

## **Замена стандартного манекена на модель из магазина MarketPlace для игры на Unreal Engine 4**

*Беликов Андрей Геннадьевич*

*Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема*

*Студент*

### **Аннотация**

В данной статье был рассмотрен процесс замены персонажа для игры на Unreal Engine 4. В исследовании применялась программа Unreal Engine 4. В результате работы был заменён стандартный манекен на модель из магазина MarketPlace.

**Ключевые слова:** Unreal Engine 4, 3D, геймдев

## **Replacing the standard dummy with a model from the MarketPlace for playing on Unreal Engine 4**

*Belikov Andrey Gennadievich*

*Sholom-Aleichem Priamursky State University*

*Student*

### **Abstract**

In this article, the process of replacing a character for a game with Unreal Engine 4 was considered. In the study, the Unreal Engine 4 program was used. As a result of the work, the standard dummy was replaced with a model from the MarketPlace store.

**Keywords:** Unreal Engine 4, 3D, gamedev

В данной статье продолжена работа по созданию игры в жанре Side Scroller.

Цель данной статьи замена стандартного манекена на модель из магазина MarketPlace.

Для создания проекта была рассмотрена статья Н. А. Морошкин в которой автор пытается продемонстрировать и исследовать возможности программного обеспечения [1], изучена статья А. М. Бакунов, И. Л. Калитеня, А. С. Дворецкий, И. О. Мартыненко, В. О. которые рассмотрели инструмент создания игр Unreal engine [2], П. Д. Гришков, В. В. Кугуракова рассмотрели подходы для реализации методов по синхронизации действий человека и виртуального аватара [3], С. В. Дьяченко, Р. А. Ходикян изучили игровой движок unreal engine [4].

Для создания персонажа нам понадобится зайти в магазин MarketPlace и выбрать подходящую модель (Рисунок 1).

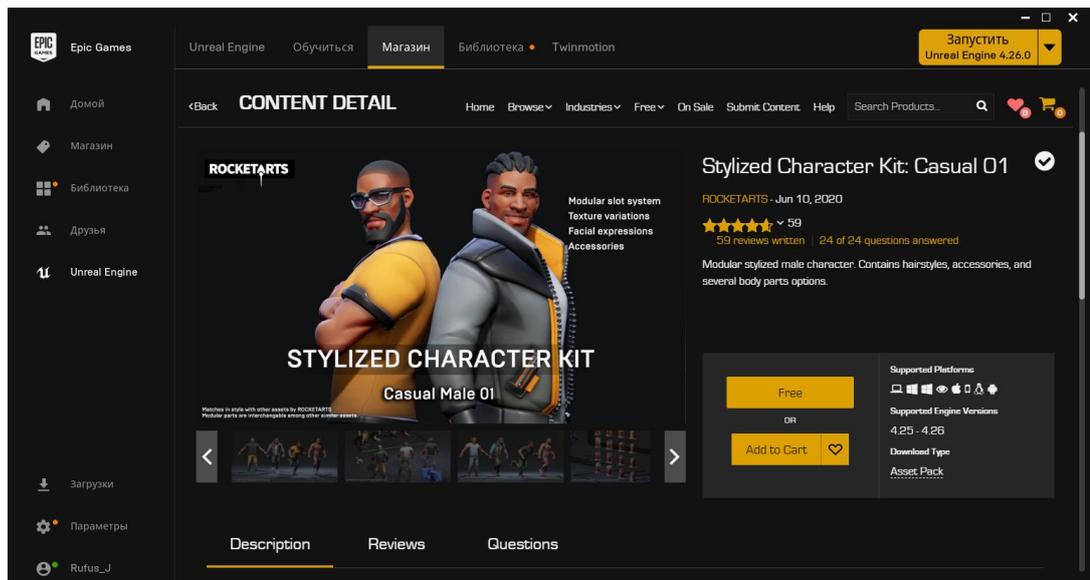
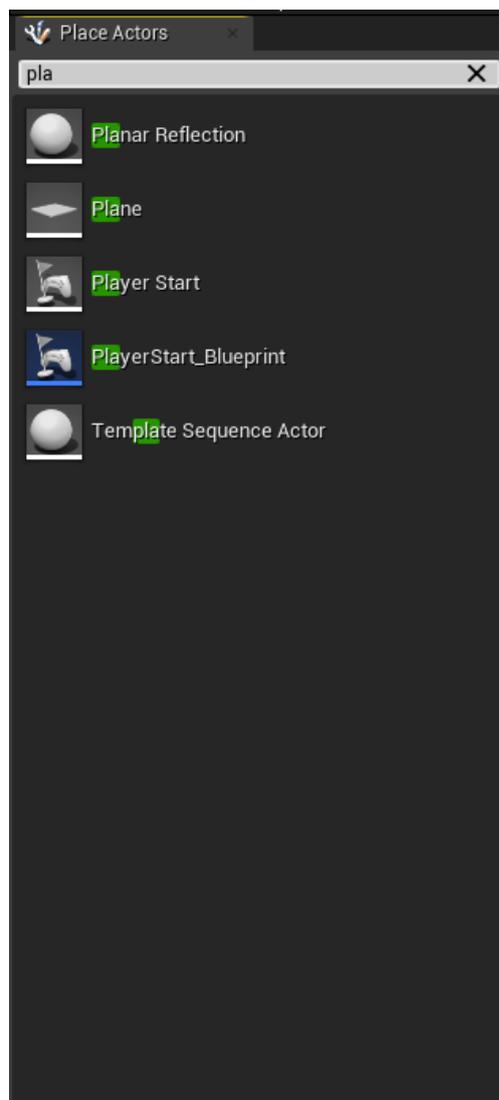


