|  |  |
| --- | --- |
| Gerb-BMSTU_01 | **Министерство науки и высшего образования Российской Федерации**  **Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение**  **высшего образования**  **«Московский государственный технический университет**  **имени Н.Э. Баумана**  **(национальный исследовательский университет)»**  **(МГТУ им. Н.Э. Баумана)** |

|  |  |
| --- | --- |
| ФАКУЛЬТЕТ | Робототехника и комплексная автоматизация (РК) |
| КАФЕДРА | Системы автоматизированного проектирования (РК6) |

**РАСЧЕТНО-ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

***К НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ РАБОТЕ***

***НА ТЕМУ:***

***«Визуализация природных ландшафтов в Unreal Engine 5»***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Студент РК6-73Б | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | **Астахов И. М.** |
|  | (Подпись, дата) | И.О. Фамилия |
| Руководитель | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | **Витюков Ф. А.** |
|  | (Подпись, дата) | И.О. Фамилия |

*2025 г.*

**Министерство науки и высшего образования Российской Федерации**

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение**

**высшего образования**

**«Московский государственный технический университет имени Н.Э. Баумана**

**(национальный исследовательский университет)»**

**(МГТУ им. Н.Э. Баумана)**

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой РК6

А.П. Карпенко

«\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 202 г.

**ЗАДАНИЕ**

**на выполнение научно-исследовательской работы**

по теме: *Визуализация природных ландшафтов и средневекового поселения в Unreal Engine.*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Студент группы \_\_РК6-73Б\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Астахов Иван Михайлович \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(Фамилия, имя, отчество)

Направленность НИР (учебная, исследовательская, практическая, производственная, др.) \_учебная\_\_\_

Источник тематики (кафедра, предприятие, НИР) \_кафедра \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

График выполнения НИР: 25% к 5 нед., 50% к 11 нед., 75% к 14 нед., 100% к 16 нед.

Техническое задание:\_\_\_\_\_\_\_\_\_создание интерактивной среды при помощи инструментария Unreal Engine \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

***Оформление научно-исследовательской работы:***

Расчетно-пояснительная записка на 19 листах формата А4.

Перечень графического (иллюстративного) материала (чертежи, плакаты, слайды и т.п.):

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Дата выдачи задания «6» октября 2024 г.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Руководитель НИР** | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | **Витюков Ф. А.** |
|  | (Подпись, дата) | И.О. Фамилия |
| **Студент** | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | **Астахов И. М.** |
|  | (Подпись, дата) | И.О. Фамилия |

Примечание: Задание оформляется в двух экземплярах: один выдается студенту, второй хранится на кафедре.

**АННОТАЦИЯ**

В данной работе рассматривается работа с визуальным движком Unreal Engine и создание в нем интерактивной 3D среды «Остров». Целью курсового проекта является разработка, взаимодействие с представленным инструментарием и обучение работы с ним.  
 В рамках практической части проекта была разработана концепция и дизайн интерактивной среды. Это включало моделирование объектов, создание и добавление текстур и материалов, а также настройку освещения и атмосферы для достижения реалистичности и эстетической привлекательности.

Для реализации проекта были использованы инструменты и функциональные возможности Unreal Engine 5, такие как Blueprints для визуального программирования, а также передовые технологии рендеринга, обеспечивающие высокое качество графики.

В результате была создана полноценная визуальная среда, которая демонстрирует потенциал современного игрового движка и предлагает пользователю необычный опыт взаимодействия с виртуальным миром.

СОДЕРЖАНИЕ

[ВВЕДЕНИЕ 6](#_Toc193806990)

[1. Основные этапы и методы создания интерактивной среды 7](#_Toc193806991)

[1.1 Планирование и концепция 7](#_Toc193806992)

[1.2 Создание уровней 8](#_Toc193806993)

[1.3 Импорт и создание контента 9](#_Toc193806994)

[1.4 Освещение и атмосфера 10](#_Toc193806995)

[1.5 Интерактивность 11](#_Toc193806996)

[1.6 Тестирование и оптимизация 11](#_Toc193806997)

[2. Интегрирование элементов интерактивной среды в Unreal Engine 12](#_Toc193806998)

