


**МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ, СПОРТА И МОЛОДЕЖИ  
ЛУГАНСКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ**  
**ГОУК ЛНР «ЛУГАНСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ  
КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ ИМЕНИ М. МАТУСОВСКОГО»**

Кафедра художественной анимации

**УТВЕРЖДАЮ**

Проректор по учебной работе

 И.А.Федоричева

29.08. 2019 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ  
СПЕЦИАЛЬНАЯ ГРАФИКА**

Уровень основной образовательной программы – бакалавриат

Направление подготовки – 50.03.02 Изящные искусства



Статус дисциплины – вариативная

Учебный план 2019 года


**Описание учебной дисциплины по формам обучения**


Курс	Семестр	Очная							Заочная								
		Всего час. / зач. единиц	Всего аудиторных час.	Лекции, часов	Практ.(семинарские занятия), час.	Самост. работа, час.	Индивидуальные задания	Форма контроля	Курс	Семестр	Всего час. / зач. единиц	Всего аудиторных час.	Лекции, часов	Практ.(семинарские занятия), час.	Самост. работа, час.	Контрольная работа	Форма контроля
1	1,2	99/ 3	70	17	53	29	-	-	1	1,2	96/ 3	16	8	8	80	-	-
2	3,4	103/ 3	70	3	67	33	-	Экзамен (4)	2	3,4	107/ 3	16	6	10	91	+	Экзамен (4)
3	5,6	85/ 2	53	4	49	32	-	Экзамен (6),	3	5,6	85/ 2	12	6	6	73	+	Экзамен (6),
4	7,8	109/ 3	82	18	64	27	-	Диф.зачет (8)	4	7,8	108/ 3	18	6	12	90	+	Диф.зачет (8)
<b>Всего</b>		<b>396/ 11</b>	<b>275</b>	<b>42</b>	<b>233</b>	<b>121</b>	<b>-</b>		<b>Всего</b>		<b>396/ 11</b>	<b>62</b>	<b>26</b>	<b>36</b>	<b>334</b>		

Рабочая программа составлена на основании учебного плана с учетом требований ООП и ГОС ВО, утвержденного Министерством образования и науки Луганской Народной Республики.

Программу разработали  С. В. Вейда, старший преподаватель кафедры графического дизайна;  В. И. Гашина, преподаватель кафедры художественной анимации.

Рассмотрено на заседании кафедры художественной анимации (ГОУК ЛНР «ЛГАКИ имени М.Матусовского)

Протокол № 1 от 28.08 2019 г. Зав. кафедрой  Н. Г. Феденко

Согласовано: Декан факультета изобразительного и декоративно-прикладного искусства  Н. Г. Феденко \_\_\_\_\_ 2019г.

## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дисциплина «Специальная графика» является вариативной частью профессионального блока дисциплин ООП ГОС ВО (уровень бакалавриата) и адресована студентам 1 - 4 курсов (I - VIII семестры) направления подготовки 50.03.02 Изящные искусства, специализации Художественная анимация ГОУК ЛНР «Луганская государственная академия культуры и искусств имени М.Матусовского». Дисциплина реализуется кафедрой художественной анимации.

Содержание дисциплины:

- рассматривается интерфейс векторного редактора, его основные функции, инструментарий; палитры; диалоговые окна. Также создается ряд макетов, в процессе создания которых, студенты приобретают профессиональные навыки работы в программе;
- изучаются возможности традиционной графики как инструмента художника-аниматора в создании концептов персонажей и окружения, комиксов и раскадровок.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: практические занятия, лекции, самостоятельная работа студентов и консультации.

Программой дисциплины предусмотрен текущий контроль успеваемости:

- устная (устный опрос);
- выполнение и защита практических работ

И итоговый контроль в форме зачета, дифференцированного зачета, экзамена.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 11 з. е., 396 часа. Программой дисциплины предусмотрены лекционные занятия – 42 часа для очной формы обучения и 26 часа для заочной формы обучения, практические занятия - 233 часов для очной формы обучения и 46 часа для заочной формы обучения, самостоятельная работа - 121 часов для очной формы обучения и 334 часов для заочной формы обучения.

## 2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

**Целью** дисциплины «Специальная графика» является развитие образного мышления студента, воспитание в нем художника мультипликации, способного активно участвовать в создании концептуального решения мультфильма как традиционными средствами графики и живописи, так и компьютерными. Применение полученных теоретических знаний на практике.

**Задачи** дисциплины:

- научиться находить лучшее композиционное решение для изобразительной темы;
- освоение студентами методов векторной графики;
- приобретение навыков самостоятельного изучения отдельных тем дисциплины и решения типичных задач;
- усвоение практических навыков работы с определенным кругом прикладных графических программ;
- выработать умение трактовать объемную форму и пространство средствами линии, светотени, тона, пятна, фактуры;
- использовать традиционные материалы для создания концепт дизайна окружения, персонажей и деталей для анимационного фильма;
- изучить особенности создания концептуального решения анимационного образа;
- ознакомиться с мировыми стилями персонажного и фонового концепт дизайна;

### **3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО**

Дисциплина «Специальная графика» относится к вариативной части профессионального блока дисциплин. Данному курсу должно сопутствовать изучение дисциплин: «Академический рисунок», «Академическая живопись», «Практическая анимация», «Компьютерная графика», «История анимации», «Общий курс композиции», которые логически, содержательно и методически связаны с дисциплиной.

В программе учтены межпредметные связи с другими учебными дисциплинами, такими как «Психология» и «История мировой культуры».

#### 4. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций в соответствии с ГОС ВО направления 50.03.02 Изящные искусства

##### Общекультурные компетенции (ОК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ОК-2	способностью анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования гражданской позиции

##### Общепрофессиональные компетенции (ОПК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ОПК - 8	психологические и социально-психологические составляющие функционирования культуры и искусства, особенности работы искусствоведа-исследователя, творца (исполнителя) произведений искусства в данном аспекте

##### Профессиональные компетенции (ПК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ПК-1	способностью к пониманию и постановке профессиональных задач в области научно-исследовательской и творческой деятельности по направленности (профилю) образования

В результате изучения учебной дисциплины студент должен **знать**:

- назначение и функции инструментария и основных палитр векторного графического редактора;
- создавать векторные изображения в векторном графическом редакторе;
- основные возможности и особенности векторного графического редактора;
- способы подготовки работ из программы в ряд других графических редакторов;
- основы работы со сценарием;
- законы линейной перспективы при построении геометрических форм;
- основные законы воздушной перспективы и распределение света и тени при изображении предметов
- основы драматургии, сценического действия
- культуру устной и письменной речи, профессиональную терминологию;

В результате изучения учебной дисциплины студент должен владеть **умениями**:

- развивать компетенцию в сфере использования векторной графики;
- анализировать задачи, которые требуют создания, художественной обработки или корректировки изображений с помощью векторного графического редактора, и принимать оптимальные решения по выбору техники исполнения;
- показать особенности работы при использовании векторного графического редактора;
- уметь строить простые композиции, используя возможности векторного графического редактора.
- Применять различные технологии, графические материалы с учетом их свойств;
- Рисовать концепты фоновых изображений и панорам для анимационных проектов;
- применять правила перспективы, изображая различные предметы с любой точки зрения, определяя глубину пространства, их размеры и масштаб;
- выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта;
- выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами творческого проекта;

## 5. СТРУКТУРА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Названия разделов и тем	Количество часов									
	очная форма					заочная форма				
	все го	в том числе				всего	в том числе			
		л	п	инд	с.р.		л	п	инд	с.р.
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
<b>Раздел I Векторный графический редактор</b>										
Тема 1. Знакомство с рабочей средой. Выделение и выравнивание. Создание и редактирование фигур.	23	5	11	-	7	30	2	2	-	26
Тема 2 Трансформирование объектов. Рисование с помощью инструментов Pen и Pencil. Работа с текстом. Цвет и работа с ним в программе.	25	4	14	-	7	22	2	2	-	18
<b>Всего по I разделу</b>	<b>48</b>	<b>9</b>	<b>25</b>	<b>-</b>	<b>14</b>	<b>52</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>-</b>	<b>44</b>
<b>Раздел II Создание сцен окружающей среды при помощи векторного редактора</b>										
Тема 3. Работа со слоями. Создание переходов между цветами и фигурами	23	4	12	-	7	18	2	2	-	14
Тема 4. Работа с кистями. Применение эффектов. Работа с символами.	28	4	16	-	7	26	2	1	-	22
<b>Всего по II разделу</b>	<b>51</b>	<b>8</b>	<b>28</b>	<b>-</b>	<b>15</b>	<b>44</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>-</b>	<b>36</b>
<b>Всего по I и II разделам</b>	<b>99</b>	<b>17</b>	<b>53</b>	<b>-</b>	<b>29</b>	<b>96</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>-</b>	<b>80</b>
<b>Раздел III Создание зарисовок окружающей среды и людей в движении</b>										
Тема 5. наброски людей с натуры и по памяти гелевой ручкой.	7	1	4	-	2	9	1	1	-	7
Тема 6. наброски людей в движении с натуры.	8	-	4	-	4	8	-	1	-	7
Тема 7. Тематические зарисовки людей с натуры в цвете.	6	-	4	-	2	7	-	1	-	6
Тема 8. наброски людей в экстремальных ракурсах.	6	-	4	-	2	7	-	1	-	6
Тема 9. Эскизы улиц городских и сельских.	12	-	9	-	3	11	-	1	-	11
Тема 10. Эскизы комнат жилого помещения с разных ракурсов.	12	-	9	-	3	12	1	1	-	11
<b>Всего по III разделу</b>	<b>51</b>	<b>1</b>	<b>34</b>	<b>-</b>	<b>16</b>	<b>54</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>-</b>	<b>46</b>
<b>Раздел IV Раскадровки на бумаге</b>										
Тема 11. Раскадровка на 5 кадров.	13	1	8	-	4	12	1	1	-	10
Тема 12. Раскадровка на 7 кадров «Каждый день моей недели».	12	-	8	-	4	12	1	1	-	10
Тема 13. Раскадровка к сцене существующего мультфильма.	14	1	9	-	4	14	1	1	-	12
Тема 14. Раскадровка для презентации.	13	-	8	-	5	15	1	1	-	13
<b>Всего по IV разделу</b>	<b>52</b>	<b>2</b>	<b>33</b>	<b>-</b>	<b>17</b>	<b>653</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>-</b>	<b>45</b>
<b>Всего по III и IV разделам</b>	<b>103</b>	<b>3</b>	<b>67</b>	<b>-</b>	<b>33</b>	<b>107</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>-</b>	<b>91</b>
<b>Раздел V Рисование комиксов средствами графики</b>										
Тема 15. Рисование комикса гелевой ручкой.	11	1	5	-	5	14	1	1	-	12
Тема 16. Рисование комикса тушью.	11	1	5	-	5	14	1	1	-	12
Тема 17. Рисование комикса цветными карандашами и маркерами.	10	-	5	-	5	12	-	-	-	12
<b>Всего по V разделу</b>	<b>32</b>	<b>2</b>	<b>15</b>	<b>-</b>	<b>15</b>	<b>40</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>36</b>
<b>Раздел VI Создание концептов персонажей на бумаге по заданным параметрам</b>										
Тема 18. Персонаж разного возраста.	16	1	10	-	5	12	1	1	-	10

Тема 19. Персонаж человек-животное.	13	1	8	-	4	11	1	1	-	9
Тема 20. Персонаж животное-животное.	12		8	-	4	11	1	1	-	9
Тема 21. Персонаж одушевленный предмет.	12		8	-	4	11	1	1	-	9
<b>Всего по VI разделу</b>	<b>53</b>	<b>2</b>	<b>34</b>	-	<b>17</b>	<b>45</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	-	<b>37</b>
<b>Всего по V и VI разделам</b>	<b>85</b>	<b>4</b>	<b>49</b>	-	<b>32</b>	<b>85</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	-	<b>71</b>
<b>Раздел VII Создание макета интерактивного портфолио</b>										
Тема 22. Типы презентаций.	10	2	6	-	2	13	1	1	-	11
Тема 23. Работа с интерактивными документами.	13	2	8	-	3	13	1	1	-	11
Тема 24. Создание кнопок для системы постраничной навигации.	13	2	8	-	3	13	1	1	-	11
Тема 25. Функции создания Multi-state Object.	11	2	6	-	3	13	1	1	-	11
<b>Всего по VII разделу</b>	<b>47</b>	<b>8</b>	<b>28</b>	-	<b>11</b>	<b>52</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	-	<b>44</b>
<b>Раздел VIII Искусство плаката</b>										
Тема 26. Плакат и его роль в искусстве.	17	4	8	-	5	28	1	4	-	23
Тема 27. Приемы и правила создания плаката и афиши.	45	6	28	-	11	28	1	4	-	23
<b>Всего по VIII разделу</b>	<b>62</b>	<b>10</b>	<b>36</b>	-	<b>16</b>	<b>56</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	-	<b>46</b>
<b>Всего по VII и VIII разделам</b>	<b>109</b>	<b>18</b>	<b>64</b>	-	<b>27</b>	<b>108</b>	<b>6</b>	<b>12</b>	-	<b>90</b>
<b>Всего часов по дисциплине</b>	<b>396</b>	<b>42</b>	<b>233</b>	-	<b>121</b>	<b>396</b>	<b>26</b>	<b>36</b>	-	<b>334</b>

## 6. СОДЕРЖАНИЕ ЛЕКЦИЙ

### РАЗДЕЛ 1. ВЕКТОРНЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР (I СЕМЕСТР)

**Тема 1. Знакомство с рабочей средой. Выделение и выравнивание. Создание и редактирование фигур.** Начало работы. Обзор рабочей среды. Настройка яркости пользовательского интерфейса приложения. Панель Tools. Панель Control. Работа с палитрами. Восстановление и сохранение состояния рабочей среды. Использование меню палитр. Изменение режима просмотра иллюстрации. Использование команд просмотра. Использование инструмента Zoom. Прокрутка документа. Просмотр иллюстрации. Навигация по нескольким монтажным областям. Использование палитры Navigator. Представление о линейках. Упорядочение нескольких документов. Группы документов. Выделение объектов. Использование инструмента Selection. Использование инструмента Direct Selection. Выделение с помощью прямоугольной области. Выделение с помощью инструмента Magic Wand. Выделение похожих объектов. Выравнивание объектов. Выравнивание объектов друг относительно друга. Выравнивание по ключевому объекту. Выравнивание точек. Распределение объектов. Выравнивание по монтажной области. Управление группами объектов. Группирование элементов. Работа в режиме изоляции. Добавление в группу. Упорядочивание объектов. Изменение порядка наложения объектов. Выделение объектов на заднем плане. Скрытие объектов. Применение методов выделения. Работа с базовыми фигурами. Представление о режимах рисования. Создание прямоугольников. Создание прямоугольников со скругленными углами. Создание эллипсов. Создание многоугольников. Рисование за объектами. Создание звезд. Изменение ширины и выравнивания обводки. Работа с сегментами линии. Соединение контуров. Использование инструмента Width. Преобразование обводки в кривые. Комбинирование и редактирование фигур. Работа с инструментом Shape Builder. Работа с эффектами палитры Pathfinder. Работа с режимами фигуры. Использование режима рисования Draw Inside. Редактирование фигур, расположенных внутри других фигур. Использование инструмента Eraser. Трассировка изображений для создания фигур. Чистка изображения после трассировки.

**Тема 2. Трансформирование объектов. Рисование с помощью инструментов Pen и Pencil. Цвет и работа с ним в программе.** Управление монтажными областями. Добавление монтажных областей в документ. Редактирование монтажных областей. Переименование монтажных областей. Переупорядочение монтажных областей. Трансформирование объектов. Работа с линейками и направляющими. Масштабирование объектов. Отражение объектов. Вращение объектов. Искажение объектов. Наклон объектов. Точное позиционирование объектов. Изменение перспективы. Выполнение нескольких трансформаций. Использование эффекта Free Distor. Знакомство с инструментом Pen (Перо). Создание прямых линий. Создание криволинейных контуров. Построение кривой. Преобразование точек кривой в угловые точки. Создание рисунка скрипки. Рисование кривых. Выделение кривой. Рисование криволинейного контура. Рисование различных типов кривых. Рисование фигуры скрипки. Создание струн скрипки. Разделение контура. Добавление указателей стрелок. Создание пунктирной линии. Редактирование кривых. Удаление и добавление опорных точек. Преобразование между гладкими и угловыми точками. Рисование с помощью инструмента Pencil. Редактирование с помощью инструмента Pencil. Представление о цвете. Цветовые режимы. Представление об элементах управления цветом. Создание цвета. Создание и сохранение пользовательского цвета. Редактирование образца цвета. Использование библиотек образцов. Создание плашечного цвета. Использование палитры цветов. Создание и сохранение оттенка цвета. Копирование атрибутов оформления. Создание цветовых групп. Работа с палитрой Color Guide. Редактирование цветовой группы. Редактирование цветов графического объекта. Работа с палитрой Kuler. Назначение цветов графическому объекту. Коррекция цвета. Раскрашивание с помощью узоров. Применение существующих узоров.

Создание узора. Применение узора. Редактирование узора. Работа с быстрой заливкой. Создание группы с быстрой заливкой. Редактирование областей быстрой заливки.

## РАЗДЕЛ 2. СОЗДАНИЕ СЦЕН ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ ПРИ ПОМОЩИ ВЕКТОРНОГО РЕДАКТОРА (II СЕМЕСТР)

**Тема 3. Работа с текстом. Работа со слоями. Создание переходов между цветами и фигурами.** Работа с текстом. Создание текста из точки. Создание текста в области. Импорт простого текста из файла. Работа с переполнением текста и повторным заполнением текста. Связывание текста. Создание столбцов текста. Форматирование текста. Изменение размера шрифта. Изменение цвета шрифта. Изменение дополнительных атрибутов текста. Работа с глифами. Изменение размеров текстовых объектов. Изменение атрибутов абзаца. Создание и использование стилей текста. Создание и использование стиля абзаца. Редактирование стиля абзаца. Копирование атрибутов текста. Создание и применение стиля символов. Редактирование стиля символов. Изменение формы текста путем искажения оболочки. Изменение формы текста в оболочке. Обтекание объекта текстом. Создание текста по открытому контуру. Создание текста по закрытому контуру. Преобразование текста в кривые, Создание слоев. Выделение и перемещение объектов и слоев. Копирование содержимого слоев. Перемещение слоев. Закрепление слоев. Просмотр слоев. Вставка слоев. Создание обтравочных масок. Объединение слоев. Поиск слоев. Применение к слоям атрибутов оформления. Изоляция слоев. Работа с градиентами. Создание и применение линейного градиента. Изменение направления и угла градиентного перехода. Применение градиента к обводке. Редактирование градиентной обводки. Создание и применение радиального градиента. Изменение цветов радиального градиента. Настройка радиального градиента. Применение градиентов к нескольким объектам. Другие методы редактирования цветов градиента. Добавление прозрачности к градиентам. Создание переходов между объектами. Создание перехода с заданным числом шагов. Модификация перехода. Создание и редактирование плавных цветовых переходов.

**Тема 4. Работа с кистями. Применение эффектов. Работа с символами.** Работа с кистями. Использование каллиграфических кистей. Настройка кисти. Использование цвета заливки с кистями. Удаление мазков кисти. Использование объектных кистей. Рисование с помощью инструмента Paintbrush. Редактирование контуров с помощью инструмента Paintbrush. Создание объектной кисти. Редактирование объектной кисти. Использование кистей из щетины. Изменение параметров кисти из щетины. Рисование кистью из щетины. Использование узорчатых кистей. Создание узорчатой кисти. Применение узорчатой кисти. Изменение атрибутов цвета кистей. Изменение цвета кисти с использованием метода окраски Tints. Изменение цвета кисти с использованием метода окраски Hue Shift. Работа с инструментом Blob Brush. Рисование с помощью инструмента Blob Brush. Объединение контуров с помощью инструмента Blob Brush. Редактирование с использованием инструмента Eraser. Использование интерактивных эффектов. Применение эффекта. Редактирование эффекта. Стилизация текста с помощью эффектов. Редактирование фигур с помощью эффекта Pathfinder. Применение эффекта Offset Path. Создание объемного эффекта. Создание трехмерного объекта вращением. Изменение освещения трехмерного объекта. Проецирование символа на трехмерный объект. Использование атрибутов оформления. Редактирование и добавление атрибутов оформления. Добавление дополнительной обводки. Добавление дополнительной заливки. Переупорядочение атрибутов оформления. Применение атрибутов оформления к слою. Использование стилей графики. Создание и сохранение стиля графики. Применение стиля графики к объекту. Замена атрибутов стиля графики. Применение стиля графики к слою. Изменение стиля графики, примененного к слою. Применение существующих стилей графики. Применение нескольких стилей графики. Применение стиля графики к тексту. Копирование и удаление стилей графики. Создание графики для Всемирной паутины. Выравнивание объектов по пиксельной сетке. Фрагментация изображения. Выделение и редактирование фрагментов.



