

Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Создание игр на CryEngine5». 1-й модуль Дмитрий Новосадов

Цель курса: познакомить детей с основами программирования, а также созданием 3D- и 2D-игр при помощи движка CryEngine5 и графической системы программирования FlowGraph

Программа курса:

День первый

Основы CryEngine5:

- История возникновения языков программирования и игровых движков
- Создание аккаунта разработчика CryEngine5
- Знакомство с интерфейсом CryEngine5
- Создание первых объектов в CryEngine5

Результат занятия: Знакомство с интерфейсом CryEngine5

День второй

Объекты в CryEngine5 и знакомство с основами гейм дизайна:

- Создание первой игровой сцены
- Добавление объектов в среду CryEngine5
- Знакомство с инструментами разработчика, предоставляемыми Crytek

Результат занятия: Создание собственной игровой сцены добавление на нее простейших объектов

День третий

Знакомство с системой программирования FlowGraph

- Основа составления игровых скриптов для решения игровых задач
- Написание простейших скриптов для различных объектов и игровых зон
- Проверка механики создаваемой игры

Результат занятия: Знакомство с системой FlowGraph, создание необходимых для первой игры скриптов

День четвертый

Создание первой игры на CryEngine5

- Творческое применение полученных знаний для создания уникальной игровой локации
- Взаимодействие игровых объектов, изменение их свойств
- Определение необходимых объектов и компонентов для создания собственной игры

Результат занятия: Запуск и тестирование первой игры.



CRYENGINE®

Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Создание игр на CryEngine5». 2-й модуль Дмитрий Новосадов

Цель курса: познакомить детей с основами программирования, а также созданием 3D- и 2D-игр при помощи движка CryEngine5 и графической системы программирования FlowGraph

Программа курса:

День первый

Основы создания 3D-игр:

- Базовые отличия 3D-игры от 2D-игры
- Знакомство с трехмерным координатным пространством
- Объекты типа «Terrain» и их создание

Результат занятия: Создание простейшего игрового ландшафта

День второй

Начало разработки глобальной игровой карты:

- Знакомство с программой GeoControl
- Создание ландшафта с реальной картой высот
- Первичное текстурирование ландшафта

Результат занятия: Понимание особенностей создания 3D-игр

День третий

Углубленное знакомство с встроенной системой 3D моделирования:

- Создание уникальных игровых объектов
- Придание объектам физических свойств
- Текстурирование объектов, карты текстур

Результат занятия: Умение создавать собственные уникальные игровые объекты

День четвертый

Создание разнообразной глобальной игровой карты

- Добавление и гибкая настройка водоемов, растительности
- Углубленная работа с материалами и текстурами игрового мира
- Работа с освещением, виды источников света

Результат занятия: Подробная проработка собственной карты



CRYENGINE®

Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Создание игр на CryEngine5». 3-й модуль Дмитрий Новосадов

Цель курса: познакомить детей с основами программирования, а также созданием 3D- и 2D-игр при помощи движка CryEngine5 и графической системы программирования FlowGraph

Программа курса:

День первый

Развитие механики игры:

- Углубленное изучение скриптинга во FlowGraph
- Добавление и настройка транспорта
- Погодные условия, их программирование, смена времен года

Результат занятия: Улучшение визуальной составляющей игры

День второй

Добавление в игру ботов и боевой системы:

- Реализация элементов управления персонажем в игре от первого лица
- Столкновения объектов и их использование в игре
- Основы работы с анимацией

Результат занятия: Существенное улучшение геймплея игры

День третий

Развитие интеллекта врагов и добавление анимации:

- Понятие AI (искусственный интеллект) и его применение в игре
- Основные сведения о графических ресурсах (Fuse CC)
- Создание модели своего бота и Ragdoll
- Добавление стелс системы в CryEngine5

Результат занятия: Создание и работа с искусственным интеллектом

День четвертый

Основы создания сюжета и финальные штрихи

- Создание вступительного ролика
- Создание диалогов и сюжетных cut-сцен
- Компиляция игры

Результат занятия: Доработка визуальной составляющей, компиляция и тестирование первой 3D-игры



CRYENGINE®