



EDU Consult -
Centrum Usług
Szkoleniowych

★★★★★ 4,9 / 5
269 ocen

Szkolenie - projektowanie i wizualizacja w programie Autodesk 3DS Max - cert. Autodesk ACU

Numer usługi 2025/06/12/7557/2813391

📍 Kraków / mieszana (stacjonarna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 60 h

📅 23.08.2025 do 27.09.2025

4 440,00 PLN brutto

4 440,00 PLN netto

74,00 PLN brutto/h

74,00 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo

Identyfikatory projektów

Małopolski Pociąg do kariery

Grupa docelowa usługi

Kurs jest przeznaczony dla osób, które chcą się przekwalifikować lub podnieść swoją wiedzę w zakresie technik komputerowego wspomaganie projektowania programie Autodesk 3DS MAX. W szkoleniu mogą uczestniczyć osoby posiadające dofinansowanie w ramach projektów UE z terenu całego kraju, bądź finansowanie ze środków własnych lub firmowych pracodawcy. Usługa również adresowana dla Uczestników Projektu MP i/lub dla Uczestników Projektu NSE;

• Kurs jest przeznaczony dla:

- specjalistów w zakresie produkcji, projektowania i wizualizacji,
- osób planujących otwarcie własnych mikroprzedsiębiorstw.

• Grupa docelowa

Szkolenie dedykowane dla artystów, inżynierów np architektury, pracowników naukowo-dydaktycznych, studentów chcących nabyć umiejętności zarządzania projektem w programie Autodesk 3DS MAX

Minimalna liczba uczestników

4

Maksymalna liczba uczestników

10

Data zakończenia rekrutacji

12-08-2025

Forma prowadzenia usługi

mieszana (stacjonarna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)

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

Przygotowuje uczestników do samodzielnego wykorzystania programu 3DS MAX w praktyce projektowania, wizualizacji 3D i animacji zgodnie z powszechnymi na świecie standardami, co usprawnia pracę na różnych stanowiskach w firmach o różnych branżach

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Samodzielne wykorzystania programu 3DS MAX w praktyce projektowania, wizualizacji 3D i animacji zgodnie z powszechnymi na świecie standardami.	Sylabus międzynarod. egzaminu Autodesk Certified User - 3DS Max oprac. przez CERTIPORT link: https://certiport.pearsonvue.com/Educator-resources	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
1. Modeluje obiekty 3D w programie 3DS MAX	Tworzenie modeli 3D - Umiejętność tworzenia podstawowych obiektów 3D (np. ścian, brył, figur geometrycznych). - Zastosowanie narzędzi do edycji siatek (mesh) i obiektów. - Tworzenie złożonych obiektów za pomocą narzędzi do modelowania (np. Modifier Stack).	Prezentacja
2. Pobiera i przyporządkowuje materiały i wykonuje tekstuowanie	Pobieranie, przyporządkowanie materiałów i wykonywanie tekstuowania: - Aplikowanie materiałów do obiektów 3D. - Tworzenie i edytowanie map UV. - Praca z mapami tekstur (np. aplikowanie tekstur na powierzchniach).	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
3. Tworzy i edytuje oświetlenie i parametry renderowania	Tworzenie i edytowanie oświetlenia i renderowanie: - Tworzenie i edytowanie źródeł światła w scenie 3D. - Ustawienie odpowiednich parametrów renderowania, w tym renderowanie z wykorzystaniem różnych silników (np. Arnold). - Tworzenie prostych animacji oświetlenia.	Obserwacja w warunkach symulowanych

