

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

ФТД..04 Практическая графика

наименование дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом

Направление подготовки / специальность

54.03.01 ДИЗАЙН

Направленность (профиль)

54.03.01 ДИЗАЙН

Форма обучения

очная

Год набора

2019

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Программу составили _____

профессор, Куликов В.М.

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 эффективно 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
ОПК-1: способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	
ОПК-1: способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	технологию и технику быстрого рисунка (скетча), основы строения конструкций и пространств, основы пластической анатомии человека методы приложения приемов графики к задачам дизайн - проектирования объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке выполнять быстрые рисунки (скетчи), которые позволяют за небольшой промежуток времени визуализировать различные объекты и идеи грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представлению, по воображению, различными

	<p>графическими материалами пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн-объектов</p> <p>навыками линейно-конструктивного построения принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка приемами выполнения работ в графическом материале и способностью к пространственному аналитическому мышлению</p>
<p>ПК-1: способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями</p>	
<p>ПК-1: способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями</p>	<p>графические материалы, их свойства и возможности порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту методы формирования вариантов решения дизайнерских задач и их решений при проектировании дизайн-объектов грамотно рисовать с натуры объекты реальной действительности, анализировать и выявлять формообразующие, конструктивные, декоративные, стилевые, формальные, пластические, ритмические и иные качества и закономерности</p> <p>использовать различные графические материалы и технические приемы для создания быстрых и эффектных рисунков (скетчей) работать с цветом, фактурой, экспрессией и стилем при создании проектной графики</p> <p>умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта</p> <p>навыками анализа структуры, конструкции, формы натуральных объектов навыками самостоятельной работы, самоорганизации</p>

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
Контактная работа с преподавателем:	1 (36)	
практические занятия	1 (36)	
Самостоятельная работа обучающихся:	1 (36)	
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
1. Скетч-иллюстрация									
	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>2. Fashion-иллюстрация</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					

<p>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.</p>							4	
<p>3. Дизайн мебели &</p>								
<p>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.</p>			4					
<p>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, смешении цветов, светотеневой моделировке.</p>							4	
<p>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.</p>			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

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