

ПРОГРАММА

Введение в Unreal Engine 4	<ul style="list-style-type: none">— Знакомство со средой— Подготовка к работе
Работа в Unreal Engine 4	<ul style="list-style-type: none">— Интерфейс Unreal Engine 4— Игровая сцена— Редактор уровня— Редактор блюпринтов— Материалы— Редактор ИИ (BehaviourTree)— Редактор звуков (CUE)— Редактор систем частиц
Внутреннее устройство движка	<ul style="list-style-type: none">— Рендер— Отыгрывание логики— Ввод игрока— Иерархии объектов
Особенности Blueprint	<ul style="list-style-type: none">— Основы кодига— Blueprint (компоненты, методы, ивенты, наследование)— Blueprint. Написание простого класса
VR in Unreal	<ul style="list-style-type: none">— Особенности геймплея— Двухкамерный рендер— Плагины для работы с VR
Завершение	<ul style="list-style-type: none">— Особенности сборки проекта под Windows и Android— Создание прототипа— Тестирование прототипа— Способы вывода проекта в SteamVR, App Store, Google Play, Oculus Home