

	M AK1_51.2
Kierunek lub kierunki studiów	Architektura Krajobrazu
Nazwa modułu kształcenia, także nazwa w języku angielskim	Modelowanie 3d 3d Design
Język wykładowy	Język polski
Rodzaj modułu kształcenia (obowiązkowy/fakultatywny)	Moduł fakultatywny
Poziom modułu kształcenia	Studia pierwszego stopnia, stacjonarne
Rok studiów dla kierunku	III
Semestr dla kierunku	V
Liczba punktów ECTS	2
Tytuł/ stopień/Imię i nazwisko osoby odpowiedzialnej	Mgr inż. arch. Kamila Boguszewska
Jednostka oferująca przedmiot	Katedra Roślin Ozdobnych i Architektury Krajobrazu
Cel modułu	Celem modułu jest zapoznanie studenta ze środowiskiem programu 3ds max, a także nauka modelowania obiektów 3D oraz wykonywania prostych wizualizacji.
Wymagania wstępne i dodatkowe	Znajomość środowiska Windows, a także programu Auto cad, Corel.
Treści modułu kształcenia – zwrócić uwagę ok. 100 słów.	Zapoznanie z Interfejsem programu 3d max. Modelowanie 2d i 3 d (wykorzystywanie obiektów podstawowych, tworzenie warstw i sposoby ich przekształcania). Importowanie danych w formacie dwg. Edycja elementów sceny. Tworzenie materiałów (praca z edytorem materiałów, mapowanie). Oświetlenie (techniki oświetlania sceny, światła fizyczne i fotometryczne). Rendering.
Zalecana lista lektur lub lektury obowiązkowe	Literatura wymagana: 1. Murdock Kelly L., 3ds max 2012 Bible, Helion 2012 2. Pasek J., 3 Ds max 2012, ćwiczenia praktyczne, Helion 2012 3. Pazdur W., 3 Ds Max Leksykon, Helion 2012 4. Literatura dodatkowa: 5. Pasek J., Animacja 3D od podstaw. Szkoła efektu, Helion 2012
Planowane formy/działania/metody dydaktyczne	Metody dydaktyczne: wykonanie projektu