

TANTÁRGYI ADATLAP

Tantárgy neve: A digitális látványtervezés elmélete és gyakorlata 1-4 (MA)	Kreditértéke: 3+3+2+2
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 4/2 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): 1.-4. félév	
Előtanulmányi feltételek: a tantárgy félévei egymásra épülnek	
Tantárgyleírás: az elsajátítandó ismeretanyag tömör, ugyanakkor informáló leírása: A tantárgy célja a látványtervezés digitális módszertanának beható megismerése 3D digitális szoftverek alkalmazásával. A kurzus célja, hogy a hallgatók a 3D-s programokban (Rhino/Blender/3dsMax/Unreal Engine) létrehozott térmodelleket 2D-s Concept Art látványtervekké, valamint 3D-s, virtuálisan is bejárható modellekké tudják alakítani. A négy féléven át tartó kurzus a digitális térábrázolás alapismereteitől a filmipar diktálta kihívásoknak is megfelelő, komplex látványtervek elkészítésére készíti fel a hallgatókat. A tananyag tartalmazza a Concept Art elméleti és gyakorlati módszertanát, mely a mesterséges intelligencia nyújtotta vizuális tervezés lehetőségeit is beilleszti a munkafolyamatba. 1. szemeszter: 3D-s szoftverismereti alapok elsajátítása, összekapcsolva a 2D digitális vizualizációval. A szoftverismeretek elmélyítése, valamint a szemeszterhez kapcsolódó tervezési folyamatok végigkísérése a jelmez- és látványterveket magába foglaló Concept Artok létrehozásával. 2. szemeszter: Digitális játékpálya vizualizáció – Unreal Engine használata. 3. szemeszter: A színházi specializáción a hallgatók színházi látványterveket hoznak létre, míg a mozgóképes specializáción a filmes ipar elvárásainak megfelelő terveket hoznak létre. 4. szemeszter: A hallgatók a diplomamunkájukhoz szükséges digitális látványterveket hoznak létre, az óra keretében megalkotott anyagok a kész diplomamunkákban teljességgel ki.	
A 2-5 legfontosabb kötelező, illetve ajánlott irodalom (jegyzet, tankönyv) felsorolása bibliográfiai adatokkal (szerző, cím, kiadás adatai, (esetleg oldalak), ISBN)	
Production Design for Screen/Visual Storytelling in Film and Television Barnwell, Jane, Bloomsbury Publishing, 2017 ISBN PB: 978-1-4725-8067-2 The Visual Story	

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

Focal Press, 2013
ISBN 978-0-240-80779-9

Understanding Design in Film Production
Doyle, Barbara Freedman, Routledge, 2019
ISBN 978-1-138-05869-9

Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner
Prestel Munich, New York, 1996
ISBN 3-7913-1656-2

Creaitice Successful set Design
Atlantic Pubishing Group, 2018
ISBN 9781620236086

Designs on Film: A Century of Hollywood Art Direction
Cathy Whitlock, 2010
ISBN 978-0-06-088122-1

Art Direction and Production Design
Tauris, 2015
ISBN 978-1-78453-094-5

A perspektivikus ábrázolás kézikönyve
Replika Kiadó, 2005
IBSN 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 szcenográfiában ismert programhasználatokhoz igazodik és folyamatosan fejleszti ismereteit

d) autonómia, felelősség

- Megszerzett tudását beépíti magas művészi szinten 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: dr. Tihanyi Ildikó DLA
Tantárgy oktatásába bevont oktató(k) és elérhetősége(ik): Masa Richárd
A tantárgy tanításának időpontja/helyszíne: Intermédia (számítógépterem)
Tantárgykódja: LÁM-DIGL01-25-C, LÁM-DIGL02-25-C, LÁM-DIGL03-25-C, LÁM-DIGL04-25-C
Felelős tanszéke: Látványtervező Tanszék
Képzési idő szemeszterekben: 4 félév
Tanórák száma összesen: 52+60+26+30 óra
Tanulmányi követelmények: a félévek egymásra épülnek
Oktatási módszerek: órai részvétel
Javasolt tanulási módszerek: otthoni gyakorlás
A hallgató egyéni munkával megoldandó feladatainak száma: 5-10 kidolgozott látványterv
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 százalékáig, 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.