

Kurzusleírás (tematika)

Kurzus címe: Anijam – Toon Boon				
Kurzus oktató(k) neve és elérhetősége: Nyikos László				
Kód: B-AN-201	Kapcsolódó tanterv (szak/szint):	A tantárgy helye a tantervben (szemeszter): BA1 BA2 BA3	Kredit: 5	Tanóraszám: 40 Egyéni hallgatói munkaóra:
Kapcsolt kódok:	Típus: (szeminárium/előadás/gyakorlat/konzultáció stb.)	Szab.vál-ként felvehető-e?	Szab.vál. esetén sajátos előfeltételek:	
A kurzus kapcsolatai (előfeltételek, párhuzamosságok):				
<p>A kurzus célja és alapelvei: A kurzus során a hallgatók átfogó betekintést nyernek a Toon Boom animációs szoftver professzionális használatába, melyet a szakma elismert képviselői vezetnek be. A képzés fókuszában a karakterépítés, riggelés és animációs mozgások alapvető technikai megoldásai állnak, melyek elsajátítása révén a résztvevők képesek lesznek önálló, magas színvonalú animációs projektek kivitelezésére.</p> <p>A kurzus célja, hogy a hallgatók megismerjék az iparág szabvány szoftvere által kínált lehetőségeket, elsajátítsák a kezeléséhez szükséges alapokat.</p> <p>Tematikája nem egy részterületre fókuszál, inkább általános áttekintést ad a kreatív tervezéshez szükséges 2D technológiákról, munkafolyamatokról, továbbá hangsúlyos elemként jelenik meg a kreatív szoftverhasználat gyakorlatának elsajátítása és átültetése a mindennapi tervezési folyamatokba.</p> <p>Tematikája nem egy részterületre fókuszál, inkább általános áttekintést ad a kreatív tervezéshez szükséges 2D technológiákról, munkafolyamatokról, továbbá hangsúlyos elemként jelenik meg a kreatív szoftverhasználat gyakorlatának elsajátítása és átültetése a mindennapi tervezési folyamatokba.</p>				
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 2D-s eszközöket, technikákat.• Képes átültetni a mindennapi tervezési folyamatokba.				
Attitűd:				
<ul style="list-style-type: none">• Elkötelezett az önálló ismeretszerzésre a témában.• Törekszik a 2D eszközök tudatos, tervezett alkalmazására.				
Autonómia és felelősségvállalás:				
<ul style="list-style-type: none">• Nyitottan és aktívan vesz részt új szakmai tendenciák, módszerek és technikák megismerésében.				

A kurzus keretében feldolgozandó témakörök, témák:

- modellezés
- riggelés
- mozgatás
- renderelés

Tanulásszervezés/folyamatszervezés sajátosságai:

A kurzus menete, az egyes foglalkozások jellege és ütemezésük (több tanár esetén akár a tanári közreműködés megosztását is jelezve):

A hallgatók tennivalói, feladatai:

A tanulás környezete: (pl. tanterem, stúdió, műterem, külső helyszín, online, vállalati gyakorlat stb.)

Értékelés:

(Több oktató és oktatónként külön értékelés esetén oktatónként megbontva)

Teljesítendő követelmények:

Értékelés módja: (milyen módszerekkel zajlik az értékelés {teszt, szóbeli felelet, gyakorlati demonstráció stb.})

Az értékelés szempontjai (mi mindent veszünk figyelembe az értékelésben):

Az érdemjegy kiszámítása (az egyes értékelt követelmények eredménye hogyan jelenik meg a végső érdemjegyben? {pl. arányok, pontok, súlyok}):

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: