

Miért a Creative Cloud?

Az **ADOBE** napjainkban a kreatív szakmákat átfogóan támogató szoftverfejlesztő cég. A cég nevét az amerikai Coloradoban található patakról kapta, amely az alapító háza közelében folyik. A felhasználók számára előny a gyors hozzáférhetőség, a folyamatos frissítések azonnali elérhetősége és az online támogatások. A hátrány, hogy az Adobe-alkalmazásokra egyesével fizethet elő, vagy az összes alkalmazásra kell előfizetni – igaz, három átlagos alkalmazás esetén az előfizetés kedvezőbb.

Akinek van **Adobe Creative Cloud** előfizetése, annak van **BEHANCE** fiókja is. Ez azért fontos, mert a **BEHANCE** egy, a kreatív szakmákat átfogóan reprezentáló közösségi oldal, ahol lehetőség van az online megjelenésre, követni lehet a legújabb trendeket, inspirálódni lehet mások munkáiból és szakmai ismerettségüket lehet kötni, másokkal együttműködve tervezni, alkotói közösséget létrehozni, munkát keresni, és álláshirdetést feladni. Egy új **BEHANCE** profil létrehozásához szakmai önismeretre van szükség.

BORSI FLÓRA: “Néhány feltöltött kép alá betűzdelte hashtag pedig elég volt ahhoz, hogy Flóra önportréi eljussanak a világvezető képszerkesztő és fényképfeldolgozó szoftvercégehez. Húsz éves volt, amikor jött egy levél az Adobe Photoshoptól, hogy szeretnék vele reklámozni a 2014-es verziót. Bár az együttműködésért kapott összegről nem beszélhet, máig kötetlen formában együtt dolgozik a céggel.”



creative cloud

Miért a Creative Cloud?

Az **NFT (non-fungible token)**, azaz **nem helyettesíthető zseton** 2017 óta létezik, működése a Ethereum kriptovaluta blokklánc technológiáján alapul. Az **NFT** képhez, animációhoz, videóhoz, hangfájlhoz kapcsolt kódsor, mely az eredetiség igazolására szolgál. Eladóként korlátozhatjuk a darabszámot sorszámmal ellátva az **NFT**-t, a vásárló pedig Ethereummal licitálhat a tartalomra. A blokkláncokkal a digitális térben is megoldhatóvá vált, hogy valami egyedi és megismételhetetlen legyen, mert digitális egységek rögzítik a lenyomatot, a tranzakció idejét, a tulajdonost, a szerző-dést, s mindez nyilvános és visszakövethető.

A **BEHANCE** állásajánlatai szakmák szerint vannak csoportosítva, így pontos képet ad arról, hogy jelenleg mely területeken van lehetőség elhelyezkedni, illetve munkához jutni. A pályakezdők tekinthetik ezt a listát egyfajta segédletnek, amely alapján eldönthetik, hogy a kreatív szakmákon belül mely irányba képezzék magukat tovább, illetve melyik területen szeretnének majd elhelyezkedni. De itt válik érthetővé, hogy egy adott kreatív szakmában mely programok szükségesek az érvényesüléshez. A UI/UX szakterületen az Adobe XD, az Illustrator, a Photoshop, az After Effect, a Dreamweaver és az Animate programok felhasználó szintű ismerete alapfeltétel egy állás betöltéséhez. A UI/UX a múlt század 90-es éveiben még teljesen ismeretlen fogalom voltak. Ezt a szakterületet az online megjelenést segítő technikai fejlődése hozta létre. A UX (user experience) design a felhasználói élmény tervezését jelenti. A UI (user interface) design feladata ezen belül, hogy olyan felhasználói felületet tervezzen, ami megragadja a figyelmet és élménnyé teszi az oldal vagy az app használatát. Szakértői feladatai között találjuk a grafikák, ikonok, animációk tervezését, rajzolását, betűtípusok kiválasztását, interakciós elemek kidolgozását, alapvetően a színvilág megtervezését.

