

I/TMO

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

ГЛАВА 5 И 6 _ ВИЗУАЛИЗАЦИЯ И 3D МОДЕЛИРОВАНИЕ В GAMEDEV

ИТМО

- ☐ Установка программы для моделирования **BLENDER**
- ☐ Создание базовой сцены
- ☐ Основные функции, окна, меню и интерфейс **BLENDER**
- ☐ Создание простого примера **3D** модели
- ☐ Развертка **3D** модели
- ☐ Сохранение и импорт модели в **UNREAL ENGINE 4**



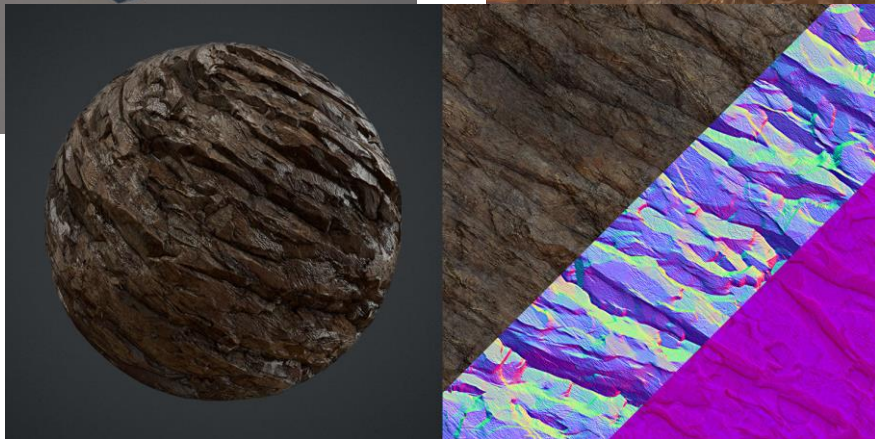
ГЛАВА 5 И 6_ ИГРОВАЯ ГРАФИКА ІІТМО



геометрия



свет



текстуры

ГЛАВА 5 И 6_ ИГРОВАЯ ГРАФИКА ІІТМО



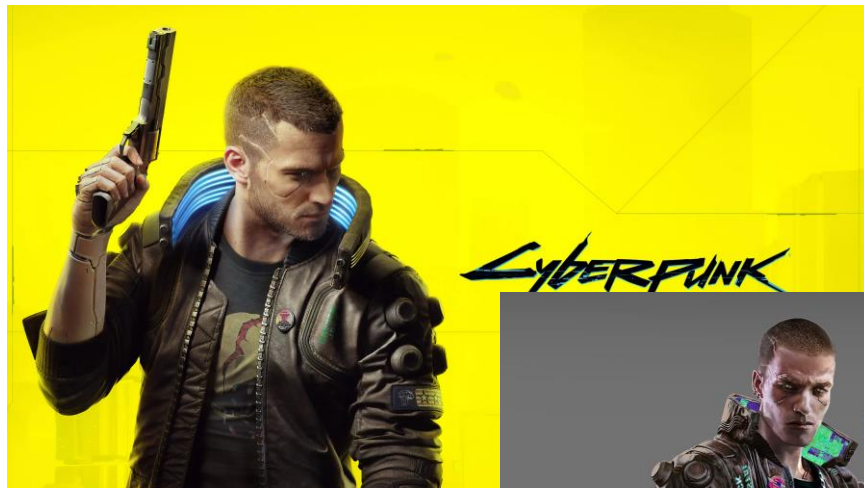
геом

текстуры

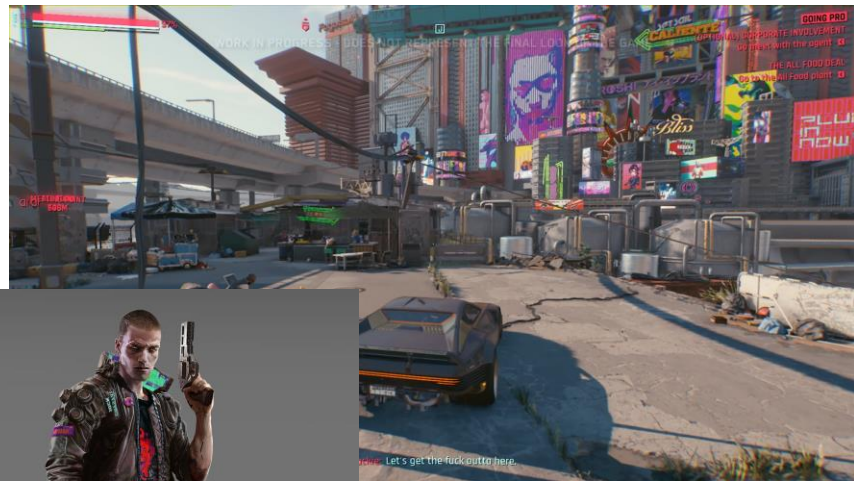
эффекты

ГЛАВА 5 И 6_ В ЦЕЛОМ

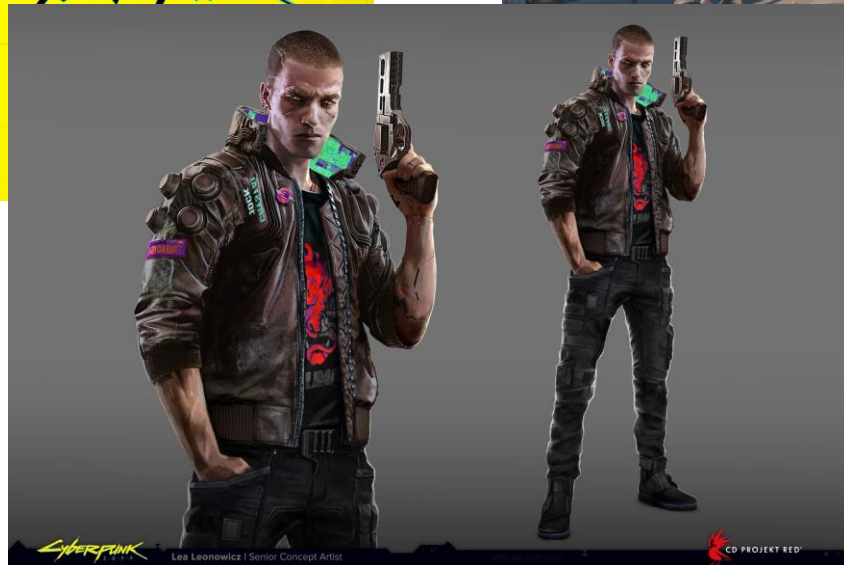
ИТМО



промо



игровой



концепт

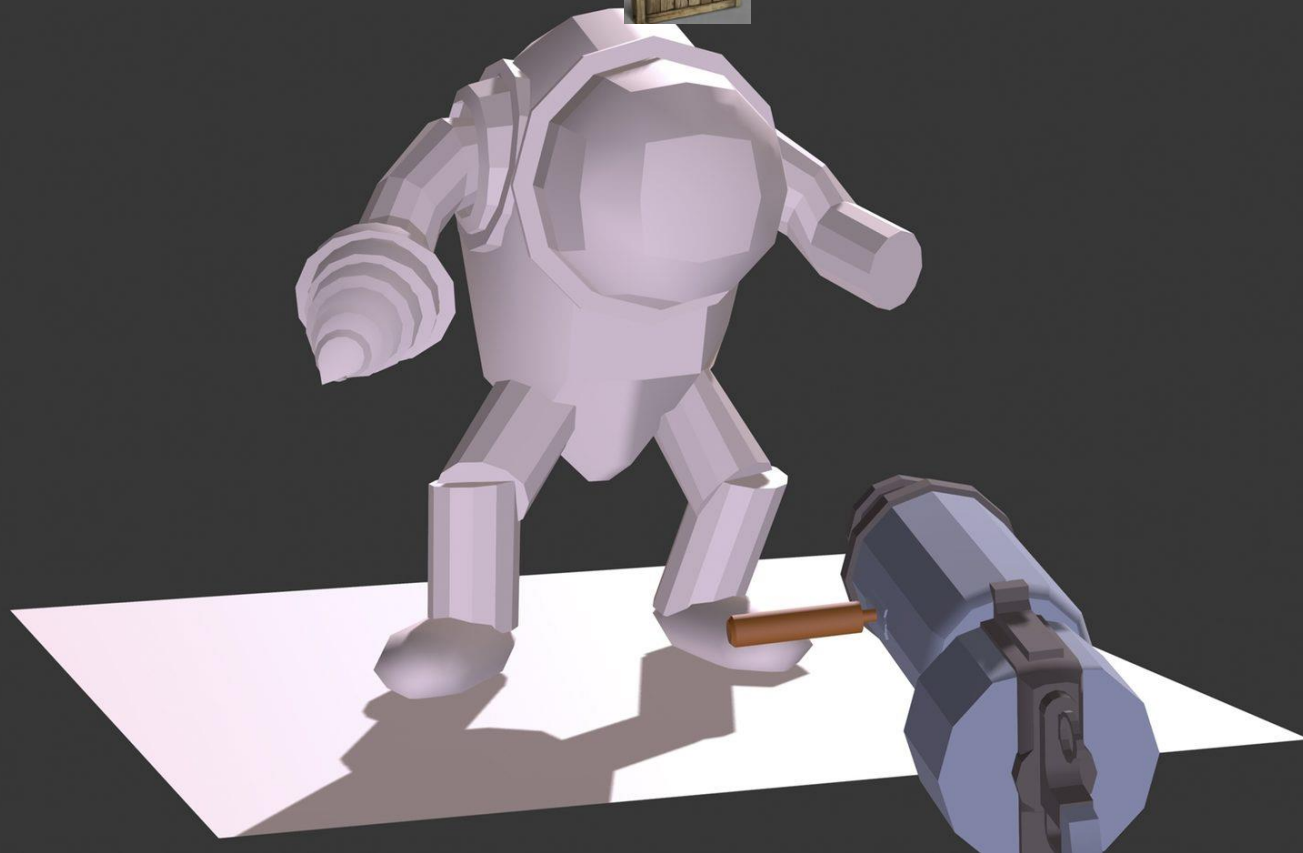
ГЛАВА 5 И 6_ АССЕТЫ

ИТМО



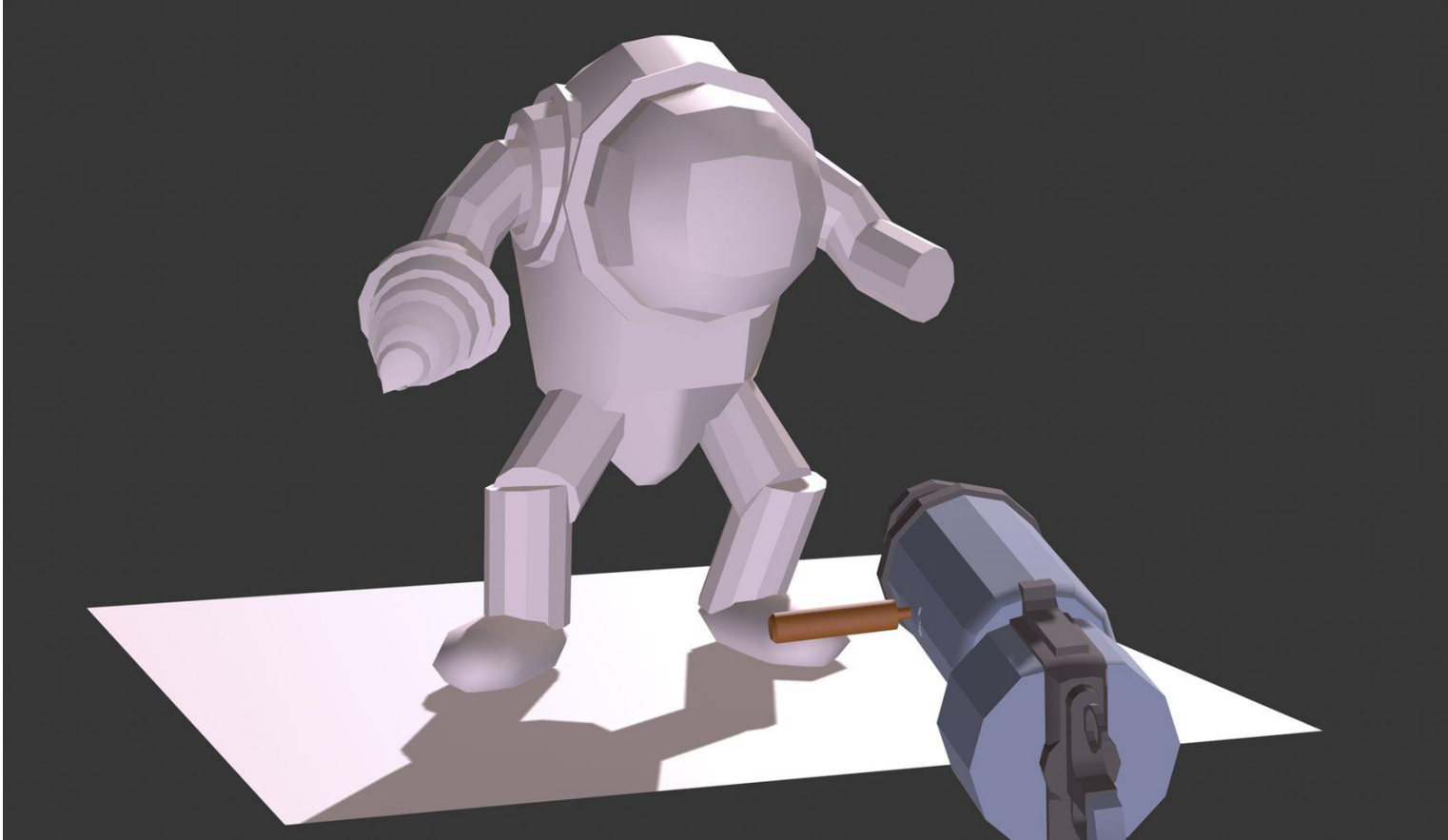
ГЛАВА 5 И 6_ БЭКИНГ

ІІТМО



ГЛАВА 5 И 6_ БЛОКИНГ

ІТМО



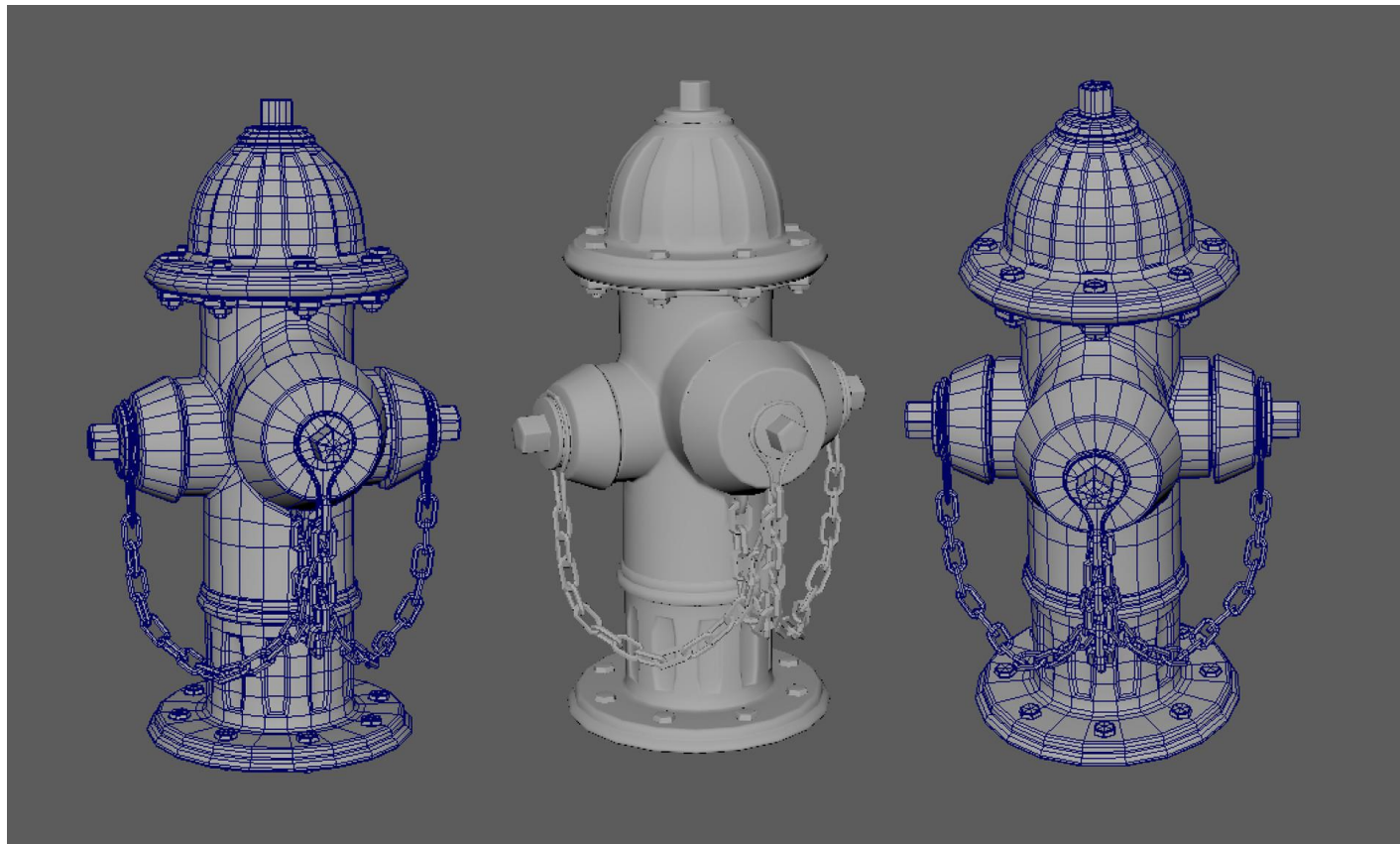
ГЛАВА 5 И 6_ЛОУ ПОЛИ

ІТМО



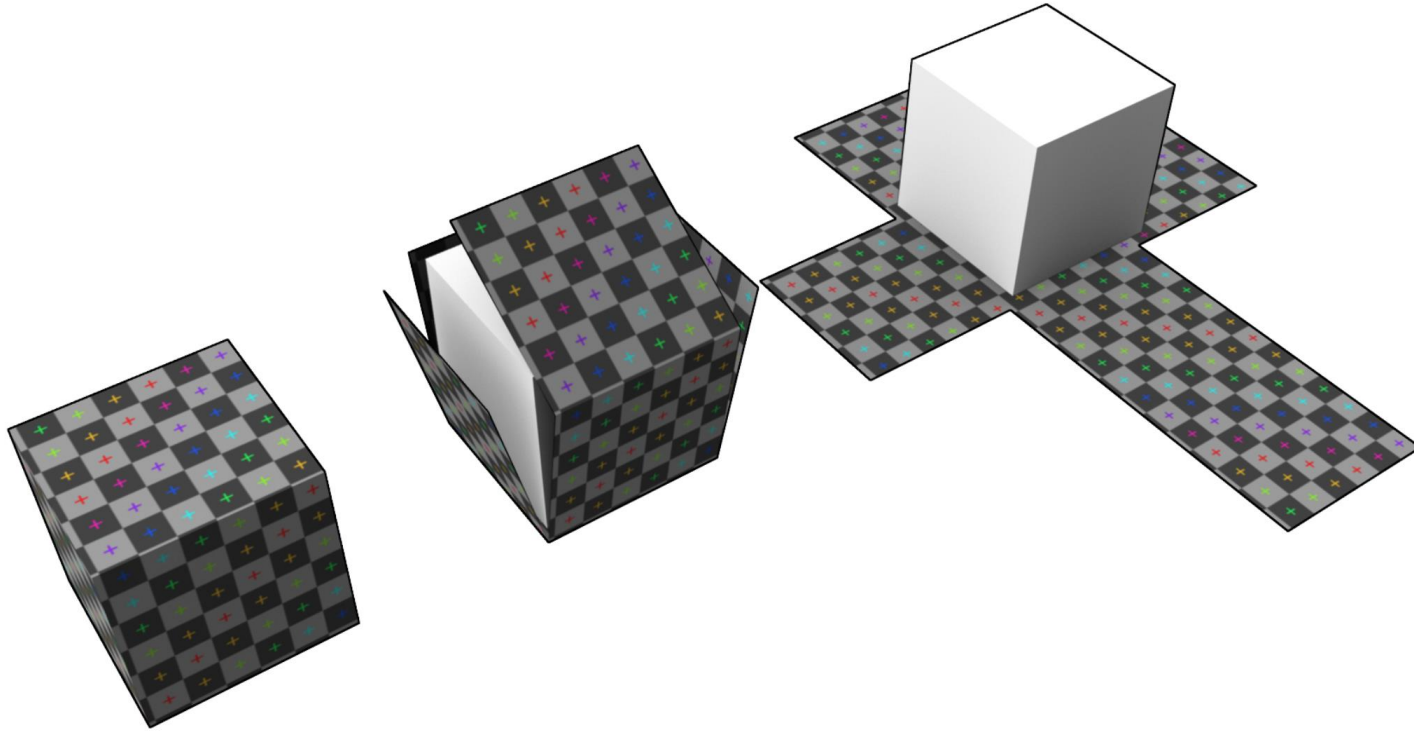
