

A TANTÁRGY ADATLAPJA

1. A képzési program adatai

1.1 Felsőoktatási intézmény	BABEŞ–BOLYAI TUDOMÁNYEGYETEM
1.2 Kar	POLITIKAI-, ÁLLAMIGAZGATÁS- ÉS KOMMUNIKÁCIÓTUDOMÁNYI KAR
1.3 Intézet	ÚJSÁGÍRÁS ÉS DIGITÁLIS MÉDIA
1.4 Szakterület	KOMMUNIKÁCIÓTUDOMÁNY
1.5 Képzési szint	ALAPKÉZPÉS
1.6 Szak / Képesítés	DIGITÁLIS MÉDIA

2. A tantárgy adatai

2.1 A tantárgy neve	ANIMÁCIÓ ÉS VIZUÁLIS HATÁSOK						
2.2 Az előadásért felelős tanár neve	Dr. Csibi László						
2.3 A szemináriumért felelős tanár neve	Dr. Csibi László						
2.4 Tanulmányi év	3	2.5 Félév	I2	2.6. Értékelés módja	VP	2.7 Tantárgy típusa	Választható

3. Teljes becsült idő (az oktatási tevékenység féléves óraszama)

3.1 Heti óraszám	3	melyből: 3.2 előadás	2	3.3 szeminárium/labor	1
3.4 Tantervben szereplő össz-óraszám	42	melyből: 3.5 előadás	28	3.6 szeminárium/labor	14
A tanulmányi idő elosztása:					óra
A tankönyv, a jegyzet, a szakirodalom vagy saját jegyzetek tanulmányozása					24
Könyvtárban, elektronikus adatbázisokban vagy terepen való további tájékozódás					4
Szemináriumok / laborok, házi feladatok, portofóliók, referátumok, esszék kidolgozása					24
Egyéni készségfejlesztés (tutorálás)					4
Vizsgák					2
Más tevékenységek:					
3.7 Egyéni munka össz-óraszama	58				
3.8 A félév össz-óraszama	100				
3.9 Kreditszám	4				

4. Előfeltételek (ha vannak)

4.1 Tantervi	• nincsenek
4.2 Kompetenciabeli	• nincsenek

5. Feltételek (ha vannak)

5.1 Az előadás lebonyolításának feltételei	• Terem audio-video rendszerrel / hozzáférés szinkron audio-video kommunikációs platformhoz képernyőmegosztási lehetőséggel
5.2 A szeminárium / labor lebonyolításának feltételei	• Terem audio-video rendszerrel / hozzáférés szinkron audio-video kommunikációs platformhoz képernyőmegosztási lehetőséggel

6. Elsajátítandó jellemző kompetenciák

Szakmai kompetenciák	<p>C2.2 A különböző médiatípusok kommunikációban történő speciális használata sajátosságainak azonosítása</p> <ul style="list-style-type: none"> - C2.3 Megfelelő technológiák alkalmazása a különböző információs termékek professzionális előállítására és kommunikációja során, tiszteletben tartva a nyilvánosság megfelelő tájékoztatáshoz való jogát. - C4.1 Azonosítani és leírni azt a kommunikációs környezetet, amelyben a multimédiás tartalmak előállítása és terjesztése történik helyi, nemzeti és globális szinten. - C4.2 A technikai, taktikai és stratégiai eszközök hozzáigazítása a digitális média környezetéhez - C6.3 Elméleti és módszertani ismeretek felhasználása bármely médiatermék tematikus részének elkészítéséhez (az átviteli csatorna jellemzőinek figyelembevételével).
Transzverzális kompetenciák	(CT1) A diák képes - elméleti és gyakorlati érvekkel egyaránt - megoldani a gyakori szakmai helyzeteket, azokat hatékonyan és etikusan oldja meg.

7. A tantárgy célkitűzései (az elsajátítandó jellemző kompetenciák alapján)

7.1 A tantárgy általános célkitűzése	<ul style="list-style-type: none"> • Alapvető animációs és speciális effektek létrehozásához szükséges ismeretek és készségek elsajátítása speciális alkalmazásokban.
7.2 A tantárgy sajátos célkitűzései	<ul style="list-style-type: none"> • - A tárgy- és karaktermozgás animáció alapelveinek elsajátítása • - A speciális effektek videósorozatokra történő alkalmazásával kapcsolatos készségek elsajátítása • - Animált promóciós anyagok készítésének elsajátítása • - A dedikált szoftveralkalmazásokkal való munka elsajátítása • - Az animációs termék etikai és etikai jellegével kapcsolatos döntések meghozatalának képességének elsajátítása.

