

# Elektronikus ábrázolás szak záróvizsga, 2016

Az elektronikus ábrázolás szakon a záróvizsga a szakdolgozat elkészítése és védése mellett két részből áll:

- egy az elméleti tudást rendszerező tételsor ismeretének felméréséből, hagyományos húzás-felelés módszerével (egy általános és egy szakiránynak megfelelő tétel húzása alapján),
- valamint egy a választott szakiránynak megfelelő „diplomamunka” bemutatásából, a vizsgabizottság opponenciája előtti védésből.

## A, ÁLTALÁNOSAN A VIZUALITÁSSAL FOGLALKOZÓ TÉMÁK

(mindhárom szakiránynak)

1. Hogyan érzékeljük a teret? A tér ábrázolása a különböző korok művészetében. A tér ábrázolásának módjai, eszközei, a térhatás elérése különféle vizuális médiumokban.
2. A tér felfogásának, értelmezésének változása, módjai a XX. századi és a kortárs képzőművészetben, példákkal.
3. A színek érzelmi-esztétikai hatásai. Színkontrasztok típusai és azok szerepe az alkalmazott művészetekben és a képzőművészeti alkotásokban.
6. A kompozíció szerepe a művészetben. Ismertessen kompozíciós rendszereket, megoldásokat, művészeti példákkal. A különböző nézőpontok sajátosságainak ismertetése.
7. A vizuális kommunikáció formái, az objektív és szubjektív vizuális közlések elemzése. A vizuális tömegkommunikáció ismert fajtáinak jellemzése. Milyen a jó és a rossz kommunikáció a vizuális művészetekben, választott példákon mutassa be.
8. A művészet, népművészet és a közönséges vizuális környezet sajátosságai, szerepük és összehasonlításuk. A kortárs képzőművészet és a tervezőművészetek kapcsolata. A művészet megítélése a társadalmi elhelyezkedés szempontjából. A kultúra és szubkultúra viszonya. Street art, elitművészet, giccs.
9. Vállalati identitás + Márkaépítés (Branding) szerepe és sajátosságai a kortárs vizuális és alkalmazott művészeti ágakban. Ismerettesse a reklámok hatékonyságának kritériumait nemzetközi és hazai példákon keresztül.

10. A gyűjtés, a tanulmány és a tervező- alkotómunka viszonya. Szerepük az alkalmazott- és a képzőművészetben. Különböző módszerek és területek. Mi a brief, mi a feladata? A jó brief ismérvei.

11. Alapvető szimbólumok/rendszerek és az ISOTYPE. ABC, Piktogram, Ideogram, Rébusz, Phonogram (fonéma), Logotípus és Logó ismertetése. Otto Neurath, Marie Neurath, Gerd Arntz munkássága.

12. Vállalati szimbólumok és szimbólumrendszerek. Védjegyek, Raymond Loewy, Paul Rand; Olympia: a változó jelrendszer. Masasa Katzoumie, Yoshiro Yamashita Lance Wyman, Otto Aicher, Henry Dreyfuss, AIGA és az US DOT System.

13. A fotográfia képalkotó nyelvének sajátosságai, fő kifejezőeszközei, hatása a hagyományos művészetfelfogásra. Fekete-fehér és színes fotográfia összehasonlítása. Fekete-fehér és színes kép jellemzői a kezdetektől és digitális kontextusban, additív és szubsztraktív színképzés, színhőmérséklet, fényérzékeny anyag felépítése, a digitális környezet vonatkozásai.

14. Technikatörténeti áttekintés, technikai sajátosságok bemutatásával Fotótörténeti kronológia, Daguerrotípus, Talbotípus, paralaxis, tükrök, üveglemez, síkfilm, rollfilm, Leica méret, Polaroid technika, képformátumok, képarányok. Digitális környezet sajátosságai.

15. Képalkotói törvényszerűségek -látás, az optika nélküli fotográfiai képalkotás formái camera obscura, camera lucida, elemző ismertetés. Az analóg fotográfiai képrögzítés fajtái (fotográfiai eljárások, nemes eljárások). Képalkotóeszköz nélküli technikák, fotogram, kemogram, szerepük a vizuális művészetekben.

