

АНОТАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Пластична анатомія в дизайні

(назва дисципліни)

Рівень освіти (бакалавр / магістр)	бакалавр
Кафедра (за якою закріплена дисципліна)	кафедра графічного дизайну
Терміни вивчення (курс / семестр)	2й курс 3й семестр
Вид дисципліни (кількість лекційних / практичних годин)	Вибіркова дисципліна (загальна кількість годин – 120; лекційних – 10 годин, практичних – 50 годин, самостійна робота – 60 годин)

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

Знати:

- Основи пластичної анатомії людини, будову скелета, м'язової системи та їх вплив на зовнішню форму тіла.
- Закономірності пропорцій, конструкції та пластики людської фігури в різних вікових і статевих групах.
- Особливості анатомічної будови голови, обличчя, кистей і стоп та принципи їх зображення.
- Основні закономірності передачі руху, пози, рівноваги та пластики людського тіла.
- Методи конструктивного аналізу форми людини та принципи стилізації анатомічних форм у графічному дизайні.
- Принципи застосування знань із пластичної анатомії під час створення ілюстрацій, персонажів, рекламної графіки, цифрових зображень та інших дизайн-проектів.

Вміти:

- Аналізувати анатомічну будову людини та правильно передавати її конструкцію в графічному зображенні.
- Будувати зображення людської фігури, голови та окремих частин тіла з урахуванням пропорцій і пластичних особливостей.
- Використовувати знання пластичної анатомії для створення переконливих статичних і динамічних поз.
- Виконувати конструктивний аналіз натури та застосовувати його під час створення ескізів, ілюстрацій і дизайн-концепцій.
- Стилізувати людську фігуру відповідно до творчого задуму, зберігаючи її анатомічну переконливість.
- Інтегрувати знання пластичної анатомії у процес розроблення об'єктів графічного дизайну, цифрової ілюстрації, персонажного дизайну, коміксів, анімаційної та рекламної продукції.

Теми для вивчення:

Тема 1. Вступ до пластичної анатомії. Пропорції та конструктивна будова тіла людини.

Тема 2. Скелет і м'язова система людини як основа пластичної форми.

Тема 3. Пластична анатомія голови та портретне зображення.

Тема 4. Пластична анатомія верхніх і нижніх кінцівок.

Тема 5. Пластика людської фігури в русі. Передача пози та динаміки.

Тема 6. Використання пластичної анатомії в графічному дизайні та цифровій ілюстрації.

Форма підсумкового контролю: диф. залік

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

Гальчинська О.С., PhD, доцент кафедри графічного дизайну.