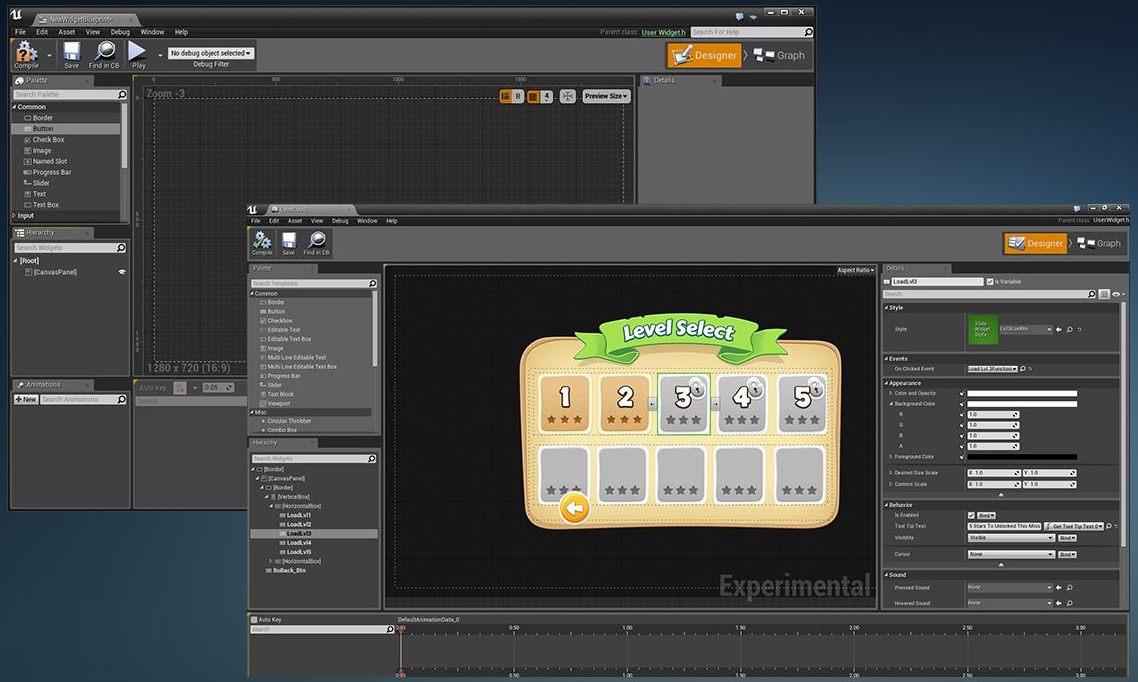
UNREAL ENGINE

Работа с UMG и Audio в UE4

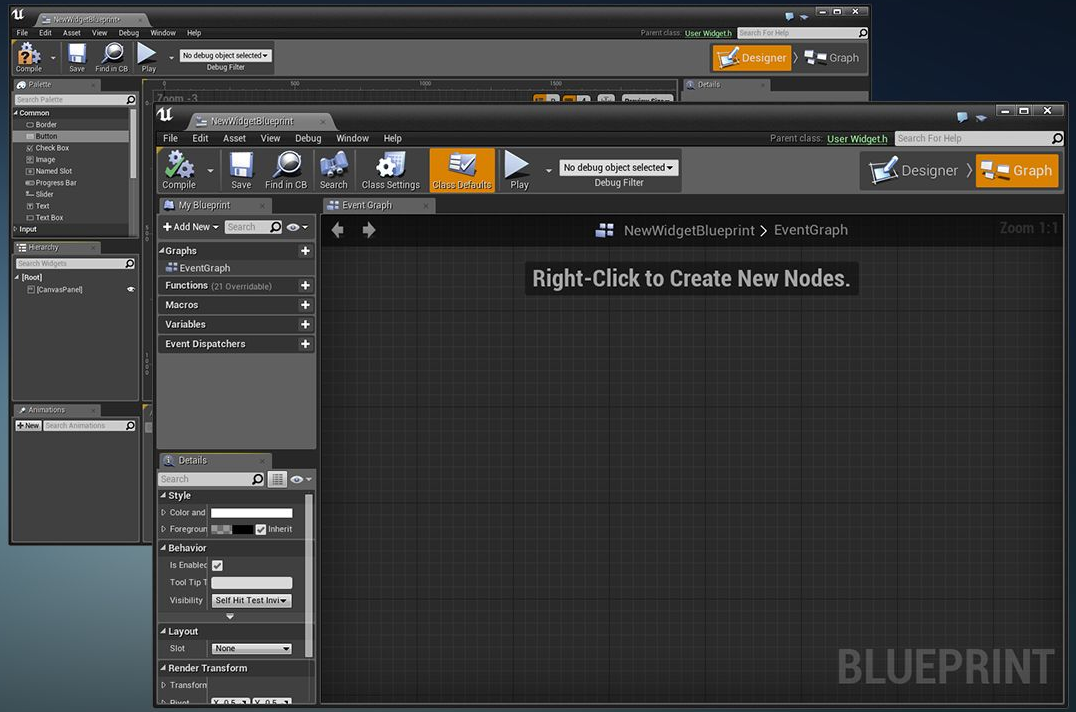
Иван Галимов,администратор группы
Official Unreal Engine 4 (UE4) User Group



