



Quali - szkolenia i
doradztwo Beata
Krzyś

★★★★★ 4,5 / 5
183 oceny

TWORZENIE MODELI 2D I 3D (Blender) z kwalifikacją ICVC/TMD 20021.39. Szkolenie grupowe, zdalne w czasie rzeczywistym.

Numer usługi 2026/06/29/11284/3657537

- 📍 Usługa szkoleniowa
- 📺 zdalna w czasie rzeczywistym
- 👥 Zajęcia grupowe
- 🕒 34:00 h
- 📅 03.08.2026 do 19.08.2026

3 400,00 PLN brutto
3 400,00 PLN netto
100,00 PLN brutto/h
100,00 PLN netto/h
200,00 PLN cena rynkowa ⓘ

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo

Identyfikatory projektów

Kierunek - Rozwój, Nowy start w Małopolsce z EURESEM, Małopolski Pociąg do kariery, Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe, Regionalny Fundusz Szkoleniowy II

Osoby, które mają podstawy grafiki 2D i chcą nauczyć się projektować grafikę 3D.

Szkolenie do projektów:

- Małopolski Pociąg do kariery,
- Nowy start w Małopolsce z EURESEM,
- Kierunek - Rozwój,
- Regionalny Fundusz Szkoleniowy II.
- NetBon 2. Numer projektu: FEMP.06.06-IP.02-0048/23
- **Usługa rozwojowa adresowana również do projektu Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe**

Grupa docelowa usługi

Osoby z innych projektów lub komercyjne też mogą brać udział w usłudze, po potwierdzeniu ustaleń z biurem Quali.

Walidacja - zdalnie bez udziału trenera i kursanta - analiza dowodów i deklaracji

Aby ułatwić zapis na szkolenie i przyspieszyć proces prosimy o kontakt tel. lub mailowy przed zgłoszeniem się do usługi. Poprosimy o podanie nazwy projektu lub kontakt do Operatora oraz prosimy też o sprawdzenie w regulaminie projektu - stawki dofinansowania za godzinę szkolenia.

Chcesz zmienić termin bądź zakres szkolenia? - zadzwoń!

Nie masz jeszcze dofinansowania lub nie wiesz, czy szkolenie pasuje do Twojego dofinansowania? - zadzwoń!

Minimalna liczba uczestników	4
Maksymalna liczba uczestników	6
Data zakończenia rekrutacji	20-07-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
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

Szkolenie przygotowuje do pracy w programie Blender z wykorzystaniem zasad projektowania i wizualizacji wnętrz, dodawania obiektów graficznych i modyfikacji, tworzenia modeli mebli i przedmiotów domowych, nakładania detali na modele, ustawiania światła, kadru, kamery, dodawania realistycznych materiałów, pracy z siatką UV, przygotowuje do wykonywania renderingu.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Rozróżnia narzędzia i oprogramowanie wykorzystywane do modelowania trójwymiarowego.	Wskazuje prawidłowe oprogramowanie do modelowania 3D spośród podanych opcji Opisuje zastosowanie poszczególnych narzędzi w procesie tworzenia modeli	Test teoretyczny
Wyjaśnia techniki modelowania sieciowego i parametrycznego stosowane w tworzeniu modeli.	Definiuje technikę modelowania siatkowego jako bazującą na siatce punktów Charakteryzuje modelowanie parametryczne jako oparte na parametrach i zależnościach	Test teoretyczny
Klasyfikuje podstawowe elementy interfejsu Blendera i ich funkcje w pracy projektowej.	Wymienia komponenty interfejsu Blendera takie jak widok 3D i edytor węzłów Objaśnia rolę lini czasu i edytora materiałów w tworzeniu modeli i animacji	Test teoretyczny
Charakteryzuje procesy renderowania i animacji szkieletowej w modelowaniu trójwymiarowym.	Wyjaśnia renderowanie jako proces wizualizacji i generowania obrazów z modeli Opisuje animację szkieletową jako technikę opartą na ruchu kości i stawów	Test teoretyczny

