



Szkolenie: Tworzenie modeli 3D do gier

Numer usługi 2026/06/24/165578/3647070

7 500,00 PLN brutto

7 500,00 PLN netto

312,50 PLN brutto/h

312,50 PLN netto/h

433,33 PLN cena rynkowa ⓘ

LABA POLSKA
SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ

★★★★★ 5,0 / 5

1 ocena

- Usluga szkoleniowa
- zdalna w czasie rzeczywistym
- Zajęcia grupowe
- 24:00 h
- 13.08.2026 do 15.10.2026

Informacje podstawowe

Kategoria	Inne / Artystyczne
Identyfikatory projektów	Kierunek - Rozwój, Nowy start w Małopolsce z EURESEM, Małopolski Pociąg do kariery, Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe
Grupa docelowa usługi	<p>Usługa skierowana jest do osób dorosłych, osób indywidualnych, firm oraz ich pracowników zainteresowanych tworzeniem modeli 3D do gier i projektów wirtualnych. Grupę docelową stanowią początkujący 3D artyści, game artyści, graficy, osoby z branży gamedev oraz osoby planujące pracę przy modelowaniu obiektów, assetów lub lokacji.</p> <p>Do udziału nie jest wymagane doświadczenie zawodowe, jednak wymagana jest podstawowa obsługa komputera i gotowość do pracy w programach graficznych. Uczestnik powinien wykonywać lub planować zadania związane z modelowaniem brył i obiektów, modyfikatorami, UV, wypalaniem map, tekstuowaniem, materiałami, światłem, kamerą i renderem. Wymagany jest dostęp do komputera umożliwiającego pracę w Blenderze i Substance Painter.</p> <p>Szkolenie jest skierowane również do uczestników projektów:</p> <ul style="list-style-type: none">„Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe” WUP w Szczecinie,„Małopolski Pociąg do kariery” WUP Kraków,„Nowy start w Małopolsce z EURESEM” WUP Kraków„Kierunek Rozwój” WUP Toruń.
Minimalna liczba uczestników	2
Maksymalna liczba uczestników	30
Data zakończenia rekrutacji	12-08-2026

Cel

Cel edukacyjny

Usługa „Szkolenie: Tworzenie modeli 3D do gier” przygotowuje do samodzielnego tworzenia modeli 3D na potrzeby gier, w tym do pracy w Blenderze, modelowania obiektów, korzystania z modyfikatorów, tworzenia i rozkładania map UV, wypalania map, teksturowania w Substance Painter oraz przygotowania materiałów, oświetlenia, kamery i renderu.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Charakteryzuje proces tworzenia modeli 3D do gier.	rozdziela etapy pracy nad modelem 3D, w tym modelowanie, UV, wypalanie map, teksturowanie, materiały, oświetlenie i renderowanie	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	charakteryzuje zastosowanie Blendera, Substance 3D Painter i Marmoset Toolbag w procesie przygotowania modelu 3D do gier.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Charakteryzuje zasady przygotowania modelu 3D do teksturowania i renderowania	rozdziela znaczenie map UV, texela, seams, hard edges, map wypalanych oraz workflow high poly – low poly.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	charakteryzuje znaczenie materiałów PBR, shaderów, tekstur, światła, kamery i renderu w prezentacji modelu 3D	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Tworzy model 3D w Blenderze zgodnie z założeniami projektu	wykonuje model 3D z wykorzystaniem narzędzi edycji obiektów, brył, modyfikatorów, krzywych lub narzędzi high poly.	Analiza dowodów i deklaracji
	koryguje model pod kątem poprawności siatki, proporcji, czytelności formy oraz przygotowania do dalszych etapów pracy.	Analiza dowodów i deklaracji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Przygotowuje model 3D do teksturowania.	opracowuje mapę UV modelu z uwzględnieniem seams, pakowania UV, texela i wymagań dalszego teksturowania.	Analiza dowodów i deklaracji
	przygotowuje wypalone mapy lub dokumentuje proces ich przygotowania, uwzględniając najczęstsze błędy i sposoby ich korekty.	Analiza dowodów i deklaracji
Teksturuje i prezentuje model 3D	przygotowuje tekstury lub materiały w Substance 3D Painter z wykorzystaniem warstw, masek, generatorów, smart-materiałów lub własnych materiałów.	Analiza dowodów i deklaracji
	przygotowuje prezentację modelu z uwzględnieniem materiałów, oświetlenia, kamery, renderu oraz przeznaczenia projektu do portfolio.	Analiza dowodów i deklaracji
Ocenia własny proces pracy nad modelem 3D i planuje dalszy rozwój.	analizuje mocne strony i obszary do poprawy w wykonanym modelu 3D, uwzględniając jakość modelowania, UV, tekstur, materiałów i renderu	Analiza dowodów i deklaracji
	formułuje działania rozwojowe dotyczące pracy w Blenderze, Substance 3D Painter, modelowania, teksturowania, portfolio lub przygotowania do rekrutacji	Analiza dowodów i deklaracji

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 rozdzielanie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

Program

Dla osiągnięcia celu edukacyjnego zakres szkolenia obejmuje:

Zakres tematyczny:

Zakres tematyczny usługi:

1. Wprowadzenie do grafiki 3D i programu Blender

- podstawy grafiki 3D,
- zastosowanie grafiki 3D w filmach i grach,
- możliwości programu Blender,
- omówienie procesu tworzenia modeli 3D do gier.

