**Kurzusleírás (tematika)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Kurzus neve: Kreatív szoftverhasználat | | | | |
| A kurzus oktatója/i, elérhetősége(i): Brovinszki László | | | | |
| Kód:  B-AN-401 | Tantervi hely: Animációs tervezés, BA | Javasolt félév:  4. | Kredit: 20 | Tanóraszám: 90  Egyéni hallgatói munkaóra: 510 |
| Kapcsolt kódok: | Típus: előadás/gyakorlat | Szab.vál-ként felvehető-e? nem | Szab.vál. esetén sajátos előfeltételek: | |
| A kurzus kapcsolatai (előfeltételek, párhuzamosságok): nincs | | | | |
| A kurzus célja és alapelvei:  A kurzus célja a 3D szoftverek alapfokú lehetőségeinek megismerése, 3D anyagok, tartalmak felhasználása a 2D animáció előkészítésében (storyboard, layout, previz), és a motion graphics gyártásában. | | | | |
| Tanulási eredmények (fejlesztendő szakmai és általános kompetenciák):  Tudás:  1. Ismeri az animáció alapvető ötletfejlesztési-, értékelési-, és szelekciós módszereit  2. Átfogó ismeretekkel rendelkezik az animáció főbb elméleteiről, hagyományairól, kortárs jelenségeiről és kiemelkedő alkotásairól, alkotóiról  3. Általános tájékozottsággal rendelkezik az animáció területén végzendő művészeti kutatás módszertanáról, az adat- és forrásgyűjtési, kezelési, szelekciós és értékelési módszerekről.  Képesség:  1. Megalapozott véleményt alkot animációs koncepciókról és megoldásokról. Képes a kritikai gondolkodásra.  2. Az animáció médiumával kapcsolatos szaktudását multi- és interdiszciplináris csoportokban képviseli.  3. Képes a megszerzett tudásanyag analízisére, valamint annak kritikai szemléletére.  4. Hatékonyan használ technikai-, anyagi- és információs forrásokat.  5. A szakmai elvárásoknak megfelelően alkalmazza tudását különféle intézményes keretek között is.    Attitűd:  1. Kritikai megértéssel viszonyul az animációs filmművészet történeti- és kortárs eredményeihez, gyakorlataihoz, folyamataihoz és diskurzusaihoz.  2. Szakmai munkája során kreatív, eredeti alkotások létrehozására törekszik, önállóan vagy csoport tagjaként. Hozzáállása innovatív.  3. Tudatosan gondolkodik alkotásainak társadalmi vonatkozásairól.  4. Törekszik szakmája etikai normáinak betartására és szakmai alázatra.    Autonómia és felelősségvállalás:  1. Különféle helyzetekhez alkalmazkodva mozgósítja tudását és képességeit.  2. Tervező tevékenységét megadott szakmai program alapján, vagy saját művészeti koncepció mentén végzi, önállóan vagy irányított szakmai helyzetben is.  3. Nyitottan és aktívan vesz részt projektek kialakításában vagy formálásában.  4. Saját és más szakterületek művelőivel csapatban tervez. | | | | |
| A kurzus keretében feldolgozandó témakörök, témák:   * 3D animációs alapok * modellezési alapok * fény-árnyék, világítás * previz * lay-out * renderelés | | | | |
| Tanulásszervezés/folyamatszervezés sajátosságai:  A kurzus menete, az egyes foglalkozások jellege és ütemezésük:  A kurzus gyakorlati feladatok megoldásával vezeti be a hallgatókat a témakörökbe; a 3D technikák, szoftverek alkalmazása az animációs produkciókban.  A kurzust megelőzően a hallgatók egy lejátszási listát kapnak majd, amelyekből a Maya kezelőfelületét és alapvető lehetőségeit ismerhetik meg. Ezeket a leckéket, példákat a kurzus kezdetéig át kell nézni és a tartalmukból a kurzus első napján egy rövid tesztfeladatot kell sikeresen teljesíteni - ez feltétele a kurzus folytatásának  A hallgatók tennivalói, feladatai:   * aktív, folyamatos jelenlét a konzultációkon, foglalkozásokon, a feladatok határidőre, az elvárt színvonalon történő megoldása.   A tanulás környezete: otthontér | | | | |
| Értékelés:  Teljesítendő követelmények:   * aktív, folyamatos jelenlét a konzultációkon, foglalkozásokon, a feladatok határidőre, az elvárt színvonalon történő megoldása.   Értékelés módja: gyakorlati demonstráció  Az értékelés szempontjai:  A gyakorlatokon való aktivitás, kreatív ötletek alkalmazása, megoldáskeresés. A feladatokban nyújtott teljesítmény. Szorgalom, fejlődés és tartalom.  Konzultációkon való aktív részvétel, a különböző részfeladatok teljesítésének, kivitelezésének színvonala. | | | | |
| Az érdemjegy kiszámítása:  Szorgalom, fejlődés, tartalom / egyenlő arányban, számtani átlag alapján, az Animációs Projekt lll. részjegyeként. | | | | |
| Kötelező irodalom:  Ajánlott irodalom: | | | | |
| Egyéb információk: | | | | |
| Máshol/korábban szerzett tudás elismerése/ validációs elv:   * + *részleges beszámítás/elismerés lehetséges* | | | | |
| Tanórán kívüli konzultációs időpontok és helyszín: | | | | |