

О курсе «Разработка мобильных игр на Android. 1-й модуль»

Цель курса: освоить навыки разработки мобильных игр, пройти путь от основ мобильного Game-Dev'a до сборки собственных мобильных игр.

Программа курса:

День первый

Знакомство с интерфейсом Unity3D

- Основные окна программы и их функционал
- Инструменты для работы с 2D спрайтами
- Изучение трехмерной системы координат
- Изучение компонента Transform (position/rotation/scale)

Результат занятия: изучение интерфейса движка.
Практическое задание: создание первой тест-сцены.

День второй

Знакомство с внутренним магазином Assets Store

- Работа с внутренним магазином – Assets Store
- Формирование Asset-базы проекта
- Изучение форматов файлов
- Понятие Prefab объекта

Результат занятия: работа с внутренним магазином
Практическое задание: формирование Asset-базы проекта

День третий

Изучение внутреннего редактора Sprite Editor

- Работа с Sprite листами
- Нарезка, сохранение изображений как отдельных объектов
- Работа с «тайловыми картами» (TileMap)
- Создание игровых префабов

Результат занятия: получен навык редактирования изображений.
Практическое задание: создать префабы игровых объектов сцены.

День четвертый

Создание полноценных уровней в игре

- Разработка 2-3 уровней в проекте
- Работа с 2D спрайтами на сцене
- Добавление компонентов физики на объекты сцены
- Подготовка к созданию игрового контроллера

Результат занятия: создание 2-3 полноценных уровней игры.
Практическое задание: завершить работу по созданию уровней.

О курсе «Разработка мобильных игр на Android. 2-й модуль»

Цель курса: освоить навыки разработки мобильных игр, пройти путь от основ мобильного Game-Dev'a до сборки собственных мобильных игр.

Программа курса:

День первый

Создание и программирование игрового Controller'a

- Создание Player Controller
- Изучение и добавление компонентов физики
- Редактирование заготовленного скрипта на управление
- Промежуточный Build проекта (первое тестирование на телефоне)

Результат занятия: появление игрового «контроллера» в проекте.

Практическое задание: протестировать проект внутри движка, исправить недочеты.

День второй

Первый тестовый Build проекта

- Смена конфигурации проекта
- Установка дополнительных Build Support
- Компиляция проекта
- Перенос установочного APK файла на телефон

Результат занятия: первый бетта-тест проекта.

Практическое задание: настройка конфигурации проекта, тестирование игры.

День третий

Разработка сюжета игры

- Создание вражеских NPC на сцене
- Проработка квестовой составляющей
- Составление побочных заданий
- Разработка мини-игр внутри проекта

Результат занятия: создание главного и второстепенных сюжетов в игре.

Практическое задание: добавить дружелюбных и вражеских NPC.

День четвертый

Добавление игровых механик в созданные уровни (часть 1)

- Взаимодействие PlayerController с объектами сцены
- Изучение взаимодействия «на лучах (Ray)»
- Добавление простейших игровых механик

Результат занятия: добавление простейших игровых механик в проект.

Практическое задание: используя полученные знания завершить работу над игровыми механиками, промежуточный Build.

О курсе «Разработка мобильных игр на Android. 3-й модуль»

Цель курса: освоить навыки разработки мобильных игр, пройти путь от основ мобильного Game-Dev'a до сборки собственных мобильных игр.

Программа курса:

День первый

Добавление игровых механик в созданные уровни (часть 2)

- Взаимодействие PlayerController с объектами сцены
- Изучение взаимодействия «на триггерах (Trigger zone)»
- Добавление простейших игровых механик

Результат занятия: добавление простейших игровых механик в проект.

Практическое задание: используя полученные знания, завершить работу над игровыми механиками, промежуточный Build.

День второй

Создание пользовательского интерфейса игры. Знакомство с UI

- Знакомство с понятием UI – пользовательский интерфейс
- Основные объекты UI, настройка и кастомизация
- Разработка главного меню игры и интерфейса главной сцены

Результат занятия: изучения UI, создание интерфейса в своей игре.

Практическое задание: завершить работу по созданию меню и магазинов в игре.

День третий

Знакомство с инструментом создания Анимации

- Знакомство с созданием покадровой анимации
- Понятие «ключевые точки», «шкала времени»
- Анимирование спрайтов на сцене
- Создание и работа с Animator Controller

Результат занятия: получен навык работы с анимацией.

Практическое задание: создать необходимое количество анимированных объектов на сцене.

День четвертый

Создание условий победы и поражения в игре

Используя полученные навыки в UI и анимации, разработать панели:

- Победы
- Поражения
- Условия перезагрузки уровней

Результат занятия: дополненный и настроенный интерфейс игры.

Практическое задание: завершить работу на занятии, исправление недочетов.

О курсе «Разработка мобильных игр на Android. 4-й модуль»

Цель курса: освоить навыки разработки мобильных игр, пройти путь от основ мобильного Game-Dev'a до сборки собственных мобильных игр.

Программа курса:

День первый

«Озвучка проекта»

- Используя библиотеки звуков, перенести в проект Audio Clip
- Добавление звуков и музыки на основную сцену и главное меню
- Работа с Audio Source и Audio Mixer

Результат занятия: добавление звуков и музыки в игру.

Практическое задание: завершить работу и протестировать звук в проекте.

День второй

Эффекты в Unity3D

- Line – эффект, добавление и настройка
- Trail – эффект, добавление и настройка
- Система частиц (particle system) в 2D проекте

Результат занятия: навыки работы с эффектами в Unity3D.

Практическое задание: добавление и кастомизация эффектов в игре.

День третий

Завершение работы над проектом

- Изменение настроек Player Settings
- Формирование релизной версии игры
- Удаление тестировочных сцен
- Build проекта

Результат занятия: завершение работы над проектом.

Практическое задание: загрузка на телефон готовой игры в APK файла.

День четвертый

Hello world!

- Создание аккаунта разработчика в Google Play
- Работа с Play Console Developer
- Размещение игры в Google Play
- Создание презентации собственного проекта

Результат занятия: размещение собственной игры в Google Play.