

Разработка электронной обучающей системы по использованию графической среды «Unreal Engin 4»

Выпускная квалификационная работа

По специальности 09.02.03 «Программирование в компьютерных системах»

Выполнил: Студент группы 0314-27-28ПО

Абрамов Никита Алексеевич

Руководитель: Романова Екатерина Сергеевна

Псков 2016

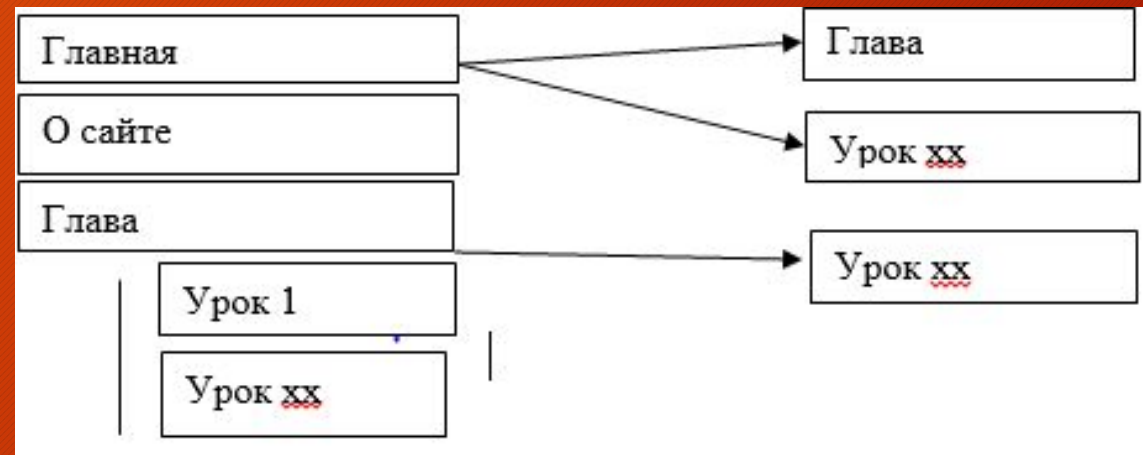
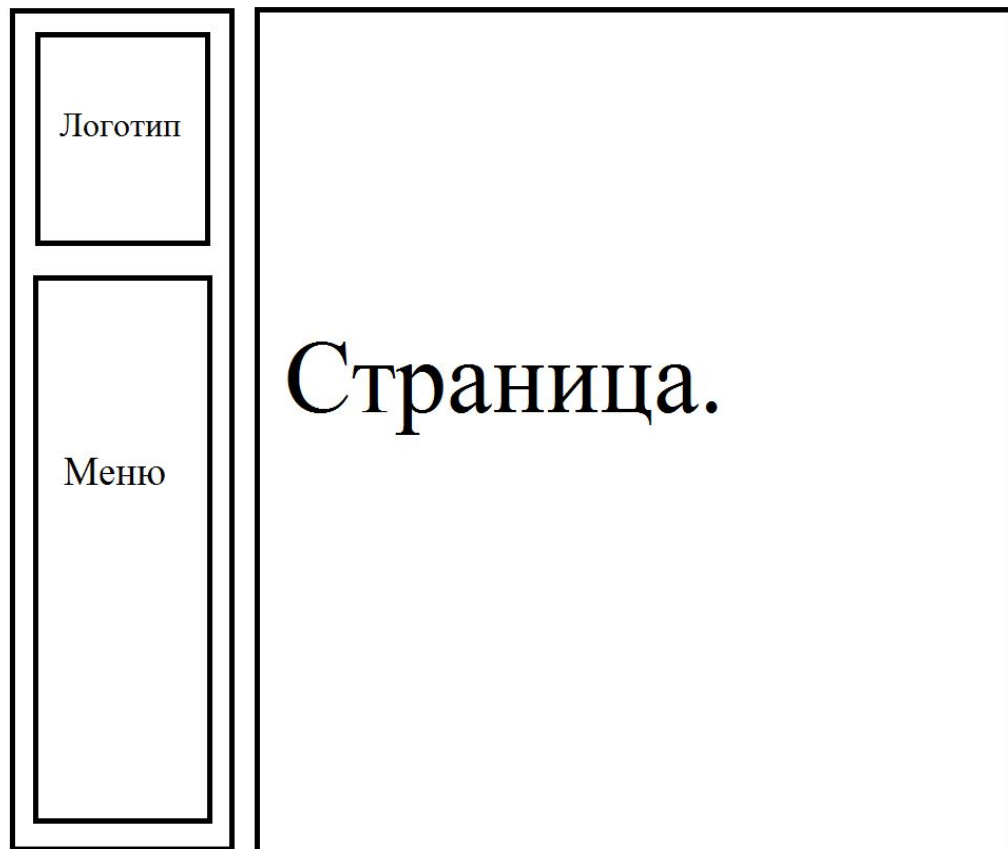
Содержание

