

Kod szkolenia: **GD/UE/GLD**

Tytuł szkolenia: **Design poziomów w Unreal Engine**

Designing Levels in Unreal Engine

Dni: 3

Opis:

Adresaci szkolenia

Szkolenie jest kierowane do osób, które są zainteresowane level designem w grach komputerowych.

Cel szkolenia

To szkolenie pozwoli Ci się dowiedzieć jakie są zasady, które są wykorzystywane podczas tworzenia poziomów do gier komputerowych. Podczas szkolenia będziemy wykorzystywać zdobytą wiedzę w silniku Unreal Engine tworząc poziomy do gier. Dodatkowo poznasz metody przygotowywania scen, aby wyglądały realistycznie, były dobrze oświetlone. oraz prezentowały naturalne odbicia.

Mocne strony szkolenia

Uczestnicy będą mieli okazję zapoznać się z zasadami obowiązującymi podczas tworzenia poziomów w grach komputerowych. Podczas warsztatów zobaczymy na przykładach jak level design może wpływać na odczucia płynące z rozgrywki oraz dowiemy się jak poprzez kształt poziomu możemy umacniać mechaniki znajdujące się w grze.

Wymagania

Brak

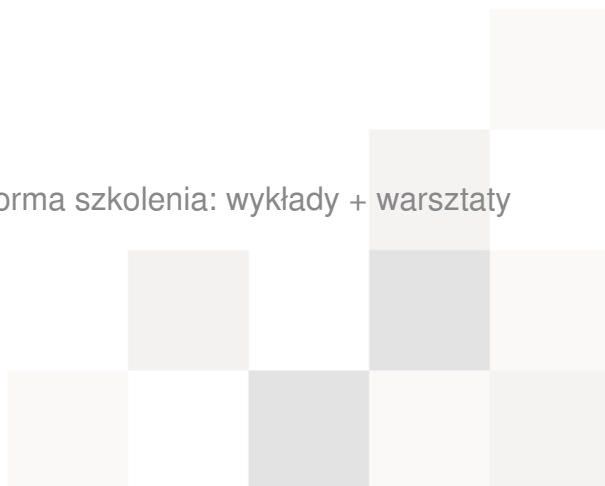
Specjalne wymagania techniczne

Zainstalowany silnik Unreal Engine

Parametry szkolenia

Czas szkolenia: 3 * 8 godzin (3 * 7 godzin netto) Forma szkolenia: wykłady + warsztaty

Maksymalna liczba uczestników: 10



Program szkolenia:

1. Wprowadzenie do Unreal Engine
2. Wprowadzenie do Level Designu
3. Budowanie poziomów
 - Rozmieszczanie i edycja obiektów
 - Rzeźbienie terenu
 - Malowanie teksturami
 - Block-out poziomu
4. Skryptowanie poziomów za pomocą blue printów
 - Otwieranie / Zamykanie drzwi
 - Wczytywanie kolejnych poziomów
 - Zmiana zasad działania kamery zależna od pomieszczenia
5. Oświetlenie
 - światła statyczne
 - światła stacjonarne
 - światła dynamiczne
6. Roślinność
 - Zasady działania sztucznej roślinności
 - Implementacja roślinności w Unreal Engine
7. Warsztaty z tworzenia poziomów w Unreal Engine.

