

I/TMO

**ВВЕДЕНИЕ В GAMEDEV:
UNREAL ENGINE 4 И
BLUEPRINTS**



Атыпшева Татьяна Владимировна



- ☐ Окончила ННГУ им. Лобачевского по специальности «Информационные системы»
- ☐ Окончила больше 15 коммерческих курсов в области **GAMEDEV**
- ☐ Являюсь инженером в международной **GAMEDEV** компании в СПб
- ☐ Являюсь призером международных **GAMEDEV** хакатонов

ГЛАВА 1 _ ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ

ІІТМО

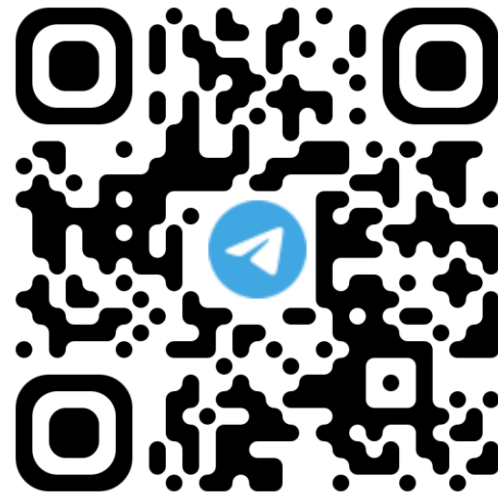
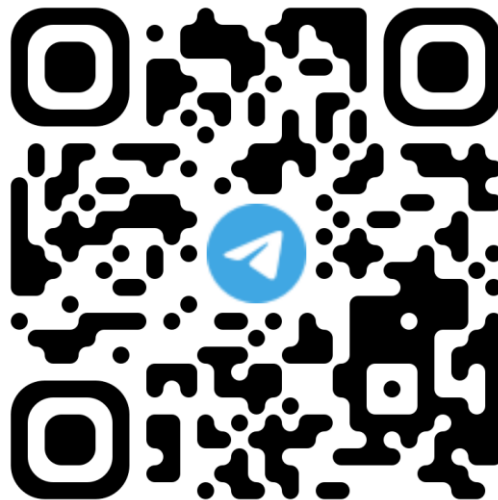
Ссылка на группу в телеграме с информацией для группы:



первой

<https://t.me/+2ZkvgpYg1jVmMjNi>

третьей



<https://t.me/+BY8ggJQ53hFiOWUy>

второй

<https://t.me/+HdBUupKHYDw4MTQy>

Работа в группах



- ☐ Кто вы? Представьтесь
- ☐ С какого вы курса и факультета ИТМО или другого ВУЗа?
- ☐ Ваша любимая игра

☐ Что бы вы хотели видеть на курсе?



<https://ahaslides.com/7LMCM>

Слайд 1

☐ Что вы точно не хотели бы видеть на курсе?



<https://ahaslides.com/7LMCM>

Слайд 2

Информация о курсе. Лекции



- ☐ Введение в **GAMEDEV** (23.09.23)
- ☐ Основы **UNREAL ENGINE 4** (23.09.23)
- ☐ Системы контроля версий (30.09.23)
- ☐ Профессии и документы в **GAMEDEV** (30.09.23)
- ☐ Визуализация и **3D** моделирование **X2** (07.10.23)
- ☐ Жанры, механики, анализ (14.10.23)
- ☐ Введение в C++ в **UNREAL ENGINE 4** (14.10.23)

Информация о курсе. Практики



- ☐ Мастер-класс **BLUEPRINTS** X2
- ☐ Мастер-класс **"АРКАНОИД"** X2
- ☐ Мастер-класс по дополнительным инструментам в **GAMEDEV**
- ☐ Квиз **"ПЕРВОМУ ИГРОКУ ПРИГОТОВИТЬСЯ"**
- ☐ Защита групповых проектов X2

Информация о лабораторных работах курса



- ☐ ЛР1. Первый проект в **UNREAL ENGINE 4** и **GIT**
- ☐ ЛР2. Решение задач в **UNREAL ENGINE 4**
- ☐ ЛР3. Создание **3D** модели в **BLENDER**
- ☐ Групповой проект. Создание игры **"АРКАНОИД"**

ГЛАВА 1 _ ВВЕДЕНИЕ В GAMEDEV ІТМО

- ☐ Создание **GAMEDEV** проектов
- ☐ Этапы разработки игры
- ☐ Классификация подходов к разработке игр
- ☐ Среды разработки игр





Геймдев (GameDev, от английского games development — «разработка игр») — процесс создания игры: от разработки и дизайна до выпуска на рынок.

