

## Tárgytematika / Course Description

### Számítógépes látványtervezés 2.

NGM\_ED003\_2

**Tárgyfelelős neve /**

**Teacher's name:** dr. Eke Zsolt

**Félév / Semester:** 2017/18/1

**Beszámolási forma /**

**Assesment:** Folyamatos számonkérés

**Tárgy heti óraszám /**

**Teaching hours(week):** 0/3/0

**Tárgy féléves óraszám /**

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

### OKTATÁS CÉLJA / AIM OF THE COURSE

A számítógépes vizualizáció eszközeinek – szoftvereinek - megismerése azok kombinatív használatának elsajátítása gyakorlati órákon és önálló feladatokon keresztül. A félév során professzionális számítógépes látványtervezési feladatok – konkrét projekthez kapcsolódó megoldásával történik az oktatás.

### TANTÁRGY TARTALMA / DESCRIPTION

#### Tantárgy program:

1. hét	09.05.	Tájékoztató óra _ előadás
2. hét	09.12.	SketchUp Pro - alapelvek, működés, felépítése, alapmodellezés
3. hét	09.19.	SketchUp Pro – modellezési feladatok
4. hét	09.26.	Alkotóhét – nincs óra
5. hét	10.03.	SketchUp Pro – modellezési feladatok
6. hét	10.10.	SketchUp Pro – modellezési feladatok
7. hét	10.17.	3D Studio MAX - Ismerkedés a program kezelőfelületével, menüivel, parancsaival
8. hét	10.24.	3D Studio MAX - Anyagjellemzők hozzárendelése testekhez, felületre fektethető textúrák
9. hét	10.31.	3D Studio MAX - Anyagjellemzők hozzárendelése külső objektumokhoz. Anyagjellemzők, textúrák, használat
10. hét	11.07.	3D Studio MAX - Textúra módosítók használata.
11. hét	11.14.	3D Studio MAX - Fényforrások használata, beépítésük egy jelenetbe, fényforrás-nézet
12. hét	11.21.	3D Studio MAX - Különböző kamerák használata, beépítésük egy jelenetbe, kamera-nézetek.
13. hét	11.28.	3D Studio MAX - Foto-realisztikus kép készítés (render) lehetőségei.
14. hét	12.05.	3D Studio MAX - Foto-realisztikus kép készítés (render) lehetőségei.

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

**Előtanulmányi feltételek:**NGM\_ED003\_1

**Típus:**gyakorlat

**Heti óraszám:**3

**Kredit:**3

**Számonkérés:**folyamatos számonkérés

**Feladatok:** A féléves feladatok ütemezése és részletes ismertetése az órarendi órákon, külön kiírás alapján.

**Feladatok beadása:** A féléves feladatok benyújtása digitálisan történik, az adott /órarend szerinti/ órára a hallgató adathordozón magával hozza és az óra kezdetéig /10.45/ elküldi a [jozsef.elo@gmail.com](mailto:jozsef.elo@gmail.com) címre. Az óra kezdetéig el nem küldött feladatok, automatikusan pótlásnak számítanak. Az időre be nem adott vagy el nem fogadott feladatok pótlására a következő órarendi órán történik.

**Félévi aláírás feltétele:** A féléves feladatok maradéktalan teljesítése.

**Számonkérés:** A hallgató az évközben elkészített gyakorlati feladatok, beszámolók és féléves munkájuk alapján kapnak jegyet. Az órákról maximálisan 3 alkalommal való hiányzás megengedett, ezen felüli hiányzás számnál a félév elfogadására nincs lehetőség.

---

## KÖTELEZŐ IRODALOM / OBLIGATORY MATERIAL

### Ajánlott irodalmak és források:

- Aurum - Boca: 3D Studio Max
- Aurum: 3D Studio Max2
- Aurum: 3D Studio Max2.5
- Kelly R. Murdock: 3D Studio MAX x Biblia I.-II.