Możliwość dofinansowania

# Blender 3D - poziom zaawansowany

**Numer usługi** 2026/03/09/46441/3390175

9 000,00 PLN brutto
9 000,00 PLN netto
132,35 PLN brutto/h
132,35 PLN netto/h
200,00 PLN cena rynkowa

TALENTOWNIA SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ

4,8 / 5
112 ocen

Usługa szkoleniowa
zdalna w czasie rzeczywistym
Zajęcia grupowe
68:00 h
26.09.2026 do 25.10.2026

# Informacje podstawowe

| | |
|---|---|
| **Kategoria** | Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo |
| **Grupa docelowa usługi** | Osoby, które chcą zdobyć nowe kompetencje w zakresie zaawansowanych narzędzi programu Blender 3D. |
| **Minimalna liczba uczestników** | 1 |
| **Maksymalna liczba uczestników** | 15 |
| **Data zakończenia rekrutacji** | 25-09-2026 |
| **Forma prowadzenia usługi** | zdalna w czasie rzeczywistym |
| **Liczba godzin usługi** | 68 |
| **Podstawa uzyskania wpisu do BUR** | Znak Jakości TGLS Quality Alliance |

# Cel

## Cel edukacyjny

Szkolenie przygotowuje do samodzielnej realizacji projektów animacji i efektów wizualnych w programie Blender 3D na poziomie zaawansowanym.

## Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

| Efekty uczenia się | Kryteria weryfikacji | Metoda walidacji |
|---|---|---|
| WIEDZA<br>Uczestnik:<br>*zna zaawansowane funkcje programów Blender i Blackmagic Fusion Studio wykorzystywane w animacji 3D i compositingu,<br>*rozumie zasady tworzenia animacji, rigowania postaci oraz symulacji fizyki (tkaniny, płyny, włosy, cząstki),<br>*zna podstawowe metody compositingu, kluczowania greenscreenu oraz trackingu materiału wideo. | Uczestnik poprawnie odpowiada na pytania teoretyczne dotyczące funkcji Blender i Blackmagic Fusion Studio oraz zasad animacji i symulacji fizyki. Efekty uczenia się zostaną zweryfikowane na podstawie wywiadu swobodnego. | Wywiad swobodny |
| UMIEJĘTNOŚCI<br>Uczestnik:<br>*tworzy i animuje sceny 3D oraz postaci w programie Blender,<br>*wykonuje symulacje fizyki oraz pracuje w trybie sculpt,<br>*realizuje compositing, kluczowanie greenscreenu i tracking w Blackmagic Fusion Studio,<br>*integruje grafikę 3D z materiałem wideo i pracuje z plikami FBX oraz Alembic. | Uczestnik *samodzielnie tworzy scenę 3D i animuje postać,<br>*wykonuje symulacje materiałów, cząstek, włosów i płynów,<br>*realizuje compositing, kluczowanie greenscreenu i tracking wideo,<br>*poprawnie integruje elementy 3D z materiałem wideo i korzysta z plików FBX/Alembic. | Obserwacja w warunkach rzeczywistych |
| KOMPETENCJE SPOŁECZNE<br>Uczestnik:<br>*samodzielnie rozwiązuje problemy pojawiające się podczas pracy nad projektem animacji i VFX,<br>*organizuje własną pracę przy realizacji projektu graficznego,<br>*rozwija swoje kompetencje w zakresie grafiki 3D i postprodukcji. | Uczestnik<br>*wykazuje inicjatywę i samodzielność przy rozwiązywaniu problemów w projekcie,<br>*planuje i organizuje zadania w ramach projektu,<br>*współpracuje z trenerem i reaguje na uwagi podczas wykonywania ćwiczeń. | Obserwacja w warunkach rzeczywistych |

# 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

### Program szkolenia

## BLENDER 3D - POZIOM ZAAWANSOWANY

**MODUŁ I**

1. Przypomnienie wiadomości z podstawy animacji

2. Animowany spot – Reklama Smarftona

3. Compositing w Fusion

4. Symulacja fizyki materiałów w Blender 3D - tkaniny, płyny, ciało

5. Zaawansowane techniki pracy z emiterem cząstek

6. Symulacja włosów i sierści

7. Rigowanie postaci

8. Animacja postaci

9. Tworzenie postaci lub istot w trybie Sculpt Mode

Każdy z punktów Modułu I składa się z teorii oraz ćwiczeń praktycznych.

