



# Разработка игр в Unreal Engine.фип\_БАК\_240201

- 1 Что такое Unreal Engine Blueprint?
- 2 Что такое меш?
- 3 Что такое нода?
- 4 Как создать переменную в Blueprint-классе?
- 5 Чем Pawn отличается от Character в Unreal Engine?
- 6 Что такое Actor и для чего он используется?
- 7 Чем отличается статический меш от скелетного меша в Unreal Engine?
- 8 Что такое Volume в Unreal Engine?
- 9 Что такое навигационный меш и для чего он используется в Unreal Engine?
- 10 Какой тип источника света используется для имитации солнца?
- 11 Что такое материал в Unreal Engine?
- 12 Как создать материал с прозрачностью в Unreal Engine?
- 13 Чем отличается Material от Material Instance в Unreal Engine?
- 14 В каком формате можно импортировать аудиофайлы в Unreal Engine?
- 15 Как добавить актору звук в Unreal Engine?
- 16 Как создать новый ландшафт в Unreal Engine?
- 17 Какая функция используется для перезапуска уровня в Unreal Engine?
- 18 Какой инструмент позволяет размещать растительность на уровне с помощью кисти?



- 19) Что такое виджет в Unreal Engine?
- 20) Что такое Niagara в Unreal Engine?
- 21) Как называется ассет, который содержит информацию о скелете и его костях?
- 22) Как называется нода, которая позволяет проверять условие и выбирать один из двух вариантов действий?
- 23) Что такое Level Blueprint в Unreal Engine?
- 24) Что такое Blueprint-классы в Unreal Engine?
- 25) Что такое наследование Blueprint-классов в Unreal Engine
- 26) Какие преимущества дает наследование Blueprint-классов в Unreal Engine?
- 27) Как называется функция, которая позволяет передавать данные между blueprint-классами?
- 28) Что такое Actor Components в Unreal Engine?
- 29) Что такое Event Dispatcher в Unreal Engine?
- 30) Что такое триггеры в Unreal Engine Blueprints?
- 31) Какой тип события триггера активируется, когда какой-то объект пересекает границу триггера?
- 32) Какой узел нужно использовать в блюпринтах, чтобы создать новый объект на сцене?
- 33) Какой параметр узла Spawn Actor from Class определяет положение и ориентацию создаваемого объекта?
- 34) Что такое Behavior Tree в Unreal Engine?
- 35) Что такое Blackboard в контексте Behavior tree?
- 36) Что такое система Chaos в Unreal Engine?
- 37) Какой инструмент используется для создания и редактирования симуляции ткани в Unreal Engine?



- 38) Как называется система, которая позволяет создавать сложные анимационные переходы и логику в Unreal Engine Blueprints?
- 39) Как называется анимационный ассет, который позволяет смешивать разные анимации в зависимости от параметров, таких как скорость или направление движения в Unreal Engine Blueprints?
- 40) Какой граф используется для создания логики анимации в Animation Blueprint в Unreal Engine?
- 41) Какие типы узлов нужно использовать для создания анимированных материалов в Unreal Engine Blueprints?
- 42) Что такое LOD (Level of Detail) в Unreal Engine?
- 43) Какой набор blueprint-классов необходим для корректного создания NPC?
- 44) Мы сопоставили действие MoveForward с определённой клавишей в настройках проекта. Какое событие нам нужно использовать в Event Graph для определение движения вперёд?
- 45) За что отвечает нода Delay?
- 46) За что отвечает Movement Component у Character?
- 47) Как добавить навигационный меш на сцену?
- 48) За что отвечает выход Delta Seconds события Event Tick?
- 49) Как добавить характеристику “выносливость” персонажу?
- 50) Как добавить характеристику “здоровье” персонажу?
- 51) Какой вариант более корректным способом реализует функцию смерти персонажа, если переменная, отвечающая за здоровье, уже есть?
- 52) Какой компонент необходимо добавить NPC, чтобы он мог обнаруживать игрока в своем поле зрения?
- 53) Какой событие вызывается, когда NPC видит или теряет из виду игрока?
- 54) Какой вариант более корректно реализует функцию автоматического подбиания предмета когда игрока подходит к нему достаточно близко?



