



Kurs Grafika 3D Blender - tryb indywidualny

Numer usługi 2025/10/27/14511/3108737

6 500,00 PLN brutto

6 500,00 PLN netto

162,50 PLN brutto/h

162,50 PLN netto/h

OPENITY SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ

★★★★★ 4,5 / 5

261 ocen

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

👤 Usługa szkoleniowa

🕒 40 h

📅 09.03.2026 do 15.04.2026

Informacje podstawowe

Kategoria

Inne / Artystyczne

Grupa docelowa usługi

Osoby, które chcą nabyć kompetencje w zakresie tworzenia grafiki 3D za pomocą programu Blender

Szkolenie jest skierowane do:

- **Właściciele małych i średnich firm**, którzy chcą zwiększyć swoją widoczność w social media i pozyskać nowych klientów.
- **Specjalistów ds. marketingu** i osób odpowiedzialnych za promocję firmy w social media.
- **Przedsiębiorców w branży usługowej**, takich jak fryzjerzy, barberzy, kosmetolodzy, trenerzy personalni, którzy chcą skutecznie promować swoje usługi online.
- **Osób, które planują rozpocząć działalność online** i chcą budować swoją obecność w mediach społecznościowych od podstaw.

Minimalna liczba uczestników

1

Maksymalna liczba uczestników

1

Data zakończenia rekrutacji

02-03-2026

Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

Liczba godzin usługi

40

Podstawa uzyskania wpisu do BUR

Znak Jakości TGLS Quality Alliance

Cel

Cel edukacyjny

Usługa przygotowuje do praktycznego zastosowania możliwości programu Blender w celu tworzenia grafiki 3D.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Wiedza - Uczestnik definiuje podstawowe pojęcia grafiki 3D oraz rozróżnia geometrię opartą na siatce (mesh) i geometrię opartą na krzywych	wskazuje poprawną definicję wierzchołka, krawędzi i ściany	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	rozróżnia grafikę pikselową, wektorową i 3D	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	przyporządkowuje typ geometrii do opisu zastosowania	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	ustawia etapy procesu w poprawnej kolejności	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Wiedza - Uczestnik charakteryzuje etapy procesu tworzenia sceny 3D: modelowanie, teksturowanie, oświetlenie, renderowanie.	identyfikuje funkcję materiałów i tekstur	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	rozróżnia silniki renderujące (np. Cycles) i ich zastosowanie	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Wiedza - Uczestnik opisuje strukturę interfejsu programu Blender oraz rozróżnia funkcje podstawowych paneli i trybów widoku.	przyporządkowuje element interfejsu do jego funkcji	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	rozróżnia tryby wyświetlania w viewport	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	identyfikuje zastosowanie linii czasu w animacji	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Wiedza - Uczestnik charakteryzuje zasady organizacji sceny 3D, w tym hierarchię obiektów i podstawy animacji.	rozróżnia relacje nadrzędności i podrzędności obiektów	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	identyfikuje funkcję klatek kluczowych w animacji	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	wskazuje poprawne zasady organizacji sceny	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Umiejętności - Uczestnik dobiera narzędzia Blendera do podstawowej modyfikacji obiektów (pozycja, rotacja, skala).	wskazuje właściwe polecenie do transformacji obiektu	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	rozróżnia skróty klawiszowe przypisane do manipulacji obiektem	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Umiejętności - Uczestnik analizuje opis sceny i wskazuje właściwe ustawienia światła, kamery oraz materiałów.	wybiera poprawny typ światła do opisanego efektu wizualnego	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	wskazuje ustawienia kamery wpływające na perspektywę	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	przyporządkowuje właściwości materiału do oczekiwanego efektu	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Umiejętności - Uczestnik organizuje strukturę sceny 3D poprzez tworzenie hierarchii i grupowanie obiektów.	ustawia etapy organizacji sceny w poprawnej kolejności	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	identyfikuje poprawne działania porządkujące scenę	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Umiejętności - Uczestnik kontroluje parametry renderowania w zależności od celu projektu Kompetencje społeczne - Uczestnik ocenia adekwatność zastosowanych rozwiązań technicznych w projekcie 3D.	wskazuje właściwe ustawienia renderu dla obrazu statycznego	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	rozdziela ustawienia jakości i próbkowania w silniku Cycles	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	identyfikuje błędy w opisie konfiguracji renderu	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	wskazuje najbardziej efektywne rozwiązanie spośród podanych	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	rozdziela działania optymalne i nieefektywne	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Kompetencje społeczne - Uczestnik analizuje konsekwencje nieprawidłowej organizacji sceny i ustawień renderu.	wybiera skutki błędnego ustawienia światła lub kamery	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	identyfikuje konsekwencje nadmiernej liczby obiektów bez optymalizacji	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Kompetencje społeczne - Uczestnik uzasadnia wybór metody modelowania i tekstuowania w kontekście celu projektu.	wskazuje najlepiej uzasadnione rozwiązanie spośród podanych	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	rozdziela argumenty trafne i nietrafne	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Kompetencje społeczne - Uczestnik kontroluje zgodność procesu projektowego z zasadami organizacji pracy w środowisku 3D.	identyfikuje błędy w opisie procesu tworzenia sceny	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	wskazuje działania zapewniające poprawną organizację projektu	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

