

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 также создание простых 3D-игр с помощью платформы Scratch.

Программа курса:

День первый

Что такое 3D

- Изучение трёхмерного пространства XYZ
- 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

- Создание вращающейся 3D-монетки
- Использование 3D-фигур в играх

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»



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

Цель курса: изучение базовых понятий, связанных с 3D-анимацией и 3D-программированием, а также создание простых 3D-игр с помощью платформы Scratch.

Программа курса:

День первый

3D-шутер. Карта

- Разбор теории построения шутера
- Создание мини-карты

Задание на урок: начало создания простейшего шутера

День второй

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 третий

3D-шутер. Ориентиры

- Создание 3D-объектов
- Фиксирование их на мини-карте
- Отображение объектов на игровом экране

Задание на урок: окончательное создание шутера

День четвертый

3D-принтер

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

Задание на урок: создание простейшей игры «танчик»



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 также 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 «прыжки по платформам»

День четвертый

3D-игра

- Доделывание уровня
- Условие удержания на платформе

Задание на урок: окончательное создание игры «прыжки по платформам»

