

Kurzusleírás (tematika)

Kurszus címe: Silliest Locomotion				
Kurszus oktató(k) neve és elérhetősége: Brovinszki László, brovinszki@mome.hu				
Kód: B-SZ-401-CS-2- 252602-02	Kapcsolódó tanterv (szak/szint): BA/MA	A tantárgy helye a tantervben (szemeszter):	Kredit: 5	Tanóraszám:40 Egyéni hallgatói munkaóra: 110
Kapcsolt kódok:	Típus: előadás/gyakorlat/ konzultáció	Szab.vál-ként felvehető-e? igen	Szab.vál. esetén sajátos előfeltételek: Elsősorban animációs hallgatóknak!	
A kurszus kapcsolatai (előfeltételek, párhuzamosságok): nincs				
A kurszus célja és alapelvei: A kurszus 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.				
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 3D-s eszközöket, technikákat.- Képes átültetni a mindennapi tervezési folyamatokba. Attitűd: <ul style="list-style-type: none">- Elkötelezett az önálló ismeretszerzésre a témában.- Törekszik a 3D 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 kurszus keretében feldolgozandó témakörök, témák: <ul style="list-style-type: none">- Blender animációs felületei- 3D animáció alapfogalmai- mocap animációk felhasználása- világítás renderelés				
Tanulásszervezés/folyamatszervezés sajátosságai: A kurszus menete, az egyes foglalkozások jellege és ütemezésük: 1. 02. 20. 11:20-14:20 – Blender alapjai, navigáció, alapvető animációs felületek				

2. 02. 27. 11:20-14:20 – keymesh, stop-motion, sculpting alapok
3. 03. 06. 11:20-14:20 – keymesh, stop-motion, sculpting alapok
4. 03. 13. 11:20-14:20 – karakterépítés, módosítók, shapekeys, constrains
5. 03. 20. 11:20-14:20 – karakterépítés, módosítók, shapekeys, constrains
6. 03. 27. 11:20-14:20 – karakterépítés, lattice, bendybone
7. 04. 10. 11:20-14:20 – karakterépítés, lattice, bendybone.
8. 04. 17. 11:20-14:20 – karakterépítés, topology, retopology
9. 04. 24. 11:20-14:20 – karakterépítés, topology, retopology
10. 05. 08. 14:20-17:20 – világítás, kamerák, animációk renderelése

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:

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

