

Formatervezés és arculat – Virtuális termékfejlesztés I - II.

1.A	Az arculat jelentése, tervezésének sorrendje és lépései.	1.B	A 3D- képkalkotás szerepe a terméktervezésben és a gyártás előkészítésben.
2.A	A kisarculat definiálása és részeinek ismertetése.	2.B	Ismertesse a NURBS alapú Rhinoceros 3D-s felületmodellező grafikai program alkalmazási lehetőségeit.
3.A	Az arculat jelentősége, pszichológiai hatásmechanizmusa. A színek szerepe.	3.B	Mutassa be egy termék tervének 3D-s modellezési folyamatát Rhinoceros 3D grafikai programban.
4.A	A kiterjedt arculat és a kisarculat viszonyrendszere.	4.B	Ismertesse az abszolút és relatív koordináta rendszerekben történő vektoros szerkesztés lehetőségeit Rhinoceros 3D modellező programban.
5.A	A logó fajtái, tervezésének szempontjai. Megrendelői igények. 5 logó elemzése.	5.B	Vektoros szerkesztési műveletek Rhinoceros 3D programban, összetett görbűletek kontinuitásának ellenőrzési módszere.

Formatervezés és arculat – Virtuális termékfejlesztés I - II.

6.A	A piktogram értelmezhetősége, jelentősége és fajtái/típusai.	6.B	Műveletek felületekkel, összetett görbült felületek kontinuitásának ellenőrzési lehetőségei Rhinoceros 3D-ben.
7.A	A levélpapír tervezésének szabályai (arányok, hierarchia, stb.)	7.B	Műveletek testekkel, nyitott vektoros alakzatok extrudálása, felületek extrudálása Rhinoceros 3D modellező programban.
8.A	A névjegykártya tervezésének kritériumai (arányok, hierarchia, stb.)	8.B	Szövegszerkesztő használata Rhinoceros 3D modellező programban. Szöveg ill. vektoros rajz projektálása görbe felületekre.
9.A	Egy arculat megtervezéséhez használt szoftverek és felhasználási területeik.	9.B	Mutassa be a renderelés műveletének folyamatát Rhinoceros 3D grafikai tervező programban.
10.A	Az arculati kézikönyv. Tartalma és használatának aspektusai.	10.B	Géprajz készítésének folyamata Rhinoceros 3D grafikai modellező programban.

2020. március 13.

Jóváhagyta: Németh Robert DLA egyetemi docens, intézetigazgató. TTI