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
4. Tworzy animacje obiektów i kamery 5. Posługuje się interfejsem użytkownika	Tworzenie Animacji: - Tworzenie animacji obiektów, w tym manipulacja transformacjami(przemieszczenie, obrót, skalowanie). - Używanie kluczowych klatek(keyframes) do animowania obiektów. - Tworzenie animacji kamery. Tworzenie Animacji: - Tworzenie animacji obiektów, w tym manipulacja transformacjami(przemieszczenie, obrót, skalowanie). - Używanie kluczowych klatek(keyframes) do animowania obiektów. - Tworzenie animacji kamery.	Obserwacja w warunkach rzeczywistych Obserwacja w warunkach rzeczywistych
6. Organizuje i edytuje ustawienia sceny 7. Tworzy symulacje fizyczne i efekty specjalne	Organizuje i edytuje ustawienia sceny: - Korzystanie z warstw, grup i hierarchii obiektów w scenie. - Korzystanie z narzędzi do animacji i kontroli parametrów obiektów w ramach sceny. Tworzenie symulacji i efektów specjalnych: - Używanie podstawowych narzędzi do symulacji (np. symulacje fizyczne, podstawowe efekty cząsteczkowe).	Obserwacja w warunkach rzeczywistych Obserwacja w warunkach symulowanych
8. Wykorzystuje pluginy i narzędzia zewnętrznych 9. Organizuje funkcjonalności wykonywanej pracy w zależności od specyfiki i wymagań realizowanego projektu.	Wykorzystanie pluginów i narzędzi zewnętrznych: - Integracja z zewnętrznymi narzędziami, takimi jak Photoshop, After Effects, ZBrush. - Używanie wtyczek do rozbudowy funkcji 3ds Max (np. V-Ray do renderowania, Reactor do symulacji fizycznych). 1. Stosuje zasady i przepisy BHP, ochrony ppoż. i ergonomii obowiązujące na stanowisku pracy wyposażonym w komputer; 2. Dostosowuje swoje stanowisko pracy do specyfiki projektu; 3. Instaluje, aktualizuje i deinstaluje oprogramowanie; 4. Testuje nowe funkcje oprogramowania.	Obserwacja w warunkach symulowanych Obserwacja w warunkach symulowanych

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
10. Stosuje kompetencje społeczne niezbędne dla prawidłowego i skutecznego wykonywania zadań zawodowych w zakresie wizualizacji.	1. Poczyna się do odpowiedzialności za skutki podejmowanych działań oraz zawiązywania na stanowisku pracysprzęt komputerowy i oprogramowanie. 2. Współpracuje i komunikuje się w zespole. 3. Oceniania i weryfikowanie wykonywanych przez siebie prac w zakresie wykonywania i modyfikowania projektów w 3DS Max. 4. Dostosowuje zachowania do zmieniających się okoliczności w miejscu pracy. 5. Kieruje się zasadami zgodnymi z etyką zawodową i obowiązującymi przepisami w zakresie działalności związanej z tworzeniem i aktualizacją projektów.	Debata swobodna

Kwalifikacje

Inne kwalifikacje

Uznane kwalifikacje

Pytanie 3. Czy dokument potwierdza uprawnienia do wykonywania zawodu na danym stanowisku (tzw. uprawnienia stanowiskowe) i jest wydawany po przeprowadzeniu walidacji?

TAK

Pytanie 5. Czy dokument jest certyfikatem, dla którego wypracowano system walidacji i certyfikowania efektów uczenia się na poziomie międzynarodowym?

TAK

Informacje

Podstawa prawna dla Podmiotów / kategorii Podmiotów	uprawnione do realizacji procesów walidacji i certyfikowania na mocy innych przepisów prawa
Nazwa Podmiotu prowadzącego walidację	EDU Consult CUS - akredytowane przez CERTIPOINT Centrum Egzaminacyjne w Rzeszowie w imieniu CERTIPOINT Inc. dla AUTODESK, Inc. Certiport, Inc. 1276 South 820 East, Suite 200 American Fork, UT 84003 USA
Podmiot prowadzący walidację jest zarejestrowany w BUR	Tak
Nazwa Podmiotu certyfikującego	EDU Consult CUS - akredytowane Centrum Egzaminacyjne CERTIPOINT CERTIPOINT Inc. w imieniu AUTODESK, Inc. Certiport, Inc. 1276 South 820

Podmiot certyfikujący jest zarejestrowany w BUR Tak

Program

Zarys programu szkolenia

Szkolenie trwa 60 godz. dydaktycznych - 1 godz dyd. = 45 min. W harmonogramie szkolenia : dla zajęć od godz. 15:45 do 20:00 ; realizowane jest 5 godz. dydaktyczne (sesje po 90min) i 2 przerwy 15min. Przerwy nie są wliczane do czasu szkolenia.

W tym 58 godzin szkolenia i 2 godziny przeznaczone na egzamin ACU 3DS MAX.

