

О курсе «Unity 3D»

Темир Сангаджиев

Цель курса: Познакомиться с популярным кроссплатформенным игровым движком Unity, понять на практике основные принципы создания трехмерных игр на данной технологии.

День первый

Показательное введение и основные понятия.

- Что такое игровой движок и как он работает. Что такое Unity.
- Знакомство с интерфейсом редактора.
- Рисование первичного ландшафта сцены.
- Создание трехмерной сцены игры и тестовый запуск.

Задание для работы на уроке: Создать свою трехмерную сцену в игровом движке и запустить как пример игровой визуализации.

День второй

Камеры, Магазин расширений и вставка объектов в игру.

- Знакомство с магазином расширений для Unity.
- Подключение и вставка расширений на сцену игры.
- Работа с камерами и местом респауна (местом старта).
- Запуск трехмерной сцены.

Задание для работы на уроке: Расставить на трехмерной сцене игры различные объекты и провести тестовый запуск.

День третий

Практическая работа с окружением сцены. Источники света.

- Знакомство с источниками света.
- Расстановка объектов окружения игры.
- Сборка комплексного дизайна сцены.
- Запуск трехмерной сцены.

Задание для работы на уроке: Расставить на трехмерной сцене игры различные объекты, установить источники света и запустить в окне.

День четвертый

Практическая работа с персонажем и объектами окружения.

- Практическая работа с персонажем трехмерной сцены.
- Расстановка и настройка объектов окружения игры.
- Настройка света и общей игровой сцены.
- Запуск трехмерной сцены. Компиляция игры.

Задание для работы на уроке: Расставить на трехмерной сцене игры различные объекты и запустить в окне.

