



LIFEPASS spółka z  
ograniczoną  
odpowiedzialnością  
★★★★★ 4,7 / 5  
530 ocen

## Szkolenie D5 Render — Profesjonalny Rendering i Animacja Wnętrz

Numer usługi 2025/11/17/164038/3151071

📍 Kielce / stacjonarna  
🏠 Usługa szkoleniowa  
🕒 20 h  
📅 24.02.2026 do 25.02.2026

4 200,00 PLN brutto  
4 200,00 PLN netto  
210,00 PLN brutto/h  
210,00 PLN netto/h

## Informacje podstawowe

### Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo

### Grupa docelowa usługi

Szkolenie jest skierowane do architektów, projektantów wnętrz, visualizerów oraz specjalistów zajmujących się przygotowaniem prezentacji wizualnych, którzy chcą podnieść jakość swoich renderów i animacji do poziomu profesjonalnego portfolio. Uczestnicy powinni znać podstawy pracy w programach do modelowania 3D oraz rozumieć proces tworzenia wizualizacji wnętrz. Idealnym odbiorcą jest osoba odpowiedzialna za przygotowanie materiałów dla klientów — od statycznych ujęć po prezentacje filmowe — która potrzebuje efektywnego workflow, oszczędności czasu i narzędzi zgodnych z obecnymi standardami rynkowymi. Szkolenie jest odpowiednie zarówno dla osób z doświadczeniem w wizualizacji, które chcą usprawnić technikę, jak i dla praktykujących projektantów pragnących poszerzyć kompetencje o tworzenie animacji wnętrz.

### Minimalna liczba uczestników

5

### Maksymalna liczba uczestników

15

### Data zakończenia rekrutacji

23-02-2026

### Forma prowadzenia usługi

stacjonarna

### Liczba godzin usługi

20

### Podstawa uzyskania wpisu do BUR

Standard Usługi Szkoleniowo-Rozwojowej PIFS SUS 2.0

# Cel

## Cel edukacyjny

Uczestnik po szkoleniu samodzielnie wykona fotorealistyczny rendering wnętrza i profesjonalną animację w D5 Render. Będzie się posługiwał zaawansowanymi technikami oświetlenia, materiałów i kamer, zoptymalizuje scenę, przygotuje ujęcia oraz zaprojektuje kompletną sekwencję ruchu. Stworzy finalne wizualizacje i animacje gotowe do portfolio lub prezentacji dla klienta.

## Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

| Efekty uczenia się                                                                             | Kryteria weryfikacji                                                                         | Metoda walidacji                    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| Uczestnik charakteryzuje kompletny workflow renderingu wnętrz w D5 Render.                     | Opisuje etapy przygotowania sceny, materiałów, oświetlenia i renderingu.                     | Test teoretyczny                    |
|                                                                                                | Wyjaśnia zależności między ustawieniami renderingu a jakością finalnego ujęcia.              | Test teoretyczny                    |
| Uczestnik rozróżnia kluczowe techniki tworzenia animacji wnętrz i ruchu kamery.                | Wskazuje różne typy ścieżek kamery i ich zastosowanie.                                       | Test teoretyczny                    |
|                                                                                                | Porównuje metody planowania animacji pod kątem dynamiki i płynności.                         | Test teoretyczny                    |
| Uczestnik projektuje profesjonalne ujęcie wnętrza z wykorzystaniem materiałów i oświetlenia.   | Dobiera i modyfikuje tekstury oraz materiały zgodnie z założeniami wizualnymi.               | Obserwacja w warunkach symulowanych |
|                                                                                                | Konfiguruje oświetlenie sceny tak, aby uzyskać określony nastrój i czytelność kadru.         | Obserwacja w warunkach symulowanych |
| Uczestnik organizuje i realizuje kompletną animację wnętrza z ruchem kamery.                   | Tworzy logiczną ścieżkę kamery i optymalizuje jej trajektorię.                               | Obserwacja w warunkach symulowanych |
|                                                                                                | Eksportuje gotową animację z poprawnymi ustawieniami technicznymi.                           | Obserwacja w warunkach symulowanych |
| Uczestnik ocenia jakość wykonanych wizualizacji i animacji oraz uzasadnia wprowadzone korekty. | Analizuje własne ujęcia i animacje pod kątem estetyki, techniki oraz funkcji prezentacyjnej. | Obserwacja w warunkach symulowanych |