### РАЗДЕЛ 3. СОЗДАНИЕ ЗАРИСОВОК ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ И ЛЮДЕЙ В ДВИЖЕНИИ (III СЕМЕСТР)

**Тема 5. наброски людей с натуры и по памяти гелевой ручкой.** Рисование набросков людей гелевой ручкой без предварительного рисунка карандашом. Строение и пропорции человека. Виды и техника наброска. Изучение особенностей натуры. Быстрые наброски. Рисование по памяти.

### РАЗДЕЛ 4. РАСКАДРОВКИ НА БУМАГЕ (IV семестр)

**Тема 11. Раскадровка на 5 кадров.** Создание коротких раскадровок. История персонажа в минимуме кадров. Ясность идеи в короткой раскадровке. Выразительность позы персонажа в раскадровке. Положение персонажа относительно рамок кадра.

**Тема 13. Раскадровка к сцене существующего мультфильма.** Изучение работы аниматоров и раскадровщиков по готовым мультфильмам. Разбор удачных и неудачных решений в композиции кадра. Создание раскадровок по готовым кадрам. Копирование, стадики и обучение.

### РАЗДЕЛ 5. РИСОВАНИЕ КОМИКСОВ СРЕДСТВАМИ ГРАФИКИ (V СЕМЕСТР)

**Тема 15. Рисование комикса гелевой ручкой.** Что такое комикс. Правила рисования комиксного кадра. Композиция кадра в комиксе. Расположение фреймов комикса на листе. Работа с текстовыми баллонами.

**Тема 16. Рисование комикса тушью.** Расположение персонажей комикса относительно кадра. Традиционные материалы для рисования комиксов. Американские газетные комиксы.

### РАЗДЕЛ 6. СОЗДАНИЕ КОНЦЕПТОВ ПЕРСОНАЖЕЙ НА БУМАГЕ ПО ЗАДАННЫМ ПАРАМЕТРАМ (VI СЕМЕСТР)

**Тема 18. Персонаж разного возраста.** Поиск формы персонажа в эскизах. Возрастные особенности человека и передача возраста в рисунке. Особенности внешности детей, взрослых и пожилых людей. Возрастные изменения человеческих пропорций тела и лица. Стилизованное изображение человека на разных этапах жизни.

**Тема 19. Персонаж человек-животное.** Изображение персонажа человек-животное. Характерные особенности внешности и поведения человека-животного. Персонаж фурри. Примеры персонажей людей-животных в анимации и комиксах.

### РАЗДЕЛ 7. СОЗДАНИЕ МАКЕТА ИНТЕРАКТИВНОГО ПОРТФОЛИО (VII СЕМЕСТР)

**Тема 22. Типы презентаций.** Линейные презентации. Нелинейные презентации. Циклические презентации. Смешанные презентации.

**Тема 23. Работа с интерактивными документами.** Создание нового интерактивного документа. Использование палитры Buttons and Forms. Создание

интерактивных закладок и текстовых ссылок. Создание интерактивных гиперссылок.. Использование палитры Hyperlinks. Использование палитры Animation. Создание и работа с Custom Motion Path. Регулировка времени в проекте. Использование палитры Timing. Использование альтернативных версий и плавающей верстки при подготовке макетов для различных устройств.

**Тема 24. Создание кнопок для системы постраничной навигации.**

Обзор возможностей работы с кнопками и интерактивными формами. Создание кнопок для системы постраничной навигации. Создание невидимых кнопок для реализации функций "всплывания". Работа с интерактивными формами. Использование аудиофайлов в проекте. Использование видеофайлов в проекте. Использование палитры Media Создание эффектов Page Transitions.

**Тема 25. Функции создания Multi-state Object.**

Палитра Multi-state Object. Создание галереи изображений с помощью Multi-state Object. Использование палитры Object State. Экспорт полученных проектов в формат Interactive PDF. Экспорт полученных проектов в формат Flash. Экспорт полученных проектов в формат HTML 5.

**РАЗДЕЛ 8. ИСКУССТВО ПЛАКАТА  
(VIII СЕМЕСТР)**

**Тема 26. Плакат и его роль в искусстве.** История плаката. Виды плакатов. Целостность восприятия плаката.

**Тема 27. Приемы и правила создания плаката и афиши.** Организация внимания зрителя. Законы композиции в плакате. Симметричные композиции. Композиционный центр. Зрительные оси равновесия в асимметричной композиции. Золотое сечение. Ритм и цвет в плакате.

## 7. СОДЕРЖАНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Самостоятельная работа студентов обеспечивает подготовку студента к текущим аудиторным занятиям. Результаты этой подготовки проявляются в активности студента на занятиях и в качестве выполненных практических работ.

**СР включает следующие виды работ:**

1. работа с лекционным материалом, предусматривающая проработку конспекта лекций и учебной литературы;
2. выполнение домашнего задания в виде практической работы, творческой работы;
3. доработка практического аудиторного задания
4. изучение материала, вынесенного на самостоятельную проработку;
5. подготовка к экзамену, зачету, дифференцированному зачету.

### 7.1. ТЕМЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

#### РАЗДЕЛ 1. ВЕКТОРНЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР (I СЕМЕСТР)

**Тема №1. Знакомство с рабочей средой. Выделение и выравнивание. Создание и редактирование фигур.**

1. Обзор рабочей среды
2. Изменение режима просмотра иллюстрации
3. Навигация по нескольким монтажным областям
4. Использование палитры Navigator
5. Поиск ресурсов при работе с векторным редактором.
6. Выделение объектов
7. Выравнивание объектов
8. Управление группами объектов
9. Упорядочивание объектов
10. Скрытие объектов
11. Применение методов выделения
12. Создание нового документа
13. Работа с базовыми фигурами
14. Комбинирование и редактирование фигур
15. Трассировка изображений для создания фигур

#### **Практическое занятие №1**

**Создание эскиза пейзажа с использованием геометрических примитивов в виде силуэта**

*Термины:* векторное изображение, растровое изображение, пиксель, кривые Безье, слой, разрешение, векторный редактор Adobe Illustrator, растровый редактор Adobe Photoshop, векторный редактор CorelDRAW.

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Создать эскиз пейзажа с использованием геометрических примитивов в виде силуэта.
3. Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.

*Литература:* [1 — С. 64-165; 2 — С. 58-166; 3 — С.28-40; 83-85; 4 — С. 26-46]

## Практическое занятие №2

### Создание эскиза пейзажа с применением воздушной перспективы и использования геометрических примитивов с применением оттенков серого

*Термины:* выбивка (knockout), вырезка (slice), групповой объект, заливка, комбинированный объект, обводка, поле обрезки, рабочее пространство (working space), равномерная заливка, расширение оболочки, трансформационные маркеры, цветовая модель.

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Создать эскиз пейзажа с применением воздушной перспективы и использования геометрических примитивов с применением оттенков серого.
3. Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.

*Литература:* [1— С. 64-165; 2 — С. 58-166; 3 — С.28-40; 83-85; 4 — С. 26-46]

## Практическое занятие №3

### Создание эскиза пейзажа с применением геометрической перспективы и использованием геометрических примитивов в виде силуэта с введением объекта (автомобиля)

*Термины:* векторное изображение, векторный контур, градиентная заливка, заливка по сетке, изобразительный эффект, комплексное изображение, инструмент Pencil, инструмент Pen, растривание, слой, текстура.

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Создать эскиз пейзажа с использованием геометрических примитивов в виде силуэта и введением объекта (автомобиля).
3. Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.

*Литература:* [1— С. 64-165; 2 — С. 58-166; 3 — С.28-40; 83-85; 4 — С. 26-46]

## Практическое занятие №4

### Создание эскиза пейзажа с использованием геометрических примитивов в виде силуэта и введением объекта (автомобиля)

*Термины:* выключка, свойства текста, инструмент Blend, импорт текстовых файлов, текста вдоль контура, текст фигурный, глифы, кегль, кернинг, направляющая.

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Создать эскиз пейзажа с использованием геометрических примитивов в виде силуэта и введением объекта (автомобиля)
3. Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.

*Литература:* [1— С. 64-165; 2 — С. 58-166; 3 — С.28-40; 83-85; 4 — С. 26-46]

## Практическое занятие №5

### Создание эскиза пейзажа с применением воздушной перспективы и использования геометрических примитивов с применением оттенков серого и введением объекта (автомобиля)

*Термины:* графический стиль, профиль кисти, растровое изображение, символ, слои оформления, инструментом Blob Brush.

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Создать эскиз пейзажа с применением воздушной перспективы и использования геометрических примитивов с применением оттенков серого и введением объекта (автомобиля).
3. Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.

*Литература:* [1 — С. 168-284; 2 — С. 170-286; 3 — С.250-281; 434-447; 4 — С. 240-267; 414-426]

## Практическое занятие №6

### Создание эскиза пейзажа с применением геометрической перспективы и использования геометрических примитивов с применением оттенков серого и введением объекта (автомобиля)

*Термины:* инструмент Lasso, контур, путь, встроенное изображение, помещенное изображение, растровое изображение, палитра Stroke, образец цвета, инструмент Brush, расширение контура, палитра Pathfinder.

*Выполнить:*

4. Изучить литературу по пройденной теме.
5. Создать эскиз пейзажа с применением геометрической перспективы и использования геометрических примитивов с применением оттенков серого и введением объекта (автомобиля).
6. Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.

