

ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие	11
Для кого эта книга?	11
Как организована эта книга?	12
Файлы ресурсов	15
Обозначения, используемые в этой книге	16
Благодарности	17
Об авторе	18
Часть I Обзор Unreal Engine 4	19
Глава 1 Начало работы с Unreal Engine 4	21
Что такое Unreal Engine 4?	22
Краткая история Unreal Engine	23
Представление Unreal Engine 4	24
Основные моменты UE4 для визуализации	25
Разработка интерактивной визуализации с Unreal Engine 4	26
Требования к разработке Unreal Engine 4	33
Командная работа в Unreal Engine 4	35
Стоимость разработки на UE4	36
Экономия затрат UE4	38
Ресурсы и обучение	39
Заключение	41
Глава 2 Работа с Unreal Engine 4	43
Компоненты Unreal Engine 4	44
Структура проекта	50
Строение файлов .uasset	52
Организация производственного процесса в Unreal Engine 4	53
Заключение	56

[Купить книгу на сайте kniga.biz.ua >>>](http://kniga.biz.ua)

Глава 3	Производственный процесс	57
Обзор производственного процесса	58	
Настройка 3D-сцены	60	
Подготовка геометрии к UE4	61	
Конвейер работы с FBX-мешами	72	
Процесс работы с текстурами и материалами	74	
Импорт в Content Library	77	
Процесс работы с камерой	80	
Заключение	81	
Глава 4	Освещение и рендеринг	83
Понимание физически корректного рендеринга UE4 (PBR)	84	
Освещение в UE4	87	
Понимание подвижности света (параметр Mobility)	88	
Отражения в реальном времени	93	
Post-Processing (постобработка)	94	
Заключение	102	
Глава 5	Материалы	103
Обзор материалов	104	
UE4 Material Editor	105	
Как работают материалы в Unreal Engine 4	108	
Типы поверхностей	113	
Экземпляры материалов	114	
Простой материал	117	
Заключение	124	
Глава 6	Blueprints	125
Введение в Blueprints	126	
Объекты, класс и акторы	127	
Игрок	128	
Контроллер игрока	128	
Pawns (павны)	130	
Мир	131	
Уровни	131	
Компоненты	132	
Переменные и их типы	132	
Tick	133	
Наследование классов	134	

Спawning и Destroying (спавн и уничтожение)	134
Взаимодействие между Blueprints	136
Компиляция скрипта	137
Заключение	138
Часть 2 Ваш первый проект на UE4	139
Глава 7 Настройка проекта	141
Объем проекта	142
Создание нового проекта из Launcher	142
Заключение	146
Глава 8 Заполнение мира	147
Создание и сохранение нового пустого уровня	148
Расстановка и модификация ассетов	149
Да будет свет	152
Перемещение по сцене	155
Создание архитектуры	155
Добавление деталей к структуре	157
Заключение	160
Глава 9 Создание интерактивности с Blueprints	161
Настройка проекта	162
Нажатие кнопки Play	162
Создание Pawn	164
Привязка ввода данных	168
Создание Player Controller Class	170
Добавление Input с Blueprints	170
Поворот взгляда	172
Передвижение игрока	173
GameMode	178
Размещение Player Start Actor	181
Заключение	182
Глава 10 Упаковка и распространение	183
Упаковка против сборок из Editor	184
Упаковка проекта	184
Настройки упаковки	185
Как запустить упаковку	186
Запуск вашего приложения	187

Ошибки упаковки	187
Распространение проекта	188
Использование установщиков	188
Заключение	189
Часть 3 Архитектурная визуализация	191
Глава 11 Настройка проекта	193
Объем проекта и его требования	194
Настройка проекта	195
Работа с Project Settings	199
Заключение	202
Глава 12 Процесс работы с данными	203
Организация сцены	204
Материалы	205
Архитектура и Арматура	206
Экспортирование сцены	208
Импорт сцены	210
Декоративные меши (реквизит)	214
Заключение	218
Глава 13 Наполнение сцены	221
Сборка сцен для визуализации	222
Настройка Level	222
Размещение Architecture Static Meshes	224
Размещение декоративных мешей	225
Организация сцены	226
Заключение	230
Глава 14 Архитектурное освещение	233
Получение большего от Lighting	234
Static Lighting с Lightmass	235
Настройка Sun и Sky Lights	235
Билд освещения	240
Настройка Lightmass с архитектурной визуализацией	242
Настройка Lightmap UV Density	245
Размещение интерьерного света	248
Размещение Light Portals	250
Использование Reflection Probes	251

