

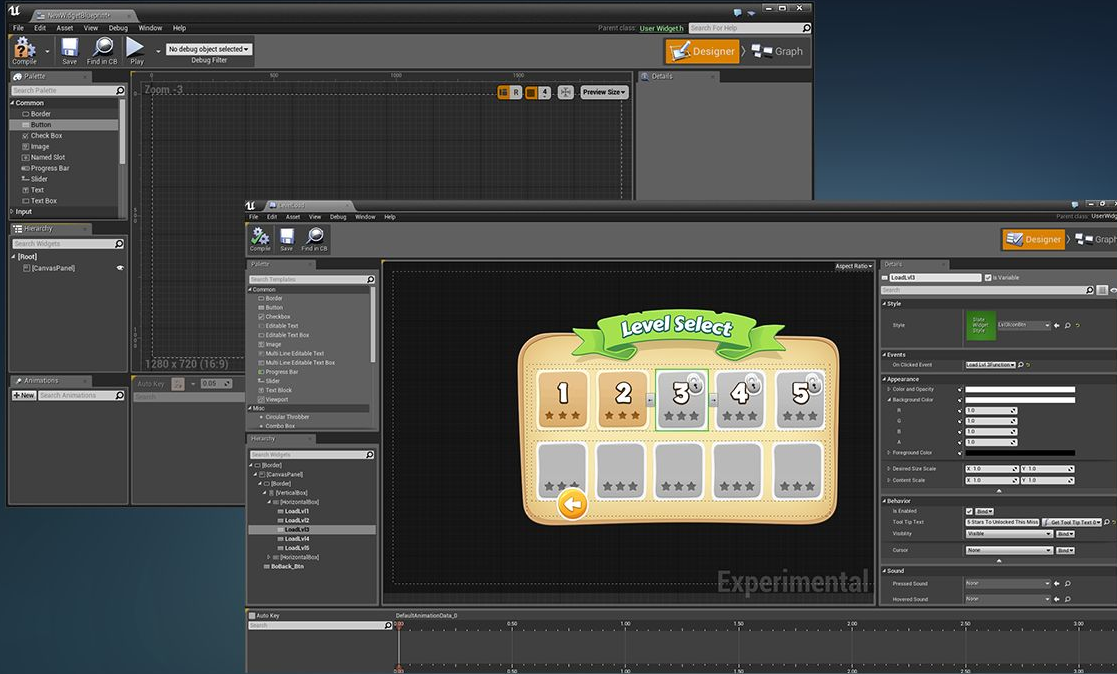


# UNREAL ENGINE

---

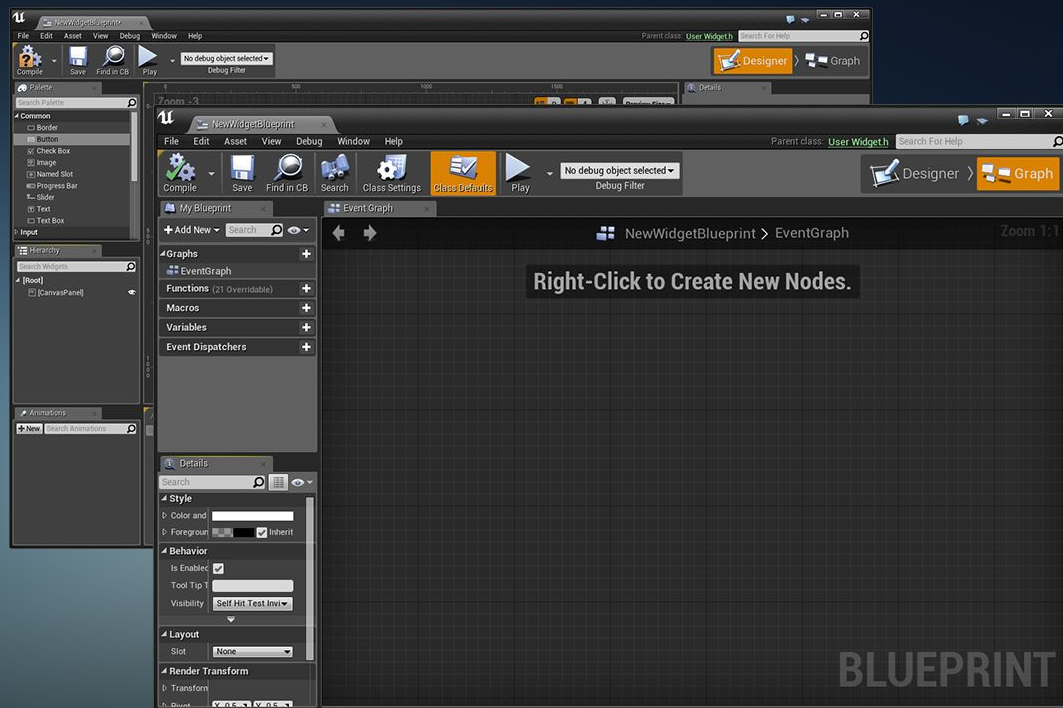
Работа с UMG и Audio в UE4

# UMG



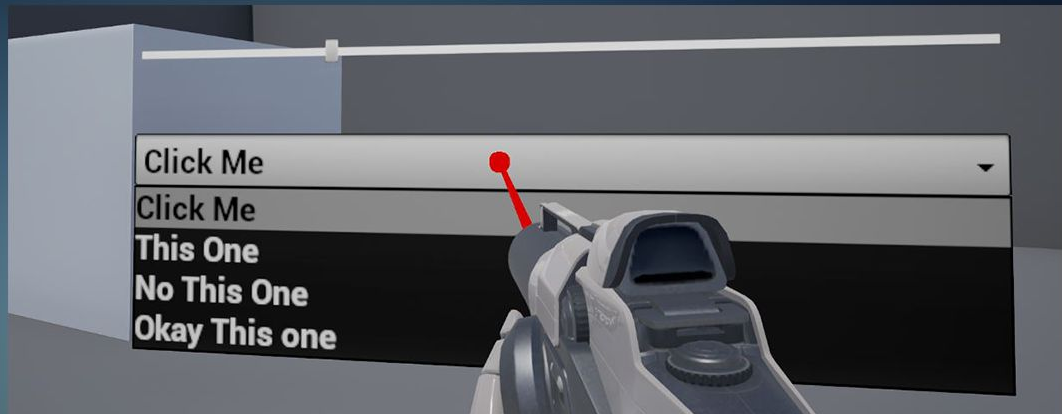
# Работа с UMG

- Редактор Виджетов
