

SZIGORLATI TÉTELEK A KÉPANIMÁTOR MŰTERMI GYAKORLAT TANTÁRGY SZÁMÁRA

1. Mi az animációs film? Ismertesse jelentőségét az egyéb vizuális művészetek vonatkozásában. Milyen animációs műfajok léteznek, és mik ezek technikai és esztétikai jellemzői? Mutasson be mindegyik típushoz legalább 5 példát.
2. Melyek a hagyományos animációs filmgyártás szakaszai, (munkafázisai)? A storyboard, animatík, figuraterv, layout, expozíciós lista, kulcsrajz, fázisrajz, kihúzás és kifestés fogalmak ismertetése, mire, mikor, hogyan használják?
3. Milyen magyar fórumai van az animációs filmszakmának? Ki rendezte a Fehérlófia, a Macskafogó, a Légy és a Habfürdő című filmet? Kik készítették a Nyócker című filmet? Ki nyert Oscar díjat a magyar animációs filmek közül? Soroljon fel a közelmúltban díjat, vagy nemzetközi figyelmet kapott animációs munkát, és rendezőjét. Soroljon fel legrangosabb külföldi animációs fesztiválokat, díjakat. A mai animációs filmek közül kinek a munkáját tartja fontosnak és miért?
4. Mi a különbség a dramaturgiai szerkezet és a képi dramaturgia között és mik ez utóbbinak az eszközei? Mi a különbség a cselekmény és a történet között?
5. Beszéljen a kamera beállítások és a plánozás típusairól, jellegzetességeiről, szabályairól. Mi a varratelmélet alapproblémája és milyen megoldásokat kínál?
6. Mi a hang szerepe az animációs és általában a mozgóképes alkotás egészében. Ismertesse a használatos audio hardvereket, szoftvereket, hang típusokat és műfajokat. Hogyan illeszkedik a zeneszerző, a sound designer, hangmérnök a filmkészítés folyamatába?
7. Beszéljen az elektronikus ábrázolásról, mit jelent a DTP, jellemző típusai, mi „nyomtatott” és „monitor” design közti különbség, a multimédia fogalma, a technikai kép fogalma.
8. Az elektronikus műfajokban használatos alap szoftverek ismertetése, vektorgrafika és pixelgrafika közti különbségek. Beszéljen a Photoshop, Illustrator, Indesign, QuarkXpress, Acrobat, Flash, After Effects, Premiere, és Blender szoftverek használati területeiről. Ismertesse e szoftverek jellemző kimeneti fájlformátumait, (EPS, PS, PDF, TIFF, JPG, PNG, QT, AVI, MP4, FLV). Postscript és Composite PDF fogalma. Mi az a videó kodek? Mi a h264, Prores és Avid HD kodekek jellegzetessége?
9. Videó és film formátumok részletes ismertetése és felhasználási területei. Melyek az elterjedt méret formátumok? Milyen fájl és kodek formátumok használatosak youtube, vimeo online lejátszáshoz, broadcast televízió sugárzáshoz, filmvetítéshez? Mi a framerate és képarány? Milyen esztétikai torzító hatást okozhat nem megfelelő használatuk?

10. Az alkalmazott más néven tervező grafika. Megjelenési formái, műfaji sajátosságai. Statikus, mozgó, és interaktív felhasználási területek. Hogyan viszonyul a képgrafikához? Beszéljen az alkalmazott és a szerzői művek különbségéről, azonosságairól.
11. Arculati könyv. Arculatkészítés követelményei, kis-arculat elemei, prezentációs formák, követelmények. Embléma és a logótpia közti különbség, logótípusok. Milyen további elemek szerepelhetnek például egy televíziós csatorna vagy egy közösségi portál arculati kézikönyvében.
12. A kiadványszerkesztés. Jellemző fajtái, műfaji sajátosságai. Öt jellemző kiadványtípus és formai megjelenésük szerinti bemutatása (szépirodalmi mű, tankönyv, képes hetilap, napilap, katalógus) Kiadványszerkesztő szoftverek jellegzetességei, mi mire való, Indesign, QuarkXpress, Acrobat és Distiller. Modulhálós tervezés, hasábos (napilap) tervezés, térközök hierarchiája, címrendszerek, iniciálé. Layout tervezési folyamata, kilövés és modellkészítés, a nyomdai kilövés és a tervezési kilövés közti különbség.
13. A tipográfia története, sajátos szerepe az alkalmazott grafikai műfajokban. A betűk történeti besorolásai, betűtípusok, betűcsaládok, betűanatómia, egalizálás fogalma. A közvetítő média (nyomtatott, képernyő: mozgóképek, web) hatása a tipográfiára.
14. Digitális képfeldolgozás során használatos elektronikus eszközök rendszerezése, felsorolása, mi mire jó? Ismertesse valóságos helyzetekben használt eszközök jellemzőit, tulajdonságait pl. grafikai stúdióban, fotós hetilapnál, plakáttervezésnél, tévéstúdióban, filmstúdióban, Special FX stúdióban. Miért fontos a monitor kalibráció.
15. Animáció készítése során használatos eszközök és szoftverek bemutatása. Mi a különbség a manuális és a számítógépes interpolációval létrehozott animáció között? Ismertesse a 2,5D, illetve a 3D képalkotás jellegzetességeit, munkafolyamatát.
16. A fotográfiai képalkotás törvényszerűségei, technikátörténeti áttekintés. A mozgóképek története. A mozgóképrögzítés elmélete és törvényszerűségei.
17. Átfogás terjedelmének vizsgálata, színhőmérséklet, fotometria, szenzitometria, sajátosságai, korrekciói a digitális és az ezüstalapú fotográfiában. Dokumentációs, reprodúkción készítés műszaki követelményei. Hisztogram értelmezés, használat, példákon keresztül való bemutatása.
18. Nyomdai fogalmak, történeti alapismeretek, magasnyomás, mélynyomás, síknyomás, ofszetnyomás, flexonyomás ismertetése. Mely technológiát érdemes alkalmazni a példányszám, minőségi követelmények, hordozó anyag, grafikai műfaj, felhasználási terület függvényében?

