

Cím

Virtual Production

Tantermi ☐Stúdió, műterem vagy műhely ☒Külső helyszín ☒Online ☐

Kódok

M-KH-201-FS-252601-05, B-KH-201-FS-252601-05

Hirdető

MOME Jövőtanulmányok Iskolája

	Kurzus típusa	Kredit	Kontaktóra	Otthoni munkaóra	Tantárgy típusa	Félév	Melyik tantárgy része?
Alapadatok	Gyakorlat	-	30	5	Kurzusheti kurzus	2025-26 / Ősz	-

Ajánlás

A virtual production (VP) egy több elemből álló komplex produkciós gyakorlat, a filmkészítés egyik legújabb technikája. Leglátványosabb eleme a ledfal, melyen megjelenítik a virtuális hátteret, ez a kamera képében mosódik össze az épített előtérrel, díszlettel. A VP többek között az animációs filmek gyártási logikájához hasonlóan nagyfokú tervezhetőséget vezet be az élőszereplős mozgóképgyártásba. 3D térben, virtuálisan felépíthető a díszlet, pontosan modellezhető a jelenetek és a végleges képhez közeli előnézetet - prevíziót kaphatunk, amely által könnyebben hozhatók meg egyes kreatív döntések. A VP-ben való forgatás nem csak a produkciós költségeket csökkentheti, hanem hozzájárul a fenntartható filmgyártáshoz is: az egész stáb utaztatásával járó lokációváltások elhagyásával nagymértékben csökkenthető egy-egy produkció ökológiai lábnyoma is. A kurzusheti kurzus a United Illusions VP stúdióval közösen valósul meg.

Rövid leírás

A virtual production (VP) kurzus lényege, hogy a hallgatók megismerkedjenek a filmkészítés legújabb technikájának alapjaival, elméleti és gyakorlati modulokon keresztül. A technika megismerése, megértése után egy gyakorlati, forgatási feladattal zárul a kurzus.

Oktatók

Oktató neve	Oktató elérhetősége	BIO	Fogadóóra
Pencz Patrik	pecnz.patrik@teach.mome.hu	Virtual Art dept. Supervisor – United Illusions	-
Nemes Barnabás	nemesbarna@gmail.com	3D Generalist	-
			-

Félév menete

A kurzus menete	Órarendi időpontok
Kurzushétén minden nap	10:00-15:00

Alk.	Dátum	Tartalom
1	2025.10.13	Bevezetés – MOME - Mi az a virtual production? - A LED falas VP technikai háttere - Csapatok (Stábok) kialakítása, feladat kiadása.
2	2025.10.14	Virtuális környezet – MOME - 3D Scan alapok - UE alapok
3	2025.10.15	Virtuális környezet II. – MOME - Jelenetek véglegesítése - UE konzultációs lehetőség
4	2025.10.16	Forgatás – United Illusions, Fót - Forgatási nap a VP Stúdióban (a napon belüli pontos időintervallum az alap órarendtől eltérhet)
5	2025.10.17	Utómunka – MOME - Forgatott nyersanyag feldolgozása, alap utómunka - Anyagok bemutatása és kurzus zárása

Követelmények és értékelés

Aktív részvétel a kurzuson

Kötelező irodalom	-
-------------------	---

Ajánlott irodalom	Susan Zwerman és Jeffrey A. Okun. (2023) VES Handbook of Virtual Production Taylor & Francis Ltd. Noah Kadner. (év nélk.) The Virtual Production Field Guide Vol. 1-2. Epic Games Inc. Epic Games, Inc. 2024. „What is virtual production?” https://www.unrealengine.com/en-US/explainers/virtual-production/what-is-virtual-production
-------------------	--

Tanulási	<table border="1"> <tr> <td>Tudás</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Képesség</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Attitűd</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Felelősségvállalás</td> <td></td> </tr> </table>	Tudás		Képesség		Attitűd		Felelősségvállalás	
Tudás									
Képesség									
Attitűd									
Felelősségvállalás									

Felmentés	☒ Nem adható felmentés a kurzuson való részvétel és teljesítés alól, ☐ Felmentés adható egyes kompetenciák megszerzése, feladatok teljesítése alól, ☐ Más, tevékenységgel egyes feladatok kiválthatók, ☐ Teljes felmentés adható.
-----------	---

Tantervi kapcsolatok	<table border="1"> <tr> <th>Tantárgy</th> <th>Kapcsolódó kurzusok (párhuzamosságok)</th> <th>Kurzus érdemjegy aránya a tantárgyban</th> </tr> <tr> <td rowspan="3">Befoglaló tantárgy címe</td> <td>[Ez a kurzus]</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Másik kurzus címe</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Harmadik kurzus címe</td> <td></td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <th>A kurzus előfeltételei</th> <th>Szabadon választott esetén sajátos előfeltételek:</th> <th>Szabadon választhatóként felvehető?</th> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Tantárgy	Kapcsolódó kurzusok (párhuzamosságok)	Kurzus érdemjegy aránya a tantárgyban	Befoglaló tantárgy címe	[Ez a kurzus]		Másik kurzus címe		Harmadik kurzus címe		A kurzus előfeltételei	Szabadon választott esetén sajátos előfeltételek:	Szabadon választhatóként felvehető?			
Tantárgy	Kapcsolódó kurzusok (párhuzamosságok)	Kurzus érdemjegy aránya a tantárgyban															
Befoglaló tantárgy címe	[Ez a kurzus]																
	Másik kurzus címe																
	Harmadik kurzus címe																
A kurzus előfeltételei	Szabadon választott esetén sajátos előfeltételek:	Szabadon választhatóként felvehető?															

TechPark	<table border="1"> <tr> <th></th> <th>Eszközök</th> <th></th> </tr> <tr> <td rowspan="4">Igények</td> <td>HR (szakmai konzultáció)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Eszköz</td> <td>3-4 számítógép Unreal Engine-nel, Davinci Resolve-al</td> </tr> <tr> <td>Anyag</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Helyszín</td> <td></td> </tr> </table>		Eszközök		Igények	HR (szakmai konzultáció)		Eszköz	3-4 számítógép Unreal Engine-nel, Davinci Resolve-al	Anyag		Helyszín	
	Eszközök												
Igények	HR (szakmai konzultáció)												
	Eszköz	3-4 számítógép Unreal Engine-nel, Davinci Resolve-al											
	Anyag												
	Helyszín												

Egyéb információ	Hallgatók: (max. 12-14) (Media design: 4, Animáció: 4, Építész: 2, Fotó: 2) - A kiválasztásnál előnyt jelent 3D szoftverek, illetve Unreal Engine ismerete. Továbbá: rendezői, vágói, operatőri és egyéb filmes ismeretek.
------------------	--