Post-Process Volume	252
Заключение	259
 Глава 15 Архитектурные материалы	261
Что такое мастер-материал?	262
Создание мастер-материала	264
Создание Material Instances	272
Сложные материалы	276
Заключение	284
 Глава 16 Создание кинематики с Sequencer	285
Начало работы с Sequencer	286
Анимация камеры	289
Редактирование кадров	291
Сохранение	292
Совместная работа	292
Рендеринг в видео	292
Заключение	295
 Глава 17 Подготовка уровня к интерактивности	297
Настройка Level	298
Добавление Player Start Actor	298
Добавление коллизий	299
Включение курсора мыши	304
Создание Post-Process Outlines	306
Заключение	308
 Глава 18 Более сложные Blueprint: взаимодействие с UMG	309
Переключение данных	310
Создание вариаций уровней	310
Level Streaming	314
Определение Player Start Actor	317
Настройка Level Blueprint	318
Настройка Level Blueprint	322
Время тестов	325
Unreal Motion Graphics (UMG)	326
Вернемся к Level Blueprint	333
Заключение	337

Глава 19 Дополнительный уровень Blueprints: переключатель материалов	339
Настройка цели	340
Создание Actor Blueprint	341
Создание Variables	342
Добавление компонентов	347
Создание функции Change Material	349
Понимание Construction Script	350
Понимание Event Graph	355
Заполнение уровней	359
Запуск приложения	362
Заключение	364
Глава 20 Финальные размышления	365
UE4 продолжает меняться	366
Будущее визуализации	366
Следующие шаги	367
Виртуальная реальность	367
Создание фильмов	368
Создание контента	368
Спасибо	368

ПРЕДИСЛОВИЕ

Unreal Engine (UE4) быстро становится звездой в области разработки игр, визуализации и даже создания фильмов. Компании, занимающиеся визуализацией, профессионалы и энтузиасты восхищаются его возможностями. Unreal Engine 4 — внушительный комплекс программных средств с тысячами функций, про которые сняты сотни часов обучающего видео и создано бесконечное множество тьюториалов, wiki-статьей, разъяснений и указаний. Все эти ресурсы помогают ответить на огромное количество вопросов по UE4, но поиск материала по важным аспектам визуализации может оказаться ошеломляюще сложным. Практически все доступные обучающие платформы ориентированы на создание игр, а не на визуализацию.

UE4 может показаться как очень знакомым, так и абсолютно чужим для людей, уже работавших с традиционной визуализацией. Сходство с привычными инструментами упрощает его изучение, в то же время это лишь сходство в названиях, и на практике есть много существенных отличий. Часто эти ложные аналогии становятся причиной страшных разочарований и кажутся непреодолимыми трудностями.

Цель этой книги — создать руководство для студий визуализации и отдельных пользователей с реальными примерами надежных рабочих процессов, а также продемонстрировать некоторые инструменты и уловки. Unreal Engine 4 (UE4) быстро становится будущим игровой индустрии, визуализации и даже художественной кинематографии. Любители и профессионалы стремятся исследовать его возможности. Данная технология имеет огромное количество функций, сотни часов обучающих видео, бесконечное количество руководств, учебников и wiki-сайтов. Отсеять среди всей этой информации полезную для визуализации крайне сложно, так как большая ее часть ориентирована на создание игр.

Для кого эта книга?

Данная книга предназначена для профессиональных визуализаторов, стремящихся создать впечатляющие интерактивные инновационные приложения, работающие в режиме реального времени, рендеры и анимации в Unreal Engine 4. Она также нацелена на руководителей команд разработки, которые хотят знать, что надо делать, чтобы ускорить работу команд визуализации и даже программистов.

Вы уже должны понимать, как работает 3D-рендеринг на профессиональном уровне, прежде чем приступать к этой книге. Такие понятия, как материалы, глобальное освещение (GI), полигональное моделирование и UV mapping, должны быть вам знакомы.

