



EVENTUS 19/20

1/2

Felelős szerkesztő: Kálmánné Madarász Tímea
Nyomdai előkészítés: Kálmánné Madarász Tímea
Műszaki szerkesztő: Bajzát György
Műszaki szerkesztő: Burom Annamária
Műszaki szerkesztő: Farkas Andrea
Műszaki szerkesztő: Kálmán Péter
Műszaki szerkesztő: Molnár Lajos
Műszaki szerkesztő: Onódi Mátyás Gábor
Műszaki szerkesztő: Sajtó Attila Csaba
Műszaki szerkesztő: Sidló Dorottya Judit
Lektor: Bartáné Prokaj Krisztina
Készült: 2020-ban az Eventus-ban

www.eventus.hu

www.facebook.com/eventusmuveszet

Minden jog fenntartva. A könyv egyetlen része sem másolható, sokszorosítható vagy továbbítható a kiadó engedélye nélkül, semmilyen formában és semmilyen eszközzel, elektronikus vagy mechanikus módon, beleértve a fénymásolást, a hangfelvételt, vagy bármely információtároló és visszakereső rendszerben történő megjelenést.



TARTALOM

19/20

Rendezvények

Kirándulások

Kiállításaink az
első félévben

Mester és
tanítványa kiállítás

Féléves terítés

Féléves
eredmények

Hogyan csináljuk?

Eventus TV

10 perc Angol

Eseménynaptár

Rendezvények

9. évfolyam ünnepélyes
eskütétele a Városháza
Dísztermében

Egészség fesztivál

Közösségi nap

Nyitott labor program az
Eszterházy Egyetemen

Színházban a kollégium

XVI. Egri Csillagok
Országos Rajzverseny

Szalagavató ünnepség

Mikulás meglepetés

Karácsonyi vacsora
a kollégiumban

Az Eventus elsőseit köszöntötték a városházán

A HEOL.hu oldalán megjelent beszámoló G. Zs.

Esküt tettek a gólyák. „Fogadom, hogy az előttem járó évfolyamok nyomdokaiban haladva, és példájukat követve, Eger történelmi múltú diákváros méltó tanulója leszek”-mondták az eskü szövegét az Eventus Üzleti, Művészeti Középiskola 9. évfolyamos diákjai. A hagyományokhoz híven ebben az évben is a városháza dísztermében köszöntötték az Eventus gólyáit. Az ünnepélyes fogadalomtétel előtt a 10. évfolyam tanulói nevében köszöntötték a frissen felvett hallgatókat, majd az iskola énekkara előadta az LGT igen népszerű, Valaki mondja meg című dalát. Miután a kilencedikesek esküt tettek, hogy méltóak lesznek az iskola és a város hírnevéhez, az intézmény vezetője is szólt a fiatalokhoz. – Az iskola nem más mint lehetőség, hogy újrakezdd, hogy válassz, hogy fejlődj és arra is, hogy célokat tűzz ki. Azt kívánom, az elkövetkező öt évben ezekkel a lehetőségekkel jól sáfárkodjanak – mondta Sajtos Attila igazgató. A péntek délelőtti rendezvény a Pál utcai fiúk musicalből ismert Grund című dallal és a Szózat eléneklésével zárult.

„Fogadom, hogy az előttem járó évfolyamok nyomdokaiban haladva, és példájukat követve, Eger történelmi múltú diákváros méltó tanulója leszek.”



Egészségfesztivál az Eventusban

Iskolánk a Menő menza pályázati program keretén belül egészségfesztivált szervezett a diákjaink számára 2019. szeptember 30-án. A rendezvényen, minden osztály maximális létszámban, örömmel és lelkesen képviseltette magát. A fesztivál keretében asztalitenisz-, tollaslabda-, kosárlabda-versenyt tartottunk és sor került tanár diákfocimeccs lebonyolítására is. A lányok körében a zumba keltette fel a figyelmet az egészséges élethez nélkülözhetetlen mozgásra. Mindezekon túlmenően tanulóink drogprevenációs, életmód-életvitel valamint egészséges táplálkozás előadásokon vettek részt. A nap zárásaként, salátakóstolásra invitált meg iskolánk vezetése. Tartalmas, színvonalas napot zártunk, melynek reményeink szerint lesz folytatása a jövőben.



Közösségi napot is tartottunk

„Kell egy csapat...”

A régi idő focija c. filmből szállóigévé vált a fenti mondat. A tanév minden napján kevés idő van arra, hogy a nevelők beszélgessenek, szót váltsanak egymással kötetlen formában. Szerettünk volna azt, hogy az őszi szünet előtti nap a régi épületben hasznos munkával teljen el. A tantestület egy része az animációs tanterem felújítására vállalkozott. A közel 90 éves ablak rászolgált a sarokcsiszoló gépek „szépségápolására”. Asztalos János tanár úr nevéhez hűen bebizonyította, hogy a faipari munkához is ugyanúgy ért, mint a matematikához. Kálmánné Madarász Tímea a régi díszlécet alkotta újra. Kálmán Péter és Bajzát György tanár urak a tankertben a diófa ágait metszették le. Az épület belsejében Ónodi Mátyás irányításával selejtezés, takarítás történt. A sátor környéki udvartakarítás, és lefolyók, csatornák tisztítása Sajtos Attila Igazgató Úr és Fridél Lajos tanár úr

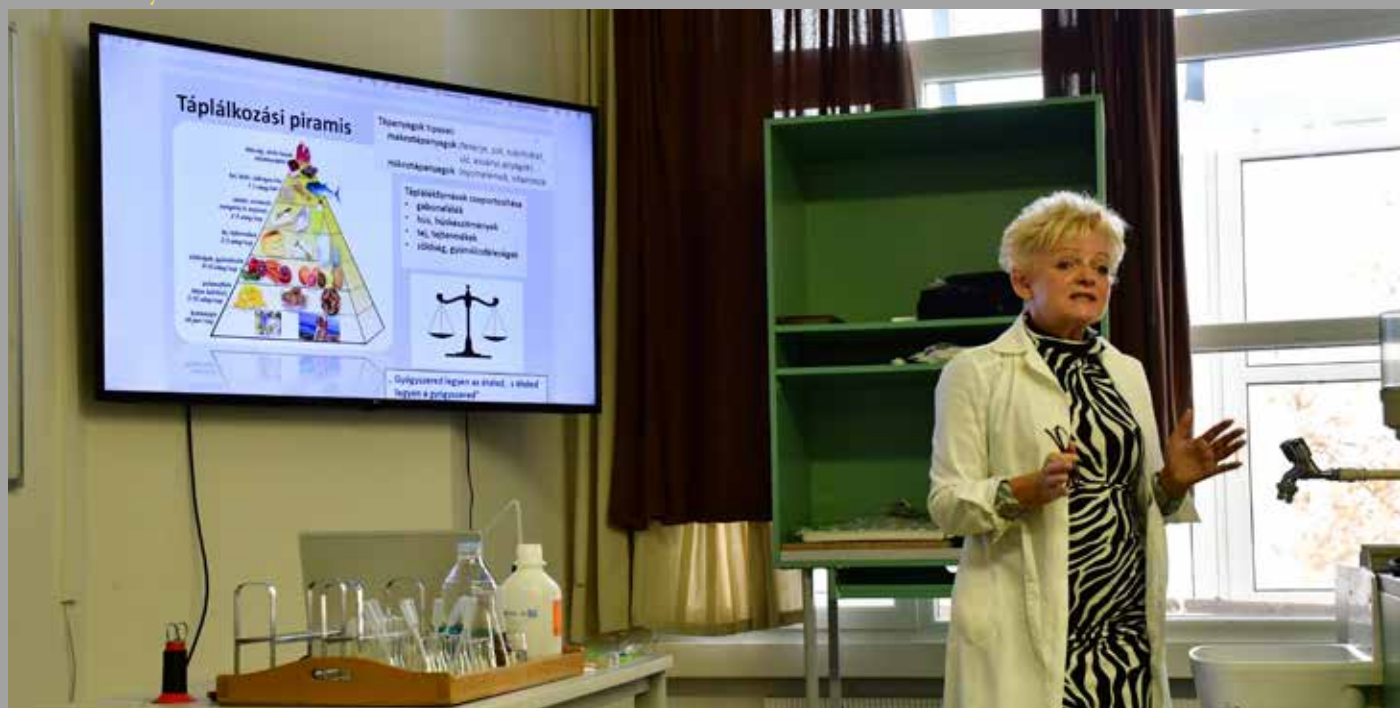
feladata volt. A legfontosabb tevékenység Molnár Lajos és Kiss László tanár urakra hárult, akik a gulyáslevest készítették el. A társadalmi munka (mai nevén önkéntes tevékenység) bizonyította a nap végére a következő idézetet:

„Megfelelő emberekkel a legnehezebb nap is könnyű, rossz társakkal a legkönnyebb feladat is kilátástalan.”



Nyitott labor program az Eventus Művészeti Középiskolában

Az Eventus Üzleti, Művészeti Középiskola AMI és Kollégiuma a természettudományi órákat változatossá, életszerűbbé akarja tenni, ezért immár második alkalommal az Eszterházy Károly Egyetem által meghirdetett Nyitott labor programhoz csatlakozott. A program keretén belül rendhagyó biológia és kémia laboratóriumi órákon vesznek részt a 9. és a 12. évfolyamok novemberben és decemberben az egyetem D épületében. Az órákon elhangzó ismeretek mellett a tanári kísérletek bemutatása is teret kap. A témák a hétköznapjainkat érintő kémiai-biológiai folyamatok és reakciókat jelentik. A biológiai előadást Dr. Milinki Éva főiskolai docens tanárnő, míg a kémia előadásokat Dr. B. Tóth Szabolcs főiskolai docens tanár úr Tóthné Balog Ágnes laboráns tartotta. Az egyetem által szervezett labor foglalkozások szerves részét képezik a középiskolában megszervezett projektnapoknak, mely a szeptember-októberben megtartott földrajz és a biológia órákat egészítik ki és adnak új ismereteket diákjaink számára.



Színházban járt a kollégium

Az Egri Gárdonyi Géza Színház és az Eventus Művészeti Középiskola között évek óta tartalmas kapcsolat van. Művészeti szakképzésünk évek óta nagy eseménye a Blaskó János rajzpályázat és kiállítás megrendezése a színház előcsarnokában.

A kollégiumi programok között viszonylag népszerű a színház bérletes előadásinak látogatása. A kollégium tanulói közül 15-20 diák jár rendszeresen a Gárdonyi Géza Színház előadásainak megtekintésére. Legutóbb Kacsóh Pongrác - Bakonyi Károly - Heltai Jenő: János vitéz c. daljátéka nyűgözte le a bérletes előadáson résztvevő tanulóinkat. Gondoljuk, hogy a színházi élmények és tanulságok, – mely a tanulmányi munka fontos kiegészítője – egyre népszerűbbé válik tanulóink körében.

November 20-án újból eljutottunk az egri Gárdonyi Géza Színház egyik előadására, mellyel egy új látogatássorozatot indítottuk el a kollégiumi életünkben. Kezdeként és pihenésként egy könnyed műfajú da-



rabot néztünk meg, Fényes Szabolcs –Békeffi István Rigó Jancsi című operettjét. Ez a zenés darab kiegészítést jelent számunkra a mindennapi művészeti képzésünkben. A darab nemcsak zenei, hanem életrajzi elemeket tartalmazott, így egy érdekes világba engedett betekinteni. A díszletek, fények és a fülbemászó dallamok kellemes atmoszférát teremtettek a több mint két órás előadás alatt. Az operett bemutatta a cigány származású híres hegedűművész fordulatokban gazdag életét mutatta be, közben újabb és újabb slágereket hallhattunk. Ezen új élmények birtokában izgatottan várjuk a következő előadást.

XVI. Egri csillagok Országos Tehetségkutató Rajzverseny

Iskolánk, az Eventus Üzleti, Művészeti Középiskola, Alapfokú Művészeti Iskola és Kollégium idén 16. alkalommal rendezte meg az Egri csillagok országos tehetségkutató versenyt. Az általános iskolák körében meghirdetett verseny alapvető célkitűzése, hogy Gárdonyi Géza nagyra becsült művét népszerűsítve a 13-14 éves korosztály rajzi tehetségeit fellelje. Fontos, hogy a gyerekek vizuális készsége, rajzi-művészi képességei napvilágot lássanak, hogy azután a középiskolánkba kerülve szaktanárok segíthessék fejlődésüket.

A Rákóczi Szövetség, valamint a határon túli magyar pedagógus szövetségeken keresztül eljutott a felhívás Felvidék és Kárpátalja régióiba is. A program további célja a megmérettetésen túl természetesen az élményszerzés így a döntő fordulót megelőző napon workshopokkal (kreatív fotózás, stencil-art, ebru festés és monotípiázás), városi sétával, diáfilmek vetítésével és a felnőttek számára forralt borozással egészült ki az esemény.

A több mint 70 beküldött pályamunkából 59



EGER

HATÁRON TÚLRÓL IS ÉRKEZTEK DIÁKOK A RAJZVERSENYRE

Rendezvények

jutott a döntőbe, ahol két választott jelenet szöveges elemekkel kiegészített illusztratív bemutatását kellett megoldani. Az értékelés során a zsűri szempontjai a képi ábrázolás eredetisége mellett a figurális elemek megoldása, a kompozíció és a használt rajzfestészeti eszközök technikai színvonala volt.

A szaktanárok véleményezése mellett a két zsűritag Herczeg István grafikusművész és Fridél Lajos vizuális művészeti pedagógus választotta ki a díjazottakat. A program szakmai és tartalmi színvonalát jelzi, hogy a verseny fővédnöke Németh Zsolt, a Magyar Országgyűlés Külügyi Bizottságának Elnöke. A kísérőtanároknak és szülőknak élményszerű előadást tartott Berecz Mátyás alpolgármester, a Vitézlő Iskola oszlopos tagja, valamint Fajtsák Dénes építész Eger építészeti értékeiről.

