

Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей
CODDY



О курсе «3D игры в Scratch». 1-й модуль

Шарафутдинов Рафаил

Цель курса: Изучение базовых понятий, связанных с 3D анимацией и 3D программированием, а так же создание простых 3D игр с помощью платформы Scratch.

Программа курса:

День первый

Что такое 3D.

- Изучение трёхмерного пространства
- Изображение трёхмерного объекта на бумаге и на компьютере
- Разбор основных видов 3D-игр

Задание на урок: создание 3D рисунка простейшей фигуры и любой своей

День второй

3D анимация.

- Использование 3D фигур в играх
- Грамотное расположение фигур, а так же эффекты для реалистичности

Задание на урок: создание игры «перепрыгни препятствие»

День третий

Перспектива.

- Знакомство с понятием «Перспектива», изучение её свойств
- Применение перспективы в различных играх
- Создание летающего в коридоре самолёта

Задание на урок: начало создания игры «облети самолётом препятствия»

День четвертый

Перспективная игра.

- Создание 3D фигур в перспективе
- Запуск 3D фигур в коридоре

Задание на урок: окончательное создание игры «облети самолётом препятствия»

Программа Вашего обучения



Школа программирования для детей
CODDY



О курсе «3D игры в Scratch». 2-й модуль

Шарафутдинов Рафаил

Цель курса: Изучение базовых понятий, связанных с 3D анимацией и 3D программированием, а так же создание простых 3D игр с помощью платформы Scratch.

Программа курса:

День первый

3D принтер.

- Изучение принципа работы 3D принтера
- Создание на основе этой теории 3D модели танчика
- Запуск танка

Задание на урок: создание простейшей анимации «танчик»

День второй

3D шутер. Карта.

- Разбор теории построения шутера
- Создание мини-карты

Задание на урок: начало создания простейшего шутера

День третий

3D шутер. Злодей.

- Запуск злодея в основном режиме игры
- Создание жизней злодея и своих жизней

Задание на урок: создание злодея и жизней в шутере

День четвертый

3D шутер. Ориентиры.

- Создание объектов-ориентиров
- Фиксирование их на мини-карте
- Отображение объектов на игровом экране

Задание на урок: окончательное создание шутера

Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей
CODDY



О курсе «3D игры в Scratch». 3-й модуль

Шарафутдинов Рафаил

Цель курса: Изучение базовых понятий, связанных с 3D анимацией и 3D программированием, а так же создание простых 3D игр с помощью платформы Scratch.

Программа курса:

День первый

3D движок.

- Изучение понятия «3D движок»
- Изучение пространства XYZ
- Применение знаний о пространственных координатах в движке

Задание на урок: создание 3D фигур на движке

День второй

Функция.

- Создание сетки, обозначающей пол
- Создание функции создания куба

Задание на урок: создание 3D моделей из кубов

День третий

Платформы.

- Создание движущихся объектов
- Создание платформ

Задание на урок: начало создания уровня для игры «собери чек-пойнты»

День четвертый

3D игра.

- Доделывание уровня
- Условие «касания» объектов

Задание на урок: окончательное создание игры «собери чек-пойнты»