- График



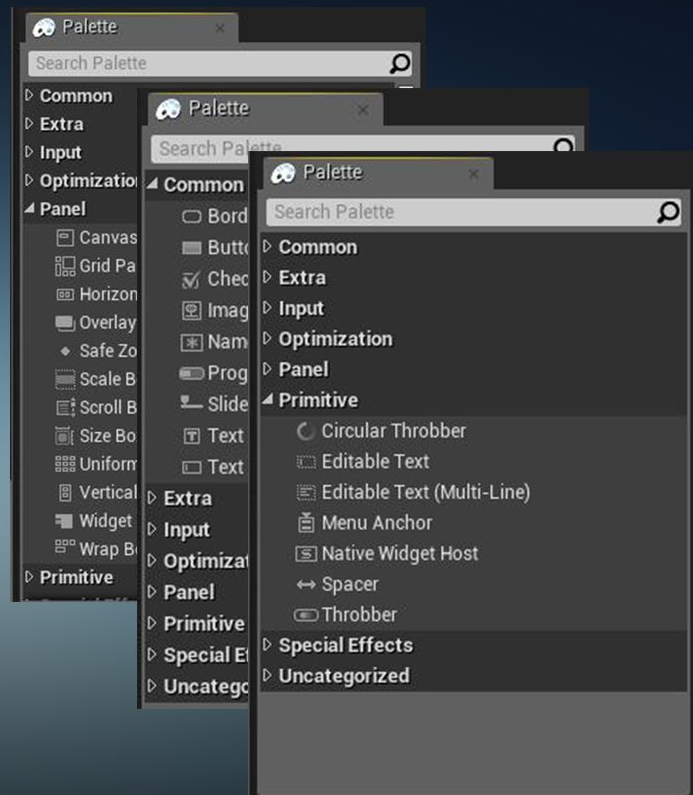
# Типы виджетов

- 3D Widget
- Widget



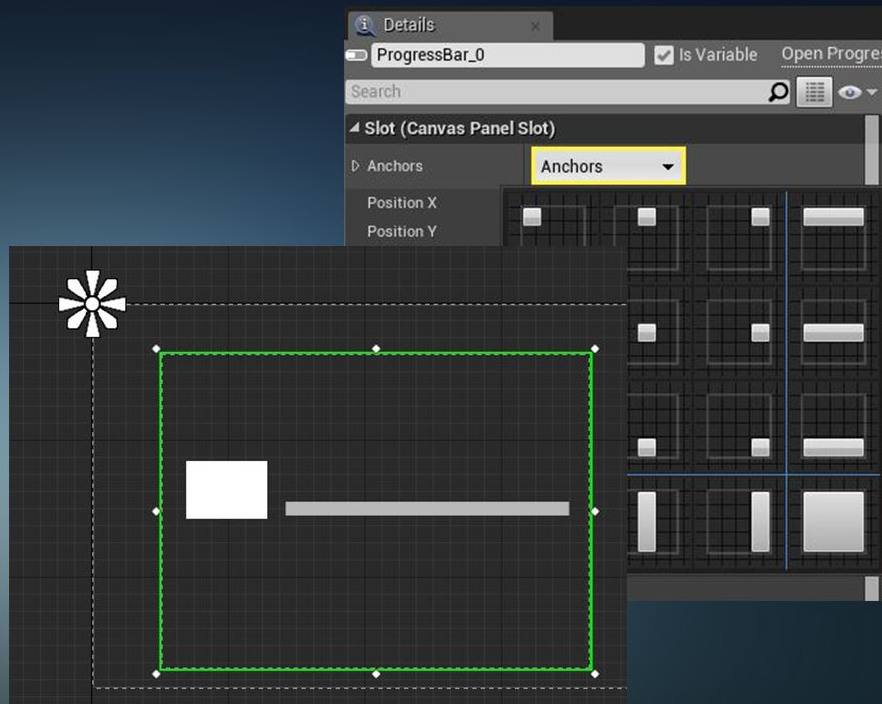
# Список элементов

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



