

Tárgytematika

Félév:	2013/14/2
Tárgynév:	Animáció
Tárgykód:	ALDMPA1091
Felelős szervezet neve:	Vizuális Nevelési Intézeti Tanszék
Felelős szervezet kódja:	AA20
Tárgyfelelős neve:	Balogh István
Tárgy követelménye:	Évközi jegy
Tárgy heti óraszám:	0/0/0
Tárgy féléves óraszám:	0/15/0

Oktatás célja:

Cél

A stúdió munkák célja megismerkedni a jelenségeket mozgókép formátumban megragadó, korszerű, a digitális kommunikáció rendszerébe integráló eljárásokkal és a technikai, esztétikai vonatkozásaiban kvalifikált alkotói attitűdök gyakorlati tevékenység alapján történő elemzése. Bemutatásra kerül az időbeliséget adekvát módon leképző, újraértelmező sajátos idő- és térszerkezetet alkalmazó médiumok használata: a hagyományos és a számítógépes animáció formanyelvének jellemzői, alapvető törvényszerűségei, alkotói munkában való felhasználhatóságuk. Jellegzetes felhasználói programok megismerése; alpműveletek, és a magasabb szintű megoldások stúdiumai.

Elsajátítani a képbevitel lehetőségeit és a nyersanyag feldolgozását; elméletét és gyakorlatát.

Megismertetni a mozgókép különböző művészeteket magába olvasztó komplexitását: a vizuális és auditív elemek összhangja. Bemutatni a 2-3dimenziós képépítés és animáció területeit, felhasználási lehetőségeit, esztétikumát; elmélet és gyakorlat.

Az önmegvalósítási és környezetalakítási folyamatokba beépíteni esztétikailag magas szintű, a modern társadalmi elvárásokkal párhuzamban lévő, a digitális média teljesítőképességének megfelelő, objektív értékítéletet és gyakorlati tapasztalatokra alapozott technikai tájékozottságot.

Feladat

Események, történések időbeliségének, mint vizuális problémának elemzése, megfogalmazása, mozgóképes transzponálásának tervezése.

A különböző információhordozókon tárolt anyagok - mint nyersanyagok-további képi manipulálásának lehetőségei.

A médiumok sajátos kifejező nyelvére alapozott produkciók készítése.

Tantárgy tartalma:

Tananyag

1. Az új képforma helye szerepe, felhasználhatósága, esztétikuma a modern vizuális kommunikációban. Az animáció története, kapcsolata a filmmel.
1. Animáció készítés alapjai. Az animáció típusai, sajátosságai. A számítógépes animáció lehetőségei.
2. A mozgás elemzésének lehetőségei; típus, ritmus, időtartam, karakter. A mozgó test felépítése. Mozgástípusok modellezése. Story board, jelenet tervezése, kivágás, világitás.
3. A mozgás ábrázolásának hagyományos és modern képformái.
4. Az Adobe Flash környezet használata, keretrendszer, fájl típusok.
5. Flash felület, eszköztár, menü.
6. Navigációs és megjelenítő eszközök

Tárgytematika

Félév:	2013/14/2
Tárgynév:	Animáció
Tárgykód:	ALDMPA1091
Felelős szervezet neve:	Vizuális Nevelési Intézeti Tanszék
Felelős szervezet kódja:	AA20
Tárgyfelelős neve:	Balogh István
Tárgy követelménye:	Évközi jegy
Tárgy heti óraszám:	0/0/0
Tárgy féléves óraszám:	0/15/0

Tantárgy tartalma:

7. Kijelölő eszközök, toll eszköz használata.
8. Rajzoló és festő eszközök. Rajzolás a Flashben.
9. A színezés lehetőségei. Szöveg kezelése.
10. Az időszalag. Könyvtár, szimbólumok és példányok, tegek kezelése.
Frame, Keyframe, Frame műveletek
11. Animáció a Flashben. Felületek és felületi elemek tervezése. Animációs technikák
Frame by frame animációk, Shape és Motion tween.
Motion Guide.
12. Interaktivitás a Flashben.
13. A háromdimenziós animáció és képépítés alapjai

Számonkérési és értékelési rendszere:

Követelmények

A hallgató ismerje a XXI. század korszerű vizuális információhordozóit; szerezzon jártasságot a szakterülethez kapcsolódó felhasználói programok, eszközök használatában.

