

CODDY SUMMER CAMP

Программа занятий в лагере

День первый

Основы Unity3D:

- Интерфейс Unity3D
- Объекты и их свойства в Unity3D
- Создание первых игровых объектов
- Знакомство с основами языка C#

Результат занятия: ознакомление с интерфейсом Unity3D.

День второй

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 третий

Создание персонажа:

- Создание и настройка камеры и освещения на игровой сцене
- Создание игрового персонажа
- Написание скрипта для управления игровым персонажем

Результат занятия: создание управляемого игрового персонажа.

День четвертый

Добавление объектов в игру:

- Понятие AI (Artificial Intelligence) и его применение в игровой механике
- Создание AI и их программирование
- Понятие массива и простейшие задачи с ними

Результат занятия: создание персонажа с искусственным интеллектом.

CODDY SUMMER CAMP

Программа занятий в лагере

День пятый

Добавление объектов в игру:

- Поиск готовых игровых объектов в Assets store
- Понятие массива и простейшие задачи с ними
- Массивы игровых текстур и их использование в игре (создание машины, вертолета и т. д.)

Результат занятия: создание транспорта

День шестой

Создание механики 3D-шутера:

- Добавление в игру префабов снарядов
- Реализация управления персонажем от первого и третьего лица в Unity3D
- Понятие ragdoll и его создание
- Программирование ragdoll

Результат занятия: улучшение геймплея игры

День седьмой

Развитие интеллекта врагов и основы анимации:

- Компоненты animator и animation
- Заставляем врагов перемешаться
- Попадание и реакция на них
- Функции, встречающиеся в большинстве языков программирования

Результат занятия: создание анимации игровых объектов.

День восьмой

Развитие механики игры:

- Создание статических текстур и объектов
- Создание системы укрытий
- Боевая и стелс системы в Unity3D
- Таймеры в Unity3D

Результат занятия: развитие игровой механики.

CODDY SUMMER CAMP

Программа занятий в лагере

День девятый

Налево пойдешь - коня потеряешь
Прямо пойдешь ...

- Разработка сюжета игры
- Создание квестовых персонажей
- Создание кат-сцены

Результат занятия: Усложнение игры сюжетной составляющей

День десятый

Налево пойдешь - коня потеряешь
Прямо пойдешь ...

- Создание диалоговых окон
- Создание квестовых объектов
- Разработка заданий для игрока

Результат занятия: Усложнение игры сюжетной составляющей

День одиннадцатый

Работа со звуком:

- Добавление звуковых эффектов объектам и персонажам
- Музыкальное сопровождение игрового процесса

Результат занятия: Разработка звуковой составляющей игры

День двенадцатый

Работа с графикой:

- Использование в Unity3D двухмерных изображений
- Моделирование эффектов частиц
- Создание пользовательского интерфейса (меню игры)
- Создание сцены перезапуска игры

Результат занятия: Доработка визуальной составляющей игры.

CODDY SUMMER CAMP

Программа занятий в лагере

День тринадцатый Последние штрихи:

- Ввод и вывод данных в программу
- Решение простейших задач с вводом и выводом данных
- Запуск и тестирование своей игры
- Компиляция игры

**День
четырнадцатый**

День – презентация !
Каждый ребенок показывает свой проект