

TANTÁRGYI LEÍRÁS

A tantárgy neve magyar nyelven:	Mozgógrafika 1.
A tantárgy neve angol nyelven:	Motion Graphics I.
A tantárgy kreditértéke:	5
A tantárgy elektronikus tanulmányi rendszer kódja:	BN-MOZGR1-05-GY
A tantárgy besorolása:	kötelező
Az oktatás nyelve (ha az nem magyar):	magyar
A tantárgy gondozásáért felelős szervezeti egység:	Animáció és Média Design Tanszék
A tanóra típusa és óraszám:	Gyakorlat, heti óraszám: 4, féléves óraszám: 0
Munkarend (nappali / levelező):	Nappali
A tantárgy meghirdetésének féléve:	2022/2023 1. félév
Előtanulmányi feltételek:	-

A TANTÁRGY CÉLJA, TANULÁSI EREDMÉYNEK:

A kurzus célja a mozgógrafika eszközismereti (szoftverismereti), alkotói, (tervezői) és művészi (esztétikai) elsajátítása alapszinten. A hallgató a kurzus elvégzése eredményeképpen képes alapszinten felismerni, elemezni, érteni és felhasználni (alkalmazni) valamint prezentálni a mozgógrafika területét képező ismeretanyagot, technikai tudást, alkotói képességet és prezentációs eljárásokat.

A hallgatók megtanulják használni az After Effects szoftvert és megismerik az alapvető animációs technikákat. A kurzus elvégzésekor a hallgatók képesek lesznek önállóan létrehozni mozgógrafikai alkotásokat.

A TANTÁRGY TARTALMÁNAK RÖVID LEÍRÁSA:

A kurzus során a hallgatók megismerik és megtanulják kezelni az After Effects szoftvert, melyben különböző mozgógrafikai alkotásokat hoznak majd létre. A technikai ismeretek mellett bemutatásra kerülnek különböző mozgógrafikai stílusok, mely által szélesedik a hallgatók látóköre és fejlődik a kreatív gondolkodásuk. A kurzus során tanult alapismeretek elsajátítása fontos szerepet játszik majd a Mozgógrafika 2. tantárgy során, ahol már komplexebb technikai feladatokat kell megoldaniuk a hallgatóknak.

A HALLGATÓ FELADATAI, TERVEZETT TANULÁSI TEVÉKENYSÉGEI:

Az órákon minden hallgatónak részt kell vennie és meg kell csinálnia az órai feladatokat, mert ezek is bekerülnek az év végi portfólióba. Ezekre a feladatokra mindig lesz idő az óra időtartama alatt. A saját projekt feladatra is van elkülönítve idő a gyakorlati órák során, de ajánlott az órákon kívül is szánni időt a feladatokra, hogy valóban olyan munkák szülessenek, amelyek megállják helyüket a portfólióban.

A TÁRGY ÉRTÉKELÉSE:

Általános értékelési kritériumok: 1. feladat témájának megértése (az emlékezésre, felismerésre, felidézésre építő tények, információk, fogalmak, törvények, szabályok, elméletek, rendszerek ismerete), 2. Kutatás és inspiráció gyűjtés (összefoglalás készítése, adatok, információk rendezése, példák keresése, szabályok felismerése és megfogalmazása), 3. A feladat megoldásához az órán bemutatott konceptuális, művészi és tervezői gondolkodás-technikák alkalmazása (probléma felismerése, a megoldás keresése és a megoldás végrehajtása), 4. Szükséges eszközismereti tudásszint (Adobe After Effects szoftver) elérése, 5. formaalkotói, tervezői és kivitelezői készségek fejlesztése, 6. Értékelés: A létrejött mű elhelyezése egy szűkebb szakmai minőségi mezőnyben (csoport többi

tagjának eredményeihez viszonyítása) és egy tágabb, interdiszciplináris erőterben való értelmezése (a mű lehetséges szakmai, intellektuális, társadalmi szerepe).

KÖTELEZŐ IRODALOM:

- Kepes György: *A látás nyelve*. Gondolat K., 1979
- Kocsor László: *A számítógépes animáció*. TAN-GRAFIX Művészeti Szolgáltató és K., 1997