

П. Н. Сверчков

ЛАБОРАТОРИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Рабочая тетрадь
к интерактивному
электронному
учебнику



П. Н. Сверчков

Лаборатория компьютерных игр

*Рабочая тетрадь
к интерактивному электронному учебнику*

Томск — 2011

УДК 004.9(075)
ББК 32.973.23я72

Сверчков П. Н.

Лаборатория компьютерных игр : Рабочая тетрадь / П. Н. Сверчков. — Томск, 2011. — 73 с.

Рабочая тетрадь является составной частью учебно-методического комплекта «Лаборатория компьютерных игр» для 6–7-х классов и предназначена для совместной работы с интерактивным электронным учебником на уроках и дома.

Задания уроков направлены на закрепление тем интерактивного электронного учебника, на отработку теоретических понятий курса, приобретение навыков, необходимых для создания компьютерных игр, связанных с использованием инструментов изучаемого программного обеспечения, а также на развитие логического и творческого мышления.

Урок 1. На первый-второй рассчитайсь!

или Знакомство с миром создания игр

Квест — это жанр, в котором _____

Главное действующее лицо игры называется _____

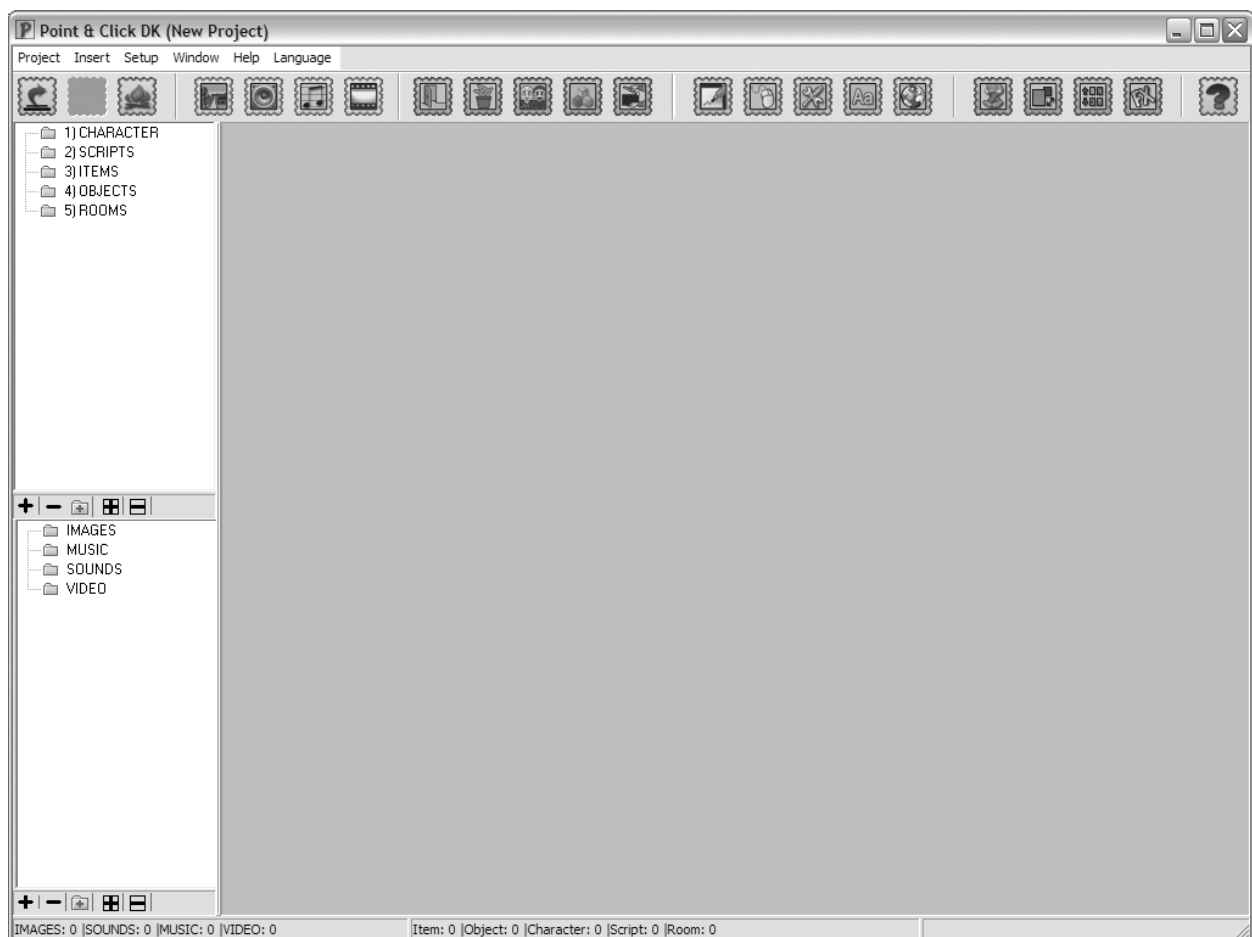
В нашей игре главным действующим лицом игры является _____