# Якоря в UMG

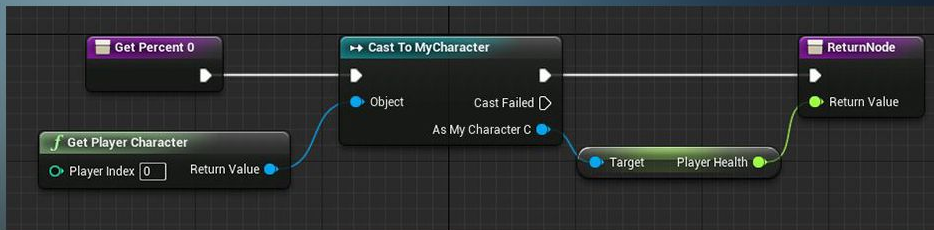
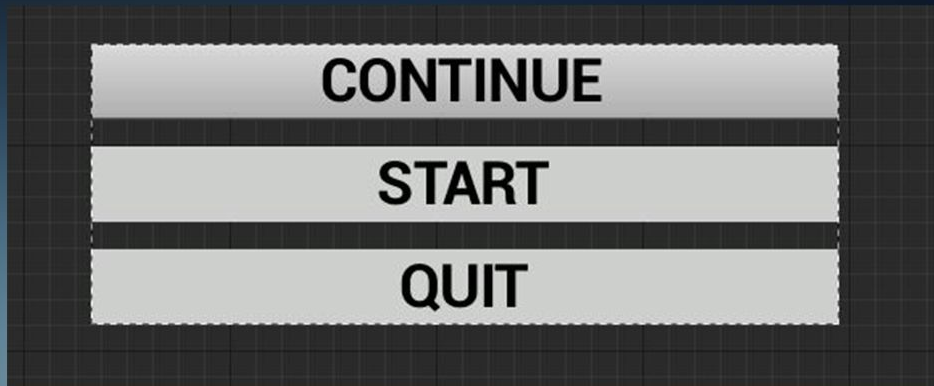
- Как работают якоря?
- Заготовки положения якорей
- Установка якорей вручную





