

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ТАМБОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ИМЕНИ Г.Р. ДЕРЖАВИНА»**

**ФАКУЛЬТЕТ КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ**

**Аннотация дополнительной образовательной программы  
«ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ ИНТЕРЬЕРА»**

**Вид:** дополнительное образование

**Подвид:** дополнительное профессиональное образование

**Программа:** программа профессиональной переподготовки

**Объем:** 252 часа

**Форма обучения:** очная

Цель программы: знакомство с основами создания дизайн-проекта интерьерного пространства, овладение широким спектром художественных приемов и проектных методов, позволяющих создавать разработки различных сложностей, знакомство с приемами, методологией и особенностями работы в различных графических программах.

Учебно-тематический план

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование разделов и тем</b>	<b>Объем часов</b>
1.	<b>Раздел 1. Основы композиции в дизайне интерьера</b> Тема 1. Понятие композиции	3
2.	Тема 2. Сущность объемной композиции	3
3.	Тема 3. Сущность глубинно-пространственной композиции	3
4.	Тема 4. Сущность фронтальной композиции	3
5.	Тема 5. Композиция как процесс и результат деятельности по созданию и визуализации форм предметно-пространственных образований в среде	3
6.	Тема 6. Понятие о пропорции в дизайне	3
7.	Тема 7. Тектоника в дизайне среды	3
8.	Тема 8. Масштабность композиции в дизайн среды	3
9.	Тема 9. Гармонизация в среде, средства гармонизации общего композиционного решения, ее пространственной основы, предметного наполнения. Средства композиции	3
10.	Тема 10. Тожество, нюанс и контраст как принципы гармонизации пространства	3
11.	Тема 11. Виды симметрии в дизайне среды	3
12.	Тема 12. Ритм как средство создания композиции в дизайне среды	3
13.	<b>Раздел 2. История развития дизайна. Стилиевые направления.</b> Тема 1. История развития дизайна. Стил в дизайне	4
14.	Тема 2. Классический стиль	8
15.	Тема 3. Современные стили средового дизайна	8
16.	Тема 4. Этнические стили средового дизайна	8
17.	Тема 5. Эkleктика в средовом дизайне	8
18.	<b>Раздел 3. Основы дизайн проектирования интерьера</b> Тема 1. Разработка эскизов интерьера. Этапы проектирования. Разработка планов этажей жилого дома в масштабе (перепланировка на основе имеющегося плана)	4

19.	Тема 2. Нормы площадей жилой ячейки. Эргономика Экспликация планов с учетом необходимого набора помещений и нормой их площади.	4
20.	Тема 3. Мебель в интерьере. Расстановка мебели на планах.	4
21.	Тема 4. Отделочные материалы в интерьере. Разработка отделочных материалов помещения. Карта материалов. План пола с раскладкой напольных покрытий.	4
22.	Тема 5. Интерьер и оборудование квартир (функциональное зонирование помещений). Функциональное зонирование помещений.	4
23.	Тема 6. Свет и цвет в интерьере. Зрительные эффекты в интерьере. Электрика. Расстановка осветительного оборудования. План привязки освещения к выключателям.	4
24.	Тема 7. Интерьер и оборудование кухни. Разработка планировки кухни.	4
25.	Тема 8. Дизайн проектирование мебели. Построение и просчет корпусной мебели (шкаф, прихожая, кухня)	4
26.	Тема 9. Необходимый набор чертежей при проектировании интерьера. Масштаб. Построение разверток помещений по стенам.	4
27.	<b>Раздел 4. Трехмерная графика. Основы 3D-редактора</b> Тема 1. Особенности трехмерной компьютерной графики и области ее применения. Интерфейс 3D-редактора, настройка рабочего места	3
28.	Тема 2. Примитивы. Создание примитивов. Операции с основными инструментами рисования 3D-редактора (рисование, выделение, удаление, основные инструменты, навигация, копирование, масштабирование, перемещение)	3
29.	Тема 3. Моделирование тел вращения 3D-редактора. Основы создания и редактирование.	3
30.	Тема 4. Основные команды 3D-редактора.	3
31.	Тема 5. Группы и компоненты 3D-редактора. Работа с слоями.	3
32.	Тема 6. Модификаторы 3D-редактора	3
33.	Тема 7. Импорт файлов в программу 3D-редактора	3
34.	Тема 8. Источники света. Стандартные источники света. Другие способы освещения 3D-редактора. Настройка освещения v-ray.	3
35.	Тема 9. Материалы 3D-редактора. Работа в редакторе материалов. Базовые параметры материала. Материалы с картами текстур Наложение текстур в интерьере.	3
36.	Тема 10. Камеры 3D-редактора. Сохранение сцен. Управление камерами. Настройка ракурсов визуализации.	3
37.	Тема 11. Анимация 3D-редактора.	6
38.	<b>Раздел 5. Векторная графика. Основы программы Corel Draw</b> Тема 1. Особенности векторной графики и области ее применения. Интерфейс и рабочая среда CorelDraw	4
39.	Тема 2. Настройка параметров рабочей страницы в Corel Draw. Группы инструментов Corel Draw.	8
40.	Тема 3. Создание и редактирование графических примитивов и объектов Corel Draw	8
41.	Тема 4. Понятие линии, узла, сегмента, контура векторного изображения.	8
42.	Тема 5. Управление цветом в Corel Draw. Использование палитры	8

	цветов.	
43.	Тема 6. Типы заливок объектов CorelDraw	8
44.	Тема 7. Виды шрифтов в CorelDraw. Работа с шрифтовыми композициями.	8
45.	Тема 8. Операции над группой объектов CorelDraw: группировка, объединение, исключение, пересечение.	8
46.	Тема 9. Экспорт рисунка Corel Draw в растровый формат	8
47.	Тема 10. Подготовка документа к печати из Corel Draw. Параметры печати. Подготовка работы к печати.	4
<b>Итого</b>		<b>252</b>

**Составители программы:**

Черемисин Владимир Владимирович, доцент кафедры дизайна и изобразительного искусства факультета культуры и искусств ФГБОУ ВО «Тамбовский государственный университет имени Г.Р.Державина»

Горских Екатерина Алексеевна, ассистент кафедры дизайна и изобразительного искусства факультета культуры и искусств ФГБОУ ВО «Тамбовский государственный университет имени Г.Р.Державина»