Możliwość dofinansowania

Tworzenie modeli 3D do gier - BLENDER

Numer usługi 2026/01/28/165578/3289348

5 500,00 PLN brutto
5 500,00 PLN netto
229,17 PLN brutto/h
229,17 PLN netto/h

LABA POLSKA SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ

Brak ocen dla tego dostawcy

zdalna w czasie rzeczywistym
Usługa szkoleniowa
24 h
17.02.2026 do 16.04.2026

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Grupa docelowa usługi	**Szkolenie jest adresowane do osób, które:** • chcą poznać i rozwijać kompetencje w tworzeniu modeli 3D do gier, • są grafikami 3D z niewielkim doświadczeniem, • są grafikami 2D chcącymi rozszerzyć kompetencje na 3D, • poszukują nowej ścieżki kariery w branży gamedev.
Minimalna liczba uczestników	1
Maksymalna liczba uczestników	50
Data zakończenia rekrutacji	16-02-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	24
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

Celem szkolenia jest wyposażenie uczestników w kompleksową wiedzę oraz kompetencje z zakresu modelowania 3D – od podstaw obsługi Blendera, przez modelowanie i teksturowanie, aż do przygotowania profesjonalnych modeli 3D do

wykorzystania w grach i portfolio.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Charakteryzuje pojęcia i etapy tworzenia modeli 3D.	Poprawne uporządkowanie etapów workflow.	Test teoretyczny
Rozróżnia narzędzia i funkcje Blendera.	Właściwe dopasowanie narzędzi do działań opisanych w pytaniach.	Test teoretyczny
Analizuje poprawność topologii modelu 3D.	Wskazuje błędy topologiczne na prostym modelu.	Test teoretyczny
Dobiera zasady mapowania UV i teksturowania	Poprawne ustawienie UV na prostym fragmencie	Test teoretyczny
Analizuje ustawienia oświetlenia i renderowania.	Identyfikuje elementy wpływające na jakość renderu.	Test teoretyczny
Ocenia przygotowanie modelu 3D do portfolio/gry.	Wskazuje niezgodności lub brakujące elementy.	Test teoretyczny
Formułuje uzasadnienia wyborów technicznych	Logiczne argumenty i terminologia.	Test teoretyczny
Ocenia postawy sprzyjające współpracy	Rozpoznaje właściwe i niewłaściwe postawy	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

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

PROGRAM

W celu skutecznego uczestnictwa w szkoleniu wymagane jest zainteresowanie kursanta tematyką Tworzenia modeli 3D do gier.

Za 1 godzinę usługi szkoleniowej uznaje się godzinę zegarową (60 minut). Szkolenie przeprowadzone będzie w formie zdalnej w czasie rzeczywistym w liczbie 24 godzin zegarowych.

Zajęcia prowadzone są w krótkich modułach niewymagających stosowania przerw. Każdy uczestnik musi posiadać dostęp do komputera z Internetem. Uczestnikom przed zajęciami zostanie przesłany link do wideokonferencji na platformie Zoom.

Program szkolenia dostosowany jest do potrzeb osób, które:

- chcą poznać i rozwinąć umiejętności tworzenia modeli 3D do gier,
- grafików 3D z niewielkim doświadczeniem,
- grafików 2D chcących rozszerzyć kompetencje na 3D,
- osób poszukujących nowej ścieżki kariery w branży gamedev.
- kursantów zainteresowanych pracą w gamedev i grafiką 3D.

Szkolenie obejmuje zarówno materiał teoretyczny, jak i praktyczne zadania pozwalające na realizację celów szkoleniowych.

Warunki organizacyjne: realizacja zadań będzie przeprowadzona w taki sposób, aby stopniowo narastał ich stopień trudności, ale ich realizacja była w zasięgu możliwości uczestników.

Kurs, poprzez swój zakres tematyczny oraz część praktyczną/ realizowaną w trybie zadaniowym, wpłynie pozytywnie na poziom umiejętności Uczestnika w poznawanym obszarze.

Podczas części teoretycznej uczestnicy będą słuchać wykładu, oglądać prezentacje multimedialne oraz studium przypadków poszczególnych projektów zaprezentowane przez wykładowcę.

Część praktyczna odbędzie się w formie zadań opracowywanych przez kursanta pod kierunkiem wykładowcy.

- Liczba godzin teoretycznych -17,5 h
- Liczba godzin praktycznych - 6 h
- Walidacja – 0,5 h

Organizator zapewnia następujące materiały dydaktyczne: templatki, prezentacje.

