



---

## შპს ბარაკონი

### მოკლევადიანი პროფესიული მომზადება-გადამზადების პროგრამა

---

#### საკონტაქტო ინფორმაცია

მისამართი: თბილისი, ბუდაპეშტის ქ. №1<sup>ბ</sup>, III სართული

ელ-ფოსტა: [info@barakoni.edu.ge](mailto:info@barakoni.edu.ge)

ტელეფონი: (+995 322) 30 80 86

მობ.: 599 50 40 52; 577 09 09 02

საკონტაქტო პირი - გიორგი ფოფხაძე  
ნინო ხაჩიძე

თბილისი

2019

# შპს ბარაკონის მოკლევადიანი მომზადება-გადამზადების პროგრამები

## კომპიუტერული გრაფიკოსი

პროგრამის ხანგრძლივობა				პრაქტიკული და თეორიული სწავლების თანაფარდობა		
სასწავლო კვირა	სასწავლო დღე	სასწავლო საათი	დატვირთვა კვირაში (სთ)	პრაქტიკული სწავლება (სთ)	თეორიული სწავლება (სთ)	პრაქტიკული და თეორიული სწავლების პროცენტული წილი
8	40	144	18	110	34	75% / 25%

პროგრამის ღირებულება ერთ მოსარგებლეზე - 1000 ლარი (ჯგუფში მსმენელთა მინიმალური რაოდენობა - 5)

პროგრამის ღირებულება ერთ მოსარგებლეზე - 950 ლარი (ჯგუფში მსმენელთა მაქსიმალური რაოდენობა - 10)

შეისწავლება 4 პროგრამა: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign, Autodesk 3ds Max (Vray). კურსი შედგება 2 ნაწილისგან.

პირველ ნაწილში ისწავლება პოლიგრაფიული პროგრამები. კურსდამთავრებული შეძლებს:

- ფოტოსურათის დამუშავებას: ძველი სურათის აღდგენას, ფერების კორექტირებას, კოლაჟების შექმნას;
- ნებისმიერი პოლიგრაფიული პროდუქციის შექმნას: ფლაერის, ბუკლეტის, სავიზიტო ბარათის, მოსაწვევის და ა. შ.
- წიგნის დაკაბადონებას; ფაილის მომზადებას ბეჭდვისთვის.

მეორე ნაწილში ისწავლება სამგანზომილებიანი მოდელირება. კურსდამთავრებული შეძლებს:

- არქიტექტურული შენობა-ნაგებობის, ავეჯის, საინჟინრო დეტალის სამ განზომილებაში მოდელირებას;
- შექმნილი 3D მოდელების ტექსტურირებას, განათების და კამერის დაყენებას; შექმნილი სცენის ვიზუალიზაციას Vray რენდერის გამოყენებით.

## შპს ბარაკონის მოკლევადიანი მომზადება-გადამზადების პროგრამები

საგანი	№	ლექციის თემა	საათ. რაოდ.
Adobe Photoshop	1	პროგრამის ინტერფეისის გაცნობა, პროგრამის მუშაობის ძირითადი პრინციპები. ახალი ფურცლის შექმნა. ობიექტის მონიშვნა - Rectangular Marquee Tool ჯგუფი, Lasso tool ჯგუფი - და გადატანა. ცნება შრეებზე: ჩანართი Layers. ჩანართი History. ობიექტის მონიშვნა: Quick selection tool ჯგუფი, მონიშვნის რედაქტირება. ობიექტის ზომების შეცვლა, დეფორმირება. შრეებთან მუშაობა.	6
	2	ფერებთან მუშაობა, SMYK და RGB პალიტრები, ფერის ჩასხმა, გარდამავალი ფერების შექმნა: ჩანართები Color, Swatches, Gradient. საშლელის და ფუნჯის გამოყენება. ტექსტის შექმნა, ტექსტთან მუშაობა: Type Tool ჯგუფი, ჩანართები Paragraph, Character.	6
	3	გამოსახულების კორექცია: ბრძანება Clone Tool, Healing Brush Tool ჯგუფი. კონტურის შექმნა და დამუშავება : Pen tool ჯგუფი. სტანდარტული კონტურების შექმნა, ფერის ჩასხმა კონტურში.	6
	4	ობიექტის ფერების კორექტირება: Levels, Curves, Color Balance, Hue/Saturation, Brightness/Contrast, Photo Filter, Black & White, Match Color. ბრძანებები: Dodge tool - ჯგუფი, Blur tool - ჯგუფი.	6
	5	ობიექტის მონიშვნა: ხელსაწყო Quick Mask. შრეების სტილები (ჩრდილი, ნათება, მოცულობა და ა.შ). ფილტრები: Filter Gallery, Liquify, Vanishing Point.	6
	6	მასალის გამეორება.	6
		<b>სულ</b>	<b>36</b>
Adobe Illustrator	1	პროგრამის ინტერფეისის გაცნობა, პროგრამის მუშაობის ძირითადი პრინციპები. კონტურის შექმნა და დამუშავება : Pen tool ჯგუფი, Selection Tool, Direct Selection Tool. ფერებთან მუშაობა, SMYK და RGB პალიტრები, გარდამავალი ფერების შექმნა: ჩანართები Color, Swatches, Gradient.	5
	2	სტანდარტული ფიგურების შექმნა, შექმნილი ფიგურების პარამეტრების შეცვლა: ჯგუფები Rectangle Tool, Line Segment Tool. ობიექტის დატრიალება, მამბტაბირება, სარკისებური მოტრიალება, კოპირება: ჯგუფები Rotate Tool, Scale Tool, Free Transform Tool, ბრძანება Transform Each, ჩანართი Transform.	5
	3	ჩანართი Pathfinder. ობიექტების გასწორება: ჩანართი Align. სურათის ტრასირება.	5
	4	კონტურის პარამეტრების შეცვლა, ობიექტისთვის რამდენიმე კონტურის შექმნა: ჩანართები Stroke, Appearance. ტექსტის შექმნა, ტექსტთან მუშაობა: Type Tool ჯგუფი, ჩანართები Paragraph, Character, ბრძანება Type on a Path Options. მოცულობის ეფექტი: ხელსაწყო Mesh Tool. სიმბოლოებთან მუშაობა: Symbol Sprayer Tool ჯგუფი. ობიექტის დეფორმირება: Warp Tool ჯგუფი.	5
	5	ფუნჯის, ფანქრის, საშლელის გამოყენება: ჯგუფები Pencil Tool, Eraser Tool, ხელსაწყოები Paintbrush Tool, Blob Brush Tool. ერთი ფიგურის მეორე ფიგურაში გადასვლა: ხელსაწყო Blend Tool. ნაწილობრივ გამჭვირვალე ობიექტის შექმნა: ჩანართი Transparency. სურათის კონტურში ჩასმა: ბრძანება Clipping Mask.	5
	6	მასალის გამეორება	5
		<b>სულ</b>	<b>30</b>

## შპს ბარაკონის მოკლევადიანი მომზადება-გადამზადების პროგრამები

Adobe Indesign	1	პროგრამის ინტერფეისის გაცნობა, პროგრამის მუშაობის ძირითადი პრინციპები. საზომი ერთეულების დაყენება. ახალი დოკუმენტის შექმნა: ზომების, მინდვრების, სვეტების დაყენება. შექმნილ დოკუმენტში გვერდების დამატება, წაშლა, გადატანა. Master Page - ის დანიშნულება და Master Page - თან მუშაობა. ტექსტური ჩარჩოს შექმნა და ტექსტის შემოტანა. სურათის შემოტანა, გადაადგილება, მოტრიალება, ზომების შეცვლა, კოპირება, გამჭვირვალობის შეცვლა. Fitting ჯგუფი. ჩანართი Text Wrap.	4
	2	ტექსტთან მუშაობა: Type Tool ჯგუფი, ჩანართები Paragraph, Character, ბრძანება Text Frame Options. გვერდების დანომრვა. სტანდარტული ფიგურების შექმნა. გარდამავალი ფერების შექმნა: ჩანართი Gradient. ცხრილის შექმნა.	4
	3	სტილების შექმნა: ჩანართები Paragraph Styles, Character Styles. სარჩევის შექმნა. სქოლიოს შექმნა. დოკუმენტის შენახვა: Package ბრძანება. ჩანართი Links.	4
	4	მასალის გამეორება.	4
<b>სულ</b>			<b>16</b>
Autodesk 3ds Max (Vray)	1	პროგრამის ინტერფეისის გაცნობა, პროგრამის მუშაობის ძირითადი პრინციპები. სტანდარტული და გართულეული გეომეტრიული პრიმიტივების შექმნა და მათი რედაქტირება.	5
	2	ხაზების შექმნა, ძირითადი პარამეტრები. ხაზების რედაქტირება. ინტერიერის გეგმის შექმნა.	5
	3	ხაზებზე მომუშავე მოდიფიკატორები: Extrude, Sweep, Lathe. ფუნქცია Boolean.	5
	4	ობიექტების პოლიგონებში გადაყვანა და მათი რედაქტირება: Editable Poly.	5
	5	პოლიგონალური მოდელირება. ბრძანებები: Array, Align.	5
	6	ობიექტის დაგლუვების მოდიფიკატორები: Turbosmooth, Meshsmooth. დეფორმაციის მოდიფიკატორები: Ffd box, ffd cyl, Bend, Shell, Taper, Twist, Noise, Relax.	5
	7	ქსოვილის და ბენვის შექმნა. კამერის დაყენება.	5
	8	ობიექტის ტექსტურირება: Material Editor. სტანდარტული მასალების ძირითადი პარამეტრები. მოდიფიკატორი UVW map - მასალების გასწორების პრინციპი. სტანდარტული მასალების შექმნა: მინა, სარკე. რელიეფის ეფექტის შექმნა: Bump.	5
	9	სტანდარტული განათების წყაროები და მათი პარამეტრები. ფოტომეტრიული განათება.	5
	10	Vray-ის ინსტალირება. Global illumination-ის ჩართვა, Irradiance Map-ის ძირითადი პარამეტრები. Vray-ის განათების წყაროები. ინტერიერის და ექსტერიერის განათების ძირითადი სქემა.	5
	11	Vray-ის - მასალების ძირითადი პარამეტრები. მასალები: სარკე, მინა, ხე, ლითონი, კერამიკა, პლასტიკი. Vray-ის თვითნათებადი მასალა, გამჭვირვალე მასალა. HDRI.	5
	12	მასალის გამეორება.	7
<b>სულ</b>			<b>62</b>

