МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ

ЛУГАНСКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ КУЛЬТУРЫ

«ЛУГАНСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ

КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ ИМЕНИ М. МАТУСОВСКОГО»

**Рисунок в компьютерных технологиях**

(Название учебной дисциплины)

**Программа**

**нормативной учебной дисциплины**

**подготовки «бакалавриата»**

**направления «Изящные искусства»**

**профиль «Художественная анимация»**

**Луганск**

**ВВЕДЕНИЕ**

**Программа учебной дисциплины** состоит из следующих содержательных модулей:

1. Форма как средство выражения художественного образа.
2. Создание персонажа на основе простых фигур.
3. Стилизация реалистичных объектов (статичные, динамичные).
4. Разработка персонажа «несуществующее животное».
5. Создание персонажа животное очеловеченное.

**1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

1.1. Цель курса «Рисунок в компьютерных технологиях» дать студентам понятие закономерностей строения форм природы, человека, предметов и овладеть навыками графического изображения в компьютерных технологиях.

Задача курса - приобретение умений грамотно изображать графическими средствами с натуры и по памяти человека и предметы окружающего мира, создавать на их основе новые формы, выработать собственную технику, стиль, авторский штрих.

1.2. Согласно требованиям образовательно-профессиональной программы студенты должны:

**знать:**

-понятия форма, линия, точка.

-понимать принципиальную разницу между реалистичным и стилизованным изображением.

-передавать объёмное и плоское изображения.

-принципы создание персонажа на основе животных и природных форм.

-этапы создания и правильную последовательность создания персонажа.

-как правильно пользоваться вспомогательными материалами и аналогами.

**уметь:**

-воплощать свои идеи на бумаге и с помощью графических редакторов.

-уметь стилизовать изображения, комбинировать природные формы.

-владеть навыками правильного отображения пропорции и пластику персонажей и объектов.

-правильно организовывать работу по созданию персонажа.

**2. ИНФОРМАЦИОННЫЙ ОБЪЕМ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**Содержательный модуль 1. Форма как средство выражения художественного образа.**

**Тема 1.** Точка. Линия. Пятно.

Организация плоскостной композиции. Особенности восприятия формы человеком. Четыре основные простейшие формы – квадрат, треугольник, круг, «амеба».

**Тема 2.** Силуэт.

Передача характерных черт предмета без деталей. Влияние сочетания цветов объекта и фона на восприятие. Понятие контраст.

**Содержательный модуль 2. Создание персонажа на основе простых фигур.**

**Тема 1. Создание персонажа на основе простых фигур: квадрат, круг, треугольник.**

Отработка метода создания образа, в основе которого простая форма, путём добавления к форме, характеризующих образ, деталей.

**Тема 2. Создание персонажа на основе комбинации простых фигур.**

Отработка метода создания образа, в основе которого комбинация простых фигур, путём объединения фигур, добавление к форме характеризующих образ, деталей.

**Тема 3. Создание персонажа на основе сложной комбинации фигур.**

Отработка метода создания образа, в основе которого сложная комбинация фигур, с учетом пропорций и пластики персонажа.

**Содержательный модуль 3. Стилизация реалистичных объектов (статичные, динамичные, очеловеченные).**

**Тема 1. Создание образа. Прием стилизации, трансформации.**

Изучение природных форм. Преобразование природных форм, выделение смысловой пластической схемы (обобщение, упрощение).

**Тема 2. Создание персонажа на основе неодушевлённых предметов.**

На первом этапе выявляются наиболее характерные черты предмета. Стилизация по собственному существующему принципу и по привнесенному. Принцип «оживления». Понятие деформация. Рисование эскизов, уточнения пропорции и пластики, проработка деталей.

**Тема 3. Создание персонажа животное-животное.**

Выявляются наиболее характерные черты в поведении животного. Изучение пластики животного. Рисование зарисовок, эскизов, уточнения пропорций и стилистики, проработка деталей.

