

**A 90. sorszámú Mozgókép– és animációkészítő szakképesítés szakmai és vizsgakövetelményei**

**1. AZ ORSZÁGOS KÉPZÉSI JEGYZÉKBEN SZEREPLŐ ADATOK**

- 1.1. A szakképesítés azonosító száma: 54 213 03
- 1.2. Szakképesítés megnevezése: Mozgókép– és animációkészítő
- 1.3. Iskolai rendszerű szakképzésben a szakképzési évfolyamok száma: 2
- 1.4. Iskolarendszeren kívüli szakképzésben az óraszám: 960–1440

**2. EGYÉB ADATOK**

- 2.1. A képzés megkezdésének feltételei:
- 2.1.1. Iskolai előképzettség: érettségi végzettség
- 2.1.2. Bemeneti kompetenciák: –
- 2.2. Szakmai előképzettség: –
- 2.3. Előírt gyakorlat: –
- 2.4. Egészségügyi alkalmassági követelmények: szükségesek
- 2.5. Pályaalkalmassági követelmények: szükségesek
- 2.6. Elméleti képzési idő aránya: 40%
- 2.7. Gyakorlati képzési idő aránya: 60%
- 2.8. Szintvizsga: –
- 2.9. Az iskolai rendszerű képzésben az összefüggő szakmai gyakorlat időtartama: Művészeti szakmai gyakorlat 120 óra, érettségi utáni két éves képzésben 80 óra, mely megszervezhető a képzési sajátosságok figyelembevételével a képzési folyamat időszakában is. Például hétfégi és nyári koncertek, fellépések, táborok, versenyek, kiállítások, művésztelepek, valamint az állam által elismert, vagy az iskola által szervezett nemzetközi szakmai diáksere (Például Erasmus) formájában is.

**3. PÁLYATÜKÖR**

- 3.1. A szakképesítéssel legjellemzőbben betölthető munkakör, munkakörök, foglalkozás, foglalkozások

	A	B	C
3.1.1.	<b>FEOR száma</b>	<b>FEOR megnevezése</b>	<b>A szakképesítéssel betölthető munkakör(ök)</b>
3.1.2.	3719–00	Egyéb művészeti és kulturális foglalkozású	Báb– és díszletkészítő
3.1.3.			Háttérkészítő
3.1.4.			Képes forgatókönyv rajzoló
3.1.5.			Mozdulatterv rajzoló

3.1.6.		Beállítási rajz készítő
3.1.7.		Fázisrajzoló
3.1.8.		Mozgóképi animátor
3.1.9.		Animációs operatőr
3.1.10.		Vágó
3.1.11.		Segédoperatőr
3.1.12.		Világosító
3.1.13.		Vizuális effekt készítő

### 3.2. A szakképesítés munkaterületének rövid leírása:

A mozgóképfilm- és animációkészítő szakember a mozgóképfilm, videófilm, rajzfilm és számítógépes animáció területén szakszerűen tudja kezelni és alkalmazni az ezekhez kapcsolódó digitális kép és hangkezelő programokat, valamint fotó, videó, világítási és hangtechnikai berendezéseket.

A szakképesítéssel rendelkező képes:

- az animációs stúdiók különféle területein: beállítási–rajz készítő, forgatókönyv (storyboard) rajzoló, sík és plasztikus figuratervező, mozdulatterv rajzoló, háttérkészítő és számítógépes munkafolyamatok ellátására
- TV és filmstúdiókban segédoperatőri, világítástechnikai, hangtechnikai, vágó, számítógépes grafikai és vizuális effekt készítő asszisztensi feladatok ellátására
- az animációs–film készítő TV, film és animációs stúdiókban a kiadott feladatokat a követelmények szerint időre elvégezni
- önálló vállalkozóként képes saját munkájának megtervezésére és szervezésére

Szakmai vizsgáinak befejeztével a szakág különféle területein, felsőfokon folytathatja tanulmányait