8. A tantárgy tartalma

8.1 Előadás	Didaktikai módszerek	Megjegyzések
1. Bevezető előadás	Prezentáció multimédiás eszközökkel, Megbeszélés	
2. Vizuális hatások 1.	Prezentáció multimédiás eszközökkel, Megbeszélés	
3. Vizuális hatások 2	Prezentáció multimédiás eszközökkel, Megbeszélés	
4. Bevezetés a 3D grafikába 1.	Prezentáció multimédiás eszközökkel, Megbeszélés	
5. Bevezetés a 3D grafikába 2.	Prezentáció multimédiás	

	eszközökkel, Megbeszélés	
6. Klasszikus (frame by frame animáció)	Prezentáció multimédiás eszközökkel, Megbeszélés	
7. Vektor animáció	Prezentáció multimédiás eszközökkel, Megbeszélés	
8. Karakterek	Prezentáció multimédiás eszközökkel, Megbeszélés	
9. Szerkesztés, kompozíció	Prezentáció multimédiás eszközökkel, Megbeszélés	
10. Chroma key	Prezentáció multimédiás eszközökkel, Megbeszélés	
11. Találkozás és beszélgetés a téma területén dolgozó szakemberrel	Prezentáció multimédiás eszközökkel, Megbeszélés	
12. Záróelőadás, ismeretek felfrissítése	Prezentáció multimédiás eszközökkel, Megbeszélés	

Könyvészet

Bibliografie

Furniss, Maureen. *The Animation Bible: A Guide to Everything--from Flipbooks to Flash*. Laurence King, 2008.

Keller Debra, *Creating 2D Animation with the Adobe Creative Suite*. Cengage Learning, 2013.

Barnouw, Erik. *Tube of Plenty: The Evolution of American Television*. Oxford University Press, 1990.

Baxter, John. *George Lucas: A Biography*. Londra: HarperCollins Publishers, 1999.

Okun, Jeffrey A. *The VES Handbook of Visual Effects: Industry Standard VFX Practices and Procedures*

Rickitt, Richard. *Special Effects :The history and technics*. Crown Publishing Group, 2000.

Weiss, Steve. *CG101:A computer Graphics Industry Refrence*. New Riders Publishing, 1999.

Freer, Ian. *The complete Spielberg*. Virgin Publishing, 2001.

8.2 Szeminárium / Labor	Didaktikai módszerek	Megjegyzések
1. Vizuális effektusok	Gyakorlat, csoportmunka	
2. Animáció	Gyakorlat,csoportmunka	
3. Bevezetés a softwarehasználatba	Gyakorlat,csoportmunka	
4. Fájlok kezelése és rendszerezése	Gyakorlat,csoportmunka	
5. Rétegek (layer) létrehozása	Gyakorlat,csoportmunka	
6. Layerek változtatása és animálása	Gyakorlat,csoportmunka	
7. Hatások (effektek) hozzáadása és változtatása	Gyakorlat,csoportmunka	

8. Előnézetek		
9. Exportálás		
10. Video tracking		
11. Chroma key		
12. Compositing		
Könyvészet		
Lásd a kurzusnál		

9. Az episztemikus közösségek képviselői, a szakmai egyesületek és a szakterület reprezentatív munkáltatói elvárásainak összhangba hozása a tantárgy tartalmával.

•

10. Értékelés

Tevékenység típusa	10.1 Értékelési kritériumok	10.2 Értékelési módszerek	10.3 Aránya a végső jegyben
10.4 Előadás	Grafikai termék készítése a kurzuson tárgyalt animációs technikák felhasználásával.	vizsga	60%
10.5 Szeminárium / Labor	Animáció készítése 2 D technikával	Parciális vizsga	20%
	Animáció készítése 3 D technikával	Parciális vizsga	20%
10.6 A teljesítmény minimumkövetelményei			
Animált grafikai csomag készítése egy videoprodukcióhoz - Egy speciális projekt kidolgozása vagy legalább egy ilyen projekt egy részének kidolgozása, mind az ismeretek, elméletek és diagnosztikai és beavatkozási módszerek, mind a szakmai etika szabályainak és elveinek alkalmazásával.			

Kitöltés dátuma

15.04.2022.

Előadás felelőse

Dr. Csibi László

Szeminárium felelőse



Az intézeti jóváhagyás dátuma

15.05.2022.

Intézetigazgató

Conf. dr. Radu Meza