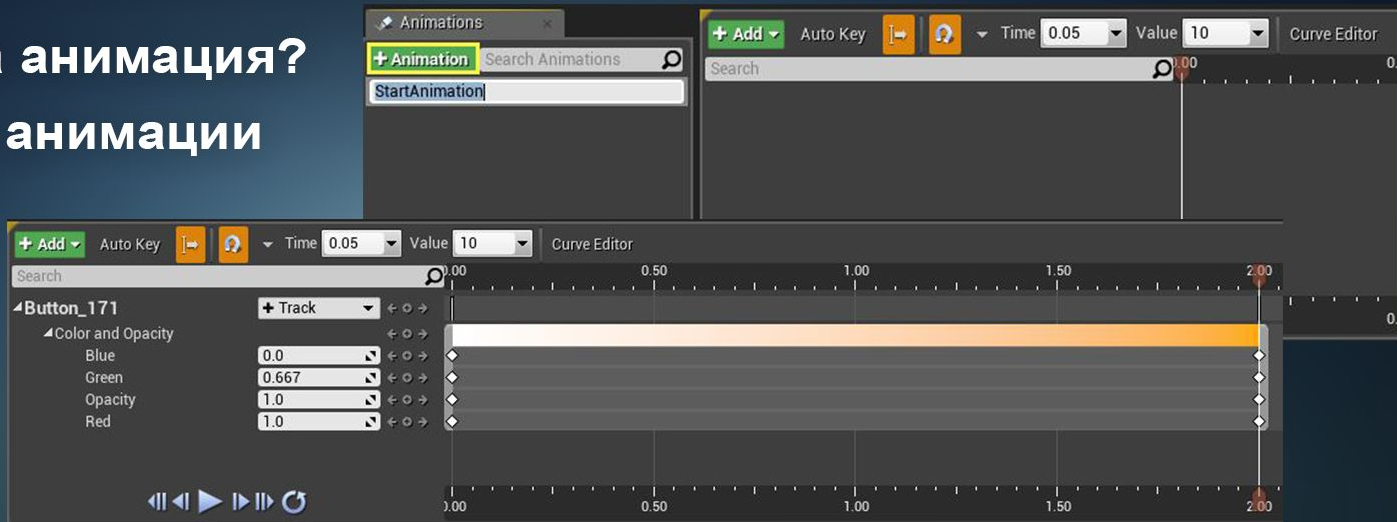
# Binding

- Function Binding
- Property Binding



# Анимация

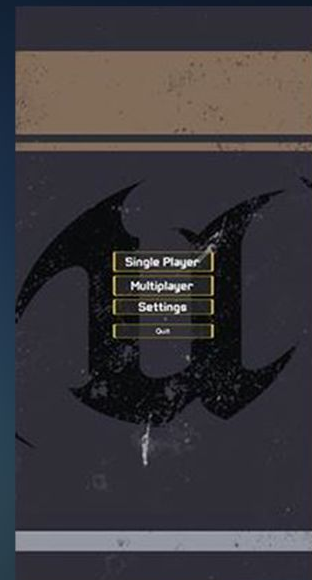
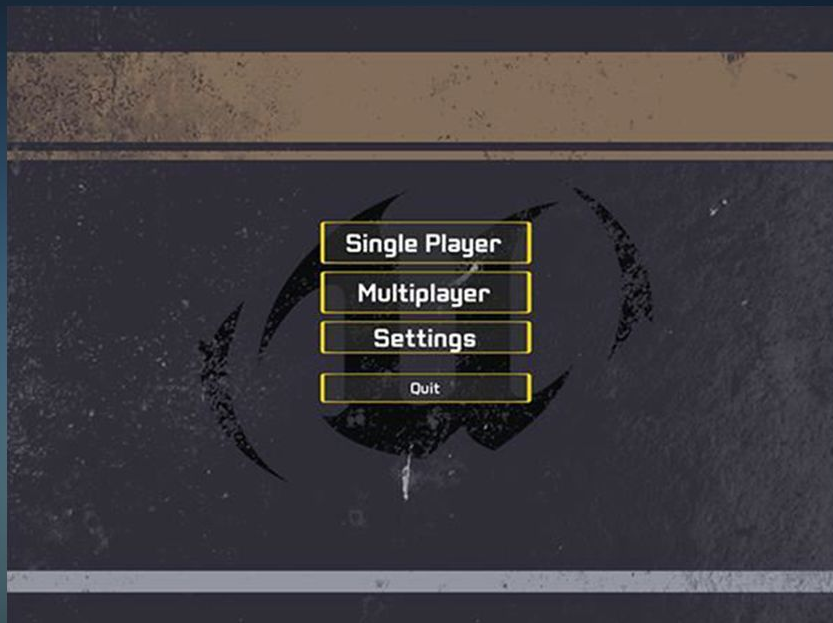
- Зачем нужна анимация?
- Добавление анимации