A díjátadó ünnepélyes keretek között zajlott, melyen megjelent Mirkóczki Zita alpolgármester-asszony is. A szellemi teljesítményt oklevéllel és

értékes tárgynyereményekkel is jutalmaztuk az MKB Bank egri fiókintézetének jóvoltából.

1. helyezett: Legény Máté (Kisvárda–Szent László Katolikus Gimnázium, Szakgimnázium és Általános Iskola)
2. helyezett: Kristóf Anna (Érsekvadkert – Petőfi Sándor Általános Iskola)
3. helyezett: Mátyás Alíz (Dorog – Magyar-Angol Két Tanítási Nyelvű és Sportiskolai Általános Iskola Eötvös József tagiskolája)

Kiemelt különdíj: Fejes Eszter (Göd – Németh László Általános Iskola)

Küöldíj: Erdős Janka, Zigó Boglárka, Kozák Noémi Adél, Medveczki Veronika, Polák Fanni, Huber Lilla, Giricz Dorina, Jaskó Emőke, Marek Viktóra

Vándorserleggel idén a jászfényszaru IV. Béla Katolikus Általános Iskola diákjai és felkészítőtanárjuk térhetett haza.



Újabb tehetségek bukkantak fel az Eventus országos rajzversenyén

Alább olvasható a Heves Megyei Hírportálon megjelent cikk a versenyről. B. K.

Idén közel hatvan ügyes kezű, jó látásmódú diák jutott az egri Eventus művészeti középiskola országos rajzversenyének döntőjébe. A verseny jó hangulatban, gazdag programokkal fűszerezve zajlott. Az Eventus Üzleti, Művészeti Középiskola, Alapfokú Művészeti Iskola és Kollégium idén 16. alkalommal rendezte meg az Egri csillagok országos tehetségkutató versenyt. Az általános iskolák körében meghirdetett verseny alapvető célkitűzése, hogy Gárdonyi Géza nagyra becsült művét népszerűsítve a 13-14 éves korosztály rajzi tehetségeit fellelje. Fontos, hogy a gyerekek vizuális készsége, rajzi-művészi képességei napvilágot lássanak, hogy azután a középiskolánkba kerülve szaktanárok segíthessék fejlődésüket.

A Rákóczi Szövetség, valamint a határon túli magyar pedagógus szövetségeken keresztül eljutott a felhívás Felvidék és Kárpátalja régióiba is. A program további célja a megmérettetésen túl természetesen az élményszerzés, így a döntő fordulót megelőző napon workshopokkal (kreatív fotózás, stencil-art, ebru festés és monotípiázás), városi sétával, diákt filmek vetítésével és a felnőttek számára forralt borozással egészült ki az esemény.

A több mint 70 beküldött pályamunkából 59 jutott a döntőbe, ahol két választott jelenet szöveges elemekkel kiegészített illusztratív bemutatását kellett megoldani. Az értékelés során a zsűri szempontjai a képi ábrázolás eredetisége mellett a figurális elemek megoldása, a kompozíció és a használt rajzi – festészeti eszközök technikai színvonala volt. A szaktanárok véleményezése mellett a két zsűritag – Herczeg István grafikusművész és Fridél Lajos vizuális művészeti pedagógus – választotta ki a díjazottakat.

A program szakmai és tartalmi színvonalát jelzi, hogy a verseny fővédnöke Németh Zsolt, a Magyar Országgyűlés Külügyi Bizottságának Elnöke. A kísérő tanároknak és szülőknek élményszerű előadást tartott Berecz Máttyás alpolgármester, a Vitézlő Oskola oszlopos tagja, valamint Fajcsák Dénes építész Eger építészeti értékeiről.

A díjátadó ünnepélyes keretek között zajlott, melyen megjelent Mirkóczki Zita alpolgármester-asszony is. A szellemi teljesítményt oklevéllel és értékes tárgynyerményekkel is jutalmazták az MKB Bank egri fiókjának jóvoltából.

Végzőseink szalagavató ünnepsége

A végső visszaszámlálás elindult...

A végzős osztályok életében az utolsó éven nem az érettségi az igazán érdekes, hanem megélni az utolsó középiskolás évüket. Ennek a része a gombavatóra készülve a keringő betanulása Kiss Róberttől, a báli ruhák kiválasztása és az izgatott készülődés. Az utolsó évek hagyományát követve december 6-án péntek délután az egri Neumann János Gimnázium auláját az alsóbb évfolyamok ünneplőbe öltöztették, így várva az Eventus Középiskola 12a, 12b, 13a, 13b osztályait és vendégeiket. Az idei éven rendhagyó

módon ez a négy végzős osztály állt fel a pódiumra, hogy az osztályfőnökeik Asztalos János, Bajzát György, Ónodi Máttyás és Szántó-Sándor Katalin feltűzzék a gombokat vagy átadják az osztálygyűrűt. A búcsúzó osztályok nevében többen megosztották gondolataikat, mondtak köszönetet tanáraiknak. Közülük igazán emlékezetesen Czire Denissza (12b) méltató szavai varázsoltak mosolyt az arcokra. Amíg a táncrea készülődtek, „népies” műsort adott Henter Hanga (11a) népdalokat énekelve, Dombi Péter (12b) és Varga Dániel (10b) legényest táncolva. Az osztályvideókat elnézve nemcsak a diákok nosztal-

www.eventus.hu

Rendezvények

giáztak, hanem tanáraik is. A táncok után a hagyományos pezsgős koccintásra került sor a végzősök és

a tanári kar között. Az est zárataként svédasztal várta a vendégeket fényképezkedéssel kiegészülve.



Bartáné Prokaj Krisztina magyartantanár

Mikulás meglepetés



Mikulás estjén a tanulószoba csendjét egy hurrogó kis csapat törte meg. Ági néni, Andrea néni Mikulási követként és krampuszos csapata finom kaláccsal, ízes teával örvendeztette meg a tanulásban éppen belefáradt diáksereget. Igazán meglepetésként hatott, hogy így 15 – 18 éveseknek is lehetőséget teremtett az iskola és a kollégium vezetése egy kis családias Mikulás-este hangulatára.

Nagyon köszönjük a Mikulásnak és a segítőknek, hogy az idei évben is eljöttek, reméljük jövőre is kiérdemeljük és újra meglátogat minket a kollégiumban.

A 2019. év utolsó tanítási napja

Nagy nap volt. Már-már alig tudta kivárni a diáksereg, hogy bekövetkezzen december 19, az év utolsó tanítási napja. Erre várva 18-án csütörtökön este a kollégium ebédlőjét színültig megtöltötte a már hazavágyó tanulók csapata. Ági néni és néhány lelkes tanuló felidézte a karácsonyvárás izgalmas pillanatait. Ezt követően a kollégium énekkara emelte az ünnepi hangulatot karácsonyi éneksokkal, melyet diákok és az intézmény vezetősége is szívesen fogadott és ismertebb számokba bekapcsolódott. Köszönetképpen – nagyon meghatóbb módon – több mint félszáz telefon reflektorozott a sötét teremben, megköszönve a szereplő diákok törekvését a karácsonyi hangulat megteremtéséért.



Kirándulások

Bükki projekt I. Miskolc,
Lilafüredi kirándulás

Bükki projekt II.
Felsőtárkányi kirándulás

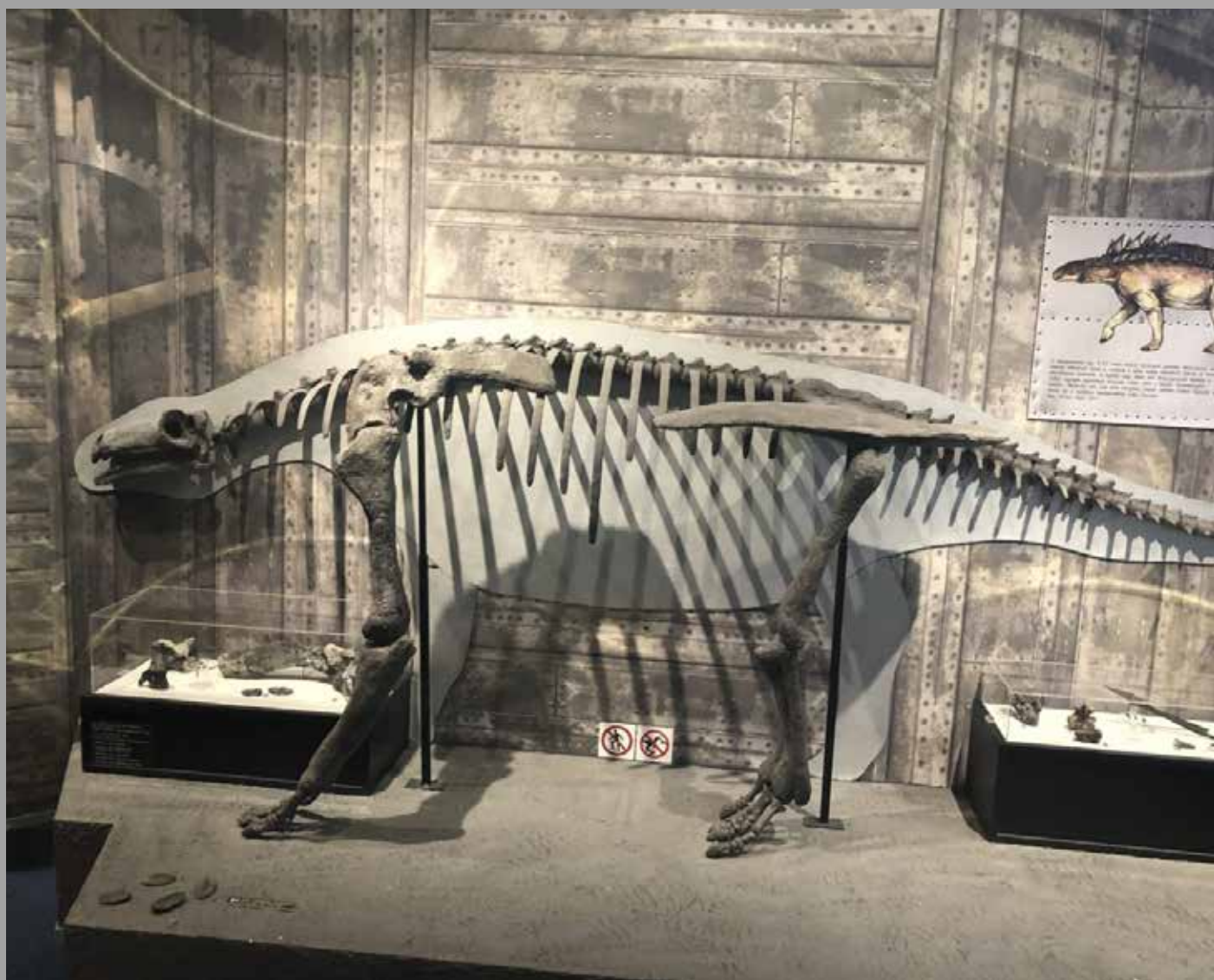
Környezetünk természeti, földrajzi és kulturális értékei projekt

Minden országnak és térségnek megvan az a természeti és kultúrtörténeti értékei, amelyekre büszke, amelyeket szívesen megmutat a vendégeinek, sőt amelyek megismerését el is várja azoktól, akik a térségben élnek, dolgoznak vagy tanulnak. A természettudományi tantárgyak keretében az iskola arra törekszik, hogy komplexen mutassa be a földrajz, kémia, biológia és fizika tantárgyakat úgy, hogy a gyerekek élményszerűen tanulják azt meg. Ennek keretében voltunk 2019. szeptember 26 – án Miskolc- Lillafüreden tanulmányi kiránduláson.

A tanulmányi kirándulás célja az volt, hogy a növendékek betekintést kapjanak a földtörténeti korokba, a miskolci Hermann Ottó Múzeumban

meglévő értékekbe, kincsekbe, képtárba. Elkalandoztunk a történelmi múltba a Diósgyőri várba, és megismertünk egy a Föld belsejében lévő földtani értéket, a Szent István-barlangot.

A Hermann Ottó Múzeumban a Pannon-tenger világába kaptunk betekintést, itt a Bükkábrányban megtalált 7,2-7,6 millió éves mocsári ciprusok köré épített tárlat segített abban, hogy el tudjuk képzelni, hogy milyen volt a földtörténet új korának időszaka a miocén. Kézzel foghatóvá tette, hogy keletkezett a Bükkábrányi lignit és vulkánok működtek a hegységünkben, amelyek az akkori Föld felszínét alakították. Segített abban, hogy megismerjük a Föld felszíni lemezeinek mozgását.



Kirándulások

A képtár egy másik értéket képviselt, amely kapcsán a természet és a művészet összefüggésében magyarországi alkotók munkáiból egy olyan gyűjteményt láthattunk, amely barokk kortól máig egy komoly áttekintést adott. A legnagyobb festők alkotásain keresztül legjobban a 19. század korszellemét és a természetszeretetét ismerhettük meg.

A diósgyőri várban Nagy Lajos udvarhölgye fogadott és a feladata az volt, hogy megismertesse kora életmódját, a királyi udvar tevékenységét és királyné lakosztályait.

Innen Lillafüredre vezetett utunk. Lillafüred csodálatos környezete, vadregényes tájai,

meseszerűsége elbűvölt mindnyájunkat. A legmagasabb vízesés, József Attila szobra és a költő kapcsolata Lillafüredhez az Óda című versén keresztül valószínűleg. Innen átsétáltunk a Szent István-barlangba, ahol szakszerű idegenvezetéssel jártuk végig a rövid túránkat. Nemcsak a természet és a környezete volt fontos számunkra, hanem az is, hogy megismerjük egymást. Azt tudom mondani, hogy a 9. évfolyam egy jó lelkű, fogékony és alakítható csapat. Az a csapat, akivel mindenhol meg lehet jelenni, és semmiféle probléma nincs velük. Köszönöm az együttműködésüket és köszönöm azt, hogy ezt a napot együtt tölthettük.





2019. október 17-én ismét útra kelt az iskolánk kilencedikes közössége. Célunk Felsőtárkány természeti és kulturális kincseinek megismerése volt.

