



Expose Sp. z o.o.

★★★★★ 4,7 / 5

198 ocen

Szkolenie Adobe After Effects - tworzenie animacji oraz efektów specjalnych

Numer usługi 2026/07/22/7782/3703861

- 📄 Usługa szkoleniowa
- 💻 zdalna w czasie rzeczywistym
- 👥 Zajęcia grupowe
- 🕒 24:00 h
- 📅 24.08.2026 do 26.08.2026

2 202,93 PLN brutto
1 791,00 PLN netto
91,79 PLN brutto/h
74,63 PLN netto/h
200,00 PLN cena rynkowa ⓘ

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Identyfikatory projektów	Kierunek - Rozwój, Nowy start w Małopolsce z EURESEM, Małopolski Pociąg do kariery, Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe, Regionalny Fundusz Szkoleniowy II
Grupa docelowa usługi	Szkolenie skierowane jest do: • grafików komputerowych, • projektantów multimedialnych, • montażystów wideo, • twórców materiałów reklamowych i internetowych, • specjalistów ds. marketingu przygotowujących materiały wideo, • osób rozpoczynających pracę z Adobe After Effects, • osób posiadających podstawową znajomość obsługi komputera zainteresowanych tworzeniem animacji i efektów wizualnych. Szkolenia mogą zostać zrealizowane z projektów: • Kierunek - Rozwój • Nowy start w Małopolsce z EURESEM • Małopolski Pociąg do kariery • Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe • Regionalny Fundusz Szkoleniowy II
Minimalna liczba uczestników	5
Maksymalna liczba uczestników	15
Data zakończenia rekrutacji	17-08-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym

Cel

Cel edukacyjny

Usługa przygotowuje uczestnika do samodzielnego tworzenia animacji, kompozycji wideo oraz efektów wizualnych z wykorzystaniem programu Adobe After Effects, obejmujących animację tekstu, pracę z warstwami, maskami, obiektami 3D, korekcję kolorów oraz eksport gotowych projektów.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Charakteryzuje środowisko pracy oraz podstawowe funkcje programu Adobe After Effects wykorzystywane podczas tworzenia animacji.	rozdziela elementy interfejsu programu, identyfikuje funkcje kompozycji i warstw, rozpoznaje sposoby importowania materiałów, wskazuje metody renderowania i eksportowania projektów.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Rozdziela narzędzia wykorzystywane do tworzenia animacji oraz efektów wizualnych.	identyfikuje metody animowania tekstu, rozpoznaje zastosowanie klatek kluczowych, wskazuje funkcje warstw kształtu, rozdziela zastosowanie efektów oraz masek.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Charakteryzuje funkcje programu wykorzystywane podczas zaawansowanej edycji materiałów wideo.	rozdziela zastosowanie narzędzia Puppet, identyfikuje metody kluczowania koloru, wskazuje funkcje korekcji kolorystycznej, rozdziela metody śledzenia ruchu oraz stabilizacji obrazu.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Rozpoznaje zasady tworzenia kompozycji trójwymiarowych oraz przygotowania projektu do publikacji.	identyfikuje elementy środowiska 3D, rozdziela funkcje kamer i świateł, wskazuje metody przygotowania projektu do renderowania, rozpoznaje formaty eksportu materiałów.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

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

TAK

Pytanie 2. Czy dokument lub wyraźnie 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 wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

- Szkolenie odbywa się w formie zdalnej w czasie rzeczywistym.
- Szkolenie odbywa się w trybie zdalnym.
- Walidacja poprzez test z wynikiem generowanym automatycznie zostanie przeprowadzona w ostatnich 20 minutach szkolenia. Na początku szkolenia zostanie przeprowadzony pre-test.