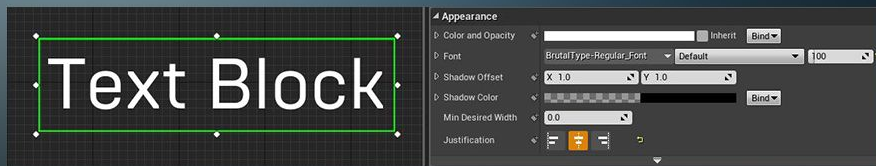
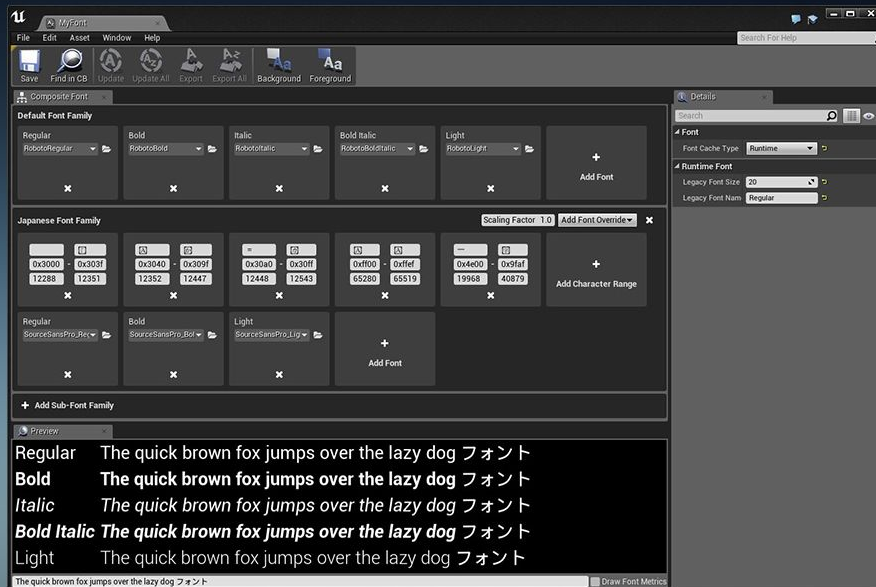
# DPI масштабирование

- Shortest Side
- Longest Side
- Horizontal
- Vertical



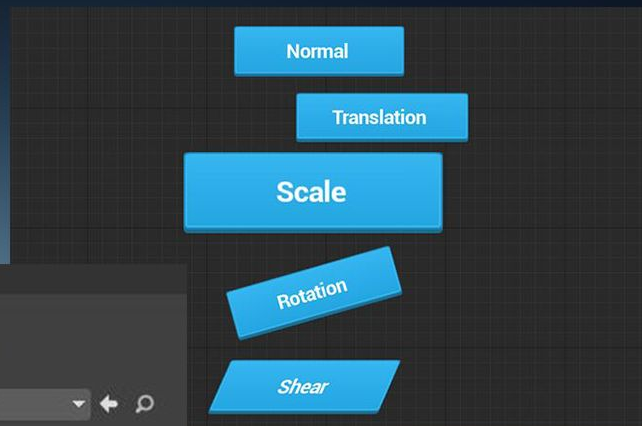
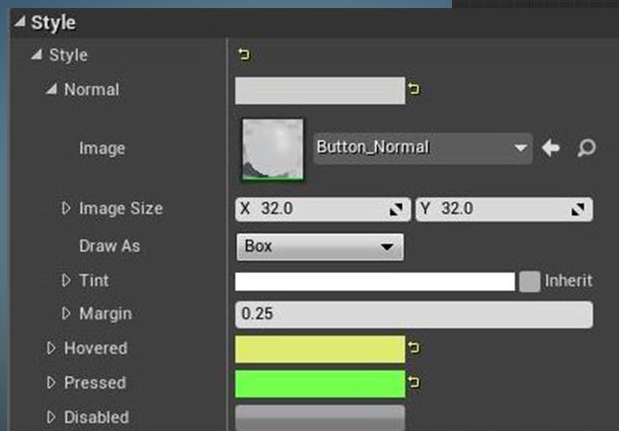
# Шрифты