[2.1 Создание и импорт объектов 12](#_Toc193806999)

[2.2 Настройка освещения и атмосферы 12](#_Toc193807000)

[2.3 Создание интерактивных объектов 13](#_Toc193807001)

[2.4 Анимация и персонажи 13](#_Toc193807002)

[2.5 Создание пользовательского интерфейса (UI) 14](#_Toc193807003)

[3. Методы работы с интерактивной средой 14](#_Toc193807004)

[3.1 Blueprint для визуального программирования 14](#_Toc193807005)

[3.2 Скрипты на C++ 15](#_Toc193807006)

[3.3 Работа с материалами и шейдерами 15](#_Toc193807007)

[3.4 Реализация мультимедийных эффектов 16](#_Toc193807008)

[ЗАКЛЮЧЕНИЕ 17](#_Toc193807009)

[СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ 18](#_Toc193807010)

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ

Unreal Engine 5 (UE5) – трёхмерный движок Unreal Engine 5.

Epic Games – американская компания, занимающаяся разработкой компьютерных игр и программного обеспечения.

Nanite – технология, позволяющая создавать сцены с высокой детализацией без перегрузки системы.

Blueprint – система визуального программирования в UE5 на основе нодов с данными (события и функции).

Game engine (игровой движок) – набор ключевых компонентов программного обеспечения, используемых для разработки игр и иных 3d-приложений. Как правило, инструменты движка абстрагированы от специфики конкретной игры, но могут учитывать некоторые особенности жанра – они предоставляют «базис» для разработки, «надстройку» над которым создает его пользователь.

3d-model (3d-модель) – математическое представление объекта в трехмерном пространстве.

3d-modeling (3d-моделирование) – процесс создания 3d-модели объекта.

Actor (актёр) – в рамках движка UE5 любой объект, который может быть размещен на уровне.

ВВЕДЕНИЕ

В данной работе рассматривается процесс использования внутренних функций игрового движка Unreal Engine 5 для создания визуального наполнения интерактивного уровня.

Также в данном проекте будут рассмотрены внутренние инструменты разработки и настройки «актеров» сцены.  
Разработка таких интерактивных миров в Unreal Engine 5 — это как творческий, так и технический процесс, который позволяет воплотить идеи и создать уникальные игровые или визуальные переживания.

1. Основные этапы и методы создания интерактивной среды

Основные шаги и аспекты, которые стоит учитывать при создании интерактивной среды в Unreal Engine 5.

1.1 Планирование и концепция

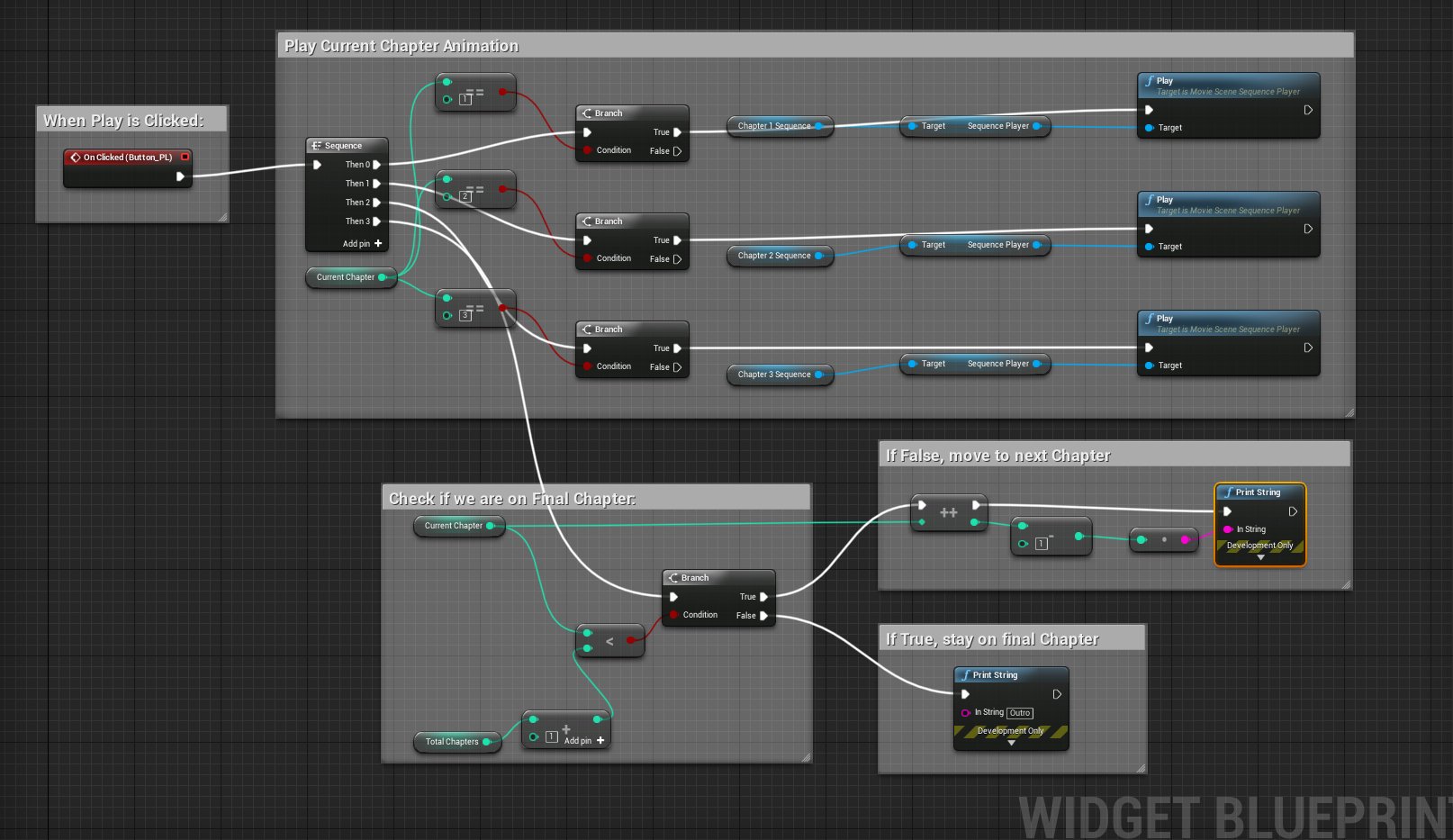
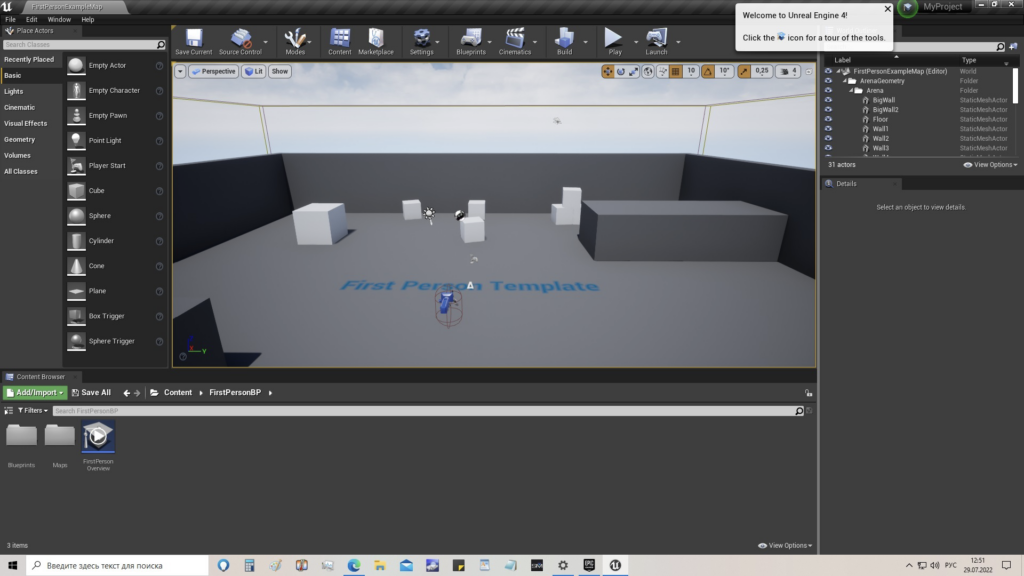


Рисунок 1 – Пример работы в Blueprint

Прежде чем приступать к разработке, важно ясно понимать, какую среду необходимо создать. Это может быть концептуальное изображение, сценарий или даже рабочий прототип. Нужно определить цель, атмосферу и ключевые элементы, которые должны присутствовать в интерактивном окружении.