Рисунок 1. MarketPlace

После установки нужно поместить `PlayerStart_Blueprint` на нашем проекте (Рисунок 2).

Рисунок 2. Поиск `PlayerStart_Blueprint`

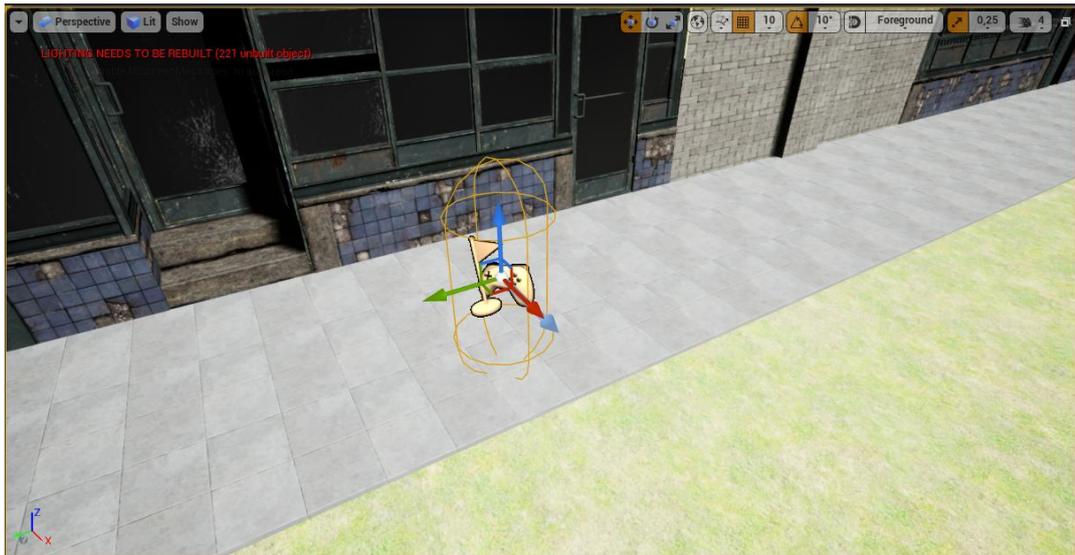


Рисунок 3. Размещение PlayerStart\_Blueprint на карте проекта

Чтобы у персонажа заменить модель, нужно нажать ЛКМ в вкладке World Outliner по PlayerStart\_Blueprint и выбрать пункт Edit SideScrollerCharacter (Рисунок 4).