ГЛАВА 5 И 6_ХАЙ ПОЛИ

ІІТМО



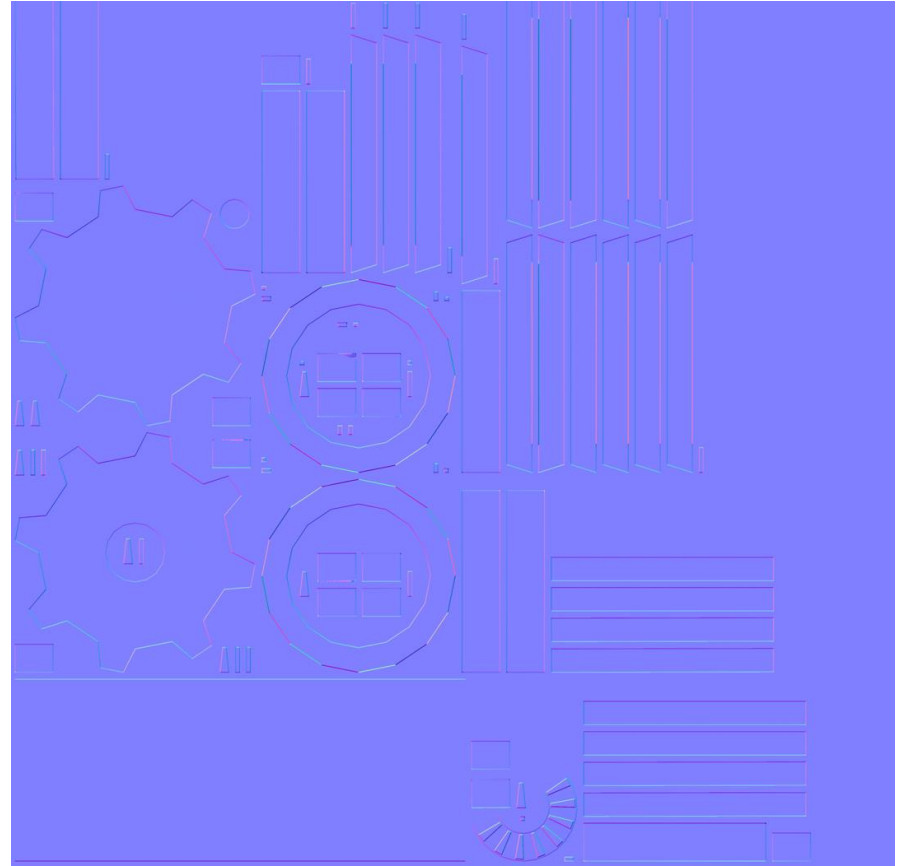
ГЛАВА 5 И 6_ РАЗВЕРТКА

ИТМО



ГЛАВА 5 И 6_НОРМАНН КАРТА

ІІТМО



ГЛАВА 5 И 6_ ТЕКСТУРИРОВАНИЕ

УІТМО



ГЛАВА 5 И 6_ В ДВИЖКЕ

ІТМО

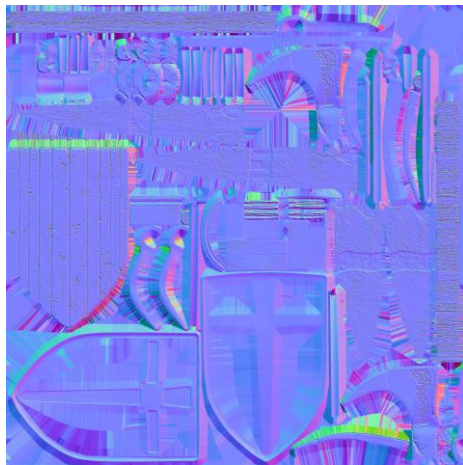


ГЛАВА 5 И 6_ КАРТЫ. ПРИМЕР

ИТМО



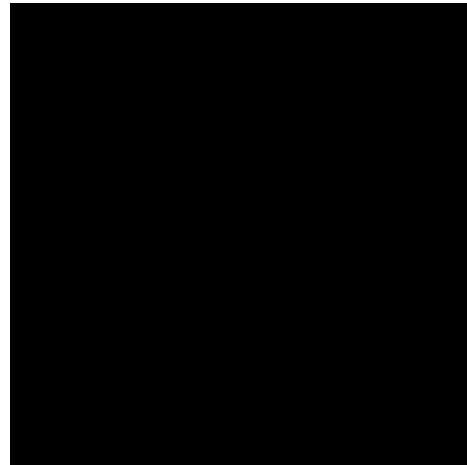
Albedo



Normal



Occlusion Roughness
Metallic



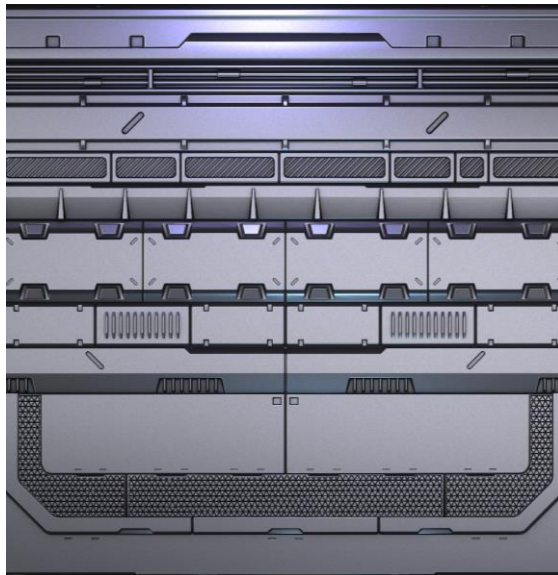
Emissive

ГЛАВА 5 И 6_ ТРИМ, ТАЙЛ, УНИКАЛЬНЫЕ КАРТЫ

ІІТМО



Тайл



