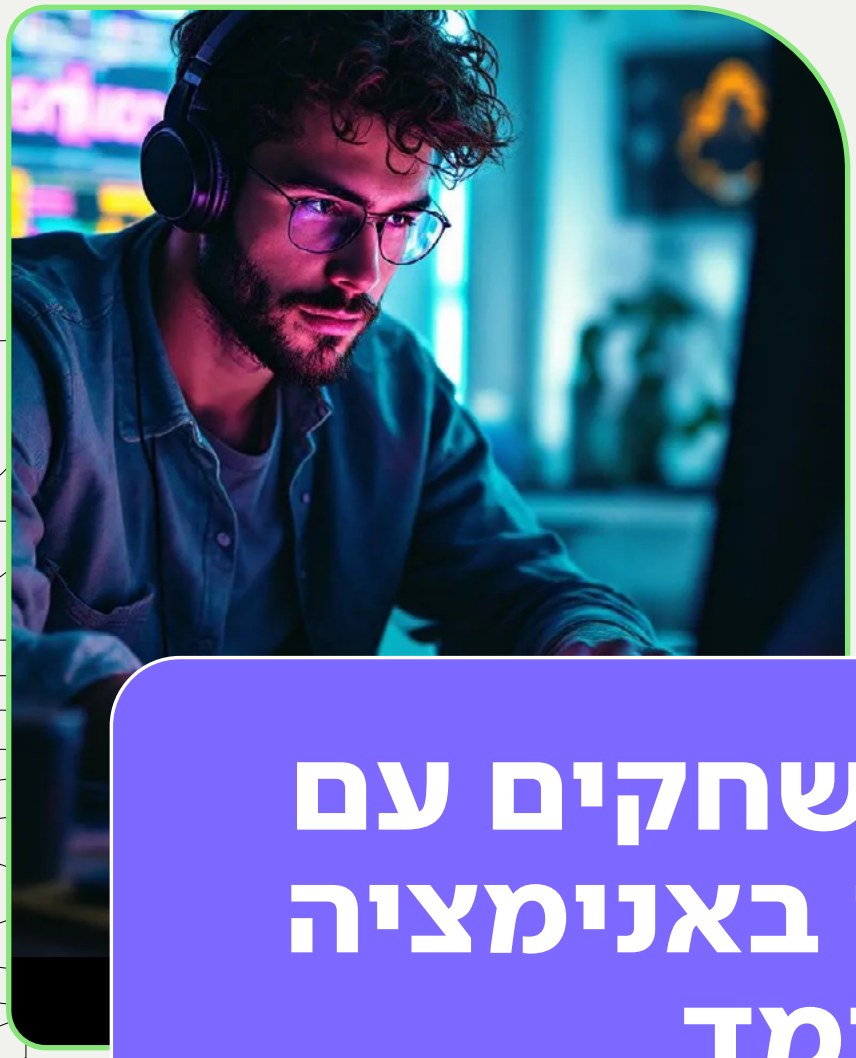
Hacker.U
by TECHDX



GAMING

קורס

פיתוח משחקים עם התמחות באנימציה בתלת מימד

בשילוב כלי AI

ליווי מלא להשמה ברישיון משרד העבודה!

- **400** שעות אקדמיות ב-Live
- ללמוד 2 מקצועות במסלול אחד: גם פיתוח משחקים וגם תלת מימד

ZBrush | Unreal Engine | Autodesk Authorized Training Center | Autodesk Maya | Unity

לעצב ולפתח את המשחק של מחר

עד לא מזמן, הגיימרים היו קבוצה סגורה של גיקים ומכורים לדבר, ששיחקו בקונסולות מתוחכמות ובעולמות וירטואליים משלהם. היום כולנו גיימרים: ילדים ומבוגרים, גברים ונשים - בקיצור, כל מי שיש לו סמארטפון. כן, אפילו ההורים שלכם, וכמובן אתם.