- Редактор шрифтов
- Импорт шрифтов



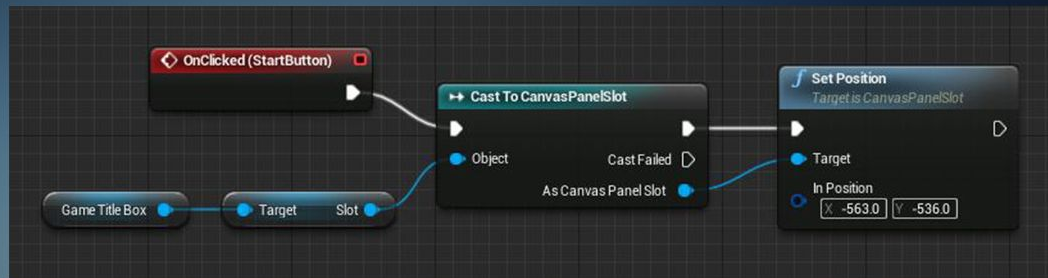
# Стилизация

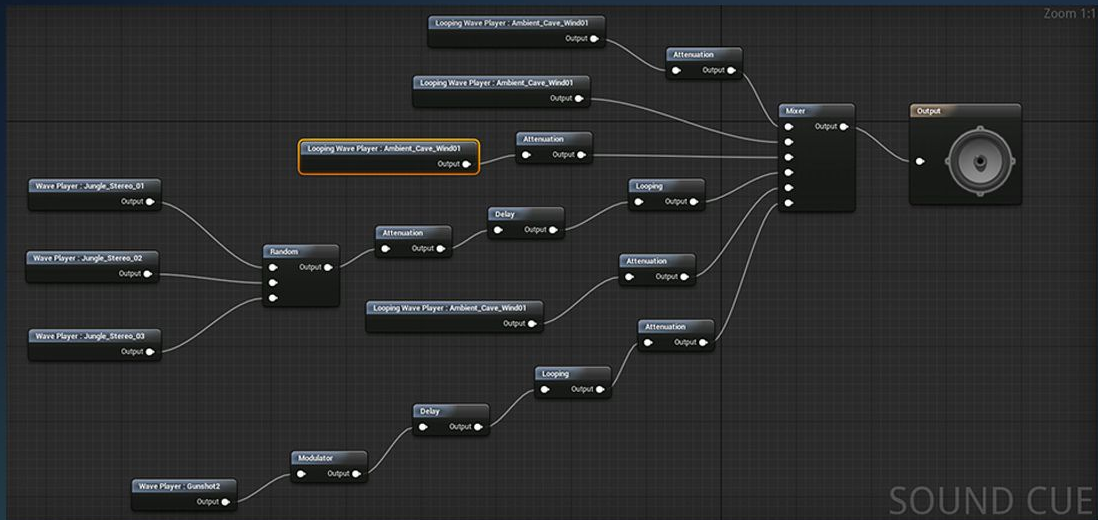
- States
- Padding
- Sounds
- Render Transform



# СЛОТЫ

- Что это такое?
- Доступ к слотам





# SOUND



# Импорт звуковых файлов

## •Свойства

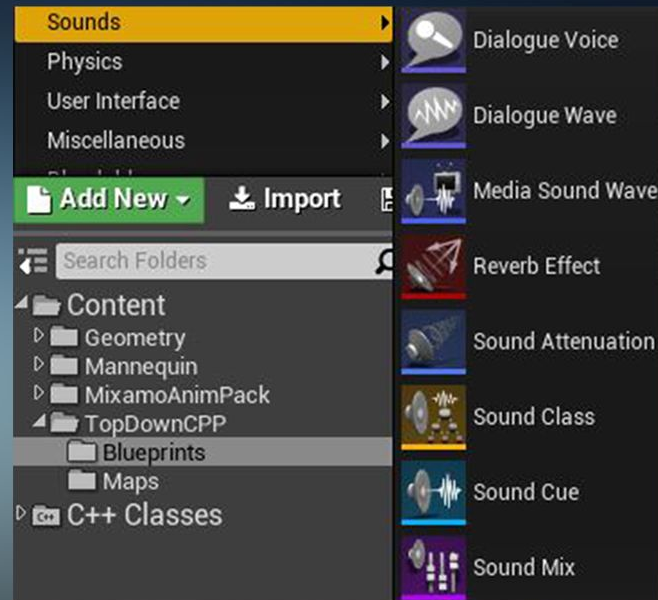
Спецификации	PCM, ADPCM, DVI ADPCM
Формат	.WAV
Битрейт	16
Кол-во каналов	Mono, Stereo