2. Przedstawienie interfejsu i nawigacji po programie

- nawigacja w programie,
- najważniejsze sekcje interfejsu,
- kluczowe tryby pracy,
- sposoby selekcji obiektów i elementów modelu.

3. Modelowanie bryły

- narzędzia do edycji obiektów,
- podstawowe bryły,
- modyfikatory,
- różnice między workflow „destructive” i „non destructive”,
- shading, hard edges i smoothing.

4. Modelowanie młynka

- wspólne modelowanie kluczowych elementów obiektu,
- najczęstsze błędy i trudności w modelowaniu,
- popularne workflow stosowane w branży,
- przygotowanie modelu do dalszych etapów pracy.

5. Korzystanie z modyfikatorów

- rozwinięcie pracy z modyfikatorami i narzędziami,
- curves i krzywe w przestrzeni 3D,
- menu Materials i podstawowe funkcje,
- blockout jako trójwymiarowy szkic.

6. Prezentacja narzędzi do modelowania High Poly

- narzędzia sculptingowe,
- simulation menu,
- przykłady zastosowania modelowania high poly,
- zasady tworzenia poprawnej siatki.

7. Q&A z części o modelowaniu

- omówienie najczęstszych problemów uczestników,
- analiza pytań dotyczących modelowania,
- uporządkowanie workflow pracy nad modelem,
- przygotowanie do dalszych etapów: UV, map i tekstur.

8. Tworzenie mapy UV

- znaczenie UV w modelowaniu 3D,
- sposoby pracy z UV,
- UV jako element optymalizacji modelu,
- narzędzia niezbędne do pracy z UV,
- działanie seams.

9. Rozkładanie UV

- pojęcie texela i jego znaczenie,
- pakowanie UV,

- przygotowanie UV do dalszej pracy,
- wpływ hard edges na przygotowanie map UV.

10. Wypalanie map, materiały i shadery

- znaczenie PBR w procesie tworzenia materiałów,
- funkcje tekstur w różnych materiałach,
- shadery a optymalizacja,
- podstawowe shadery w Blenderze,
- proces wypalania map w workflow high poly – low poly.

11. Wypalanie map w praktyce

- zastosowanie wypalonych map,
- najczęstsze błędy i sposoby ich naprawy,
- wypalanie zmirrowanego detalu,
- wypalanie detalu na cylindrach,
- zastosowanie wypalania poza workflow high poly – low poly.

12. Działanie w Substance 3D Painter

- interfejs programu,
- nawigacja w programie,
- warstwy i maski,
- importowanie modelu i map.

13. Mapowanie tekstury w Substance 3D Painter

- praca z warstwami i maskami,
- używanie gotowych smart-materiałów,
- generatory,
- sposoby mapowania tekstury na model, w tym Planar i Triplanar.

14. Korzystanie z materiałów

- tworzenie własnych materiałów,
- blending warstw,
- menu eksportu,
- używanie filtrów i generatorów.

15. Ustawianie oświetlenia, kamery i renderowanie

- różnice między prawdziwym aparatem a wirtualną kamerą,
- podstawy oświetlenia na przykładach z filmów i gier,
- rodzaje światła,
- podstawy renderowania,
- ustawienia kamer,
- obróbka renderów w programie do obróbki zdjęć.

16. Planowanie dalszego rozwoju

- pierwsze kroki w branży,
- ścieżki rozwoju w grafice 3D,
- przygotowanie do rozmów rekrutacyjnych,
- zadania rekrutacyjne,
- portfolio i dalsze doskonalenie projektu.

