

№ урока	Тема	Ціль заняття	Домашнє завдання
1	2	3	4
<b>1. Знайомство з Unity (2 акад. год.)</b>			
1.1	Знайомство з інтерфейсом Unity	<p><i>Учні повинні знати:</i> Основні вікна і панелі Unity, принципи роботи менеджера ресурсів і побудови проектів</p> <p><i>Учні повинні вміти:</i> Створювати проекти Unity, наповнювати їх контентом та створювати ігрові сцени</p>	
1.2	Робота з менеджером ресурсів		
1.3	Створення сцен		
1.4	Компілювання проекту		
<b>Побудова сцен 2. Об'єкти (4 акад. год)</b>			
2.1	Створення об'єктів	<p><i>Учні повинні знати:</i> Основи роботи з об'єктами в Unity, основні компоненти, принципи і цілі роботи з префабами</p> <p><i>Учні повинні вміти:</i> Створювати об'єкти, додавати нові компоненти, використовувати стандартні та створювати і використовувати префаби з об'єктів.</p>	Створити скрипт генерації "стінку" з блоків
2.2	Знайомство з основними компонентами об'єктів		
2.3	Додавання нових компонентів		
2.4	Скрипти		
2.5	Префаби		
<b>3. Освітлення і камера (2 акад. год.)</b>			
3.1	Створення освітлення	<p><i>Учні повинні знати:</i> Типи камер і освітлення і особливості їх використання</p> <p><i>Учні повинні вміти:</i> Створювати камери та</p>	Створити кімнату з освітленням
3.2	Основні компоненти освітлення		
3.3	Створення камери		
3.4	Створення і використання додаткових камер		
3.5	Керування камерою		

		системи їх керування, налаштувати освітлення	
<b>4. Система часток (2 акад. год.)</b>			
4.1	Створення система часток	<i>Учні повинні знати:</i> Основні елементи системи часток і їх налаштування для створення необхідного ефекту <i>Учні повинні вміти:</i> Створювати системи часток	Створити систему часток по варіанту. Напр. "водоспад", "полум'я", тощо.
4.2	Компоненти і налаштування системи часток		
<b>5. Створення ландшафту (4 акад. год.)</b>			
5.1	Інструменти для створення ландшафту	<i>Учні повинні знати:</i> Інструменти і налаштування для створення ландшафту та елементів природи для ігрових сцен. <i>Учні повинні вміти:</i> Створювати ландшафти, включаючи в себе нерівності, траву, воду.	Створити ландшафтсцени для подальшого використання
5.2	Програмне створення ландшафту		
5.3	Створення дерева та трави		
5.4	Створення води		
5.5	Компоновка сцени		
<b>Робота з ресурсами</b>			
<b>6. Менеджер ресурсів (6 акад. год.)</b>			
6.1	Робота з менеджером ресурсів	<i>Учні повинні знати:</i> Типи об'єктів що використовуються для створення відеоігор, механізми їх завантаження в	Створити та завантажити в проєкт всі ресурси для відеоігри
6.2	Меши		
6.3	Матеріали та шейдери		
6.4	2D текстури		
6.5	Відеотекстури		
6.6	Відеоаудіо		
6.7	Робота з аудіо		

6.8	Створення скриптів	середовище і подальшого використання в ігровому процесі <i>Учні повинні вміти:</i> Створювати ігрові ресурси різних типів, завантажувати їх в проект та застосовувати їх в проекті.	
<b>Створення ігрового процесу</b>			
<b>7. Робота з моделями (4 акад. год.)</b>			
7.1	Створення ігрових моделей	<i>Учні повинні знати:</i> Ігрові моделі, їх створення всередині Unity та основи створення анімації <i>Учні повинні вміти:</i> Створювати та анімувати моделі.	Створити персонажа
7.2	З'єднання		
7.3	Анімація об'єктів		
<b>8. Елементи ігрового процесу (12 акад. год.)</b>			
8.1	Переміщення та перетворення об'єктів	<i>Учні повинні знати:</i> Переміщення та трансформація об'єктів в 3-х вимірному просторі, створення реакції на дії гравця, створення триггерів, створення ігрової фізики, основи роботи з звуковим контентом проекту, створення зв'язків між ігровими об'єктами, основні правила створення інтерфейсу та основи створення ігрового штучного інтелекту <i>Учні повинні вміти:</i> Переміщувати та перетворювати	Створити геймплей гри
8.2	Обробка зіткнень, триггери		
8.3	Створення зв'язків між об'єктами та ігрових параметрів		
8.4	Фізика		
8.5	Робота з звуком		
8.6	Створення інтерфейсу		
8.7	Основи створення ігрового штучного інтелекту		

		<p>об'єкти, створювати обробку зіткнень, триггери, створення зв'язків та змінних гри, використовувати ігрову фізику, використовувати аудіоконтент проекту та інтерфейс.</p> <p>Створювати штучний інтелект для керування персонажами та противниками</p>	
--	--	--	--