



Grafika 3D - Blender

Numer usługi 2024/08/02/14511/2249570

5 280,00 PLN brutto

5 280,00 PLN netto

176,00 PLN brutto/h

176,00 PLN netto/h

OPENITY SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ



📍 zdalna w czasie rzeczywistym

👤 Usługa szkoleniowa

🕒 30 h

📅 02.09.2024 do 02.10.2024

Informacje podstawowe

Kategoria	Inne / Artystyczne
Sposób dofinansowania	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
Grupa docelowa usługi	Osoby, które chcą nabyć kompetencje w zakresie tworzenia grafiki 3D za pomocą programu Blender
Minimalna liczba uczestników	1
Maksymalna liczba uczestników	1
Data zakończenia rekrutacji	19-08-2024
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	30
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Znak Jakości TGLS Quality Alliance

Cel

Cel edukacyjny

Zdobycie wiedzy z zakresu tworzenia grafiki 3D w programie Blender. Przełożenie zdobytej wiedzy na umiejętności praktyczne. W zakresie kompetencji społecznych zdobycie świadomość konieczności ciągłego dokształcania się.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Zdobycie wiedzy z zakresu tworzenia grafiki 3D w programie Blender. Przełożenie zdobytej wiedzy na umiejętności praktyczne. W zakresie kompetencji społecznych zdobycie świadomość konieczności ciągłego dokształcania się.	Efekty uczenia się będą oceniane na bieżąco w trakcie zajęć.	Wywiad swobodny

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy 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?

.

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

.

Program

PANEL A – podstawowe koncepty 3D

1. Zrozumienie przestrzeni 3D – teoria
2. Modelowanie i geometria 3D (analogia do Photoshopa – piksel)
3. Geometria oparta na krzywych (patch-based) (analogia do Illustratora – wektor)
4. Tekstury i Materiały
5. Renderowanie

PANEL B – wstęp do Blednera – teoria i pierwsze ćwiczenia

1. Omówienie interface'u (panele, taby, paski narzędzi, viewport, linia czasu)
2. Preferencje – dostosowanie programu
3. Viewport (tryby wyświetlania obiektów) i nawigacja; single i quad view
4. Manipulowanie obiektami (zaznaczanie, pozycja, rotacja, skala) i związane z tym skróty

5. klawiszowe
6. Tworzenie hierarchii obiektów
7. Dodawanie kolorów i tekstur
8. Dodawanie świateł i kamer
9. Renderowanie

PANEL C – BLENDER

1. Wstęp do omawianych rozdziałów, pliki robocze do ćwiczeń, instalacja Blendera
2. Interface
3. Zaznaczanie i podstawowa modyfikacja obiektów
4. Modelowanie
5. Modelowanie złożone
6. Organizowanie sceny
7. Przypisywanie materiałów
8. Dodawanie tekstur
9. Praca ze światłem / oświetlanie sceny
10. Kamery i renderowanie
11. Podstawy animacji
12. Renderowanie przy pomocy Cycles
13. Jeśli zostanie czas – inne funkcje Blendera (cząsteczki, dynamika, compositing), podstawy
14. kompozycji, kolorów, przykłady scen, źródła pomysłów, etc.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 10

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 10 grafika 3D i Blender cz.1	Rafał Żarski	02-09-2024	18:00	21:00	03:00
2 z 10 grafika 3D i Blender cz.2	Rafał Żarski	04-09-2024	18:00	21:00	03:00
3 z 10 grafika 3D i Blender cz.3	Rafał Żarski	09-09-2024	18:00	21:00	03:00
4 z 10 grafika 3D i Blender cz.4	Rafał Żarski	11-09-2024	18:00	21:00	03:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
5 z 10 grafika 3D i Blender cz.5	Rafał Żarski	16-09-2024	18:00	21:00	03:00
6 z 10 grafika 3D i Blender cz.6	Rafał Żarski	18-09-2024	18:00	21:00	03:00
7 z 10 grafika 3D i Blender cz.7	Rafał Żarski	23-09-2024	18:00	21:00	03:00
8 z 10 grafika 3D i Blender cz.8	Rafał Żarski	25-09-2024	18:00	21:00	03:00
9 z 10 grafika 3D i Blender cz.9	Rafał Żarski	30-09-2024	18:00	21:00	03:00
10 z 10 grafika 3D i Blender cz.10	Rafał Żarski	02-10-2024	18:00	21:00	03:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	5 280,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	5 280,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	176,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	176,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Rafał Żarski

Postprodukcja obrazu , fotografia artystyczna, wideo Fotograf z kilkuletnim doświadczeniem zawodowym.Prowadzi własną działalność gospodarcza.Zajmuję się projektowaniem graficznym, fotografią, wideo i rysunkiem. Akademia Sztuki w Szczecinie, Multimedia W trakcie pracy jako instruktor przeszkolił mnóstwo osób. Zawsze sumienny i dobrze zorganizowany. OD uczestników szkoleń zdobywał bardzo pozytywne opinie.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

filmy instruktażowe po kazych zajęciach

Informacje dodatkowe

Istnieje możliwość indywidualnego dostosowania terminów zajęć. W celu uzyskania informacji odnośnie dofinansowania, prosimy o kontakt z wybranym przez siebie operatorem.

filmy instruktażowe przesyłane po każdym zajęciach

Warunki techniczne

Wymagany jest komputer z zainstalowanym oprogramowaniem Blender oraz stabilne łącze internetowe. Dodatkowo, wskazane jest, by uczestnik szkolenia miał dostęp do mikrofonu oraz głośników, by móc swobodnie komunikować się z prowadzącym zajęcia. Szkolenie będzie realizowane za pomocą google meets.

Kontakt



Małgorzata Słomianna

E-mail kontakt@kursfoto.pl

Telefon (+48) 533 944 288