



## Sylabus kursu w programie Open Cycle

Informacje podstawowe	
Nazwa kursu	Skanowanie 3D w Reklamie: Twórz, Edytuj, Promuj
Typ kursu	Fokus na budowanie kompetencji uniwersalnych
Autor/Osoba prowadząca	Wojciech Brzozowski
Język	polski
Forma kursu	Kurs e-learningowy asynchroniczny
Liczba godzin dydaktycznych	8
Liczba godzin pracy własnej wykonywanej poza kursem	-
Łączna liczba godzin	8
Poziom zaawansowania według modelu rozwoju kompetencji braci Dreyfus	Zaawansowany początkujący
Data stworzenia kursu (mm/rrrr)	06/2026
Informacje o możliwości łączenia z innymi kursami	Ten kurs może być łączony z innymi kursami rozwijającymi innowacyjność w celu stworzenia spersonalizowanej ścieżki edukacyjnej w zakresie jednej kompetencji.
Informacje szczegółowe	
Adresaci kursu	W szczególności z kursu skorzystają: <ul style="list-style-type: none"><li>• Twórcy treści na social media</li><li>• Przedsiębiorcy i startupy z sektora e-commerce</li><li>• Freelancerzy i sprzedawcy produktów online</li><li>Pracownicy agencji kreatywnych i brandingowych</li><li>• Graficy, designerzy i osoby chcące lub zajmujące się animacją</li></ul>
Poziom kompetencji uczestników rozpoczynających kurs	Początkujący
Wymagania wstępne	brak
Rekomendacje co do wcześniejszej wiedzy/umiejętności	Podstawowa znajomość grafiki komputerowej i projektowania wizualnego. Podstawowe zaznajomienie z interfejsami programów do tworzenia grafiki 3D i animacji
Cel kursu	Celem kursu jest rozwinięcie umiejętności tworzenia i edytowania skanów 3D za pomocą dostępnych aplikacji, w kontekście nowoczesnej komunikacji wizualnej i promocji produktów.



<p>Opis kursu</p>	<p>Kurs „Skanowanie 3D w Reklamie: Twórz, Edytuj, Promuj” poświęcony jest praktycznemu zastosowaniu technologii fotogrametrii w tworzeniu nowoczesnych materiałów promocyjnych. Uczestnicy poznają proces uzyskiwania skanów 3D, nauczą się je optymalizować oraz przygotowywać do wykorzystania w mediach społecznościowych i kampaniach reklamowych. Kurs obejmuje także podstawy animacji – wprowadzanie obiektu 3D w ruch oraz jego zakomponowanie z innymi animowanymi elementami, takimi jak tekst, grafika czy tło. Uczestnicy dowiedzą się również, jak tworzyć proste filmy promocyjne i eksportować gotowe materiały do publikacji online.</p> <p>To kurs dla tych, którzy chcą wyróżnić się w internecie i świadomie korzystać z nowych narzędzi w cyfrowym marketingu. Zdobyte umiejętności pozwolą nie tylko nadążyć za trendami, ale też aktywnie je współtworzyć.</p>
<p>Literatura (na której oparta jest zawartość merytoryczna kursu)</p>	<p>Opala, T. (2012) <i>Fotogrametria cyfrowa – podstawy i zastosowanie</i>. Warszawa: Oficyna Wydawnicza PW.</p> <p>Mullen, T. (2010) <i>Blender. Mistrzowskie animacje 3D</i>, Tłum. Z. Waśko. Gliwice: Helion.</p> <p>Kraus, K. (2007) <i>Photogrammetry: Geometry from Images and Laser Scans</i>, 2nd edn. Berlin/Boston: Walter de Gruyter.</p> <p>Fridsma, L. (2024) <i>Adobe After Effects. Oficjalny podręcznik. Edycja 2023</i>. Gliwice: Helion.</p> <p>Luhmann, T., Robson, S., Kyle, S. &amp; Boehm, J. (2014) <i>Close-Range Photogrammetry and 3D Imaging</i>, 2nd edn. Berlin/Boston: De Gruyter.</p> <p>Pears, N., Liu, Y. &amp; Bunting, P. (2020) <i>3D Imaging, Analysis and Applications</i>, 2nd edn. Cham: Springer.</p> <p>Vaughan, W. (2012) <i>Digital Modeling</i>. Berkeley, CA: New Riders.</p>