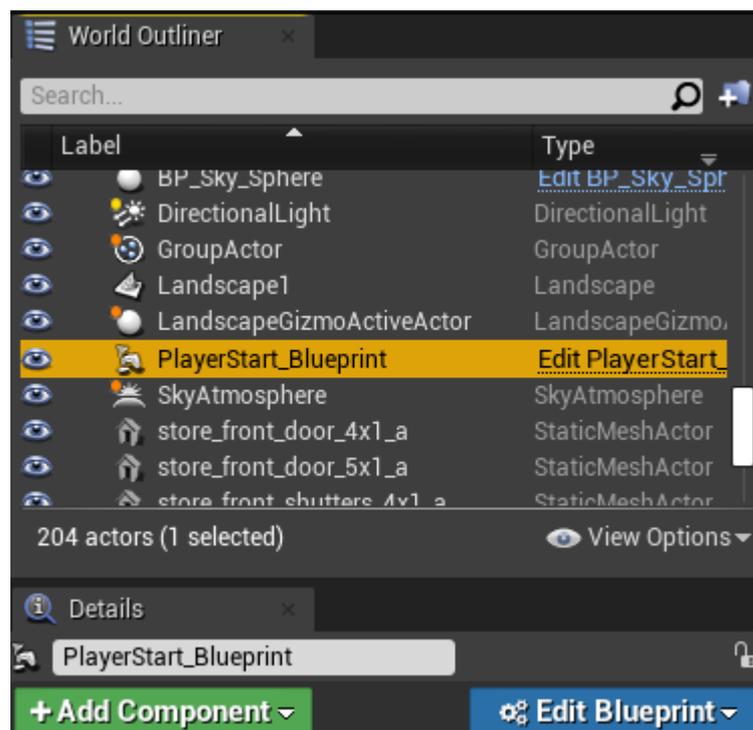


Рисунок 4. Переход к настройке PlayerStart\_Blueprint

В открывшемся окне переходим во вкладку Components (Рисунок 5).

