



ВИЗИТКА ПРОГРАММЫ

«ПРЕДМЕТНЫЙ ДИЗАЙН – ЛЕТНИЙ ИНТЕНСИВ»

Цель программы: получение базовых навыков и знаний в формировании функционального эстетичного предмета интерьера, актуального и востребованного на рынке предметного дизайна.

Целевая аудитория: программа курса разработана для обучения специалистов в области предметного дизайна, объектами которого чаще всего выступают изделия бытового назначения промышленного изготовления: мебель, декор, освещение. Занятия построены на максимальном вовлечении слушателя в процесс разработки и создания авторского предмета.

Продолжительность: 40 занятий, 160 акад. часов.

Результат прохождения программы: квалификационная работа – разработанный авторский стул (кресло, шезлонг, стол и т.д.). Подача объектов в ручной и компьютерной графике.

Документ по окончании: при выполнении всех текущих заданий и защите квалификационного проекта слушатель получает **Сертификат Европейской Школы Дизайна**, подтверждающий его квалификационный уровень.

Дополнительно:

- выдается «bonuscard» лояльного клиента со скидкой на дальнейшее обучение.

ПРОГРАММА КУРСА

№ занятия / Раздел курса / Тема:

1. Вводное занятие; Предметный дизайн; введение в специальность; понятие и сущность дизайна; появление предметного дизайна. организационные вопросы курса; материалы; инструменты; литература. Тимбилдинг. Предметный дизайн;
2. Предметный дизайн; анализ и актуальные тенденции современного предметного дизайна; перспективы индустрии дизайна.
3. Предметный дизайн; Новейшая история предметного дизайна (н.ХХ в. – по н.в.). культовые личности в предметном дизайне.
4. Цветоведение; основы цветоведения; цветовой круг.
5. Цветоведение; цветовые сочетания; психология восприятия объекта в цвете.
6. Основы объёмно-пространственной композиции и эскизной графики.
7. Основы объёмно-пространственной композиции, макетирование, прототипирование.
8. Скетчинг / Виды скетчинга, материалы и техники. Основы построения объектов. Композиция скетча.
9. Скетчинг / Графическая техника. Упражнения с линией. Выполняем простой графический скетч. Построение сложных фигур в перспективе. Понятие света и тени. Заливка плоскостей, построение теней. Выполняем монохромный скетч.
10. Скетчинг / Текстуры и фактуры в скетчах: стекло, дерево, ткань, металл. Упражнения на имитацию различных текстур. Стадийность.
11. Материаловедение. Выездное занятие. Производство мебели. (Дерево, фанера, МДФ, шпон, стекло). Concept21.
12. Материаловедение. Выездное занятие. Особенности применения дерева. (Деревообрабатывающее производство). Woodwerk.



13. Материаловедение. Выездное занятие на производство. Особенности работы с металлом.
14. Конструирование в предметном дизайне. Выездное занятие на производство мягкой мебели.
15. Продвижение дизайн объекта. Маркетинговые исследования. Изучение рынка потребителей.

Просчёт стоимости объекта предметного дизайна.

16. Креативное мышление.
17. Методология. Методы анализа предметного дизайна.
18. **Проектирование и моделирование мебели.** Эргономика.
19. Проектирование и моделирование мебели. Введение в процесс разработки через поиск идей.

Создание эскиза.

20. Проектирование и моделирование мебели. Создание эскиза.
21. Проектирование и моделирование мебели. Методы производства. Выбор материалов.
22. Проектирование и моделирование мебели. Создание чертежей. Условные обозначения.

Прорисовка проекций.

23. Проектирование и моделирование мебели. Проработка финального этапа формирования.
24. Проектирование и моделирование мебели. Прототипирование.
25. Основы компьютерной графики / SketchUp. Интерфейс и рабочее пространство программы;

основы проектирования.

26. Основы компьютерной графики / SketchUp. Приемы построения элементов модели.
27. Основы компьютерной графики / SketchUp. Построение модели.
28. Основы компьютерной графики / SketchUp. Создание чертежей. Проекция. Разрезы. Планы.
29. Основы компьютерной графики / 3DMax. Интерфейс и рабочее пространство программы.
30. Основы компьютерной графики / 3DMax. Интерфейс и рабочее пространство программы;

Объекты.

31. Основы компьютерной графики / 3DMax. Моделирование геометрии (кашпо, бутылка).
32. Основы компьютерной графики / 3DMax. Настройка освещения и камеры.
33. Основы компьютерной графики / 3DMax. Настройка материалов. Рендер.
34. Основы компьютерной графики / 3DMax. Моделирование эскиза объекта дипломного проекта.
35. Основы компьютерной графики / 3DMax. Моделирование складок ткани, строчки, мягкой

мебели.

36. Основы компьютерной графики / 3DMax. Нюансы работы в 3DMax. Плагины.
37. Основы компьютерной графики / 3DMax. Анализ рендера.
38. Основы компьютерной графики / Photoshop. Интерфейс и рабочее пространство программы.
39. Брендинг в предметном дизайне (определение, современные тенденции, алгоритм решения задач по брендированию, необходимые навыки и знания, сотрудничество с графдизайнером).

40. Открытая защита квалификационного проекта раздел «Мебель» / представляется к защите дизайн-проект / альбом А3 формата, прототип (реализованный объект), электронная версия для печати и электронная презентация в PowerPoint.