Все игры создаются в каких-то программах.

Наша игра будет создаваться в программе _____

Задание 1

Подпиши элементы окна программы:



Project Insert Setup Window Help Language













- 1) CHARACTER
- 2) SCRIPTS
- 3) ITEMS
- 4) OBJECTS
- 5) ROOMS



- IMAGES
- MUSIC
- SOUNDS
- VIDEO



IMAGES: 0 | SOUNDS: 0 | MUSIC: 0 | VIDEO: 0

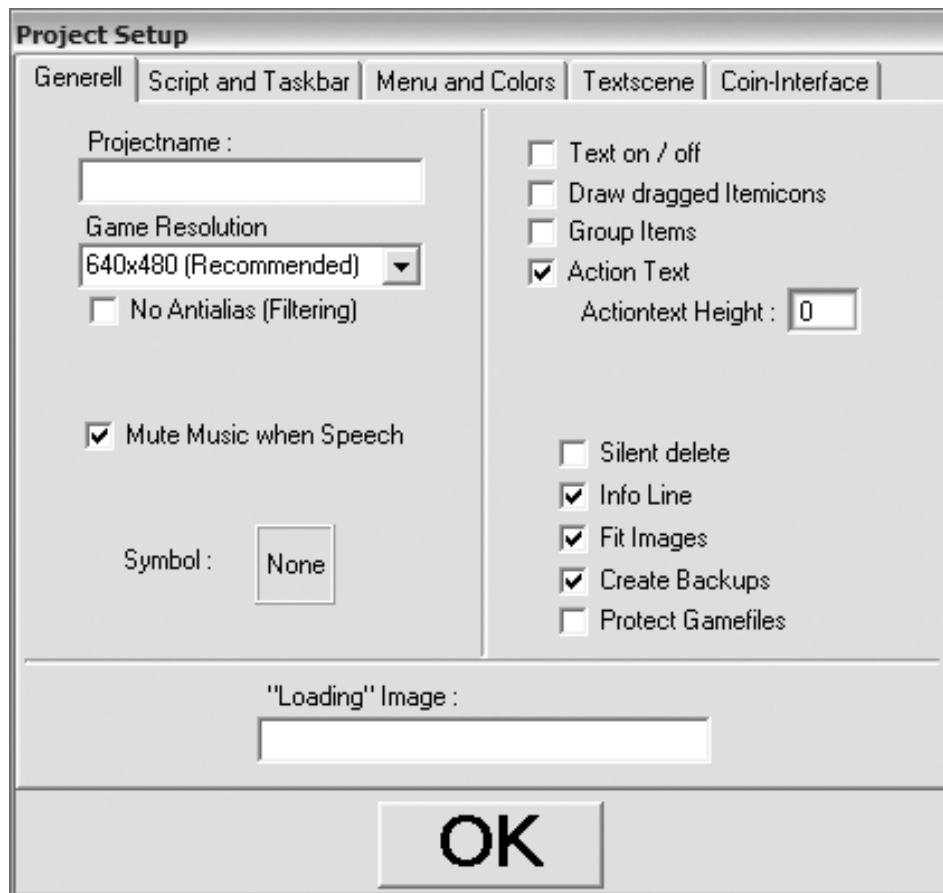
Item: 0 | Object: 0 | Character: 0 | Script: 0 | Room: 0

Задание 2

Запиши путь до команды Project Setup.

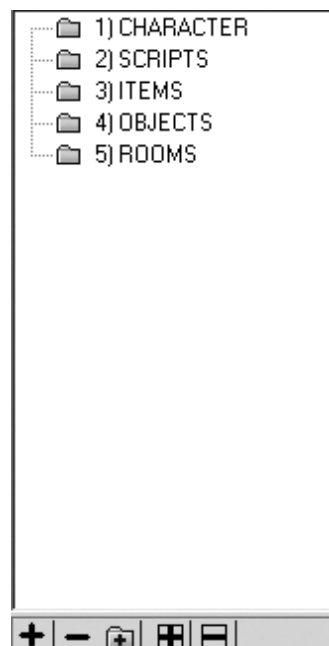
Задание 3

Запиши название кнопки, которая вызывает это окно:



Задание 4

Дополни предложение: «На рисунке изображён _____ докер».



Чтобы создать игру, нужно выполнить действия в определённом порядке. Составь план и запиши его.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

Задание 5

Напиши, в какие компьютерные игры ты играл. Поставь галочку напротив названия игры, если она относится к квестам (адвенчурам).

Название игры	Квест

Задание 6

Посмотри на персонажей и придумай им имена и любимое занятие.

Персонаж	Имя	Любимое занятие
Гусь		
Лев		
Черепашка		
Паучок		

Мои заметки:

[illegible]

Урок 2. Пойди туда — не знаю куда, или Создаём сценарий

На этом уроке ты узнал:

- как создавать проект;
- как настраивать проект;
- как настраивать шрифт для надписей в игре.