UMG

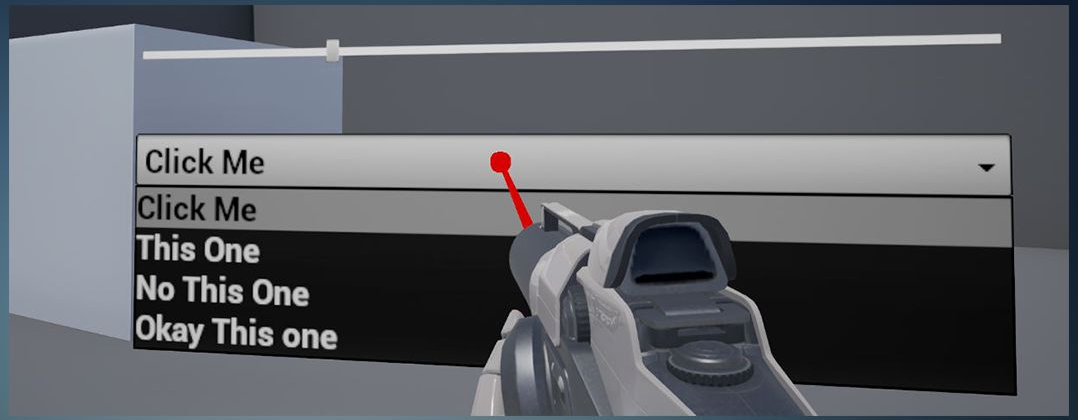
Работа с UMG

- Редактор Виджетов
- График



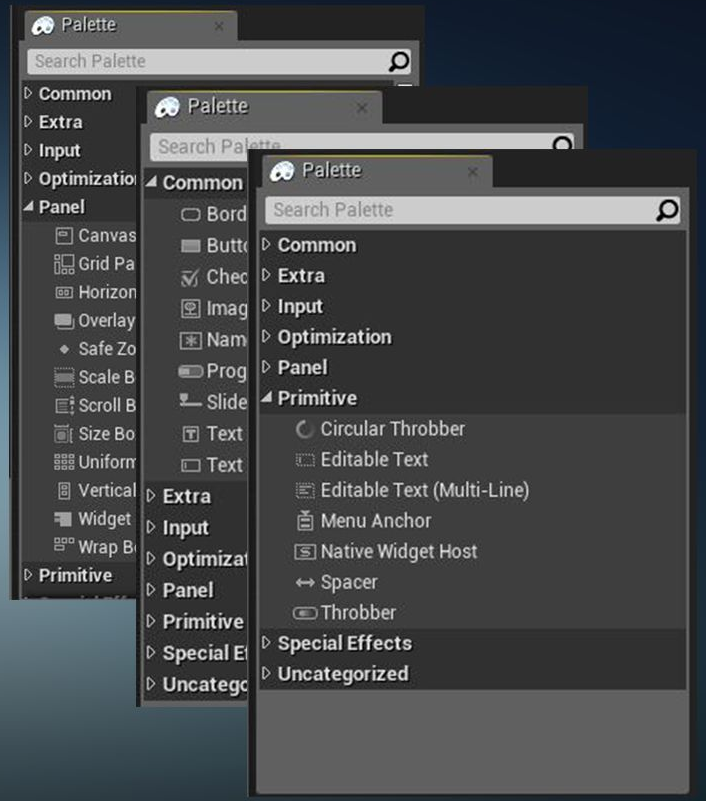
Типы виджетов

- 3D Widget
- Widget



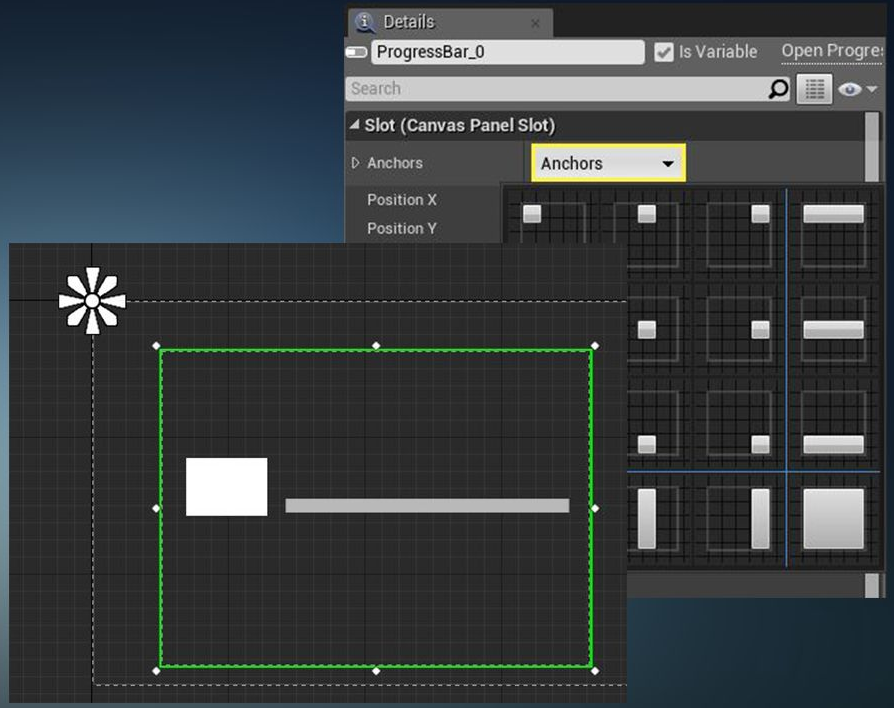
Список элементов

- Common
- Extra
- Input
- Optimization
