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 ОКУ «Специалист»**

**направления 50.03.02«Изящные искусства»**

**профиль «Художественная анимация»**

**Луганск**

**ВВЕДЕНИЕ**

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

1. Советская анимация. Создание персонажа на основе графического стиля советских художников-аниматоров.
2. Презентация персонажа. Арбук художника.
3. Комиксы. Виды, жанры комиксов.
4. Создание персонажа на основе референса.
5. Создание страницы комикса, презентующую созданный персонаж.

**1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

1.1. Цель курса «Рисунок в компьютерных технологиях» научится анализировать и создавать собственные формы на основе существующих примеров других художников. Дать студентам понятие закономерностей строения форм природы, человека, предметов и овладеть навыками графического изображения в компьютерных технологиях.

Задача курса - приобретение умений грамотно использовать примеры и техники других художников, анализировать и концептуально перерабатывать, создавать на их основе новые формы, выработать собственную технику, стиль, авторский штрих.

1.2. Согласно требованиям образовательно-профессиональной программы студенты должны:

**знать:**

-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. Советская анимация. Создание персонажа на основе графического стиля советских художников-аниматоров.**

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

**Тема 1. Художественная техника. Авторский стиль художника.**

Анализ художественной техники художника. Выявления характерных особенностей стиля художника.

**Тема 2. Создание персонажа на основе стиля художника.**

Поэтапная разработка персонажа с учетом стилистических особенностей выбранного художника.

**Содержательный модуль 2. Презентация персонажа. Арбук художника.**

**Тема 1. Артбук.**

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

**Содержательный модуль 3. Комиксы. Виды, жанры комиксов.**

Комикс как застывшая анимация. Рассмотреть все виды стили и жанры в комиксах. Проанализировать классические примеры.

**Тема 1. Виды, жанры комиксов, формат, содержание.**

Рассмотрение всех видов комикса, элементов страницы, содержания. Анализ персонажей, и графического стиля.

**Тема 2. Страница комикса.**

Создание одностраничного комикса на заданный сюжет, по аналогии с классическими примерами.

**Содержательный модуль 4. Создание персонажа комикса на основе референса.**

Понятие референс (образец), как вспомогательный материал для создания персонажа.

**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 страницы комикса (Comic strip), презентующую созданный персонаж.**

Понятие страницы комикса и ее элементы. Композиционное размещение. Понятие речевое облако, и его использование в комиксах.

**Тема 1. Композиционный поиск.**

Анализ аналогов. Подбор материала.

**Тема 2. Элементы страницы комикса.**

Объекты, в которых содержатся реплики или мысли персонажа, их формы виды и назначение. Авторский текст, звуковые эффекты, их форма и основная цель.

**Тема 3. Содержание комикса.**

Понятие супергерой, его признаки, основные особенности изображения. Другие виды героев комикса.

**Тема 4. Завершающий этап создания страницы комикса.**

Уточнение стиля, деталей композиции.

**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.