



Ernabo Adrian Flak



## Szkolenie z grafiki komputerowej 3D z wykorzystaniem programu Blender.

Numer usługi 2024/08/20/22948/2270536

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 49 h

📅 14.10.2024 do 17.11.2024

5 360,00 PLN brutto

5 360,00 PLN netto

109,39 PLN brutto/h

109,39 PLN netto/h

## Informacje podstawowe

<b>Kategoria</b>	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
<b>Identyfikator projektu</b>	Kierunek - Rozwój
<b>Sposób dofinansowania</b>	wsparcie dla osób indywidualnych
<b>Grupa docelowa usługi</b>	<p>Szkolenie skierowane jest do osób chcących powiększyć swoją wiedzę na temat grafiki komputerowej 3D z praktyczny wykorzystaniem programu Blender.</p> <p>Jest to usługa dedykowana, również dla uczestników projektu „Kierunek-Rozwój”</p>
<b>Minimalna liczba uczestników</b>	1
<b>Maksymalna liczba uczestników</b>	8
<b>Data zakończenia rekrutacji</b>	13-10-2024
<b>Forma prowadzenia usługi</b>	zdalna w czasie rzeczywistym
<b>Liczba godzin usługi</b>	49
<b>Podstawa uzyskania wpisu do BUR</b>	Certyfikat systemu zarządzania jakością wg. ISO 9001:2015 (PN-EN ISO 9001:2015) - w zakresie usług szkoleniowych

# Cel

## Cel edukacyjny

Szkolenie przygotowuje uczestników do tworzenia plików graficznych 3D przy wykorzystaniu programu Blender.

## Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Tworzy pliki graficzne 3D z wykorzystaniem w praktyce programu Blender.	Posługuje się umiejętnościami poprawnego poruszania się po programie graficznym.	Test teoretyczny
		Obserwacja w warunkach symulowanych
Rozwija umiejętności cyfrowe. Przygotowuje grafikę do druku i publikacji elektronicznej. Tworzy grafiki 3D.	Kursant projektuje pliki graficzne 3D. Podczas projektowania Charakteryzuje się nabytą wiedzą z zakresu programu Blender.	Test teoretyczny  Obserwacja w warunkach rzeczywistych

# Kwalifikacje

## Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

### Warunki uznania kompetencji

**Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się?**

Tak, dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się.

**Pytanie 2. Czy dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji?**

Tak, dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji.

**Pytanie 3. Czy dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?**

Tak, dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji.

# Program

-> W celu skutecznego uczestnictwa w szkoleniu wymagana jest podstawowa umiejętność obsługi komputera.

-> Za 1 godzinę usługi szkoleniowej uznaje się godzinę dydaktyczną tj. lekcyjną (45 minut).

-> Ilość przerw oraz długość ich trwania zostanie dostosowana indywidualnie do potrzeb uczestników szkolenia. Zaznacza się jednak, że łączna długość przerw podczas szkolenia nie będzie dłuższa aniżeli zawarta w harmonogramie. Przerwy nie wliczają się w czas trwania szkolenia.

> Szkolenie przeprowadzone będzie w formie zdalnej w czasie rzeczywistym. Każdy uczestnik musi posiadać dostęp do komputera z internetem. Szczegółowe warunki dotyczące wymagań technicznych opisane są w "Warunki techniczne".

-> Podczas szkolenia prowadzący będzie bazował na darmowych, ogólnodostępnych programach do druku 3D.

**Nie musisz martwić się o przygotowanie oprogramowania.** Pierwszego dnia szkolenia otrzymasz od prowadzącego listę darmowych programów, które zainstalujemy razem. Dzięki temu będziesz mieć pewność, że wszystko działa poprawnie, a w razie jakichkolwiek problemów, prowadzący zawsze służy pomocą.

#### **MODUŁ 1:**

- Pre-test: Ocena początkowej wiedzy uczestników.
- Omówienie oczekiwań: Dyskusja na temat celów uczestników.
- Wprowadzenie do grafiki komputerowej

#### **MODUŁ 2:**

- Omówienie interfejsu programu Blender
- Podstawowe operacje na obiektach
- Rysowanie i edytowanie obiektów
- Wypełnianie i kontury
- Efekty i transformacje
- Samodzielne zadanie - omówienie (do wykonania poza zajęciami)

#### **MODUŁ 3:**

- Omówienie wykonanego zadania z poprzednich zajęć: Wspólna analiza wyników.
- Praca z tekstem
- Formatowanie tekstu
- Tworzenie krzywych i kształtów
- Praca z bitmapami
- Retuszowanie zdjęć
- Efekty specjalne
- Samodzielne zadanie - omówienie (do wykonania poza zajęciami)