[<< Купить книгу на сайте kniga.biz.ua >>](http://kniga.biz.ua)

Я не буду освещать конкретные процессы визуализации данных за пределами UE4. Предполагается, что вы, взявшись за эту книгу, умеете работать с сырьими данными и преобразовывать их в формат, пригодный для 3D-рендеринга. Также необходимо хорошо разбираться в методах визуализации и терминологии, например вы должны понимать, что такое *refraction* и *Fresnel falloffs*.

Если вам интересны Blueprints, то желательно иметь некоторый опыт в написании скриптов, или программировании, или компьютерной логике. Понятия цикла, оператора *if*, переменной и ее типа — Boolean, Floats и Strings широко используются в Blueprints, поэтому должны быть вам понятны. Данная книга содержит обзор методов программирования в Blueprints, но это не учебник по программированию. Тем не менее Blueprints крайне удобны для начинающего пользователя, и любой, кто имел опыт работы со скриптами, особенно в 3D-приложениях, сможет легко их освоить.

Если вы продвинутый программист или разработчик UI, Blueprints покажутся вам родными. Функции, типизированные переменные и наследование работают как любой объектно-ориентированный язык. Как и многие языки программирования или платформы, Unreal имеет определенную специфику, поэтому стоит взглянуть на более ранние главы, чтобы лучше понять, что происходит «под капотом». Создание визуализации требует сочетания технических навыков для анализа предоставленных данных, умения использовать доступные инструменты, художественного и дизайнераского вкуса, чтобы оправдать ожидания требовательных клиентов.

Как организована эта книга?

Эта книга разделена на три части. Первая часть — это технический обзор UE4 — его основных функций, систем и рабочих процессов. Вторая часть демонстрирует создание простых интерактивных приложений при помощи UE4 Editor и первых Blueprints. В третьей части мы от начала до конца рассмотрим архитектуру реального проекта, начиная с клиентских данных в 3ds Max, добавим освещение при помощи Unreal Lightmass, создадим и применим материалы, анимацию камеры — Sequencer, отрендерим ее на диск и, наконец, закончим созданием приложения с UI, интерактивными элементами и фотorealистичным рендером.

В первой части мы изучим UE4 с концептуальной и технической точки зрения — основы, такие как установка лаунчера и движка, создание проекта и такие понятия, как Level, Maps и Assets. Вы изучите важную терминологию и технологии, гарантирующие, что, читая книгу или другие ресурсы по визуализации, вы хорошо поймете, о чем идет речь. Я попытаюсь объяснить, как все работает с технической точки зрения, чтобы вы могли применить полученные знания к собственному проекту визуализации. Мы посмотрим на материал книги с точки зрения пользователя V-Ray или mental ray, который впервые открыл Unreal Engine 4 и столкнулся с разницей между онлайн-рендерингом и рендерингом в реальном времени.

[<>> Купить книгу на сайте kniga.biz.ua <>>](http://kniga.biz.ua)

После того как мы изучим основы и получим четкое представление, что происходит в UE4, мы начнем погружаться в реальные примеры. Они описаны в учебном стиле с подробными пошаговыми инструкциями. Все файлы проектов (.MAX и файлы UE4) доступны для скачивания по ссылке www.TomShannon3D.com/UnrealForViz. Таким образом вы можете шаг за шагом следить за созданием проекта.

Часть I. Обзор Unreal Engine 4

- 1. Начало работы с Unreal Engine 4.** С помощью подробного обзора UE4 вы узнаете, что UE4 добавляет в визуализации, с какими проблемами вы столкнетесь и как их преодолеть, где получить помощь и как начать планировать свои первые проекты на UE4.
- 2. Работа в UE4.** Рабочий процесс UE4, скорее всего, сильно отличается от всего, что вы как профессионал в визуализации использовали раньше. Узнайте, как основные элементы UE4 функционируют вместе для создания, редактирования и распространения интерактивных приложений.
- 3. Конвейер контента.** Добавление вашего контента в UE4 может быть одним из самых запутанных и сложных аспектов обучения. Узнайте, как UE4 импортирует и обрабатывает 2D- и 3D-контент из других приложений, а также изучите некоторые идеи о том, как интегрировать его в существующие конвейеры.
- 4. Освещение и рендеринг.** UE4 представляет революционный физически основанный рендерер, который дает удивительные результаты за долю секунды на кадр. Вы научитесь использовать свое мастерство рендеринга и применять его к системе освещения UE4 на основе физически корректного рендеринга (PBR).
- 5. Материалы.** Создание богатых, реалистичных материалов имеет важное значение для достижения фотorealистичности. Материалы в UE4 являются неотъемлемой частью рабочего процесса PBR и отличаются от любой системы материалов, которую вы ранее использовали. Узнайте, как создаются материалы, работают различные компоненты PBR, и начните изучать, как экземпляры материалов делают создание материалов в UE4 интерактивным и увлекательным.
- 6. Blueprints.** Blueprints — это революция в написании скриптов и программирования игр. Теперь можно разрабатывать богатые передовые приложения, не написав ни одной строки кода. Тем не менее Blueprints по-прежнему являются языком программирования, и изучение основ позволит вам начать развиваться в этом направлении.

