

SZKOLENIE ŚREDNIO ZAAWANSOWANE

Tworzenie gier VR w Unreal Engine

GD/UE/VR

Czas trwania: 5 dni

Tworzenie gier na platformę VR w silniku Unreal Engine

Cele szkolenia

- Przedstawienie jak wygląda tworzenie gier na platformy wirtualnej rzeczywistości, czym różni się tworzenie takiej aplikacji od tradycyjnego tworzenia gier, jakie możliwości i limity dają nam headsety i kontrolery VR
- Omówienie najlepszych i najgorszych praktyk stosowanych w takich grach
- Wykonanie gry w technologii VR wspólnie ze wszystkimi uczestnikami na urządzenie HTC Vive w części warsztatowej
- Pokazanie w praktyce zdobytej wiedzy w postaci gry

Zalety

- Uczestnicy będą mieli okazję poznać zasady obowiązujące przy tworzeniu gier na nowoczesne headsety VR, poznają techniki budowanie user experience na takiej platformie oraz zobaczą przykłady działania mechanik stosowanych przy takich produkcjach

Dla kogo?

- Szkolenie jest kierowane do osób, które chciałyby tworzyć gry na nowoczesne platformy wirtualnej rzeczywistości

Wymagania

- Podstawowa znajomość dowolnego języka programowania



Program

1. Wprowadzenie do Unreal Engine
2. Wprowadzenie do technologii VR
 - a. Zasady działania rozwiązań VR (HTC Vive, PSVR, Oculus)
 - b. Standing kontra Room-scale
 - c. Rozwój technologii VR
3. Przygotowanie projektu UE do pracy z VR
4. Komunikacja ze sprzętem VR
 - a. Odczytywanie rzeczywistej pozycji kontrolerów
 - b. Odczytywanie rzeczywistej pozycji głowy
 - c. Odczytywanie i reagowanie na wciskanie przycisków na kontrolerach
5. Techniki przemieszczania się w świecie VR
 - a. Swobodne poruszanie się
 - b. Predefiniowana teleportacja
 - c. Swobodna teleportacja
6. Kreowanie świata gry pod VR
 - a. Komunikacja z otoczeniem
 - b. Podnoszenie przedmiotów za pomocą kontrolerów
 - c. Zaawansowana komunikacja ze światem
7. Dobre i złe praktyki designu gier
8. Warsztaty z tworzenia gier VR

