

DIPLOMA



ALUMNI

DIPLOMA

TERVEZŐGRAFIKA
ANIMÁCIÓ



VIZUÁLIS
KOMMUNIKÁCIÓ

GRAPHIC DESIGN
ANIMATION

ALUMNI

VISUAL
COMMUNICATION

TARTALOM

BA — TERVEZŐGRAFIKA-ANIMÁCIÓ GRAPHIC DESIGN-ANIMATION

Antal Anita 8 Biró Borbála 12 Bone Arnold 16
Cseke Anett 20 Dóczy Antónia 24 Dohi Vivien
28 Fazakas Eszter 32 Ferenczi Alexandra 36
Fucs Anita 40 Hompot Andrea 44 Gáspár
Péter 48 Horváth Kovács Panna 52 Kedves
Áron 56 Kiss Virág 60 Kosztándi Kincső 64
Láposi Bernadett 68 Májai-Varga Villő 72
Miclo Alexandra 76 Murin Evelin 80 Oláh
Székely Rebekka 84 Oros Krisztina 88 Ördög
Kinga 92 Páll Réka 96 Princz Alexandra 100
Szabó Bence 104 Szabó Boróka 108 Szabó
Patrícia 112 Székely Anita 116 Tarcsi Anna 120
Torner Tamara 124 Török Réka 128

CONTENTS

MA — VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ VISUAL COMMUNICATION

Ercse Zsuzsa 134 György Attila 138 Janó
János 142 Király Kata 146 Kovács Kitti 150
Kubanek Levente 154 Kui Péter 158 Kurjatkó
Dóra 162 Pintér-Koroknai Viktória 166
Solymosi Ákos 170 Szabó Csilla Fruzsina 174
Takács Christofer 178

A — ALUMNI

Bartis Bálint 184 Bereczki Szidónia 188 Korodi
Helga 192 Nagy Hunor 196 Petrucz Ágnes 200
Takács Ádám 204

TERVEZŐ-
GRAFIKA

ANIMÁCIÓ

GRAPHIC
DESIGN

ANIMATION



TÜPOSZ
Belénk
vésődött
ábrák vizuális
meg-
jelenítésének
kísérletei

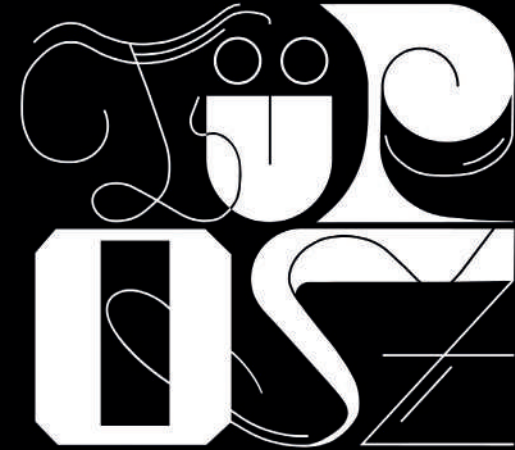
TYPOS
*Experimenting
with Shapes
Burned Into Our
Brains*

Témavezető / Supervisor
Erdei Krisztina DLA

Konzulens / Consultant
Drs. Kolcsár Zsolt

Tüposz című művészeti projektem a generációkról, a köztük lévő hasonlóságokról és különbségekről szól. Olyan kollektív és személyes élményeket mutat be, melyeket a ma élő nemzedékek árultak el magukról közös munkánk során. A projekt során a fotográfia és a tipográfia médiumainak segítségével készítettem lenyomatokat, hogy a nemzedékekre jellemző mintázatokat tárjak fel.

My project "Typos" is about the differences and similarities between generations. It presents common and personal experiences that have been shared with us by the present-day generations. The project employs photo- and typographical impressions to depict the generations' defining patterns.



EMBERSZÖK



EMBERANYG



SZŐEMBER

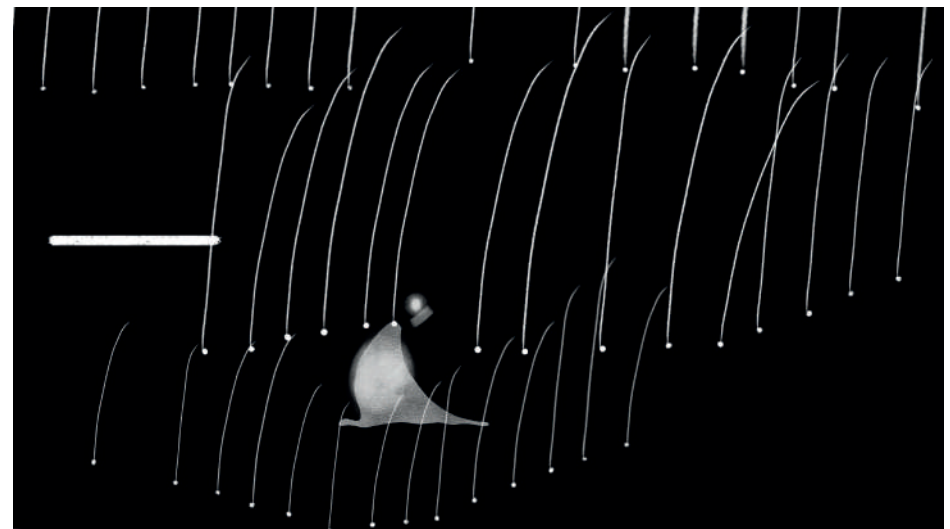
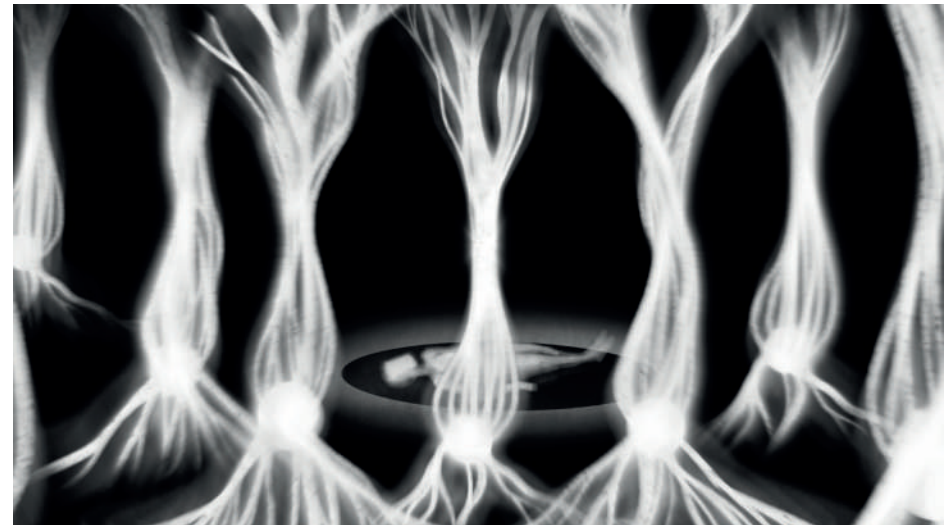
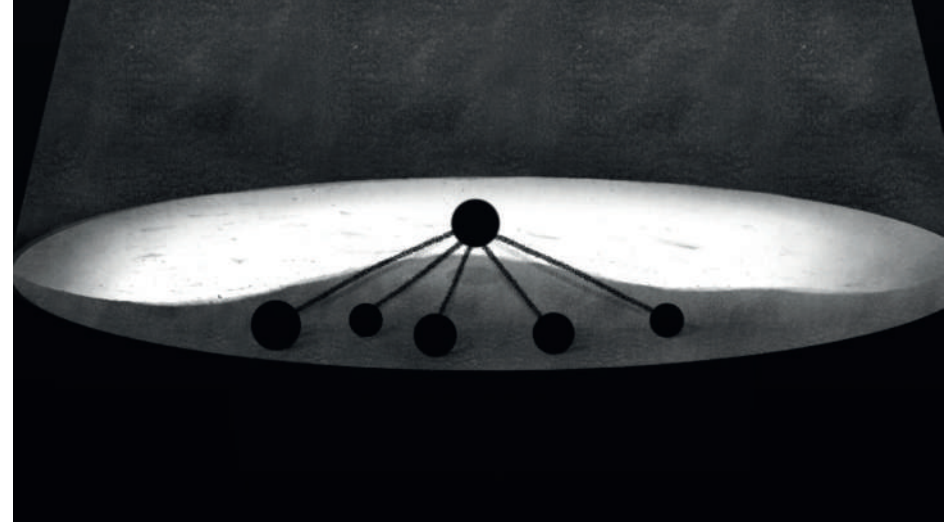
Nullpont *Nullpoint*

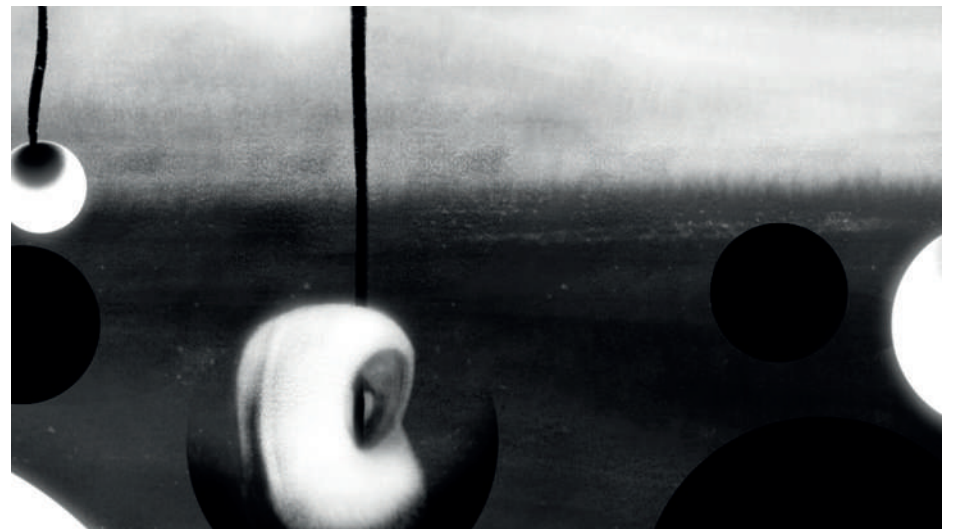
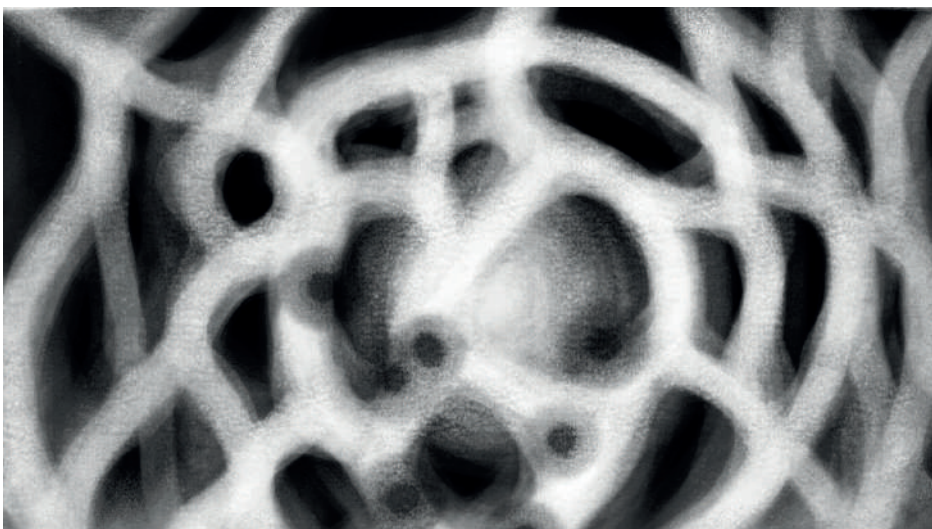
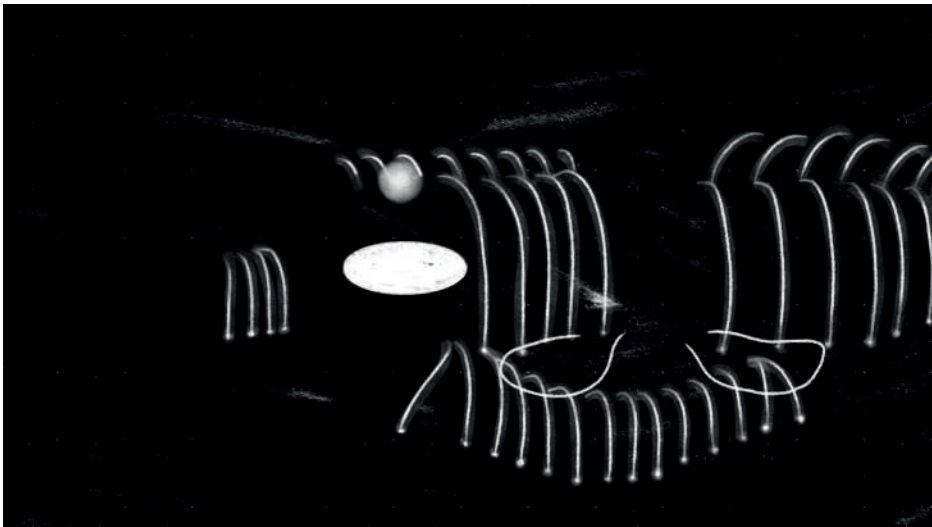
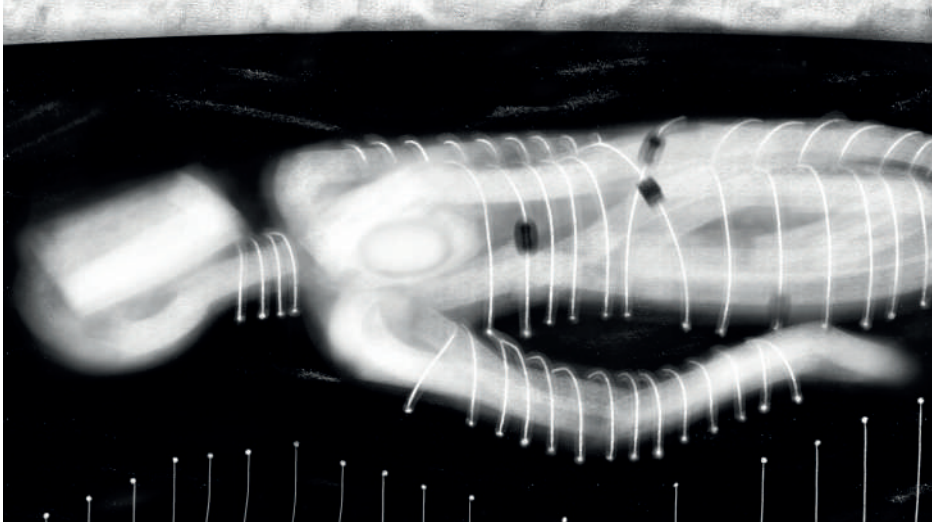
Témavezető / Supervisor
Dr. Balázs Zoltán

Konzulens / Consultant
**Dr. Bodoni-Dombi
Tünde**

Diplomamunkám a Nullpont címet viseli és egy frame by frame technikával készült, négy perces, digitális 2D animációs film. Témája egy belső utazás tapasztalata, amely egy fiktív kozmoszban zajlik. Ahhoz, hogy a főszereplő közelebb kerülhessen Ősmagjához, a Selbst-hez, először saját magától, az egótól kell eltávolodnia. Az asszociatív képtársítások és haiku-szerű formai szerkezet által az animációs film arra buzdítja a nézőt, hogy saját szűrőjén keresztül értelmezve a látottakat, közelebb kerüljön önmagához.

My thesis "Nullpoint" is a four-minute frame-by-frame 2D animation. It revolves around the experience of a journey that takes place in a fictional cosmos. In order for the protagonist to get closer to his Ancient Seed, the Selbst, he must first give up his ego. The animation utilizes image matching and haiku-like narrative structure to encourage the viewer to find out more about their inner selves through their own interpretation.



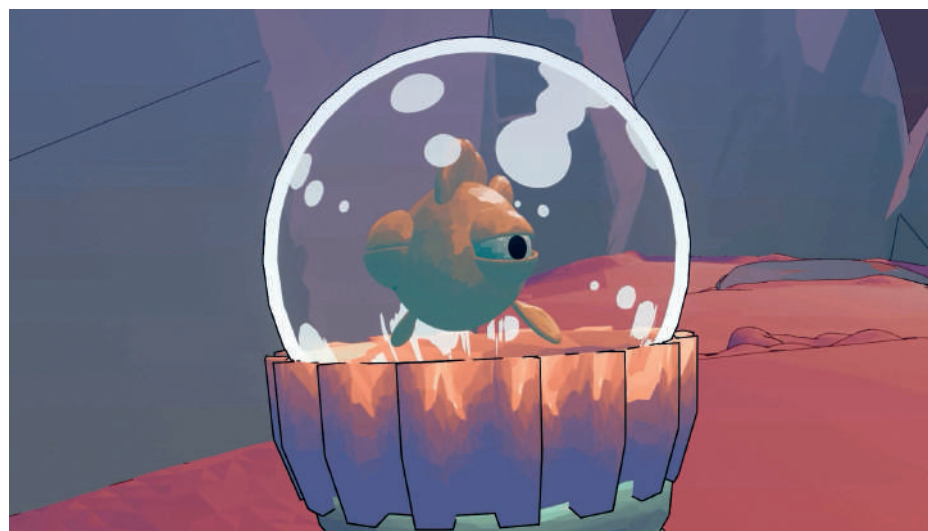


Rabbit Hole

Témavezető / Supervisor
Dr. Bodoni-Dombi
Tünde

Szakdolgozatom témája egy fiktív videójáték háromdimenziós animációs adaptációja. Ennek az animációnak célja, hogy bemutassa azt, hogy mi is történik egy videójáték karakterrel akkor, amikor a játékos minden hiba és kudarccal ellenére is tovább próbálkozik, végigviszi a játékot. Az animációt háromdimenziós technikákkal főként Blenderben készítettem el, segítségül használva a Mixamo nevezetű weboldalt. Az animációm sok inspiráción és referenciákon alapul, de ennek ellenére egy egyedi, festői megjelenésben képes megmutatni azt, hogy milyen is a videójáték a játékban szereplő karakter szemszögéből.

The topic of my thesis is the adaptation of a fictional video game into 3D animation. The goal of this animation is to illustrate what happens to a video game character when the player, despite countless failed attempts, manages to finally complete the game through trial and error. The animation is produced using 3D animation techniques in Blender, with help from the website Mixamo. My animation, despite being based on a lot of inspiration and references, manages to present what the video game is like from the character's perspective, in a unique, picturesque style.





Élet
álarcok
nélkül

Life
Without
disguise

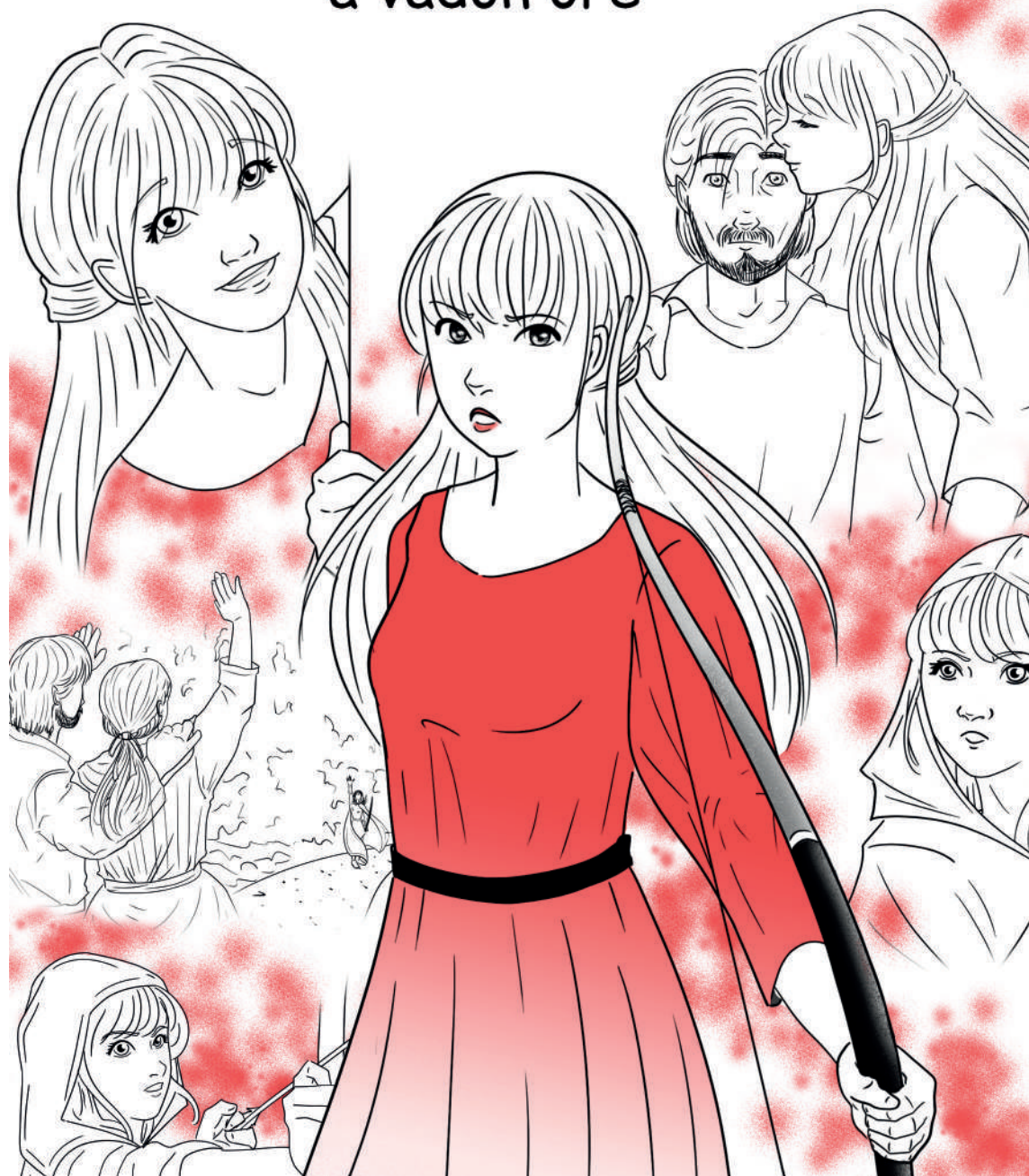
Diplomamunkám egy 28 oldalas, manga stílusú kiadványból és két darab A2 plakátból áll. Témaválasztásában arra keresi a választ, hogy hogyan is éljük a mindennapjainkat a mai társadalomban. Azért fontos számomra ez a téma, mert elsősorban egy felszólítás arra, hogy mennyire vagyunk őszinték egymáshoz és főként önmagunkhoz. A Piroska és a farkas történetét használom fel kiindulópontként, rákérdezve arra, hogy ki az igazi „vadász” és ki igazi „préda”.

My thesis consists of a 28-page, manga-styled publication and two A2-size posters. The goal is to find the answer to how we really live our lives in modern society. This topic is especially important to me, for it is first and foremost a call to raise awareness about honesty to others, but especially ourselves. The project is based on the story of "Little Red Riding Hood", seeking to find the answer to who is real "hunter" and "prey".

Témavezető / Supervisor
Bartha Sándor DLA

Róza

a vadon őre



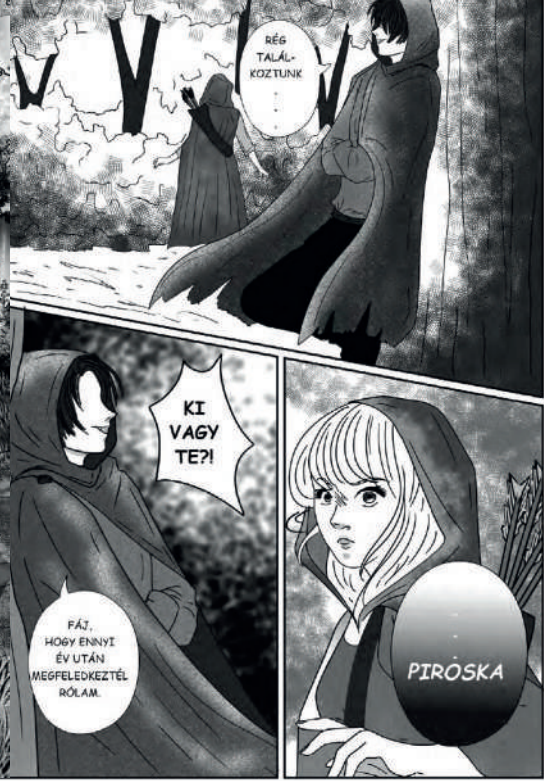
EGY PIROS KÖPENYES KISLÁNY KÖSZÜL, NEM IS SEJTVE,



MILYEN VESZÉLYEK LEHETNEK RÁ.

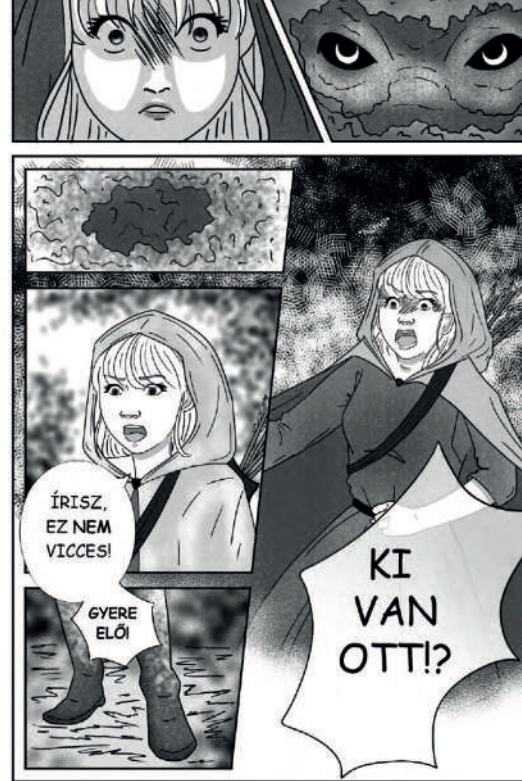


HOL VOLT, HOL NEM VOLT... VALAHOL A SÚRÚ ERDŐ MÉLYÉN, AHOL A FÁK ÉS A BOKROK REJTÉKÉBEN SÖTÉT ÁRNYÉKOK HÚZÓDNAK MEG,



PIRÓSKA

KI VAGY TE?
FÁJ, HOGY ENNYI ÉV UTÁN MEGFELEDEKZTÉL RÓLAM.



ÍRISZ, EZ NEM VICCES!
GYERE ELŐ!

KI VAN OTTI?



KÖSZÖNÖM PAPA!



ÁD AT ÜDVÖZLETEM A NAGYINAK!



