

# 3ds Max

## Informacje o usłudze

<b>Czy usługa może być dofinansowana?</b>	Tak
<b>Sposób dofinansowania</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>wsparcie dla osób indywidualnych</li><li>wsparcie dla przedsiębiorców i ich pracowników</li></ul>
<b>Rodzaj usługi</b>	Usługa szkoleniowa
<b>Podrodzaj usługi</b>	Usługa szkoleniowa
<b>Dostępność usługi</b>	Otwarta

Numer usługi	<b>2018/12/20/5213/263149</b>		
Cena netto	<b>3 450,00 zł</b>	Cena brutto	<b>3 450,00 zł</b>
Cena netto za godzinę	<b>57,50 zł</b>	Cena brutto za godzinę	<b>57,50</b>
Usługa z możliwością dofinansowania	<b>Tak</b>		
Liczba godzin usługi	<b>60</b>		
Termin rozpoczęcia usługi	<b>2019-01-07</b>	Termin zakończenia usługi	<b>2019-01-25</b>
Termin rozpoczęcia rekrutacji	<b>2018-12-24</b>	Termin zakończenia rekrutacji	<b>2018-12-31</b>
Maksymalna liczba uczestników	10		
Kategoria główna KU	<b>Informatyka i telekomunikacja</b>		
Kategorie dodatkowe KU	<b>Informatyka i telekomunikacja</b>		
Podstawa uzyskania wpisu w zakresie świadczenia usług współfinansowanych	<b>Akt prawny:</b> posiada akredytację w zakresie kształcenia ustawicznego w formach pozaszkolnych, o której mowa w art. 68b ustawy z dnia 7 września 1991 r. o systemie oświaty (Dz. U. z 2015 r. poz. 2156 oraz z 2016 r. poz. 35, 64, 195,668 i 1010)		
Zakres tematyczny	<b>3D Studio MAX Modelowanie Wizualizacja Animacja</b>		

Czy usługa pozwala na zdobycie kwalifikacji lub części kwalifikacji zarejestrowanych w ZRK?	<b>Nie</b>
Czy usługa pozwala na uzyskanie kwalifikacji innych niż kwalifikacje zarejestrowane w ZRK?	<b>Nie</b>
Czy usługa prowadzi do nabycia kompetencji?	<b>Tak</b>

## Informacje o podmiocie świadczącym usługę

Nazwa podmiotu		<b>KOMPUGRAF Salon Grafiki Komputerowej Spółka Cywilna Małgorzata Aleksandra Orlof, Krzysztof Orlof</b>	
Osoba do kontaktu	<b>Ryszard Wolski</b>	Telefon	<b>12/427-24-57</b>
E-mail	<b>ryszard.wolski@kompugraf.com.pl</b>		

## Cel usługi

### Cel edukacyjny

- zapoznanie teoretyczne i praktyczne z zasadami pracy w programie AutoCAD, w zakresie podstawowego projektowania 2D / na płaszczyźnie/
- opanowanie podstawowych poleceń celem stworzenia kompletnego rysunku technicznego w zakresie pracy na płaszczyźnie, w tym posługiwanie się o funkcjami rysunkowymi, o funkcjami edycyjnymi, o funkcjami obsługi warstw, bloków i wymiarowania o funkcjami tworzenia opisu tekstowego o narzędziach konfiguracji końcowej wydruku

## Szczegółowe informacje o usłudze

### Ramowy program usługi

- Konfiguracja ekranu /
  - użycie panelu komend,
  - posługiwanie się paskami narzędziowymi,
  - wykorzystanie menu rozwijalnego
  - definicja rzutni i jej konfiguracja
- Metody obserwacji
  - koło sterowe
  - kostka obrotu

- orbita
- Jednostki oraz ich ustawienia
- Podstawowe funkcje edycyjne
  - przesuwanie obiektów / wprowadzanie danych z klawiatury/
  - obrót / wprowadzanie danych z klawiatury/
  - skalowanie / wprowadzanie danych z klawiatury/
- Gizmo transformacji – włączanie, wielkość , układy odniesienia
- Podstawowe funkcje cd.
  - wyrównywanie
  - szyk,
  - lustro
- Kopiowanie i wielokrotne repliki
- Standard Primitives – modelowanie z użyciem brył standardowych
- Extended Primitives – użycie dodatkowych brył do modelowania
- Compound Objects – wybrane funkcje – Loft / zmienny przekrój bryły, oraz deformacje wewnętrzne takich brył/
- Definicja splajnów i ich modyfikacja / 3 poziomy edycji/
- Modelowanie na podstawie splajnów
  - modyfikatory extrude
  - modyfikator bevel
  - modyfikator bevel profile
  - modyfikator lathe
  - modyfikatory klasy ffd
  - modyfikator bend
- Edytowalne siatki – konwersja oraz modyfikacja na wszystkich poziomach
- Edytowalne obiekty poly – konwersja oraz wszystkie poziomy edycji
- Powierzchnie sklepane – Patch Grids
- Powierzchnie typu NURBS / standardowe (point, CV), oraz definicja dowolnych krzywych i powierzchni typu NURBS/
- Elementy architektoniczne
  - Ściany i ich modyfikacja
  - Drzwi
  - Okna
  - Ogrodzenia
  - Rośliny
  - schody
- Rendering /powlekanie i jego opcje /
- Definicja materiałów standardowych / silnik scanline renderer /
  - Blend, Composit, Double Sideł, Matte/Shadow, Multi/Sub-Object, Raytrace, Shellac, Standard, Top/Bottom
  - Shadery – algorytmy cieniowania
  - Opcje uzupełniające
  - Wykorzystanie map / w tym mapy proceduralne /
  - Wykorzystanie materiałów bibliotecznych
- Definicja materiałów mental ray
  - Rodzaje materiałów i ich opcje
  - Wykorzystanie map
  - Materiały biblioteczne

