

Tárgytematika

Félév:	2011/12/1
Tárgynév:	Komputergrafika
Tárgykód:	ANVNTB8131
Felelős szervezet neve:	Vizuális Nevelési Intézeti Tanszék
Felelős szervezet kódja:	AA20
Tárgyfelelős neve:	Dr. Szunyogh László
Tárgy követelménye:	Gyakorlati jegy
Tárgy heti óraszám:	2/0/0
Tárgy féléves óraszám:	0/0/0

Oktatás célja:

Cél

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:

Tananyag

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. Aszámítógépes kiadványszerkesztés, tipográfia, esztétikai és szakmai alapjai
Könyvborító, névjegykészítés
5. Egyszerű festmény animáció létrehozása
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.

Tárgytematika

Félév:	2011/12/1
Tárgynév:	Komputergrafika
Tárgykód:	ANVNTB8131
Felelős szervezet neve:	Vizuális Nevelési Intézeti Tanszék
Felelős szervezet kódja:	AA20
Tárgyfelelős neve:	Dr. Szunyogh László
Tárgy követelménye:	Gyakorlati jegy
Tárgy heti óraszám:	2/0/0
Tárgy féléves óraszám:	0/0/0

Tantárgy tartalma:

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, szerepjátás.
15. Értékelés

Számonkérési és értékelési rendszere:

Követelmények

A hallgató ismerje a XXI. század korszerű vizuális információhordozóit; szerezzon jártasságot az animációs film készítésében, a videokamera és lejátszó, digitális kamera valamint a számítógép 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 (a problémafelvétel, forgatókönyvírás, a felvétel közegének megteremtése, felvételkészítés, vágás tervezése, lejátszás, a produkció elemzése folyamatában)

Készítsen választható műfajban és képrögzítő eszközzel egyszerű produkciót.

Legyenek ismeretei a mozgás számítógépes rögzítésének, feldolgozásának lehetőségeiről. Legyen képes grafikai és fotomanipulációs programokat alap vagy középfokon kezelni.

Legyen tisztában a mozgás alapvető tulajdonságaival. (Egyszerű és összetett, ritmus, típus, karakter.)

Legyen képes plasztikus modell és síkban megjelenő figura segítségével tárgyi, állati, emberi mozgást elemezni, modellezni, animációban reprodukálni, karakterizálni.

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 indokló, minimális szakmai szint meghaladása a minőség tekintetében.

Tárgytematika

Félév:	2011/12/1
Tárgynév:	Komputergrafika
Tárgykód:	ANVNTB8131
Felelős szervezet neve:	Vizuális Nevelési Intézeti Tanszék
Felelős szervezet kódja:	AA20
Tárgyfelelős neve:	Dr. Szunyogh László
Tárgy követelménye:	Gyakorlati jegy
Tárgy heti óraszám:	2/0/0
Tárgy féléves óraszám:	0/0/0

Kötelező irodalom:

Irodalomjegyzék

- 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
Szoboszlay Péter: A rajzfilm. Corvina, Bp.,
Szunyogh 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.