- Цели и задачи
- Структура
- Главная страница сайта
- Страница «О программе»
- Страница «Глава 1»
- Страница «Свежие записи»
- Комментарии
- Заключение

Цели и задачи

- Разработать электронную обучающую систему
- Наполнить контентом
- Тестирование и проверка работоспособности

Структура сайта



Главная страница сайта



Инструктаж по UNREAL ENGINE 4

ДЕЛАТЬ ИГРЫ НЕ ТАК ПРОСТО КАК КАЖЕТСЯ.

ГЛАВНАЯ

О ПРОГРАММЕ UNREAL ENGIN.

ГЛАВА 1. ▶

СВЕЖИЕ ЗАПИСИ

• [Новость на 25.05.2016](#)

Главная

Всем здравствуйте. Добрый день.

Меня зовут Никита, я создал этот сайт для того что бы давать информацию по работе в программе Unreal Engine 4. Спросите почему я решил создать сайт по этой программе если уже есть и ролики и другие сайты и форумы. Дело в том что не всем удобно смотреть ролики, да и просмотр роликом затрачивает время на просмотр, это надо останавливать и перематывать на место которое вы не поняли и т.п. действия. Другие сайты, да есть один очень популярный сайт (не буду я вставлять сюда ссылку, аля реклама =)) Но он сделан в виде форума, там не так часто обновляют информацию, да и автор чаще снимает тока видео ролики, и не обновляет старые уроки и не выдаёт новую информацию по версия. У него есть на то причина, он стримит, снимает видео в онлайн режиме и занимается проектом игры в жанре выживания. Тут я буду писать в основном в текстовом виде информацию, делать скриншоты, если понадобится видео для подробного рассмотрения то я либо закреплю ссылку либо запишу сам если будет возможность, еще это зависит на сколько подробно нужно показать пример.

Надеюсь этот сайт вам будет полезен, вы получите ту информацию которая вам нужна.

Если у вас есть какие-то идеи и предложения пишите мне на почту — vashhurricane69@gmail.com Или пишите мне на сайте [ВКонтакте](#).

P.S. Информацию по сайту я планирую обновлять раз в неделю. В Свежих записях я буду обновлять новости по сайту.

Страница «О программе»



Инструктаж по UNREAL ENGINE 4

ДЕЛАТЬ ИГРЫ НЕ ТАК ПРОСТО КАК КАЖЕТСЯ.

ГЛАВНАЯ

О ПРОГРАММЕ UNREAL ENGINE

ГЛАВА 1. ▶

СВЕЖИЕ ЗАПИСИ

• Новость на 25.05.2016

О программе Unreal Engine.

Unreal Engine — игровой движок, разрабатываемый и поддерживаемый компанией Epic Games.

Первая игра, созданная на этом движке — Unreal — появилась в 1998 году. С тех пор различные версии движка были использованы в более чем в сотне игр и других проектов.

Написанный на языке C++, движок позволяет создавать игры для большинства операционных систем и платформ: Microsoft Windows, Linux, Mac OS и Mac OS X; консолей Xbox, Xbox 360, PlayStation 2, PlayStation 3, PSP, PS Vita, Wii, Dreamcast, GameCube и др., а также на различных портативных устройствах, например, устройствах Apple (iPad, iPhone), управляемых системой iOS и прочих. (Впервые работа с iOS была представлена в 2009 году, в 2010 году продемонстрирована работа движка на устройстве с системой webOS).