לפי ההערכות, 3 מיליארד איש מקדישים זמן למשחקי מובייל ומחשב. בעולם כזה, לא פלא שתעשיית הגיימינג הגלובלית - זו שמפתחת, יוצרת ומפיצה את המשחקים - היא סיפור הצלחה. ולשמחתנו, ההצלחה הזאת מגיעה גם לישראל. תעשיית הגיימינג בישראל מגלגלת לא פחות מ-8.6 מיליארד דולר בשנה, עם שפע של חברות ישראליות שמצליחות בעולם, ובהן פלייטיקה, פלייטק, פלייסטודיוז, מון אקטיב, קרייזי לאבז, סיי-פליי, איליון ואחרות. התשוקה שלכם נמצאת בעולם הגיימינג והתלת-מימד - ולא רק כשחקנים? רוצים להפוך בעצמכם ליוצרי ומפתחי משחקים? אנחנו ב-HackerU ה'חממה' יודעים את הדרך לשם ואוהבים לעשות בדיוק את זה. המטרה שלנו היא להוציא תחת ידינו בוגרים מוכשרים שיוכלו ליצור ולפתח כל משחק שיעלה בדמיונם - החל מהסיפור המשחקי, דרך עיצוב הדמויות והרקעים, ועד פיתוח המשחק.

במסלול המשולב נלמד אתכם את שיטות החשיבה, הטכניקות והעקרונות המנצחים. במקביל נצייד אתכם בכלים המתקדמים ביותר, כולל AI, שיאפשרו למשחקים שלכם להגיע לגבהים מפתיעים מתמיד. בגיימינג, יותר מבכל תחום אחר, אפילו השמיים הם לא הגבול.

מי אנחנו?

HackerU היא ה'חממה' (Techcelerator) המובילה בישראל להכשרת דור העתיד של תעשיית ההייטק.

כחלק מקבוצת TechDX העולמית אנחנו מובילים את מהפכת ה-EdTech בישראל ובעולם באמצעות הכשרה מקצועית איכותית וממוקדת. תוכניות ההכשרה שלנו מועברות לעשרות אלפי סטודנטים באוניברסיטאות, גופי ממשל, צבא ומשטרה ברחבי העולם.

יותר מ-25 שנה שאנחנו מאתרים מועמדים עם פוטנציאל, מאבחנים את התחומים שמתאימים לכל אחד ואחת מהם, מלווים, מכשירים אותם מקצועית ומוצאים להם עבודה בתעשייה.

כמה לומדים?

400 שעות אקדמיות ב-Live
150 שעות פרויקט מעשי בעבודה עצמית

בוקר/ערב לבחירה במתכונת היברידית

קורס זה מתקיים במתכונת של **לימודי ערב,** הנמשכים כ-10 חודשים ומתקיימים פעמיים בשבוע.

מה מקבלים בסוף המסלול?

- תעודת גמר בפיתוח משחקים עם התמחות באנימציה בתלת מימד.

מה לומדים בתוכנית ההכשרה?

נושא	שעות
Game Design תכנון משחק	15
מנוע משחק Unreal - סביבה גרפית ותכנות משחקים	90
ZBrush	35
Maya Autodesk תלת מימד	80
Game art & Substance	30
מנוע משחק Unity	90
תוכנות ושיטות עבודה	50
שעות הנחייה לפרויקט מעשי	10
סה"כ שעות	**400**
פרויקט מעשי בעבודה עצמית	**150**

כדי להתאים את המסלול למציאות הדינמית, אנחנו ב-HackerU שומרים לעצמנו את הזכות לשנות את מועד סיום הקורס ולערוך שינויים בתוכנית הלימודים, בהיקף שעות הלימוד ובסגל המנטורים.

איך זה ללמוד הייטק ב'חממת' הייטק?

במסגרת הלימודים ב-HackerU תיהנו מהכשרה מקצועית ומקיפה ומליווי צמוד לאורך כל הדרך על ידי צוות ה'חממה'. בנוסף, במהלך הלימודים תקבלו ליווי ממנטורים המגיעים היישר מהתעשייה. בסיום שלב ההכשרה תתחילו בשלב ההשמה למציאת העבודה הראשונה שלכם בתחום. אתם לא לבד! ילוו אתכם בתהליך יועצות ההשמה הטכנולוגיות של HackerU. סימולטור AI מתקדם ידריך אתכם בכתיבת קורות חיים מנצחים ופרופיל לינקדאין מקצועי. בנוסף תעברו סימולציה של ריאיון עבודה עם מגייסת בכירה בתעשייה ותקבלו כלים יישומיים להתנהלות נכונה בתקופת חיפוש העבודה.

למה ללמוד קורס גיימינג ופיתוח משחקים ב-HackerU?

ללמוד גם פיתוח קוד

במסלול תלמדו פיתוח קוד ותכנות בליווי מלא של המרצים כך שהחוויה תהיה בסופו של דבר ידידותית למשתמש וגם תפגין ראייה אומנותית ועיצובית.

מסלול לימודים ייחודי

פותח על ידי מומחים לתלת מימד ממקצועות שונים בתעשייה, בעלי ניסיון וידע רב במשחקים, הדמיות, VR והפקות שונות.

להיות חלק מקהילה

מרצים, בוגרים וסטודנטים פעילים בקבוצת פייסבוק שמציעה מקום מפגש וירטואלי לפעילויות ופרויקטים ייחודיים, יצירת קשרים, שיתופי פעולה, תחרויות שונות ועוד.

המסלול מתאים לחסרי רקע בתחום

אנחנו יודעים לזהות מועמדים שיש להם פוטנציאל גבוה להצלחה.

ללמוד גם וגם

במסלול הכשרה אחד גם פיתוח משחקים וגם אנימציה בתלת מימד.

שרת דיסקורד פעיל

מאות סטודנטים חולקים זה עם זה מידע ומדריכים, עזרה בפרויקטים והגשות – והכי חשוב, אוהבים לעשות שיעורי בית יחד.

מסלול כולל ליווי אישי ומקצועי

במהלך הקורס ובמיוחד בפרויקט הגמר.

המנטורים המובילים בתחום

כל המרצים שלנו מגיעים מתעשיית המשחקים וההייטק, והם לא פחות ממנטורים לחיים.

One Stop Shop

גם **ייעוץ והכוונה**, גם **ליווי והכשרה** וגם **השמה. כל זה, פלוס!**
ליווי מלא להשמה ברישיון משרד העבודה!

ליווי והכשרה

01 **שיחת ייעוץ והכוונה**

02

03 **ליווי לקריירה חדשה והשמה לעבודה**

ותק ופריסה בינלאומית

Hacker.U TECHDX

HackerU ישראל, ה'חממה' להכשרת דור העתיד של תעשיית ההייטק, היא חלק מקבוצת TechDX העולמית קבוצת חברות בתחומי ה-EdTech, הסייבר ואבטחת המידע.

עם יותר מ-25 שנות ניסיון בתחום ההדרכה וההכשרה הטכנולוגית, קבוצת TechDX מנגישה כיום את מקצועות ההייטק והדיגיטל לעשרות אלפי סטודנטים באוניברסיטאות מובילות בעשר מדינות ברחבי העולם: ארצות הברית, אוסטרליה, סינגפור, הודו, פולין ועוד...

ומשמשת כיחידת החוץ המקצועית שלהן.

PennState Behrend Continuing Education

THE UNIVERSITY OF CHICAGO

UNIVERSITY OF MIAMI DIVISION of CONTINUING & INTERNATIONAL EDUCATION

UF PROFESSIONAL and WORKFORCE DEVELOPMENT

CALIFORNIA STATE UNIVERSITY LONG BEACH COLLEGE OF PROFESSIONAL AND CONTINUING EDUCATION

HackerU+

ללמוד הייטק בחממת הייטק זה פלוס

חושבים על העתיד שלכם? גם אנחנו!
מחלקת ההשמה שלנו עוזרת לסטודנטים למצוא את המשרה המדויקת ביותר עבורם, בזכות רשת קשרים חזקה ושיתופי פעולה עם יותר מ-2,690 חברות בתעשייה.

ללמוד בראש שקט
כדי לאפשר לכם להיות רגועים באמת, מגוון אפשרויות שכ"ל ייחודיות עם פריסה נוחה של שכר הלימוד לעד 60 תשלומים.

