



Razvoj igara u Unreal Engine 4 okruženju

KSI radionica #14 je druga po redu KSI radionica posvećena gejmingu. Na radionici će biti dat pregled Unreal Engine 4 okruženja za razvoj igara. Radionica pokriva predstavljanje osnovnih alata za rad na modelovanju scena, kao i druge funkcionalnosti Unreal Engine 4 platforme. Biće prikazan kompletan postupak planiranja izgleda i arhitekture nivoa, kretanje objekata u prostoru i scenama, kao i dodeljivanje osobina liku igrača.

Detaljniji spisak oblasti: Radionica će pokriti upoznavanje sa alatima dostupnim u Unreal Engine 4 okruženju, kao što su Editor za kreiranje nivoa u čijem sklopu se detaljno prolazi linija menija, brza podešavanja, simulacije, podešavanje performansi, paneli za detalje elemenata scene i nivoa, rad sa geometrijskim figurama i likovima; Funkcionalnosti okruženja u čijem sklopu se prolaze podešavanja renderovanja grafike, podešavanja korisničkog interfejsa, simulatora fizike i alata za kreiranje terena; Režim igre u čijem sklopu će biti objašnjene osnove rada sa kontrolerima, kamerama, čvorovima, dinamičko podešavanje osobina likovima igrača, definisanje dodatnih funkcija za likove igrača, kao i rad sa audio zapisima i stvaranje audio-vizualnog ambijenta u sceni nivoa i igre.

Neophodni preduslovi za praćenje radionice

Za praćenje ove radionice potreban je osnovni nivo poznavanja trodimenzionalnog modelovanja i barem delimično snalaženja u programima za 3D modelovanje i modelovanje 3D okruženja, kao što su 3D Studio Max, Autodesk Maya, Blender, Unity okruženje za razvoj igara ili slični programi.

Radionica će se održati u elektronskoj učionici E-01 u Danijelovoj 32 po rasporedu:

1. Pon, 05. oktobar 2015. godine od 12:00 do 15:00;
2. Uto, 06. oktobar 2015. godine od 12:00 do 15:00.

Obavezna je prethodna prijava za radionicu na linku ksi.singidunum.ac.rs/prijava.