

Szkolenie Unity - Podstawy

Czas trwania: 5 dni/30h (weekendy)

Dla kogo?

Szkolenie skierowane jest dla osób, które chcą tworzyć gry przy użyciu silnika Unity na platformy takie jak PC, ANDROID, IOS, XBOX, PS4, SWITCH.

Wymagania:

Podstawowa znajomość C#

Czego się nauczysz:

- wykorzystywanie inputu od użytkownika
- wykrywania kolizji
- obsługi fizyki
- instancjonowania prefabów
- tworzenia własnych komponentów
- technik oświetlenia
- animacji
- tworzenia UI
- postprocesów

Program:

1. Wstęp
 - a. Wprowadzenie do silnika Unity
 - b. Zastosowanie Unity
 - c. Omówienie interfejsu
2. Pierwsza gra - Klon Flappy Bird
 - a. Omówienie wszystkich potrzebnych mechanik
 - b. importowanie paczek z assetami
 - c. stworzenie kontrolera gracza
 - d. instancjonowanie przeszkód
 - e. wykrywanie kolizji
 - f. automatyczne generowania świata
 - g. stworzenie UI
3. Druga gra - FPS
 - a. Omówienie wszystkich potrzebnych mechanik
 - b. importowanie paczek z assetami
 - c. projektowanie świata
 - d. stworzenie kontrolera gracza
 - e. system zdrowia
 - f. mechanizm broni
 - g. AI
 - h. interaktywne obiekty
4. Trzecia gra - Platformówka 3D
 - a. Omówienie wszystkich potrzebnych mechanik
 - b. importowanie paczek z assetami
 - c. stworzenie kontrolera gracza
 - d. animacje postaci
 - e. projektowania świata gry
 - f. AI
 - g. wypalanie światła
5. Analiza i optymalizacja
 - a. nauka obsługi narzędzi do analizy gry oraz kodu
 - b. wzorce projektowe (Singleton i Object Pooling)
6. Tips & Tricks