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Obsługuje narzędzia Blendera do tworzenia i edycji siatki modelu trójwymiarowego.	Wykorzystuje wierzchołki, krawędzie i ściany do budowania struktury modelu Stosuje tryb edycji Blendera do modyfikacji siatki obiektu trójwymiarowego	Analiza dowodów i deklaracji
Tworzy siatki modeli przy użyciu podstawowych elementów geometrycznych i narzędzi.	Konstruuje siatkę modelu za pomocą punktów i elementów strukturalnych Wycinina części siatki używając odpowiednich narzędzi edycji Blendera	Analiza dowodów i deklaracji
Organizuje scenę roboczą poprzez konfigurację trybów widoku i perspektywy rysunkowej.	Przełącza między widokiem perspektywicznym i ortograficznym w Blenderze Ustawia odpowiednią perspektywę do efektywnej pracy nad modelami 3D	Analiza dowodów i deklaracji
Zastosowuje zaawansowane funkcje Blendera do wizualizacji i animacji projektów.	Renderuje model 3D generując obrazy i wizualizacje na podstawie sceny Implementuje animację szkieletową z wykorzystaniem systemu kości i klatek kluczowych	Analiza dowodów i deklaracji
Zarządza czasem pracy w sposób pozwalający na realizację projektów zgodnie z harmonogramem.	Planuje etapy tworzenia modelu 3D w ustalonych ramach czasowych Wyznacza kamienie milowe projektu i monitoruje postęp ich realizacji	Analiza dowodów i deklaracji
Dokumentuje proces pracy i wyniki projektów w przejrzysty i zorganizowany sposób.	Przygotowuje zestawienie etapów tworzenia modelu z opisem poszczególnych faz Zapisuje pliki projektu używając klarownych nazw i struktury katalogów	Analiza dowodów i deklaracji
Współpracuje z innymi osobami dzieląc się wiedzą i udzielając konstruktywnej informacji zwrotnej.	Opisuje swoje działania i decyzje projektowe w zrozumiały dla innych sposób Wyjaśnia zastosowane techniki modelowania i uzasadnia wybór narzędzi	Analiza dowodów i deklaracji
Wykazuje odpowiedzialność poprzez dbałość o jakość pracy i profesjonalizm w działaniach.	Weryfikuje poprawność wykonanego modelu przed jego finalizacją i dostarczeniem Utrzymuje wysoką jakość pracy zgodnie z wytycznymi i standardami branżowymi	Analiza dowodów i deklaracji

Kwalifikacje

Kwalifikacje niewłączone do ZSK

Uznane kwalifikacje

Pytanie 3. Czy dokument jest certyfikatem wydawanym przez międzynarodowe instytucje?

TAK

Strona internetowa Instytucji Certyfikującej: <https://standardgccs.com/verify/>

Strona internetowa Instytucji Walidującej: <https://icvc.eu/>

Informacje

Nazwa Podmiotu prowadzącego walidację	ICVC SP.ZOO
Nazwa Podmiotu certyfikującego	Talent Odyssey Ltd

Program

Zajęcia są prowadzone w formie zdalnej w czasie rzeczywistym w formie warsztatów. Każda osoba pracuje nad swoim projektem, podążając za wskazówkami nauczycielki. Widzi, oprócz prezentacji udostępniony przez trenerkę ekran komputera i może również udostępniać swój ekran, prowadzić rozmowę na żywo i pisać na czacie, wykonuje praktyczne ćwiczenia. Zajęcia są prowadzone indywidualnie.

Walidacja szkolenia - analiza dowodów i deklaracji odbywa się zdalnie, bez osobistego udziału kursanta. Walidator sprawdza osiągnięte efekty uczenia na podstawie kryteriów przez sprawdzenie przysłane mu projektów prac wykonanych przez uczestnika szkolenia samodzielnie w oparciu o zdobyte kompetencje.

