

О курсе «Unreal Engine 4». 1-й модуль Темир Сангаджиев

Цель курса: познакомиться и пошагово освоить один из самых прогрессивных на сегодняшний день игровых движков.

Ребенок сможет наглядно увидеть внутреннее устройство современных игровых проектов и научиться создавать свои игры.

Программа курса:

День первый

Введение. Знакомство с движком. Создание проекта шутера

- Создание профиля Unreal Engine
- Создание и разбор проекта по шаблонам «шутер от первого лица»
- Создание и разбор проекта по шаблонам «шутер от третьего лица»
- Создание и настройка игровой камеры
- Тестовый запуск проекта

Практическое задание: создать и отдельно настроить каждый из рассмотренных на уроке шаблонов игровых проектов.

День второй

Авиа и автосимулятор. Создание и настройка элементов окружения

- Создание и разбор проекта по шаблонам «автосимулятор» и «автосимулятор»
- Создание и настройка элементов окружения
- Тестовый запуск проекта

Практическое задание: создать и отдельно настроить каждый из рассмотренных на уроке шаблонов игровых проектов. Добавить в проект элементы игрового окружения и настроить их.

День третий

Платформер и игра с видом сверху. Освещение

- Создание и разбор проекта по шаблонам «платформер» и «вид сверху»
- Создание и настройка элементов освещения
- Тестовый запуск проекта

Практическое задание: создать и отдельно настроить каждый из рассматриваемых на уроке шаблонов игровых проектов. Добавить в проект элементы освещения (статический и динамический) и настроить их.

День четвертый

Ответы на вопросы. Разбор дополнительных элементов. Компиляция

- Разбор дополнительных элементов
- Ответы на вопросы
- Компиляция проекта

Практическое задание: создать и отдельно настроить свой игровой проект на основе любого из изученных шаблонов. Добавить и настроить элементы игрового окружения, расставить и настроить освещение в игре. Скомпилировать проект в запускаемую игру.

О курсе «Unreal Engine 4». 2-й модуль Темир Сангаджиев

Цель курса: познакомиться и пошагово освоить один из самых прогрессивных на сегодняшний день игровых движков.

Ребенок сможет наглядно увидеть внутреннее устройство современных игровых проектов и научиться создавать свои игры.

Программа курса:

День первый

Редактор Логики (Blueprint). Типы и составляющие

- Blueprint-классы, Blueprint-уровни, Blueprint-интерфейсы
- Компоненты, события, функции, переменные

Практическое задание: создать и персонализировано настроить шаблон игрового проекта по своему усмотрению с применением изученного материала по теме урока.

День второй

Редактор Логики (Blueprint). Создание логики

- Создание своего Blueprint-класса к объекту
- Настройка логики поведения объекта

Практическое задание: создать и персонализировано настроить объект и его логический класс в шаблоне игрового проекта по своему усмотрению с применением изученного материала по теме урока.

День третий

Редактор Логики (Blueprint). Искусственный интеллект

- Создание объекта не игрового персонажа и его Blueprint-класса
- Настройка логики поведения объекта

Практическое задание: создать и персонализировано настроить объект не игрового персонажа и его логический класс в шаблоне игрового проекта по своему усмотрению с применением изученного материала по теме урока.

День четвертый

Редактор Логики (Blueprint). Работа над ошибками

- Разбор дополнительных элементов
- Ответы на вопросы
- Компиляция проекта

Практическое задание: решение практических задач и работа над непонятными моментами и ошибками. Предварительная сборка проекта.