- Panel
- Primitive
- Special Effects
- Uncategorized
- User Created
- Experimental



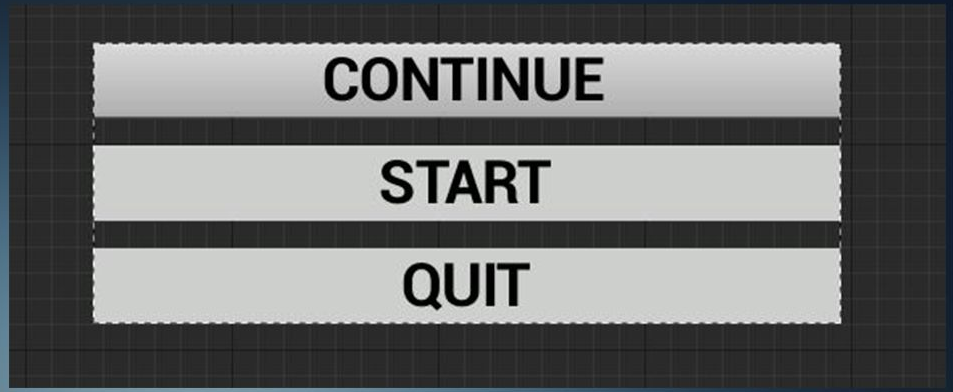
Якоря в UMG

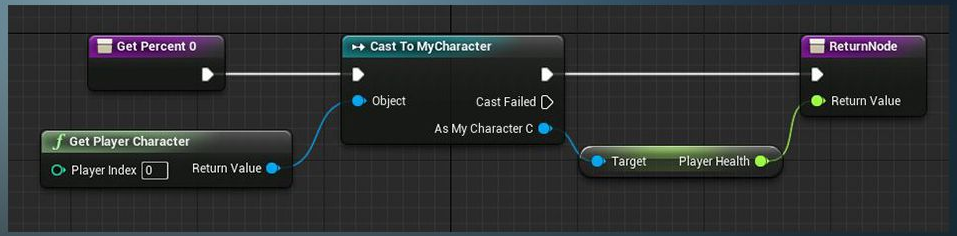
- Как работают якоря?
- Заготовки положения якорей
- Установка якорей вручную



