



Ernabo Adrian Flak



Szkolenie z grafiki komputerowej 3D z wykorzystaniem programu Blender na poziomie zaawansowanym.

Numer usługi 2025/03/14/22948/2624260

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 41 h

📅 19.04.2025 do 30.04.2025

4 920,00 PLN brutto

4 920,00 PLN netto

120,00 PLN brutto/h

120,00 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Identyfikator projektu	Małopolski Pociąg do kariery
Sposób dofinansowania	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
Grupa docelowa usługi	Szkolenie skierowane jest do osób chcących powiększyć swoją wiedzę na temat grafiki komputerowej 3D z praktycznym wykorzystaniem programu Blender, które posiadają już podstawową wiedzę z zakresu programu Blender. Szkolenie przeznaczone jest również dla uczestników projektu Małopolski Pociąg do Kariery-sezon 1 realizowany przez WUP w Krakowie. Szkolenie przeznaczone jest również dla uczestników innych projektów.
Minimalna liczba uczestników	1
Maksymalna liczba uczestników	1
Data zakończenia rekrutacji	18-04-2025
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	41
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	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.
Szkolenie na poziomie zaawansowanym.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Charakteryzuje interfejs Blendera.	Korzysta z interfejsu programu, funkcji poszczególnych paneli i narzędzi.	Test teoretyczny
Sprawnie posługuje się skrótami klawiszowymi.	Definiuje skróty klawiszowe, szczególnie przydatne przy modelowaniu typu hardpoly, co przyspiesza i usprawnia pracę.	Test teoretyczny
Stosuje efekty i transformacje.	Stosuje efekty i transformacje, co umożliwia manipulację obiektami w przestrzeni 3D.	Test teoretyczny
Optymalizuje modele pod kątem druku 3D i wizualizacji.	Wykorzystuje podstawowe ustawienia wpływające na jakość druku 3D, oświetlenia oraz siatki, co umożliwia tworzenie modeli gotowych do wykorzystania w różnych zastosowaniach.	Test teoretyczny
Tworzy krzywe i kształty.	Tworzy krzywe i kształty, które mogą być wykorzystywane do modelowania i animacji.	Test teoretyczny
Tworzy animacje.	Tworzy animacje wykorzystywane w szkieletach (bones) i ścieżkach.	Test teoretyczny
Tworzy ilustracje wektorowe.	Tworzy techniki ilustracji wektorowych, co usprawni skalowalnych grafik.	Test teoretyczny
Drukuje i eksportuje pliki.	Przygotowuje pliki do druku 3D oraz eksportuje w różnych formatach.	Test teoretyczny
Definiuje zaawansowane funkcje Blendera.	Stosuje zaawansowane funkcje programu, co pozwala na realizację bardziej skomplikowanych projektów.	Test teoretyczny

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 rozdzielanie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

Tak, dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielanie 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 tj. 10 minut przerwy na jeden dzień szkoleniowy. Przerwy nie wliczają się w czas trwania szkolenia.

> Szkolenie przeprowadzone będzie w formie zdalnej w czasie rzeczywistym w liczbie 41 godzin dydaktycznych. Każdy uczestnik musi posiadać dostęp do komputera z Internetem. Uczestnikom zostanie przesłany link do videokonferencji na platformie Click Meeting.

MODUŁ 1:

- Omówienie interfejsu programu Blender
- Skróty klawiszowe, szczególnie przy realizacji hardpoly
- Rysowanie i edytowanie obiektów
- Review ze sculpting w Blenderze
- Jak unikać fuckupów w meshu.
- Wypełnianie i kontury
- Efekty i transformacje
- Podstawowe ustawienia wpływające na jakość druku, oświetlenia, meshe wykorzystywane do realistycznej wizualizacji

MODUŁ 2:

- Praca z tekstem
- Formatowanie tekstu
- Tworzenie krzywych i kształtów
- Realizacja animacji, wykorzystywanie i tworzenie bones, ścieżek, praca z teksturami, transfer plików np. z Substance Painter etc.
- Praca z bitmapami
- Retuszowanie zdjęć

MODUŁ 3:

- Tworzenie logo i ikon
- Ilustracje wektorowe
- Projektowanie stron internetowych
- Multimedia
- Drukowanie i eksport plików

MODUŁ 4:

- Zaawansowane funkcje programu Blender
- Makra i skrypty - wiedza na temat tworzenia NODES i zaawansowanych skryptów proceduralnych.
- Wprowadzanie wątków interaktywnych, VR do segmentów animowanych.
- Powtórzenie i podsumowanie

Test podsumowujący.

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	4 920,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	4 920,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	120,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	120,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Paweł Korbut

Egzaminator ERNABO Adrian Flak

Praktyk i szkoleniowiec z zakresu grafiki komputerowej. Posiada wieloletnie doświadczenie w swojej branży.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

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

Zawarto umowę z WUP na świadczenie usług w ramach projektu "Małopolski Pociąg do Kariery - sezon I"

Warunki uczestnictwa

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

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

Nazwa podmiotu prowadzącego walidację: *ERNABO Adrian Flak*.

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

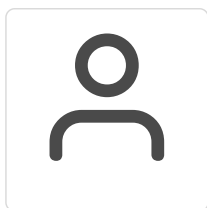
Minimalne wymagania dotyczące parametrów łącza sieciowego, jakim musi dysponować Uczestnik - minimalna prędkość łącza: 512 KB/sek

Platforma, na której zostanie przeprowadzone szkolenie to Click Meeting.

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



Adrian Flak

E-mail kontakt@adrianflak.pl

Telefon (+48) 530 642 270