

Kod szkolenia: **GD/UE/VR**

Tytuł szkolenia: **Tworzenie gier VR w Unreal Engine**

Creating Virtual Reality Games in Unreal Engine

Dni: 5

Opis:

Adresaci szkolenia

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

Cel szkolenia

Podczas tego szkolenia dowiesz się 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. Omówimy najlepsze i najgorsze praktyki stosowane w takich grach. W części warsztatowej wykonamy grę w technologii VR wspólnie ze wszystkimi uczestnikami na urządzenie HTC Vive. Gra będzie miała za zadanie pokazać nam wszystko czego się nauczyliśmy w praktyce.

Mocne strony szkolenia

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.

Wymagania

Podstawowa znajomość dowolnego języka programowania.

Specjalne wymagania techniczne

Zainstalowany silnik Unreal Engine

Parametry szkolenia

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

Forma szkolenia: wykłady + warsztaty



Maksymalna liczba uczestników: 10

Program szkolenia:

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

