

TANTÁRGYI LEÍRÁS

| | |
|--|--|
| A tantárgy neve magyar nyelven: | Digitális stúdiók 3. |
| A tantárgy neve angol nyelven: | Digital Studies III. |
| A tantárgy kreditértéke: | 5 |
| A tantárgy elektronikus tanulmányi rendszer kódja: | BN-DIGST3-05-GY |
| A tantárgy besorolása: | kötelező |
| Az oktatás nyelve (ha az nem magyar): | magyar |
| A tantárgy gondozásáért felelős szervezeti egység: | Animáció és Média Design Tanszék |
| A tanóra típusa és óraszám: | Gyakorlat, heti óraszám: 4, féléves óraszám: 0 |
| Munkarend (nappali / levelező): | Nappali |
| A tantárgy meghirdetésének féléve: | 2022/2023 1. félév |
| Előtanulmányi feltételek: | [Digitális stúdiók 2. (teljesítés)] |

A TANTÁRGY CÉLJA, TANULÁSI EREDMÉYNEK:

A félév során tovább bővülnek a digitális eljárásokhoz kapcsolódó ismeretek. A hallgatók speciális animációs és modellező szoftverek működési és tervezési elvét ismerik meg, átlátják a digitális tervezési folyamatok logikáját, és képesek összekapcsolni az alkotói folyamatok különböző szakaszaival.

A TANTÁRGY TARTALMÁNAK RÖVID LEÍRÁSA:

A modul: A kurzus elvégzésével a hallgató képessé válik önállóan használni a ZBrush virtuális mintázó-környezetét. El tudja készíteni a tömegvázlatait az előre meghatározott elképzelések szerint és a felület felosztásával képzett nagy poligonszámú modellen további részleteket tud kialakítani. Az organikus mintázáson felül geometrikus alapformák segítségével változatos alakzatokat képezhet. A munkafolyamat a mintázás mellett arra is kitér, hogy miként festhető a felület, illetve milyen módon állíthatók elő a kívánt anyagminőségek a végleges képeken.

B modul: A kurzus keretein belül a hallgatók a Moho 12.5 program segítségével a 2D vektoros animáció alapjait sajátítják el. A félév középpontjában a vektoros figuratervezés és csontozás áll. A hallgatók a maguk által készített karaktereket megtanulják jelenetbe illeszteni és megmozgatni.

A HALLGATÓ FELADATAI, TERVEZETT TANULÁSI TEVÉKENYSÉGEI:

A modul: A hallgatók a digitális mintázás elvének megismerése után rögtön találkoznak a gyakorlati felhasználással is. Az előkészített fájlokon keresztül lehetőségük van arra is, hogy felismerjék a tervezői döntéseket a digitális mintázásban. Miután az egyes munkafázisokat áttekintették a hallgatói projektekre helyeződik a hangsúly, így készülnek el digitális mintázással ez egyéni karakter koncepciók.

B modul: A hallgatók a félév során elkészítik a saját figuraterveiket, becsontozzák, majd elkészítenek egy rövid animációt, amin keresztül bemutatják hogyan tud sétálni és megfordulni a karakterük.

A TÁRGY ÉRTÉKELÉSE:

Az osztályzás szempontjai:

- órai aktivitás, jelenlét
- a példafeladatok kivitelezésének minősége
- kommunikáció és problémamegoldás
- egyéni fejlődés
- a végleges prezentáció minősége és érthetősége

- a kiválasztott végleges projekt határidő szerinti kivitelezése

Érdemjegyek:

jeles: 91-100%

jó: 76-90%

közepes: 61-75%

elégséges: 51-65%

elégtelen: 0-50%

A félévi jegy komponensei:

Szakmai, gyakorlati tudás (30%)

- Szoftverek használata
- Munkafolyamat tervezése

Elméleti tudás (15%)

- Probléma felvetés
- Következtetések levonása

Alkotói készségek (30%)

- Egyéni kreativitás
- Részletek kidolgozása
- Elhivatottság

Soft skillek (25%)

- Együttműködés
- Közreműködői készség
- Rugalmasság
- Kommunikáció
- Prezentáció

- Önértékelés

Az értékelés az elkészült feladatok és az azt bemutató dokumentáció és szóbeli beszámoló alapján történik a kiértékelésen.

A hallgató a kiértékelésen érdemjegyet és szóbeli értékelést kap, ezt megelőzően a félévfolyamán az oktató visszajelzést ad a munkáira, feladat megoldásaira.

KÖTELEZŐ IRODALOM:

- 3D Total: Beginner's Guide to ZBrush, 3DTotal Publishing, December 26, 2017, <https://store.3dtotal.com/products/beginners-guide-to-zbrush>
- Chris Legaspi: Anatomy for 3D Artists: The Essential Guide for CG Professionals, 3DTotal Publishing, 2015, <https://www.3dtotalpublishing.com/2015/11/anatomy-for-3d-artists/>
- Scott Spencer: ZBrush Creature Design: Creating Dynamic Concept Imagery for Film and Games, Sybex, May 8, 2012, <https://www.wiley.com/en-gb/ZBrush+Creature+Design%3A+Creating+Dynamic+Concept+Imagery+for+Film+and+Games-p-9781118236260>