### 3.3. Kapcsolódó szakképesítések

	A	B	C
3.3.1.	<b>A kapcsolódó szakképesítés, részsakképesítés, szakképesítés–ráépülés</b>		
3.3.2.	<b>azonosító száma</b>	<b>megnevezése</b>	<b>a kapcsolódás módja</b>
3.3.3.	51 213 04	3D modellező	részsakképesítés
3.3.4.	51 213 05	Animációkészítő	részsakképesítés
3.3.5.	51 213 08	Mozgóképkészítő	részsakképesítés
3.3.6.	54 521 07	Színháztechnikus, szcenikus	azonos ágazat
3.3.6.	54 521 08	Színpad- és porond technikus	azonos ágazat

## 4. SZAKMAI KÖVETELMÉNYEK

	A	B
4.1.	<b>A szakképesítés szakmai követelménymoduljainak az állam által elismert szakképesítések szakmai követelménymoduljairól szóló kormányrendelet szerinti</b>	
4.2.	<b>azonosító száma</b>	<b>megnevezése</b>
4.3.	10586–12	Művészetelmélet és ábrázolás

4.4.	10589–16	Kortárs szakmai környezet
4.5.	11498–12	Foglalkoztatás I. (érettségire épülő képzések esetén)
4.6.	11499–12	Foglalkoztatás II.
4.7.	12018–16	Médiaművészeti alapismeretek
4.8.	11640–16	3D modellező szakmai ismeretek
4.9.	11643–16	Animációkészítő szakmai ismeretek
4.10.	12019–16	Mozgóképészítő szakmai ismeretek

## 5. VIZSGÁZTATÁSI KÖVETELMÉNYEK

5.1. A komplex szakmai vizsgára bocsátás feltételei:

Az iskolarendszeren kívüli szakképzésben az 5.2. alponthban előírt valamennyi modulzáró vizsga eredményes letétele.

Az iskolai rendszerű szakképzésben az évfolyam teljesítését igazoló bizonyítványban foglaltak szerint teljesített tantárgyak – a szakképzési kerettantervben meghatározottak szerint – egyenértékűek az adott követelménymodulhoz tartozó modulzáró vizsga teljesítésével.

Szakmai portfólió készítése a tanulmányok során készült munkákból.

Vizsgaremek készítése (lásd 5.4.3. C)

5.2. A modulzáró vizsga vizsgatevékenysége és az eredményesség feltétele:

	A	B	C
5.2.1.	<b>A szakképesítés szakmai követelménymoduljainak</b>		
5.2.2.	<b>azonosító száma</b>	<b>megnevezése</b>	<b>a modulzáró vizsga vizsgatevékenysége</b>
5.2.3.	10586–12	Művészetelmélet és ábrázolás	gyakorlati és szóbeli
5.2.4.	10589–16	Kortárs szakmai környezet	szóbeli
5.2.5.	11498–12	Foglalkoztatás I. (érettségire épülő képzések esetén)	írásbeli
5.2.6.	11499–12	Foglalkoztatás II.	írásbeli
5.2.7.	12018–16	Médiaművészeti alapismeretek	gyakorlati
4.8.	11640–16	3D modellező szakmai ismeretek	gyakorlati és szóbeli
4.9.	11643–16	Animációkészítő szakmai ismeretek	gyakorlati és szóbeli
4.10.	12019–16	Mozgóképészítő szakmai ismeretek	gyakorlati és szóbeli

Egy szakmai követelménymodulhoz kapcsolódó modulzáró vizsga akkor eredményes, ha a modulhoz előírt feladat végrehajtása legalább 51%-osra értékelhető.

Szakmai portfólió készítése a tanulmányok során készült munkákból

5.3. A komplex szakmai vizsga vizsgatevékenységei és vizsgafeladatai:

5.3.1. Gyakorlati vizsgatevékenység

A) A vizsgafeladat megnevezése: Mozgóképtervezés

A vizsgafeladat ismertetése: adott, rövid forgatókönyv alapján Storyboard rajzolása, valamint egy figuraterv és mozdulattervek elkészítése

A storyboard rajzolás és a figuraterv készítés feladat a 4. Szakmai követelmények fejezetben szereplő Médiaművészeti alapismeretek modul, Animációkészítő szakmai ismeretek modul és a Mozgóképkészítő szakmai ismeretek modul ismeretanyagán alapul

