



Blender 3D – tworzenie grafiki 3D, wizualizacji i animacji od podstaw - szkolenie

Numer usługi 2026/05/27/200358/3591185

2 500,00 PLN brutto
 2 500,00 PLN netto
 78,13 PLN brutto/h
 78,13 PLN netto/h
 200,00 PLN cena rynkowa ⓘ

CENTRUM NAUKI I
 BIZNESU "ŻAK"
 SPÓŁKA Z
 OGRANICZONĄ
 ODPOWIEDZIALNOŚ
 CIĄ

Brak ocen dla tego dostawcy

- 📄 Usługa szkoleniowa
- 📄 zdalna w czasie rzeczywistym
- 👥 Zajęcia grupowe
- 🕒 32:00 h
- 📅 20.06.2026 do 04.07.2026

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo

Grupa docelowa usługi

Szkolenie skierowane jest do osób indywidualnych, które podnoszą kompetencje z własnej inicjatywy oraz pracodawców, w tym właścicieli firm i ich pracowników.

Szkolenie dedykowane jest dla branż kreatywnych: gier, filmu, reklamy, architektury oraz designu, a także dla osób przygotowujących się do podjęcia zatrudnienia w tych sektorach, w tym na etapie przebranżowienia. Grupę docelową stanowią osoby odpowiedzialne za tworzenie cyfrowej zawartości wizualnej, w szczególności: modeli 3D, wizualizacji architektonicznych i produktowych, projektowanie postaci, scen oraz realizację animacji komputerowych. Usługa dedykowana jest także osobom rozpoczynającym pracę w środowisku 3D, jak również osobom posiadającym wiedzę podstawową, które wymagają usystematyzowania i rozszerzenia umiejętności w zakresie zaawansowanych funkcji programu Blender.

Minimalna liczba uczestników

2

Maksymalna liczba uczestników

25

Data zakończenia rekrutacji

18-06-2026

Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

Podstawa uzyskania wpisu do BUR

Certyfikat ICVC - SURE (Standard Usług Rozwojowych w Edukacji): Norma zarządzania jakością w zakresie świadczenia usług rozwojowych

Cel

Cel edukacyjny

Usługa: „Blender 3D – tworzenie grafiki 3D, wizualizacji i animacji od podstaw” przygotowuje uczestników do samodzielnego wykonywania zadań w obszarze grafiki 3D, wizualizacji oraz animacji komputerowej. Po zakończeniu szkolenia uczestnik będzie przygotowany do samodzielnego modelowania obiektów 3D, tworzenia materiałów i tekstur, przygotowywania scen oraz renderowania gotowych projektów z wykorzystaniem zaawansowanych funkcji programu Blender.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Posiada podstawową wiedzę i umiejętności w zakresie grafiki 3D, wizualizacji oraz animacji w programie Blender.	opisuje podstawowe funkcje programu Blender oraz etapy tworzenia projektu 3D.	Test teoretyczny
Tworzy i modyfikuje podstawowe obiekty 3D oraz budować proste sceny.	modeluje podstawowe obiekty, stosuje narzędzia transformacji oraz buduje prostą scenę 3D.	Obserwacja w warunkach symulowanych
Tworzy materiały, tekstury oraz podstawowe ustawienia oświetlenia.	przypisuje materiały do obiektów, modyfikuje tekstury oraz ustawia proste źródła światła.	Obserwacja w warunkach symulowanych
Renderuje sceny oraz eksportuje gotowe wizualizacje.	wykonuje render sceny i zapisuje gotowy obraz w odpowiednim formacie.	Obserwacja w warunkach symulowanych

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

Dla osiągnięcia celu edukacyjnego, zakres tematyczny usługi obejmuje:

- Wprowadzenie i omówienie interfejsu Blendera
- Podstawy modelowania
- Zaawansowane techniki modelowania i retopologia
- Materiały i teksturowanie
- Oświetlenie i kompozycja sceny
- Podstawy animacji
- Renderowanie i postprodukcja
- Projekt końcowy
- **Walidacja efektów uczenia się**

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 14

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 14 Wprowadzenie i omówienie interfejsu Blendera	Zajęcia	Dawid Śledź	20-06-2026	08:00	13:00	05:00
2 z 14 -	Przerwa	-	20-06-2026	13:00	14:00	01:00
3 z 14 Podstawy modelowania	Zajęcia	Dawid Śledź	21-06-2026	08:00	13:00	05:00
4 z 14 -	Przerwa	-	21-06-2026	13:00	14:00	01:00
5 z 14 Zaawansowane techniki modelowania i retopologia	Zajęcia	Dawid Śledź	27-06-2026	08:00	13:00	05:00
6 z 14 -	Przerwa	-	27-06-2026	13:00	14:00	01:00
7 z 14 Materiały i teksturowanie	Zajęcia	Dawid Śledź	28-06-2026	08:00	12:00	04:00
8 z 14 Oświetlenie i kompozycja sceny	Zajęcia	Dawid Śledź	28-06-2026	12:00	15:00	03:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
9 z 14 -	Przerwa	-	28-06-2026	15:00	16:00	01:00
10 z 14 Podstawy animacji	Zajęcia	Dawid Śledź	04-07-2026	08:00	09:00	01:00
11 z 14 Renderowanie i postprodukcja	Zajęcia	Dawid Śledź	04-07-2026	09:00	10:00	01:00
12 z 14 Projekt końcowy	Zajęcia	Dawid Śledź	04-07-2026	10:00	12:00	02:00
13 z 14 -	Przerwa	-	04-07-2026	12:00	13:00	01:00
14 z 14 -	Walidacja	-	04-07-2026	13:00	14:00	01:00