Felsőtárkány a Bükki Nemzeti Park déli kapuja, itt megy keresztül a parkot Miskolcig átszelő kanyargós közút. A Nemzeti Park Igazgatósága a tó melletti régi püspöki pihenőkastélyban alakította ki egyik oktató-látogató központját, amelyhez több tanösvény is tartozik.

A diákokkal zsúfolt helyközi járat 9 óra után érkezett meg a falu északi részén található Szikla-forrás megállóhoz. A napsugarak végigsuhantak

az őszi tájon és bearanyozták a Tárkányi-tó felszínét, így a színek kavalkádja fogadta művészeti iskolánk növendékeit. Azért jól esett a meleg tea a hűvös kora reggelen, amellyel a látogató központ munkatársai vártak minket.

Baráz Csaba, a Bükki Nemzeti Park Igazgatóságának osztályvezetője köszöntötte a diákokat és ismertette a Nemzeti Park történetét, beszélt a védett területek rendszeréről és a Bükk-hegység turisták által felfedezésre váró értékeiről. Személye garancia volt arra is, hogy a diákok behatóan megismerjék a Kő-köz tanösvény útvonalán található geológiai értékeket, a növény- és állatvilág sokszínűségét, a természetvédelmi munkát és a



kultúrtörténeti feltárást. A Szikla-forrást és a fölötte magasodó mészkősziklát, az alatta húzódó Kő-köz nevű sziklaszorost és a tavat fűzi fel egy 800 m hosszú tanösvényre. A Szikla- forrás és környéke az egriek egyik közkedvelt pihenő helye.

A felsőtárkányi tavat több mint 200 évvel ezelőtt mesterségesen hozták létre a Tárkányi-patak árterén. A tó környékén található bemutatókőzetek Észak-Magyarország geológiai viszonyait egy helyre hozzák. A látogató központtól északkeleti irányban hagyja el a tavat az egyik turistaút, itt egy meredek kaptató után jutottunk fel a szikla tetejére. A sétánk közben az út bevágásaiban és a völgyek oldalában,

apró sötétszürke agyagpala törmeléket láthattunk, majd a szikla felé közelítve ezt fehér-szürkésfehér színű mészkő váltotta fel.

A felsőtárkányi Kő-köz vagy Barát-szurdok Magyarország leglátványosabb és legérdekesebb mészkőszurdokai közé tartozik.

Az évfolyam másik fele eközben a látogató központban a hegység karszt világát ismertető kiállítást tekintették meg szakmai idegenvezetés keretében. Az interaktív tárlók, diorámák szemléltették a hegység keletkezését, felépítését, növény- és állatvilágát. A közel 4 óra mind a két osztály számára élményeket és ismereteket adott. Köszönet

„ Környezetünk természeti és kulturális értékei „

ezért a látogató központ munkatársainak.

A látogató központ után egy rövid, de intenzív gyaloglás után jutott el a csapat a község az egykori harangozóházából kialakított falumúzeumba. Itt betekintést nyertünk egy a régióra jellemző falusi porta világába: megismerhettük az elülső tisztaszobát, a házba belépve a paraszti konyha régi használati tárgyait, az itt élő emberek mindennapjait fényképeken és bútorokon keresztül. Ezt az élményt a Faluház dolgozói biztosították számunkra.

Ez a projektnap nem jöhetett volna létre művész pedagógusaink segítségével, és személyes közreműködése nélkül. Köszönjük Bozi Anna, Fridél Lajos és Kis- Prumik Zoltán tanáraink munkáját. Ismételten elmondhatjuk, hogy diákjaink együttműködő, tisztelettudó és fogékony közösségként vett részt a rendezvényen.

Köszönet a magatartásukért!

Sajtós Attila, földrajztanár, intézményvezető



Kiállításaink

Merítés c. kiállítás
az Agria Parkban

Megoldások c. válogatás
a végzős grafikusok munkáiból

Lépteink c. kiállítás
a Régi épületben

Művészet a tantermeken túl



Merítés

Eventus Üzleti Művészeti Középiskola, Alapfokú Művészeti Iskola és Kollégium

kiállítás 2019. nov. 12. 15:00

MERITES

köszöntőt mond:
Teleki Klára:
művészeti pártoló

megnyitja:
Ónodi Mátyás
művésztanár

megtekinthető:
2019. nov. 12.- dec. 02.

Agria Park
kihelyezett galéria
(1. emelet, Hervis előtt)
Eger, Törvényház utca 4.

agria park

Az idei tanév első csoportos kiállítása az Agria Park bevásárlóközpont közösségi terében került megrendezésre. Az iskola és a kiállítóhely több éves közös együttműködéseként minden évben lehetőséget kapnak diákjaink a széles közönség előtti bemutatkozásra. Ezúttal a művészi úton való elindulást is szolgálta a kiállítás, hiszen főképp a fiatal évfolyamok (10-11) alkotásaiból merítettünk a válogatás során. Fő szempont volt az iskola képzésében a tanárok által megjelenő sokféle pedagógiai attitűd által megvalósuló fejlesztő munka egyes eredményeinek kiállítása. Nem csak maga a kiállítás, de a megnyitó is fontos esemény az iskola életében, ezt hangsúlyozva regényrészletek és versrészletek hangzottak el a szereplő diákoknak köszönhetően.

Megoldások

Az Eventus Üzleti, Művészeti Középiskola végzős diákjai mutatkoztak be legutóbb munkáikon

EGER | KULTURÁLIS KÖZPONT

Eventus
Üzleti, Művészeti Középiskola
AMI és Kollégium
végzős grafikusainak kiállítása

megnyitó:
2019. dec. 04. 15:00

megnyitja:
Ónodi Mátyás
szakmai munkaközösség
vezető

helyszín:
Eger, Dobó tér 7-9.

megtekinthető:
2020. jan. 08-ig

Megoldások

IFI PONT
Ifjúsági Információs Iroda

Kiállításaink

keresztül az Ifi Pontban. A kiállításon számítógépes grafikával készült alkotások, kiadványszerkesztéssel kapcsolatos művek láthatók. A Megoldások című tárlat január 8-ig látogatható.

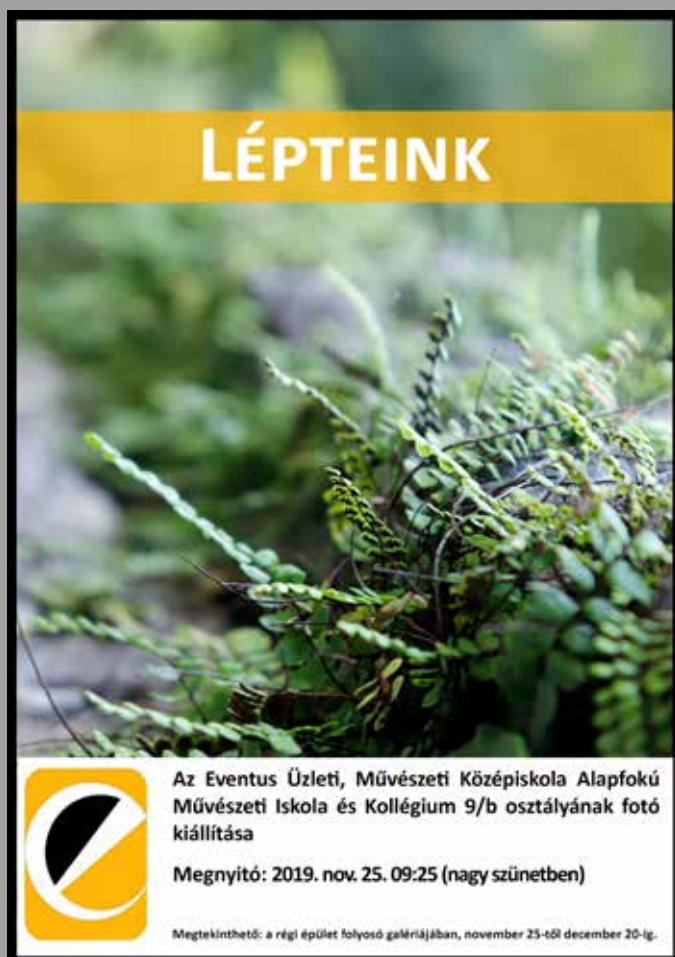
Lépteink

A kilencedik évfolyam közös kiállítását, mely szorosan kapcsolódik a bükki projekt elnevezésű környezetünk természeti és kulturális értékeit vizsgáló, és bemutató kirándulásokhoz, a régi épület folyosó galériájában Bíró Zita 9.b osztályos tanuló nyitotta meg:

„Ahogyan a Bükki Nemzeti Parkban megtettük lépteinket a tanösvényen, mely a természet alkotta műalkotásokhoz vezetett el minket, úgy most itt mi is megtesszük első lépteinket a művészetek rögzös útján bízva abban, hogy majd a mi alkotásaink is épp oly sokáig fennmaradnak, mint a természet alkotta csodák. Ennek az útnak az első lépteit szeretnénk megmutatni mindenkinek.”

Művészet a tantermeken túl

A tanítás minden fajtája legyen az otthonról hozott, vagy intézményi: Felelősség. Felelősség arra nézve is, aki tanít, és arra nézve is, aki beépít magába bármilyen ismeretanyagot. Művészetet, művészeti tárgyakat tanítani, pedig egyenesen „játék a tűzzel”. Játék azzal a belső erővel, ami ott dolgozik a legtöbb fiatal felnőttben, alkotóban. Minden nap új perspektívák kidolgozását igénylő feladat ez, hiszen ha merev korlátok közé próbáljuk sulykolni egy alkotó ember karakterét, könnyen elveszhet az, amitől egy alkotás megmozgató erővel bír. Így különösen nagy kihívás mutatkozik abban, hogy hogyan is kell tanítani egy leendő művészt. Ugyanakkor fontos az is, hogy minden egyéni kibontakozás, szakmai és tanulmányi iránypontok mentén történjen, mert később ez határozza meg a munkák minőségét, eladhatóságát, időtállóságát, valamint készítőjük megbecsülését. Kezdetben a mi diákjaink is csak egyszerű alkotóként és művészetkedvelőként érkeznek hozzánk, de meg-



LÉPTEINK

Az Eventus Üzleti, Művészeti Középiskola Alapfokú Művészeti Iskola és Kollégium 9/b osztályának fotó kiállítása

Megnyitó: 2019. nov. 25. 09:25 (nagy szünetben)

Megtekinthető: a régi épület folyosó galériájában, november 25-től december 20-ig.



felelő szorgalommal, tanulással, tehetséggondozással olyan minőségi munkavégzés és alkotóenergia kerül felszínre, ami kitartással az alkotóból művészt, művészeti szakembert hoz létre.

Ezen munkamorál szellemében indult december hónapban az a kezdeményezés, hogy a lánykollégium falai között is kialakításra kerüljön egy állandó kiállítótér. Ez a kiállítótér abban különbözik a többitől, hogy itt a lányok reggelről-estig a napi tevékenységeik során többször is elmennek a képek mellett. Reggel már úgy kezdik a napot, hogy saját, illetve diáktársaik munkáit láthatják, ez egyfajta napindító inspiráció is. A nap végén pedig, amikor szabadidejükben a társalgóban pihenik ki a napi rutint, otthonosabbá válik számukra a tér és nem utolsósorban ilyenkor is kapcsolatban állnak a művészettel, gondolatébresztő beszélgetések születhetnek ezáltal motiválhatják, előremozdíthatják egymást.

Az itt kihelyezett képeknél lehetőség adódik arra, hogy a diákok kilépjenek a tanulmányrajzok komfortzónájából és megmutassanak magukból egy kicsivel többet, személyesebb oldalt is. A képanyag havi váltásban cserélődik, előre meghatározott, diákokkal is átbeszélte tematikák alapján. Az első téma a begyűjtött „kedvenc munkákból” került

kiválogatásra. A következő kiállítás pedig már igazodni fog ahhoz a menetrendhez, ami a tizenegyedik és tizenkettedik évfolyammal közösen került kidolgozásra rendezvényszervezés elmélet és gyakorlat órákon.

Ezekben a menetrendekben, házon belüli tanár-diák alkotások, diákok közötti csoportos munkák, hívószavakra való képek készítése szerepel. A projektetek azért hoztuk létre, hogy ösztönözzük diákjainkat, további inspirációk, tapasztalatok szerzésére, a közös munka jelentette alkotás örömeire.

Az eddigi visszajelzések pozitívak voltak, diákjaink szerint ezek a kezdeményezések nagyon fontosak, mert az egymástól kapott építő kritika hozzájárul önbizalmuk, érzelmi és értelmi intelligenciájuk fejlesztéséhez.

Összességében elmondható, hogy a lánykollégium falai között létrehozott galéria, a büfében kialakított kisgaléria, a régi épületünkben található „Folyosó Galéria” és a 3-5 Süllős rajzteremben meglévő kiállító helyszín mind azt a célt szolgálják, hogy diákjainknak több lehetősége legyen házon belül is megmutatniuk magukat.

Sidló Dorottya Judit – szakoktató
Czire Denissza és Vogel Thorvin Albartus tanulók

„Mi nyilatkozik meg a művészetekben? Mindig a személyesség. Anélkül, hogy ne vinnénk a bőrünket a vásárra, ne adnánk bepillantást személyiségünk mélységeibe, nincs művészet.”

Vekerdy Tamás

Mester és tanít- ványa kiállítás MUTÁCIÓ



KULTURÁLIS
ÉS MŰVÉSZETI KÖZPONT

EGER / A TE TÖRTÉNETED



2020. JANUÁR 15. SZERDA 17.00

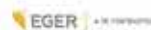
EKMK VITKOVICS ALKOTÓHÁZ ÉS MŰVÉSZTELEP
EVENTUS MŰVÉSZETI ISKOLA "MUTÁCIÓ" CÍMŰ
TANÁR-DIÁK KIÁLLÍTÁS MEGNYITÓJA

A KIÁLLÍTÁST MEGNYITJA:
KÁLMÁN PÉTER, SZAKOKTATÓ
KÖSZÖNTŐT MOND:
SAJTOS ATTILA, AZ ISKOLA VEZETŐJE

A KIÁLLÍTÁS MEGTEKINTHETŐ FEBRUÁR 21-IG A HÁZ NYITVATARTÁSI
IDEJÉBEN.

MUTÁCIÓ

TANÁR-DIÁK KIÁLLÍTÁS MEGNYITÓ



Az idei kiállítást Kálmán Péter szak- oktató nyitotta meg beszédével

Mutáció

Idén is közös tárlaton mutatták be alkotásaikat az Eventus Üzleti Művészeti Középiskola tanárai és diákjai. Grafikák, kis plasztikák, klasszikus alkotások és három dimenziós modellezéssel készült nyomtatott képek láthatóak a tárlaton.

Közel 60 diák és tanáraik közös munkáját vonultatja fel a Mutáció címmel nyílt kiállítás. Az intézményben minden évben Más témát dolgoznak fel. Ezúttal a terület központjában a mutáció került.

Kálmán Péter a megnyitón elhangzott gondolatait:

„Ha a fogalmat nézzük akkor a géneken belül bekövetkező maradandó elváltozásról beszélünk, mely történhet a környezet hatására és az egyén életviteléből adódóan. A mutáció eredményeként új egyedi egyén jön létre mely eltér társaitól, mely különleges.

Elkalandoznék az ókori Görögországba ahol a kor legfejlettebb civilizációjával találkozhatunk, ahol a művészet www.eventus.hu

a sport és a tudomány karöltve alkotta meg a világ számos csodáját, itt történt meg az, hogy kemény munka árán megalkották a tökéletes ember arányrendszerét mely mind a művészet, mind a matematika szabályaira épül, most körülnézve azt kell mondjam, hogy én hálás vagyok a géneknek, hogy erre a rendszerre fittyet hányva létrehozták a színes kavalkádot, melynek mi mind részesei vagyunk, szeretném megköszönni minden tanár kollégámnak és minden velük dolgozó diáknak a munkáját, és azt, hogy mind más-más módon reflektáltak a mutációra.”

„A témát minden évben szavazás dönti el, felvetettünk különböző lehetőségeket, majd nyílt szavazás keretein belül kiválasztjuk az adott év témáját. A közös munkáknál többnyire próbálunk közös érdeklődési körű diákokat magunk köré gyűjteni, illetve ők keresik meg azokat a tanárokat akikkel úgy érzik, hogy tudnak együtt munkálkodni és ennek eredményeképpen megszületnek a párosok. Ezután az adott témában elkezdnek közösen együtt gondolkodni, vázlatokat

készíteni, beszélgetni, majd megkezdik a közös munkát. Olykor külön-külön máskor egy közös alkotás születik a munka végétével. A tanulók mindkét esetben az együtt alkotás élményével gazdagodnak.”

Az Eventus Üzleti, Művészeti Középiskola tárlata 2020 február 21-ig tekinthető meg a Vitkovics Alkotóházban.

További képekért és videóért keressétek fel a honlapunkat: www.eventus.hu



A kiállításon résztvevő alkotók

Kálmánné Madarász Tímea
Bontovics András Kristóf - 13.B
Balog Krisztofer - 13. B

Bozi Anna
Vogel Thorvin Albartus - 12. B
Ujfalusi Linda - -12. B

Sidló Dorottya Judit
Kaszács Boglárka 11.A
Bíró Sára - 11.A
Markó Réka - 11. A
Bogdán Márió - 11. A
Nyers Dániel - 11. A
Vásári Bálint - 10. B

Dombi Péter - 12. B
Mártai Lili - 10. A
Bertók Tímea - 10. A
Tóth Bettina - 12. B
Tóth Balázs - 12. B

Kis-Prumik Zoltán
Vígváry Zsófia - 9. A
Reitmayer Bianka Laura - 9. A
Denhoffer Dóra Henriett - 9. A
Meggyes Villő - 9. A
Samu Laura - 9. A
Váczy Hargita - 9. A

Kálmán Péter
Bíró Zita - 9. b
Parádi Ádám József - 10. b

Bajzát György
Kotrebai Laura - 10. B
Nagy Laura - 10. B
Nagy Luca - 10. B

Onódi Mátyás
Szalai Kitti - 13. A
Szigetvári Dorina - 13. A
Horváth Gréta - 12. A
Lájer Norbert - 12. A
Sebestyén Balázs - 12. A

Fridél Lajos
Soltész Evelin - 11. B

Köszönjük munkájukat!

MUTÁCIÓ

Kotrebai Laura - 10. B

Nagy Laura - 10. B

Nagy Luca - 10. B

Bajzát György





Kálmánné Madarász Tímea
Bontovics András Kristóf - 13.B
Balog Krisztofer - 13. B

Bíró Zita - 9. b
Kálmán Péter





Bozi Anna

Vogel Thorvin Albartus - 12. B

Ujfalusi Linda - 12. B

Fridél Lajos

Soltész Evelin - 11. B

További képekért és videókért keressétek fel a honlapunkat: www.eventus.hu

Sidló Dorottya Judit

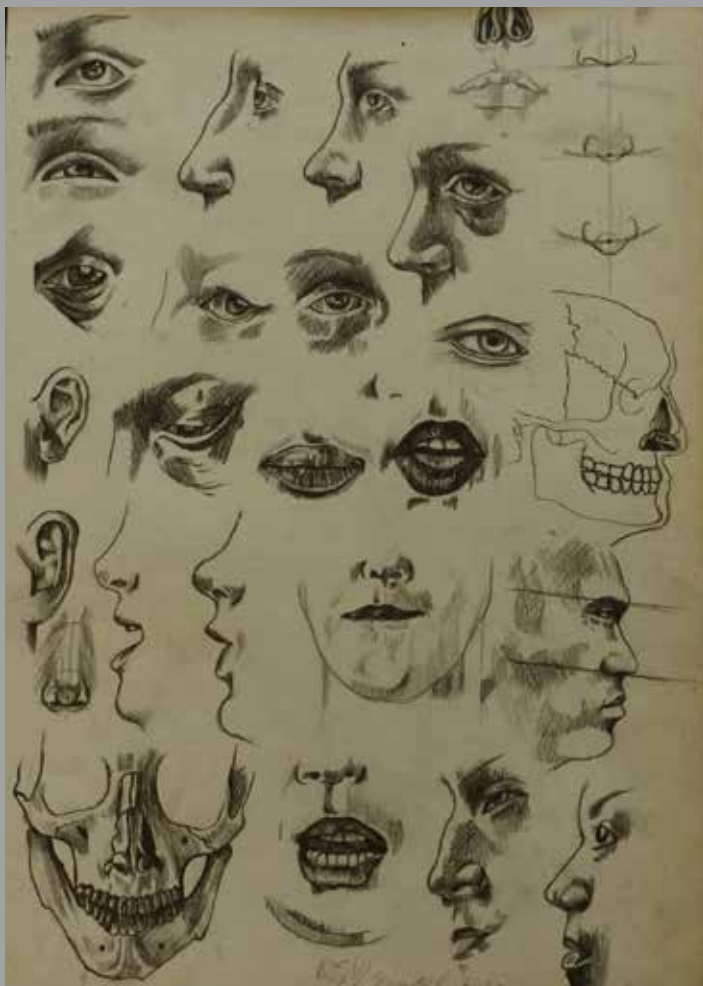
Bíró Sára - 11.A

Markó Réka - 11. A

Bertók Tímea - 10. A

Tóth Bettina - 12. B

Féléves terítés



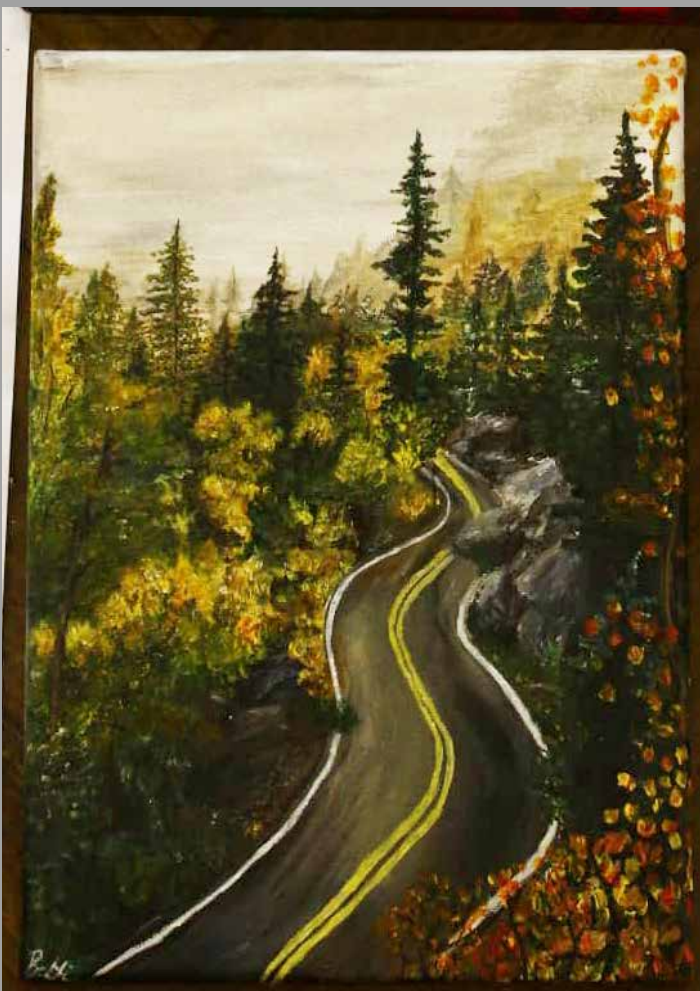
Nagy Laura 10.b



Rácz Larion 10.b



Bogdán Márió 11. a



Varga Bernadett 11. b



Czire Denissza 12. b



Czire Denissza 12. b



Kotrebai Laura 10.b





Kotrebai Laura 10.b



Bíró Sára 10.b



Kotrebai Laura 10.b



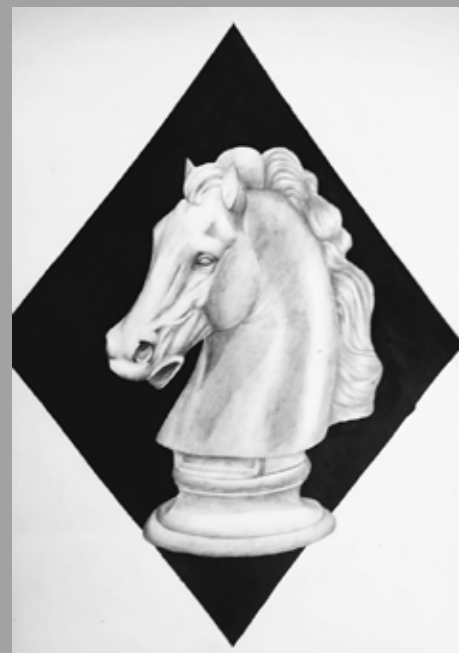
Harcsa Réka 13.a



Nagy Luca 10.b



Mihácsi Viktória 9.a



Magosi Viktória 11.a



Erdei Réka 13.a
www.eventus.hu



Varga Bernadett 11.b



Körmöndi Máté 11.b



Bogdán Márió 11.a

További képekért és videókért keressétek fel a honlaponkat: www.eventus.hu

www.eventus.hu

Első féléves eredmények

Szaktanári dicséretben részesült:

| | |
|-------------------------|--|
| Denhoffer Dóra Henriett | Magyar irodalom, Angol |
| Győrfi Zsanett | Angol |
| Kiss Titanilla | Angol |
| Nyúl Evelin | Angol |
| Bertók Tímea Krisztina | Tervezőgrafikai elmélet |
| Blahuz Viktória | Tervezőgrafikai elmélet |
| Mártai Liliána Vivien | Tervezőgrafikai elmélet |
| Nagy Anna Maja | Tervezőgrafikai elmélet |
| Pataki Mara | Tervezőgrafikai elm., Angol |
| Szakács Róbert | Történelem |
| Szerémi Fanni | Tervezőgrafikai elm., Angol, Irodalom |
| Vásárhelyi Péter | Angol |
| Berényi Gergely Zsolt | Angol |
| Kotrebai Laura | Angol |
| Nagy Laura | Animáció kész. gyak., Rajz-festés-mintázás |
| Nagy Luca | Animáció kész. gyak., Rajz-festés-mintázás |
| Rácz Larion Zoltán | Rajz-festés-mintázás |
| Bogdán Mórió | Grafikai technológiai gyak., Rendezvényszervezés |
| Henter Hanga Napsugár | Rendezvényszervezés |
| Horváth Titanilla | Rendezvényszervezés |
| Jacsó Diána | Grafikai technológiai gyak. |
| Kaszács Boglárka | Grafikai technológiai gyak. |
| Murár Nikoletta | Grafikai technológiai gyak. |
| Nyers Dániel | Rendezvényszervezés |
| Szalai Petra | Magyar irodalom |
| Valter Bianka | Magyar irodalom |
| Soltész Evelin | Rajz-festés-mintázás |
| Antal Krisztina | Médiaművészeti alapism. elm. |
| Árvai Dóra | Szakillusztrációs gyak. |
| Dely Dominika | Szakillusztrációs gyak. |
| Harcza Réka | Szakillusztrációs gyak. |
| Kalina Milán | Szakillusztrációs gyak. |
| Pelyhe Gréta | Szakillusztrációs gyak. |
| Erdei Réka: | Foglalkoztatás I., Illusztrációs technikai gyak., Művészeti vállalkozások működtetése, Szakillusztrációs gyak., Tervezőgrafikai technológiai gyak., Tervezőgrafikai tervezési gyak. |

Első féléves eredmények

A tanuló átlaga 4,5 felett van:

| | |
|-----------------------------|------|
| Denhoffer Dóra Henriett 9.A | 4,67 |
| Szakács Róbert 10.A | 4,86 |
| Szerémi Fanni 10.A | 4,64 |
| Kotrebai Laura 10.B | 4,61 |
| Nagy Luca 10.B | 4,72 |
| Henter Hanga Napsugár 11.A | 4,57 |
| Magosi Viktória 11.A | 4,64 |
| Baga Kitti Dominika 12.A | 4,50 |
| Antal Krisztina 12.B | 4,69 |
| Ujfalusi Linda 12.B | 4,54 |
| Vogel Thorvin Albartus 12.B | 4,62 |
| Erdei Réka 13.A | 4,82 |
| Harcza Réka 13.A | 4,82 |

Kollégiumi dicséretben részesült:

| | |
|--------------------|---------------------------|
| Váczy Hargita | Karácsonyi műsor |
| Bíró Zita | Karácsonyi műsor |
| Hényel Emese | Karácsonyi műsor |
| Dudás Jázmin | Karácsonyi műsor |
| Rácz Larion Zoltán | Közösségi munka |
| Borbáth Patrik | Közösségi munka |
| Henter Hanga | Karácsonyi műsor |
| Bogdán Mórió | Társadalmi önkéntes munka |
| Bontovics András | Közösségi munka |

Gratulálunk nekik a tanári kar nevében!

www.eventus.hu

Hogyan csináljuk?

