

Курс «Создание игр с помощью нейросетей» 1-й модуль

Цель курса: научиться создавать игры с помощью нейронных сетей, разработать основу для своей собственной игры, начиная со сценария и заканчивая созданием игрового уровня в Unreal Engine 4

Программа курса:

День первый

Знакомство с генеративными нейросетями

- Введение в понятие генеративная нейросеть
- Знакомство с историей разработки генеративных нейросетей
- Изучение вариантов использования генеративных нейросетей
- Разбор современных нейросетевых сервисов и сфер их применения

Результат занятия: получили базовые представления о современных генеративных нейросетях.

Практическое задание: провести первый диалог с чат-ботом ИИ, сделать генерацию первой картинки.

День второй

Языковые генеративные нейросети как помощник геймдизайнера

- Генерация идей будущей игры
- Выбор механики игры и расчет баланса сложности
- Нарратив, контекст истории и сценарий сюжета
- Помощь ИИ в решении технических аспектов игры

Результат занятия: научились использовать языковые генеративные нейросети для решения основных задач геймдизайнера.

Практическое задание: разработать концепцию и описание своей игры с помощью нейросети.

День третий

Генерация текстового контента для видеоигр

- Разработка сюжета и истории
- Описание персонажей, игровых объектов
- Описание игровых событий, подготовка диалогов
- Обучение игрока и дополнительные тексты

Результат занятия: получили навыки подготовки текстового наполнения видеоигр посредством языковых генеративных нейросетей.

Практическое задание: создать текстовое описание сюжета игры и описание главного героя с помощью ИИ.

День четвертый

Генерация концепт-артов с помощью ИИ

- Создание эскизов, концепт-артов игровых объектов, работа над их стилистикой
- Разработка концепт-арта ключевых персонажей игры
- Подготовка графических эскизов игровых локаций
- Создание дополнительных художественных артов

Результат занятия: изучили способы применения генеративных нейросетей для получения концепт-артов для видеоигр.

Практическое задание: создать концепт-арты для игровой локации с тремя объектами и 3-мя картинками персонажей в различных ситуациях.

Курс «Создание игр с помощью нейросетей» 2-й модуль

Цель курса: научиться создавать игры с помощью нейронных сетей, разработать основу для своей собственной игры, начиная со сценария и заканчивая созданием игрового уровня в Unreal Engine 4

Программа курса:

День первый

Генерация графического контента для видеоигр

- Создание основного игрового интерфейса
- Добавление элементов HUD-интерфейса: кнопки, иконки, статус-бары
- Элементы функционального интерфейса: инвентарь, предметы, персонажи
- Дополнительные элементы интерфейса, мета-интерфейс

Результат занятия: научились генерировать элементы графического интерфейса для видеоигр.

Практическое задание: создать набор элементов игрового интерфейса с помощью нейросети.

День второй

Генерация игровых трехмерных моделей и текстур

- Создание текстур для 3D моделей по текстовому запросу
- 3d-моделирование по 2d-концепту, по картинке
- Загрузка и проверка сгенерированной 3d-модели в редакторе

Результат занятия: изучили способы нейросетевой генерации 3d-моделей и текстур для видеоигр.

Практическое задание: разработать 3 игровые 3d-модели игрового окружения с помощью нейросети.

День третий

Генерация голосового сопровождения видеоигр

- Изучение возможностей ИИ для преобразования текста в закадровую речь
- Озвучка реплик и диалогов персонажей
- Создание звуковых эффектов для игровых событий

Результат занятия: познакомились с возможностями нейросетевой голосовой генерации для озвучивания видеоигр.

Практическое задание: озвучить игровой диалог персонажей различными голосами.

День четвертый

Генерация оригинальных саундтреков

- Выбор музыкального стиля, жанра под тему игры
- Автогенерация саундтреков с помощью нейросети
- Изменение саундтрека (кастомизация и автомастеринг)

Результат занятия: приобрели навыки нейросетевой генерации саундтреков для видеоигры.

Практическое задание: записать игровой фоновый саундтрек в стиле эмбиент с помощью нейросети, создать 3 игровые композиции в жанре эмбиент.

Курс «Создание игр с помощью нейросетей» 3-й модуль

Цель курса: научиться создавать игры с помощью нейронных сетей, разработать основу для своей собственной игры, начиная со сценария и заканчивая созданием игрового уровня в Unreal Engine 4

Программа курса:

День первый

Нейросетевая генерация ассета игрового уровня по плану

- Основы работы с движком Unreal Engine 4
- Разработка простейших механик игры
- Нейросетевая генерация варианта уровня по пайплайну

Результат занятия: научились создавать видеоигровой ассет по пайплайну с помощью нейросетевой генерации.

Практическое задание: с помощью изученных ранее нейросетей создать 3d-модель предмета из игры, его текстовое описание, голосовое сопровождение, 2d-картинку для отображения в интерфейсе с последующей загрузкой и объединением в единую игровую сущность в Unreal Engine 4.

День второй

Загрузка сгенерированного контента в Unreal Engine 4

- Определение общей структуры и композиции уровня на движке Unreal Engine 4
- Загрузка сгенерированного игрового уровня в движок и его настройка
- Сборка итогового игрового уровня

Результат занятия: научились собирать игровой уровень с использованием сгенерированного нейросетями контента.

Практическое задание: собрать свой видеоигровой уровень со сгенерированным контентом на движке Unreal Engine 4.

День третий

Тестирование, шлифовка, сборка своего видеоигрового уровня в Unreal Engine 4

- Тестирование своего уровня на наличие ошибок
- Шлифовка, доработка и исправление ошибок в своем уровне
- Сборка своего готового уровня

Результат занятия: на практике закрепили изученный материал и получили результат.

Практическое задание: окончательная сборка своего видеоигрового уровня со сгенерированным контентом на движке Unreal Engine 4.

День четвертый

Презентация проектов. Итоги курса

- Презентация итогового проекта.
- Обсуждение результатов работы, ответы на вопросы
- Подведение итогов курса
- Дальнейшее развитие и обучение в сфере генерации контента посредством нейросетей

Результат занятия: презентовали созданные на курсе проекты, получили обратную связь и рекомендации по дальнейшему обучению.

Практическое задание: участие в презентации проектов, созданных на курсе.