# 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

**Tytuł:** Szkolenie D5 Render – Profesjonalny Rendering i Animacja Wnętrz

**Forma świadczenia usługi:** stacjonarna

**Czas trwania usługi:** 20 godzin dydaktycznych

**Godziny realizacji:** 9:00 do 16:30

**Teoria:** 5 godzin dydaktycznych

**Praktyka:** 13 godzin dydaktycznych

**Przerwy:** 2 godziny dydaktyczne wliczone w czas szkolenia

### Cele szkolenia:

Uczestnik wykorzysta narzędzia sztucznej inteligencji do usprawnienia pracy biurowej – stworzy i zredaguje treści (e-maile, raporty, dokumenty), wygeneruje podsumowania, prezentacje i wykresy, zastosuje AI do automatyzacji zadań oraz zadba o bezpieczeństwo danych i etyczne wykorzystanie technologii.

### Grupa docelowa:

Szkolenie jest skierowane do architektów, projektantów wnętrz, visualizerów oraz specjalistów zajmujących się przygotowaniem prezentacji wizualnych, którzy chcą podnieść jakość swoich renderów i animacji do poziomu profesjonalnego portfolio. Uczestnicy powinni znać podstawy pracy w programach do modelowania 3D oraz rozumieć proces tworzenia wizualizacji wnętrz. Idealnym odbiorcą jest osoba odpowiedzialna za przygotowanie materiałów dla klientów – od statycznych ujęć po prezentacje filmowe – która potrzebuje efektywnego workflow, oszczędności czasu i narzędzi zgodnych z obecnymi standardami rynkowymi. Szkolenie jest odpowiednie zarówno dla osób z doświadczeniem w wizualizacji, które chcą usprawnić technikę, jak i dla praktykujących projektantów pragnących poszerzyć kompetencje o tworzenie animacji wnętrz.

**Liczba osób:** max 20 uczestników

### Terener i walidator:

W ramach realizacji usługi zachowany jest wyraźny podział ról trenera i walidatora, zgodnie z wymaganiami systemu BUR.

Trener odpowiada za przygotowanie i przeprowadzenie procesu edukacyjnego, w tym za wsparcie uczestników w osiągnięciu założonych efektów uczenia się oraz za zebranie wymaganych dowodów i deklaracji uczestników.

Walidator nie uczestniczy w procesie szkoleniowym i nie wpływa na sposób przygotowania dokumentacji. Jego zadaniem jest niezależna ocena efektów uczenia się osiągniętych przez uczestników, na podstawie przekazanych materiałów. Ocena ta odbywa się zgodnie z przyjętymi standardami walidacji, przy zachowaniu pełnej neutralności i obiektywizmu.

### Zakres tematyczny szkolenia:

**DZIEŃ 1 – Rendering statycznych ujęć wnętrz**

- 1. Fundamenty pracy w D5 Render: interfejs, logika programu, import i optymalizacja modeli, organizacja sceny i ustawienia kamery.
- 2. Zaawansowane teksturowanie: praca z biblioteką materiałów, tworzenie własnych tekstur, mapowanie UV.
- 3. Profesjonalne oświetlenie wnętrz: dobór źródeł światła, techniki oświetleniowe, budowanie nastroju dnia, zmierzchu i nocy.
- 4. Rendering na poziomie portfolio: optymalizacja wydajności, konfiguracja parametrów renderingu, praca z renderami batch.
- 5. Postprodukcja: korekta barw i kontrastu, eksport, współpraca z Lightroom/Photoshop, przygotowanie finalnej prezentacji.
- 6. Prezentacja prac i omówienie efektów.

