

- **Wykład** (podać z dokładnością do 1 godzin):

<i>Zawartość tematyczna poszczególnych godzin</i>	<i>Liczba godzin</i>
Przekazanie słuchaczom informacji na temat kursu oraz warunków zaliczenia. Krótka historia powstania i rozwoju programu. Zapoznanie uczestników z interface'm programu 3ds Max, środowiskiem pracy i rodzajem narzędzi oraz palet, rodzajami i trybami widoków, menu rozwijalnym i narzędziami do nawigowania w przestrzeni roboczej. Wstawianie prostych obiektów. Jednostki. Transformacje obiektów. Snapowanie. Układy globalne i lokalne obiektów. Stosowanie gridów. Kopiowanie obiektów.	5
Informacje dotyczące tworzenia i edycji atrybutów krzywych (shapes). Proste stacki modyfikatorów. Tworzenie elementów 3d z krzywych przy wykorzystaniu modyfikatorów extrude, sweep i lathe. Prezentacja możliwości powyżej wymienionych narzędzi w modelowaniu architektonicznym.	5
Omówienie narzędzi tzw. polymodelingu (zaawansowanej edycji wewnętrznej obiektów 3d). Użyteczne w tej technice modyfikatory (turbosmooth, FFD itp). Omówienie podstaw material editora w celu przygotowania tzw. blueprintów pomocnych przy modelowaniu zadanych przedmiotów. Modelowanie w trybie freeform. Omówienie narzędzia boolean.	7
Omówienie modelowania obiektów za pomocą symulacji z wykorzystaniem modyfikatora cloth.	5
Omówienie i prezentacja procesu wykonywania modelu domku jednorodzinnego wraz z otoczeniem. Importowanie rysunków CAD do 3ds Maxa. W zależności od potrzeb kursantów, omówienie importowania modeli z innych aplikacji 3d. Mergowanie obiektów pomiędzy plikami Maxa. Zarządzanie sceną – używanie warstw, grup, kolorów obiektów oraz materiałów.	5
Praca z grafiką dwuwymiarową – rodzaje i przeznaczenie. Podstawy interface'u programu Photoshop. Zasady i typy kompozycji w grafice 2d. Podstawowe modyfikacje. Omówienie ćwiczenia.	3

- **Laboratorium** - zawartość tematyczna:

<i>Zawartość tematyczna poszczególnych godzin</i>	<i>Liczba godzin</i>
Trening posługiwania się interface'm programu 3ds Max, uczestnicy wykonują ćwiczenia tworząc układy prostych brył podstawowych. Zapis sceny. Ćwiczenia główne – domek z klocków oraz dopasowywanie kształtów – sprawdzające podstawy poruszania się	5

i tworzenia kopii obiektów oraz precyzyjne rozmieszczanie elementów z użyciem snapowania.	
Tworzenie i edycja atrybutów obiektów 2d czyli krzywych (shapes). Wykonywanie prostego wnętrza pokoju ze ścianami i elementami wyposażenia. Modelowanie ćwiczenia zaliczeniowego – domu jednorodzinnego z otoczeniem.	10
Modelowanie bardziej zaawansowanych obiektów za pomocą tzw. polymodelingu. Tworzenie mebli oraz elementów wyposażenia wnętrza w celu uzupełnienia modelu ćwiczenia zaliczeniowego.	7
Modelowanie z wykorzystaniem symulacji tkanin w celu stworzenia elementów typu zasłony itp.	5
Wykonywanie ćwiczeń w ramach grafiki rastrowej z kompozycji w programie Photoshop.	3