

A 3D animációk készítésének támogatása az ILIAS e-learning keretrendszerrel
Berecz Antónia (berecz@gdf.hu), Pödör Andrea (podor@gdf.hu), Gábor Dénes Főiskola

Prezentációnkban arról adunk képet, hogy a Gábor Dénes Főiskolán (GDF) a 3D animációk készítésében hogyan támogatjuk a diákok folyamatos munkáját, hogyan segítjük elő a csapatban készített animációkhoz az együttműködést a főiskola ILIAS webalapú e-learning keretrendszere segítségével. Az alkalmazott szoftverünk a Blender, amely ingyenes, nyílt forráskódú, általános modellező funkciókkal rendelkezik, és a főbb operációs rendszereken futtatható.

A 2009/10-es tanév I. szemeszterében indult a „3D grafika és animáció” kötelező tantárgy a 2. éves webprogramozó hallgatóknak a felsőfokú szakképzésben. A tanév II. szemeszterében hallgatói kezdeményezésre elindult a „GDF 3D Grafika és Animáció Diákműhely” a Gábor Dénes Tehetségpont keretében, amelynek szakmai célkitűzése részben megegyezik a tantárgyéval. Tagjai GDF-es hallgatók, partner középiskolás diákok és felsőfokú szakképzéses hallgatók, valamint tanárok is. A tantárgy és a műhely oldala csak a résztvevők számára látható. A műhely nyilvános területe a <https://ilias.gdf.hu/> címen, a Taneszköz tároló > Tudományos, alkotói műhelyek > 3D Grafika és Animáció Diákműhely útvonalon tekinthető meg.

A munkához az ILIAS-ban bármikor elérhetők az alkalmazott szoftverek telepítő állományai, a foglalkozások anyagai (tutoriók, olvasmányok). A tantárgy esetén azok a foglalkozások népszerűek, amelyekben új tananyag szerepel, vagyis új modelleket készítünk. A műhelyben foglalkozásonként 1-2 tag az általa előre elkészített oktató anyag alapján tart foglalkozást olyan részterületről, amely mindenkit érdekel. Ezek a nyilvános oldalon is elérhetők.

Oktató anyagok, illetve hasznos gyűjtött anyagok mind a tantárgynál, mind a műhelynél megtalálhatók. A műhelyben ennek területét a tagok, a tantárgynál csak a gyakorlatvezetők szerkeszthetik, de a hallgatók is küldhetnek hozzá anyagokat.

A tantárgynál az önállóan feldolgozott olvasmányokból a foglalkozások elején on-line ellenőrző tesztekkel oldanak meg a hallgatók. Bár ezek a szorgalmi időszak végén is megoldhatók/pótolhatók lennének, szintén motiválják a folyamatos tanulást.

A tantárgynál a hallgatók naponta találkoznak egymással, de a műhelytagok csak hetente vagy kéthetente, ezért az ő oldalukon megtalálhatók még a házi verseny csapatainak területei is. Az egyes csapatokban az adminisztrációt, fórumlétrehozást stb. a csapatvezetők végzik, de mindenhol van közös szerkesztésű terület is.

A műhelynél „eseményobjektumokban” jelenítjük meg a műhelynapok programját a tagok által tartott tutoriók anyagaival, forrásfájljaival.

A kommunikációra és a kapcsolattartásra több fórumot hoztunk létre. A tantárgy honlapján többek között így lehet értesülni a grafikai stúdiókba induló szakmai látogatásokról, és jelentkezni azokra. A műhely honlapján csapatalakítást segítő, közérdekű, technikai kérdések fórumok találhatóak. Körlevelekkel hívjuk fel a hallgatók figyelmét, illetve emlékeztetjük őket egy-egy lényeges eseményre, például a következő műhelynap témáira.

Mindkét oldalon van olyan objektum, amelybe a hallgatók mint e-portfóliójukba folyamatosan tölthetik fel munkáikat (képeket és a hozzájuk tartozó forrásfájlokat, animációkat). Így előrehaladásuk követhető, valamint a tanárok és a hallgatók nyilvános megjegyzéseket fűzhetnek az egyes alkotásokhoz.

Az „igazi” motiváció a tantárgynál és a műhelyben is az animációk csapatmunkában történő elkészítése. A hallgatók nagyon komolyan készülnek a szemeszter zárásaként rendezett házi gálákra, ahol kisfilmüket mutatják be. Ez fontos esemény, hiszen itt derül ki, hogy ki milyen színvonalú munkát végzett, ki mennyire kreatív. A gála hangulata hasonlatos a nagy filmes fesztiválokéhoz, azzal a különbséggel, hogy a hallgatók közvetlenül értékelik egymás munkáját. Kritikai észrevételeiket segítő szándékkal, udvariasan fogalmazzák meg.