



# Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



## О курсе «Создание игр на Unity3D». 1-й модуль Дмитрий Новосадов

**Цель курса:** познакомить детей с основами программирования, а также созданием 3D- и 2D-игр при помощи среды CryEngine5 и языка C#

### Программа курса:

#### День первый

##### Основы Unity3D:

- История возникновения языков программирования и игровых движков
- Создание аккаунта разработчика Unity3D
- Знакомство с интерфейсом Unity3D
- Объекты и компоненты в Unity3D
- Создание первых игровых объектов

**Результат занятия:** Знакомство с интерфейсом Unity3D

#### День второй

##### Знакомство с основами гейм дизайна:

- Создание первой игровой сцены
- Добавление объектов в среду Unity3D
- Поиск готовых игровых объектов в Unity Asset store

**Результат занятия:** Создание собственной игровой сцены добавление на нее объектов

#### День третий

##### Первый опыт программирования:

- Знакомство с понятием «язык программирования»
- Знакомство с основами языка C#
- Простейшие команды на C#
- Написание первого скрипта на языке C#

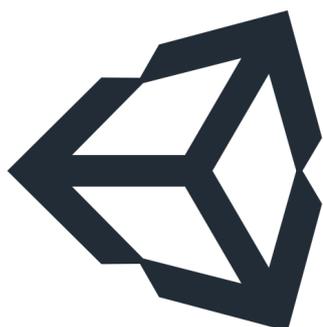
**Результат занятия:** Знакомство с языком программирования C#, создание первых скриптов

#### День четвертый

##### Создание первой игры на Unity3D:

- Задание соответствия скрипта объекту
- Изменение свойств объектов
- Способы управления персонажем игры
- Создание «префабов» и взаимодействие игровых объектов
- Создание и программирование GameController

**Результат занятия:** Запуск и тестирование первой игры.



unity



# Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



## О курсе «Создание игр на Unity3D». 2-й модуль Дмитрий Новосадов

**Цель курса:** познакомить детей с основами программирования, а также созданием 3D- и 2D-игр при помощи среды CryEngine5 и языка C#

### Программа курса:

#### День первый

##### Основы создания 3D-игр:

- Базовые отличия 3D-игры от 2D-игры
- Знакомство с трехмерным координатным пространством
- Выбор типа игры, которую хочет создать ребенок
- Определение объектов и компонентов необходимых для создания собственной игры

**Результат занятия:** Начало работы над собственной игрой

#### День второй

##### Начало разработки игровой карты:

- Поиск и создание объектов для собственной игры
- Добавление объектов на игровую сцену и изменение их свойств
- Создание сцены для собственной игры
- Создание и настройка камеры и освещения на игровой сцене

**Результат занятия:** Собственная игровая сцена с присутствующими на ней основными объектами

#### День третий

##### Развитие механики игры:

- Создание игрового персонажа
- Написание скрипта для управления игровым персонажем
- Создание скриптов для объектов

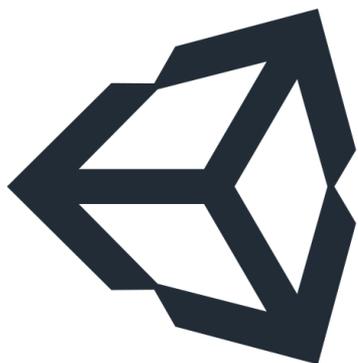
**Результат занятия:** Создание необходимых для игровой механики скриптов

#### День четвертый

##### Добавление искусственного интеллекта в игру:

- Понятие AI (Artificial Intelligence) и его применение в игровой механике
- Создание AI и их программирование

**Результат занятия:** Создание персонажа с искусственным интеллектом



unity



# Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



## О курсе «Создание игр на Unity3D». 3-й модуль Дмитрий Новосадов

**Цель курса:** познакомить детей с основами программирования, а также созданием 3D- и 2D-игр при помощи среды CryEngine5 и языка C#

### Программа курса:

#### День первый

##### Работа над созданием обширной карты:

- Детальная разработка игровой локации
- Компонент terrain и режимы его редактирования
- Работа с компонентом navigation
- Настройка освещения игровой локации

**Результат занятия:** Детальная проработка игровой локации

#### День второй

##### Добавление в игру ботов и боевой системы:

- Реализация элементов управления персонажем в игре от первого лица
- Столкновения объектов и их использование в игре
- Основы работы с анимацией

**Результат занятия:** Существенное улучшение геймплея игры

#### День третий

##### Развитие интеллекта врагов и добавление внешних моделей:

- Заставляем врагов перемещаться
- Попадание и реакция на них
- Поиск моделей и текстур в интернете
- Создание сценария перемещения объектов

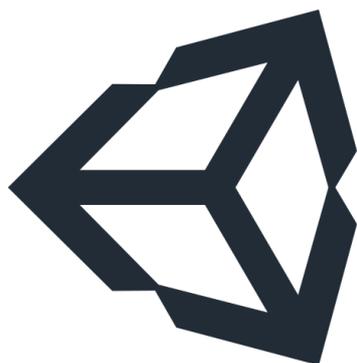
**Результат занятия:** Улучшение геймплейной и графической составляющей игры

#### День четвертый

##### Финальные штрихи

- Использование в Unity3D двумерных изображений
- Основные сведения о графических ресурсах
- Базовый интерфейс
- Компиляция игры

**Результат занятия:** Доработка визуальной составляющей, компиляция и тестирование игры



# unity