Magyar nyelvű szakirodalom:

- Mozgás (Szerk. Bartók István, Bleier Edit) Pannónia-Talent, 1993, Budapest
- Dizseri Eszter: Kockáról kockára, Balassi, 2000, Budapest
- Erdély Miklós: A filmről (Szerk. Beke László, Szőke Annamária, Peternák Miklós)
- Moholy-Nagy László: Festészet, fényképészet, film, Corvina, 1967, Budapest
- Gyenes Zsolt: Fény, mozgás, árnyék, Kaposvári Egyetem, 2007, Kaposvár
- Beke László: Médiumelmélet, Balassi-BAE Tartóshullám-Intermédia, 1997, Budapest
- A film és a többi művészet (Szerk. Kenedi János), Gondolat, 1997, Budapest
- Médiatörténeti Szöveggyűjtemény, 1994: <https://copy.com/TKapAeLfim3nztIz>
- Christiane Fricke, Klaus Honnef, Karl Ruhrberg, Manfred Schneckenburger: Művészet a 20. században, Taschen-Vince kiadó, Bp. 2010. 1240 p.
- Bo Bergström: Bevezetés a vizuális kommunikációba. Scolar Design, Bp., 2009. 240 p.
- Alice Twemlow: Mire jó a grafikai tervezés? Scolar Design, Bp., 2008. 256 p.
- David Jury: Mi az a tipográfia? Scolar Design, Bp., 2007. 256 p.
- Matthew Healey: Mi az a branding? Scolar Design, Bp., 2009. 256 p.
- David Bann: Nyomdai megrendelők kézikönyve. Scolar Design, Bp., 2008. 224 p.
- Lesz Sawahata: Színharmónia a gyakorlatban. Scolar Design, Bp., 2013. 192 p.
- Arculat és identitás. Szerkesztő: Barák Péter
- A nyomtatott grafika története és technikái. Szerző: Senteczky Csaba
- Dr. Szabó Tibor: Az analóg fényképezés elmélete és gyakorlata, Syca Kiadó, 2000
- M. Tóth Éva: Anirama, 2008: <https://copy.com/hLVEvdvkwqo0cyqW>
- Final Cut - A tankönyv + DVD, Hölgyeim és Uraim - Színház és Filmművészeti Egyetem Oktatási segédanyag
- Metropolis folyóirat Animációs film (2009/1) és Varratelmélet (2005/1) című száma, <http://metropolis.org.hu/?pid=50>

Idegen nyelvű szakirodalom:

- Richard Williams: The Animator's Survival Kit, 2001, Faber and Faber
- Halas, John: Visual Scripting, Focal Press, 1976, London
- Taylor, Richard: Encyclopedia of Animation Techniques, Quarto, 2003, London
- Font - Classic typefaces for contemporary graphic design by Tamyé Riggs, 2009
- David Jury: About Face: Reviving the Rules of Typography [Paperback]
- Timothy Samara: Making and Breaking the Grid: A Graphic Design Layout Workshop [Hardcover]
- James Craig, William Bevington, Irene Korol Scala: Designing with Type, 5th Edition: The Essential Guide to Typography [Paperback]

Előadás kivonata és hivatkozások az animációs műfajokról és technikákról, Sipos Levente:

<https://copy.com/b112WGbavMhhNTzY>

Animációs filmek kronológiája: <https://copy.com/CoPPGgj0TpGh7YLM>

További szakirodalom: <https://copy.com/MS9zolJimIP3qQIP>