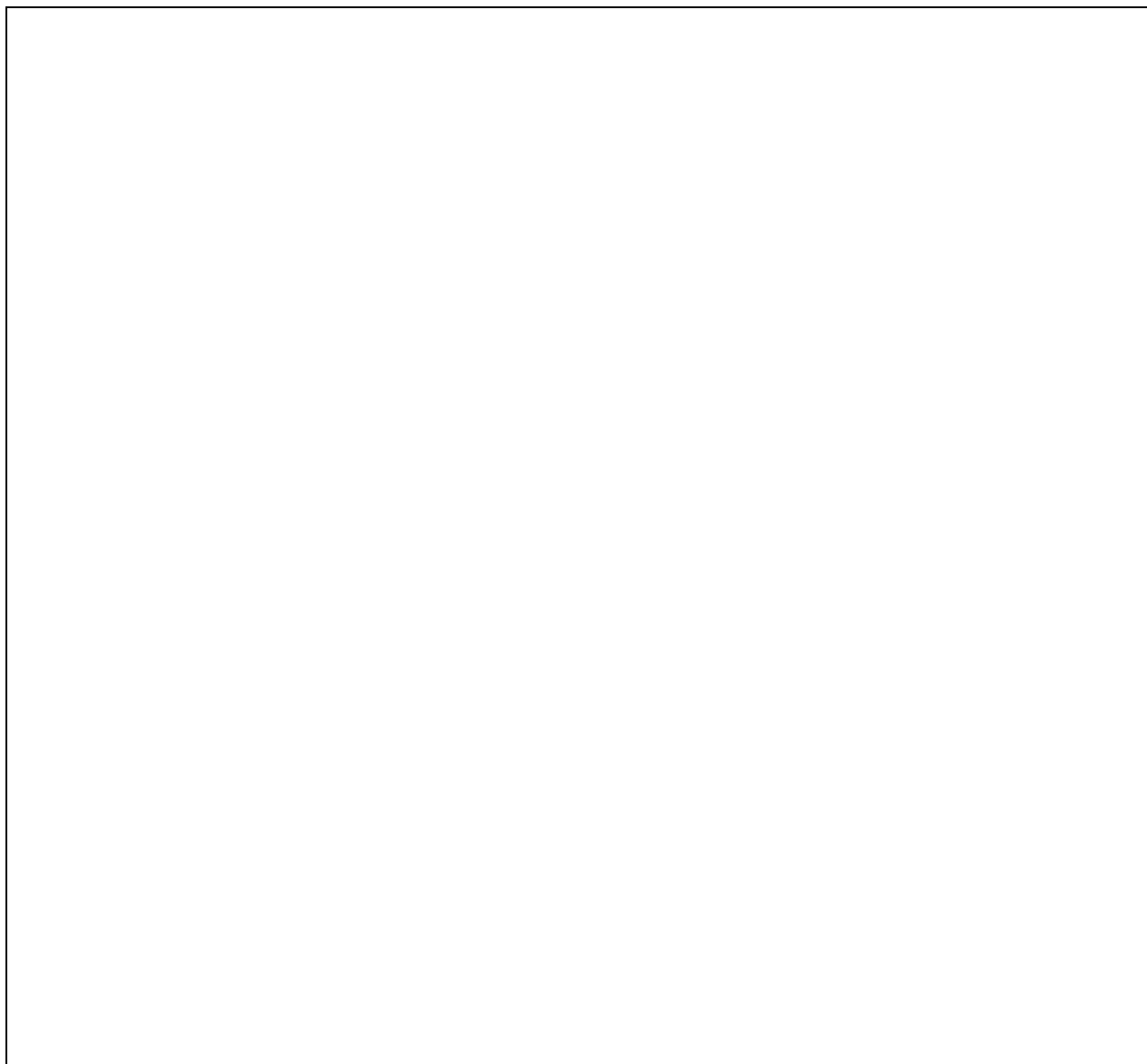
Задание 1

Заполни пропуски.

Статичный персонаж — это персонаж, с которым _____

Задание 2

Придумай и нарисуй карту местности, где живут участники игры. Учти, что в этом месте есть озеро, пляж, болото, горы с пещерой, дома.



Задание 3

Подумай и пронумеруй картинки так, чтобы получился сценарий игры:



Кот рыбачил.



Пока кот ходил, кто-то утащил его улов.



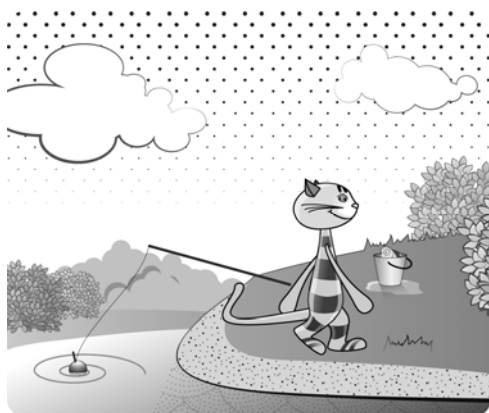
С помощью логического мышления кот нашёл злодея!



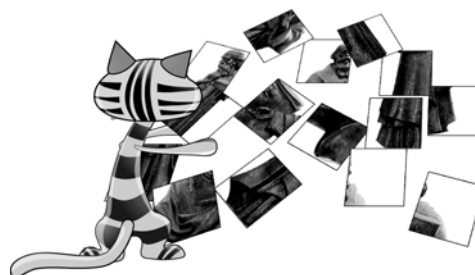
Поговорил с Черепашкой.



Кот начал расследование.



У кота закончился прикорм.



Решил загадку.