ГЛАВА 1 _ ПЛАТФОРМЫ

ИТМО

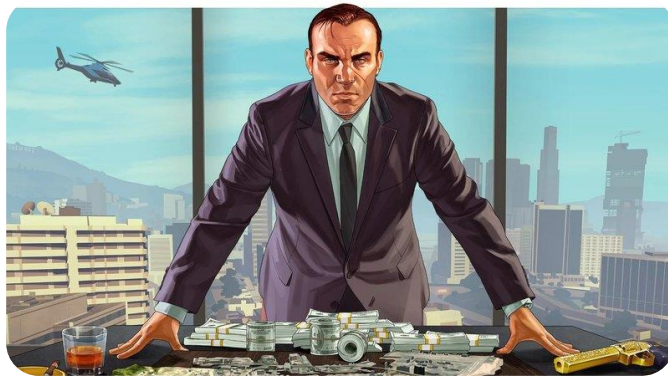


☐ Подумайте, какой платформы не хватает?

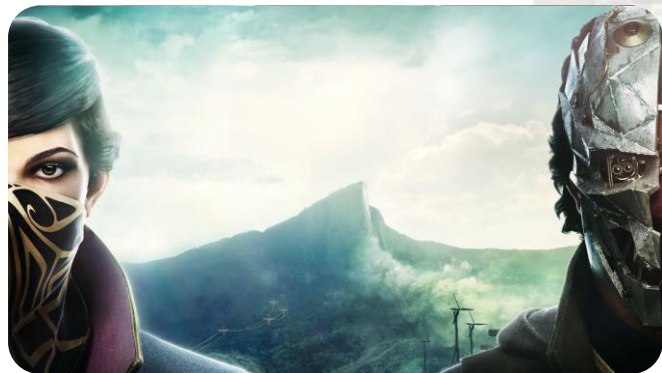


ГЛАВА 1 _ ЧТО ТАКОЕ AA/AAA

ИТМО



AAA



AA



Инди-игры

Pipeline



Пайплайн (от английского pipeline — «трубопровод») — это документ, визуализирующий процесс разработки продукта. Он представляет собой последовательность этапов, расположенных так, что конец предыдущего является началом следующего.

ГЛАВА 1 _ ЭТАПЫ РАЗРАБОТКИ

ІТМО

Концептирование

Прототипирование

Вертикальный срез

Производство контента

CBT (закрытое бета-тестирование)

DBT (открытый бета-тест)

Релиз



ГЛАВА 1 _ КАК ПРИДУМАТЬ ИГРУ ІІТМО

Откуда черпать вдохновение для игры?



Всё есть игра! И всё может быть в неё превращено!

- ☐ Играйте во множество игр
- ☐ Общайтесь с другими разработчиками
- ☐ Везде ищите идеи



-механика-динамика-эстетика-
механика — это правила, динамика — это
непосредственно игра, эстетика — удовольствие в
процессе игры



Нельзя научиться создавать игры,
не создавая их!

ГЛАВА 1 _ А КТО ИГРАТЬ БУДЕТ? ІІТМО



Хобби

Работа



Убить время



ГЛАВА 1 _ ДВИЖКИ



Согласно статистике Steam

Unity
Unreal
GameMaker: Studio
RPGMaker
Ren'Py
XNA
Adobe AIR
Godot
Cocos2d
MonoGame
Construct

Согласно статистике itch.io

Unity
Construct
GameMaker: Studio
Godot
Twine
Unreal Engine
Bitsy
RPG Maker
PICO-8
Ren'Py
LÖVE

Спасибо
за внимание!

it's **MO** *re than a*
UNIVERSITY

tatyana.atyapsheva@mail.ru