Szkolenie realizowane w formie mieszanej (stacjonarne połączone z formą zdalną w czasie rzeczywistym)

Stacjonarne w ostatnim dniu szkolenia. Pozostałe sesje w formie zdalnej w czasie rzeczywistym. w okresie 11 dni szkolenia wg złączonego harmonogramu.

Warunki organizacyjne szkolenia: dla każdego uczestnika szkolenia Wykonawca zapewnia użyczenie

samodzielnego stanowiska komputerowego z zalecanymi parametrami technicznymi i niezbędnym oprogramowaniem na okres trwania szkolenia

. Użyczane stanowisko komputerowe (oddzielne dla każdego uczestnika) posiada niezbędne oprogramowanie: 3DS Max -2025, komunikator MS Teams za pośrednictwem którego prowadzona będzie usługa.

Szkolenie realizowane jest całkowicie w formie ćwiczeń metodą projektów pod stałym nadzorem i konsultacją trenera,

Wszystkie sesje szkoleniowe są rejestrowane i uczestnicy przez okres szkolenia mają do nich dostęp (+ 2 tyg. po jego zakończeniu) Umożliwia słuchaczowi w wypadku braku połączenia lub innych chwilowych okoliczności, wykonanie ćwiczeń i kontakt z Instruktorem.

Ramowy program

1. Wprowadzenie do środowiska 3ds Max
 1. Interfejs, obszary robocze, rzutnie.
 2. Style wyświetlania, manipulacja widokami.
2. Podstawy tworzenia i manipulacji obiektami
 1. Tworzenie i modyfikacja prymitywów.
 2. Organizacja obiektów w scenie (wybór, izolacja, ukrywanie, zmiana nazwy)
 3. Transformacje obiektów (przesunięcie, obrót, skala, wyrównanie, itp.)
 4. Klonowanie, kopiowanie przy pomocy tablic
3. Podstawy modelowania
 1. Operacje boolowskie
 2. Tworzenie brył obrotowych
 3. Modyfikatory
 4. Modelowanie Low Poly
 1. Edycja na poziomie wierzchołków, krawędzi, wielokątów
 2. Narzędzia edycyjne
 3. Konwersja obiektów parametrycznych na siatki i ich modyfikacja
 5. Praca z obrazami referencyjnymi
4. Elementy modelowania architektonicznego
 1. Tworzenie ścian, drzwi, okien, schodów przy użyciu obiektów parametrycznych
 2. Tworzenie i modyfikacja dachów, kalenic
 3. Modelowanie terenu przy pomocy map wysokościowych
5. Materiały
 1. Typy materiałów (standardowe, fizyczne)
 2. Narzucanie materiałów na obiekty w scenie

3. Mapowanie proste i zaawansowane
4. Mapowanie wypukłości, przesunięć, przezroczystości
5. Zastosowanie Unwrap UVW
6. Współpraca materiałów z silnikami renderującymi i oświetleniem
7. Malowanie teksturami
6. Oświetlenie i kamery
 1. Typy świateł (standardowe, fotometryczne)
 2. Rodzaje świateł (punktowe, powierzchniowe, kierunkowe, itp.)
 3. Oświetlenie słoneczne
 4. Kontrola ekspozycji
 5. Współpraca świateł z silnikami renderującymi
 6. Wykorzystanie kamer w scenie
 7. Parametry kamer fizycznych, modyfikacja ustawień
7. Rendering
 1. Wykorzystanie silników renderujących (Scanline, ART Renderer, Arnold)
 2. Ustawienia zapisu renderowanych obrazów
 3. Ustawienia renderingu charakterystyczne dla danego silnika
 4. Silnik Arnold (specyfika, rodzaje świateł i materiałów, zaawansowane ustawienia ray-tracingu)
8. Animacja
 1. Podstawowe zasady tworzenia animacji
 2. Animacja poklatkowa
 3. Animacja obiektów i kamery
 4. Krzywe animacji
 5. Animacja parametryczna
 6. Rendering animacji
9. Dodatkowe tematy zależne od stopnia zaawansowania grupy, np. animacja postaci, silnik Mass FX (symulacje fizyczne), efekty cząsteczkowe, animacja tłumy

