

VR-РАЗРАБОТЧИК С НУЛЯ

**Курс рассчитан для студентов от 16 лет
Длительностью 12 месяцев, 384 ак. ч. с преподавателем,
384 ак. ч. самостоятельно, две пары 2 раза в неделю**

1. Старт в C#-разработке для Unity и VR

- Вы начнете с основ профессии .NET-разработчика, изучите синтаксис C# и ключевые конструкции: ветвления, циклы, массивы и методы.
- Освоите работу с файлами, структурами данных и коллекциями.
- Сделаете первые шаги в объектно-ориентированном программировании (ООП) — фундаменте для создания сложных VR-приложений.



2. Создание игр на Unity — от простого к сложному

- Погрузитесь в геймдев: научитесь работать с интерфейсом Unity, ассетами и логикой игр через переменные, операторы и методы.
- Создадите свои первые проекты — викторину, Save the Village и Wild Ball, освоите физику, анимацию и нарративный дизайн.
- Дополнительно изучите Blender (моделирование Low Poly-персонажей, ландшафтов) и продвинутые инструменты: TimeLine, Cinemachine, AI-навигацию и постобработку.
- Завершите модуль командной разработкой игры Crazy Run и разбором геймдизайна.

3. VR-разработка на Unity — погружение и интерактивность

- Перейдете к виртуальной реальности: настройке сцен, эффектов и интерфейсов под VR.
- Интегрируете Oculus Rift и SteamVR, углубитесь в C# (ООП, события, корутины).
- Реализуете взаимодействие с объектами, перемещение персонажа и борьбу с Motion Sickness.
- Узнаете, как проектировать UX для VR, усиливать погружение и оптимизировать производительность. Итог — собственная VR-игра.



4. Unreal Engine 4 для начинающих — Blueprints и C++

- Освоите базовые инструменты UE4: интерфейс, Git, Blueprints (логика, наследование, отладка) и переход к C++.
- Разберете ООП (инкапсуляция, полиморфизм), работу с памятью (указатели, ссылки), структуры данных и препроцессор.
- Научитесь создавать классы, управлять проектами и писать код в процедурном и объектно-ориентированном стилях.

5. Unreal Engine 4 — продвинутые механики и мультиплеер

- Создадите Top-Down Shooter с нуля: анимации, визуальные эффекты, системы оружия и инвентаря (4 этапа), здоровье, баффы и ИИ-врагов.
- Настроите интерфейс, лобби-меню для мультиплеера и адаптируете проект под сетевую игру.
- Финальный этап — полировка, исправление багов и подготовка билда для мобильных платформ.

6. Профессиональная VR-разработка в Unreal Engine 4

- Сфокусируетесь на VR: настройке устройств, взаимодействиях через Trace, 2D/3D-интерфейсах и перемещении.
- Изучите инверсную кинематику, модульные объекты, систему хватания и проектирование сцен.
- Результат — готовый VR-прототип с продвинутой механикой.

Умения и навыки после прохождения курса:

Программирование на C#

Работа в Unity

Выпуск готовых продуктов

Проектирование виртуальной среды

Курс подойдет:

Новичкам, которые хотят с нуля освоить VR-разработку и создать свои первые immersive-проекты

Разработчикам, которые уже работают с Unity/Unreal и стремятся углубить знания в оптимизации и VR-механиках

Дизайнерам, которые создают 3D-графику и хотят научиться адаптировать её для виртуальной реальности

По окончании студент получит сертификат Академии ТОП

