

ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ

Курс "Разработка игр в Unreal Engine 4"

Цель курса: знакомство с Unreal Engine 4, создание первой игры

Программа занятий модуль 1

Занятие №1

Знакомство и первые шаги

- Скачивание и установка Unreal Engine 4
- Знакомство с интерфейсом
- Принципы работы в 3d пространстве
- Работа с внутриигровыми объектами
- Знакомство с Material Editor и создание собственных материалов

Занятие №2

Знакомство со скриптингом

- Смена дня и ночи внутри движка, начало работы с освещением
- Углубленное изучение Material Editor, принципы рельефного текстурирования
- Знакомство с системой визуального программирования Blueprints, создание первых Blueprint классов
- Написание скриптов с помощью Blueprints

Занятие №3

Программирование уровней

- Знакомство с Level Blueprint
- Создание простого персонажа и программирование логики его перемещения
- Программирование логики поведения объектов внутри уровня
- Начало создания игры «Лабиринт»

Занятие №4

Завершение создания первой игры

- Переход между уровнями
- Создание полноценного геймплея для игры про лабиринт
- Работа над игровым балансом (решаем что можно будет делать игроку, а что нет)
- Доделывание игры «Лабиринт»

Z-MIND



info@zmindschool.com

ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ

Курс "Разработка игр в Unreal Engine 4"

Цель курса: работа над собственными проектами, создание базовых игровых механик, работа над функциональностью игры

Программа занятий модуль 2

Занятие №1

Разработка нового собственного проекта

- Импорт реальной местности в Unreal Engine 4
- Добавление материалов на игровую карту, создание слоев для рельефа
- Добавление растительности на игровую карту

Занятие №2

Работа над собственным проектом

- Добавление и использование Starter Content
- Создание простых зданий и других архитектурных объектов
- Изучение нода Timeline, принципов его работы и области применения
- Решение возможных багов и проблем

Занятие №3

Работа над собственным проектом

- Знакомство с Widget Blueprint
- Создание главного меню для игры
- Добавление собственных кнопок, фоновой музыки
- Анимация кнопок меню
- Переход на нужный уровень из меню

Занятие №4

Работа над собственным проектом

- Продолжение работы с Widget Blueprint
- Создание полноценной системы здоровья и брони персонажа
- Создание собственных функций внутри Blueprint
- Создание опасных зон на карте, наносящих урон
- Смерть персонажа (окончание игры)

Z-MIND



info@zmindschool.com

ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ

Курс "Разработка игр в Unreal Engine 4"

Цель курса: изучение принципов работы скелетной анимации, добавление разнообразных игровых механик

Программа занятий модуль 3

Занятие №1 Основы анимации

- Принципы реализации сложных персонажей в Unreal Engine 4
- Принципы работы скелетной анимации в Unreal Engine 4
- Знакомство с Animation Blueprint
- Способы смешивания и интерполяции анимации
- Знакомство с BlendSpace 1D

Занятие №2 Создание собственной анимации

- Способы создания собственных анимации
- Добавление собственных анимации в игру
- Импорт анимации из Marketplace
- Знакомство с BlendSpace 2D
- Смена режима работы камеры от третьего лица

Занятие №3 Line Trace

- Переключение камеры от третьего и первого лица
- Знакомство с Line Trace
- Реализация возможности перемещать предметы в игре
- Исправление возможных ошибок

Занятие №4 Окончание модуля

- Импорт ассетов в Unreal Engine 4 из сторонних источников
- Добавление звуков в игру
- Создание различных источников освещения. Статическое, стационарное и динамическое освещение
- Эффекты постобработки
- Создание кат-сцен
- Презентация проектов