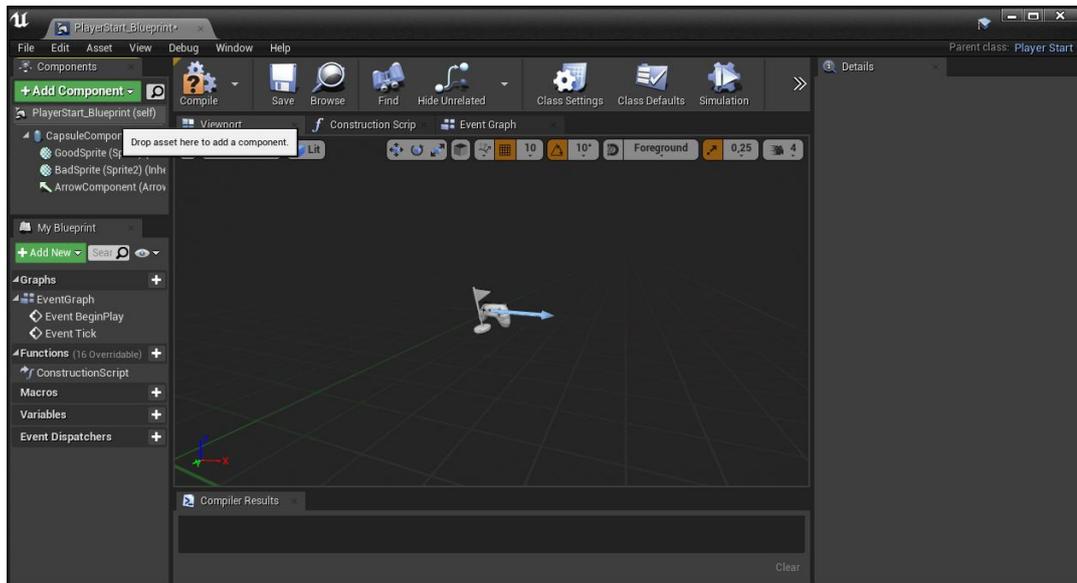


Рисунок 5. Переход во вкладку Components

6). Далее нажимаем Add Component и выбираем Skeletal Mesh (Рисунок

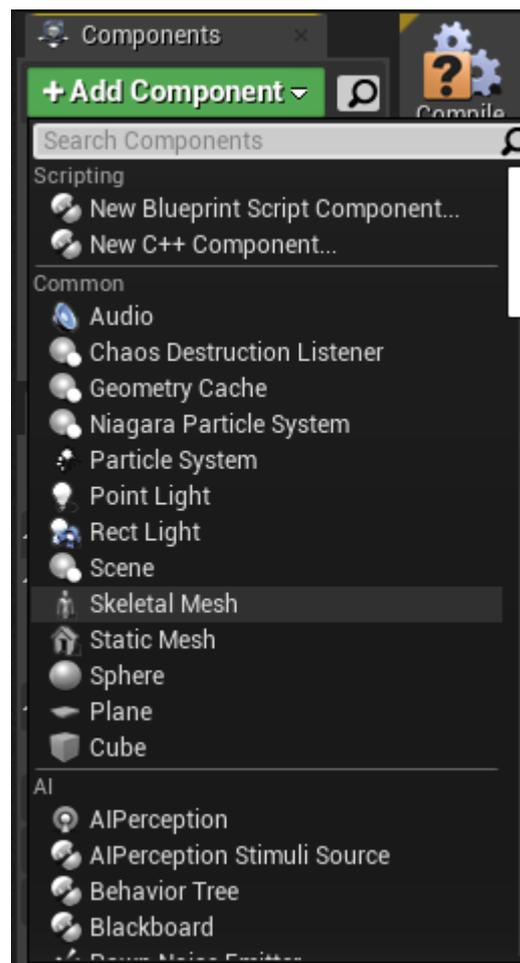


Рисунок 6. Skeletal Mesh

Дальше добавляем скелет персонажа в вкладке Mesh, в разделе Skelital Mesh и нажатия клавиши None (Рисунок 7).

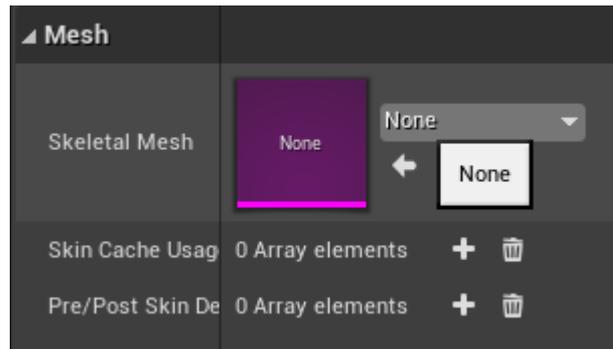


Рисунок 7. Добавление скелета персонажа

Выбираем скаченную модель (Рисунок 8).

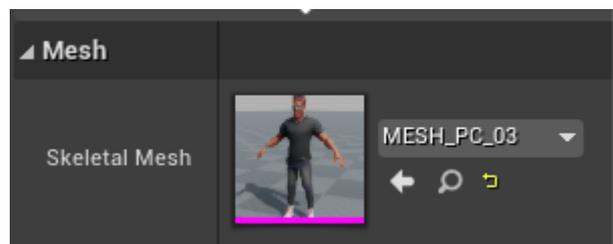


Рисунок 8. Модель

После добавления модели можно увидеть персонажа в окне Viewport (Рисунок 9).



Рисунок 9. Персонаж

Далее добавляем анимации во вкладке Animation в строке Anim Class выбрать ThirdPerson\_AnimBP (Рисунок 10).

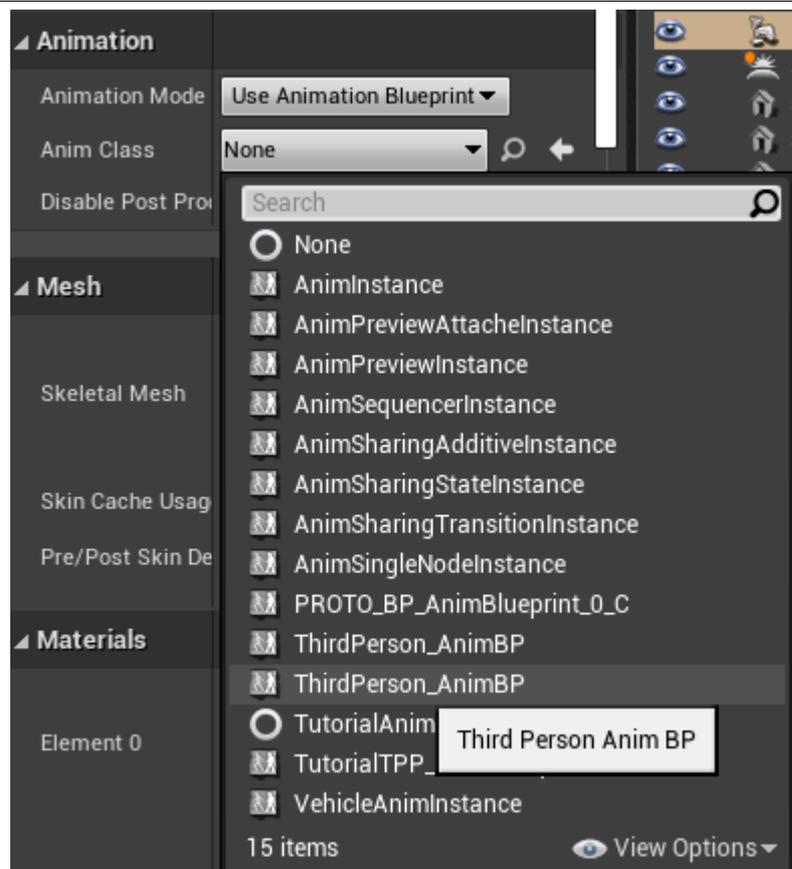


Рисунок 11. Вкладка Animation

Чтобы персонаж работал нужно привязать клавиши управления, так как у нас игра в жанре Side Scroller нам понадобятся только клавиши “A”, “D” и “Space”. переходим во вкладку Event Graph и нажимаем ЛКМ по свободному пространству (Рисунок 12).

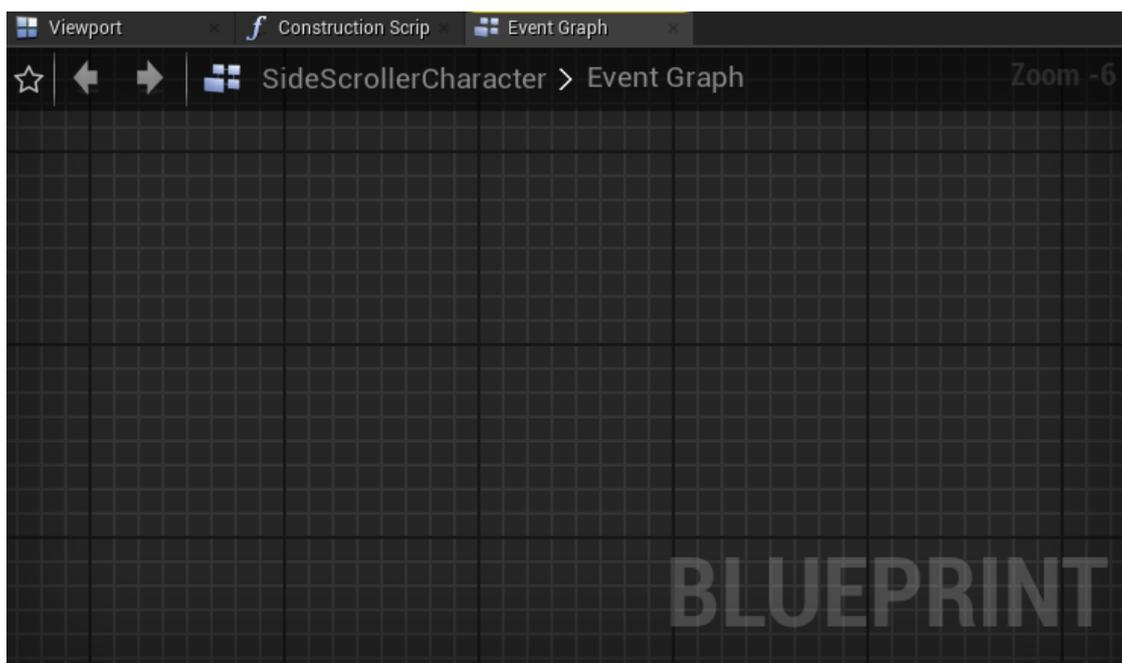


Рисунок 12. вкладка Event Graph

В открывшемся окне ищем inputAxis MoveRight (Рисунок 13-14).