Jakie są efekty uczenia się?	<p><b>Wiedza:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Uczestnik_czka zna zasady działania oraz tworzenia skanów 3D i wdraża je w swoim projekcie. Uczestnik_czka rozumie podstawowe pojęcia fotogrametrii (siatka, tekstura, <i>pipeline</i> skanowania, ograniczenia technologiczne) oraz zna możliwości i ograniczenia narzędzi wykorzystywanych w skanowaniu 3D.</li></ol> <p><b>Umiejętności:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Uczestnik_czka potrafi wykonać skan obiektu 3D z użyciem podstawowych narzędzi.</li><li>2. Uczestnik_czka potrafi zaprojektować i wykonać prostą animację produktową z użyciem skanów 3D.</li><li>3. Uczestnik_czka potrafi kreatywnie używać narzędzi Ai do pomagania sobie w procesie projektowym</li></ol> <p><b>Kompetencje społeczne:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Uczestnik_czka jest chętny/a do eksperymentowania z nowymi formami wyrazu wizualnego w komunikacji online.</li></ol>
Jakie są korzyści wynikające z osiągnięcia efektów uczenia się?	Efekty uczenia się mogą być wykorzystane w sytuacji: <ul style="list-style-type: none"><li>• w firmach e-commerce i sklepach internetowych do tworzenia angażujących wizualizacji i filmów produktowych zwiększających sprzedaż;</li><li>• do oferowania usług tworzenia wizualizacji przestrzennych, np. dla branży architektonicznej, muzealnej, rękodzieła, mody czy designu</li><li>• do prowadzenia własnej działalności w zakresie produkcji treści reklamowych i animacyjnych;</li></ul>
Liczba modułów w kursie	5 modułów



Bloki tematyczne w każdym module

**Moduł 1:** Wprowadzenie: Od wizji AI do wirtualnego studia

- **Wprowadzenie: Od wizji AI do wirtualnego studia**
- Czym są skany 3D i jak działają? Krótkie Wprowadzenie w formie teorii
- Nowoczesny workflow w grafice reklamowej: od pomysłu do realizacji.
- **Tworzenie konceptu wizualnego (koncept art) z wykorzystaniem aplikacji AI** (np. Grok, Krea) – generowanie inspiracji, dobór oświetlenia, kolorystyki i kompozycji przed rozpoczęciem pracy

**Moduł 2:** Proces skanowania – od obiektu do modelu 3D

- Case study : Jakie aplikacje i sprzęt można wykorzystać?  
(do wyboru darmowe aplikacje z możliwością subskrypcji i szerszego zakresu) (PDF)
- **Zasady dobrej fotogrametrii** przy użyciu smartfonu i światła. ( PDF)  
(podstawowe zasady które należy przestrzegać podczas procesu tworzenia skanowanego obiektu 3D w studiu jak i na zewnątrz)  
Tworzenie skanu 3D obiektu codziennego.  
(but, torba, czapka, opakowanie)  
Praktyka/Realizacja

**Moduł 3:** Edycja i optymalizacja skanów 3D

- Czyszczenie i poprawa jakości skanów w aplikacji do skanowania (polycam) i w Blenderze.
- Formatowanie, skalowanie i oświetlenie modelu.

**Moduł 4:** Animacja produktowa w Blender (2h)

- Wprowadzenie do kompozycji 3D w Blender  
Dodanie tekstu, grafiki, efektów świetlnych na podstawie koncept artu AI (Blender) (PDF)
- Animowanie sceny i przygotowanie do renderu w wybranym silniku renderującym (Cycles lub Eevee)

**Moduł 5:** Projekt końcowy – Montaż Animacji

- Montaż z dźwiękiem
- Kolor korekcja i eksport gotowego spotu reklamowego w formie video (Blender)