תעודת השמה רשמית מטעם משרד העבודה
החברה מוסמכת ובעלת רישיון לקיום לשכה פרטית מטעם משרד העבודה והרווחה.

HackerU VOD
לימודי האונליין שלנו נלמדים בזום ב-Live. פספסתם שיעור? רוצים לחזור על החומר? כל השיעורים מוקלטים לצפייה חוזרת בכל זמן ומכל מקום במערכת "הקמפוס" המקוונת.

המנטורים המובילים בתחום
כל המרצים שלנו מגיעים מתעשיית ההייטק, מומחי הדרכה בעולם ניהול רשתות תקשורת ולא פחות ממנטורים לחיים.

מי עומד מאחורי המסלול?

אלדד סרי
ראש תחום אנימציה וגיימינג ב-HackerU

אלדד החל את דרכו בעולם האנימציה כבר בגיל 13, ומאז הפך את התחביב שלו למקצוע. לאחר הצבא התמקצע אלדד באנימציה ותלת מימד, ועבד בחברות מובילות בישראל ובחו"ל. לצד תפקידו ב-HackerU, הוא בעל סטודיו עצמאי מצליח בשם The Pixelers ובשנים האחרונות שיתף פעולה עם חברות כמו: Cisco, Intel, אקסטרימר ועוד. בזמנו הפנוי מפסל אלדד כלי שח-מט, מיניאטורות ודמויות של פיוצ'רמה, סימפסונז, ריק ומורטי ועוד המון דמויות ופסלים מגניבים. אלדד מייעץ לחברות בתחום פיתוח משחקים על ארט דיירקשיין ובנית כלים פרוצדורליים לעולמות וירטואליים.

מה אומרים בוגרי המסלול?

איתן נמדר

מעצב תלת מימד בחברת 888
בוגר קורס אנימציה בתלת מימד משולב עם קורס גיימינג ופיתוח משחקים

אחרי הצבא חיפשתי מקום ללמוד את מקצועות ההייטק. התרשמתי מאוד מ-HackerU והם הציעו מסלול לימוד נוח אז בחרתי בהם. מהרגע הראשון שפגשתי את המרצים הבנתי שמדובר באנשים סופר מקצועיים. צוות הלימוד הכין אותנו להתמודד עם כל תרחיש בקריירה וזה נתן לי הרבה ביטחון. HackerU בשבילי הוא בית שני! אני בקשר אישי עם הרבה מרצים ומרגיש חלק מהמשפחה הנפלאה הזאת

הקליקו לשמוע על החוויה של איתן

משה קדוש

3D & Art Director בחברת Metaspace
בוגר קורס אנימציה בתלת מימד משולב עם קורס גיימינג ופיתוח משחקים

הכל התחיל בטיול אחרי הצבא בארצות הברית. לקראת החזרה לארץ התלבטתי מה ללמוד, ובסוף החלטתי שאני רוצה ללמוד אנימציה בתלת מימד. בדקתי בכמה בתי ספר בארץ והמסלול ב- HackerU נשמע לי הכי מתאים. ראיתי עבודות של בוגרים, נדלקתי והחלטתי להירשם. מהרגע הזה גיליתי כמה שאני אוהב את המקצוע הזה יותר ויותר. HackerU נתנו לי כלים פרקטיים למימוש מההתחלה. הרמה של המרצים כאן גבוהה מאוד - גם ביכולות, גם בידע וגם בגישה! אני ממליץ בחום.

הקליקו לשמוע על החוויה של משה

מה אומרים המעסיקים בתעשייה

מיטל נהרי

מנהלת משאבי אנוש

CodeOasis

ברגע שאני פונה ל-HackerU בגיוס הבוגרים שלהם, אני יודעת שהם ימצאו לי את ההתאמה המדויקת בהתאם לצרכים ואופי המקום. צוות הגיוס של HackerU מלווה אותנו ואת הבוגרים בצורה מקצועית ומדויקת.