Binding

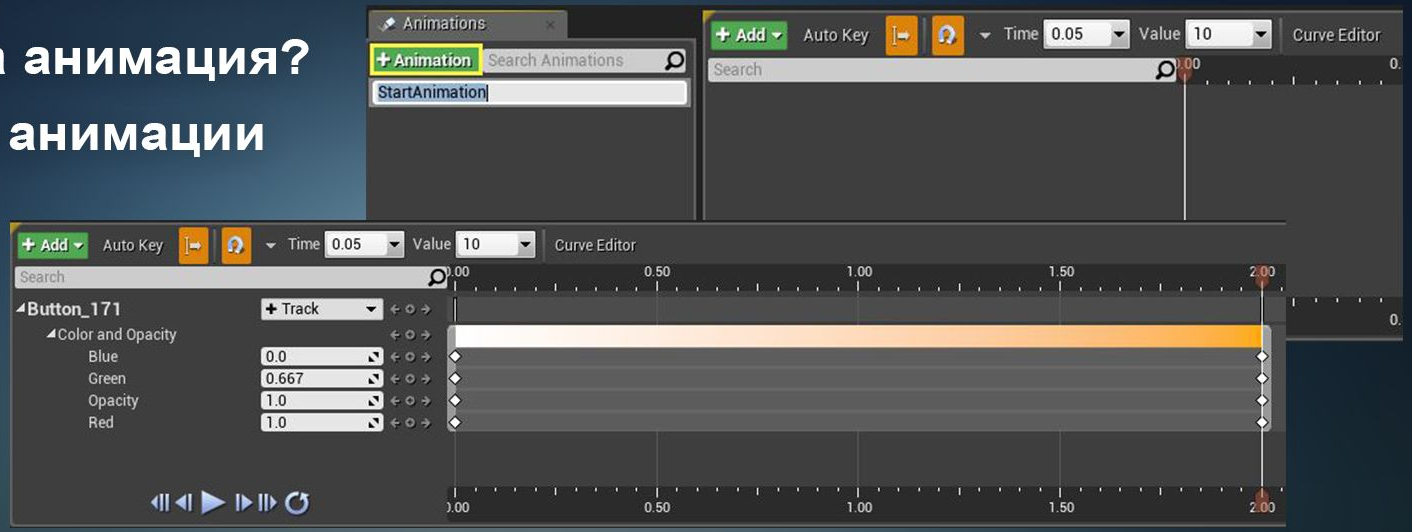
- Function Binding
- Property Binding





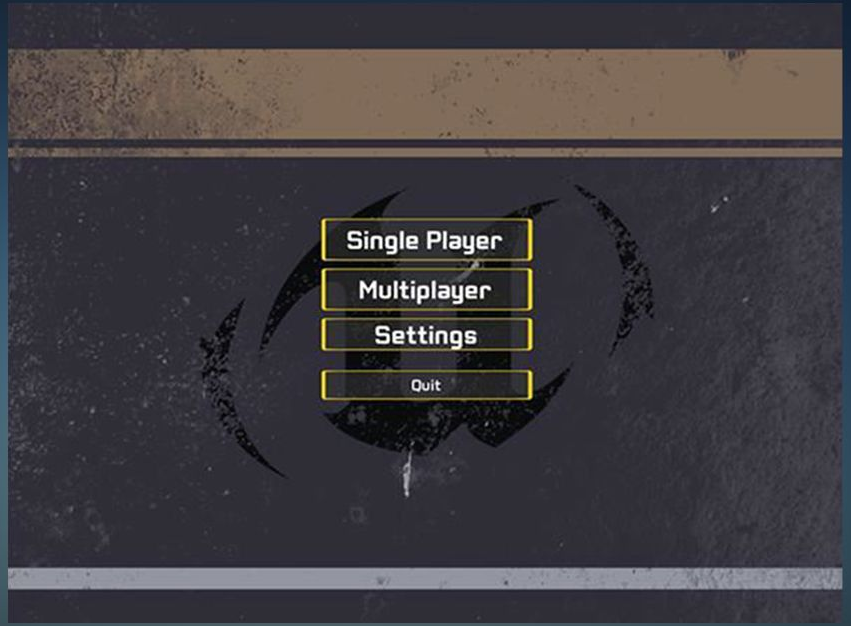
Анимация

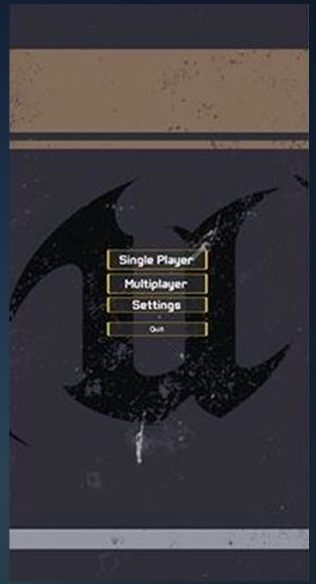
- Зачем нужна анимация?
- Добавление анимации



DPI масштабирование

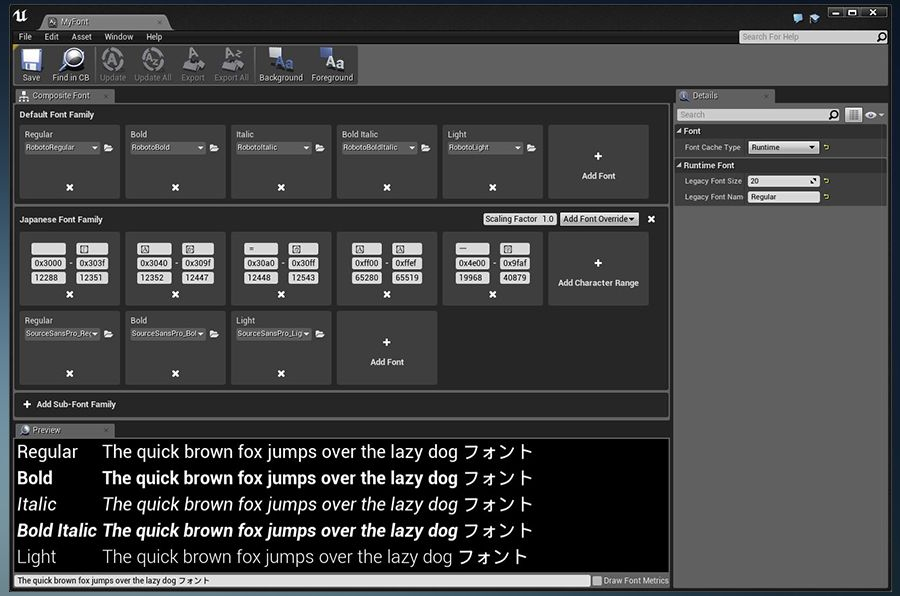
- Shortest Side
- Longest Side
- Horizontal
- Vertical