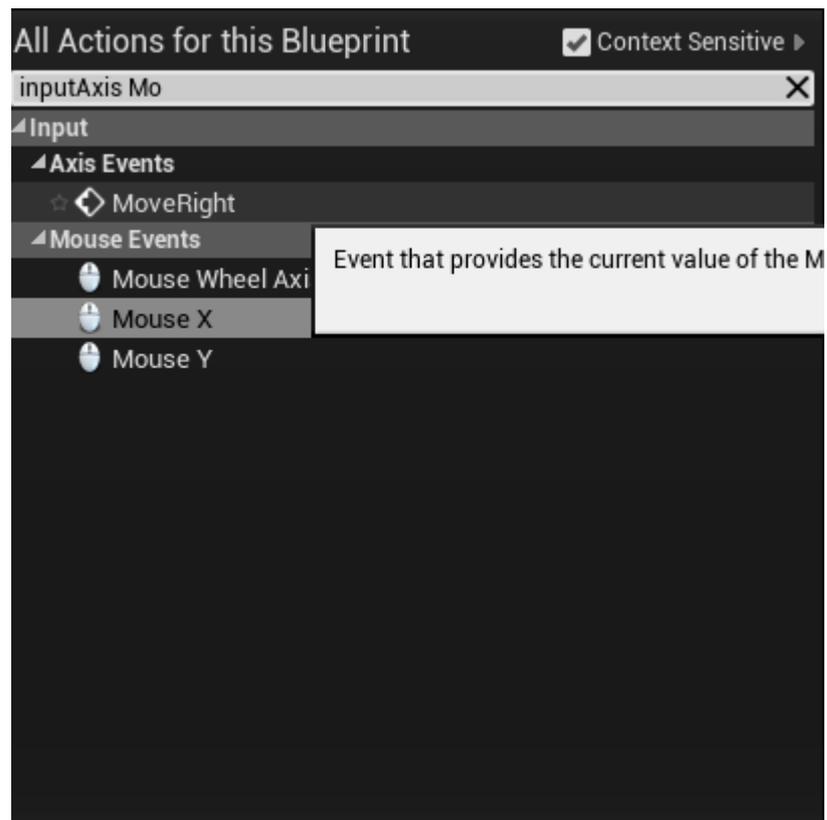


Рисунок 13. inputAxis MoveRight в поиске

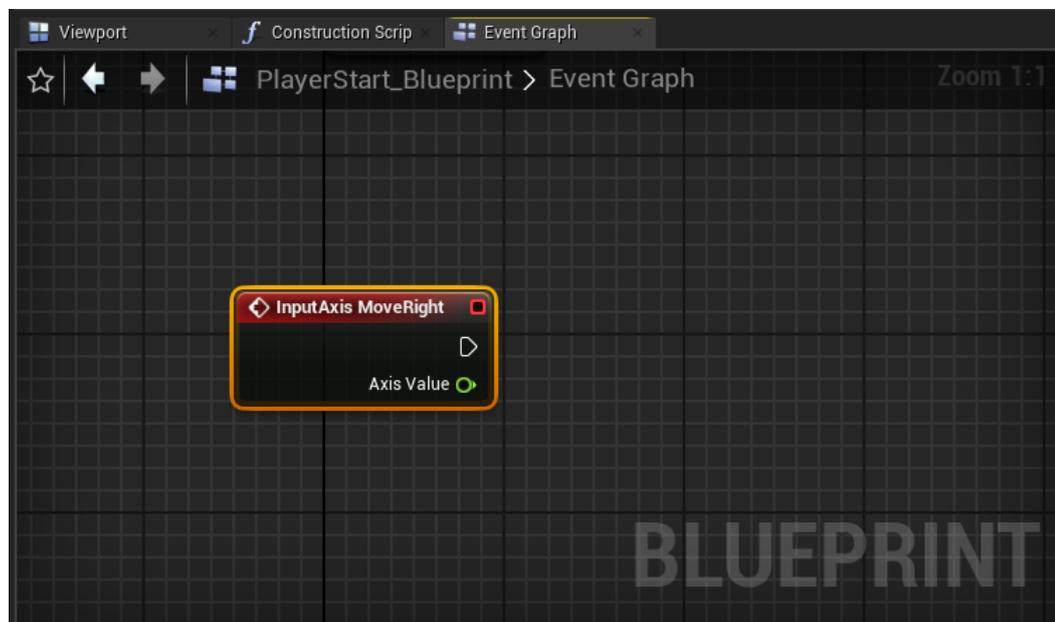


Рисунок 14. inputAxis MoveRight

Таким же способом добавляем Add