

TANTÁRGYI LEÍRÁS

A tantárgy neve magyar nyelven:	Média labor 3.
A tantárgy neve angol nyelven:	Media Laboratory III.
A tantárgy kreditértéke:	7
A tantárgy elektronikus tanulmányi rendszer kódja:	BN-MEDLB3-07-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: 6, féléves óraszám: 0
Munkarend (nappali / levelező):	Nappali
A tantárgy meghirdetésének féléve:	2022/2023 1. félév
Előtanulmányi feltételek:	[Média labor 2. (teljesítés)]

A TANTÁRGY CÉLJA, TANULÁSI EREDMÉYNEK:

A kurzus célja a média design specifikus képalkotás eszközismereti (szoftverismereti), alkotói, (tervezői) és művészi (esztétikai szemlélet szempontjából) elsajátítása haladó szinten. A hallgató a kurzus elvégzése eredményeképpen képes haladó szinten felismerni, elemezni, érteni és felhasználni (alkalmazni) valamint prezentálni a média design specifikus képalkotás területét képező ismeretanyagot, technikai tudást, alkotói képességet és prezentációs eljárásokat.

A TANTÁRGY TARTALMÁNAK RÖVID LEÍRÁSA:

Szabó Eszter / Cseszneg Gyöngyi - Adobe Animate (A későbbiekben "A."): Adott koncepció vizuális megjelenítése, különféle hangulatok megfogalmazása a kompozíció, a részletek, a színek és gesztusok kidolgozásával 2D animációban. Egyéni karakter kidolgozása az Adobe Animate szoftver segítségével. Szabadkézi és vektoros rajzolás digitális tollal különféle stílusokban

Berkes Bálint - 3D mapping (A későbbiekben "B.")
Bevezetés a 3Dmapping világába. A diákok találkoznak egy olyan helyzettel, ahol az alkotásuk installáció formájában működik igazán. Sokkal nagyobb hangsúlyt kell fektetni az "egyszeri élmény" kialakítására. Ennek a folyamatnak a megértéséhez, mint alkotó, mint technikus kell gondolkodnunk, hogy kihozhassák az ötleteikből a maximumot. A tíz alkalom során a projection mapping világának alapvető formanyelvét, eszközeit, felmerül problémáit nézzük át és implementáljuk a hallgatók munkáiba.

A HALLGATÓ FELADATAI, TERVEZETT TANULÁSI TEVÉKENYSÉGEI:

A: Adobe Animate szoftver alapjai, karakter design, adott koncepció, kontextus művészi megjelenítése

B: A 3D mapping alapjainak megismerése. A Resolume Arena szoftver bemutatása és elsajátítása. A tervezői, kivitelezői feladatok megértése és alkalmazása.
A diákok több fajta mapping feladattal szembesülnek, mint egyéni, mint csoportos tematikában. Kihívás mind művészi, mind technikai oldalról érinti őket.

A TÁRGY ÉRTÉKELÉSE:

jelenlét 10%

órai feladatok és részvétel 40%

házi feladatok: tanult technikák kreatív beépítése saját munkába, munka egyedisége, kidolgozottsága 20%

határidők betartása 20%
kipakolás prezentáció 10%

91-100% kiváló
76-90% jó
61-75% megfelelt
51-65% elégséges
0-50% elégtelen

KÖTELEZŐ IRODALOM: