



3D Factory Dawid
Mąkinia

★★★★★ 4,7 / 5

4 oceny

Szkolenie z podstaw programu V-Ray dla SketchUp

Numer usługi 2026/02/13/186382/3333434

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 20 h

📅 21.04.2026 do 24.04.2026

1 905,00 PLN brutto

1 905,00 PLN netto

95,25 PLN brutto/h

95,25 PLN netto/h

150,00 PLN cena rynkowa ⓘ

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 efektownie 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 przeznaczone dla osób rozpoczynających pracę w V-Ray.

Minimalna liczba uczestników

4

Maksymalna liczba uczestników

15

Data zakończenia rekrutacji

20-04-2026

Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

Liczba godzin usługi

20

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

Szkolenie z V-Ray dla SketchUp ma na celu nauczenie uczestników tworzenia realistycznych wizualizacji. Uczestnicy poznają sposoby integracji narzędzia z procesem projektowym, optymalizacji materiałów i oświetlenia oraz przygotowywania atrakcyjnych wizualizacji 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 V-Ray dla SketchUp	Porusza się w programie V-Ray dla SketchUp	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Ustawia światło naturalne i sztuczne	Tworzy jasne, oświetlone wizualizacje	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Pracować z obiektami Chaos Cosmos	Dodaje obiekty Chaos Cosmos do sceny	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Tworzy i edytuje materiały	W wizualizacjach pojawiają się materiały z fizycznymi właściwościami	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Tworzy fotorealistyczne wizualizacje	Wyrenderowane obrazy mają cechy fotorealistycznych grafik	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

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

W trakcie szkolenia nauczysz się:

- interfejsu programu V-Ray dla SketchUp
- technik oświetlania modelu przy pomocy światła naturalnego i sztucznego
- pracować z obiektami z Chaos Cosmos
- tworzyć i edytować materiały
- renderować fotorealistyczne wizualizacje

Szkolenie trwa od godz. 10:00 do godz. 15:00. Prowadzone jest w 50 minutowych blokach. Po każdym bloku przewidziana jest 10 minutowa przerwa, która jest wliczona w godziny szkolenia.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 13

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 13 Podstawy pracy w programie V-Ray dla SketchUp	DAWID MAKINIA	21-04-2026	10:00	12:00	02:00
2 z 13 Ustawienia światła naturalnego	DAWID MAKINIA	21-04-2026	12:00	14:00	02:00
3 z 13 Dostosowanie jasności w renderowanej scenie	DAWID MAKINIA	21-04-2026	14:00	15:00	01:00
4 z 13 Ustawienia światła naturalnego w modelu	DAWID MAKINIA	22-04-2026	10:00	12:00	02:00
5 z 13 Ustawienia światła sztucznego	DAWID MAKINIA	22-04-2026	12:00	14:00	02:00
6 z 13 Ustawianie świateł sztucznych w modelu	DAWID MAKINIA	22-04-2026	14:00	15:00	01:00
7 z 13 Praca z materiałami z Chaos Cosmos	DAWID MAKINIA	23-04-2026	10:00	11:00	01:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
8 z 13 Edytor materiałów programu V-Ray	DAWID MĄKINIA	23-04-2026	11:00	13:00	02:00
9 z 13 Tworzenie własnych materiałów	DAWID MĄKINIA	23-04-2026	13:00	15:00	02:00
10 z 13 Praca z obiektami z Chaos Cosmos	DAWID MĄKINIA	24-04-2026	10:00	11:00	01:00
11 z 13 Rendering finalnych ujęć	DAWID MĄKINIA	24-04-2026	11:00	13:00	02:00
12 z 13 Podstawy postprodukcji	DAWID MĄKINIA	24-04-2026	13:00	14:45	01:45
13 z 13 Walidacja	-	24-04-2026	14:45	15:00	00:15

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	1 905,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	1 905,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	95,25 PLN
Koszt osobogodziny netto	95,25 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

DAWID MĄKINIA

Od kilku lat dzielę się wiedzą na organizowanych szkoleniach dotyczących pracy w programach SketchUp, LayOut, V-Ray oraz Enscape dla SketchUp. Poznałem je w trakcie studiów na kierunku Architektura i Urbanistyka, gdzie stały się nieodłącznym narzędziem projektowym oraz pasją.

Obecnie możesz mnie spotkać m.in. w roli prowadzącego na szkoleniach i warsztatach organizowanych przez firmę ProGrupa, a więc dystrybutora programów SketchUp i V-Ray w Polsce.

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 11
 - 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

Telefon (+48) 666 391 687