Zagadnienia:

1. Podstawy, wprowadzenie do programu.
2. Konfiguracja programu do własnych preferencji.
3. Zapoznanie się z interfejsem użytkownika, nawigacja w przestrzeni 3D View.
4. Tryby edycji: Object Mode, Edit Mode.
5. Modelowanie.
6. Transformacje: dodawanie przemieszczanie, obracanie, skalowanie.
7. Edycja obiektów: Mesh, Curve, Empty, Text.
8. Obiekty graficzne - tworzenie i modyfikacja, operacje na obiektach.
9. Zaawansowane narzędzia na poziomie obiektów i tworzenie modeli z brył podstawowych, modyfikatory.
10. Splajny i n-gony.
11. Tworzenie fotorealistycznych wizualizacji wnętrz.
12. Ustawianie i konfiguracja kadru.
13. Materiały - charakterystyka materiałów: połysk, odbłaski, przezroczystość, współczynnik odbicia, mapy powierzchni.
14. Teksturowanie: tekstury proceduralne i bitmapowe.
15. Nakładanie detali na modele.
16. Oświetlenie: kamera i światło, ustawienia kamery, rodzaje lamp, cień.
17. Rozmieszczenie i ustawienie światła, efekty oświetlenia, techniki oświetlenia sceny, ustawienie światła i rendering.
18. Renderowanie, optymalizacja czasu renderowania sceny i zwiększenie jakości finalnego renderu.
19. Nodes.
20. Teksturowanie obiektów.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 23

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 23 Wprowadzenie do świata 3D i obsługa interfejsu - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Ryszard Szymański	03-08-2026	09:00	11:00	02:00
2 z 23 -	Przerwa	-	03-08-2026	11:00	11:15	00:15
3 z 23 Podstawy modelowania – transformacje i obiekty - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Ryszard Szymański	03-08-2026	11:15	13:30	02:15
4 z 23 Modelowanie siatkowe (Mesh) – praca w trybie edycji - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Ryszard Szymański	05-08-2026	09:00	11:00	02:00
5 z 23 -	Przerwa	-	05-08-2026	11:00	11:15	00:15
6 z 23 Zaawansowane techniki modelowania i modyfikatory - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Ryszard Szymański	05-08-2026	11:15	13:30	02:15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
7 z 23 Splajny i tekst w przestrzeni 3D - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Ryszard Szymański	07-08-2026	09:00	11:00	02:00
8 z 23 -	Przerwa	-	07-08-2026	11:00	11:15	00:15
9 z 23 Wprowadzenie do rzeźbienia (Sculpting) - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Ryszard Szymański	07-08-2026	11:15	13:30	02:15
10 z 23 Tworzenie sceny i kompozycja - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Ryszard Szymański	10-08-2026	09:00	11:00	02:00
11 z 23 -	Przerwa	-	10-08-2026	11:00	11:15	00:15
12 z 23 Materiały i fizyka powierzchni - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Ryszard Szymański	10-08-2026	11:15	13:30	02:15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
13 z 23 Teksturowanie i mapowanie UV - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Ryszard Szymański	12-08-2026	09:00	11:00	02:00
14 z 23 -	Przerwa	-	12-08-2026	11:00	11:15	00:15
15 z 23 Oświetlenie sceny - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Ryszard Szymański	12-08-2026	11:15	13:30	02:15
16 z 23 Kamera i zaawansowane ustawienia widoku - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Ryszard Szymański	14-08-2026	09:00	11:00	02:00
17 z 23 -	Przerwa	-	14-08-2026	11:00	11:15	00:15
18 z 23 Wprowadzenie do systemu Nodes i efektów - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Ryszard Szymański	14-08-2026	11:15	13:30	02:15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
19 z 23 Optymalizacja i renderowanie - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Ryszard Szymański	17-08-2026	09:00	11:00	02:00
20 z 23 -	Przerwa	-	17-08-2026	11:00	11:15	00:15
21 z 23 Projekt końcowy i podsumowanie - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Ryszard Szymański	17-08-2026	11:15	13:30	02:15
22 z 23 -	Walidacja	-	18-08-2026	18:00	19:00	01:00
23 z 23 -	Walidacja	-	19-08-2026	10:00	11:30	01:30

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	34:00
w tym suma godzin zajęć	29:45
w tym suma godzin walidacji	02:30
w tym suma przerw	01:45
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	43:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	3 400,00 PLN

Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	3 400,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	100,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	100,00 PLN
W tym koszt walidacji brutto	150,00 PLN
W tym koszt walidacji netto	150,00 PLN
W tym koszt certyfikowania brutto	150,00 PLN
W tym koszt certyfikowania netto	150,00 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	34:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Ryszard Szymański