Часть II. Ваш первый проект в UE4

- 1. Настройка проекта.** Научитесь определять цели проекта, а затем узнайте, как создать новый проект и настроить его основные параметры, чтобы начать с выбора предварительно созданного Starter Content для построения вашего уровня.

- 2. Заселение мира.** Используя Starter Content, вы исследуете использование редактора в первый раз, помещая ассеты в мир, чтобы они стали акторами, перемещая и меняя их, а затем размещая источники света, чтобы осветить сцену.
- 3. Использование Blueprints.** Создайте свои первые классы Blueprints, Player Controller, Pawn и GameMode. Вы назначите Input Mappings и запрограммируете входные данные игрока, позволяя ему перемещаться по уровню в режиме просмотра от первого лица.
- 4. Упаковка и распространение.** После того как ваш проект заработает, настанет время подготовить его к распространению в виде отдельного приложения. В UE4 это называется упаковкой, и она создает оптимизированное, простое в установке и запуске приложение, которое вы можете легко заархивировать и отправить.

Часть III. Архитектура проекта визуализации

- 1. Настройка проекта.** Вы снова определите цели своего проекта — на этот раз для создания высококлассной архитектурной визуализации с несколькими ключевыми результатами: интерактивным приложением и предварительно отрисованной пошаговой анимацией, выполненной с помощью Sequencer.
- 2. Конвейер данных.** Вы узнаете, как подготовить и организовать ваши 3D-данные перед экспортом их в FBX. Вы поймете разницу между архитектурой и реквизитом. Затем вы исследуете несколько методов для получения ваших данных в UE4, сосредоточившись на рабочем процессе импорта и экспорта FBX.
- 3. Наполнение сцены.** После того как ваши данные будут импортированы в UE4, вы сможете узнать, как перенести их на ваш уровень UE4. Есть несколько стратегий, которые нужно изучить, и здесь вы увидите несколько штук, используемых, чтобы получить как архитектуру, так и реквизит на сцене, там, где вы хотите.
- 4. Архитектура освещения.** Решение Lightmass Global Illumination от UE4 прекрасно, но в то же время сильно отличается от того, как вы когда-либо визуализировали освещение сцены раньше. Вы научитесь получать потрясающее освещение с высоким динамическим диапазоном для ваших сцен, которые визуализируются за доли секунды.
- 5. Архитектура материалов.** Опираясь на основы, которые вы изучили о материалах в первой части книги, вы начнете создавать основные материалы, программируемые параметры и другую логику шейдера, чтобы получить гибкий, быстрый и красивый набор экземпляров материала для применения к сцене.
- 6. Создание Cinematics при помощи Sequencer.** Возможность рендеринга фотографически реалистичной анимации за долю секунды открывает целый мир творческих

возможностей. Научитесь создавать анимацию Sequencer, используя Cine Cameras для достижения физически правильного, кинематографичного вида, включая такие эффекты, как глубина резкости, размытие и виньетка. После завершения вы сможете записать 90-секундное пошаговое руководство на диск с разрешением 4k и 60 кадрами в секунду в течение нескольких минут.