	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Podsumowanie projektu końcowego</li> </ul>
Materiały dydaktyczne	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Nagrania wideo z instrukcjami krok po kroku</li> <li>● Prezentacje PDF</li> <li>● Ćwiczenia praktyczne</li> <li>● Tutoriale z ekranem prowadzącego</li> <li>● Linki do narzędzi i materiałów dodatkowych</li> </ul>
Praca własna uczestnika_czki wykonywana poza kursem	nie dotyczy
<b>Metody i kryteria oceniania</b>	
Metoda weryfikowania osiągnięcia efektów uczenia się	<p><b>Weryfikacja efektów uczenia się:</b>  <b>Quizy interaktywne i testy wyboru (online)</b> po zakończeniu wybranych modułów – pozwolą sprawdzić zrozumienie kluczowych pojęć (np. podstaw fotogrametrii, zasad eksportu plików, typów siatek 3D).  <b>Projekt końcowy (zadanie praktyczne)</b> – uczestnik_czka przygotowuje samodzielnie prosty film promocyjny prezentujący zeskanowany obiekt 3D w kontekście reklamowym (z dodaniem tekstów, grafiki, tła). Ocena projektu będzie realizowana w oparciu o <b>jasno określone kryteria autoweryfikacji</b>, np. checklista obejmująca:          -Czy projekt zawiera zeskanowany obiekt 3D?          -Czy wykorzystano elementy typowe dla materiałów promocyjnych (tekst, tło, muzyka itp.)?          -Czy animacja obiektu i jego kompozycja są zgodne z zasadami przedstawionymi w kursie?          -Czy film został poprawnie wyeksportowany?          Dzięki liście kontrolnej uczestnik_czka sam_a oceni jakość swojej pracy przed jej przesłaniem (lub zapisaniem w portfolio).  <b>Refleksja końcowa (formularz online)</b> – uczestnik_czka dokonuje samooceny zdobytych kompetencji, wskazuje możliwe zastosowania kursu w pracy, hobby lub projektach kreatywnych. Zachęca to do świadomego wykorzystania nabytych umiejętności poza kursem.</p>



Kryteria oceniania	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poprawność odpowiedzi w teście online /Quizie (efekty uczenia się: wiedza)</li> <li>• poprawność techniczna projektu -zgodność z założeniami brief (efekty uczenia się: umiejętności)</li> <li>• kreatywność i estetyka projektu (efekty uczenia się: umiejętności)</li> </ul>
Warunki zaliczenia kursu	Realizacja kursu i uzyskanie co najmniej 51% punktów z post-testu.
Nadzór i weryfikacja tożsamości podczas oceny	Brak nadzoru i weryfikacji tożsamości podczas oceny
<b>Inne ważne informacje</b>	
-	
<b>Biogram osoby prowadzącej</b>	
<p>Mgr sztuki Wojciech Brzozowski. Artysta multimedialny, wykładowca akademicki, specjalista w zakresie animacji, motion designu oraz nowoczesnych form komunikacji wizualnej. Na co dzień związany z Uniwersytetem SWPS, gdzie prowadzi zajęcia z animacji, motion designu oraz postprodukcji cyfrowej.</p> <p>W swojej działalności naukowej i dydaktycznej koncentruje się na kreatywnym wykorzystaniu nowoczesnych narzędzi cyfrowych w symbiozie z klasycznymi technikami analogowymi.</p> <p>Od lat zajmuję się animacją 2D, 3D oraz mixed media, łącząc projektowanie graficzne z nowoczesnymi technologiami. W swojej pracy łączę klasyczne techniki animacji z nowoczesnym podejściem do promocji wizualnej.</p> <p>Szczególne miejsce w jego pracy zajmują projekty multimedialne z wykorzystaniem animacji, skanowania 3D, projekcji wielkoformatowych, Video Mappingu 3D, oraz sztuki interaktywnej.</p> <p>Posiada wieloletnie doświadczenie w realizacji projektów edukacyjnych, komercyjnych i artystycznych, a także w tworzeniu nowoczesnych materiałów promocyjnych z wykorzystaniem technologii 3D. Współpracuje z sektorem kreatywnym oraz edukacyjnym, aktywnie uczestnicząc w rozwoju kompetencji cyfrowych i wizualnych.</p>	

Materiał opracowany przez mgr Wojciecha Brzozowskiego w ramach projektu Twoje kompetencje przyszłości nr. FERS.01.05-IP.08-0502/23, realizowanego przez Uniwersytet SWPS w partnerstwie z Konfederacją Lewiatan.

Udostępniany na licencji **Creative Commons Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne – Bez utworów zależnych 4.0 Międzynarodowa (CC BY-NC-ND 4.0)**.

Treść licencji: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.pl>