



Kozera Fundacja



Opanuj Blender z Arcy Mistrzynią Joanną Vetulani

Numer usługi 2024/08/16/23841/2266513

Poznań / stacjonarna

Usługa szkoleniowa

24 h

18.10.2024 do 12.11.2024

2 999,00 PLN brutto

2 999,00 PLN netto

124,96 PLN brutto/h

124,96 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Sposób dofinansowania	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
Grupa docelowa usługi	Kurs jest skierowany do szerokiego grona uczestników, w tym zarówno osób indywidualnych, jak i firm oraz jednoosobowych działalności gospodarczych z różnych branż, które korzystają z wizualizacji i modelowania 3D lub chcą podnieść swoje kwalifikacje w zakresie pracy z oprogramowaniem Blender 3D. Adresowany jest także do menedżerów pragnących rozwijać swoje kompetencje w obszarze narzędzi informacyjno-komunikacyjnych technologii trójwymiarowych.
Minimalna liczba uczestników	5
Maksymalna liczba uczestników	11
Data zakończenia rekrutacji	17-10-2024
Forma prowadzenia usługi	stacjonarna
Liczba godzin usługi	24
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Akredytacja Centrów Egzaminacyjnych ECDL

Cel

Cel edukacyjny

Kurs przygotowuje uczestników do samodzielnej pracy z Blenderem 3D na poziomie podstawowym, kończąc się egzaminem weryfikującym umiejętności przygotowania projektów do publikacji elektronicznej lub druku. Uczestnicy nauczą się obsługi interfejsu, modelowania 3D z zewnętrznych materiałów (SVG, PNG, JPG), wykorzystywania modyfikatorów, technik symulacji tkanin, opanują podstawy mapowania UV, tworzenia materiałów z Node Wrangler, rigowania postaci, animacji, oświetlenia i renderowania scen.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Definiuje poznanie interfejsu i możliwości programu	Omawia interfejs i możliwości programu	Wywiad swobodny
	Identyfikuje interfejs i możliwości programu	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Stosuje podstawy Modelowania na podstawie zewnętrznych materiałów (pliki svg/png/jpg)	Omawia podstawy Modelowania na podstawie zewnętrznych materiałów (pliki svg/png/jpg)	Wywiad swobodny
	Identyfikuje i dobiera podstawy Modelowania na podstawie zewnętrznych materiałów (pliki svg/png/jpg)	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Identyfikuje modelowanie modyfikatorami oraz techniką cloth sim	Omawia modelowanie modyfikatorami oraz techniką cloth sim	Wywiad swobodny
	Dobiera modelowanie modyfikatorami oraz techniką cloth sim	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Stosuje podstawy UV unwrapping (Box Mapping, Projection, ręczne z seams plus dodatkowe addony)	Analizuje, identyfikuje i dobiera podstawy UV unwrapping (Box Mapping, Projection, ręczne z seams plus dodatkowe addony)	Obserwacja w warunkach symulowanych
		Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Tworzy przygotowywanie materiałów z tekstur ręcznie i z użyciem Node Wrangler, volumetrics w EEVEE i Cycles	Analizuje, argumentuje przygotowywanie materiałów z tekstur ręcznie i z użyciem Node Wrangler, volumetrics w EEVEE i Cycles	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	Umieszcza i definiuje przygotowywane materiały z tekstur ręcznie i z użyciem Node Wrangler, volumetrics w EEVEE i Cycles	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Wykorzystuje Geometry Nodes - funkcje scatter, trawa, malowanie weights/vertex groups	Analizuje, argumentuje, identyfikuje Geometry Nodes - funkcje scatter, trawa, malowanie weights/vertex groups	Prezentacja
		Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	Dobiera geometry Nodes - funkcje scatter, trawa, malowanie weights/vertex groups	Obserwacja w warunkach rzeczywistych

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Obrabia rigowanie postaci, wstawianie szkieletu, weight painting, animacja Animacja po shapekeys	Definiuje, dobiera, wykorzystuje rigowanie postaci, wstawianie szkieletu, weight painting, animacja Animacja po shapekeys	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Tworzy ustawianie światła, kamer, oświetlanie sceny	Analizuje, dobiera, tworzy ustawianie światła, kamer, oświetlanie sceny	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Stosuje renderowanie, kompozytor, prostą mgłę, prostą post produkcję	Definiuje, identyfikuje, stosuje renderowanie, kompozytor, prostą mgłę, prostą post produkcję	Prezentacja
		Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Rozwiązuje samodzielnie problem w warunkach niepewności.	Charakteryzuje rozwiązanie problemu w warunkach niepewności.	Wywiad ustrukturyzowany
Definiuje samodzielnie jakość wygenerowanych treści 3D.	Analizuje, identyfikuje samodzielnie jakość wygenerowanych treści 3D.	Wywiad swobodny

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

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

Tak, dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się, aby jasno określić, jakie umiejętności i wiedza zostały nabyte.

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

Tak, dokument potwierdza, że walidacja odbyła się według kryteriów określonych w efektach uczenia, zapewniając wiarygodność procesu oceny.

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

Tak, dokument potwierdza oddzielenie procesów kształcenia od walidacji, co gwarantuje obiektywizm i sprawiedliwość oceny.

Program

Program usługi szkoleniowej:

1. Poznawanie interfejsu i możliwości programu
2. Podstawy Modelowania na podstawie zewnętrznych materiałów (pliki svg/png/jpg)

3. Modelowanie ciąg dalszy, modyfikatory, cloth sim
4. Podstawy UV unwrapping (Box Mapping, Projection, ręczne z seams plus dodatkowe addony)
5. Przygotowywanie materiałów z tekstur ręcznie i z użyciem Node Wrangler, volumetrics w EEVEE i Cycles
6. Geometry Nodes - funkcje scatter, trawa, malowanie weights/vertex groups
7. Rigowanie postaci, wstawianie szkieletu, weight painting, animacja
8. Animacja po shapekeys
9. Ustawianie światła, kamer, oświetlanie sceny
10. Renderowanie, kompozytor, prosta mgła, prosta post produkcja
11. Walidacja

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 9

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<div style="background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px; display: inline-block;">1 z 9</div> 1. Poznawanie interfejsu i możliwości programu 2. Podstawy Modelowania na podstawie zewnętrznych materiałów (pliki svg/png/jpg)	Joanna Vetulani	18-10-2024	18:00	21:00	03:00
<div style="background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px; display: inline-block;">2 z 9</div> 3. Modelowanie ciąg dalszy, modyfikatory, cloth sim	Joanna Vetulani	22-10-2024	18:00	21:00	03:00
<div style="background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px; display: inline-block;">3 z 9</div> 4. Podstawy UV unwrapping (Box Mapping, Projection, ręczne z seams plus dodatkowe addony)	Joanna Vetulani	24-10-2024	18:00	21:00	03:00
<div style="background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px; display: inline-block;">4 z 9</div> 5. Przygotowywanie materiałów z tekstur ręcznie i z użyciem Node Wrangler, volumetrics w EEVEE i Cycles	Joanna Vetulani	29-10-2024	18:00	21:00	03:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
5 z 9 6. Geometry Nodes - funkcje scatter, trawa, malowanie weights/vertex groups	Joanna Vetulani	31-10-2024	18:00	21:00	03:00
6 z 9 7. Rigowanie postaci, wstawianie szkieletu, weight painting, animacja	Joanna Vetulani	05-11-2024	18:00	21:00	03:00
7 z 9 8. Animacja po shapekeys 9. Ustawianie światła, kamer, oświetlanie sceny	Joanna Vetulani	07-11-2024	18:00	21:00	03:00
8 z 9 10. Renderowanie, kompozytor, prosta mgła, prosta post produkcja	Joanna Vetulani	12-11-2024	18:00	20:30	02:30
9 z 9 11. Walidacja	-	12-11-2024	20:30	21:00	00:30

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt usługi brutto	2 999,00 PLN
Koszt usługi netto	2 999,00 PLN
Koszt godziny brutto	124,96 PLN
Koszt godziny netto	124,96 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Joanna Vetulani

Art Director, Art Team Lead, Tech Artist, Generalist, Unity Dev. 3D/2D Generalist/Technical Artist/Game Designer. Ponad 19 lat dośw. w grafice 3D (13 lat zawodowo). Specjalizacje: Model. Hard Surface/Organic, Roślinność, High/Low Poly/Sculpting, Retopologia, Teksturowanie, Riggowanie/Skinning, Char. Design, Animacja, Tworzenie Shaderów, Gier/Aplikacji mob. i desktop, Scen/oświetlenia, char. controllers/IK, Level Design, Unity C#. Oprogramowanie: Nvidia NGP (Nvidia Neural Graphics Primitives, Blender 3D, Unity (Shaderforge, Amplify Shader Editor, Shadergraph), Gimp/Inkscape/Krita, Spark AR Studio, VS Code. Edukacja: Filozofia, Uniwersytet Śląski (2006-2011). Pasja: Grafika komp. od 1994, Deluxe Paint na Amiga, od 1997 Corel 7/8 Dream 3D. Współpraca: 3R Games (03.2011-05.2020), potem Art Director/Art Lead w BlueKey. Dośw.: Senior Graphics Artist, od 2016 Art Director w 3R Games/StudioZ. Prowadziła zajęcia z grafiki 3D (gamedev/archviz), Animacji 3D na festiwalu Animator 2015, wykładowniczy w Collegium Da Vinci do 2016, od 2023 NVIDIA NGP AI i Blender w Fundacji Kozera. W 3R Games kierowała zespołem grafików, tworzeniem gier/aplikacji AR/VR na platformy mob. i stacjonarne w Unity, Thief Simulator na Oculus Quest 1/2. W BlueKey: projektowanie shaderów, budowanie leveli, rigging, zarządzanie zespołem grafików, praca nad grą Rooms of Realities.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Dostawca Usług zapewnia warunki organizacyjne wraz z niezbędnymi materiałami do realizacji szkolenia

Informacje dodatkowe

Uczestników szkolenia informuje się o możliwości uczestnictwa w dodatkowych szkoleniach, które poszerzą ich wiedzę lub umożliwią zdobycie nowych kwalifikacji. Organizator przekazuje te informacje podczas spotkań osobistych, rozmów telefonicznych lub za pośrednictwem poczty elektronicznej.

Należy zaznaczyć, że organizator zastrzega sobie prawo do odwołania realizacji usługi, jeżeli liczba zarejestrowanych uczestników jest mniejsza niż 5.

Adres

ul. Aleksandra Fredry 7/39

61-701 Poznań

woj. wielkopolskie

Lokal 39, ulica Aleksandra Fredry 7, mieści się w centrum Poznania, w budynku na terenie Zamku Cesarskiego (od ul. Fredry). Obiekt jest dobrze skomunikowany z miastem, w pobliżu znajdują się przystanki komunikacji miejskiej, a na terenie nieruchomości dostępny jest płatny parking.

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Klimatyzacja

- Wi-fi
- Laboratorium komputerowe

Kontakt



Marek Kozera

E-mail marek.kozera1@gmail.com

Telefon (+48) 601 179 399