

3D პერსონაჟების შექმნა თამაშებისთვის

ლექტორი

ვახტანგ ფიფია

კურსის დრო

40 შეხვედრა (80 საათი)

კურსის მიზანი

კურსის მიზანია სტუდენტმა აითვისოს Game ready ასეტების და პერსონაჟების შექმნა და შეისწავლოს მზა პროდუქტის შექმნის სრული პროცესი.

სასწავლო კურსის შინაარსი

ლექცია 1: Zbrush

- ზოგადი პრინციპები და მიმართულებები 3D არტისტებისთვის
- სირთულები და მოტივაცია

ლექცია 2:

- ფაიფლაინის ზოგადი ახსნა
- Zbrush 3D გამზომილება, მასში გადაადგილება და ინტერფეისი

ლექცია 3:

- ბრაშები ანუ ფუნჯები და მათი შექმნა
- ბრაშების კონტროლი

ლექცია 4:

- მასკირება და პოზირება

ლექცია 5:

- პოლიგონები, პოლიჯგუფები, საბთულები

ლექცია 6:

- Alpha და UV Zbrush-ში

ლექცია 7:

- სწარფი სკეჩინგი და InsertMesh ბრაში
- MultiMesh, Nanomesh, Fibermesh

ლექცია 8:

- მყარი ზედაპირის (HardSurface) მოდელირება

ლექცია 9:

- პოლიპეინთი და მატერიალები
- ტოპოლოგიის კონტროლი

ლექცია 10:

- არჩეული პერსონაჟის განხილვა და ბლოქინგი

ლექცია 11:

- ადამიანის სხეულის ანატომია

ლექცია 12:

- სახის ანატომია და ბლენშეიპები

ლექცია 13:

- მატერიალები

ლექცია 14:

- მაშტაბირება და ექსპორტი (3D Print Hub)

ლექცია 15:

- Zbrush-ი და სხვა პროგრამები (GOZ)

ლექცია 16: Marvelous Designer-ნაჭრის სიმულაცია

- გაცნობა, სეგმენტები და მრუდები, ტრანსფორმაცია, კუთხეები, სნეპინგი
- პატერნების გასწორება, შეკერვა, დისტანცია და შიდა ფორმები

ლექცია 17:

- პატერნების გასწორება, შეკერვა, დისტანცია და შიდა ფორმები

ლექცია 18:

- შიდა ფორმების გამოყენება, პატერნების მოდიფიკაცია, ნაკვეთები

ლექცია 19:

- ამოჭრა, ყველაფერი ქსოვილის შესახებ

ლექცია 20:

- ყველაფერი ქსოვილის შესახებ, ტექსტურის ტრანსფორმაცია, პატერნის სისქე და დისტანცია
- ყველაფერი პრესეტების შესახებ, ავტარი და მისი ზომები

ლექცია 21:

- ყველაფერი წნევის შესახებ, მონიშვნა და მიბმა, მკლავების და შარვლის ტოტების აკეცვა,
- დეაქტივაცია და გაყინვა, ღილები და დეტალები

ლექცია 22:

- სცენის მართვა, ყველაფერი პოზირების შესახებ, ქარი და გრავიტაცია, ექსპორტი

ლექცია 23: Maya

- გაცნობა და ინტერფეისი
- ობიექტების მონიშვნა და მანიპულირება
- სცენის ორგანიზება

ლექცია 24:

- პოლიგონალური რეჟიმები
- პოლიგონალური მოდელირება

ლექცია 25:

- პოლიგონალური მოდელების გაუმჯობესება (გამოსწორება)
- შერეული ობიექტების მოდელირება

ლექცია 26:

- მატერიალების შექმნა
- მატერიალების და ტექსტურების დანიშვნა
- UV-ს გაშლა

ლექცია 27:

- შეიდიინგი
- რეტოპოლოგია

ლექცია 28:

- FX-თმები
- პოლიგონალური თმები

ლექცია 29:

- რენდერი Arnold renderer-ში

ლექცია 30: Marmoset Toolbag

- ტექსტურების ბეიქინგი
- მატერიალები და რენდერი
- განათება და ეფექტები

ლექცია 31: Substance Painter

- PBR რენდერი, მეშების და ტექსტურების იმპორტი
- ტექსტურების ბეიქინგი

ლექცია 32:

- ვიუპორტი, ფენებთან მუშაობა, მატერიალები

ლექცია 33:

- ხატვის პროცესი და ფუნჯების რეგულირება

ლექცია 34:

- Particles ფუნჯები

ლექცია 35:

- მასკირება, გენერატორები და ფილტრები

ლექცია 36:

- პროექცირება, ჭკვიანი მატერიალები და გამჭვირვალობა

ლექცია 37:

- ემისია და ტექსტურების ექსპორტი

ლექცია 38: Unreal Engine

- მეშების და ტექსტურების იმპორტი
- Unreal engine და Bridge

ლექცია 39:

- პლაგინების აქტივაცია, თმის იმპორტი
- განათება

ლექცია 40:

- პლაგინების აქტივაცია, თმის იმპორტი
- განათება

სასწავლო კურსის შედეგები

კურსის მსმენელებს ეცოდინებათ და შეძლებენ:

- მზა რეალური და ღირებული ციფრული პროდუქტის შექმნა, რომელიც გამოიყენება თამაშებში და იყიდება სხვადასხვა ციფრულ მარკეტებზე;
- მსმენელებს ექნებათ ერთი დასრულებული პერსონაჟი პორტფოლიოში;
- შეძლებენ დამატებითი და საჭირო ცოდნის მარტივად მოძიებასა და ათვისებას.

სასწავლო კურსის მოთხოვნები

კომპიუტერი: i5 (მე-4 თაობის ზემოთ ან ექვივალენტი), 8GB ოპერატიული მეხსიერება, ვიდეობარათი GTX-1050 4GB ან ზემოთ.

სასწავლო კურსის შეფასება

კურსის დასრულების შემდეგ გაიცემა სერტიფიკატი:

კურსის წარმატებით დასრულების სერტიფიკატის მისაღებად სტუდენტმა უნდა მოაგროვოს მინიმუმ 70 ქულა.

კურსის მინიმუმ 90 ქულაზე დასრულების შემთხვევაში, სტუდენტი ლექტორისგან მიიღებს წერილობით დახასიათებას/რეკომენდაციას.

ლექტორის შესახებ

- ვახტანგ ფიფია 2020-2021 წლებში იყო Senior 3D Artist Rhizome Studio-ში;
- 2018 წლიდან დღემდე არის ფრილანსერი, Character Artist Linden Lab-ში;
- ასევე, 2023 წლიდან დღემდე არის Senior Character Artist 4Tale Production-ში.