BENNEBEN VESZÁZORI KISLÁNYOK



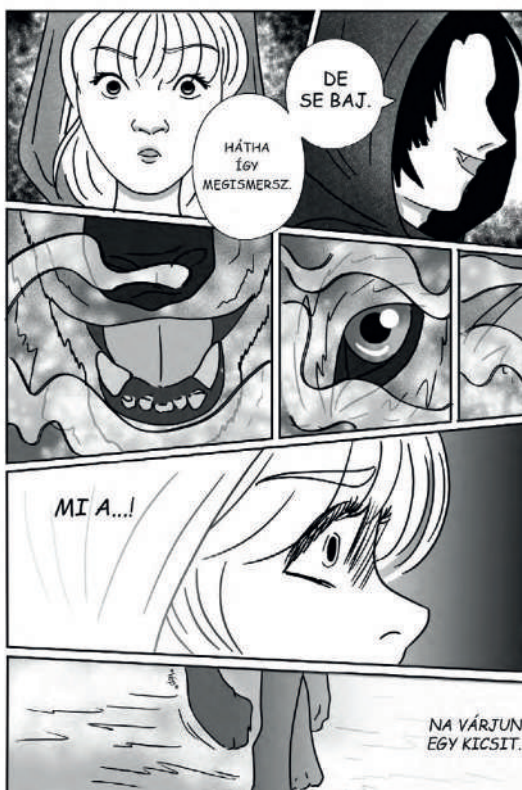
LEGUTÓBB MIKOR A NAGYINÁL VOLTAM, MÉG NEM ISMERTEM AZ UTÁT...

ERDŐ SÖTÉT ÉS FÉLELMETES VOLT

EKKOR TALÁLKOZTAM A GONOSZ FARKASSAL.



AZ NEM LEHET!



DE SE BAJ.
HÁTHA ÍGY MEGISMERSZ.

MI A...!

NA VÁRJUNK EGY KICSI.

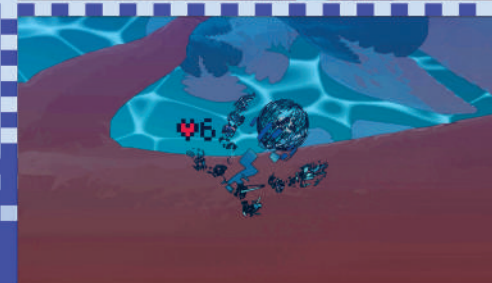
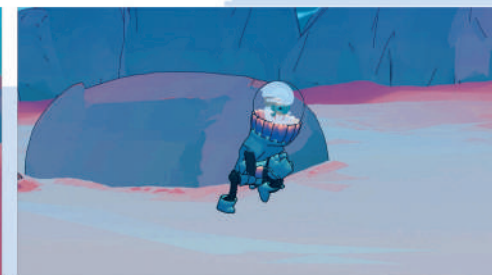
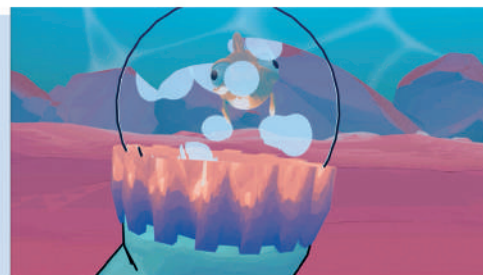
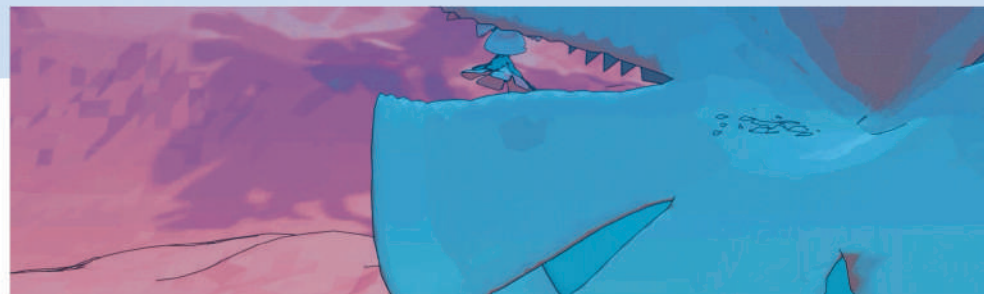
Pixels Studio

Témavezető / Supervisor
Dr. Kányádi Iréne

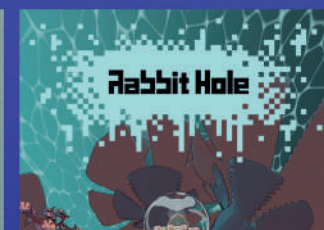
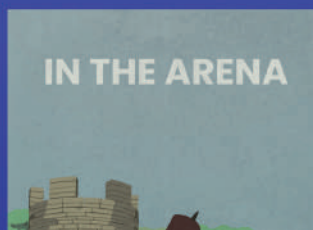
Konzulens / Consultant
Dr. Kolcsár Zsolt

Diplomamunkám egy fiktív animációs stúdió (Five Pixels Studio) arculata, amelynek fő eleme a weboldal. A stúdió létrehozása egy csapatmunka, amelynek célja az, hogy egyötmműködjenek az álló- és mozgó szak diákjai. Öt fős csapatunk van, amely két harmadéves és három másodéves hallgatóból áll. Így a jövőben bővíteni szándékozunk a weboldalt, illetve a stúdió portfólióját.

My thesis is a fictional animation studio (Five Pixels Studio), consisting of its brand image and its main feature, a website. The creation of the studio is the efforts a group project whose goal is to encourage collaboration between students of still- and motion imagery. Our group consists of five members: two third-year and three second-year students. We plan to expand the website and the studio's portfolio in the future.



Coming soon...



Animating dreams,
one pixel at a time.

Find out more



About us

Welcome to Five Pixels Studio, where imagination meets innovation. We're a dynamic team of five creative students passionate about 3D animation. Our studio specializes in bringing stories to life through stunning visuals and captivating narratives. At Five Pixels Studio, we combine technical expertise with artistic vision to deliver high-quality animation that inspires and entertains. Join us on our journey as we push the boundaries of what's possible in 3D animation!



Portfolio



C:/PKE/Rabbit Hole.mov

2024

Status: ONLINE

Duration: 00:06:35

Services

Creative animation

Mo-cap

Advertisement animation

VFX

Game animation

VR/AR

Contact us!

fivepixels@domain.com

+407x xxx xxx

Pixel str, 5, Oradea,
Bihor, Romania



FOLLOW US ON SOCIAL MEDIA



© 2024 FIVE PIXELS STUDIO ALL RIGHTS RESERVED. PRIVACY POLICY | COOKIE NOTICE | TERMS OF SERVICE | YOUTUBE TERMS OF SERVICE | GOOGLE PRIVACY POLICY

Vivien Kitti Photography

Témavezető / Supervisor
Bartha Sándor DLA

Konzulens / Consultant
Dr. Lőrinczi Inez

A Vivien Kitti Photography egy prémium kategóriás fotóbrand arculata, melyet saját magam számára terveztem. Mivel mind a tervezőgrafika, mind a fotózás területén inkább a minimalista dolgok felé irányulok, az arculatomat is nagyon letisztultnak és elegánsnak álmodtam meg. Ezt tükrözi a monogram logó, a nagy gonddal kiválasztott talpas és talp nélküli fontok, az olíva- és fehér elsődleges színeim, az egyedi terület-mintával ellátott boríték, és nem utolsósorban a kreatív papír megjelenése az egyes elemeken.

Vivien Kitti Photography is the image of a premium photo brand which I have designed for myself. As I lean towards minimalism in both graphic design and photography, my image is in similar vein designed in a very smooth and elegant manner. This is reflected in the monogram logo, the serif and non-serif fonts, olive and white as primary colors, the patterned envelope, and last but not least the use of creative paper in certain elements.



 <h3>ESEMENYEK</h3> <p>standard</p> <ul style="list-style-type: none"> max. 7 óra rendelkezésre állás személyi menedzserrel és fotósokkal beszélgetés helyén utólagos fotóválogatás ajándék CD gyűjtemény kész <p>400 RON</p> <p>premium</p> <ul style="list-style-type: none"> max. 9 óra rendelkezésre állás személyi menedzserrel és fotósokkal személyi menedzserrel, asszisztentével 1-2 óra fotózás az esküvő előtt beszélgetés helyén utólagos fotóválogatás ajándék CD gyűjtemény kész <p>600 RON</p> <p>VIVIEN KITTI PHOTOGRAPHY</p>	 <h3>EGYÉNI PORTRE FOTÓZÁS</h3> <p>mini</p> <ul style="list-style-type: none"> 30-45 perc rendelkezésre állás 1 óra fénytervezés beszélgetés menedzserrel és fotósokkal utólagos fotóválogatás ajándék CD gyűjtemény kész <p>150 RON</p> <p>standard</p> <ul style="list-style-type: none"> 1-1,5 óra rendelkezésre állás 1 óra fénytervezés beszélgetés menedzserrel és fotósokkal utólagos fotóválogatás ajándék CD gyűjtemény kész <p>200 RON</p> <p>premium</p> <ul style="list-style-type: none"> 2-2,5 óra rendelkezésre állás 2 óra fénytervezés beszélgetés menedzserrel és fotósokkal utólagos fotóválogatás ajándék CD gyűjtemény kész <p>300 RON</p> <p>VIVIEN KITTI PHOTOGRAPHY</p>	 <h3>PÁROS VAGY CSALÁDI FOTÓZÁS</h3> <p>mini</p> <ul style="list-style-type: none"> 20-45 perc rendelkezésre állás 1 óra fénytervezés beszélgetés menedzserrel és fotósokkal utólagos fotóválogatás ajándék CD gyűjtemény kész <p>200 RON</p> <p>standard</p> <ul style="list-style-type: none"> 1-1,5 óra rendelkezésre állás 1 óra fénytervezés beszélgetés menedzserrel és fotósokkal utólagos fotóválogatás ajándék CD gyűjtemény kész <p>250 RON</p> <p>premium</p> <ul style="list-style-type: none"> 2-2,5 óra rendelkezésre állás 2 óra fénytervezés beszélgetés menedzserrel és fotósokkal utólagos fotóválogatás ajándék CD gyűjtemény kész <p>350 RON</p> <p>VIVIEN KITTI PHOTOGRAPHY</p>	 <h3>KREATÍV PORTRE FOTÓZÁS</h3> <p>standard</p> <ul style="list-style-type: none"> 1-1,5 óra rendelkezésre állás 1 óra fénytervezés beszélgetés menedzserrel és fotósokkal utólagos fotóválogatás ajándék CD gyűjtemény kész <p>350 RON</p> <p>premium</p> <ul style="list-style-type: none"> 2-2,5 óra rendelkezésre állás 2 óra fénytervezés beszélgetés menedzserrel és fotósokkal utólagos fotóválogatás ajándék CD gyűjtemény kész <p>500 RON</p> <p>VIVIEN KITTI PHOTOGRAPHY</p>
--	--	---	---





VK VIVIEN KITTI PHOTOGRAPHY

KÖSZÖNÖM SZÉPEN!

Örülök, hogy megörökíthettem ezt a különleges pillanatot az életedben. Remélem tetszenek a képek.
Szeretnék felajánlani egy kis ajándékot...

5% kedvezmény

A kedvezmény 1 évig érvényes és bármilyen fotózáshoz felhasználható.



Fazakas Eszter

32-35 ———

BA(ba)

Diplomamunkám egy objekt, amelynek segítségével kísérletet teszek arra, hogy az ihletet úgyszólván gúzsba kössem

BA(by)

és egy általam meghatározott szabályrendszer alapján leképezem egy kétdimenziós felületre. Tárgyam egy 170 centiméteres, négyzetes felületű, 20 centiméteres magasságú hasáb, melynek váza préselt falemez. Előlapját 100 hungarocell korong borítja. A korongok két kar segítségével mozgásba lendülnek, így tárgyam kinetikus jelleggel bír. Ihletem megszületését egy történet négy különböző verziója ismerteti. Diplomamunkám címe az ihlet fogalmához társított metaforákat jelöli.

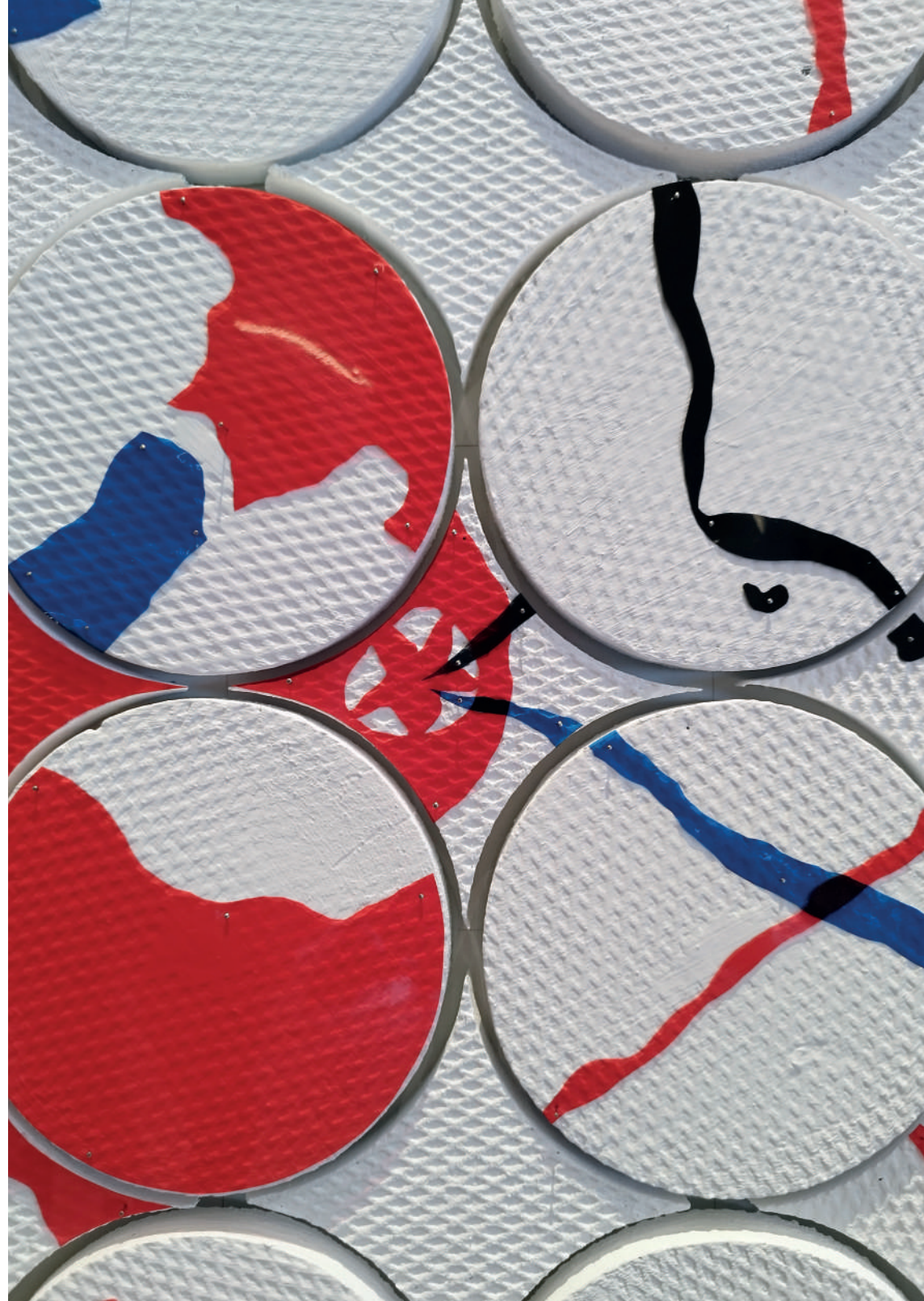
Témavezető / Supervisor

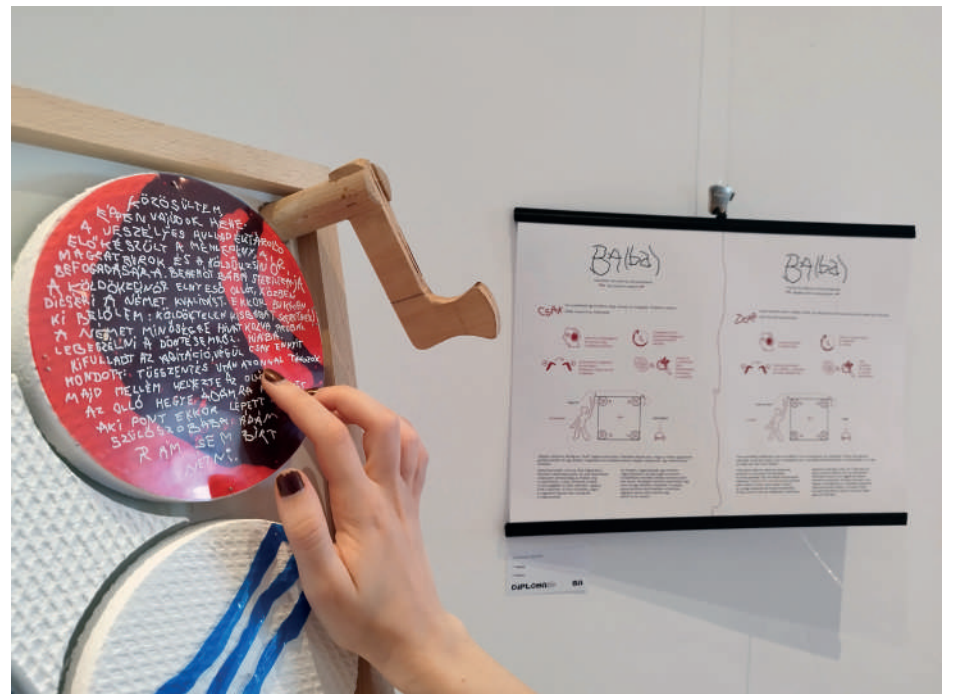
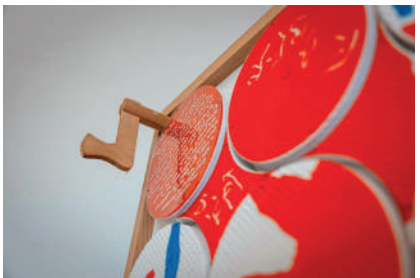
Dr. Gáspár Szilárd

Konzulens / Consultant

Dr. Horváth Gizella

My thesis is an object which I use as a medium to experiment on how to "confine" and illustrate inspiration within a two-dimensional space following my own rules. My object is a 170x170x20 centimeter block with an outer shell made from pressed wood. The front side is comprised of 100 pucks of hungarocell. Two levers are used to spring the pucks into action, thus giving my object kinetic properties. The birth of my inspiration is illustrated by four different versions of one specific event. The title of my thesis is in reference to the metaphors associated with the concept of inspiration.





Mohaerdőn
keresztül

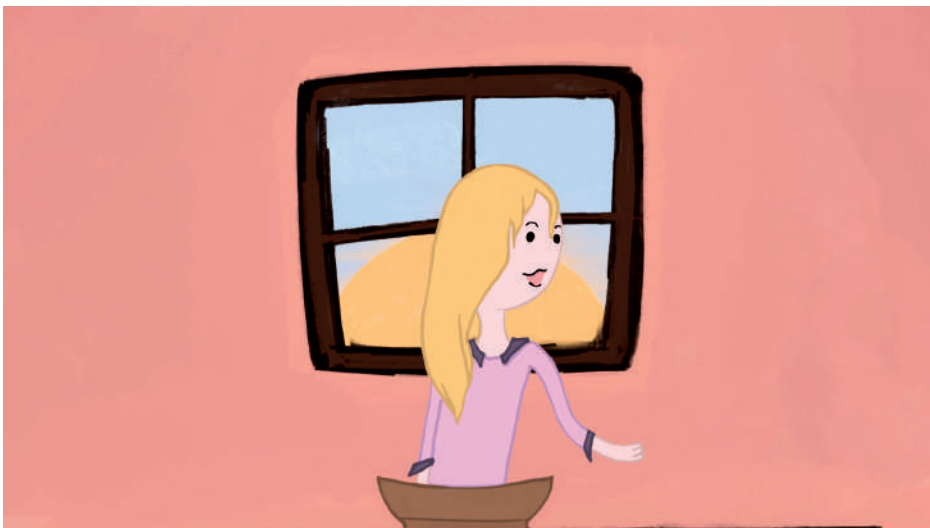
*Journey in the
Mosswood*

Témavezető / Supervisor
Dr. Balázs Zoltán

A diplomadolgozatom Cosmo Shel-
drake - Moss című zenéjére készített,
frame by frame animáció. Fő története
több karakter bemutatásából áll, me-
lyek angol versekből vannak kiragadva.
Mindezt egy főkarakter éneklése tárja
fel, amint egy mohaerdőn keresztül
sétálgat. Célom egy olyan animáció
létrehozása volt, amit gyerek- és fel-
nőttszemmel egyaránt lehet élvezni.

*My thesis is a frame-by-frame anima-
tion to accompany "Moss" by Cosmo
Sheldrake. Its story involves the presen-
tation of several characters from English
poems. It is sung by a main character
traversing a forest of moss. My goal was
to create an animation that can be
enjoyed by children and adults alike.*





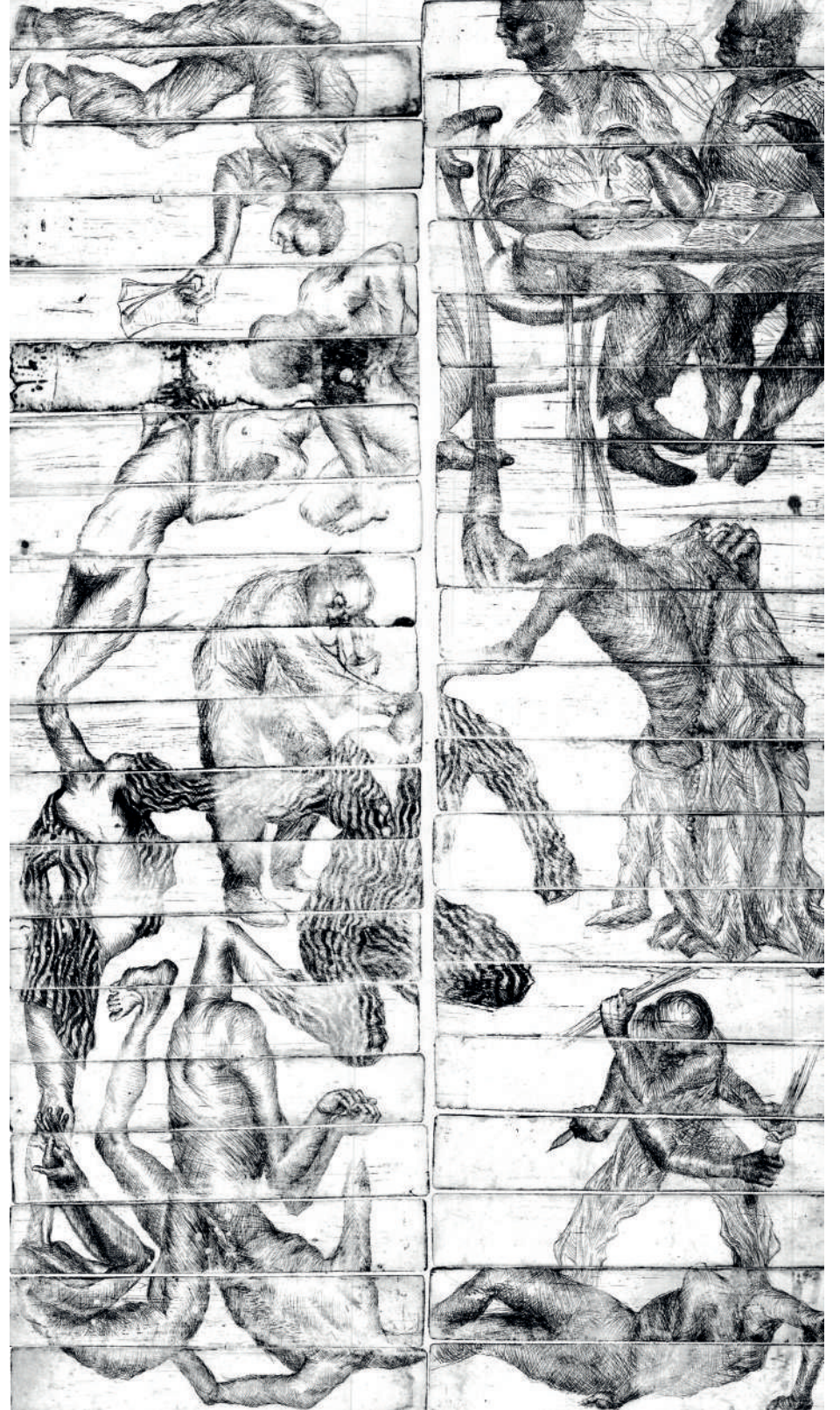
Homo Revolutionis

Témavezető / Supervisor
Dr. Onucsán Miklós

Diplomamunkám három darab, rézkarc és digitális technikával készült nyomat. Munkám során a forradalmat, mint jelenséget vizsgálom a rézkarc technikájának kísérleti lehetőségeit kihasználva. Mivelhogy ezen események mintázataiban ismétlődéseket fedezhetünk fel, ezen mintázatoknak a sokszor nem látott, emberi oldalát próbáltam megragadni a sokszorosító grafikai eljárások, a ronsolás és végül a digitális lehetőségek kihasználásával.

My thesis is three prints made using etching and digital techniques. My aim was to research revolution as a phenomenon, utilizing the experimental possibilities of the technique of etching. Given that these events involve a lot of repetition, I tried to shed light on the often overlooked human side of these patterns with the help of multiplying procedure, laceration and digital techniques.





