

**I/TMO**

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

# ГЛАВА 1 \_ ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ

ІІТМО

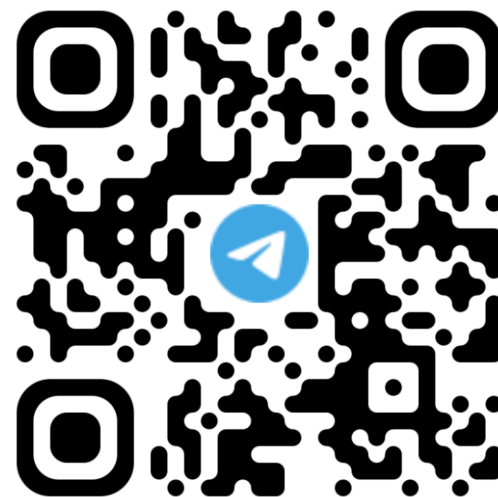
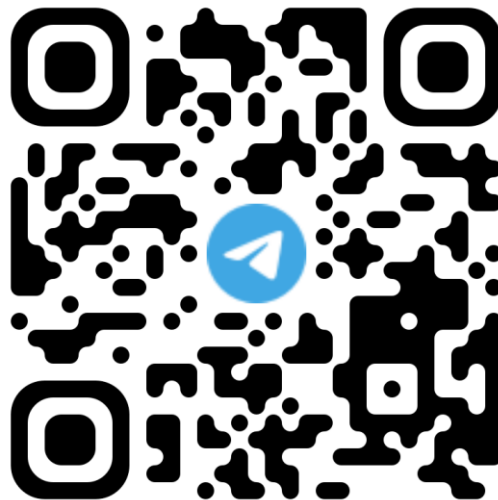
Ссылка на группу в телеграме с информацией для группы:



первой

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

третьей



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

второй

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



❑ Возможности среды **UNREAL ENGINE 4**

❑ Введение в **UNREAL ENGINE 4**:

- Информация о движке
- Установка движка и стора
- Главное меню
- Создание проекта

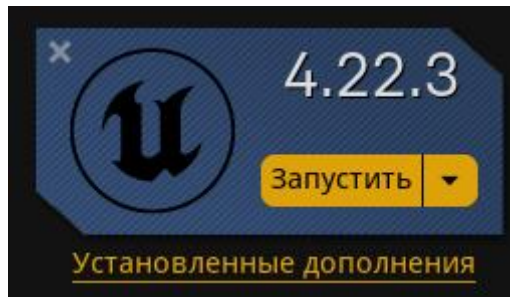


- ☐ Игровой движок, разрабатываемый и поддерживаемый компанией Epic Games.
- ☐ Первой игрой на этом движке был шутер от первого лица Unreal, выпущенный в 1998 году.
- ☐ С 2015 года Unreal Engine бесплатен (условно)

<https://store.epicgames.com/ru/>

Вот ссылка на Epic Games.  
Тут регистрируемся и  
качаем лаунчер.

Нужная нам версия движка



## ЛР I. Первый проект в Unreal Engine 4 и GIT



Пока берем первую часть данной лабораторной работы из документа на диске.

Задачи:

- ☐ Скачать и установить на персональный компьютер или ноутбук игровой движок Unreal Engine 4.
- ☐ Создать первый проект, изучить настройки среды и основные элементы меню.
- ☐ Создать небольшую сцену с домиком, который состоит не менее чем из 10 и не более 25 объектов.

Спасибо  
за внимание!

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

tatyana.atyapsheva@mail.ru