

## شرح مختصر دروس "دوره پایه و اصول گرافیک"

۳- تایپ (فارسی و لاتین)

ایرج انواری

کارشناس ارشد گرافیک - مدرس دانشگاه

مسعود سپهر

کارشناس ارشد گرافیک - مدرس دانشگاه

آشنایی با تایپ یکی از بحث‌های بنیادی در طراحی گرافیک است. شناخت قانونمندی‌ها، محدودیت‌ها و شیوه‌های برنامه‌ریزی برای استفاده از تایپ، برنامه اصلی این کلاس است. تمرین‌های عملی بخش نخست با تاکید بر روی فرم حروف فارسی و قابلیت‌های آن برای استفاده در محیط گرافیک شکل می‌گیرد و در بخش دوم هنرجویان با ساختار تایپ لاتین، ویژه‌گی‌ها و کاربردهای آن آشنا می‌شوند.

ترم ۳ - بهار ۸۸ - شامل ۳۹ جلسه ۲ ساعته

### ۱- رنگ

مریم کهوند

کارشناس ارشد گرافیک - عضو هیئت علمی دانشگاه هنر

این کارگاه شامل تمرین‌های عملی رنگ است که در امتداد مباحث فشرده و کوتاه نظری، به عنوان نمونه‌های ملموس و عینی آن انجام می‌گیرد. هدف این کارگاه یادگیری روش‌های کاربرد رنگ در آثاری است که توسط هنرجویان خلق می‌شود.

نتایج و یافته‌های این آموزش در کارگاه‌های آتی به صورت تخصصی تر مورد استفاده قرار خواهد گرفت.

### ۲ - حروف فارسی و تصویر

بهراد جوانبخت

کارشناس گرافیک - مدرس دانشگاه

مریم کهوند

کارشناس ارشد گرافیک - عضو هیئت علمی دانشگاه هنر

همه نشانه‌ها و علائم نوشتاری ابتدا از تصویر به وجود آمده‌اند. بهره‌گیری از انرژی‌های تصویری حروف و تلاش برای توسعه فرم‌ها و عناصر نوشتاری، ماهیت نوینی از هم‌نشینی حروف و تصویر تولید می‌کند.

۲ جلسه اضافه شده، به منظور ایجاد پیوند میان آموزه‌های کارگاه رنگ و به کار گرفتن فراگرفته‌های هنرجویان در تمرینات این کارگاه است.