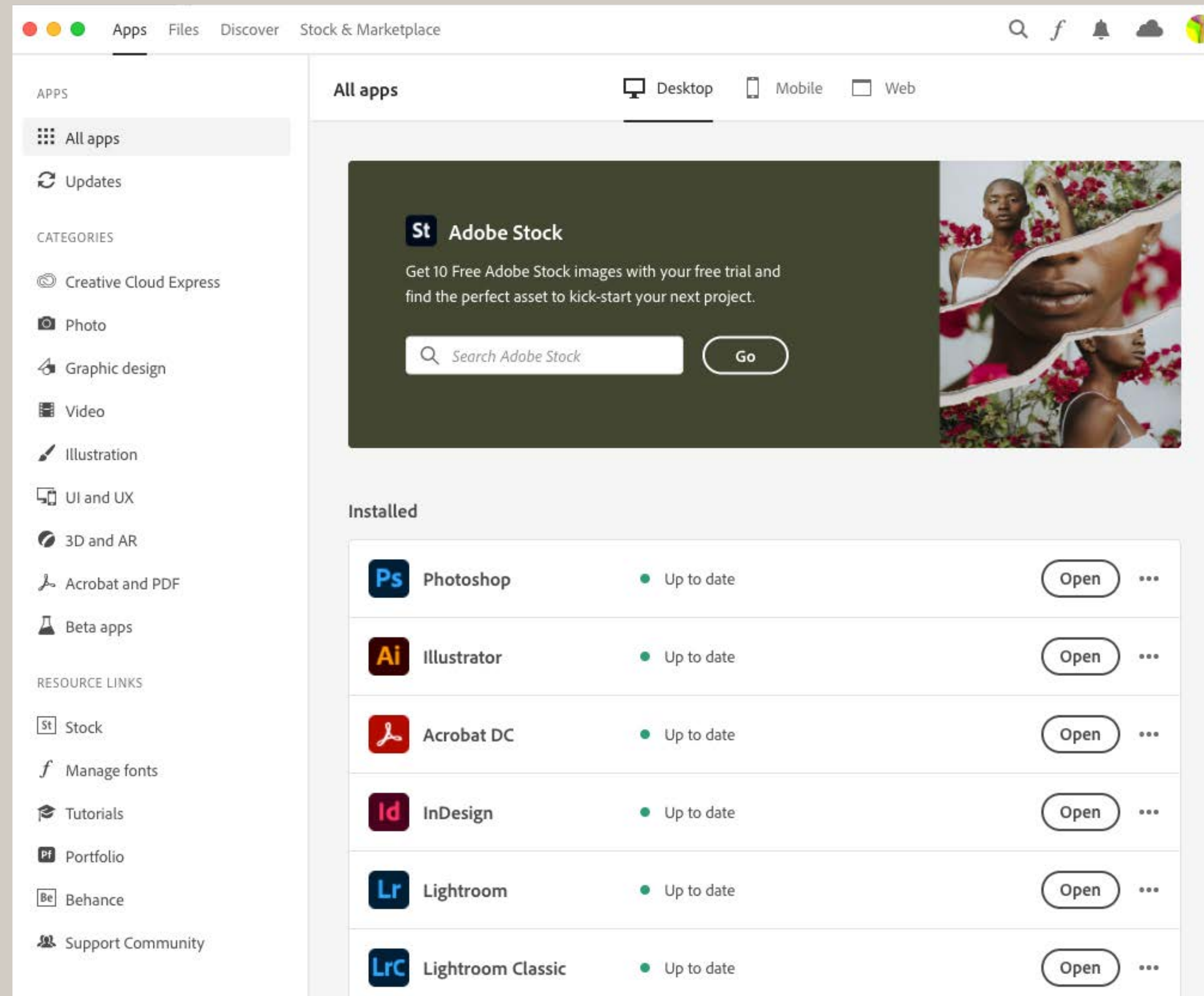


POPULAR	ALPHABETICAL
All Creative Fields	#
Architecture	3D Art
Art Direction	3D Modeling
Branding	3D Motion
Fashion	A
Graphic Design	Advertising
Illustration	Advertising Photography
Industrial Design	Animation
Interaction Design	App Design
Motion Graphics	Apparel
Photography	AR/VR
UI/UX	Architecture
Web Design	Architecture Concept
	Architecture Photography
	Architecture Visualization

creative cloud

Miért a Creative Cloud?

