



Quali - szkolenia i
doradztwo Beata
Krzyś

★★★★★ 4,5 / 5
200 ocen

Projektowanie grafiki 3D - Blender. Grupowe

Numer usługi 2026/08/28/11284/3774955

- 📍 Usługa szkoleniowa
- 💻 zdalna w czasie rzeczywistym
- 👥 Zajęcia grupowe
- 🕒 30:00 h
- 📅 21.09.2026 do 30.09.2026

2 700,00 PLN brutto
2 700,00 PLN netto
90,00 PLN brutto/h
90,00 PLN netto/h
128,21 PLN cena rynkowa ⓘ

Informacje podstawowe

Kategoria

Inne / Edukacja

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!

Maksymalna liczba uczestników	6
Data zakończenia rekrutacji	14-09-2026
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
Swobodnie obsługuje interfejs programu Blender.	Nawiguje w przestrzeni 3D View.	Analiza dowodów i deklaracji
	Dostosowuje konfigurację programu do własnych preferencji.	Analiza dowodów i deklaracji
	Zarządza zainstalowanymi dodatkami (addons).	Analiza dowodów i deklaracji
Modeluje obiekty 3D, wykorzystując narzędzia edycji.	Przeprowadza transformacje obiektów (przesunięcie, obrót, skalowanie).	Analiza dowodów i deklaracji
	Operuje w trybach Object Mode oraz Edit Mode na siatkach (Mesh), krzywych (Curve) i obiektach tekstowych.	Analiza dowodów i deklaracji
	Stosuje modyfikatory w procesie budowania modeli.	Analiza dowodów i deklaracji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Tworzy realistyczne materiały i tekstury obiektów.	Definiuje fizyczne cechy materiałów (połysk, odbłaski, przezroczystość, współczynnik odbicia).	Analiza dowodów i deklaracji
	Nakłada tekstury bitmapowe oraz proceduralne.	Analiza dowodów i deklaracji
	Rozpakowuje siatkę UV modelu dla celów profesjonalnego mapowania.	Analiza dowodów i deklaracji
Konfiguruje parametry oświetlenia i ustawienia kamery w scenie.	Rozmieszcza różne rodzaje źródeł światła w scenie.	Analiza dowodów i deklaracji
	Ustawia kadr, parametry obiektywu oraz głębię ostrości kamery.	Analiza dowodów i deklaracji
	Wykorzystuje mapy HDRI do oświetlenia środowiskowego.	Analiza dowodów i deklaracji
Realizuje końcowy render sceny 3D.	Optymalizuje parametry renderowania w celu skrócenia czasu obliczeń sceny.	Analiza dowodów i deklaracji
	Podnosi jakość finalnego obrazu z wykorzystaniem systemu Nodes.	Analiza dowodów i deklaracji
	Przygotowuje końcowy render zgodnie z założeniami projektowymi.	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 rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

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. Walidacja trwa 15 minut i jest wskazana w harmonogramie.

Zagadnienia:

1. Podstawy, wprowadzenie do programu.
2. Konfiguracja programu do własnych preferencji.
3. Zapoznanie się z interfacem 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 wnętrza.
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.

Walidacja usługi (metoda walidacji: analiza dowodów i deklaracji), przesłanie wykonanego samodzielnie projektu w terminie do 30.09.2026 do godziny 18.00, który będzie podstawą do walidacji szkolenia.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 22

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 22 Wprowadzenie do świata 3D i obsługa interfejsu - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Ryszard Szymański	21-09-2026	16:00	18:00	02:00
2 z 22 -	Przerwa	-	21-09-2026	18:00	18:15	00:15
3 z 22 Podstawy modelowania – transformacje i obiekty - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Ryszard Szymański	21-09-2026	18:15	20:15	02:00
4 z 22 Modelowanie siatkowe (Mesh) – praca w trybie edycji - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Ryszard Szymański	22-09-2026	16:00	18:00	02:00
5 z 22 -	Przerwa	-	22-09-2026	18:00	18:15	00:15
6 z 22 Zaawansowane techniki modelowania i modyfikatory - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Ryszard Szymański	22-09-2026	18:15	20:15	02:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
7 z 22 Splajny i tekst w przestrzeni 3D - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Ryszard Szymański	23-09-2026	16:00	18:00	02:00
8 z 22 -	Przerwa	-	23-09-2026	18:00	18:15	00:15
9 z 22 Wprowadzenie do rzeźbienia (Sculpting) - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Ryszard Szymański	23-09-2026	18:15	20:15	02:00
10 z 22 Tworzenie sceny i kompozycja - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Ryszard Szymański	24-09-2026	16:00	18:00	02:00
11 z 22 -	Przerwa	-	24-09-2026	18:00	18:15	00:15
12 z 22 Materiały i fizyka powierzchni - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Ryszard Szymański	24-09-2026	18:15	20:15	02:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
13 z 22 Teksturowanie i mapowanie UV - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Ryszard Szymański	25-09-2026	16:00	18:00	02:00
14 z 22 -	Przerwa	-	25-09-2026	18:00	18:15	00:15
15 z 22 Oświetlenie sceny - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Ryszard Szymański	25-09-2026	18:15	20:15	02:00
16 z 22 Kamera i zaawansowane ustawienia widoku - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Ryszard Szymański	28-09-2026	16:00	18:00	02:00
17 z 22 -	Przerwa	-	28-09-2026	18:00	18:15	00:15
18 z 22 Wprowadzenie do systemu Nodes i efektów - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Ryszard Szymański	28-09-2026	18:15	20:15	02:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
19 z 22 Optymalizacja i renderowanie - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Ryszard Szymański	29-09-2026	16:00	18:00	02:00
20 z 22 -	Przerwa	-	29-09-2026	18:00	18:15	00:15
21 z 22 Projekt końcowy i podsumowanie - ćwiczenia, rozmowa na żywo, chat, współdzielenie ekranu	Zajęcia	Ryszard Szymański	29-09-2026	18:15	20:15	02:00
22 z 22 -	Walidacja	-	30-09-2026	18:00	18:15	00:15

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	30:00
w tym suma godzin zajęć	28:00
w tym suma godzin walidacji	00:15
w tym suma przerw	01:45
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	37:30

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	2 700,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	

Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	2 700,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	90,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	90,00 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	30:00

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 2020 roku z programu Blender. Udział w licznych wystawach, warsztatach stylistycznych - także międzynarodowych, i targach projektowych - wykaz osiągnięć do wglądu w Quali. Posiadamy rekomendacje i referencje wystawione przez instytucje, które brały udział w szkoleniach. W ostatnich pięciu latach kilkanaście szkoleń w Quali z zakresu CorelDRAW i przygotowania do druku oraz projektowania grafiki 3D w programie Blender.

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

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.

Kontakt



Katarzyna Lech

E-mail szkolenia@quali.pl

Telefon (+48) 664 532 270