



Bardins Sp. z o.o.

★★★★★ 4,6 / 5

144 oceny

Twinmotion - Wizualizacja i animacja 3D w czasie rzeczywistym

Numer usługi 2026/01/07/5743/3242058

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 18 h

📅 16.02.2026 do 17.02.2026

2 878,20 PLN brutto

2 340,00 PLN netto

159,90 PLN brutto/h

130,00 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo

Grupa docelowa usługi

Szkolenie dedykowane jest zarówno osobom początkującym, jak i tym, którzy chcą uporządkować i poszerzyć swoją wiedzę z zakresu tworzenia fotorealistycznych wizualizacji 3D i animacji w programie Twinmotion.

Szkolenie jest skierowane przede wszystkim do architektów, projektantów wnętrz, urbanistów oraz wszystkich, którzy zajmują się wizualizacją projektów architektonicznych. Znajomość obsługi programu będzie b. pomocna również dla projektantów z branży jachtowej, stoczniovej, lotniczej, motoryzacyjnej oraz specjalistów zajmujących się wzornictwem przemysłowym.

Usługa rozwojowa adresowana również dla Uczestników projektu Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe.

Minimalna liczba uczestników

1

Maksymalna liczba uczestników

5

Data zakończenia rekrutacji

15-02-2026

Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

Liczba godzin usługi

18

Podstawa uzyskania wpisu do BUR

Certyfikat VCC Akademia Edukacyjna

Cel

Cel edukacyjny

Szkolenie przygotowuje do tworzenia realistycznych wizualizacji 3D i animacji w czasie rzeczywistym przy użyciu oprogramowania Twinmotion. Uczestnik nauczy się stosować techniki oświetlenia, efektów środowiskowych oraz pracy z materiałami, które umożliwiają dynamiczną prezentację projektów w różnych branżach – od architektury po motoryzację, wzornictwo przemysłowe i inżynierię. Szkolenie obejmuje narzędzia wspomagające szybkie prototypowanie wizualne oraz interaktywną eksplorację środowiskową.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik charakteryzuje podstawowe zasady i metodologię pracy w programie Twinmotion.	Definiuje podstawowe funkcje i możliwości programu Twinmotion	Test teoretyczny
	Rozróżnia elementy interfejsu i przestrzeni roboczej	Test teoretyczny
	Klasyfikuje formaty plików obsługiwane przez Twinmotion	Test teoretyczny
Uczestnik rozróżnia i charakteryzuje narzędzia i polecenia wspomagające proces wizualizacji i animacji 3D.	Charakteryzuje etapy pracy nad wizualizacją i animacją	Test teoretyczny
	Opisuje zasady tworzenia sceny z użyciem oświetlenia, obiektów i środowiska	Test teoretyczny
	Dobiera formaty wyjściowe i techniki renderowania do konkretnych potrzeb projektu	Test teoretyczny
Uczestnik wskazuje etapy prac nad projektem.	Charakteryzuje kolejność działań wykonywanych w ramach realizacji projektu.	Test teoretyczny

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

Program szkolenia:

I. Wprowadzenie do Twinmotion i import modeli

1. Wprowadzenie do pracy z programem

- Przegląd możliwości programu
- Wymagania sprzętowe
- Przykłady zastosowań w wizualizacji produktu
- Przykłady zastosowań w architekturze

2. Interfejs użytkownika

- Sposób działania programu
- Omówienie układu narzędzi i menu
- Nawigacja w przestrzeni 3D

3. Importowanie modeli 3D

- Obsługiwane formaty plików (FBX, OBJ, SketchUp, Revit, Archicad, Rhino, Blender)
- Polecane programy do modelowania obiektów
- Wtyczki automatyzujące transfer geometrii
- Optymalizacja modeli przed importem

II. Zarządzanie sceną i podstawy wizualizacji

1. Zarządzanie zasobami, elementy biblioteczne

- Biblioteka Twinmotion
- Biblioteka Sketchfab oraz Quixel Megascans
- Edycja i dostosowywanie tekstur, metody pozyskiwania map
- Tworzenie biblioteki użytkownika
- Hierarchia sceny

2. Podstawowe zasady wizualizacji, rodzaje oświetlenia

- Podstawowe scenariusze wizualizacji
- Kompozycja i kadrowanie
- Typy świateł i ich zastosowanie
- Oświetlenie środowiskowe za pomocą map HDR
- Symulacja pory dnia i warunków atmosferycznych
- Rendering produktu - budowa studia
- Elementy postprodukcji

3. Rodzaje obiektów, które można dodać do projektu

- Roślinność, ludzie, pojazdy
- Animowane elementy: drzewa na wietrze, ruch pieszych i pojazdów
- Dokonywanie pomiarów
- Dodawanie komentarzy
- Praca z przekrojami

III. Rendering, materiały i optymalizacja projektu

1. Pierwsze wizualizacje i eksport
- Rendering finalny (Path Tracing), jego rola i ustawienia
 - Rendering w czasie rzeczywistym i jego zastosowania
 - Ustawienia jakości i formatów eksportu
 - Tworzenie pojedynczych ujęć i panoram 360°
2. Zaawansowana edycja materiałów
- Właściwości materiału
 - Technologia PBR w tworzeniu materiałów, mapy i ich znaczenie
 - Mapowanie materiałów - techniki i rodzaje
3. Złożone sceny i optymalizacja
- Organizacja dużych projektów
 - Redukcja obciążenia sprzętowego i jego monitoring

IV. Animacje, warunki atmosferyczne i prezentacje VR

1. Tworzenie animacji kamerą
- Ścieżki ruchu kamery
 - Efekty przejść i ustawienia nagrywania
2. Zaawansowana symulacja warunków atmosferycznych
- Pory roku
 - Efekty deszczu, śniegu i mgły
3. Interaktywne prezentacje i VR
- Eksport do przeglądarek VR
 - Tworzenie interaktywnych spacerów po modelu
4. Integracja z innymi programami
- Połączenie Twinmotion z Unreal Engine
 - Eksportowanie scen do celów edycji w innych środowiskach.

V. Powtórzenie materiału

VI. Walidacja - egzamin wewnętrzny.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 10

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 10 I. Wprowadzenie do Twinmotion i import modeli (wykład, rozmowa na żywo na platformie ClickMeeting)	Karol Burzyński	16-02-2026	09:00	10:30	01:30

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
2 z 10 I. Wprowadzenie do Twinmotion i import modeli (ćwiczenia praktyczne na platformie ClickMeeting)	Karol Burzyński	16-02-2026	10:30	12:00	01:30
3 z 10 II. Zarządzanie sceną i podstawy wizualizacji (wykład, rozmowa na żywo na platformie ClickMeeting)	Karol Burzyński	16-02-2026	12:15	13:30	01:15
4 z 10 II. Zarządzanie sceną i podstawy wizualizacji (ćwiczenia praktyczne na platformie ClickMeeting)	Karol Burzyński	16-02-2026	13:30	15:15	01:45
5 z 10 III. Rendering, materiały i optymalizacja projektu (wykład, rozmowa na żywo na platformie ClickMeeting)	Karol Burzyński	17-02-2026	09:00	10:15	01:15
6 z 10 III. Rendering, materiały i optymalizacja projektu (ćwiczenia praktyczne na platformie ClickMeeting)	Karol Burzyński	17-02-2026	10:15	12:00	01:45

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
7 z 10 IV. Animacje, warunki atmosferyczne i prezentacje VR (wykład, rozmowa na żywo na platformie ClickMeeting)	Karol Burzyński	17-02-2026	12:15	13:30	01:15
8 z 10 IV. Animacje, warunki atmosferyczne i prezentacje VR (ćwiczenia praktyczne na platformie ClickMeeting)	Karol Burzyński	17-02-2026	13:30	15:15	01:45
9 z 10 V. Powtórzenie materiału (ćwiczenia praktyczne i konsultacje na żywo na platformie ClickMeeting)	Karol Burzyński	17-02-2026	15:15	16:00	00:45
10 z 10 VI. Walidacja - egzamin wewnętrzny (test teoretyczny online)	-	17-02-2026	16:15	17:00	00:45

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	2 878,20 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	2 340,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	159,90 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Karol Burzyński

Ekspert w dziedzinie szeroko pojętego oprogramowania 3D z 24-letnim doświadczeniem. Absolwent Politechniki Szczecińskiej.

Współautor podręcznika z zakresu druku 3D. Autoryzowany Instruktor Rhinoceros w Polsce.

Prowadził zajęcia z projektowania, wizualizacji i druku 3D w wielu szkołach i na uczelniach takich jak Akademia Sztuki w Szczecinie, Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku, Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach, Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu, Politechnika Gdańska, Politechnika Krakowska i wielu innych. Potrafi w przystępny sposób wyjaśniać skomplikowane zagadnienia dzięki czemu kursy i warsztaty które prowadzi są cenione zarówno przez początkujących, jak i zaawansowanych uczestników.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Kursant otrzymuje zestaw plików do ćwiczeń oraz nagranie szkolenia.

Warunki uczestnictwa

Do odbycia szkolenia niezbędna jest jedynie umiejętność sprawnego poruszania się w środowisku Windows lub MacOS oraz jego obsługi za pomocą myszki. Podstawy teoretyczne lub praktyczne tworzenia grafiki 2D lub 3D są pomocne, ale nie są wymagane.

Usługa rozwojowa, dla której dofinansowanie wynosi co najmniej 70% lub więcej jest zwolniona z podatku VAT. W takim przypadku cena netto = cenie brutto usługi.

Informacje dodatkowe

Kurs obejmuje 18 godzin edukacyjnych, tj. 13,5 godz. zegarowych.

Zajęcia teoretyczne: 7 godz.

Zajęcia praktyczne: 10 godz.

Egzamin wewnętrzny: 1 godz.

Po zakończeniu szkolenia uczestnik otrzymuje Zaświadczenie o ukończeniu szkolenia.

Zawarto umowę z WUP w Toruniu w ramach projektu Kierunek – Rozwój.

Podpisano umowę z WUP Kraków w ramach Projektu „Małopolski pociąg do kariery – sezon 1” i/lub „Nowy start w Małopolsce z EURESem”.

Zawarto umowę z Wojewódzkim Urzędem Pracy w Szczecinie na świadczenie usług rozwojowych z wykorzystaniem elektronicznych bonów szkoleniowych w ramach projektu Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe.

Kompetencja związana z cyfrową transformacją.

Warunki techniczne

Szkolenie realizowane jest online w czasie rzeczywistym na platformie szkoleniowej **ClickMeeting**.

Uczestnik powinien posiadać **komputer lub laptop z dostępem do Internetu wyposażony w mikrofon oraz kamerę** z zainstalowanym systemem:

Windows 10 lub nowszym

Mac OS 10.15 lub nowszym

Zalecane parametry komputera/laptopa z systemem Windows:

- 64-bitowy procesor Intel lub AMD (nie ARM)
- 8 GB pamięci (RAM) lub więcej.
- 1 GB miejsca na dysku.
- karta graficzna obsługująca OpenGL 4.1
- 4 GB pamięci VRAM wideo lub więcej.
- mysz z kilkoma przyciskami i kółkiem przewijania.
- opcjonalnie manipulator 3D firmy 3dconnexion SpaceNavigator lub SpaceMouse

Zalecane parametry komputera/laptopa z systemem MacOS

- Apple Mac z procesorem Intel lub Apple.
- 8 GB pamięci (RAM) lub więcej.
- procesor graficzny AMD jest zalecany na komputerach Intel Mac.
- 5 GB miejsca na dysku.
- mysz z wieloma przyciskami i kółkiem przewijania. (Magic Mouse nie jest zalecana do użytku z Rhino).
- opcjonalnie manipulator 3D firmy 3dconnexion SpaceNavigator lub SpaceMouse

Oprogramowanie: Twinmotion.

Program Twinmotion można pobrać ze strony producenta: <https://www.twinmotion.com/en-US/download>

BEZPŁATNIE z programu mogą korzystać osoby fizyczne i małe firmy, których przychód w ciągu ostatnich 12 miesięcy wyniósł mniej niż 1 milion USD.

Kontakt



Ela Burzyńska

E-mail ela@bardins.pl

Telefon (+48) 507 070 088