

Wprowadzenie do 3D

Opis

„Nawet najdłuższa podróż zaczyna się od postawienia pierwszego kroku” – podstawowy moduł szkoleniowy przeznaczony dla tych, którzy stawiają swój pierwszy krok w grafice 3D. Podobnie jak w każdym innym szkoleniu z oferty modułowej, także i w tym przypadku kursant przed rozpoczęciem nauki wybiera program, w którym będzie pracować na zajęciach (Blender, Cinema 4D lub ZBrush). Szkolenie „Wprowadzenie do 3D” pomaga nowicюзom przygotować się do zgłębiania bardziej zaawansowanych zagadnień z dziedziny grafiki 3D. Interfejs, konfiguracja przestrzeni roboczej i tok pracy w wybranym programie; przykłady zastosowań, przegląd kluczowych narzędzi oraz krótki wstęp do modelowania (uwaga: bez ćwiczeń z modelowania!).

Czego Cię nauczymy

Interfejs

Interfejs programu to Twój warsztat pracy. Dobrze wyposażony warsztat, należałoby rzec. Pełen narzędzi, stanowisk montażowych i skomplikowanych mechanizmów. Jak się w tym wszystkim odnaleźć? Nie jest to takie trudne, zważywszy na fakt, że w większości codziennych zadań „statystyczny” grafik 3D wykorzystuje zaledwie kilka do kilkunastu sprawdzonych, skutecznych technik. Naucz się kontrolować interfejs programu 3D, a jego złożoność, zamiast deprimować, będzie Cię zachęcać do dalszych eksperymentów

Przykłady zastosowań

Do czego właściwie używa się dzisiaj programów 3D? Najprościej można by rzec – do wszystkiego. Od animowania telewizyjnych czołówek, poprzez wizualizacje architektoniczne, po zaawansowane efekty specjalne w wysokobudżetowych produkcjach filmowych. Dzięki grafice 3D niemożliwe staje się możliwym. Sfingowanie sceny, w której lotniarz-terrorysta rozbija się o ścianę stołecznego Pałacu Kultury i Nauki nie stanowi problemu – podobnie jak ożywianie dawno wymarłych lub nieistniejących stworzeń, rekonstruowanie starożytnych miast i powoływanie do życia obcych cywilizacji. Doprawdy, wszystko jest możliwe. Oczywiście wirtualnie.

Terminologia

Ilość pojęć i terminów językowych pojawiających się w związku z grafiką 3D jest porażająca. Wiele z nich to zapożyczenia z języka angielskiego, które w uszach laików brzmią obco i niebezpiecznie. Rigging, compositing, rendering – dla jednych językowe potwory o mocno niejasnym znaczeniu, dla innych swojsko brzmiący komputerowy slang. Dowiedz się, co tak naprawdę znaczą te i inne pojęcia oraz w jakim kontekście się ich używa.

Tok pracy

Proces tworzenia trójwymiarowej kompozycji graficznej jest na tyle złożony, że zwykle wymaga udziału grupy osób. W studiach produkcyjnych zatrudnia się zarówno artystów, jak i rzemieślników. Każda z tych osób odpowiada za realizację wyłącznie pewnego etapu pracy. Planowanie, modelowanie, teksturowanie, animacja, renderowanie... Zapoznaj się z procesem produkcyjnym w grafice 3D i pomyśl już teraz o swojej przyszłej specjalizacji.

Program szkolenia

1. Szczypta niezbędnej teorii

- Czym jest, a czym nie jest grafika 3D
- Matematyka i fizyka – fundamenty grafiki 3D
- Trójwymiarowy układ współrzędnych
- Rysunek, rzeźba, fotografia i film – sztuki pokrewne
- Dobór oprogramowania
- Konfigurowanie stacji roboczej

2. Tok pracy w grafice 3D

- Planowanie i nadzorowanie produkcji
- Praca koncepcyjna
- Modelowanie: techniczne i organiczne; nisko- i wysokobudżetowe
- Rzeźbienie: nowatorskie podejście do modelowania detali
- Tworzenie i edycja map UV: przygotowanie do teksturowania
- Teksturowanie 2D i 3D
- Oświetlanie scen i obiektów
- Renderowanie scen i animacji: lokalne i rozproszone
- Rigging, czyli przygotowanie obiektu do animacji
- Animacja: oś czasu, klatki kluczowe, ścieżki ruchu, morfing
- Dynamika i symulacje: ogień, woda, dym, oddziaływania pomiędzy obiektami
- Compositing: łączenie scen i animacji 3D z materiałem wideo

3. Interfejs

- Najważniejsze elementy interfejsu programu 3D
- Nawigowanie w przestrzeni 3D
- Rodzaje obiektów: bryły, światła, kamery, obiekty pomocnicze
- Kontrolowanie struktury i zawartości sceny 3D
- Konfigurowanie i dostosowywanie interfejsu do poszczególnych etapów pracy
- Konfigurowanie preferencji programu

4. Podstawowe operacje na obiektach

- Tworzenie, powielanie i usuwanie obiektów ze sceny
- Importowanie i eksportowanie obiektów, grup obiektów, kompletnych scen
- Zaznaczanie obiektów oraz ich komponentów
- Rozmieszczanie obiektów w scenie 3D
- Tworzenie i zarządzanie hierarchiczną strukturą sceny 3D
- Praca z zasobami zewnętrznymi: tworzenie i zarządzanie projektem

5. Wprowadzenie do modelowania

- Przegląd i zastosowanie technik modelowania
- Bryła obiektu: siatka i jej komponenty
- Podstawy modyfikowania siatki bryły
- Posługiwanie się bryłami parametrycznymi
- Przegląd i zastosowanie kluczowych narzędzi modelarskich

Czas trwania

1 dzień | 8 godzin zajęć

Certyfikat

Uczestnicy szkolenia otrzymują imienne certyfikaty sygnowane przez Expose Sp. z o.o.

Cena szkolenia

690 PLN netto (VAT 23%) za osobę (szkolenie grupowe)

1 990 PLN netto (VAT 23%) w trybie indywidualnym (1 na 1 z trenerem)

Cena szkolenia zawiera

- ✓ zapewnienie autorskich materiałów szkoleniowych dla uczestników szkolenia
- ✓ wystawienie certyfikatów po zakończonym szkoleniu
- ✓ rekomendacje dla uczestników szkolenia w zakresie dalszej pracy w obszarze szkolenia
- ✓ pakiet konsultacji z wykładowcą po zakończonym szkoleniu w razie jakichkolwiek niejasności przez okres 3 miesięcy
- ✓ całodzienny serwis kawowy oraz lunch