

**I/TMO**

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

- ☐ Дополнительные инструменты для улучшения группового проекта
- ☐ Введение в VFX
- ☐ HDRI-карты и Fog
- ☐ Элементы sound-дизайна в игровой разработке





Heads Up Display (HUD) — это набор графических интерфейсов и декоративных элементов, расположенных на переднем плане и/или в игровом мире, которые призваны явно и быстро доносить до игрока необходимую информацию от игры в определенный момент времени, не мешая получению игрового опыта.



# ПРАКТИКА 5\_ ОПРЕДЕЛЕНИЕ



High Dynamic Range Image (HDRI) — изображения с высоким динамическим диапазоном (разница между самым тёмным и самым ярким пикселями в изображении), панорамная фотография, содержащая большое количество данных.





High Dynamic Range Image (HDRI) — изображения с высоким динамическим диапазоном (разница между самым тёмным и самым ярким пикселями в изображении), панорамная фотография, содержащая большое количество данных.



VFX (visual effects) – визуальные эффекты



❑ Что нового вы узнали за эту практику?



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

Слайд 3

Спасибо  
за внимание!

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

tatyana.atyapsheva@mail.ru