

Kurzusleírás (tematika)

Kurzus neve: 3D Survival Kit

A kurzus oktatója/i, elérhetősége(i): Brovinszki László, brovinszki@mome.hu

Kód: B-SZ-401-MI-20212201-04 M-SZ-301-MI-20212201-04	Tantervi hely: szabadon választható tárgyak	Javasolt félév: -	Kredit: 5	Tanóraszám: 36 Egyéni hallgatói munkaóra: 114
Kapcsolt kódok:	Típus: előadás/gyakorlat	Szab.vál-ként felvehető-e? igen	Szab.vál. esetén sajátos előfeltételek: Animációs hallgatóknak	

A kurzus kapcsolatai (előfeltételek, párhuzamosságok):

A kurzus célja és alapelvei:

Ha úgy érzed, hogy untat már a síkföld és szeretnél kitörni a mindennapok szorításából és készen állsz csaknem isteni hatalommal 3D formákat létrehozni, új világokat teremteni, térbeli animációkat készíteni - esetleg egyszerűen csak egy kreatív kocka vagy -, akkor ez a kurzus neked való.

Akkor is itt a helyed, ha érdekel, hogyan lehet könnyebbé, gyorsabbá tenni egy hagyományos rajzolt film fejlesztését, gyártását a megfelelően alkalmazott 3D-s technikákkal.

A kurzus négy modulból áll, amelyeken mindig más-más téma kap hangsúlyt. Egy-egy modul egy szemeszter hosszúságú.

A modulok önállóan is értelmezhetők, akár külön is felvehetőek és teljesíthetők, most az harmadik rész kerül meghirdetésre, csak azt kell/lehet felvenni.

Tanulási eredmények (fejlesztendő szakmai és általános kompetenciák):

Tudás:

Alapvető ismeretek a 3D-s animációs technikát alkalmazó tartalmak készítéséről, főbb elméleteiről, általános elveiről.

Képesség:

Képes a megszerzett tudását szakmai területeken használni

Attitűd:

Nyitott új ismeretekre, módszerekre.

Autonómia és felelősségvállalás:

Nyitottan és aktívan vesz részt az animáció kialakításában, formálásában.

A kurzus (harmadik modul) keretében feldolgozandó témakörök, témák:

- maya animációs kezelőfelülete
- mozgást vezérlő görbék, tangens
- animációs szabályok, animációs stílusok
- animáció renderelése

Tanulásszervezés/folyamatszervezés sajátosságai:

A kurzus menete, az egyes foglalkozások jellege és ütemezésük:

- bevezetés a 3D animációba, animációs szabályok, súly, gravitáció
- testbeszéd, pantomim, metakommunikáció, testmechanika
- realisztikus mozgások, kreatúrák mozgatása
- haladó színészi játék, dialóg, mimika

A témák négy szemeszterre vetítve a következők:

1. modul (2020 ősz) modellezés, Shading (anyagok), texturák, bevilágítás, render
2. modul (2021 tavasz) Rigg, vezérlők, módosítók, Script alapok (MEL, PHYLON)

3. modul (2021 ősz) Animáció, previs

4. modul (2022 tavasz) Motion Graphics, VFX

A hallgatók tennivalói, feladatai:

aktív, folyamatos jelenlét a konzultációkon

A tanulás környezete:

ONLINE, Zoom

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.

Kötelező irodalom:

Ajánlott irodalom:

Egyéb információk:

A kurzuson a MAYA szoftvert fogjuk használni, ami regisztráció után ezen a linken ingyenesen letölthető és telepíthető:

<https://www.autodesk.com/education/edu-software/overview?sorting=featured&page=1>

Szükség lesz még:

- egy három gombos egérre (tapipad nem jó!)

A szoftvert érdemes a kurzus megkezdése előtt telepíteni a beépített Arnold renderelővel együtt.

Máshol/korábban szerzett tudás elismerése/ validációs elv:

– *részleges beszámítás/elismerés lehetséges*

Tanórán kívüli konzultációs időpontok és helyszín: