



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

★★★★☆ 4,4 / 5

1 012 ocen

Autodesk 3ds Max

Numer usługi 2025/08/08/4954/2930763

📍 Białystok / stacjonarna

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 21 h

📅 18.10.2025 do 23.11.2025

1 890,00 PLN brutto

1 890,00 PLN netto

90,00 PLN brutto/h

90,00 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo

Grupa docelowa usługi

Szkolenie skierowane jest do osób dorosłych, które chcą zdobyć praktyczne umiejętności w zakresie **modelowania 3D i wizualizacji architektonicznej** przy użyciu programu **Autodesk 3ds Max**.

Uczestnikami mogą być:

- **architekci, projektanci wnętrz i urbaniści**, którzy chcą wzbogacić swoją pracę projektową o zaawansowaną wizualizację 3D
- **studenci i absolwenci kierunków architektonicznych, budowlanych, graficznych i artystycznych**, planujący karierę w branży projekt. lub kreatywnej
- **graficy komputer.** i specjaliści DTP, którzy chcą rozszerzyć zakres usług o modelowanie i rendering 3D
- **pracownicy biur projektowych, deweloperskich i agencji reklamowych**, tworzący prezentacje koncepcyjne, market. i komercyjne
- os. przygotowujące się do pracy w branży **gier komputerowych, filmowej lub animacji 3D**, ze szczególnym uwzględnieniem modelowania środowiska.

Wymagania wstępne:

- podstawowa znajomość obsługi komputera
- podstawowa orientacja projektowania przestrzennego (np. bryły, perspektywa)

Minimalna liczba uczestników

4

Maksymalna liczba uczestników

12

Data zakończenia rekrutacji

15-10-2025

Forma prowadzenia usługi	stacjonarna
Liczba godzin usługi	21
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Certyfikat systemu zarządzania jakością wg. ISO 9001:2015 (PN-EN ISO 9001:2015) - w zakresie usług szkoleniowych

Cel

Cel edukacyjny

Celem szkolenia jest przygotowanie uczestników do samodzielnego tworzenia profesjonalnych wizualizacji architektonicznych 3D z wykorzystaniem programu Autodesk 3ds Max.

Uczestnicy nabędą wiedzę i umiejętności umożliwiające modelowanie, teksturowanie, oświetlanie oraz renderowanie obiektów i przestrzeni architektonicznych – zarówno statycznych, jak i animowanych.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik potrafi sprawnie poruszać się po interfejsie programu Autodesk 3ds Max i korzystać z podstawowych skrótów klawiszowych	Samodzielnie nawiguje w środowisku programu i wykorzystuje skróty klawiszowe do przyspieszenia pracy.	Test teoretyczny
Uczestnik potrafi zaimportować szkic koncepcyjny lub rysunek techniczny i zbudować na jego podstawie model 3D	Importuje poprawnie plik CAD lub szkic i tworzy model bazowy na jego podstawie.	Test teoretyczny
Uczestnik tworzy modele architektoniczne z wykorzystaniem brył podstawowych, splajnów i techniki POLY.	Zbuduje poprawny model 3D z wykorzystaniem przynajmniej dwóch technik: bryły/splajny/POLY.	Test teoretyczny
Uczestnik stosuje mapowanie UV i nakłada tekstury przy użyciu różnych metod.	Nałoży tekstury na model za pomocą mapowania UV oraz zastosuje co najmniej dwie techniki teksturowania (np. tekstury proceduralne i bitmapowe).	Test teoretyczny
Uczestnik konfiguruje kamerę oraz oświetlenie sceny 3D z uwzględnieniem światła naturalnego i efektów atmosferycznych.	Ustawi kamerę oraz światło (np. sunlight, HDR, światła kierunkowe) zgodnie z założeniami wizualizacji.	Test teoretyczny
Uczestnik renderuje wizualizacje statyczne i animowane z zastosowaniem odpowiednich parametrów.	Wygeneruje rendering statyczny i animację 3D zgodnie z ustalonym stylem (realistycznym lub stylizowanym).	Test teoretyczny

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik łączy wyrenderowaną scenę 3D z materiałem zdjęciowym, tworząc finalną wizualizację.	Wykona kompozycję obrazu 3D z tłem fotograficznym i przygotuje końcowy plik do prezentacji.	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

1. Teoria wizualizacji architektonicznej

- Rola i znaczenie wizualizacji w projektowaniu
- Zastosowania praktyczne wizualizacji w architekturze i urbanistyce

2. Interfejs programu i podstawy pracy

- Poruszanie się po interfejsie programu
- Układ i organizacja narzędzi
- Podstawowe skróty klawiszowe przyspieszające pracę

3. Praca z materiałami źródłowymi

- Wykorzystanie szkiców koncepcyjnych i rysunków technicznych
- Import ilustracji referencyjnych
- Budowanie modelu na podstawie rysunku CAD

4. Modelowanie nieorganiczne – podstawy

- Przegląd narzędzi i technik modelowania
- Modelowanie bryłowe – tworzenie budynków z podstawowych kształtów
- Modelowanie przy użyciu splajnów – pełna obsługa i możliwości
- Modelowanie szczegółów architektonicznych z użyciem wielokątów (modelowanie POLY)
- Wytlaczanie obiektów za pomocą przekroju
- Rozstawianie obiektów wzdłuż linii

5. Mapowanie UV i teksturowanie

- Tworzenie map współrzędnych UV
- Teksturowanie z użyciem tekstur proceduralnych
- Teksturowanie z wykorzystaniem gotowych tekstur oraz tekstur przygotowanych ręcznie (Adobe Photoshop)

6. Praca z kamerą

- Ustawienia fizyczne kamery i parametry obiektywu
- Ruch kamery i animacja ujęć

7. Oświetlenie sceny 3D

- Tworzenie realistycznego oświetlenia:
 - światło słoneczne (sunlight)
 - światła powierzchniowe, punktowe i kierunkowe
- Techniki symulowania światła naturalnego
- Efekty atmosferyczne
- Wykorzystanie map HDR do oświetlenia sceny

8. Renderowanie wizualizacji

- Rendering statyczny:
 - realistyczny
 - stylizowany (np. jako rysunek wektorowy)
- Rendering dynamiczny (animacja)

9. Kompozycja i postprodukcja

- Łączenie wyrenderowanego obrazu 3D z materiałem zdjęciowym
- Podstawy pracy z warstwami i przezroczystością w kompozycji

Zajęcia realizowane w godzinach dydaktycznych, przerwy nie wliczają się do czasu trwania usługi. (15 minut przerwy na 2 godziny lekcyjne).

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	1 890,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	1 890,00 PLN

Koszt osobogodziny brutto

90,00 PLN

Koszt osobogodziny netto

90,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Krzysztof Kozioł

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- Grafik 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

Uczestnik otrzyma materiały szkoleniowe, które obejmują:

- skrypt tematyczny: "3ds Max"
- prezentacje omawiane podczas szkolenia
- ćwiczenia praktyczne

Dokumentem potwierdzającym nabycie wiedzy i umiejętności będzie certyfikat ukończenia szkolenia wydany przez firmę T-Matic.

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

Szkolenie kończy się egzaminem wewnętrznym weryfikującym nabytą wiedzę i umiejętności.

Warunki uczestnictwa

Warunkiem realizacji szkolenia jest zebranie **grupy liczącej minimum 3 uczestników**.

W przypadku braku minimalnej liczby zgłoszeń, termin szkolenia zostanie przesunięty. Uczestnicy zostaną niezwłocznie poinformowani o nowym terminie.

Termin rozpoczęcia szkolenia może ulec zmianie z przyczyn organizacyjnych. Przed zapisaniem się na usługę prosimy o **kontakt telefoniczny z organizatorem szkolenia w celu potwierdzenia dostępnych terminów**.

Zasady uczestnictwa: Aby ukończyć szkolenie i otrzymać zaświadczenie o uczestnictwie w kursie, uczestnik zobowiązany jest do obecności na minimum 80% zajęć.

Weryfikacja obecności: Uczestnicy będą potwierdzać swoją obecność poprzez podpisanie listy na każdych zajęciach.

Informacje dodatkowe

Jesteśmy **Autoryzowanym Centrum Szkoleniowym Autodesk (ATC)**.

Jako Autoryzowane Centrum Autodesk (ATC) zapewniamy najwyższą jakość szkoleń, a uczestnicy otrzymują oryginalny, międzynarodowy certyfikat **AUTODESK® Certificate of Completion**.

Certyfikat 3dsMAX firmy Autodesk, jest najbardziej wiarygodnym, honorowanym na całym świecie dokumentem potwierdzającym znajomość tego oprogramowania.

Każdy uczestnik szkolenia stacjonarnego ma do dyspozycji indywidualną, w pełni wyposażoną stację roboczą z zainstalowanym oprogramowaniem 3ds Max.

Usługa szkoleniowa - podatek VAT - ZWOLNIONY

Oświadczam, że firma T-Matic Grupa Computer Plus Sp. z o.o. (NIP 5420201630) jest wpisana do ewidencji szkół i placówek niepublicznych prowadzonej przez m. Białystok pod numerem 73315 i na tej podstawie jest uprawniona do wystawiania faktur ze stawką VAT zw. (zgodnie z art. 43 ust. 1 pkt. 26 lit. a Ustawy o podatku od towarów i usług z dn. 11.03.2004r.)

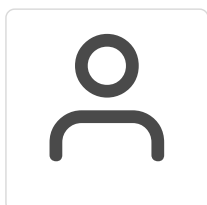
Adres

ul. Malmeda Icchoka 1
15-440 Białystok
woj. podlaskie

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Klimatyzacja
- Wi-fi
- Laboratorium komputerowe

Kontakt



Dział Szkoleń

E-mail szkolenia@computerplus.com.pl

Telefon (+48) 730 131 202