

Дисциплины на кафедре «Реклама, дизайн и связи с общественностью»

Направление «дизайн»

основные 22 дисциплины

История искусств.

Программа дает представление об историческом развитии изобразительных видов искусства, художественных стилей, изобразительных канонах, видов перспектив, тесно связана с практическими дисциплинами учебного процесса дизайнеров – «Рисунок», «Живопись».

Теоретической основой программы являются меняющиеся в ходе истории естественнонаучные картины мира и способы познания.

Программа предполагает тестирование по каждому разделу на узнавание произведений изобразительного искусства.

САДОВО-ПАРКОВОЕ ИСКУССТВО

Предмет тесно связан с историей искусств и историй стилей. Представляет садово-парковое искусство как синтез всех видов искусств: архитектуры, живописи, театра, музыки, скульптуры. Дает образы сада в культурах разных эпох и народов.

ИСТОРИЯ ДИЗАЙНА, НАУКИ И ТЕХНИКИ.

История дизайна ведёт свой отсчет с середины 19 века, когда достижения науки, технологий и системы образования в области дизайна соединились вместе и создали ментальные предпосылки возникновения профессии дизайнера. В сознании человека возникла уверенность в том, что можно осуществить любой дизайнерский проект. Три страны стоят у истоков возникновения дизайна: Англия – с её эстетическими поисками (Д.Рёскин, У.Моррис), Германия с методологией обучения дизайнерскому искусству (Баухаус) и Россия с возможностями социального проектирования начала XX века (конструктивизм). В дисциплине широко представлены национальные школы дизайна – Италии, Франции, Скандинавии, Англии, России, Японии, США...

ЦВЕТОВЕДЕНИЕ И КОЛОРИСТИКА

Дисциплина разделена на два блока: лекции и практические занятия. В лекционном блоке дается представление о том, как образуется цвет, о концепциях возникновения цвета (Ньютон, Гёте), о двух видах синтеза цвета, о цветовом круге, характеристиках цвета и видах колорита. Большой раздел программы посвящен цветовой композиции картины и анализу цветовой композиции произведений изобразительного искусства.

На практических занятиях студенты выполняют задания по живописи.

СОВРЕМЕННЫЙ ЗАРУБЕЖНЫЙ ДИЗАЙН

Программа, представляющая современный зарубежный дизайн , обращается поначалу к истокам зарождения дизайна, к его основным школам и направлениям. Отсюда возникают различные национальные школы дизайна второй половины XX и начала XXI века с их различными образами, технологиями и материалами.

ЗАПАДНО-ЕВРОПЕЙСКАЯ ЖИВОПИСЬ.

Дисциплина рассчитана на семестр и начинается с истории живописи Средневековья. Здесь представлена историческая смена принципов видения и картин мира в глазах живописцев разных эпох; школы живописи с их разнообразной техникой, материалами и отношением к предмету изображения.

ИСКУССТВО КОНТИНЕНТАЛЬНОЙ АМЕРИКИ

Целью дисциплины является освоение комплекса знаний в области истории культуры и искусства срединной Америки – Мезоамерики; достижений цивилизаций ольмеков, майя, тольтеков, ацтеков, инков. В центре внимания программы находятся стилевые черты их искусства.

ТЕОРИЯ ДИЗАЙНА.

Эта дисциплина уделяет особое внимание теоретическим разработкам в области становления дизайна как профессии, его сути и составляющим частям его предмета. Существует бесчисленное множество определений дизайна и не одно из них не является исчерпывающим. Но дизайн немислим без проектирования, без составления композиции и без тиража, т.е. технологий.

ПРАКТИКА

В обучении дизайнера практика занимает особое место. Она подразделяется на учебную, музейную, производственную и преддипломную. Первые две практики – рисовальные. Это либо выезд на пленэр, либо работа над зарисовками в музее, либо анализ музейных произведений.

Производственная практика подразумевает работу на предприятии, преддипломная практика направлена на формирование компетенций и навыков для выполнения дипломного проекта.

