

E-oktatás módja „A számítógépes grafika alapjai” tantárgyból

PPKE ITK, készítette: Benedek Csaba

(frissítve: 2020. március 20-án)

Előadások:

Minden hét elejére elérhetővé tesszük az adott hétre vonatkozó tananyagot az alábbi formákban:

- Az előadások fíliái *pdf* formátumban
- Írásos segédanyag vagy videoanyag az előadásfíliák követéséhez és megértéséhez (kizárólag belső használatra való anyag, letöltéshez **shibboleth** azonosító és jelszó szükséges).
- Az aktuális elméleti anyagot tartalmazó tankönyvi referenciák (fejezet/oldal megadásával az elektronikusan is elérhető tankönyvek alapján [Szgraf], [3Dgraf])

A megtanulandó tananyag a fent felsorolt forrásokban elérhető információhalmaz uniója

Gyakorlat:

Minden hét elejére elérhetővé tesszük az adott hétre vonatkozó tananyagot:

- A gyakorlat elvégzéséhez szükséges elméleti anyag leírása
- Mintakódok és mintafeladatok a tananyag elsajátításához, és a módszerek saját kipróbálásához (a működő kódok megértése, reprodukálása feltétlenül szükséges a házi feladatok elkészítéséhez)
- Házi feladatkiírások, követelményekkel és beadási határidővel

Számonkérés:

- Zárthelyi: a jelenleg érvényes féléves menetrendet követve a zárthelyi időpontja az előadási anyagból 2020. május 4. hétfő 8:15 az előadás időpontjában (a zárthelyi technikai megvalósításáról később közlünk információkat, kérem figyeljék a vonatkozó frissítéseket!), anyag: az április 27-i tananyaggal bezárólag valamennyi előadás anyaga.
- A házi feladatok határidőre történő elektronikus beadása és azoknak az elfogadása szükséges feltétele az aláírás megszerzésének. A gyakorlatvezető bárkitől bármelyik feladat kapcsán kérhet személyes védést pl. Skype segítségével (nem csak gyanús esetekben), ezzel kapcsolatban emailben fog jelentkezni.
- Vizsgaidőszakban: szóbeli vizsga az elméleti és gyakorlati anyagból (technikai megvalósításról később nyújtunk információt).
- Konzultációs kérdésekkel az előadó és a gyakorlatvezető emailben elérhető – a konzultációs módszereket később az igények és a lehetőségek függvényében fogjuk kialakítani.

[Szgraf]: Szirmay-Kalos László, Számítógépes grafika, ComputerBooks, 1999, [letöltés](#)

[3Dgraf]: Szirmay-Kalos L., Antal Gy., Csonka F.: Háromdimenziós grafika, animáció és játékfejlesztés, ComputerBooks, 2003, [letöltés](#)