

### Kurzusleírás (tematika)

Kurzus címe: <b>3D alapismeretek – Blender</b>				
Kurzus oktató(k) neve és elérhetősége: Kozma Péter- peeter.kozma@gmail.com				
Kód:	Kapcsolódó tanterv (szak/szint): BA/MA	A tantárgy helye a tantervben (szemeszter):	Kredit: 5	Tanóraszám:44 Egyéni hallgatói munkaóra: 106
Kapcsolt kódok:	Típus: előadás/gyakorlat/konzultáció	Szab.vál-ként felvehető-e? Igen	Szab.vál. esetén sajátos előfeltételek: szakfüggetlen	
A kurzus kapcsolatai (előfeltételek, párhuzamosságok):				
<b>A kurzus célja és alapelvei:</b>  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.				
<b>Tanulási eredmények (fejlesztendő szakmai és általános kompetenciák):</b>  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 szoftveres környezetben</li><li>- kiválasztja és alkalmazza a megfelelő 3D eszközöket, módszereket</li></ul> Attitűd: <ul style="list-style-type: none"><li>- Elkötelezett az önálló ismeretszerzésre a 3D tartalomfejlesztésben</li><li>- Törekszik 3D megoldások tudatos, tervezett alkalmazására</li></ul> Autonómia és felelősségvállalás: <ul style="list-style-type: none"><li>- autonómia önálló 3D alkotói (rész)tevékenységben</li></ul>				
<b>A kurzus keretében feldolgozandó témakörök, témák:</b>  <ol style="list-style-type: none"><li>1. Bevezetés, a 3D szoftver felépítése</li><li>2. Modellezés I. – Modellezési gyakorlat, alapok</li><li>3. Modellezés II. – Modellezési gyakorlat</li><li>4. Shading – Textúrák, UV</li><li>5. Fényelés / Render – Fényforrások kezelése, Fotorealistikus renderelés, kamerabeállítások</li></ol>				

6. Modellezés III. – Alap modifierek
7. Modellezés IV. – Modellezési gyakorlat
8. Féléves projekt konzultáció – végleges koncepció
9. Féléves projekt Konzultáció – fejlesztés
10. Féléves projekt prezentáció – hallgatói prezentáció

#### Tanulásszervezés/folyamatszervezés sajátosságai:

A kurzus menete, az egyes foglalkozások jellege és ütemezésük (több tanár esetén akár a tanári közreműködés megosztását is jelezve:

- |                                 |                                    |
|---------------------------------|------------------------------------|
| 1. Bevezetés                    | - Elméleti előadás                 |
| 2. Modellezés I.                | - Gyakorlat – Kozma Péter          |
| 3. Modellezés II.               | - Gyakorlat – Kozma Péter          |
| 4. Shading                      | - Elmélet és Gyakorlat             |
| 5. Fényelés / render            | - Elmélet és Gyakorlat             |
| 6. Modellezés III.              | - Elmélet és Gyakorlat             |
| 7. Modellezés IV.               | - Gyakorlat                        |
| 8. Modellezés IV.               | - Gyakorlat                        |
| 9. Féléves projekt konzultáció  | - Konzultáció                      |
| 10. Féléves projekt konzultáció | - Konzultáció                      |
| 11. Féléves projekt prezentáció | - Hallgatói prezentáció, értékelés |

#### A hallgatók tennivalói, feladatai:

A hallgatók a félév során különböző házi feladatokat kapnak, melyek megoldásával a gyakorlati tudásukat fejleszthetik a feldolgozott témakörben. Ezen felül a félév végéig egy tervezési feladatot kell megoldaniuk. A feladat egy Belső tér (interiőr) modellezése, de szabadon implementálható a hallgató saját szakja és szakmai érdeklődése szerint, *pl. háttértervezés animációhoz, kiállítás tervezés fotográfia hallgatóknak stb.*

#### A tanulás környezete: tanterem / stúdió

#### Értékelés:

Teljesítendő követelmények:

- A kurzus teljesítéséhez maximum 3 alkalommal lehet hiányozni, és a kiadott házi feladatok legalább felét el kell készíteni.

Értékelés módja: gyakorlati feladatok

Az értékelés szempontjai (mi mindent veszünk figyelembe az értékelésben):

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

#### Az érdemjegy kiszámítása:

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

#### Kötelező és Ajánlott irodalom:

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

#### Egyéb információk:

Bevezető kurzus, elsősorban 3D előismeretekkel nem rendelkező hallgatóknak. A kurzuson a Blender nevű, ingyenes, nyílt forráskódú szoftverrel ismerkedhetnek meg a résztvevők.

**A kurzus sikeres elvégzéséhez ajánlott egy olyan laptop, amely futtatni tudja a Blender aktuális verzióját.**

(<https://www.blender.org/download/requirements/>)

#### Máshol/korábban szerzett tudás elismerése/ validációs elv:

- *nem adható felmentés a kurzuson való részvétel és teljesítés alól,*
- **felmentés adható egyes kompetenciák megszerzése, feladatok teljesítése alól,**
- **más, tevékenységgel egyes feladatok kiválthatók,**
- *teljes felmentés adható.*

#### Tanórán kívüli konzultációs időpontok és helyszín:

Online, az oktatókkal előre egyeztetett időpontban.