

# Tárgytematika

<b>Félév:</b>	2011/12/2
<b>Tárgynév:</b>	Animáció II.
<b>Tárgykód:</b>	ALVNDMA1152
<b>Felelős szervezet neve:</b>	Vizuális Nevelési Intézeti Tanszék
<b>Felelős szervezet kódja:</b>	AA20
<b>Tárgyfelelős neve:</b>	Balogh István
<b>Tárgy követelménye:</b>	Évközi jegy
<b>Tárgy heti óraszám:</b>	0/0/0
<b>Tárgy féléves óraszám:</b>	0/15/0

---

## Oktatás célja:

A stúdiumok 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. Jellegetes 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.

## 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, világítás.
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
7. Kijelölő eszközök, toll eszköz használata.
8. Rajzoló és festő eszközök. Rajzolás a Flashben.
9. A színezés lehetőségei. Szöveg kezelése.  
Az időszalag. Könyvtár, szimbólumok és példányok.  
Frame, Keyframe, Frame műveletek  
Animáció a Flashben. Felületek és felületi elemek tervezése.

# Tárgytematika

Félév:	2011/12/2
Tárgynév:	Animáció II.
Tárgykód:	ALVNDMA1152
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:

Frame by frame animációk, Shape és Motion tween  
Motion Guide

12. Interaktivitás a Flashben.
13. A háromdimenziós animáció és képépítés alapjai
14. Rajz, festmény, gyurma, homok animáció, [pixilláció](#) létrehozásának lehetőségei.
15. A felvett nyersanyag utómunkálatai: vágás, színezés, méretezés, digitális effektusok hozzáadása, feliratkészítés.

## Számonkérési és értékelési rendszere:

### Követelmények

A hallgató ismerje a XXI. század korszerű vizuális információhordozóit; szerezzen 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:

### Irodalomjegyzék

- Adobe Creative Team: Adobe Flash Professional CS3 tanfolyam a könyvben, Perfact, 2007.  
Amy Dempse: A modern művészet története, Képzőművészeti Kiadó, 2003  
ARTODAY. Edward Lucie-Smith, Phaidon, 2003  
Balázs Béla: A film. Gondolat, 1964

## Tárgytematika

<b>Félév:</b>	2011/12/2
<b>Tárgynév:</b>	Animáció II.
<b>Tárgykód:</b>	ALVNDMA1152
<b>Felelős szervezet neve:</b>	Vizuális Nevelési Intézeti Tanszék
<b>Felelős szervezet kódja:</b>	AA20
<b>Tárgyfelelős neve:</b>	Balogh István
<b>Tárgy követelménye:</b>	Évközi jegy
<b>Tárgy heti óraszám:</b>	0/0/0
<b>Tárgy féléves óraszám:</b>	0/15/0

---

### Kötelező irodalom:

- 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
- Dariusz 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.
- Szoboszlay 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