

სილაბუსი

კურსის დასახელება	ბრაფიკული დიზაინი
ლექციის რაოდენობა	24
ლექციის ხანგრძლივობა	2 საათი
ფორმატი	ონლაინ
კომპიუტერული პროგრამები	Corel Draw, Adobe Photoshop.
ლექტორის სახელი, გვარი	გიორგი თანდაშვილი
ელ-ფოსტა	g.tandashvili@gmail.com
გამოცდილება	მოცემულ სფეროში მუშაობის 25 წლის გამოცდილება
სპეციალიზაცია:	ფერწერა, ბრაფიკა, დიზაინი, ტელედიზაინი, ინტერსტრუქტურული დიზაინი, სცენოგრაფია.

სასწავლო კურსის აღწერა

"ბრაფიკული დიზაინი"-ის თარიღი შედგება ორი სიძველისგან "ბრაფიკა" და "დიზაინი" რომლებსაც არანაირი შეხება არ აქვთ კომპიუტერთან. ცნება "კომპიუტერული ბრაფიკა" "ციფრული ბრაფიკა" და "ბრაფიკული დიზაინი" ამ სიძველეს მიეწოდება მოგვიანებით, როდესაც შესაძლებელი გახდა კომპიუტერში ციფრული გამოსახულებების შექმნა და დაგვიდრდა კომპიუტერული ბრაფიკის სახით, მაგრამ ამით ამ სიძველეს თავისი მთავარი მნიშვნელობა არ დაუკარგავთ. "ბრაფიკა"-ს გააჩნია ორი მნიშვნელობა: ის აღნიშნავს სახვითი ხელოვნების განხრას ან შესრულების თაენიკას. ორივე შემთხვევაში ეს სიძველე აღნიშნავს მხატვრული ან თაქნიკური გამოსახულების ხასიათს ან მისი შექმნის თაქნელოგიას. სიძველე "დიზაინი" გულისხმობს ვიზუალური ფორმის შექმნას ბარკვეული თაქნელოგიური სკეციფიკის გათვალისწინებით და მათგანგადა მიღებული წარმოებაა. (წარმოებაში არ იბულისხმება მხოლოდ ფაბრიკა-ქარხნები, არამედ ყველა ის სფერო რომელიც რაიმე პროდუქტს აწარმოებს მამ. კინო, თეატრი, სტამბა, თარის წარმოება, საყოფაცხოვრებო, ავტო და სხვა წარმოებები).

კომპიუტერულ ბრაფიკა ფართოდ გამოიყენება ისეთი სფეროებში როგორცაა: სტამბა (ბაჭდური პროდუქციის დიზაინი), საყოფაცხოვრებო ნივთების წარმოება (ინდუსტრიული დიზაინი), ავტონდუსტრია (ავტო დიზაინი), საბარკველო ინდუსტრია (მოდელირება), კინონდუსტრია, თეატრი (სცენოგრაფია) და სხ. შეიქმნა ილუზია იმის რომ საკმარისია კომპიუტერის სისტემაში ბარკვევა და პროგრამების შესწავლა იმისთვის რომ ამ სფეროებისთვის საჭირო პროდუქტი შეიქმნას. სინამდვილაში მხოლოდ კომპიუტერული პროგრამის ცოდნა იბივია იცოდეთ თუ როგორ გამოიყენო ფარბალი, სახაზავი, ლაკალი და სხვა ინსტრუმენტები. კომპიუტერი თავისით არაფარს არ ქმნის როგორც კვალიფიკაციის მქონე სკეცილისტიც არ უნდა მართავდეს მას. ეს არის მხოლოდ ფართო გამოყენების ინსტრუმენტი. დიზაინერმა წინასწარ უნდა იცოდეს (მიხსლოვებით მინც) რას ქმნის იმისთვის რომ კომპიუტერის საშუალებით გააკეთოს თავისი იდეის ვიზუალიზაცია. დიზაინერი კარბად უნდა იცნობდეს იმ დარბის თაქნელოგიურ მხარეს, რომელშიც ის აკირებს მუშაობას იმისთვის რომ შესძლოს კონკრეტული წარმოებისთვის საჭირო და გამოყენებადი პროდუქტის შექმნა. აქედან გამომდინარე აუცილებელია დიზაინერმა იცოდეს მინიშა:

1. მოცულობის, ფარის და დეტალების წონის სწორი კომპოზიციური გადაწელება საუშაოსივრცეში
2. შარჩაული სფეროს მუშაობის თაქნელოგია
3. იმ კომპიუტერული პროგრამების შარჩავა და მართვა რომლებიც კონკრეტულ სფეროში გამოიყენება

ეს არის ის სამი კომპონენტი რომლის ცოდნაც აუცილებელია დიზაინერისთვის ნებისმიერი მმარტულებით მუშაობისთვის. შესაბამისად ბრაფიკული დიზაინის სწავლების კურსი უნდა მოიცავდეს კომპლექსურად სამივე კომპონენტს იმისთვის რომ გამოყენების ეფექტური შედეგი მოიტანოს.