A vizsgafeladat időtartama: 240 perc

A vizsgafeladat aránya: 30%

B) A vizsgafeladat megnevezése: Modellezés

A vizsgafeladat ismertetése: Előzetesen elkészített 3D karaktermodell bemutatása

A modellezés feladat a 4. Szakmai követelmények fejezetben szereplő Médiaművészeti alapismeretek modul, és a 3D modellező szakmai ismeretek modul ismeretanyagán alapul

A vizsgafeladat időtartama: 15 perc

A vizsgafeladat aránya: 15%

C) A vizsgafeladat megnevezése: Vizsgaremek és szakmai portfólió bemutatása

A vizsgafeladat ismertetése: Adott téma vagy önálló gondolat, mozgókép(b)en megvalósított szakmai munka bemutatása

A vizsgafeladat időtartama: 20 perc

A vizsgafeladat aránya: 20%

#### 5.3.2. Központi írásbeli vizsgatevékenység

A vizsgafeladat megnevezése: –

A vizsgafeladat ismertetése: –

A vizsgafeladat időtartama: –

A vizsgafeladat értékelési súlyaránya: –

#### 5.3.3. Szóbeli vizsgatevékenység

A) A vizsgafeladat megnevezése: Mozgókép– és animációkészítő szakmaismeret

A vizsgafeladat ismertetése: A szóbeli központilag összeállított vizsga kérdései a 4. Szakmai követelmények fejezetben megadott témaköröket tartalmazzák

A vizsgafeladat időtartama: 45 perc (felkészülési idő 30 perc, válaszadási idő 15 perc)

A vizsgafeladat aránya: 20%

B) A vizsgafeladat megnevezése: Művészettörténet

A vizsgafeladat ismertetése: Válaszadás a vizsgakövetelmények alapján összeállított, előre kiadott tételsorokból húzott kérdésekre

A szóbeli központilag összeállított vizsga kérdései az alábbi témaköröket tartalmazzák:

Az ókori Hellász

- Archaikus kor, Klasszikus kor, Hellenizmus építésze, szobrászata, festésze (vázafestészet)

Az ókori Róma

- profán építészet
- portré művészet
- festészet/mozaik
- triumphális művészet (császárfórumok, diadalív, diadaloszlop)

Ókeresztény és bizánci művészet

- katakombák

- ókeresztény bazilika
- ikonfestészet
- Pécs ókeresztény emlékei
- Romanika
- építészet, szobrászat, festészet
- a romanika főbb földrajzi megjelenései (Német–Római Császárság, Itália, Francia Királyság, Magyar Királyság)
- zárandok útvonalak és szerzetesrendi építészet
- Gótika
- építészet, szobrászat, festészet
- francia, német, itáliai és angol gótika
- Reneszánsz művészet
- a reneszánsz korszakai
- az itáliai, németalföldi és német reneszánsz
- a magyar reneszánsz
- Barokk művészet
- az itáliai építészet, szobrászat, festészet
- holland, francia és spanyol és német barokk
- a magyar barokk művészet
- Klasszicizmus és romantika  
(historizáló stílusáramlatok a XIX. sz.–ban)
- Franciaország és Németország
- Magyarország (klasszicizmus és romantika, historizmus, akadémizmus)
- A realizmus
- Courbet és a barbizoni iskola
- A realizmus magyar képviselői
- Impresszionizmus és posztimpresszionizmus
- Franciaország
- magyar vonatkozások (nagybányai iskola, Rippl–Rónai, Vaszary...)
- Szecesszió és szimbolizmus
- Anglia, Franciaország
- Brüsszel (Victor Horta)
- A bécsi szecesszió
- magyar szecesszió
- A XX. század művészetének főbb vonulatai
- a klasszikus avantgard
- a modern építészet főbb irányjai
- magyar vonatkozások (Például Moholy–Nagy László)

A vizsgafeladat időtartama: 30 perc (felkészülési idő 15 perc, válaszadási idő 15 perc)

A vizsgatevékenység értékelési súlyaránya: 15 %

5.4. A vizsgatevékenységek szervezésére, azok vizsgaidőpontjaira, a vizsgaidőszakokra, a vizsgatevékenységek vizsgatételeire, értékelési útmutatóira és egyéb dokumentumaira, a vizsgán használható segédeszközökre vonatkozó részletes szabályok:

A szakképesítéssel kapcsolatos előírások az állami szakképzési és felnőttképzési szerv <http://www.nive.hu/> című weblapján érhetők el a Szak- és Felnőttképzés Vizsgák menüpontban

A művészettörténet vizsgafeladathoz adatok nélküli képi információk adhatóak, melyeket a vizsgázó a felelet illusztrálására szabadon felhasználhat.

