

Harmonogram szkolenia

Nazwa kursu: Grafika 3D wraz z technikami handlowymi i elementami marketingu

w liczbie 96 godzin (21 godzin teorii, 75 godzin praktyki)

Okres realizacji: od 6 kwietnia 2023 r. do 19 maja 2023 r.

Adres kursu: Jana Karłowicza 10, 41-800 Zabrze

Data (2023r)	Prowadzący	Nazwa modułu	Ilość godzin zajęć teoretycznych	Ilość godzin zajęć praktycznych
06.04	Łukasz Mateja	Techniki handlowe - negocjacje warunków handlowych, domykanie sprzedaży, kontrolowanie rozmowy sprzedażowej, typologia klienta, badanie i ochrona granic - asertywność handlowa, storytelling i techniki prezentacji, techniki badania oczekiwań i możliwości klienta, język korzyści, prawidłowa rozmowa handlowa, zarządzanie obiekcjami klienta, zasady negocjacji	4h	4h
07.04	Dominika Grządkowska	Podstawy marketingu internetowego, funkcjonowanie biznesu w sieci, pozytywny wizerunek firmy w internecie, promowanie firmy dzięki reklamie on-line, potrzeby klientów i ich zachowanie w sieci, jak dbać o marketing firmy i pomóc rozwijać strategie marketingowe.	4h	4h
09.05	Maciej Walaszek	Wprowadzenie do grafiki 3D (teoria i zastosowania). Przedstawienie pipeline'ów pracy do różnych zastosowań grafiki 3D, wprowadzenie do Blendera 3D (interfejs i podstawowe ustawienia)	2h	7h
10.05	Maciej Walaszek	Modelowanie Hard Surface i modelowanie organiczne. Tworzenie assetów do gier (modelowanie high poly, reptologia, tworzenie UV mapy, teoria materiałów PBR	1h	9h
11.05	Maciej Walaszek	Wypalanie Normal Map, wstęp + składanie assetu w silniku Unreal Engine 5, tworzenie różnych wersji LOD modelu. Renderowanie 3D w Blenderze	1h	7h
12.05	Maciej Walaszek	Tworzenie sceny, materiałów PBR w Blenderze, dobór oświetlenia oraz odpowiednich ustawień renderowania.	2h	5h

15.05	Maciej Walaszek	Podstawy animacji w Blenderze, animowanie obiektów stałych, przygotowanie modelu postaci pod animację, Riggowanie, Animowanie postaci	1h	9h
16.05	Maciej Walaszek	Render w animacji w Blenderze oraz importowanie animacji do Unreal Engine 5.	-	8h
17.05	Maciej Walaszek	Tworzenie modelu pod druk 3D, wybieranie odpowiedniej skali, Boolean operations	2h	7h
18.05	Maciej Walaszek	Wskazówki, najczęstsze błędy przy projektowaniu i modelowaniu. Przygotowanie plików do eksportu, metody publikacji i wybrania odpowiedniego rozszerzenia	2h	7h
19.05	Maciej Walaszek	Powtórzenie materiału, egzamin	2 h	8 h
		razem	21	75

PROKURENT

Bodnar

Laura Bodnar



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Program szkolenia

Nazwa kursu: Grafika 3D wraz z technikami handlowymi i elementami marketingu
w liczbie 96 godzin (21 godzin teorii, 75 godzin praktyki)

Okres realizacji: od 6 kwietnia 2023 r. do 19 maja 2023 r.

Adres kursu: Jana Karłowicza 10, 41-800 Zabrze

L.p	Nazwa modułu	Ilość godzin zajęć teoretycznych	Ilość godzin zajęć praktycznych
1	Techniki handlowe - negocjacje warunków handlowych, domykanie sprzedaży, kontrolowanie rozmowy sprzedażowej, typologia klienta, badanie i ochrona granic - asertywność handlowa, storytelling i techniki prezentacji, techniki badania oczekiwań i możliwości klienta, język korzyści, prawidłowa rozmowa handlowa, zarządzanie obiekcjami klienta, zasady negocjacji	4h	4h
2	Podstawy marketingu internetowego, funkcjonowanie biznesu w sieci, pozytywny wizerunek firmy w internecie, promowanie firmy dzięki reklamie on-line, potrzeby klientów i ich zachowanie w sieci, jak dbać o marketing firmy i pomóc rozwijać strategie marketingowe.	4h	4h
3	Wprowadzenie do grafiki 3D (teoria i zastosowania). Przedstawienie pipeline'ów pracy do różnych zastosowań grafiki 3D, wprowadzenie do Blendera 3D (interface i podstawowe ustawienia)	2h	7h
4	Modelowanie Hard Surface i modelowanie organiczne. Tworzenie assetów do gier (modelowanie high poly, reptologia, tworzenie UV mapy, teoria materiałów PBR	1h	9h
5	Wypalanie Normal Map, wstęp + składanie assetu w silniku Unreal Engine 5, tworzenie różnych wersji LOD modelu. Renderowanie 3D w Blenderze	1h	7h
6	Tworzenie sceny, materiałów PBR w Blenderze, dobór oświetlenia oraz odpowiednich ustawień renderowania.	2h	5h
7	Podstawy animacji w Blenderze, animowanie obiektów stałych, przygotowanie modelu postaci pod animację, Riggowanie, Animowanie postaci	1h	9h
8	Render w animacji w Blenderze oraz importowanie animacji do Unreal Engine 5.	-	8h

9	Tworzenie modelu pod druk 3D, wybieranie odpowiedniej skali, Boolean operations	2h	7h
10	Wskazówki, najczęstsze błędy przy projektowaniu i modelowaniu. Przygotowanie plików do eksportu, metody publikacji i wybrania odpowiedniego rozszerzenia	2h	7h
11	Powtórzenie materiału, egzamin	2 h	8 h

PROKURENT

Bodnar

Laura Bodnar