#### **MODUŁ 4:**

- Omówienie wykonanego zadania z poprzednich zajęć: Wspólna analiza wyników.
- Tworzenie logo i ikon
- Ilustracje wektorowe
- Projektowanie stron internetowych
- Multimedia
- Drukowanie i eksport plików
- Samodzielne zadanie - omówienie (do wykonania poza zajęciami)

#### **MODUŁ 5:**

- Omówienie wykonanego zadania z poprzednich zajęć: Wspólna analiza wyników.
- Zaawansowane funkcje programu Blender
- Makra i skrypty
- Praca z zespołem
- Bezpieczeństwo i ochrona danych
- Powtórzenie
- Samodzielne zadanie - omówienie (do wykonania poza zajęciami)

#### **Moduł 6: Podsumowanie i test końcowy**

- Omówienie wykonanego zadania z poprzednich zajęć: Wspólna analiza wyników.
- Pytania i odpowiedzi: Czas na rozwianie wątpliwości uczestników.
- Post-test: Ocena zdobytych umiejętności.

**Test podumowujący (walidacja).**

# Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 0

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
Brak wyników.					

## Cennik

### Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	5 360,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	5 360,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	109,39 PLN
Koszt osobogodziny netto	109,39 PLN

## Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

### Paweł Korbut

Doświadczony specjalista z wieloletnim doświadczeniem w branży grafiki komputerowej. Posiada szeroką wiedzę praktyczną z zakresu projektowania 3D, tworzenia tekstur, animacji oraz druku 3D. Jego doświadczenie obejmuje pracę zarówno przy projektach związanych z grami mobilnymi, jak i wizualizacjami oraz drukiem wielkoformatowym. Prowadzący szkolenia od kilku lat. Umiejętność obsługi programów, takich jak: Blender, Unity, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, GitHub, Unreal.

## Informacje dodatkowe

### Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Każdy uczestnik otrzyma materiały dydaktyczne w formie PDF oraz prezentację na e-mail.

### Warunki uczestnictwa

Warunkiem uzyskania zaświadczenia potwierdzającego zdobyte kompetencje jest przystąpienie do testu sprawdzającego. Na test uczestnik nie musi dokonywać osobnego zapisu.

**Koszt egzaminu (walidacji) wliczony jest w cenę usługi i odbędzie się w terminie ustalonym wg harmonogramu szkolenia.**

Nazwa podmiotu prowadzącego walidację: *ERNABO Adrian Flak*.

## Informacje dodatkowe

Zawarto umowę z WUP w Toruniu w ramach projektu "Kierunek-Rozwój"

# Warunki techniczne

**Wymagania techniczne:** Komputer podłączony do Internetu z prędkością łącza od 512 KB/sek.

**Minimalne wymagania sprzętowe, jakie musi spełniać komputer Uczestnika lub inne urządzenie do zdalnej komunikacji oraz niezbędne oprogramowanie umożliwiające Uczestnikom dostęp do prezentowanych treści i materiałów**

- system operacyjny Windows 7/8/10 lub Mac OS X
- pakiet Microsoft Office, Libre Office, Open Office

**Minimalne wymagania dotyczące parametrów łącza sieciowego, jakim musi dysponować Uczestnik** - minimalna prędkość łącza: 512 KB/sek

**Nie musisz martwić się o przygotowanie oprogramowania.** Pierwszego dnia szkolenia otrzymasz od prowadzącego listę darmowych programów, które zainstalujemy razem. Dzięki temu będziesz mieć pewność, że wszystko działa poprawnie, a w razie jakichkolwiek problemów, prowadzący zawsze służy pomocą.

Okres ważności linku: 1h przed rozpoczęciem szkolenia w pierwszym dniu do ostatniej godziny w dniu zakończenia.

Szkolenia online będą nagrywane tylko i wyłącznie na potrzeb udokumentowania prawidłowego przebiegu szkolenia i jego archiwizacji. Nie udostępniamy nagrań ze szkolenia ze względu na ochronę danych osobowych oraz widocznego na nagraniach wizerunku osób trzecich (osoby prowadzącej oraz innych uczestników szkolenia).

## Kontakt



**Agata Flak**

**E-mail** [kontakt@dofinansowanekursy.pl](mailto:kontakt@dofinansowanekursy.pl)

**Telefon** (+48) 791 511 221