



## Autodesk 3ds Max

Numer usługi 2024/11/18/4954/2416780

1 360,00 PLN brutto

1 360,00 PLN netto

64,76 PLN brutto/h

64,76 PLN netto/h

T-Matic Grupa  
Computer Plus Sp. z  
o. o.



📍 zdalna w czasie rzeczywistym

📄 Usługa szkoleniowa

🕒 21 h

📅 18.01.2025 do 02.02.2025

## Informacje podstawowe

<b>Kategoria</b>	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
<b>Identyfikator projektu</b>	Kierunek - Rozwój
<b>Sposób dofinansowania</b>	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
<b>Grupa docelowa usługi</b>	Szkolenie skierowane jest do osób zainteresowanych projektowaniem i wizualizacją architektoniczną budynków, wnętrz i ogrodów, a także pragnących nauczyć się profesjonalnego projektowania obiektowego i zaawansowanego renderingu.  Usługa również adresowana dla Uczestników Projektu MP i/lub dla Uczestników Projektu NSE.  Usługa adresowana również dla Uczestników Projektu Kierunek – Rozwój.
<b>Minimalna liczba uczestników</b>	6
<b>Maksymalna liczba uczestników</b>	12
<b>Data zakończenia rekrutacji</b>	15-01-2025
<b>Forma prowadzenia usługi</b>	zdalna w czasie rzeczywistym
<b>Liczba godzin usługi</b>	21
<b>Podstawa uzyskania wpisu do BUR</b>	Certyfikat systemu zarządzania jakością wg. ISO 9001:2015 (PN-EN ISO 9001:2015) - w zakresie usług szkoleniowych

# Cel

## Cel edukacyjny

Celem szkolenia jest zdobycie wiedzy i umiejętności niezbędnych do praktycznego wykorzystania programu 3ds MAX.

## Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik zdobędzie wiedzę i umiejętności niezbędne do obsługi programu 3ds MAX	Zna zagadnienia teoretyczne z zakresu wizualizacji architektonicznej, zna interfejs programu, pracuje ze szkicem wstępnym, zna podstawy modelowania nieorganicznego	Test teoretyczny
	Modeluje budynki z brył podstawowych, modeluje splajnami, modeluje szczegóły architektoniczne, wytłacza obiekty za pomocą przekroju, tworzy mapy współrzędnych UV, teksturuje modele za pomocą tekstur proceduralnych i gotowych	Test teoretyczny
	Tworzy realistyczne oświetlenie w scenie 3D, stosuje światła powierzchniowe, punktowe i kierunkowe; renderuje wizualizacje statyczne oraz wizualizacje dynamiczne, łączy wyrenderowany obraz 3D z materiałami zdjęciowymi	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

- Teoria wizualizacji architektonicznej
- Interfejs programu, jak się poruszać sprawnie, podstawowe skróty klawiszowe
- Praca ze szkicem wstępnym, szczegółowym rysunkiem technicznym; ilustracją koncepcyjną; budowanie modelu z rysunku CAD
- Podstawy modelowania nieorganicznego – przegląd narzędzi i technik
- Modelowanie budynków z brył podstawowych
- Modelowanie splajnami, pełna obsługa splajnów oraz ich możliwości
- Modelowanie szczegółów architektonicznych przy pomocy wielokątów, zapoznanie z modelowaniem POLY
- Wyłaczania obiektów za pomocą przekroju, rozstawianie obiektów po linii
- Tworzenie map współrzędnych UV
- Teksturowanie modeli za pomocą tekstur proceduralnych
- Teksturowanie modeli za pomocą gotowych tekstur oraz ręcznie (w programie Adobe Photoshop);
- Praca z kamerą – ustawienia fizyczne, obiektyw, animacja
- Oświetlenie – tworzenie realistycznego oświetlenia w scenie 3D za pomocą sunlight oraz świateł powierzchniowych, punktowych i kierunkowych; techniki symulowania światła naturalnego oraz efektów atmosferycznych; wykorzystanie map HDR.
- Renderowanie wizualizacji statycznej – rendering realistyczny i stylizowany na rysunek wektorowy
- Renderowanie wizualizacji dynamicznej (animacji)
- Kompozycja – łączenie wyrenderowanego obrazu 3D z materiałem zdjęciowym

# Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 1

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
 3ds MAX	Krzysztof Kozioł	18-01-2025	09:00	15:00	06:00

# Cennik

## Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	1 360,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	1 360,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	64,76 PLN
Koszt osobogodziny netto	64,76 PLN

# Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

## Krzysztof Koziół

Grafik - 3dsMAX.

Od 2014 roku pracuje jako trener w firmie T-matic Grupa Computer Plus; prowadzi zajęcia z wizualizacji architektonicznej 3ds MAX itd.

2010- obecnie- Grafika 3D w Agencji Reklamowej 4E

2009- 2010- Nauczyciel akademicki na Politechnice Białostockiej, przedmiot: Animacja Komputerowa

2009- 2010- Doradztwo Finansowe w firmie Effect

2009- Praktyki w Dziale Techniki Białostockiego Oddziału Telewizji Polskiej

2009- Staż asystencki na Politechnice Białostockiej

2007- Praktyki w dziale technologicznym firmy Kart

2012- 2013- Kurs Animacji 3D i Efektów Specjalnych w Platige Academy

2008- Via University w Horsens, Dania, studia w ramach programu wymiany studenckiej Erasmus

2004- 2009- Politechnika Białostocka, wydz. Mechaniczny, kierunek Automatyka i Robotyka, specjalność Automatyzacja Procesów Przemysłowych

Wykształcenie wyższe.

Osoba z dużym doświadczeniem praktycznym.

## Informacje dodatkowe

### Informacje o materiałach dla uczestników usługi

- skrypt szkoleniowy

- notes

- długopis

### Warunki uczestnictwa

Warunkiem uczestnictwa jest zebranie minimalnej 6 osobowej grupy. W przypadku, gdy liczba osób jest niewystarczająca wyznaczamy nowy termin oraz niezwłocznie informujemy o nim zapisanych uczestników.

**Termin rozpoczęcia szkolenia może ulec zmianie. Przed zapisaniem się na usługę prosimy o kontakt telefoniczny z organizatorem szkolenia.**

### Informacje dodatkowe

Lekcja trwa 45 minut dydaktycznych, a przerwy są elastyczne dostosowane do uczestników.

Dokumentem potwierdzającym nabycie wiedzy i umiejętności będzie certyfikat firmy T-Matic.

Szkolenie kończy się egzaminem wewnętrznym.

**Termin rozpoczęcia szkolenia może ulec zmianie. Przed zapisaniem się na usługę prosimy o kontakt telefoniczny z organizatorem szkolenia.**

Usługa również adresowana dla Uczestników Projektu MP i/lub dla Uczestników Projektu NSE.

Usługa adresowana również dla Uczestników Projektu Kierunek – Rozwój.

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

Zawarto umowę z WUP Kraków w ramach projektu " Małopolski Pociąg do Kariery".

# Warunki techniczne

Do uczestnictwa w szkoleniu zdalnym uczestnik musi posiadać:

- Komputer/laptop z dostępem do Internetu
- Dowloną przeglądarkę internetową (np. Google Chrome, Firefox)
- Kamerę i słuchawki z mikrofonem przy komputerze stacjonarnym

Uczestnik otrzymuje przed szkoleniem link dostarczony mailem z informacją dot. szkolenia w trybie zdalnym.

Okres ważności linku umożliwiającego uczestnictwo w spotkaniu on-line do końca szkolenia.

## Zalecenia dla użytkowników szkoleń:

- stabilne i nieobciążone łącze (nie mniej niż 50Mbit/s)

# Kontakt



## Dział Szkoleń

**E-mail** [szkolenia@computerplus.com.pl](mailto:szkolenia@computerplus.com.pl)

**Telefon** (+48) 730 131 202