Sposób weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się:

- Egzaminem zewnętrznym – ACU na międzynarodowy Certyfikat: **Autodesk® Certified User - 3DS Max** potwierdzający kwalifikację rynkową - **Specjalista do spraw animacji multimedialnej nr kodu zawodu 216606**,

- Egzaminem wewn. na cert.: **AUTODESK® Certificate of Completion – 3DS Max**

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 13

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
1 z 13 Wprowadzenie do środowiska 3ds Max.	Piotr Łabędź	23-08-2025	13:45	17:00	03:15	Nie

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
2 z 13 Podstawy tworzenia i manipulacji obiektami - ćwiczenia projektowe - współdziałanie ekranu, rozmowa na żywo.	Piotr Łabędź	25-08-2025	15:45	20:00	04:15	Nie
3 z 13 Podstawy modelowania - ćwiczenia projektowe - współdziałanie ekranu, rozmowa na żywo.	Piotr Łabędź	26-08-2025	15:45	20:00	04:15	Nie
4 z 13 Modelowanie Low Poly - ćwiczenia projektowe - współdziałanie ekranu, rozmowa na żywo.	Piotr Łabędź	03-09-2025	15:45	20:00	04:15	Nie
5 z 13 Cwiczenia w modelowaniu - ćwiczenia projektowe - współdziałanie ekranu, rozmowa na żywo.	Piotr Łabędź	05-09-2025	15:45	20:00	04:15	Nie
6 z 13 Elementy modelowania architektonicznego - ćwiczenia projektowe - współdziałanie ekranu, rozmowa na żywo.	Piotr Łabędź	08-09-2025	15:45	20:00	04:15	Nie

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
7 z 13 Materiały - ćwiczenia projektowe - współdziałani e ekranu, rozmowa na żywo.	Piotr Łabędź	10-09-2025	15:45	20:00	04:15	Nie
8 z 13 Oświetlenie i kamery - ćwiczenia projektowe - współdziałani e ekranu, rozmowa na żywo.	Piotr Łabędź	15-09-2025	15:45	20:00	04:15	Nie
9 z 13 Oświetlenie i kamery - ćwiczenia projektowe - współdziałani e ekranu, rozmowa na żywo.	Piotr Łabędź	17-09-2025	15:45	20:00	04:15	Nie
10 z 13 Rendering - ćwiczenia projektowe - współdziałani e ekranu, rozmowa na żywo.	Piotr Łabędź	22-09-2025	15:45	20:00	04:15	Nie
11 z 13 Animacja - ćwiczenia projektowe - współdziałani e ekranu, rozmowa na żywo.	Piotr Łabędź	24-09-2025	15:45	20:00	04:15	Nie
12 z 13 Animacja	Piotr Łabędź	27-09-2025	15:00	18:15	03:15	Tak
13 z 13 Egzamin certyfikacyjny ACU	-	27-09-2025	18:30	20:00	01:30	Tak

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	4 440,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	4 440,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	74,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	74,00 PLN
W tym koszt walidacji brutto	540,00 PLN
W tym koszt walidacji netto	540,00 PLN
W tym koszt certyfikowania brutto	0,00 PLN
W tym koszt certyfikowania netto	0,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Piotr Łabędź

Doktor nauk technicznych, wykładowca, absolwent Wydziału Fizyki, Matematyki i Informatyki Stosowanej; Specjalizacja: Modelowanie Komputerowe na Politechnice Krakowskiej im. Tadeusza Kościuszki.

Trener Autodesk: Autodesk 3ds Max (wszystkie poziomy), Autodesk AutoCAD (wszystkie poziomy), 11-letnie doświadczenie i kwalifikacje potwierdzone przez Autodesk (USA) tytułem międzynarodowego autoryzowanego trenera:

TRENER AUTODESK ATC _ EDU Consult, Authorized Instructor AutoCAD, 3ds Max

Bardzo dobra znajomość programowania w języku C, Pascal, LISP/AutoLISP. Podstawowa znajomość programowania w języku C++ oraz środowiska Visual Studio. Podstawowa znajomość języka HTML. Biegła znajomość środowiska Matlab. Dobra znajomość programów do obróbki grafiki komputerowej i przetwarzania dźwięku: Photoshop, GIMP, AutoCAD, Premiere, 3ds Max, Carrara Studio, oraz sprzętu audio-wideo.

Doświadczenie w konfigurowaniu i pracy z systemem Microsoft Windows, biegła obsługa programów z pakietu MS Office.

Dobra znajomość architektury systemów komputerowych.

- Polska Akademia Nauk, Instytut Podstawowych Problemów Techniki doktorat
 - Politechnika Krakowska - mgr inż. informatyki
 - Politechnika Krakowska Studium Pedagogicznego dla Studentów na PK,
- Realizacja ponad 50 kursów z zakresu AutoCAD i 3ds Max

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Harmonogram zajęć może ulegać modyfikacji w celu dopasowania do potrzeb uczestników kursu. W przypadku małej obsady uczestników w danym terminie; zostaną zaproponowane kolejne możliwe terminy realizacji. Zmianie może ulec również miejsce spotkania stacjonarnego..

Materiały dydaktyczne

Materiały pomocnicze w formie skryptów ujmujących i rozszerzających treści kursu (na własność).

- Komputerowe wspomaganie projektowania 3ds Max – zarys teoretyczny
- Komputerowe wspomaganie projektowania 3ds Max – zestaw praktycznych ćwiczeń
- Pen-drive z wersjami elektronicznymi materiałów do ćwiczeń,
- Zestaw materiałów pomocniczych w formie elektronicznej

W szkoleniu nie ma żadnych kosztów ukrytych.

Zwolnienie z podatku VAT na podstawie § 3 ust. 1 pkt 14 Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 20 grudnia 2013 r. w sprawie zwolnień od podatku od towarów i usług oraz warunków stosowania tych zwolnień

Warunki uczestnictwa

Uczestnicy szkolenia powinni posiadać wykształcenie co najmniej średnie lub być studentem wydziałów technicznych lub artystycznych, znać podstawy obsługi komputera

Informacje dodatkowe

W trakcie szkolenia zapewniony materiały pomocnicze w formie elektronicznej

Harmonogram zajęć może ulegać modyfikacji w celu dopasowania do potrzeb uczestników kursu oraz procesu kompletowania grupy szkoleniowej. Konkretny harmonogram zostanie ustalony z zapisanymi lub zadeklarowanymi uczestnikami i zamieszczony w BUR. Może zmienić się również miejsce realizacji zajęć początkowych i końcowych w formie stacjonarnej.

Zajęcia planowane są w godzinach popołudniowych i w weekendy po 6 - godz dydat.

Koszt egzaminu zewnętrznego w cenie usługi szkoleniowej (ACU na międzynarodowy Certyfikat: Autodesk® Certified User - 3DS Max potwierdzający kwalifikację rynkową **Specjalista do spraw animacji multimedialnej nr kodu zawodu 216606**)

Warunki techniczne

Warunki techniczne do realizacji szkolenia zdalnego:

1. **platforma /rodzaj komunikatora**, za pośrednictwem którego prowadzona będzie usługa: **MS Teams**
2. **minimalne wymagania sprzętowe**, jakie musi spełniać komputer Uczestnika do zdalnej komunikacji: **procesor Core i5 z min. 8 GB RAM,**

3. niezbędne oprogramowanie umożliwiające Uczestnikom dostęp do prezentowanych treści i materiałów; **3DS Max**,

Adobe Acrobat Reader Windows 10, MS Teams,

4. minimalne wymagania dotyczące parametrów łącza sieciowego, jakim musi dysponować Uczestnik: **400 kb/s**

5. Dla realizacji zajęć wymagana jest kamera i mikrofon (np. zintegrowany z laptopem) celem udostępnienia wizerunku.

Wykonawca zapewnia użyczenie komputera z zalecanymi parametrami technicznymi i niezbędnym oprogramowaniem na okres szkolenia.

Adres

ul. Czyżówka 14/2/4

30-526 Kraków

woj. małopolskie

Zobacz na szkic sytuacyjny

<http://www.educonsult.net.pl/kontakt>

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Klimatyzacja
- Wi-fi
- Laboratorium komputerowe

Kontakt



Zbigniew Pospolita

E-mail zbigniew.pospolita@educonsult.net.pl

Telefon (+48) 797 727 373