

SPECIÁLIS MOZGÓKÉPTECHNIKA

13.évfolyam

első félév:

- Élőszereplős és animációs technikák kombinálása
- Vegyes technikájú mozgóképi gyakorlatok
- Kézzel készített és digitális animáció integrálása
- Motion graphics elemek alkalmazása
- Fotóanimáció és videóanimáció összekapcsolása
- Kísérleti animációs eljárások
- Perspektívatrükkök alkalmazása
- Forced perspective gyakorlatok
- Hagyományos matte painting
- Digitális matte painting
- Green screen felvételkészítés
- Chroma key utómunka
- Kompozítálási gyakorlatok
- Digitális háttérzsere
- Motion tracking alapjai
- Camera tracking alapjai
- Részecskerendszerek alkalmazása
- Füst-, tűz-, eső- és porhatások létrehozása
- VFX-tervezési gyakorlatok
- SFX- és VFX-jelenetek készítése
- 3D fájlformátumok használata
- STL és OBJ állományok kezelése
- 3D nyomtatási technológiák összehasonlítása
- Slicer programok használata
- Modell-előkészítés nyomtatásra
- Animációs kellékek készítése 3D nyomtatással
- Stop-motion kiegészítők tervezése és gyártása
- 3D nyomatok utómunkálatai

második félév:

- A videóinstalláció műfaji sajátosságai
- Vetítési felületek vizsgálata
- Vetítési tesztek térbeli objektumokra
- Tárgymapping gyakorlatok
- Díszletvetítés készítése
- Épületvetítés tervezése
- Interaktív installációs megoldások
- Kiállítási környezet kialakítása

- Virtuális valóság alapjai
- 360 fokos kép- és videókészítés
- Panorámaképek előállítása
- VR-tartalmak készítése
- Interaktív térélmények létrehozása
- VR és animáció kapcsolata
- Valós idejű renderelési technológiák
- Immersive médiaalkalmazások
- Virtuális produkciós technológiák
- LED Volume rendszerek
- Generatív vizuális rendszerek vizsgálata
- Procedurális tartalomfejlesztési lehetőségek
- Kísérleti mozgóképi technológiák
- Kortárs technológiai trendek elemzése
- Komplex speciális mozgóképi projekt megvalósítása
- Vizsgaprojekt dokumentálása és bemutatása