

Tárgytematika

Félév:	2015/16/1
Tárgynév:	Komputergrafika
Tárgykód:	ALVNTB8131
Felelős szervezet neve:	Vizuális Nevelési Intézeti Tanszék
Felelős szervezet kódja:	AA20
Tárgyfelelős neve:	Balogh István
Tárgy követelménye:	Gyakorlati jegy
Tárgy heti óraszám:	0/0/0
Tárgy féléves óraszám:	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. A vektorgrafikus képforma sajátosságai, összetett műveletek

4. A számítógépes kiadványszerkesztés, tipográfia, esztétikai és szakmai alapjai

Könyvborító, névjegykészítés

5. Egyszerű festmény animáció létrehozása

Tárgytematika

Félév:	2015/16/1
Tárgynév:	Komputergrafika
Tárgykód:	ALVNTB8131
Felelős szervezet neve:	Vizuális Nevelési Intézeti Tanszék
Felelős szervezet kódja:	AA20
Tárgyfelelős neve:	Balogh István
Tárgy követelménye:	Gyakorlati jegy
Tárgy heti óraszám:	0/0/0
Tárgy féléves óraszám:	0/8/0

Tantárgy tartalma:

6. fotómanipulációs program kép-átalakítási lehetőségei

Sík animáció létrehozása

7. Amozgás 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.

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, szerepjátszás.

15. Értékelés

Számonkérési és értékelési rendszere:

Tárgytematika

Félév:	2015/16/1
Tárgynév:	Komputergrafika
Tárgykód:	ALVNTB8131
Felelős szervezet neve:	Vizuális Nevelési Intézeti Tanszék
Felelős szervezet kódja:	AA20
Tárgyfelelős neve:	Balogh István
Tárgy követelménye:	Gyakorlati jegy
Tárgy heti óraszám:	0/0/0
Tárgy féléves óraszám:	0/8/0

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

Tárgytematika

Félév:	2015/16/1
Tárgynév:	Komputergrafika
Tárgykód:	ALVNTB8131
Felelős szervezet neve:	Vizuális Nevelési Intézeti Tanszék
Felelős szervezet kódja:	AA20
Tárgyfelelős neve:	Balogh István
Tárgy követelménye:	Gyakorlati jegy
Tárgy heti óraszám:	0/0/0
Tárgy féléves óraszám:	0/8/0

Kötelező irodalom:

Szoboszlay Péter: A rajzfilm. Corvina, Bp.,

Szunyoghy András: A ló művészeti anatómiája. Kossuth, Bp., 1998

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.