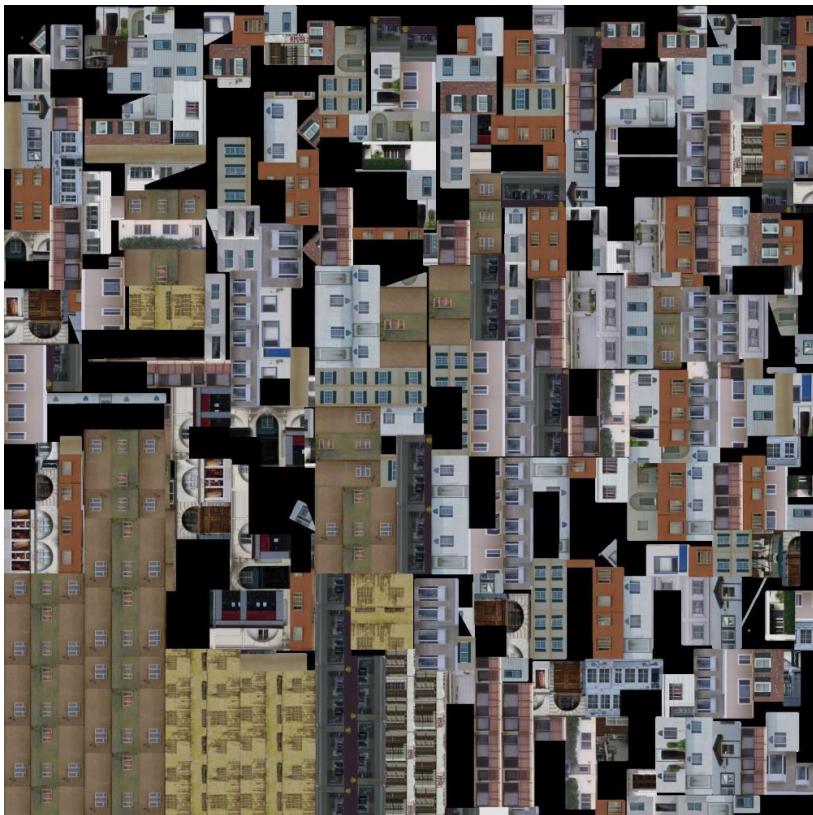
Трим



Уникальная

ГЛАВА 5 И 6_ АТЛАСЫ

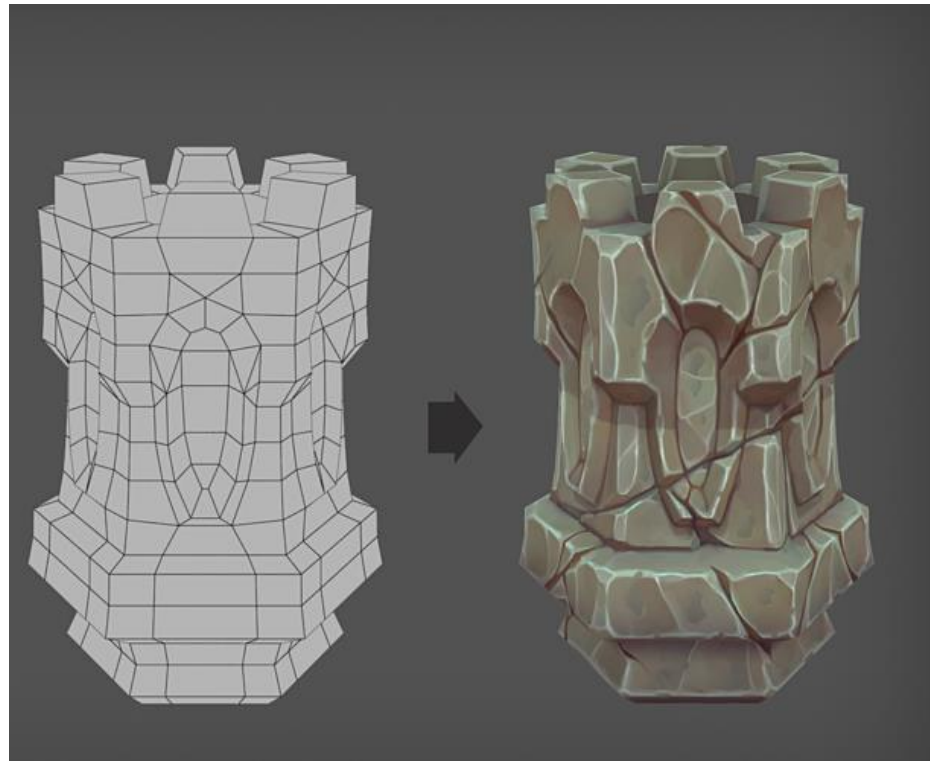
ИТМО



ГЛАВА 5 И 6_ PBR И ХЭНДПЕЙНТ ИТМО



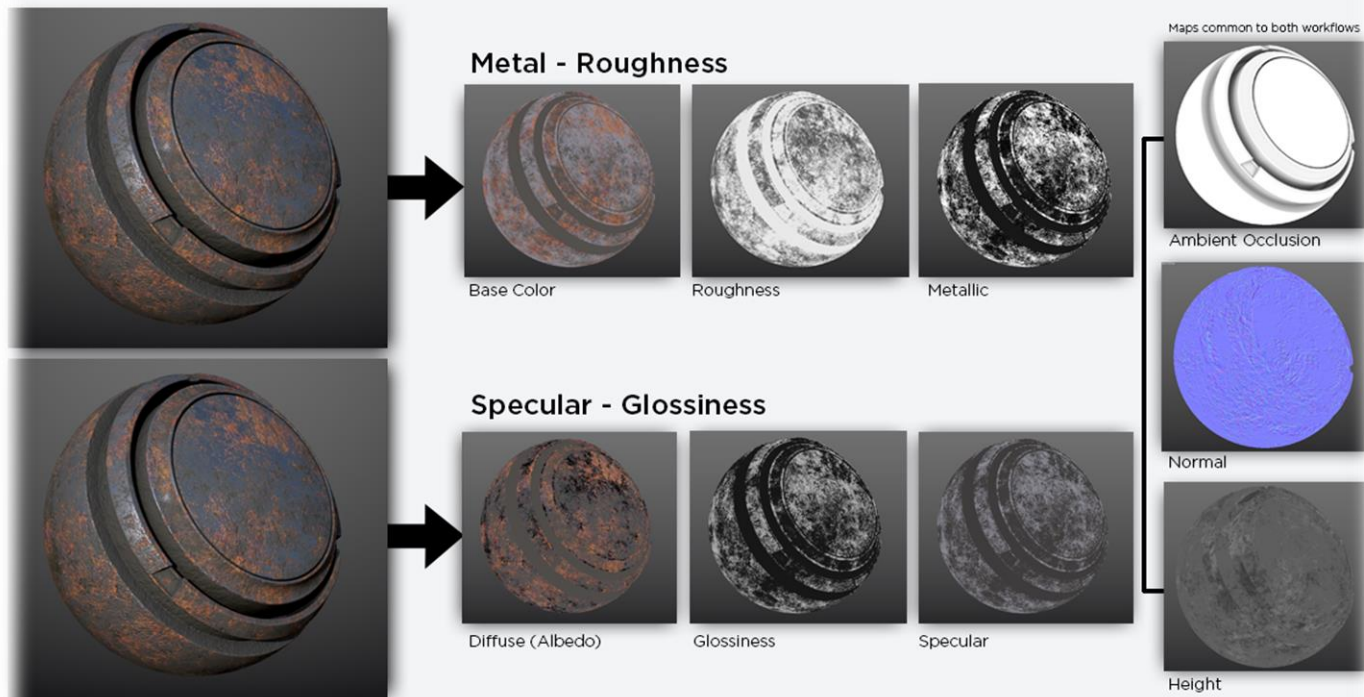
PBR



handpaint

ГЛАВА 5 И 6 _ ПРИНЦИПЫ?