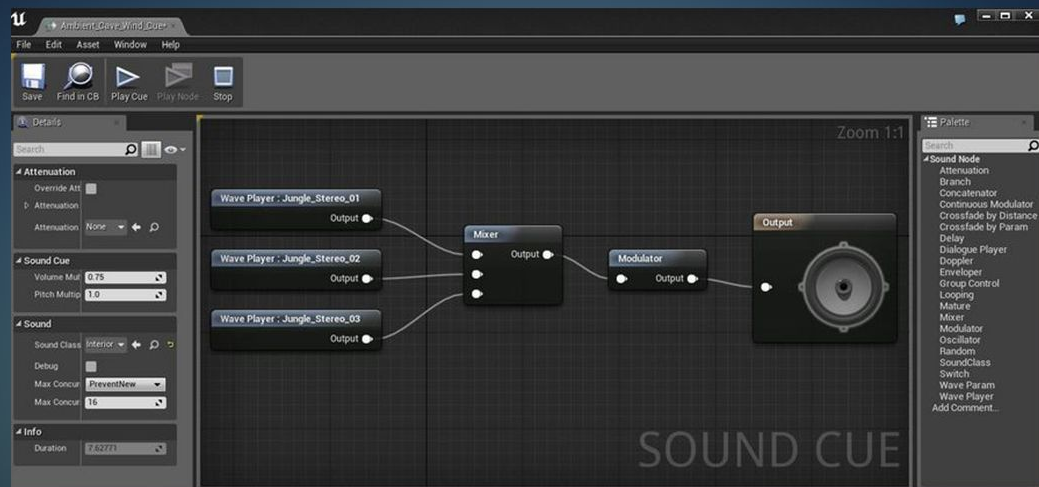
# Типы звуковых ассетов

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



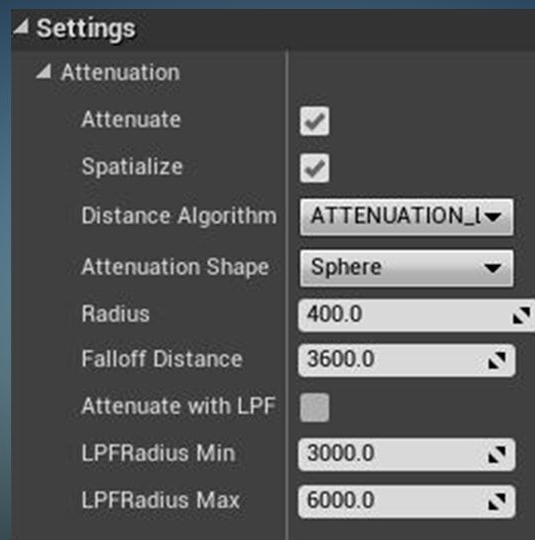
# Sound Cue

**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



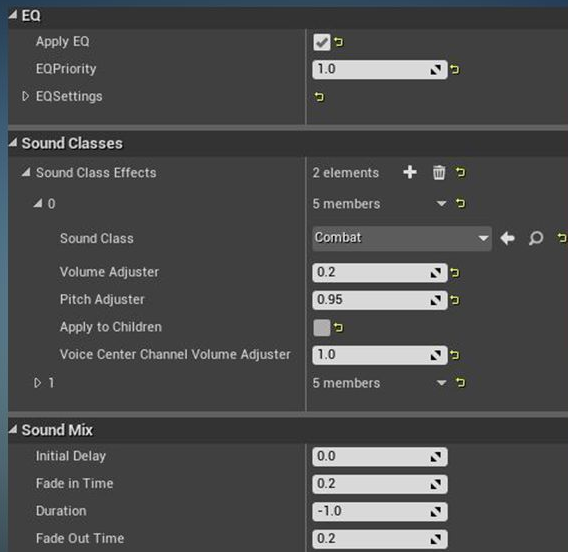
# Reverb Effect

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

Reverb Parameters	
Density	1.0
Diffusion	1.0
Gain	0.32
Gain HF	0.89
Decay Time	1.49
Decay HFRatio	0.83
Reflections Gain	0.05
Reflections Delay	0.007
Late Gain	1.26
Late Delay	0.011
Air Absorption Gain HF	0.994
Room Rolloff Factor	0.0