**Содержательный модуль 4. Разработка персонажа «несуществующее животное».**

Понятия монстр, мутант, мифическое животное. Создание персонажа «несуществующее животное» методом совмещения, объединения существовавших ранее компонентов. Создания персонажа методом присвоения одному животному характерных черт другого животного. Создание новой формы, частично ассоциируемой с другими существующими формами.

**Тема 1. Поиск образа.**

Анализ аналогов. Описание характеристик будущего персонажа. Подбор фотоматериала.

**Тема 2. Разработка персонажа.**

Рисование зарисовок с натуры. Рисование эскизов – основные признаки персонажа (масса, пропорции, осанка и т. д.)

**Тема 3. Уточнение стиля.**

Уточняющие детали. Узнаваемость, читабельность образа. Цветовое решение.

**Тема 4. Завершающий этап создания персонажа.**

**Содержательный модуль 5. Создание персонажа животное очеловеченное.**

Выявляются наиболее характерные черты в поведении животного. Изучение пластики животного. Привнесение в образ «человеческих» черт: прямо хождение, жест, мимика. Рисование эскизов, уточнения пропорций и стилистики, проработка деталей.

**Тема 1. Поиск образа.**

Анализ аналогов. Описание характеристик будущего персонажа. Подбор фотоматериала.

**Тема 2. Разработка персонажа.**

Рисование зарисовок с натуры. Рисование эскизов – основные признаки персонажа (масса, пропорции, осанка и т. д.)

**Тема 3. Уточнение стиля.**

Уточняющие детали. Узнаваемость, читабельность образа. Цветовое решение.

**Тема 4. Завершающий этап создания персонажа.**

Прорисовка персонажа в нескольких положениях, ракурсах. Характерные позы персонажа.

**3. ЛИТЕРАТУРА**

1. Г. Баммес, «Образ человека», ООО «Дитон», 2011 г.
2. "Искусство рисунка" Б.А.Соловьева, 1989 г.
3. **Рисунок** : учеб. пособ. для студ. худож.-граф. фак. пед. ин-тов / под ред. А. М. Серова. — М. : Просвещение, 1975. — 269, [2] с. : ил.

<http://lib.lgaki.info/page_lib.php?docid=15579&mode=DocBibRecord>

1. **Рисунок и живопись** : руководство для самодеятельных художников. Т. 1. — М. : Искусство, 1961. — 290 с. : ил.

<http://lib.lgaki.info/page_lib.php?docid=16078&mode=DocBibRecord>

1. **Рисунок. Живопись. Композиция: хрестоматия** / сост. Н. Н. Ростовцев. — М. : Просвещение, 1989. — 207 с.

<http://lib.lgaki.info/page_lib.php?docid=232&mode=DocBibRecord>

1. **Учебный рисунок** / под ред. В. А. Королева. — М. : Изобраз. искусство, 1981. — 124 с.

<http://lib.lgaki.info/page_lib.php?docid=218&mode=DocBibRecord>

1. **Спецрисунок и художественная графика** : учебник / С. Е. Беляева. — 4-е изд., стер. — М. : Академия, 2009. — 240 с. : ил.

<http://lib.lgaki.info/page_lib.php?docid=9404&mode=DocBibRecord>

1. **Объемно-пространственная композиция** : учеб. / под ред. А. В. Степанова. — 3-е изд., стереот. — М. : Архитектура-С, 2007. — 256 с.

<http://lib.lgaki.info/page_lib.php?docid=221&mode=DocBibRecord>

1. Молочков В.П.Основы работы в Adobe Photoshop CS5 2011г.
2. Аббасов И. Б.Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS3: учебн. пособие / И. Б. Аббасов. — М.: ДМК Пресс, 2008. — 224 с. : ил.

**4. ВИД ИТОГОВОГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ**

Экзамен в I семестре, зачет во II семестре, государственныйквалификационный экзамен во II семестре.