- 7. Подготовка Level для интерактива.** Столкновение (коллизия) как способ физического взаимодействия между объектами абсолютно необходимо для получения отличного интерактивного опыта, а также является одной из самых сложных и непонятных областей разработки UE4. Поскольку видеоигры требуют много интерактивных элементов, столкновение было разработано, чтобы быстро реализовать такие объекты, но иногда их трудно настроить. Узнайте, как легко подготовить ваш уровень в игре, чтобы по нему можно было передвигаться, не проваливаясь под текстуры.
- 8. Более сложные Blueprints: взаимодействие UMG.** Одна из величайших возможностей интерактивной визуализации — это возможность сравнивать варианты в контексте и реальном времени. Вы узнаете, как настроить стриминг уровней, а затем поменять их местами во время выполнения с помощью Blueprints. Вы сможете предоставить эту функциональность игроку, создав в UMG простой пользовательский интерфейс.
- 9. Дополнительный уровень Blueprints: Material Switcher.** Если вы действительно ищете испытаний, эта глава для вас. Здесь вы увидите, как разрабатывается готовый к выпуску переключатель материалов. Он предоставляет расширенные функциональные возможности не только игроку, но и дизайнеру уровней (LD), позволяя визуализировать настройку в Editor, создавая полный набор инструментов, который может быть повторно использован в любом проекте.
- 10. Финальные размышления.** Эта книга только царапает поверхность айсберга, которым является UE4. Я надеюсь дать вам хороший фундамент для разработки и немного вдохновения для дальнейшего самостоятельного развития. В заключение я расскажу, куда движутся UE4 и отрасли, которые его используют, и как это влияет на будущее визуализации.

Файлы ресурсов

Все файлы проекта UE4 и исходные файлы 3ds Max доступны по адресу www.TomShannon3D.com/UnrealForViz. Мы также предоставим ссылки на дополнительные ресурсы для каждой главы. UE4 — быстро развивающаяся технология, но я постараюсь поддерживать информацию актуальной, насколько это возможно.

Обозначения, используемые в этой книге

В этой книге будут использоваться следующие типографические обозначения.

- **Жирным** шрифтом выделены новые термины, имена переменных и параметров
- *Курсивом* выделены свойства и параметры

Вы можете зарегистрировать свою копию **Unreal Engine 4 для дизайна и визуализации** по адресу informit.com, с ее помощью вы получите более удобный доступ к загрузкам, обновлениям и исправлениям по мере их появления.

Для начала процесса регистрации перейдите по ссылке informit.com/register и войдите в систему или создайте учетную запись. Ведите ISBN продукта (9780134680705) и нажмите кнопку «отправить».

БЛАГОДАРНОСТИ

Я хотел бы выразить благодарность Лоре Левин, ответственному редактору Pearson Education Technology Group, за предоставленную возможность опубликовать эту книгу. Я также хотел бы поблагодарить Шери Реплин, моего потрясающего редактора разработки, за ее обратную связь и руководство; Поле Лоуэлл, которая занималась редактированием копий, и Лори Лайонс за помощь. Я также хотел бы поблагодарить Оливию Баеджио за поддержку во время всего процесса.

Технические рецензенты этой книги сделали все возможное для того, чтобы предоставить надежные источники информации и дать самую разную обратную связь. Никаких слов не хватит, чтобы поблагодарить Дэвида Спаркса за его советы и опыт, которым он щедро делился со мной. Я также хотел бы выразить благодарность Тиму Хобсону и Сэму Дейтеру из Epic Games за их время и усилия, направленные на предоставление максимально точной информации.

Я хотел бы поблагодарить Epic Games за их видение и энтузиазм, а также за то, что они взяли меня с собой в поездку к будущему визуальной коммуникации. Это честь — работать вместе с лучшими разработчиками игр в мире.

Я также хотел бы поблагодарить команду Hoyt Architecture Labs и Imerza, Дориана Ви и Гэри Хойта, за их щедрость и поддержку, а также за предоставление читателям этой книги доступа к их источникам.

Наконец, я хочу поблагодарить мою жену за ее бесконечную поддержку и вдохновение и моих детей за их любовь и за то, что они приносят радость и игры в мою повседневную жизнь.

ОБ АВТОРЕ

Том Шэннон — технический художник с более чем десятилетним профессиональным опытом разработки видеоигр и визуализации, эксперт в Unreal Engine и просто фанат своего дела. Он увлечен играми и связанными с ними технологиями, а также визуализацией и ее влиянием на реальный мир. Он проводит свои дни, балансируя между строительством мира вместе с архитекторами, инженерами и дизайнерами, и его разрушением гигантскими роботами вместе с программистами, аниматорами и художниками по эффектам.

Том живет в Колорадо со своей прекрасной женой Серин, которая остается его вдохновителем, и своими замечательными и скромными детьми Эммой и Декстером.

Вы можете найти его сайт по адресу www.TomShannon3D.com.