16. Az idő mint „dimenzió” kérdésköre: szerepének összehasonlítása a síkbeli és a térben megjelenő művészetekben, valamint az interdiszciplináris műfajokban. A mozgókép sajátosságainak és kifejezési eszközeinek az ismertetése. Az intermédia és a multimédia jellemzése.

17. Mit jelent a DTP. Ismertesse jellemző típusait, a nyomtatott- és monitor-design közti különbséget. Ismertesse a multimédia fogalmát, a technikai kép fogalmát.

18. A tipográfia történetének főbb állomásai, sajátos szerepe az alkalmazott grafikai műfajokban. A betűk történeti besorolásai, betűtípusok, betűcsaládok, betűanatómia, egalizálás fogalma.

19. Ismertesse a vektorgrafika és pixelgrafika közti különbségeket. Mutassa be az elektronikus műfajokban használatos alap szoftvereket (Photoshop, Illustrator, CorelDraw, Indesign, QuarkXpress, Acrobat és Distiller, Flash, Macromedia, After

Effects, Premiere Pro), valamint ismertesse ezen szoftverek fájlformátumait (EPS, PS, PDF, TIFF, JPG, PNG). Postscript és Composite PDF fogalma.

20. Jellemezze a színkezelés digitális és nyomdai típusait (RGB, CMYK, BW és egyszínes, duotone, Pantone, hexachrome.). Mi az lpi, dpi, melyek a főbb jellemzői? Ismertesd az ICC-t?

## B, SZAKIRÁNYOK SZERINTI ZÁRÓVIZSGA TÉTELEK

### ELEKTROGRÁFIA SZAKIRÁNY

1. A tipográfia fogalma és alkotóelemei, a tipográfiai tervezés területei, eszközei, alapfogalmai. A design, a film, az internet és a tipográfia kapcsolata.
2. Mutassa be a 10-es betűfelosztást, soroljon fel 10 talpas és 10 talpnélküli betűcsaládot, ismertesse a betű anatómiáját, a tördelés kapcsolatos alap formázási lehetőségeket.
3. Nyomdai fogalmak, történeti alapismeretek, magasnyomás, mélynyomás, síknyomás, ofszetnyomás, flexonyomás. Az íves- és a tekercs-ofszet nyomda folyamatának ismertetése.
4. A nyomdai munka főbb fázisai. A proof típusai, a kilövés, a rácsozás jellemzői és a CTP. A moiré.
5. Papírfajták jellemzése és a főbb kötészeti típusok.
6. Mi az összehordás, passzer, stancolás, bígelés, riccelés és perforálás. Milyen felületnemesítési eljárások léteznek. A tábla-kötéses könyv felépítése.
7. Arculati könyv. Arculatkészítés követelményei, kisarculat elemei, prezentációs formák, követelmények. Embléma logotípiák közti különbség, logótípusok.
8. Jellemezze a poszterek típusait, ismertesse a hatékony plakát készítésének/ismérveinek feltételeit. Ismertesse a fontosabb utcai hordozók technikai jellemzőit (felbontás jellemző anyagok, méretek: Standard, Billboard, City light, Molino, Épületháló stb.)
9. A kiadványszerkesztés. Jellemző fajtái, műfaji sajátosságai. Layout tervezési folyamata, kilövés és modell készítés.
10. Öt jellemző kiadványtípus és formai megjelenésük szerinti bemutatása (szépirodalmi mű, tankönyv, képes hetilap, napilap, katalógus).

11. Modulhálós tervezés, hasábos (napilap) tervezés, térközök hierarchiája, címrendszerek, iniciálé. Ismertesse a napilap-layout részeit (cím, alcím, felcím, líd stb.)

12. A jó csomagolás kritériumai (funkciói szerint). Hullám-karton (doboz) típusai.

13. Ismertesse a Bauhaus dizájn, tipográfia és fotó eredményeit. Mutassa be az „új tipográfiát.” (Moholy-Nagy, Joost Schmidt, Herbert Bayer, Joseph Albers, Jan Tschichold).