Legyen képes megfogalmazni az idő dimenziójában vizsgálható vizuális problémákat és legyen képes megtervezni a problémamegoldások menetét.

Rendelkezzen a kivitelezéshez szükséges alapvető technikai, szervezési esztétikai ismeretekkel és képességekkel. Legyenek ismeretei a mozgás számítógépes rögzítésének, feldolgozásának lehetőségeiről. Legyen tisztában a mozgás alapvető tulajdonságaival. (Egyszerű és összetett, ritmus, típus, karakter.)

Legyen képes felismerni a kortárs művészet szakirányú alkotásaiban rejlő objektív alkotói értékeket.

Az aláírás feltétele: ...Az intézetnek meg kell tagadnia a tantárgy félévi aláírását, ha egy tantárgyból a hallgató – igazolt és igazolatlan – hiányzásai meghaladják a szorgalmi időszak egyharmadára eső óraszámot” (TVSZ 75 §).

A gyakorlati jegy feltétele: A félév feladatainak hiánytalan bemutatása, a továbbhaladást indokoló, minimális szakmai szint meghaladása a minőség tekintetében. _

Kötelező irodalom:

Adobe Creative Team: Adobe Flash Professional CS3 tanfolyam a könyvben, Perfact, 2007.

Tárgytematika

Félév:	2013/14/2
Tárgynév:	Animáció
Tárgykód:	ALDMPA1091
Felelős szervezet neve:	Vizuális Nevelési Intézeti Tanszék
Felelős szervezet kódja:	AA20
Tárgyfelelős neve:	Balogh István
Tárgy követelménye:	Évközi jegy
Tárgy heti óraszám:	0/0/0
Tárgy féléves óraszám:	0/15/0

Kötelező irodalom:

- Amy Dempse: A modern művészet története, Képzőművészeti Kiadó, 2003
ARTODAY. Edward Lucie-Smith, Phaidon, 2003
Balázs Béla: A film. Gondolat, 1964
Bevezetés a vizuális kommunikáció tanításába. Szerk.: Kárpáti Andrea. Nemzeti Tankönyvkiadó Rt. Bp., 1995
Bíró Ivett: A film formanyelve. Gondolat, Bp., 1964
Bob Godfrey Anna Jackson: Csinálj magad animációs filmet! Pannónia filmstúdió, Bp., 1981
Dariush Derakhshani: Maya 3D modellezés és animáció [Kiskapu Kiadó](#), Bp. 2009
Edward Lucie-Smith: ARTODAY. Phaidon, 2003.
Hartai László-Muhi Klára: Mozgóképkultúra és médiaismeret tankönyv. Korona, Bp., 1998
Király Jenő: Mágikus mozi. Korona, Bp., 1998
Kocsor László: A számítógépes animáció TAN-GRAFIX kiadó Kft, Bp., 1997
Mark Tribe/ Reena Jana: Új média- művészet Taschen/Vince, Bp., 2007
Phillip Kerman: Tanuljuk meg az Adobe Flash CS3 Professional használatát 24 óra alatt, Kiskapu, 2007.
Pascal Pinteau: Speciális effektek Egy forradalmi évszázad. Alexandra Kiadó, Pécs 2004
Rudolf Arnheim: A vizuális élmény Az alkotó látás pszichológiája. Aldus Kiadó, Bp. 2004
[Simon Abrams](#) - [Stacy Cates](#) - [Dan Moughamian](#): Adobe Photoshop CS4 Biblia I.-II.
Szoboszlai Péter: A rajzfilm. Corvina, Bp.
The art and Science of Digital Compositing. Ron Brinkmann. Morgan Kaufmann Publishers, 1999
The art of Maya. T. Hawken et al. Alias/Wavefront Education, 2000