



UniLab - გრაფიკული დიზაინი

სასწავლო კურსის სტატუსი	სასერტიფიკატო კურსი (საბაზისო)
კრედიტების და საათების რაოდენობა	საკონტაქტო საათები: • ლექცია - 16 (2 სთ) • პრეზენტაცია, ფინალური პროექტების წარდგენა (2 საათი) • სულ საკონტაქტო საათი: 32 სულ დამოუკიდებელი სამუშაო პერიოდი - 1 თვე: საკონსულტაციო შეხვედრა: 3 (2 საათი, სულ 6 საათი)
ლექტორი	ელენე არაბული საკონტაქტო ინფორმაცია: e-mail: elene.arabuli@iliauni.edu.ge
სასწავლო კურსის ფორმატი	ინტერაქტიული ლექცია, ინდივიდუალური და ჯგუფური მუშაობა, დისკუსია, პრაქტიკული სამუშაო. • ლექციები იქნება პრაქტიკული ხასიათის • გაკეთდება ყველა ლექციის ვიდეო ჩანაწერი • კურსი დაყოფილია 4 ბლოკად. თითოეული ბლოკი შედგება 3 ლექციისა და ერთი შუალედური პროექტისგან • კურსის ბოლოს იქნება დამოუკიდებელი სამუშაო პერიოდი ფინალური პროექტისთვის მოსამზადებლად
სასწავლო კურსის მიზანი	დღეს ადამიანებს, საკმაოდ დიდი მოცულობის ინფორმაციასთან გვაქვს შეხება, შესაბამისად, არ გვრჩება დრო რომელიმე ერთი ინფორმაციის წყაროზე კონცენტრაციისთვის. სწორედ ამიტომ, მნიშვნელოვანია ჩვენი სამიზნე აუდიტორიისთვის ინფორმაციის მიწოდების სწრაფი და გამორჩეული ხერხი მოვძებნოთ. კომპლექსური იდეა, შეიძლება მხოლოდ ერთი გრაფიკული გამოსახულებით გამოიხატოს, რაც პირდაპირ ეხმაურება გრაფიკული დიზაინის დანიშნულებას. ვიზუალურ კომუნიკაციას, რომელიც, ძირითადად, ტექსტისა და სურათის ოსტატური და ჰარმონიული კომბინირებით დგება. სწორედ ამიტომ მიიჩნევენ გრაფიკული დიზაინის პროდუქტებს,



	ინფორმაციის გადმოცემის, ერთ-ერთ, ყველაზე სწრაფ და ეფექტურ საშუალებად. კურსი პრაქტიკული ხასიათისაა და კურსის განმავლობაში მსმენელები Adobe Photoshop-სა და Adobe Illustrator-ში იმუშავენ. კურსის განმავლობაში მსმენელები რეალურ პროექტებზე იმუშავენ და თავად შექმნიან ისეთ პოლიგრაფიულ პროდუქტებს, როგორიცაა პლაკატი, ბანერი, ბუკლეტი და სხვა.
--	---

სწავლის შედეგი	კურსის გავლის შედეგად სტუდენტებს ეცოდინებათ: • 1. Adobe Photoshop-ში გამოსახულების დამუშავება; • 2. Adobe Illustrator-ში გრაფიკული პროდუქტის შექმნა და დამუშავება; • 3. პოლიგრაფიული პროდუქტის შექმნა და დასაბეჭდად გამზადება.
-----------------------	---

#	სასწავლო კურსის შინაარსი	ძირითადი მიგნებები
ბლოკი 1	კომპიუტერული გრაფიკა	
ლექცია 1	1. რა არის გრაფიკული დიზაინი/ისტორია. 2. გრაფიკული დიზაინის ინსტრუმენტები. 3. პროგრამების და ფორმატების შედარება. 4. ვექტორული და რასტრული გრაფიკა. 5. Photoshop-ის პარამეტრების მოდიფიცირება, სამუშაო გარემოს მორგება. 6. მარტივი სელექშენ თულები	• გრაფიკული დიზაინი, • ვექტორული გრაფიკა, • ai,svg, pdf, eps. • რასტრული გრაფიკა, • psd, tiff, png, giff, jpeg. • პიქსელი • რეზოლუცია • dpi, ppi • bit depth
ლექცია 2	1. ვიზუალური კომუნიკაციის საშუალებები / დიზაინერის მოვალეობები.	



	2. ვიზუალური კომუნიკაციის უპირატესობები. 3. კომუნიკაციის მიზანი. 4. photoshop-ში საბეჭდი ფორმატის შემუშავება, ბლიდის გამოყენება. 5. შეიფ თული	
ლექცია 3	1. რითაჩის ინსტრუმენტები 2. კლონირება 3. დაზიანების აღდგენა 4. ფილტრები 5. ობიექტის დამუშავება, კორექტირება, ფერის ცვლილება. 6. ობიექტის მართვა, აღდგენა ან ამოჭრა უკანა ფონიდან.	
ლექცია 4	შუალედური პროექტი 1 - შერჩევის მე-2 ეტაპი	
ბლოკი 2	ომპოზიცია	
ლექცია 5	1. გრაფიკული ბადის გამოყენება და მისი მნიშვნელობა, პოლიგრაფიულ თუ ინტერფეის დიზაინში. 2. კომპოზიციის დატვირთვა (ჩარჩო, თეთრი სივრცე...) 3. სიმეტრიული ბალანსი, ფოკუსის წერტილი, ოქროს შუალედი - მანიპულაცია ობიექტების, 4. ფენების ერთმანეთზე დადების რეჟიმი 5. გამოსახულების კადრირება სასურველ ზომაზე	• კომპოზიცია • პროპორცია • გრიდი • ბლიდი • მარჯინი
ლექცია 6	1. სახატავი თულის გამოყენება 2. პატერნის და ბრაშის შექმნა 3. ბრაშის ატრიბუტები 4. ფილტრები fx 5. მასკა	
ლექცია 7	1. ტრენდული სტილები 2. Channels-ის მნიშვნელობა და ფუნქცია	



	3. გლიჩის ეფექტით შემუშავებული გიფი 4. გიფის შექმნა timeline / frame	
ლექცია 8	შუალედური პროექტი 2	
ბლოკი 3	ერი	
ლექცია 9	1. როგორ ვხედავთ ფერებს / სიმბოლიკა 2. ფერთა ჰარმონიის თეორია 3. ფერების ბორბალი, ფერების მოდელები 4. CMYK / RGB, გამოყენების სფეროები 5. ფერების ბიბლიოთეკის შექმნა. 6. ფერების კორექცია (level, curve, Hue-saturation, black-white, contrast...) 7. გაღიაება, დამუქება, ფერის ინტენსივობა.	• rgb • cmyk • hex
ლექცია 10	1. illustrator-ის ინტერფეისის გაცნობა 2. ფორმატის შექმნა, შენახვა, ცვლილება 3. მარტივი გამოსახულებების შექმნა 4. პარამეტრების მოდიფიცირება, სამუშაო გარემოს მორგება 5. layers-ის და artboards-ის მნიშვნელობა	
ლექცია 11	1. სახატავი ხელსაწყოთა გამოყენება, მხების მართვა 2. კლიპარტის აწყობა 3. ფერების ბიბლიოთეკის შემოტანა, შენახვა 4. gradient-ის გამოყენება	
ლექცია 12	შუალედური პროექტი 3	
ბლოკი 4	იპოგრაფია	
ლექცია 13	5. შრიფტის ისტორია და მისი სტილები 6. შრიფტთან და ტექსტურ ობიექტებთან მუშაობა 7. შრიფტის შერჩევა 8. შრიფტის ობიექტად გადაქცევა და	• ტიპოგრაფია • შრიფტი • ფონტი



	მოდულიზაცია 9. ტექსტის ატრიბუტები 10. შრიფტის დაყენება	• შრიფტის კლასიფიკაცია • დისფლუი შრიფტი • ტექსტ შრიფტი • ფონტის ნონა • ტექსტის სწორება • კერნინგი • ლიდინგი • თრეპინგი • ოტფ, ტტფ
ლექცია 14	1. საბეჭდი ფაილის მომზადება 2. გრაფიკული ბადის გამოყენება და მართვა 3. მასკის გამოყენება 4. Mock-up-ის გამოყენება 5. ნამუშევრების სწორად შეფუთვა	
ლექცია 15	1. პროდუქტ აიქონების შექმნა, მატერიალ დიზაინის წესების დაცვით 2. Mesh tool, Blend tool, Perspective Grid tool, envelope distort. 3. ტრანსფორმაციის ხელსაწყოები 4. სივრცითი გამოსახულებების შექმნა 5. ეფექტების გამოყენება - სტილური	
ლექცია 16	შუალედური პროექტი 4	
	ფინალური პროექტი	