



Construct 3

- Введення в курс створення 2D ігор на базі конструктора Construct 3
- Створення ігрового персонажа
- Ознайомлення з параметрами об'єкта
- Робота з анімацією
- Паралакс ефект
- Робота з трансформацією об'єктів
- Додавання gif анімації, робота зі змінними
- Встановлення тексту за подією
- Додавання додаткових рівнів
- Робота зі штучним інтелектом супротивника
- Робота з приватною змінною «здоров'я персонажа»
- Ефект camera-shake
- Поведінка VuNet, об'єкт Particles
- Тип та характеристика поведінки Physics
- Робота з аудіо, відео файлами
- Поняття динамічні тіні
- Плагін поведінки Turret
- Додавання тимчасових поселень на рівень
- Створення функції збереження "контрольна точка"
- Локальне сховище
- Масиви
- Создание игрового меню
- Нестандартная страница загрузки, создание объекта SpriteFont
- Сохранение и загрузка игры с помощью конструктора
- Desktop приложение
- Плагин Multipler
- Экспорт проекта в Web формат
- Презентация игрового проекта

