



## Kurs Grafiki Komputerowej 3D

Numer usługi 2024/07/19/165806/2228597

5 000,00 PLN brutto

5 000,00 PLN netto

142,86 PLN brutto/h

142,86 PLN netto/h

MT Consulting  
Marcin Tomczak

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 35 h

📅 26.08.2024 do 07.09.2024

## Informacje podstawowe

<b>Kategoria</b>	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
<b>Sposób dofinansowania</b>	wsparcie dla osób indywidualnych
<b>Grupa docelowa usługi</b>	Osoby prywatne, chcące posiadać wiedzę z zakresu grafiki komputerowej 3D
<b>Minimalna liczba uczestników</b>	5
<b>Maksymalna liczba uczestników</b>	20
<b>Data zakończenia rekrutacji</b>	26-07-2024
<b>Forma prowadzenia usługi</b>	zdalna w czasie rzeczywistym
<b>Liczba godzin usługi</b>	35
<b>Podstawa uzyskania wpisu do BUR</b>	Certyfikat systemu zarządzania jakością wg. ISO 9001:2015 (PN-EN ISO 9001:2015) - w zakresie usług szkoleniowych

## Cel

### Cel edukacyjny

Celem edukacyjnym szkolenia jest wyposażenie uczestników w podstawową wiedzę i umiejętności z zakresu projektowania grafiki 3D.

### Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p>Zrozumienie podstaw grafiki 3D: Uczestnicy rozumieją podstawowe pojęcia grafiki 3D, w tym różnice między grafiką 2D a 3D, oraz znają terminologię związaną z modelowaniem 3D.</p> <p>Obsługa oprogramowania 3D: Uczestnicy potrafią poruszać się w interfejsie podstawowego oprogramowania do grafiki 3D, takim jak Blender, Autodesk Maya, lub 3ds Max. Wiedzą, jak korzystać z podstawowych narzędzi i funkcji.</p> <p>Modelowanie podstawowe: Uczestnicy umieją tworzyć i edytować proste obiekty 3D, takie jak sześciany, kule i cylindry. Potrafią manipulować wierzchołkami, krawędziami i ścianami oraz łączyć i dzielić siatki.</p> <p>Teksturowanie i materiały: Uczestnicy rozumieją proces mapowania UV i potrafią tworzyć oraz stosować materiały i tekstury do obiektów 3D, ustawiając właściwości takie jak kolor, refleksyjność i przezroczystość.</p> <p>Oświetlenie i renderowanie: Uczestnicy potrafią ustawiać różne źródła światła w scenie 3D i konfigurować ustawienia renderowania. Rozumieją, jak oświetlenie wpływa na wygląd obiektów i jakie są podstawowe techniki renderowania.</p> <p>Podstawowa animacja: Uczestnicy znają zasady animacji 3D, w tym kluczowe klatki i animację prostych ruchów obiektów i kamery. Potrafią stworzyć prostą animację, taką jak odbijająca się piłka.</p> <p>Prezentacja projektów: Uczestnicy prezentują swoje projekty 3D, analizują błędy i dobre praktyki, a także potrafią odpowiedzieć na pytania dotyczące swojej pracy.</p> <p>Dzięki szkoleniu uczestnicy nabywają podstawowe umiejętności w zakresie grafiki 3D, co umożliwi im dalszy rozwój w tej dziedzinie.</p>	<p>Uczestnicy sprawnie nawigują w interfejsie oprogramowania 3D, wykonują podstawowe operacje takie jak tworzenie, edytowanie i zapisywanie projektów. Wykazują się znajomością kluczowych narzędzi i funkcji. Uczestnicy tworzą i edytują proste obiekty 3D, takie jak sześciany, kule i cylindry, zgodnie z podanymi instrukcjami. Poprawność modeli ocenia się na podstawie precyzyjnego wykonania siatek i zastosowania podstawowych technik modelowania. Uczestnicy stosują materiały i tekstury do obiektów 3D, wykorzystując mapowanie UV. Weryfikacja obejmuje poprawność zastosowania tekstur, właściwości materiałów oraz zgodność z wymaganiami projektu. Uczestnicy konfiguruje źródła światła w scenie 3D i wykonują renderowanie.</p>	<p>Test teoretyczny</p>

# Kwalifikacje

## Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

### Warunki uznania kompetencji

**Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się?**

Dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się.

**Pytanie 2. Czy dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji?**

Dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteriach weryfikacji

**Pytanie 3. Czy dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?**

Dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji.

## Program

Godzina szkoleniowa wyrażona jest w jednostkach zegarowych i trwa 60 min. Szkolenie składa się z jednostek szkoleniowych oraz przerw. Szkolenie składa się z zajęć teoretycznych i praktycznych. Szkolenie rozpoczyna się walidacją usługi w postaci pre testu a kończy walidacją usługi w postaci post testu.

Program Ramowy Szkolenia: Projektowanie Grafiki 3D – Poziom Podstawowy

### Wprowadzenie do Grafiki 3D

#### 1. Wprowadzenie do grafiki 3D

- Co to jest grafika 3D?
- Różnice między grafiką 2D a 3D
- Przykłady zastosowań grafiki 3D

#### 2. Podstawowe pojęcia i terminologia

- Wektory, siatki, wierzchołki
- Przestrzeń 3D: osie X, Y, Z
- Tekstury, materiały, oświetlenie

#### 3. Wprowadzenie do oprogramowania 3D

- Przegląd popularnych programów (Blender, Autodesk Maya, 3ds Max)
- Interfejs użytkownika i podstawowe funkcje

### Modelowanie 3D

#### 1. Podstawy modelowania 3D

- Tworzenie i manipulowanie prostymi obiektami (sześcian, kula, cylinder)
- Wprowadzenie do edycji siatki (extrude, bevel, loop cut)

#### 2. Tworzenie i edytowanie obiektów

- Praca z wierzchołkami, krawędziami i ścianami
- Łączenie i dzielenie siatek

### 3. Ćwiczenie praktyczne

- Modelowanie prostych obiektów 3D (np. kubek, stół, krzesło)

## Teksturowanie i Materiały

### 1. Podstawy teksturowania

- Co to są UV i mapowanie UV?
- Praktyczne wprowadzenie do mapowania UV

### 2. Tworzenie materiałów

- Ustawianie właściwości materiałów (kolor, refleksyjność, przezroczystość)
- Dodawanie tekstur do obiektów

### 3. Ćwiczenie praktyczne

- Teksturowanie wcześniej stworzonych modeli

### 4. Podstawy oświetlenia 3D

- Rodzaje źródeł światła (punktowe, kierunkowe, otoczenia)
- Ustawienia oświetlenia i jego wpływ na scenę

### 5. Renderowanie

- Co to jest renderowanie i jakie są jego typy?
- Ustawienia renderowania i konfiguracja kamery

### 6. Ćwiczenie praktyczne

- Oświetlenie i renderowanie sceny 3D

## Animacja Podstawowa i Zakończenie

### 1. Wprowadzenie do animacji 3D

- Kluczowe klatki i animacja
- Podstawowe ruchy obiektów i kamery

### 2. Tworzenie prostych animacji

- Animacja prostego obiektu (np. piłka odbijająca się)

