



Denumirea disciplinei	Bazele proiectării la calculator (III)
Codul disciplinei	S.05.A.036
Tipul disciplinei	De specialitate, opțională
Anul de studiu / semestrul	Anul III, semestrul V
Limba de predare	Română, rusă
Credite ECTS	4
Numărul de ore de contact/ Numărul total de ore	60/120
Evaluare	Examen
Titularul cursului	Scutaru Tatiana, designer, lector univ.; Lazarev Marcel, asistent univ.

Conținutul cursului:

Introducere în 3ds Max: Aplicarea și importanța 3ds Max; Interfața utilizator 3ds Max; Paleta de instrumente și viewports; Lucrul cu obiectele.

Desenul precis: Instrumente pentru desenul precis: Grid și sisteme de coordonate; Instrumentele snap; Alătke Align, Mirror și Array; Setarea referinței.

Tehnicile de modelare: Crearea obiectelor 2D; Tipurile obiectelor 3D și crearea primitivelor; Tehnicile de modelare și de definire a unităților; Bazele modelării poligonale și lucrul cu subobiectele; Lucrul cu modificatorii.

Compound objects: Loft și lucrul cu profilurile și căile; Trecherile elipsoide și circulare; Planurile înclinate și repetarea circulară a trecerii.

Modelarea Spline: Bazele lucrului cu Spline; Editarea lui Spline; Modelarea sticlei.

Modelare poligonală: Bazele modelării poligonale; Nivelurile subobiectelor Vertex și Edges; Edit Geometry rollout și controlul curburii; Modelare poligonală – exemplu.

Introducere în render și animație: Camere; Render; Bazele animațiilor camerei.

Lucrări grafice: Demonstrarea competențelor și abilităților de utilizare a tehnicilor de modelare 3ds Max în proiectul de design interior elaborat în cadrul Atelierului Design Interior anul III – proiect în desfășurare.

Finalități de studiu:

La finalizarea acestui curs, studentul va demonstra următoarele cunoștințe, abilități și competențe:

- va demonstra capacitatea de utilizare a mijloacelor de reprezentare în proiectarea de design interior, inclusiv competențe în instalarea, utilizarea și mentenanța aplicațiilor informatice în proiectarea asistată de calculator;
- va demonstra capacitatea aplicării abilităților specifice artelor plastice ca factor de influență majoră în proiectarea de design interior;
- va implementa metodele și tehnicile de studiu pentru crearea proiectelor la calculator;
- va aplica și valorifica propriile experiențe de învățare, în scopul dezvoltării unui ansamblu personal de atitudine și al identificării viitoarei profesii.

Bibliografie:

1. Ghionea I. G. 3D Studio Max 4. Multimedia și modelare asistată. Elemente teoretice și aplicații. PDF. București: Printech București, 2002. 226 p.
2. Cardoso J. 3D Photorealistic Rendering. Interiors & Exteriors with V-Ray and 3ds Max. CRC Press, 2016. 552 pag.
3. Kuhlo M., Eggert E. Architectural Rendering with 3ds Max and V-Ray. Photorealistic Visualization. Published, 2010. 214 pag.
4. Горелик А. Самоучитель 3ds Max 2014. СПб.: БХВ-Петербург, 2015.
5. Миловская О. 3ds Max 2016. Дизайн интерьеров и архитектуры. СПб.: Питер, 2016. 368 с.
6. Мэрдок К. Autodesk 3ds Max 2013. Библия пользователя. М.: Вильямс, 2013. 816 с.
7. Шишанов А. Дизайн интерьеров в 3ds Max 2012. СПб.: Питер, 2012. 208 с.