Для упрощения портирования движок использует модульную систему зависимых компонентов; поддерживает различные системы рендеринга (Direct3D, OpenGL, Pixomatic; в ранних версиях: Glide, S3, PowerVR), воспроизведения звука (EAX, OpenAL, DirectSound3D; ранее: A3D), средства голосового воспроизведения текста, распознавание речи), модули для работы с сетью и поддержки различных устройств ввода.

Для игры по сети поддерживаются технологии Windows Live, Xbox Live, GameSpy и прочие, включая до 64 игроков (клиентов) одновременно. Таким образом, движок адаптировали и для применения в играх жанра MMORPG (один из примеров: Lineage II).

Иерархия объектов

Все элементы игрового движка представлены в виде объектов, имеющих набор характеристик, и класса, который определяет доступные характеристики. В свою очередь, любой класс является «дочерним» классом **object**. Среди основных классов и объектов можно выделить следующие:

- Актёр (**actor**) — родительский класс, содержащий все объекты, которые имеют отношение к игровому процессу и имеют пространственные координаты.
 - Пешка (**pawn**) — физическая модель игрока или объекта, управляемого искусственным интеллектом. Название происходит от англ. pawn — тот, кем манипулируют (или пешка, поэтому

Страница «Глава 1»



Инструктаж по UNREAL ENGINE 4

ДЕЛАТЬ ИГРЫ НЕ ТАК ПРОСТО КАК КАЖЕТСЯ.

[ГЛАВНАЯ](#)

[О ПРОГРАММЕ UNREAL ENGIN.](#)

[ГЛАВА 1.](#) ▶

СВЕЖИЕ ЗАПИСИ

• [Новость на 25.05.2016](#)

Глава 1.

В этой главе вы узнаете основное меню программы Unreal Engine 4. Как установить, запустить, основной интерфейс.

1. [Скачивание и установка.](#)
2. [Рассмотрение лаунчера.](#)
3. [Рассмотрение вкладки «Unreal Engine 4».](#)
4. [Рассмотрение окна запуска Unreal Engin 4. Часть 1.](#)

Сайт работает на WordPress. Theme: Flat 1.0.3 by Themeisle.

Страница «Свежие записи»



Инструктаж по UNREAL ENGINE 4

ДЕЛАТЬ ИГРЫ НЕ ТАК ПРОСТО КАК КАЖЕТСЯ.

[ГЛАВНАЯ](#)

[О ПРОГРАММЕ UNREAL ENGIN.](#)

[ГЛАВА 1.](#)

СВЕЖИЕ ЗАПИСИ

• [Новость на 25.05.2016](#)

Новость на 25.05.2016

23.05.2016 BY VALTAZZARD · 1 КОММЕНТАРИЙ

Был создан и открыт сайт «Инструктаж по Unreal Engine 4»

Сайт находится в стадии разработки. Программа полностью на английском языке и требуется время на перевод.

Всем спасибо.

1 COMMENT



Сергей

25.05.2016 в 21:45 | [Изменить](#)

Постарайся все успеть =).

[Ответить](#)

ДОБАВИТЬ КОММЕНТАРИЙ

Вы вошли как [Valtazzard](#). [Выйти?](#)

Комментарии

1 COMMENT



Сергей

25.05.2016 в 21:45 | [Изменить](#)

Постарайся все успеть =).

[Ответить](#)

ДОБАВИТЬ КОММЕНТАРИЙ

Вы вошли как [Valtazzard](#). [Выйти?](#)

[Отправить комментарий](#)

Заключение

Были поставлены следующие задачи

1. Разработать электронную обучающую систему
2. Наполнить контентом
3. Тестирование и проверка работоспособности

Поставленные задачи выполнены

Обучающая система функционирует

Разработка электронной обучающей системы по использованию графической среды «Unreal Engin 4»

Выпускная квалификационная работа

По специальности 09.02.03 «Программирование в компьютерных системах»

Выполнил: Студент группы 0314-27-28ПО

Абрамов Никита Алексеевич

Руководитель: Романова Екатерина Сергеевна

Псков 2016