

TANTÁRGYI LEÍRÁS

A tantárgy neve magyar nyelven:	Digitális tervezés 3.
A tantárgy neve angol nyelven:	Digital Design III.
A tantárgy kreditértéke:	5
A tantárgy elektronikus tanulmányi rendszer kódja:	MN-DIGTR3-05-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 tervezés 2. (teljesítés)]

A TANTÁRGY CÉLJA, TANULÁSI EREDMÉYNEK:

A tárgy a korábbi tapasztalatokra alapozva, továbbra is az egyéni stílus és projektre szabott munkamódszer fejlesztésére helyezi a hangsúlyt, szem előtt tartva a gyárthatóság szempontjait. A tárgyalat területek érintik a 2d és 3d animáció, valamint a vizuális effektek animációs vonatkozású területét. A féléves gyakorlatok elvégzésével a hallgató képes lesz mérlegelni a lehetséges munkamódszerek tekintetében és azokból kiválasztani és továbbfejleszteni a projektjéhez leginkább alkalmas eljárást.

A TANTÁRGY TARTALMÁNAK RÖVID LEÍRÁSA:

3D (Bogdán Zoltán): A félév alatt egy komplexebb 3D animáció elkészítése lesz a feladat, az előző években már megismert Autodesk szoftver segítségével. A félév kiemelt feladata a Maya 2022 további animációs, szimulációs eszközeinek megismerése. A félév végére egy olyan videót készítünk, amiben folyadék, tűz és ruha szimuláció egyaránt szerepel.

A HALLGATÓ FELADATAI, TERVEZETT TANULÁSI TEVÉKENYSÉGEI:

3D (Bogdán Zoltán): A megoldások között az alábbi észlelési, technikai és eszközhasználati szempontok szerepelnek:

1. Autodesk Maya szoftver használata
2. Kreatív animáció
3. Számítógépes megvalósítás
4. Stílus- és műfajismeretek

2D (Palotás Kincső):

Feladat leírás: Karakter animáció loop, melynek hossza: 5 mp.

A TÁRGY ÉRTÉKELÉSE:

Az osztályzás szempontjai:

- órai aktivitás, jelenlét
- a létrehozott munkák, átgondoltsága, minősége, eredetisége
- önálló munka,
- kommunikáció a tanárral, együttműködés
- a prezentáció tartalma
- a feladatok határidőre való teljesítése

Érdemjegyek:

91-100%: jeles

76-90%: jó

61-75%: közepes
51-65%: elégséges
0-50%: elégtelen

A félévi jegy komponensei:

- Szakmai, gyakorlati tudás (30%)
 - Eszközök használata
 - Szoftverek használata
 - Munkafolyamat tervezése

- Elméleti tudás (15%)
 - Kutatás
 - Probléma felvetés
 - Következtetések levonása

- Alkotói készségek (30%)
 - Egyéni kreativitás
 - Innovatív gondolkodás
 - Elhivatottság

- Soft skill-ek (25%)
 - Együttműködés
 - Közreműködői készség
 - Rugalmasság
 - Kommunikáció
 - Prezentáció

- Kommunikáció a munkafolyamatok során
- Önértékelés

Az értékelés az elkészült munka és az azt bemutató dokumentáció és szóbeli beszámoló alapján történik a kipakoláson.

A hallgató érdemjegyet és szóbeli értékelést kap, félévközben önreflexiós gyakorlatok zajlanak.

KÖTELEZŐ IRODALOM:

- Derakhshani, Dariush: *Maya : 3D modellezés és animáció*. Perfact-Pro, 2009
- Kelly Murdock: *Maya 2022 BasicsGuide* , SDC Publications, 2021,
https://www.enbook.hu/catalog/product/view/id/5616265?gclid=EAlaIqobChMIsoKTKZLu-QIVfoxoCR2BIANpEAQYASABEgIP3vD_BwE
- Kelly Murdock: *Maya 2020 BasicsGuide* , SDC Publications, 2020,
<https://www.enbook.hu/catalog/product/view/id/5207578>