



Harmonogram szkolenia

Nazwa kursu: Podstawy tworzenia grafik trójwymiarowych wykorzystywanych w grach, animacjach i wizualizacjach przy pomocy środowiska Blender 3D. Poziom 3D Generalist

w liczbie 60 godzin

Okres realizacji: od 14 listopada 2022 r. do 19 listopada 2022 r.

Adres kursu: Forma zdalna (on-line) Kurs rozpoczyna się o godzinie 8:00

Data (2022r)	Prowadzący	Nazwa modułu	Ilość godzin zajęć teoretycznych	Ilość godzin zajęć praktycznych
14.11	Sebastian Poleszak	Teoria grafiki 3D i jej zastosowania. Przedstawienie dostępnych programów oraz ich Pipeline	1h	3h
14.11	Sebastian Poleszak	Interface programu, blender, nawigacja, konfiguracja, preferencje.	1h	2h
14.11	Sebastian Poleszak	Zasady i teoria modelowania. Zastosowanie modyfikatorów	1h	2h
15.11	Sebastian Poleszak	Podstawy modelowania	1h	9h
16.11	Sebastian Poleszak	Tworzenie UV mapy, optymalizacja, łączenie fragmentów , wyrównywanie krawędzi mapy. Wypalanie normal map i map przemieszczeń	1h	3h
16.11	Sebastian Poleszak	Podstawy teksturowania w Blenderze. Reakcja powierzchni na światło , kontrolowanie odbić , odbicia kątowe	2h	4h
17.11	Sebastian Poleszak	Teksturowanie – sposoby nakładania tekstur na obiekt (mapowanie). Użycie tekstur proceduralnych, stworzenie własnej tekstury w oparciu o dowolny program do grafiki bitmapowej.	1h	9h
18.11	Sebastian Poleszak	Tworzenie i ustawianie oświetlenia , rzeźbienie kształtów za pomocą światła. Tworzenie game ready assetów	-	8h
19.11	Sebastian Poleszak	Tworzenie renderów, proces renderowania i przygotowania plików do eksportu	1h	7h
19.11	Sebastian Poleszak	Konfiguracja parametrów, poglądów , dobór rozdzielczości , renderowanie warstw.	-	2h
19.11	Sebastian Poleszak	Egzamin końcowy	-	2h

*W trakcie zajęć zaplanowane są regularne przerwy w ilości nie mniejszej niż 15 minut na 2 godziny zegarowe.



40-085 Katowice
Mickiewicza 29
tel. 32/33 33 999
NIP: 6263024633

PROKURENT
Bodnar
Laura Bodnar