כפיר אלמגור

מנכ"ל ומעצב ראשי

Cub STUDIO By Kfir Almagor

העבודה עם מחלקת ההשמה של HackerU נותנת לנו עזרה גדולה בכל מה שקשור לגיוס מעצבים איכותיים לסטודיו. ניכר שהבוגרים שלהם מגיעים עם ארגז כלים נרחב וידע רב בעולם העיצוב והדיגיטל, כך שהשילוב שלהם במערך העבודה שלנו עובר בצורה הטובה ביותר. הגיוסים האחרונים שלנו הגיעו דרך מחלקת ההשמה של HackerU, ואין ספק שעוד ועוד בוגרים של ה'חממה' יגיעו אלינו לסטודיו. אני מודה להם על שיתוף הפעולה והיחס החם!

תכנית הלימודים המלאה

15 ש"א

Game Design תכנון משחק

תחום המשחקים הוא תעשייה עצומה בפני עצמה, קונסולות משחק ייעודיות ,פורטלים, אתרים, סמארטפונים, טאבלטים ועוד. המאפיין העיקרי הוא האינטראקטיביות, השחקן קובע באותו רגע לאן תלך הדמות או לאן תסתכל המצלמה.
דוגמאות: Overwatch, League of Legends, Dota, Rainbow Six, Fortnite, FIFA, VRChat, World of Warcraft.
בתהליך תכנון המשחק צריכים לחשוב על כל ההיבטים, מעיצוב ויזואלי, פלטפורמות שימוש, מוזיקה וסאונד, משחקיות, חיווי הצלחה והכי חשוב, איך להעביר את החוויה. מטרת מודול זה היא פיתוח חשיבה לתכנון משחקים, הסתכלות רחבה על תחום הגיימינג בכללי ופתיחת אופקים לתהליכי חשיבה בפיתוח משחק.

תיאורטי:

- היסטוריה של משחקים ומשחקי מחשב בפרט
- סוגי משחקי מחשב (קלפים, פלטפורמה, אסטרטגיה, RPG ועוד)
- סקירת מנועי משחק
- בעלי תפקידים בתחום
- חיבור סיפור (נרטיב) למשחק
- עקרונות וחשיבה לפיתוח Art למשחק
- פסיכולוגיה של השחקן
- תכנון מודלים יעילים קלי משקל ומבוססי טקסטורות יעילות
- משחקיות ואבטיפוס רעיוני
- התאמת מוזיקה ואפקטים של סאונד
- ניתוח משחקים ומחשבה איזו חוויה ותחושות מעביר, איך הסאונד, האם יש באגים או לאגים וכל היבט של המשחק.

מעשי:

- מחקר ותכנון פרויקט
- מסמך GDD
- תכנון פעולות הדמויות הווירטואליות
- תכנון סביבה ומפה
- HUD – אלמנטים לממשק משחק וניקוד
- ליווי השחקן בחוקי המשחק, שלב טיוטוריאל

90 ש"א

מנוע משחק Unreal - סביבה גרפית ותכנות משחקים

מנוע Unreal הוא מנוע משחק המאפשר לייצר מגוון רחב של משחקים ואפליקציות למגוון פלטפורמות, כגון: מחשב, קונסולות, מובייל, מציאות רבודה ומדומה (VR ו-AR). המנוע ידוע בגרפיקה הגבוהה שלו והתוצרים האיכותיים שניתן ליצור עם היכולת להריץ אותם בזמן אמת בקלות יחסית. משמש בעיקר למשחקי קונסולות ו-PC AAA (טריפל איי) בסביבה תלת מימדית, כמו גם VR, אולפנים וירטואליים, הפקות פוסט, פרסומות ואפילו סדרות וסרטים. דוגמאות: Fortnite, Tekken, Unreal Tournament, NBA ועוד המון משחקי AAA ואחרים. מטרת מודול זה היא היכרות עם מנוע המשחק ויצירת משחקים ופרויקטים אינטראקטיביים לריצה בריל-טיים.

