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. Изучение и копирование художественных авторских стилей художников иллюстраторов.
2. Анимация Диснея. Создание персонажа на основе графического стиля анимации Диснея.
3. Презентация персонажа. Арбук художника.
4. Разработка персонажа «несуществующее животное».
5. Создание скелета персонажа «несуществующее животное».

**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:**

-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. Изучение и копирование художественных авторских стилей художников иллюстраторов.**

**Тема 1.** Анализ стиля художника.

Организация плоскостной композиции. Особенности восприятия формы. Характерные черты передачи формы, объёма, материала и освещенности. Пропорции и пластика.

**Тема 2. Художественная техника. Авторский стиль художника.**

Анализ художественной техники художника. Выявления характерных особенностей стиля художника.

**Тема 3. Создание персонажа на основе стиля художника-иллюстратора.**

Поэтапная разработка персонажа с учетом стилистических особенностей выбранного художника.

**Содержательный модуль 2. Анимация Диснея. Создание персонажа на основе графического стиля анимации Диснея.**

**Тема 1. Изучение и анализ графического стиля Диснея.**

Особенности восприятия формы. Характерные черты передачи формы, объёма, материала и освещенности, пропорции, цветовая гамма.

**Тема 2. Создание персонажа на основе графического стиля Диснея.**

Анализ аналогов, подбор референсов. Рисование эскизов, детальная проработка персонажа.

**Содержательный модуль 3. Презентация персонажа. Арбук художника.**

**Тема 1. Артбук.**

Оформление рисунков, эскизов. Презентация поэтапной работы по созданию персонажей для анимации.

**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 скелета персонажа «несуществующее животное».**

Изучение анатомии животных, на основе которых был создан персонаж. Создание скелета. Создание Gif – анимации.

**Тема 1. Поиск образа.**

Анализ аналогов. Описание характеристик будущего персонажа. Подбор фотоматериала.

**Тема 2. Разработка скелета персонажа.**

Разработка скелета на основе анатомии животных и человека.

**Тема 3. Уточнение стиля.**

Уточняющие детали. Узнаваемость, читабельность. Цветовое решение.

**Тема 4. Завершающий этап создания скелета.**

Прорисовка скелета в нескольких положениях, ракурсах. Прорисовка скелета в характерных позах 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.