

```
window.yaContextCb.push(())=>{ Ya.Context.AdvManager.render({ "blockId":  
"R-A-7038977-3", "renderTo": "yandex_rtb_R-A-7038977-3" }) })
```



Что за видеокурс.

За 78 часов Вы освоите Unreal Engine 5, создадите несколько проектов, сможете трудоустроиться в игровую компанию, либо сможете начать создавать свой серьёзный проект, и всё это с нуля!

Курс состоит из 166 уроков общей продолжительностью 35.5 часов. Сам курс разбит на 12 модулей.

Автор курса Михаил Русаков.

Что вошло в видеокурс.

Программа курса.

Модуль 1. Введение.

- Как проходить курс?
- Установка Unreal Engine 5
- Работа в лаунчере

Модуль 2. Основы работы в движке.

- Запуск и создание первого проекта
- Как ускорить Unreal Engine 5?
- Структура файлов проекта
- Знакомство с интерфейсом
- Панель Menu
- Работа во Viewport
- Панель Toolbar
- Панель Content Browser

- Работа со Static Mesh
- Коллизия
- Компоненты
- Координаты и всё, что с ними связано
- Volumes
- Физика
- Упаковка проекта

Модуль 3. Дизайн уровней.

- Работа с освещением
- Прототипирование
- Volumetric Cloud
- PostProcess
- Создание и настройка ландшафта
- Foliage
- Организация сцены
- Level Streaming
- World Partition
- Создание уровня

Модуль 4. Аудио.

- Импорт аудиофайлов
- Обзор возможностей
- Создание Sound Cue
- Создание Sound Attenuation
- AudioVolume и ревербация
- SoundClass и SoundMix

Модуль 5. Материалы.

- Теория работы с материалами
- Интерфейс редактора материалов
- Создание материала
- Создание Material Instance
- Математические операции
- Тайлинг
- Функции
- Material Parameter Collection
- Раскрашивание по вертексам
- Создание материала для ландшафта
- Создание автоматериала для ландшафта
- Декали
- Создание материала стекла
- World Position Offset
- Анимация в материалах
- Subsurface Color
- Создание Master Material и его использование

Модуль 6. Основы программирования.

- Основы программирования в Unreal Engine
- Интерфейс редактора Blueprint
- События
- Переменные и их типы
- Работа с переменными
- Перечисления
- Математические операции
- Логические операции и операции сравнения
- Условный оператор
- Функции
- Макросы
- Циклы

- Массивы
- Set и Map
- Функции для работы с массивами
- Таймеры
- Timeline
- Трассировка
- Работа с кривыми
- Отладка

Модуль 7. Объектно-ориентированное программирование.

- Что такое ООП?
- Создание класса
- Работа с компонентами
- Construction Script
- Наследование
- Модификаторы доступа
- Интерфейсы
- Класс GameMode
- Создание класса игрока
- Настройка управления
- Настройка Character Movement
- Создание класса противника
- Создание искусственного интеллекта
- Behavior Tree
- Environment Query System
- Сохранение и загрузка
- Actor Component
- Event Dispatcher
- Структуры
- Использование Data Table
- Сплайны
- Процедурная генерация Mesh

Модуль 8. Виджеты.

- Основы создания виджетов
- Интерфейс редактора виджетов
- Элементы
- Создание UI
- Программирование логики
- Binding через Event Dispatcher
- Добавление виджета повышения уровня
- Анимация
- Использование PreConstruct
- Динамическое создание виджетов

Модуль 9. Анимация.

- Теория
- Работа со Skeletal Mesh
- Работа с Animation Sequence
- Создание Blend Space
- Создание Animation Blueprint
- Создание State Machine
- Создание Blend Space 2D
- Создание Aim Offset
- Работа с Animation Montage
- Работа с Notify
- Root Motion
- IKRig и IKRetargeter
- ControlRig
- Анимация одежды

Модуль 10. Системы частиц.

- Основы Niagara
- Интерфейс редактора Niagara
- Создание частиц
- Создание GPU-частиц
- Создание Mesh-частиц
- Создание Beam-частиц
- Проигрывание звуков
- События
- Создание дождя

Модуль 11. Cinematics.

1. Основы и интерфейс редактора Sequencer
2. Добавление персонажа и камеры
3. Добавление новых снимков
4. Вызов функций
5. Изменение скорости воспроизведения
6. Добавление эффектов
7. Добавление затухания
8. Добавление аудио
9. Добавление субтитров
10. Запуск кат-сцены через Blueprint
11. Рендер.

Модуль 12. Мультиплеер.

- Теория мультиплеерных игр
- Макрос Switch Has Authority
- Репликация объектов
- Репликация переменных
- Репликация событий

- Оптимизация репликации
- Работа с сессиями
- Заключение

Видеопрезентация.

Бонусы.

- Бонус 1. Chaos Destruction. 7 уроков.
- Бонус 2. Разработка 2D-игры. 14 уроков.
- Бонус 3. Создание игр на Unreal Engine 4. 184 урока.

Дополнительную информацию смотрите на сайте видеокурса:
[подробности \(перейти на страницу видеокурса\)](#)

[Узнать](#)

** Карточка курса:** * Название: Создание игр на Unreal Engine 5
Автор(ы): Русаков Михаил
Формат курса: Видеокурс
Цена: 5970 руб.
Партнерская программа: Есть

*-данные карточки курса могут не соответствовать текущим данным о курсе, подробную информацию смотрите на сайте курса

** Другие курсы автора(ов), издателя:** Ссылки на страницы автора(ов),
издателя: Русаков Михаил

```
window.yaContextCb.push(()=>{ Ya.Context.AdvManager.render({ "blockId":  
"R-A-7038977-2", "renderTo": "yandex_rtb_R-A-7038977-2" }) })
```