



HÉT	TANANYAG	SEGÉDANYAG/MEGJEGYZÉS
	Adobe XD alapok	
1	Tűz- és balesetvédelem, gépterem rendje, bemutatkozás, előző évi ismétlés	
2	Webdesign bevezetés, Adobe XD bemutatása, Új projekt	
3	Bevezetés a design szemléletbe	
4	Közös vonások az Illustratorral-Photoshoppal, különbségek átbeszélése	14-ben tanultak felelevenítő házi feladat
5	Artboard, Shapes, Pathfinder és hozzá kapcsolódó gyakorlati feladat	
6	Colors, Gradient, Text Tool és hozzá kapcsolódó gyakorlati feladat	
7	Pen Tool, Repeat Grid és hozzá kapcsolódó gyakorlati feladat	
8	Mask és Drop Shadow és hozzá kapcsolódó gyakorlati feladat	Beadandó feladat
	Projektmunka	Osztályzásra kerül
9	Weboldal/Applikáció tervezése az eddig tanult eszközökkel	Ezekon órákon egy összetettebb design-t fogunk megvalósítani, ha valaki vállalja hogy a készített tervet le is kódolja, legalább 4 állapotban responszívan natív html-css-javascript segítségével (mobil, tablet, kis és nagyképernyő) az szorgalmi feladatért még egy 5-öst kaphat
10		
11		
12		
	Preview és Prototype	
13	Komponensek logikája xd-ben Parent-Child hierarchia, Preview Events	
14	Transform és 3D effect komponensekkel	
15	Prototype készítés	
16	Projektmunka prototype nézetben (a hónapban tanultakkal kiegészítve)	Munka osztályzása
	Multimédia prezentálás	
17	Photoshop felelevenítő óra	
18	Photoshop Mock Up használata	
19	Adobe XD prezentáció készítése	Kiadott feladat otthoni feladat: Választott technológiából prezenetáció tartása
20	Gyakorlás (eddig tanultakkal kapcsolatban kérdések)	
21	Prezentációk hallgatása	A prezentációkra jegy jár
22		
23		
24		



	Vizsgamunka felkészítő	
25	Vizsgamunka Wireframe terv	
26	Vizsgamunka UI design	
27	Vizsgamunka logo és arculat	
28	Vizsgamunka banner, gombok, egyéb egyéni kérések	Vizsgamunka terv jegy
	Vektorgrafikus mozgóképek	
29	Pixelgrafikus animáció átismétlése Photoshopban 14. évfolyamról, SVG logikája, svg kóddal és grafikai programmal	
30	Adobe After Effects gyorsítaláló, Bodymovin működése és felhasználása	Beadandó jegy
31	Évzárás	



HÉT	TÉMA	FORMA	MEGJEGYZÉS
4	14-ben tanultak felelevenítő házi feladat	házi feladat	
8	Gyakorlati feladat az eddig tanult eszközökből	beadandó	
12	Projektmunka	órai munka	
16	Projektmunka prototype nézetben	órai munka	
24	Választott technológia prezentáció	prezentáció	
23	Vizsgamunka terv jegy	beadandó	
36	Mozgóképf	beadandó	

***Grafika***

A témakör oktatásának célja, hogy gyakorlati példákon keresztül megismertesse a tanulókat egy elterjedt grafikus szerkesztőprogrammal, melyet elsődlegesen rastergrafikus képek létrehozására, szerkesztésére fejlesztettek.

- A grafikus szerkesztőprogram telepítése, a felhasználói felület felépítése.
- Kijelölő eszközök fajtái, beállításai, kijelölési technikák.
- Rajzoló eszközök fajtái, jellemző paramétereik.
- Átalakító eszközök fajtái, beállításai.
- Színkezelő és speciális eszközök (pl.: pipetta).
- Rétegek ablak felépítése, elemei.
- Maszkok fogalma, fajtái (rétegmaszkok, csatornamaszkok)
- Színterek fajtái, jellemzői. Fedési módok fajtái. Átlátszóság.
- Retusálási technikák (tónusok, elszíneződések, hibák javítása)
- Képek készítése kitöltő eszközökkel.
- Javasolt képszerkesztő alkalmazások: Gimp, Photoshop