#### 5.4.1. A) Mozgóképtervezés

1. feladatrész: storyboard készítése analóg vagy digitális eszközökkel. A vizsgázó két rövid forgatókönyvből választhat történetet, a forgatókönyveket a vizsgaszervező biztosítja. A feladat elkészítése során legalább 8 snitt vázlatát kell elkészíteni a hozzájuk tartozó képi és hangisegítményekkel, információkkal az operatőri és hangtechnikai munka előkészítéséhez. A dialógusok és cselekményleírások a forgatókönyv-részlet alapján adóttak.

2. feladatrész: A feladat az 1. feladatrészben választott forgatókönyv alapján készül egy jellemző karakter

megtervezésével (legalább 1 egész alakos, kidolgozott figuraterv alap-pózban, és legalább 2 egész alakos mozdulat-terv), manuális vagy IT eszközök segítségével. A terveket a további animációs munkára alkalmas minőségben kell elkészíteni.

A feladatot a vizsgaszervező intézmény adja ki a vizsgabizottság elnökének jóváhagyásával.

#### 5.4.2. B) Modellezés

A karaktermodell elkészítése és bemutatása az oktatási intézmény által jóváhagyott feladat kijelöléssel történik. A modellezési feladatot az utolsó szakképzési tanév második félévében a vizsgaszervező intézmény hagyja jóvá. A kivitelezés a vizsgaszervező által kontrollált körülmények között folyik. A kész modell prezentációját iskolarendszerű képzés, és felnőttképzés esetén is legkésőbb a vizsga első napja előtti 15. naptári napon kell elektronikus formában leadni a vizsgaszervezőnél.

A 3D modell beadott dokumentációjának tartalmazni kell az elkészült modellt az eredeti fájlformátumban, és OBJ formátumban is. A dokumentációnak mellékletként tartalmazni kell a prezentáció során bemutatásra kerülő illusztrációkat: a készítés munkafázisainak folyamatát (például álló- vagy mozgóképes képernyőmentés formájában), ezen kívül a karakter kidolgozásának részleteit (geometria és UV), valamint az egész modellt bemutató álló- vagy mozgóképeket.

A 3D modellnek legalább topológiailag korrekt geometriát és alapszintű shadelést (Lambert, Blinn, stb.) kell tartalmaznia.

#### 5.4.3. C) Vizsgaremek és szakmai portfólió bemutatása

A vizsgaremek készítése olyan szakmai tevékenység, amely önmagában alkalmas arra, hogy a vizsgázó beszámolhasson a tanulmányai során megszerzett ismeretek és képességek komplex halmazával. A vizsgaremek műfaji, technikai, tartalmi megkötések nélküli, önállóan elkészített, művészeti igényű kreatív mozgóképi alkotás (lehet Például filmesszé, videoklip, rövid animációs-, vagy rövid játékfilm, oktatófilm, portréfilm, dokumentumfilm, interaktív alkotás, videoinstalláció, stb., mely készülhet videotechnikával, kézrajzos-, báb-, számítógépes 2D-, vagy 3D-animációs technikával, ezek kombinációjával, illetve a felsoroltakon kívül bármilyen rendelkezésre álló hagyományos, vagy kísérleti mozgóképtechnikai megoldással). Minimális terjedelmét a választott technológia munkai igénye és a vizsgázó számára rendelkezésre álló gyártási kapacitások figyelembevételével a vizsgaszervező állapítja meg.

A vizsgaremek a kész vizsgatárgyon kívül tartalmazza a készítési folyamat dokumentációját nyomtatott vagy elektronikus prezentáció formájában (tervek, vázlatok, leírás, munkafázisok).

