

Министерство науки и высшего образования РФ  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

ФТД.02 Практическая графика

---

наименование дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом

Направление подготовки / специальность

54.03.01 Дизайн

---

Направленность (профиль)

54.03.01.31 Графический дизайн

---

Форма обучения

очная

---

Год набора

2021

---

Красноярск 2023

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Программу составили \_\_\_\_\_

профессор, Сорокин А.В.

\_\_\_\_\_  
должность, инициалы, фамилия

## 1 Цели и задачи изучения дисциплины

### 1.1 Цель преподавания дисциплины

Формирование профессиональных компетенций и навыков и их реализация в практической деятельности в процесс изучения основных приемов и методов в области практической графики. Способность и умение анализировать поставленные в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки бакалавров 54.03.01 «Дизайн».

Особое место занимает изучение техники практической графики, способствующих эффективному творческому процессу, нахождению новых подходов к решению известных проблем и задач. Методики современной практической графики, в частности скетчинга позволяют мгновенно схватывать индивидуальные черты объекта и превращать мысленные образы в выразительные рисунки. Курс дисциплины рассчитан на дальнейшее использование полученных знаний в качестве быстрого и качественного решения творческих задач.

### 1.2 Задачи изучения дисциплины

Задачей дисциплины является развитие навыка создания быстрого рисунка (скетчинга), помогающего эффективно воплотить творческие идеи и воображение студентов в визуальные образы.

### 1.3 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Запланированные результаты обучения по дисциплине
<b>ОПК-3: Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</b>	
ОПК-3.1: - выполняет поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики;	новые методики, технологии и материалы, используемые в графике использовать новые технологии в работе над дизайн - проектом новыми методиками, технологиями и материалами на практике

<p>ОПК-3.2: - разрабатывает концептуальную идею при выполнении проектного задания; - использует весь спектр творческих и технологических</p>	<p>эскизирование с учётом новых технологий и методик применяют на практическом использовании новых технологий в работе над дизайн - проектом возможностями новых материалов и технологий</p>
<p>возможностей для решения дизайнерской задачи;</p>	
<p>ОПК-3.3: - использует передовые методики творческой работы над дизайн - проектами; - использует современные тенденции в области дизайна</p>	<p>особенности методик, применяемых в дизайн - проектах работать по новым методикам владеть методиками работы на плоскости и в пространстве</p>
<p><b>ПК-4: Художественная разработка и визуализация объектов информации, идентификации и коммуникации</b></p>	
<p>ПК-4.1: - осуществляет создание графических эскизов; - вариативно представляет эскизы к проекту; - осуществляет создание эскизов с помощью графического планшета; - осуществляет создание макетов прототипов для презентации; - создает (в том числе методом фотографирования), изменять и оптимизировать изображения, как для печати, так и представления в сети в он-лайн режиме - осуществляет оформление результаты дизайнерских проектов, используя все современные средства визуального воплощения.</p>	<p>поэтапность эскизирования от идеи до визуального её воплощения сделать эскизы и макет навыками работы инструментами и материалами, используемые в эскизировании и макетировании</p>
<p>ПК-4.2: - владеет академическим рисунком и живописью, техникой графики; - владеет и использует основными приемами создания графических эскизов; - владеет основными художественными приемами макетирования;</p>	<p>методы создания презентаций своего проекта в он - лайн режиме сделать презентацию: фотосъёмка, монтаж визуального и текстового материала фотосъёмкой и компьютерными программами для создания презентации</p>

ПК-4.3: - владеет основными	как соединять гармонично разную информацию
художественными приемами, используемыми в фотографии; - использует основные приемы и техники использования шрифта в дизайн-проектах визуальной информации, идентификации и коммуникации.	обрабатывать материал и приводить его к одной стилистики графическими программами

#### **1.4 Особенности реализации дисциплины**

Язык реализации дисциплины: Русский.

Дисциплина (модуль) реализуется без применения ЭО и ДОТ.