- 55 Как корректно реализовать ускорение бега для персонажа?
- 56 Как более корректно реализовать преследование персонажа NPC?
- 57 Как создать ловушку с падающими сферами, которые наносят урон?
- 58 Как сделать так, чтобы при смерти NPC его "тело" падало на пол?
- 59 Как реализовать воспроизведение звука при подбиании предмета?
- 60 Как более корректно реализовать виджет, отображающий здоровье?
- 61 Как реализовать сохранение игры в Unreal Engine Blueprints?
- 62 Как реализовать загрузку ранее сохранённой игры в Unreal Engine Blueprints?
- 63 Как реализовать главное меню игры?
- 64 Что такое Unreal Engine Blueprint?
- 65 Что такое меш?
- 66 Что такое нода?
- 67 Какой тип контроллера используется для управления персонажем с помощью ввода от игрока?
- 68 Чем Pawn отличается от Character в Unreal Engine?
- 69 Чем отличается статический меш от скелетного меша в Unreal Engine?
- 70 Что такое Volume в Unreal Engine?
- 71 Что такое навигационный меш и для чего он используется в Unreal Engine?
- 72 Какой тип источника света используется для имитации солнца?
- 73 Какой тип источника света используется для создания локального освещения, которое исходит из одной точки и распространяется во все стороны?



- 74) Что такое материал в Unreal Engine?
- 75) Чем отличается Material от Material Instance в Unreal Engine?
- 76) В каком формате можно импортировать аудиофайлы в Unreal Engine?
- 77) Как добавить актору звук в Unreal Engine?
- 78) Как создать новый ландшафт в Unreal Engine?
- 79) Какая функция используется для перезапуска уровня в Unreal Engine?
- 80) Какой инструмент позволяет размещать растительность на уровне с помощью кисти?
- 81) Что такое виджет в Unreal Engine?
- 82) Что такое Niagara в Unreal Engine?
- 83) Как называется ассет, который содержит информацию о скелете и его костях?
- 84) На что влияет масса объектов в Unreal Engine?
- 85) Как называется нода, которая позволяет проверять условие и выбирать один из двух вариантов действий?
- 86) Как называется нода, которая позволяет задавать значение переменной или свойства объекта?
- 87) Как называется нода, которая позволяет получать значение переменной или свойства объекта?
- 88) Что такое Level Blueprint в Unreal Engine?
- 89) Что такое Blueprint-классы в Unreal Engine?
- 90) Что такое наследование Blueprint-классов в Unreal Engine
- 91) Как называется функция, которая позволяет передавать данные между blueprint-классами?
- 92) Что такое Actor Components в Unreal Engine?



- 93) Что такое Event Dispatcher в Unreal Engine?
- 94) Как называется event, который вызывается при начале игры или уровня?
- 95) Что такое триггеры в Unreal Engine Blueprints?
- 96) Какой узел нужно использовать в блюпринтах, чтобы создать новый объект на сцене?
- 97) Что такое Behavior Tree в Unreal Engine?
- 98) Что такое Blackboard в контексте Behavior tree?
- 99) Что такое система Chaos в Unreal Engine?
- 100) Какой инструмент используется для создания и редактирования симуляции ткани в Unreal Engine?
- 101) Как называется система, которая позволяет создавать сложные анимационные переходы и логику в Unreal Engine Blueprints?
- 102) Как называется анимационный ассет, который позволяет смешивать разные анимации в зависимости от параметров, таких как скорость или направление движения в Unreal Engine Blueprints?
- 103) Какие типы узлов нужно использовать для создания анимированных материалов в Unreal Engine Blueprints?
- 104) Что такое LOD (Level of Detail) в Unreal Engine?
- 105) Какой набор blueprint-классов необходим для корректного создания NPC?
- 106) Какой класс отвечает за появление игрока в конкретной точке сцены?
- 107) Мы сопоставили действие MoveForward с определённой клавишей в настройках проекта. Какое событие нам нужно использовать в Event Graph для определение движения вперёд?
- 108) За что отвечает нода Delay?
- 109) Как добавить навигационный меш на сцену?
- 110) Как добавить характеристику “здравье” персонажу?



- (111) Как добавить персонажу возможность совершать прыжок?
- (112) Какой вариант более корректным способом реализует функцию смерти персонажа, если переменная, отвечающая за здоровье, уже есть?
- (113) Какой компонент необходимо добавить NPC, чтобы он мог обнаруживать игрока в своем поле зрения?
- (114) Какой параметр определяет угол обзора NPC?
- (115) Какой событие вызывается, когда NPC видит или теряет из виду игрока?
- (116) Какой вариант более корректно реализует функцию автоматического подбиания предмета когда игрока подходит к нему достаточно близко?
- (117) Как корректно реализовать ускорение бега для персонажа?
- (118) Как корректно реализовать выпадение предметов из NPC после его смерти?
- (119) Как более корректно реализовать преследование персонажа NPC?
- (120) Как сделать так, чтобы при смерти NPC его "тело" падало на пол?
- (121) Как реализовать воспроизведение звука при подбиании предмета?
- (122) Как реализовать сохранение игры в Unreal Engine Blueprints?
- (123) Как реализовать постановку игры на паузу?
- (124) Как реализовать главное меню игры?