

АНОТАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Пластична анатомія для дизайнерів

(назва дисципліни)

Рівень освіти (бакалавр / магістр)	бакалавр
Кафедра (за якою закріплена дисципліна)	кафедра рисунку
Терміни вивчення (курс / семестр)	2 курс, 3 семестр
Вид дисципліни (кількість лекційних / практичних годин)	Вибіркова дисципліна (120 годин, з них 10 годин лекцій, 50 годин – практичні, 60 годин – самостійна робота)

Внаслідок вивчення навчальної дисципліни студент повинен бути здатним продемонструвати такі **результати навчання**:

Знати:

- Основні терміни та визначення анатомії.
- Конструкційні особливості людського тіла (скелет та м'язи).
- Конструкційні особливості фігури тварини.
- Принципи пропорцій та симетрії фігури з урахуванням статі, віку людини.
- Побудову візуальний образу зображуваного тіла на базі анатомічних знань.

Вміти:

- Відтворювати анатомічні малюнки з урахуванням конструкції скелетної та м'язової системи.
- Відтворювати різні пози та рухи людей і тварин.
- Створювати ескізи з правильною анатомічною побудовою.
- Використовувати знання анатомії у власних дизайнерських проектах.

Теми для вивчення:

Тема 1. Вступ до анатомії: терміни та основні поняття.

Тема 2. Загальна структура людського тіла: кістки та м'язи.

Тема 3. Пропорції та канони побудови тіла тіла: канон Вітрувія.

Тема 4. Анатомія голови: череп, м'язи обличчя та їх вирази. Жіночий, чоловічий дитячий черепи (їх відмінності)

Тема 5. Верхні кінцівки: будова руки та рухи (вікові та гендерні відмінності).

Тема 6. Нижні кінцівки: будова ноги та механіка ходьби (вікові та гендерні відмінності).

Тема 7. Осанка та рух: вивчення динаміки тіла. Анатомія в різних позах: сидячи, стоячи, в русі.

Тема 8. Різновиди людських фігур: вивчення пропорцій у стилізації.

Тема 9. Практичні вправи: створення анатомічних ескізів та ілюстрацій.

Тема 10. Анатомія персонажа в ілюстрації: створення стильних і виразних персонажів з урахуванням анатомії.

Тема 11. Анатомічні дослідження для анімації.

Тема 12. Стилзація фігури в графічному дизайні: Техніки спрощення анатомії для різних стилів (комікси, аніме, концепт-арт).

Форма підсумкового контролю:

Автор програми (викладач, який буде забезпечувати викладання курсу):

викладач кафедри графічного дизайну.