תיאורטי:

- היכרות עם ה-Launcher והתכנים שהוא מנגיש
- היכרות עם ממשק התוכנה והאזורים השונים
- Unreal Marketplace
- פיזיקה של העולם הווירטואלי
- לוגיקה של תכנות, שימוש במשתנים ורכיבים
- הבנת ממשק הקוד הוויזואלי - Blueprint
- טריגרים ואוונטים
- עבודה לעולם וירטואלי VR
- היכרות עם ממשק Levels

מעשי:

- שילוב אלמנטים גרפיים וסאונד
- שילוב מודלים וסביבות בתלת מימד
- תכנות ויצירת קוד ויזואלי בעזרת Blueprints
- אנימציות Blueprints
- אוונטים
- הורשה
- חומרים, תאורה וירטואלית והגדרות רנדר
- ממשק, תפריטים ו-HUD

35 ש"א

ZBrush

היא התוכנה המובילה בעולם לפיסול דיגיטלי. התוכנה מאפשרת חופש יצירתי מלא בבניית מודלים, ומשמשת להכנת דמויות, עצמים וסביבות ברמת פירוט גבוהה. התוכנה מהווה סטנדרט בתעשיות הסרטים, המשחקים, עיצוב תכשיטים וצעצועים. מטרת מודול זה היא הקניית ידע תיאורטי בפיסול ושיטות קונספט ארט בתלת מימד, תוך לימוד כלים מעשיים ושימוש בתוכנה כדי להגיע לתוצאות יפות בזמן קצר.

תיאורטי:

- עקרונות אמנותיים לעבודה בקונספט ארט
- עקרונות פיסול, הבנת נפחים ותרגום למודל, דמויות קרטון, ריאליסטיות, מפלצות, חפצים ועוד
- עקרונות פיסול ליצירת אסטים למשחקים (דמויות, אביזרים וסביבות)
- דגשים וחשיבה על אנטומיה
- הבנה ותרגום קונספט ארט לפיסול בתלת מימד
- שיטות וגישות יצירה חשובות לשוק העבודה
- קומפוזיציה והעמדה להצגת המודל/מוצר

טכני:

- פיסול דיגיטלי ומברשות
- תפריט ספוטלייט
- כלי טרנספורמציה
- מאסק ובידוד עבודה לדיוק אזורי
- שימוש בקבצי אלפא ליצירת פרטים מדויקים
- יצירת טקסטורות UV, Polypaint, Textures
- Dynamesh
- ZRemesher
- עבודה עם Polygroups, Subtools
- Live Boolean
- Decimation
- מעבר בין ZBrush לתוכנות תלת וחזרה
- ייצוא שכבות וטקסטורות לנדר בתוכנות חיצוניות
- פיסול Morph ושכבות

מעשי:

במהלך המודול יבוצעו מספר תרגילים איכותיים המתאימים לשילוב בתיק עבודות. יצירת עבודות באיכות גבוה בזמן קצר. פיתוח דמות קרטונית או ריאליסטית מקונספט ארט, הצבה בפוזה הצגה בצורה הכי מחמיאה ומעניינת.

80 ש"א

Maya Autodesk תלת מימד

תוכנת האנימציה בתלת מימד המובילה בעולם, קיבלה את פרס האוסקר על הישגים טכנולוגיים ותרומתה לתעשיית הקולנוע. בתוכנה זו יצרו דמויות וחומרים למשחקים וסרטים רבים, כמו את X-Men, Avatar, שר הטבעות, שרק, צעצוע של סיפור ועוד. התוכנה משמשת את אנשי התעשייה הגדולים והחשובים בעולם ובעזרתה יוצרים את כל הסרטים, הסדרות והפרסומות המובילים, כמו גם משחקים, הדמיות ושימושים נוספים בתחום התלת מימד. מטרת מודול זה להכין אתכם באופן המקיף ביותר לעבודה בתלת מימד בתוכנת Maya, תוך התמקדות בכלי עבודה ושיטות מתקדמות עם הרבה טיפים וטריקים לעבודה יעילה ונכונה.

תיאורטי:

- שיטות מידול ובניית אובייקטים, דמויות וסביבות.
- הצבת טקסטורות, תהליכים וכלי עבודה מיוחדים.
- הקניית חומרים וירטואליים להצגת האובייקטים בתוצאה הרצויה.
- שיטות שימוש בתאורה וירטואלית להגעה למראה והתחושה הנכונים לסצנה.
- תהליך צביעה ממוחשב, רנדר.
- מנוע Arnold.
- עקרונות ריג בסיסי.
- שיטות אנימציה להתאמה למשחקים.
- העברות נכונות בין MAYA למנועי משחק.
- מידול Lowpoly להתאמה למנועי משחק.
- ניהול זמן ותכנית עבודה בתלת מימד, ע"פ המרכיבים והתהליכים השונים.

