



Quali - szkolenia i
doradztwo Beata
Krzys

★★★★☆ 4,4 / 5

154 oceny

Projektowanie grafiki 3D - Blender

Numer usługi 2025/07/02/11284/2854125

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 41 h

📅 01.09.2025 do 05.09.2025

5 535,00 PLN brutto

5 535,00 PLN netto

135,00 PLN brutto/h

135,00 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo

Grupa docelowa usługi

Osoby, które mają podstawy grafiki 2D i chcą nauczyć się projektować grafikę 3D

Osoby z różnych projektów lub komercyjne też mogą brać udział w usłudze, po potwierdzeniu szczegółów projektu z nami.

Szkolenie dedykowane jest do projektów: Małopolski Pociąg do kariery, Nowy start w Małopolsce z EURESEM, Regionalny Fundusz Szkoleniowy II, NetBon 2. Numer projektu: FEMP.06.06-IP.02-0048/23, Kierunek – Rozwój.

Osoby z innych projektów lub komercyjne też mogą brać udział w usłudze, po potwierdzeniu szczegółów projektu z nami.

Chcesz zmienić termin bądź zakres szkolenia? - zadzwoń do nas!

Minimalna liczba uczestników

1

Maksymalna liczba uczestników

2

Data zakończenia rekrutacji

18-08-2025

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 do pracy w programie Blender z wykorzystaniem zasad projektowania i wizualizacji wnętrz, dodawania obiektów graficznych i modyfikacji, tworzenia modeli mebli i przedmiotów domowych, nakładania detali na modele, ustawiania światła, kadru, kamery, dodawania realistycznych materiałów, pracy z siatką UV, przygotowuje do wykonywania renderingu.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
pracuje w programie Blender	tworzy projekty dodaje obiekty graficzne i ich modyfikacje	Analiza dowodów i deklaracji
stosuje zasady projektowania fotorealistycznych wizualizacji wnętrz, tworzy projekty wnętrza;	tworzy modele mebli i przedmiotów domowych; nakłada detale na modele; ustawia światło, kadr, kamerę; dodaje realistycznie wyglądające materiały, zna charakterystyki materiałów;	Analiza dowodów i deklaracji
pracuje z siatką UV,	wykorzystuje siatkę UV, stosuje profesjonalnie rozpakowywanie siatki UV;	Analiza dowodów i deklaracji
wykonuje końcowy rendering;	wykonuje końcowy rendering; optymalizuje czas renderowania sceny i zwiększa jakość finalnego renderu.	Analiza dowodów i deklaracji

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

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

TAK

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

TAK

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

TAK

Program

Szkolenie trwa 30 godzin zegarowych i 45 minut, które przeznaczone jest na walidację. Co odpowiada 41 godzinom dydaktycznym (1 godzina dydaktyczna to 45 minut), które są wskazane w karcie zgodnie z wymaganiami projektu i są uwzględniane do rozliczania bonami. Pomiędzy zajęciami jest półgodzinna przerwa, która nie jest wliczana do rozliczenia, od godziny 12.00 do 12.30.

Zajęcia są prowadzone w formie zdalnej w czasie rzeczywistym w formie warsztatów. Każda osoba pracuje nad swoim projektem, podążając za wskazówkami nauczycielki. Widzi, oprócz prezentacji udostępniony przez trenerkę ekran komputera i może również udostępniać swój ekran, prowadzić rozmowę na żywo i pisać na czacie, wykonuje praktyczne ćwiczenia. Zajęcia są prowadzone indywidualnie.

- 1. Podstawy, wprowadzenie do programu.
- 2. Konfiguracja programu do własnych preferencji.
- 3. Zapoznanie się z interfacem użytkownika, nawigacja w przestrzeni 3D View.
- 4. Tryby edycji: Object Mode, Edit Mode.
- 5. Modelowanie.
- 6. Transformacje: dodawanie przemieszczanie, obracanie, skalowanie.
- 7. Edycja obiektów: Mesh, Curve, Empty, Text.
- 8. Obiekty graficzne - tworzenie i modyfikacja, operacje na obiektach.
- 9. Zaawansowane narzędzia na poziomie obiektów i tworzenie modeli z brył podstawowych, modyfikatory.
- 10. Splajny i n-gony.
- 11. Tworzenie fotorealistycznych wizualizacji wnętrz.
- 12. Ustawianie i konfiguracja kadru.
- 13. Materiały - charakterystyka materiałów: połysk, odbłaski, przezroczystość, współczynnik odbicia, mapy powierzchni.
- 14. Teksturowanie: tekstury proceduralne i bitmapowe.
- 15. Nakładanie detali na modele.
- 16. Oświetlenie: kamera i światło, ustawienia kamery, rodzaje lamp, cień.
- 17. Rozmieszczenie i ustawienie światła, efekty oświetlenia, techniki oświetlenia sceny, ustawienie świata i rendering.
- 18. Renderowanie, optymalizacja czasu renderowania sceny i zwiększenie jakości finalnego renderu.
- 19. Nodes.
- 20. Teksturowanie obiektów.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 11

