

Kurzusleírás (tematika)

Kurszus címe: Moho Magic				
Kurszus oktató(k) neve és elérhetősége: Brovinszki László, brovinszki@mome.hu				
Kód: B-SZ-401-FTK-242502-05_Moho_Magic	Kapcsolódó tanterv (szak/szint): BA/MA	A tantárgy helye a tantervben (szemeszter):	Kredit:	Tanóraszám:40 Egyéni hallgatói munkaóra: 110
Kapcsolt kódok: M-SZ-301-FTK-242502-05 M-SZ-E-101-FTK-242502-05	Típus: előadás/gyakorlat	Szab.vál-ként felvehető-e? igen	Szab.vál. esetén sajátos előfeltételek: Elsősorban animációs hallgatóknak!	
A kurszus kapcsolatai (előfeltételek, párhuzamosságok):				
A kurszus célja és alapelvei: A kurszus célja, hogy a résztvevők megismerjék az iparág egyik vezető vektoros szoftverét, alkalmazási lehetőségeit, használatának technikáit és a kapcsolódó munkafolyamatokat.				
Tanulási eredmények (fejlesztendő szakmai és általános kompetenciák): Tudás: <ul style="list-style-type: none">• Ismeri a felülettel kapcsolatos alapfogalmakat, technikai hátteret.• Ismeri a munkafolyamatok alapjait. Képesség: <ul style="list-style-type: none">• Képes alapvetően alkalmazni a vektoros eszközöket, technikákat.• Képes átültetni a mindennapi tervezési folyamatokba. Attitűd: <ul style="list-style-type: none">• Elkötelezett az önálló ismeretszerzésre a témában.• Törekszik a vektorgrafikus eszközök tudatos, tervezett alkalmazására. Autonómia és felelősségvállalás: Nyitottan és aktívan vesz részt új szakmai tendenciák, módszerek és technikák megismerésében.				
A kurszus keretében feldolgozandó témakörök, témák: <ul style="list-style-type: none">- kezelőfelület- munka alakzatokkal, karakterek rajzolása, ecsetek- rigging, maszkolás, rétegek- animáció- renderelés, utómunka				
Tanulásszervezés/folyamatszervezés sajátosságai: A kurszus menete, az egyes foglalkozások jellege és ütemezésük:				

1. 02. 21. 11:20-14:20 – kezelőfelület áttekintése, rétegek
2. 02. 28. 11:20-14:20 – Import PSd, alap rigging, target bone, dinamika, switch layer
3. 03. 07. 11:20-14:20 – Smart warp, görbék, smart bone, vitruvian bones
4. 03. 14. 11:20-14:20 – Smart warp, görbék, smart bone, vitruvian bones
5. 03. 21. 11:20-14:20 – vektoros karakterek riggelése
6. 03. 28. 11:20-14:20 – vektoros karakterek riggelése
7. 04. 04. 11:20-14:20 – vektoros karakterek riggelése
8. 04. 11. 11:20-14:20 – karakterek animációja
9. 04. 25. 11:20-14:20 – karakterek animációja
10. 05. 09. 11:20-14:20 – renderelés

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:

Kötelező irodalom:

Ajánlott irodalom:

Egyéb információk:

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:

nincs