PLAN ZAJĘĆ

Dzień 1 - Wprowadzenie do grafiki 3D i środowiska Blender

- omówienie celu szkolenia i zasad pracy,
- podstawowe pojęcia grafiki 3D (mesh, vertex, edge, face),
- interfejs Blendera i konfiguracja workspace,
- nawigacja w przestrzeni 3D.

Dzień 2 - Podstawy modelowania 3D

- tryby pracy (Object Mode, Edit Mode),
- podstawowe operacje transformacji,
- tworzenie prostych obiektów,
- zasady pracy nieniszczącej.

Dzień 3 - Modelowanie obiektów low-poly

- techniki modelowania low-poly,
- zastosowanie modyfikatorów,
- optymalizacja siatki pod gry.

Dzień 4 - Topologia modeli 3D

- edge flow i jego znaczenie,
- błędy topologiczne i ich konsekwencje,
- przygotowanie siatki do animacji i silników gier.

Dzień 5 - Modelowanie obiektów high-poly

- różnice high-poly vs low-poly,
- detale geometryczne,
- przygotowanie modelu do bake'owania.

Dzień 6 - Mapowanie UV – podstawy

- zasady UV mappingu,
- tworzenie i edycja map UV,
- najczęstsze błędy i ich korekta.

Dzień 7 - Mapowanie UV – praktyka

- organizacja UV pod teksturowanie,
- optymalizacja przestrzeni UV,
- przygotowanie modeli do tekstur.

Dzień 8 - Teksturowanie modeli 3D

- podstawy pracy z teksturami,
- PBR – czym jest i jak działa,
- import i zastosowanie tekstur.

Dzień 9 - Teksturowanie – workflow gamedev

- teksturowanie w Substance Painter (omówienie),
- bake map (Normal, AO, Roughness),
- eksport tekstur pod silniki gier.

Dzień 10 - Oświetlenie sceny

- rodzaje źródeł światła,
- wpływ światła na odbiór modelu,
- ustawienia oświetlenia do prezentacji.

Dzień 11 - Renderowanie

- ustawienia renderu,
- różnice Eevee / Cycles,
- przygotowanie renderów do portfolio.

Dzień 12 - Przygotowanie assetów do gier

- wymagania silników gier (Unity / Unreal),
- nazewnictwo i organizacja plików,
- eksport modeli.

Dzień 13 - Optymalizacja modeli 3D

- redukcja polygonów,
- LOD – poziomy szczegółowości,
- balans jakości i wydajności.

Dzień 14 - **Workflow pracy grafika 3D**

- etapy pracy nad projektem,
- planowanie czasu i zadań,
- współpraca w zespole projektowym.

Dzień 15 - Portfolio grafika 3D

- elementy dobrego portfolio,
- selekcja prac,
- prezentacja modeli.

Dzień 16 - **Podsumowanie szkolenia**

- omówienie zdobytych kompetencji,
- wskazówki dotyczące dalszego rozwoju,
- przygotowanie do walidacji efektów uczenia się.

Na zakończenie szkolenia uczestnik przystępuje do walidacji, sprawdzającej wiedzę, umiejętności praktyczne i kompetencje społeczne. Czas trwania: maks. 30 minut. Walidacja realizowana jest w formie jednego krótkiego zadania praktycznego oraz testu teoretycznego.

Kryteria zaliczenia:

- Minimum 70% poprawnych odpowiedzi w teście.
- Poprawne wykonanie zadania praktycznego i uzasadnienie decyzji.

Uwagi:

- Walidacja przeprowadzana przez osobę niezależną od prowadzącego.
- Zadania warsztatowe w trakcie kursu nie są elementem walidacji.

Po zakończeniu udziału w usłudze rozwojowej, uczestnik otrzymuje odpowiednie zaświadczenie o jej ukończeniu. Warunkiem uzyskania zaświadczenia jest uczestnictwo w co najmniej 80% zajęć usługi rozwojowej oraz pozytywny wynik walidacji.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 17

