

## 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
- Kameralne grupy - szkolenia technologiczne prowadzimy w grupach liczących do 8 osób. Pozwala to na indywidualne podejście oraz aktywizację każdego uczestnika
- Praktyka przed teorią - wszystkie szkolenia technologiczne prowadzone są w formie warsztatowej. Konieczna teoria jest wyjaśniana na przykładzie praktycznych zadań
- Konkretność umiejętności - w ramach każdego szkolenia rozwijamy praktyczne umiejętności związane z daną technologią i tematyką
- Nauka z praktykami - wszyscy trenerzy na co dzień pracują w projektach, gwarantuje to dostęp do eksperckiej wiedzy i praktycznego know-how

### 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