Hogyan írjunk munkanaplót,
tippek animációsoknak

Hogyan készítsünk trópusi
növényeket Autodesk 3ds Max
programban?

Hogyan készítsünk izometri-
kus ábrákat Adobe Illustrator
programban?

Fénykép retusálása Adobe
Photoshop programban

Hogyan írjunk munkanaplót, tippek, trükkök animációsoknak

A Munkanapló egy A/4-es formátumú dokumentum, ami X (min. 10 oldal + borító és tartalom jegyzék) oldalon át fotókkal illusztrálva mutatja be az elkészült munka koncepcióját és megvalósításának menetét. Tartalmazza a munkafolyamatok megvalósításának ütemezését, felhasznált anyagokat, szoftvereket, stb. Ki, mikor és hol készítette, osztály stb... (Ez a tárgynál, filmnél, kiadványoknál ugyanaz) NEM KELL gombokkal, száraznövényekkel és egyéb badarságokkal teleragasztani. Ez nem maga a „mű”, ez egy dokumentáció, amit spirálozva, fűzve kell beadni. Természetesen, indokolt is lehet a borító művé emelése, de ez nagyon ritka.

A használható betűtípus nincs meghatározva de a betűméret 12pt és max. 1,5-ös sortávolság lehet. A dokumentumot ajánlott Adobe Indesign programban összeállítani majd Pdf file-formátumban elmenteni. A nyomdába ezt a fület vidd, hogy elkerüld

az torzulásokat illetve elcsúszásokat! Első legyen a tartalom után, a feladat/feladatok mindenki számára érthető megfogalmazása, majd azok munkafolyamatainak ütemezése és részletes kibontása. A munkafázisok kibontását kezd mindig a mit, miért, mi volt az alapkoncepció és miért ezt választottad, ha több ötleted is volt kifejtésével. Majd folytasd azzal, hogy milyen megoldási lehetőségek voltak adottak a kivitelezéskor, melyik milyen előnyökkel és hátrányokkal járt volna, miért döntöttél az általad végül kiválasztott és alkalmazott kivitelezési lehetőség mellett.

Az alábbi oldalakon egy korábban nyári gyakorlaton készített munkanapló néhány oldalát láthatjátok tippekkel kiegészítve. Ezek az oldalak az egyes munkafolyamatok részletes kidolgozását láthatjátok érthető nyelvezettel de a szakmai szavakat helyesen alkalmazva láthatjuk. Törekedni kell arra, hogy olyan olvasó is megértse a leírtakat aki nem szakmabeli.

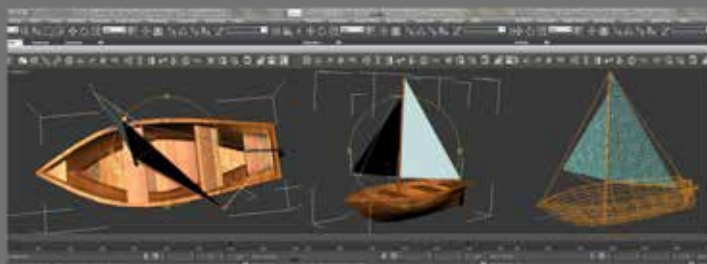


Mindig figyelj a margókra, a képhez ne kerüljön túl közel a képaláírás, legyen pl. időrendi sorrend a feladatrészek leírásánál!

Természetesen az animációfeladat kidolgozása után még a videófeladatot is ki kell dolgoznotok!

Hogyan csináljuk? (poly to poly/box modelling)

A választott hajót egy Box-ból azaz kockából alakítottam ki az Editable Poly Modifier azaz polygon módosító használatával. Különböző osztrások, összekötések és el-kihúzások segítségével építettem fel a hajómodellt. A pontos modell elkészítéséhez az általam megrajzolt (aki Blueprint használt az is!) vetületi ábrákat a 3ds Max programban a Material Editor segítségével Plane-ekre tettem, így a szerkesztőnézetekben a saját vázlataim alapján pontosan tudtam megalkotni a csónakot. (Aki nem Box-ból alakította ki a csónakot az a Poly to Poly technikát alkalmazta, melyet igen bonyolult tárgyak minél pontosabb modelljének elkészítéséhez használnak.) A Poly to Poly technika használatkor egy Plane-ből azaz lapból indulunk ki majd az Editable Poly Modifier azaz polygon módosító segítségével, különböző élék kijelölésével a Shift gomb nyomvatartása mellett a lapunkból újabb lapokat húzhatunk ki, így építve fel lépésről lépésre a modellt annak rácsalójának kialakításával.



3.1.3. Texturázás, UV háló kiterítése, kirenderelése

Miután előkészült a hajómodell ki kell teríteni az UV hálóját. Az UV-nak úgy a legkönnyebb elközelíteni, hogy van egy 3d-s testünk, feldaraboljuk a felületet az általunk megadott élek mentén, majd kiterítjük 2d-be. Persze nem fizikailag, csak logikailag. Az egész Unwrap UVW módosító lényege az, hogy új-zrúk a modellünkre (2d-be kiterítjük), lementjük az UV-t képfórmátumban, majd egy képszerkesztővel megnyitjuk, és ezt a képet felhasználva nagy pontossággal megfesthetjük a modell textúráit. Az Unwrap UVW lehetőséget ad az új pontos szerkesztésre. Sok hasonlóság van köztük és az Editable Poly Modifier között (al-objektumok, eszközök), csak most 2d-ben kell gondolkodni. Először vágóélekkel Seams-előkel kell különíteni a modellnek azt a részét, amit így szeretnénk új-zni, majd ugyanígy meg kell adni azokat az éleket, melyek mentén szét szeretnénk vágni az adott részt, hogy kiteríthessük. Az Exp Face Sel to Pelt Seams gombra kattintva kiterjesztjük a kijelölésünket az elköltölt részre, az Edit Pelt Map-ra kattintva előgörik a Pelt Map Parameters, ahol a kiterítést tudjuk szabályozni, illetve az UVW szerkesztő ablak, ahol a kiterítés során figyelemmel követhetjük a változásokat. A vágóélek vertexekhez tartozik egy-egy húzó vertex is, amik alápból szabályos körben helyezkednek el a kijelölt új-k körül, de szabadon transformálhatók az UVW szerkesztőben. Ezek a pontok magukhoz húzzák az új-kezt a szimulálás során, amit a Simulate Pelt Pulling-al indíthatunk el. Ha nagyon sokat torzul a textre vetített checker, akkor Relax-szel lehet csökkenteni a torzulás mértékét.

3.2.3. Növények modellezése

A növények modellezését megelőzően gyűjtőmunkát kellett végezniem, az interneten kerestem különböző viszonylag egyszerű szerkezetű trópusi növényeket, melyekről nagyon alacsony polygomszámú modellt készíthetek. A legalkalmasabb növény erre a célra a pálmafa illetve a banánlevél volt, ezért ezeket választottam. A pálmafa törzsét egy Cylinder-ből, hengerből alakítottam ki, a leveleket pedig Plane-ből, mivel közelről nem fog látszani a növény ezért nem szükséges sőt felesleges a leveleknek vastagságot adni. A banánlevél plane-ekből, lapokból készült.



Ismétlődő mintázat esetén nem szabad olyan képet választani ami a kép szélei felé sötétedik, vagy túl jellegzetes a minta.

A textúra mindig legyenek kétoldaliak, hogy a lapok hátulja a Normal Vector-ok irányától függetlenül látszódjon a renderképen is.

3.2.4. Texturázás, UV hálók kiterítése/anyagjellemzők megadása

Miután előkészült a házikó ki kell teríteni az UV hálóját. Először vágóélekkel Seams-el kell különíteni a modellnek azt a részét, amit ki akartam teríteni, majd az Exp Face Sel to Pelt Seams gombra kattintva kiterjeszttem a kijelölést az elköltölt részre, majd az Edit Pelt Map-ra kattintva az UVW szerkesztő ablakban végrehajtottam a kiterítést. Ezután már csak a textúra kirenderelése volt hátra, amely a felső menüsor Render menüjének Render to Texture menüpontjára kattintva érhető el. A Render to Texture Parbeszedablakban megadtam, hogy a csónakról szeretnék textúrát kirenderelni, és hogy milyen méretben, milyen UV háló alapján és hozzá az anyagmappába, milyen néven, milyen File-formátumban szeretném menteni a kirenderelt textúrát. A stég éleimet nem ezzel a módszerrel textúráztam mivel ennél az objektumnál ez igen hosszadalmas folyamat lett volna és egy másik módosítóval az UVW map Modifier-rel gyorsabban meg tudtam oldani a textúrázást. Ennek a módosítóknak segítségével kiválasztottam a leképezési módok közül a legmegfelelőbbet és ez alapján illesztettem a program a textúrát a modellre. Hasonlóképpen jártam el a növények esetében is.

3.2.5. Texturák megfestése Photoshop-pal

Miután az előző munkafolyamattal elkészültem már csak az volt hátra, hogy Photoshop segítségével tetszőlegesen megfestsem a textúrákat. Ehez az internetről töltöttem le különböző deszka illetve fa és fém felületekről, a növényekhez a levelekről, illetve nádról képeket és ezeket szerkesztettem át, a növényekhez a a nádtrétegek egy-egy maszk réteget is kellett készítenem, hogy a 3ds Max programban, a Material Editor segítségével a maszk textúrát az Opacity Map csatornára betöltve maszkolhassam a levelek textúráit. (Ere a csatornára egy fekete fehér képet kell készíteni, a képen a fehér részek láthatóak lesznek a fekete részek pedig teljesen átlátszóakká válnak.) Így a levelek széleinek fodrozását nem kellett lemodelleznem, csak a textúrát maszkoltam ki. Majd elmentettem a kész textúrát (esetleg több verzióban is pl.: színes verzióban a Diffuse Map csatornára, fekete fehér verzióban a Bump Map csatornára), majd a 3ds Max programban a Material Editor segítségével, a különböző verziú textúrákat, a megfelelő csatornára betöltve feltextúráztam a csónakomat.



3.3. Az animálás folyamata

3.3.1. Timeline (idővonal) hosszának meghatározása

Mielőtt hozzákezdtem a tárgyak mozgathatóságához, meg kellett határoznom az animáció hosszát, majd be kellett állítanom az animáció sebességét. Time Configuration panelen meghatároztam az animáció hosszát, illetve az FPS számot. 900 Frame hosszúságot állítottam be mivel a feladatot szerintem minimum 30 másodperc hosszúságúnak kell lennie az animációnak, és a sebességnél 30 FPS-t választottam. Ehez a fel-perchez természetesen még hozzáadódik a videóvágás után az intro és outro hossza is, így biztosan meg lesz a minimális hossz.

3.3.2. Hajó útvonalának megadása

A csónakon útvonalat én egy Line, azaz vonal segítségével adtam meg majd adott Frame hosszúságon rögzítettem a mozgását ezen az útvonalon. Ezt a követően rögzíttem végre megrajzoltam az útvonalat egy Line-al, ennek pontjait megajzoltam az Editable Spline Modifier segítségével, majd a csónakomat ehhez a vonalhoz kötöttem a Position Controllers, azaz Pozícióvezérlő segítségével, a Path Constraint eszközzel. Ekkor a program rögzíti a csónakot az útvonalhoz és egyáltalán végig is húzza a csónakot az útvonalon, már csak igazítanom kell esetleg a mozgás sebességét, ha szükséges a Mini Curve Editor azaz görbeszerkesztő

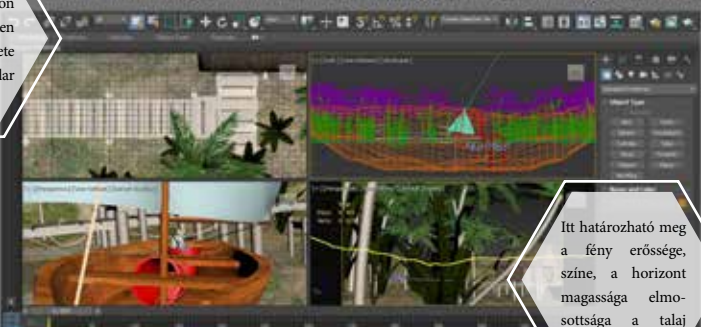
3.3.5. Plüssz effektek hozzáadása pl.: szél, vízfürkölések

(Akiéknél nincs jó gépe annak nem ajánlom mert a processzor nagyon nagyon igénybe veszi!) A szélét már korábban kifejtettem, a vízfürkölést pedig a PARRY részecskarendszerrel készítettem a Particle Systems-ek azaz részecskarendszerek közül. Ennél a részecskarendszernél meg lehet határozni a részecskék formáját, méretét a stórási sebességét, a részecskék számát, és még egyebek közt azt is, hogy mely objektumról verődjenek vissza a részecskék az UDeflectorBinding Modifier segítségével.

