



Bardins Sp. z o.o.



Fotorealistyczne wizualizacje 3D w programie KeyShot

Numer usługi 2025/03/12/5743/2616341

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 10 h

📅 16.05.2025 do 16.05.2025

1 600,00 PLN brutto

1 600,00 PLN netto

160,00 PLN brutto/h

160,00 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Sposób dofinansowania	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
Grupa docelowa usługi	Szkolenie szczególnie polecamy projektantom architektury, biżuterii, statków/jachtów, osobom zajmującym się wzornictwem przemysłowym.
Minimalna liczba uczestników	2
Maksymalna liczba uczestników	5
Data zakończenia rekrutacji	14-05-2025
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	10
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Certyfikat VCC Akademia Edukacyjna

Cel

Cel edukacyjny

Uczestnik kursu opanuje techniki tworzenia fotorealistycznych wizualizacji w silniku renderującym KeyShot. Nabędzie umiejętności samodzielnego renderowania scen, w tym konfiguracji parametrów kamery, projektowania oświetlenia, technik cieniowania, nakładania tekstur.

Szkolenie szczególnie polecamy projektantom architektury, wnętrz, biżuterii, statków/jachtów, osobom zajmującym się wzornictwem przemysłowym itp.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik zna i rozumie podstawowe zasady i metodologię pracy w programie KeyShot.	Uczestnik korzysta z interfejsu programu, swobodnie nawiguje w przestrzeni roboczej.	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Uczestnik samodzielnie posługuje się narzędziami i poleceniami wspomagającymi proces wizualizacji 3D.	Wykonuje fotorealistyczne wizualizacje obiektów w przestrzeni trójwymiarowej.	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Uczestnik charakteryzuje przebieg poszczególnych etapów pracy nad projektem.	Opisuje kolejność działań wykonywanych w ramach realizacji projektu.	Wywiad swobodny

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

Moduł I

1. Wprowadzenie do KeyShot Studio
 - Omówienie interfejsu programu i jego najważniejszych funkcji.
 - Zastosowanie KeyShot Studio w branży wizualizacji produktów i projektowania.
 - Wymagania sprzętowe
 - Sposoby pracy z programem, samodzielny oraz przy wykorzystaniu dedykowanej wtyczki do aplikacji bazowej
 - Podstawowe ustawienia i preferencje

2. Importowanie modeli 3D
 - Obsługa różnych formatów plików 3D oraz CAD / CAM 3D
 - Przygotowanie modeli do pracy w KeyShot.
3. Podstawowa konfiguracja sceny
 - Zarządzanie obiektami, hierarchią i grupami.
 - Ustawianie jednostek i skali.
 - Ustawianie, dystrybucja oraz przekształcenia geometrii
 - Dzielenie złożonych obiektów na poszczególne elementy oraz powierzchni
 - Zarządzanie widokiem sceny
 - Wersje geometrii

Moduł II

1. Tworzenie i zarządzanie materiałami
 - Omówienie rodzajów materiałów dostępnych w KeyShot.
 - Modyfikowanie właściwości materiałów (kolory, przezroczystość, odbicia, IOR).
 - Wersje i szablony materiałów
2. Praca z biblioteką zasobów renderingu
 - Wykorzystanie gotowych materiałów, tekstur i środowisk.
 - Organizacja i personalizacja zasobów.
3. Tekstury i mapy w materiałach
 - Nakładanie tekstur i map i nalepek (bump, opacity, roughness).
 - Tworzenie wielowarstwowych materiałów dla zaawansowanych efektów.
 - Technika PBR w KeyShot
 - Tryb malowania 3D na materiałach
 - Materiały proceduralne
4. Oświetlenie w scenie
 - Praca z globalnym oświetleniem HDRI.
 - Edytor map HDR
 - Dodawanie i konfiguracja lokalnych źródeł światła (punktowe, obszarowe, kierunkowe).
 - Narzędzie do miksowania źródeł światła

Moduł III

1. Podstawy edytora węzłowego materiałów
 - Zaawansowane odkształcenia
 - Mieszanie materiałów
2. Konfiguracja i zarządzanie kamerą
 - Ustawienia parametrów kamery, takich jak ogniskowa i głębokość ostrości.
 - Tworzenie statycznych i dynamicznych ujęć.
 - Zestawy kamer
3. Narzędzia pomocne przy kompozycji sceny
 - Korekta perspektywy kamery
 - Rzuty ortogonalne
 - Zmiękczenie krawędzi
 - Przekroje
4. Rendering w czasie rzeczywistym kontra rendering finalny
 - Ustawienia jakości renderingu (szybkość vs. szczegółowość).
 - Przygotowanie wizualizacji do różnych zastosowań (druk, online).

Moduł IV

1. Animacje w KeyShot Studio
 - Tworzenie podstawowych animacji.
 - Renderowanie animacji i eksport gotowych sekwencji.
2. Postprodukcja
 - Efekty i zastosowania
 - Tworzenie wielu wersji

3. Różne scenariusze wizualizacji

- Rendering produktu typu studio
- Wizualizacja zewnętrzna przy udziale światła słonecznego
- Rendering półzamkniętego pomieszczenia.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 9

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 9 Moduł I - teoria (ClickMeeting)	Karol Burzyński	16-05-2025	09:00	09:45	00:45
2 z 9 Moduł I - praktyka (ClickMeeting)	Karol Burzyński	16-05-2025	09:45	10:30	00:45
3 z 9 Moduł II - teoria (ClickMeeting)	Karol Burzyński	16-05-2025	10:30	11:15	00:45
4 z 9 Moduł II - praktyka (ClickMeeting)	Karol Burzyński	16-05-2025	11:15	12:00	00:45
5 z 9 Moduł III - teoria (ClickMeeting)	Karol Burzyński	16-05-2025	12:15	13:00	00:45
6 z 9 Moduł III - praktyka (ClickMeeting)	Karol Burzyński	16-05-2025	13:00	13:45	00:45
7 z 9 Moduł IV - teoria (ClickMeeting)	Karol Burzyński	16-05-2025	13:45	14:30	00:45
8 z 9 Moduł IV - praktyka (ClickMeeting)	Karol Burzyński	16-05-2025	14:30	15:15	00:45
9 z 9 Walidacja - egzamin wewnętrzny	-	16-05-2025	15:30	17:00	01:30

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	1 600,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	1 600,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	160,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	160,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Karol Burzyński

Ekspert w dziedzinie szeroko pojętego oprogramowania 3D z 24-letnim doświadczeniem. Absolwent Politechniki Szczecińskiej.

Współautor podręcznika z zakresu druku 3D. Autoryzowany Instruktor Rhinoceros w Polsce.

Prowadził zajęcia z projektowania, wizualizacji i druku 3D w wielu szkołach i na uczelniach takich jak Akademia Sztuki w Szczecinie, Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku, Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach, Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu, Politechnika Gdańska, Politechnika Krakowska i wielu innych. Potrafi w przystępny sposób wyjaśniać skomplikowane zagadnienia dzięki czemu kursy i warsztaty które prowadzi są cenione zarówno przez początkujących, jak i zaawansowanych uczestników.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Kursant otrzymuje materiały szkoleniowe w języku polskim w formacie pliku PDF wraz z zestawem plików do ćwiczeń.

Warunki uczestnictwa

Aby odbyć kurs niezbędna jest jedynie umiejętność obsługi komputera, ze szczególnym uwzględnieniem sprawnego posługiwania się myszką.

Doświadczenie z innych aplikacji 2D lub 3D jest pomocne, ale nie wymagane.

Informacje dodatkowe

Kurs obejmuje 10 godzin edukacyjnych, tj. 7,5 godz. zegarowych.

Zajęcia teoretyczne: 4 godz. edukacyjne

Zajęcia praktyczne: 4 godz. edukacyjne

Egzamin wewnętrzny: 2 godz. edukacyjne

Po zakończeniu szkolenia uczestnik otrzymuje Zaświadczenie o ukończeniu szkolenia.

Warunki techniczne

Szkolenie realizowane jest online w czasie rzeczywistym na platformie szkoleniowej **ClickMeeting**.

Uczestnik powinien posiadać **komputer lub laptop z dostępem do Internetu** wyposażony w mikrofon oraz kamerę z zainstalowanym systemem:

Windows 10 lub nowszym

Mac OS 10.15 lub nowszym

Zalecane parametry komputera/laptopa z systemem Windows:

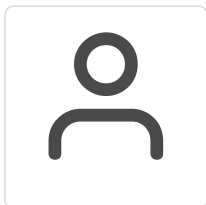
- 64-bitowy procesor Intel lub AMD (nie ARM)
- 8 GB pamięci (RAM) lub więcej.
- 1 GB miejsca na dysku.
- karta graficzna obsługująca OpenGL 4.1
- 4 GB pamięci VRAM wideo lub więcej.
- mysz z kilkoma przyciskami i kółkiem przewijania.
- opcjonalnie manipulator 3D firmy 3dconnexion SpaceNavigator lub SpaceMouse

Zalecane parametry komputera/laptopa z systemem MacOS

- Apple Mac z procesorem Intel lub Apple.
- 8 GB pamięci (RAM) lub więcej.
- procesor graficzny AMD jest zalecany na komputerach Intel Mac.
- 5 GB miejsca na dysku.
- mysz z wieloma przyciskami i kółkiem przewijania. (Magic Mouse nie jest zalecana do użytku z Rhino).
- opcjonalnie manipulator 3D firmy 3dconnexion SpaceNavigator lub SpaceMouse

Oprogramowanie: KeyShot Studio.

Kontakt



Ela Burzyńska

E-mail ela@bardins.pl

Telefon (+48) 507 070 088