Projektant wzornictwa przemysłowego, artysta. Design Car. Wzornictwo przemysłowe pojazdów. Współpraca z Quali przy realizacji szkoleń od 2017 roku, 57 przeprowadzonych szkoleń z zakresu Corel DRAW, Blender i Photoshop - 1893 godziny. Twórca autorskiego programu szkoleniowego opracowanego w ostatnich w 2020 roku z programu Blender i posiadamy rekomendacje i referencje wystawione przez instytucje, które brały udział w szkoleniach. Udział w licznych wystawach, warsztatach stylistycznych także międzynarodowych i targach projektowych - wykaz osiągnięć do wglądu w Quali.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Materiały szkoleniowe:

- prezentacja multimedialna wspierająca szkolenie;
- ćwiczenia w postaci plików do zgrania;

- książka w formie pdf;
- zaświadczenie MEN;
- zaświadczenie BUR.
- nagrania szkolenia dostępne dla kursanta przez miesiąc po szkoleniu

Warunki uczestnictwa

Podstawowa znajomość grafiki komputerowej

Warunkiem przystąpienia do szkolenia jest także:

- podpisanie umowy szkoleniowej z dostawcą usług (Quali)
- dostarczenie kodów weryfikacji bonów i numeru Pesel jeżeli jest wymagany w projekcie
- wpłacenie wkładu własnego/zaliczki na konto dostawcy Usługi przed rozpoczęciem szkolenia, jeżeli cena godziny edukacyjnej przekracza wysokość dofinansowania w projekcie.
- obecność na zajęciach - minimum 80%, udokumentowana podpisem na liście lub w systemie
- zgoda na udostępnienie wizerunku do celów monitoringu
- podejście do procesu walidacji, czyli dostarczenie bezpośrednio po szkoleniu projektu wykonanego samodzielnie do oceny przez Walidatora
- udzielenie zgody na przetwarzanie danych w zakresie niezbędnym do organizacji szkolenia i wystawienia zaświadczenia MEN i zaświadczenia o ukończeniu usługi rozwojowej.

Informacje dodatkowe

Szkolenie dedykowane do projektów:

- Małopolski Pociąg do kariery
- Nowy start w Małopolsce z EURESEM
- Kierunek - Rozwój - Zawarto umowę z WUP w Toruniu w ramach projektu "Kierunek – Rozwój"
- Regionalny Fundusz Szkoleniowy II
- NetBon 2. Numer projektu: FEMP.06.06-IP.02-0048/23
- wszystkie inne

Zawarto umowę z Wojewódzkim Urzędem Pracy w Szczecinie na świadczenie usług rozwojowych z wykorzystaniem elektronicznych bonów szkoleniowych w ramach projektu Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe

Osoby z innych projektów lub komercyjne mogą brać udział w usłudze, po potwierdzeniu ustaleń z biurem Quali.

Podstawa prawna zwolnienia z podatku VAT: art. 43, ust1, pkt 26 podpunktu a. ustawy o podatku od towaru i usług z dnia 11.03.2004 r. Dz.U.Nr z 54 , poz 535 z późn. zm.

Kompetencja związana z cyfrową transformacją.

Warunki techniczne

Warunki techniczne niezbędne do udziału w usłudze:

Szkolenie prowadzone będzie przy użyciu komunikatora internetowego - Google Meet.

Minimalne wymagania sprzętowe, jakie musi spełniać komputer Uczestnika: Intel Core2 Duo CPU 2. XX GHz, 4 GB RAM.

Minimalne wymagania dotyczące parametrów łącza sieciowego, jakim musi dysponować Uczestnik - 1Mb/s.

Niezbędne oprogramowanie umożliwiające udział w szkoleniu: Windows 7, 8, 10.

Najnowsza wersja przeglądarki internetowej - Opera, Mozilla, Chrome.

Połączenie zdalne nastąpi bezpośrednio przez komunikator lub po kliknięciu w przesłany przez nas link z dostępem do połączenia online. Nie trzeba instalować niczego przed szkoleniem. W trakcie szkolenia Kursant zainstaluje program Blender.

Kontakt



Katarzyna Lech

E-mail szkolenia@quali.pl

Telefon (+48) 664 532 270