A különböző kreatív programok között szakmai szempontból nagy az áthallás. Egy jó tervezőgrafikus, aki profi módon használja az Illustrator, InDesign és Photoshop programokat, megfelelő hozzáállással átképezheti magát tervezőgrafikusból interaktív dizájnerré és UI tervezővé. Ez utóbbi napjainkban az egyik legjobban megfizetett szakterület. Az Adobe programok profi szintű ismerete a szakképzést követően megkönnyíti a munkához jutást. Az **Adobe Creative Cloud** desktop alkalmazás nyitó oldalán a kreatív szakmákhoz nélkülözhetetlen programok listája látható. Az oktató videók és támogatói közösség nagy segítség a programok elsajátításához. Innen is elérhető a **BEHANCE**, illetve a **Portfolio**. Ez utóbbi egy egyszerűen kezelhető online tartalomszerkesztő, amely segítségével egy weboldalon lehet bemutatni a legjobb munkákat. A **Portfolio** mellé remek kiegészítő a **Lightroom**, amellyel albumokba rendezhetjük és megoszthatjuk a fotóinkat.



creative cloud

OKTATÓ VIDEÓ

PORTFOLIO

LIGHTROOM

Miért a Creative Cloud?

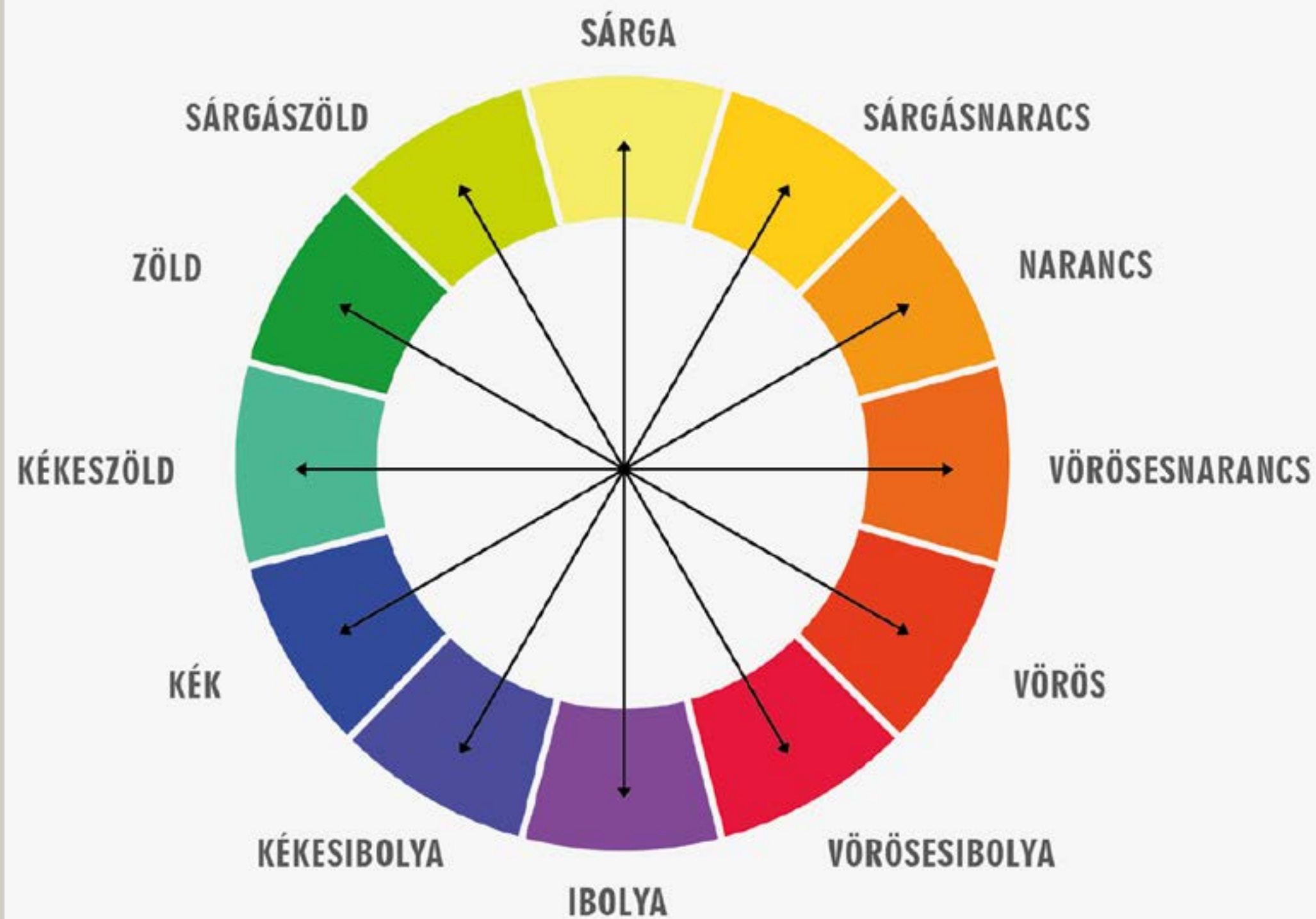
Az iskolánk jelenleg a szakképzés időtartamára hozzáférést biztosít a Creative Cloud programokhoz a művészeti szakos tanulók részére. Ez azt jelenti, hogy minden művészeti szakos tanulónak két évig van lehetősége használni a programokat. Megfelelő hozzáállással és szorgalommal ennyi idő alatt be lehet kerülni a kreatív szakmák online világába, és mindenkinek megvan a lehetősége, hogy a legjobb tudása szerint alakítsa ki a saját kis arculatát, szakmai portfólióját. Ezzel kapcsolatban számomra a legnagyobb probléma, hogy a diákok az iskolai e-mail címmel lesznek regisztrálva az Adobe felületére, ami a tanulói jogviszony megszűnése után a fiókkal együtt törlésre kerül. Így a tárhelyre feltöltött munkáik elvesznek. A problémát úgy lehet megoldani, hogy a tanulókat a saját e-mail címükkel kéne regisztrálni, és csak az előfizetést kell a tanulói jogviszony megszűnése után lemondani. Ebben az esetben a felhasználói fiók és a tartalma megmarad, és a tulajdonos döntheti el, hogy mihez kezd vele a jövőben. Ez a megoldás biztosan tovább növelné az intézményünk jó hírét.

