Программирование игр: Unreal Engine 4

Unreal Engine 4 — это набор инструментов **для разработки игр любого жанра**, ставший известным благодаря возможности создания на нем сцен, схожих по качеству с кинематографическими. Благодаря технологии Blueprints **программировать на Unreal Engine просто и увлекательно**, запрограммировать при этом можно буквально что угодно!

Цели курса:

- Освоение Unreal Engine 4 и разработка в нем игры в жанре endless-runner
- Развитие навыков визуального программирования и закрепление алгоритмических конструкций первого года обучения
- Знакомство с основами гейм дизайна
- Формирование навыков итерационной разработки

Программа курса:

- Знакомство с историей создания Unreal Engine и его возможности
- Использование геометрии для построения игрового уровня. Создание препятствий на сцене игрового уровня
- Работа с материалами и фактурами
- Программирование на визуальном языке Blueprint. Проектирование игровой логики
- Работа с Widgets Blueprint, создание игровых экранов
- Создание игрового проекта от третьего лица
- Физические эффекты, работа со скоростям. Программирование физических эффектов. Работа со звуком

Даты проведения: с 08 июня по 04 июля
Два варианта расписания:
понедельник, среда, пятница: с 10:00 до 12:30
вторник, четверг, суббота: с 15:30 до 18:00
+ интерактивные клубы с 13:30 до 14:30