

### **Kurzusleírás (tematika)**

Kurzus címe: 3D Alapismeretek – Blender bevezető kurzus				
Kurzus oktatók neve és elérhetősége: Kozma Péter – <a href="mailto:peeter.kozma@gmail.com">peeter.kozma@gmail.com</a> Pencz Patrik – <a href="mailto:pencczpatrik@gmail.com">pencczpatrik@gmail.com</a>				
Kód: B-SZ-301-MI-232401-05 M-SZ-301-MI-232401-05	Kapcsolódó tanterv (szak/szint): BA/MA	A tantárgy helye a tantervben (szemeszter):	Kredit: 5	Tanóraszám: 48 Egyéni hallgatói munkaóra: 102
Kapcsolt kódok:	Típus: előadás/gyakorlat/konzultáció	Szab.vál-ként felvehető-e? Igen	Szab.vál. esetén sajátos előfeltételek: szakfüggetlen	
A kurzus kapcsolatai (előfeltételek, párhuzamosságok):				
A kurzus célja és alapelvei: A kurzus célja, hogy a hallgatók megismerjék a 3D szoftverek által kínált lehetőségeket, elsajátítsák a kezeléshez szükséges alapokat. A kurzus bevezetést nyújt a 3D tartalomfejlesztés világába, megalapozza a területhez tartozó egyéni hallgatói tevékenységet.				
Tanulási eredmények (fejlesztendő szakmai és általános kompetenciák):  Tudás: <ul style="list-style-type: none"><li>- ismeri az alapfogalmakat, technikai hátteret</li><li>- ismeri a 3D workflow alapjait</li></ul> Képesség: <ul style="list-style-type: none"><li>- Képes alapvető modellezési feladatokra valamilyen 3D-s szoftveres környezetben.</li><li>- Képes kiválasztani és alkalmazni a megfelelő 3D eszközöket, módszereket.</li></ul> Attitűd: <ul style="list-style-type: none"><li>- Elkötelezett az önálló ismeretszerzésre a témában.</li><li>- Törekszik a 3D megoldások tudatos, tervezett alkalmazására.</li></ul> Autonómia és felelősségvállalás: <ul style="list-style-type: none"><li>- Nyitott és érdeklődő az új szakmai ismeretek, tendenciák, módszerek és technikák iránt.</li></ul>				
A kurzus keretében feldolgozandó témakörök, témák: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Bevezetés, a 3D szoftver felépítése – alapfogalmak, elméleti háttér.</li><li>2. Modellezés I. – asztal, székek – egyszerű modellezési technikák, szoftverismeret</li><li>3. Modellezés II. – bögre – modellezési gyakorlat</li><li>4. Shading – generált textúrák, UV</li><li>5. Fényelés/render – fényforrások kezelése, fotorealistikus renderelés, kamera beállítások</li><li>6. Modellezés III. – alap modifikerek (array boolean stb.)</li></ol>				

7. Modellezés IV. – modellezési praktikák
8. Csoportmunka – komplex jelenet megalkotása csoportban
9. Féléves projekt konzultáció – fejlesztés, végleges koncepció
10. Féléves projekt konzultáció – fejlesztés
11. Féléves projekt konzultáció – hallgatói prezentáció

Tanulásszervezés/folyamatszervezés sajátosságai:

A kurzus menete, az egyes foglalkozások jellege és ütemezésük:

1. Bevezetés, a 3D szoftver felépítése – elméleti előadás, Kozma Péter
2. Modellezés I., asztal, szék – gyakorlat, Pencz Patrik
3. Modellezés II., bögre – gyakorlat, Kozma Péter
4. Shading – elmélet és gyakorlat, Kozma Péter
5. Fényelés, render – elmélet és gyakorlat, Pencz Patrik
6. Modellezés III., alap modifikerek – elmélet és gyakorlat, Kozma Péter
7. Modellezés IV. – gyakorlat, Kozma Péter
8. Csoportmunka – gyakorlat, Kozma Péter
9. Féléves projekt konzultáció – konzultáció, Pencz Patrik
10. Féléves projekt konzultáció – konzultáció, Pencz Patrik
11. Féléves projekt konzultáció – hallgatói prezentáció, Kozma Péter, Pencz Patrik

A hallgatók tennivalói, feladatai:

A hallgatók a félév során különböző feladatokat kapnak, melyek megoldásával a gyakorlati tudásukat fejleszthetik a témakörben. Ezen felül a félév végéig egy tervezési feladatot kell megoldaniuk:

- Egy belső tér (interiőr) modellezése, ami szabadon implementálható a hallgató saját szakja és szakmai érdeklődése szerint, pl. háttértervezés animációhoz, építészeti látványterv.

A tanulás környezete: tanterem

Értékelés:

Teljesítendő követelmények:

A kurzus teljesítéséhez max. három alkalommal lehet hiányozni, és a kiadott otthoni feladatok legalább felét el kell készíteni.

Értékelés módja: gyakorlati feladatok

Az értékelés szempontjai:

- A hallgató órai jelenléte és aktivitása.
- A kiadott feladatok megoldása.
- A gyakorlati zárófeladat tervezési és kivitelezési minősége.

Az érdemjegy kiszámítása:

- órai jelenlét és aktivitás – 25%
- otthoni feladatok megoldása – 25%
- gyakorlati feladat – 50%

Kötelező irodalom:

Ajánlott irodalom:

A csoport egyéni igényeihez igazítva az oktatók a kurzus folyamán kiadják a szükséges irodalmat, internetes forrásokat.

Egyéb információk:

Máshol/korábban szerzett tudás elismerése/ validációs elv:

- *felmentés adható egyes kompetenciák megszerzése, feladatok teljesítése alól,*
- *más, tevékenységgel egyes feladatok kiválthatók,*

Tanórán kívüli konzultációs időpontok és helyszín:

Online, előre egyeztetett időpontban.