Piggy Bank applikáció terv

Piggy Bank Application

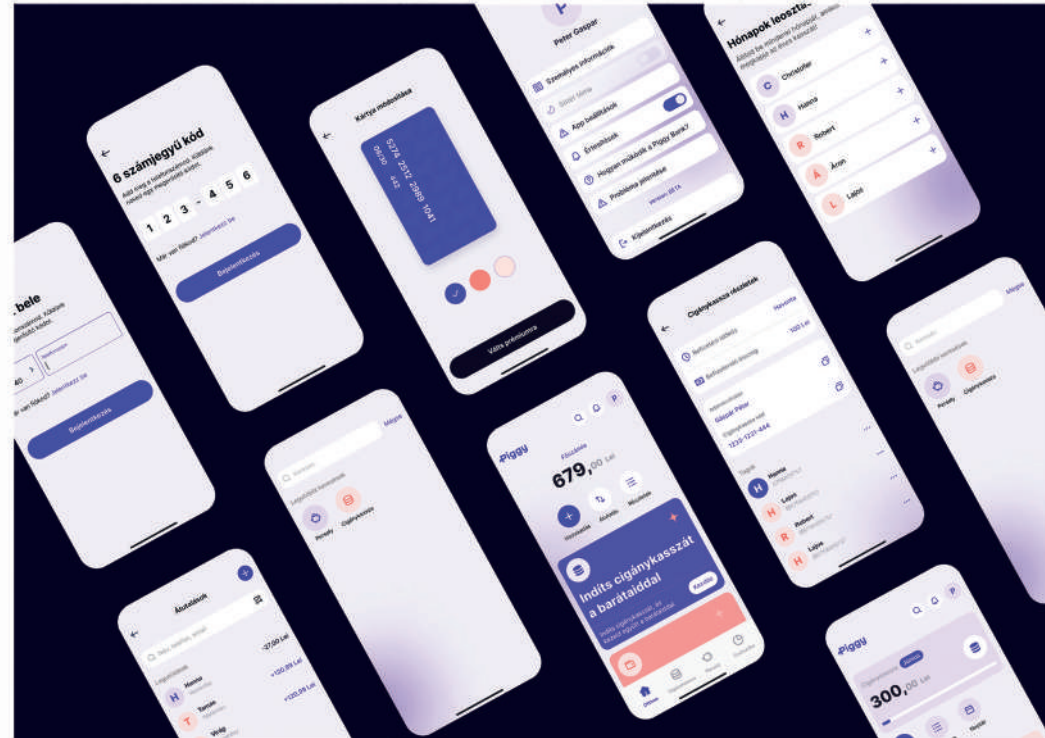
Témavezető / Supervisor
Dr. Nagy Róbert

Diplomamunkámként Piggy Bank munkacímmel egy applikációs médium adekvát, vizuális megjelenítését terveztem. A Piggy Bank, a malacpersely, egy unikális banki applikáció, amelynek jövőbeni lehetséges felhasználója az applikáció használata révén pénzt gyűjthet és egyidejűleg megtanul takarékoskodni is. Alkalmazásomnak az alapvető szokásos online banki funkciókon túl (egyenlegkövetés, tranzakciók) két egyedülálló funkciója is lesz: a széf és az úgynevezett cigánykassza.

My thesis "Piggy Bank" covers the design of the user interface of an application. "Piggy Bank" is a unique bank application which allows users to collect money and learn how to save. My application would, in addition to the usual features found in online banking solutions (e.g. checking balance and transactions), offer two original features: the "safe" and the so-called "gypsy stash."

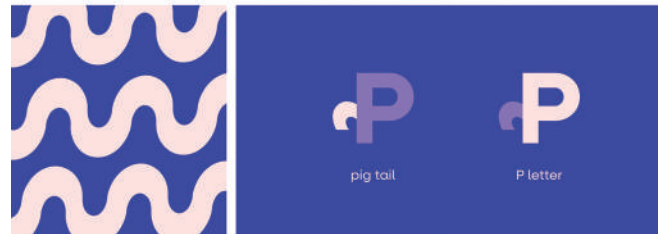
Piggybank

applikáció terv



SCAN THE QR CODE
TO FIGMA PROTOTYPE





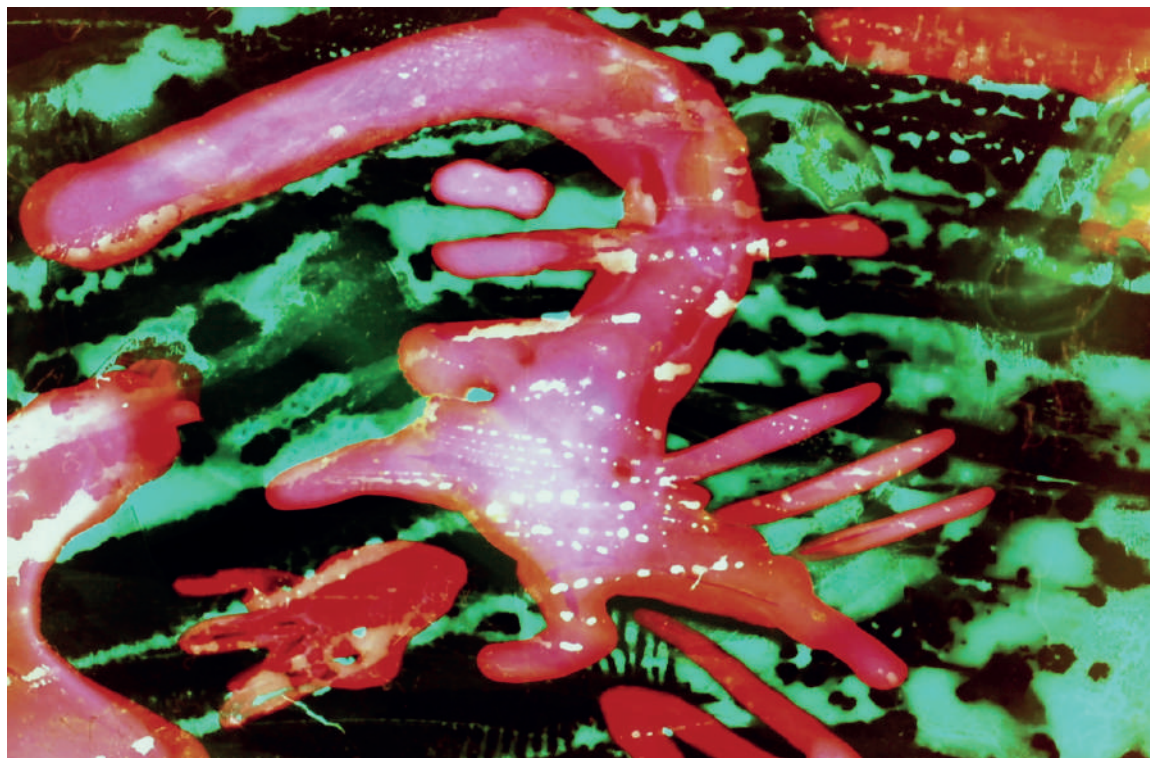
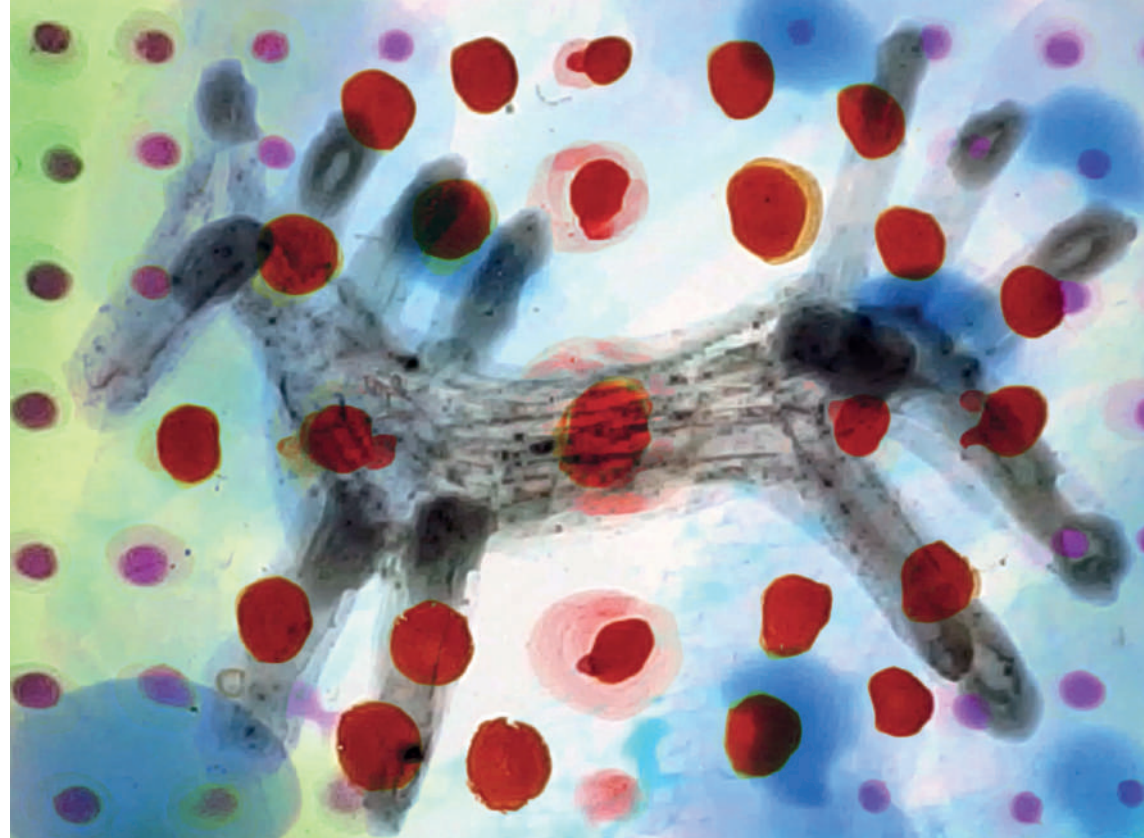
Tükörtojás- angyalok

Fried Egg Angels

Témavezető / Supervisor
Dr. Balázs Zoltán

Diplomamunkám egy 2D animációs rövidfilm, amely frame by frame technikával készült, de tartalmaz filmkarcolással létrehozott jeleneteket is. A Tükörtojásangyalok egy metafora az egyszerű, mindennapi csodákra vagy a váratlan, mégis pozitív eseményekre az életben. A történet főszereplője egy nem teljesen hétköznapi kislány, aki a nyitóképben épp a faluját bekebelező lángok elől menekül.

My thesis is a short 2D frame-by-frame animation which also features scenes made using scratch film. "Fried Egg Angels" is a metaphor for simple, everyday wonders or unexpected yet positive experiences in life. The main character is a not-so-average little girl, who is seen running from the flames engulfing her village in the opening scene.





A tipográfia
alternatív
alkalmazása
a kerámia-
művészetben

*Alternative
Applications of
Typography in
Ceramic Art*

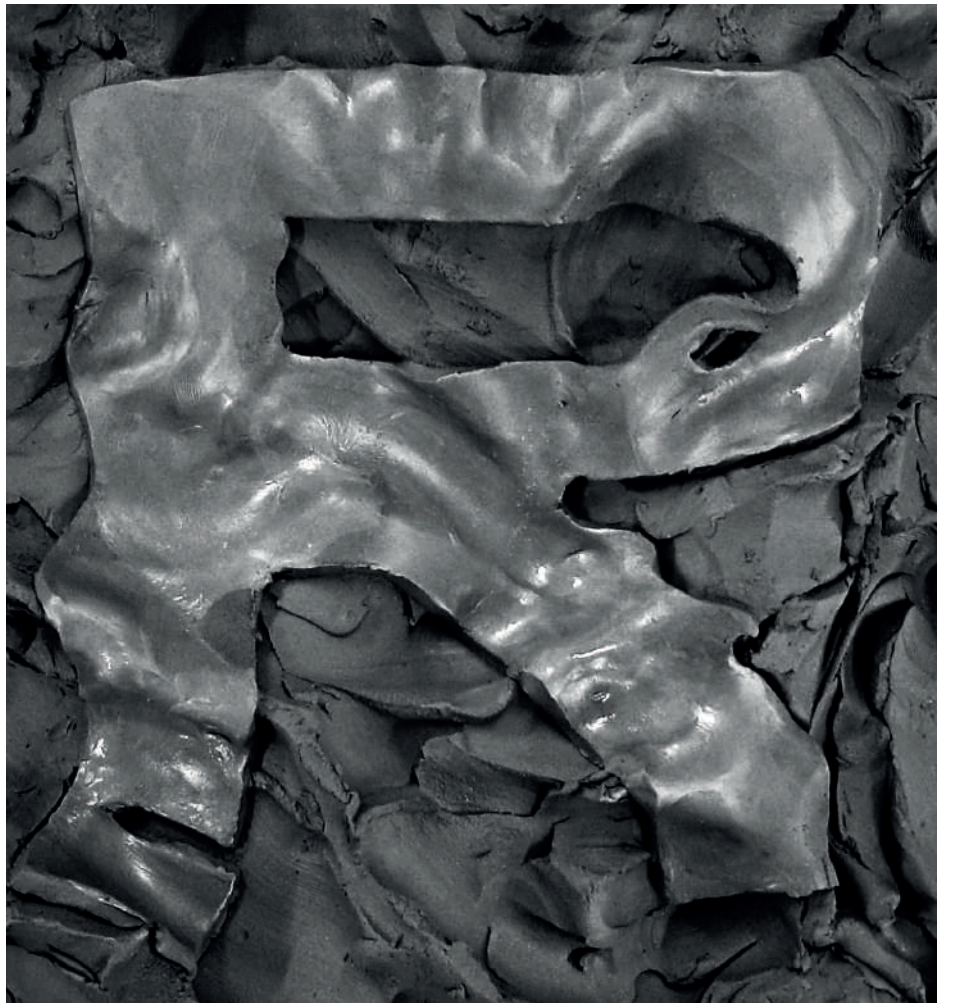
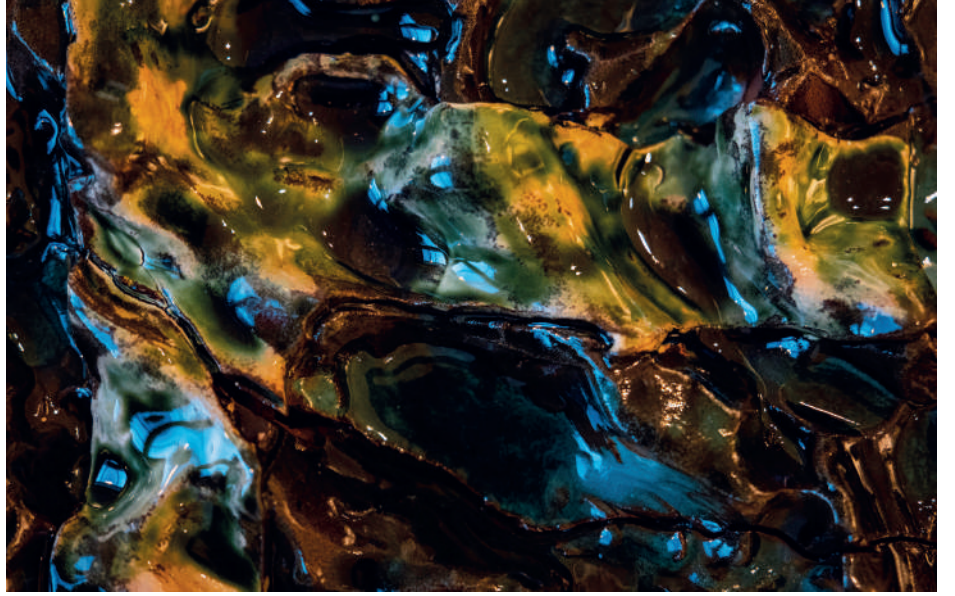
Témavezető / Supervisor
Dr. Gáspár Szilárd

Konzulens / Consultant
Drs. Gagyí Judit

Diplomamunkám egy kísérleti betűsorozat, melyben legfőbb kérdésem az volt, hogy hogyan lehet a kerámiát betűk megformálására használni úgy, hogy struktúrájukban különböző, mégis egységes tipográfiai elemeket hozhassak létre. Az alkotói folyamat során azt kutattam, hogy hogyan lehet a stabilnak gondolt kerámia anyagát használva megjeleníteni a spontaneitást, az élettel teli gesztualitást és az örökké változó formákat. A végső betű több különböző elemből tevődik össze és megfigyelhetjük a rétegek egymásra gyakorolt hatását: a betű alárendelődik és felveszi a struktúrák alakját.

My thesis is an experimental series of letters with which I seek the answer to how one could use ceramics to form letters in such a way that they could be arranged to create different, yet distinct typographical elements. In this project I took it upon myself to discover and archive the unique and dynamic offers that ceramic art provides. In the process of creation I researched how to illustrate spontaneity, colorful gestures and metamorphing shapes using the so-called solid material that ceramics are made from. The final letter is made up of various different elements and in it we can observe the way the layers interact with each other. the letter takes upon the shapes of the structures and becomes subordinated.





Playbánia Fanmade videóklip

Playbánia Fanmade Video Clip

Témavezető / Supervisor

Dr. Nagy Róbert

Konzulens / Consultant

Dr. Lőrinczi Inez

Diplomamunkám témája egy videóklipp forgatása, rendezése és vágása élőképes technikával, melyhez Beton.Hofi (polgári nevén Schwarcz Ádám) Playbánia című zenéjét választottam. Azért döntöttem a videóklipp formátuma mellett, mert ez az a műfaj, ahol a legjobban meg tudom valósítani az elképzeléseimet vizuálisan, illetve ahol a legjobban ki tudok bontakozni alkotó emberként mindenféle görcs, szorongás, illetve megfelelési kényszer nélkül.

The topic of my thesis is the recording, directing and editing of a video clip using crowd formations, with "Playbánia" by Beton.Hofi (real name Ádám Schwarcz) as background music. The reason I have chosen this format for the clip is because this is the genre of video through which I can fully illustrate my vision, and through which I can shine as a creator without suffering from stress, anxiety and the pressure of needing to fit in.





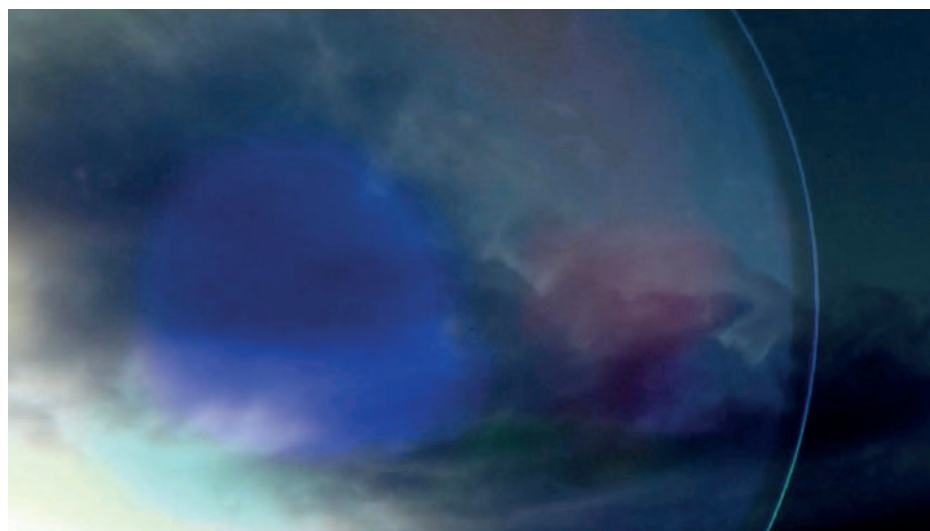
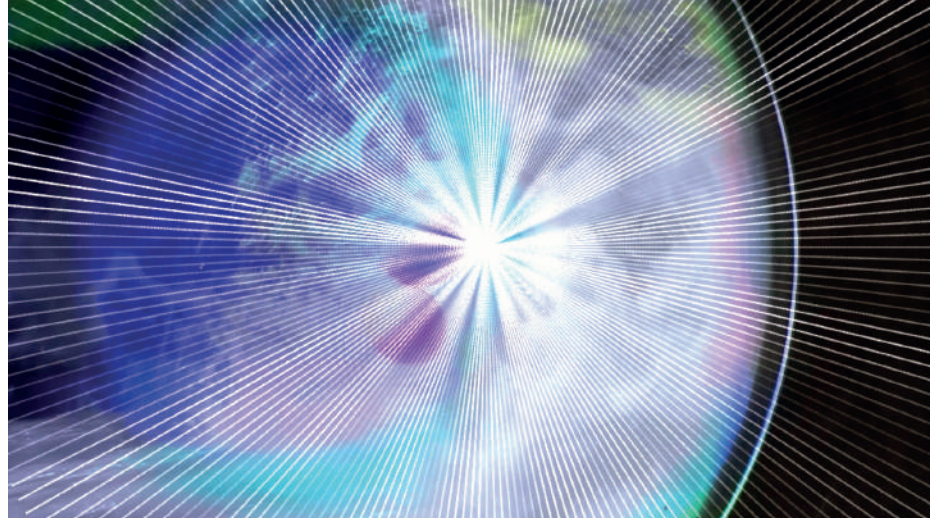
SZUSSZ
a kifulladásból
megmentő
szünet

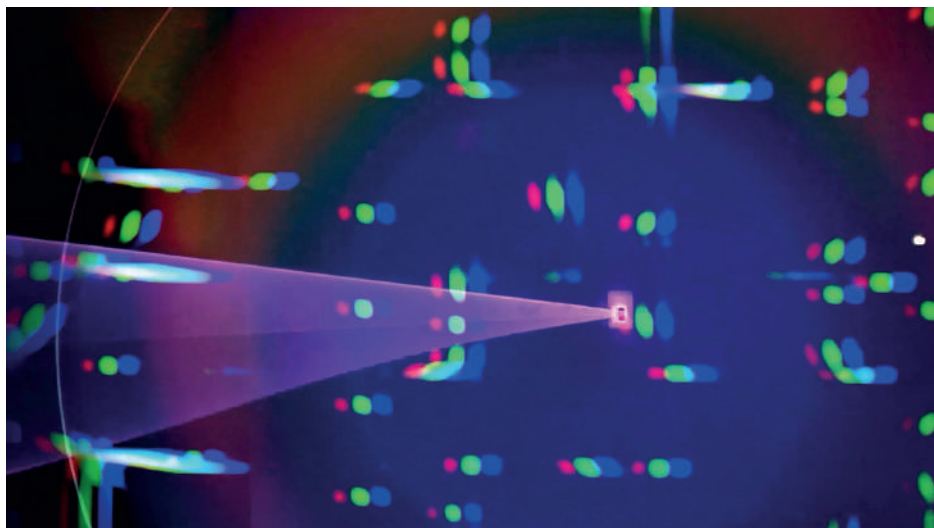
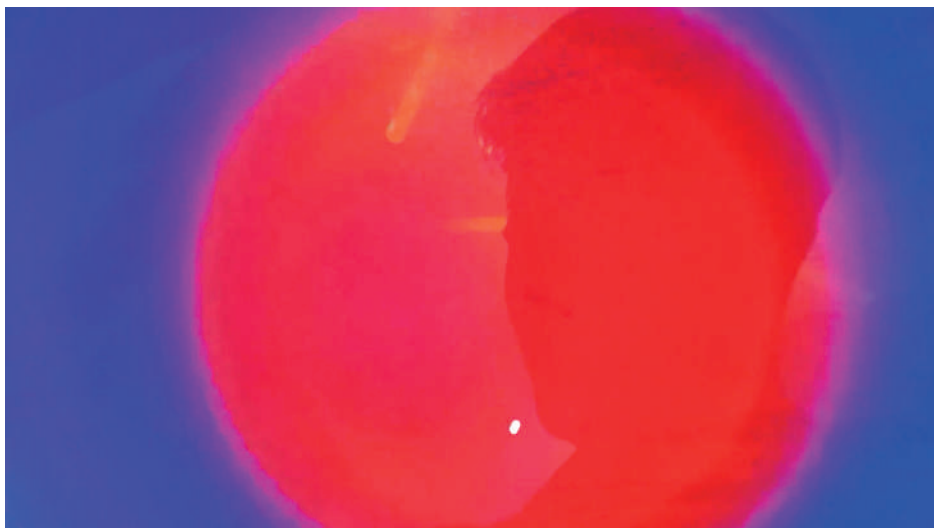
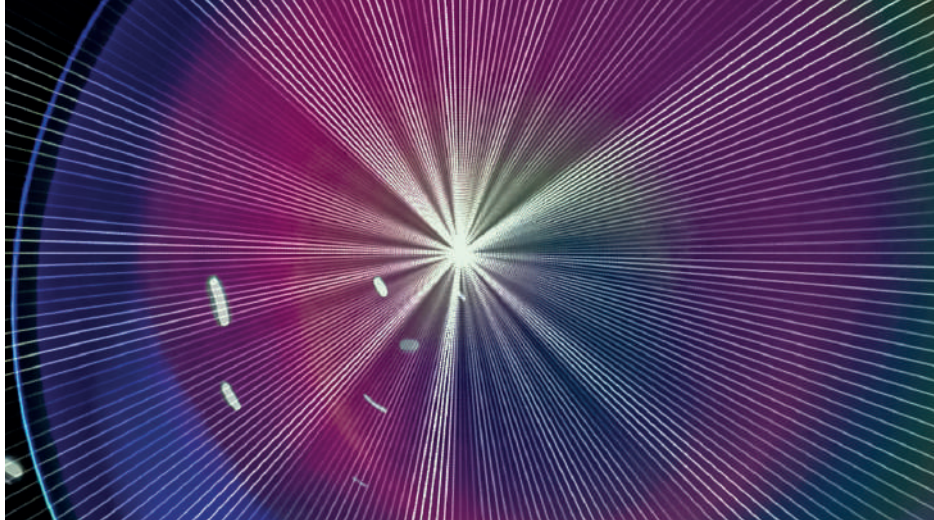
BREATH
The Break From
Exhaustion

Témavezető / Supervisor
Dr. Bodoni-Dombi
Tünde

A Szussz - a kifulladásból megmentő szünet című alkotás a lélegzetvétel lírai megfogalmazása és absztrahálása. Egy kisfilm, amely a levegővétel fontosságára és egzisztenciális jelentőségére hívja fel a figyelmet. Az alkotás két főbb elemből tevődik össze. Az első egy úgynevezett alapfilm, amely a befogadott impulzusokat reprezentálja, egy lírai dokumentumfilm, ami az asszociatív montázstechnikára épül. A második egy interaktív elem, mely maga a néző légzésének grafikai leképezése.

"BREATH - The Break From Exhaustion" is a lyrical depiction of breathing. It is a short movie raising awareness about the importance and existential meaning of breathing. The movie consists of two main elements: The first is the "main attraction": a movie representing perceived impulses. It is a lyrical documentary using associative montage technique. The second element is designed to be interactive, visualizing the viewer's breathing.





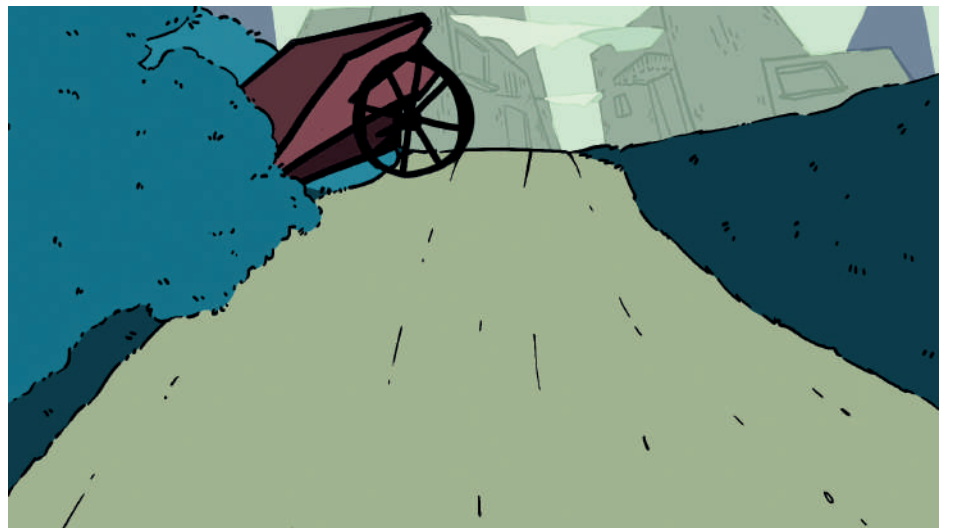
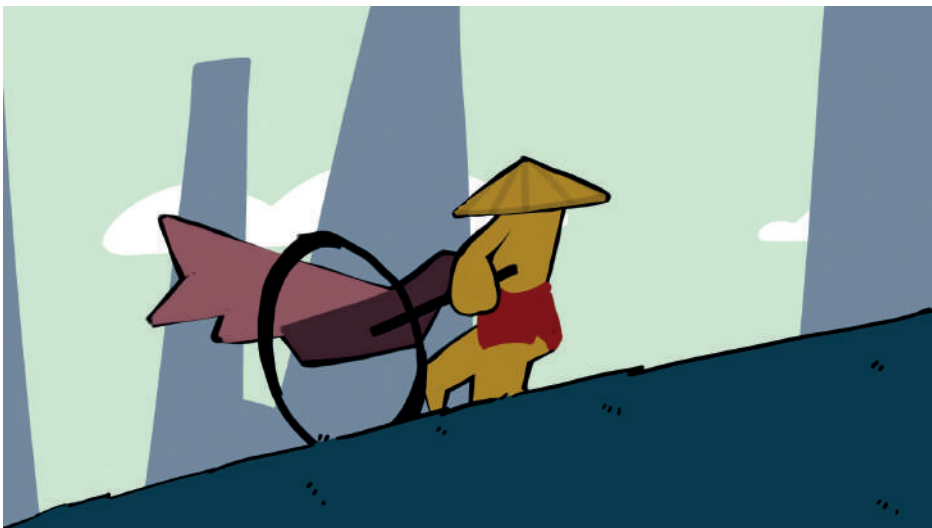
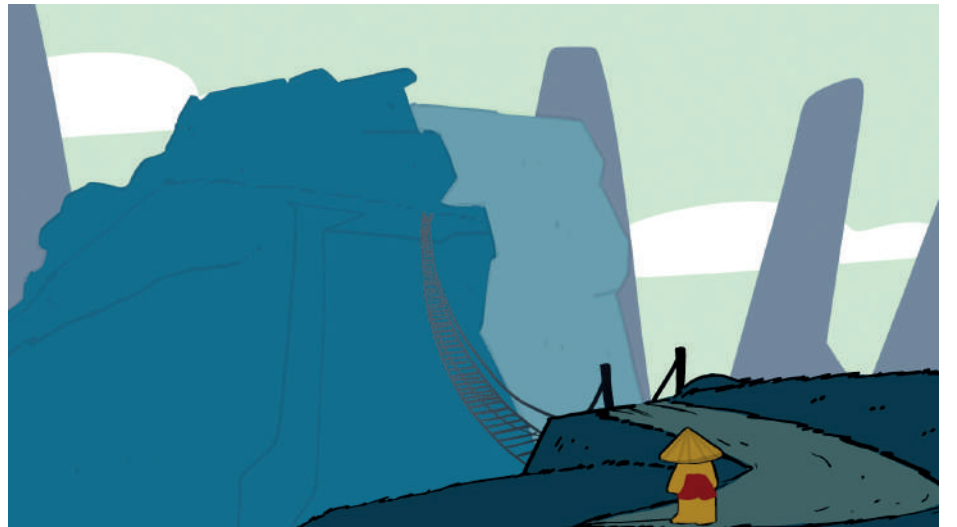
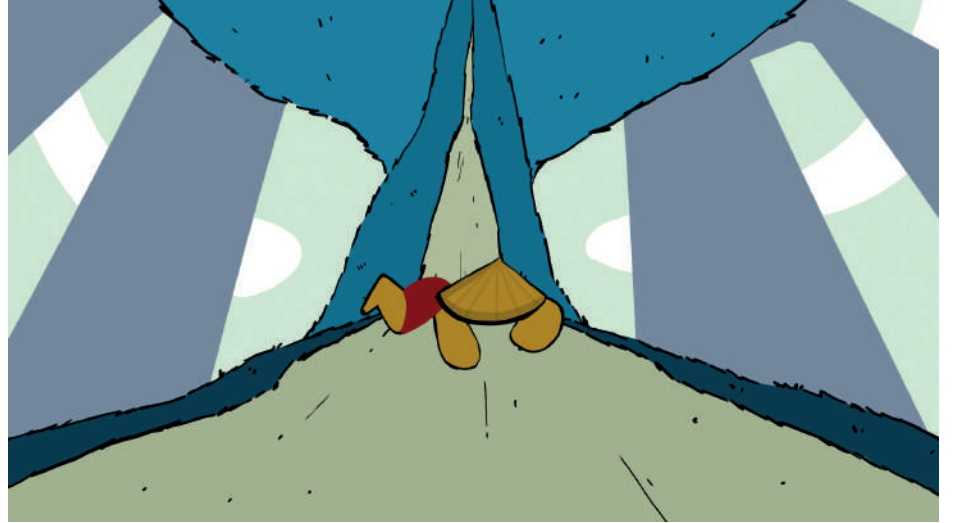
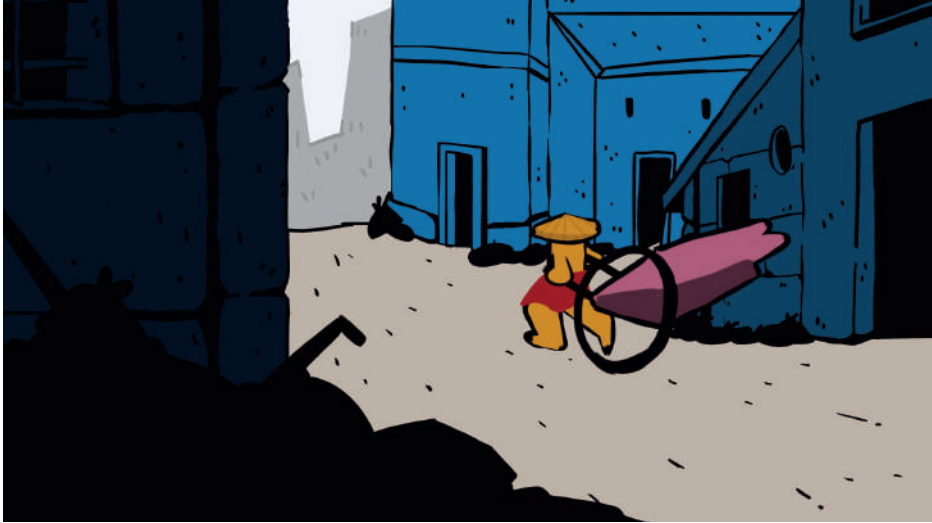
Kuli Az államvizsgám egy animációs rövidfilm, amely Weöres Sándor Kuli című verséből ihletődött. A verset magát nem használtam fel szóról szóra, mivel a költő verse nagyon vizuális és kaotikus. Inkább egy sajátos értelmezést adtam neki, pontosabban úgy, hogy én mit látok bele a versbe, amikor olvasom. Elképzelésem az, hogy Kuli (jelentése: ázsiai napszámos) egy sziszifuszi munkát végez egész élete során, de sohasem tud feljebb lépni eredeti státuszából.

Témavezető / Supervisor
Dr. Balázs Zoltán

Konzulens / Consultant
Dr. Horváth Gizella

My thesis is a short animation inspired by one of Sándor Weöres's poems, "Kuli". I have not interpreted the poem word-for-word, because it is extremely vivid and chaotic. Rather, I have given my own interpretation, more specifically what I imagine when reading it. My idea is that Kuli (meaning "asian laborer") works a sisyphian task his entire life, yet is unable to ever ascend the ranks.





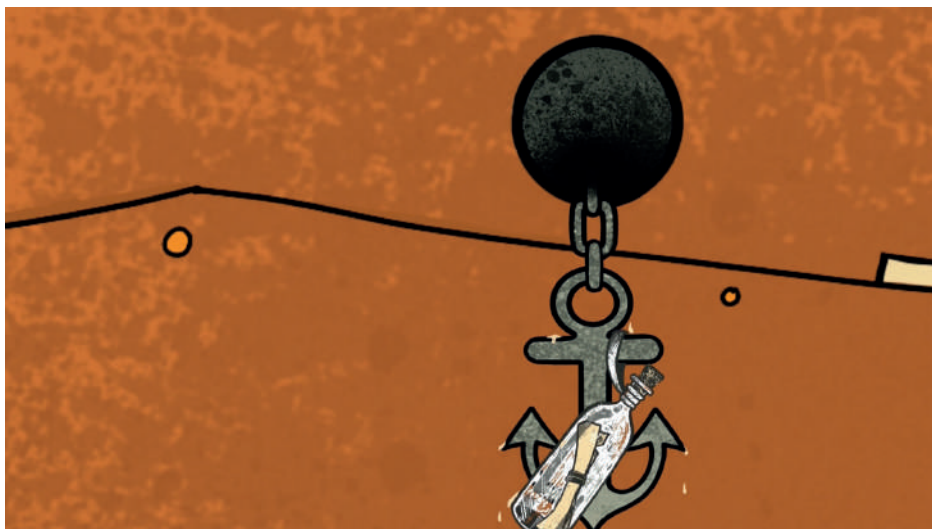
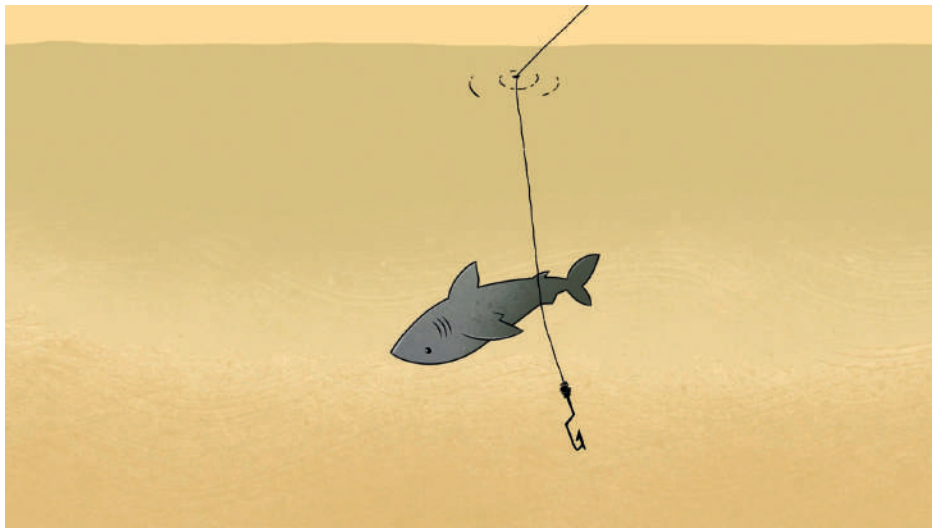
Mázli
Fortune

Témavezető / Supervisor
Dr. Balázs Zoltán

Diplomamunkám egy frame by frame technikával készített 2D animációs rövidfilmsorozat, amely két részből áll. Klasszikus lineáris filmi narratívával alkottam meg, a tervezett két rész cselekményszála lineáris és középpontjában a felfedezés áll. A fikciós animáció narratívája teret ad a fantáziának és a kalandnak, mindezt humoros töltettel megvalósítva. Célközönségem elsősorban gyerekek, 6 éves kortól ajánlott, azonban nincs megszabva a felső korhatár.

My thesis is a frame-by-frame 2D animated series of two episodes. Employing a classic linear film narrative, the plot of the two planned episodes is linear and revolves around discovery. This fictional animation's narrative paves the way for fantasy and adventure with a humorous twist. The target audience is primarily children; the animation is recommended for viewers aged six and up.





Kontúr és képzelet

Contour and Imagination

Témavezető / Supervisor
Dr. Gáspár Szilárd

Diplomamunkám egy rézkarcban megvalósított grafikai sorozat. Nyolc rombusz alakú, figuratív kompozícióból áll, egy sajátos képzeletbeli világban megjelenített emberi alakokkal és fantázialényekkel. Fókuszba helyezem a női életet és érzelmeket, belső feszültséget ami gyakran kivetül az embert környező természet világára is; tobzódó, sűrű organikus formák részleteivel dinamikus kompozíciós elrendezésekre törekszem, melyek lágy áramvonalakkal vezetik a tekintetet a sorozat egyik darabjáról a másikra.

My thesis is a series of etchings. It consists of eight diamond-shaped, figurative compositions illustrating humanoids and fantastical creatures in a distinct world of imagination. There is an emphasis on female lives and feelings, and inner stress that is often projected onto one's immediate surroundings; I try to use profuse and dense organic forms with dynamic composition procedures which redirect attention from one piece of the series to another with a soft rippling effect.





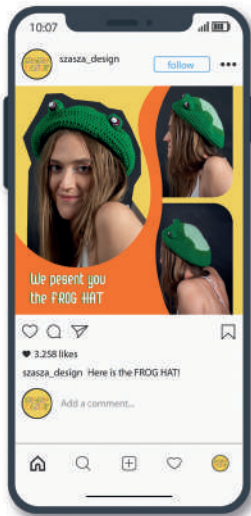
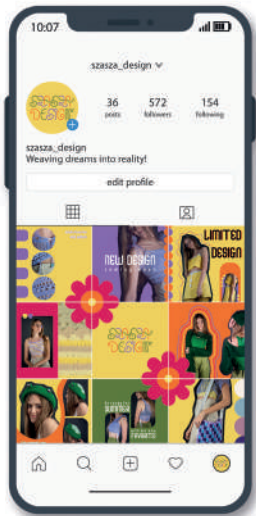
Szasza Design

Témavezető / Supervisor
Bartha Sándor DLA

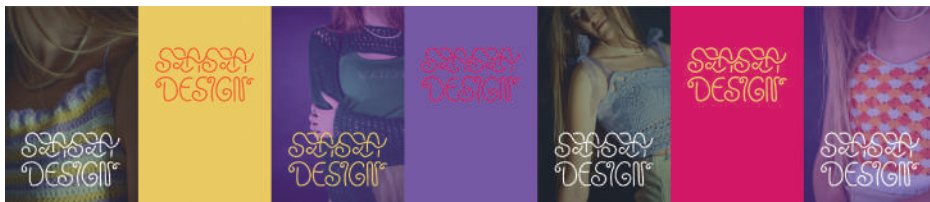
A Szasza Design egy horgolt termékeket árusító saját brand. A korábban meghatározott cél és célközönségtől kezdve a közvetíteni kívánt üzeneten keresztül, valamint a kínált termékeket figyelembe véve, próbáltam olyan arculatot tervezni, ami minden részletében színes, fiatalos, laza és barátságos. Mivel saját brand, így engem is tükröznie kellett, így a laza és színes világ tökéletesen visszaadja az én stílusomat is.

Szasza Design is a private brand specializing in crocheted goods. Taking into account the goal, target audience, the message I intend to convey through this brand, as well as the products I offer, I have tried to create an image that is, all things considered, colorful, juvenile, relaxing and friendly. Seeing as it is a private brand, I deemed it important to represent my personality as well, which is reflected in the relaxing and colorful design of the brand image.





szasza
DESIGN



Murin
Evelin

80-83 ———

Fantazmagónia

Phantasmagony

Témavezető / Supervisor

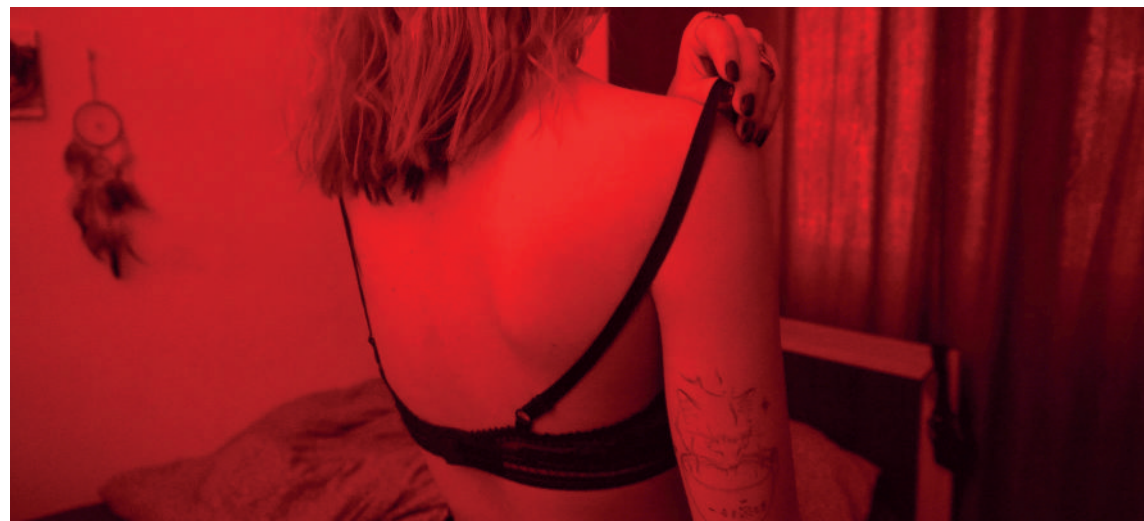
**Dr. Bodoni-Dombi
Tünde**

Konzulens / Consultant

Dr. Horváth Gizella

Államvizsgám egy rövid filmetűd, melynek főszereplője egy nő, akinek a belső vívódásait követhetjük végig. Ki is vagyok én? Mi értelme annak amit csinálok? Mi értelme bárminek is? Azt a folyamatot szándékozom tükrözni, hogyan építi be egy személy a traumáit az életébe. Célja, hogy a nézőt elgondolkodtassa és szembesítse saját elfojtott traumáival.

My thesis is a short film starring a woman, the emphasis being on her internal conflicts. Who am I, exactly? What is the point of this? What is the point of anything, really? With this animation I intend to illustrate one's process of introducing trauma into their life. Its goal is to make the viewer think about and confront their traumas.



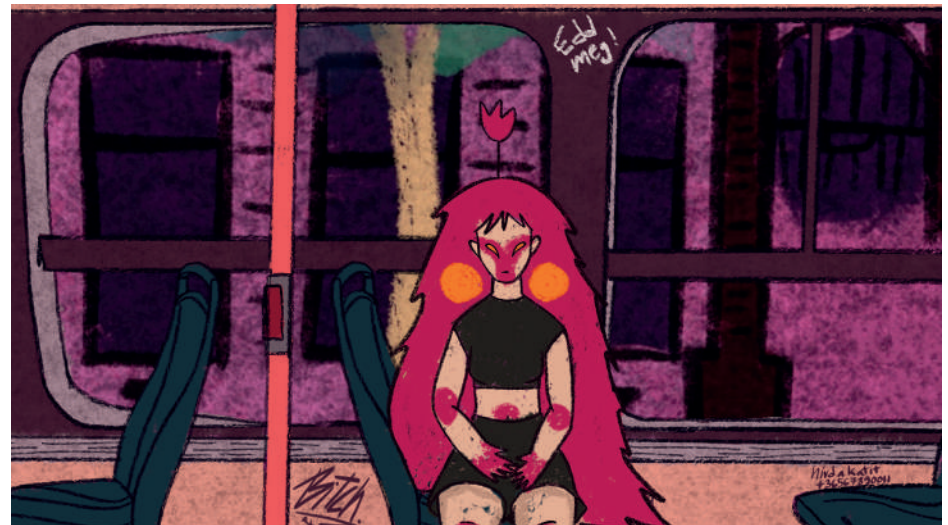


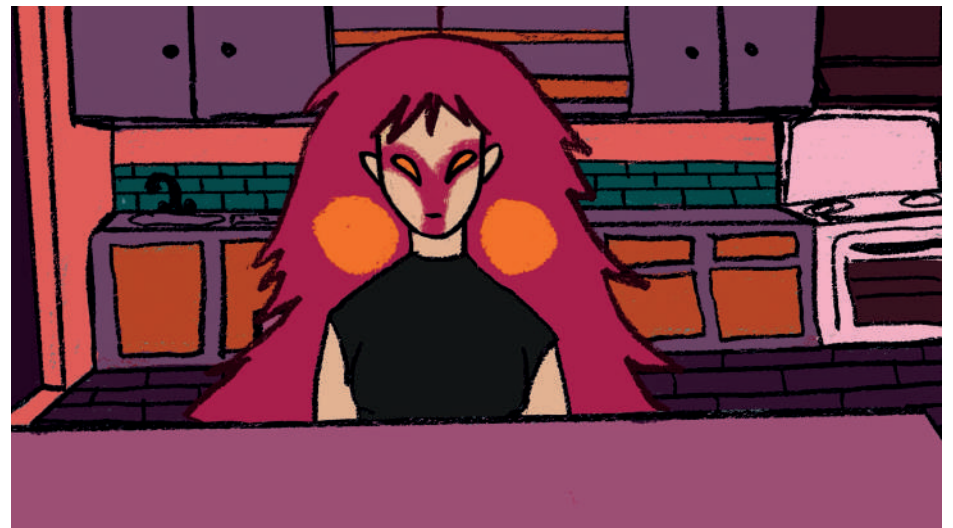
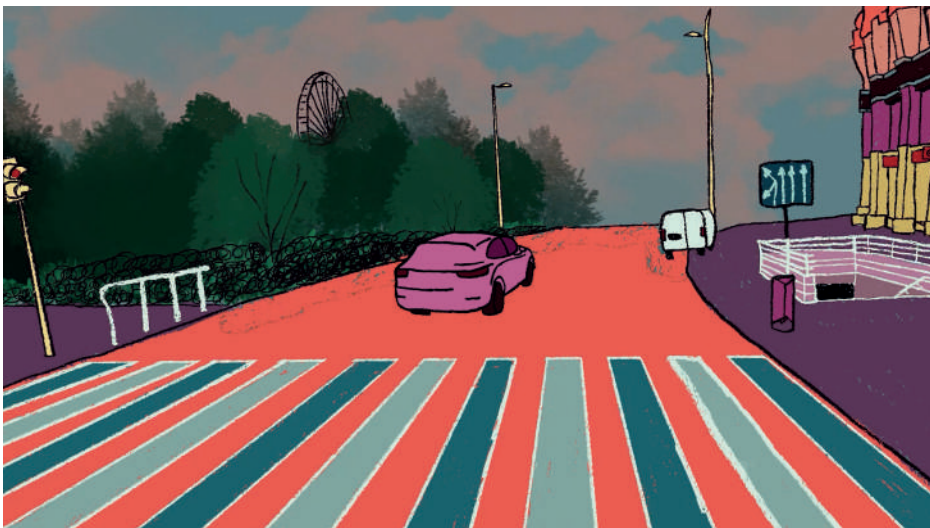
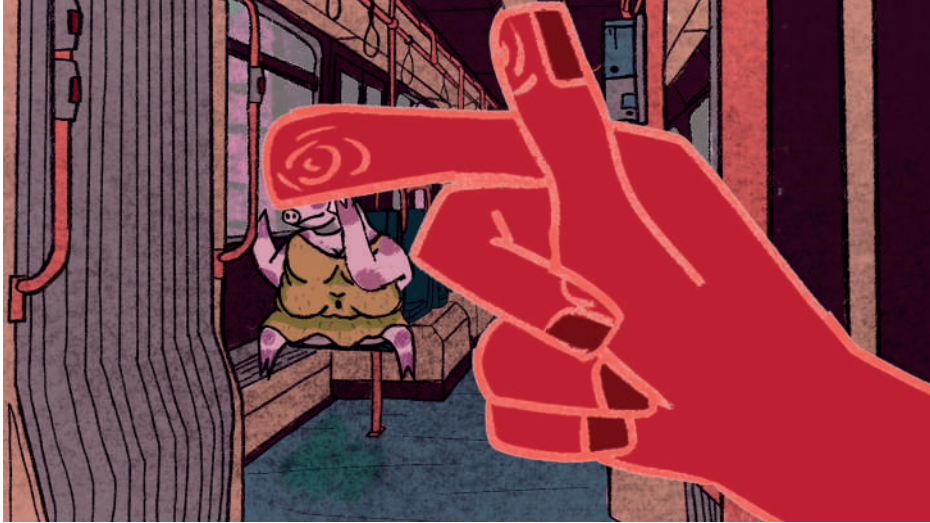
The Zoo

Témavezető / Supervisor
Dr. Nagy Róbert

A szakdolgozatom témája egy személyes élmény kivitelezve frame by frame animációval. Ez az animáció három perc és öt másodperces. Főszereplője Reoszek, akinek a mindennapjait tekinthetjük meg. Az animációban sok az ismétlés, ezzel is mutatva az élet változatlanságát és a szomorú realitást, hogy egy ördögi körben élünk és a mi döntésünk az, hogy kilépünk vagy folytatjuk az utat. Főbb programhasználat a Procreate és az Adobe Premiere.

The goal of my thesis is to recreate a personal experience of mine in frame-by-frame animation. This animation is three minutes and five seconds long. It presents the protagonist Reoszek's everyday life. The animation is full of repetition, demonstrating the unchanging nature of life and the harsh reality of it, that we live in a cursed loop and it is up to us whether we want to make a change or continue walking the same old path. It was produced using mainly Procreate and Adobe Premiere.





