



VYMODELUJ SI MOTORKÁRSKU PRILBU V PROGRAME BLENDER

Svet priemyslu, dizajnu a filmu sa radikálne mení pod vplyvom nevídaných technických možností 3D modelovacích programov. Ak chcete tieto možnosti objavovať, prihláste sa na náš workshop a skúsený lektor vás prevedie základmi open source programu Blender.


ČO SA DOZVIETE?

- » základy 3D modelovania v programe Blender
- » ovládacie funkcie modelovacieho programu
- » možnosti a využitie modelovacieho programu
- » vytvoríte si vlastný 3D model motorkárskej prilby
- » tipy a triky na efektívnu prácu v 3D programe

NEZABUDNITE SI PRINIESTĽ:

- » vlastný nabitý notebook s numerickou klávesnicou a myškou
- » nainštalovaný program Blender: <https://www.blender.org/download/>

KTO JE VÁŠ LEKTOR?

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

PODMIENKY

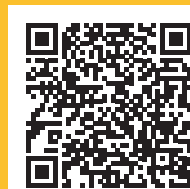
Účastník musí byť **fyzická osoba, nepodnikateľ**, s trvalým pobytom v niektorom zo 7 samosprávnych krajov Slovenska, okrem Bratislavského samosprávneho kraja, alebo **začínajúci a etablovaný podnikateľ**, spĺňajúci definíciu MSP, so sídlom v niektorom zo 7 samosprávnych krajov Slovenska, okrem Bratislavského samosprávneho kraja.

Účasť je bezplatná. Počet účastníkov obmedzený.

30.1.2019
16:00 - 19:00 hod.

Krajská knižnica v Žiline
A. Bernoláka 47
011 77 Žilina

Kontakt:
Tím Creative point NPC Žilina
creativepoint_za@npc.sk
www.npc.sk | www.sbagency.sk



REGISTRUJTE SA TU

<https://www.npc.sk/sk/events/vymodeluj-si-motorkarsku-prilbu-v-programe-blender/>
Ukončenie registrácie: 28.1.2019 do 16.00 hod

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+: 3130311870.



EURÓPSKA ÚNIA
Európsky fond regionálneho rozvoja



OPERAČNÝ PROGRAM
VÝSKUM A INOVÁCIE