

Számítógépes grafika levelező

Előadó: Máté Eörs mate@inf.u-szeged.hu

1

A foglalkozások látogatása

- Az előadás
 - Látogatása nem kötelező,
 - a fontos témakörökre de az ott elhangzottak ismertnek tekintendők távolmaradás esetén iskoncentrál
 - Államvizsga tételek
 - Algoritmusok
- A gyakorlat
 - konzultációs jellegű
 - látogatása nem kötelező, de az ott elhangzottak ismertnek tekintendők távolmaradás esetén is
 - az egyes gyakorlatok pótlására nincs lehetőség

2

Részteljesítések

- 1 beadandó feladat: 10 pont
 - A beadott feladat csak akkor értékelhető, ha megfelel a feladatkiírásban leírt tartalmi és formai specifikációnak, valamint a program lefordul és fut!
 - A félévközi teljesítések határideje december 1. éjféli. A határidő nem módosítható
 - A programok begyűjtése a BIRO rendszeren keresztül zajlik, a lezárás a BIRO (NTP szerverhez igazított órája alapján történik)
- 1 zárthelyi feladat: 30 pont
 - Ha a zárthelyi feladatra beadott program nem fordul le vagy nem fut, akkor csak részpontszámmal értékelhető
 - Módosító zh (javítani ésrontani is lehet!)
 - Nem kötelező
 - A vizsgaidőszak első hetében előre egyeztetett időpontban
 - Nem ismételhető

3

Részteljesítések

- Elméleti vizsga 60 pont
 - Elméleti vizsgát az tehet, aki a félév során legalább 50%-ot teljesített, azaz a beadandó feladatokra, zárthelyi feladatokra és zárthelyi dolgozatra legalább 20 pontot szerzett.
 - Aki az 50%-ot nem éri el az elméleti vizsgát nem tehet és kreditet sem kaphat. Az elméleti vizsga akkor sikeres, ha a hallgató itt is legalább 50%-ot teljesít, azaz legalább 30 pontot szerez.

4

Érdemjegy

A beadandó feladatok megoldására és az elméleti vizsgára kapott pontok összege alapján történik a jegy megállapítása:

0-49 pont: elégtelen(1)
 50-62 pont: elégséges(2)
 63-74 pont: közepes(3)
 75-87 pont: jó
 88-100 pont: jeles(5)

5

Segédanyag

- A félév során beadandó feladatok elkészítésekor tetszőleges szakirodalom felhasználható, de a beadott programnak a hallgató saját munkáját kell tartalmaznia. A kötelező feladatok nem tartalmazhatnak más (nem a hallgató) által készített program által generált kódot.
- A zárthelyi feladatok megoldásához csak a helyszínen biztosított elektronikus segédanyag használható.
- Az elméleti vizsgán semmilyen segédanyag nem használható.

6

Ajánlott irodalom

- **Nyomtatott**

- Foley J.D., van Dam A., Feiner S.K., Hughes J.F. (1999) Computer Graphics. Principles and Practice, Addison-Wesley
- Szirmay-Kalos L. (1999) Számítógépes grafika, Computerbooks
- Szirmay-Kalos L., Antal Gy., Csonka F. (2003) Háromdimenziós grafika, animáció és játékfejlesztés, Computerbooks

- **Elektronikus**

- <http://www.inf.u-szeged.hu/~mate/SzGr10/SzGr10.html>
- <http://www.iit.bme.hu/~szirmay/grafika/graf.pdf>
- <http://www.inf.u-szeged.hu/oktatás>
- pub.inf.u-szeged.hu/pub/szgrafika
- <http://www.inf.u-szeged.hu/~tanacs/oktatas/szgraf08/Nappali/szggraf08.html>

7