

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

Liczba godzin: 30

## **1. Treści kształcenia**

### **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;
- Biblioteka tekstur;
- Modyfikatory;
- Modelowanie różnych realnych przedmiotów i scen.
- Architektura - modelowanie obiektów parametrycznych.
- Telefon - wytłaczanie, wstęp do modelowania obiektów siatkowych.
- Mysz - modelowanie powierzchni sklepanych.
- Rower - zaprojektować, a następnie zbudować model 3D roweru. Rower traktować jako inspirację do swobodnego potraktowania idei urządzenia mechanicznego.
- Swobodne odejście od realnej formy.

## **2. Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje**

- 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 2D i 3D, w animacji.
- Umiejętność sprawnego modelowania 3D obiektów siatkowych, o powierzchniach sklepanych i NURBS; budowy sceny pod kątem jej wykorzystania jako sceny statycznej i w animacji komputerowej; tworzenia specyficznych wizualizacji – architektonicznych i małych form przemysłowych. tworzenia choreografii ruchu od najprostszych modeli po animację postaci.

## **3. Zalecana literatura**

- Murdock K.L. „3D Studio MAX 3.x. Techniki i narzędzia animacyjne”. Biblia
- Bell J. A. „3ds max 6. Skuteczne rozwiązania”
- Pasek J. „3ds max 9. Animacja 3D od podstaw” Joanna Pasek
- profesjonalne strony o grafice 3D , [www. Total3d.com](http://www.Total3d.com), [3D.pl](http://3D.pl), [3Dluvre.com](http://3Dluvre.com)
- kwartalnik "2+3D"
- katalogi wystaw grafiki użytkowej
- 3.magazyn 3DFX