- Inne silniki renderujące - omówienie
  - Źródła światła standardowe i fotometryczne
    - punktowe
    - kierunkowe
    - reflektor
  - Światło słoneczne i światło nieba
  - Środowisko - ustawianie opcji
  - Efekty atmosferyczne
    - ogień
    - efekt światła wolumetrycznego
    - mgła
  - Inne efekty optyczne
    - soczewka
    - rozmycie
    - jasność, kontrast
    - balans kolorów
    - ziarnistość
  - odstawowe definicje animacji
    - kluczowanie wymuszone
    - kluczowanie automatyczne
  - Klucze położenia i obrotu
  - Modyfikacja położenia i wartości kluczy na grafie
  - Animacja ruchu - modyfikacja tej animacji
  - Animacja parametrów - oraz modyfikacja tych parametrów w czasie
  - Animacja materiałów
    - modyfikacja krzywej mieszającej materiały
    - modyfikacja widoczności materiału
  - Animacja oświetlenia - animacja wszystkich parametrów oświetlenia
  - Animacja kamery - ruch kamery, oraz animacja innych parametrów np ogniskowej
  - Animacja przez kontrolery proceduralne - ruch na ścieżce
  - Kinematyka prosta - dziedziczenie proste ruchu
  - Kinematyka odwrotna - sprzężenie zwrotne oddziaływania
  - Morfing - definicja i wykorzystanie ujęć charakterystycznych
- 

## Efekty usługi (produkty), efekty uczenia się/kształcenia

- konfiguracja ekranu - metody obserwacji,
- ustawianie jednostek,
- posługiwanie się podstawowymi funkcjami edycyjnymi (przesuwanie, obrót, skalowanie, wyrównywanie, szyk, lustro, kopiowanie i wielokrotne repliki),
- definicji gizma transformacji, układy współrzędnych
- definiowanie obiektów klasy
  - Standard Primitives,
  - Extended Primitives,
  - Compound Objects,
  - editable mesh,
  - editable poly,
  - patch grids,
  - NURBS,
  - AEC / elementy architektoniczne/,
- umiejętność posługiwania się modyfikatorami

- ustawiania i parametrów powlekania,
- umiejętność kreowania materiały i definicji ich parametrów, w tym dla materiałów:
  - Blend,
  - Compose,
  - Double Sided,
  - Matte/Shadow,
  - Multi/Sub-Object,
  - Raytrace,
  - Shellac,
  - Standard
  - Top/Bottom,
- umiejętność wyboru Shadera – tj. odpowiedniego algorytmu cieniowania,
- wyboru odpowiedniego źródła światła, w tym
  - punktowe,
  - kierunkowe,
  - reflektor światła,
  - typu DaylightL- światło słoneczne światło nieba,
- umiejętność definicji efektów atmosferycznych, oraz innych specjalnych efektów (soczewka, rozmycie, jasność, kontrast, balans kolorów, ziarnistość).
- umiejętność zdefiniowania parametrów animacji,
- umiejętność stworzenia animacji ruchu w aspekcie
  - kinematyki prostej,
  - użycia kontrolerów proceduralnych,
  - kinematyki odwrotnej
- umiejętność definicji animacji przez morfing,
- umiejętność animowania dowolnych parametrów,
- umiejętność animowania oświetlenia,
- umiejętność materiału,
- umiejętność animowania kamery.

## Grupa docelowa

Architekci, mechanicy, konstruktorzy, studenci

## Materiały dydaktyczne

1. Autorskie materiały szkoleniowe
2. Międzynarodowy Certyfikat Autodesk
3. Praca na wysokiej klasy sprzęcie komputerowym w najnowszej wersji programu

## Harmonogram

LP	Przedmiot / Temat zajęć	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1	3ds Max modelowanie	2019-01-07	10:00	13:00	3:00