DZIEŃ 2 – Animacja wnętrz i prezentacja dynamiczna

- 1. Podstawy animacji w D5: keyframing, timeline, przygotowanie sceny do pracy z animacją.
- 2. Projektowanie sceny animowanej: optymalizacja układu, wybór tras kamery i logicznych punktów widokowych.
- 3. Ustawienia i realizacja ruchu kamery: typy ścieżek, płynność i naturalność ruchu, ćwiczenia nad trajektoriami.
- 4. Tworzenie własnej animacji: projektowanie, testowanie trasy kamery, korekty oraz optymalizacje.
- 5. Eksport animacji: ustawienia wyjściowe, porównanie jakości, tworzenie pliku finalnego, przegląd i omówienie wyników.

Metody szkoleniowe:

- Wykłady teoretyczne.
- Prezentacja multimedialna
- Ćwiczenia praktyczne
- Konsultacje indywidualne i grupowe
- Dyskusje grupowe: Rozwiązywanie problemów i analiza przypadków.

Weryfikacja efektów uczenia się:

- Test wiedzy (pre- i post-test)
- Feedback od prowadzącego
- Test walidacyjny
- Ankieta ewaluacyjna

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 16

| Przedmiot / temat zajęć                                                                                                                                        | Prowadzący      | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| <div>1 z 16</div> <div>Wprowadzenie do pracy w D5 Render wraz z omówieniem interfejsu, głównej logiki programu i przygotowaniem sceny do dalszych etapów</div> | Bartosz Skórski | 24-02-2026            | 09:00               | 10:30               | 01:30         |
| <div>2 z 16</div> <div>Przerwa</div>                                                                                                                           | Bartosz Skórski | 24-02-2026            | 10:30               | 10:40               | 00:10         |

| Przedmiot / temat zajęć                                                                                                        | Prowadzący      | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| <div>3 z 16</div> Zaawansowane teksturowanie z użyciem biblioteki materiałów oraz tworzeniem i mapowaniem własnych tekstur UV  | Bartosz Skórski | 24-02-2026            | 10:40               | 12:10               | 01:30         |
| <div>4 z 16</div> Przerwa                                                                                                      | Bartosz Skórski | 24-02-2026            | 12:10               | 12:40               | 00:30         |
| <div>5 z 16</div> Budowanie oświetlenia wnętrz poprzez dobór źródeł światła i technik tworzących realistyczne nastroje sceny   | Bartosz Skórski | 24-02-2026            | 12:40               | 14:10               | 01:30         |
| <div>6 z 16</div> Przerwa                                                                                                      | Bartosz Skórski | 24-02-2026            | 14:10               | 14:20               | 00:10         |
| <div>7 z 16</div> Konfiguracja ustawień renderingu, optymalizacja wydajności i przygotowanie finalnego ujęcia do portfolio     | Bartosz Skórski | 24-02-2026            | 14:20               | 16:00               | 01:40         |
| <div>8 z 16</div> Podsumowanie dnia i prezentacja wybranych prac                                                               | Bartosz Skórski | 24-02-2026            | 16:00               | 16:30               | 00:30         |
| <div>9 z 16</div> Podstawy animacji w D5 Render obejmujące keyframing, pracę na timeline i przygotowanie sceny do ruchu kamery | Bartosz Skórski | 25-02-2026            | 09:00               | 10:30               | 01:30         |
| <div>10 z 16</div> Przerwa                                                                                                     | Bartosz Skórski | 25-02-2026            | 10:30               | 10:40               | 00:10         |

| Przedmiot / temat zajęć                                                                                                                     | Prowadzący      | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| <div>11 z 16</div> Projektowanie sceny do animacji z doborem tras kamery oraz tworzeniem punktów widokowych wspierających płynność narracji | Bartosz Skórski | 25-02-2026            | 10:40               | 12:10               | 01:30         |
| <div>12 z 16</div> Przerwa                                                                                                                  | Bartosz Skórski | 25-02-2026            | 12:10               | 12:40               | 00:30         |
| <div>13 z 16</div> Realizacja ujęć ruchu kamery poprzez dobór ścieżek i korektę trajektorii w celu uzyskania naturalnego efektu animacji    | Bartosz Skórski | 25-02-2026            | 12:40               | 14:10               | 01:30         |
| <div>14 z 16</div> Przerwa                                                                                                                  | Bartosz Skórski | 25-02-2026            | 14:10               | 14:20               | 00:10         |
| <div>15 z 16</div> Budowa własnej animacji z testowaniem ustawień, poprawkami oraz przygotowaniem do finalnego eksportu                     | Bartosz Skórski | 25-02-2026            | 14:20               | 16:00               | 01:40         |
| <div>16 z 16</div> Walidacja usługi                                                                                                         | Bartosz Skórski | 25-02-2026            | 16:00               | 16:30               | 00:30         |