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 17 Wprowadzenie do grafiki 3D i środowiska Blender	Nikodem Chmiel	17-02-2026	18:30	20:00	01:30
2 z 17 Podstawy modelowania 3D	Nikodem Chmiel	19-02-2026	18:30	20:00	01:30
3 z 17 Modelowanie obiektów low-poly	Nikodem Chmiel	24-02-2026	18:30	20:00	01:30
4 z 17 Topologia modeli 3D	Nikodem Chmiel	26-02-2026	18:30	20:00	01:30
5 z 17 Modelowanie obiektów high-poly	Nikodem Chmiel	03-03-2026	18:30	20:00	01:30
6 z 17 Mapowanie UV – podstawy	Nikodem Chmiel	05-03-2026	18:30	20:00	01:30
7 z 17 Mapowanie UV – praktyka	Nikodem Chmiel	10-03-2026	18:30	20:00	01:30

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
8 z 17 Teksturowanie modeli 3D	Nikodem Chmiel	12-03-2026	18:30	20:00	01:30
9 z 17 Teksturowanie – workflow gamedev	Nikodem Chmiel	17-03-2026	18:30	20:00	01:30
10 z 17 Oświetlenie sceny	Nikodem Chmiel	19-03-2026	18:30	20:00	01:30
11 z 17 Renderowanie	Nikodem Chmiel	24-03-2026	18:30	20:00	01:30
12 z 17 Przygotowanie assetów do gier	Nikodem Chmiel	26-03-2026	18:30	20:00	01:30
13 z 17 Optymalizacja modeli 3D	Nikodem Chmiel	31-03-2026	18:30	20:00	01:30
14 z 17 Workflow pracy grafika 3D	Nikodem Chmiel	02-04-2026	18:30	20:00	01:30
15 z 17 Portfolio grafika 3D	Nikodem Chmiel	07-04-2026	18:30	20:00	01:30
16 z 17 Podsumowanie szkolenia	Nikodem Chmiel	09-04-2026	18:30	19:30	01:00
17 z 17 Walidacja – test pisemny	-	09-04-2026	19:30	20:00	00:30

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	5 500,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	5 500,00 PLN

Koszt osobogodziny brutto	229,17 PLN
Koszt osobogodziny netto	229,17 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1

1 z 1

Nikodem Chmiel

3D Photoreal Artist z 7-letnim doświadczeniem. Obecnie pracuje w Room8Studio, gdzie buduje wirtualne assety.
Tworzył modele do gier: Call of Duty Modern Warfare 2, Call of Duty Modern Warfare 3 oraz Dying Light 2 Stay Human.
Brał udział w projektach na platformy mobilne, VR, PC oraz konsole nowych generacji. Pracował dla Gamedust (tworzył stylizowane assety do projektów VR), Boombit (budował levele do gier mobilnych) oraz Madmind Studio (aranżował modele do horroru Agony).
Doświadczenie i kwalifikacje zawodowe zdobyte nie wcześniej niż 5 lat.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnikom zostaną przekazane materiały dydaktyczne w postaci:

- templatki/ wzory
- prezentacje

Warunki uczestnictwa

Brak dodatkowych wymagań wstępnych

Informacje dodatkowe

Firma szkoleniowa wystawi fakturę ze stawką VAT ZW zgodnie z przepisami prawa.

Uczestnik, dokonując zapisu na usługę, oświadcza, że usługa rozwojowa odbywa się poza godzinami pracy lub w dni wolne od pracy osoby biorącej udział w usłudze.

Dostępność dla osób ze szczególnymi potrzebami: zapewniona zgodnie z Ustawą z dnia 19 lipca 2019 r. oraz standardami polityki spójności 2021-2027. W przypadku potrzeby zapewnienia specjalnych udogodnień prosimy o kontakt pod numerem +48 739-270-704 lub mailem: olga.lackorzynska@l-a-b-a.pl przed zapisem na usługę.

Warunki techniczne

Forma zdalna usługi w czasie rzeczywistym. Szkolenie prowadzone jest za pośrednictwem platformy Zoom.Szkolenie prowadzone online przy użyciu platformy do wideokonferencji. Uczestnik powinien dysponować:

- komputerem z dostępem do Internetu,
- mikrofonem i głośnikami lub słuchawkami,
- zainstalowanymi programami: Blender i (opcjonalnie) Substance Painter i Marmoset Toolbag.

Dołączenie następuje poprzez kliknięcie w link wysłany uczestnikowi przed kursem oraz zalogowanie się i wpisanie imienia i nazwiska. Ważność linku - od rozpoczęcia szkolenia do jego zakończenia zgodnie z harmonogramem w karcie.

Kontakt

OLGA LACKORZYŃSKA

E-mail olga.lackorzynska@l-a-b-a.pl
Telefon (+48) 739 270 704