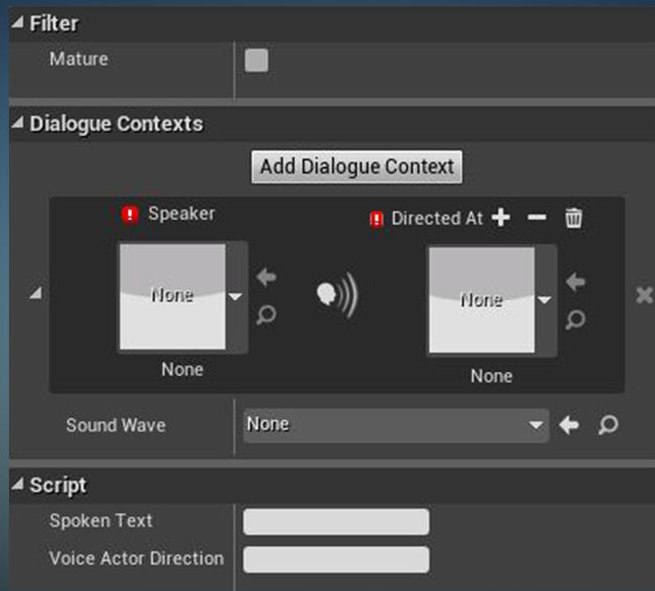
# Sound Mix

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



# Dialogue Voice & Dialogue Wave

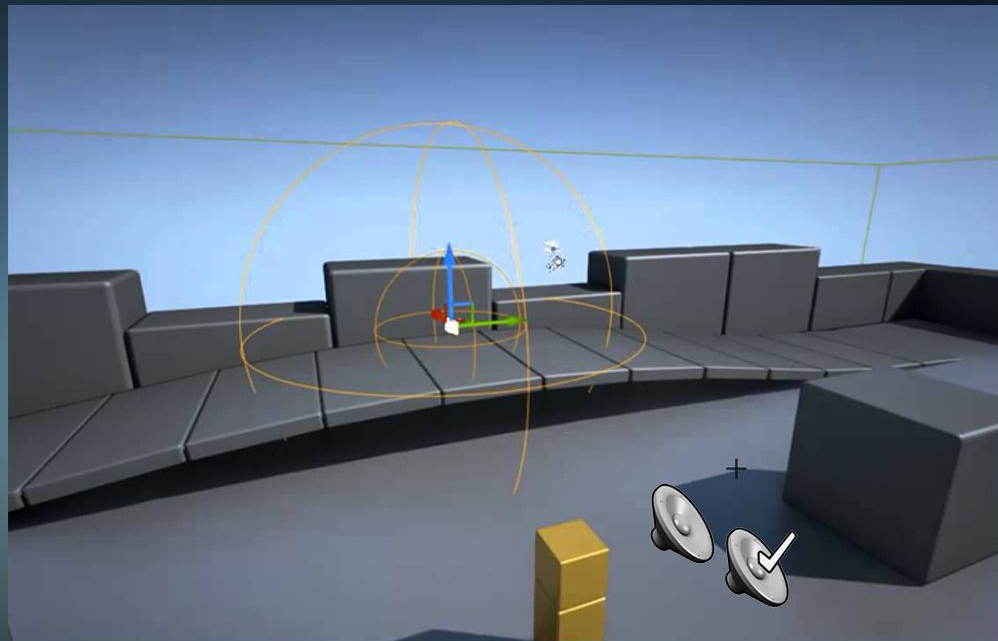
Активы Dialogue Voice и Dialogue Wave используются для генерации в игре диалогов события, создания субтитров, и для упрощения усилий по локализации.



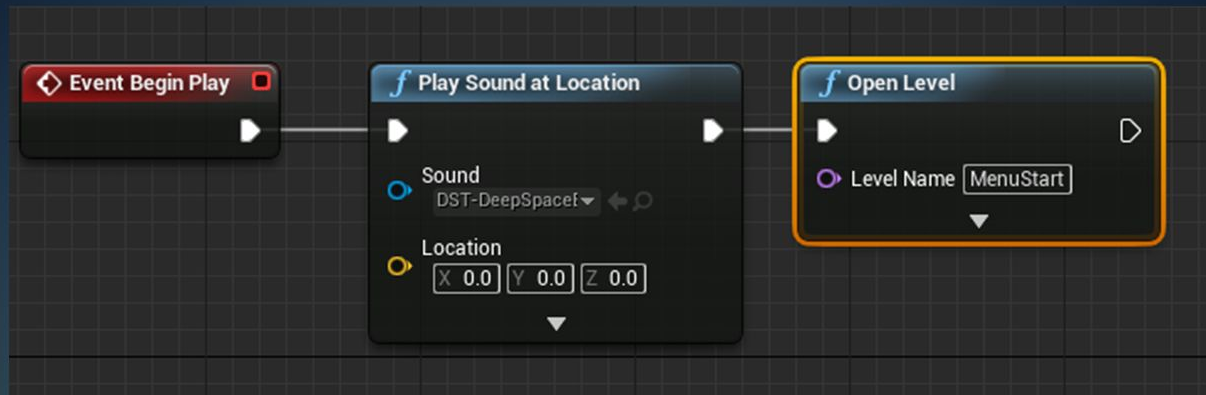


# Ambient Sound

•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



UNREAL  
ENGINE