

Számítógépes grafika gyakorlat

Nappali tagozat, 2017. őszi félév

Blender beadandó feladat

Modellezés (3 pont)

- A feladat egy olyan felszínháló elkészítése, amely egy repülőgépet vagy helikoptert ábrázol!
- A beépített Blender hálók legyenek jól látható módon továbbszerkesztve!
 - Legalább 5-6 szerkesztőlépés történjen.
- A modelleket **.blend** formátumban mentse el és csatolja beküldéskor!

Munkamenet leírása (1 pont)

- Külön szöveges fájlban adjon rövid leírást a felszínháló elkészítésének fontosabb lépéseiről! Miből indult ki, milyen szerkesztések történtek, stb.

Beküldés módja

A feladat beküldése a Coospace-en (<https://www.coosp.etr.u-szeged.hu/>) keresztül történik. A beadandó feladat beküldendő 2017. október 29. (vasárnap) 23:55-ig. A beadási határidőig többször is be lehet nyújtani a modellt (módosított, javított változatokat). Értékeléskor csak a legutoljára benyújtott változatot vesszük figyelembe!

A beadott programok ellenőrzése a Blender 2.78 verzióval történik! Győződjön meg arról, hogy az adott verzió rendben megnyitja a modellt!

A feladat elkészítésekor tetszőleges szakirodalom felhasználható, de a beadott programnak a hallgató saját munkáját kell tartalmaznia. Az igazolhatóan másolt programok és/vagy modellek nem értékelhetők, függetlenül attól, hogy az eredetiről vagy a másolatról van szó!

Formai követelmények

- Készítsen egy mappát a saját nevével és Neptun azonosítójával, ékezetek nélkül. (pl.: KissTamas_C42R4M).
- Az elkészített mappába másolja be a modellt és a munka szöveges leírását.
- Csomagolja be a mappát úgy, hogy a tömörített állományban szerepeljen a mappa információ is (azaz kicsomagoláskor automatikusan létrejön egy mappa és abban a kért fájlok). Tömörítéshez a zip programokat használja (pl.: `zip -r KissTamas_C42R4M.zip KissTamas_C42R4M /`)!
- Az elkészült tömörített állományt töltsse fel a Coospace-re a "Blender beadandó" néven kiírt feladat alá!