



Fotorealistická vizualizácia dizajnového interiéru

Ako vytvoriť fotorealistickú vizualizáciu interiéru v softvéri Blender 3D? Na workshope sa zoznámite s nástrojmi a funkciami tohto programu, ktoré vám spolu s možnosťami služby Blenderkit umožnia vytvoriť úžasnú vizualizáciu dizajnového interiéru.


ČO SA DOZVIETE:

- » Blenderkit, inštalácia a spustenie služby
- » úprava užívateľského rozhrania Blendra na prácu s materiálmi a textúrami
- » import zariadenia interiéru, materiálov, svetiel a HDR environmentu pomocou Blenderkit
- » ako interiérovú scénu správne nasvetliť
- » ako používať materiály a správne aplikovať textúry pomocou UV mapping
- » ako používať Blender Cycles renderer a čo je potrebné nastaviť pred renderovaním
- » ako ukladať hotové obrázky do formátov JPG, PNG, TIFF

NEZABUDNITE SI PRIPRAVIŤ:

- » notebook s numerickou klávesnicou a myškou
- » nainštalovaný program Blender aktuálna verzia 2.91 - <https://bit.ly/3BugO9I>
- » ak je to možné - odporúčame pracovať na 2 monitoroch
- » kreativitu a dobrú náladu)

KTO JE VÁŠ LEKTOR:

 **Mgr. Marián Rudinec** - dizajnér a sochár, nadšenec pre nové technológie, ktorý pri svojej tvorbe aktívne využíva 2D a 3D modelovanie ako aj 3D tlač.

PODMIENKY

Účastník musí byť fyzická osoba, nepodnikateľ, alebo začínajúci podnikateľ, spĺňajúci definíciu MSP. S trvalým pobytom v niektorom zo 7 samosprávnych krajov Slovenska, okrem Bratislavského samosprávneho kraja.

Účasť je bezplatná. Počet účastníkov obmedzený.

Workshopy, ako pravidelná forma skupinového poradenstva „Technické utorky“, sa organizuje v rámci Národného projektu NPC v regiónoch, Podaktivity 1.3 Creative point.
Kód projektu ITMS2014+: 313031I870.



16.3.2022
16.00 – 19.00 hod.



ONLINE



KONTAKT:

creativepoint_za@npc.sk
www.npc.sk
www.sbagency.sk



REGISTRÁCIA

<https://bit.ly/3gY0bd2>



EURÓPSKA ÚNIA
Európsky fond regionálneho rozvoja
OP Integrovaná infraštruktúra 2014 – 2020



MINISTERSTVO
DOPRAVY A VÝSTAVBY
SLOVENSKEJ REPUBLIKY



MINISTERSTVO
HOSPODÁRSTVA
SLOVENSKEJ REPUBLIKY