

О курсе “Разработка игр в Unity”

Козловский Артем

Цель курса: познакомить детей с основами программирования, а также создать собственные 2D или 3D игры.

Программа курса:

Первый модуль

День первый

Знакомство с Unity3D и основы интерфейса

- что такое Unity3D?
- регистрация в среде Unity3D
- знакомство с приложением Unity3D и интерфейс программы
- создание и изменение первых игровых объектов

День второй

Подготовка к созданию 2D игры и основы скриптинга

- знакомство с Assets Store и добавлением материалов в Юнити
- подготовка карты и персонажей для новой 2D игры
- знакомство с языком C#
- написание первого скрипта на языке C#

День третий

Начало создания первой собственной 2D игры

- программирование игровых персонажей
- создание префабов для своей игры
- добавление элемента GameController
- изучение обращений к компонентам на языке C#

День четвертый

Создание 2D игры типа файтинг

- формирование сцены для новой игры
- программирование игровых персонажей, создание префабов
- работы с компонентами типа GUI
- знакомство и работа с анимацией и Animator Controller

О курсе “Разработка игр в Unity”

Козловский Артем

Цель курса: познакомить детей с основами программирования, а также создать собственные 2D или 3D игры.

Программа курса:

Второй модуль

День первый

Terrain. Формирование земли для 3D игры.

- знакомство с Terrain Editor
- изучение режимов редактирования 3D карты
- формирование собственного Terraina для нужд игры
- программирование перезапуска уровня

День второй

Гонки и Assets Store

- знакомство с пакетом “Standard Assets”
- создание собственного игрока и настройки камеры
- знакомство с компонентом Waypoint и его настройка
- создание уникальных путей для игровых ботов

День третий

Хоррор подготовка и программирование простейших моделей

- формирование нового Terrain
- изменение параметров освещенности
- работа с анимацией монстра
- программирование монстра

День четвертый

Завершение второй 3D игры и звуковые зоны

- знакомство с компонентом AudioSource
- создание фоновой музыки
- программирование аудиозон для монстра
- окончательная доработка игры и создание таймера



Программа Вашего обучения



CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе “Разработка игр в Unity3D”

Козловский Артем

Цель курса: познакомить детей с основами программирования, а также создать собственные 2D или 3D игры.

Программа курса:

Третий модуль

День первый

Начало создания “Свободного мира”

- знакомство с Fuse CC
- режимы работы в Fuse CC и создание собственных 3D персонажей
- знакомство с сайтом mixamo.com и анимация для собственных моделей
- импорт собственных игровых моделей в Юнити

День второй

продолжение

- формирование Terraina для собственной игры
- создание движущегося главного персонажа
- знакомство с навигацией ботов в Юнити
- создание агрессивного бота

День третий

продолжение

- создание рукопашной боевой системы для игрока
- знакомство с элементом Ragdoll
- программирование смерти персонажа
- повторение пройденного материала по скриптингу

День четвертый

Окончательная сборка проекта

- доработка собственного игрового мира
- анимация для ботов
- программирование нападения бота на игрового персонажа
- сборка собственного проекта в .exe файл

О курсе “Разработка игр в Unity3D”

Козловский Артем

Цель курса: познакомить детей с основами программирования, а также создать собственные 2D или 3D игры.

Программа курса:

Четвертый модуль

День первый

Создание нового проекта

- создание нового 2D проекта
- поиск необходимых спрайтов
- создание базовых физических моделей
- подготовка сцены и необходимых персонажей

День второй

Продолжение

- контролирующая функция OnCollisionEnter2D
- создание функции отражения RightWall
- создание функции отражения LeftWall
- задаем необходимые переменные и прописываем базовую логику

День третий

Продолжение

- создание функции отражения PoI
- создание функции отражения Potolok
- прописываем алгоритм работы скрипта с помощью функции Update
- создание префаба снаряда

День четвертый

Окончательная сборка проекта

- создание анимации для противников
- настройка аниматора противников
- создание префаба противника
- создание скрипта для анимированной смерти противника



О курсе “Разработка игр в Unity3D”

Козловский Артем

Цель курса: познакомить детей с основами программирования, а также создать собственные 2D или 3D игры.

