

I/TMO

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

ПРАКТИКА 1 И 2_ МАСТЕР-КЛАСС BLUEPRINTS 1 И 2

ITMO

- ☐ Введение в технологию **BLUEPRINTS**
- ☐ Возможности среды **UNREAL ENGINE 4** для работы с **BLUEPRINTS**
- ☐ Базовые операции **BLUEPRINTS**
- ☐ Классы в **UNREAL ENGINE 4** для работы с **BLUEPRINTS**
- ☐ Структура проекта
- ☐ Миграция в **UNREAL ENGINE 4** для совместной работы
- ☐ Взаимодействие с объектами с помощью **BLUEPRINTS**
- ☐ Компиляция, сборка и отладка проекта

ЛР2. Решение задач в Unreal Engine 4



- ☐ Решить 3 задачи на базовые blueprints в Unreal Engine 4.
- ☐ Произвести миграцию проектов из ЛР1 в ЛР2 (решенные задачи).
- ☐ Залить полученный проект в открытый репозиторий системы контроля версий.

ПРАКТИКА 1 И 2 _ ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ІІТМО

❑ Что нового вы узнали за эти две практики?



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

Слайд 3

Спасибо
за внимание!

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

tatyana.atyapsheva@mail.ru