## 2. Объем дисциплины (модуля)

Вид учебной работы	Всего, зачетных единиц (акад. час)	е
		1
<b>Контактная работа с преподавателем:</b>	<b>1 (36)</b>	
практические занятия	1 (36)	
<b>Самостоятельная работа обучающихся:</b>	<b>1 (36)</b>	
курсовое проектирование (КП)	Нет	
курсовая работа (КР)	Нет	

### 3 Содержание дисциплины (модуля)

#### 3.1 Разделы дисциплины и виды занятий (тематический план занятий)

		Контактная работа, ак. час.							
№ п/п	Модули, темы (разделы) дисциплины	Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				Самостоятельная работа, ак. час.	
				Семинары и/или Практические занятия		Лабораторные работы и/или Практикумы			
		Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС
<b>1. Скетч-иллюстрация</b>									
	1. Основные принципы и приемы Творческие и рациональные принципы быстрого рисунка: Типы изображаемых объектов и их специфика. Объекты реального мира, персонажи, знаки и текст, экспрессивные условные элементы и т.д. Возможности различных приемов и техник, их комбинирование и модификация для достижения наилучшего результата. Материалы и инструменты для ручной работы.			4					
	2. Техника скетчинга, которая позволяют выполнять быстрые рисунки, отражает композицию и основные идеи, передает эмоции и атмосферу. Выполнить серию жанровых рисунков с использованием возможностей различных приемов и техник, их комбинирование и модификация для достижения наилучшего результата. Использование материалов и инструментов для ручной работы.							4	

<p>3. Стилизация и выразительность Визуальный стиль и стилизация как основа дизайнерской работы. Современные актуальные стили скетча и их разновидности. Путь к разработке авторского стиля исполнения. Обзор возможностей графических программ для стилизации и создания скетчей. Логика и креативность в создании привлекательного образа.</p>			4					
<p>4. Создать серию рисунков/скетчей для проектного задания. Выработать свой авторский стиль с использованием различных техник и материалов для раскрытия концептуального образа проекта. Использовать возможности графических программ для стилизации и обработки скетчей.</p>						4		
<p>5. Специфика ключевых направлений профессионального скетчинга. Особенности традиций, технических требований и трендов в ключевых направлениях дизайнерского скетча: архитектура, интерьер, ландшафт; фирменный стиль, логотипы, айдентика; презентационная графика и иллюстрация; леттеринг. Работа над передачей пластики и движения, поиск резервов выразительности рисунка.</p>			4					
<p>6. Создать серию рисунку/скетчу по нескольким ключевым направлениям: скетч-иллюстрация (взаимоотношения людей); Travel sketching (скетчинг в пу-тешествиях); архитектурный (городской ) скетчинг; Lifestyle-скетчинг (различные предметы повседневного «стиля»); скетч-портрет.</p>						4		
<p><b>2. Fashion-иллюстрация</b></p>								



<p>1. Фигура и текстура. Рисунок фигуры, работа с силуэтами. Пропорции тела. Статическая поза. Динамическая поза. Выразительные средства. Стилизация.</p> <p>Текстуры: различные виды меха, легкие ткани, шелк, шифон, трикотаж и т.д. Эффекты для передачи текстур и материалов, альтернативные техники и эффекты.</p>			4					
<p>2. Серия скетчей женской фигуры (в фас, профиль, три четверти и со спины). Статическая поза. Динамическая поза. Выразительные средства. Стилизация. Точная передача фактуры и текстуры тканей. Естественные складки на одежде.</p>							4	
<p>3. Портрет. Принципы построения портрета, правила и исключения. Альтернативные подходы для создания стилизованного портрета. Рисунок головы в анфас, профиль и вполоборота. Ракурсы. Рисуем волосы и прически и, самое главное, взгляд с характером (хищный такой, в стиле фэшн).</p>			4					
<p>4. Серия скетчей женской головы в анфас, профиль и вполоборота. Ракурсы.</p> <p>Создаем с помощью технических средств серию из нескольких портретов: одно лицо, но с разными эмоциями. Работа с формами глаз, бровей, губ и носа. Рисунки нескольких разных причесок и головных уборов.</p>							4	
<p>5. Аксессуары и фактуры. Аналитический и экспрессивный тип скетчинга. Текстуры, смешанная техника и основные акварельные приемы для создания яркого образа аксессуаров, сумок и обуви.</p>			4					