ИТМО



ГЛАВА 5 И 6 _ ТЕКСЕЛИ И ПИКСЕЛИ

ІТМО

— ✕

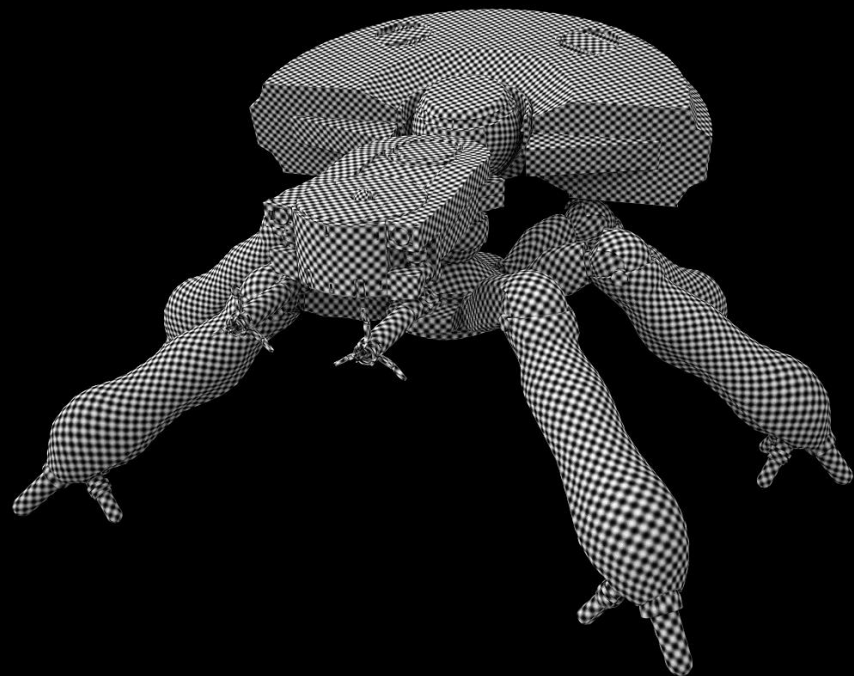
Тексель (от англ. Texel, texture element/элемент текстуры) — это наименьший элемент текстурной карты (texture map).



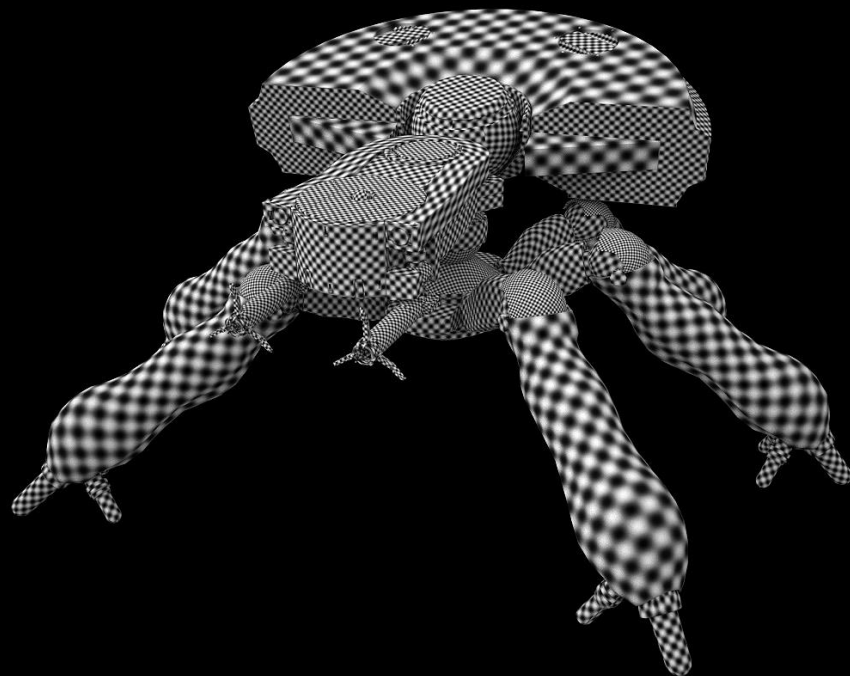
Пиксель (от англ. Pixel, picture element/элемент изображения) — это наименьший элемент цифрового изображения.

ГЛАВА 5 И 6_ТЕКСТУРИ. ПРИМЕР ІІТМО

GOOD



BAD



ГЛАВА 5 И 6_ЛОДЫ

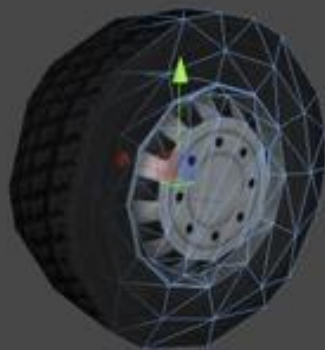
ИТМО

Poly Count: 716



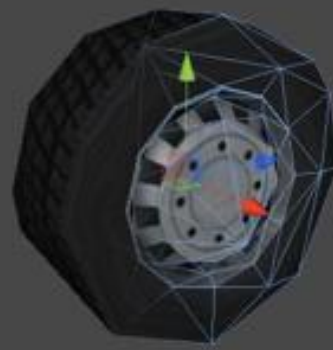
LOD 0

Poly Count: 358



LOD 1

Poly Count: 228



LOD 2



ГЛАВА 5 И 6_ ПРОГРАММЫ

ІІТМО



ГЛАВА 5 И 6_ ССЫЛОЧНАЯ

ІТМО

<https://www.blender.org/>

- ссылка Blender

ЛР 3. Создание 3D модели в Blender



- ☐ Выбрать одну из шахматных фигур.
- ☐ Создать 3D модель этой фигуры в Blender.
- ☐ Сделать развертку этой модели в Blender.
- ☐ Импортировать полученную модель в Unreal Engine 4.
- ☐ Залить проект в открытый репозиторий.

Спасибо
за внимание!

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

tatyana.atyapsheva@mail.ru