14. Ismertesse a Svájci nemzetközi stílust, képviselőit, jellemzőit és hatását. (Herbert Matter, Max Bill, Joseph Müller-Brockmann, Max Miedinger, Hermann Zapf, Armin Hoffman, Wolfgang Weingart, Rosemarie Tissi).

15. A magyar tervezőgrafika története (nyomda, tipográfia, plakát- és könyvművészet): Kner, Tevan Nyomda, Tótfalusi Kis Miklós, A magyar kereskedelmi plakátok a XX. elején, A magyar könyvgrafika és könyvillusztráció a XX. elején, A magyar konstruktivizmus és Bauhaus: Kassák, Moholy-Nagy tervezőgrafikai munkássága, Bortnyik Sándor és Berény Róbert plakátjai.

16. A magyar tervezőgrafika története II. (nyomda, tipográfia, plakát- és könyvművészet): '45 utáni magyar tervezőgrafika és a jelenkori tendenciák, alkotók és stúdiók; kortárs stúdiók és alkotók.

## KÉPANIMÁTOR SZAKIRÁNY

### 1. Történet és Kamera.

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? Beszéljen a kamera beállítások és a plánozás típusairól, jellegzetességeiről, szabályairól. Mi a varratelmélet alapproblémája és milyen megoldásokat kínál?

### 2. Kép és hang kapcsolata a mozgóképen.

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?

### 3. 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.

#### **4. Az animáció készítés elméleti és technikai alapjai.**

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. Melyek egy tipikus 3D animációs film munkafázisai?

#### **5. Animáció készítés munkafázisai.**

Melyek a hagyományos animációs filmgyártás szakaszai? A storyboard, animatík, figuraterv, layout, expozíciós lista, kulcsrajz, fázisrajz, kihúzás és kifestés fogalmak ismertetése, mire, mikor, hogyan használják, illetve használták? A számítógépes technika elterjedése hogyan befolyásolta, gyorsította ezen munkafázisokat?

#### **6. Az elektronikus műfajokban használatos alap szoftverek és formátumok ismertetése.**

Mi a különbség a vektor és a pixel alapú formátumok és szoftverek között? 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). Mi az a videó kodek? Mi a h264, Prores és Avid HD kodekek jellegzetessége? Melyek az elterjedt videó és film 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?

#### **7. A mozgóképfeltalálása, kezdetek.**

Mutassa be a mozgóképfeltalálásában nagy szerepet játszó munkákat a következő alkotóktól: Leonardo da Vinci, Muybridge, Edison, Lumière-fivérek, George Méliès, Émile Reynoud. Mi a mozgóképfeltalálás elmélete és törvényszerűségei? Beszéljen az első mozgóképfeltalálásokról: praxinoszkóp, kinetográf, kinetoszkóp, kinematográf, zoetrop

#### **8. Az animáció úttörői.**

Mutassa be a következő alkotók legfontosabb munkáit, és ezek animációtörténeti jelentőségét: George Méliès, Émile Reynoud, James Stuart Blackton, Émile Cohl, Segundo de Chomons, Winsor McCay. Elemezze mind tematikus mind esztétikai, mind technikai szempontból. Mit jelentenek a következő technikai újítások, és kik találták fel: celluloid technika, stift. Beszéljen az első magyar animációkról: Vértes Marcell, Bortnyik Sándor

#### **9. Az animáció mint iparág, Disneyland.**

Milyen hatással voltak a technikai újítások (cell animáció, stift, xerox) a filmgyártásra? Mit jelent a rotoszkóp és ki alkalmazta sikeresen? Beszéljen a következő alkotók

legfontosabb munkáiról: Pat Sullivan & Otto Messmer, Charles Bowers, Willis O'Brien, Max és Dave Fleischer. Mutassa be Walt Disney aranykorát, és legfontosabb filmjeit, hozzá köthető technikai újításokat. Fejtse ki Disney elismerését és kritikáját.