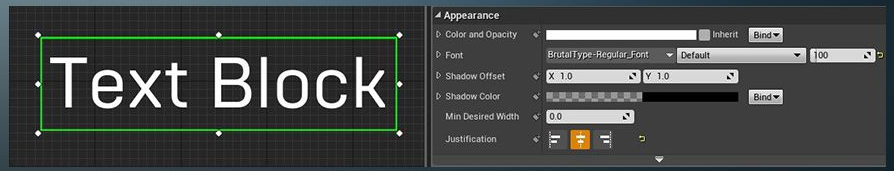




Шрифты

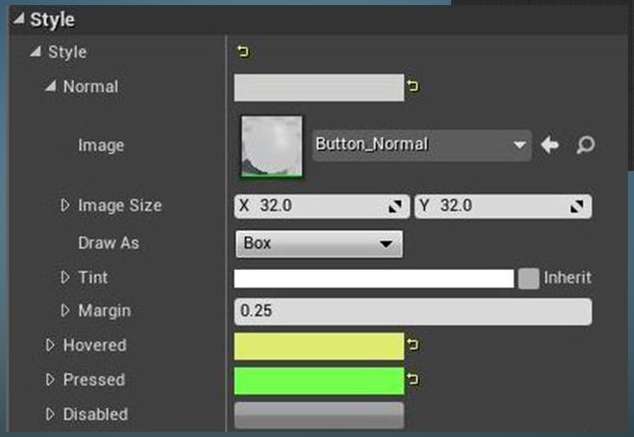
- Редактор шрифтов
- Импорт шрифтов

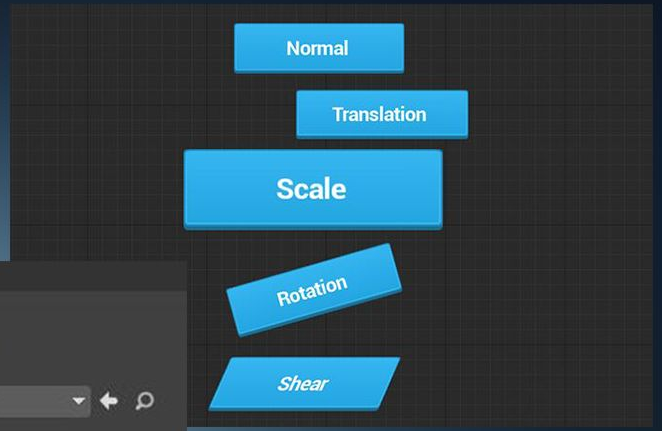




Стилизация

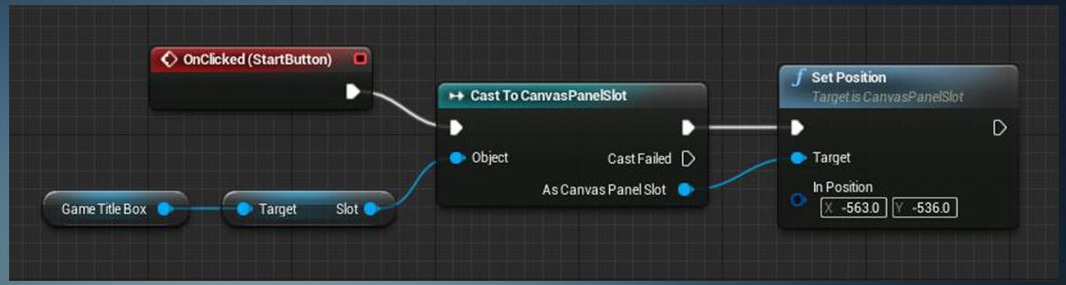
- States
- Padding
- Sounds
- Render Transform

