

1. Процесс создания «скелета» внутри 3D-модели для последующей анимации является важным этапом подготовки персонажа.

Как называется процесс создания и настройки костяка (скелета) для 3D-модели?

2. При импорте 3D-моделей в Unreal Engine важно соблюдать определенные правила.

Какой формат файла является наиболее предпочтительным и универсальным для импорта 3D-моделей в Unreal Engine?

3. Для создания реакции на событие (например, начало игры или столкновение) в Blueprint используется специальный граф.

В какой вкладке редактора Blueprint создается основная логика, управляемая событиями?

4. Одной из ключевых задач искусственного интеллекта (AI) в играх является поиск пути.

Как называется специальная «карта» проходимости в Unreal Engine, которая позволяет NPC находить маршрут, обходя препятствия?

5. Одной из ключевых концепций объектно-ориентированного программирования в Unreal Engine является композиция через использование компонентов.

Какой метод обычно используется в конструкторе класса C++ для AActor, чтобы создать и инициализировать компонент?

6. Для организации данных, которые могут изменять свой размер во время выполнения, в Unreal Engine часто используется специальный контейнер.

Какой класс контейнера в Unreal Engine является аналогом динамического массива и широко используется для хранения наборов объектов?

7. Технология, которая автоматически упрощает 3D-модель при удалении от камеры для оптимизации производительности, называется ...

8. ... тип освещения в Unreal Engine рассчитывается заранее и «запекается» в текстуры для экономии ресурсов во время выполнения?

9. Инструмент в Unreal Engine для создания и редактирования ландшафтов (гор, долин) называется ...

10. Текстура, которая используется для создания иллюзии мелких деталей и рельефа на поверхности модели без увеличения полигонов, — это ...

11. Установите правильную последовательность шагов по оптимизации сцены для VR/AR проекта:



12. Установите правильную последовательность процесса импорта готовой 3D-модели в Unreal Engine:
13. Установите соответствие между этапами создания 3D-модели для игры и их содержанием:
14. Установите соответствие между типами источников света в Unreal Engine и их описаниями:
15. Процесс создания виртуального скелета внутри 3D-модели для ее последующей анимации — это ...
16. Технология, которая автоматически подстраивает положение конечностей персонажа под неровности поверхности, — это ...
17. Основная сущность, которую можно разместить в мире Unreal Engine, — это ...
18. Компонент, отвечающий за трансформацию (положение, вращение, масштаб) в пространстве, — это ...
19. Система рендеринга в Unreal Engine, основанная на физических законах распространения света, — это ...
20. Тип источника света, имитирующий солнце и задающий направление для всех теней, — это ...
21. ... — это нодовая система Unreal Engine для создания поверхностей объектов
22. Нода «Branch» в Blueprint используется для ...
23. Дерево, которое наглядно описывает поведение AI-персонажа через задачи и условия, — это ...
24. База данных для хранения переменных, используемых AI в Behavior Tree, называется ...
25. ... — тип переменной в Blueprint, который наиболее подходит для хранения логического значения (истина/ложь)
26. Установите правильную последовательность этапов создания системы подсказок (информационная техника):
27. Установите правильную последовательность этапов процедурной генерации ландшафта с шумом Перлина:
28. Установите соответствие между типами игровых техник и их характеристиками:
29. Установите соответствие между компонентами интерфейса редактора Blueprint и их функциями:
30. Основной инструмент для создания интерфейса пользователя в Unreal Engine — это ...
31. Алгоритм, часто используемый для процедурного создания естественного рельефа местности, — это ...
32. В системе ввода Unreal Engine ... используются для дискретных действий (например, нажатие кнопки)
33. Для включения симуляции физики на объекте необходимо активировать свойство ... у его Primitive Component



34. ... — это структурированный способ хранения и загрузки табличных данных (например, баланса игры) в Unreal Engine
35. Модуль для создания пользовательского интерфейса в Unreal Engine называется ...
36. ... — основной принцип объектно-ориентированного программирования (ООП), который описывает возможность создания новых классов на основе существующих, заимствуя их свойства и поведение
37. Основным подходом к построению игровых объектов в Unreal Engine, который предполагает сборку функциональности из отдельных, переиспользуемых блоков, называется ... подходом
38. Класс ... в Unreal Engine является базовым для большинства компонентов, которые можно прикреплять к Актору (Actor)
39. Чтобы актер имел визуальное представление в виде 3D-модели к нему необходимо добавить ...
40. Установите правильную последовательность шагов при совместном использовании C++ и Blueprint для создания персонажа:
41. Установите правильную последовательность этапов настройки системы ввода для C++ класса персонажа:
42. Установите соответствие между элементами объектно-ориентированного программирования (ООП) в UE и их описаниями:
43. Установите соответствие между этапами создания игрового проекта и их содержанием:
44. Стадия разработки, на которой создается упрощенная версия игры для проверки работоспособности основных идей, называется ...
45. Визуальная система скриптинга, позволяющая создавать логику игры без написания текстового кода, — это ...
46. «Мозг» ИИ в Unreal Engine, содержащий логику принятия решений, — это ...
47. Инструмент для массового размещения объектов, таких как трава и деревья, на ландшафте — это ...
48. Основной контейнер для игровых ресурсов (мешей, текстур, материалов) в редакторе — это ...
49. Специальный тип переменной в Blueprint, которая может быть прочитана и изменена извне (например, из другого Blueprint), имеет область видимости ...
50. Панель редактора, где отображаются и редактируются свойства выбранного объекта, — это ...