### 3. Podsumowanie i prezentacja projektów

- Prezentacja pracy uczestników
- Omówienie błędów i dobrych praktyk

### 4. Pytania i odpowiedzi

- Sesja Q&A
- Dalsze kroki i materiały do nauki

# Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 14

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<b>1 z 14</b> Walidacja usługi w formie pre testu	Sebastian Poleszak	26-08-2024	17:00	17:30	00:30
<b>2 z 14</b> Wprowadzenie do grafiki 3D	Sebastian Poleszak	26-08-2024	17:00	20:00	03:00
<b>3 z 14</b> Wprowadzenie do grafiki 3D	Sebastian Poleszak	27-08-2024	17:00	20:00	03:00
<b>4 z 14</b> Wprowadzenie do grafiki 3D	Sebastian Poleszak	28-08-2024	17:00	20:00	03:00
<b>5 z 14</b> Modelowanie 3D	Sebastian Poleszak	29-08-2024	17:00	20:00	03:00
<b>6 z 14</b> Modelowanie 3D	Sebastian Poleszak	30-08-2024	17:00	20:00	03:00
<b>7 z 14</b> Modelowanie 3D	Sebastian Poleszak	31-08-2024	10:00	13:00	03:00
<b>8 z 14</b> Teksturowanie i Materiały	Sebastian Poleszak	02-09-2024	17:00	20:00	03:00
<b>9 z 14</b> Teksturowanie i Materiały	Sebastian Poleszak	03-09-2024	17:00	20:00	03:00
<b>10 z 14</b> Teksturowanie i Materiały	Sebastian Poleszak	04-09-2024	17:00	20:00	03:00
<b>11 z 14</b> Animacja Podstawowa i Zakończenie	Sebastian Poleszak	05-09-2024	17:00	20:00	03:00
<b>12 z 14</b> Animacja Podstawowa i Zakończenie	Sebastian Poleszak	06-09-2024	17:00	20:00	03:00
<b>13 z 14</b> Animacja Podstawowa i Zakończenie	Sebastian Poleszak	07-09-2024	10:00	12:30	02:30

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
14 z 14 Walidacja usługi w formie posttestu	Sebastian Poleszak	07-09-2024	12:30	13:00	00:30

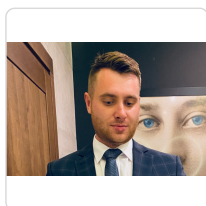
## Cennik

### Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	5 000,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	5 000,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	142,86 PLN
Koszt osobogodziny netto	142,86 PLN

## Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

### Sebastian Poleszak

Założyciel marki to Poleszak Sebastian. Jest absolwentem Politechniki Lubelskiej studiów dziennych na kierunku Informatyka.

Kocha szkolić i robi to dobrze, już od lat studenckich pomagał innym studentom w zaliczeniach oraz projektach, dzielił się swoją wiedzą.

Na swoim koncie ma ponad 3000 h szkoleniowych w ciągu 3 lat.

Ponad 3 letnie doświadczenie w agencji reklamowej pozwoliło mu, zebranie odpowiednich technik pracy i trików używanych w codziennej pracy. Na swoim koncie ma ponad 3000 h szkoleniowych w ciągu 3 lat z ludźmi.

Cierpliwości do procesu uczenia wywodzi się u niego z japońskich technik sportowych.

Grafikę chętnie porównuje do karate. Też jest to szuka, która uczyć cierpliwości oraz wytrwałości a efekty przyjdą z czasem.

## Informacje dodatkowe

### Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Zgodnie z zakresem tematycznym usługi uczestnik będzie posiadał:  
dostęp do literatury fachowej (skrypty, strony internetowe, prezentacje multimedialne)  
zapewniowany dostęp do ćwiczeń, które otrzyma w formie elektronicznej.

## Warunki uczestnictwa

W przypadku szkoleń dofinansowanych z Funduszy Europejskich, warunkiem uczestnictwa jest zarejestrowanie i założenie konta w Bazie Usług Rozwojowych, zapisanie się na szkolenie za pośrednictwem Bazy oraz spełnienie wszystkich warunków określonych przez Operatora udzielającego dofinansowania.

## Warunki techniczne

Wymagany Laptop/komputer z odpowiednim oprogramowaniem.

## Kontakt



**Marcin Tomczak**

**E-mail** [biuro@mtconsulting.com.pl](mailto:biuro@mtconsulting.com.pl)

**Telefon** (+48) 731 903 774