

Программа курса:

ТЕОРИЯ ДИЗАЙНА и ТЕОРИЯ СТИЛЕЙ: 23 занятия по 4 академ.часа

1. Интерьер в системе дизайна. Закономерности творческого процесса. Понятие дизайна. Виды дизайна. Границы профессии дизайнера интерьера. Профессиональные навыки дизайнер. Виды предоставляемых услуг. Где и как продолжить обучение. Рекомендации журналов, книг и других ресурсов по дизайну интерьера. Этапы работы. Стоимость. Предпосылки успешной дизайнерской деятельности. Поиск идеи-концепции. Креативность, насмотренность, идея, вдохновение. Mood board.
2. Основные элементы и принципы дизайна. Основы композиции. Форма, линия, плоскость, объем. Фактура, текстура. Маршруты и видимые участки. Виды композиции. Свойства и средства композиции. Пропорции и масштаб, контраст и нюанс.
3. Техническая сторона дизайна. Общение с клиентом и подрядчиками, типы заказчиков. Этика дизайнера. Составление технического задания. Бюджет проекта. Юридическая грамотность. Авторский надзор. Ведение и зоны ответственности. Маркетинг. Личный бренд. Портфолио и продвижение.
4. Общие принципы планировки жилища. Особенности формирования пространственной среды. Структура интерьера. Общий строй интерьера: стены; пол; потолок. Классификация интерьеров. Перепланировка. Виды зонирования. Приемы и средства организации зональности. Эргономика в зонировании. Обмеры помещений. План расстановки мебели. Особенности замера сложных помещений. Виды конструкций и коммуникаций. Обмер на реальном объекте. Практическое занятие.
5. Цвет и Свет в интерьере. Введение в колористику интерьера. Субъективные факторы, влияющие на восприятие цвета человеком. Цветовой круг Иттена. Свойства цвета. Насыщенность, светлота, тон. Правила сочетания цветов в интерьере. Систематизация цвета. Электронный и физический цвет. Институт Pantone. Психология цвета. Цвета разделители. Естественная инсоляция жилища. Искусственная освещенность. Основные принципы. Типы освещения: общее, локальное, декоративное. Этапы разработки. Основные типы ламп и светильников. Сценарии освещения. Воздействие света на цвет.
6. Архитектурные стили и стилевые направления. Классические стили. Античность. Классические интерьеры: итальянский, французский. Классические интерьеры: английские, американские. Классификация. Ар-деко. Модернизм. Мидл. Винтаж. Скандинавский стиль. Джапанди, Ваби саби, Бохо, Kinfolk. Постмодернизм 80-е. Мемфис. Лофт/индастриал. Минимализм. Хайтек. Современный интерьер, тенденции. Русский стиль. Российский дизайн сегодня.
7. Особенности проектирования помещений. Кухни. Ванные комнаты. Сантехника. Раскладка плитки.
8. Декоративные и отделочные материалы. Материалы. Обзор основных отделочных материалов. Виды и особенности применения. Тренды. Текстиль. Арт объекты. Практическое занятие в библиотеке материалов. Составление дипломного conceptboard, materialboard.

ПРОГРАММА ARHICAD: 12 занятий по 4 академ.часа

1. Настройка интерфейса Archicad. Знакомство с интерфейсом программы работа с файлами, пользовательского интерфейса, Закрепление команд к панели, создание собственного профиля, настройка навигатора, знакомство с возможностями программы, изображением в различных окнах проекта.
2. Настройка рабочей среды проекта. Пользовательские настройки рабочей среды, создание шаблона масштаб плана, использование сетки, различные формы курсора, объектные привязки построения по направляющим способы выбора объектов, инструмент "указатель". Изучение слои.
3. Построение плана этажа. Инструмент стена. Окно установки этажей, создание этажей, расчет уровней на примере коттеджа.
Инструмент стена, виды стен, базовая линия стены способы построения стен, редактирование стен создание многослойных конструкций структурная сетка.
4. Построение плана этажа. Инструменты перекрытие, балка.
Особенности построения и редактирования перекрытий, инструмент "волшебная палочка". Штриховка поверхности перекрытия, создание пользовательской штриховки. Особенности построения балок, базовая линия балки.
5. Инструменты 2D- черчения
Построение линий, полилиний, окружностей, дуг, эллипсов и сплайнов. Использование инструментов 2D-черчения для разметки, преобразование 2D - объектов в элементы проекта с помощью "волшебной палочки", инструмент "штриховка".
6. Библиотечные элементы: окна, двери, лестницы. Параметры окон и дверей.
7. Обмер и планировочное решение: Правила замера, инструменты для замеров. Обмерный план. Создание планировочного решения. Изучение правил расстановки мебели в помещении.
8. Построение разрезов и фасадов, деталей, 3d-разрезы
Особенности построения разрезов, связь с основным проектом. Способы оформления разрезов, использование векторной штриховки и градиентной заливки 3D - разрезы, особенности их построения детализация чертежей.
9. Освещение. Выключатели: Изучение грамотной расстановки осветительных приборов в помещении, способы графического отображения и размещения на планах. Изучение сценариев включения/выключения освещения.
10. Оформление проекта. Условные обозначения. Нанесение размеров и текста
Простановка размеров на планах, размерные цепочки, угловые размеры, отметки уровней простановка размеров в окнах разрезов и фасадов, высотные отметки. Автопроставляемые размеры ввод текстовой информации, заголовки, выносные надписи.
11. Оформление комплекта чертежей: обмерный план до реконструкции, обмерный план после реконструкции, план демонтажа, план монтажа, план расстановки мебели, план размещения сантехнического оборудования, план пола, план потолка, план освещения, план освещения с привязкой к выключателям, план розеток и электровыводов, развертки по стенам каждого помещения.

ПРОГРАММА PHOTOSHOP: 3 занятия по 4 академ. часа

1. Введение в компьютерную графику. Основы работы с программой

Назначение и состав программы Adobe PhotoShop. Разновидности изображений. Настройка интерфейса программы. Понятие «рабочее пространство» (workspace). Изменение основных параметров изображений. Способы отмены выполненных действий.

2. Техника выделения областей изображения

Обзор способов выделения областей изображения. Приемы выделения областей сложной формы. Действия с выделенной областью: перемещение, дублирование, масштабирование, поворот, искажение выделенной области.

3. Работа со слоями многослойного изображения

Группировка. Текстовые слои. Работа со шрифтами. Растрирование текстового слоя.

4. Коррекция изображения

Цветокоррекция, светокоррекция. Повышение резкости. Постобработка.

5. Коллажи

Создание коллажей в программе. 2d Mood board. 3d Mood board

6. Лайфхаки в работе

ПРОГРАММА 3D STUDIO MAX и CORONA RENDER: 20 занятий по 4 академ. часа

1. Введение в профессию 3d визуализатора.

Настройка интерфейса, сетки координат, окон проекций, единиц измерения.

Панель инструментов. Создание простых объектов, изменение их параметров.

2. Варианты копирования объектов с помощью инструментов, внутренних настроек и Array копирование объектов массивами. Разбор расширенных примитивов. Группировка объектов.

3. Системы координат и опорная точка. Работа по осям, для чего нужна опорная точка и на что она влияет. Создание стеллажа из примитивов с использованием привязки по вершинам. Вращение объектов с помощью угловой привязки.

4. Линейные формы Spline. Виды линий, их настройки и то, из чего они состоят.

Преобразование сплайнов в 3х мерный объект с модификатором Extrude.

5. Булевы операции для создания ниш и отверстий в объектах. Создание помещения с проемами дверей и окон. Многоуровневые потолки, ниши для подсветки, закарнизные ниши, отверстия для встроенных светильников.

6. Модификатор Sweep. С помощью которого можно создать карниз, плинтус и молдинг.

7. Полигональное моделирование с помощью Editable Poly. Из чего состоит полигональная форма, и как с ней работать. Создание сложной формы из стандартного объекта.

8. Модификаторы позволяющие упростить работу. Разбор чаще используемых модификаторов, таких как FFD, Bend, Lathe, Tape, Path Deform и пр. Модификаторы отвечающие за сглаживание объектов TurboSmooth, MashSmooth и др.

9. Текстуры. Настройка HDRI карт, с помощью которых можно видеть как работают свет и тени. Стандартный материал CoronaLegacyMtl. Основные настройки цвета, отражения и прозрачности, материалы типа стекло, металл, зеркало. Материал RaySwitch и его применение.

10. Текстуры. Наложение изображений на объекты, разбор кратности и размера картинки, ее настройка с помощью модификатора UVW map. Светящийся материал CoronaLightMtl, и его настройки. Разбор разницы между параметрами Opacity (отсутствие текстуры), Refraction (прозрачность) и Translucency (просвечивание).
11. Текстуры. Разница между Displacement (рельефом) и Bump (псевдорельефом). Изменение цвета текстуры с помощью ColorCorrection. А также создание смещение текстур с помощью процедурной карты Mix. Перенос утвержденных помещений из Архикад в 3d
12. Создание плитки и паркета. Модификатор FloorGenerator для создания напольных покрытий и плитки. Наложение смешанной текстуры MultiTexture.
13. Изменение готовых моделей. Подгрузка стоковых 3d моделей в сцену с помещением, подгонка окон и дверей под заданные проемы. Перенос утвержденных планов в 3d
14. Моделирование корпусной мебели. Создание кухонного гарнитура из стандартных объектов, используя полученные ранее навыки.
15. Основные настройки Corona Camera. Инструмент для настройки ракурса и параметров съемки. Вертикальные и горизонтальные ракурсы, изменение размера картинки, и разбор постобработки изображения. Исчезающие объекты на ракурсах, настройка автоматического рендера по заданному порядку.
16. Искусственные источники света. Разбор видов CoronaLight и их настроек.
17. Искусственные источники света. Создание и редактирование готовых 3d объектов светильников, снижение их веса за счет удаления не нужных частей и настройка своих параметров света. Расположение готовых люстр и бра.
18. Естественное освещение. Естественное освещение с помощью неба (CoronaSky) и солнца (CoronaSun), настройка вида из окна, разбор того, как тюль влияет на освещенность комнаты, фальш свет
19. Доработка проекта. Добавление дивана, изменение его формы и цвета, наложения текстур с одного объекта на другой. CoronaConverter, подгрузка текстур через пипетку, RelinkBitmap
20. Настройка итогового CoronaRender. Сборка текстур с помощью Resource Collector. Экспресс-коррекция прямо во встроенном окне Corona VFB (Virtual Frame Buffer) и доработка в Adobe Photoshop. Разбор вопросов

ПРОВЕРКА СОБРАННОГО ДИЗАЙН-ПРОЕКТА: 3 занятия по 4 академ. часа

1. Теоретическая часть: Состав проекта (проектная документация). Требования к оформлению проекта. Способы представления проекта заказчику. Пояснительная записка. Консультации.
2. Практическая часть: Создание индивидуального дизайн-проекта: полный пакет проектной документации и визуализация проекта. Презентация дизайн-проекта заказчику.