

## Tárgytematika / Course Description

### Digitális design technológiák 2

MKNB\_DSTM094

Tárgyfelelős neve /

Teacher's name: Dr. Lepsényi Imre

Félév / Semester: 2022/23/1

Beszámolási forma /

Assesment: Vizsga

Tárgy heti óraszám /

Teaching hours(week): 2/0/0

Tárgy féléves óraszám /

Teaching hours(sem.): 0/0/0

---

### OKTATÁS CÉLJA / AIM OF THE COURSE

A tárgy átfogóan foglalkozik a különböző szintű tervezési feladatokhoz szükséges számítógépes alkalmazások fajtáival, alapszintű használatukkal és tágabb lehetőségeikkel. A három féléves tantárgy célja, hogy olyan két- és háromdimenziós szoftvereket mutat be a hallgatóknak amelyet a vázlatkészítéshez, teszteléshez, megjelenítéshez és a tervezési folyamat ellenőrzéshez tudnak használni. Bemutatja azokat az alapszintű szoftverplatformokat, amelyekből a hallgatók továbbfejlesztik tudásukat. 2D Adobe Photoshop és Illustrator alapjai, egyéb programverziók, kiadványkészítők (Adobe Indesign), Sketchbook pro. Szabad formájú felületmodellezést, valamint a számítógéppel támogatott tervezésre (CAD), Rhino. A tantárgyi anyagok magukban foglalják a 3D nyomtatóra, lézervágóra történő kimenetet, valamint a Design Control Drawings (DCD) létrehozását a későbbi interfészekhez a külső forgalmazókkal való kommunikációhoz.

---

### TANTÁRGY TARTALMA / DESCRIPTION

---

## **SZÁMONKÉRÉSI ÉS ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE / ASSESSMENT'S METHOD**

vizsga

---

## KÖTELEZŐ IRODALOM / OBLIGATORY MATERIAL

Roselien Steur, Koos Eissen : Sketching Product Design Presentation, 12 Mar 2015, BIS Publishers B.V., ISBN13 9789063693299 Scott Robertson: How to Render, 15 Nov 2014, Design Studio Press, ISBN13 9781933492964 Katherine A. Hughes (2019) Graphic design: Learn it, Do it, CRC Press, USA, ISBN: 978-0367075361 William Vaughan (2012) Digital modelling, USA, New Riders, ISBN: 978-0321700896 Matt Pharr, Wenzel Jacob, Greg Humphreys (2016) Physically Based rendering: From Theory to Implementation, USA, Morgan Kaufmann, ISBN: 9780128006450