«АКАДЕМИЧЕСКАЯ ЖИВОПИСЬ»

Основной целью освоения дисциплины «Академическая живопись» является ознакомление студентов с методами и приемами создания цветовой и изобразительной композиции, формирование композиционного мышления, овладение профессиональными навыками в области станковой живописи, которая является одним из средств художественного выражения в области дизайна. Кроме того, процесс обучения помогает развитию творческой личности будущего художника - дизайнера, вводит его в мир общекультурных понятий и ценностей, знакомит с основными положениями пластического искусства, учит практическому применению этих положений и их переосмыслению в своем творчестве.

«ЦВЕТОВЕДЕНИЕ И КОЛОРИСТИКА»

Цветоведение и колористика – одна из важных дисциплин в профессиональном обучении художника-дизайнера. Проблема колористической гармонии принадлежит к наиболее сложным проблемам эстетики, так как отношение человека к цвету формируется под влиянием множества разнообразных факторов. Чтобы понять значение цвета как средства выражения художественного образа, необходимо разобраться в его природе. Современная наука определяет цвет как ощущение, возникающее у человека при воздействии света. Разобраться в законах цвета и применять на практике колористические закономерности, используя различные их возможности является задачей изучения дисциплины цветоведение и колористика.

«ОСНОВЫ МОНУМЕНТАЛЬНОЙ ЖИВОПИСИ»

Целью дисциплины является освоение теоретических и практических знаний в области основ монументальной живописи, умение приобретать их на

практике, а также формирование общекультурных и профессиональных компетенций в процессе освоения образовательной программы. Необходимо научиться пониманию большой формы как одного из средств выражения художественного образа в монументальной живописи, понимать значение монументализма в истории культуры и искусства, определять разнообразие факторов, которые формируют отношение человека к монументальному произведению. А также исследовать теоретически и на практике колористические особенности в монументальном искусстве, сочетание формы, цвета, фактуры предмета как изобразительного средств для создания художественного произведения.

«ДЕКОРАТИВНАЯ ЖИВОПИСЬ»

Целью дисциплины является освоение теоретических и практических знаний в области декоративной живописи, развитие умений приобретать их на практике, а также формирование общекультурных и профессиональных компетенций в процессе освоения образовательной программы. Для освоения дисциплины «Декоративная живопись» необходимо научиться владеть рисунком, умением использовать рисунок в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта. А также навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи; современной шрифтовой культурой; приёмами работы с цветом и цветовыми композициями.

«АКАДЕМИЧЕСКИЙ РИСУНОК»

Целью дисциплины является развить творческое мышление и воображение студентов. Обучить их грамотно изображать объекты трехмерного пространства в двухмерном на листе бумаги. Сформировать на основе учебного рисунка глубокое понимание закономерностей построения формы, показать, что станковый рисунок это особая область творчества, имеющая самостоятельное значение, научить студентов применять полученные знания при воплощении творческого замысла. Умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта. А также владеть принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка, навыками линейно-конструктивного построения.

«МОДЕЛИРОВАНИЕ ОБЪЕКТОВ ДИЗАЙНА»

Курс «Моделирование объектов дизайна» предназначен для ознакомления студентов с основными видами объемно-пространственных композиций,

освоения навыков и умений в их моделировании. Также умение правильно выбрать необходимый материал и применить его в практической работе художника-дизайнера. Важной составляющей дисциплины для специализации Графический дизайн является умение соединять работу в объеме и цвете, создавая в этой связи оригинальные композиции в ограниченной цветовой палитре. Серьезным аспектом становится умение студентов моделировать дизайнерский объект на заданную тему, с учетом всех необходимых при этом требований: главным образом - соответствие формы ее содержанию.

«ТЕХНИЧЕСКОЕ КОНСТРУИРОВАНИЕ»

Целью данной дисциплины является научить студентов формулировать идею проекта в эскизе, делать выбор объемно-пространственных и графических средств, при конструировании с учетом конечного результата, определять уместность использования различных техник и их имитаций в конкретных заданиях по конструированию; освоение различных методик и способов конструирования при создании моделей будущих дизайнерских объектов. Необходимо развить пространственно-конструктивное мышление на основе графических и объемных моделей, понимание поставленной задачи, поиска путей ее воплощения в соответствие с темой и образным решением. Программа курса ориентирована на развитие креативности, а также ориентированности на конкретный проект в профессиональном мышлении студентов.

«СКУЛЬПТУРА И ПЛАСТИЧЕСКОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ»

1. Освоение теоретических знаний и практических умений в области академической скульптуры и пластического моделирования на примере образцов классической культуры и живой природы. Ознакомление с различными пластическими материалами и техниками. Развитие объемно-пространственного мышления и творческого воображения. Постигание способов и приёмов создания трёхмерных объектов художественного назначения.

2. «Скульптура и пластическое моделирование» относится к базовой части общепрофессионального цикла основной образовательной программы. «Скульптура и пластическое моделирование» является базой при изучении целого ряда дисциплин, где необходимо знание основных принципов решения различных художественных задач в области объёмной пластики и объёмно-пространственных композиций. К таким дисциплинам относятся: «Конструирование и макетирование объектов», «Макетирование и

проектирование в дизайне среды», «Дизайн и монументально-декоративное искусство в формировании среды», «Дизайн проектирование среды».

3. Скульптурный материал и его разновидности. Оборудование для лепки. Подготовка материала и инструмента для скульптуры. Лепка объёмных и рельефных изображений различного характера и уровня сложности, от геометрических тел до головы и фигуры человека. Лепка копий классических произведений. Выполнение творческих работ в объёмной пластике, от разработки эскиза до воплощения идеи в материале.

«ДИЗАЙН И МОНУМЕНТАЛЬНО-ДЕКОРАТИВНОЕ ИСКУССТВО В ФОРМИРОВАНИИ СРЕДЫ»

1. Цели освоения дисциплины ознакомить с основными принципами, задачами проектирования, классификацией видов и форм визуальных коммуникаций и произведений монументально-декоративного искусства. Раскрыть основные функции монументально-декоративного искусства в формировании среды. Изучить современные и традиционные средства реализации проектных решений и тенденции их развития, комплексное применение в среде средств визуальных коммуникаций, рекламы и монументально-декоративных решений как новый тип синтеза искусств. Показать широкий спектр возможностей в области использования разнообразных материалов и техник при создании монументально-декоративного искусства.

2. Дисциплина «Дизайн и монументально - декоративное искусство в формировании среды» относится к базовой части общепрофессионального цикла основной образовательной программы. Для освоения этой дисциплины необходимы знания средней школы по мировой художественной культуре. «Дизайн и монументально - декоративное искусство в формировании среды» является базой при изучении целого ряда дисциплин, где необходимо знание основных принципов решения различных творческих и объёмно-пространственных задач.

3. Краткое содержание дисциплины. Принципы, задачи проектирования, классификация видов и форм визуальных коммуникаций и произведений монументально-декоративного искусства. Функции и виды монументально-декоративного искусства, его роль в формировании среды. Ориентация в средовом пространстве, бытовая, техническая и социальная информация, совершенствование художественных качеств среды, суперграфика, артдизайн, декоративная организация пространственных структур, специфические формы оборудования и наполнения среды в решении задач зонирования и артикуляции средовых объектов. Роль шрифтовых и абстрактно-декоративных композиций. Специфика применения визуальных коммуникаций и декоративных решений в интерьере и экстерьере.

Использование разнообразных материалов и техник при создании монументально - декоративного искусства.

«ОСНОВЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОГО МАСТЕРСТВА»

1. Целями дисциплины являются: знакомство студентов с предметом и объектом дизайна, основными отраслями и современным состоянием и направлениями его развития; характеристика работы и квалификационные требования к специалисту-дизайнеру; изучение требований охраны труда; изучение методики проектирования объектов и руководства проектной деятельностью.
2. Дисциплина относится к профессиональному циклу дисциплин. При её изучении активно используются компетенции, сформированные при изучении дисциплин «Пропедевтика», «История дизайна, науки и техники» и др.
3. Предмет и объект дизайна (комплект, ансамбль, комплекс, система), типология дизайн - деятельности, её цель, социально-значимые задачи и функции дизайна, его основные принципы и закономерности. Отрасли дизайна (промышленный, графический, дизайн одежды, среды, транспорта). Основные категории объекта дизайна (образ, функция, морфология, технологическая форма, эстетическая ценность). Современное состояние и направления развития дизайна. Обзор и анализ изменений происходящих в современной индустрии дизайна.
Характеристика специальности. Профессии в дизайне и требования к дизайнерам. Основные решаемые задачи профессии. Назначение профессии. Места трудоустройства специалистов. Специальные знания. Особенности профессии. Должностная инструкция дизайнера: общие положения, должностные обязанности, права, ответственность.
Основы дизайнерского проектирования. Методика проектирования предметов. Дизайн как деятельность художника-конструктора в области проектирования. Понятие «проект». Определение целей проекта. Анализ и планирование проектов. Природа проектов. Методики постановки дизайн - задач (распознавание проблем, футуродизайн - методология). Методики поиска дизайн - решения: перевоплощение или заимствование позиции, проецирование личности в проектируемый объект и др.
Структура руководства проектом. Способы руководства проектом. Выбор подходящего стиля руководства. Идентификация цели. Формулирование и обоснование цели. Мотивация команды. Список задач, подлежащих выполнению. Принцип единого руководства проектом. Иерархическая система проекта.

«КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ»

1. Целями дисциплины являются: получение студентами знаний в области компьютерной графики; работа с наиболее распространенными редакторами растровой и векторной графики; выработка навыков по созданию творческих проектов посредством растровой и векторной графики; создание макетов обложек книг, визиток, фирменных бланков, создания логотипов и открыток.

2. Дисциплина относится к профессиональному циклу дисциплин.

3. 1. Введение в компьютерную графику

Основные понятия компьютерной графики. Основы растровой и векторной графики, отличие растровой и векторной графики. Основные цветовые модели для работы в разных сферах дизайна. Особенности цветовых моделей RGB, CMYK, HSB, Lab. Понятия: пиксели, разрешение, связь разрешения и размера пикселей. Понятие о битовой глубине изображения. Понятие графического формата, основные графические форматы.

3.2. Adobe Photoshop

Введение. Назначение и применение системы. Виды и форматы изображений. Настройки системы. Организация палитр. Изменение размеров изображения. Способы интерполяции. Изменение размеров канвы.

Обрезка изображения. Техника выделения областей изображения. Создание многослойных изображений. Работа со слоями многослойного изображения. Техника рисования. Техника ретуширования.

Выполнение сложного монтажа. Сканирование и коррекция изображения.

Сохранение результатов работы.

3.3. Adobe Illustrator

Программа Adobe Illustrator: состав, особенности, использование в полиграфии. Рабочая область программы.

Особенности интерфейса Adobe Illustrator, преобразование объектов. Панель инструментов TOOL. Работа с палитрами, палитра NAVIGATOR. Способы создания объектов, выделение и преобразование. Масштабирование объектов. Вращение, искажение, смещение, зеркальное отображение.

Инструменты свободного рисования. Работа с кривыми. Ввод текста. Работа с текстом.

Природа цвета, способы окрашивания объектов. Цветовые модели. Способы окрашивания моделей. Инструменты работы с цветом. Использование шаблонов и градиентов. Работа с кистями, изменение параметров.

Работа с растровыми изображениями. Импорт растровых изображений.

Редактирование. Трассировка. Сочетание графики ILLUSTRATOR и PHOTOSHOP.

Работа со слоями. Создание. Перемещение. Блокировка. Просмотр. Вставка. Объединение.

«КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОЕКТИРОВАНИИ СРЕДЫ»

1. Дисциплина «Компьютерные технологии в проектировании среды» направлена на изучение наиболее распространенных в дизайнерской среде объемно - графических редакторов (3DS – MAX, Revit) для создания проектных интерьерных решений, разработки строительных сооружений, зданий, помещений, предметов интерьера - столов, стульев, кресел и т.д., разработки проектно-сметной документации.

2. «Компьютерные технологии в проектировании среды» относится к выборной части профессионального цикла основной образовательной программы. Для освоения данного курса необходимы знания, полученные при изучении дисциплин: «Цветоведение и колористика», «Компьютерные технологии», «Основы композиции».

3. 1. 3DS – MAX

Построение трехмерных объектов и их модификация. Концепция 3D-мира. Основные понятия, система координат. Элементы интерфейса и расположения панелей. Создание базовых объектов, их возможности. Изменения параметров созданного объекта. Команды, операции и свойства объекта. Перемещение, вращение, масштабирование, клонирование объекта, группировка. Сложные составные объекты. Булевские операции. Сплайновые формы и редактирование. Объекты на основе сечений (Лофтинг, тела вращения). Редактирование геометрии при помощи модификаторов. Модификатор Edit Mesh. Основные модификаторы (изгиб, сузить, растянуть, искривить, плавление). Использование NURDS. Работа с материалами. Назначение материалов. Редактор материалов. Настройка параметров редактора материалов. Создание простейших материалов. Типы текстурных карт, общие настройки. Карты отражения и преломления. Типы материалов их назначения. Создание многокомпонентного материала. Модификаторы материалов. Проецирование карт.

Работа со светом. Типы источников света и их настройки. Дополнительное и диффузное освещение. Настройка теней.

Съемочные камеры. Создание камеры. Глубина резкости изображения.

Управление камерой: панорамирование, наезд и облет. Общие сведения об анимации.

Визуализация сцен. Визуализация без настройки. Инструменты визуализации. Определение фонового изображения. Выбор визуализатора. Типы спецэффектов (туман, вспышка, глубина резкости).

3.2. Revit. Основы Revit. Концепция Revit, основные приемы работы по созданию проекта. Рабочее место Revit, модельные окна и вспомогательные. Навигация по проекту. Основные приемы построения и редактирования. Способы выбора элементов. Создание, установка параметров этажей. Фонový этаж. Работа 3D окне.

Построение модели здания. Стена. Геометрическое построение стен и редактирование. Бревенчатые стены. Сопряжение стен. Окна и двери. Параметры и редактирования. Угловые окна, окна в два этажа. Концы стен. Перекрытия. Геометрическое построение перекрытий и редактирование. Колонны, балки и их редактирования. Лестницы. Параметры лестниц. Геометрическое построение и редактирование. Крыша. Параметры крыши, различные виды крыш. Объекты и редактирование их. Создание новых покрытий. Свет. Параметры и виды источников света. Дополнительные возможности моделирования. Подготовка проектной документации. 2D элементы, линейные размеры. Текстовые ставки, выноски. Основные принципы построения фотоизображения.

«МОДЕЛИРОВАНИЕ ОБЪЕКТОВ ДИЗАЙНА»

1. Целями освоения дисциплины «Моделирование объектов дизайна» являются: овладение техникой и навыками объемного моделирования средовых объектов и их элементов; формирование у студентов знаний и умений дизайнерского проектирования, конструирования и макетирования; приобретение навыков работы с бумагой, картоном, и другими макетными материалами; развитие творческих способностей студентов. Так же особое внимание уделяется современным компьютерным методикам моделирования объектов дизайна на основе цифровой модели изделия.

2. Дисциплина «Моделирование объектов дизайна» относится к вариативной части профессионального цикла дисциплин.

3. Краткое содержание дисциплины (модуля):

3.1. Макет и его роль в проектной деятельности дизайнера. Элементы жесткости. Способы соединения, склеивания: встык, на ребро, приклеивание одной формы к другой при помощи отворотов краев бумаги. Изучение свойств бумаги через противоположные сгибы бумаги (вычерчивание по разметке, надрезы, прогибы и т.п.). Изготовление разверток. Склеивание из них многогранников - тетраэдр, гексаэдр (куб), октаэдр, икосаэдр, додекаэдр. Создание объемных форм из одного листа бумаги без добавления других элементов. Разметка посредством симметрии. Надрезы по разметке. Формирование объемов. Трансформации. Создание сложных форм путем трансформации. Оболочки. Создание формы из повторяющихся элементов. Создание тел вращения. Соединение тетраэдров. Изучение технологии соединения объемных тел. Способы изготовления рельефа местности. Создание малых форм. Создание отдельных элементов наполнения интерьеров. Создание фигурки человека в масштабе. Изучение способов изготовления сложных объемных форм.

Панно. Специфика эскизного и натурного макетирования. Средства. Материалы. Цифровое моделирование объектов дизайна.

3.2 Конструирование и моделирование промышленных изделий

Проектирование промышленных изделий от единичного объекта к комплекту изделий и к предметному обеспечению технологического или иного процесса. Методы конструирования, принципы действия машин и механизмов, классификация механизмов и конструкций, приемы и правила конструирования. Надежность и долговечность. Макет на разных стадиях проектирования, применение различных материалов, виды покрытий. Цифровое моделирование объектов дизайна, цифровой прототип и 3D печать.