

**Animacja 3D**

Numer usługi 2025/06/14/28897/2816983

4 790,00 PLN brutto

4 790,00 PLN netto

28,18 PLN brutto/h

28,18 PLN netto/h

TEB EDUKACJA
SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚĆ
CIĄ

★★★★★ 4,8 / 5

23 oceny

📍 Wrocław / stacjonarna

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 170 h

📅 01.10.2025 do 30.06.2026

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Identyfikatory projektów	Kierunek - Rozwój
Grupa docelowa usługi	Kurs kierowany jest dla osób zainteresowanych pozyskaniem wiedzy z zakresu Animacji 3D.
Minimalna liczba uczestników	7
Maksymalna liczba uczestników	20
Data zakończenia rekrutacji	30-09-2025
Forma prowadzenia usługi	stacjonarna
Liczba godzin usługi	170
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Standard Usługi Szkoleniowo-Rozwojowej PIFS SUS 2.0

Cel

Cel edukacyjny

Celem kształcenia jest przygotowanie uczestników w zakresie podstawowych informacji i umiejętności niezbędnych przy tworzeniu autorskich animacji, ze szczególnym nastawieniem na produkcje użytkowo-komercyjne, m.in.

wykorzystywane w reklamie i marketingu.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik zna prawne aspekty projektowania animacji – własność intelektualną, prawo konkurencji i konsumenta, ochronę znaków towarowych i wzorów	Uczestnik posiada wiedzę na temat podstaw prawa własności przemysłowej i intelektualnej potrzebnych do rozpoczęcia pracy zawodowej lub własnej działalności gospodarczej w zakresie studiowanego kierunku Uczestnik potrafi posługiwać się bazami danych i wyszukiwarkami znaków towarowych i wzorów przemysłowych	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Uczestnik zna podstawy języka filmowego – opowiadanie obrazem	Uczestnik potrafi określić zagadnienia techniczne dotyczące powstawania obrazu filmowego. Potrafi określić i korzystać z podstawowych trybów pracy kamery. Potrafi prawidłowo dobrać i obsługiwać sprzęt filmowy	Test teoretyczny
Uczestnik zna podstawy obróbki graficznej. Przygotowywanie assetów pod animację 2D	Uczestnik potrafi posługiwać się programem Adobe Photoshop w zakresie obróbki graficznej i edycji obrazów. Uczestnik zna zasady tworzenia warstw i wykorzystania ich w pracy nad obrazem. Uczestnik zna podstawowe funkcje Adobe After Effects i potrafi pracować z obrazem przygotowanym pod animację w tym programie.	Prezentacja
Uczestnik zna podstawy motion designu	Uczestnik potrafi poruszać się po programie After Effects oraz potrafi praktycznie zastosować efekty i presety animacji, tworzyć animacje klatek kluczowych, generować tło oraz wykorzystać gradienty	Obserwacja w warunkach rzeczywistych

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik zna zasady riggowania i animacji 2D	Uczestnik potrafi poruszać się po programie After Effects, uczestnik potrafi praktycznie zastosować efekty i presety animacji, tworzyć animacje klatek kluczowych.	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Uczestnik zna systemy cząsteczkowe i fizyka 2D	Uczestnik potrafi obsługiwać wtyczki do programu After Effects. Potrafi tworzyć generator cząsteczek oraz edytować cząsteczki.	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Uczestnik zna zasady postprodukcji – montaż obrazu, montaż dźwięku, color grading	Uczestnik potrafi określić zagadnienia techniczne dotyczące montażu wideo, określić i korzystać z funkcji programów montażowych. Potrafi pracować z paletą kolorów.	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Uczestnik zna modelowanie 3D	Uczestnik potrafi określić zagadnienia techniczne dotyczące modelowania oraz rzeźbienia trójwymiarowego, określić i korzystać z funkcji programów do modelowania i rzeźbienia obiektów 3D.	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Uczestnik zna teksturowanie, mapowanie i shading	Uczestnik potrafi określić zagadnienia techniczne dotyczące teksturowania, mapowania oraz shadingu, określić i korzystać z funkcji programów do teksturowania, mapowania i shadingu oraz programów do tworzenia materiałów i shaderów.	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Uczestnik zna zasady riggowania oraz animacji 3D	Uczestnik potrafi określić zagadnienia techniczne dotyczące riggowania oraz animacji modeli 3D, określić i korzystać z funkcji prog	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Uczestnik zna systemy cząsteczkowe i fizyka 3D	Uczestnik potrafi obsługiwać generator particli w programach 3D. Potrafi tworzyć generator cząsteczek oraz edytować cząsteczki trójwymiarowe	Obserwacja w warunkach rzeczywistych

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik umie pracować z wirtualną kamerą	Uczestnik potrafi obsługiwać kamery w wirtualnym środowisku 3D oraz używać linii czasu do zmiany ujęć. Potrafi tworzyć sekwencje wideo z różnych ujęć oraz dostosowywać kamery oraz kadry danych klatek.	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Uczestnik zna zasady prawidłowego oświetlenia i renderingu	Uczestnik potrafi rozróżnić typy światła, ustawić oświetlenie oraz dostosować oświetlenie do sceny w środowisku wirtualnym 3D. Potrafi tworzyć proste efekty świetlne na scenie oraz wyrenderować scenę za pomocą silników renderujących	Obserwacja w warunkach rzeczywistych

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się?

TAK

Pytanie 2. Czy dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji?

TAK

Pytanie 3. Czy dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

- Prawne aspekty projektowania animacji - własność intelektualna, prawo konkurencji i konsumenta, ochrona znaków towarowych i wzorów
- Podstawy języka filmowego - opowiadanie obrazem
- Podstawy obróbki graficznej. Przygotowanie assetów pod animację 2D.
- Podstawy motion designu
- Riggowanie i animacja 2D
- Systemy cząsteczkowe i fizyka 2D
- Postprodukcja - montaż obrazu, montaż dźwięku, color grading
- Modelowanie 3D

- Teksturowanie, mapowanie i shading
- Riggowanie i animacja 3D
- Systemy cząsteczkowe i fizyka 3D
- Praca z wirtualną kamerą
- Oświetlenie i rendering
- Projekt końcowy

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 0

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
Brak wyników.					

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	4 790,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	4 790,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	28,18 PLN
Koszt osobogodziny netto	28,18 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 0

Brak wyników.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Szkoła zapewnia materiały i sprzęt potrzebny do nauki.

Informacje dodatkowe

Po zakończeniu nauki uczestnik otrzymuje:

- Dyplom TEB Edukacja
- Zaświadczenie o przebiegu kształcenia wraz z podanymi przedmiotami
- Zaświadczenie wydawane zgodnie z rozporządzeniem MEiN

Adres

ul. Fabryczna 13
53-609 Wrocław
woj. dolnośląskie

Lokalizacja ma świetny dojazd.

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Wi-fi
- Automaty sprzedające przekąski i napoje.

Kontakt



Aleksandra Morawska

E-mail aleksandra.morawska@teb-edukacja.pl

Telefon (+48) 571 312 637