

### **Kurzusleírás (tematika)**

Kurzus neve: Média design projekt 2. / 3D Tervezés				
A kurzus oktatója, elérhetősége: Falvay Miklós <a href="mailto:falvay.miklos@gmail.com">falvay.miklos@gmail.com</a>				
Kód: B-MD-404	Kapcsolódó tanterv (szak/szint): BA	A tantárgy helye a tantervben (szemeszter): 4.	Kredit: 20	Tanóraszám: 16 (144) Egyéni hallgatói munkaóra: 356
Kapcsolt kódok:	Típus: gyakorlat-orientált	Szab.vál-ként felvehető-e? nem	Szab.vál. esetén sajátos előfeltételek: -	
A kurzus kapcsolatai (előfeltételek, párhuzamosságok): Előfeltétel: Média design projekt 1. Párhuzamosságok: MDP2 / Dramaturgia; MDP2 / Fizikai számítástechnika; MDP2 / Kortárs médiaművészet; MDP2 / Game design; MDP2/ Intervenció művészet				
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 eszköz vezérlése, térbeli nyomtatás vagy akár webes alkalmazás. Jelen kurzus célja a technológia alapját képező térbeli alakzatok, modellek létrehozásának módozatait megismertetni a hallgatókkal.				
Tanulási eredmények (fejlesztendő szakmai és általános kompetenciák):  Tudás: - Alapvető ismeretekkel rendelkezik szakterülete gazdasági, pénzügyi, szerzői jogi és társadalmi normáiról, etikai szabályozásáról, valamint áttekintéssel bír a szakterületét érintő intézményrendszerrel. - Érti az analitikus, kreatív és intuitív gondolkodási mód működésének főbb különbségeit, folyamatát, valamint ismeri az alapvető ötlet- és koncepciófejlesztési, valamint innovációs módszereket.  Képesség: - Kreatív, intuitív és analitikus alkotói módszereivel kilép a megszokott keretrendszerekből és új koncepciókat, innovatív megoldásokat fejleszt.  Attitűd: - Kritikai megértéssel viszonyul saját szakterületének történeti és kortárs eredményeihez, gyakorlataihoz, folyamataihoz és diskurzusaihoz.  Autonómia és felelősségvállalás: - Vezetett vagy felügyelt helyzetben a tervezési, alkotó folyamatot konzekvensen végig viszi, megérti az alapvető projektvezetői döntéseket és képes kreatív közreműködésre.				
A kurzus keretében feldolgozandó témakörök, témák:  Az órákon a klasszikus építkező logikát követő, a modifiereket alkalmazó, a modernebb szobrászati elven alapuló, valamint a parametrikus típusú eljárások is ismertetésre kerülnek.				

Tanulásszervezés/folyamatszervezés sajátosságai:

A hallgatók tennivalói, feladatai:

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

Ütemezés:

2023. március 27. - Előadás, feladatismertetés

2023. március 28. - Segédanyagok feldolgozása, hallgatói munkavégzés, konzultáció

2023. március 29. - Segédanyagok feldolgozása, hallgatói munkavégzés, konzultáció

2023. március 30. - Prezentáció

A tanulás környezete:

Az oktatás formája: online oktatás

Értékelés:

Teljesítendő követelmények:

A hallgató feladatmegoldásában, aktivitásában valósuljanak meg a kurzus célkitűzései; koherens tervezési folyamat végén szakmailag értékelhető minőségű, önálló koncepció alapuló munkát prezentáljon. Mind a tervezés, mind a kivitelezés során felelősségteljesen vegyen részt a munkában, legyen az egyéni vagy a csoportos.

Értékelés módja: gyakorlati demonstráció, beadandó elkészítése

Az értékelés szempontjai:

- Az órákon való aktív részvétel
- A munkafolyamat követhetősége és átláthatósága
- Határidők betartása
- A feladatok elkészítése

Az érdemjegy kiszámítása:

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%

91-100% = jeles (5)

81-90% = jó (4)

66-80% = közepes (3)

51-65% = elégséges (2)

0-50% = elégtelen (1)

A kurzus a *Média design projekt 2.* tárgy része. A kurzus tárgyon belüli értéke: 10%

A kurzust a tárgyon belül meghirdetett valamennyi kurzussal együtt fel kell venni (MDP2 / Game Design; MDP2 / Fizikai Számítástechnika; MDP2 / Dramaturgia; MDP2 / Kortárs Médiaművészet; MDP2 / 3D Tervezés; MDP2/ Intervenció művészet)

Amennyiben a hallgató a többkurzusú tárgy bármely kurzusából elégtelen osztályzatot szerez vagy valamely kurzusát nem teljesíti, az egész tárgy ismétlése szükséges.

Kötelező irodalom:

-

Ajánlott irodalom:

[https://www.youtube.com/playlist?list=PLa1F2ddGya\\_8V90Kd5eC5PeBjySbXWVGK1](https://www.youtube.com/playlist?list=PLa1F2ddGya_8V90Kd5eC5PeBjySbXWVGK1)

<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:

Máshol/korábban szerzett tudás elismerése/ validációs elv:

Tanórán kívüli konzultációs időpontok és helyszín:

Előzetes egyeztetés alapján, online