Walidacja

Łączna ilość godzin: 24h zegarowych w tym: 8h teoria, 15,5h praktyka, , 0,5h walidacja

Warunki organizacyjne

1. Szkolenie grupowe; maksymalna wielkość grupy: 30 osób
2. Szkolenie obejmuje: wykład interaktywny, ćwiczenia praktyczne, analizę przykładów, pokaz narzędzi, studia przypadków.
3. Usługa jest realizowana w godzinach zegarowych – 1h=60min
4. Usługa realizowana zdalnie w czasie rzeczywistym
5. Szkolenie realizowane jest w formule 16 spotkań szkoleniowych oraz walidacji trwającej 30 minut na zakończenie ostatniego dnia. Ze względu na długość pojedynczych spotkań, przerwy nie są planowane.
6. Warunek ukończenia: Uczestnik bierze udział w zajęciach przez minimum **80% czasu trwania szkolenia**.
7. Walidacja jest wliczona w czas trwania usługi i odbywa się na zakończenie ostatniego dnia szkolenia.
8. Metody walidacji efektów uczenia się: Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie, Analiza dowodów i deklaracji

Organizacja walidacji:

1. Walidacja efektów uczenia się zostanie przeprowadzona na zakończenie ostatniego spotkania, w czasie wskazanym w harmonogramie usługi. Czas trwania walidacji wynosi 30 minut i jest wliczony w całkowity czas trwania usługi.
 2. Walidacja zostanie przeprowadzona zdalnie i obejmie:
 - test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie w zakresie efektów dotyczących wiedzy
 - analizę dowodów i deklaracji w zakresie efektów dotyczących umiejętności i kompetencji społecznych.
1. Walidacja zostanie przeprowadzona z zachowaniem rozdzielności funkcji procesu szkoleniowego i procesu walidacji.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 17

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<div style="background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px; border-radius: 5px; display: inline-block;">1 z 17</div> Wprowadzenie do grafiki 3D i programu Blender – miniwykład interaktywny, prezentacja programu, rozmowa na żywo, czat	Zajęcia	Nikodem Chmiel	13-08-2026	18:30	20:00	01:30
<div style="background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px; border-radius: 5px; display: inline-block;">2 z 17</div> Przedstawienie interfejsu i nawigacji po programie – pokaz pracy w Blenderze, ćwiczenie praktyczne online, Q&A	Zajęcia	Nikodem Chmiel	18-08-2026	18:30	20:00	01:30
<div style="background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px; border-radius: 5px; display: inline-block;">3 z 17</div> Modelowanie bryły – pokaz pracy w Blenderze, ćwiczenie praktyczne online, analiza przykładów	Zajęcia	Nikodem Chmiel	20-08-2026	18:30	20:00	01:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<p>4 z 17 Modelowanie młynka – pokaz pracy w Blenderze, ćwiczenie projektowe online, feedback trenera</p>	Zajęcia	Nikodem Chmiel	25-08-2026	18:30	20:00	01:30
<p>5 z 17 Korzystanie z modyfikatorów – miniwykład interaktywny, pokaz narzędzi, ćwiczenie praktyczne online</p>	Zajęcia	Nikodem Chmiel	27-08-2026	18:30	20:00	01:30
<p>6 z 17 Prezentacja narzędzi do modelowania High Poly – pokaz pracy w Blenderze, analiza przykładów, Q&A</p>	Zajęcia	Nikodem Chmiel	01-09-2026	18:30	20:00	01:30
<p>7 z 17 QA z części o modelowaniu – sesja pytań i odpowiedzi, analiza problemów uczestników, konsultacje online</p>	Zajęcia	Nikodem Chmiel	03-09-2026	18:30	20:00	01:30
<p>8 z 17 Tworzenie mapy UV – miniwykład interaktywny, pokaz pracy w Blenderze, ćwiczenie praktyczne online</p>	Zajęcia	Nikodem Chmiel	17-09-2026	18:30	20:00	01:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
9 z 17 Rozkładanie UV – pokaz pracy w Blenderze, ćwiczenie praktyczne online, analiza błędów	Zajęcia	Nikodem Chmiel	22-09-2026	18:30	20:00	01:30
10 z 17 Wypalanie map, materiały i shadery – miniwykład interaktywny, pokaz narzędzi, analiza przykładów	Zajęcia	Nikodem Chmiel	24-09-2026	18:30	20:00	01:30
11 z 17 Wypalanie map w praktyce – pokaz pracy w narzędziu, ćwiczenie praktyczne online, konsultacje z trenerem	Zajęcia	Nikodem Chmiel	29-09-2026	18:30	20:00	01:30
12 z 17 Działanie w Substance Painter – pokaz pracy w Substance Painter, ćwiczenie praktyczne online, Q&A	Zajęcia	Nikodem Chmiel	01-10-2026	18:30	20:00	01:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<p>13 z 17</p> <p>Mapowanie tekstury w Substance Painter – pokaz pracy w Substance Painter, ćwiczenie praktyczne online, analiza przykładów</p>	Zajęcia	Nikodem Chmiel	06-10-2026	18:30	20:00	01:30
<p>14 z 17</p> <p>Korzystanie z materiałów – pokaz pracy w Substance Painter, ćwiczenie projektowe online, feedback trenera</p>	Zajęcia	Nikodem Chmiel	08-10-2026	18:30	20:00	01:30
<p>15 z 17</p> <p>Ustawianie oświetlenie, kamery i renderowanie – pokaz pracy w programie, ćwiczenie praktyczne online, analiza renderów</p>	Zajęcia	Nikodem Chmiel	13-10-2026	18:30	20:00	01:30
<p>16 z 17</p> <p>Planowanie dalszego rozwoju – miniwykład interaktywny, analiza portfolio, rozmowa na żywo, Q&A</p>	Zajęcia	Nikodem Chmiel	15-10-2026	18:30	19:30	01:00
<p>17 z 17</p> <p>-</p>	Walidacja	-	15-10-2026	19:30	20:00	00:30

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	24:00
w tym suma godzin zajęć	23:30
w tym suma godzin walidacji	00:30
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	32:00

Cennik

Cennik

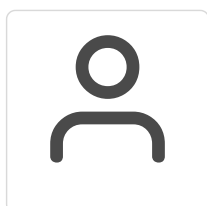
Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	7 500,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	7 500,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	312,50 PLN
Koszt osobogodziny netto	312,50 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	24:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Nikodem Chmiel

Nikodem Chmiel – 3D Photoreal Artist / 3D Photoreal Environment Artist w Room8Studio, specjalizujący się w tworzeniu realistycznych modeli 3D, assetów, elementów środowisk i obiektów do gier oraz projektów wirtualnych. Obecnie pracuje w Room8Studio, gdzie odpowiada za tworzenie modeli i większych części wirtualnych składników wykorzystywanych do budowania realistycznych środowisk i lokacji. Tworzył modele do gier takich jak Call of Duty Modern Warfare 2, Call of Duty Modern Warfare 3 oraz Dying Light 2 Stay Human. Wcześniej pracował m.in. w Gamedust przy

stylizowanych assetach do projektów VR, w Boombit przy levelach do gier mobilnych oraz w Madmind Studio przy modelach do gry Agony. Posiada doświadczenie w projektach na platformy mobilne, VR, konsole nowej generacji i PC. W 2026 r. prowadzi zajęcia z tworzenia modeli 3D do gier, obejmujące Blender, modelowanie, UV, wypalanie map, Substance Painter, materiały, oświetlenie i render.

Osoba prowadząca usługę ma kwalifikacje i doświadczenie zgodne z tematyką usługi zdobyte w ostatnich 5 latach przed publikacją usługi.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Organizator zapewnia następujące materiały dydaktyczne: dostęp do nagrań i materiałów z kursu przez okres 2 lat od zakończenia szkolenia.

Na życzenie uczestnika dostawca usługi dostarczy materiały zapewniające dostępność.

Informacje dodatkowe

Uczestnik, dokonując zapisu na usługę, oświadcza, że usługa rozwojowa odbywa się poza godzinami pracy lub w dni wolne od pracy. Warunkiem otrzymania zaświadczenia jest próg obecności na poziomie 80%.

Organizator zapewnia dostępność osobom ze szczególnymi potrzebami podczas realizacji usług rozwojowych zgodnie z Ustawą z dn.19 lipca 2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami (Dz.U. 2022 poz. 2240) oraz „Standardami dostępności dla polityki spójności 2021-2027”. W przypadku potrzeby zapewnienia udogodnień prosimy o kontakt: +48 534 853 079, paulina.lukawska@l-a-b-a.pl przed zapisem na usługę.

Zawarto umowy z Wojewódzkimi Urzędami Pracy w:

- Szczecinie w ramach projektu „**Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe**”.
- Krakowie w ramach projektów „**Małopolski Pociąg do kariery**” i „**Nowy start w Małopolsce z EURESEM**”.
- Toruniu w ramach projektu "**Kierunek – Rozwój**".

Warunki techniczne

Usługa realizowana jest w formie zdalnej w czasie rzeczywistym z wykorzystaniem platformy Zoom.

W celu prawidłowego udziału w szkoleniu uczestnik powinien posiadać:

- komputer lub laptop z dostępem do Internetu (zalecana prędkość min. 10 Mb/s),
- aktualną przeglądarkę internetową (np. Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge),
- sprawny mikrofon oraz kamerę, co zapewni możliwość dwustronnej komunikacji i właściwego nadzoru nad przebiegiem usługi.
- możliwość odbioru dźwięku (głośniki lub słuchawki),
- dostęp do poczty elektronicznej w celu otrzymania linku do szkolenia.

Dołączenie do szkolenia następuje poprzez kliknięcie w link przesłany przed rozpoczęciem zajęć. Link aktywny jest przez cały okres trwania usługi zgodnie z harmonogramem.

Uczestnicy otrzymują linki 5 h przed usługą.

Kontakt



PAULINA ŁUKAWSKA

E-mail plukawska1006@gmail.com

Telefon (+48) 534 853 079