*Литература:* [1 — С. 168-284; 2 — С. 170-286; 3 — С.250-281; 434-447; 4 — С. 240-267; 414-426]

### Тема №2. Трансформирование объектов. Рисование с помощью инструментов Pen и Pencil. Работа с текстом. Цвет и работа с ним в программе.

1. Управление монтажными областями
2. Трансформирование объектов
3. Точное позиционирование объектов
4. Создание прямых линий
5. Создание криволинейных контуров
6. Рисование кривых
7. Редактирование кривых
8. Рисование с помощью инструмента Pencil
9. Представление о цвете
10. Создание цвета
11. Работа с быстрой заливкой.

**Практическое занятие №1**  
**Создание эскиза лесного пейзажа**  
**с применением воздушной перспективы и возможным наличием геометрической**  
**перспективы с использованием цвета и применением различных инструментов,**  
**кистей и эффектов векторной программы**

*Термины:* инструмент Pen, инструмент частичного выделения, редактирование узлов, меню эффектов, символ, слои оформления, инструментом Blob Brush, текстовая дорожка, текстовая оборка, текстовый блок, текстовый стиль, трекинг, шрифт,.

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Создать эскиз лесного пейзажа с применением воздушной перспективы и возможным наличием геометрической перспективы с использованием цвета и применением различных инструментов, кистей и эффектов векторной программы.
3. Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.

*Литература:* [1— С. 168-284; 2 — С. 170-286; 3 — С.250-281; 434-447; 4 — С. 240-267; 414-426]

**Практическое занятие №2**  
**Создание эскиза городского пейзажа**  
**с применением воздушной перспективы и геометрической перспективы с**  
**использованием цвета и применением различных инструментов, кистей и эффектов**  
**векторной программы**

*Термины:* маска непрозрачности (opacity mask), обрезная маска (clipping mask), опорная точка, функция Expand Appearance, палитра редактирования эффектов Appearance, растровый эффект.

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Создать эскиз городского пейзажа с применением воздушной перспективы и геометрической перспективы с использованием цвета и применением различных инструментов, кистей и эффектов векторной программы.
3. Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.

*Литература:* [1— С. 288-418; 2 — С. 290-422; 3 — С.106-140; 222-246; 4 — С. 110-143; 218-237]

**Практическое занятие №3**  
**Создание эскиза горного пейзажа**  
**с применением воздушной перспективы и возможным наличием геометрической**  
**перспективы с использованием цвета и применением различных инструментов,**  
**кистей и эффектов векторной программы**

*Термины:* меню просмотра, палитра Layers, палитра Navigator, инструмент Selection, цветоделение, ризография, препресс, постпресс, векторный эффект.

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме.

2. Создать эскиз горного пейзажа с применением воздушной перспективы и возможным наличием геометрической перспективы с использованием цвета и применением различных инструментов, кистей и эффектов векторной программы.

3. Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.

*Литература:* [1— С. 288-418; 2 — С. 290-422; 3 — С.106-140; 222-246; 4 — С. 110-143; 218-237]

## РАЗДЕЛ 2. СОЗДАНИЕ СЦЕН ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ ПРИ ПОМОЩИ ВЕКТОРНОГО РЕДАКТОРА (II СЕМЕСТР)

### **Тема №3. Работа со слоями. Создание переходов между цветами и фигурами**

1. Работа с текстом
2. Форматирование текста
3. Создание и использование стилей текста
4. Создание слоев
5. Закрепление слоев
6. Просмотр слоев
7. Вставка слоев
8. Создание обтравочных масок
9. Объединение слоев
10. Поиск слоев
11. Применение к слоям атрибутов оформления
12. Работа с градиентами

### **Практическое занятие №1**

**Создание эскиза комнаты в 3/4 с освещением от камина, с наличием интерьера и присутствия в данной локации персонажей в виде пожилого человека и животных**

*Термины:* каллиграфическая кисть, щетинная кисть, узорчатая кисть, объектная кисть, функция Expand, палитра Align, палитра Transform.

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Создать эскиз комнаты в 3/4 с освещением от камина, с наличием интерьера и присутствия в данной локации персонажей в виде пожилого человека и животных.
3. Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.

*Литература:* [1— С. 288-418; 2 — С. 290-422; 3 — С.106-140; 222-246; 4 — С. 110-143; 218-237]

### **Практическое занятие №2**

**Создание эскиза комнаты-кухни в 3/4 с освещением от люстры, с наличием интерьера и присутствия в данной локации персонажей в виде семьи из двух родителей и трех детей разного пола и возраста сидящих за столом**

*Термины:* инструмент Selection Rectangle, инструмент Magic Wand, инструмент Lasso, инструмент Rotate, инструмент Scale, инструмент Warp.

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме.

2. Создать эскиз комнаты-кухни в 3/4 с освещением от люстры, с наличием интерьера и присутствия в данной локации персонажей в виде семьи из двух родителей и трех детей разного пола и возраста сидящих за столом.

3. Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.

*Литература:* [1— С. 422-583; 2 — С. 426-553; 3 — С. 352-370; 374-405; 4 — С. 334-352; 356-386]

#### **Тема №4. Работа с кистями. Применение эффектов. Работа с символами**

1. Работа с кистями
2. Использование каллиграфических кистей
3. Использование объектных кистей
4. Использование кистей из щетины
5. Использование узорчатых кистей
6. Изменение атрибутов цвета кистей
7. Работа с инструментом Blob Brush

#### **Практическое занятие №1**

##### **Создание эскиза пейзажа с рыбаком в лодке на озере и лесным массивом на его берегах**

*Термины:* объект перехода, рабочий лист (artboard), гарнитура шрифта, изменяемые кривые, заливка, сплайн, точка координат, палитра Appearance, инструмент Free Transform, инструмент Symbol Sprayer.

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Создать эскиз пейзажа с рыбаком в лодке на озере и лесным массивом на его берегах.
3. Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.

*Литература:* [1— С. 422-583; 2 — С. 426-553; 3 — С. 352-370; 374-405; 4 — С. 334-352; 356-386]

#### **Практическое занятие №2**

##### **Создание эскиза ночной улицы середины-конца XIX века освещенной фонарями**

*Термины:* инструмент Blend, инструмент Mesh, инструмент Gradient, инструмент Eraser, инструмент Gradient, палитра Transparency, палитра Stroke, палитра Swatches, палитра Symbols, палитра Links, палитра Actions.

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Создать эскиз ночной улицы середины-конца XIX века освещенной фонарями.
3. Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.

*Литература:* [1— С. 422-583; 2 — С. 426-553; 3 — С. 352-370; 374-405; 4 — С. 334-352; 356-386]



### **Практическое занятие №3**

#### **Создание эскиза летней многолюдной улицы с перекрестком и остановкой городского транспорта**

*Термины:* меню Edit, палитра Object, палитра Window, инструмент Stop Area, палитра Control, смешение объектов, комбинированный объект, скрыть выделенные объекты, заблокировать выделенные объекты, запаковать содержимое файла, упростить кисти, упростить эффект, расширить контур.

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Создать эскиз летней многолюдной улицы с перекрестком и остановкой городского транспорта.
3. Используя инструментарий программы выполнить по эскизу данное задание в векторном редакторе.

*Литература:* [1 — С. 422-583; 2 — С. 426-553; 3 — С. 352-370; 374-405; 4 — С. 334-352; 356-386]

### **РАЗДЕЛ 3. СОЗДАНИЕ ЗАРИСОВОК ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ И ЛЮДЕЙ В ДВИЖЕНИИ (III СЕМЕСТР)**

#### **Тема №15. наброски людей с натуры и по памяти гелевой ручкой**

1. Виды и техника наброска.
2. Рисование гелевой ручкой.
3. Рисование по памяти.

*Термины:* рисунок, набросок, скетч, зарисовка, натура, строение, обобщение

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Нарисовать 60 набросков с натуры в аудитории.
3. Нарисовать не менее 20 набросков по памяти (ориентируясь на предыдущее задание).

*Литература:* [6, 7, 8]

#### **Тема №16. наброски людей в движении с натуры**

1. Одноминутные наброски.
2. Передача характера через движение.
3. Рисование набросков с натуры в движении.

*Термины:* рисунок, набросок, скетч, зарисовка, натура, строение, обобщение, движение, походка

*Выполнить:*

1. Нарисовать 50 набросков людей на улице.
2. Нарисовать 50 набросков студентов академии Матусовского.

*Литература:* [8, 9, 15]

#### **Тема №17. Тематические зарисовки людей с натуры в цвете**

1. наброски в цвете.

2. Мультяшная поза в наброске.
3. Преувеличение черт реальной природы в наброске.

*Термины:* рисунок, набросок, скетч, зарисовка, натура, строение, обобщение, движение, походка, преувеличение, цвет

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Создать 40 цветных набросков с преувеличением позы и формы природы.

*Литература:* [[6](#), [7](#), [8](#)]

### **Тема №18. Наброски людей в экстремальных ракурсах**

4. Экстремальный ракурс.
5. Перспективное сокращение.
6. Применение экстремальных ракурсов.

*Термины:* рисунок, набросок, скетч, зарисовка, натура, строение, обобщение, движение, походка, преувеличение, ракурс, экстремальный ракурс, перспектива

*Выполнить:*

1. Создать копии образцов с экстремальным ракурсом (образцы предоставляются преподавателем).
2. Создать 5 рисунков в цвете с экстремальным ракурсом.

*Литература:* [[8](#), [9](#), [15](#)]

### **Тема №19. Эскизы улиц городских и сельских**

1. Рисование эскизов окружения с природы.
2. Наброски городских улиц.
3. Наброски сельских улиц.

*Термины:* рисунок, набросок, скетч, зарисовка, строение, конструкция, обобщение, преувеличение, ракурс, перспектива, точка схода

*Выполнить:*

1. 5 эскизов городских улиц гелевой ручкой.
2. 5 эскизов сельских улиц гелевой ручкой.

*Литература:* [[14](#), [16](#), [17](#)]

### **Тема №20. Эскизы комнат жилого помещения с разных ракурсов**

1. Эскизы интерьера с природы.
2. Вещи-детали в интерьере.
3. История персонажа, рассказанная через окружение.

