

TANTÁRGYI LEÍRÁS

A tantárgy neve magyar nyelven:	Kiterjesztett média
A tantárgy neve angol nyelven:	Expanded Media
A tantárgy kreditértéke:	7
A tantárgy elektronikus tanulmányi rendszer kódja:	MN-KITERM-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:	-

A TANTÁRGY CÉLJA, TANULÁSI EREDMÉYNEK:

A kurzus célja az Autodesk Maya szoftver használatának kezdő szintű elsajátítása, kiegészítésként pedig a Substance termékcsalád-After Effects-Maya szoftverek közti együttműködés elsajátítása a kurzus elvégzéséhez alapvetően szükséges animált és állóképes 3D-s szinten. A hallgató a kurzus elvégzése eredményeképpen képes lesz a saját 3D modelleit, karaktereit, környezeteit, absztrakt kísérletezéseit fizikailag pontos vagy stilizált árnyalással és fényeléssel állókép rendereken vagy animált videókon keresztül prezentálni.

A TANTÁRGY TARTALMÁNAK RÖVID LEÍRÁSA:

A félév első felében a hallgatók képesek lesznek beazonosítani, hogy a felmerülő önálló, 3D-s CGI látvánnyal vizualizálható ötleteiket milyen szoftverfüggetlen renderelési és textúrázási metódusokkal, kamerakezeléssel, 3D-modellezéssel tudják megvalósítani.

Az órai gyakorlati feladatokon keresztül kísérletezünk kameramozgatásokkal, PBR (fizikailag pontos) vagy stilizált material shading-el, absztrakt térszerkezeti formák, vagy game engine-ekben hasznosítható környezetek modellezésével és mindezek animációjával. A félév második felében elkészítünk egy szoftvereken átívelő animációs projektet, ami egyben a félév végi beadandó feladatuk megvalósításához nyújt segítséget.

A HALLGATÓ FELADATAI, TERVEZETT TANULÁSI TEVÉKENYSÉGEI:

A PBR materialok referencia fotók alapján történő rekonstrukciója, az ehhez kapcsolódó Node rendszerek és a kiegészítő matematikai funkciók alkalmazása, Displacement map (vagy height map-ek) előkészítése Photoshopban, After Effects-ben, (vagy pl a World Machine szoftverben) a 3D alkalmazások számára.

3D modellezésnél, animálásnál és bevilágításnál (pl referencia fotók, vagy tutorialokból és az interneten fellelhető tanulmányokból, 3D fórumokról összegyűjtött információkra támaszkodva) az előzetes tervezés, majd a megfelelő gyártási metódus kiválasztása és elkészítése a feladatuk.

A TÁRGY ÉRTÉKELÉSE:

Az értékelés az elkészült beadandó dolgozat vagy prezentáció alapján történik
A hallgató érdemjegyet kap.

Az osztályzás szempontjai:

- a létrehozott munkák, tervek átgondoltsága, minősége, validitása
- önálló munka, invenció

Érdemjegyek:

91-100%: jeles
76-90%: jó
61-75%: közepes
51-65%: elégséges
0-50%: elégtelen

A félévi jegy komponensei:

- Szakmai, gyakorlati tudás (45%)
- Eszközök használata
- Szoftverek használata
- Munkafolyamat tervezése

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

- Alkotói készségek (40%)
- Egyéni kreativitás
- Innovatív gondolkodás
- Elhivatottság

KÖTELEZŐ IRODALOM:

- Matt Pharr, Greg Humphreys, Wenzel Jakob: Physically ?Based Rendering, <https://moly.hu/konyvek/matt-pharr-greg-humphreys-wenzel-jakob-physically-based-rendering> (Physically ?Based Rendering by Matt Pharr, Greg Humphreys, Wenzel Jakob <https://moly.hu/konyvek/matt-pharr-greg-humphreys-wenzel-jakob-physically-based-rendering>)