1.2 Создание уровней

Рисунок 2 – Работа с редактором уровня, на рисунке представлен пример

UE5 предоставляет мощные инструменты для создания уровней:

Редактор уровней: позволяет размещать объекты, настраивать ландшафт и создавать архитектурные элементы;

World Partition: облегчает работу с большими мирами, автоматически загружая и выгружая части уровня по мере необходимости.

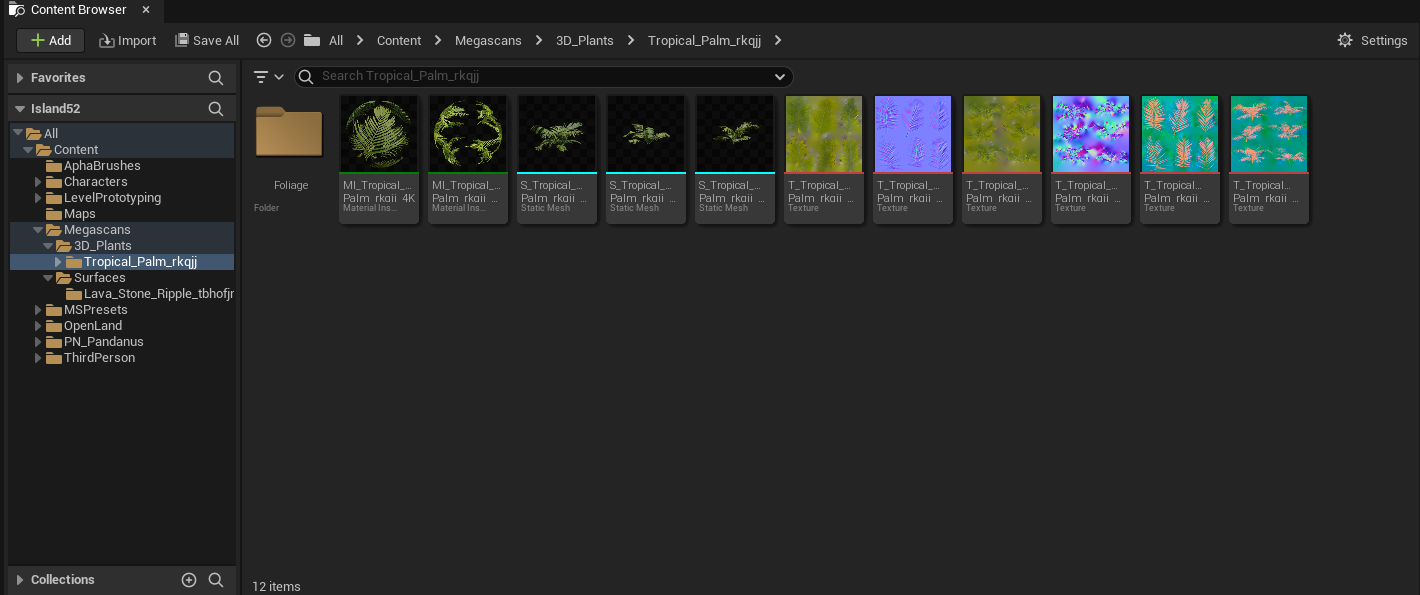
1.3 Импорт и создание контента

Рис.3 «Пример текстур, добавленных из Quixel Bridge (Megascans)»

В UE5 имеется возможность импортировать 3D-модели, текстуры и анимации из других программ (например, Blender, Maya или 3ds Max) или создавать их непосредственно в движке. Для этого можно использовать:

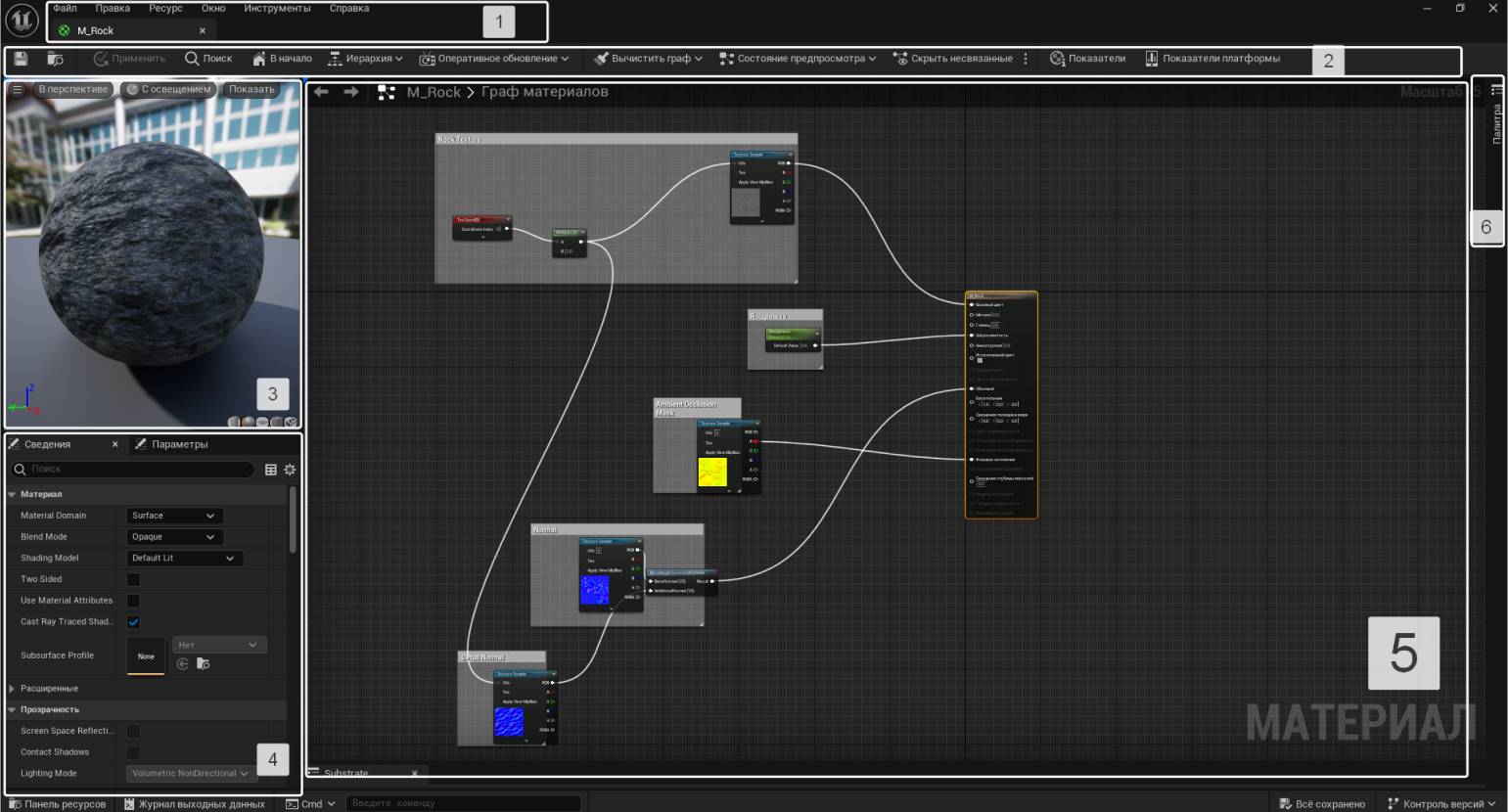
Nanite: для работы с высокодетализированными моделями без необходимости оптимизации;

Систему материалов: для создания реалистичных поверхностей с помощью нодового редактора.

