



## Kurs Grafika 3D Blender - tryb indywidualny

Numer usługi 2025/11/17/14511/3152895

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

281 ocen

📄 Usługa szkoleniowa

📺 zdalna w czasie rzeczywistym

🕒 40:00 h

📅 08.06.2026 do 08.07.2026

## 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

01-06-2026

### 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
	rozdzieli geometrię 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
	rozdzieli 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
	rozdzieli 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.	rozdzieli 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
	rozdzieli 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 lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem zawierają opis efektów uczenia się?**

TAK

**Pytanie 2. Czy dokument lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji i zgodnie z zaplanowanymi metodami walidacji?**

TAK

**Pytanie 3. Czy dokument lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają 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 pozycji harmonogramu: 11

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<b>1 z 11</b> Grafika 3D i Blender cz.1 - współdzielenie ekranu	Olgierd Jaskulski	08-06-2026	18:00	21:00	03:00
<b>2 z 11</b> Grafika 3D i Blender cz.2 - współdzielenie ekranu	Olgierd Jaskulski	10-06-2026	18:00	21:00	03:00
<b>3 z 11</b> Grafika 3D i Blender cz.3 - współdzielenie ekranu	Olgierd Jaskulski	15-06-2026	18:00	21:00	03:00
<b>4 z 11</b> Grafika 3D i Blender cz.4 - współdzielenie ekranu	Olgierd Jaskulski	17-06-2026	18:00	21:00	03:00
<b>5 z 11</b> Grafika 3D i Blender cz.5 - współdzielenie ekranu	Olgierd Jaskulski	22-06-2026	18:00	21:00	03:00

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<b>6 z 11</b> Grafika 3D i Blender cz.6 - współdzielenie ekranu	Olgierd Jaskulski	24-06-2026	18:00	21:00	03:00
<b>7 z 11</b> Grafika 3D i Blender cz.7 - współdzielenie ekranu	Olgierd Jaskulski	29-06-2026	18:00	21:00	03:00
<b>8 z 11</b> Grafika 3D i Blender cz.8 - współdzielenie ekranu	Olgierd Jaskulski	01-07-2026	18:00	21:00	03:00
<b>9 z 11</b> Grafika 3D i Blender cz.9 - współdzielenie ekranu	Olgierd Jaskulski	06-07-2026	18:00	21:00	03:00
<b>10 z 11</b> Grafika 3D i Blender cz.10 - współdzielenie ekranu	Olgierd Jaskulski	08-07-2026	18:00	20:45	02:45
<b>11 z 11</b> Walidacja - test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie	Olgierd Jaskulski	08-07-2026	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:

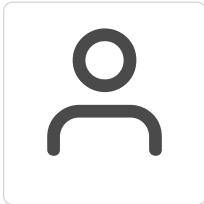
- przeglądarka internetowa Chrome lub Firefox;
- dobrej jakości mikrofon lub słuchawki, a także posiadanie kamery;
- aby efektywnie uczestniczyć w zajęciach, które obejmują obróbkę zdjęć w programach Adobe, niezbędne jest wcześniejsze zainstalowanie wymaganego oprogramowania na własnym urządzeniu;
- 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](mailto:kontakt@kursfoto.pl)

**Telefon** (+48) 533 944 288