Olvashatatlan
napló

Unreadable
Diary

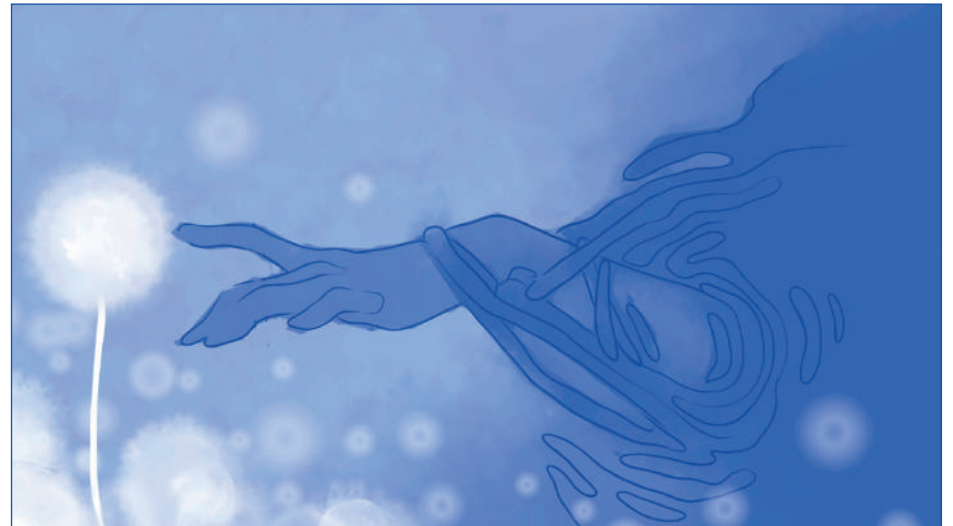
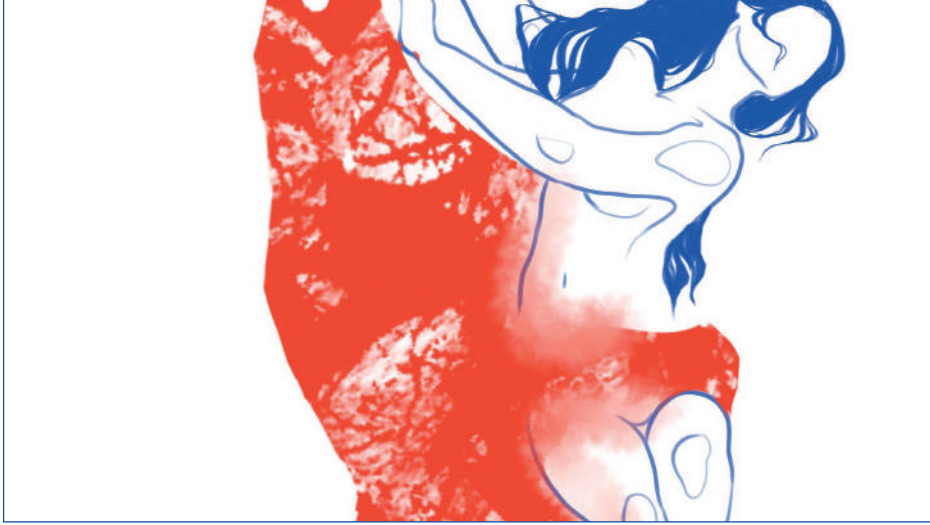
Témavezető / Supervisor

Dr. Balázs Zoltán

Diplomamunkám egy négy perces, terápiás jellegű és önreflexív frame by frame animáció, amely egy lány szemszögéből mesél. Fő motívuma a tánc, amely metaforaként szolgál az emberi kapcsolatokra és a másokba vetett bizalomra. A történet maga, főként saját emlékekből merítkezik és a főhős kapcsolódásait/táncát mutatja be három másik karakterrel. Ikonikus művészeti történeti alkotásokból is inspirálódott úgy, mint Gustav Klimt Csók című műve, vagy Gian Lorenzo Bernini Porszephina elrablása.

My thesis is a four-minute, therapeutic and self-reflective frame-by-frame animation from the viewpoint of a girl. Its primary motif is dancing, which is a metaphor for relationships and trust in others. The story is based mostly on memories of mine and presents the protagonist's relationships/dancing with three other characters. It is inspired by works of art such as Gustav Klimt's Kiss and Gian Lorenzo Bernini's The Abduction of Proserpina.





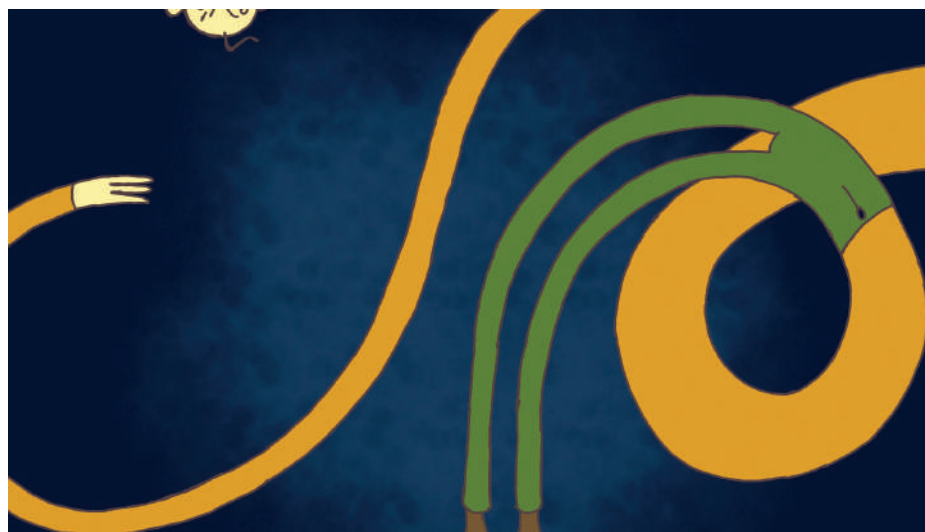
A hétfejű

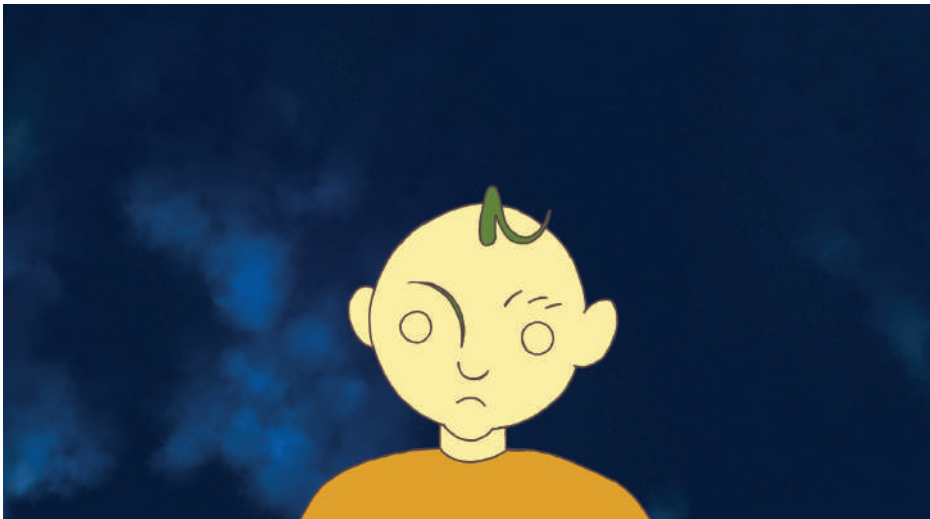
The Seven- Headed

Témavezető / Supervisor
Dr. Balázs Zoltán

Államvizsgám, A Hétfejű, egy rövid rajz animációs film, mely Lázár Ervin, A hétfejű tündér című meséjének az adaptációja. Története egy kislíú körül forog, aki a világ legcsúnyább gyereke, vagy legalábbis annak látja magát. Szomszédjai két megoldást kínálnak számára, legyen jobb ember, és megszépül majd tőle, vagy ölje meg a hétfejű szörnyet, aki elvarázsolta. A gyerek az utóbbit választja. Mikor már levágta hat fejét, akkor jön rá, hogy tévedett, és a hétfejű tündért bántotta. Ott marad hát vigyázni az utolsó fejére.

My thesis, The Seven-Headed, is a short cartoon adaptation of The Seven-Headed Fairy by Ervin Lázár. The main character is a boy, the ugliest in the world, at least according to him. His neighbors offer him two options: be a better person and thus more beautiful on the inside, or slay the seven-headed beast that cursed him. The boy goes with the latter choice. When he severs the sixth head of the beast, he realizes that he is mistaken and has been attacking the seven-headed fairy. He chooses to stay and protect its last remaining head.





Hegyet hágék

Climbing Mountains

Témavezető / Supervisor
Dr. Horváth Gizella

Konzulens / Consultant
Drs. Gagyí Judit

Diplomamunkám legfontosabb problémájaként a zene vizuális ábrázolását határoztam meg. Egy zeneművet választottam ki ehhez, Kocsár Miklós Hegyet hágék kórusművét, amelynek szövege egy csángó népi imádság, a Hegyet hágék, Erdélyi Zsuzsanna néprajzkutató archaikus népi imádsággyűjteményéből. A munkámon keresztül nemcsak a szöveget ábrázolom, hanem a zenemű szerkezetét és hangulatát is. Végző formájában ez egy illusztrációs könyv, az illusztrációkat linóleummetszéssel készítem.

The primary problem of my thesis is to figure out a solution to illustrate music visually. The composition I have chosen for this task is Climbing Mountains, a carol by Miklós Kocsár, whose lyrics come from a csángó folk prayer titled "Hegyet hágék", from Zsuzsanna Erdélyi's compilation of archaic folk prayers. In my work I illustrate not only the lyrics, but the structure and atmosphere of the composition as well. In its finalized form, it is a book of illustrations, the illustrations being made with linocutting.





Princz Alexandra

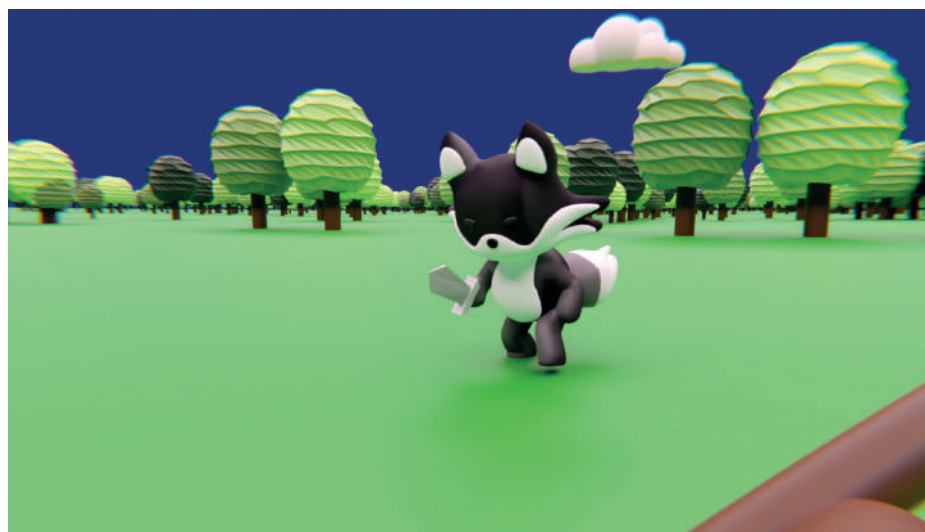
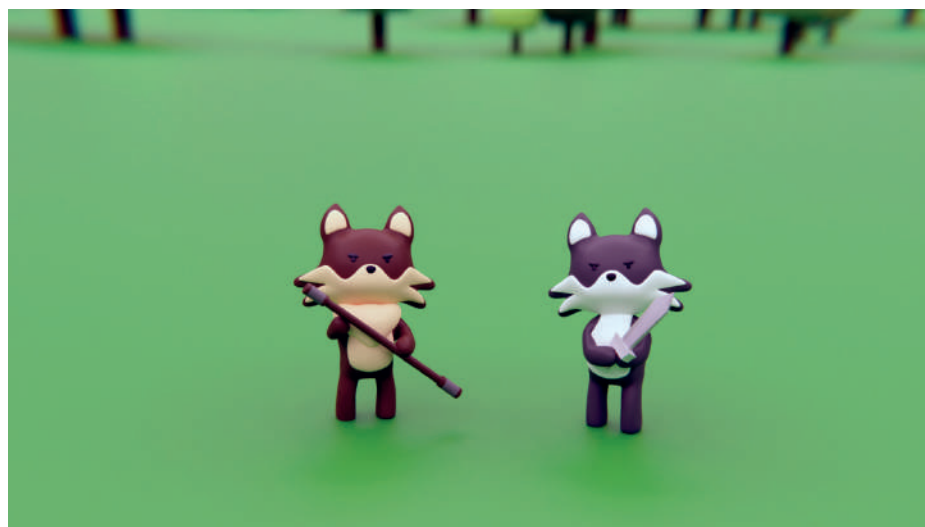
100-103 ———

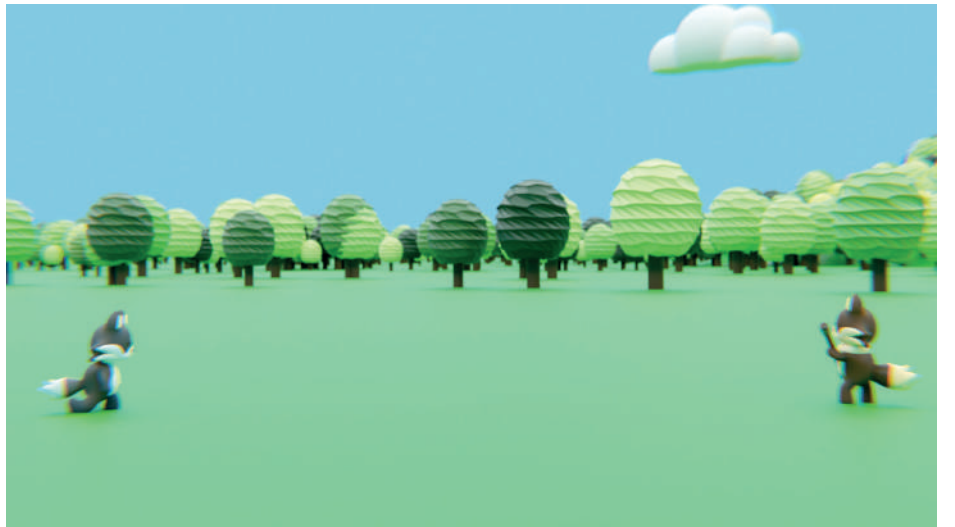
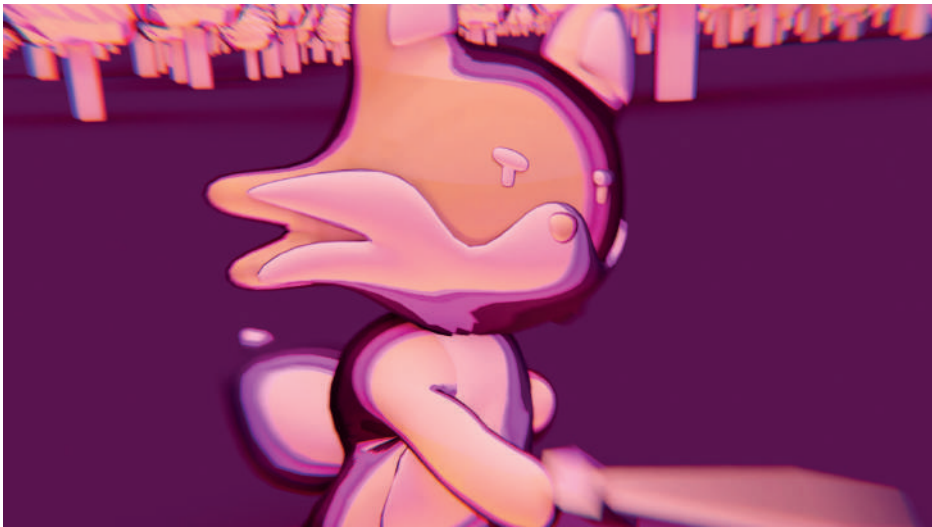
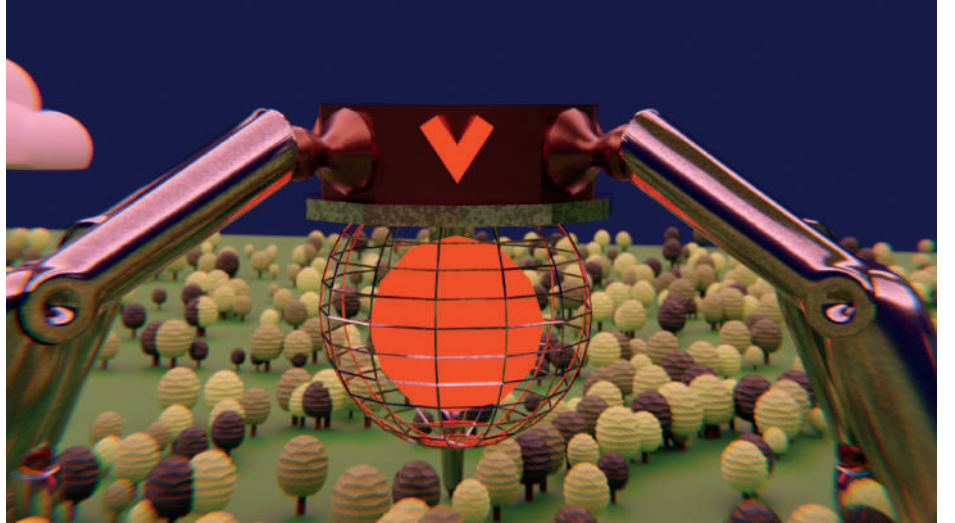
Be right Back

Témavezető / Supervisor
Dr. Balázs Zoltán

Az animációm motivációja az álom és a szürrealizmus kapcsolatának felfedezése, melyben összekapcsolódik a 3D animáció iránti szeretetem és a pszichológia iránti érdeklődésem. A történetben egy látszólag nyugodt természetet láthatunk, ami hamarosan átalakul egy plüss farkasok közötti küzdelembe. Az államvizsga projektben szürreális elemek jelennek meg a programhibák (bug-ok) tudatos használata által. Az animáció végén az ágyból felkelő alak kezd rajzolni, jelezve az álom és valóság határainak elmosódását.

The aim of my animation is to uncover the connection between dreams and the surreal, in which my love for 3D animation and psychology meet one-another. The story is set in a seemingly relaxed environment, until it turns into a battle between plush wolves. Surreal effects are implemented via the intentional use of programming errors (bugs). At the end of the animation, the figure waking up from its bed begins to draw, symbolizing the ambiguous nature of the parallel between dreams and reality.





TOLDI
Kapitány
Máté
videóklip

Diplomamunkám egy rajongói élőképes videóklip, melyet Kapitány Máté és Dzsúdló egy közös zenéjére készítettem, amelynek a címe „Toldi”. A videóklip a trap zenei műfaj sajátosságait képviseli és a választott dal témája a fiatalkori kocsmezést, éjszakai életet dolgozza fel, felhívva a figyelmet ennek negatív hatásaira.

TOLDI
Máté
Kapitány
Video Clip

My thesis is a fanmade video clip with a song collaboration between Máté Kapitány and Dzsúdló playing in the background, titled “Toldi”. The clip represents the characteristics of the trap genre of music and the song I have selected is a depiction of going out late and drinking in one’s youth, raising awareness about the negative sides of such indulgences.

Témavezető / Supervisor
Dr. Nagy Róbert

KAPITÁNY MÁTÉ DZSÚDLÓ

Mondd, mit toltál?
Láttam tegnap a helyen,
ahogy szétfolytál

TOLDI



Kikkel voltál?
Legnagyobb zajban te végig dúdoltál



Sus x Jos

Témavezető / Supervisor
Bartha Sándor DLA

Konzulens / Consultant
Kelemen Attila

Diplomamunkám két társasjátékot tartalmaz, amelyek két különböző módon járulnak hozzá a szorzás elsajátításához a tanulási nehézséggel küzdő 14-18 éves gyerekeknél. A szorzás készsége mellett fejlesztik a finommotorikát, figyelmet, önbizalmat, szocializációt és problémamegoldó készséget is. Felnőttek és gyerekek számára egyaránt szórakoztató kikapcsolódást nyújt.

My thesis consists of two board games based on multiplication, to aid 14-18 year old children with learning difficulties. On top of helping better understand multiplication, they also help improve attention, confidence and social- and problem solving skills. Entertaining for children and adults alike.





Penészvirág

Flower of Mold

Témavezető / Supervisor

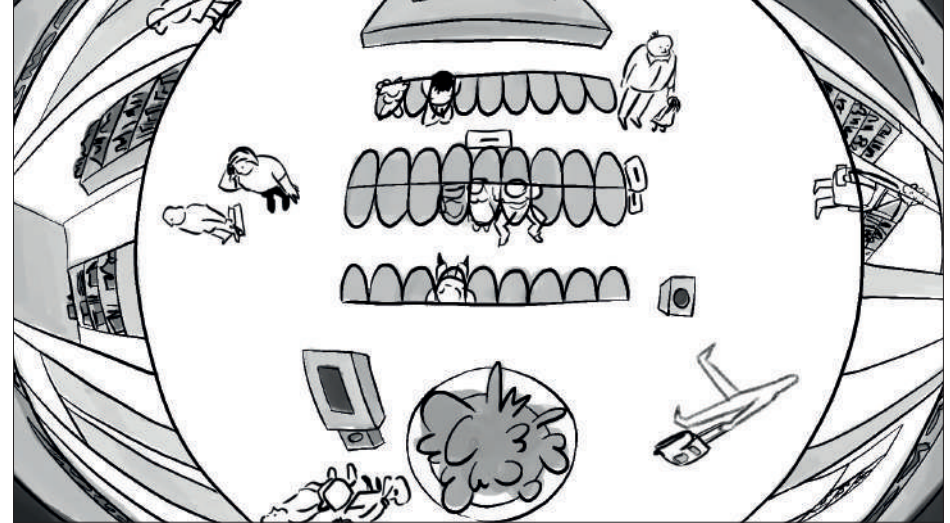
Dr. Bodoni-Dombi
Tünde

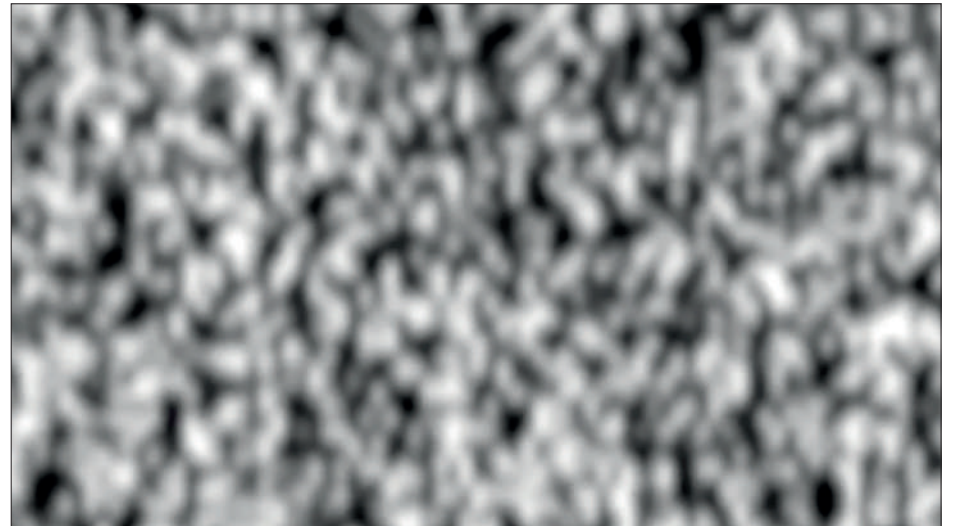
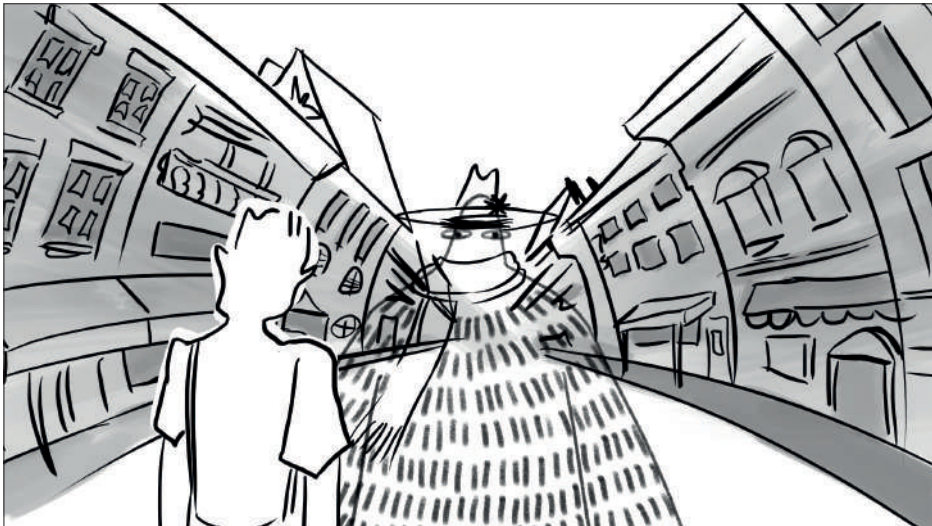
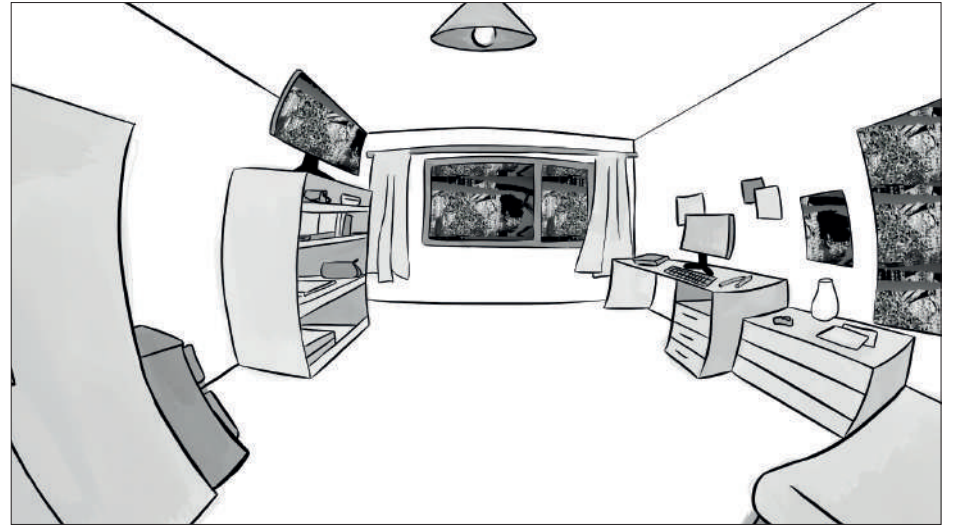
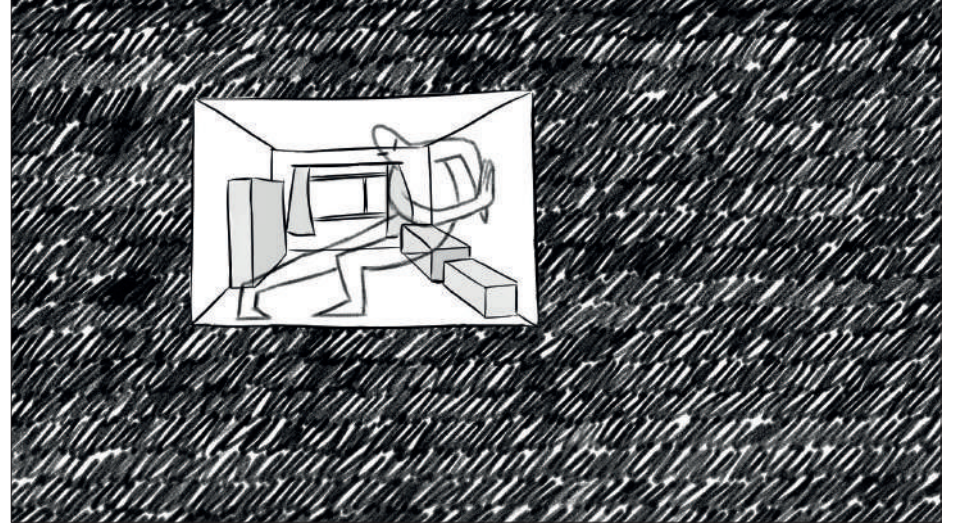
Konzulens / Consultant

Dr. Horváth Gizella

Diplomamunkám egy vegyes technikával készült kollázsfilm, 3 perc 40 másodperc hosszúságú, ami ötvözi a frame by frame animációt, a videórétegzést és az informatikát. A színhasználatot szürkékre és fekete fehérre redukáltam a téma kihangsúlyozása érdekében, ami nem más mint a posztmodern szubjektum fragmentált identitásának kérdése

My thesis is a collage made with a variety of techniques; it is three minutes and forty seconds long, combining elements of frame-by-frame animation, video layering and computer science. The use of colors is restricted to black-and-white in order to further emphasize the topic of the collage, which is none other than the fragmented identity of postmodernism.