6. Создаем законченный образ модели, концептуально связывая её с общей идеей вашей коллекции. Подаем работу в цвете, стиле, технике, показываем каким будет макияж, прическа. Даже настроение модели и поза может задать нужное настроение коллекции. Рисуем одежду и аксессуары. Создаем основу для капсульной коллекции.								4	
<b>3. Дизайн мебели &amp;</b>									
1. Форма и содержание. Рисунок проектируемого объекта, работа с формой. Эстетика и эргономика в дизайне мебели. Выразительные средства. Текстуры: дерево, ткань, пластик, камень и т.д. Эффекты для передачи текстур и материалов, альтернативные техники и эффекты.				4					
2. Серия рисунок/скетчей проектируемого объекта мебели. Работа с формой и содержанием, с учетом эстетики и эргономики дизайна мебели. Использование различных текстур. Пробуем разные маркеры, тренируемся в штриховке, заливках, смещении цветов, светотеневой моделировке.								4	
3. Эффектная подача. Способы подачи проектов в виде скетчей, особен-но на начальном этапе. Способность удивлять и восхищать зрителя ручной графикой и сложными ракурсами мебельных конструкций.				4					
4. Создать серию базовых скетчей выбранной концепции с учётом различных ракурсов. Композиционное равновесие и центр. Перспектива, как иллюзия восприятия. Целостность формы, передача различных материалов в скетче. Виды освещения: свет, тень, контраст. Презентация проекта и скетчей.								4	

5. Авторский скетч. Скетч элементов интерьера, планов и перспектив + конструкций авторской мебели.			4					
6. Скетч-интерьер с авторской мебелью, включающий полную цветопроработку, текстурирование, план, перспективу, колористику с учётом психологического воздействия цвета, авторские материалы и формы.							4	
7.								
Всего			36				36	

## **4 Учебно-методическое обеспечение дисциплины**

### **4.1 Печатные и электронные издания:**

1. Морган М., Голыбина И.Д. Буквицы: декоративная каллиграфия (Москва: Арт-Родник).
2. Миловская О.С. 3ds Max 2017. Дизайн интерьеров и архитектуры(Санкт-Петербург: Питер).
3. Королев В.А. Материалы и техники рисунка: учеб. пособие для худож. вузов(Москва: Изобразительное искусство).
4. Могилевцев В. А., Серова Е. А. Наброски и учебный рисунок: учебное пособие [для студентов по специальности 070901.65 "Живопись"] (Санкт-Петербург: 4 арт).
5. Осадчук М. А. Творческая анимация. Видеопрезентация проекта: учебное пособие для вузов по программам магистерской подготовки по направлениям "Дизайн", "Дизайн архитектурной среды", "Градостроительство"(Красноярск: [СФУ]).
6. Арбатский И. В. Шрифт и массмедиа: учебное пособие для вузов по программам магистерской подготовки по направлениям "Дизайн", "Дизайн архитектурной среды", "Градостроительство"(Красноярск: СФУ).

### **4.2 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства (программное обеспечение, на которое университет имеет лицензию, а также свободно распространяемое программное обеспечение):**

1. -Microsoft:
2. Windows XP, Windows VISTA, Windows 7 enterprise, Windows 7 professional, Windows 8.1 enterprise, Windows 8.1 professional,
3. office 2007, office 2013.

### **4.3 Интернет-ресурсы, включая профессиональные базы данных и информационные справочные системы:**

1. Электронно-библиотечная система Book.ru <http://www.book.ru/>
2. Электронно-библиотечная система elibrary <http://elibrary.ru/>
3. Электронно-библиотечная система «Университетская книга online» <http://www.biblioclub.ru/>
4. Система электронного обучения СФУ: [e.sfu-kras.ru](http://e.sfu-kras.ru)

## **5 Фонд оценочных средств**

Оценочные средства находятся в приложении к рабочим программам дисциплин.

## **6 Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)**

Для проведения занятий используется проектно-лекционная аудитория, оборудованная демонстрационным комплексом, обеспечивающим тематические иллюстрации и презентации, а также персональными компьютерами с необходимым программным обеспечением и подключением к сети «Интернет».

Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации