

## Treści programowe

### **3DStudioMax 2008 - Projektowanie grafiki wektorowej 3D**

#### **Ćwiczenia:**

- Charakterystyka środowiska pracy dla grafika 3D.
- Informatyczny aspekt organizacji studia postprodukcyjnego.
- Zastosowanie grafiki 3D w wizualizacji.
- Podstawowe parametry programu 3 ds. Max;
- Tworzenie brył podstawowych;
- Teksturowanie
- Modyfikatory;
- Modelowanie różnych realnych przedmiotów i scen.
- Architektura - modelowanie obiektów parametrycznych.
- Telefon - wytłaczanie, wstęp do modelowania obiektów siatkowych.
- Mysz - modelowanie powierzchni sklejaných.
- Rower - zaprojektować, a następnie zbudować model 3D roweru. Rower traktować jako inspirację do swobodnego potraktowania idei urządzenia mechanicznego. Swobodne odejście od realnej formy.

#### **Efekty kształcenia:**

- Znajomość narzędzi do tworzenia grafiki 3D i 2D w oparciu o oprogramowanie *3D Studio Max* oraz *Photoshop*.
- Umiejętności zastosowania tej wiedzy przy projektowaniu książek, wydawnictw reklamowych, tworzeniu indywidualnej grafiki 3D, wizualizacji i w animacji.
- Umiejętność sprawnego modelowania 3D obiektów siatkowych, o powierzchniach sklejaných i NURBS;
- Umiejętność budowy sceny pod kątem jej wykorzystania jako sceny statycznej i w animacji komputerowej;
- Tworzenie specyficznych wizualizacji – architektonicznych i małych form przemysłowych.
- Tworzenia choreografii ruchu od najprostszych modeli po animację postaci.