

M uu_uu	M AKs1_5/Bf3
Kierunek lub kierunki studiów	Architektura krajobrazu
Nazwa modułu kształcenia, także nazwa w języku angielskim	Podstawy modelowania 3D 3d modeling
Język wykładowy	polski
Rodzaj modułu kształcenia (obowiązkowy/fakultatywny)	fakultatywny
Poziom modułu kształcenia	studia stacjonarne pierwszego stopnia
Rok studiów dla kierunku	III
Semestr dla kierunku	5
Liczba punktów ECTS z podziałem na kontaktowe/ niekontaktowe	3 (1,48/1,6)
Tytuł/ stopień/Imię i nazwisko osoby odpowiedzialnej	dr inż. arch. Marcin Iwanek
Jednostka oferująca moduł	Katedra Roślin Ozdobnych, Dendrologii i Architektury Krajobrazu
Cel modułu	Ćwiczenia mają na celu zapoznanie studentów z podstawami pracy w programach do tworzenia grafiki i animacji trójwymiarowej. Model stworzony w programach takich jak 3D Max czy SketchUp pozwoli na szybkie odtworzenie realnej przestrzeni w programie komputerowym co z kolei umożliwi projektantowi odnalezienie odpowiednich proporcji i skali danego terenu oraz elementów małej architektury krajobrazu. Programy wykorzystywane do komputerowego modelowania 3D pozwolą na szczegółowe przygotowanie prezentacji projektów obiektów architektury krajobrazu.
Treści modułu kształcenia – zwarty opis ok. 100 słów.	Wprowadzenie, omówienie zasad zaliczenia przedmiotu, omówienie zasad pracy w pracowni komputerowej, omówienie harmonogramu ćwiczeń. Grafika rastrowa i wektorowa - charakterystyka, najczęściej używane formaty zapisu. W Kolejnych etapach kursu student pozna interfejs, obsługę, tworzenie, modelowanie, mapowanie, tekstuowanie, oświetlenie i wizualizację projektów programów 3D Max i SketchUp. Przygotowanie prezentacji projektu, wizualizacje, wirtualne makiety - prezentacja 3D, animacja w programach do tworzenia grafiki trójwymiarowej wspomaganych grafiką rastrową.
Zalecana lista lektur lub lektury obowiązkowe	Literatura podstawowa: 1. Randi L. Derakhshani, Dariush Derakhshani, Autodesk 3ds Max 2014. Oficjalny podręcznik, Wyd. Helion 2. Kelly L. Murdock, 3ds Max 2012. Biblia., Wyd. Helion 3. Ambrose G., Harris P., 2008: Twórcze Projektowanie, Wydawnictwo Naukowe PWN Literatura uzupełniająca: 1. Seddon T., Waterhouse J., 2010: Projektowanie graficzne dla grafików, Wydawnictwo TMC 2. Hegero T. 2005. PowerPoint. Tworzenie prezentacji. Projekty. Helion. Gliwice. 1. Krupiński Patryk, 2011. Modelowanie 3D dla potrzeb iluminacji obiektów, Oficyna Wydawnicza Politechniki Warszawskiej
Planowane formy/działania/metody dydaktyczne	ćwiczenia laboratoryjne, projekty studenckie, dyskusja, prezentacja

