



kurs – online lub stacjonarnie – live

17 godz. dyd.

styczeń-luty 2026 r.



Blender 3D od podstaw

Terminy: 31 stycznia (sob.) godz. 8.30 – 13.30 (6 godz. dyd.)

+ 1 lutego (nd.) godz. 8.30 – 12.45 (5 godz. dyd.)

+ 7 lutego (sob.) godz. 8.30 – 13.30 (6 godz. dyd.)

Organizacja: W systemie oświatowym realizowane są godziny dydaktyczne, czyli jednostki 45 minutowe; po każdych dwóch przypada 15 min przerwy.

Miejsce:

- online łączymy się na Jitsi, który nie wymaga instalacji, link przesyła prowadząca
- stacjonarnie na laptopie uczestnika – Publishing School w Krakowie, ul. Kosynierów 15B, II p. sala nr 2

Prowadzi: mgr Anastasiia Dudina – graficzka 3D, specjalizująca się w 3D Blender

Program:

Moduł pierwszy

1. Wprowadzenie do programu Blender
2. Podstawowe funkcje i możliwości
3. Interface oraz podstawowe tryby pracy programu
4. Narzędzia do modelowania
5. Początek modelowania low poly obiektu

Moduł drugi

1. Zakończenie modelowania low poly obiektu
2. Podstawy teksturowania
3. Tworzenie tekstury. Nałożenie gotowej tekstury
4. Prezentacja możliwości shaderów
5. Teksturowanie obiektu low poly

Moduł trzeci

1. Podstawy oświetlenia
2. Rodzaje światła, ich parametry i zastosowanie
3. Oświetlenie sceny z obiektem low poly
4. Techniki pracy z kamerą, parametry oraz ustawienia
5. Przygotowanie sceny do renderowania
6. Ustawienia renderu, rodzaje silników renderujących
7. Wykonanie renderu sceny z obiektem low poly
8. Wygenerowanie renderu do portfolio

Koszt: 850 zł brutto

Zgłoszenia i wpłaty: 23 stycznia 2026 r. (piątek)

Ilość uczestników: min. 4 osoby, max. 6 osób

Certyfikat: oznaczony hologramem "PS", uczestnikom online certyfikat przesyłamy tradycyjną pocztą

Kontakt: krystyna@publishingschool.pl tel. 504-06-86-26

Dane do przelewu: Publishing School Placówka Kształcenia Ustawicznego, 31-572 Kraków, ul. Kosynierów 15B
nr konta: 07 1910 1048 2117 0607 5842 0001
za wpłaty szkoła wystawia faktury dla firm i osób prywatnych