



EDU Consult -
Centrum Usług
Szkoleniowych

★★★★★ 4,9 / 5
354 oceny

Kurs - Projektowanie i wizualizacja w programie Autodesk 3DS Max - cert. Autodesk ACU

Numer usługi 2025/02/12/7557/2557086

- 📍 Kraków-Podgórze
- 🏢 Usługa szkoleniowa
- 📅 mieszana (stacjonarna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)
- 👥 Zajęcia grupowe
- 🕒 60:00 h
- 📅 22.10.2026 do 21.11.2026

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

4

Maksymalna liczba uczestników

6

Data zakończenia rekrutacji

19-10-2026

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 usprawni prace 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
1. Modeluje obiekty 3D w programie 3DS MAX	Tworzy podstawowe obiekty 3D .	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Stosuje narzędzia do edycji siatek (mesh) i obiektów.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Tworzy złożone obiekty za pomocą narzędzi do modelowania (np. Modifier Stack).	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
2. Wykonuje tekstuowanie z materiałów bibliotecznych programu	Aplikuje materiały do obiektów 3D.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Tworzy mapy UV.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Tworzy źródła światła w scenie 3D.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
3. Tworzy oświetlenie dla renderowania.	Ustawia parametry renderowania z wykorzystaniem różnych silników (np. Arnold).	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Tworzy proste animacje oświetlenia.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
4. Tworzy animacje obiektów i kamery	Tworzy manipulacje transformacjami obiektów (przemieszczenie, obrót, skalowanie).	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Stosuje kluczowe klatki (keyframes) do animowania obiektów.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Tworzy animacji kamery.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
5. Posługuje się interfejsem użytkownika	Użytkuje interfejs programu 3DS	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
6. Organizuje ustawienia sceny	Korzysta z warstw, grup i hierarchii obiektów w scenie.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Stosuje narzędzia do animacji i kontroli parametrów obiektów w ramach sceny.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
7. Tworzy symulacje fizyczne i efekty specjalne	Stosuje narzędzia do symulacji (np. symulacje fizyczne, podstawowe efekty cząsteczkowe).	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
8. Wykorzystuje pluginy i narzędzia zewnętrznych	Integruje pliki z zewnętrznymi narzędziami, takimi jak Photoshop, After Effects, ZBrush.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Stosuje wtyczki do rozbudowy funkcji 3ds Max (np. V-Ray do renderowania, Reactor do symulacji fizycznych).	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
9. Organizuje funkcjonalności wykonywanej pracy w zależności od specyfiki i wymagań realizowanego projektu.	Stosuje przepisy BHP, ochrony ppoż. i ergonomii obowiązujące na stanowisku pracy wyposażonym w komputer;	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Przygotowuje stanowisko pracy do specyfiki projektu;	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Instaluje oprogramowanie i aktualizacje;	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Testuje nowe funkcje oprogramowania.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Poczuwa się do odpowiedzialności za skutki podejmowanych działań oraz za wykorzystywany na stanowisku pracy sprzęt komputerowy i oprogramowanie.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Współpracuje i komunikuje się w zespole.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Oceniania własne wykonane prace w zakresie złożoności modyfikowania projektów w 3DS Max.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
10. Stosuje kompetencje społeczne niezbędne dla prawidłowego i skutecznego wykonywania zadań zawodowych w zakresie wizualizacji.	Dostosowuje zachowania do zmieniających się okoliczności w miejscu pracy.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Kwalifikacje

Kwalifikacje niewłączone do ZSK

Uznane kwalifikacje

Pytanie 3. Czy dokument jest certyfikatem wydawanym przez międzynarodowe instytucje?

TAK

Strona internetowa Instytucji Certyfikującej:

<https://certiport.pearsonvue.com/Certifications/Autodesk/Certifications/Overview.aspx>

Strona internetowa Instytucji Walidującej:

<https://certiport.pearsonvue.com/Certifications/Autodesk/Certifications/Overview.aspx>

Informacje

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
Nazwa Podmiotu certyfikującego	CERTIPOINT Inc. w imieniu AUTODESK, Inc. Certiport, Inc. 1276 South 820 East, Suite 200 American Fork, UT 84003 USA Autodesk Certified User - Inventor jest certyfikatem, dla którego wypracowano system walidacji w Link do procedury walidacji: https://certiport.pearsonvue.com/Educator-resources

Program

Zarys programu szkolenia

Szkolenie trwa 60 godz. dydaktycznych - 1 godz dyd. = 45 min. W tym 58 szkolenia i 2 godz. przeznaczone na egzamin ACU 3DS Max

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

Stacjonarnie: 1 dzień: 4godz. dydaktyczne. Zdalnie w czasie rzeczywistym: 56 godz. dydaktycznych - 11 dni. Przerwy nie są wliczane do czasu usługi szkoleniowej.

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.. Link do połączenia ważny terminie do 2 tyg. po zakończeniu usługi.

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

lp.	Nazwa modułu	Liczba godzin		Razem
		teoretycznych	praktycznych	

1.	Wprowadzenie do środowiska 3ds Max	1	1	2
2.	Organizacja obiektów i sceny	1	3	4
3.	Transformacje obiektów 3D w widoku sceny	1	5	6
4.	Nadawanie kształtu	2	8	10
5.	Modyfikatory	1	4	5
6.	Wprowadzenie do tematyki oświetlenia	1	3	4
7.	Materiały	1	5	6
8.	Oświetlenie, kamery	1	4	5
9.	Rendering, tło	1	5	6
10.	Animacje	1	8	9
11.	Egzamin certyfikacyjny	0	3	3
	11	49	60	

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 **CERTIPOINT 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 **CERTIPOINT 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 CERTIPOINT (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.

Na zakończenie szkolenia uczestnicy otrzymują również .: **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.						

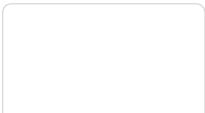
Cennik

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
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

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 trakcie szkolenia zapewniony materiały pomocnicze 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. Oprócz możliwej zmiany terminu, 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

W przypadku, gdy usługa będzie dofinansowana w wysokości min 70%, zostanie zwolniona z podatku VAT na podstawie DZ.U. z 2013.0.955 tj. - Rozporządzenie Ministra Finansów z dnia 20 grudnia 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.

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

Adres

Kraków-Podgórze 14/204
30-526 Kraków-Podgórze
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