**ОБЩЕСТВО С ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ «МОСКОВСКАЯ АКАДЕМИЯ ДИЗАЙН-ПРОФЕССИЙ «ПЕНТАСКУЛ»**

117628 город Москва, улица Грина, дом 34, корпус 1, эт. 1 пом. V оф. 11, тел. +7(880)055-07-67

e-mail: dekanat@pentaschool.ru, веб-сайт: pentaschool.ru

АННОТАЦИИ К РАБОЧИМ ПРОГРАММАМ ДИСЦИПЛИН В СОСТАВЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Основы рисования для дизайнера: живопись, графика, цифровая иллюстрация

**Аннотация к рабочей программе дисциплины**

**«Конструктивный рисунок»**

 **1. Цель освоения дисциплины:** приобретение обучающимися навыков конструктивного рисунка.

 **2. Краткое содержание дисциплины.**

 Модуль I. Основы, техники и базовые принципы в рисунке.

 Тема 1. Основы рисунка: линия, штрих, пятно, композиция, графические материалы. Начальные сведения о рисунке. Средства художественной выразительности в рисунке. Композиция в рисунке. Пропорции. Графические материалы, принадлежности и требования к ним.

 Тема 2. Основы рисунка: форма, конструкция, свет, объём. Общие понятия о строении формы, ее конструкции и объеме. Конструктивный рисунок. Объем. Свет.

 Тема 3. Перспектива, геометрические тела в перспективе. Понятие перспективы. Виды перспективы. Прямая линейная перспектива. Обратная линейная перспектива. Воздушная перспектива. Панорамная перспектива. Сферическая перспектива..

 Модуль II. Практическое применение основ рисунка.

 Тема 1. Рисунок драпировки. Линейно-конструктивный рисунок драпировки. Особенности драпировки. Структура и форма складок зависят от пластических свойств ткани. Последовательность рисования драпировки.

 Тема 2. Натюрморт. Линейно-конструктивный рисунок натюрморта. Натюрморт. Основные особенности. Этапы рисования натюрморта. Общие задачи, которые ставятся при рисовании натюрморта с натуры.

 Тема 3. Череп человека: пропорции, особенности. Строение черепа. Мозговой отдел. Лицевой отдел..

 Модуль III. Череп, голова и скелет человека.

 Тема 1. Череп человека. Линейно-конструктивный рисунок черепа. Линейно-конструктивный рисунок черепа. Поэтапный разбор рисования черепа. Возрастные особенности строения черепа.

 Тема 2. Голова человека: пропорции, особенности. Особенности изображения человеческой головы. Схемы изображения. Рисование гипсовых моделей головы человека и ее частей. Рисование гипсовой головы с античного образца. Особенности и этапы изображения головы живой модели.

 Тема 3. Скелет человека. Линейно-конструктивный рисунок скелета. Позвоночный столб и грудная клетка. Кости ноги. Кости руки..

 Модуль IV. Конечности и фигура человека.

 Тема 1. Конечности. Схемы рисования конечностей. Рисование конечностей по представлению. Этапы рисования гипсового слепка стопы. Примеры рисования кисти руки в различных поворотах.

 Тема 2. Фигура человека: пропорции, особенности. Пропорции фигуры человека. Рисование гипсовой анатомической фигуры человека. Рисование человека с живой модели.

 Тема 3. Фигура человека. Линейно-конструктивный рисунок фигуры. Движение тела человека. Как рисовать движение человека. Рисование движения при помощи простых форм..

**Аннотация к рабочей программе дисциплины**

**«Акварельная живопись»**

 **1. Цель освоения дисциплины:** приобретение обучающимися навыков акварельной живописи.

 **2. Краткое содержание дисциплины.**

 Модуль I. Введение. Акварель. Свойства, особенности и возможности материала. Методы работы.

 Тема 1. Краткое описание и специфика выразительных средств различных видов изобразительного искусства, разнообразные техники живописи. Компоновка предметов натюрморта на листе. Построение предметов натюрморта. Передача больших тональных отношений. Как
несколько предметов соотносятся между собой тонально. Передача объёма и проработка деталей.