*Термины:* рисунок, набросок, скетч, зарисовка, строение, конструкция, обобщение, преувеличение, ракурс, перспектива, точка схода, персонаж, интерьер

*Выполнить:*

3. Нарисовать 2 наброска спальни.
4. Нарисовать 2 наброска кухни.
5. Нарисовать 2 наброска ванной комнаты.

*Литература:* [ [14](#), [16](#), [17](#) ]

#### РАЗДЕЛ 4. РАСКАДРОВКИ НА БУМАГЕ (IV семестр)

##### **Тема №21. Раскадровка на 5 кадров**

1. Короткие раскадровки.
2. Передача идеи в раскадровке.
3. Персонаж и границы кадра в раскадровке.

*Термины:* раскадровка, сториборд, рисунок, набросок, скетч, зарисовка, строение, обобщение, преувеличение, ракурс, перспектива, персонаж, кадр, фрейм

*Выполнить:*

1. Создать 5 раскадровок по ключевому слову (слово выбирается генератором случайных слов).
2. Нарисовать альтернативный вариант раскадровок к предыдущему заданию.

*Литература:* [ [15](#), [20](#), [21](#) ]

##### **Тема №22. Раскадровка на 7 кадров «Каждый день моей недели»**

4. Выделение ключевого события дня.
5. Серия раскадровок.
6. Отражение сюжета в одном кадре.

*Термины:* раскадровка, сториборд, рисунок, набросок, скетч, зарисовка, строение, обобщение, преувеличение, ракурс, перспектива, персонаж, кадр, фрейм, сюжет

*Выполнить:*

3. Создать минимум 5 раскадровок, в которой каждый кадр отображает бытия из жизни студента в течении недели.

*Литература:* [ [15](#), [20](#), [21](#) ]

##### **Тема №23. Раскадровка к сцене существующего мультфильма**

1. Изучение работы аниматора-раскадровщика.
2. Анализ композиции кадра мультфильма.
3. Рисование раскадровок по готовым кадрам и анализ кадра.

*Термины:* раскадровка, сториборд, рисунок, набросок, скетч, зарисовка, строение, обобщение, преувеличение, ракурс, перспектива, персонаж, кадр, фрейм, сюжет

*Выполнить:*

1. Изучить видео фрагмент мультфильма.
2. Создать раскадровку по кадрам видео фрагмента.
3. Написать к каждому кадру раскадровки короткую заметку о композиционном решении.

*Литература:* [ [15](#), [20](#), [21](#) ]

##### **Тема №24. Раскадровка для презентации**

1. Раскадровка как отдельный рисунок.
2. Раскадровки в артбуках.
3. Чистовая и черновая раскадровки.

*Термины:* раскадровка, сториборд, рисунок, набросок, скетч, зарисовка, строение, обобщение, преувеличение, ракурс, перспектива, персонаж, кадр, фрейм, сюжет

*Выполнить:*

1. Выбрать наиболее удачные раскадровки из предыдущих тем.
2. Нарисовать чистовой вариант раскадровки гелевой ручкой.

*Литература:* [[15](#), [20](#), [21](#)]

## РАЗДЕЛ 5. РИСОВАНИЕ КОМИКСОВ СРЕДСТВАМИ ГРАФИКИ (V СЕМЕСТР)

### **Тема №25. Рисование комикса гелевой ручкой**

1. Композиция кадра в комиксе.
2. Правила рисования комиксного кадра.
3. Работа с текстовыми баллонами.

*Термины:* комикс, текстовый баллон, композиция, композиция кадра, раскадровка, сториборд, рисунок, набросок, скетч, зарисовка, строение, обобщение, преувеличение, ракурс, перспектива, персонаж, кадр, фрейм, сюжет

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Нарисовать комикс минимум на три страницы по общему для группы ключевому слову.

*Литература:* [[12](#), [13](#), [19](#)]

### **Тема №26. Рисование комикса тушью**

4. Композиция кадра в комиксе.
5. Американские газетные комиксы.
6. Работа тушью.

*Термины:* комикс, текстовый баллон, композиция, композиция кадра, раскадровка, сториборд, рисунок, набросок, скетч, зарисовка, строение, обобщение, преувеличение, ракурс, перспектива, персонаж, кадр, фрейм, сюжет

*Выполнить:*

1. Изучить примеры газетных комиксов.
2. Создать 3 комикса тушью на свободную тему.

*Литература:* [[12](#), [13](#), [19](#)]

### **Тема №27. Рисование комикса цветными карандашами и маркерами**

1. Черно-белые и цветные комиксы.
2. Передача настроения в комиксе через цвет.
3. Работа маркерами и цветными карандашами.

*Термины:* комикс, текстовый баллон, композиция, композиция кадра, раскадровка, сториборд, рисунок, набросок, скетч, зарисовка, строение, обобщение, преувеличение, ракурс, перспектива, персонаж, кадр, фрейм, сюжет, цвет

*Выполнить:*

1. Создать цветной комикс минимум на 3 страницы.

*Литература:* [ [12](#), [13](#), [19](#) ]

## РАЗДЕЛ 6. СОЗДАНИЕ КОНЦЕПТОВ ПЕРСОНАЖЕЙ НА БУМАГЕ ПО ЗАДАНЫМ ПАРАМЕТРАМ (VI СЕМЕСТР)

### **Тема №28. Персонаж разного возраста.**

1. Рисование персонажей младенцев и детей.
2. Создание персонажей подростков и взрослых.
3. Рисование персонажей пожилых.

*Термины:* композиция, рисунок, набросок, скетч, зарисовка, строение, обобщение, преувеличение, ракурс, персонаж, сюжет, цвет

*Выполнить:*

1. Изучить фотореференсы людей разных возрастных категорий.
2. Нарисовать одного персонажа в разных возрастных этапах.

*Литература:* [ [15](#), [19](#), [21](#) ]

### **Тема №29. Персонаж человек-животное**

1. Фурри персонаж.
2. Характерные особенности внешности.
3. Рисование меха.

*Термины:* композиция, рисунок, набросок, скетч, зарисовка, строение, обобщение, преувеличение, ракурс, персонаж, сюжет, цвет

*Выполнить:*

1. Изучить образцы изображений с персонажами фурри.
2. Нарисовать линейку персонажа фурри и лист с эмоциями.

*Литература:* [ [15](#), [19](#), [21](#) ]

### **Тема №30. Персонаж животное-животное**

1. Сравнение анатомии животного и человека.
2. Рисование эскизов животных.
3. Мультяшные животные.

*Термины:* композиция, рисунок, набросок, скетч, зарисовка, строение, обобщение, преувеличение, ракурс, персонаж, сюжет, цвет

*Выполнить:*

1. Изобразить 3 животных в реализме (контур и цвет с простой тенью).
2. Стилизовать животных из предыдущего пункта.

*Литература:* [ [15](#), [19](#), [21](#) ]

### **Тема №31. Персонаж одушевленный предмет**

1. Персонажи-предметы в мультфильмах Дисней.
2. Способы «одушевить» предмет в рисунке.
3. Понятие хуманизация.

*Термины:* композиция, рисунок, набросок, скетч, зарисовка, строение, обобщение, преувеличение, ракурс, персонаж, сюжет, цвет

*Выполнить:*

1. Нарисовать три предмета быта на выбор.
2. «Одушевить» первый предмет с помощью добавления глаз и рта, второму предмету добавить конечности, третий предмет «хуманизировать».

*Литература:* [[15](#), [19](#), [21](#)]

## РАЗДЕЛ 7. СОЗДАНИЕ МАКЕТА ИНТЕРАКТИВНОГО ПОРТФОЛИО (VII СЕМЕСТР)

### **Тема №22. Типы презентаций**

1. Линейные презентации.
2. Нелинейные презентации.
3. Циклические презентации.
4. Смешанные презентации.

### **Практическое занятие №1**

#### **Создание структуры электронного интерактивного авторского портфолио**

*Термины:* портфолио, презентация, растровое CGM, GIF, JPEG, изображение, векторное изображение, пиксель, разрешение, растровый редактор, Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Adobe Illustrator, формат, модуль, модульная сетка, презентация, портфолио.

*Выполнить:*

1. Собрать и проанализировать аналоги электронных портфолио в сети Интернет.
2. На базе анализа аналогов создать общую концепцию авторского портфолио.
3. Создать на базе анализа аналогов структуру авторского портфолио.
4. Выполнить модульное построение страницы портфолио.

*Литература:* [[1](#) — С. 14-17; [2](#) — С. 10-23; [3](#) — С.7-8; 83-85; [4](#) — С. 80-96]

### **Тема №23. Работа с интерактивными документами**

1. Создание нового интерактивного документа.
2. Использование палитры Buttons and Forms.
3. Создание интерактивных закладок и текстовых ссылок.
4. Создание интерактивных гиперссылок.
5. Использование палитры Hyperlinks.

### **Практическое занятие №1**

#### **Создание безусловных переходов**

*Термины:* вёрстка, информационная навигация, компьютерная графика, контекст, контент, линейность устройства, система вёрстки, мультимедиа, интерактивность, ссылка, кнопка, интерактивный переход, фрейм, палитра Buttons and Forms, палитра Hyperlinks, гиперссылка, анимация, полоса, тайминг.

*Выполнить:*

1. Создать две страницы, которые визуально отличаются.
2. На первой странице построить кнопку.

3. Назначить функцию одному из состояний кнопки.
4. Протестировать действие функции перехода между страницами с помощью кнопки.

*Литература:* [1 — С. 14-17; 2 — С. 10-23; 3 — С.7-8; 83-85; 4 — С. 80-96]

#### **Тема №24. Создание кнопок для системы постраничной навигации**

1. Манипулирование объектами (окно Transformation)
2. Блокировка объектов
3. Порядок перекрывания объектов

#### **Практическое занятие №1 Создание статичной и анимированной кнопки**

*Термины:* CSITТ, BMP, RGB, гамма коррекция, интерфейс, кегль, классификатор, файл, физическая модель объекта, шкала цветового охвата, интерактивность, компьютерная анимация, уровень интерактивности, формат файла.

*Выполнить:*

1. Создать активный элемент - кнопку.
2. Создать визуальное подтверждение состояния кнопки, зависит от действий пользователя.
3. Создать кнопку, в которой активная зона не совпадает с графическим элементом.
4. Проанализировать созданные кнопки, в контексте метафоры инструмента управления..

