

РЕЦЕНЗИЯ

На квалификационную работу бакалавра Киселева Сергея Андреевича На тему: «Методы создания ландшафта и его элементов в трёхмерном движке Unreal Engine»

Квалификационная работа студента Киселева С.А. посвящена методам создания ландшафта и его элементов в трёхмерном движке Unreal Engine 4.

В работе рассмотрено создание ландшафтов и их наполнение различными 3d-объектами. Разработаны различные типы ландшафтов, на основе которых возможно создание игр или фильмов. Освоена работа с трехмерным движком Unreal Engine 4 с помощью скриптовой системы Blueprints. Поэтапно описаны методы создания и модификации ландшафтов. Акцент сделан на создание собственных настраиваемых материалов воды и автоматически регулируемого материала на основе изменения высот пейзажа. Также реализована динамическая мена дня и ночи с настраиваемой продолжительностью светлого и темного времени суток, уделено внимание таким мелочам, как лунные фазы и звездное небо. Приобретены навыки работы с ПО для создания карт высот: World Machine. Результатом практической деятельности студента в рамках данной работы стало приложение с реализованными ландшафтами местностей, которые в дальнейшем возможно использовать в качестве игровых уровней или карт фильмов.

Объем расчетно-пояснительной записки – __ листов формата А4, графическая часть – __ листов формата А4.

К достоинствам работы следует отнести практическую значимость достигнутого результата из-за отсутствия подобных решений для Unreal Engine в Epic Games Store. Кроме того, нужно отметить отличительную реалистичность ландшафтов и возможность настройки материалов.

К замечаниям можно отнести пожелание более подробного описания классов разработанных систем.

Выполненная работа соответствует заявленной теме, а также требованиям, предъявляемым к дипломным работам, и заслуживает оценки «отлично», а ее автор – присуждения степени бакалавр по направлению «Информатика и вычислительная техника».

Эксперт АО «НПО «Техномаш им. С.А. Афанасьева», к.т.н
_____/ Кондратенко А.Н. /