 Тема 2. Гризайль. Основы больших тональных отношений. Светотень, передача формы и объёма. Компоновка в листе. Построение предметов. Большие тональные отношения. Как несколько предметов соотносятся между собой тонально. Объём и проработка деталей.

 Тема 3. Выявление различия сближенных цветов путём сравнения цвето-тональных отношений и умение их гармонировать. Часть 1: Натюрморт в холодном колорите. Компоновка в листе. Построение. Решение больших тональных отношений. Касания предметов к фону, детализация.

 Тема 4. Выявление различия сближенных цветов путём сравнения цвето-тональных отношений и умение их гармонировать. Часть 2: Натюрморт в тёплом колорите. Компоновка в листе. Построение. Решение больших тональных отношений. Касания предметов к фону. Детализация..

 Модуль II. Методы обработки формы, возможности и эстетические качества материалов, фактуры.

 Тема 1. Методы обработки формы, возможности и эстетические качества материалов, фактуры (многослойность). Компоновка в листе. Построение. Работа над фактурой и материальностью. Детализация.

 Тема 2. Передача состояния среды, условий освещённости и воздушной перспективы. Подготовка листа к работе. Рисунок, компоновка в формате листа.Заливка фона. Рисование листьев. Рисование яблок. Акценты.

 Тема 3. Сложный натюрморт из 3 предметов, различных по материальности. Часть 1. Подготовка листа к работе. Рисунок, компоновка в формате листа. Заливка фона. Рисование цветов и стакана. Акценты.

 Тема 4. Сложный натюрморт из 3 предметов, различных по материальности. Часть 2. Рисование граната. Расстановка акцентов..

 Модуль III. Художественные и эстетические свойства цвета, основные закономерности создания цветового строя.

 Тема 1. Осенний натюрморт контрастный по цвету и тону. Часть 1. Рисунок, компоновка в формате листа. Подготовка листа к работе акварельными краскам. Раскрытие больших цветовых отношений.

 Тема 2. Осенний натюрморт контрастный по цвету и тону. Часть 2. Лепка формы. Детализация.

 Тема 3. Осенний натюрморт с рябиной. Рисунок, компоновка в формате листа. Подготовка листа к работе акварельными красками. Раскрытие больших цветовых отношений. Лепка формы. Детализация..

 Модуль IV. Композиционный строй и ритм. Наблюдение, анализ и обобщение окружающей действительности.

 Тема 1. Пейзаж тематический с контрастным солнечным освещением (деревья, река). Компоновка в листе. Раскрытие тональных отношений. Детализация.

 Тема 2. Пейзаж тематический (холодный колорит), большую часть формата занимает грозовое небо. Компоновка в листе. Раскрытие тональных отношений. Детализация.

 Тема 3. Пейзаж тематический (тёплый колорит), большую часть формата занимает небо. Облака. Компоновка в листе. Раскрытие тональных отношений. Детализация..

**Аннотация к рабочей программе дисциплины**

**«Колористика и композиция»**

 **1. Цель освоения дисциплины:** приобретение обучающимися профессиональных компетенций в сфере колористики и композиции.

 **2. Краткое содержание дисциплины.**

 Модуль I. Физические основы цвета.

 Тема 1. Что такое цвет в природе. Цветовые диапазоны, спектр, волны, измерения и синтез цвета. Свет. Цвет. Колориметрия. Объект и источник света. Синтез цвета. Аддитивный синтез. Субтрактивный синтез.

 Тема 2. Как мы воспринимаем цвет. Устройство глаза, способность различать оттенки и распознавать цвета. Желтое пятно. Как колбочки распознают цвета. Восприятие цвета. Характеристики цвета. Цветовой тон. Светлота. Насыщенность (цветность).

 Тема 3. Передача цвета. Системы RGB, CMYK, Pantone. Системы RGB, CMYK, Pantone. Модель RGB. Модель CMYK. Pantone.

 Тема 4. Краски и их смешение. Пространственное смешивание. Оптическое смешение цветов. Механическое смешение цветов. Разница результатов. Бинокулярное смешение..

 Модуль II. Психология цвета.

