

**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



📍 Wrocław / stacjonarna

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 170 h

📅 01.10.2025 do 30.06.2026

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Identyfikator projektu	Kierunek - Rozwój
Sposób dofinansowania	wsparcie dla osób indywidualnych
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 preset-y 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 partycji 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?

Uczestnik otrzymuje zaświadczenie o ukończeniu kursu zgodne z Rozporządzeniem Ministra Edukacji i Nauki

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. Istnieją jasne procedury zapewniające obiektywność i bezstronność walidacji.

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