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 11 Blender - ćwiczenia warsztatowe, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Ryszard Szymański	01-09-2025	09:00	12:00	03:00
2 z 11 Blender - ćwiczenia warsztatowe, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Ryszard Szymański	01-09-2025	12:30	15:30	03:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
3 z 11 Blender - ćwiczenia warsztatowe, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Ryszard Szymański	02-09-2025	09:00	12:00	03:00
4 z 11 Blender - ćwiczenia warsztatowe, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Ryszard Szymański	02-09-2025	12:30	15:30	03:00
5 z 11 Blender - ćwiczenia warsztatowe, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Ryszard Szymański	03-09-2025	09:00	12:00	03:00
6 z 11 Blender - ćwiczenia warsztatowe, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Ryszard Szymański	03-09-2025	12:30	15:30	03:00
7 z 11 Blender - ćwiczenia warsztatowe, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Ryszard Szymański	04-09-2025	09:00	12:00	03:00
8 z 11 Blender - ćwiczenia warsztatowe, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Ryszard Szymański	04-09-2025	12:30	15:30	03:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
9 z 11 Blender - ćwiczenia warsztatowe, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Ryszard Szymański	05-09-2025	09:00	12:00	03:00
10 z 11 Blender - ćwiczenia warsztatowe, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Ryszard Szymański	05-09-2025	12:30	15:30	03:00
11 z 11 Walidacja - zdalnie bez udziału trenera i kursanta - analiza dowodów i deklaracji	Ryszard Szymański	05-09-2025	18:00	18:45	00:45

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	5 535,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	5 535,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	135,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	135,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Ryszard Szymański

Projektant wzornictwa przemysłowego, artysta. Design Car, Wzornictwo przemysłowe pojazdów.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Materiały szkoleniowe:

- prezentacja multimedialna wspierająca szkolenie;
- ćwiczenia w postaci plików do zgrania;
- książka w formie pdf;
- zaświadczenie MEN;
- zaświadczenie BUR.

Warunki uczestnictwa

Podstawowa znajomość grafiki komputerowej

Warunkiem przystąpienia do szkolenia jest także:

- podpisanie umowy szkoleniowej z dostawcą usług (Quali)
- dostarczenie kodów weryfikacji bonów i numeru Pesel jeżeli jest wymagany w projekcie
- wpłacenie wkładu własnego/zaliczki na konto dostawcy Usługi przed rozpoczęciem szkolenia, jeżeli cena godziny edukacyjnej przekracza wysokość dofinansowania w projekcie.
- obecność na zajęciach - minimum 80%, udokumentowana podpisem na liście lub w systemie
- zgoda na udostępnienie wizerunku do celów monitoringu
- podejście do procesu walidacji, czyli dostarczenie bezpośrednio po szkoleniu projektu wykonanego samodzielnie do oceny przez Walidatora
- udzielenie zgody na przetwarzanie danych w zakresie niezbędnym do organizacji szkolenia i wystawienia zaświadczenia MEN i zaświadczenia o ukończeniu usługi rozwojowej.

Informacje dodatkowe

Zajęcia są indywidualne, dlatego istnieje możliwość zmian w terminach i godzinach szkolenia, możliwa jest też zmiana programu nauczania, tak aby szkolenie bardziej odpowiadało Państwa potrzebom.

Szkolenie dedykowane jest do projektów:

- Małopolski Pociąg do kariery
- Nowy start w Małopolsce z EURESEM
- Kierunek - Rozwój - Zawarto umowę z WUP w Toruniu w ramach projektu "Kierunek – Rozwój"
- Regionalny Fundusz Szkoleniowy II
- NetBon 2. Numer projektu: FEMP.06.06-IP.02-0048/23
- wszystkie inne

Osoby z innych projektów lub komercyjne mogą brać udział w usłudze, po potwierdzeniu ustaleń z biurem Quali.

Podstawa prawna zwolnienia z podatku VAT: art. 43, ust1, pkt 26 podpunktu a. ustawy o podatku od towaru i usług z dnia 11.03.2004 r. Dz.U.Nr z 54 , poz 535 z późn. zm.

Kompetencja związana z cyfrową transformacją.

Warunki techniczne

Warunki techniczne niezbędne do udziału w usłudze:

- platforma Evenea Live, nie wymaga instalowania żadnych programów czy wtyczek, Uczestnik dostaje link na adres mailowy za pomocą, którego loguje się do pokoju webinarowego. Link będzie dostępny w trakcie spotkania.

By skorzystać z Evenea Live komputera PC, skorzystaj z następujących wersji przeglądarek:

Google Chrome (wersja 29 lub wyższa)

Mozilla Firefox (wersja 45.0 lub wyższa)

Opera (wersja 38.0 lub wyższa)

Jeżeli chodzi o wersję mobilną - Evenea Live zadziała na smartfonie lub tablecie awaryjnie - lepiej jednak korzystać z laptopa lub komputera:

Safari oraz Chrome w systemie iOS

Chrome w systemie Android

Wystarczy laptop lub komputer z stabilnym dostępem do Internetu.

Zainstalowanie na swoim komputerze oprogramowania Blender - darmowy.

Kontakt



Beata Krzyś

E-mail biuro@quali.pl

Telefon (+48) 506 501 852