

## Tárgytematika / Course Description Digitális média-kommunikáció

ANVNTB1712

**Tárgyfelelős neve /**

**Teacher's name:** Balogh István

**Félév / Semester:** 2024/25/1

**Beszámolási forma /**

**Assesment:** Folyamatos számonkérés

**Tárgy heti óraszám /**

**Teaching hours(week):** 0/2/0

**Tárgy féléves óraszám /**

**Teaching hours(sem.):** 0/0/0

---

### OKTATÁS CÉLJA / AIM OF THE COURSE

#### 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 felhasználni tudó, mobilis ismeretekkel rendelkező szakemberek képzése.

Megismerkedni a digitális médiumok használatával: a komputergrafika, 2-3d-és animáció, digitális kiadványszerkesztés, fotó átalakítás formanyelvének jellemzőivel, alapvető törvényszerűségeivel, alkotói munkában való felhasználhatóságával.

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

---

### TANTÁRGY TARTALMA / DESCRIPTION

#### 1. A tantárgy tartalma

Az új képformák helye szerepe, felhasználhatósága, esztétikuma a modern vizuális kommunikációban.

A video, digitális fényképezés, számítógépes grafika, a mesterséges intelligencia (AI) elektronikus képformáinak főbb sajátosságai.

A mozgókép és a valóság viszonya, objektivitás és manipuláció, befolyásolási technikák a filmiparban, a médiában. Filmtörténeti áttekintés különös tekintettel a kifejezőeszközök változásaira, a digitális képforma hatásaira. Egyes kiemelten fontos irányzat, tendencia formanyelvi jellegzetességei.

Az ábrázolandó tartalom és a kifejezőmód összefüggései.

2 és 3dimenziós képépítés, animáció, sajátosságai, főbb területei, jellemző szoftverek specifikumai. A rajzfilm készítés technikai háttere, története.

Az elektronikus és nyomtatott média területei, szakmai jellegzetességei, gyakorlati háttere.

A vektorgrafikus, kiadványszerkesztő, fotómanipulációs programok fajtái, sajátosságai.

A számítógépes grafika alapjai. A vektorgrafikus képforma sajátosságai.

A kezelőfelület áttekintése. Egyszerű objektumok létrehozása, méretezés, forgatás. Összetett műveletek, munkálatok alakzatokkal, görbékkel, rétegekkel, lencsékkel, szövegtípusokkal. Önálló számítógépes grafika létrehozása, a médiumok sajátos kifejező nyelvére alapozott produkciók készítése.

Színtan. A színezés lehetőségei

A számítógépes kiadványszerkesztés, tipográfia, esztétikai és szakmai alapjai, elmélet és gyakorlata.

A digitális képmanipuláció lehetőségei, elmélet és gyakorlat. Fotómanipulációs program alapjai, kép-átalakítási lehetőségei.

Tipográfiai eszközök, kompozíciós képépítő elemek, törvényszerűségek használata: plakát, kiadvány, névjegy, meghívó, embléma, logo tervezése, kivitelezése.

---

## **SZÁMONKÉRÉSI ÉS ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE / ASSESMENT'S METHOD**

### **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 képkészítés 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 §)

**Az érdemjegy feltétele:** A félév feladatainak hiánytalan elvégzése. Szabadon választott, a digitális média szakterületével kapcsolatba hozható témában min. 3 nyomtatott oldal terjedelmű elemzés. Legalább 3 forrás megjelölése.

---

## KÖTELEZŐ IRODALOM / OBLIGATORY MATERIAL

### 1. Irodalomjegyzék

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

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

Deke McClelland: Photoshop CS Biblia I-II. [Kiskapu Kft.](#) 2005

Énekes Ferenc: A kiadványszerkesztés 3. [Novella Könyvkiadó és Könyvkereskedelmi Kft, Bp.](#), 2002

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

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

Kőhalmi Mariann Tünde, Kőhalmi Éva: Corel Draw X3 2006. [ComputerBooks Kft.](#)

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

Szoboszlay 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

---

## AJÁNLOTT IRODALOM / RECOMMENDED MATERIAL

