

**Blender 3D - poziom podstawowy**

Numer usługi 2026/03/09/46441/3390700

8 000,00 PLN brutto

8 000,00 PLN netto

160,00 PLN brutto/h

160,00 PLN netto/h

200,00 PLN cena rynkowa ⓘ

TALENTOWNIA
SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ

★★★★★ 4,8 / 5

94 oceny

📄 Usługa szkoleniowa

📺 zdalna w czasie rzeczywistym

🕒 50:00 h

📅 25.07.2026 do 30.08.2026

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Grupa docelowa usługi	Osoby, które chcą zdobyć kompetencje w zakresie podstawowej obsługi narzędzi programu Blender 3D.
Minimalna liczba uczestników	1
Maksymalna liczba uczestników	15
Data zakończenia rekrutacji	24-07-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	50
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Znak Jakości TGLS Quality Alliance

Cel

Cel edukacyjny

Uczestnik szkolenia potrafi samodzielnie tworzyć i edytować modele 3D w Blenderze, stosować materiały, oświetlenie, kamery oraz przygotować proste animacje i rendery.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
WIEDZA Uczestnik: *Rozumie podstawowe pojęcia związane z modelowaniem 3D, takie jak obiekt, vertex, edge, polygon. *Zna funkcje i narzędzia programu Blender 3D, w tym modyfikatory, zakładki Properties i Tools, oraz podstawowe skróty klawiaturowe. *Wie, jak działają silniki renderujące (EVEE, Cycles, Workbench) oraz podstawy tworzenia materiałów, oświetlenia i animacji w Blenderze. *Rozumie zasady pracy z UV mapami, teksturami i shaderami. UMIEJĘTNOŚCI Uczestnik: *Potrafi poruszać się płynnie w przestrzeni roboczej Blender 3D i zarządzać sceną (kolekcje, duplikacje, instancje). *Potrafi tworzyć podstawowe i zaawansowane modele 3D, stosować modyfikatory, edytować vertex grupy oraz pracować z narzędziami takimi jak extrude, bevel, array, boolean, mirror itp. *Potrafi przygotować realistyczne oświetlenie sceny, przypisać materiały i tekstury, tworzyć UV mapy oraz malować tekstury w Texture Paint Mode. *Potrafi ustawić kamerę, wykonać render sceny i przygotować prostą animację z użyciem Timeline, Graph Editor i Dope Sheet. *Potrafi korzystać z przydatnych wtyczek zwiększających efektywność pracy w Blenderze.	Uczestnik poprawnie definiuje pojęcia (obiekt, vertex, edge, polygon), wskazuje funkcje narzędzi i silniki renderujące, opisuje UV mapy i materiały. Efekty uczenia się zostaną zweryfikowane na podstawie wywiadu swobodnego. Uczestnik samodzielnie modeluje obiekty, stosuje modyfikatory, ustawia oświetlenie i kamerę, tworzy UV mapy i tekstury, przygotowuje prostą animację.	Wywiad swobodny Obserwacja w warunkach rzeczywistych
KOMPETENCJE SPOŁECZNE Uczestnik: *Potrafi pracować w zespole przy wspólnych projektach 3D, dzielić się wiedzą i udzielać wsparcia przy problemach technicznych. *Wykazuje inicjatywę w samodzielnym rozwiązywaniu problemów projektowych oraz poszukiwaniu rozwiązań kreatywnych. *Potrafi stosować zasady odpowiedzialności i organizacji pracy w środowisku cyfrowym, dbając o porządek w plikach i scenach.	Uczestnik aktywnie współpracuje, samodzielnie rozwiązuje problemy projektowe, utrzymuje porządek w plikach i scenach.	Obserwacja w warunkach rzeczywistych

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji lub wyrażnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem zawierają opis efektów uczenia się?

TAK

Pytanie 2. Czy dokument lub wyrażnie 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 wyrażnie 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 PODSTAWOWY

MODUŁ I - Teoria i zapoznanie z programem Blender 3D

1. Wprowadzenie do programu Blender 3D
2. Interfejs | zakładka PREFERENCJE | Przestrzeń robocza
3. Podstawy modelowania
 - jak poruszać się płynnie po przestrzeni roboczej
 - omówienie narzędzi z palety TOOLS oraz PROPERTIES
 - podstawowe bryły geometryczne. (dodawanie do sceny pierwszych obiektów)
 - ważne skróty klawiaturowe
 - obiekt, Vertex, Edge, Polygon – zaznaczanie wybranych obiektów oraz ich fragmentów
 - ćwiczenia praktyczne

MODUŁ II

1. Modyfikator SUBDIVISION, BEVEL
2. Kolekcje (grupy), duplikacje, instancje, import obiektów zewnętrznych
3. Zagadnienia: snapping; transform orientation, transform pivot point, proportional editing object
4. Oświetlenie
 - rodzaje oświetlenia w Blender 3D
 - dodajemy mapę HDR
5. Podstawy tworzenia materiałów // ćwiczenia praktyczne //
6. Kamera - podstawy

7. Rendering

- podstawowe informacje na temat silników renderujących w BLENDER 3D

MODUŁ III

1. Tworzenie modeli zaawansowanych

- ćwiczenia praktyczne // modelowanie, dodawanie światła, dodawanie materiału, dodawanie kamery
- narzędzie extrude
- praca z bevel

2. Modyfikatory: Array, Boolean, Mirror, Screw, Solidify, Displace, Weld, Wireframes

- ćwiczenie praktyczne

3. Tworzymy VERTEX GROUP w zakładce Object Data Properties

- ćwiczenia praktyczne

4. Silniki renderujące w BLENDER 3D

- Eevee
- Cycles
- Workbench

MODUŁ IV

1. Więcej o materiałach. Budujemy bardziej rozbudowane shadery

- ćwiczenia praktyczne

2. Omówienie Zakładki UNWRAPING

- pierwsza UV mapa na bazie wcześniej zrobionego modelu

3. TEXTURE PAINT MODE

- malowanie pierwszej UVmapy oraz nałożenie jej na model
- ćwiczenia praktyczne

4. Praca ze światłem i kamerą - jak uzyskać realistyczny look. (Silnik CYCLES)

MODUŁ V

1. Podstawy ANIMACJI w Blender 3D

- animacja prostej sceny (omawiamy zakładki: Timeline, Graph Editor, Dope Sheet)

2. Rendering Animacji

3. Omówienie przydatnych WTYCZEK do Blender 3D

WALIDACJA

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 1

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 1 MODUŁ I - Teoria i zapoznanie z programem Blender 3D	Tomasz Czech	25-07-2026	12:00	16:00	04:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	8 000,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	8 000,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	160,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	160,00 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 Instrukтором 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.

Warunki uczestnictwa

Warunkiem koniecznym uczestnictwa są podstawowe umiejętności obsługi komputera (korzystanie z Internetu i przeglądarki Internetowej, korzystanie z aplikacji na smartphonie, wyszukiwanie w Google, korzystanie z chatu/forum internetowego, obsługa edytorów tekstowych (np. Word) etc.).

Uczestnictwo w kursie będzie wymagało utworzenia darmowych kont w narzędziach takich jak Discord, Blender 3D, Mega, Trainer Central.

W przypadku korzystania z dofinansowania, warunkiem uczestnictwa jest zapisanie się przez BUR z podaniem ID wsparcia.

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. Zawarto umowę z WUP Toruń.
4. 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** (rejestracja do programu) - platforma, na której prowadzone są zajęcia.
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 (podczas szkolenia nie należy wyłączać kamery),
 - 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