## Cennik

### Cennik

| Rodzaj ceny                               | Cena         |
|-------------------------------------------|--------------|
| Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto | 4 200,00 PLN |
| Koszt przypadający na 1 uczestnika netto  | 4 200,00 PLN |
| Koszt osobogodziny brutto                 | 210,00 PLN   |

## Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

### Bartosz Skórski

Projektant wzornictwa przemysłowego i właściciel firmy toffie.studio, oraz absolwent Akademii Sztuk Pięknych we Wrocławiu. Posiada ponad 15 lat doświadczenia w projektowaniu produktów i wnętrz oraz wieloletnią praktykę w zastosowaniu narzędzi AI w procesach kreatywnych. W ciągu ostatnich trzech lat intensywnie wykorzystuje sztuczną inteligencję w projektowaniu i od 2024 szkoli z zakresu AI dla designu. toffie.studio to interdyscyplinarne studio projektowe, które stawia na optymalizację procesów projektowych i wdrażanie nowoczesnych technologii – technologia AI jest tu kolejnym narzędziem służącym usprawnieniu pracy projektanta. Na co dzień realizuje innowacyjne projekty, łącząc tradycyjne metody projektowania z generowaniem wizualizacji i modeli 3D przy wsparciu sztucznej inteligencji

## Informacje dodatkowe

### Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Każdy uczestnik szkolenia otrzymuje kompletny skrypt szkoleniowy zawierający najważniejsze informacje i materiały omawiane podczas zajęć.

### Warunki uczestnictwa

Niezbędnym warunkiem uczestnictwa w szkoleniach i doradztwie, które dofinansowane są z funduszy europejskich jest założenie konta indywidualnego, a później firmowego w Bazie Usług Rozwojowych. Następnie zapis na wybrane szkolenie za pośrednictwem Bazy Usług Rozwojowych, spełnienie warunków przedstawionych przez danego Operatora, który dysponuje funduszami. Złożenie dokumentów o dofinansowanie do usługi rozwojowej u Operatora Usługi, zgodnie z wymogami jakie określił.

Ponadto niezbędnym warunkiem do nabycia kompetencji jest pełnoletność, wykształcenie co najmniej średnie, wypełnienie testu wiedzy lub odbycie rozmowy kwalifikacyjnej przed i po szkoleniu.

### Informacje dodatkowe

Planujemy dwie 10 minutowe przerwy pomiędzy modułami oraz jedną 30 minutową obiadową. Usługa jest zwolniona z podatku VAT w przypadku, kiedy przedsiębiorstwo zwolnione jest z podatku VAT lub dofinansowanie wynosi co najmniej 70%. W innej sytuacji do ceny netto doliczany jest podatek VAT w wysokości 23%. Podstawa: §3 ust. 1 pkt. 14 rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 20.12.2013 r. w sprawie zwolnień od podatku od towarów i usług oraz szczegółowych warunków stosowania tych zwolnień (Dz.U. z 2018 r., poz. 701).

Warunkiem zaliczenia jest napisanie pre i post testów oraz testu walidacyjnego.

Uczestnictwo w min. 80% zajęć liczone na podstawie listy obecności w każdym dniu szkolenia.

Uczestnicy są świadomi, że usługa realizowana z dofinansowaniem może podlegać monitoringowi ze strony Operatora lub PARP i wyrażają zgodę na jego przeprowadzenie.

Uczestnik otrzyma zaświadczenie ze szkolenia.

# Adres

ul. 1 Maja 191

25-640 Kielce

woj. świętokrzyskie

## Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Klimatyzacja
- Wi-fi

# Kontakt



**Lucyna Kuchta**

**E-mail** [kontakt@edumeo.pl](mailto:kontakt@edumeo.pl)

**Telefon** (+48) 577 203 338