Csodaát Wonder There

Témavezető / Supervisor
Dr. Horváth Gizella

Konzulens / Consultant
Dr. Kolcsár Zsolt

A Csodaát 2-6 személyes, kooperatív társasjáték egy magávalragadó, színes világba kalauzolja a játékosokat, melynek ábrándos, bohókás felszíne alatt egy átfogó szimbolika és komplex szabályrendszer húzódik. A keresztény motívumokból építkező, erőteljesen stilizált fantáziavilág sajátos illusztrációival és innovatív nyelviségével, azaz újonnan létrehozott, "barkácsolt" szavakkal igyekszik elmélyíteni a játék gondolatosságát és misztikus hangulatát.

Wonder There is a 2-6 player cooperative board game set in a vibrant, appealing world with a complex system of symbols and set of rules hiding behind its friendly appearance. Based on Christian motifs, this stylized fantasy world aims to expand the game's thoughtfulness and mystical atmosphere with unique illustrations and an innovative language from made-up, "crafted" words.





Ésill A GÉZEVŐZ

BÁBUTÁR

Minden területben dönthatsz úgy, hogy Tanszékekre bábját befűztesse vagy egy horromozik elcsúsz. Ére sejtél, ha sejtél is bevettem teled. (Iz: a bájos-ságot bármikor használhatod, nemcsak a saját körödben.)

AKCIÓK

- + Nyiss ki kártyát
- + Válassz
- + Fedez fel lénytolert
- + Járass ki csodabélyeg kártyát
- + Hajj belőledbe akcióra
- + Menehetsz csodabélyeg

HÁGY KÖRÖK MENETE

1. A Kártya lépés
2. Fokozatok aktiválása
3. Lényjelzés
4. Akciók
5. Bábujat használás

Védekezés lapok

Gomb A GYŰJTŐGÉP

BÁBUTÁR

Minden köröd elején válogd a kockáidat és vedd ki az egyik bábját a kártyáid, ezáltal megjelölöd a helyed a pályán (Fogadjunk el, hogy az útad mindig nyitva van.)

AKCIÓK

- + Nyiss ki kártyát
- + Válassz
- + Fedez fel lénytolert
- + Járass ki csodabélyeg kártyát
- + Hajj belőledbe akcióra
- + Menehetsz csodabélyeg

HÁGY KÖRÖK MENETE

1. A Kártya lépés
2. Fokozatok aktiválása
3. Lényjelzés
4. Akciók
5. Bábujat használás

Védekezés lapok

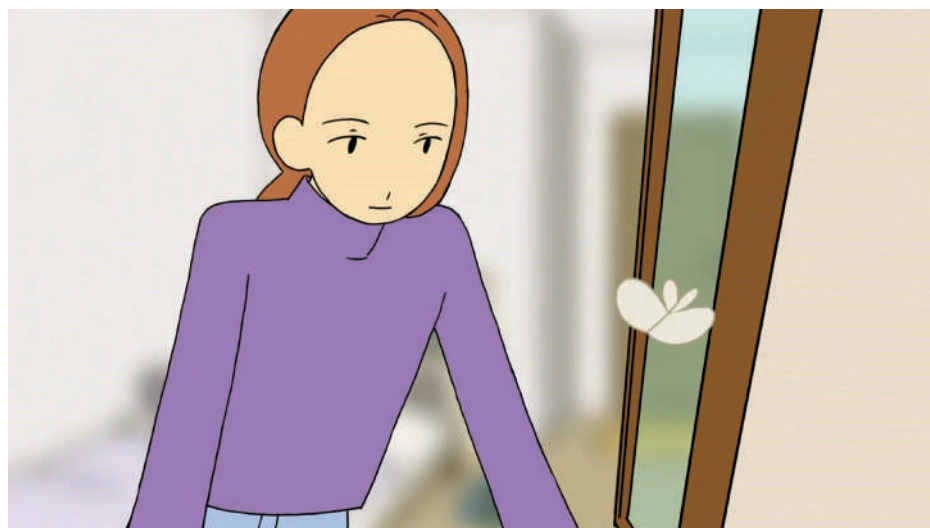
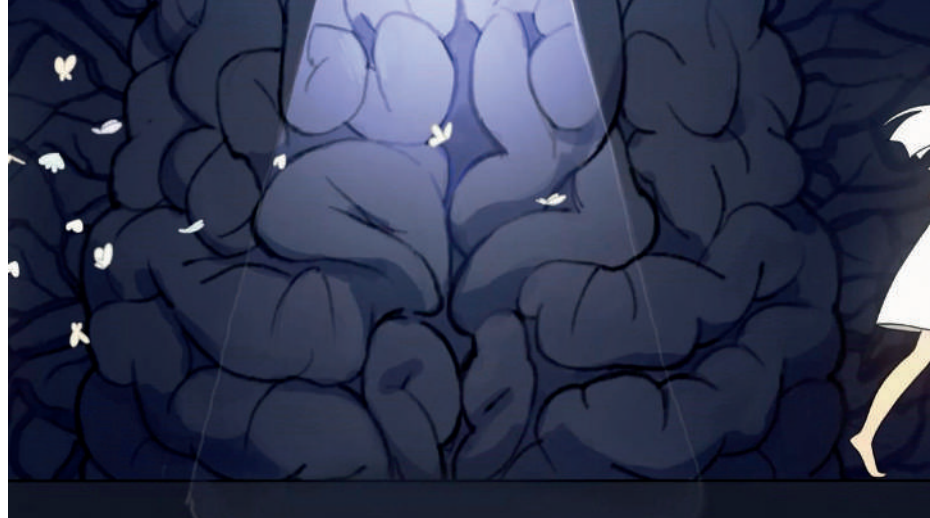


Elveszve
Lost

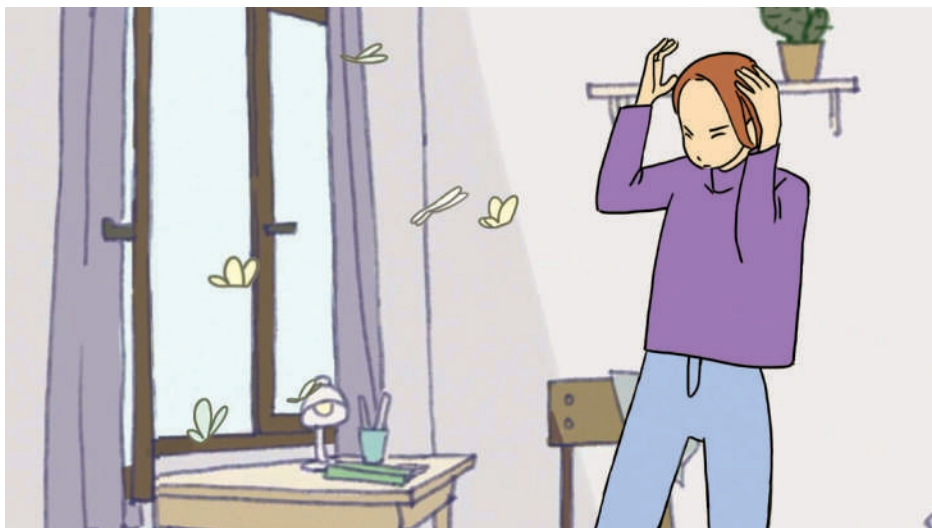
Témavezető / Supervisor
Dr. Balázs Zoltán

A diplomamunkám egy olyan animáció, amely a belső érzelmekkel való szembeesülés és azok elfojtásának hatásait járja körül. A munkám egy két perces frame by frame animáció, amely a karkert egy labirintuson keresztül vezet végig, miközben menekül az érzéseitől. Az animáció célja az, hogy bemutassa az emberi psziché bonyolultságát és azt a tendenciát, hogy sokszor inkább menekülünk az érzéseink elől, ahelyett hogy szembenéznénk velük.

My thesis is an animation exploring inner conflict and the consequences of keeping to ourselves. My work is a two-minute frame-by-frame animation in which the protagonist is led through a labyrinth as it tries to escape its feelings. The goal is to demonstrate the complexity of the human psyche and our tendency to flee from our problems rather than confronting them.



Elveszve



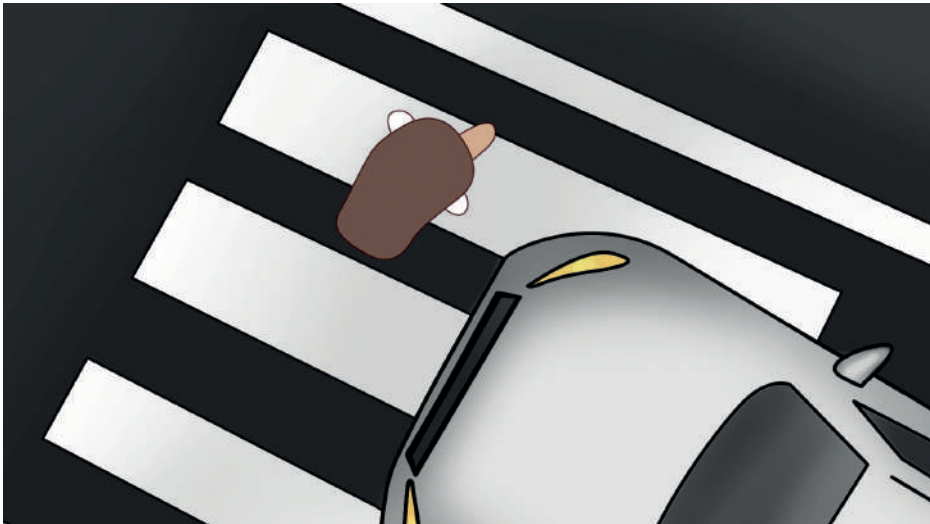
Kiváncsi
Curious

Témavezető / Supervisor
Dr. Balázs Zoltán

Diplomamunkám egy 3 perces animáció, melyet frame by frame technikával készítettem, vagyis kézzel rajoltam meg a mozgásokat, digitálisan. Az animáció egy általam írt fiktív történet. A főszereplő a várost elhagyva fedezi fel a felhőerdőt, amit egy labirintus vesz körül, ahol őzzé változik. Célom a nézőknek átadni azt az üzenetet, hogy ne féljünk az ismeretlentől és legyünk kíváncsiak az életben, mint a főhős. Célközönség a felnőttek és gyerekek egyaránt, mivel a vizualitás egyszerű, könnyen érthető bármely korosztály számára.

My thesis is a three-minute frame-by-frame animation, which means the frames are hand-drawn, on a digital interface. The animation adapts a fictional story written by myself. The protagonist discovers a forest of clouds surrounded by a labyrinth in which they turn into a deer. My goal is to tell the world that we should not fear the unknown and be open to new ideas, just like the protagonist. The target audience is both children and adults alike, as its visual design is simple yet easy to understand for viewers of all ages.



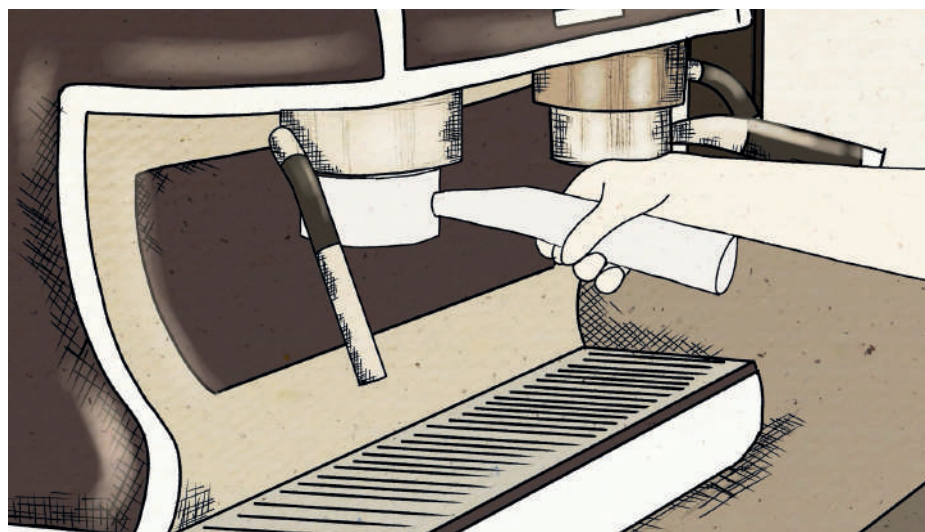
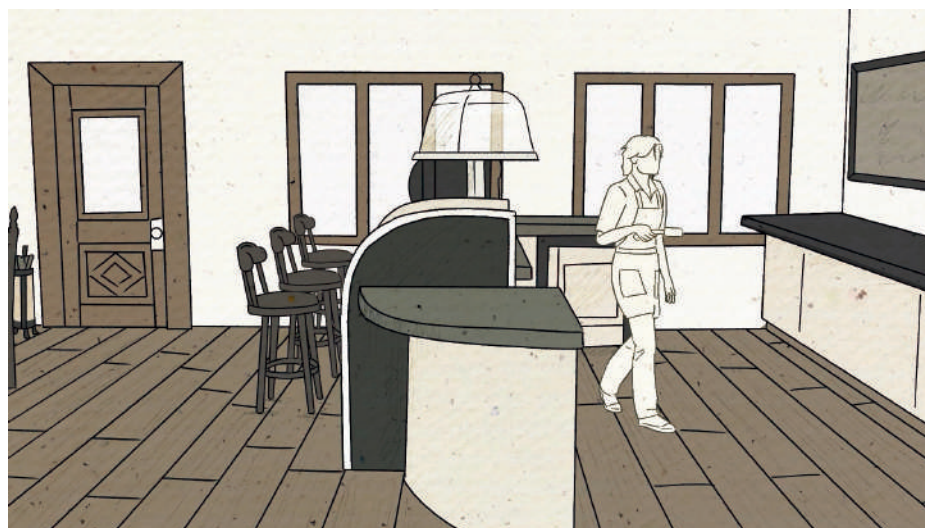


Tom's Diner

Témavezető / Supervisor
Dr. Nagy Róbert

Diplomamunkának egy videoklip elkészítését választottam a Tom's Diner című zenéhez. Munkám során frame by frame technikával dolgoztam, az animáció három perc, 21 jelenetből áll, stílusában pedig szerettem volna visszaadni egy vázlatfüzetszerű érzést, mintha valaki füzetében kelt volna életre ez a történet, és éppen azt meséli el, amit az alkotó éppen lát.

For my thesis I have created a video clip for the song "Tom's Diner." It is a frame-by-frame animation of three minutes, consisting of 21 scenes. It is illustrated like a series of sketches, as if taking place in a notebook, describing what the creator sees.





VIZUÁLIS
KOMMUNI-
KÁCIÓ

VISUAL
COMMUNI-
CATION



A feketeerigő *The Blackbird*

Témavezető / Supervisor
Dr. Nagy Róbert

Mestermunkám egy stop motion- frame by frame hibrid animáció, amely egy általam írt mesét dolgoz fel. A főhős egy királynő, aki az önfeláldozás és a beteljesületlen egyéni akarat szimbóluma, az ő kalandját és átváltozását követhetjük végig, egy keretes szerkezetbe foglalva. A történet egy népmesei elemekből építkező alkotás, azonban nem népmesei szabályokra épül. Munkám célja egy olyan kísérlet létrehozása volt, melyben ötvözöm a különböző technikákat és narratív módszereket, ezáltal egy több rétegben értelmezhető alkotást hozva létre.

My thesis is a hybrid animation combining stop-motion and frame-by-frame techniques, adapting a story that I have written myself. The story, which utilizes framing devices, follows a queen who symbolizes sacrifice and unfulfilled desire, embarking on an adventure that makes her develop as a character. The story is based on elements from folk tales, but does not adhere strictly to common folk tale concepts. My goal with this project was to come up with an experiment in which I could combine various visual and narrative techniques, resulting in a product that can be interpreted numerous ways.





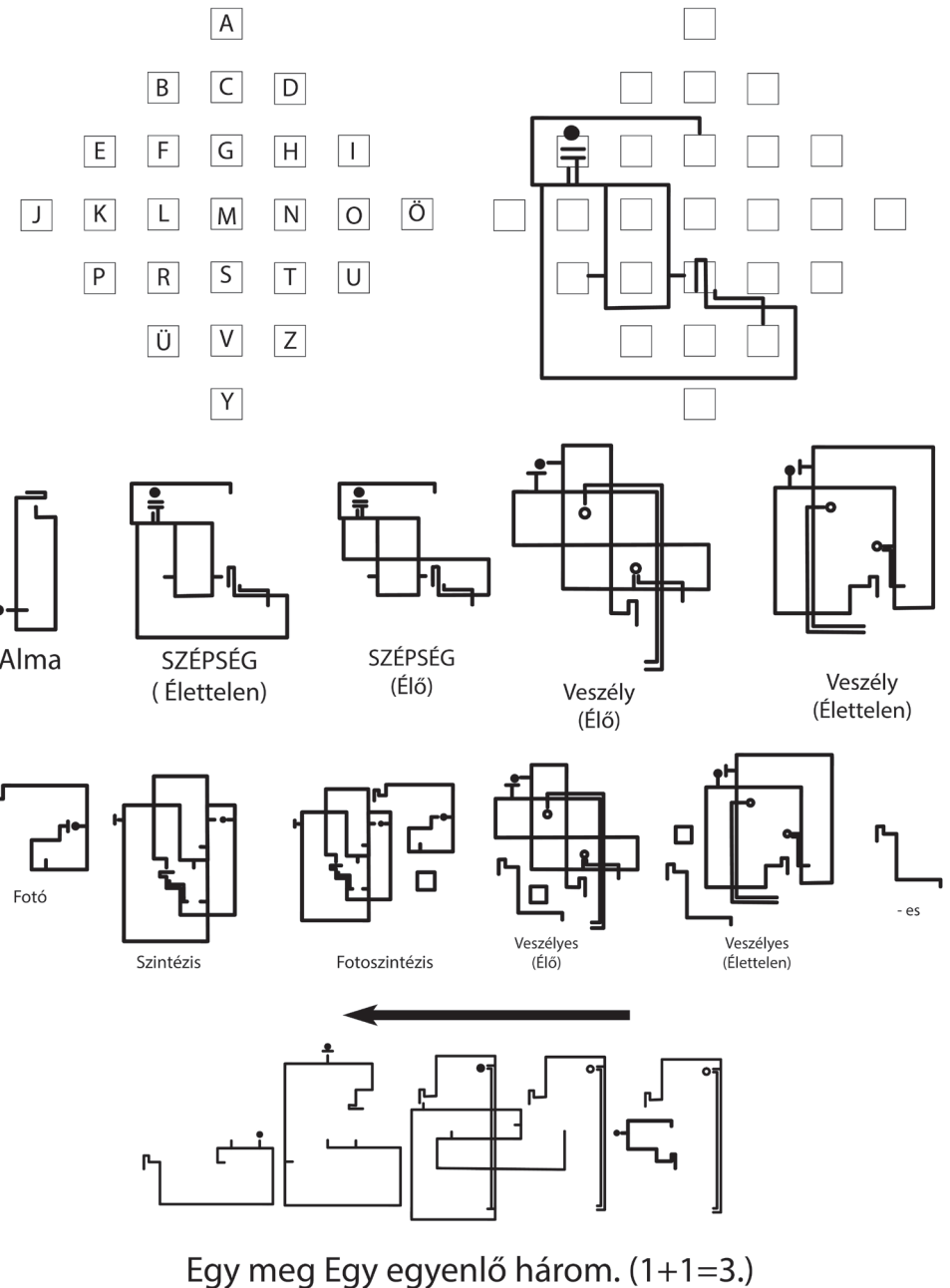
Nyelvek,
fajok,
kultúrák a
TSIFEA 13115
bolygón

Language,
Race, and
Culture on
Planet TSIFEA
13115

Témavezető / Supervisor
Dr. Kányádi Iréne

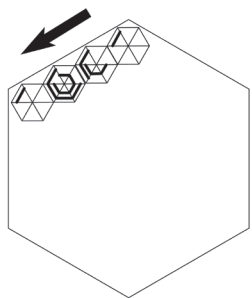
Mestermunkám egy kiadvány, amelynek keretében folytatom az alapképzésen elkezdett, szerzői fiktív világom megtervezését. Az Androméda galaxisban, egy vörös óriáscsillag körül keringő bolygón, amit az azt felfedező Androidról TSIFEA 13115-nek neveztek el, megismerkedhetünk egy fiktív társadalom jelenlegi és régi vezető kulturális irányzataival. A kiadványban az elbeszélésen kívül szerepel három általam kreált nyelv illusztrációja, egy templom alaprajza és működési mechanizmusa, illetve 12 intelligens faj fiziológiai és társadalmi jellemzője. A kiadvány digitálisan, illetve hagyományos módon (tűfilc, grafitrajz) van illusztrálva.

My thesis is a publication in which I continue the development of my fictional universe that I had begun working on during my time as a Bachelor of Arts. TSIFEA 13115, a planet in the Andromeda galaxy orbiting a red giant, named after the Android that discovered it, is home to a fictional civilization whose present and past cultural movements are described in detail. The publication also includes illustrations of three fictional languages that I have created, a blueprint of a temple and its mechanisms, as well as the physiological and social biography of twelve intelligent species. The publication is available both digitally and physically (drawn with fineliner and pencil).

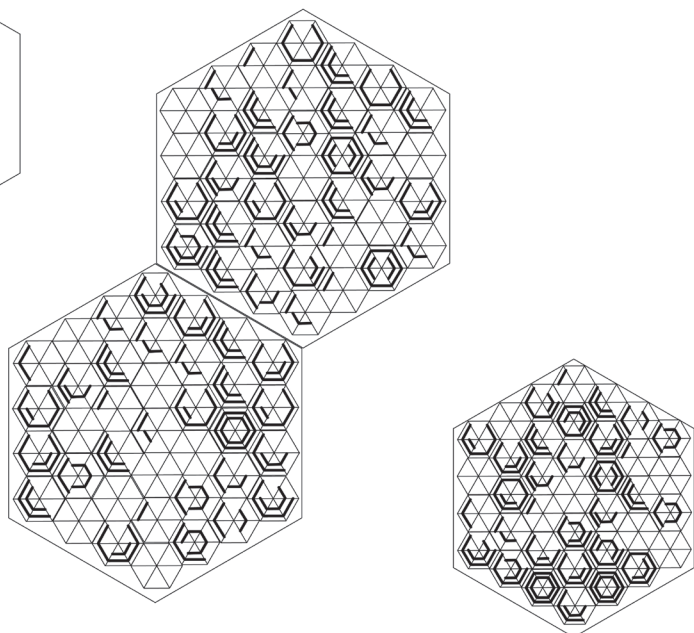


Az ezüst királyság írott nyelve

A	Á	B	C	CS	D	DZ	DZS	E	É	F	G	GY	H	I	Í
J	K	L	LY	M	N	NY	O	Ó	Ö	Ő	P	Q	R	S	Sz
T	TY	U	Ú	Ü	Û	V	W	X	Y	Z	ZS				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0						
+	-	*	/	,	.	:	?	!	szóköz						

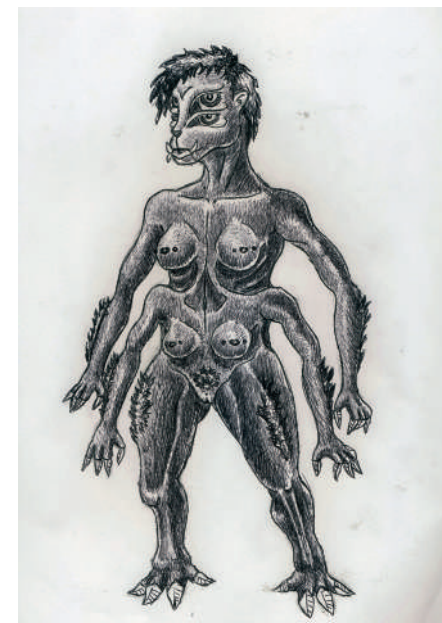
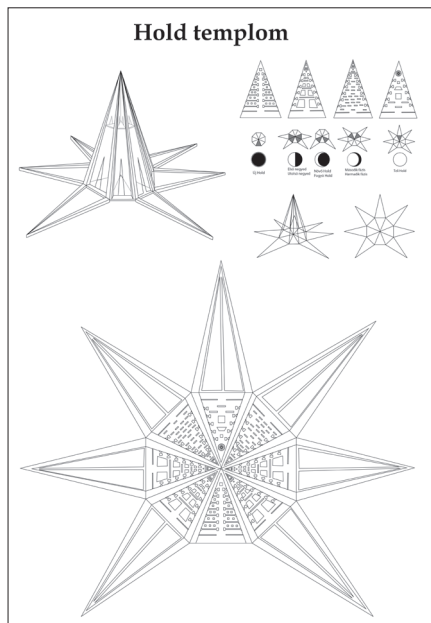
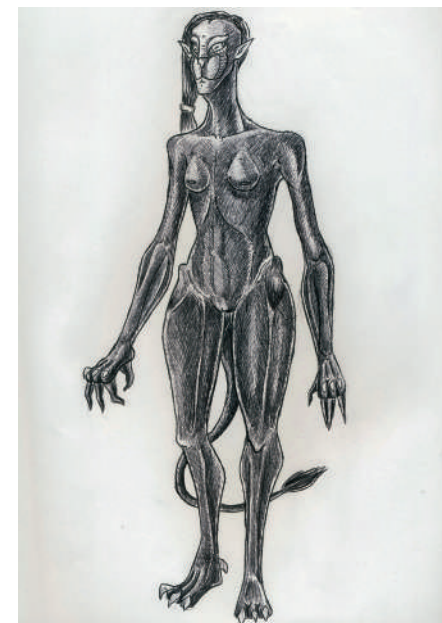


Alma



Csak eget cserélnek, nem lelket azok akik átkelnek a tengeren. Horatius

Az nevet utoljára, aki először üt. P.H



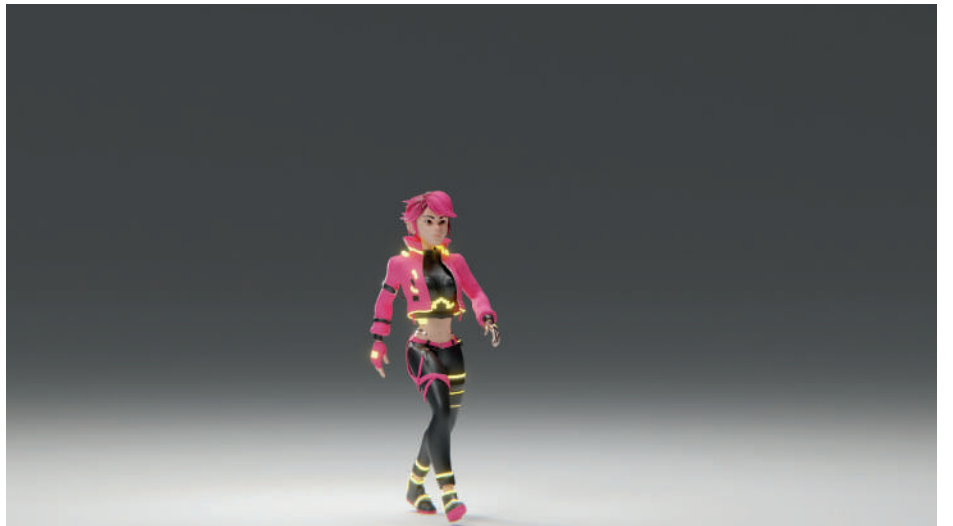
Zenith Heroes

Témavezető / Supervisor
Dr. Onucsán Miklós

A szakdolgozatom témája öt darab, 3D karakterdizájn megalkotását és animálását foglalja magába, amelyeket a Disney és a Pixar karakter dizájnjaihoz hasonlóan alkottam meg, de a látványtervüket a három kedvenc stílusommal: a SteamPunk, CyberPunk, és a Fantasy-vel gazdagítottam. Tervezésük során figyelembe vettem a történetüket, személyiségüket, valamint a karakterek statisztikáit és képességeit olyan szempontból, hogy ideálisan alkalmazhatóak legyenek filmekben, sorozatokban vagy videójátékokban.

