

## Multimédia rendszerek gyakorlat

Szak: BSc Mérnök informatikus alapszak

Kód: **GEVAU242B**

Félév:2010/2011 tavasz

Hét	Gyakorlat
1	Bevezetés
2	Maya felhasználói felület
3	Poligon modellezés alapjai
4	Poligon szerkesztési műveletek
5	NURBS modellezés alapjai
6	NURBS modellek szerkesztése, felületképzési módszerek
7	Subdiv modellezés
8	Textúrázás
9	Animációs lehetőségek
10	Animáció programozással
11	Deformerek
12	Karakterek, csontvázak
13	Dinamika, megvilágítás, renderelés
14	Feladatbeadás

### *Aláírás megszerzésének feltételei:*

Az ME SzMSz III. kötet 38§ (6) pontja alapján, ha a hallgató nem igazolt hiányzása a gyakorlatokon eléri a gyakorlatok darabszámának 50%-át, a tantárgy aláírása nem szerezhető meg.

Az aláírás megszerzéséhez a félév során egy modellezési (féléves) feladatot kell megoldani, és az elkészült modellt beadni, valamint az félév utolsó gyakorlatán bemutatni.

A feladat beadásának elmulasztása esetén a beadás pótlására a vizsgaidőszakban az aláírás pótlására biztosított időszakban van lehetőség.

### *Általános rendelkezések*

Az ME SzMSz III. kötet 96§ alapján a tárgyakhoz kapcsolódó valamennyi számonkérési alkalomnál a nem engedélyezett segédeszközök használata (puskázás) vagy más munkájának sajátként történő feltüntetése (plagizálás) fegyelmi vétségnek minősül, mely tanulmányi szankciókat vagy fegyelmi eljárást von maga után.

Tanulmányi szankció az évközi számonkéréseknél a számonkérés sikertelen minősítése. A számonkérés ilyen esetekben nem pótolható.

Tanulmányi szankció a vizsgaidőszakban a vizsga elégtelen minősítése, és hogy ismételt vizsgát a hallgató a tanszék által kijelölt időpontban, kijelölt vizsgabizottság előtt, szóbeli vizsga formájában tehet.

A puskázás és/vagy plagizálás tényét a tanszék a hallgató tanulmányi ideje alatt nyilvántartja, és ismételt előfordulás esetén a ME SzMSz III. kötet 96§ által előírt fegyelmi eljárást kezdeményez.

Miskolc, 2011. február. 06.

Drótos Dániel

.....  
Gyakorlatvezető