LP	Przedmiot / Temat zajęć	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
2	3ds Max modelowanie	2019-01-08	10:00	13:00	3:00
3	3ds Max modelowanie	2019-01-09	10:00	13:00	3:00
4	3ds Max modelowanie	2019-01-10	10:00	13:00	3:00
5	3ds Max modelowanie	2019-01-11	10:00	13:00	3:00
6	3ds Max wizualizacja	2019-01-14	10:00	13:00	3:00
7	3ds Max wizualizacja	2019-01-15	10:00	13:00	3:00
8	3ds Max wizualizacja	2019-01-16	10:00	13:00	3:00
9	3ds Max wizualizacja	2019-01-17	10:00	13:00	3:00
10	3ds Max wizualizacja	2019-01-18	10:00	13:00	3:00
11	3ds Max animacja	2019-01-21	10:00	13:00	3:00
12	3ds Max animacja	2019-01-22	10:00	13:00	3:00
13	3ds Max animacja	2019-01-23	10:00	13:00	3:00
14	3ds Max animacja	2019-01-24	10:00	13:00	3:00
15	3ds Max animacja	2019-01-25	10:00	13:00	3:00

## Osoby prowadzące usługę

Imię i nazwisko	<b>Krzysztof Orlof</b>
Obszar specjalizacji	Jako wykładowca posiada tytuł "Autodesk Approved Instructor" przyznany przez producenta oprogramowania Autodesk ( AutoCAD, 3d studio MAX, Inventor ) oraz certyfikaty ukończenia autoryzowanych szkoleń Autodesk dla wykładowców.

Doświadczenie zawodowe	<p>Absolwent Kierunku Elektronika , Specjalizacja Aparatura Elektroniczna, Wydziału Elektrotechniki, Automatyki i Elektroniki AGH w Krakowie. W latach 1991-1992 wykładowca w Ośrodku Elektronicznych Technik Obliczeniowych Politechniki Krakowskiej w zakresie oprogramowania AutoCAD i 3d studio MAX Od 1991 dyrektor firmy Kompugraf Salon Grafiki Komputerowej. Wieloletni wykładowca w zakresie oprogramowania graficznego (AutoCAD, 3ds Max, Photoshop, CorelDRAW, Corel Photopaint, InDesign ), przestępczości komputerowej i bezpieczeństwa danych. Jako wykładowca posiada tytuł "Autodesk Approved Instructor" zarejestrowany wykładowca pod numerem: 42687 przyznany przez producenta oprogramowania Autodesk oraz certyfikaty ukończenia autoryzowanych szkoleń Autodesk dla wykładowców. Certyfikat AutoCAD Associate 2011 organ wydający Autodesk Certyfikat AutoCAD 2011 Professional organ wydający Autodesk Certyfikat AutoCAD 2012 Associate organ wydający Autodesk Certyfikat AutoCAD 2012 Professional organ wydający Autodesk Certyfikat AutoCAD 2013 Professional organ wydający Autodesk Certyfikat 3Ds Max 2013 Professional organ wydający Autodesk Certyfikat AutoCAD 2014 Professional organ wydający Autodesk Certyfikat nventor 2014 organ wydający Autodesk Certyfikat 3Ds Max 2014 Professional organ wydający Autodesk Certyfikat AutoCAD 2015 Professional organ wydający Autodesk Certyfikat 3Ds Max 2015 Professional organ wydający Autodesk Instruktor posiada udokumentowane formalne przygotowanie pedagogiczne SEKA Kurs metodyki szkolenia dla wykładowców 2005 SEKA 3/146/KR/2005 organ wydający: SEKA Certyfikat ECDL CAD PL-CAD001636 organ wydający Polskie Towarzystwo Informatyczne Certyfikat Egzaminatora ECDL CAD PL-ECAD0096</p>
Doświadczenie w świadczeniu tego typu usług	

Wykształcenie	Absolwent Kierunku Elektronika , Specjalizacja Aparatura Elektroniczna, Wydziału Elektrotechniki, Automatyki i Elektroniki AGH w Krakowie. Informacje dodatkowe: Posiadane certyfikaty: Certyfikat AutoCAD Associate 2011 Certyfikat AutoCAD 2011 Certified Professional Certyfikat AutoCAD 2012 Certified Associate Certyfikat AutoCAD 2012 Certified Professional Certyfikat AutoCAD 2013 Certified Professional Certyfikat 3Ds Max 2013 Certified Professional Certyfikat AutoCAD 2014 Certified Professional Certyfikat Inventor Certified 2014 Professional Certyfikat 3Ds Max 2014 Certified Professional Certyfikat AutoCAD 2015 Certified Professional Certyfikat 3Ds Max 2015 Certified Professional Certyfikat ECDL CAD Certyfikat Egzaminatora ECDL CAD Certyfikat ECDL Base Certyfikat Egzaminatora ECDL Base Instruktor posiada udokumentowane formalne przygotowanie pedagogiczne SEKA Kurs metodyki szkolenia dla wykładowców 2005 SEKA 3/146/KR/2005 organ wydający: SEKA egzaminator ECDL CAD, ECDL BASE / PL-E4454 /
---------------	--

## Lokalizacja usługi

Adres: <b>Kraszewskiego 36/119</b> <b>30-110 Kraków, woj. małopolskie</b> Szczegóły miejsca realizacji usługi:	Warunki logistyczne:
---	----------------------