*Литература:* [1 — С. 14-17; 2 — С. 10-23; 3 — С.7-8; 83-85; 4 — С. 80-96]

#### **Практическое занятие №2 Создание макетов навигационного меню**

*Термины:* навигация, меню, функция перехода, мастер страниц, палитра Pages, помещенная графика, встроенная графика, палитра Links, палитра Layers, перемещение объектов, масштабирование объектов, копирование, дублирование объектов, инструменты ряда графических примитивов.

*Выполнить:*

1. Построить макеты действующих навигационных меню:
  - горизонтальное - стиль «гиперссылки»
  - горизонтальное - стиль «кнопка»
  - вертикальное - стиль «гиперссылки»
  - вертикальное - стиль «кнопка»
  - «карта ссылок».
2. Протестировать действие функции перехода между страницами

*Литература:* [1 — С. 14-17; 2 — С. 10-23; 3 — С.7-8; 83-85; 4 — С. 80-96]

#### **Практическое занятие №3 Создание нескольких действующих по линейной и нелинейной схеме построения мультимедиа-проектов**

*Термины:* EPS, Flash Video, разрешающая способность, ICC, Intelligent Driver, JFIF,

пункт, графический планшет, интерполяция, гипер среда, навигация. образование безусловных переходов, линейная схема, нелинейная схема, мультимедиа, векторизация, визуализация, макетирование, макет, контекст.

*Выполнить:*

1. Проанализировать линейную схему построения ресурсов.
2. Проанализировать нелинейную схему построения ресурсов.
3. Создать необходимое количество визуально отличных узлов (страниц).
4. Проанализировать связи между узлами проекта и добавить в узловые блоки-схемы необходимые активные элементы (кнопки).
5. Собрать макет действует.
6. Протестировать макет.

*Литература:* [1— С. 14-17; 2 — С. 10-23; 3 — С.7-8; 83-85; 4 — С. 80-96]

#### **Практическое занятие №4**

##### **Создание действующего макета состоящего из нескольких страниц по иерархической и смешанной схеме построения мультимедиа-проектов**

*Термины:* иерархическая схема, смешанная схема, отображение, цветовое решение, палитра Color, инструмент Pen.

*Выполнить:*

1. Проанализировать иерархическую схему построения ресурсов.
2. Проанализировать смешанную схему построения ресурсов.
3. Создать необходимое количество визуально отличных узлов (страниц).
4. Проанализировать связи между узлами проекта и добавить в узловые блоки-схемы необходимые активные элементы (кнопки).
5. Собрать макет действует.
6. Протестировать макет.

*Литература:* [1— С. 14-17; 2 — С. 10-23; 3 — С.7-8; 83-85; 4 — С. 80-96]

#### **Практическое занятие №5**

##### **Добавление статического текста**

*Термины:* палитра Character, палитра Paragraph, стиль текстового решения, форматирование, кегль, абзац, интерлиньяж, абзацная отбивка, трекинг, кернинг, буквица, глиф, колонцифра, сериф, начертание, гарнитура, меню Type, автопереносы, маркер ввода и вывода текста, перевести текст в кривые, язык переносов, базовая линия, инструмент вода текста, текст по пути, текст в области, выключка.

*Выполнить:*

1. Внести в проект элемент - текстовое поле.
2. Выставить необходимые параметры.
3. Внести в проект элемент управления - изменения текста.
4. Связать между элемент управления с текстовым полем.
5. Протестировать макет.

*Литература:* [1— С. 14-17; 2 — С. 10-23; 3 — С.7-8; 83-85; 4 — С. 80-96]



## **Практическое занятие №6**

### **Добавление динамического текста как внешней переменной**

*Термины:* функция Find Font, функция Change Case, функция Story, наклон текста, фрейм текстовый, библиографический список, буклет, врезка, колонтитул, закладка, компиляция, сноска, инструмент частичного выделения, текстовый фрейм.

*Выполнить:*

1. Внести в проект элемент - текстовое поле.
2. Выставить необходимые параметры.
3. Внести в проект элемент управления - кнопка-текст.
4. Вставить в текстовое поле отрывок текста и анимировать его.
5. Связать между элемент управления с текстовым полем.
6. Протестировать макет.

*Литература:* [1— С. 14-17; 2 — С. 10-23; 3 — С.7-8; 83-85; 4 — С. 80-96]

### **Тема №25. Функции создания Multi-state Object**

1. Палитра Multi-state Object.
2. Создание галереи изображений с помощью Multi-state Object.
3. Использование палитры Object State.

## **Практическое занятие №1**

### **Добавление статической пиксельной графики как внешней переменной**

*Термины:* текстура, фильтрация, цветовое пространство, анкор, веб-стандарт, верстка, внешняя ссылка, внутренняя ссылка, взаимная ссылка, гипертекст, домашняя страница, исходящая ссылка, оптимизация, поисковый запрос, текстовый редактор, тег, типографика, электронная почта, юзабилити.

*Выполнить:*

1. Создать проект
2. Построить элемент управления.
3. Создать внешнюю структуру проекта.
4. Написать функцию, загружает изображения.
5. Связать функцию с элементом управления.
6. Протестировать макет.

*Литература:* [1— С. 14-17; 2 — С. 10-23; 3 — С.7-8; 83-85; 4 — С. 80-96]

## **Практическое занятие №2**

### **Добавление динамической пиксельной графики как внешней переменной**

*Термины:* альфа-канал, кривая Безье, оптимизация графики, 2d-презентация, динамика изображения, переменная составляющая, постоянная составляющая, фрактальная графика, трёхмерная графика, рендеринг, двумерная анимация, моделирование, скетч, заливка.

*Выполнить:*

1. Создать проект.
2. Построить элемент управления, загружает изображения.
3. Написать функцию, загружает изображения.

4. Связать функцию с элементом управления.
5. Создать элементы, управляющие воспроизведением динамического изображения
6. Протестировать макет.

*Литература:* [1— С. 14-17; 2 — С. 10-23; 3 — С.7-8; 83-85; 4 — С. 80-96]

### **Практическое занятие №3**

#### **Создание и динамическое изменение сложных модулей мультимедиа-проекта**

*Термины:* секция, вкладка, меню Edit, меню Layout, мультимедийный файл, аудиофайл, видеофайл, Цифровые аудиоформаты, компрессия, инструмент создания графических фреймов, меню Object, меню View, контрольная панель, рабочая область, область страницы.

*Выполнить:*

1. Разработать схематическое решение модульного проекта.
2. Создать базовый проект.
3. Создать модули загружаются.
4. Создать навигационное меню базового проекта.
5. Написать функции, загружают модули.
6. Связать функции загрузки с элементами навигационного меню.
7. Протестировать макет.

*Литература:* [1— С. 14-17; 2 — С. 10-23; 3 — С.7-8; 83-85; 4 — С. 80-96]

### **Практическое занятие №4**

#### **Создание действующей модели личного портфолио по выбранной схеме**

*Термины:* добавление страниц, удаление страниц, переименование страниц, толщина и расположение обводки, сплошные заливки, градиентные заливки, прозрачность заливки, коррекция цвета, маски, команда Place, команда Export, основной и фоновый цвет, полосы прокрутки, окна диалога, интерполяция, обрезание изображения, выделение областей изображения, масштабирование выделенной области, поворот.

*Выполнить:*

1. Проанализировать схемы построения ресурсов.
2. Разработать схему портфолио, содержащее все необходимые узлы.
3. Создать проект, содержащий необходимое количество узлов (страниц).
4. Расставить маркеры.
5. Проанализировать связи между узлами проекта и добавить в узловые блоки схемы необходимые активные элементы (кнопки).
6. Написать необходимые функции, и закрепить их за соответствующими кнопками.
7. Собрать действующий макет.
8. Протестировать макет.

*Литература:* [1— С. 14-17; 2 — С. 10-23; 3 — С.7-8; 83-85; 4 — С. 80-96]

## РАЗДЕЛ 8. ИСКУССТВО ПЛАКАТА (VIII СЕМЕСТР)

### Тема №26. Плакат и его роль в искусстве.

1. Плакат и его роль в искусстве.
2. История плаката.
3. Виды плакатов.
4. Целостность восприятия плаката..

#### **Практическое занятие №1** **Создание эскизов афиши к презентации анимационного ролика** **на тему, выбранную студентом**

*Термины:* брэнд, доджер, креатив, синкел, слоган, тизер, целевая аудитория, постер, плакат, афиша, коллаж, коммуникация, знаковая система, золотое сечение, ассоциативный ряд, шрифтовое решение, линия Хогарта, ряд Фибоначчи, оптическая середина.

*Выполнить:*

1. Создать файл заданного формата с необходимыми параметрами для печати.
  2. Создать общую концепцию премьерной афиши к презентации анимационного ролика на тему, выбранную студентом.
  3. Создать эскиз композиционного решения премьерной афиши.
  4. Разверстать тексты, используемые в оформлении премьерной афиши.
1. Найти соответствующее созданной концепции цветовое решение премьерной афиши.

*Литература:* [1— С. 49-78; 2 — С. 8-43; 3 — С.23-53; 4 — С. 17-36]

### Тема №27. Приемы и правила создания плаката и афиши.

1. Приемы и правила создания плаката и афиши.
2. Организация внимания зрителя.
3. Законы композиции в плакате.
4. Симметричные композиции.
5. Композиционный центр.
6. Зрительные оси равновесия в асимметричной композиции.
7. Золотое сечение.
8. Ритм и цвет в плакате.

#### **Практическое занятие №1** **Создание эскиза первой экспозиционной афиши из серии для анимационного** **ролика на тему, выбранную студентом**

*Термины:* семантика, плакат, литография, хромофотография, визуальных образов, виды плакатов, фотоплакат, целостность восприятия, общие закономерности, фазы восприятия предмета, селективность, принципы гештальта, процесс переключения внимания, процесс сосредоточения внимания, процесс распределения внимания.

*Выполнить:*

1. Создать файл заданного формата с необходимыми параметрами для печати.