1.4 Освещение и атмосфера  
Рис.4 «Базовые настройки освещения с помощью Env. Lighting Mixer»

Для создания динамического освещения и реалистичных отражений используется система Lumen. В ней можно настроить атмосферные эффекты, такие как туман, облака и погодные условия, чтобы добавить глубину и реализм.

1.5 Интерактивность

Рис. 5 «Внешний вид материала в Blueprint»

Интерактивные элементы добавляются с помощью системы Blueprints или C++. Это может включать в себя:

Взаимодействие с объектами (открытие дверей, ящиков, подбор предметов и т.д.);

Системы триггеров (активация событий и/или изменений в среде).

1.6 Тестирование и оптимизация

Интерактивная среда подвергается постоянным тестам, чтобы убедиться, что все работает как предполагалось. Налаживается оптимизация производительности, чтобы обеспечить плавный игровой процесс.

1. Интегрирование элементов интерактивной среды в Unreal Engine

Интеграция элементов интерактивной среды в Unreal Engine — это важный процесс, который включает в себя создание и настройку объектов, взаимодействий и логики, чтобы сделать среду живой и увлекательной.

Процесс интегрирования элементов интерактивной среды описан в параграфах ниже.

2.1 Создание и импорт объектов

a) 3D-модели

Импорт: можно загружать 3D-модели из популярных программ, таких как Blender, Maya или 3ds Max. UE5 работает с форматами FBX и OBJ.

Создание: также есть возможность разрабатывать модели прямо в UE5, используя встроенные инструменты, например, Geometry Editing.

b) Текстуры и материалы

Импорт текстур: возможность загружать текстуры в проект и разрабатывать материалы с использованием Material Editor. UE5 поддерживает технологию PBR (Physically Based Rendering), что обеспечивает создание реалистичных материалов.

Создание материалов: применение нодового редактора для разработки сложных материалов путем комбинирования текстур, цветов, отражений и других параметров.

2.2 Настройка освещения и атмосферы

Lumen: применение системы Lumen для динамического освещения, позволяющей создавать реалистичные световые эффекты и тени в сцене.  
Атмосферные эффекты: включение таких элементов, как туман, облака и освещение, для усиления атмосферы и улучшения визуального восприятия.

2.3 Создание интерактивных объектов

1. Blueprints

Визуальное программирование: Blueprints — это инструмент визуальной настройки поведения, который позволяет разрабатывать интерактивные элементы без написания кода. С его помощью можно строить логические схемы для управления поведением объектов.  
Создание классов: возможность создавать и настраивать классы для интерактивных объектов, таких как двери, кнопки, рычаги или предметы, с которыми игрок может взаимодействовать или собирать.

1. События и триггеры

Триггеры: применение триггеров для активации событий при взаимодействии игрока с объектами. Например, когда игрок входит в определенную зону, может открываться дверь или запускаться анимация. События: настройка различных событий, таких как нажатие кнопки или взаимодействие с объектом, чтобы запускать действия, например, воспроизведение звука или изменение состояния объекта.

2.4 Анимация и персонажи

Анимация объектов: применение Animation Blueprints для разработки анимации интерактивных объектов, например, дверей, которые могут открываться и закрываться.

MetaHuman: если в сцене используются персонажи, можно их создать с помощью MetaHuman Creator и настроить анимации для взаимодействия с окружающей средой.

2.5 Создание пользовательского интерфейса (UI)

UMG (Unreal Motion Graphics): использование UMG для создания интерфейсов, таких как меню, инвентари или HUD. При этом есть возможность добавлять кнопки, текстовые поля и другие элементы управления.

Интерактивные элементы UI: настройка взаимодействия с UI, чтобы игроки могли управлять инвентарем, получать подсказки или взаимодействовать с объектами.

3. Методы работы с интерактивной средой

Создание интерактивной среды в Unreal Engine 5 охватывает различные подходы, включая применение Blueprints для визуального программирования, написание кода на C++, работу с материалами и шейдерами, а также интеграцию мультимедийных эффектов.

3.1 Blueprint для визуального программирования

Blueprints — это мощная система визуального программирования в Unreal Engine, которая позволяет создавать игровую логику и интерактивные элементы без необходимости писать код.