Senior Tutor: Dr. Miklós Onucsán
The topic of my thesis covers the creation and animation of five 3D character designs based on Disney and Pixar characters, enriched with three of my favorite styles: Steampunk, Cyberpunk, and Fantasy. When designing them, I took into account their backstories, personalities, as well as their statistics and abilities in such a way that they would be ideal for inclusion in movies, shows, or video games.





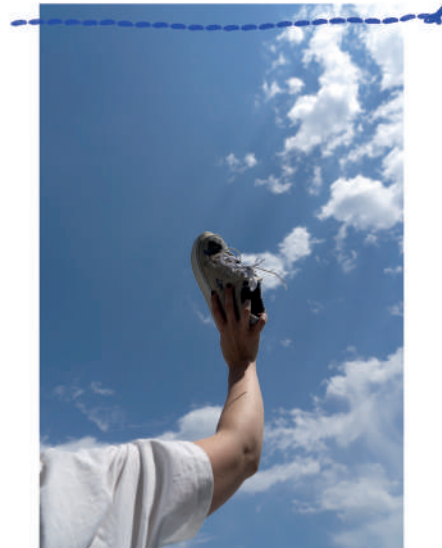
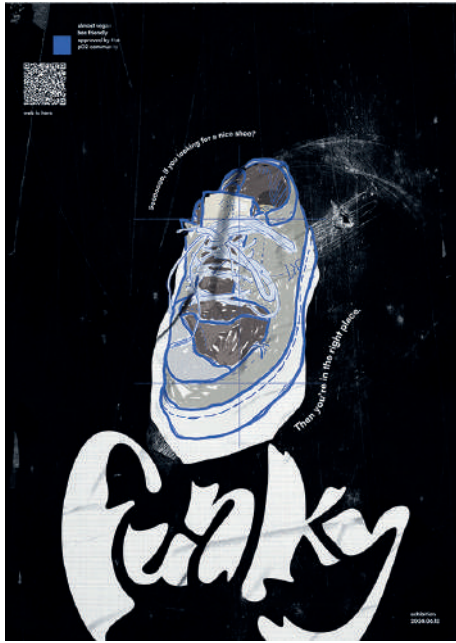
Funky shoe

Témavezető / Supervisor
Bartha Sándor DLA

Mestermunkám egy cipőbrand felépítése. A brand, ahogyan a neve is sugallja, kifejezetten játékos és laza, tele firkákkal, vonalakkal és nonfiguratív formákkal. Az arculat megtervezése folyamán előnyben részesültek a natúr színek és a különböző textúrák. Kivételt képez a kék, amely az arculat meghatározó színe. Mindehhez készült egy cipősdoboz, címke, matricák, plakátok és egy reklámspot.

My thesis is about the creation of a shoe brand from the ground up. The brand, as the title suggests, is designed specifically to be funny and laid-back, full of scribbles, random lines and indeterminate shapes. The design of the brand image prioritizes the use of natural colors and numerous different textures. The color blue is an exception, as it is the defining color of the brand image. I have also created a shoebox, label, stickers, posters and purchased an advertising spot.



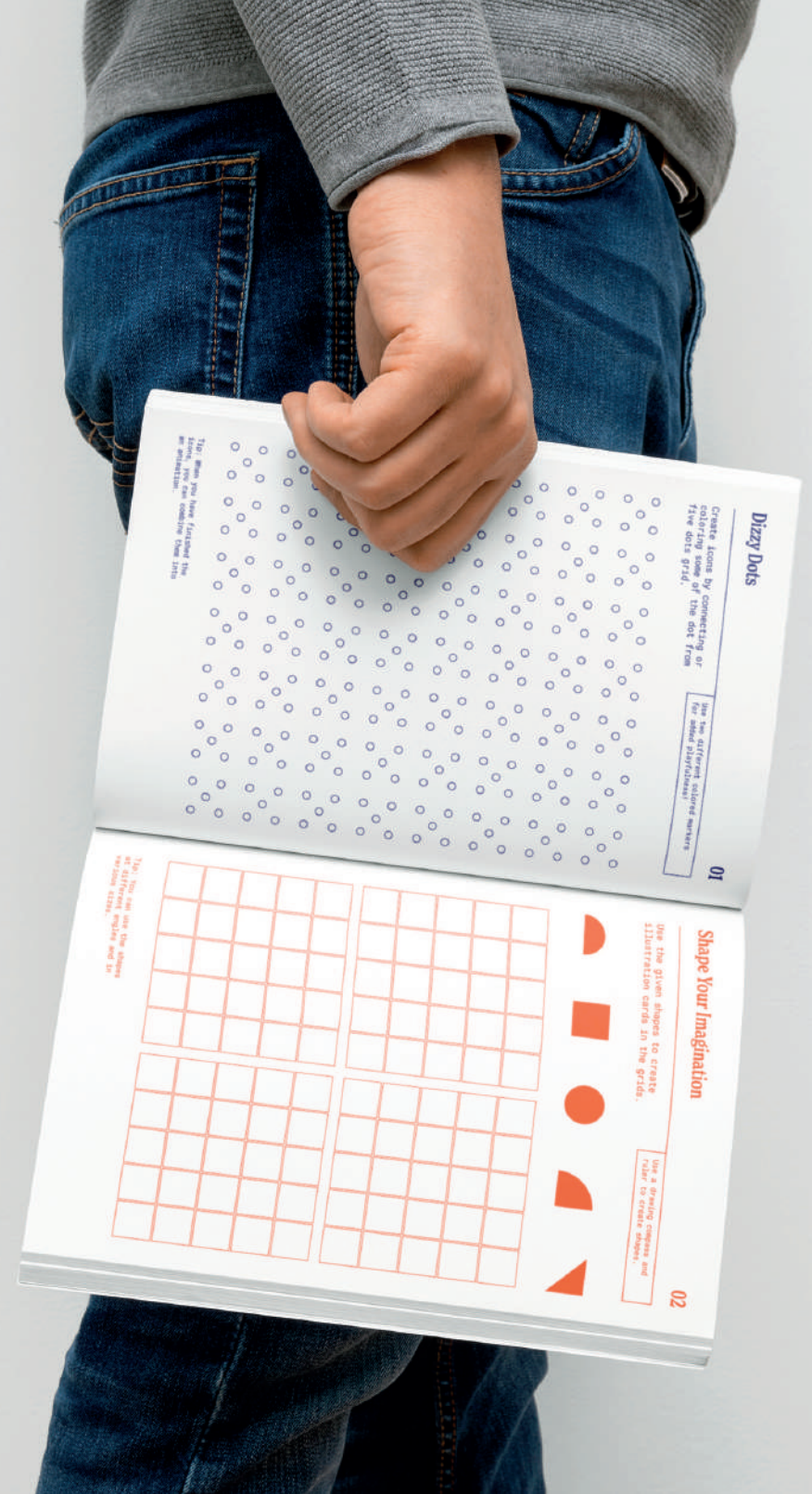


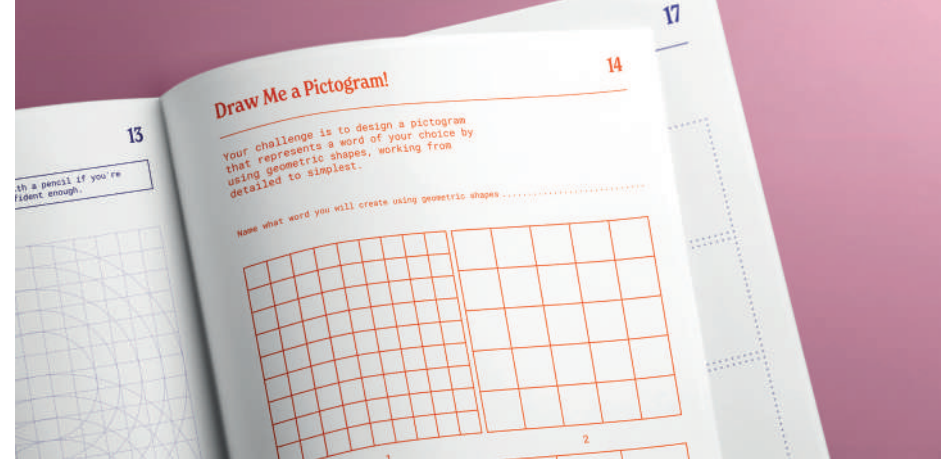
Creative Flow

Témavezető / Supervisor
Dr. Balázs Zoltán

A Creative Flow kiadvány újszerű megközelítéssel és kreatív gyakorlatokkal segíti az alkotókat az alkotói válság leküzdésében és az inspiráció újjáélesztésében. Bár főként grafikai tervezőknek készült, más művészeti területek képviselői számára is izgalmas inspirációt és hasznos gyakorlatokat kínál. Célja, hogy biztonságos környezetet teremtsen, ahol a kreatív gondolkodás határait feszegetve új perspektívák nyílnak meg az alkotók számára.

Creative Flow is a publication aiming to help creators with modern ideas and creative exercises in overcoming fatigue and fueling inspiration. Although it is intended mainly for graphic designers, it provides exciting and useful exercises for creators working in other fields of art. Its goal is to provide a safe environment where creative thinking is expanded, giving birth to new perspectives.





Alternatív
gyártási
módszer a 3D
animációs
filmkészítésben

*Alternative
Production
Method in 3D
Animation*

Témavezető / Supervisor
Dr. Balázs Zoltán

Kutatásom célja egy olyan animációs sorozat gyártásának bemutatása, amely moduláris alapokon nyugszik. Lényege, hogy olyan képekből tevődik össze, amelyek felcserélhetőek, ezáltal egy teljesen új történet rakható össze. A sorozat célja, a gyártási terven túl, környezettudatosságra szólít fel, hiszen témája a víz, amely már napjainkban globális problémákkal szembesít bennünket.

The aim of my research is to present the production of an animated series that is fundamentally modular. It is comprised of images that are interchangeable, making it possible to rearrange them, creating entirely new stories. The goal of this series, beyond planning, is to raise environmental awareness, given that its main topic is water, an element that is already posing a global challenge nowadays.





Be Yourself Animated Lyrics Video

Témavezető / Supervisor
Dr. Balázs Zoltán

Mestermunkám a Wilder Woods "Be Yourself" című dalához készült animációs lyrics (zeneszöveg) videóklipp, mely frame by frame animációs technikával készült. A zeneszám szövege a párkapcsolaton belüli őszinteség tematikáját járja körül, az animáció, mint vizuális médium, ezt egészíti ki, ad hozzá egy többletet, ráerősítve annak mondanivalójára és hangulatára.

My thesis is a frame-by-frame animated lyrics video for "Be Yourself" by Wilder Woods. The song's lyrics is about honesty in romantic relationships, which is further expressed with the animation, expanding its atmosphere and message as a visual medium.

You To
\$e yourself

WE GOTTA LET IT ALL



YOU'RE
MY

WEIRD

AND I'M IN LOVE WITH



ALL OF YOUR PAGES

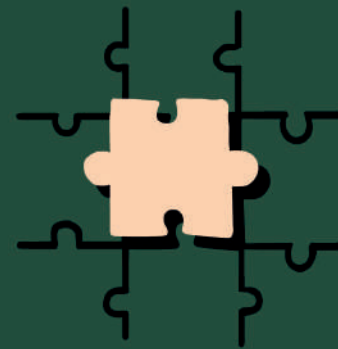
> BE YOURSELF <

THE WAY I



IT

IF I'M GONNA LOVE YOU



COMPLETELY

WE ARE ALL AFRAID OF LOVE



I DON'T CARE
WHERE IT GOES



Mainauify

Témavezető / Supervisor
Erdei Krisztina DLA

Mestermunkám egy kiadvány, amelyben a valóságot és a virtuális világot mosom össze a cosplay nevű hobbitom segítségével. Különböző nemű és korú karaktereket jelenítek meg játékokból és animékből. Kiemelem őket a fiktív 2D-s világból a 3D-s igazi világba helyezem át a jelmezek által. A kiadványban a fotók mellett vannak rövid karakterbemutatók, illetve információk arról, hogy hol és mikor készült az adott kép.

My thesis is a publication in which I blend real-life and fiction together with the help of my hobby: cosplay-ing. I dress up as characters from video games and anime of different ages and sex, bringing them from their fictional 2D universe to real life using costumes. The publication includes photos, short character demos, as well as information on the date, time and place the photos were taken.





Meglelt Mesék: Pártában

Tales Lost and Found: Párta

Témavezető / Supervisor
**Dr. Bodoni-Dombi
Tünde**

A Meglelt Mesék: Pártában című rotoszkóp animáció egy oktatási segédanyag, amely egy kiadvánnyal egészül ki. A történet és szereplők korhű kialakításában fontos szerepet játszott a régészet, Békéscsaba környékének késő középkori lelőhelyei és leletanyaga. Történelmi alapokból merítkezik az animáció, de fiktív jelleggel van felruházva, egy reális nemesi család kitalált szereplőinek válsághelyzetét mutatja be, ahol a bonyodalom okozója az akkoriban életben levő szokásjog, a leánynegyed.

Tales Lost and Found: Párta is a rotoscope animation and study material accompanied by a publication. Late medieval archaeological findings in the surrounding areas of present-day Békéscsaba played a key role in the creation of an authentic, era-accurate story and characters. The animation is based on historical facts with a fictional twist, presenting the crisis of made-up characters from a real noble house where the source of the complications is the laws of the era restricting women's rights to heritage.

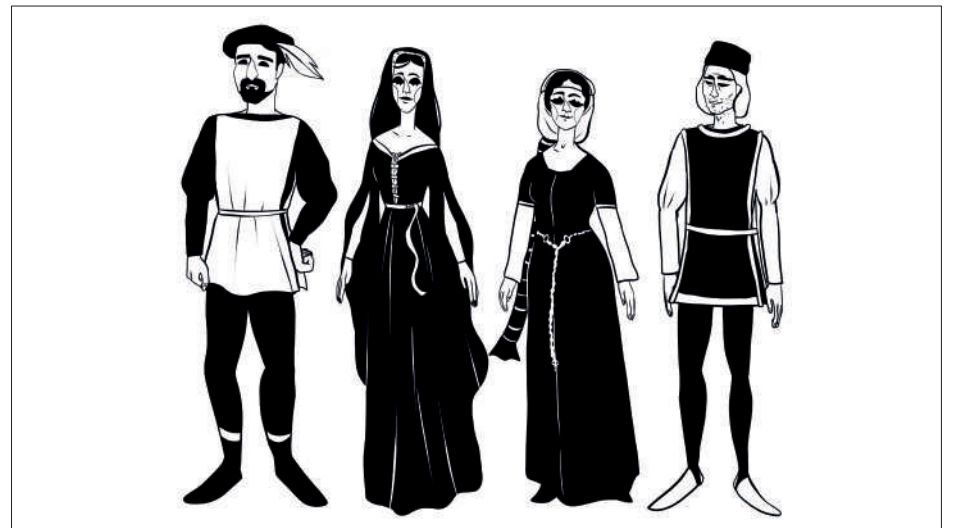
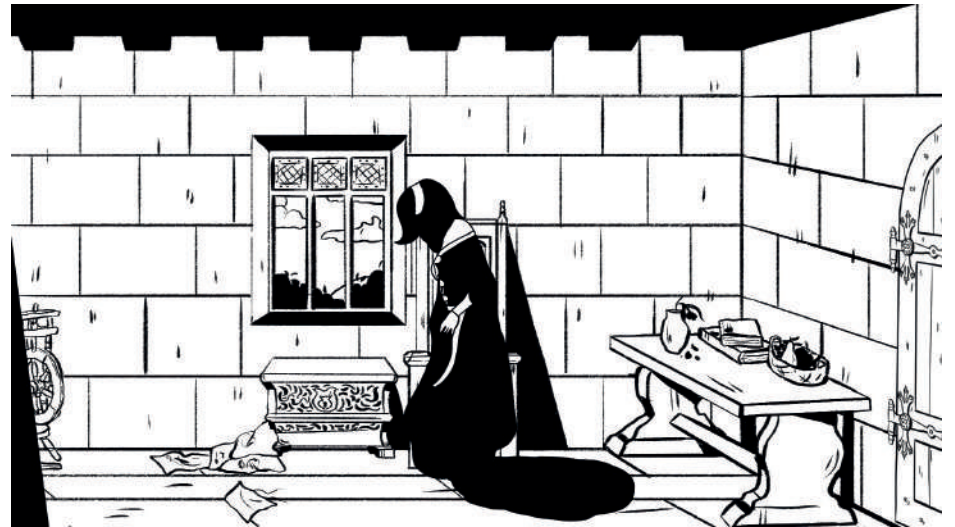
Meglelt Mesék Pártában



A PARTUM KERESZTÉNY EGYESÜLET BEMUTATJA A DIPLOMA '24 KERETÉN BELÜL A MEGLELT MESÉK: PÁRTÁBAN CÍMŰ FILMET.

RENDEZŐ: FORGATÓKÖNYVÍRŐ: ANIMÁTOR: PINTÉR-KOROKNAI VIKTÓRIA PRODUCER: DR. BODONI-DOMBI TÜNDE

JÚNIUS 12-TŐL MEGTEKINTHETŐ!



CS SEPSI OSK Rebrand

Témavezető / Supervisor
Dr. Balázs Zoltán

Konzulens / Consultant
Drs. Kolcsár Zsolt

Mestermunkám a Sepsi OSK focicsapat arculatának megújítását és a klub identitásának és közösségi értékeinek újragondolását tükrözi. Az új logó és színek mai és dinamikus megjelenést kölcsönöznek a csapatnak, miközben hűek maradnak a hagyományokhoz. Az új vizuális elemek bevezetése nemcsak a csapat imázsát erősíti, hanem a helyi közösséggel való kapcsolatot is mélyíti. Ez a megújulás elősegíti a Sepsi OSK versenyképességének növelését mind hazai, mind nemzetközi szinten.

My thesis follows the redesigning of the football team Sepsi OSK's image as well as the reimagining of its community values. The new logo and colors give the team a dynamic, modern look while staying true to its origins. The implementation of new visual elements not only improves the team's image, but also strengthens its connection to the local community. This reimagining aids Sepsi OSK's performance on both national and international scale.

ROMANIAN CUP WINNERS



KICK-OFF

SUPERLIGA

13.06.24

vs

ARENA SEPSI OSK

LIVE ON DIGISPORT.RO

RMB

FINAL

OSK 3-2



NEXT MATCH

NEXT MATCH

ARENA SEPSI OSK

13.05.24

20:00 GMT

NEXT MATCH



22.05.

SEPSI OSK VS FC BOTOȘANI

ARENA SEPSI OSK

21:00

NO. 20

ROMANIA

SUPERLIGA

ANDRES DUMITRESCU

Szabó
Csilla
Fruzsina

174-177 ———

NUVOTREAT
édességbolt

NUVOTREAT
Candy Shop

Témavezető / Supervisor
Dr. Horváth Gizella

Konzulens / Consultant
Drs. Gagyí Judit

Államvizsga munkám egy brand design, amelynek tematikája a nagyváradi szecesszió. A brandem neve „Nuvotreat”, amely egy elit kézműves édességboltot takar. A brandnek az alapját az arculatban a nagyváradi szecesszió adja, így egy köteléket kialakítva az emberek, a város hangulata és a brand között. Az édesség szlogenje pedig „Egyszerre édes és kézműves.” Ez azt jelenti, hogy felhasználtam a nagyváradi épületeknek az ornamentikáit és ötvöztem a kortárs grafikai trendnek megfelelően. Mindezek mellet készült még egy weboldal, illetve a bolt arculatának a megtervezése.

My thesis is a brand design whose topic is Oradean art nouveau. The brand is called “Nuvotreat,” an elite handmade candy shop. It is defined by its image based on Oradean art nouveau, connecting the people, the city’s atmosphere and the brand itself. As for the candy, its slogan is “Handmade and tasty.” What this means is that I have taken the ornamentation of Oradean buildings and redesigned it to fit contemporary trending graphic design. A website and the design of the shop’s image are also included.





Füst a teve
púpjában
Camel
Rebrand

*Smoke in The
Camel's
Hump
Camel
Rebrand*

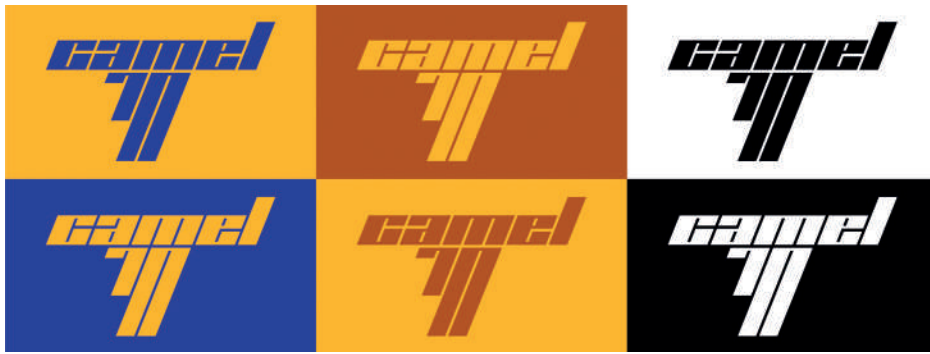
Témavezető / Supervisor
Dr. Horváth Gizella

Konzulens / Consultant
Bartha Sándor DLA

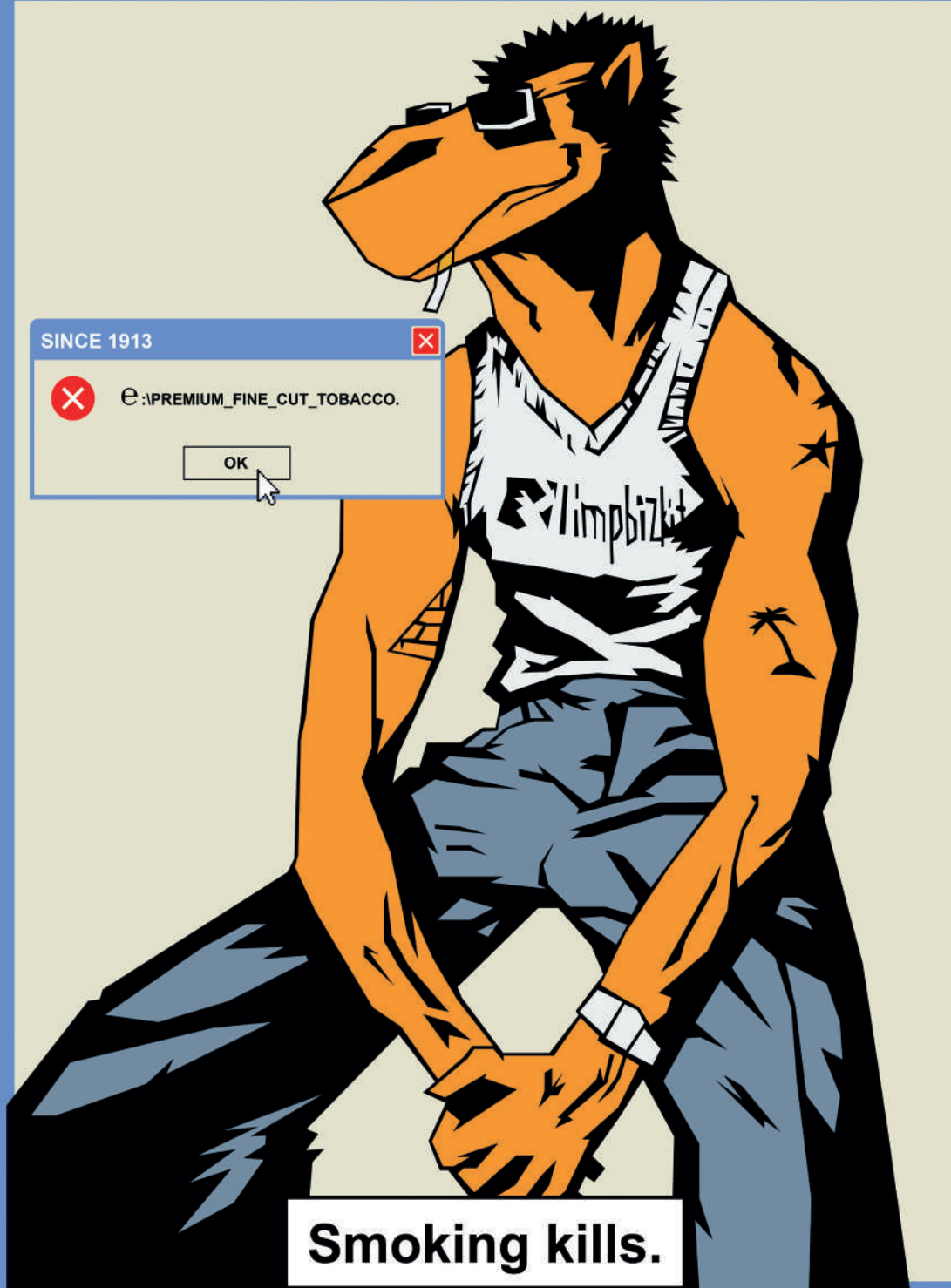
A Füst a teve púpjában egy rebrand projekt, amely a Camel cigarettát gondolja újra a 2000-es évek hangulatában. Célom az volt, hogy egy Y2K jelleget adjak a – már megszokott – klasszikus, sárga cigarettának. A csomagoláscsaládba beletartozik egy soft pack csomagolás design, egy sodrós dohánycsomagolás és egy cigaretta-papír design. 2000-es születésű gyerekként, fontosnak tartottam, hogy ezzel a munkával visszaidézzem a 2000-es évek igazi arcát: króm textúrák, firkaszerű rajzok, Windows XP hibajelentések, és ezekhez hasonló finomságok, amit Y2K-nek nevezünk.

Smoke in the Camel's Hump is a rebranding project in which the cigarette brand Camel is reimagined in a 2000s style. My idea was to give the classic, familiar yellow cigarette a Y2K feel. The packaging consists of a soft pack design, a rolling tobacco design, and a cigarette rolling paper design. As a kid who grew up in the 2000s, I deemed it important to do an accurate callback to the look of the era: chrome textures, scribbles, Windows XP error messages and such, which we call "Y2K."





SMOKING KILLS.exe



ALUMNI

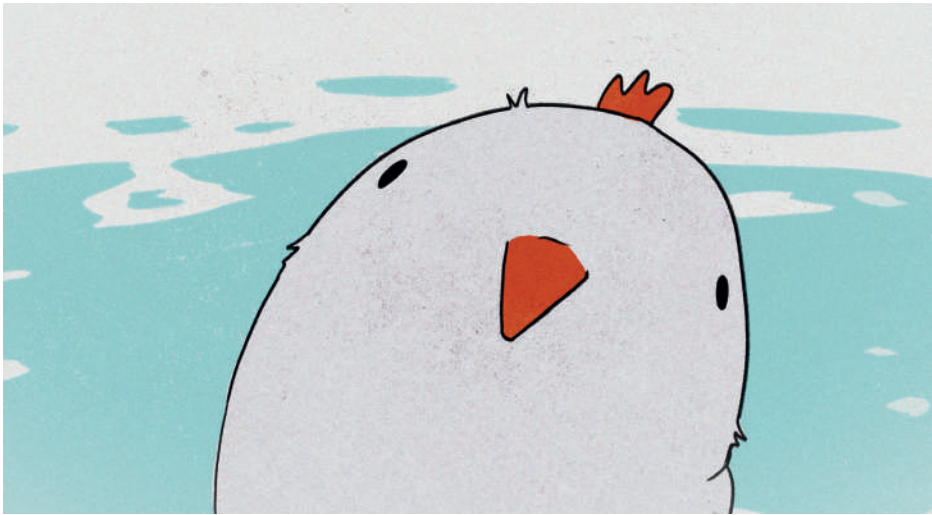




Bartis Bálint

Bartis Bálint vagyok, animátor és grafikus Erdélyből. Alapképzésre a Partiumi Keresztény Egyetem grafika szakára jártam. Az alapképzésem alatt két félévet az Egri Eszterházy Károly Katolikus Egyetem Media és Design Intézetben tanultam. Mesterdiplomámat a Budapesti Metropolitan Egyetem animáció szakán szereztem 2022-ben. MA diplomafilmem A paraszt és az uborkák szerepelt a 2023-as Kaff, Primanima, Fantoche, Voronezh animációs filmfesztiválok versenyprogramjában. Jelenleg A Jaschik Álmos művészeti szakgimnázium és technikum animáció szakán tanítok, mellette pedig egyéni vállalkozóként dolgozok.

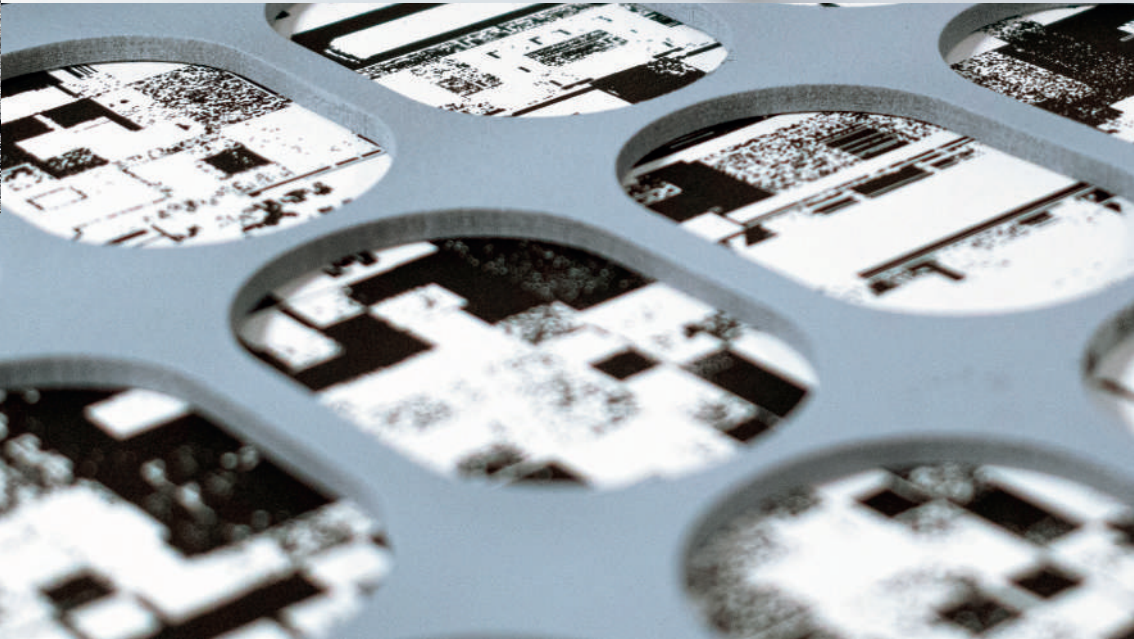
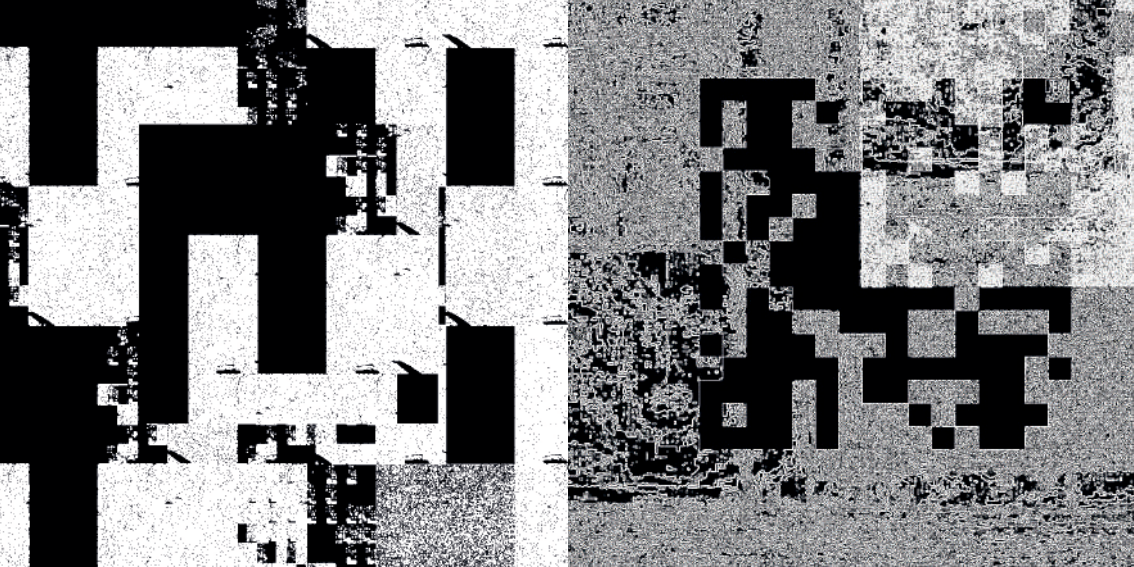
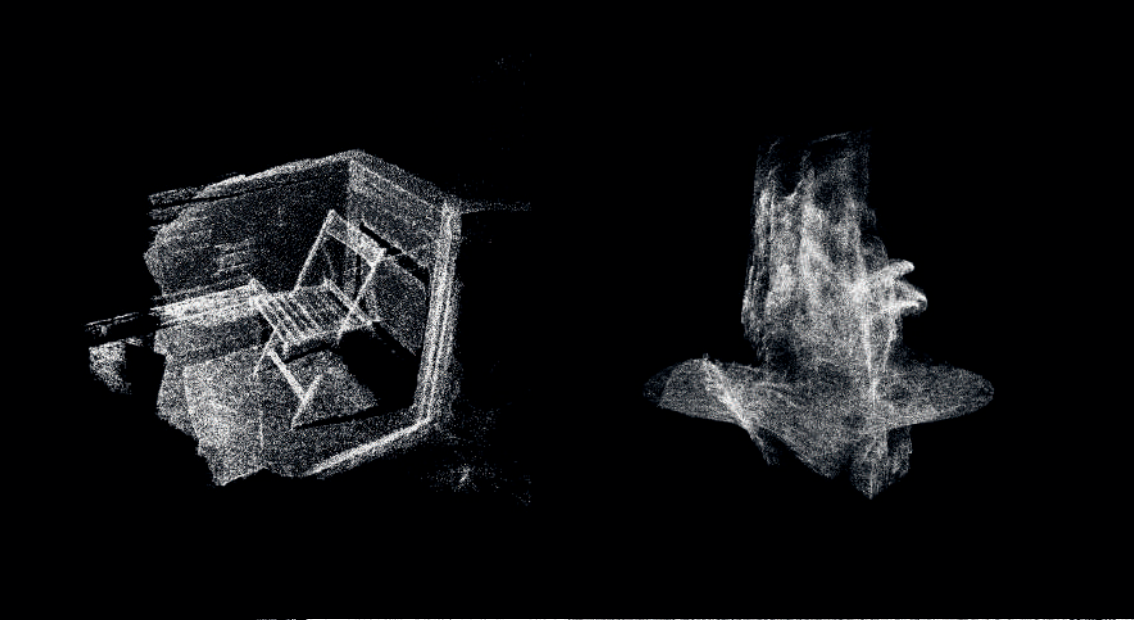
My name is Bálint Bartis. I'm an animator and graphic designer from Transylvania. I majored in Fine arts Graphics at Partium Christian University. During my time as a Bachelor of Arts, I spent two semesters studying in the Department of Media and Design at Eszterházy Károly Catholic University in Eger, Hungary. I earned my Master's degree in Budapest Metropolitan University's Department of Animation in 2022. My thesis "The Farmer and the Cucumbers" was screened at the Kaff, Primanima, Fantoche and Voronezh Animation Filmvestivals' competition programs in 2023. I am currently a teacher at Jaschik Álmos Secondary School and Higher Education Institute of Art in the animation department, and also self-employed.



Bereczki Szidónia

2022-ben szereztem meg BA diplomámat a Partiumi Keresztény Egyetem Grafika szakán. Ezt követően a budapesti Moholy-Nagy Művészeti Egyetem mesterképzésén tanultam tovább, ahol 2024-ben diplomáztam Tervezőgrafika szakon. Szakmai eredményeim közé sorolható több magyarországi és külföldi kiállításon való részvétel, különösen a dél-koreai IDEEC nemzetközi kiállítás és konferencia, vagy akár a magyarországi Tervezőgrafikai Biennálé. Munkásságomat főként kulturális és társadalmi témák iránti érdeklődés jellemzi, egy kísérletezőbb, konceptuális szemléletmóddal. Ezt tükrözi a Tranzitónák című mestermunkám is, amely egy kisfilm és egy objektum együtteséből áll össze. A projekt, az elmerengés, elbambulás pillanataiban bekövetkező tér- és időérzékelési változásokat dolgozza fel, Paul Virilio: Az eltűnés esztétikája című könyvére hivatkozva.

I earned my Bachelor's degree in Partium Christian University's Fine arts Graphics program in 2022. In 2024, I continued my studies at Moholy-Nagy University of Art and Design Budapest where I earned my Master's in the Graphic Design programme. Among my proudest achievements is my participation at several national and foreign exhibitions, more specifically the South Korean IDEEC International Design Education Expo & Conference, and the Graphic Designer Biennial in Hungary. My works are inspired by cultural and societal topics, implementing an experimental and conceptual twist. This can be seen in my thesis "Transition Zones," which consists of two elements: a short movie and an object. The project illustrates the shift in space-time experienced in moments of daydreaming based on Aesthetics of Disappearance by Paul Virilio.



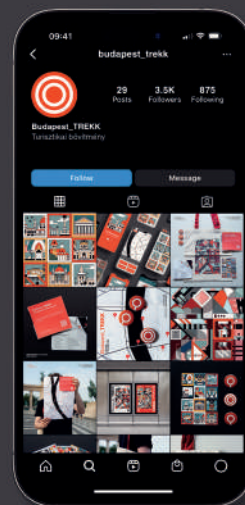
TRANZITZÓNÁK, videó, objekt / *TRANSITION ZONES, video, object*



Korodi Helga

2022-ben diplomáztam a Partiumi Keresztény Egyetemen, majd mesterképzésemet a Budapesti Moholy-Nagy Művészeti Egyetemen folytattam. Művészeti tevékenységem középpontjában az illusztratív stílus áll, számos hazai kiállításon vettem részt illusztrációimmal. Eredményeimhez nagyban hozzájárult az Image Pro nevű egyéves tanfolyam is, amelyet a mesterképzéssel párhuzamosan végeztem. Mestermunkám a Budapest_TREKK nevű turisztikai bővítmény, amely a tudatos tájékozódást segíti a felhasználóknak, és egy illusztratív souvenir csomagot is tartalmaz.

I earned my Bachelor's degree at Partium Christian University in 2022, after which I continued my studies at Moholy-Nagy University of Art and Design. In my works I employ an illustrative style; I have participated in several exhibitions with my illustrations. I owe a great deal of my achievements to the one-year course titled Image Pro, which I completed alongside my Master's studies. My thesis Budapest_TREKK is a touristic expansion, which helps users navigate consciously and also includes an illustrative souvenir package.



BUDAPEST_TREKK, turisztikai bővítő / *touristic app extension*

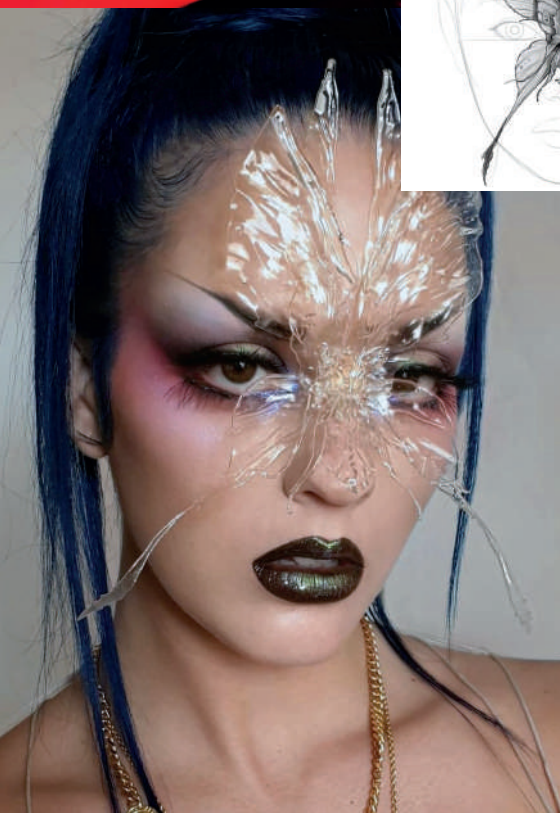
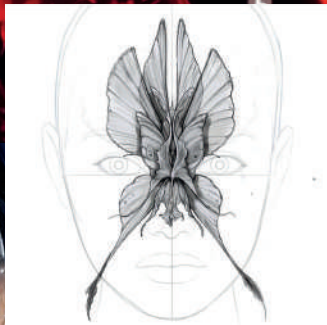


Nagy Hunor

Nagy Hunor vagyok, alap és mesterképzésemet a Partiumi Keresztény Egyetemen végeztem Vizuális Kommunikáció Szakon. Az egyetem alatt többször használtam az Erasmus programot, ami keretein belül különböző egyetemeken tanulhattam mint: Eszterházy Károly egyetem(Eger) Jan Matejko(Krakow) Accademia Brera(Milano). Jelenleg Milánóban élek és egy kreatív stúdióban dolgozok mint 3D művész.

My name is Hunor Nagy, and I earned my degrees in the Visual Communication programme at Partium Christian University. Throughout my studies I utilized the Erasmus programme, through which I was granted the opportunity to study at various other universities, such as Eszterházy Károly Catholic University in Eger, Hungary, Jan Matejko Academy of Fine Arts in Krakow, Poland and Accademia di Brera in Milan, Italy. I currently live in Milan and work at a creative studio as a 3D artist.

NR MAGAZINE1, 3D nyomtatvány / 3D print
ESQUIRE ITALIA, 3D nyomtatvány / 3D print
VOGUE MAGAZINE1, rajz / drawing
SITA ABELLAN, 3D nyomtatvány / 3D print
VOGUE MAGAZINE2, 3D nyomtatvány / 3D print
NR MAGAZINE2, 3D nyomtatvány / 3D print

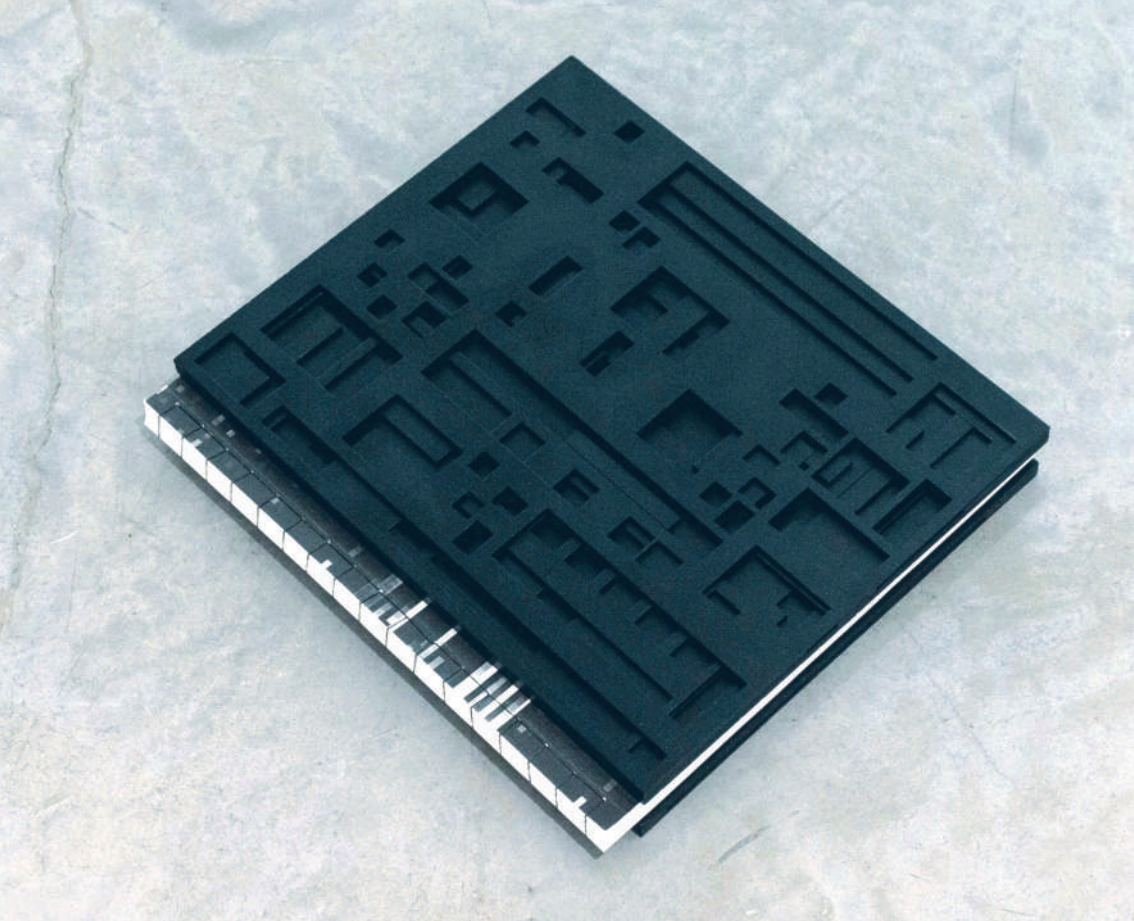




Petrucz Ágnes

2021-ben szereztem alapképzésen diplomát a PKE Grafika szakán, majd 2024-ben a Moholy-Nagy Művészeti Egyetem, Tervezőgrafika mesterképzésen. Szakterületem az újmédia művészet, adatvezérelt tervezés, adatvizualizáció és kreatív kódolás. Elméleti és vizuális kutatásaim közé sorolható a dataizmus, a poszt-digitális kultúra, valamint az ember és gép közötti alternatív interakciók vizsgálata. Számos Magyarországi és külföldi (többek között: Dél-Korea, Indonézia, Ciprus) kiállításon vettem részt az elmúlt években. Jelentősebb szakmai sikerek: Best of Grafika díj, Tipózona hallgatói díj, továbbá kétszeres Stefan Lengyel Kiválósági Ösztöndíj. A „Hello, generated_name!” című mestermunkám egy installáció, amely hidat képez a fizikai és a digitális tér között. Az emberi adatalapú identitás törékenységét tükrözi, szintetikus biometrikus adatok segítségével. Nem emberi digitális entitások, úgynevezett adathumanoidok létrehozásával.

I earned my Bachelor's degree in 2021 in PCU's Fine arts Graphics programme, and eventually my Master's degree in Moholy-Nagy University of Art and Design's Graphic Designer programme in 2024. I specialize in new media art, data-driven design, data visualization and creative coding. I have done research into dataism, post-digital culture, as well as the analysis of alternative man-machine interactions. I have participated in various exhibitions in Hungary and abroad (mainly: South Korea, Indonesia, Cyprus) over the past few years. A few significant achievements of mine: Best of Grafika award, Tipózona student award, and two-times Stefan Lengyel Scholarship of Excellence winner. My thesis "Hello, generated_name!" is an installation that bridges the gap between physical and digital space. It illustrates the fragility of man's identity in data, with the aid of biometric data, by employing non-human digital entities, so-called data-humanoids.





Takács Ádám

2013-ban végeztem a reklámgrafika alapképzést a Partiumi Keresztény Egyetemen, majd 2017-ben a Budapesti Metropolitan Egyetem Animáció szakán disszertáltam. Azóta is reklám és animáció téren dolgozom, és animációs órákat is tartok pár ügyes gyereknek. Mivel nagyrészt kézzel rajzolt frame-by-frame animációval foglalkozom, ami szerintem az egyik legszebb és legnehezebb módszer, ezt próbálom tovább vinni és tovább adni. A munkán kívül zenével, sporttal és a családommal töltöm az időmet. Szeretném utólag is mégegyszer megköszönni dr. Balázs Zoltán egyetemi adjunktusnak az átlagon felüli türelmet. Nem én voltam a legegyszerűbb diák.

I completed the Advertising Graphics programme at Partium Christian University for my Bachelor's degree in 2013, and my Master's degree in Budapest Metropolitan University's Animation programme in 2017. I since specialize in the fields of advertisement and animation, and I even offer animation classes to a couple of ingenious students. Because I am invested mainly in hand-drawn, frame-by-frame animation, which I believe to be one of the most beautiful yet difficult techniques, I try to improve my skills and pass on my knowledge of it. Outside of work I like to spend my free time with my family, music, or doing sports. For closing words, I would like to thank Dr. Zoltán Balázs once more for his above-average patience. I must have been quite a nasty piece of work for him to put up with.

GANXSTA ZOLEE ÉS A KARTEL – DÖGZILLA, Animációs videóklipp / *Animated music video*
 BELGA – GYÚRNI KÉNE, Animációs videóklipp / *Animated music video*
 SKY LAW, Amerikai animációs sorozat pilot epizódjának a részlete / *Excerpt from the pilot episode of an American animated series*
 THE UNDERDOGS, Brit animációs sorozat trailer bemutatójának egyik háttere / *One of the backgrounds used in the trailer of a British animated series*
 NAFTALIN ERNŐ ÖTLETTÁRA, Dolák-Saly Róbert egyik karakterének animációs változata (L'art pour l'art társulat) / *ERNŐ NAFTALIN'S BOX OF IDEAS an animated iteration of one of Róbert Dolák-Saly's characters (L'art pour l'art Foundaton)*
 GÁL WOODWORKS, animációs reklám / *animated commercial*
 THE RAVISHINGLY RAVISHING RAVEN, Versre készült animációs film-Andrew Baker
Animated companion video for a poem - Andrew Baker
 SHK HÖLLENHEIZER, Német multinacionális vállalatnak készült animációs reklám
Animated commercial for a German multinational company



Diploma 24+Alumni

Partium Keresztény Egyetem Nagyvárad, Művészeti
Tanszék, Tervezőgrafika, Animáció / Vizuális Kommunikáció

*Partium Christian University, Oradea, Department
of Arts, Graphic Design, Animation / Visual Communication*

Felelős szerkesztő / *Editor-in-Chief*

Balázs Zoltán

Lektorálás / *Proofreading*

Kányádi Iréne

Fordítás / *Translation*

Erdődi Ferenc-Albert

Kiadványterv / *Layout Design*

Bartha Sándor

A művészeti szak vizuális arculatterve
The visual identity of the art department
noncommon.design studio

ISSN 3061 –3760 ISSN-L 3061 –3760

Nyomtatás / *Print*

Pauker Nyomda, Budapest

Felelős vezető / *Responsible manager*

Vértes Dániel