**MODUŁ II**

1. Compositor w Blender 3D

2. Compositing w Fusion Studio – przypomnienie podstawowej obsługi programu

3. Kluczowanie materiału video – usuwany greenscreen

- ćwiczenia praktyczne

4. Trackowanie:

- punktowe
- planarne
- kamery 3D

5. Przenoszenie kamery 3D (po trakowaniu 3D) - workflow Fusion Studio -> Blender 3D

- ćwiczenia praktyczne

6. Zaawansowana praca z plikami Alembic oraz FBX

7. Usuwanie niechcianych elementów z materiału video

- ćwiczenia praktyczne

**WALIDACJA**

# Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 1

| Przedmiot / temat | Prowadzący | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 z 1 MODUŁ I | Tomasz Czech | 26-09-2026 | 12:00 | 16:00 | 04:00 |

# Cennik

## Cennik

| Rodzaj ceny | Cena |
|---|---|
| **Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto** | 9 000,00 PLN |
| **Koszt przypadający na 1 uczestnika netto** | 9 000,00 PLN |
| **Koszt osobogodziny brutto** | 132,35 PLN |
| **Koszt osobogodziny netto** | 132,35 PLN |

# Prowadzący

Liczba prowadzących: 1

1 z 1

### Tomasz Czech

montaż, postprodukcja materiału filmowego, dźwiękowego i VFX, korekcja barwna, grafika komputerowa 2D, kalibracja monitorów
Tomasz Czech jest Instruktorem od 2010 roku, od tego czasu przeszkolił setki osób w zakresie szeroko pojętej grafiki komputerowej 2D oraz zaawansowanych technik montażu i postprodukcji wideo. W 2012 założył Young Design Academy - prywatną szkołę grafiki komputerowej i filmu, która obecnie jest czołowym ośrodkiem szkoleniowym w tym zakresie.
Colorist Society International Associate Member (CSI), PVA Certified Prefessional (Professional Video Alliance), Blackmagic Design Certified Trainer, Hollywood Professional Association Member (HPA), Society of Motion Picture and Television Engineers Member (SMPTE), Adobe Certified Expert, Adobe Certified Instructor, Adobe Certified Associate Specialist
Tomasz Czech Young Design Academy prowadzi szkolenia online oraz stacjonarnie. Zarówno wewnętrzne cykliczne YDA jak i finansowane przez Unię Europejską.

# Informacje dodatkowe

## Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Materiały zostaną przekazane na dysk online.

## Informacje dodatkowe

### Informacje dodatkowe

1. Godzina dydaktyczna = 45 min
2. Zawarto umowę z WUP Kraków na rozliczanie Usług z wykorzystaniem elektronicznych bonów szkoleniowych w ramach projektu „Pociąg do Kariery”.
3. Uczestnik po ukończeniu kursu otrzymuje:

- certyfikat Young Design Academy by TALENTOWNIA
- zaświadczenie o ukończeniu kursu wraz z opisem efektów kształcenia

1. Szkolenie jest zwolnione z VAT (art. 43 ust. 1 pkt 29 ustawy o VAT), jeśli jest finansowane w min. 70% ze środków publicznych (np. UE, KFS).

# Warunki techniczne

1. Dostęp do komputera.
2. Dostęp do aplikacji **Trainer Central.**
3. Zainstalowany program **Blender 3D.**
4. Dostęp do stałego łącza internetowego.
5. Łącze internetowe:

- min download: 10 Mb/s,
- min upload: 10 Mb/s (APMG Int. zaleca korzystanie z łącza stałego).

1. Minimalne wymagania sprzętowe:

- Komputer PC z systemem Operacyjnym Windows 7/8.x/10 albo komputer MacBook z systemem Mac OS X 10.5 lub wyższy;
- Przeglądarka internetowa Google Chrome (preferowana) lub Mozilla Firefox w najnowszych wersjach,
- Kamera o rozdzielczości min 640 x 480 pix;
- Mikrofon,
- Głośnik (zestaw słuchawkowy jest niedopuszczalny na egzaminie).

1. Link z dostępem do spotkania on-line zostanie dostarczony w osobnej wiadomości od Organizatora min 3 dni przed szkoleniem.

# Kontakt

Jolanta Jarosz

**E-mail** biuro@youngdesignacademy.edu.pl

**Telefon** (+48) 510 099 770