



Система Blueprints.sa_UnEn5

- 1 Как называются картинки, из которых состоят материалы в Unreal Engine?
- 2 Что такое PBR-материал в контексте 3D-графики?
- 3 Что такое tiling (тайлинг) в контексте текстур?
- 4 Как называется источник света, который имитирует параллельные лучи света и не имеет конкретного источника на сцене?
- 5 Как называется параметр звука, который определяет его высоту тона?
- 6 Как называется Blueprint-класс, который может быть помещён на уровень в Unreal Engine?
- 7 Как называется игровой персонаж, то, чем управляет игрок или искусственный интеллект в Unreal Engine?
- 8 Как называется маленький графический объект, который может имитировать различные эффекты в Unreal Engine?
- 9 Как называются точки на временной шкале Sequencer с заданным положением камеры, персонажа и т.п. в Unreal Engine?
- 10 Как называется мера инертности, показывающая насколько тяжело изменить скорость объекта?
- 11 Как называется способ создания 3D-объектов, который похож на лепку из глины?
- 12 Как называется шаблон объекта, который используется в некоторых движках, но не существует в виде отдельной сущности в Unreal Engine?
- 13 Как называется процесс создания объектов на сцене во время игры?
- 14 Как называется класс, определяющий правила текущей игры в Unreal Engine?
- 15 Как называется свет, отражающийся от неба и окружающей среды в Unreal Engine?
- 16 Как называется нода, помогающая выполнить набор не связанных между собой действий в нужном порядке в Unreal Engine?



- 17) Как называется нода, которая в зависимости от истинности входных данных выполняет разные действия в Unreal Engine?
- 18) Какие ноды служат для установления и получения значения переменной в Unreal Engine?
- 19) Что делает нода Delay в Unreal Engine?
- 20) Как называется количество времени, прошедшее с последней отрисовки кадра в Unreal Engine?
- 21) Как называется нода, которая вызывается исходным кодом движка в тот момент когда произошло соответствующее событие и запускает присоединённую к ней логику в Unreal Engine?
- 22) Как называются объекты в Unreal Engine, которые могут вызывать различные события при контакте с другими объектами или персонажами?
- 23) Как называется объект в Unreal Engine, который может инициировать события в других блупринт-классах?
- 24) Кто такой NPC в контексте Unreal Engine?
- 25) Для чего служит Event Graph в Unreal Engine?
- 26) Что такое AI Controller в Unreal Engine?
- 27) Что такое Behavior Tree в Unreal Engine?
- 28) Что служит хранилищем данных для Behavior Tree в Unreal Engine?
- 29) Что такое Actor component в Unreal Engine?
- 30) Что такое наследование в Unreal Engine?
- 31) Как называется тип меша в Unreal Engine, который может проигрывать сложные анимации?
- 32) Как называется анимационный ресурс в Unreal Engine, который позволяет смешивать разные анимации в зависимости от входных данных?
- 33) Что такое риг в Unreal Engine?
- 34) Что такое сокеты в Unreal Engine?



- (35) Что такое State Machine в Unreal Engine?
- (36) Что такое User Interface в Unreal Engine?
- (37) Как называется элемент UI в Unreal Engine, который может показывать разные компоненты на экране?
- (38) Что такое LOD в Unreal Engine?
- (39) Что такое low-poly модель в Unreal Engine?
- (40) Как называется текстура в 3D-графике, которая содержит информацию о выступах и впадинах поверхности?
- (41) Что такое Unreal Engine Blueprint?
- (42) Что такое нода?
- (43) Чем Pawn отличается от Character в Unreal Engine?
- (44) Что такое навигационный меш и для чего он используется в Unreal Engine?
- (45) Какой тип источника света используется для имитации солнца?
- (46) Что такое материал в Unreal Engine?
- (47) Чем отличается Material от Material Instance в Unreal Engine?
- (48) Как добавить актору звук в Unreal Engine?
- (49) Какой инструмент позволяет размещать растительность на уровне с помощью кисти?
- (50) Что такое виджет в Unreal Engine?
- (51) Что такое Niagara в Unreal Engine?
- (52) Как называется нода, которая позволяет проверять условие и выбирать один из двух вариантов действий?
- (53) Что такое Blueprint-классы в Unreal Engine?
- (54) Что такое наследование Blueprint-классов в Unreal Engine



- (55) Что такое Actor Components в Unreal Engine?
- (56) Что такое Event Dispatcher в Unreal Engine?
- (57) Что такое триггеры в Unreal Engine Blueprints?
- (58) Что такое Behavior Tree в Unreal Engine?
- (59) Что такое система Chaos в Unreal Engine?
- (60) Какой инструмент используется для создания и редактирования симуляции ткани в Unreal Engine?
- (61) Как называется система, которая позволяет создавать сложные анимационные переходы и логику в Unreal Engine Blueprints?
- (62) Что такое LOD (Level of Detail) в Unreal Engine?
- (63) За что отвечает нода Delay?
- (64) Как добавить навигационный меш на сцену?
- (65) Как добавить характеристику “здоровье” персонажу?
- (66) Какой компонент необходимо добавить NPC, чтобы он мог обнаруживать игрока в своем поле зрения?
- (67) Какой вариант более корректно реализует функцию автоматического подбиения предмета когда игрока подходит к нему достаточно близко?
- (68) Как корректно реализовать ускорение бега для персонажа?
- (69) Как реализовать воспроизведение звука при подбиании предмета?
- (70) Как более корректно реализовать виджет, отображающий здоровье?
- (71) Как реализовать главное меню игры?
- (72) Что такое Unreal Engine Blueprints?
- (73) Как называется объект 3D-графики, который состоит из вершин, рёбер и граней?



- 74 Как называются неодушевлённые объекты в игре, которые могут быть использованы для взаимодействия или декорации?
- 75 Что такое материал или шейдер в контексте 3D-графики?
- 76 Что такое плагин в контексте движка Unreal Engine?

Самый быстрый способ связи — мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max

Help@disynergy.ru | +7 (924) 305-23-08