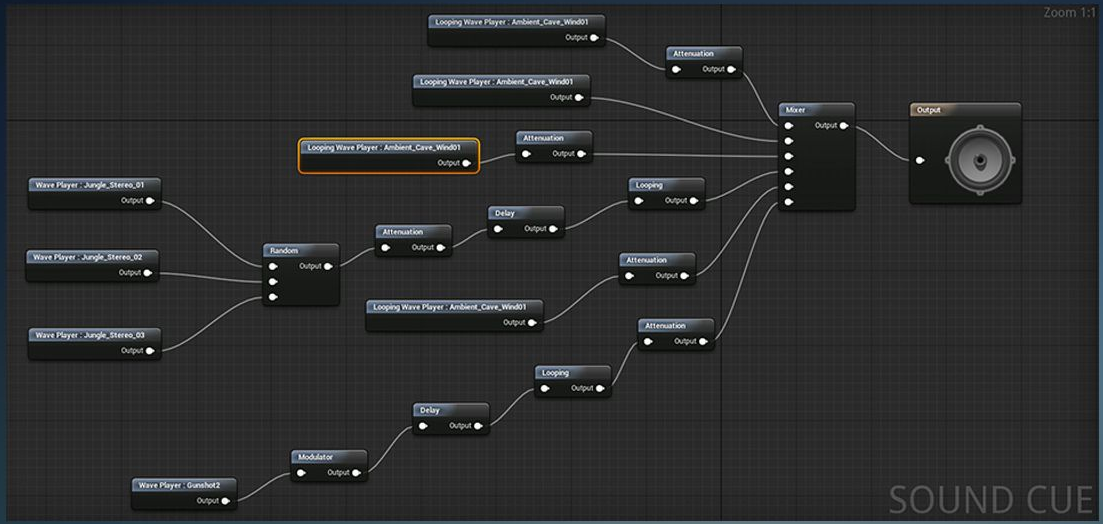




Слоты

- Что это такое?
- Доступ к слотам




Zoom 1:1
Looping Wave Player : Ambient_Cave_Wind01
Output
Attenuation
Output
Looping Wave Player : Ambient_Cave_Wind01
Output
Mixer
Output
Output
Looping Wave Player : Ambient_Cave_Wind01
Output
Attenuation
Output
Wave Player : Jungle_Stereo_01
Output
Looping
Output
Delay
Output
Attenuation
Output
Random
Output
Wave Player : Jungle_Stereo_02
Output
Attenuation
Output
Looping Wave Player : Ambient_Cave_Wind01
Output
Wave Player : Jungle_Stereo_03
Output
Attenuation
Output
Looping
Output
Delay
Output
Modulator
Output
Wave Player : Gunshot2
Output
SOUND CUE

SOUND

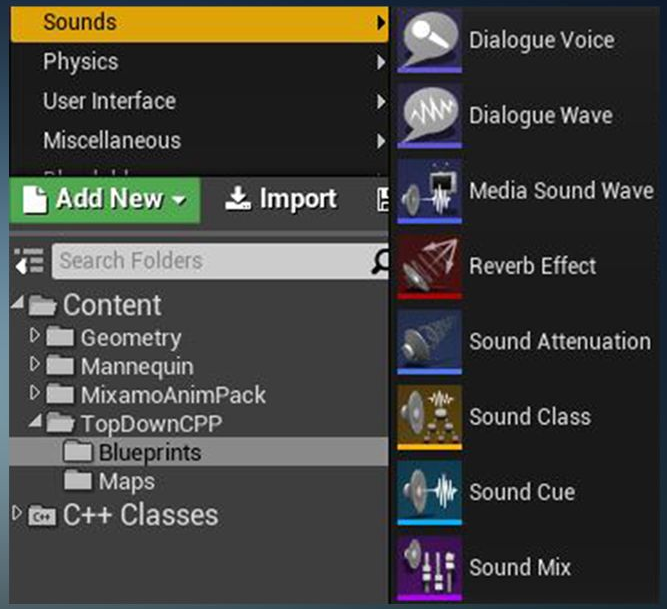
Импорт звуковых файлов

- Свойства

Спецификации	PCM, ADPCM, DVI ADPCM
Формат	.WAV
Битрейт	16
Кол-во каналов	Mono, Stereo

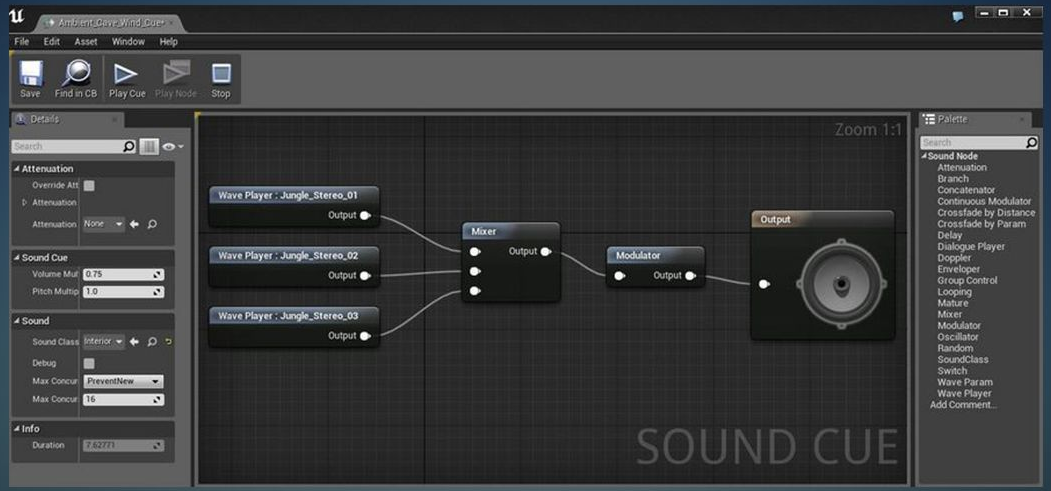
Типы звуковых ассетов

- Dialogue Voice
- Dialogue Wave
- Media Sound Wave
- Reverb Effect
- Sound Attenuation
- Sound Class
- Sound Cue
- Sound Mix