טכני:

- Modeling Toolkit
- UV Mapping – UV Toolkit
- Keyframes, Animation Editors
- Arnold Renderer, Materials, Lights

מעשי:

מודול זה משלב את הכלים והשיטות ליצירת תמונות צבועות בשימוש במגוון כלים מגוונים, ממידול אובייקטים קשיחים Hard Surface למידול אורגני של דמויות וסביבה, כולל עבודות פרטניות ועבודת צוות מונחה. כל זאת תוך דגש על התייחסות לתוצאה סופית וניהול נכון של זמני עבודה לכל מרכיב.

30 ש"א

Game art & Substance

הכרת עולם הגיימינג בדגש על ארט למשחקים, מעבר על סוגי גיים ארט בדו ותלת מימד. הבנה אמנותית וטכנית של תהליך יצירת האלמנטים הגרפיים, הארט של המשחק, חשובה ביותר להצלחת המשחק וגם תקבע באילו מכשירים יהיה ניתן לשחק בצורה חלקה. חשוב לציין שסוג התייחסות למודל ומפות Game-Ready, חשובים לא רק למשחקים אלא גם לעולמות הReal-Time בכללי, ויישומים כמו הדמיות בזמן אמת, אולפנים וירטואליים, אוגמנטד ריאליטי, הדמיות מוצר, חנויות אונליין ועוד.
מטרת מודול זה היא פיתוח חשיבה לעיצוב משחקים וניהול העברת חלקי המשחק הגרפיים (אסט) בצורה נכונה בין תוכנת תלת מימד Maya עד הכנסה למנוע המשחק והרכבתו בצורה נכונה ויעילה, תוך הבנה והתייחסות למידול, טקסטורה, מפות וחומרים.

תיאורטי:

- סקירת סוגי גיים ארט
- מתודות מידול וסקירת טופולוגיה אופיינית
- חיסכון בפוליגונים, להתאמה למנועי משחק ולפלטפורמות עם הגבלות
- טכניקות חומרים ומפות PBR

מעשי:

- בחירת פרויקט, מחקר ואיסוף רפרנסים
- מידול Low-Poly
- פריסת UV
- ציור טקסטורות וטכניקות Hand Painte
- הטמעת המודל וטקסטורות במנוע משחק

90 ש"א

מנוע משחק Unity

Unity הוא מנוע משחק קרוס פלטפורם ששוחרר ב-2005, עם מאות אלפי משחקים ואפליקציות שפותחו בעזרתו, ניתן למצוא שימושים בפלטפורמות שולחן עבודה, נייד, קונסולה ומציאות מדומה. יוניטי פופולרי במיוחד עבור פיתוח משחקי iOS ו- Android לנייד ומשמש למשחקים כמו Pokémon Go, Monument Valley, Call of Duty: Mobile, Beat Saber ו- Cuphead. מנוע המשחק נחשב קל לשימוש למפתחים מתחילים והוא פופולרי לפיתוח משחקי אינדי. משלב יכולות גרפיות, סאונד ואנימציה מעולות, עם יכולת תכנות להגדרת אינטראקציה דרך פקודות ממקלדת, עכבר, ג'ויסטיק או כל טריגר אחר, ליצירת משחק אינטראקטיבי ומהנה. מטרת מודול זה היא לערוך היכרות טובה עם הממשק, ניהול אסטים גרפיים ואלמנטים תלת מימדיים, עם תכנות ברמה בסיסית, ליצירת טריגרים להפעלה אינטראקטיבית של המשחק או האפליקציה. במודול זה נחקור וניצור מספר סוגי משחקים.

