

ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ

Курс "Разработка игр в Roblox Studio"

Цель курса: изучение основ программирования, разработка и создание собственных игровых проектов

Программа занятий модуль 1

Занятие №1 Знакомство с Roblox Studio

- изучение стандартных инструментов
- настройка аккаунта и аватара
- знакомство с интерфейсом программы
- создание первых игровых объектов

Занятие №2 Создание первой игры

- изучение вкладки Terrain Editor и ее инструментов, создание ландшафта
- понятия скрипт и переменная
- подготовка и публикация первой игры

Занятие №3 Основы языка Lua

- теоретические основы Lua
- создание первого собственного скрипта
- создание программируемого уровня в игре LineRunner

Занятие №4 Создание игры LineRunner

- изменение свойств объектов с помощью скриптов
- разработка и создание новых уровней в LineRunner
- работа со звуком и компонентом Lighting

Z-MIND



info@zmindschool.com

ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ

Курс "Разработка игр в Roblox Studio"

Цель курса: изучение основ программирования, разработка и создание собственных игровых проектов

Программа занятий модуль 2

Занятие №1 Создание Obby

- изучение инструмента Toolbox
- создание и подготовка проекта Obby
- создание первых игровых уровней

Занятие №2 UI меню и развитие игры

- создание программируемых уровней
- система частиц
- UI и GUI элементы

Занятие №3 Публикация проекта

- создание собственного меню
- оформление и выпуск игры
- изучение серверной логики Roblox

Занятие №4 Создание игры Racing

- создание системы лидерства
- подготовка трассы и игрового мира
- программирование старта игры



ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ

Курс "Разработка игр в Roblox Studio"

Цель курса: изучение основ программирования, разработка и создание собственных игровых проектов

Программа занятий модуль 3

Занятие №1 Телепортация между Place

- создание стартовой комнаты
- программирование телепортов
- настройка загрузочных экранов

Занятие №2 Выпуск проекта

- программирование гоночной системы
- автоматическая телепортация
- система диалогов

Занятие №3 Игра Лабиринт

- создание карты
- создание скримеров
- настройка световых эффектов

Занятие №4 Завершение курса

- программирование ботов
- добавление UI элементов
- публикация готового проекта
- повторение общей канвы курса