- Mert sokféle eszközzel támogatja az online megjelenést és az önmarketinget
- Mert nemzetközi szinten enged betekintést a kreatív szakmák világába
- Mert egy jó lehetőség a folyamatos szakmai önképzésre és fejlődésre
- Mert a tartalma maximálisan beépíthető a művészeti szakok tanterveibe

Igaz, hogy a tanításban minden nap használjuk a Creative Cloudot, de biztos, hogy messze nem használjuk ki teljesen a benne rejlő lehetőségeket. Egy évvel ezelőtt a fotós szakon például szégyen szemre power pointban kellett összerakni az év végi értékelésre a prezentációt. Pedig a Creative Cloud számtalan prezentációs lehetőséget biztosít. Csak az InDesign-ből háromféle módon lehet exportálni egy kiadványt. Offline változatban nyomdai PDF formátumban, online változatban pedig interaktív PDF és publish online módon. De ott van a Lightroom és a Portfolio, amely szintén nagyon jó megoldást nyújthat a problémára. Részemről az online megjelenést beépítettem az óratervekbe, és az egész tanévben folyamatosan megjelenik a feladatokban, illetve éves feladatként ki van adva egy Portfolio weboldal létrehozása a legjobban sikerült órai munkákból.

a színek

KOMPLEMENTER SZÍNPÁROK



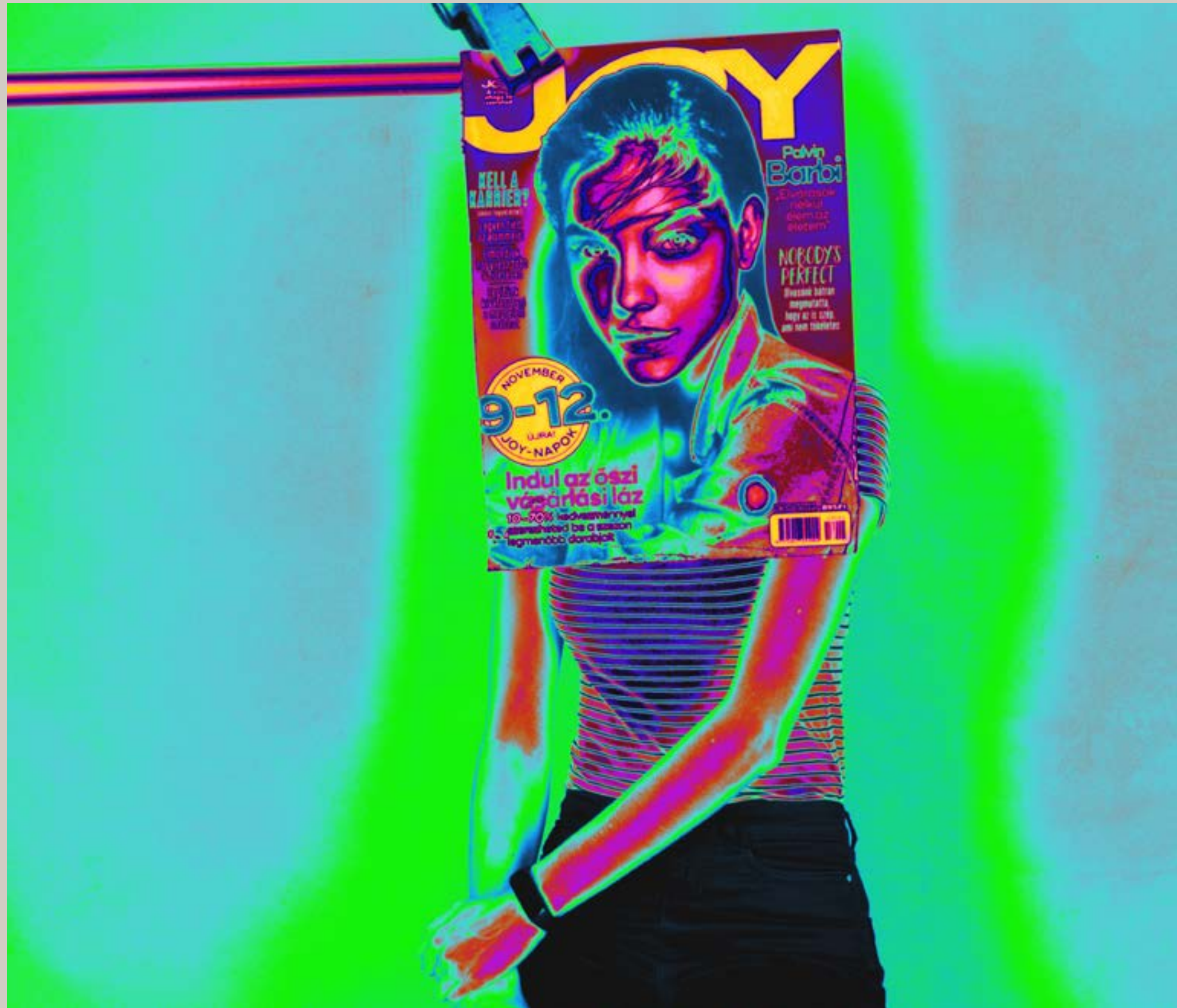
Öt tárgyat tanítok az iskolában. Felvételnépszerű stúdió, utómunka, tervezés gyakorlat, tervezés elmélet, vizuális tervezés elmélete.

A vizuális tervezés tárgy témakörei a SZÍNTAN (színtani alapfogalmak; a színlátás alapjai; az összeadó, kivonó és autotípiái színkeverés; színrendszerek alapismerete, RGB, CMYK, CIELab); és a TIPOGRÁFIA (tipográfiai alapismeretek; a tipográfia építőelemei a betű, a sor, a sorcsoport, a vonal, a folt, a díszítőelemek, az illusztráció; tipográfiai hatáskeltők (kontraszt, ritmus, kimozdítás, ellenpont, szimmetria); tipográfiai arányok).

A tervezés és a tervezésemélet tárgy témakörei pedig az önálló képi gondolkodásra nevelés; síkkompozíciós gyakorlatok; színkompozíciós gyakorlatok; térkompozíciós gyakorlatok; különböző ábrázolási lehetőségek, stílusok, képi nyelvek, ezek alkalmazási területei; stilizálás, feldolgozás, átírás, elvonatkoztatás; illusztratív, dekoratív feladatok; az absztrakt gondolkodás fejlesztése; betűk, feliratok, plasztikus papírkonstrukciók készítése manuális eszközökkel.

Az óratervekben és a feladatokban a gyakorlathoz kapcsolom az elméleti tudást. A színelmélethez a színes textúra és a leporelló tervezési feladat kapcsolódik.

a színek



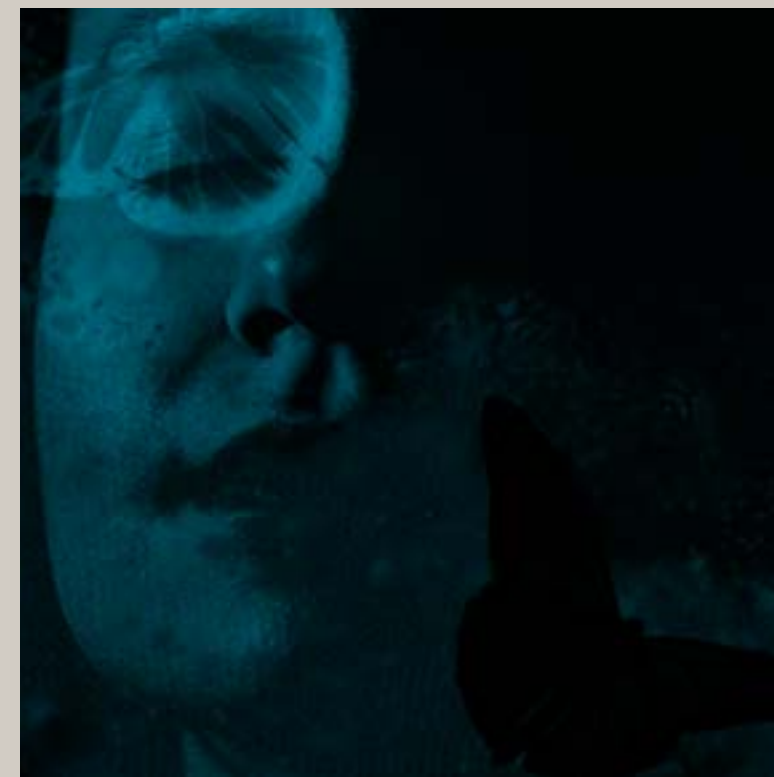
A színes textúra feladat az aditív színkeverésre épül, amely a digitális képképzés alapja. A feladat megoldása közben megtanulják kezelni a photoshop színcsatornáit és átváltani a különböző színrendszerek között. A feladat első részét szürkeárnyaltos színmódban kell elkészíteni. Ugyarról a fotóról kell három különböző szürkeárnyaltos képet készíteni. A feladat második része, hogy egy új RGB színmódban megnyitott kép színcsatornáiba helyezték bele a szürkeárnyaltos képeket.

A leporelló feladat második féléves feladat, mert sokkal összetettebb, mint a korábbiak. A leporelló egy háromrét hajtott papírlap, amely megáll az asztalon, és így térbeli kiterjedése is lesz. A kivitelezéshez ki kell nyomtatni, amelyhez megfelelő ismeretekre van szükség. A leporellót InDesign programban kell összerakni. Ez a feladat egyfajta prezentációs gyorstalpaló is, mert ugyanazt a grafikát háromféle mutációban is be kell mutatni. Kinyomtatva és összehajtva, interaktív PDF-ben és online változatban is.

kollázs és montázs



A feladat egyik célja, hogy megtanulják bátran felhasználni a saját fotójukat más feladatokhoz is. A portré alapvilágításokkal párhuzamosan adom ki a feladatot. A tervezés tárgy témaköreihez kapcsolódó feladat (különböző ábrázolási lehetőségek, stílusok, képi nyelvek, ezek alkalmazási területei; stilizálás, feldolgozás, átírás, elvonatkoztatás; illusztratív, dekoratív feladatok). Az elméleti részhez külön prezentációt adok, a gyakorlati kivitelezésben pedig szabad kezet kapnak. Technikai megkötés nincs. Alkalmazhatnak grafikai programokat és effekteket, vagy manuális megoldást, és keveredhet is a kétféle technika. Például kinyomtatott képen manuális beavatkozás (ráfestés, gyűrítés) és azt újra lefotózni; táblagép, laptop vagy telefon kijelzőjén látható kép kiegészítése papírból kivágott formákkal, és azt lefotózni; projektor, vetítógép alkalmazása; az eddig tanult grafikai effektek alkalmazása és azok keverése egymással; nagyítás, kicsinyítés, torzítás.



Tank juh!