**Основные аспекты работы с Blueprints:**

* Создание классов: создание новых классов объектов (например, персонажи, предметы, уровни) на основе существующих классов, добавив к ним функциональность.
* События и функции: Blueprints позволяют создавать события (например, нажатие кнопки, пересечение триггера) и функции, которые можно вызывать в ответ на эти события.
* Визуальные ноды: логика создается с помощью визуальных нодов, которые представляют собой блоки кода. Они соединяются, чтобы определить порядок выполнения действий.
* Дебаггинг: Unreal Engine предоставляет инструменты для отладки Blueprints, позволяя отслеживать выполнение логики и выявлять ошибки.

3.2 Скрипты на C++

Для более сложных и производительных решений можно также использовать C++ для написания кода, который взаимодействует с движком.

Основные аспекты работы с C++:

* Создание классов: создание собственных классов, наследуя их от базовых классов Unreal Engine, таких как AActor или UObject.
* Оптимизация: C++ позволяет более точно контролировать производительность и использование ресурсов, что особенно важно для сложных игр.
* Интеграция с Blueprints: создание функций и переменных в C++, которые будут доступны в Blueprints, что позволяет комбинировать визуальное программирование с мощью C++.
* Доступ к API: C++ предоставляет полный доступ к API Unreal Engine, что позволяет использовать все возможности движка.
  1. Работа с материалами и шейдерами

Материалы и шейдеры играют ключевую роль в создании визуально привлекательных сред.

Основные аспекты работы с материалами:

* Material Editor: UE5 предоставляет нодовый редактор для создания материалов. Есть возможность комбинирования текстур, цветов, отражений и других параметров, чтобы создать сложные материалы.
* PBR (Physically Based Rendering): UE5 поддерживает PBR, что позволяет создавать реалистичные материалы, которые реагируют на освещение в сцене.
* Шейдеры: создание пользовательских шейдеров для достижения специфических визуальных эффектов, используя HLSL (High-Level Shading Language) в Material Editor.

3.4 Реализация мультимедийных эффектов

Мультимедийные эффекты, такие как звук, анимация и видео, могут значительно улучшить интерактивную среду.

Основные аспекты реализации мультимедийных эффектов:

* Звук: UE5 поддерживает интеграцию звуковых эффектов и музыки. Имеется возможность использовать Audio Components для воспроизведения звуков в ответ на события (например, шаги персонажа или звуки окружения).
* Анимация: Использование Animation Blueprints для создания анимации персонажей и объектов. Также можно настраивать анимации в зависимости от состояния игры или взаимодействий.
* Видеоплееры: UE5 позволяет интегрировать видео в среду, используя Media Framework. Это может быть полезно для создания кат-сцен или интерактивных элементов, таких как экраны с видео.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате данной работы была создана интерактивная визуальная среда. Также была изучена работа с внутренним инструментарием движка Unreal Engine 5. Приобретены знания об создании подобных проектов.

Также в рамках данной работы был проведен анализ реализаций проектных решений в существующих продуктах.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Unreal Engine 5 – Знакомство с редактором // Unreal Engine Documentation URL: https://dev.epicgames.com/community/learning/tutorials/DYE1/unreal-engine-5-1-unreal-engine-5 (дата обращения: 8.10.2024).

2. Unreal Engine 5 – Introduction to Materials // Unreal Engine Documentation URL: https://dev.epicgames.com/community/learning/tutorials/9d0a/unreal-engine-introduction-to-materials (дата обращения: 8.10.2024).  
3. Unreal Engine 5 – Procedural Foliage Tool // Unreal Engine Documentation URL: https://dev.epicgames.com/documentation/en-us/unreal-engine/procedural-foliage-tool-in-unreal-engine (дата обращения: 8.10.2024).

4. Quixel Bridge – Marketplace with Megascans and Metahumans // Unreal Engine Documentation URL: https://quixel.com/bridge (дата обращения: 8.10.2024).

5. Unreal Engine 5 – Interactive water with Niagara // Unreal Engine Documentation URL: https://dev.epicgames.com/community/learning/tutorials/LZen/unreal-engine-interactive-water-with-niagara-fluids-in-5-minutes (дата обращения: 23.10.2024).