



## Szkolenie z programu Enscape dla SketchUp

Numer usługi 2025/12/01/186382/3184586

1 530,00 PLN brutto

1 530,00 PLN netto

102,00 PLN brutto/h

102,00 PLN netto/h

3D Factory Dawid  
Mąkinia

★★★★★ 4,7 / 5

4 oceny

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 15 h

📅 25.02.2026 do 27.02.2026

## Informacje podstawowe

### Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo

### Grupa docelowa usługi

Szkolenie skierowane jest do osób z branży projektowej, którzy w swojej codziennej pracy wykorzystują program SketchUp i chcą wzbogacić proces projektowy o nowoczesne wizualizacje. Uczestnikami kursu mogą być:

- **Projektanci** – poszukujący narzędzia pozwalającego szybko i efektywnie prezentować koncepcje klientom,
- **Architekci wnętrz** – chcący tworzyć realistyczne wizualizacje pomieszczeń oraz interaktywne spacery 3D, ułatwiające komunikację z inwestorem,
- **Architekci i Urbaniści** – zainteresowani wydajnym sposobem prezentacji brył, układu urbanistycznego i kontekstu zabudowy.
- **Architekci krajobrazu** – potrzebujący narzędzia do przedstawiania aranżacji terenów zielonych, ogrodów i przestrzeni publicznych w atrakcyjnej, interaktywnej formie.

Szkolenie jest dedykowane zarówno osobom rozpoczynającym pracę z Enscape, jak i tym, którzy chcą pogłębić znajomość narzędzia i usprawnić własny warsztat projektowy.

### Minimalna liczba uczestników

4

### Maksymalna liczba uczestników

10

### Data zakończenia rekrutacji

24-02-2026

### Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

### Liczba godzin usługi

15

# Cel

## Cel edukacyjny

Szkolenie z Enscape dla SketchUp ma na celu nauczenie uczestników tworzenia realistycznych wizualizacji i interaktywnych spacerów 3D w czasie rzeczywistym. Uczestnicy poznają sposoby integracji narzędzia z procesem projektowym, optymalizacji materiałów i oświetlenia oraz przygotowywania atrakcyjnych prezentacji dla klientów i inwestorów.

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

| Efekty uczenia się                                   | Kryteria weryfikacji                                                       | Metoda walidacji |
|------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|------------------|
| Zna interfejs programu Enscape                       | Porusza się w programie Enscape                                            | Wywiad swobodny  |
| Potrafi zarządzać kamerą programu Enscape            | Tworzy własne sceny z ciekawymi kadrami                                    | Wywiad swobodny  |
| Ustawia światło naturalne i sztuczne                 | Tworzy jasne, oświetlone wizualizacje                                      | Wywiad swobodny  |
| Pracować z obiektami Enscape oraz Chaos Cosmos       | Dodaje obiekty Enscape oraz Chaos Cosmos do sceny                          | Wywiad swobodny  |
| Tworzy i edytuje materiały                           | W wizualizacjach pojawiają się materiały z fizycznymi właściwościami       | Wywiad swobodny  |
| Tworzy wizualizacje, wirtualne spacery oraz animacje | W oparciu o projekt powstają wizualizacje, wirtualne spacery oraz animacje | 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

Na szkoleniu nauczysz się tworzyć fotorealistyczne wizualizacje. Dowiesz się, jak przygotować więcej wizualizacji 3D w krótszym czasie, dzięki Enscape. Naucz się pracować ze światłem naturalnym i sztucznym. Poznasz niesamowite możliwości narzędzia przy renderingu statycznych ujęć, animacji i spacerów 3D. Poznasz obsługę wbudowanych w program materiałów oraz nauczysz się tworzyć własne.

## Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 9

| Przedmiot / temat zajęć                              | Prowadzący | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|------------------------------------------------------|------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| <b>1 z 9</b> Podstawy pracy w programie Enscape      | -          | 25-02-2026            | 10:00               | 12:00               | 02:00         |
| <b>2 z 9</b> Praca z kamerą w Enscape                | -          | 25-02-2026            | 12:00               | 13:00               | 01:00         |
| <b>3 z 9</b> Światło naturalne                       | -          | 25-02-2026            | 13:00               | 15:00               | 02:00         |
| <b>4 z 9</b> Ustawienia światła sztucznego           | -          | 26-02-2026            | 10:00               | 12:00               | 02:00         |
| <b>5 z 9</b> Praca ze światłem w scenie              | -          | 26-02-2026            | 12:00               | 14:00               | 02:00         |
| <b>6 z 9</b> Obiekty programu Enscape                | -          | 26-02-2026            | 14:00               | 15:00               | 01:00         |
| <b>7 z 9</b> Praca z wbudowaną biblioteką materiałów | -          | 27-02-2026            | 10:00               | 11:00               | 01:00         |

| Przedmiot / temat zajęć             | Prowadzący | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|-------------------------------------|------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| 8 z 9 Tworzenie własnych materiałów | -          | 27-02-2026            | 11:00               | 13:00               | 02:00         |
| 9 z 9 Animacja w Enscape            | -          | 27-02-2026            | 13:00               | 15:00               | 02:00         |

## Cennik

### Cennik

| Rodzaj ceny                               | Cena         |
|-------------------------------------------|--------------|
| Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto | 1 530,00 PLN |
| Koszt przypadający na 1 uczestnika netto  | 1 530,00 PLN |
| Koszt osobogodziny brutto                 | 102,00 PLN   |
| Koszt osobogodziny netto                  | 102,00 PLN   |

## Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

### Kamil Sokalski

Doświadczony konstruktor związany z branżą 3D od 15 lat. Pasja do projektowania przerodziła się w dużą aktywność w sieci. Autor serii tutoriali „3D nie gryzie” na YouTube poświęconych modelowaniu w SketchUp, Fusion 360 i Designspark. Miłośnik gadżetów, drukarek 3D i elektrycznych pojazdów.

## Informacje dodatkowe

### Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnik szkolenia otrzymuje:

- Skrypt w wersji cyfrowej
- Pliki z ćwiczeniami

# Warunki techniczne

Aby w pełni uczestniczyć w szkoleniu uczestnik powinien dysponować komputerem o parametrach nie słabszych niż:

- W przypadku systemu Windows:
  - Wersja systemu: Windows 10 lub nowszy
  - Karta graficzna z 4 GB pamięci VRAM:
  - NVIDIA GeForce GTX 900 / Quadro M lub nowsza
  - AMD Radeon RX 400 series / odpowiednik serii Radeon Pro lub nowsza
  - Nieobsługiwane urządzenia: Mobilne procesory graficzne Radeon 6000 oraz zintegrowane układ graficzny Intel
- W przypadku systemu Mac OS:
  - Komputer z procesorem Apple M1:
    - MacBook Air (M1, 2020)
    - MacBook Pro (M1, 2021)
    - iMac (M1, 2021)
    - Mac mini (M1, 2020)
  - Komputer z procesorem Apple M2:
    - MacBook Air (M2, 2022)
    - MacBook Pro (M2, 2022)
  - Komputer z procesorem Apple M3:
    - MacBook Pro (M3, 2023)
    - iMac (M3, 2023)
  - Nieobsługiwane urządzenia: Mac OS z procesorem Intel oraz kartą graficzną Intel lub AMD
- Myszka z trzema przyciskami

## Kontakt



**Filip Ignaszak**

**E-mail** [filip@progrupa.com](mailto:filip@progrupa.com)

**Telefon** (+48) 666 391 687