



Bardins Sp. z o.o.

★★★★★ 4,6 / 5

148 ocen

Tworzenie fotorealistycznej wizualizacji 3D w programie KeyShot

Numer usługi 2026/01/08/5743/3244998

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 18 h

📅 20.04.2026 do 21.04.2026

2 878,20 PLN brutto

2 340,00 PLN netto

159,90 PLN brutto/h

130,00 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo

Grupa docelowa usługi

Szkolenie dedykowane jest zarówno osobom początkującym, jak i tym, które chcą uporządkować i poszerzyć swoją wiedzę z zakresu tworzenia fotorealistycznych wizualizacji 3D.

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

Usługa adresowana także dla Uczestników projektu:

- „Kierunek - Rozwój”
- „Małopolski pociąg do kariery – sezon 1” i/lub „Nowy start w Małopolsce z EURESem”

Minimalna liczba uczestników

2

Maksymalna liczba uczestników

5

Data zakończenia rekrutacji

17-04-2026

Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

Liczba godzin usługi

18

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 i nakładania tekstur.

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

Program szkolenia:

I. Podstawy pracy w programie KeyShot

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

II. Materiały i oświetlenie

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 KeyShotcie
 - 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

III. Konfiguracja kamery i ustawienia renderingu

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).

IV. Animacje i zaawansowane wizualizacje

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.

V. Studium przypadku - różne scenariusze wizualizacji

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

VI. Walidacja - egzamin wewnętrzny.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 10

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 10 I. Podstawy pracy w programie KeyShot - (wykład, rozmowa na żywo na platformie ClickMeeting)	Karol Burzyński	20-04-2026	09:00	10:30	01:30
2 z 10 I. Podstawy pracy w programie KeyShot (ćwiczenia praktyczne na platformie ClickMeeting)	Karol Burzyński	20-04-2026	10:30	12:00	01:30
3 z 10 II. Materiały i oświetlenie (wykład, rozmowa na żywo na platformie ClickMeeting)	Karol Burzyński	20-04-2026	12:15	13:30	01:15
4 z 10 II. Materiały i oświetlenie (ćwiczenia praktyczne na platformie ClickMeeting)	Karol Burzyński	20-04-2026	13:30	15:15	01:45

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
5 z 10 III. Konfiguracja kamery i ustawienia renderingu (wykład, rozmowa na żywo na platformie ClickMeeting)	Karol Burzyński	21-04-2026	09:00	10:15	01:15
6 z 10 III. Konfiguracja kamery i ustawienia renderingu (ćwiczenia praktyczne na platformie ClickMeeting)	Karol Burzyński	21-04-2026	10:15	12:00	01:45
7 z 10 IV. Animacje i zaawansowane wizualizacje (wykład, rozmowa na żywo na platformie ClickMeeting)	Karol Burzyński	21-04-2026	12:15	13:30	01:15
8 z 10 IV. Animacje i zaawansowane wizualizacje (ćwiczenia praktyczne na platformie ClickMeeting)	Karol Burzyński	21-04-2026	13:30	15:15	01:45
9 z 10 V. Studium przypadku - różne scenariusze wizualizacji (ćwiczenia praktyczne na platformie ClickMeeting)	Karol Burzyński	21-04-2026	15:15	16:00	00:45

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
10 z 10 VI. Walidacja - egzamin wewnętrzny (test teoretyczny online)	-	21-04-2026	16:15	17:00	00:45

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	2 878,20 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	2 340,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	159,90 PLN
Koszt osobogodziny netto	130,00 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

Do odbycia szkolenia niezbędna jest jedynie umiejętność sprawnego poruszania się w środowisku Windows lub MacOS oraz jego obsługi za pomocą myszki. Podstawy teoretyczne lub praktyczne tworzenia grafiki 2D lub 3D są pomocne, ale nie są wymagane.

Usługa rozwojowa, dla której dofinansowanie wynosi co najmniej 70% lub więcej jest zwolniona z podatku VAT. W takim przypadku cena netto = cenie brutto usługi.

Informacje dodatkowe

Kurs obejmuje 18 godzin edukacyjnych, tj. 13,5 godz. zegarowych.

Zajęcia teoretyczne: 7 godz.

Zajęcia praktyczne: 10 godz.

Egzamin wewnętrzny: 1 godz.

Po zakończeniu szkolenia uczestnik otrzymuje Zaświadczenie o ukończeniu szkolenia.

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

Podpisano umowę z WUP Kraków w ramach Projektu „Małopolski pociąg do kariery – sezon 1” i/lub „Nowy start w Małopolsce z EURESem”.

Kompetencja związana z cyfrową transformacją.

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

lub

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**.

Bezpłatną, 14-dniową wersję testową oprogramowania można pobrać ze strony producenta: <https://www.keyshot.com/>

Kontakt



Ela Burzyńska

E-mail ela@bardins.pl

Telefon (+48) 507 070 088