



EDU Consult -
Centrum Usług
Szkoleniowych

★★★★★ 4,9 / 5

325 ocen

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

Numer usługi 2025/11/21/7557/3162075

📍 Katowice

🏠 Usługa szkoleniowa

📄 mieszana (stacjonarna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)

🕒 60:00 h

📅 27.06.2026 do 25.07.2026

4 500,00 PLN brutto

4 500,00 PLN netto

75,00 PLN brutto/h

75,00 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo

Grupa docelowa usługi

Kurs jest przeznaczony dla osób, które chcą się przekwalifikować lub podnieść swoją wiedzę w zakresie technik komputerowego wspomagania 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

3

Maksymalna liczba uczestników

10

Data zakończenia rekrutacji

24-06-2026

Forma prowadzenia usługi

mieszana (stacjonarna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)

Liczba godzin usługi

60

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	<p>Tworzenie modeli 3D</p> <ul style="list-style-type: none"> - Umiejętność tworzenia podstawowych obiektów 3D (np. ścian, brył, fi gur 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	<p>Pobieranie, przyporządkowanie materiałów i wykonywanie tekstuowania:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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	<p>Tworzenie i edytowanie oświetlenia i renderowanie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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	<p>Tworzenie Animacji:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tworzenie animacji obiektów, w tym manipulacja transformacjami (przemieszczenie, obrót, skalowanie). - Używanie kluczowych klatek (keyframes) do animowania obiektów. - Tworzenie animacji kamery. 	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
5. Posługuje się interfejsem użytkownika	<p>Tworzenie Animacji:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tworzenie animacji obiektów, w tym manipulacja transformacjami (przemieszczenie, obrót, skalowanie). - Używanie kluczowych klatek (keyframes) do animowania obiektów. - Tworzenie animacji kamery. <p>Organizuje i edytuje ustawienia sceny:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Korzystanie z warstw, grup i hierarchii obiektów w scenie. - Korzystanie z narzędzi do animacji i kontroli parametrów obiektów w ramach sceny. 	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
7. Tworzy symulacje fizyczne i efekty specjalne	<p>Tworzenie symulacji i efektów specjalnych:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Używanie podstawowych narzędzi do symulacji (np. symulacje fizyczne, podstawowe efekty cząsteczkowe). 	Obserwacja w warunkach symulowanych
8. Wykorzystuje pluginy i narzędzia zewnętrznych	<p>Wykorzystanie pluginów i narzędzi zewnętrznych:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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). 	Obserwacja w warunkach symulowanych
9. Organizuje funkcjonalności wykonywanej pracy w zależności od specyfiki i wymagań realizowanego projektu.	<ol style="list-style-type: none"> 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

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
10. Stosuje kompetencje społeczne niezbędne dla prawidłowego i skutecznego wykonywania zadań zawodowych w zakresie wizualizacji.	1. Poczują się do odpowiedzialności za skutki podejmowanych działań oraz zawiązywane 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

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem zawierają opis efektów uczenia się?

TAK

Pytanie 2. Czy dokument lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji i zgodnie z zaplanowanymi metodami walidacji?

TAK

Pytanie 3. Czy dokument lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

Zarys programu szkolenia

Szkolenie trwa 60 godz. dydaktycznych - 1 godz. dyd. = 45 min.

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

. Używane 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 Instrukctorem.

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 światel 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

WALIDACJA

Sposób weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się:

- **Egzaminem zewnętrznym** – ACU na międzynarodowy Certyfikat: **Autodesk® Certified User - 3ds Max**; opis procedury egzaminacyjnej – link: <https://certiport.pearsonvue.com/Educator-resources/Exam-details/Objective-domains?ot=collapseACU>

Egzamin realizuje **CERTIPORT Inc. Certiport, Inc.** Link: <https://certiport.pearsonvue.com/Adres:1276 South 820 East, Suite 200, American Fork, UT 84003, USA> jest wiodącym dostawcą usług w zakresie opracowywania i przeprowadzania egzaminów certyfikacyjnych z zakresu umiejętności akademickich i zawodowych, w tym certyfikatów Adobe i Autodesk. Egzamin w akredytowanym przez **CERTIPORT Authorized Testing Center – EDU Consult Trainig Center - 90066236**, w formie online. Warunek zdania egzaminu: uzyskanie 700pkt. na 1000 możliwych. Koszt egzaminu i vouchera egzaminacyjnego: 540,00 zł wliczony w cenę szkolenia.

Sylabus egzaminu Autodesk Certified User – 3ds Max oprac. przez CERTIPORT (USA) link: <https://certiport.filecamp.com/s/i/3dsMax>

Zasady organizacyjne egzaminu Autodesk® Certified User

- Egzamin zawiera 30 zadań do rozwiązania w okresie 50 min.
- Warunek zaliczenia: uzyskanie 700 pkt na 1000 możliwych do uzyskania. Punktacja za dane pytania jest zróżnicowana i nie znana dla zdającego.
- Raport z wynikiem egzaminu generowany jest po zakończeniu.

Struktura typów zadań egzaminu ACU

Praktyczne zadania: do wykonania na w programie 3ds Max na wcześniej zaciągniętych z zestawu plikach – sprawdzające umiejętność stosowania narzędzi rysunkowych, edycyjnych, algorytmów oraz wykorzystania narzędzi programu do identyfikacji właściwości obiektów.

Zadania testowe: jednokrotnego i wielokrotnego wyboru polegające na odpowiednim przyporządkowaniu np. właściwości obiektu, okna dialogowego, elementów graficznych do odpowiedniej nazwy lub funkcjonalności.

Certyfikat **Autodesk Certified User** to uznawane w branży świadectwo potwierdzenia posiadanych umiejętności pracy w programie. Jest to poważny atut specjalistów zajmujących się projektowaniem w środowisku 3ds Max. Oficjalne potwierdzenie umiejętności – Certyfikat rozpoznawalny przez pracodawców i klientów z całego świata.

- **Egzaminem wewnętrznym**. na cert.: **AUTODESK® Certificate of Completion – 3ds Max**

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 0

Przedmiot / temat	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	4 500,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	4 500,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	75,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	75,00 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

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 udostępnienie komputera z zalecanymi parametrami technicznymi i niezbędnym oprogramowaniem na okres szkolenia.

Adres

ul. Józefa Wolnego 4/B

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 Pospolitek

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

Telefon (+48) 797 727 373