 Тема 1. Хроматические и ахроматические цвета, цветовой круг. Ахроматические цвета. Хроматические цвета. Цветовой круг. Сочетания двух цветов. Комплементарные цвета. Сочетания трех цветов. Аналоговая триада. Классическая триада. Контрастная триада. Сочетания четырех цветов. Прямоугольная схема. Квадратная схема.

 Тема 2. Цветовое воздействие и цветовая гармония, отношение к цвету. Физиологическое воздействие. Психологическое воздействие. Базовые ассоциации с цветом. Цветовая гармония.

 Тема 3. Цветовые контрасты и их восприятие, симультанный контраст. Контраст по цвету. Контраст светлого и темного. Контраст холодного и теплого. Контраст дополнительных цветов. Симультанный контраст. Контраст по насыщенности. Контраст по площади цветовых пятен.

 Тема 4. Цвет и форма. Ассоциативные формы. Пространственное воздействие цвета..

 Модуль III. Цвет в дизайне.

 Тема 1. Роль цвета в дизайне и брендинге. Красный. Желтый. Оранжевый. Синий. Фиолетовый. Ахроматические цвета. По каким параметрам подобрать цвет.

 Тема 2. Составление цветовых схем и выбор подходящих контрастов. Ограниченное количество цветов. Несколько рекомендаций по выбору основного цвета. Монохроматическая схема. Аналоговая схема. Дополнительная схема. Триадная схема. Монохроматическая +1. Цветовая палитра изображения. Инструменты для работы.

 Тема 3. Цветовые акценты на макете. Цвет и композиция. Основной цвет. Дополнительный цвет. Цвет акцента. Фоновый цвет. Цвет текста. Роли цветов в палитре. Визуальная иерархия. Выделение и цвет. Правило 60-30-10.

 Тема 4. Цвет в печати. Растровая сетка, цветопроба, калибровка монитора. Муар. Виды цветопроб: аналоговая, цифровая, экранная. Просмотр цветопроб. Калибровка монитора. Способы калибровки. Использование калибратора. Использование ПО монитора. Использование специальных программ..

**Аннотация к рабочей программе дисциплины**

**«Adobe Photoshop: основные инструменты и возможности»**

 **1. Цель освоения дисциплины:** формирование у обучающихся профессиональных компетенций в сфере работы в программе растровой графики Adobe Photoshop (обработка, ретушь, коллажирование).

 **2. Краткое содержание дисциплины.**

 Модуль I. Знакомство с программой Adobe Photoshop.

 Тема 1. Основные инструменты программы Adobe Photoshop. Инструменты выделения по форме. Кадрирование, нарезка. Инструменты ретуши. Инструменты работы с цветом. Инструменты работы с тоном изображения.

 Тема 2. Специфика растровой графики. Цветовые модели. Разрешение. Основы работы с цветом (палитры). Растровые и векторные изображения. Основные цветовые модели: RGB, CMYK — разница, особенности применения. Палитры цветов и градиентов.

 Тема 3. Основы использования интерфейса программы. Основная панель меню. Строка параметров выбранного инструмента. Выпадающее меню. Дополнительные панели – палитры (вкладка Окна). Рабочее окно. Строка состояния документа.

 Тема 4. Принципы работы со слоями. Виды слоев. Создание новых слоёв, их режимы наложения, прозрачности, видимость слоёв, коррекция слоёв..

 Модуль II. Основы коллажирования.

 Тема 1. Основы тоновой и цветовой коррекции. Что такое цветовая и тоновая коррекция. Где используется цветовая и тоновая коррекция. Автоматические инструменты коррекции. Коррекция с помощью Яркость/Контраст. Уровни, Кривые. Цветовой тон/Насыщенность. Цветовой баланс и Тени/Cвета.

 Тема 2. Различные способы вырезания объектов. Выделение с помощью инструмента выделения по форме (M). Выделение с помощью инструменты свободного выделения (L). Выделение с помощью быстрого выделения (W). Инверсия, размытие по краю. Перенесение области выделения на отдельный слой. Инструмент Ластик. Выделение через Цветовой диапазон.

 Тема 3. Продвинутые способы вырезания объектов: маски и перо. Вариант выделения с помощью кривых и инструмента Перо. Инструмент Маска.