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

Cz.1-3

PANEL A – podstawowe koncepty 3D

1. Zrozumienie przestrzeni 3D – teoria
2. Modelowanie i geometria 3D (analogia do Photoshopa – piksel)
3. Geometria oparta na krzywych (patch-based) (analogia do Illustratora – wektor)
4. Tekstury i Materiały
5. Renderowanie

Cz.4-6

PANEL B – wstęp do Blendera – teoria i pierwsze ćwiczenia

1. Omówienie interface'u (panele, taby, paski narzędzi, viewport, linia czasu)
2. Preferencje – dostosowanie programu
3. Viewport (tryby wyświetlania obiektów) i nawigacja; single i quad view
4. Manipulowanie obiektami (zaznaczanie, pozycja, rotacja, skala) i związane z tym skróty
5. klawiszowe
6. Tworzenie hierarchii obiektów
7. Dodawanie kolorów i tekstur
8. Dodawanie świateł i kamer
9. Renderowanie

Cz. 7-10

PANEL C – BLENDER

1. Wstęp do omawianych rozdziałów, pliki robocze do ćwiczeń, instalacja Blendera
2. Interface
3. Zaznaczanie i podstawowa modyfikacja obiektów
4. Modelowanie
5. Modelowanie złożone
6. Organizowanie sceny
7. Przypisywanie materiałów
8. Dodawanie tekstur
9. Praca ze światłem / oświetlanie sceny

10. Kamery i renderowanie
11. Podstawy animacji
12. Renderowanie przy pomocy Cycles
13. Jeśli zostanie czas – inne funkcje Blendera (cząsteczki, dynamika, compositing), podstawy kompozycji, kolorów, przykłady scen, źródła pomysłów, etc.

Usługa realizowana w formule godzin dydaktycznych 45 min. Przerwy i walidacja wliczają się w czas trwania usługi. Uczestnikowi przysługuje przerwa na każde 4 godzin – 15 minut. Przerwa realizowana jest na prośbę uczestnika.

Warunki organizacyjne:

- Zajęcia prowadzone są indywidualnie, co pozwala na indywidualne podejście do uczestnika.
- Uczestnik będzie miał zapewniony dostęp do potrzebnego oprogramowania
- Uczestnik będzie miał dostęp do profesjonalnego sprzętu studyjnego na potrzeby zajęć praktycznych.

Liczba godzin w podziale na zajęcia:

- teoretyczne - 3 godz. lekc.
- praktyczne - 37 godz. lekc.

Sposób organizacji walidacji:

- Walidacja zostanie przeprowadzona za pomocą testu teoretycznego z wynikiem generowanym automatycznie.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 11

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 11 Grafika 3D i Blender cz.1 - współdzielenie ekranu	Olgierd Jaskulski	09-03-2026	18:00	21:00	03:00
2 z 11 Grafika 3D i Blender cz.2 - współdzielenie ekranu	Olgierd Jaskulski	11-03-2026	18:00	21:00	03:00
3 z 11 Grafika 3D i Blender cz.3 - współdzielenie ekranu	Olgierd Jaskulski	16-03-2026	18:00	21:00	03:00
4 z 11 Grafika 3D i Blender cz.4 - współdzielenie ekranu	Olgierd Jaskulski	18-03-2026	18:00	21:00	03:00
5 z 11 Grafika 3D i Blender cz.5 - współdzielenie ekranu	Olgierd Jaskulski	23-03-2026	18:00	21:00	03:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
6 z 11 Grafika 3D i Blender cz.6 - współdzielenie ekranu	Olgierd Jaskulski	25-03-2026	18:00	21:00	03:00
7 z 11 Grafika 3D i Blender cz.7 - współdzielenie ekranu	Olgierd Jaskulski	30-03-2026	18:00	21:00	03:00
8 z 11 Grafika 3D i Blender cz.8 - współdzielenie ekranu	Olgierd Jaskulski	01-04-2026	18:00	21:00	03:00
9 z 11 Grafika 3D i Blender cz.9 - współdzielenie ekranu	Olgierd Jaskulski	13-04-2026	18:00	21:00	03:00
10 z 11 Grafika 3D i Blender cz.10 - współdzielenie ekranu	Olgierd Jaskulski	15-04-2026	18:00	20:45	02:45
11 z 11 Walidacja - test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie	Olgierd Jaskulski	15-04-2026	20:45	21:00	00:15

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	6 500,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	6 500,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	162,50 PLN
Koszt osobogodziny netto	162,50 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Olgierd Jaskulski

Wykształcenie - Absolwent School of Form, katedry wzornictwa Uniwersytetu SWPS, na specjalizacji Industrial Design (Wzornictwo Przemysłowe)

Specjalizacja - Modelowanie 3D, Wizualizacje 3D, Grafika 2D

Prowadzi zajęcia: Modelowanie 3D oraz tworzenie wizualizacji, Obróbka grafiki 2D oraz przygotowanie plików do druku

W ciągu ostatnich 5 lat, licząc wstecz od dnia rozpoczęcia usługi, aktywnie działa w branży zbierając i rozwijając swoje doświadczenie zawodowe oraz podnosząc swoje kwalifikacje.

Parę słów od siebie:

Absolwent School of Form, katedry wzornictwa Uniwersytetu SWPS, na specjalizacji Industrial Design. W trakcie studiów pracował na uczelni jako asystent w pracowni prototypowania. Już na studiach rozpoczął współpracę z dużymi markami. Obecnie jako projektant marki VOX odpowiada za projekty w segmencie drzwi oraz mebli. Uczestniczy w procesach projektowych działu rozwoju, rozwijając szerokie spektrum produktów firmy. Zdobywa doświadczenie pracując metodyką, w której nacisk kładzie się na pracę zespołową. Inspiruje go rzemiosło, fascynują procesy produkcyjne. W pracy projektowej łączy podejście humanistyczne z wiedzą o technologii. Projekty zaczyna od analizy wiedzy o człowieku, badania jego potrzeb oraz stylu życia. Liczy się dla niego dbałość o detale, jakość oraz funkcjonalność.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

filmy instruktażowe po każdym zajęciach

Informacje dodatkowe

Istnieje możliwość indywidualnego dostosowania terminów zajęć. W celu uzyskania informacji odnośnie dofinansowania, prosimy o kontakt z wybranym przez siebie operatorem.

filmy instruktażowe przesyłane po każdym zajęciach

Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie zostanie wykonany poprzez platformę Google - formularze Google.

Warunki techniczne

Zajęcia zdalne w czasie rzeczywistym realizujemy za pośrednictwem platformy Google Meet.

Wymagania sprzętowe:

- przeglądarka internetowa Chrome lub Firefox;
- dobrej jakości mikrofon lub słuchawki, a także posiadanie kamery;
- aby efektywnie uczestniczyć w zajęciach, które obejmują obróbkę zdjęć w programach Adobe, niezbędne jest wcześniejsze zainstalowanie wymaganego oprogramowania na własnym urządzeniu;
- komputer stacjonarny/laptop: Procesor: Intel i7 / AMD Ryzen 7 lub lepszy (minimum i5 / Ryzen 5);
- RAM: Minimum 16 GB, zalecane 32 GB;

- karta graficzna: Minimum 4 GB VRAM, zalecane 8 GB VRAM lub więcej;
- dyski: Koniecznie SSD na system i projekty (najlepiej dwa SSD, w tym jeden NVMe);
- system operacyjny: Aktualny Windows 10/11 lub macOS 12+.

Łącze Internetowe

- Pobieranie (download): Minimum 10 Mb/s.
- Wysyłanie (upload): Minimum 5 Mb/s.
- Stabilność: Zalecane połączenie kablowe (Ethernet).

Kontakt



Małgorzata Słomianna

E-mail kontakt@kursfoto.pl

Telefon (+48) 533 944 288