

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

Моделирование в графическом дизайне

Автор: старший преподаватель, член Союза дизайнеров России Сидоров Д.В.

Код и наименование направления подготовки: 54.03.01 Дизайн

Профиль: Современный дизайн

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная

Цель освоения дисциплины:

Сформировать компетенции

ОПК ОС-8 Способность анализировать и применять инструменты продвижения дизайн-проекта

План курса

Тема 1. Моделирование упаковки

Виды и формы упаковки.

Этапы построения модели. Прототип (объект, процесс). Моделирование. Принятие решения.

Необходимость использования метода моделирования определяется тем, что многие объекты (или проблемы, относящиеся к этим объектам) непосредственно исследовать или вовсе невозможно, или же это исследование требует много времени и средств.

Объектом дизайна может стать практически любое новое техническое промышленное, информационное изделие (комплект полиграфический, ансамбль, комплекс, система) в любой сфере жизнедеятельности людей, где социально-культурно обусловлено человеческое общение.

Образный подход к дизайн-моделированию

Комплексное применение графического и объемного пластического моделирования - методическая норма и профессиональная традиция.

Параллельное использование или цикличное чередование.

Выбор средств.

Основные категории объекта дизайна: Образ— идеальное представление об объекте, художественно-образная модель, созданная воображением дизайнера. Функция— работа, которую должно выполнять изделие, а также смысловая, знаковая и ценностная роли вещи. Морфология— строение, структура формы изделия, организованная в соответствии с его функцией, материалом и способом изготовления, воплощающая замысел дизайнера. Технологическая форма— морфология, воплощенная в способе промышленного производства вещи-объекта дизайн-проектирования в результате художественного осмысления технологии. Эстетическая ценность— особое значение объекта, выявляемое человеком в ситуации эстетического восприятия, эмоционального, чувственного переживания и оценки степени соответствия объекта эстетическому идеалу субъекта. Сценарное моделирование. Игровое ситуационное моделирование

Тема 2. Конструирование упаковки

Особенности конструирования тары и упаковки. Художественное конструирование тары и упаковки. Основные функции упаковки. Требования к упаковке.

Основные факторы, влияющие на процесс конструирования. Виды изделий. Конструктивная сложность изделий. Новизна конструкции изделия. Стадии разработки изделия.

Конструирование тары из картона и гофрокартона. Картон. Гофрокартон. Классификация тары из картона и гофрокартона. Типовые конструкции. Стандартные конструкции тары. Разработка упаковок. Разработка упаковки для шоколадных конфет. Разработка упаковки для бутылки водки. Разработка упаковки для туалетной воды. Разработка упаковки для сока. Разработка упаковки для молотого кофе.

Методики постановки дизайн-задач

Параметры конструирования:

- размер или объем продукции
- форма упаковки
- материал упаковки
- конструктивные особенности упаковки
- художественное оформление упаковки
- предполагаемая технология изготовления упаковки
- используемая технология упаковывания
- особенности хранения, продажи и потребления упакованной продукции
- особенности утилизации использованной упаковки

Правильно сконструированная упаковка, не только повышает функциональные и эстетические качества товара, но повышает коммерческие характеристики предлагаемой продукции, что в конечном счете ведет к увеличению продаж.

Тема 3. Программы для разработки и визуализации упаковки в 3D

Новые формы в дизайне. Основные понятия 3х-мерного моделирования. Типы трехмерных моделей. Определение трехмерных видов. Визуализация трехмерных объектов. Моделирование освещения. Технологическая форма, эстетическая ценность. 3D-моделирования и 3D-визуализации. Программные продукты: 3ds Max, V-Ray, Maya, Rhinoceros, Zbrush. С помощью 3D моделирования, визуализации и прототипирования вы можете детально изучить модель объекта, внести необходимые изменения, оценить эргономичность и функциональность, изменить дизайн изделия, создать фотореалистичные изображения, и многое другое. Рассмотрение и характеристика специфических особенностей 3D Studio MAX - единственного программного комплекса моделирования, визуализации и анимации объектов, разработанный фирмой Autodesk. Ознакомление с общим представлением о трехмерной графике.

Настройка рабочей среды AutoCAD. Создание профилей. Инструменты моделирования в системе AutoCAD. Формирование чертежей в AutoCAD. Дополнительные возможности AutoCAD. Инструменты моделирования в системе 3D MAX.

Формы и методы текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

В ходе реализации дисциплины «Моделирование в графическом дизайне» используются следующие методы текущего контроля и успеваемости обучающихся:

– при проведении лабораторных занятий:

опрос (О), контрольная работа (КР)

- зачет проводится в форме защиты практической работы и ответов на теоретические вопросы.

Основная литература.

1. Веселова Ю.В. Графический дизайн рекламы. Плакат [Электронный ресурс] : учебное пособие / Ю.В. Веселова, О.Г. Семёнов. — Электрон. текстовые данные. —

- Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет, 2012. — 104 с. — 978-5-7782-2192-5. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/44764.html>
2. Дрозд А.Н. Декоративная графика [Электронный ресурс] : учебное наглядное пособие по направлению подготовки 54.03.01 (072500.62) «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / А.Н. Дрозд. — Электрон. текстовые данные. — Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2015. — 84 с. — 978-5-8154-0305-5. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/55762.html>
 3. Кознов Д.В. Основы визуального моделирования [Электронный ресурс] : учебное пособие / Д.В. Кознов. — Электрон. текстовые данные. — Москва, Саратов: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Вузовское образование, 2017. — 247 с. — 978-5-4487-0083-5. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/67383.html>