



Kurs Grafiki Komputerowej 3D

Numer usługi 2024/07/22/165806/2231871

5 000,00 PLN brutto

5 000,00 PLN netto

138,89 PLN brutto/h

138,89 PLN netto/h

MT Consulting
Marcin Tomczak

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 36 h

📅 26.09.2024 do 22.10.2024

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Sposób dofinansowania	wsparcie dla osób indywidualnych
Grupa docelowa usługi	Osoby prywatne, chcące posiadać wiedzę z zakresu grafiki komputerowej 3D
Minimalna liczba uczestników	5
Maksymalna liczba uczestników	20
Data zakończenia rekrutacji	25-09-2024
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	36
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	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 rozdzielanie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

Dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielanie 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
1 z 14 Walidacja usługi w postaci pretestu	Sebastian Poleszak	26-09-2024	17:00	17:30	00:30
2 z 14 Wprowadzenie do grafiki 3D	Sebastian Poleszak	26-09-2024	17:30	20:00	02:30
3 z 14 Wprowadzenie do grafiki 3D	Sebastian Poleszak	28-09-2024	12:00	15:00	03:00
4 z 14 Wprowadzenie do grafiki 3D	Sebastian Poleszak	01-10-2024	17:00	20:00	03:00
5 z 14 Wprowadzenie do grafiki 3D	Sebastian Poleszak	03-10-2024	17:00	20:00	03:00
6 z 14 Modelowanie 3D	Sebastian Poleszak	05-10-2024	12:00	15:00	03:00
7 z 14 Modelowanie 3D	Sebastian Poleszak	08-10-2024	17:00	20:00	03:00
8 z 14 Modelowanie 3D	Sebastian Poleszak	10-10-2024	17:00	20:00	03:00
9 z 14 Teksturowanie i Materiały	Sebastian Poleszak	12-10-2024	12:00	15:00	03:00
10 z 14 Teksturowanie i Materiały	Sebastian Poleszak	15-10-2024	17:00	20:00	03:00
11 z 14 Teksturowanie i Materiały	Sebastian Poleszak	17-10-2024	17:00	20:00	03:00
12 z 14 Animacja Podstawowa i Zakończenie	Sebastian Poleszak	19-10-2024	12:00	15:00	03:00
13 z 14 Animacja Podstawowa i Zakończenie	Sebastian Poleszak	22-10-2024	17:00	19:30	02:30

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
14 z 14 Walidacja usługi w postaci posttestu	Sebastian Poleszak	22-10-2024	19:30	20:00	00:30

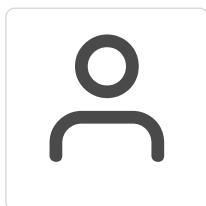
Cennik

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	138,89 PLN
Koszt osobogodziny netto	138,89 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)
zapewniowny 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

Telefon (+48) 731 903 774