

Tárgytematika

Félév:	2011/12/1
Tárgynév:	Animáció-komputergrafika I. C
Tárgykód:	ANVNXXC1002
Felelős szervezet neve:	Vizuális Nevelési Intézeti Tanszék
Felelős szervezet kódja:	AA20
Tárgyfelelős neve:	Dr. Szunyogh László
Tárgy követelménye:	Évközi jegy
Tárgy heti óraszám:	
Tárgy féléves óraszám:	

Oktatás célja:

Cél

Megismerkedni az új, digitális képformák helyével, szerepével, felhasználhatóságával, esztétikumával a modern vizuális kommunikációban.

Megismertetni a szakmai jellegzetességeiket, gyakorlati hátterüket. Beilleszteni az alkotói folyamatba az elektronikus és nyomtatott média területeit.

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

Az önmegevalósítási 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 képformák helye szerepe, felhasználhatósága, esztétikuma a modern vizuális kommunikációban.
1. Az elektronikus és nyomtatott média területei, szakmai jellegzetességei, gyakorlati háttere.
2. A sík, a tér és az idő, mint az ábrázolás és kifejezés közege, műfajai.
3. A mozgás ábrázolásának hagyományos és modern képformái.
5. A számítógépes grafika alapjai.
1. Műveletek a Corel DRAW programban.
2. Egyszerű objektumok létrehozása, méretezés, forgatás.
3. A színezés lehetőségei. Kompozíció létrehozása kötött méretű keretben.
4. A vektorgrafikus képforma sajátosságai, összetett műveletek. Munkálatok alakzatokkal, görbékkel, rétegekkel, lencsékkel, szövegtípusokkal.
5. A számítógépes kiadványszerkesztés, tipográfia, esztétikai és szakmai alapjai.
6. Könyvborító, névjegykészítés.
7. Fotómanipulációs program a Corel Photo-paint alapjai, kép-átalakítási lehetőségei. Munkálatok objektumokkal, ecsettípusokkal, maszkokkal.
8. Animáció készítés alapjai. Az animáció típusai, sajátosságai. A számítógépes animáció lehetőségei.
9. Egyszerű számítógépes animáció létrehozása.
10. A mozgás elemzésének rajzi lehetőségei; típus, ritmus, időtartam, karakter.

Tárgytematika

Félév:	2011/12/1
Tárgynév:	Animáció-komputergrafika I. C
Tárgykód:	ANVNXXC1002
Felelős szervezet neve:	Vizuális Nevelési Intézeti Tanszék
Felelős szervezet kódja:	AA20
Tárgyfelelős neve:	Dr. Szunyogh László
Tárgy követelménye:	Évközi jegy
Tárgy heti óraszám:	
Tárgy féléves óraszám:	

Tantárgy tartalma:

11. Gyurma animáció létrehozásának lehetőségei.
12. Mozgástípusok modellezése.
13. Jelenet tervezése, kivágás, világítás.
14. Mozgáskarakter tanulmányozása.
15. A felvett nyersanyag utómunkálatai: vágás, színezés, méretezés, digitális effektusok hozzáadása, feliratkészítés.
21. Értékelés

Számonkérési és értékelési rendszere:

Követelmények

A hallgató ismerje a XXI. század korszerű vizuális információhordozóit; szerezzen jártasságot 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. 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 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 §).

Az évközi jegy feltétele: A félév feladatainak hiánytalan bemutatása, a továbbhaladást indokló, minimális szakmai szint meghaladása a minőség tekintetében.

Kötelező irodalom:

Irodalomjegyzék

- Amy Dempse: A modern művészet története, Képzőművészeti Kiadó, 2003
ARTODAY. Edward Lucie-Smith, Phaidon, 2003

Tárgytematika

Félév:	2011/12/1
Tárgynév:	Animáció-komputergrafika I. C
Tárgykód:	ANVNXXC1002
Felelős szervezet neve:	Vizuális Nevelési Intézeti Tanszék
Felelős szervezet kódja:	AA20
Tárgyfelelős neve:	Dr. Szunyogh László
Tárgy követelménye:	Évközi jegy
Tárgy heti óraszám:	
Tárgy féléves óraszám:	

Kötelező irodalom:

- 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
- David Jury: Mi az a tipográfia? Scolar kiadó, Bp., 2007
- Deke McClelland: Photoshop CS Biblia I-II. [Kiskapu Kft. <http://www.kiskapu.hu/index.php?BODY=Browser&OP=fromPublisher&ID=00000>](http://www.kiskapu.hu/index.php?BODY=Browser&OP=fromPublisher&ID=00000) 2005
- Énekes Ferenc: A kiadványszerkesztés 3. [Novella Könyvkiadó és Könyvkereskedelmi Kft, Bp., <http://www.kiskapu.hu/index.php?BODY=Browser&OP=fromPublisher&ID=1086>](http://www.kiskapu.hu/index.php?BODY=Browser&OP=fromPublisher&ID=1086)2002
- Hartai László-Muhi Klára: Mozgóképkultúra és médiaismeret tankönyv. Korona, Bp., 1998
- Király Jenő: Mágikus mozi. Korona, Bp., 1998
- Kőhalmi Mariann Tünde, Kőhalmi Éva: Corel Draw X3 2006. [ComputerBooks Kft. <http://www.kiskapu.hu/index.php?BODY=Browser&OP=fromPublisher&ID=1287>](http://www.kiskapu.hu/index.php?BODY=Browser&OP=fromPublisher&ID=1287)
- Kocsor László: A számítógépes animáció TAN-GRAFIX kiadó Kft, Bp., 1997
- Kocsor László: A videofilm készítés TAN-GRAFIX kiadó Kft, Bp., 1997
- Mark Tribe/ Reena Jana: Új média- művészet Taschen/Vince, Bp., 2007
- Radics Vilmos: Képszerkesztés, sajtófotó. Magyar Újságírók Országos Szövetsége, Bp., 1976
- Radics Vilmos-Ritter Aladár: Lapszerkesztés, tipográfia. Magyar Újságírók Országos Szövetsége, Bp., 1976
- Robin Williams: Tervezz bátran! Scolar kiadó, Bp., 2006
- 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
- Virágvölgyi Péter: A tipográfia mestersége-számítógéppel. Tölgyfa Kiadó, Bp., 1998