Задание 4

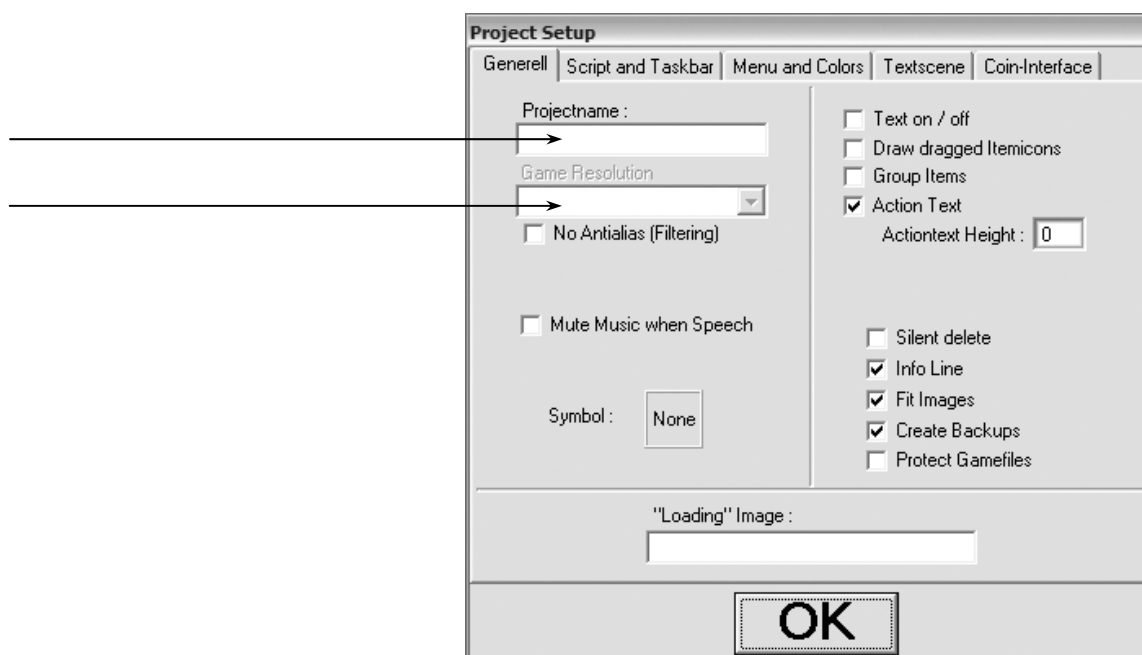
Придумай и опиши характеры и привычки трёх дополнительных персонажей, которые могли бы жить в игровом мире.

Задание 5

Придумай и напиши задания из школьных предметов, которые персонажи могут дать герою. Для этого можешь воспользоваться учебниками.

Задание 6

Подпиши параметры нового проекта:



Оглавление

Урок 1. На первый-второй рассчитайсь!	
или Знакомство с миром создания игр	3
Урок 2. Пойди туда — не знаю куда, или Создаём сценарий	8
Урок 3. А разве коты бывают красными? или Раскрашиваем героя	12
Урок 4. Весь мир — театр, или Создаём игровой мир	16
Урок 5. Не потопаешь — не полопаешь, или Настраиваем проект	19
Урок 6. Да здравствует король! или Добавляем героя в игру	22
Урок 7. Чего ваша душенька пожелает? или Создаём меню	26
Урок 8. Висит груша — нельзя скушать,	
или Предметы и действия с ними	30
Урок 9. Посидим — поговорим, или Создаём персонажей и диалоги	35
Урок 10. Красивые — направо, умные — налево,	
или Создаём условия в игре	40
Урок 11. Шире улыбку! или Создаём анимацию мимики	45
Урок 12. Что за игра без загадок? или Создаём головоломку	50
Урок 13. Знание — сила, или Создаём книгу	54
Урок 14. Разоблачение Паука, или Развиваем сюжет	58
Урок 15. Мотор! Начали! или Создаём анимационные сцены и заставку	64
Урок 16. Маэстро, музыку! или Создаём музыкальное оформление	67
Приложение	70

