



SURREAL GENESIS

UNREAL ENGINE 5 C++ COURSE

სექცია 1

- **სესია 1 (ვიდეო გაკვეთილი)**

ერთმანეთის გაცნობა. Unreal Engine ის, Visual studio-ს, VS Code ისინსტალაცია.

- **სესია 2 (ვიდეო გაკვეთილი)**

Unreal Engine 5 შესავალი.

- **სესია 3 (ვიდეო გაკვეთილი)**

ჩვენი პირველი თამაში: "Spinning Gun" - პროექტის შექმნა, EpicGames Asset Store, Asset ების ჩამოტვირთვა.

- **სესია 4 (ვიდეო გაკვეთილი)**

მენიუ, ViewPortში ნავიგაცია, Actor ები Sceneში დამატება და მათი

მოდრაობა.

- **სესია 5 (ვიდეო გაკვეთილი)**

ლოკაცია, როტაცია(ბრუნვა), ფიზიკა.

- **სესია 6 (ვიდეო გაკვეთილი)**

C++ Class ის შექმნა, Constructor, Begin Play, Tick. C++ Class ის წაშლა.

- **სესია 7 (ვიდეო გაკვეთილი)**

Mesh ის Class ის დამატება, Camera, Spring Arm, Constructor.

- **სესია 8 (ვიდეო გაკვეთილი)**

მბრუნავი ობიექტის ამოდრავება, UPROPERTY.

- **სესია 9 (ვიდეო გაკვეთილი)**

შესაძლო შეცდომები, ბაგები, Crashები.

- **სესია 10 (ვიდეო გაკვეთილი)**

ცვლადები - float, int, string, bool.

- **სესია 11 (ვიდეო გაკვეთილი)**

ბურთების SpawnPoint. ბურთის Class ის შექმნა.

- **სესია 12 (ვიდეო გაკვეთილი)**

Scene/Level ის ობიექტებით მოწყობა, ფიზიკის მქონე ობიექტების შემოტანა და ურთიერთქმედება.

- **სესია 13 (ვიდეო გაკვეთილი)**

ბურთების სროლა. შესაძლო Bug ების გასწორება

- **სესია 14 (ვიდეო გაკვეთილი)**

თამაშის დასრულება. საბოლოო მიმოხილვა.

სექცია 2

- **სესია 1 (ვიდეო გაკვეთილი)**

წინა სექციის მიმოხილვა და შთაბეჭდილებები. "MyFirstLocomotion" პროექტის შექმნა. საჭირო Asset ების გადმოწერა.

- **სესია 2 (ვიდეო გაკვეთილი)**

Character Class ის შექმნა. პირველი მონახაზი მოთამაშის გადაადგილებაზე.

- **სესია 3 (ვიდეო გაკვეთილი)**

გადაადგილება Root Motion ით. პერსონაჟის ანიმირება.

- **სესია 4(ვიდეო გაკვეთილი)**

გადაადგილება Root Motion ის გარეშე.

- **სესია 5 (ვიდეო გაკვეთილი)**

კამერის მოძრაობა. Camera Lag, Camera Rotation lag.

- **სესია 6 (ვიდეო გაკვეთილი)**

კამერის გამომძრავება RInterpTols მეშვეობით. დგომის, სიარულის რეჟიმი.

- **სესია 7 (ვიდეო გაკვეთილი)**

დარტყმა. Animation Montages.

- **სესია 8 (ვიდეო გაკვეთილი)**

LandScapenის შექმნა.

- **სესია 9(ვიდეო გაკვეთილი)**

LandScapeზე მატერიალების დამატება. Material Graph.

- **სესია 10 (ვიდეო გაკვეთილი)**

პროექტის დასრულება. საბოლოო მიმოხილვა.

სექცია 3

- **სესია 1 (ვიდეო გაკვეთილი)**

წინა სექციის მიმოხილვა და შთაბეჭდილებები. "LearningAboutAI" პროექტის შექმნა. საჭირო Asset ების გადმოწერა.

- **სესია 2 (ვიდეო გაკვეთილი)**

Character Class ის შექმნა. Camera, SpringArmის დამატება.

- **სესია 3 (ვიდეო გაკვეთილი)**

FirstPerson Movement. კამერის მოძრაობა.

- **სესია 4 (ვიდეო გაკვეთილი)**

რა არის AI? Class ის შექმნა AIსთვის.

- **სესია 5 (ვიდეო გაკვეთილი)**

AI ის Character ის შექმნა (მოძრაობა მოთამაშისკენ).

- **სესია 6 (ვიდეო გაკვეთილი)**

AI ის Character ის შექმნა (Animation).

- **სესია 7 (ვიდეო გაკვეთილი)**

UI. UI თამაშში გამოჩენა.

- **სესია 8 (ვიდეო გაკვეთილი)**

UI ზე დილაკების დამატება.

- **სესია 9 (ვიდეო გაკვეთილი)**

გამყიდველი AI ს შექმნა. ბრძანების გაცემა.

- **სესია 10 (ვიდეო გაკვეთილი)**

ნივთის SpawnLocation. Socketები. ნივთის დასპაუნება.

- **სესია 11 (ვიდეო გაკვეთილი)**

თამაშის დასრულება, საბოლოო მიმოხილვა.

სექცია 4 (ვიდეო გაკვეთილი)

კურსის მიმოხილვა და დასრულება

გაკვეთილების რაოდენობა - 35