

Részletes tantárgyprogram és követelményrendszer				
Óbudai Egyetem		Kandó Kálmán Villamosmérnöki Kar		
		Mikroelektronikai és Technológia Intézet		
Tantárgy neve és kódja: Médiainformatika és animáció, KMEMIA11MNA				Kreditérték: 4
Nappali tagozat, tavaszi félév				
Szakok melyeken a tárgyat oktatják: Médiatechnológus-asszisztens				
Tantárgyfelelős oktató:	Dr. Cséfalvay Miklós		Oktatók:	Dr. Cséfalvay Miklós
Előtanulmányi feltételek: (kóddal)				
Heti óraszámok:	Előadás: 3	Tantermi gyak.: 0	Laborgyakorlat: 0	Konzultáció:
Számonkérés módja (s,v,f):	vizsga			
A tananyag				
<p><i>Oktatási cél:</i>. A hallgatók ismerkedjenek meg az animációkészítés elméleti és gyakorlati tudnivalóival, elsősorban az Adobe Flash animációkészítő szoftverrel, A tárgy oktatója kb. 10%-ban eltérhet a részletes tematikától.</p>				
Témakör:			Hét	Óra
A Macromedia Flash MX 2004 próbaverziójának telepítése Ismerkedés a kezelőfelülettel. Rajzolás és animáció készítés alapjai.			1.	3
Rajzok készítése (kijelölés, kör, téglalap, csillag, radír, segédvonalak, igazítás, átméretezés, stb.). Műveletek szövegekkel			2.	3
Frame-by-frame animáció készítése. Mozgásátmenet-típusú animációk			3.	3
Alakátmenet-típusú animációk			4.	3
Útvonalkövető animációk készítése. Alakátmenet-típusú animációk.			4.	3
1. zárthelyi (elektronikus vizsga, 2 csoportban)			5.	3
Képek használata az animációban. A maszk-rétegek használata. Hangok, zenék és videók beillesztése, Grafikus szimbólumok, Maszkok készítése, Gomb szimbólumok készítése.			6.	3
Moziklip-típusú szimbólumok (animáció az animációban) Gomb típusú szimbólumok (normál és átlátszó gombok)			7.	3
ActionScript alapfokon, Animációk vezérlése, dinamikus szövegmezők, animált gomb készítése			7.	3
Parancsok (makrók) használata, Dinamikus szövegmezők használata.			8.	3
Animáció vezérlése ActionScript 2.0-val			9.	3
A szimbólumok 3 fajtájának kezelése. Hangos gombok készítése.			10.	3
Drag & Drop: húzható objektumok készítése. ActionScript: filmklip-, gomb- és képkockaműveletek. Animált gomb készítése.			11.	3
ActionScript: a viselkedések használata. Változók és a tulajdonságok használata			12.	3
A Flash és a PHP összekapcsolása Flash űrlapok készítése komponensek felhasználásával. Flash űrlapok feldolgozása PHP-vel.			13.	3
2. zárthelyi dolgozat (elektronikus vizsga, 2 csoportban), félévi feladat beadása			14.	3
Félévközi követelmények				
<p>Félévközi követelmények (feladat, zh. dolgozat, esszé, prezentáció, stb) A tantervben előírt előadások látogatása kötelező. A vizsgára bocsátás feltétele a két zárthelyi eredményes megírása, a félévközi feladat elkészítése, félévközi aláírás megszerzése. A pótlás módja: Az utolsó héten pótzárthelyi, vizsgidőszak első 10 napján aláíráspótló vizsga.</p>				

Vizsga a hallgatók az előadásokon megismert a teljes félévi tananyagból írásban vizsgáznak.
A félévközi tanulmányi munka és a zárthelyik eredményétől függően vizsgajegy megajánlható.

Irodalom:

Kötelező: A tanuláshoz az egyéni tanulást támogató és folyamatosan készülő oktatási anyagok is (elektronikus tananyagok) használandók.

Ajánlott: Az előadások prezentációi (elérhetők a media.kvk.uni-obuda.hu oktatószerverről)