

ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ

Курс "Разработка игр в Unity3D"

Цель курса: познакомить детей с основами программирования, а также созданием 3D- и 2D-игр при помощи среды Unity3D и языка C#

Программа занятий модуль 1

Занятие №1

Основы Unity3D

- интерфейс Unity3D
- объекты и компоненты в Unity3D
- создание первых объектов в Unity3D
- создание первой игровой сцены

Занятие №2

Объекты в Unity3D – внешний вид игры

- поиск готовых объектов для Unity3D в интернете
- добавление объектов в среду Unity3D
- создание материалов
- написание первого скрипта на C#

Занятие №3

Первый опыт программирования

- функции, переменные и циклы в C#
- написание скриптов для различных объектов и префабов
- задание соответствия скрипта объекту
- проверка механики создаваемой игры

Занятие №4

Первая игра в Unity3D

- изменение свойств объектов
- способы управления персонажем игры
- взаимодействие игровых объектов
- создание и программирование GameController



ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ

Курс "Разработка игр в Unity3D"

Цель курса: познакомить детей с основами программирования, а также созданием 3D- и 2D-игр при помощи среды Unity3D и языка C#

Программа занятий модуль 2

Занятие №1

Понимаем программирование глубже

- основные функции в C#, циклы с пред- и постусловием
- указатели в C#
- выбор типа игры, которую хочет создать ребенок
- определение объектов и компонентов необходимых для создания собственной игры

Занятие №2

Определяем внешний вид своей игры

- поиск и создание объектов для собственной игры
- добавление объектов на игровую сцену и изменение их свойств
- параметры камеры в Unity3D
- создание сцены для собственной игры

Занятие №3

Развитие механики своей игры

- способы ограничить или сделать бесконечной сцену в Unity3D
- массивы в C#
- таймеры в Unity3D
- создание скриптов для объектов

Занятие №4

Последние штрихи

- создание префабов и GameController
- создание скриптов для префабов и GameController
- программирование сверху вниз на C#
- запуск и тестирование собственной игры



ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ

Курс "Разработка игр в Unity3D"

Цель курса: познакомить детей с основами программирования, а также созданием 3D- и 2D-игр при помощи среды Unity3D и языка C#

Программа занятий модуль 3

Занятие №1

Основы создания первой 3D-игры

- знакомство с трехмерным координатным пространством
- базовые отличия 3D-игр от 2D-игр. Освещение, настройка камеры
- размещение в сцене игрока
- создание сценария перемещения объектов

Занятие №2

Добавляем в игру врагов и снаряды

- реализация элементов управления персонажем в игре от первого лица
- что такое лучи в Unity3D и для чего их использовать в создании игр
- как игрок и его враги получают возможность целиться и стрелять
- попадания и реакция на них

Занятие №3

Развитие интеллекта врагов и добавление внешних моделей

- заставляем врагов перемещаться
- порождение новых объектов сцены
- основные сведения о графических ресурсах
- поиск моделей и текстур в интернете, AssetStore – импорт моделей и текстур

Занятие №4

Работа с графикой

- использование в Unity двумерных изображений
- моделирование эффектов частиц
- базовый интерфейс
- компиляция игры

