

Kurzusleírás (tematika)

Kurzus neve: Média Design Alapok 1. / 3D Tervezés				
A kurzus oktatói, elérhetőségei: Falvay Miklós				
Kód: B-MD-102	Tantervi hely:	Javasolt félév: 1.	Kredit: 10	Tanóraszám: 144 Ebből Egyéni hallgatói munkaóra:
Kapcsolt kódok:	Típus: gyakorlat konzultáció	Szab.vál- ként felvehető-e?	Szab.vál. esetén sajátos előfeltételek:	
A kurzus kapcsolatai (előfeltételek, párhuzamosságok):				
A kurzus célja és alapelvei: A 3D technológia térhódítása megállíthatatlan. A kutatás és film világából kilépve ma már minden média designhoz kapcsolható területen megtalálható, legyen az interaktív eszközök vezérlése, térbeli nyomtatás vagy akár webes alkalmazás. Jelen kurzus célja a technológia alapját képező térbeli alakzatok, modellek létrehozásának módozatait megismertetni a hallgatókkal.				
Tanulási eredmények Tudás: - Általános tájékozottsággal rendelkezik a média design területén végzendő művészeti kutatás módszertanáról, az adat- és forrásgyűjtési, kezelési, szelekciós és értékelési módszerekről. Képesség: - Rutin szakmai problémákat azonosít, és megadott tervezési, alkotói program alapján kreatív szakmai munkát végez. Attitűd: - Média designer munkájában motivált és elkötelezett, alkotótevékenységét a szakmai keretek között történő kísérletezés és vállalkozó kedv jellemzi. Autonómia és felelősségvállalás: - Nyitottan és kommunikatívan vesz részt projektek kialakításában vagy formálásában.				
A kurzus keretében feldolgozandó témakörök, témák: Az órákon a klasszikus építkező logikát követő, a modifieket alkalmazó, a modernebb szobrászati elven alapuló, valamint a parametrikus típusú eljárások is ismertette lesznek.				

A hallgatók tennivalói, feladatai:

- a kiadott segédanyagok feldolgozása
- 3D tervezési feladatok teljesítése
- a részfeladatok prezentációja

A tanulás környezete: (pl. tanterem, stúdió, műterem, külső helyszín, online, vállalati gyakorlat stb.)

Az oktatás formája: online oktatás

Értékelés:**Teljesítendő követelmények:**

A kurzus teljesítéséhez az aktív órai jelenlét mellett a fent listázott négy különböző típusú modellezési eljárással önállóan el kell készíteni egy-egy 3D modellt. A munkákat már a kurzus ideje alatt el kell kezdeni, azokról konzultálni kell, és ennek megtörténte után van mód a félév végi értékelések idejéig azokat fejleszteni

Az értékelés szempontjai:

- határidők betartása
- átlátható munkafolyamat
- gyakorlati feladatok elkészítése
- az elkészült művek tartalmi, formai és szakmai minősége
- a prezentáció tartalmi, formai és szakmai minősége

Az érdemjegy kiszámítása:

(a küszöbfeltételek teljesítése esetén)

Határidők betartása: maximum 10%

Átlátható munkafolyamat: maximum 10%

Gyakorlati feladatok elkészítése: maximum 30%

Az elkészült művek tartalmi, formai és szakmai minősége: maximum 25%

A prezentáció tartalmi, formai és szakmai minősége: maximum 25%

0-49% = elégtelen (1)

50-59% = elégséges (2)

60-79% = közepes (3)

80-89% = jó (4)

90-100% = jeles (5)

Ajánlott irodalom:

https://www.youtube.com/playlist?list=PLa1F2ddGya_8V90Kd5eC5PeBjySbXWGGK1

<https://cgmasters.net/free-tutorials/totally-new-to-3d-animation-or-blender-start-here/>

<https://cgcookie.com/learn-blender/>

<https://cloud.blender.org/training>
<http://blendersushi.blogspot.hu/>
<http://blendtuts.com/>
<https://www.blender.org/support/tutorials/>

Egyéb információk:

A kurzus során tárgyalt szoftverek:
Blender

Máshol/korábban szerzett tudás elismerése/ validációs elv:

- teljeskörű beszámítás/elismerés lehetséges
- részleges beszámítás/elismerés lehetséges
- nincs lehetőség elismerésre/beszámításra

Tanórán kívüli konzultációs időpontok és helyszín:
Fogadóóra / Online tér, előre egyeztetett időpontban