

### 1Kurzusleírás (tematika)

Kurzus címe: 3D A-Z				
Kurzus oktatók neve és elérhetősége: Brovinszki László – brovinszki@mome.hu				
Kód: B-SZ-401-FTK-232402-03 M-SZ-301-FTK-232402-03	Kapcsolódó tanterv (szak/szint): BA/MA	A tantárgy helye a tantervben (szemeszter):	Kredit: 5	Tanóraszám: 88 Egyéni hallgatói munkaóra: 62
Kapcsolt kódok:	Típus: előadás/gyakorlat/konzultáció	Szab.vál-ként felvehető-e? Igen	Szab.vál. esetén sajátos előfeltételek: szakfüggetlen	
A kurzus kapcsolatai (előfeltételek, párhuzamosságok):				
<p>A kurzus célja és alapelvei: A kurzus célja, hogy a hallgatók megismerjék az iparág szabvány szoftvere által kínált lehetőségeket, elsajátítsák a kezeléséhez szükséges alapokat. Tematikája nem egy részterületre fókuszál, inkább általános áttekintést ad a kreatív tervezéshez szükséges 3D technológiákról, munkafolyamatokról, továbbá hangsúlyos elemként jelenik meg a kreatív szoftverhasználat gyakorlatának elsajátítása és átültetése a mindennapi tervezési folyamatokba.</p> <p><b>A kurzus péntekenként, 11:20-17:20 tart!</b> <b>Csak akkor jelentkezz, ha elég kocka vagy, hogy ilyen hosszú ideig lemerülj a virtuális térbe!</b></p>				
Tanulási eredmények (fejlesztendő szakmai és általános kompetenciák):				
Tudás: <ul style="list-style-type: none"><li>- Ismeri a felülettel kapcsolatos alapfogalmakat, technikai hátteret.</li><li>- Ismeri a munkafolyamatok alapjait.</li></ul>				
Képesség: <ul style="list-style-type: none"><li>- Képes alapvetően alkalmazni a 3D-s eszközöket, technikákat.</li><li>- Képes átültetni a mindennapi tervezési folyamatokba.</li></ul>				
Attitűd: <ul style="list-style-type: none"><li>- Elkötelezett az önálló ismeretszerzésre a témában.</li><li>- Törekszik a 3D eszközök tudatos, tervezett alkalmazására.</li></ul>				
Autonómia és felelősségvállalás: <ul style="list-style-type: none"><li>- Nyitottan és aktívan vesz részt új szakmai tendenciák, módszerek és technikák megismerésében.</li></ul>				
A kurzus keretében feldolgozandó témakörök, témák: <ul style="list-style-type: none"><li>- modellezés (lowpoly, subdivision surface, hardsurface)</li><li>- árnyékolás és anyagfelületek (shading)</li><li>- UV, textúrázás</li></ul>				

- a világítás alapjai, fényforrások kezelése
- renderelés, rétegek, AOV, utómunka
- rigg és egyéb mozgató rendszerek
- 3D animáció alapjai, motion graphics
- VFX

Tanulásszervezés/folyamatszervezés sajátosságai:

A kurzus menete, az egyes foglalkozások jellege és ütemezésük:

1. 02. 23. 11:20-17:20 - felhasználói felület megismerése, bevezetés a modellezésbe
2. 03. 01. 11:20-17:20 - modellezési technikák (lowpoly, hardsurface, subdivision surface)
3. 03. 08. 11:20-17:20 - világítás alapjai, fényforrások kezelése, renderelés alapjai
4. 03. 22. 11:20-17:20 - árnyékolás és anyagfelületek (shading, materials)
5. 03. 29. 11:20-17:20 - UV, textúrázás
6. 04. 05. 11:20-17:20 - renderelés, render rétegek, AOV, utómunka
7. 04. 12. 11:20-17:20 - rigg, mozgató rendszerek, deformerek
8. 04. 19. 11:20-17:20 - rigg, mozgató rendszerek, deformerek
9. 04. 26. 11:20-17:20 - 3D animáció alapjai, animáció deformerekkel
10. 05. 03. 11:20-17:20 - motion graphics
11. 05. 10. 11:20-17:20 - VFX

A hallgatók tennivalói, feladatai:

Aktív részvétel az órákon, a részfeladatok megoldása.

A tanulás környezete: tanterem

Értékelés:

Teljesítendő követelmények:

A kurzus teljesítéséhez az órák hetven százalékán jelen kell lenni.

Értékelés módja: gyakorlati feladatok

Az értékelés szempontjai:

A gyakorlatokon való aktivitás, a kreatív ötletek alkalmazása, megoldáskeresés. A feladatokban nyújtott teljesítmény, a konzultációkon való aktív részvétel, a különböző részfeladatok teljesítésének színvonala.

Az érdemjegy kiszámítása:

Szorgalom, fejlődés, tartalom alapján.

Kötelező irodalom:

Ajánlott irodalom:

Egyéb információk:

A kurzuson a Maya szoftvert fogjuk használni, ami előzetes regisztráció után ingyenesen letölthető, telepíthető és használható a hallgatói jogviszony végéig.

[Autodesk Student Downloads and Resources](#)

Szükség lesz még egy – legalább - három gombos egérre és az utómunkához After Effects és Photoshop szoftverekre.

Máshol/korábban szerzett tudás elismerése/ validációs elv:

- *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.*

Tanórán kívüli konzultációs időpontok és helyszín:

Online, előre egyeztetett időpontban.