Cím	***Silliest Locomotion***
Kódok	B-SZ-401-CS-2-262701-02 ; M-SZ-101-CS-2-262701-02
Hirdető	Classic School
Környezet	Tantermi / Stúdió, műterem vagy műhely / Külső helyszín / Online

Alapadatok						
Kurzus típusa	Kredit	Kontaktóra	Otthoni munkaóra	Tantárgy típusa	Félév	Melyik tantárgy része?
Gyakorlat/ konzultáció	5	40	110	Szabadon választható	2026/27 1.	

Ajánlás
Elsősorban animációs hallgatóknak, de szabad helyekre szakfüggetlen, BA/MA.

Rövid leírás
A kurzus célja, hogy a hallgatók megismerjék szoftver által kínált animációs lehetőségeket, elsajátítsák a kezeléséhez szükséges alapokat, megtanulják a 3D-s karakterépítés és animáció alapelveit. Hogyan lehet egyszerű eszközökkel karaktereket, stilizált látványvilágot és mozgást teremteni.

Oktatók			
Oktató neve	Oktató elérhetősége	BIO	Fogadóóra
Brovinszki László	brovinszki@mome.hu		

Félév menete	
A kurzus formátuma	Órarendi időpontok
Gyakorlat	Péntekenként 11:20-14:20
Az egyes foglalkozások jellege és ütemezésük, tanári közreműködés jelölése	

Hetek	Dátum	Heti tartalom	Műhely/speciális terem
1	09. 11.	Blender alapjai, navigáció, alapvető animációs felületek	
2	09. 18.	keymesh, stop-motion, sculpting alapok	
3	09. 25.	keymesh, stop-motion, sculpting alapok	
4	10. 02.	karakterépítés, módosítók, shapekeys, constrains	
5	10. 30.	karakterépítés, módosítók, shapekeys, constrains	
6	11. 06.	karakterépítés, lattice, bendybone	
7	11. 13.	karakterépítés, lattice, bendybone	
8	11. 20.	karakterépítés, topology, retopology	
9	11. 27.	karakterépítés, topology, retopology	
10	12. 04.	világítás, kamerák, animációk renderelése	
11			
12			
13			

Kurzusteljesítés feltételei, követelmények és értékelés				
A hallgatók tennivalói, feladatai				
Követelmény, beadandó munka	Értékelés módja	Értékelés szempontjai	Leadási határidő, alkalom	Súly az érdemjegyben
Aktív részvétel az órákon, a részfeladatok megoldása.	gyakorlati feladatok	A gyakorlatokon való aktivitás, a kreatív ötletek alkalmazása, megoldáskeresés. A feladatokban nyújtott teljesítmény, a konzultációkon való aktív részvétel, a különböző részfeladatok teljesítésének színvonala.		
Általános, átfogó feltételek				
A kurzus teljesítéséhez az órák hetven százalékán jelen kell lenni.				

Jegyzetek és irodalom
Kötelező irodalom
Kurzus jegyzetei, prezentációi
Ajánlott irodalom

Tanulási eredmények	
Tudás	• Ismeri a felülettel kapcsolatos alapfogalmakat, technikai hátteret. • Ismeri a munkafolyamatok alapjait.
Képesség	• Képes alapvetően alkalmazni a 3D-s eszközöket, technikákat. • Képes átültetni a mindennapi tervezési folyamatokba.
Attitűd	• Elkötelezett az önálló ismeretszerzésre a témában. • Törekszik a 3D eszközök tudatos, tervezett alkalmazására.
Autonómia és felelősségvállalás	• Nyitottan és aktívan vesz részt új szakmai tendenciák, módszerek és technikák megismerésében. .

Felmentés
<u>Nem adható felmentés a kurzuson való részvétel és teljesítés alól.</u> Más, tevékenységgel egyes feladatok kiválhatók. Teljes felmentés adható. A teljes vagy részleges felmentés részleteit az oktatóval és a szakvezetővel szükséges egyeztetni.

Tantervi kapcsolatok		
Tantárgy	Kapcsolódó kurzusok (párhuzamosságok)	Kurzus érdemjegy aránya a tantárgyban
-		
A kurzus előfeltételei	Szabadon választott esetén sajátos előfeltételek:	Szabadon választhatóként felvehető?
nincs	Szakfüggetlen, de elsősorban animációs hallgatóknak. BA/MA	Igen

Mesterséges intelligencia használatára vonatkozó irányelvek és szabályok a kurzusban
A mesterséges intelligencia egyetemi használatára a Moholy-Nagy Művészeti Egyetem Mesterséges Intelligencia és Plágiumszabályzata vonatkozik.

Alapanyagigény	**Ki biztosítja?**
Alapanyagigény	Tech Park / Szak / Hallgató
Alapanyagigény	Tech Park / Szak / Hallgató

Egyéb információ, megjegyzések