Liczba godzin teoretycznych: 3

Liczba godzin praktycznych: 21

Program szkolenia - zakres tematyczny:

1. Rozpoczynamy pracę z programem

- Tworzenie projektu i importowanie materiałów
- Tworzenie kompozycji i rozmieszczenie warstw
- Dodawanie efektów i zmienianie właściwości warstwy
- Animowanie kompozycji
- Optymalizacja działania After Effects
- Renderowanie i eksportowanie kompozycji
- Dostosowywanie przestrzeni roboczej

1. Tworzenie pierwszej prostej animacji

- Importowanie materiałów za pomocą Adobe Bridge
- Tworzenie kompozycji
- Praca z zaimportowanymi warstwami Adobe Illustratora
- Dodawanie efektów do warstwy
- Dodawanie szablonu animacji
- Podgląd działania efektów
- Dodawanie przezroczystości
- Renderowanie kompozycji

1. Animowanie tekstu

- Korzystanie z szablonu animacji tekstu
- Animowanie za pomocą kluczy skalowania
- Animowanie za pomocą relacji dziedziczenia
- Animowanie tekstu zaimportowanego z Photoshopa
- Animowanie ruchu po ścieżce za pomocą szablonu
- Animowanie odległości między literami
- Animowanie przezroczystości tekstu
- Korzystanie z grupy animatorów tekstu
- Animowanie ruchu po ścieżce warstwy z obrazem

- Dodawanie rozmycia w ruchu
- Eksportowanie do Adobe Flash CS4 Professional

1. Warstwy kształtu

- Tworzenie warstwy kształtu
- Tworzenie własnych kształtów
- Dołączanie warstw z obrazem wideo i dźwiękiem
- Tworzenie kreskówki
- Dodawanie paska tytułowego
- Eksperymentowanie z funkcją Brainstorm

1. Animowanie prezentacji multimedialnej

- Animowanie krajobrazu przy użyciu dziedziczenia
- Dostosowywanie punktu zaczepienia
- Maskowanie obrazu wideo za pomocą kształtów wektorowych
- Kluczowanie ścieżki ruchu
- Animowanie dodatkowych elementów
- Dodawanie efektu
- Tworzenie animowanego pokazu slajdów
- Dodawanie ścieżki dźwiękowej
- Finalne zbliżenie
- Wysyłanie projektu do recenzentów

1. Animowanie warstw

- Symulowanie zmian oświetlenia
- Powielanie animacji za pomocą funkcji Pick Whip
- Animowanie ruchu elementów pejzażu
- Prekomponowanie i maskowanie warstw
- Animowanie cieni
- Dodawanie efektu Lens Flare
- Remapping czasu kompozycji

1. Praca z maskami

- Tworzenie maski narzędziem Pen
- Edycja maski
- Rozmywanie krawędzi maski
- Zastępowanie zawartości maski
- Dodawanie odbicia
- Tworzenie winiety
- Poprawianie koloru

1. Zniekształcanie obiektów za pomocą narzędzi Puppet

- Omówienie narzędzia Puppet
- Dodanie pinezek deformacji
- Definiowanie obszarów nakładania
- Usztywnianie obszaru
- Animowanie pozycji pinezek
- Nagrywanie animacji

1. Kluczowanie koloru

- Tworzenie kompozycji w Device Central
- Zmienianie koloru tła
- Dodawanie obiektu pierwszoplanowego
- Korzystanie z masek roboczych
- Stosowanie efektu Color Difference Key
- Zawężanie maski
- Usuwanie wycieku
- Poprawianie kontrastu
- Dodawanie animacji tła
- Dodawanie tytułu
- Przygotowanie kompozycji dla urządzeń przenośnych

1. Korekcja kolorów

- Ustawianie balansu kolorów
- Zmiana tła
- Usuwanie niepożądanych elementów z obrazu
- Korekcja zakresu kolorów
- Ocieplanie kolorów za pomocą efektu Photo Filter

1. Budowanie trójwymiarowego obiektu

- Jak jest zbudowany obiekt 3D
- Tworzenie trójwymiarowego tekstu
- Tworzenie tła dla animacji 3D
- Zagnieżdżanie kompozycji 3D
- Dodawanie kamery
- Dodawanie pozostałych obiektów

