

MEZŐFÖLDI DIGITÁLIS KULTURÁLIS MŰVÉSZETI MŰHELY TÁMOGATÁSA

TÁM/00032/2024

DIGITÁLIS KÉPI TARTALMAK TEMATIKA

**Petőfi
Kulturális
Ügynökség**



Magyar Kultúraért Alapítvány támogatásával

Digitális képi tartalmak

A digitális eszköz tagadhatatlanul korunk új festőecsetje. Az oktatás során megismerkednek a tanulók azzal, hogy a háromdimenziós világban mit jelent a digitális művészet, a hagyományos szabadkézi alkotásokon túli jelentősége, digitális grafika és digitális festés.

Ez a tematikus terv lehetőséget ad a tanulóknak, hogy felfedezzék a digitális művészet világát, miközben gyakorlati készségeket szereznek. A feladatok variálhatók a csoport szintje szerint, és bővíthetők további technikai elemekkel (pl. 3D modellezés bevezetése).

A digitális művészetet nem a hagyományos ellenében, hanem mellette mutatja be. Elérhető eszközök: Nem csak drága szoftverek, hanem mobilalkalmazások is szerepelnek. Interaktivitás: A tanulók aktívan részt vesznek a vitákban és közös alkotásban.

Ez a kurzus nem csupán technikákat tanít, hanem új gondolkodásmódot is kínál a művészetről a digitális korban.

Oktatási célok:

- A digitális művészet fogalmának és jelentőségének megértetése.
- A digitális eszközök (grafikus táblák, szoftverek) használatának gyakorlati elsajátítása.
- Kreatív kifejezés lehetőségeinek bővítése a hagyományos technikák mellett.
- Kritikai gondolkodás fejlesztése a digitális művészet és a vizuális kultúra kapcsán.

Bevezetés a digitális művészetbe

Elméleti alapok:

- Mi a digitális művészet? (történet, stílusok, alkalmazási területek)
- A digitális és hagyományos művészet kapcsolata.
- Inspiráló kortárs digitális művészek bemutatása (pl. Beeple, Loish, Craig Mullins).

Digitális rajzolás alapjai

Technikai ismeretek:

- Grafikus táblák és szoftverek bemutatása (Adobe Photoshop, Procreate, Krita, GIMP).
- Rétegek, ecsetbeállítások, színkezelés alapjai.

Gyakorlati feladat:

- Alakrajz gyakorlás: Digitális vonalrajz készítése referenciakép alapján (pl. kéz, arckifejezés).
- Színezés gyakorlása: Egyszerű tárgy (pl. alma) megfestése fény-árnyék hatásokkal.

Karakterdesign és koncepciótervezés

Elméleti háttér:

- Karakterdesign alapelvei (arányok, személyiség kifejezése).
- Koncepciótervezés szerepe a játék- és filmiparban.

Gyakorlati feladat:

- Saját karakter létrehozása: Minden tanuló tervezzen egy eredeti karaktert, különböző érzelmek kifejezésével (vázlat + digitális kivitelezés).
- Moodboard készítése: Inspirációs tábla összeállítása a karakter stílusához (Pinterest vagy Photoshop segítségével).

Digitális festészet és textúrák

Technikák:

- Festő ecsetek használata digitális környezetben.
- Textúrák és anyaghatások (pl. fa, kő, fém) megvalósítása.

Gyakorlati feladat:

- Tájképi gyakorlat: Digitális festmény készítése természeti motívumról (pl. erdő, táj).
- Anyagstudió: Különböző felületek (pl. víz, tűz) szimulálása ecsetekkel.

Animáció és mozgás alapjai

Bevezetés:

- Frame-by-frame és interpolációs animáció.
- Egyszerű mozgáselvek (pl. squash and stretch).

Gyakorlati feladat:

- GIF animáció készítése: Egyszerű mozgás (pl. ugró labda, repülő madár) megvalósítása Photoshop vagy Procreate segítségével.

Digitális Művészet és Új Média – Hagyományoktól az Innovációig

Oktatási célok:

- A digitális művészet elfogadásának elősegítése, a hagyományos és új média közötti kapcsolat hangsúlyozása.
- A kreativitás digitális eszközökkel való kifejezésének lehetőségei.
- A művészeti "birtoklás" fogalmának átértelmezése (pl. reprodukálhatóság, NFT-k, kollektív alkotás).
- Gyakorlati készségek fejlesztése mobilalkalmazásokkal és fényképszerkesztéssel.

A digitális művészet elfogadása: Miért fontos az új média?

Elméleti rész:

- A hagyományos vs. digitális művészet vitája
 - Miért tartanak sokan a digitális művészettől? (pl. "nem valódi kézmunka", "túl könnyű").
 - A kreativitás szerepe mindkét formában (pl. David Hockney iPad-festményei, Beeple NFT-művészete).
- Az alkotás egyedisége a digitális korban
 - Hogyan változtatja meg a technológia a művészet fogalmát? (pl. végtelen másolatok, AI-kollaboráció).

Gyakorlati feladat:

- Diskurzus: "A digitális művészet is valódi művészet-e?" – Csoportos vita, érvek és ellenérvek gyűjtése.
- Példák elemzése: Különböző digitális és hagyományos művek összehasonlítása (pl. festmény vs. digitális festmény ugyanarról a témáról).

Fotóművészet és digitális manipuláció

Technikai alapok:

- Fényképszerkesztés alapjai (kontraszt, színek, kompozíció).
- Képmanipuláció etikája (pl. beauty retus, fotóriportok hitelessége).
- Szoftverek: Adobe Lightroom, Snapseed, Photoshop Express (ingyenes alternatívák).

Gyakorlati feladat:

- "Két valóság" projekt: Egy eredeti fotó és egy manipulált változat készítése, hogyan változtatja meg a jelentését?

- Fényjátékok: Egy portré fényviszonyainak módosítása drámai hatás eléréséhez.

Mobiltelefonos alkotás: Művészet az ujjunk hegyén

- Mobilalkalmazások a művészetben (Procreate Pocket, Adobe Fresco, Infinite Painter).

- Ujjal vagy stylus-sal? A precizitás kihívásai és lehetőségei.

Gyakorlati feladat:

- "Digitális vázlatfüzet": Minden tanuló készítsen napi 1 gyors rajzot telefonon (pl. utcai jelenet, önarckép).

- Kreatív korlátok: Egyszínű vagy korlátozott ecsettel való festés (a minimalizmus gyakorlása).

Hagyományos és digitális ötvözte

Kevert technikák:

- Digitális festmény alapján hagyományos kivitelezés (pl. kinyomtatott vázlat festése).

- Hagományos rajz szkennelése és digitális továbbfejlesztése.

Gyakorlati feladat:

- "Áthidaló művek": Kézzel rajzolt karakter digitális háttérrel kombinálása.

- Kollektív alkotás: Egy papírrajz szkennelése, majd mindenki hozzáad egy digitális elemet (pl. hátteret, színeket).