

Kurzusleírás (tematika)

Kurzus címe: 3D alapismeretek – Blender				
Kurzus oktatók neve és elérhetősége: Pencz Patrik- penczpatrik@gmail.com Kozma Péter- peeter.kozma@gmail.com				
Kód:	Kapcsolódó tanterv (szak/szint): BA/MA	A tantárgy helye a tantervben (szemeszter):	Kredit: 5	Tanóraszám: Egyéni hallgatói munkaóra:
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 tervező 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: - ismeri az alapfogalmakat, technikai hátteret - ismeri a 3D workflow alapjait Képesség: - képes alapvető modellezési feladatokra valamilyen 3D szoftveres környezetben - kiválasztja és alkalmazza a megfelelő eszközöket, módszereket Attitűd: - Elkötelezett az önálló ismeretszerzésre a 3D tartalomfejlesztésben - Törekszik 3D megoldások tudatos, tervezett alkalmazására Autonómia és felelősségvállalás: - autonómia önálló 3D alkotói (rész)tevékenységben				

A kurzus keretében feldolgozandó témakörök, témák:

2025.02.14	Kurzushét	
2025.02.21	Bevezetés	Pencz Patrik
2025.02.28	Modellezés I.	Pencz Patrik
2025.03.07	Modellezés II.	Kozma Péter
2025.03.14	Shading	Pencz Patrik
2025.03.21	Fényelés, render	Kozma Péter
2025.03.28	Modellezés III.	Kozma Péter
2025.04.04	Modellezés IV.	Kozma Péter
2025.04.11	Lazy 3D scene	Pencz Patrik
2025.04.18	Nagypéntek	
2025.04.25	Féléves projekt konzultáció	Kozma Péter, Pencz Patrik
2025.05.02	Hosszú hétvége	
2025.05.09	Kiértékelés	Kozma Péter, Pencz Patrik

A hallgatók tennivalói, feladatai:

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

- Az aláírás megszerzésének, ill. a kurzus sikeres teljesítésének feltétele, hogy az óráról való hiányzások száma nem haladhatja meg a félév óraszámának 30%-át, valamint a kurzus során kiadott házi feladatok legalább felének elkészítése.

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%
- féléves tervezési / 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.

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, az oktatókkal előre egyeztetett időpontban.