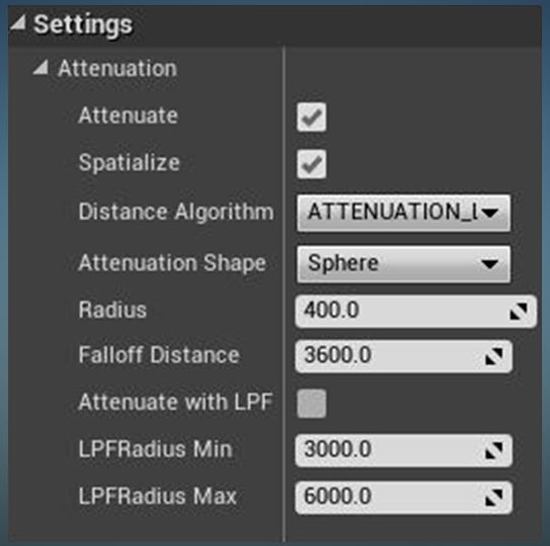
Sound Cue

Sound Cues позволяют изменять поведение воспроизведения звука, комбинировать звуковые эффекты,применять звуковые модификаторы, чтобы изменить конечный результат.



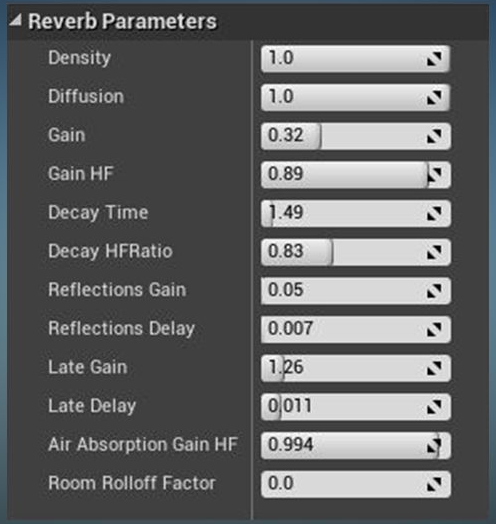
Sound Attenuation

Sound Attenuation ассеты позволяют определять свойства затухания множеством способов. Чтобы не настраивать в каждом звуке затухание можно использовать Attenuation ассеты



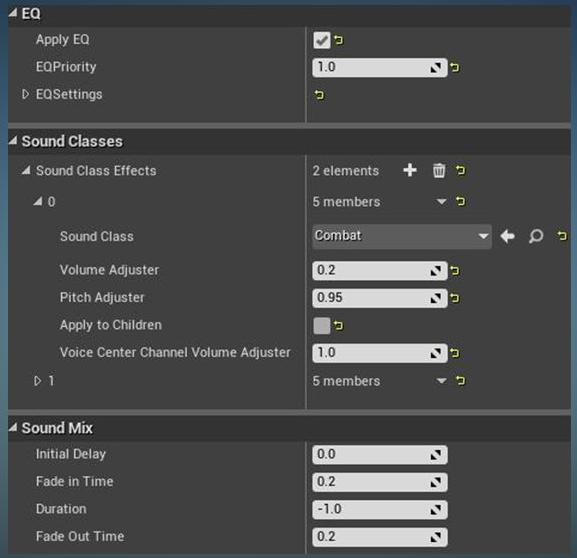
Reverb Effect

Reverb Effect может контролировать элементы, такие как эхо, общий коэффициент усиления реверберации, поглощение воздухом, и многое другое.



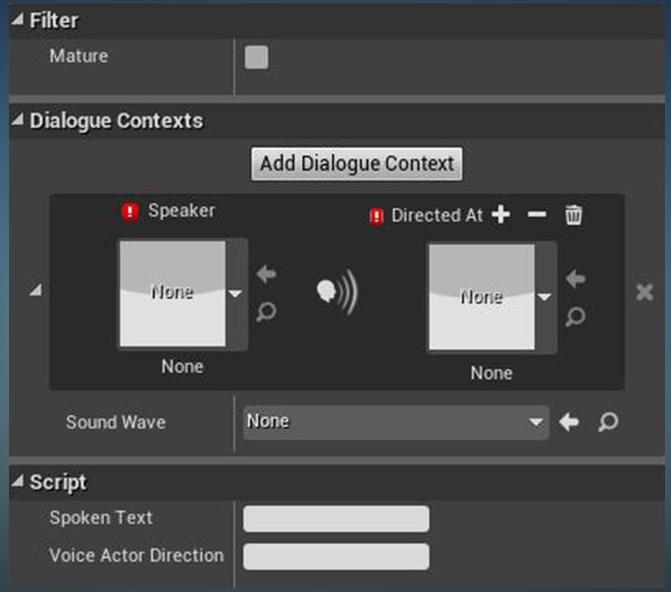
Sound Mix

Sound Mix позволяют устанавливать настройки эквалайзера и изменения громкости и высоты тона в свойства Sound Class