Movement Input и соединяем как на рисунке (Рисунок 14).

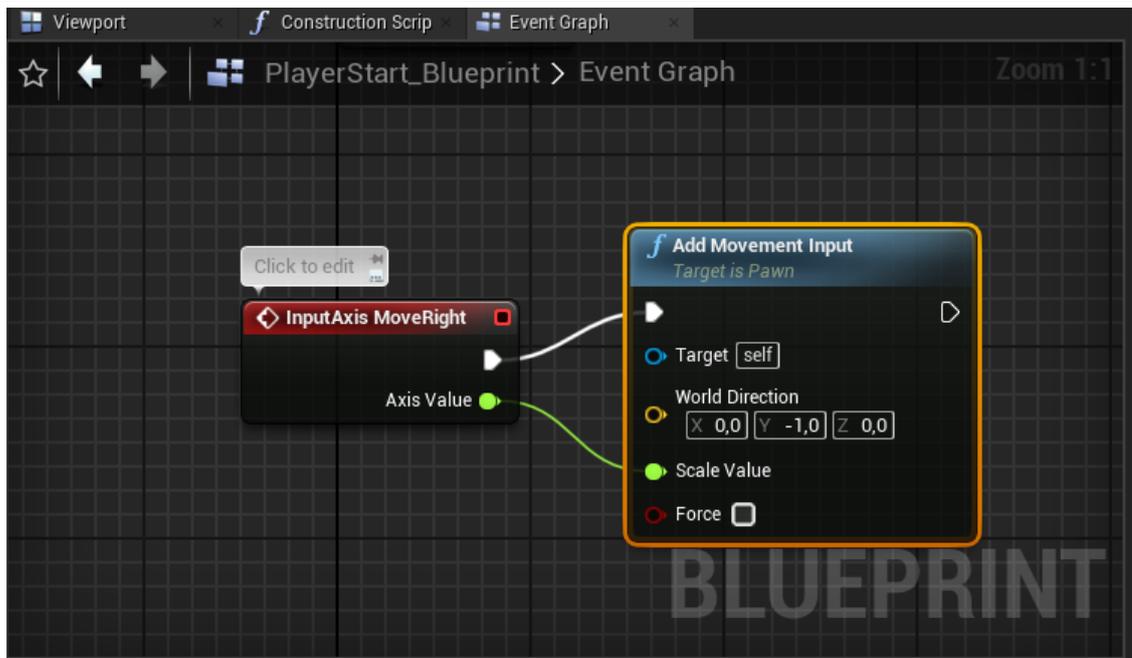


Рисунок 15. Настройка управления

Далее таким же способом настраиваем прыжки (Рисунок 16).

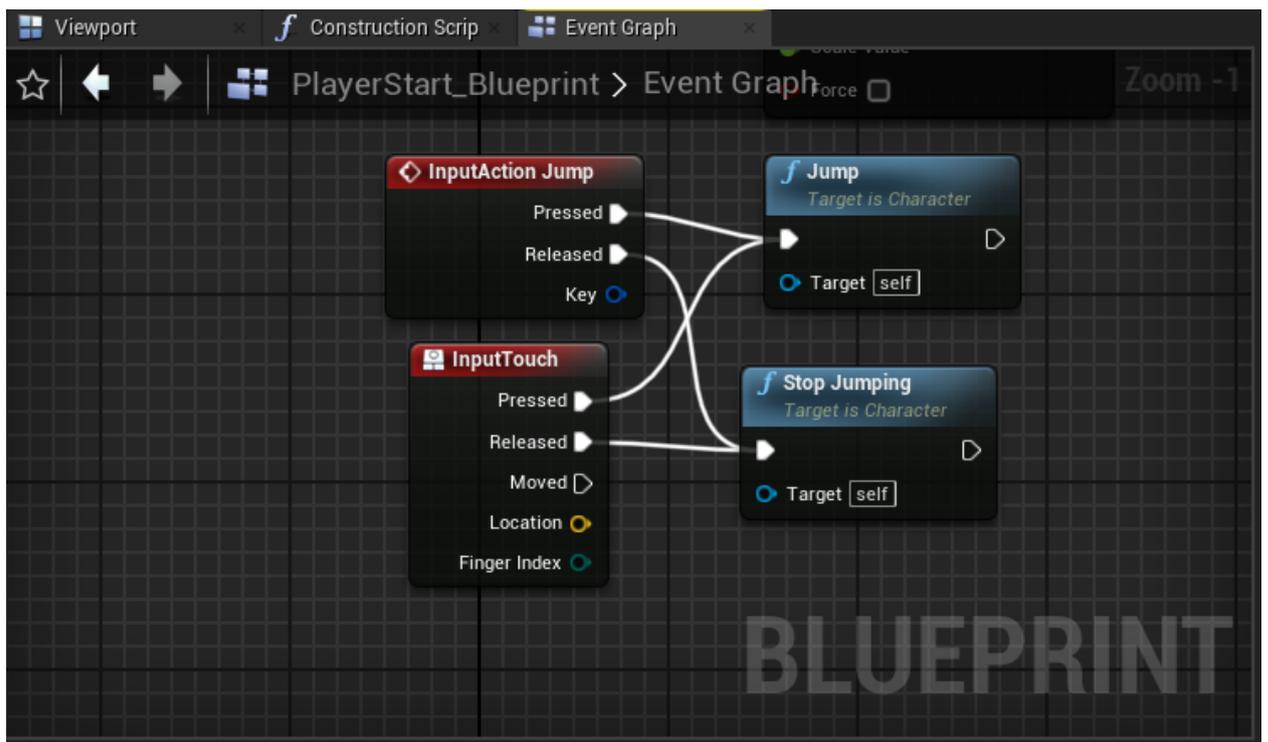


Рисунок 16. Настройка управления прыжком

Компилируем модель (Рисунок 17).

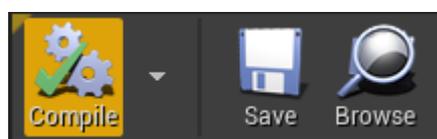


Рисунок 17. кнопка компиляции

## Запускаем проект и видим новую модель персонажа



Рисунок 17. Новая модель персонажа

В данной статье была произведена замена стандартного манекена на модель из магазина Marketplace для игры в жанре Side Scroller в среде Unreal Engine 4.

**Библиографический список**

1. Морошкин Н. А. Исследование применения игровых движков в сфере кинематографа на примере unreal engine 4 // Моя профессиональная карьера. 2020. С. 90-98.
2. Бакунов А. М., Калитеня И. Л., Дворецкий А. С., Мартыненко И. О., Гимик В. О. Применение unreal engine в разработке игр // Web of Scholar. 2018. С. 26-28.
3. Гришков П. Д., Кугуракова В. В. Синхронизация движений игрока и виртуального аватара // Электронные библиотеки. 2018. С. 323-337.
4. Дьяченко С. В., Ходикян Р. А. Игровой движок unreal engine 4 // В сборнике: Научные меридианы. 2016. С. 210-213.