3.3.6. A fizikai szimuláció kisműtáttatása a Havok Reactor-ral

Az animációk előnézeti képet en található Preview Animation gomb megnyomása után a Preview Animation ablakban tekinthetjük meg. Ha esetleg valami változtatást szeretnénk megtehetjük. A szimuláció kisműtáttatása után ez csak abban az esetben kisműtáttatjuk a szimulációt a programmal. Ha minden megtehetjük a Reactor panelen a Create Animation azaz animáció készítése gomb megnyomásával számíthatjuk ki a programmal a megadott Frame hosszúságban. Miután a program kiszámolta a fizikai szimulációt vagyis az animációt, már a szerkesztőnézetek bármelyikében is megtekinthetjük azt.

Az alábbi eszközök és beállítási lehetőségek a 3ds Max 2014-es verziója óta már nem szerepelnek ebben a formában a programban.

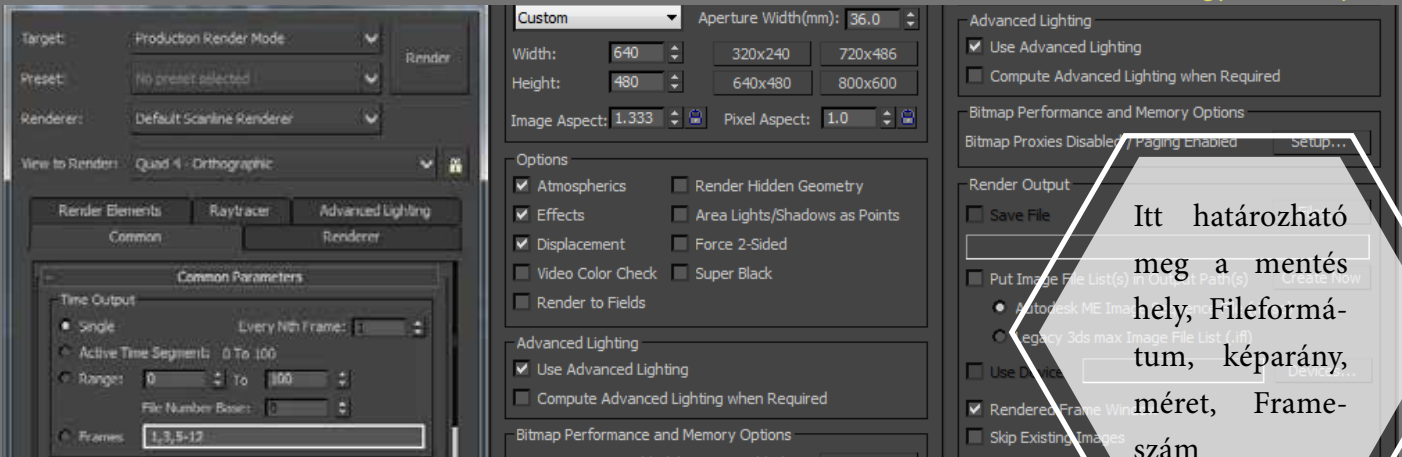


3.4. A jelenet bevilágítása

3.4.1. A napfény paramétereinek meghatározása (Daylight System segítségével)

Az animáció elkészítéséhez fizikai szimulációs számítások alapján működő úgynevezett Fotometribus fényrendszerrel használtam a még valószínűbb és szöbb végeredmény elérése érdekében. Az úgynevezett Daylight System, azaz nappali fény rendszerrel használtam, amely két fényből tevődik össze. Az egyik a Sunlight, azaz napfény a másik az SkyLight, azaz egy úgynevezett égből jövő szóró fény. Miután kiraktam a felülnézeti szerkesztőnézetben ezt a fényt, meghatároztam a fényforrás helyzetét és ezzel a napfény helyzetét. A módosító panelen meghatároztam a fény erőt, színet, a horizont vonal magasságát, elmosottságát, a talaj színet ... Ha még szöbb,

Itt határozható meg a fény erőssége, színe, a horizont magassága elmosottsága a talaj színe ...



Itt határozható meg a mentés hely, Fileformátum, képarány, méret, Frame-szám

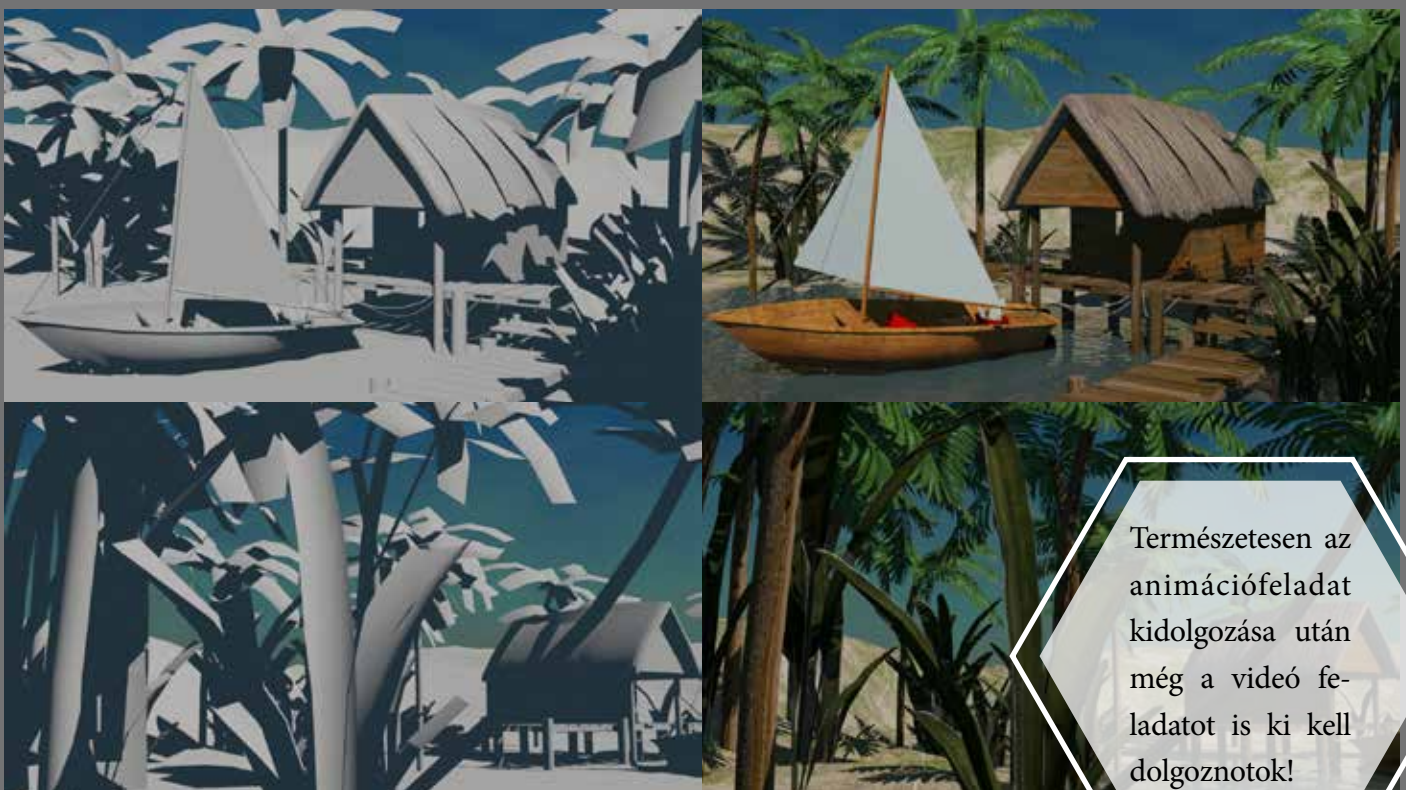
3.6. Renderelés

3.6.1. Render beállítások végrehajtása

A renderelést megelőzően elvégeztem a Render Setup panelen a renderbeállításokat. Megadtam a renderelendő videó hosszát, a videó képarányát és méretét, meghatároztam, hogy milyen File-formátumban, milyen néven és melyik mappába szeretném menteni. Ezt követően elindítottam a renderelést. Az alap Standard képszámítást használtam mivel az alap Standard fényeket használtam korábban, viszont ha más fényeket mondjuk MentalRay fényeket használtam volna akkor a képszámítást is át kellett volna állítanom ezen a panelen MantalRay-re. Én annak érdekében, hogy a számítógépet napközben tudjam használni és ne rendereljen a számítógép több napon keresztül folyamatosan, úgy állítottam be a renderelést, hogy több részletben egyszerre, 200 Frame-enként rendereltem éjszakánként, és a részeket utólag illesztettem össze egy videóvágó programmal.

3.6.2. A renderelés végeztével, az animáció összevágása/ intro és outro készítése

(Ez természetesen mindenkinél változó ezért most nem részletezem, de nektek az előzőekhez hasonlóan ezt a pontot is részletesen ki kellene dolgoznotok!)



Természetesen az animációfeladat kidolgozása után még a videó feladatot is ki kell dolgoznotok!

Képretusálás Adobe Photoshopban


Az Adobe Photoshopban minden eszközünk megvan arra, hogy egy *majdnem* jól sikerült fotóból kis rásegítéssel és javítással tényleg jól sikerült fotót hozzunk létre. Ehhez egyrészt arra van szükség, hogy ismerjük a Photoshop különböző eszközeinek működését, másrészt tudjuk, hogy meddig érdemes elmenni a változtatásokkal. Itt is elmondható az az általános igazság, miszerint nem szabad túlzásba esni, ne változtassuk felismerhetetlenné a fotón szereplő személy karakterét.

Minden arc egyedi és egyéni, így érdemes külön megvizsgálni minden képet szerkesztés előtt, hogy pontosan mivel lehetne javítani rajta. Az oldalt látható fotón például észrevehető, hogy a lány állkapcsa elég markáns, valamint az arc bal oldalán az arcél íve kissé szögletesebbnek hat, mint amit általában a női nemhez tartozó arcéltől remélhetünk. Ezeket mindenképp lágyítanunk kell. Ezen kívül eltüntethetjük a bőrhibákat, alakíthatunk a szemöldök ívén, ami kissé előnytelenre sikeredett. Kissé teltebbre vehetjük a felső ajkát is, valamint a szemeket mindenképpen érdemes kicsit kiphintebbé tenni az alatta lévő „táskák” eltüntetésével - de legalábbis halványításával. Végezetül érdemes lehet a kép színein a nekünk megfelelő irányba módosítani, ezzel kicsit megváltoztatva az egész fotó hangulatát.




Minden módosítást érdemes új rétegre készíteni, hogy ha nem vagyunk elégedettek a részeredménnyel, akkor egy gyors törléssel meg is szabadulhassunk tőle, és elindulhassunk más irányba.

Bőrhibák eltüntetése

Duplázzuk meg az alapréteget a **CTRL+J** billentyűkombinációval! A Helyi javító ecset eszköz segítségével (Sebtapasz ) kezdjük el helyrehozni a bőrhibákat a képen! Ez az eszköz egyszerű ecsetként működik, ha átfestünk vele egy részt a képen, akkor a környező képpontok alapján megpróbálja a program ugyanolyanra alakítani a pixeleket, mint a körülötte lévők. Értelemszerűen például haj közelében emiatt nem is mindig lehet jól használni, mert abból is másolni fog sok esetben. Itt is figyelniünk kell arra, hogy nem kell teljesen sima arcot gyalulni belőle, mintha viaszból lenne, azért maradjon meg a természetes hatása.

Szemöldök

Kézi eszközökkel újrarajzolva nagyon könnyen szaladhatunk bele egy teljesen természetellenes szemöldökbe, így ehhez nagyon körültekintően nyúlunk. Ha nem sikerül, nyugodtan vonjuk vissza a változtatásokat. Ívet módosítani a Szűrők menüpont Cseppfolyósítás parancsa alatt tudunk (többek között). Itt a legfelső maszatoló ujj () lesz a legalkalmasabb eszköz. 3 egyszerű húzással alakíthatunk is rajta, persze az ecsetméretre figyeljünk oda, ha túl nagy, akkor eltorzítja az arcot. Nagyjából az oldalt látható pontokat húzzuk arrébb (1 -> 2, 3 -> 4, 5 -> 6). Ha nem lett jó az eredmény, a Visszaállítás gombot használva visszaállhatunk az eredeti képre, de **CTRL+Z** segítségével egyesével is visszavonhatjuk a műveleteket ebben az ablakban is.



Teltebb ajak, nagyobb szemek

Vastagítsuk meg kicsit a felső ajkat, ami az alsóhoz képest talán túl vékony. Persze itt is tudni kell a határokat, nem célunk sem a feltöltött száj, sem a kacsacsőr létrehozása. Szintén a Cseppfolyósítás alatt található eszközöket fogjuk használni, ám a Maszatoló ujj helyett most a Közelítő eszközt (↔) válasszuk ki!

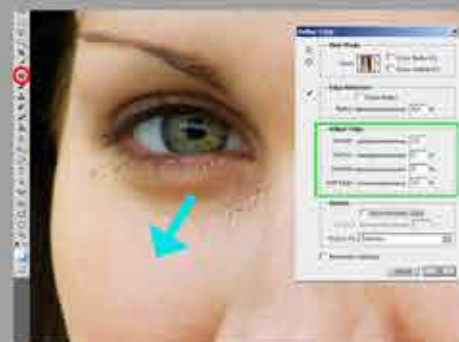


Ez az eszköz az ecset helyének közepén lévő képpontokat fogja arányosan széthúzni a szélei felé, ezzel olyan hatást lehet elérni, mintha nagyítva lenne az a rész. Minél hosszabban kattintasz, annál jobban fog „nagyítani”, de túl nagy változtatás esetén eltorzítja a képet. Óvatosan nagyítsuk meg a képen látható részeken a felső ajkat! Ugyanezen eszköz segítségével a szemeket is kissé nagyobbra, barátságosabbra vehetjük, itt figyeljünk arra, hogy hol található a szemgolyó középpontja, ez legyen középen.

Ez nem esik egybe ezen a képen például a pupilla közepével, így különös odafigyelést igényel. Ha bármelyik nagyítás utáni eredménnyel nem vagyunk elégedettek, semmi gond, töröljük azt a réteget.

Kipihentebb szemek

Jelöljük ki a szem alatti sötét részt a Folt eszköz segítségével! A Kijelölés menüben el tudjuk puhítani a széleit a „Kijelölés és maszkolás” menüpont alatt. Az oldalsó képen zölddel keretezve láthatóak a lágyítás beállításai, értékei ezen a példán. Ezt követően (továbbra is a Folt eszközzel) húzzuk le a kijelölést a világosabb bőrszín felé, ahogy a kék nyíl mutatja. Automatikusan ehhez a színhez fogja igazítani a program kijelölt rész színezetét. Tegyük meg ezt a másik szem alatt is, de hogy ne legyen túl erős a hatás, ezért ennek a rétegnek a Fedettség értékét vegyük le 40-50% környékére.

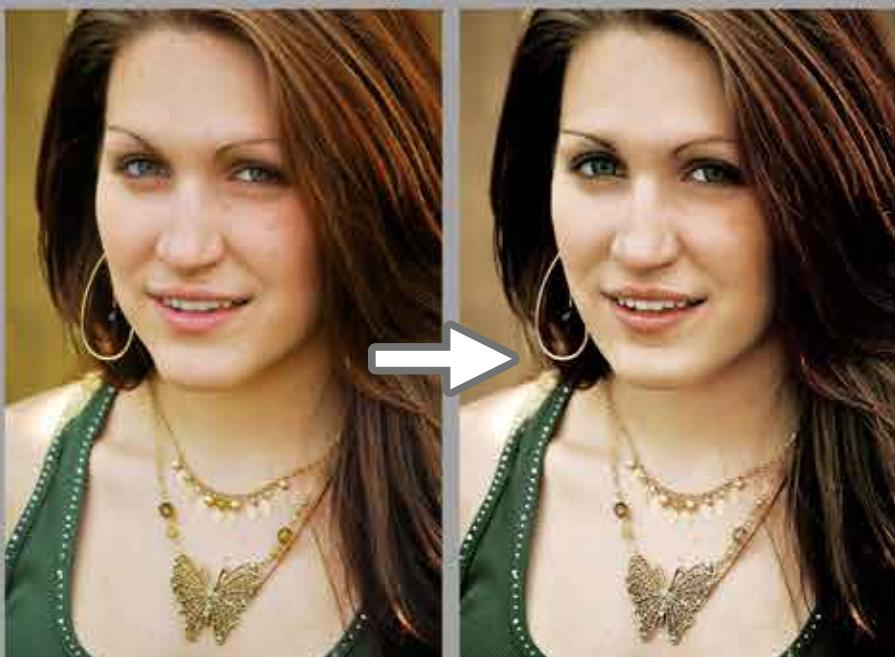


Sziluett lágyítása, színeskorrekciók

Talán legfontosabb rész az arc kerekébbé, nőiesebbé tétele. Szinte lehetetlen lenne lépésről lépésre leírni, hogy pontosan milyen beállításokkal hova kell kattintani, de erre idővel szépen rá lehet érezni. Itt is a Szűrők menü Cseppfolyósítás

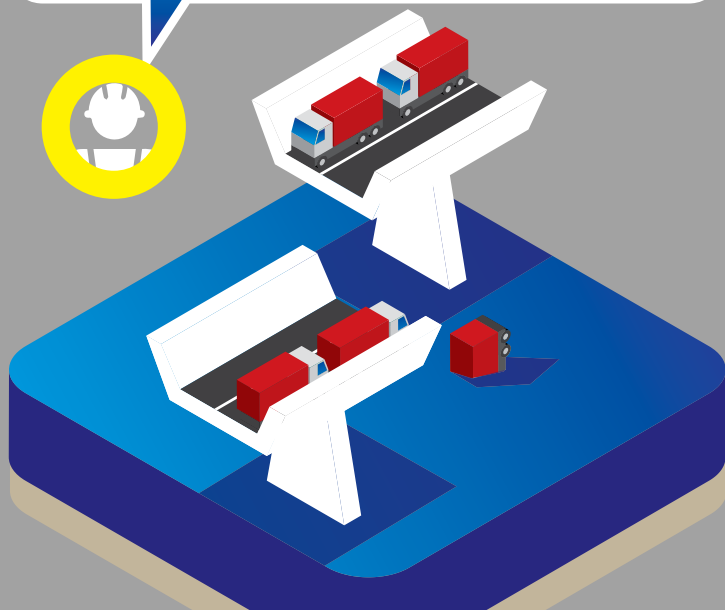
paneljét használtuk, azon belül a Közelítő és a Távollító eszközöket. Az egyik ugye felnagyítja, mint korábban már használtuk, a másik pedig összeszűkíti a pixeleket a kijelölt rész középpontja felé. Ezek segítségével kell kevesebb ívet elérnünk az arc oldalsó vonalán, és az állát kisebbre, szintén kicsit kevésbé szögletesre vennünk. Ha jól sikerült, az eredmény után az eredeti kép ugyanennek a lánynak a gonosz karikatúrájának fog tűnni. :)

A színek módosításához használjuk a Kép menü Színegyensúly, valamint Görbék csúszkáit tetszés szerint.



Hogyan készítsünk izometrikus ábrákat Illustrator programban?

És most nézzük meg hogyan is kell elkészíteni egy IZOMETRIKUS teherautót



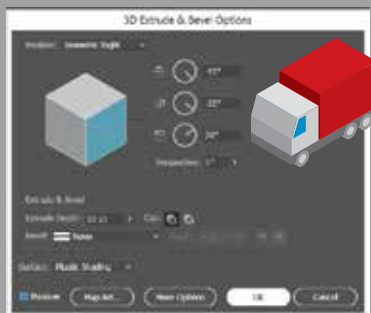
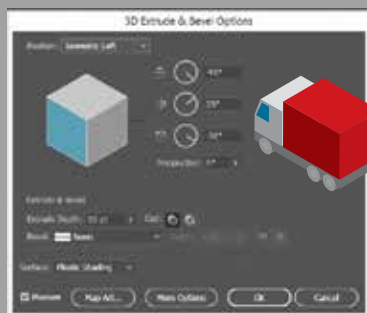
Első lépés készítsd el a következő oldalnézeti képet a teherautóról (alap geometrikus objektumokból)



adjunk neki kitöltő színt **NE LEGYEN KÖRVLONALSZÍN**



Jelöld ki egyben a teherautót majd kattint a felső menüsoron az effect menüre, aztán keresd meg a 3D menüt ott válassz az extrude & bevel lehetőséget, használd a következő paramétereket:



toll eszközzel pótolod a hiányzó részeket ha szükséges és kész.



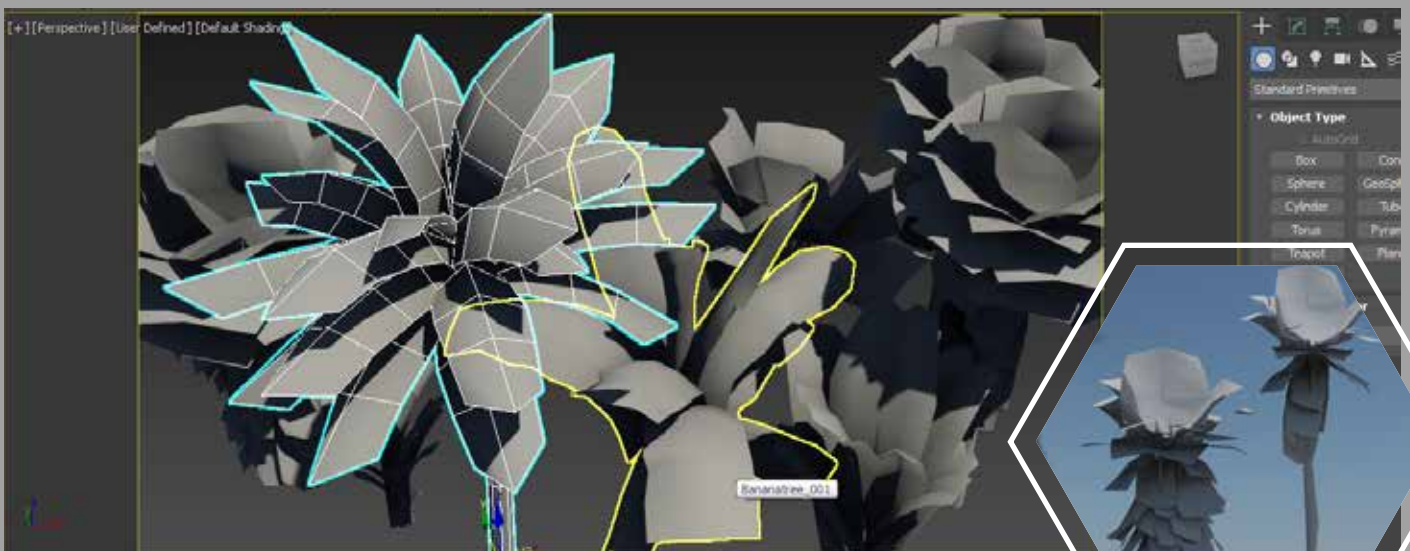


Hogyan készítsünk trópusi növényeket 3ds Max programban?

Növények modellezése

A növények modellezését megelőzően gyűjtőmunkát kellett végezni, az interneten kerestem különböző viszonylag egyszerű szerkezetű trópusi növényeket, melyekről nagyon alacsony poligonosságú modellt készíthetek. A legalkalmasabb növények erre a célra a pálmák, a yucca illetve a banánlevél és társai voltak, ezért ezeket választottam.

A pálmafa törzsét egy Cylinder-ből, hengerből alakítottam ki, a leveleket pedig Plane-ből, mivel közelről nem fog látszani a növény ezért nem szükséges, sőt felesleges a leveleknek vastagságot adni. A banánlevél és a többi növény leveleit a Bend módosítóval meghajlított plane-ekből, lapokból készítettem, majd ezeket másoltam forgattam el, és méreteztem át. Utólag még a kész növényt az FFD 3x3x3 módosító



Hogyan csináljuk?

segítségével meg lehet hajlítgatni, hogy ne legyenek egyformák a növények.

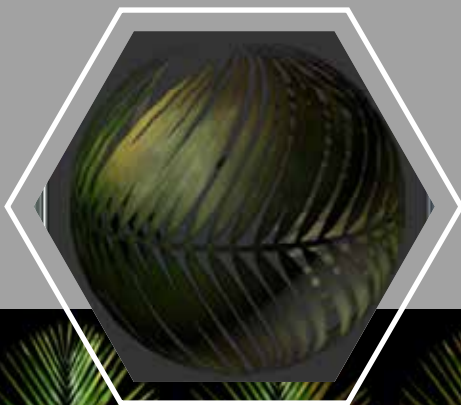
Textúrák megfestése Photoshop-pal

Miután az előző munkafolyamattal elkészültem már csak az volt hátra, hogy Photoshop segítségével tetszőlegesen megfessek a textúrákat. Az internetről töltöttem le a növényekhez a leveleikről képeket és ezeket szerkesztettem át. Minden levélből készítettem több verziót a Diffuse Map csatornára, hogy legyen üde zöld és elszáradt levelem is. Egy-egy maszk réteget is kellett készítenem, hogy a 3ds Max programban, a Material Editor segítségével ezeket a textúrákat az Opacity Map csatornára betöltve maszkolhassam a levelek textúráját. (Erre a csatornára egy fekete fehér képet kell készíteni, a képen a fehér részek láthatóak lesznek a fekete részek pedig teljesen átlátszóakká válnak.) Így a levelek széleinek fodrozását nem kellett lem-

odelleznem, csak a textúrát maszkoltam ki. Majd elmentettem a kész materiálokat (esetleg több verzióban is pl.: színes verzióban a Diffuse Map csatornára, fekete fehér verzióban a Bump Map csatornára, szürke árnyalatosat a SpecularLevel csatornára, és színes verziót a SpecularColor csatornára, hogy ha már maszkoltam a Planeket az átlátszó felületek ne tudjanak megcsillanni a fényben), majd a 3ds Max programban a Material Editor segítségével, a különböző verziójú textúrákat, a megfelelő csatornákra betöltve feltextúráztam a növényeket.

A napfény paramétereinek meghatározása (Daylight System segítségével)

Az animáció elkészítéséhez fizikai szimulációs számítások alapján működő úgynevezett Fotometrikus fényrendszert használtam a még valóságosabb és szebb végeredmény elérése érdekében. A Daylight System-et, azaz nappali fényrendszert használtam, amely két fényből tevődik össze. Az egyik a Sunlight, azaz napfény a másik az Skylight, azaz egy úgynevezett égboltról visszaverődő szórt fény. Miután kiraktam a felülnézeti szerkesztőnézetben ezt a fényt, meghatároztam a fényforrás helyzetét és ezzel a napfény helyzetét. A módosító

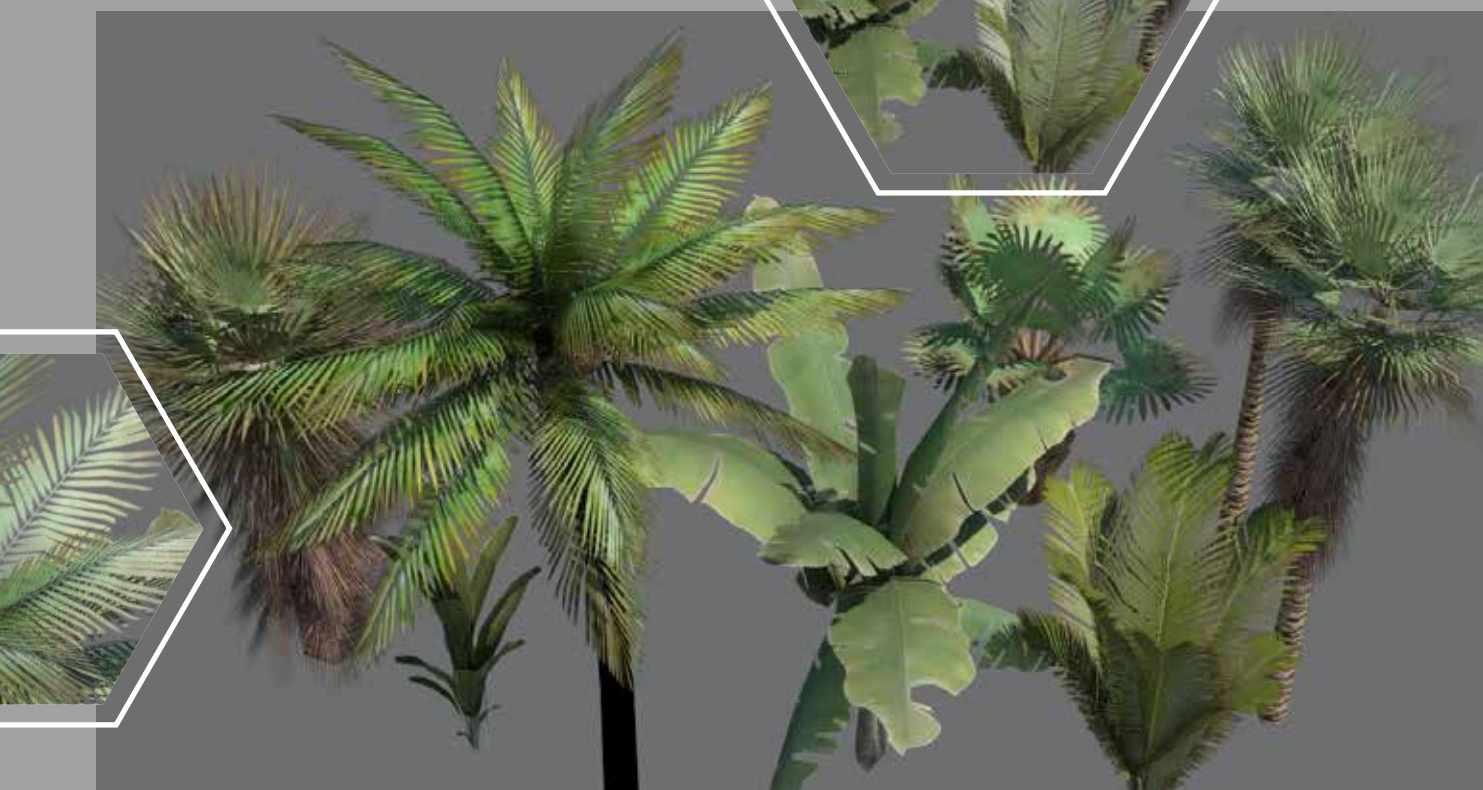


Ha nem akarom hogy a fény megcsillanjon az átlátszó felületeken akkor kell egy fekete fehér kép a Specular Level csatornára is.

A Render Setup-ban határozható meg a mentés helye, File-formátum, képarány, méret, Frame-szám.

panelen meghatároztam a fény erejét, színét, a horizont vonal magasságát, elmosottságát, a talaj színét ... Ha még szebb, valóságosabb fényeket szeretnénk elérni használjuk ennek a fényrendszernek a MentalRay-es verzióját is, viszont ehhez a fényrendszerhez a MentalRay képszámítási rendszert, illetve annak Indirect Illumination fényszámítási rendszerét kell használnom. Így az alapértelmezett kép-, illetve fényszámítási rendszerrel ellentétben a program, a Global Illumination és a Caustic Illumination, azaz a visszaverődő és a kausztikus fényjelenségek bekapcsolásával ezeket is kiszámolta, de mivel ez

nagyon megterheli a számítógép processzorát és nagyon erősen lassítja a képszámítást ezért lehet a gyorsabb megoldást választani, ami a Standard Daylight System-et. Minden esetre a 3ds Max 2018-as verziójától felfelé már egy új képszámítási illetve fényszámítási rendszert használhatunk csak, így ezekben a verziókban már az előzőekben leírtak a modellezést és textúrázást kivéve már nem használhatóak.



Eventus TV

Az Eventus Stúdió viszonylag új dolognak tekinthető az iskola életében, hiszen nem régebbi, mint 2 év. Magának a televíziónak az első mivoltját Táborosi Norbert tanárúr hozta létre 2018 októberben. Bár ekkor még nem úgy funkcionált, mint oktató stúdió, inkább egy kisebb „házi” munkaterem volt, ahol egy-két stúdióbeszélgetés került felvételre. A nagy áttörést a 2019-2020-as tanév jelentette. Ekkor jött képbe Lázár Ferenc tanárúr, akinek a segítségével rohamos fejlődésnek indult a 12-es teremstúdió. Szó szerint egy kis televíziót tudtunk közösen megalkotni oktatás céljából. Első lépésként egy nagy szelektálást végeztünk, hogy megszabaduljunk a felhalmozódott felesleges dolgoktól. Így rengeteg hasznos helyet szabadítottunk fel. Úgy gondoltuk, hogy egy sikeres munkához kell az ösztönzés. Ennek következménye lett egy saját Youtube csatorna, ahol összegyűjtjük a munkáinkat és mindenki számára elérhetővé tesszük. Nevet adtunk a „stúdiónak”, amely a halálából visszatérő bibliai alak nevét viseli: Lazarus. Ez a televízió az Eventus Studio virtuális keze alatt működik. A névvel, amivel dolgozunk minden szabad munkánkon megfigyelhető, amit a stúdió berkein belül alkottunk meg. Ehhez elkészítettem a logót és annak az animációját. Mivel nem a legújabb technika áll a rendelkezésünkre, hanem egy kissé régebbi kamera és hardver setup az, amit segítségünkre van, ezért az egész Lazarus Televízió arculatát a zöld és sárga színek neon mivolta adja meg ezzel is egyfajta retró hatást kelt.



A tanév elején elindítottuk a PacuTalk nevű műsorunkat már a Lazarus Televízió berkein belül. Ez a műsor lényegében egy stúdióbeszélgetés kötetlen tematikával, amit Vásárhelyi Patrik 13 B-s osztálytársam vezet és diákokkal ül le megtárgyalni egy-egy adott témát. Miután belejöttünk a kamerák és a videókeverő kezelésébe megnyílt előttünk a világ. Csinálunk fény és szín tanulmányokat. Kisebb etűd szerű összevágásokat, például egy könnyed gitár játékot. Ezeket a videókat mind élőben kever-

jük, hiszen van 3 kameraképünk, így ezzel időt spórolva „haladhatunk tovább az úton.”



A téliszünet közeledtével jött a második nagy ugrás, hiszen megérkezett egy 3×6 méteres zöld vászon, melynek segítségével egy újabb technikát lehetett elsajátítani, a greenscreen-t. Mi elsősorban Híradó elkészítésére alkalmazzuk ezt a technikát, hogy minél többféleképpen eljuttassuk az érdeklődőknek, a családtagoknak és a diákoknak, hogy mi is történik az intézményünkben. Ehhez elég komoly designelemeket hoztam létre Kálmáné Madarász Tímea tanárnővel közösen. Elkészült a Híradó logója, illetve 3Ds Maxban az intro és a virtuális stúdió. A híradó beindítására egy műsorvezetőre is szükségünk volt, egy casting során Vásári Bálintot választottunk ki, ezzel ő lett a híradó arca. Itt eljutunk a jelenbe, ahol lassan beindul a Kalandvadász nevű minisorozatunk, ahol retro játékokkal játszik Bartl Mátyás, illetve sok más egyedi munkát tudunk a nagyerdeműnek bemutatni az idő előrehaladtával. A fejlődés soha nem áll meg a 12-es terem számára ezzel mindig újabb és újabb kapuk nyílnak ki az éppen ott dolgozó osztályok részére. Várunk minden kedves érdeklődőt és diákot egy közös munkára, amivel mi is bővíthetjük a mi és a látogatóink tudását.

Bontovics András Kristóf (13.B mozgókép)



10 perc Angol

10 perc Angol

Innovation in business

Read a blogpost about being innovative in business to practise and improve your reading skills.

What does it mean to be innovative in business?

In order for a business to survive in today's world, it is important that we regularly review what we are doing and how we are doing it. By considering new ideas and new ways of doing things, and trying to innovate, we can improve on our products/services, increase sales, reduce costs and make our processes more effective and efficient. Innovation is key to increasing profits.

There are several ways a company can be innovative with their products and services. Today we will look at four of them.

1. Using the latest technology to improve your product/service

When we think of innovation, we often think of new technologies. While they might be impressive, we should not use new technologies just because they are available. It is important to consider how the technology can improve our product/service and make a difference to our customer. Companies that produce cars, toiletries, household appliances, etc. often have a large R&D department to work on making their products better.

2. Responding to customer demands by changing what is on offer

By listening to customer feedback, we can get their opinions on how we are doing and find out about what it is that they want. We also need to be aware of changes in customer demands and keep up with the times. When fast-food restaurant McDonald's realised that the market wanted healthier choices, they introduced fruit and salads, while removing the 'super-size' option from their menus.

3. Offering a new product/service to reach new customers

Your business might be doing well, but there is no growth or development and there is a risk that your competitors might take away some of your customers. Innovation sometimes means developing a new product that targets a different market. Although video games were often played by boys, in 2006, video games giant Nintendo introduced the game console Nintendo Wii, successfully targeting girls and older customers with games like Cooking Mama and Brain Training.

4. Changing the way you provide a service

By looking at the changes to the customer's lifestyle and needs, we sometimes realise that there might be better ways to serve them. Customers who do not have a lot of time might prefer to have their food or their shopping delivered to their homes, or they might like to do their banking online rather than in an actual bank.

Not all innovation will bring success to our businesses, but it can give us the opportunity to grow and learn more about what we do and what our customers might want.

Task 1

Fill the gaps with the correct word.

better,development,recent,innovative,customers,aware,demandskonvenient

We need to introduce.....ideas and ways of doing things so that we can improve and grow.

One way of doing this is to look at the most.....technologies and see how they can make our products or services.....

Some companies have a research and.....department that specialises in this.

Another way is to be.....of changes in what our customers want and make sure we offer products or services that meet their.....

A third way of introducing innovation is to develop new products that can help you target new.....

You can also change the way your service is offered to make it more.....for your customers.

Eseménynaptár



Február

| | |
|----------------------------|--|
| 05. (szerda) | Félévi nevelési értekezlet |
| 07. (péntek) 14 óra | Szülői értekezlet 9-13évf. |
| 03-07.(hétfő-péntek) | Blaskó festészeti verseny I. forduló |
| 14.(péntek) | A felvételire, szakvizsgára és érettségire jelentkezés határideje. |
| 19. (szerda) | A felvételi papírok megérkezése az általános iskolákból |
| 19-20-21. (szerda- péntek) | Felvételizők kiértékelése |
| 21.(péntek) | Kommunizmus áldozatainak emléknapja – faliújság |
| 24 (hétfő)-26.(szerda) | Szöbeli készség felmérés (felvételi) |
| 26-28. (szerda – péntek) | Blaskó rajzverseny (II. forduló) |
| 28-ig (péntek) | Jelentkezésszakvizsgára |

Március

| | |
|---------------------------|---|
| 04-05-06 (sz., cs., p.) | Országos Festészeti verseny |
| 06. (péntek) | Országos Vizuális Alkotó Gyakorlat |
| 09. (hétfő) | március 15-i faliújság |
| 11. (szerda) | Merkva László alkalmazott grafikai verseny |
| 13.(péntek) | Megemlékezés 1848. március 15-ről |
| 15. (vasárnap) | Koszorúzás |
| 16.(hétfő) | Ideiglenes felvételi jegyzék nyilvánosságra hozatala |
| 16-20 (hétfőtől-péntekig) | Szintvizsgák 9. és 13. évfolyam |
| 26.(csütörtök) | Az OH megküldi a közép fokú intézményeknek a jelentkezők listáját |
| 26-27 (csütörtök, péntek) | Országos Rajzverseny |

Április

| | |
|-----------------------|---|
| 02.(csütörtök) | Blaskó János-verseny díjkiosztása |
| 06. (hétfő) | Házi versmondó verseny |
| 07. (kedd) | Holokauszt áldozatainak emléknapja |
| 08.(szerda) | Az ideiglenes felvételi rangsor megküldése |
| 09-14.csütörtök-kedd) | Tavaszi szünet |
| 15. (szerda) | Tavaszi szünet utáni első tanítási nap |
| 15. (szerda) | Jelentkezés érettségi előkészítőre 10. és 11.évf. |
| 16. (csütörtök) | 13.évf. szakvizsga prezi |
| 23. (kedd) | OH megküldi a jelentkezők végleges listáját |
| 27. (hétfő) | 12-13-14. évfolyam és osztályozó konferencia |
| 30.(csütörtök) | Felvételi eredmények kihirdetése |
| | Ballagás 10 órakor |

Május

| | |
|------------------------|--|
| 01. (péntek) | Munkaszüneti nap |
| 04-22.(hétfő- péntek) | Érettségi – írásbeli |
| 04-08.(hétfő – péntek) | Kis érettségi 11. évf. 9.-10. évf. témahét |
| 11-22. (hétfő-péntek) | Rendkívüli felvételi eljárás kiírása |
| 18. (hétfő) | Projekt nap 9. évf. |
| 27. (szerda) | Kompetenciamérés 10. évf. |

Június

| | |
|--------------------------|---|
| 01. (hétfő) | Pünkösöd |
| 02-03. (kedd-szerda) | Szakképesítő vizsga |
| | 13-14. évfolyam |
| 04. (csütörtök) | Nemzeti összetartozás napja |
| 10-11.(szerda-csütörtök) | Osztálykirándulás |
| 15. (hétfő) | Utolsó tanítási nap, tanévzáró |
| 17.(szerda)- 26.(péntek) | Érettségi – szóbeli |
| 16-26 (kedd-péntek) | 10-11. évfolyam nyári szakmai gyakorlat |