

Kod szkolenia: **UNITY**

Tytuł szkolenia: **Tworzenie gier z wykorzystaniem Unity 5**

Dni: 3

Opis:

Adresaci szkolenia

Szkolenie jest adresowane do osób, które chcą tworzyć gry i aplikacje komputerowe, przeglądarkowe lub na platformy mobilne takie jak tablet czy telefon. Szkolenie skierowane jest w szczególności do programistów, designerów oraz artystów, którzy chcą realizować swoje projekty w prosty i szybki sposób przy pomocy silnika Unity.

Cel szkolenia

Uczestnicy szkolenia zdobędą ogólną wiedzę pozwalającą na swobodne posługiwanie się silnikiem Unity 5, tworzenie wirtualnej scenerii, elementów rozgrywki oraz ergonomicznych interfejsów użytkownika. Szkolenie ma charakter przeglądkowy. Możliwe jest wydłużenie czasu trwania szkolenia w celu zgłębienia konkretnych elementów silnika, lub skupienie się na określonej tematyce.

Mocne strony szkolenia

Program ukierunkowany jest na szybkie oraz przystępne przyswojenie całego wachlarza możliwości jaki oferuje środowisko Unity 5. Uczestnik zdobędzie umiejętności pozwalające na samodzielne tworzenie gier 2d i 3d, a także interaktywnych aplikacji w środowisku trójwymiarowym.

Wymagania

Od uczestników wymagana jest znajomość programowania zorientowanego obiektowo oraz podstaw obliczeń na wektorach. Mile widziana jest znajomość języka C#.

Parametry szkolenia

3*8 godzin (3*7 godzin netto) wykładów i warsztatów (z wyraźną przewagą warsztatów).

Program szkolenia:



1. Wstęp

- I. Wprowadzenie do środowiska Unity
- II. Zastosowania Unity
- III. Zalety oraz wady

2. Podstawy

- I. Omówienie interfejsu
- II. Ustawianie obiektów na scenie
- III. Używanie gotowych assetów
- IV. Budowanie projektu

3. Tworzenie sceny

- I. Obiekty
- II. Komponenty
- III. Prefaby
- IV. Oświetlenie
- V. Ustawienia kamery

4. Skryptowanie

- I. Tworzenie własnych komponentów
- II. Instancjonowanie prefabów
- III. Wykorzystanie inputu od użytkownika
 - i. klawiatura i mysz
 - ii. ekrany dotykowe
 - iii. klawiatury dotykowe
 - iv. kontrolery gier



IV. Przesuwanie obiektów ze skryptu

5. Stworzenie prostej rozgrywki

6. Struktura projektu

I. Dedykowane nazwy folderów

II. Folder zasobów

7. Integracja projektu z systemem kontroli wersji

8. Rozszerzanie Edytora

I. Editor Windows

II. Property Drawers

III. Custom Editors

9. Komunikacja sieciowa

I. Network View

10. Grafika

I. Zaawansowane techniki oświetlenia

i. Wypiekanie oświetlenia

ii. Lighting Cookies

iii. Rzucanie cieni

iv. Cienie kaskadowe

v. Globalna iluminacja

vi. Light Probes

II. Zaawansowane wykorzystanie kamery

i. Kilka kamer jednocześnie

ii. Camera Frustum



iii. Occlusion Culling

III. Materiały

i. Materiał a Shader

ii. Physically Based Shading

iii. Tworzenie własnych materiałów

IV. Narzędzie edycji terenu

V. Systemy cząsteczkowe

VI. Reflection probes

VII. Postprocessing

11. Fizyka

I. Rigidbody

II. Colliders

III. Joints

IV. Materiały fizyczne

V. Skryptowanie z wykorzystaniem fizyki

12. Dźwięk

I. Import dźwięku

II. Audio Mixer

13. Animacje

I. Nagrywanie animacji w Unity

II. Import animacji

III. Mecanim

IV. Eventy



14. Tworzenie interfejsu użytkownika

I. Tworzenie elementów interaktywnych

II. Animacje

III. RichText

15. System nawigacji

I. Navmesh

II. Wyszukiwanie ścieżki

III. Podążanie po ścieżce

16. Pluginy i Asset Store

17. Optymalizacja oraz profilowanie

