



EDU Consult -
Centrum Usług
Szkoleniowych

★★★★★ 4,9 / 5
296 ocen

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

Numer usługi 2025/09/27/7557/3038927

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

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 60 h

📅 08.11.2025 do 06.12.2025

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; uczestników z woj. Śląskiego.

- **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

6

Data zakończenia rekrutacji

05-11-2025

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.

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

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
1. Wykorzystuje program 3DS Max w praktyce projektowania, wizualizacji i animacji 3D.	1. Tworzy modele 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).	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	2. Pobiera, przyporządkowuje materiały i wykonuje teksturowanie: - Aplikowanie materiałów do obiektów 3D. - Tworzenie i edytowanie map UV. - Praca z mapami tekstur (np. aplikowanie tekstur na powierzchniach).	Prezentacja
	3. Tworzy i edytuje oświetlenie 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.	Prezentacja
	4. Tworzy Animacje: - Tworzenie animacji obiektów, w tym manipulacja transformacjami (przemieszczenie, obrót, skalowanie). - Używanie kluczowych klatek (keyframes) do animowania obiektów. - Tworzenie animacji kamery.	Prezentacja
	5. Posługuje się interfejsem użytkownika: - Konfigurowanie i dostosowywanie interfejsu użytkownika. - Nawigacja w programie oraz korzystanie z widoków 3D. - Praca z różnymi oknami i panelami w 3ds Max (np. panel komend, viewports).	Obserwacja w warunkach symulowanych
	6. 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.	Prezentacja

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
	7. Symulacja: - Używanie podstawowych narzędzi do symulacji (np. symulacje fizyczne, podstawowe efekty cząsteczkowe).	Prezentacja
2. Organizuje funkcjonalności wykonywanej pracy w zależności od specyfiki i wymagań realizowanego projektu.	1. Stosuje zasady i przepisy BHP, ochrony ppoż. i ergonomii obowiązująca 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.	Test teoretyczny
3. Stosuje kompetencje społeczne niezbędne dla prawidłowego i skutecznego wykonywania zadań zawodowych w zakresie wizualizacji.	1. Poczyna się do odpowiedzialności za skutki podejmowanych działań oraz za wykorzystywany na stanowisku pracy sprzęt komputerowy i oprogramowanie. 2. Współpracuje i komunikuje się w zespole. 3. Ocenianie 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.	Obserwacja w warunkach symulowanych

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 East, Suite 200 American Fork, UT 84003 USA
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. 16:15 do 21:15 ; realizowane jest 6 godz. dydaktycznych (sesje po 90min) i dwie przerwy po 15min, natomiast dla zajęć od godz. 8:00 do 14.30; realizowane jest 8 godz. dydaktycznych i 3 przerwy: 5 min, 15min. i 10min.

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

Stacjonarne w 1-szym i ostatnim dniu szkolenia: po 6 godz. dyd.. Pozostałe sesje w formie zdalnej w czasie rzeczywistym tj. 48 godz. dydaktycznych w okresie 8 dni szkolenia.

Warunki organizacyjne szkolenia: dla każdego uczestnika szkolenia Wykonawca zapewnia użyczenie

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

. Użyczone 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 tłumu

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: 0

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
Brak wyników.						

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,

W przeciągu ostatnich 5 zrealizował ponad 50 kursów z zakresu 3DS Max i nadal aktywnie prowadzi szkolenia z w/w zakresu.

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.

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

Warunki uczestnictwa

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

Informacje dodatkowe

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.

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**)

W przypadku, gdy usługa będzie dofinansowana w wysokości min 70%, zostanie zwolniona z podatku VAT na podst. DZ.U. z 2013.0.955 tj. - Rozporz. Ministra Finansów z dnia 20.12.2013 r. w sprawie zwolnień od podatku od towarów i usług oraz warunków stosowania tych zwolnień, zwolnienie z VAT zgodnie z treścią § 3 ust. 1 pkt 14

Wszelkie prawa zastrzeżone dot. całego układu karty usługi szkoleniowej

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**

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**

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

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

Adres

ul. Józefa Wolnego 4/B

40-857 Katowice

woj. śląskie

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