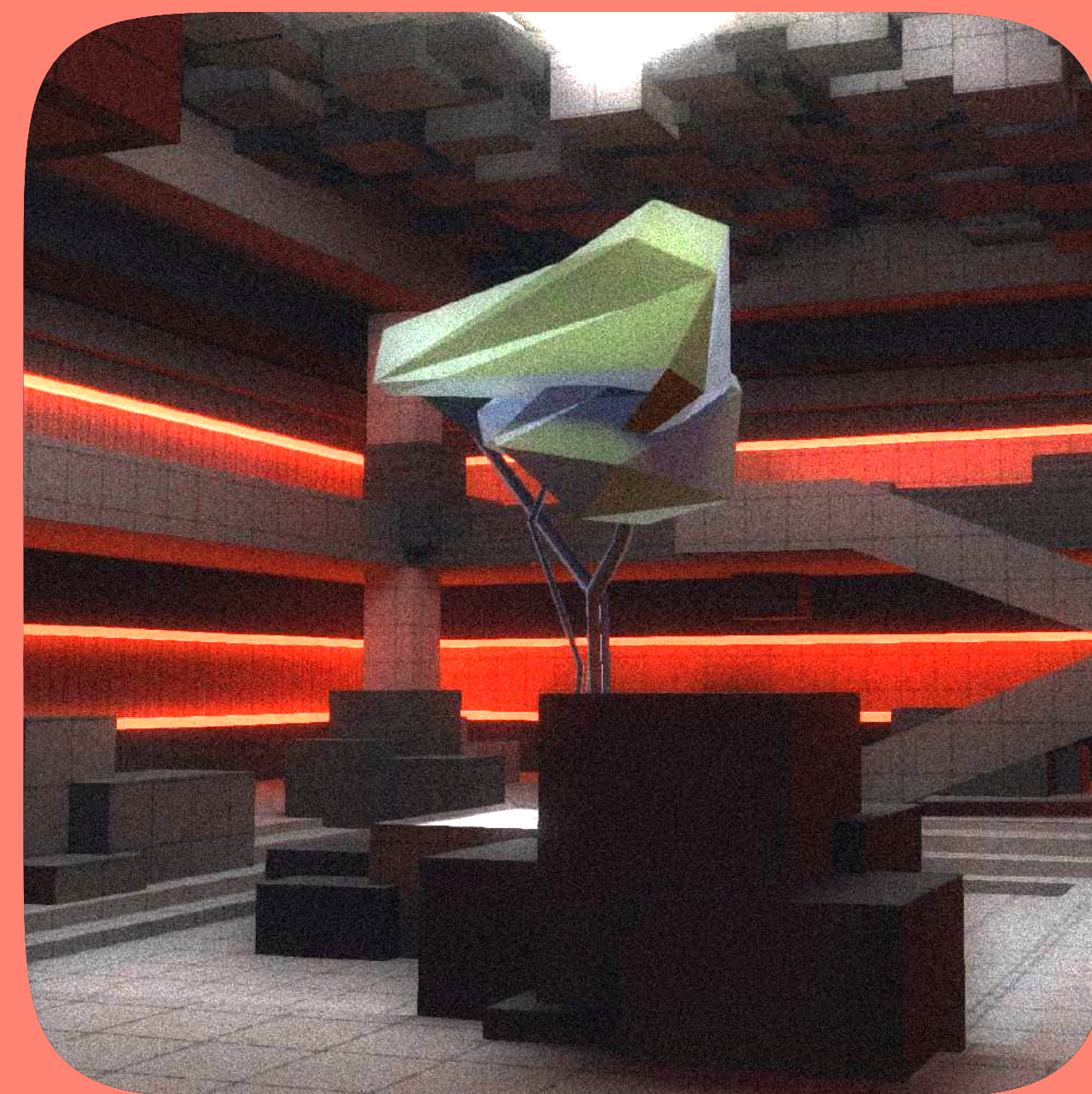


Курс

Outblock

Придумай и спроектируй
собственный игровой
уровень.



Программа курса

8 месяцев

5 месяцев программа +3 месяца
доп. материалов

С нуля

Блок 1. Начало работы

- Первые шаги в настройке проекта.
- Как выполнять домашние задания и выкладывать их на платформу.
- Разбор интерфейса и хоткейсов в Юнити.

Блок 2. Основы блокаута

- Зоны ответственности и необходимые навыки левел-дизайнера.
- Почему хороший уровень за один раз не сделаешь.
- Как сообщать информацию игроку при помощи визуала, разбор на примере современных игр.

Блок 3. Метрики и базовые принципы

- Обзор основных метрик, измерения в Unity, стандартизация игровых уровней
- Итерации как основная часть работы, или почему хороший уровень с первого раза не сделать. Разбор блокаута уровня Uncharted.
- Наглядность, читаемость, постоянство, простота, знакомый образ, ограничители, интерактивность, обратная связь и право на ошибку.

Блок 4. Масштаб и осознание пространства

- Значение объема при масштабировании, правильное восприятие масштаба, виды масштабов.
- Как передать и усилить эффект масштаба и объема в сцене.
- Виды форм и как они передают эмоциональную информацию. Примеры влияния форм на восприятие.
- Понятие пространства и его влияние на игру, баланс пространства и примеры дисбаланса.
- Влияние пространства на вовлеченность игроков в процесс.

Блок 5. Навигация, ментальный маппинг

- Создаем интуитивно понятную навигацию без интерфейса и подсказок.
- Что такое ментальная карта, зачем она нужна, как подвести игрока к нужному игровому опыту.

Блок 6. Combat Design

- Изучаем левел-документ для стелс-шутера, учимся создавать схемы уровней. Проектируем боевую арену.

Блок 7. Свет

- Разбираем, как композиция и свет помогают в проектировании уровней.
- Выстраиваем навигацию за счет света и тени.
- Разбираем базовые настройки и теорию света, расставляем акценты с помощью освещения.
- Знакомимся с готовыми картами освещения уровней и учимся их применять. Строим композицию уровня со светом.

Блок 8. Ритм и поток

- Изучаем, как темп влияет на вовлеченность игрока в геймплей.
- Разбираемся, что такое "поток" в игре и как привести игрока в состояние потока. Строим комплексный уровень.