

UNITY PENTRU INCEPATORI

Despre curs:

Mult mai mult decat un editor de jocuri, Unity este o platforma care ofera tot ce ai nevoie pentru a crea jocuri de succes. Cursul de introducere in Unity se concentreaza pe abilitatile elementare care sunt esentiale in productia de jocuri folosind acest editor. Intreg cursul este bazat pe dezvoltarea unui mic proiect, astfel incat nu vei invata doar concepte de programare, ci le vei aplica imediat la dezvoltarea unui joc. Foarte important este faptul ca acesta urmareste curricula ce sta la baza examenului de „Unity Certified Developer”.

Ce vei invata:

Simplu si la obiect, vei invata sa dezvolti jocuri video in Unity!

- Unity User Interface
- Unity Game Objects si Assets
- Scripting in Unity
- Mobile deployment
- Oportunitati de dezvoltare in cariera



INTRODUCERE IN LUMEA JOCURILOR

In prima sesiune ne vom familiariza cu industria jocurilor video in general. Vom explora "caramizile" din care este construit un joc si cum interactioneaza intre ele.

- Durata: 2 ore



ELEMENTELE UNUI JOC VIDEO

Continuam sa ne familiarizam cu elementele care compun un joc video, de la grafica si sunet pana la animatii, programare, design si testare.

- Durata: 2 ore



INTRODUCERE / UNITY SI INTERFATA DE UTILIZARE

In prima sesiune ne vom familiariza cu industria jocurilor video in general, dar si cu editorul de jocuri Unity. Vom descoperi impreuna partile critice ale acestia si vom explora interfata de utilizare.

- Durata: 2 ore



"GAMEOBJECTS" SI "ASSETS"

In cea de-a doua sesiune vom descoperi "GameObjects" si cum le utilizam, vom defini structura unei scene si vom invata sa lucram cu "sprites". De asemenea vom analiza caracteristicile de management ale proiectelor Unity si ne vom organiza primul nostru proiect de joc.

- Durata: 2 ore



MODULUL DE FIZICA SI ASAMBLAREA UNUI NIVEL DE JOC

Este momentul sa trecem la lucruri mai complexe. In aceasta sesiune vom descoperi "RigidBody" si "Colliders". Ce sunt, cum functioneaza si cum le implementam.

- Durata: 2 ore



ILUMINAREA SCENELOR SI ANIMATII

Vom invata despre utilizarea luminilor in construirea unei scene. Vom afla ce tipuri de lumini avem la dispozitie si cum sa le configuram. Ulterior, vom explora procesul de creare de animatii, ne vom familiariza cu optiunile de import si vom descoperi cum sa gestionam datele de animatie in proiectul nostru.

- Durata: 2 ore



SCRIPTING IN DEZVOLTAREA UNUI JOC

Pentru a imbogati functionalitatea unui joc avem la indemana utilizarea scripturilor. Vom afla cum se creaza si cum functioneaza un script in Unity, ce facilitati avem la indemana si cum interactioneaza scripturile cu "GameObjects".

- Durata: 2 ore



IMPLEMENTAREA NAVIGATIEI

Aflam care sunt elementele de baza ale navigatiei, inclusiv cautarea si evitarea obstacolelor, si vom practica implementarea unei meshe de navigare.

- Durata: 2 ore



OBIECTE TIP JUCATORI, ALIATI SI INAMICI

Vom crea un obiect tip jucator si vom afla cum sa-i controlam comportamentul in joc. Bineinteles, vom invata cum sa cream si inamici, cum sa le modelam comportamentul si cum sa-i gestionam in joc.

- Durata: 2 ore



ADAugAREA DE EFECTE VIZUALE SI AUDIO

In aceasta sesiune facem cunostinta cu efectele vizuale si vom descoperi cum sa le folosim pentru a da viata unei scene. De asemenea, vom invata cum sa implementam sunete si diferite efecte audio.

- Durata: 2 ore



DESPRE CAMERA SI ELEMENTE DE UI

Ne apropiam de finalul cursului. Moment prielnic sa invatam cum se configureaza camerele din joc. Tot in aceasta sesiune, ne vom familiariza cu diferitele componente UI si vom proiecta o interfata de utilizator pentru jocul vostru.

- Durata: 2 ore



BUILD-UL FINAL, JOCURI SI DIPLOME

Este momentul sa ne jucam impreuna ce am construit pe parcursul acestui curs. Vom descoperi procesul de construire a unei versiuni de joc (build) si cum sa configuram setarile pentru acest proces. Incheiem cu o scurta, dar intensa, sesiune de joc!

- Durata: 2 ore