

**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

ODPOWIEDZIALNOŚĆ

CIĄ

★★★★★ 4,8 / 5

110 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 Uczestnik: *zna zaawansowane funkcje programów Blender i Blackmagic Fusion Studio wykorzystywane w animacji 3D i compositingu, *rozumie zasady tworzenia animacji, rigowania postaci oraz symulacji fizyki (tkaniny, płyny, włosy, cząstki), *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 Uczestnik: *tworzy i animuje sceny 3D oraz postaci w programie Blender, *wykonuje symulacje fizyki oraz pracuje w trybie sculpt, *realizuje compositing, kluczowanie greenscreenu i tracking w Blackmagic Fusion Studio, *integruje grafikę 3D z materiałem wideo i pracuje z plikami FBX oraz Alembic.	Uczestnik *samodzielnie tworzy scenę 3D i animuje postać, *wykonuje symulacje materiałów, cząstek, włosów i płynów, *realizuje compositing, kluczowanie greenscreenu i tracking wideo, *poprawnie integruje elementy 3D z materiałem wideo i korzysta z plików FBX/Alembic.	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
KOMPETENCJE SPOŁECZNE Uczestnik: *samodzielnie rozwiązuje problemy pojawiające się podczas pracy nad projektem animacji i VFX, *organizuje własną pracę przy realizacji projektu graficznego, *rozwija swoje kompetencje w zakresie grafiki 3D i postprodukcji.	Uczestnik *wykazuje inicjatywę i samodzielność przy rozwiązywaniu problemów w projekcie, *planuje i organizuje zadania w ramach projektu, *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 emiterym 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 Professional (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