 Тема 4. Использование фильтров и цветов. Для чего служат и какие задачи выполняют фильтры. Применение фильтров из галереи и краткий обзор на примерах их использования. Что такое смартфильтры? Палитры цветов, градиентов, библиотеки. Краткий обзор узоров и стилей.

 Тема 5. Свет: создание теней и объемов. Инструменты ручного затемнения, осветления, обесцвечивания. Создание теней на изображении с помощью кистей и трансформации формы. Использование палитры слоёв и инструментов Curve для создания дополнительного объёма изображения..

 Модуль III. Основы создания дизайн-макетов.

 Тема 1. Основные инструменты верстки. Линейки, направляющие, отступы, воздух. Настройки при создании макета для web и под печать. Линейки и их настройки. Как и для чего используются направляющие и сетка. Какую роль в макете играют отступы. Зачем в макете «воздух».

 Тема 2. Иерархия и теория близости. Целостность композиции. Равновесие, баланс. Соподчинение.

 Тема 3. Тонкости работы со шрифтами. Подбор шрифта, шрифт по форме, в объекте, кегль и выключка. Горизонтальный, вертикальный текст. Обтравочная маска для текста (фигуры). Палитры для работы с текстом. Сетка для верстки текста. Правила хорошего тона в верстке текста.

 Тема 4. Цвет, градиент, векторная и растровая графика, использование смарт объектов и дополнительных кистей. Использование цвета градиентов в дизайне, инструмент пипетка. Подбор цвета для макета, координаты цвета. Смарт объекты и инструмент Кадр. Использование инструментов карандаш, кисть.

 Тема 5. Хитрости дизайна: скрипты, шаблоны и мокапы. Что такое скрипты, операции и как их создавать. Как помогают шаблоны в дизайне. Мокапы – что это такое и как использовать. Мудборд, что это и для чего..

 Модуль IV. Основы ретуши.

 Тема 1. Цветовая коррекция изображений. Настройка яркости, насыщенности, контрастности, цветового баланса. Цветовые модели и оттенки кожи. Анализ перед коррекцией кожи. Цветовая и тоновая коррекция кожи. Тонирование фото.

 Тема 2. Изменение цвета глаз, волос, кожи, «отбеливание зубов», устранение «эффекта красных глаз». Коррекция глаз. Отбеливание зубов. Инструмент Пластика. Коррекция волос. Добавление макияжа.

 Тема 3. Обработка кожи. Точечная коррекция с помощью инструментов заплатка, штамп, восстанавливающая кисть. Ретушь по методу частотного разложения. Разложение на две частоты с помощью операции вычитания.

 Тема 4. Добавление реалистичности фото, резкость и подавление шума. Способы дополнительного объема и реалистичности: с помощью Каналов, Коррекции, Краевого контраста, Кривых..

**Аннотация к рабочей программе дисциплины**

**«Adobe Illustrator СС: векторная графика»**

 **1. Цель освоения дисциплины:** приобретение обучающимися профессиональных компетенций в сфере работы в редакторе векторной графики Adobe Illustrator СС.

 **2. Краткое содержание дисциплины.**

 Модуль I. Основные инструменты и возможности программы. Работа с формой.

 Тема 1. Особенности векторной графики, области применения. Знакомство с интерфейсом. Экскурс в диджитал графику. Специфика векторной графики. Специфика Adobe Illustrator. Знакомство с интерфейсом.

 Тема 2. Инструменты программы. Свойства объекта. Инструменты и палитры программы. Свойства объекта. Система координат. Понятия "опорная точка", “усы”.

 Тема 3. Многообразие способов создания новой формы. Часть 1. Инструмент “Перо” и кривая Безье. Альтернативные способы создания формы. Инструменты искажения.

 Тема 4. Многообразие способов создания новой формы. Часть 2. Альтернативные способы создания формы. Практическое применение деформации. Функция «разобрать оформление»..

 Модуль II. Работа с цветом. Кисти и паттерн.

 Тема 1. Цвет в дизайне. Цветовые модели. Создание собственной палитры для макета. Теория цвета. Цветовые модели. Цветовые палитры и образцы. Создание собственной палитры. Цвет в дизайне.

 Тема 2. Узорная кисть и паттерн. Создание кисти. Паттерн в дизайне. Узорная кисть и паттерн.

 Тема 3. Сетчатый градиент. Палитра «внешний вид» и «базовая графика». Способы окрашивания объекта. Локальная заливка и прозрачность. Градиент. Палитра «внешний вид» и «базовая графика».

 Модуль III. Слои, система координат. Трассировка. Создание макета.

 Тема 1. Работа с текстом. Создание элементов авторского шрифта. Работа с текстом в Illustrator. Блочный текст. Текст = графика. Авторский шрифт.

 Тема 2. Направляющие и линейка. Основы композиции макета. Организация элементов внутри макета. Основы композиции. Слои. Растровые объекты. Подготовка макета.

 Тема 3. Трассировка растрового объекта, применение результата трассировки в векторных документах. Трассировка растрового объекта. Применение результата трассировки.

 Модуль IV. Растровые эффекты в векторной графике.

 Тема 1. Растровые эффекты в векторной графике. Использование команды «переход» для стилизации элементов леттеринга. Растровые эффекты в векторной графике. Поп-арт портрет. Стилизация элементов леттеринга.

 Тема 2. Превращение текстовых элементов в графические: создание объемного 3d текста и создание изометрического текстового эффекта. Превращение текстовых элементов в графические. Изометрический текстовый эффект. Объёмный 3д текст.

 Тема 3. Имитация академических техник на примере создания акварельного и графического набросков. Имитация академических техник. Создание «акварельного наброска». Создание «графичного наброска».

 Тема 4. Абрис растрового объекта. Векторная иллюстрация. Способы создания векторной иллюстрации. Алгоритм работы. Сетка перспективы. Материализация - эффект коллажа. Абрис растрового объекта.

**Аннотация к рабочей программе дисциплины**

**«Иллюстрация. Приемы стилизации. Работа с графическим планшетом»**

 **1. Цель освоения дисциплины:** формирование у обучающихся профессиональных компетенций в сфере иллюстрации, приемов стилизации, работы с графическим планшетом.

 **2. Краткое содержание дисциплины.**

 Модуль I. Иллюстрация в дизайне. Основы рисунка.

 Тема 1. Иллюстрация в графическом дизайне. Области применения иллюстрации в графическом дизайне. Жанры иллюстрации. Современная иллюстрация. Программы для портативных устройств.

 Тема 2. Этапы создания иллюстраций. Построение простой формы, симметрия. Аналог/диджитал. Алгоритм создания иллюстрации. Линия симметрии. Пропорции.

 Тема 3. Основы рисунка: перспектива, линия горизонта, точки схода. Перспектива. Линия горизонта. Точки схода.

 Тема 4. Светотеневой рисунок. Предмет в пространстве, преломление сред. Светотеневой рисунок. Падающая тень. Преломление сред..

 Модуль II. Стилизация в иллюстрации.

 Тема 1. Стили в иллюстрации. Авторский стиль. Реализм. Гротеск и сюрреализм. Декоративный и фэшн. Наив и примитивизм. Минимализм.

 Тема 2. Стилизация объектов. Стилизация. Начало. Штрих. Способы набора тона. Упражнения.

 Тема 3. Создание персонажа: пропорции лица, мимика. Пропорции человеческого лица. Мимика и характер. Стилизация. Создание персонажа.

 Тема 4. Создание персонажа: фигура человека. Пропорции человеческой фигуры. Части тела. Стилизация. Создание персонажа..

 Модуль III. Изометрия и плоский стиль: пошаговая инструкция.

 Тема 1. Плоский дизайн и изометрия как стилистическое решение иллюстрации. История плоского дизайна. Фас - грань - изометрия. “Объём” в плоском дизайне. Изометрия.

 Тема 2. Передача объёма в изометрии. Цвет в плоском дизайне. Свет и блики. Тени. Светотеневое решение. Развитие цветочувствительности.

 Тема 3. Текстура и фактура, художественные кисти. Финальные этапы обработки: тренды. Текстура. Художественные кисти. Тени, градиенты и шум. Реалистичные элементы в плоском дизайне..

