

Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Разработка игр на Unity3D». 1-й модуль Максим Суровцев

Цель курса: получить опыт игровой разработки и научиться создавать собственные игры на игровом движке Unity3D

Программа курса:

День первый

Знакомство с Unity3D

- Что такое игровая разработка?
- Особенности Unity3D
- Основы интерфейса Unity3D

Результат занятия: начало разработки первой собственной игры

Практическое задание: повторение изученного материала

День второй

Язык программирования C#

- Что такое язык программирования?
- Основы синтаксиса языка C#
- Физика движения игрового объекта

Результат занятия: продолжение работы над игрой «Roll a ball»

Практическое задание: закрепление полученных знаний

День третий

Добавление игровых объектов

- Добавление собираемых объектов
- Написание скриптов для добавленных объектов

Результат занятия: создание базового геймплея своей игры

Практическое задание: создание игрового дизайна

День четвертый

Завершение разработки игры «Roll a ball»

- Установка позиции камеры
- Отладка игры
- Тестирование игры

Результат занятия: завершение разработки игры Roll a ball

Практическое задание: закрепление изученного материала

Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Разработка игр на Unity3D». 2-й модуль Максим Суровцев

Цель курса: получить опыт игровой разработки и научиться создавать собственные игры на игровом движке Unity3D

Программа курса:

День первый

Начало работы над 2D-платформером

- Создание заднего фона игры
- Понятие спрайта и префаба
- Разработка игрового поля платформера
- Создание персонажа

Результат занятия: начало разработки платформера на Unity3D

Практическое задание: разработка игрового дизайна

День второй

Физика движения персонажа

- Написание скриптов, описывающих физику движения
- Физика движения игрового объекта

Результат занятия: практика написания C#-скриптов

Практическое задание: закрепление полученных знаний

День третий

Анимация персонажа

- Что такое анимация, и как она работает в Unity?
- Понятие фрейма
- Практика написания C#-скриптов

Результат занятия: создание покадровых анимаций для персонажа

Практическое задание: повторение изученного материала

День четвертый

Завершение работы над первой версией игры

- Установка позиции камеры
- Отладка игры
- Тестирование игры

Результат занятия: завершение разработки игры

Практическое задание: закрепление изученного материала

Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Разработка игр на Unity3D». 3-й модуль Максим Суровцев

Цель курса: получить опыт игровой разработки и научиться создавать собственные игры на игровом движке Unity3D

Программа курса:

День первый

Начало работы над второй версией 2D-платформера

- Создание препятствий
- Создание игрового мира
- Написание C#-скриптов

Результат занятия: усовершенствование ранее созданного геймплея

Практическое задание: разработка игрового дизайна

День второй

Шкала здоровья персонажа

- Создание префабов
- Написание C#-скриптов для очков здоровья
- Практика работы с интерфейсом Unity

Результат занятия: практика написания C#-скриптов

Практическое задание: закрепление полученных знаний

День третий

Создание игровых противников

- Создание новых игровых объектов
- Практика написания C#-скриптов

Результат занятия: создание игровых противников

Практическое задание: повторение изученного материала

День четвертый

Завершение работы над второй версией игры

- Доработка игры
- Отладка игры
- Тестирование игры

Результат занятия: завершение разработки игры

Практическое задание: закрепление изученного материала