



UniLab - გრაფიკული დიზაინი

სასწავლო კურსის სტატუსი	სასერტიფიკაციო კურსი (საბაზისო)
კრედიტების და საათების რაოდენობა	საკონტაქტო საათები: <ul style="list-style-type: none">• 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. <ul style="list-style-type: none">• 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



	<p>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.</p> <p>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, როგორცაა პლაკატი, ბანერი, ბუკლეტი და სხვა.</p>
--	---

სწავლის შედეგი	<p>კურსის გავლის შედეგად სტუდენტებს ეცოდინებათ:</p> <ul style="list-style-type: none">• 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	<ol style="list-style-type: none">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	<ul style="list-style-type: none">• გრაფიკული დიზაინი,• ვექტორული გრაფიკა,• ai,svg, pdf, eps.• რასტრული გრაფიკა,• psd, tiff, png, giff, jpeg.• პიქსელი• რეზოლუცია• dpi, ppi• bit depth



ლექცია 2	<ol style="list-style-type: none">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	<ol style="list-style-type: none">1. რითაჩის ინსტრუმენტები2. კლონირება3. დაზიანების აღდგენა4. ფილტრები5. 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	<ol style="list-style-type: none">1. გრაფიკული ბადის გამოყენება და მისი მნიშვნელობა, პოლიგრაფიულ თუ ინტერფეის დიზაინში.2. კომპოზიციის დატვირთვა (ჩარჩო, თეთრი სივრცე...)3. სიმეტრიული ბალანსი, ფოკუსის ნერტილი, ოქროს შუალედი - მანიპულაცია ობიექტების,4. ფენების ერთმანეთზე დადების რეჟიმი5. გამოსახულების კადრირება სასურველ ზომაზე	<ul style="list-style-type: none">● კომპოზიცია● პროპორცია● გრიდი● ბლიდი● მარჯინი
ლექცია 6	<ol style="list-style-type: none">1. სახატავი თულის გამოყენება2. პატერნის და ბრაშის შექმნა3. ბრაშის ატრიბუტები	



	<ol style="list-style-type: none">ფილტრები fxმასკა	
ლექცია 7	<ol style="list-style-type: none">ტრენდული სტილებიChannels-ის მნიშვნელობა და ფუნქციაგლიჩის ეფექტით შემუშავებული გიფიგიფის შექმნა timeline / frame	
ლექცია 8	შუალედური პროექტი 2	
ბლოკი 3	ერი	
ლექცია 9	<ol style="list-style-type: none">როგორ ვხედავთ ფერებს / სიმბოლიკაფერთა ჰარმონიის თეორიაფერების ბორბალი, ფერების მოდელებიCMYK / RGB, გამოყენების სფეროებიფერების ბიბლიოთეკის შექმნა.ფერების კორექცია (level, curve, Hue-saturation, black-white, contrast...)გალიაგება, დამუქება, ფერის ინტენსივობა.	<ul style="list-style-type: none">• rgb• cmyk• hex
ლექცია 10	<ol style="list-style-type: none">illustrator-ის ინტერფეისის გაცნობაფორმატის შექმნა, შენახვა, ცვლილებამარტივი გამოსახულებების შექმნაპარამეტრების მოდიფიცირება, სამუშაო გარემოს მორგებაlayers-ის და artboards-ის მნიშვნელობა	
ლექცია 11	<ol style="list-style-type: none">სახატავი ხელსაწყოს გამოყენება, მხების მართვაკლიპარტის აწყობაფერების ბიბლიოთეკის შემოტანა, შენახვაgradient-ის გამოყენება	
ლექცია 12	შუალედური პროექტი 3	



ბლოკი 4	იპოგრაფია	
ლექცია 13	<ol style="list-style-type: none">5. შრიფტის ისტორია და მისი სტილები6. შრიფტთან და ტექსტურ ობიექტებთან მუშაობა7. შრიფტის შერჩევა8. შრიფტის ობიექტად გადაქცევა და მოდიფიცირება9. ტექსტის ატრიბუტები10. შრიფტის დაყენება	<ul style="list-style-type: none">● ტიპოგრაფია● შრიფტი● ფონტი● შრიფტის კლასიფიკაცია● დისფლექტი შრიფტი● ტექსტ შრიფტი● ფონტის წონა● ტექსტის სწორება● კერნინგი● ლიდინგი● თრეპინგი● ოტფ, ტტფ
ლექცია 14	<ol style="list-style-type: none">1. საბექდი ფაილის მომზადება2. გრაფიკული ბადის გამოყენება და მართვა3. მასკის გამოყენება4. Mock-up-ის გამოყენება5. ნამუშევრების სწორად შეფუთვა	
ლექცია 15	<ol style="list-style-type: none">1. პროდუქტ აიქონების შექმნა, მატერიალ დიზაინის წესების დაცვით2. Mesh tool, Blend tool, Perspective Grid tool, envelope distort.3. ტრანსფორმაციის ხელსაწყოები4. სივრცითი გამოსახულებების შექმნა5. ეფექტების გამოყენება - სტილური	
ლექცია 16	შუალედური პროექტი 4	
	ფინალური პროექტი	

