



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

<b>Kategoria</b>	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
<b>Identyfikator projektu</b>	Małopolski Pociąg do kariery
<b>Sposób dofinansowania</b>	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
<b>Grupa docelowa usługi</b>	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.
<b>Minimalna liczba uczestników</b>	1
<b>Maksymalna liczba uczestników</b>	1
<b>Data zakończenia rekrutacji</b>	18-04-2025
<b>Forma prowadzenia usługi</b>	zdalna w czasie rzeczywistym
<b>Liczba godzin usługi</b>	41
<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.  
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 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 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