

# Számítógépes Grafika

## 2019 Levelező tagozat

### Gyakorlat tematika

- Bevezetés. Szakirodalom. Szükséges szoftverek telepítése és beüzemelése.
- JavaScript alapok + DOM, első példaprogram, nyomkövetés.
- Beépített 2D és 3D geometriák. Interaktív paraméterállítás.
- Fények, anyagok, árnyékok.
- Saját geometriák létrehozása. Normálvektorok.
- Geometriai transzformációk, objektum hierarchiák.
- Kamera paraméterek, kamera mozgások, JS interakciók (egér, billentyűzet).
- Textúrázás.
- Blender anyagok, textúrázás.
- Fejlettebb funkciók rövid áttekintése.

#### Ajánlott irodalom:

- Three.js gyakorlati jegyzet.
- Three.js dokumentáció (online, angolul): <http://threejs.org/docs/index.html>.
- Jos Dirksen: Learning Three.js: The JavaScript 3D Library for WebGL (2nd edition).
- Gordon Fisher: Blender 3D Basics (Second Edition).