საჭიროა სასწავლო პროგრამა ითვალისწინებდეს მაქსიმალური ინფორმაციის მიწოდებას სამივე მმარტულებით და კარალელურად მიწოდებული ინფორმაციის მონებაში დაამბრებას სხვადასხვა სავარჯიშოების სახით. ამ სავარჯიშოების არ შესრულების შემთხვევაში მიღებული ცოდნა იქნება ზადაკირული და არ მოიტანს სასურველ შედეგს.

ამ სასწავლო პროგრამის მიზანია შექმნას არა მხოლოდ პროგრამების მცოდნე თაქნიკოსი არამედ შეუქმნას სტუდენტს სფუქველი განვიტრდეს როგორც დიზაინერი-კრეატიური. ჩამოყალიბოს სწორი ხედვა და მისცეს ბიძგი თვითგანვითარებისკენ.

თემა

ბანმარტაბა

ლაექცია-1	სასწავლო კურსის გაცნობა, მიზანი	შესავალი
ლაექცია-2	ზოგადი ინფორმაცია ბრაფიკული დიზაინის შესახებ. მიმართულებები. სპეციფიკა.	დიზაინერმა უნდა იცოდეს რა სამუშაო გარემო უნდა აირჩიოს სხვადასხვა ტიპის სამუშაოს შესასრულებლად. პროგრამის სწორად შერჩევა კონკრეტული სამუშაოს შესრულებისთვის.
ლაექცია-3	რასტრული და ვექტორული ბრაფიკის ბანმარტაბა, ფაილის ფორმატი. სხვადასხვა ფორმატის სპეციფიკა.	აუცილებელია სხვადასხვა ძრავზე შექმნილი პროგრამების განმსხვავებელი ხასიათის გარკვევა, რაც დიზაინერს პროგრამის სწორად შერჩევაში დაეხმარება.
ლაექცია-4	კომპოზიციის საფუძვლების გაცნობა. მოცულობა, ფერი, წონა. ბალანსი. დავალება: გომეოტრიული ფიგურების კომპოზიციური განაწილება ქალღმერთ ფანქრით.	კომპოზიციურად სწორად განაწილებული, დაბალსაბულო გამოსახულების შესაქმნელად აუცილებელი უნარის გამოუმუშავება. სწორი ხედვა. კომპოზიციის შებრძნების განვითარება.
ლაექცია-5	დეტალების განაწილება სამუშაო სივრცეში (კომპოზიციური ბალანსის აღქმის გამოუმუშავება სავარჯიშოს საშუალებით. გომეოტრიული ფიგურების კომპოზიციური განაწილება ქალღმერთ. შესწორება)	კომპოზიციურად დაბალსაბულო გამოსახულების დეტალური ბანმარტაბა. სტუდენტმა უნდა დაინახოს შესრულებულ დავალებაში დაშვებული შეცდომები.
ლაექცია-6	ვექტორული ბრაფიკა. Corel Draw. ინტერფეისი. სამუშაო ფაილის შექმნა. შენახვა. პირველადი მოხმარების ინსტრუმენტების მდებარეობა და მათი ფუნქციების ბანმარტაბა.	Corel Draw. ინტერფეისის და ინსტრუმენტების გაცნობა. პროგრამის დადებითი და უარყოფითი მხარეები. ვექტორული ბრაფიკის ხასიათი და უპირატესობები.
ლაექცია-7	Corel Draw-ს სამუშაო სივრცეში, წინასწარ ფანქრით შესრულებული გომეოტრიული ფიგურების აგება და კომპოზიციური განაწილება. ინსტრუმენტების და ზოგიერთი ფუნქციის დეტალური ბანმარტაბა	აუცილებელია კონკრეტული სამუშაოს შესასრულებლად შესწავლილი ინსტრუმენტების კრატიკაში გამოყენება.
ლაექცია-8	Corel Draw-ს სამუშაო სივრცეში აგებული გომეოტრიული ფიგურების კომპოზიციის შრიფტით და ბრაფიკული გამოსახულებებით ჩანაცვლება. კომპოზიციის კორექტირება. ბალანსი.	სწორი ხედვის განვითარება. სამუშაო სივრცეში მუშაობის პროცესში შექმნილი ვიზუალური ელემენტის მოწესრიგების უნარის გამოუმუშავება.