A vizsgázó bemutatja szakmai előtanulmányai során készített kiemelkedő munkáit. A portfóliónak tartalmaznia kell legalább két munka készítésének dokumentációját is (Például storyboard, vagy annak részlete, werk-fotók, figura- és háttértervek, stb.). A portfólió további kötelező eleme a készített munkákból összeállított rövid videó (showreel).

A szakmai portfólióban szereplő 3D modellek esetében a tanulmányok folyamán készített legalább 2 db modellezési projekt feladat dokumentációját kell bemutatni (Például organikus objektum modellje, set extension, építészeti modell, tárgy modell, stb.). A bemutatott projekt feladatoknak minden esetben tartalmazniuk kell a tervezést és kivitelezést bemutató anyagokat (Például vázlatok, előtanulmányok, álló- vagy mozgóképes képernyőmentés a készítés folyamatáról), és az objektum részleteit és egészét bemutató álló- vagy mozgóképeket (legalább 3-3 állókép, illetve legalább 1 mozgókép objektumonként).

A vizsgaremek feladatot az utolsó szakképzési tanév második félévében a vizsgaszervező intézmény hagyja jóvá. A kivitelezés a vizsgaszervező által kontrollált körülmények között folyik, a kész vizsgaremeket az iskolarendszerű képzés, és felnőttképzés esetén is legkésőbb a vizsga első napja előtti 15. naptári napon kell leadni a vizsgaszervezőnél.

5.5. A szakmai vizsga értékelésének a szakmai vizsgaszabályzattól eltérő szempontjai: –

## 6. ESZKÖZ- ÉS FELSZERELÉSI JEGYZÉK

A	
6.1.	<b>A képzési és vizsgáztatási feladatok teljesítéséhez szükséges eszközök minimumát meghatározó eszköz- és felszerelési jegyzék</b>

6.2.	Számítógépek, monitorok (tanulók létszáma szerint),
6.3.	Vektor-, illetve pixelgrafikus- és 2D, 3D mozgókép feldolgozó programok
6.4.	Korszerű internet hozzáférés és belső hálózat
6.5.	Adattároló eszközök (Például DVD, NAS, pendrive stb.)
6.6.	Digitális rajztáblák (munkaállomások számához igazítva)
6.7.	Memóriakártya olvasó
6.8.	Lapszkenner
6.9.	Nyomtató
6.10.	Átvilágító asztalok és stífték
6.11.	Papírlukasztó (stíftékhez)
6.12.	Rajztáblák
6.13.	Tárgyasztal
6.14.	Fényképezőgépek és mozgóképrögzítő kamerák, objektívek
6.15.	Kamera rögzítő állványok, statívok
6.16.	Világítástechnikai eszközök (Például spot lámpák, LED tablók, lámpa állványok, derítőernyők, softbox, műtermi vaku szett, stb.)
6.17.	Green/blue háttér
6.18.	Hangrögzítő eszközök (Például field recorder, mikrofon stb)
<b>MŰHELYEK, TÖBBCÉLÚ TERMEK</b>	
6.19.	Számítógép terem
6.20.	Felvételi stúdió
<b>B</b>	
6.21.	<b>A képzési és vizsgáztatási feladatok teljesítéséhez javasolt további eszköz- és felszerelési jegyzék</b>
6.22.	Flip chart tábla rajz animációhoz, tervezéshez (filcekkel, szivaccsal)
6.23.	Asztali papírvágó táblaolló
6.24.	Fénymérők
6.25.	Fahrt kocsi és sín
6.26.	Slider
6.27.	Drón
6.28.	Steadicam
6.29.	Számítógépes kameravezérlés (Motion Control)
6.30.	3D szkennerek
6.31.	3D printer
6.32.	Lézervágó
6.33.	Motion Capture megoldás
<b>MŰHELYEK, TÖBBCÉLÚ TERMEK</b>	
6.34.	Felszerelt bábműhely
6.35.	Motion Capture műterem

## 7. EGYEBEK

7.1. A szakmai vizsgabizottságban való részvételre kijelölt szakmai szervezet:

Optikai, Akusztikai, Film- és Színháztechnikai Tudományos Egyesület (OPAKFI)

Magyar Filmművészek Szövetsége