

# Tárgytematika

<b>Félév:</b>	2012/13/1
<b>Tárgynév:</b>	Komputergrafika
<b>Tárgykód:</b>	ALVNTB8131
<b>Felelős szervezet neve:</b>	Vizuális Nevelési Intézeti Tanszék
<b>Felelős szervezet kódja:</b>	AA20
<b>Tárgyfelelős neve:</b>	Dr. Szunyogh László
<b>Tárgy követelménye:</b>	Gyakorlati jegy
<b>Tárgy heti óraszám:</b>	0/0/0
<b>Tárgy féléves óraszám:</b>	0/8/0

---

## Oktatás célja:

Megismerkedni a létezés időbeliségét adekvát módon leképző – mozgókép sajátos idő- és térszerkezetét alkalmazó – médiumok használatával: a videó, az animáció, a komputergrafika formanyelvének jellemzőivel, alapvető törvényszerűségeivel.

## Tantárgy tartalma:

1. A mozgókép mint a köznapi vizuális kommunikáció és mint művészet.  
Az új képformák helye szerepe, felhasználhatósága, esztétikuma a modern vizuális kommunikációban  
Az elektronikus és nyomtatott média területei, szakmai jellegzetességei, gyakorlati háttere  
A sík, a tér és az idő, mint az ábrázolás és kifejezés közege, műfajai.  
A mozgás ábrázolásának hagyományos és modern képformái.
2. A számítógépes grafika alapjai  
Műveletek a Corel DRAW programban  
Egyszerű objektumok létrehozása, méretezés, forgatás.  
A színezés lehetőségei.  
Egyszerű, színes kompozíció létrehozása kötött méretű keretben.
3. Avektorgrafikus képforma sajátosságai, összetett műveletek
4. A számítógépes kiadványszerkesztés, tipográfia, esztétikai és szakmai alapjai  
Könyvborító, névjegykészítés
5. Egyszerű festmény animáció létrehozása
6. fotómanipulációs program kép-átalakítási lehetőségei  
Sík animáció létrehozása
7. A mozgás elemzésének rajzi lehetőségei; típus, ritmus, időtartam, karakter.  
Zoetroop szalag készítése szabadon választott mozgássor ábrázolásával.
8. Plasztikus tárgyi, állati, emberi és fantázia figura mintázása. Karakterének, szerkezetének elemzése, felépítése, tömege.
9. Plasztikus tárgyi, állati, emberi és fantázia figura mintázása, jellemző mozgássor társítása rajzban.
10. Gyurmaanimáció létrehozásának lehetőségei  
Mozgástípusok modellezése.  
Jelenet tervezése, storiboard rajzolás. Kivágás, világítás, történetre jellemző mozgáskarakter tanulmányozása.
11. Gyurma animáció létrehozásának lehetőségei  
Jelenet felvétele előzetes tervezés alapján.

# Tárgytematika

<b>Félév:</b>	2012/13/1
<b>Tárgynév:</b>	Komputergrafika
<b>Tárgykód:</b>	ALVNTB8131
<b>Felelős szervezet neve:</b>	Vizuális Nevelési Intézeti Tanszék
<b>Felelős szervezet kódja:</b>	AA20
<b>Tárgyfelelős neve:</b>	Dr. Szunyogh László
<b>Tárgy követelménye:</b>	Gyakorlati jegy
<b>Tárgy heti óraszám:</b>	0/0/0
<b>Tárgy féléves óraszám:</b>	0/8/0

---

## Tantárgy tartalma:

12. A felvett nyersanyag utómunkálatai: vágás, színezés, méretezés, digitális effektusok hozzáadása, feliratkészítés.
13. A videózás technikája. Kameramozgások, képkivágás, világítás. Felvétel készítése egyszerű szituációkról.
14. A videózás technikája. Kameramozgások, képkivágás, világítás. Mozgóképes problémahelyzet, szerepjátás.
15. Értékelés

## Számonkérési és értékelési rendszere:

**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 indokló, minimális szakmai szint meghaladása a minőség tekintetében. \_

## 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  
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  
Dave Karlins: Corel DRAW 8.0 Panem, Bp., 1998  
Deke McClelland: Photoshop5 Biblia I-II.Kiskapu 1998.  
Hartai László-Muhi Klára: Mozgóképkultúra és médiaismeret tankönyv. Korona, Bp., 1998  
Hartai László-Muhi Klára: Mozgóképkultúra és médiaismeret tankönyv. Korona, Bp., 1998  
Király Jenő: Mágikus mozi. Korona, Bp., 1998  
Szoboszlai Péter: A rajzfilm. Corvina, Bp.,  
Szunyoghgy András: A ló művészeti anatómiája. Kossuth, Bp., 1998

# Tárgytematika

<b>Félév:</b>	2012/13/1
<b>Tárgynév:</b>	Komputergrafika
<b>Tárgykód:</b>	ALVNTB8131
<b>Felelős szervezet neve:</b>	Vizuális Nevelési Intézeti Tanszék
<b>Felelős szervezet kódja:</b>	AA20
<b>Tárgyfelelős neve:</b>	Dr. Szunyogh László
<b>Tárgy követelménye:</b>	Gyakorlati jegy
<b>Tárgy heti óraszám:</b>	0/0/0
<b>Tárgy féléves óraszám:</b>	0/8/0

---

## **Kötelező irodalom:**

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.