



Разработка на игровом движке Unreal Engine 5.sa_UnEn5

- 1 Как называется нода, которая позволяет проверять условие и выбирать один из двух вариантов действий?
- 2 Как называется нода, которая позволяет задавать значение переменной или свойства объекта?
- 3 Как называется нода, которая позволяет получать значение переменной или свойства объекта?
- 4 Что такое Level Blueprint в Unreal Engine?
- 5 Как связать объект на уровне с переменной в Level Blueprint?
- 6 Что такое Blueprint-классы в Unreal Engine?
- 7 Что такое наследование Blueprint-классов в Unreal Engine?
- 8 Какие преимущества даёт наследование Blueprint-классов в Unreal Engine?
- 9 Как называется функция, которая позволяет передавать данные между blueprint-классами?
- 10 Что такое Actor Components в Unreal Engine?
- 11 В чём преимущество использования компонентов?
- 12 Что такое Events в Unreal Engine Blueprints?
- 13 Что такое Event Dispatcher в Unreal Engine?
- 14 Как называется event, который вызывается при начале игры или уровня?
- 15 Что такое триггеры в Unreal Engine Blueprints?
- 16 Какой тип события триггера активируется, когда какой-то объект пересекает границу триггера?
- 17 Какой узел нужно использовать в блюпринтах, чтобы создать новый объект на сцене?



- 18) Какой параметр узла *Spawn Actor from Class* определяет положение и ориентацию создаваемого объекта?
- 19) Что такое *Behavior Tree* в *Unreal Engine*?
- 20) Что такое *Blackboard* в контексте *Behavior tree*?
- 21) Как связать *Blackboard* и *Behavior Tree* с актором, который использует искусственный интеллект в *Unreal Engine Blueprints*?
- 22) Что такое система *Chaos* в *Unreal Engine*?
- 23) Какой инструмент используется для создания и редактирования симуляции ткани в *Unreal Engine*?
- 24) Какой параметр определяет, насколько сильно симуляция ткани реагирует на гравитацию?
- 25) Как называется система, которая позволяет создавать сложные анимационные переходы и логику в *Unreal Engine Blueprints*?
- 26) Как называется анимационный ассет, который позволяет смешивать разные анимации в зависимости от параметров, таких как скорость или направление движения в *Unreal Engine Blueprints*?
- 27) Какой инструмент используется для создания и редактирования анимации с помощью кривых и ключевых кадров в *Unreal Engine*?
- 28) Какой граф используется для создания логики анимации в *Animation Blueprint* в *Unreal Engine*?
- 29) Какие типы узлов нужно использовать для создания анимированных материалов в *Unreal Engine Blueprints*?
- 30) Какой узел используется для создания анимации с помощью шума и случайности в *Material Editor*?
- 31) Что такое *LOD (Level of Detail)* в *Unreal Engine*?