51. ... — это базовый класс в Unreal Engine, который чаще всего используется для создания объектов, которые могут быть размещены на уровне (сцене)
52. ... — макрос в C++ для Unreal Engine, который используется для объявления переменных, чтобы они были видны в редакторе и могли быть использованы в Blueprints
53. Функция ... является точкой входа для выполнения кода при появлении актора на уровне или начале игры
54. Тип переменной ... в C++ наиболее подходит для хранения целочисленного значения, например, количества очков
55. Оператор управления потоком выполнения ... используется для многократного повторения блока кода, пока условие остается истинным?
56. Функция в контексте программирования — это ...
57. Установите правильную последовательность основных этапов управления проектом (Project Management) в Unreal Engine:
58. Установите соответствие между типами данных в C++ и их типичным использованием в Unreal Engine:
59. Английская аббревиатура для обозначения автоматизированного проектирования — ...
60. ... цвета — это способ получения большинства оттенков путем смешивания красного, зеленого и синего цветов света в различных пропорциях.
61. Для создания игровых объектов, которые могут быть размещены на уровне, в Unreal Engine на C++ обычно наследуются от базового класса.
От какого базового класса в Unreal Engine чаще всего наследуется создаваемый вами объект, если он должен существовать в игровом мире?
62. Визуальная система программирования в Unreal Engine, позволяющая создавать игровую логику без написания кода, — это ...
63. ... — компонент в Blueprint-акторе, который используется для обнаружения пересечения с игроком
64. Компонент, который автоматически управляет движением объекта, такого как пуля, задавая начальную скорость и максимальную скорость, — это ...
65. Родительский класс для создания управляемого игроком персонажа с готовыми функциями движения — ...
66. Событие в Blueprint, которое срабатывает при начале игры или появлении актора на уровне, — это ...



67. В Blueprint для вывода текстовой информации на экран во время выполнения игры используется узел ...
68. Установите правильную последовательность этапов создания алгоритма движения NPC (Non-Player Character) к игроку с использованием NavMesh:
69. Установите соответствие между элементами реализации механики в Blueprint и их назначением:
70. Игровые ... — это правила и системы, которые позволяют игроку взаимодействовать с игровым миром
71. ...генерация — это способ создавать игровые объекты и миры с помощью алгоритмов.
72. Игровые механики — это правила и системы, определяющие взаимодействие игрока с миром.
Какой класс в Unreal Engine уже содержит базовую логику для перемещения персонажа, такую как ходьба и прыжки?
73. Основное окно в интерфейсе Unreal Engine, в котором отображается и редактируется игровая сцена, — это ...
74. Панель, в которой отображаются и настраиваются свойства выбранного объекта (позиция, масштаб, текстура), — это ...
75. Тип источника света в Unreal Engine, который имитирует солнце и задает направленное освещение для всей сцены, — это ...
76. Метод анимации, который автоматически подстраивает положение конечностей персонажа под рельеф поверхности, — это ...
77. Процесс «привязки» сетки модели к костям скелета, определяющий, как деформируется поверхность при движении, — это ...
78. Формат файла, который является наиболее предпочтительным для импорта 3D-моделей и анимаций в Unreal Engine, — ...
79. Расположите этапы настройки анимации персонажа в Unreal Engine в правильной последовательности:
80. Установите соответствие между основными элементами интерфейса Unreal Engine и их описаниями:
81. Система, которая отвечает за реалистичные столкновения и движение объектов в пространстве, — это ...
82. Основной тип источника света, который имитирует ... и задает направленное освещение, — это Directional Light («Направленный свет»)
83. Интерфейс Unreal Engine организован вокруг нескольких ключевых окон, каждое из которых выполняет свою роль.



Магазин готовых ответов на тесты, практики, купить в магазине! ➔ **ОТВЕТЫ**

Нужна помощь с тестами, практикой, дипломной вкр? ➔ **КОНСУЛЬТАЦИЯ**

Какая панель в интерфейсе Unreal Engine отображает свойства выбранного объекта, такие как позиция, масштаб или параметры освещения?

[t.me/sinerqy](https://sinerqy.com/list/)

<https://sinerqy.com>

[t.me/sinerqy](https://sinerqy.com)

[t.me/sinerqy](https://sinerqy.com)

<https://sinerqy.com>

[t.me/sinerqy](https://sinerqy.com)

[t.me/sinerqy](https://sinerqy.com)

<https://sinerqy.com>

[t.me/sinerqy](https://sinerqy.com)

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



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com