



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал — t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, WhatsApp, Telegram

1. Что такое Unreal Engine Blueprint?
2. Что такое нода?
3. Чем Pawn отличается от Character в Unreal Engine?
4. Что такое навигационный меш и для чего он используется в Unreal Engine?
5. Какой тип источника света используется для имитации солнца?
6. Что такое материал в Unreal Engine?
7. Чем отличается Material от Material Instance в Unreal Engine?
8. Как добавить актору звук в Unreal Engine?
9. Какой инструмент позволяет размещать растительность на уровне с помощью кисти?
10. Что такое виджет в Unreal Engine?
11. Что такое Niagara в Unreal Engine?
12. Как называется нода, которая позволяет проверять условие и выбирать один из двух вариантов действий?
13. Что такое Blueprint-классы в Unreal Engine?
14. Что такое наследование Blueprint-классов в Unreal Engine?
15. Что такое Actor Components в Unreal Engine?
16. Что такое Event Dispatcher в Unreal Engine?
17. Что такое триггеры в Unreal Engine Blueprints?
18. Что такое Behavior Tree в Unreal Engine?
19. Что такое система Chaos в Unreal Engine?
20. Какой инструмент используется для создания и редактирования симуляции ткани в Unreal Engine?

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



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com

<https://sinerqy.com/list/>
готовые ответы магазин
<https://sinerqy.com/list/>
готовые ответы магазин
<https://sinerqy.com/list/>
готовые ответы магазин

<https://sinerqy.com/konsultaciya/>
<https://sinerqy.com/konsultaciya/>
<https://sinerqy.com/konsultaciya/>
<https://sinerqy.com/konsultaciya/>
<https://sinerqy.com/konsultaciya/>



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал — t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, [WhatsApp](#), [Telegram](#)

21. Как называется система, которая позволяет создавать сложные анимационные переходы и логику в Unreal Engine Blueprints?
22. Что такое LOD (Level of Detail) в Unreal Engine?
23. За что отвечает нода Delay?
24. Как добавить навигационный меш на сцену?
25. Как добавить характеристику "здоровье" персонажу?
26. Какой компонент необходимо добавить NPC, чтобы он мог обнаруживать игрока в своём поле зрения?
27. Какой вариант более корректно реализует функцию автоматического подбирания предмета, когда игрок подходит к нему достаточно близко?
28. Как корректно реализовать ускорение бега для персонажа?
29. Как реализовать воспроизведение звука при подбирании предмета?
30. Как более корректно реализовать виджет, отображающий здоровье?
31. Как реализовать главное меню игры?
32. Как называется нода, которая позволяет задавать значение переменной или свойства объекта?
33. Как называется нода, которая позволяет получать значение переменной или свойства объекта?
34. Что такое Level Blueprint в Unreal Engine?
35. Как связать объект на уровне с переменной в Level Blueprint?
36. Какие преимущества даёт наследование Blueprint-классов в Unreal Engine?
37. Как называется функция, которая позволяет передавать данные между blueprint-классами?
38. В чём преимущество использования компонентов?
39. Что такое Events в Unreal Engine Blueprints?
40. Как называется event, который вызывается при начале игры или уровня?

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



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал — t.me/sinerqy

Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/

Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, WhatsApp, Telegram

41. Что такое триггеры в Unreal Engine Blueprints?

42. Какой тип события триггера активируется, когда какой-то объект пересекает границу триггера?

43. Какой узел нужно использовать в блюпринтах, чтобы создать новый объект на сцене?

44. Какой параметр узла Spawn Actor from Class определяет положение и ориентацию создаваемого объекта?

45. Что такое Behavior Tree в Unreal Engine?

46. Что такое Blackboard в контексте Behavior tree?

47. Как связать Blackboard и Behavior Tree с актором, который использует искусственный интеллект в Unreal Engine Blueprints?

48. Какой параметр определяет, насколько сильно симуляция ткани реагирует на гравитацию?

49. Как называется анимационный ассет, который позволяет смешивать разные анимации в зависимости от параметров, таких как скорость или направление движения в Unreal Engine Blueprints?

50. Какой инструмент используется для создания и редактирования анимации с помощью кривых и ключевых кадров в Unreal Engine?

51. Какой граф используется для создания логики анимации в Animation Blueprint в Unreal Engine?

52. Какие типы узлов нужно использовать для создания анимированных материалов в Unreal Engine Blueprints?

53. Какой узел используется для создания анимации с помощью шума и случайности в Material Editor?

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



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com

<https://sinerqy.com/list/>

готовые ответы магазин

<https://sinerqy.com/list/>

готовые ответы магазин

<https://sinerqy.com/list/>

<https://sinerqy.com/konsultaciya/> <https://sinerqy.com/konsultaciya/> <https://sinerqy.com/konsultaciya/>