თემა

ბანმარტაბა

ლაქცია-9	რასტრული ბრაფიკა. Adobe Photoshop-ი. პროგრამის ბაცნობა. მისი დადებითი და უარყოფითი მხარეები.	
ლაქცია-10	ინტერფეისის და ინსტრუმენტების ბაცნობა. ფუნქციები. შესავალილი კომპოზიციის საფუძვლების ჩამაბრება მონაბაში სავარჯიშოს საშუალებით.	
ლაქცია-11	Adobe Photoshop-ის სამუშაო სივრცეში ფანერით შესრულებული ბომბთრული ფიგურების აბაბა და კომპოზიციური ბანაწილება.	წინა ლაქციებზე მიღებული ცოდნის ბამოყენება ახალ სამუშაო სივრცეში. Corel Draw-ში შექმნილი ესკიზის შესრულება სხვა ძრავზე აბაბულ პროგრამაში Adobe Photoshop-ი. შესრულების პროცესის სხვაობა.
ლაქცია-12	ინსტრუმენტების და ფოგიართი ფუნქციის დეტალური ბანმარტაბა. კომპოზიციაში ბომბთრული ფიგურების შრიფტით და ბრაფიკული ბამოსახულებებით ჩანაცვლება.	ვიზუალური ეამოსი. ვიზუალური ეამოსის მოწარმების უნარის ბამომუშავება. სწორი ხედვის ბანვითარება.
ლაქცია-13	რასტრული და ვექტორული პროგრამების ინტაბრაცია. იბკორტი. ექსკორტი. ფაილის ფორმატი.	სხვადასხვა ძრავზე შექმნილი პროგრამების უკირათესობების ბამოყენება კონკრეტული ფაილის მომზადებაში.
ლაქცია-14	Corel Draw-ში შექმნილი კომპოზიციის შეთან Adobe Photoshop-ში. დეტალების დამატება. ფილის Corel Draw-ში დაბრუნება.	Corel Draw-ს და Adobe Photoshop-ის ინსტრუმენტების ბანლაგების და მათი ფუნქციების მახსიარებაში ჩამაბრება. ამ ორი პროგრამის კარალელურად ბამოყენების შესაძლებლობები.
ლაქცია-15	Adobe Photoshop-ში ბრაფიკული ბამოსახულებების შექმნა. ტრანსფორმაცია. შრების მუშაობით შექმნილი დეტალების ცალკე შენახვა. ბამჭვირვალეება. მასკა	სხვადასხვა ძრავზე აბაბულ კომრამებში დეტალების მომზადება საექსკორტოდ ამ პროგრამების სამუშაო სკეციფიკის ბათვალისწინებით.
ლაქცია-16	Adobe Photoshop-ში შექმნილი ცლკაული დეტალების Corel Draw-ში ექსკორტირება და შაბლონის მიხედვით კომპოზიციური ბანაწილება.	

თემა

ბანმარტაბა

ლაქცტა-17	<p>ბაჭდვის სხვადასხვა საშუალები. კოლიბრაფია ციფრული ბაჭდვა შოლკობრაფია ფარდაშლა</p>	<p>სხვადასხვა ტიპის ბაჭდვის სკეციფიკის ბანმარტაბა.</p>
ლაქცტა-18	<p>ფაილის მომზადება კოლიბრაფიული ბაჭდვისტვის Corel Draw-ში. ფარების კალიტრა. ფაილის მომზადება შოლკობრაფიით ბაჭდვისტვის Corel Draw-ში.</p>	<p>საბაჭდი ბამოსახულების მიმართ კოლიბრაფიით და შოლკობრაფიით ბაჭდვის მოთხოვნების ბანმარტაბა. ტექნილოგიური პროცესების სხვაობის წარმოჩენა. პროგრამის შერჩევა.</p>
ლაქცტა-19	<p>ფაილის მომზადება კოლიბრაფიული ბაჭდვისტვის Adobe Photoshop-ში. ფარების კალიტრა. ფაილის მომზადება შოლკობრაფიით ბაჭდვისტვის Adobe Photoshop-ში.</p>	<p>ტექნილოგიური მოთხოვნების დაკმაყოფილება. კომპლექსური აზროვნება. მოცამულობის თემატიკის, ტექნილოგიური მოთხოვნების და პროგრამის შესაძლებლობის ანალიზი-შეჭამება.</p>
ლაქცტა-20	<p>კრეატივი. მოცამულობა. მოცამულობის შეფასება. მოცამულობის შესასრულაბლლად სწორი ბაგმის შემუშავება. მებალიტები.</p>	<p>მოცამულობის მიმართ შემოქმედაბიტი მიდგომა. ხედვა.</p>
ლაქცტა-21	<p>პირდაპირი , ასოცირებაული და ფონური ინფორმაცია. კონკრეტული რთული მოცამულობა. მოცამულობის ანალიზი. ესკიზი. პროგრამის შერჩევა.</p>	<p>სამუშაოს სრული პროცესი დაკალაბის მილაბიდან სამუშაოს დასრულაბამდე Corel Draw-ში და Adobe Photoshop-ში. ბავლილი მასალის ბამეორება- ჩამაბრება.</p>
ლაქცტა-22	<p>შერჩეულ პროგრამაში Corel Draw სამუშაო სივრცის ესკიზის მიხედვით ზონირება. ბრაფიკული ფორმაბის შერჩევა. შრიფტის შერჩევა. კომპოზიციის დასრულაბა.</p>	
ლაქცტა-23	<p>პროგრამაში Adobe Photoshop-ი სამუშაო სივრცის ესკიზის მიხედვით ზონირება. ბრაფიკული ფორმაბის შერჩევა. შრიფტის შერჩევა. კომპოზიციის დასრულაბა.</p>	
ლაქცტა-24	<p>შემაჭამებაული საუბარი. ბავლილი მასალის საკვანძო კუნედაბის აქცენტირება. დამწყები დიზაინერისტვის საჭირო რჩევაბი შემდგომი ბანვითარებაბისტვის.</p>	