Программа курса:

Пятый модуль

День первый

- финальная настройка физики объектов
- добавление звуковых элементов на игровую сцену
- создание скрипта для воспроизведения звуковых эффектов
- выбор фоновой музыки

День второй

продолжение

- создание физических моделей для новой игры
- поиск и добавление необходимых спрайтов
- создание скрипта для перемещения
- контролирующая функция CheckGround

День третий

- создание необходимых анимаций для нашего персонажа
- настройка аниматора и создание триггеров
- создание скрипта для атаки персонажа
- создание скрипта для смерти персонажа

День четвертый

- изменение скрипта ZombieDead
- создание скрипта для преследования
- настройка анимации противника
- финальная настройка сцены



Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе “Разработка игр в Unity3D”

Козловский Артем

Цель курса: познакомить детей с основами программирования, а также создать собственные 2D или 3D игры.

Программа курса:

Шестой модуль

День первый

- создание дома с ловушками
- нахождение и добавление необходимых моделей
- создание базовой анимации 3D объектов

День второй

- создание второго этажа дома с ловушками
- нахождение и добавление необходимых моделей
- создание новых ловушек

День третий

- самостоятельная разработка ловушек для последнего этажа дома с ловушками

День четвертый

- работа с UI компонентом Text
- написание скрипта для системы здоровья персонажа
- доработка скриптов для звуковых эффектов



Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе “Разработка игр в Unity3D”

Козловский Артем

Цель курса: познакомить детей с основами программирования, а также создать собственные 2D или 3D игры.

Программа курса:

Седьмой модуль

День первый

- создание нового 3D проекта
- создание UI заготовки для меню
- поиск и добавление необходимых спрайтов
- программирование UI компонентов для меню

День второй

- создание префабов для бесконечной дороги
- создание необходимых элементов программирование
- создание материалов и настройка префабов на сцене
- создание скрипта для управления дорогой

День третий

- поиск и добавление необходимых 3D моделей для ботов
- создание физики для префабов ботов
- создание скрипта для движения ботов
- создание контроллера ботов

День четвертый

- создание скрипта GameController
- создание новых UI компонентов
- создание скрипта для учета очков в проекте
- настройка новых UI компонентов

О курсе “Разработка игр в Unity3D”

Козловский Артем

Цель курса: познакомить детей с основами программирования, а также создать собственные 2D или 3D игры.

Программа курса:

Восьмой модуль

День первый

- добавление необходимых сцен в проект
- настройка и программирование главного меню
- настройка и программирование сцены проигрыша и перезапуска
- создание нового 3D проекта

День второй

- поиск и добавление необходимых 3D моделей для проекта
- создание прицела для персонажа
- настройка префаба оружия в проекте
- программирование скрипта для оружия

День третий

- создание префаба снаряда
- программирование префаба снаряда
- поиск и добавление необходимых звуков
- программирование источников звука

День четвертый

- создание скрипта для контроля стрельбы на сцене
- настройка функции перезарядки
- настройка функции создания снаряда
- финальная настройка сцены



Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе “Разработка игр в Unity3D”

Козловский Артем

Цель курса: познакомить детей с основами программирования, а также создать собственные 2D или 3D игры.

Программа курса:

Девятый модуль

День первый

- создание тренировочного поля
- создание скрипта для интерактивной тренировки
- создание базовой анимации 3D объектов

День второй

- создание UI компонентов для подсчета очков
- создание скрипта для подсчета очков
- создание новых мишеней

День третий

- самостоятельная разработка ловушек для последнего этажа дома с ловушками

День четвертый

- работа с UI компонентом Text
- написание скрипта для системы здоровья персонажа
- доработка скриптов для звуковых эффектов
- настройка проекта для перевода его в онлайн формат