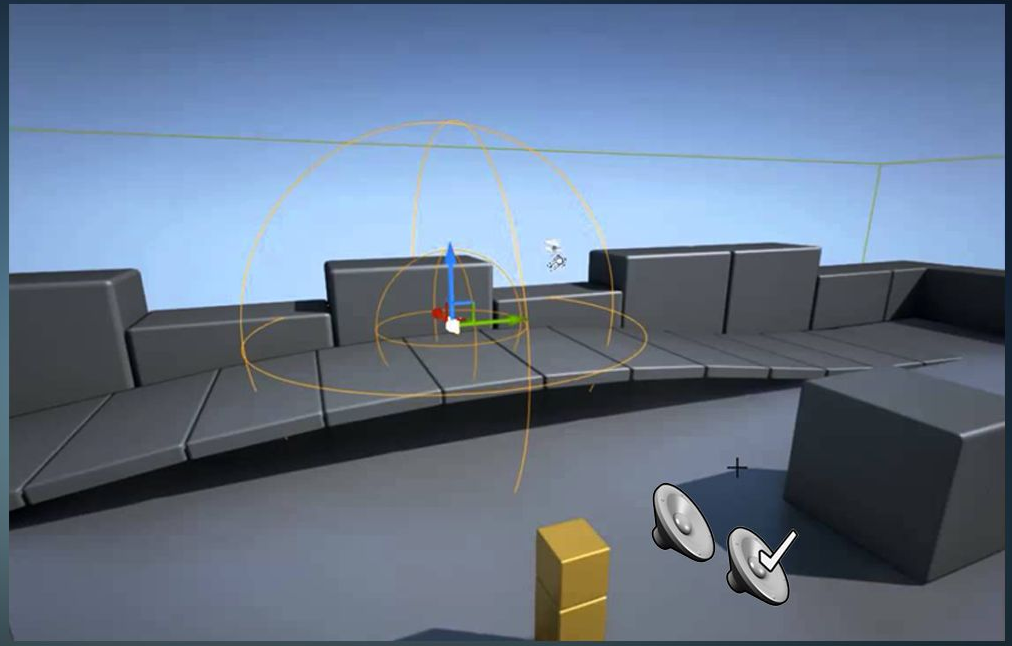
Dialogue Voice & Dialogue Wave

Ассеты Dialogue Voice и Dialogue Wave используются для генерации в игре диалогов события, создания субтитров, и для упрощения усилий по локализации.

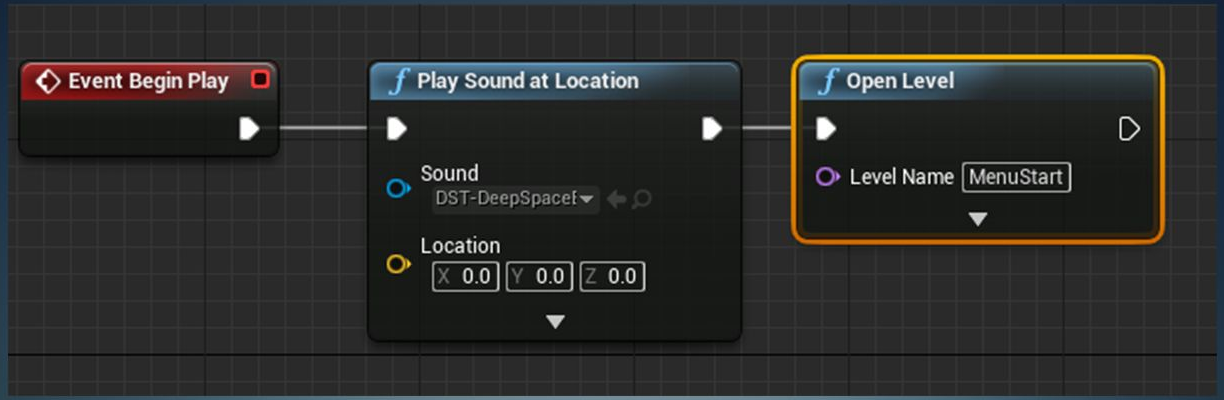


Ambient Sound

- Что это такое?



Background Music



Оптимизация

Когда создания контент, то лучше всего использовать самую низкую частоту дискретизации, которая сохраняет качество звука. Например, диалог в целом по-прежнему звучит хорошо на 22.1kHz, в то время как обычно эффекты играют с высокими частотами (например, выстрелы), например, 40.0kHz. Аналогичный подход может быть применен к настройке качества.

Музыка	0.75
Диалоги	1.4
Оружие	1.1
Окружение	0.5

Спасибо за внимание!

Работа с UMG и Audio в UE4

Иван Галимов