

Kurzusleírás (tematika)

| | | | | |
|---|--|---|--|--|
| Kurzus neve: Média design projekt 2. / 3D Tervezés | | | | |
| A kurzus oktatója, elérhetősége: Falvay Miklós (falvay.miklos@teach.mome.hu) | | | | |
| Kód: B-MD-404 | Kapcsolódó tanterv (szak/szint): BA | A tantárgy helye a tantervben (szemeszter): 4. | Kredit: 20 | Tanóraszám: 24 Egyéni hallgatói munkaóra: 43 |
| 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. MDP2 / Game Design; MDP2 / Fizikai Számítástechnika; MDP2 / Dramaturgia; MDP2 / Kortárs Médiaművészet; MDP2/ Intervenció művészet; MDP / ID Spot tervezés | | | | |
| 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:

2024. március 25. - Előadás, feladatismertetés

2024. március 27. - Segédanyagok feldolgozása, hallgatói munkavégzés, konzultáció

2024. március 28. - 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 koncepción 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; MDP / ID Spot tervezés)

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://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