1. Praca w trzech wymiarach

- Animacja obiektów 3D
- Odbicia lustrzane 3D
- Animacja kamery
- Dostosowanie rozkładu czasowego animacji warstwy
- Korzystanie ze światła 3D
- Dodawanie efektów
- Dodawanie rozmycia w ruchu
- Podgląd całej animacji

1. Zaawansowane techniki edycji

- Stabilizowanie ruchu
- Jednopunktowe śledzenie ruchu
- Wykorzystywanie śledzenia wielopunktowego
- Tworzenie systemu cząsteczkowego
- Wykorzystywanie efektu Timewarp do retimingu odtwarzania

1. Renderowanie i tworzenie plików wyjściowych

- Tworzenie szablonu renderingu
- Tworzenie szablonów dla modułów wyjściowych
- Eksportowanie do różnych mediów wyjściowych

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 23

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 23 -	Walidacja	-	24-08-2026	08:00	08:20	00:20
2 z 23 1. Rozpoczynamy pracę z programem	Zajęcia	Łukasz Oberlan	24-08-2026	08:20	10:30	02:10
3 z 23 -	Przerwa	-	24-08-2026	10:30	10:45	00:15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
4 z 23 2. Tworzenie pierwszej prostej animacji/ 3. Animowanie tekstu	Zajęcia	Łukasz Oberlan	24-08-2026	10:45	12:15	01:30
5 z 23 -	Przerwa	-	24-08-2026	12:15	12:45	00:30
6 z 23 4. Warstwy kształtu	Zajęcia	Łukasz Oberlan	24-08-2026	12:45	14:15	01:30
7 z 23 -	Przerwa	-	24-08-2026	14:15	14:30	00:15
8 z 23 5. Animowanie prezentacji multimedialnej	Zajęcia	Łukasz Oberlan	24-08-2026	14:30	16:00	01:30
9 z 23 6. Animowanie warstw/ 7. Praca z maskami	Zajęcia	Łukasz Oberlan	25-08-2026	08:00	10:30	02:30
10 z 23 -	Przerwa	-	25-08-2026	10:30	10:45	00:15
11 z 23 8. Zniekształcanie obiektów za pomocą narzędzi Puppet	Zajęcia	Łukasz Oberlan	25-08-2026	10:45	12:15	01:30
12 z 23 -	Przerwa	-	25-08-2026	12:15	12:45	00:30
13 z 23 9. Kluczowanie koloru	Zajęcia	Łukasz Oberlan	25-08-2026	12:45	14:15	01:30
14 z 23 -	Przerwa	-	25-08-2026	14:15	14:30	00:15
15 z 23 10. Korekcja kolorów	Zajęcia	Łukasz Oberlan	25-08-2026	14:30	16:00	01:30
16 z 23 11. Budowanie trójwymiarowego obiektu	Zajęcia	Łukasz Oberlan	26-08-2026	08:00	10:30	02:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
17 z 23 -	Przerwa	-	26-08-2026	10:30	10:45	00:15
18 z 23 12. Praca w trzech wymiarach	Zajęcia	Łukasz Oberlan	26-08-2026	10:45	12:15	01:30
19 z 23 -	Przerwa	-	26-08-2026	12:15	12:45	00:30
20 z 23 13. Zaawansowane techniki edycji	Zajęcia	Łukasz Oberlan	26-08-2026	12:45	14:15	01:30
21 z 23 -	Przerwa	-	26-08-2026	14:15	14:30	00:15
22 z 23 14. Renderowanie i tworzenie plików wyjściowych	Zajęcia	Łukasz Oberlan	26-08-2026	14:30	15:40	01:10
23 z 23 -	Walidacja	-	26-08-2026	15:40	16:00	00:20

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	24:00
w tym suma godzin zajęć	20:20
w tym suma godzin walidacji	00:40
w tym suma przerw	03:00
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	28:00

Cennik

Jeżeli korzystasz z dofinansowania i usługa stanowi usługę kształcenia zawodowego lub przekwalifikowania zawodowego wraz z usługą lub dostawą towarów ściśle związaną z usługami kształcenia zawodowego lub przekwalifikowania zawodowego to możesz mieć możliwość skorzystania ze zwolnienia z podatku VAT na podstawie art. 43 ust. 1 pkt 29 lit. c ustawy z dnia 11 marca 2024 r. o podatku od towarów i usług, jeśli usługa w całości jest finansowana ze środków publicznych lub § 3 ust. 1 pkt 14 rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 20 grudnia 2013 r. w sprawie zwolnień od podatku od towarów i usług oraz warunków stosowania tych zwolnień w przypadku, gdy usługa jest finansowana w co najmniej 70% ze środków publicznych.

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	2 202,93 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	1 791,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	91,79 PLN
Koszt osobogodziny netto	74,63 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	24:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Łukasz Oberlan

od 2001 r. – obecnie: autor i tłumacz literatury informatycznej z dziedziny grafiki komputerowej i fotografii cyfrowej, z dorobkiem autorskim przeszło dwudziestu tytułów, w tym pięciu bestsellerów (wszystkie opublikowane nakładem Wydawnictwa Helion – jako autor odpowiedzialny za: opracowanie planu książki, selekcję materiału pod kątem docelowej grupy odbiorców, opracowanie tekstu zasadniczego, ilustracji oraz materiałów pomocniczych do wykorzystania przez czytelników; współpraca z redaktorami prowadzącym, technicznym i językowym, działem DTP oraz działem marketingu

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

- Zaświadczenie ukończenia kursu zgodne ze wzorem MEN

Warunki uczestnictwa

- Podstawowa znajomość języka angielskiego.
- płynna obsługa komputera,
- znajomość podstaw obsługi komputera,
- posiadanie komputera z dostępem do Internetu, kamerą internetową, głośnikami oraz mikrofonem,
- minimalna frekwencja: 80% zajęć,
- frekwencja potwierdzana na podstawie raportów logowań.

Informacje dodatkowe

Koszt usługi będzie zwolniony z podatku VAT jeśli: Usługa zwolniona z podatku VAT na podstawie art. 43 ust. 1 pkt 29 lit. c ustawy z dnia 11 marca 2004 r. o podatku od towarów i usług (t.j. Dz. U z 2021, poz. 685 ze zm.)

Szkolenia mogą zostać zrealizowane z projektów:

- Kierunek - Rozwój
- Nowy start w Małopolsce z EURESEM
- Małopolski Pociąg do kariery
- Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe
- Regionalny Fundusz Szkoleniowy II

Warunki techniczne

Tryb online:

Szkolenie realizowane jest z pomocą aplikacji Zoom. Link umożliwiający dołączenie do szkolenia wysłany będzie na kilka dni przed startem szkolenia. Link będzie ważny przez cały okres szkolenia.

Wymagania sprzętowe:

1. Komputer z dostępem do Internetu i używanego podczas szkolenia oprogramowania - Adobe After Effects. Proszę o informację w przypadku nieposiadania programu. W takiej sytuacji zapewnimy oprogramowanie na czas trwania szkolenia poprzez udostępniony zdalny pulpit.
2. Szkolenie prowadzone jest na angielskiej wersji językowej oprogramowania,
3. Przeglądarka internetowa (dowolna przeglądarka internetowa: Edge, Chrome, Firefox, Safari, Internet Explorer itp.)
4. Głośniki lub słuchawki
5. Drugi monitor. Na jednym ekranie wyświetlasz obraz udostępniany przez trenera, a na drugim uczestnik pracuje samodzielnie. Do wyświetlania ekranu udostępnionego przez trenera można również wykorzystać telefon lub TV.

Kontakt



MARLENA KRZTOŃ

E-mail marlena.krzton@expose.pl

Telefon (+48) 22 2401 999