Курс по Unity

Открывает доступ к передовым технологиям в разработке игр

Это пример программы курса. После вводного урока преподаватель соберёт план под ребёнка — порядок и глубина тем могут отличаться.

Программирование | 1 класс | 2 класс | 3 класс | С репетитором | Unity

от 1 760 ₽ за урок · **Пакеты: 16–160 уроков**

Купить курс на сайте
https://skysmart.ru/courses/unity/programmirovanie/mini-course-cc-unity-kids-f2f-32-urokov

Основы цифровой грамотности

Стартовый блок: разбираем устройство компьютера и базовые навыки, без которых сложно перейти к разработке игр

- Знакомство с компьютером
- Компьютер: основные устройства
- Файлы и папки
- Браузер
- Горячие клавиши
- Установка и удаление программ
- Запись экрана и видеоредактор

Word, Excel, PowerPoint и графика

Учимся работать с документами, таблицами и презентациями и делаем первые творческие проекты — от открытки до игры в PowerPoint

- Основы Word
- Таблицы в Word
- Создание открытки
- Paint 3D
- Основы Excel
- Основы PowerPoint
- Работа с картинками в PowerPoint
- Создание игры на базе PowerPoint

Первая игра: карта, герой, анимация

Первый игровой проект: собираем сцену, добавляем персонажа и врагов, оживляем их анимацией и настраиваем подсчёт показателей

- Интерфейс и отрисовка карты
- Добавление персонажа и врагов, работа с поведениями

- Работа с анимацией
- Начисление очков и добавление жизней
- Проект «Покорение космоса»
- Самостоятельная работа

Шутер и раннер: стрельба и свайпы

Два новых проекта: реализуем механику стрельбы и учимся кодировать управление свайпом

- Создание шутера: управление персонажем
- Стрельба в шутере
- Добавление жизней и условие конца игры
- Раннер: начало проекта
- Раннер: управление свайпом
- Самостоятельная работа

Танки и «Корабль против космоса»

Закрепляем изученное на усложнённых механиках: задержка действий, взаимодействие двух объектов и финальный космический проект

- Создание игры про танки
- Перезарядка танка и задержка действий
- Анимации и перезарядка лазера
- Танк против танка
- Корабль против космоса: корабль, оружие, движение
- Корабль против космоса: выстрел, уничтожение врагов, жизни

3D-игры в Unity: сцены и физика

Переходим в Unity: собираем трёхмерные уровни, подключаем готовые ассеты, пишем первые скрипты и работаем с префабами

- Интерфейс Unity, создание трёхмерных уровней и сцен
- Готовые модели и текстуры, Unity Asset Store
- Работа с ландшафтом
- Первый скрипт и реалистичная физика
- Переменные и рефакторинг кода
- Контроллер игрока
- Префабы для стандартизации объектов
- Массивы и случайная генерация

Платформер и симулятор футбола

Два проекта на игровые механики: прыжки и бесконечная прокрутка, анимация и звук, векторы и волны противников

- Настройка игрового мира платформера
- Механика прыжка и физические законы
- Бесконечная прокрутка и взаимодействие объектов
- Анимация персонажей, основы Particle System
- Звуковые эффекты
- Основы работы с векторами
- Усилители: скорость, здоровье, сила

- Циклы и инкременты для волн противников

Game Manager и аналог Flappy Bird

Собираем игру целиком: управляем процессом через Game Manager, делаем интерфейс, перезапуск и подсчёт очков

- Управление игровым процессом через Game Manager
- Пользовательский интерфейс в Unity
- Механика проигрыша и перезапуск уровней
- Уровни сложности
- Препятствия, столкновения и подсчёт очков
- Автоматическая генерация препятствий
- Отображение очков и пользовательские шрифты

Результат обучения

- Научится разрабатывать 3D-игры в Unity: создавать сцены, работать с физикой, префабами, анимацией и звуком
- Освоит программирование игровых механик (переменные, массивы, циклы, векторы), управление UI и сборку полноценных проектов от идеи до рабочего прототипа

Купить курс

Наведите камеру на QR-код или откройте страницу курса — там тарифы, цены и запись на вводный урок.
https://skysmart.ru/courses/unity/programmirovanie/mini-course-cc-unity-kids-f2f-32-urokov