

Kod szkolenia: **GD/UE/FPS**

Tytuł szkolenia: **Tworzenie gier FPS w silniku Unreal Engine**

Creating First Person Shooter Games in Unreal Engine

Dni: 5

Opis:

Adresaci szkolenia

Szkolenie zostało stworzone z myślą o osobach które interesują się tworzeniem gier komputerowych na konsole i komputery z gatunku first-person shooter.

Cel szkolenia

Podczas tego szkolenia stworzysz własną grę z gatunku first person shooter. Dowiesz się jak należy stworzyć kontroler bohatera gracza, jak wygląda obsługa kamery oraz jak należy obsługiwać interakcję ze światem. Stworzymy prostą grę z mechaniką strzelania, podnoszenia broni i przechodzenia poziomów.

Mocne strony szkolenia

Szkolenie przeprowadzi każdego uczestnika przez kulisy powstawania gier first person shooter i pozostawi z działającym prototypem gry własnego autorstwa.

Wymagania

Podstawowa znajomość dowolnego języka programowania.

Parametry szkolenia

Czas szkolenia: 5 * 8 godzin (5 * 7 godzin netto)

Forma szkolenia: wykłady + warsztaty

Maksymalna liczba uczestników: 10

Program szkolenia:

1. Analiza rynku gier FPS,
 - Gry wysokobudżetowe,



- Gry niezależne,
- FPS na rynku mobilnym,
- 2. Wprowadzenie do silnika Unreal Engine,
- 3. Kontrolowanie postaci gracha,
 - Poruszanie postacią za pomocą klawiatury i myszy,
 - Poruszanie postacią za pomocą gamepada,
- 4. Obsługa kamery,
 - Kamera podążająca za graczem,
 - Kolizja kamery ze światem,
 - Efekty kamery w grach FPS,
- 5. Fizyka w grach FPS,
 - Raycasting,
 - Strzelanie do celów za pomocą promieni,
 - Bronie udające prawdziwą fizykę,
- 6. Interakcja z otoczeniem,
 - Aktywacja przedmiotów,
 - Proximity Triggers,
 - Przemieszczanie między poziomami,
- 7. Przeciwnicy w grach FPS,
 - Navigation Mesh,
 - Proste AI przeciwników,
- 8. Warsztaty z tworzenia gier FPS.

