

Kurzusleírás (tematika)

Kurzus neve: Concept Art				
A kurzus oktatója, elérhetősége: Szatmári József Ottó, jottoszatmari@gmail.com				
Kód: B-SZ-301-MI-222302-01 M-SZ-301-MI-222302-01	Tantervi hely: szabadon választható tárgyak	Javasolt félév: -	Kredit:5	Tanóraszám: 44 Egyéni hallgatói munkaóra: 106
Kapcsolt kódok:	Típus: előadás/gyakorlat	Szab.vál-ként felvehető-e? igen	Szab.vál. esetén sajátos előfeltételek: Szakfüggetlen	
A kurzus kapcsolatai (előfeltételek, párhuzamosságok): nincs				
A kurzus célja és alapelvei: A kurzus betekintést ad a látványtervezés projektfejlesztésben való alkalmazásának elméleti és gyakorlati alapjaiba, és rávilágít annak összefüggéseire. A kurzus célja, hogy komplexen fejlessze a hallgatók kreativitását és szakmaiságát a látványtervezés területén.				
Tanulási eredmények (fejlesztendő szakmai és általános kompetenciák): Tudás: 1. Látványtervezés (karakter- és figuratervezés, képi absztrakció) 2. Tervezési folyamatok ismerete. Képesség: Képes látványtervek kialakítására, fejlesztésére és megvalósítására. Attitűd: 1. Innovatív szemlélet. 2. Szakmai, művészeti orientáció. Autonómia és felelősségvállalás: 1. Önállóság problémamegoldás tekintetében. 2. Nyitottság és aktív részvétel projektek kialakításában és formálásában.				
A kurzus keretében feldolgozandó témakörök, témák: – A Concept Art története – Műfajok – Technikák – Háttér- és karaktertervezés				

Tanulásszervezés/folyamatszervezés sajátosságai:

A kurzus menete, az egyes foglalkozások jellege és ütemezésük heti bontásban:

1. 02. 24. 14:20-17:20
bemutakozás
Concept Art – miről szól, típusok
legjobbak a szakmában – rövid bemutatás
2. 03. 03. 14:20-17:20
a Concept Art a hetvenes évektől napjainkig
3D filmgyártás – játékgyártás
munkamenet felépítése – különbözőségek
Freelance munka – pro, kontra
2-3 Digi trailer bemutatása
feladat – Shape technikák
3. 03. 10. 14:20-17:20
Concept Art műfajok
karakter set/enviroment design
keyshot, light/effects concept
történet, téma
teljes világ felépítése
karakter, helyszín, set kidolgozása
lépésről lépésre – referencia gyűjtése
digitális technikák bemutatása
feladat – sci-fi esetkészítés smudge technikák
4. 03. 17. 14:20-17:20
Sparth/Levy custom brush technikák
kompozíciós alapok másként
feladat – random shape, kompozíció
5. 03. 24. 14:20-17:20
karakter design – alapok, típusok, felépítés, stílusok
feladat – Feng Zhu – cimetry, photobashing technika
6. 03. 31. 14:20-17:20
gyakorlás, konzultáció
7. 04. 14. 14:20-17:20
enviroment – alapok, lényege, műfajok
munkamenet – alkalmazott, freelance
random shape technika, photobashing
8. 04. 21. 14:20-17:20
gyakorlás, konzultáció
9. 04. 28. 14:20-17_20
sci-fi enviroment alapok

10. 05. 05. 14:20-17:20
gyakorlás, konzultáció

11. 05. 12. 14:20-17:20
értékelés

A hallgatók tennivalói, feladatai:

Aktív, folyamatos jelenlét a konzultációkon, a különböző részfeladatok teljesítése.

A tanulás környezete:
tanterem

Értékelés:

Teljesítendő követelmények:

- aktív, folyamatos jelenlét a konzultációkon, foglalkozásokon, a feladatok határidőre, az elvárt színvonalon történő megoldása.
- aktív órán kívüli munka a projekten az oktatóval egyeztetett mérföldkövek mentén

Értékelés módja: gyakorlati demonstráció

Az értékelés szempontjai:

A gyakorlatokon való aktivitás, kreatív ötletek alkalmazása, megoldáskeresés. A feladatokban nyújtott teljesítmény. Szorgalom, fejlődés és tartalom.

Az érdemjegy kiszámítása:

Szorgalom, fejlődés, tartalom / egyenlő arányban, számtani átlag alapján.

Kötelező irodalom:

Ajánlott irodalom:

Egyéb információk:

Máshol/korábban szerzett tudás elismerése/ validációs elv:

– *részleges beszámítás/elismerés lehetséges*

Tanórán kívüli konzultációs időpontok és helyszín: