

Архвиз RT



Задача данного курса – плавный переход архитектурной визуализации и анимации на «рельсы» интерактива. При помощи игрового движка AAA-класса Unreal Engine 4 мы сможем оживить наши статические сцены, добавить интерактивности в процесс презентации продукта. В процессе курса будут подробно рассмотрены все этапы производства интерактивной презентации на игровом движке, начиная от системы контроля версий и создания модели в среде 3ds max, заканчивая этапом публикации готового приложения.

В процессе курса будет проведена работа по созданию интерактивного приложения на игровом движке Unreal Engine 4, включающая в себя интерьер и экстерьер, переходы по локациям, с интерактивным меню.

[ЗАПИСАТЬСЯ НА КУРС](#) . Краткая программа курса **БЛОК 1: ВВЕДЕНИЕ**

Построение пайплайна, подготовка к созданию проекта. Подготовка необходимого софта. Система контроля версий, обзор, настройка и использование. Обзор интерфейса

игрового движка Unreal Engine 4. Создание модели и экспорт в движок. Форматы обмена данными и их настройка. Требования к 3д моделям и текстурам. Ограничения. Практика.

БЛОК 2: СОЗДАНИЕ КОНТЕНТА

Lowpoly моделирование с нуля. Подход к моделированию. Топология. Ретопология. Hiopoly моделей из готовых библиотек. Создание lowpoly копии с сохранением детализации. Запекание текстур, нормалей. Unwrap под основной шейдинг и под lightmap. Работа в Substance designer/painter и в Quixel Suite. Создание текстур для PBS(Physical Based Shading). Растительность в SpeedTree. Практика.

БЛОК 3: РАБОТА С ДВИЖКОМ

Создание левела. Первичные настройки. Иерархия объектов на уровне. Совместная работа с уровнем нескольких человек. Подготовка объектов перед использованием в левеле. Подготовка коллизий и разверток для Lightmap. Источники света. Статический и динамический свет. Материаловедение. Основная идеология создания материалов. Создание библиотеки материалов. Растительность. Работа с terrain. Практика.

БЛОК 4: ЛОГИКА

Введение в blueprints. Создание управляемых групп объектов при помощи blueprints. Level Blueprint. Game Mode blueprint. Blueprints для взаимодействия с объектами. Обзор переменных. Создание функций. Основные используемые алгоритмы и конструкции. Создание эффектов смены времени суток, включения света, открывания дверей и т.п. Timelines анимация. Практика.

БЛОК 5: UI

Создание интерфейса. Прототипирование. Создание шаблона в Photoshop, Illustrator. Экспорт в движок. Принципы создания меню. Элементы. Создание логики UI в blueprint. Взаимодействие с объектами через меню. Взаимодействие с другими blueprint через меню. Смена материалов, выбор управления, включение/выключение объектов. Подготовка для переноса в другие проекты. Практика.

БЛОК 6: ФИНАЛИЗАЦИЯ

Анимация камер и параметров. Подготовка к просчету света. Инспектирование узких

мест. Оптимизация сцены. Распределенное запекание света. Статистика. Build проекта. Создание установщика, параметры определения систем пользователя. Тестирование. Практика.

Информация о курсе



Лектор: Антон Стець

Результат курса: сертификат и интерактивное приложение

Длительность курса: 6 месяцев

Стоимость обучения : 15 000 руб. в месяц

Тип курса: онлайн

Занятия проходят по субботам, три раза в месяц. Длительность каждого занятия составляет от 2.5 до 3.5 часов.

Видеозапись каждого занятия предоставляется слушателям в качестве конспекта.

Предварительное время начала каждого занятия - 12 часов дня.

Минимально допустимая скорость подключения к интернету у слушателей курса 512kb/s.

Требования к слушателям, поступающим на курс: Уверенный пользователь 3dsmax, photoshop, опыт работы в архвизе.

Дата первого занятия: 19 ноября, 2017

Запись на курс: открыта

[ЗАПИСАТЬСЯ НА КУРС](#)

Примеры работ

{youtube}7RFE4bu2cGo{/youtube}

{youtube}2TYGRqZZbMI{/youtube}