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	32:00
w tym suma godzin zajęć	26:00
w tym suma godzin walidacji	01:00
w tym suma przerw	05:00
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	36:00

Cennik

Cennik

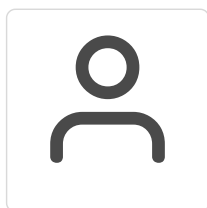
Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	2 500,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	2 500,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	78,13 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	32:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Dawid Śledź

Szkolenia prowadzę od roku 2026.

Specjalizacja:

-Grafik komputerowy oraz montażysta filmowy

Doświadczenie szkoleniowe:

-Zajmuję się grafiką komputerową od 2018r.

-Zajmuję się montażem filmów od 2016r.

Tematyka przeprowadzanych szkoleń:

-Grafika i animacja 3D, montaż filmów i VFX, Motion Design i animacja 2D

Wykształcenie:

-Stale podnoszę swoje kwalifikacje poprzez udział w warsztatach online oraz samodzielną naukę opartą na materiałach edukacyjnych z dziedzin grafiki i animacji 3D, montażu filmowego i VFX, Motion Designu oraz animacji 2D.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Warunki organizacyjne:

- Forma prowadzenia: zdalnie w czasie rzeczywistym
- Walidacja: Test teoretyczny, Obserwacja w warunkach symulowanych
- Uczestnik musi pracować na własnym komputerze z dostępem do internetu, wyposażonym w kamerę i mikrofon.
- każdy uczestnik realizuje usługę na indywidualnym stanowisku pracy przed komputerem, zapewniającym warunki do interakcji audio-
vide

Warunki uczestnictwa

Warunki ukończenia usługi i uzyskania zaświadczenia:

1. Obecność na co najmniej **80% czasu zajęć** dydaktycznych, potwierdzona raportem z platformy szkoleniowej lub listą obecności.
2. Uzyskanie **pozytywnego wyniku z walidacji efektów uczenia się**, przeprowadzonej w formie testu wiedzy lub wykonania zadań praktycznych wskazanych przez trenera.

Informacje dodatkowe

Informacje organizacyjne:

- Uczestnik otrzyma dane do spotkania drogą mailową najpóźniej dzień przed rozpoczęciem szkolenia
- Rekomendowane jest zalogowanie się 5-10 minut przed czasem w celu weryfikacji połączenia, kamery i mikrofonu.
- Szkolenie ma charakter interaktywny i obejmuje prezentacje, pracę w pokojach grupowych, udostępnianie ekranu, oraz ćwiczenia praktyczne online.

Warunki techniczne

1. Platforma:

Szkolenie prowadzone będzie poprzez **platforma.zak.edu.pl** umożliwiającą udział w zajęciach na żywo, komunikację audio-wideo, udostępnianie ekranu, pracę na materiałach oraz wymianę informacji pomiędzy prowadzącym a uczestnikami.

2. Minimalne wymagania sprzętowe:

- Komputer lub laptop lub tablet z kamerą i mikrofonem
- Sprawna kamera internetowa
- Sprawne głośniki lub słuchawki
- Stabilne połączenie zasilania

3. Minimalne wymagania dotyczące łącza internetowego

- Stabilne łącze internetowe o minimalnej przepustowości 5MB/s maksymalnie 10MB/s
- Połączenie przewodowe lub stabilne wi-fi
- Aktualne sterowniki kamery i mikrofonu

Zajęcia prowadzone są za pośrednictwem komunikatora MS Teams.

Walidacja, egzamin - wliczone w cenę usługi.

Usługa kończy się egzaminem wewnętrznym oraz wydaniem stosownego certyfikatu i zaświadczenia o ukończeniu szkolenia.

Czas oczekiwania na certyfikat - do 14 dni.

Szkolenie jest prowadzone z wykorzystaniem metod aktywizujących rozumianych jako metody umożliwiające uczenie się w oparciu o doświadczenie i pozwalające uczestnikom na ćwiczenie nabywanych umiejętności. Metodologia pracy oparta jest o cykl uczenia się ludzi dorosłych, dzięki czemu teoria połączona jest z refleksją, doświadczeniem oraz dyskusją grupy, mającą na celu podsumowanie danego tematu.

- **W przypadku problemów technicznych skontaktuj się z organizatorem, korzystając z danych kontaktowych podanych w Karcie Usługi.**

Kontakt



Natalia Pajor

E-mail bur@zak.edu.pl

Telefon (+48) 502 309 882