תיאורטי:

- היסטוריה של המנוע
- ממשק התוכנה
- מרכיבי עבודה בתוכנה (גרפיים, סאונד, אנימציה, תכנות ועוד)
- עקרונות תכנות (משתנים, סוגי דאטה, פעולות לוגיות, לולאות מערכים, מתודות ועוד)
- חנות אסטים ושילוב חומרים מחוץ למנוע

מעשי:

- ייבוא מודלים בתלת מימד והתאמה למנוע
- ייבוא וטיפול באלמנטים גרפיים ואטלסים
- יבוא סאונד ושילוב
- תכנות #C לעבודה במנוע
- אלמנט ממשק ותפריטים למשחק UI ו-HUDS

50 ש"א

תוכנות ושיטות עבודה

במהלך הקורס המורחב נלמדות שיטות העבודה ותוכנות שהן סטנדרט ומקובלות בשוק. עם זאת, יש מספר תוכנות ושיטות עבודה שונות לצרכים שונים. בחלק קצר זה של הקורס, נשמח לחשוף בפניכם תוכנות ושיטות שונות, עם תוכן שישתנה ויתעדכן על פי המגמות בשוק. מטרת מודול זה היא חשיפה ראשונית לתוכנות וכלים שונים כמו גם ביצוע פעולות טכניות אופייניות למטרות שונות: כגון אפטר אפקטס, הודיני, בלנדר ועוד. מודול זה לא מיועד להתמחות בכל התוכנות.

תיאורטי:

- ממשק התוכנה
- שימוש בחומרים קיימים בתוכנה ובאינטרנט
- הבנת זרימת העבודה בתוכנות ואיך הן מתממשקות למנועי משחק

דוגמאות שימושים:

- מחקר ותכנון פרויקט
- מידול / פיסול
- הגדרות חומרים וטקסטורות
- פריסות UV
- יצירת חומרים ומפות טקסטורות למודל הפרויקט
- ייצוא נכון ויעיל של מודל ומפות, לשילוב במנועי משחק

10 ש"א

פרויקט מעשי

ליווי והנחייה ליצירת פרויקט גמר אישי, מוכוון על ידי מורים בעלי ניסיון במגוון רחב מאוד של תחומים, בהתאמה לאופי הפרויקט. יצירת פרויקט על כל שלביו, יצירת דמו פעיל למשחק: הכנת איפיון מסמך GDD, פרוטוטייפינג, פיתוח אסטים או בחירה מהחנויות, תכנות/ בלופרינט, כולל תפריט, סאונד, אפקטים ובכללי יצירת חוויה של שלב משחק שעובד. עבודה עצמית כ-150 שעות. מפגשי ליווי וביקורות בקבוצות במהלך העבודה.

אמנת ה'חממה'

ההצלחה שלכם היא ההצלחה שלנו. אנחנו בטוחים שבעבודה משותפת נוכל להביא אתכם לעבודה הראשונה שלכם בהייטק. אנחנו כאן כדי ללוות, לתמוך ולהעניק לכל אחד ואחת מכם את הידע, הכלים והקישורים הנדרשים כדי להצליח בתחום שבחרתם. אצלנו תקבלו הזדמנות שווה ואמיתית, אם יש לכם את הרצון והמוטיבציה, לנו יש את הכלים לשלב אתכם בתעשייה.

ההתחייבות שלנו: להפוך חלום למציאות ולקחת אתכם יד ביד עד לעבודה הראשונה שלכם בהייטק.

ההתחייבות שלכם: להגיע עם נכונות לתת 100% מעצמכם ולהיות מחויבים לתהליך. את השאר תשאירו לנו.

האינטרנס שלנו ברור:
ההצלחה שלכם היא ההצלחה שלנו.

רשימה חלקית של החברות שבוחרות בנו ובבוגרים שלנו

CYREBRO · itworks · MOONACTIVE · papaya global · Kornit Digital · Aman · MOTOROLA SOLUTIONS

Western Digital · abra · אלביט מערכות · HiBob · zap group · one Taldor · amdocs · PLAYSTUDIOS

CLEAR GATE Cyber Security & Research · NESS · teva · DataScope · salesforce · Playtika · LEOS MEDIA & INTERACTIVE group

PassportCard · רכבת ישראל · CodeOasis · solaredge · YOUNG · התעשייה האווירית IAI