

TANTÁRGYI ADATLAP

Tantárgy neve: 3D vizualizáció 1-2 (BA)	Kreditértéke: 3
A tantárgy besorolása: kötelező törzsanyag	
A tantárgy elméleti vagy gyakorlati jellegének mértéke, „képzési karaktere” 20% elmélet 80% gyakorlat	
A tanóra típusa¹: gyakorlati óra (szoftverismeret) óraszám: heti 2 óra az adott félévben, Nyelve: magyar és angol Az adott ismeret átadásában alkalmazandó további módok, jellemzők²: egyéni felkészülés oktató által összeállított oktatóvideók segítségével	
A számonkérés módja (koll. / gyj. / egyéb ³): gyakorlati jegy Az ismeretellenőrzésben alkalmazandó további (sajátos) módok⁴: gyakorlófeladatok elvégzése és ellenőrzése	
A tantárgy tantervi helye (hányadik félév): 3. és 4. félév	
Előtanulmányi feltételek: a félévek egymásra épülnek	
Tantárgyleírás: az elsajátítandó ismeretanyag tömör, ugyanakkor informáló leírása: A tantárgy célja a látványtervezés digitális módszertanának beható megismerése a 3D digitális szoftverek alkalmazásával. A kurzus célja, hogy a hallgatók a 3D-s programokban létrehozott térmodelleket renderelt, textúrázott és befényelt 2D-s látványtervekké tudják alakítani. A két féléven át tartó kurzus a Blender nyújtotta digitális térábrázolás alapismereteitől a filmipar diktálta kihívásoknak is megfelelő, komplex látványtervek elkészítésére készíti fel a hallgatókat. 1. szemeszter: 3D-s szoftverismereti alapok elsajátítása – Blender alapismeretek, összekapcsolva a 2D digitális vizualizációval. 2. szemeszter: Blender emelt szintű szoftverismeretek elsajátítása, mely a színházi és filmes díszletek látványterveinek elkészítését célozza meg, 3D-s térmodell létrehozásával kiegészítve.	
A 2-5 legfontosabb kötelező, illetve ajánlott irodalom (jegyzet, tankönyv) felsorolása bibliográfiai adatokkal (szerző, cím, kiadás adatai, (esetleg oldalak), ISBN)	
Óvári Győző: A színháztechnika elméleti alapjai Színház- és Filmművészeti Főiskola, 1975 Creatic Successul set Design Atlantic Publishing Group, 2018 ISBN 9781620236086 Behind the Scenes: Stagecraft Handbook for Set Design & Construction Mr. Bradley A. Gerard, 2019	

¹ Nftv. 108. § 37. *tanóra*: a tantervben meghatározott tanulmányi követelmények teljesítéséhez az oktató személyes közreműködését igénylő foglalkozás (előadás, szeminárium, gyakorlat, konzultáció), amelynek időtartama legalább negyvenöt, legfeljebb hatvan perc.

² pl. esetismertetések, szerepjáték, tematikus prezentációk stb.

³ pl. folyamatos számonkérés, évközi beszámoló

⁴ pl. esettanulmányok, témakidolgozások, dolgozatok, esszék, üzleti, szervezési tervek stb. bekérése

ISBN 978-0578447933

Making the Scene: A History of Stage Design and Technology in Europe and the United States

Thobin Theatre Art Found, 2010

ISBN 978-0292722736

Stock Scenery Construction Handbook

Broadway Press, 2015

ISBN 978-0911747430

Illustrated Theatre Production Guide

Routledge, 2020

ISBN 978-0367152031

A perspektivikus ábrázolás kézikönyve

Replika Kiadó, 2005

ISBN 978-963-87839-0-5

Azoknak az **előírt szakmai kompetenciáknak, kompetencia-elemeknek** (*tudás, képesség stb., KKK 7. pont*) a felsorolása, **amelyek kialakításához a tantárgy jellemzően, érdemben hozzájárul**

Célzott szakmai kompetenciák:

a) tudása

- Digitális programok, szoftverek ismerete a látványtervezésben.
- Tudatában van a digitális programok jelentőségével a látványtervezésben.
- Tájékozott a különböző programok tartalmáról és azok felhasználhatóságáról, mint elengedhetetlen munkaeszköz.

b) képességei

- A tanult anyagot képes beépíteni eddigi tudásába és megfelelően használni a tervezés során
- Képe az elsajátított digitális tudás magas szintű használatára a minőségű művészeti alkotómunka érdekében.
- Képes a tanult digitális technikákat és szoftver használatot a látványtervezési folyamatokba beépíteni

c) attitűd

- A folyamatosan fejlődő és újonnan megjelenő digitális programokat figyelemmel kíséri és fejleszti eddigi tudását
- A nemzetközi scenográfiában ismert programhasználatokhoz igazodik és folyamatosan fejleszti ismereteit

d) autonómia, felelősség

- Megszerzett tudását beépíti magas művészi szintem végzett munkájába, nyitott az újításokra és a csapat munkára
- Felismeri a jelentőségét az új digitális programok használatának a tervezési folyamatokban. Ezt a tudását kizárólag a magasabb művészeti minőség létrehozására alkalmazza.
- Tiszteli mesterségbeli tudását alkotótársainak

Tantárgy felelőse: Pajor Patrícia

Tantárgy oktatásába bevont oktató(k) és elérhetősége(ik): Sebestyén Miklós óraadó

A tantárgy tanításának időpontja/helyszíne: Intermédia (számítógépterem)

Tantárgykódja: LAA-DIAK01-25-C, LAA-DIAK02-25-C

Felelős tanszéke: Látványtervező Tanszék
Képzési idő szemeszterekben: 2 félév
Tanórák száma összesen: 26+30 óra
Tanulmányi követelmények: -
Oktatási módszerek: órai részvétel
Javasolt tanulási módszerek: otthoni gyakorlás
A hallgató egyéni munkával megoldandó feladatainak száma: 1 3D-s térmodell tervezési feladata a megadott paraméterek alapján
Felhasználható fontosabb technikai és egyéb segédeszközök: számítógép, digitális rajztábla
Szabadon választható (az infrastrukturális adottságokat figyelembe véve) tárgyként meghirdetve a jelentkező hallgatók létszáma (a tárgyat kötelezően felvevő hallgatóval együtt): évfolyam létszám

87/2015. (IV. 9.) Korm. rendelet:

54. § (2)⁹⁵ A képzési és kimeneti követelmények szerint megszerezhető kompetenciák alapján meghatározott tanterv kötelező, kötelezően választható és szabadon választható tantárgyakból, tantervi egységekből, továbbá kritériumkövetelményekből épül fel. Szabadon választható tantárgy esetében a felsőoktatási intézmény nem korlátozhatja a hallgató választását a felsőoktatási intézmények által meghirdetett tantárgyak körében.

Nft 2011. évi CCIV. törvény

49. § (2)²²⁹ A hallgató részére biztosítani kell, hogy tanulmányai során az oklevél megszerzéséhez előírt összes kredit legalább öt százalékaig, az intézmény szervezeti és működési szabályzata alapján szabadon választható tárgyakat vehessen fel – vagy e tárgyak helyett teljesíthető önkéntes tevékenységben vehessen részt –, továbbá az összes kreditet legalább húsz százalékkal meghaladó kreditértékű tantárgy közül választhasson.