

# Tárgytematika

<b>Félév:</b>	2011/12/1
<b>Tárgynév:</b>	Számítógépes grafika III.
<b>Tárgykód:</b>	ALVNDMA1143
<b>Felelős szervezet neve:</b>	Vizuális Nevelési Intézeti Tanszék
<b>Felelős szervezet kódja:</b>	AA20
<b>Tárgyfelelős neve:</b>	Dr. Szunyogh László
<b>Tárgy követelménye:</b>	Évközi jegy
<b>Tárgy heti óraszám:</b>	0/0/0
<b>Tárgy féléves óraszám:</b>	15/0/0

---

## Oktatás célja:

### 1. A tantárgy általános célja és specifikus célkitűzései

A XXI. század legfontosabb kommunikációs formájának alapjait képező, a modern digitális világ képformáiban jól eligazodó, a jelen kor esztétikai és technikai követelményeinek megfelelni tudó, azt az alapvető jártasság szintjén felhasználó, mobilis ismeretekkel rendelkező szakemberek képzése.

Megismerkedni a digitális médiumok használatával: a komputergrafika 1-2d-es animáció digitális kiadványszerkesztés, foto átalakítás formanyelvének jellemzőivel, alapvető törvényszerűségeivel, alkotói munkában való felhasználhatóságával.

Az önmegevalósítási és környezetalakítási folyamatokba beépíteni esztétikailag magas szintű, a modern társadalmi elvárásokkal párhuzamban lévő, a digitális média teljesítőképességének megfelelő, objektív értékítéletet és gyakorlati tapasztalatokra alapozott technikai tájékozottságot.

## Tantárgy tartalma:

### 1. A tantárgy tartalma

Az új képformák helye szerepe, felhasználhatósága, esztétikuma a modern vizuális kommunikációban.  
A video, digitális fényképezés, számítógépes grafika elektronikus képformáinak főbb sajátosságai.  
2 és 3 dimenziós animáció, sajátosságai, főbb területei, jellemző szoftverek specifikumai.  
Az elektronikus és nyomtatott média területei, szakmai jellegzetességei, gyakorlati háttere.  
A vektorgrafikus, kiadványszerkesztő fotómanipulációs programok fajtái, sajátosságai.  
A számítógépes grafika alapjai. Műveletek a Corel DRAW programban. A vektorgrafikus képforma sajátosságai.  
A Corel DRAW kezelőfelületének áttekintésével. Egyszerű objektumok létrehozása, méretezés, forgatás.  
Színtan. A színezés lehetőségei. Kompozíció létrehozása kötött méretű keretben.  
Összetett műveletek, munkálatok alakzatokkal, görbékkel, rétegekkel, lencsékkel, szövegtípusokkal.  
A számítógépes kiadványszerkesztés, tipográfia, esztétikai és szakmai alapjai, elmélet és gyakorlata.  
A digitális képmanipuláció lehetőségei, elmélet és gyakorlat. Fotómanipulációs program, a Corel Photo-Paint alapjai, kép-átalakítási lehetőségei.  
Tipográfiai eszközök, kompozíciós képépítő elemek, törvényszerűségek használata: plakát, kiadvány, névjegy, meghívó, embléma, logo tervezése, kivitelezése. Könyvborító, belső oldalpár tervezése, tördelése. Különböző forrásokból származó fényképek szerkesztése, átalakítása.  
Önálló számítógépes grafika létrehozása, a médiumok sajátos kifejező nyelvére alapozott produkciók készítése.  
Animáció. A rajzfilm készítés területei, technikai háttere, története.

# Tárgytematika

Félév:	2011/12/1
Tárgynév:	Számítógépes grafika III.
Tárgykód:	ALVNDMA1143
Felelős szervezet neve:	Vizuális Nevelési Intézeti Tanszék
Felelős szervezet kódja:	AA20
Tárgyfelelős neve:	Dr. Szunyogh László
Tárgy követelménye:	Évközi jegy
Tárgy heti óraszám:	0/0/0
Tárgy féléves óraszám:	15/0/0

---

## Számonkérési és értékelési rendszere:

### 1. Tantárgyi követelményrendszer

A hallgató ismerje a XXI. század korszerű vizuális információhordozóit; szerezzen jártasságot a számítógép használatában.

Rendelkezzen a kivitelezéshez szükséges alapvető technikai, szervezési, esztétikai ismeretekkel és képességekkel. Legyen képes grafikai és fotómanipulációs programokat alapszinten kezelni.

Legyen tisztában a digitális képalkotás esztétikai és technikai tulajdonságaival.

Legyen képes felismerni a kortárs művészet szakirányú alkotásaiban rejlő objektív alkotói értékeket.

**Az aláírás feltétele:** ...Az intézetnek meg kell tagadnia a tantárgy félévi aláírását, ha egy tantárgyból a hallgató - igazolt és igazolatlan - hiányzásai meghaladják a szorgalmi időszak egyharmadára eső óraszámot” (TVSZ 75 §)

**A gyakorlati jegy feltétele:** A félév feladatainak hiánytalan elvégzése. Szabadon választott, a digitális média szakterületével kapcsolatba hozható témában min. 3 nyomtatott oldal terjedelmű elemzés.

## Kötelező irodalom:

### Irodalomjegyzék

Énekes Ferenc: Kiadványszerkesztés 1-4. kötet Novella, 2004

Kenczler Mihály: Képszerkesztés haladóknak Pult, 2005

Kóhalmi Mariann Tünde, Kóhalmi Éva: [CorelDraw X4 <http://www.kiskapu.hu/index.php?BODY=BookInfo&OP=details&ID=84237&VISIT=1&t=coreldraw-x4>](http://www.kiskapu.hu/index.php?BODY=BookInfo&OP=details&ID=84237&VISIT=1&t=coreldraw-x4) [ComputerBooks Kft. <http://www.kiskapu.hu/index.php?BODY=Browser&OP=fromPublisher&ID=1287>](http://www.kiskapu.hu/index.php?BODY=Browser&OP=fromPublisher&ID=1287)2008

Pétery Kristóf: Asztali kiadványszerkesztés Lsi Omak Alapítvány, 2001

Virágvölgyi Péter: A tipográfia mestersége számítógéppel Osiris, 2004

Amy Dempse: A modern művészet története, Képzőművészeti Kiadó, 2003

ARTODAY. Edward Lucie-Smith, Phaidon, 2003

Balázs Béla: A film. Gondolat, 1964

Bevezetés a vizuális kommunikáció tanításába. Szerk.: Kárpáti Andrea. Nemzeti Tankönyvkiadó Rt. Bp., 1995

Bíró Ivett: A film formanyelve. Gondolat, Bp., 1964

Bob Godfrey Anna Jackson: Csinálj magad animációs filmet! Pannónia filmstúdió, Bp., 1981

David Bann: Nyomdai megrendelők kézikönyve Scolar kiadó, Bp., 2007

## Tárgytematika

<b>Félév:</b>	2011/12/1
<b>Tárgynév:</b>	Számítógépes grafika III.
<b>Tárgykód:</b>	ALVNDMA1143
<b>Felelős szervezet neve:</b>	Vizuális Nevelési Intézeti Tanszék
<b>Felelős szervezet kódja:</b>	AA20
<b>Tárgyfelelős neve:</b>	Dr. Szunyogh László
<b>Tárgy követelménye:</b>	Évközi jegy
<b>Tárgy heti óraszám:</b>	0/0/0
<b>Tárgy féléves óraszám:</b>	15/0/0

---

### Kötelező irodalom:

David Jury: Mi az a tipográfia? Scolar kiadó, Bp., 2007

Énekes Ferenc: A kiadványszerkesztés 3. [Novella Könyvkiadó és Könyvkereskedelmi Kft. Bp.,](http://www.kiskapu.hu/index.php?BODY=Browser&OP=fromPublisher&ID=1086)  
<<http://www.kiskapu.hu/index.php?BODY=Browser&OP=fromPublisher&ID=1086>>2002

Hartai László-Muhi Klára: Mozgóképkultúra és médiaismeret tankönyv. Korona, Bp., 1998

Király Jenő: Mágikus mozi. Korona, Bp., 1998

Kocsor László: A számítógépes animáció TAN-GRAFIX kiadó Kft, Bp., 1997

Kocsor László: A videofilm készítés TAN-GRAFIX kiadó Kft, Bp., 1997

Mark Tribe/ Reena Jana: Új média- művészet Taschen/Vince, Bp., 2007

Radics Vilmos: Képszerkesztés, sajtófotó. Magyar Újságírók Országos Szövetsége, Bp., 1976

Radics Vilmos-Ritter Aladár: Lapszerkesztés, tipográfia. Magyar Újságírók Országos Szövetsége, Bp., 1976

Robin Williams: Tervezz bátran! Scolar kiadó, Bp., 2006

Szoboszlai Péter: A rajzfilm. Corvina, Bp.

The art and Science of Digital Compositing. Ron Brinkmann. Morgan Kaufmann Publishers, 1999

The art of Maya. T. Hawken et al. Alias/Wavefront Education, 2000

Virágölgyi Péter: A tipográfia mestersége-számítógéppel. Tölgyfa Kiadó, Bp., 1998