#### **10. Európai animáció és az avantgárd.**

Mi volt a korai majd a későbbi európai animációs absztrakt törekvések kapcsolata az avantgárd irányzatokkal? Mi az „abszolút film” fogalma? Mutassa be a következő alkotók legfontosabb munkáit: Walter Ruttmann, Hans Richter, Oscar Fischinger, Dziga Vertov, Alekszandr Alexeief, Jan Svankmajer, Bob Godfrey, René Laloux, George Dunning, Terry Gilliam.

#### **11. Művészi ambíciók, háborús propaganda.**

Mi volt az UPA (USA) és NFB (Kanada) szervezetek, jelentősége? Mit nevezünk UPA stílusnak, más néven limitált animációnak? Milyen szerepet játszott az animáció a háborús propagandában, és mi volt ebben Walt Disney szerepe? Mutassa be a következő alkotókat és legfontosabb munkáit: John Hubley, Chuck Jones, Norman McLaren, Stan Brakhage, Lotte Reiniger, John Halas, Tex Avery. Mutassa be a limitált animáció örökségét a következő alkotók munkáin keresztül: Genndy Tartakovsky, japán animációs megoldások.

#### **12. A Japán animáció.**

Mutassa be a japán animáció, az anime jellegzetességeit. Beszéljen Osamu Tezuka, Hayao Miyazaki és a Ghibli stúdió, Katsuhiro Otomo, Mamoru Oshii legfontosabb filmjeiről. Mi az az Animatrix?

#### **13. A Magyar animáció kezdete és aranykora.**

Beszéljen a következő alkotókról és legfontosabb filmjeikről: Vértes Marcell, Bortnyik Sándor, John Halas, Macskássy Gyula, Földes Péter, Dargay Attila, Nepp József, Ternovszky Béla, Kovásznai György, Foky Ottó, Jankovics Marcell, Gémes József, Reisenbüchler Sándor, Orosz István, Szoboszlay Péter, Rófusz Ferenc, Pannónia és Kecskeméti filmstúdió.

#### **14. Komputeranímáció és live action trükkfilm.**

Mutassa be a 2D és 3D komputeranímáció feltalálása és elterjedése által kiváltott technikai és tematikus paradigma váltást, a következő alkotók és filmek tükrében: Tron, Toy Story, Pixar, John Lasseter, The abyss Richard Williams, Roger nyúl pácban, Final Fantasy: The spirit within, Zbigniew Rybczynski, Földes Péter). Mi az a uncanny valley jelenség?

#### **15. Modern eklektika.**

Mutassa be az animációs „családi” szuperprodukciók és képregényadaptációk jellemzőit a következő stúdiók alapján: Pixar, Dreamworks, Disney, Marvel-studios.

Beszéljen a következő egyedi animációs filmesekről, illetve filmekről: Sin City, Tim Burton, Tom Moore, Belleville Rendezvous. Mutassa be a következő képzőművészek animációs munkáit: David Shrigley, William Kentridge.

### **16. Kortárs magyar animáció, és fórumai.**

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 és mely filmek jutottak el jelölésig? Soroljon fel a közelmúltban díjat, vagy nemzetközi figyelmet kapott animációs munkákat, és rendezőket. Sorolja fel a legrangosabb külföldi animációs fesztiválokat, díjakat. A mai animációs filmek közül kinek a munkáját tartja fontosnak és miért?

## WEBDESIGN SZAKIRÁNY

1. Hogyan működik egy tematikus portál?
2. Hogyan működik egy nagyvállalati portál?
3. Hogyan működik egy online portfólió?
4. Hogyan működik egy blog?
5. Hogyan működik egy e-shop?
6. Ismertesse a strukturális webdesign lépéseit!
7. Ismertesse a vizuális webdesign lépéseit!
8. Ismertesse a weben használatos főbb információs struktúrákat!
9. Mit jelent a használhatóság a webdesignban?
10. Mit jelent a navigáció a webdesignban?
11. Mit jelent az akadálymentesítés a webdesignban?
12. Mit jelent a keresőoptimalizálás a webdesignban?
13. Mit jelent a user experinece design?
14. Ismertesse a mobil webdesignban alkalmazandó elveket!
15. Mit jelent az interface design? Mi az adaptív, illetve a reszponzív design?
16. Ismertesse a weben használatos kliensoldali nyelveket!