2. Создать общую концепцию первой экспозиционной афиши из серии для анимационного ролика на тему, выбранную студентом.
3. Создать эскиз композиционного решения первой экспозиционной афиши.
4. Разверстать тексты, используемые в оформлении первой экспозиционной афиши.
5. Найти соответствующее созданной концепции цветовое решение первой экспозиционной афиши.

*Литература:* [1 — С. 79-132; 2 — С. 49-64; 3 — С.54-92; 4 — С. 37-66]

### **Практическое занятие №2**

#### **Создание эскиза второй экспозиционной афиши из серии для анимационного ролика на тему, выбранную студентом**

*Термины:* тип диагонали, закон единства, закон соподчинения, закон равновесия, закон видоизменения, закон соразмерения, функциональность, асимметричная композиция, асимметрия, тектоника сдвига.

*Выполнить:*

1. Создать файл заданного формата с необходимыми параметрами для печати.
2. Создать общую концепцию второй экспозиционной афиши из серии для анимационного ролика на тему, выбранную студентом.
3. Создать эскиз композиционного решения второй экспозиционной афиши.
4. Разверстать тексты, используемые в оформлении второй экспозиционной афиши.
5. Найти соответствующее созданной концепции цветовое решение второй экспозиционной афиши.

*Литература:* [1 — С. 137-161; 2 — С. 66-74; 3 — С.93-152; 4 — С. 67-113]

### **Практическое занятие №3**

#### **Создание эскиза третьей экспозиционной афиши из серии для анимационного ролика на тему, выбранную студентом**

*Термины:* принцип пластичности, принцип тональности, пластичность, тональность, принцип ритмичности, принцип пропорциональности, художественный образ, светлота, ритмичность, яркость, колорит, светлота.

*Выполнить:*

1. Создать файл заданного формата с необходимыми параметрами для печати.
2. Создать общую концепцию третьей экспозиционной афиши из серии для анимационного ролика на тему, выбранную студентом.
3. Создать эскиз композиционного решения третьей экспозиционной афиши.
4. Разверстать тексты, используемые в оформлении третьей экспозиционной афиши.
5. Найти соответствующее созданной концепции цветовое решение третьей экспозиционной афиши.

*Литература:* [1 — С. 162-198; 2 — С. 75-92; 3 — С.214-285; 4 — С. 114-137]

## 7.2. ЗАДАНИЯ ДЛЯ КОНТРОЛЬНЫХ РАБОТ

Контрольная работа выполняется студентами заочной формы обучения. Необходимо выбрать один из вариантов в соответствии с порядковым номером в академическом журнале. Для выполнения творческого задания необходимо изучить литературу по теме и создать требуемое изображение в соответствующем графическом и анимационном редакторе. Творческое задание должно отличаться композиционной четкостью, логичностью, грамотностью.

### (I семестр)

1. Какие 3D эффекты существуют в программе Illustrator.
2. Какие кисти можно создать в программе Illustrator.
3. Расскажите принцип работы инструмента "градиентная сетка" при создании иллюзии 3D эффекта в отрисовываемых объектах.
4. Расскажите за счет чего можно добиться иллюзии объема при использовании кистей имитирующих технику акварели в программе Illustrator?
5. Как выбирать инструменты в программе Illustrator?
6. Какой инструмент позволяет выделять единичную опорную точку объекта: инструмент Selection (Выделение) или инструмент Direct Selection (Прямое выделение)?
7. Как во время создания изменить число сторон многоугольника?
8. Показать на примере, как можно последовательно и равномерно в программе Illustrator увеличивать по периметру объекты, имитируя контур?
9. Изучить, и рассказать какие существуют в программе Illustrator инструменты текста?
10. Как преобразовать растровое изображение в редактируемые векторные фигуры?
11. Назовите хотя бы три вида трансформации, которые можно осуществлять с помощью инструмента Free Transform (Свободное трансформирование)?
12. Назовите способы создания текстовых объектов в программе Adobe Illustrator.
13. Расскажите о палитрах программы Illustrator можно изменять параметры текста?
14. Какие функции в программе Illustrator упрощают кисти и эффекты?
15. Назовите преимущества использования слоев при создании иллюстрации.
16. Как создать обтравочную маску слоя?
17. Как создать маску прозрачности?
18. Как создать отсекающую маску?
19. Объясните, можно ли использовать объекты, к которым применяли эффекты, в офсетной печати?
20. Объясните, можно ли использовать объекты, к которым применяли фильтры, в офсетной печати?
21. При помощи какой функции возможно применить функцию трассирования?
22. Расскажите, как после трассирования растрового изображения, полученный результат надо упростить?
23. Расскажите, как после трассирования растрового изображения, полученный результат надо разгруппировать?
24. Как применить к слою эффект?
25. Как можно отредактировать эффект?
26. Как изменить фигуры или цвета в переходе?
27. Какое влияние на инструмент Paintbrush (Кисть) оказывает установка флажка Keep Selected (Сохранять выделенным)?

28. Назовите типы доступных трехмерных эффектов?

### (II семестр)

1. Опишите два способа изменения режима просмотра документа.
2. Опишите три способа навигации по монтажным областям в программе Illustrator.
3. Приведите два способа выделения элемента в группе, не прибегая к команде меню Object => Ungroup (Объект => Разгруппировать).
4. Приведите два способа выделения объекта, который перекрывается другим объектом.
5. Как выделить фигуру без заливки?
6. Назовите два способа комбинирования нескольких фигур в одну.
7. Опишите процесс создания прямых вертикальных, горизонтальных или диагональных линий с помощью инструмента Реп (Перо).
8. Как создать кривую с помощью инструмента Реп (Перо)?
9. Как создать угловую точку на кривой?
10. Как можно изменить параметры работы инструмента Pencil (Карандаш)?
11. Как добавлять образцы узоров на панель Swatches (Образцы)?
12. Расскажите, для чего предназначен инструмент Live Paint Bucket (Быстрая заливка).
13. Как можно скрыть слой? Как можно отобразить отдельный слой?
14. Что представляет собой градиент?
15. Как можно настроить переход цвета в градиенте?
16. Как можно изменить направление градиента?
17. Как можно отредактировать контуры при создании объектов с помощью инструмента Paintbrush (Кисть)?
18. Что можно создать, используя инструмент Blob Brush (Кисть-клякса)?
19. Как можно настроить эффекты после того, как они были применены к объекту?
20. Назовите три преимущества использования символов.
21. Опишите разницу между связыванием и встраиванием изображений в программе Illustrator.
22. Как создать непрозрачную маску для помещенного изображения?
23. Как выделить объект, не имеющий заливки?
24. Какие основные инструменты для рисования фигур вы знаете?
25. Как можно сохранить цвет?
26. Как изменить траекторию объекта с переходом?
27. Как обновить существующий символ?
28. Расскажите, какую функцию выполняет параметр Scale Strokes & Effects (Масштабировать обводки и эффекты)?

### (III семестр)

1. Нарисовать 10 набросков женщин.
2. Нарисовать 10 набросков мужчин.
3. Нарисовать 10 набросков детей.
4. Нарисовать 10 набросков людей на улице.
5. Нарисовать 3 наброска рабочего места с компьютером.
6. Нарисовать персонажа со скейтбордом в экстремальном ракурсе.
7. Нарисовать 2 наброска сельской улицы.
8. Нарисовать 2 наброска городской улицы.
9. Нарисовать набросок кухни гелевой ручкой.
10. Нарисовать набросок мягкой игрушки гелевой ручкой.

#### **(IV семестр)**

1. Нарисовать раскадровку на 3 кадра о жизни птицы.
2. Нарисовать раскадровку на 3 кадра о генеральной уборке в доме.
3. Нарисовать раскадровку на 5 кадров о дождливом дне.
4. Нарисовать раскадровку на 5 кадров о котенке.
5. Нарисовать раскадровку на 7 кадров о сдаче сессии.
6. Нарисовать раскадровку к 1 сцене мультфильма «Суперсемейка».
7. Нарисовать раскадровку к 1 сцене мультфильма «Тарзан» 1999г.
8. Нарисовать раскадровку к финальной сцене мультфильма «Леди и Бродяга».
9. Нарисовать раскадровку к мультфильму «Чебурашка идет в школу».
10. Нарисовать раскадровку к мультфильму «Жил-был пес».

#### **(V семестр)**

1. Нарисовать одностраничный комикс о скучающей принцессе.
2. Нарисовать одностраничный комикс о космосе.
3. Нарисовать одностраничный комикс о жуке-носороге.
4. Нарисовать одностраничный комикс о самолетах.
5. Нарисовать одностраничный комикс о сельском магазине.
6. Нарисовать одностраничный комикс о мобильном телефоне.
7. Нарисовать одностраничный комикс о потерянной рукавичке.
8. Нарисовать одностраничный комикс об офисном принтере.
9. Нарисовать одностраничный комикс о цирковой лошади.
10. Нарисовать одностраничный комикс о посиделках у костра в лесу.

#### **(VI семестр)**

1. Нарисовать лист эмоций персонажа (девочка-подросток).
2. Нарисовать лист эмоций персонажа (пожилой мужчина).
3. Нарисовать минимум 3 ракурса к персонажу ребенку.
4. Нарисовать 2 ракурса персонажа (девушка-фея).
5. Нарисовать персонажа-фурри (лиса).
6. Нарисовать персонажа-фурри (собака).
7. Нарисовать стилизованное животное (лось).
8. Нарисовать стилизованное животное (капибара).
9. Нарисовать персонажа-предмет (кресло).
10. Нарисовать персонажа-предмет (системный блок).

#### **(VII семестр)**

1. Изучить особенности электронного интерактивного портфолио.
2. Создать структуру электронного интерактивного портфолио.
3. Создать структуру электронного интерактивного портфолио на базе линейной презентации.
4. Создать композицию страниц с линейным типом электронного интерактивного портфолио.
5. Изучить особенности нелинейной презентации.
6. Создать композицию страниц с нелинейным типом электронного интерактивного портфолио.
7. Изучить особенности навигации в электронном портфолио.
8. Создать два варианта эскиза макета навигации в электронном портфолио.
9. Изучить особенности линейной презентации.

10. Создать структуру электронного интерактивного портфолио на базе нелинейной презентации.
11. Изучить особенности построения модульной сетки в электронном интерактивном портфолио.
12. Создать композицию двух страниц электронного интерактивного портфолио.
13. Изучить особенности верстки страниц в электронном интерактивном портфолио.
14. Создать два варианта композиционного решения страниц электронного интерактивного портфолио.
15. Изучить особенности шрифтов используемых при верстке страниц электронного интерактивного портфолио.
16. Создать два разворота страниц портфолио с вариантами шрифтового решения.
17. Изучить особенности цветовых решений для электронного интерактивного портфолио.
18. Создать цветное решение для двух страниц электронного интерактивного портфолио.
19. Изучить особенности создания гиперссылок в электронном интерактивном портфолио.
20. Создать две страницы электронного интерактивного портфолио с разными вариантами решения гиперссылок.
21. Изучить особенности анимации в электронном интерактивном портфолио.
22. Создать три страницы электронного интерактивного портфолио с анимационным решением.
23. Изучить особенности графического материала используемого в электронном интерактивном портфолио.
24. Подобрать и обработать графический материал для электронного интерактивного портфолио.

### **(VIII семестр)**

1. Создать эскиз премьерной афиши с главным героем выбранного анимационного ролика.
2. Создать коллаж по созданному эскизу премьерной афиши с главным героем из выбранного анимационного ролика.
3. Создать эскиз премьерной афиши с использованием одной из локаций в выбранном анимационном ролике.
4. Создать премьерную афишу с использованием одной из локаций в выбранном анимационном ролике.
5. Создать эскиз в векторном графическом редакторе для афиши выбранного анимационного ролика.
6. Выполнить отрисовку в векторном графическом редакторе по созданному эскизу афиши для выбранного анимационного ролика.
7. Создать эскиз в растровом графическом редакторе для афиши выбранного анимационного ролика.
8. Выполнить отрисовку в растровом графическом редакторе по созданному эскизу афиши для выбранного анимационного ролика.
9. Создать эскиз для афиши выбранного анимационного ролика для комбинированного исполнения (растровый => векторный редактор).
10. Создать афишу для выбранного анимационного ролика в комбинированном исполнении (растровый => векторный редактор).
11. Создать эскиз для серии из трех экспозиционных афиш выбранного анимационного ролика для исполнения в растровом графическом редакторе под широкоформатный способ печати.



12. Создать одну серию из трех экспозиционных афиш выбранного анимационного ролика в растровом графическом редакторе под широкоформатный способ печати.
13. Выполнить эскиз премьерной афиши выбранного анимационного ролика под офсетный способ печати.
14. Создать премьерную афишу выбранного анимационного ролика под офсетный способ печати.

### 7.3. ВОПРОСЫ К ЭКЗАМЕНУ

#### (IV семестр)

1. Что такое набросок?
2. Расскажите о технике наброска.
3. Какие художественные материалы используются в наброске?
4. Важно ли рисовать наброски художнику-аниматору?
5. Расскажите о контурных набросках.
6. Академические задачи при работе над рисунками и набросками.
7. Проанализируйте форму человеческого тела в рисунке.
8. Расскажите о понятии целостности в рисунке.
9. Расскажите о линейной перспективе.
10. Что такое воздушная перспектива?
11. Какие задачи решает рисунок с натуры?
12. Какими материалами пользуются аниматоры в рисовании набросков с натуры?
13. В чем преимущество рисования набросков гелевой ручкой?
14. В чем цель рисования набросков людей в движении?
15. Что такое экстремальный ракурс? Как его построить?

#### (VI семестр)

1. Расскажите об особенностях портретного изображения человека.
2. Для чего нужна стилизация персонажа в мультипликации?
3. Расскажите об анатомических особенностях людей разного возраста.
4. Расскажите об особенностях персонажей фурри.
5. Охарактеризуйте персонажа человек-животное.
6. Методические принципы рисования одетой фигуры человека.
7. Расскажите о персонажах-предметах. Приведите примеры мультфильмов в подобными персонажами.
8. Расскажите об американских газетных комиксах.
9. Расскажите о композиции кадра в комиксе.
10. Что такое текстовый баллон?
11. Расскажите об особенностях размещения персонажа комикса в кадре.
12. Как показать медленное течение времени в комиксе?
13. Чем отличается персонаж комикса от мультипликационного персонажа?
14. Расскажите о материалах, применяемых в создании комикса.
15. Расскажите об особенностях изображения пожилых персонажей.

## 7.4. ТРЕБОВАНИЯ К ДИФФЕРЕНЦИРОВАННОМУ ЗАЧЕТУ

### (VIII семестр)

Для успешной сдачи дифференцированного зачета студенты должны выполнить все задания за семестр в векторном графическом редакторе, а так же теоретическую часть зачетного задания.

1. Какие существуют основные составляющие плаката?
2. Какие существуют виды плакатов?
3. Какие по характеру размещенного художественного материала могут быть плакаты?
4. Какие бывают плакаты по средствам исполнения оригинала художником?
5. На какие разновидности по функциональному назначению можно разделить плакаты?
6. Что включают в себя выпускные данные в плакате?
7. Какой формат плаката считается оптимальным в большинстве случаев при больших и средних тиражах?
8. Когда и где появились первые в мире афиши?
9. Что включает в себя подзаголовочная часть в плакате?
10. Какое количество планов, как правило, допускается в плакате?
11. Перечислите общие закономерности психологических особенностей процесса восприятия.
12. Согласно принципу фазности процесс восприятие предмета и ситуации в целом проходит через несколько быстро сменяющихся фаз (или стадий), какие это фазы?
13. Что требует закон ассоциаций?
14. Что делает селективность?
15. Какое важное значение в искусстве плаката приобретает закономерности соотношения соотношения "фигура - фон"?
16. Что называют принципом гештальта?
17. Что называют принципом близости?
18. Что называют принципом сходства?
19. В чем выражается один из принципов гештальта, так называемый фактор общей судьбы?
20. В чем заключается один из принципов гештальта - принцип переходящих линий?
21. В чем заключается одно из правил гештальта - принцип замкнутости?
22. В процессе восприятия плаката непременно включается произвольный или произвольный вид внимания. На какие категории можно условно разделить плакаты в соответствии с этими двумя формами?
23. Какие существуют процессы внимания?
24. В чем заключается распределение процесса внимания в плакате?
25. В чем заключается процесс переключения внимания в плакате?
26. В чем заключается процесс сосредоточения внимания в плакате?
27. Какое впечатление создает правая диагональ?
28. Какое впечатление создает левая диагональ?
29. Разница в восприятии левой и правой диагонали обусловила и их эмоциональные характеристики. В чем они заключаются?
30. Какие наиболее общие закономерности композиции Вы знаете?
31. В чем заключается закон соразмерения?
32. В чем заключается закон единства?
33. В чем заключается закон соподчинения?
34. В чем заключается закон равновесия?

35. В чем заключается закон видоизменения?
36. Что такое тектоника?
37. Что представляет собой качество композиции - функциональность?
38. Чем раскрывается в плакате такое качество композиции, как Функциональность?
39. Что заложено в понятие первого принципа закона видоизменения "пластика"?
40. Что включает в себя понятие второго принципа закона видоизменения - тональность?
41. Что предполагает в себе композиционный принцип ритмичности?
42. Что делает композиционный принцип пропорциональности?
43. Может ли в плакате быть два композиционных центра?
44. Что называют оптической серединой листа?
45. Какие из предложенных алгоритмов построения являются рядами Фибоначчи?
46. Что называют в композиции понятием - метр?
47. Что представляет собой гармоническая пропорция?
48. Какое смешение цветов используется в плакате?
49. Из какого количества цветов состоит цветовой строй?
50. Какие факторы необходимо учитывать художнику при использовании цвета в плакате?
51. Что такое "феномен (явления) Пуркинье"?
52. Какие шрифты в плакате являются наиболее удобочитаемые?
53. Какие основные решения может иметь по тональным возможностям красочное оформление в плакате?
54. Что такое плоскостное решение по тональным возможностям красочного оформления плаката?
55. Что такое силуэтное решение по тональным возможностям красочного оформления плаката?
56. Что такое ритм?
57. Из всех признаков, создающих изучаемые ритмы, какие являются наиболее действенными?
58. Чтобы привлечь внимание и интерес зрителя, активизировать его восприятие, художники-плакатисты используют ряд специфических художественных средств. Что это за средства?
59. Какие различают плакаты по месту воздействия?
60. Чем определяется специфика художественного языка плаката?

## 8. МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

Изучение дисциплины «Специальная графика» осуществляется студентами в ходе прослушивания лекций, работы на практических занятиях, а также посредством самостоятельной работы.

В рамках лекционного курса материал излагается в соответствии с рабочей программой. При этом преподаватель подробно останавливается на концептуальных темах курса, а также темах, вызывающих у студентов затруднение при изучении. В ходе проведения лекции студенты конспектируют материал, излагаемый преподавателем, записывая подробно базовые определения и понятия.

В практике анимационного образования применяются различные методы и приемы обучения. Методы можно объединить в следующие 3 группы:

- словесные (объяснения, рассказ, беседа, команда, указание, рекомендация);
- наглядные (показ, использование наглядных пособий, видео, примеров работ студентов предыдущих лет, спидпейнты);
- практические (упражнения, работа традиционными материалами и с применением компьютерных технологий).

## 10. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ СТУДЕНТОВ

Оценка		Характеристика знания предмета и ответов
Отлично (5)	зачтено	Оценки "отлично" заслуживает студент, обнаруживший всестороннее, систематическое и глубокое знание учебно-программного материала, умение свободно выполнять задания, предусмотренные программой, усвоивший основную и знакомый с дополнительной литературой, рекомендованной программой. Оценка "отлично" выставляется студентам, усвоившим взаимосвязь основных понятий дисциплины в их значении для приобретаемой профессии, проявившим творческие способности в понимании, изложении и использовании учебно-программного материала.
Хорошо (4)		Оценки "хорошо" заслуживает студент, обнаруживший полное знание учебно-программного материала, успешно выполняющий предусмотренные в программе задания, усвоивший основную литературу, рекомендованную в программе. Оценка "хорошо" выставляется студентам, показавшим систематический характер знаний по дисциплине и способным к их самостоятельному пополнению и обновлению в ходе дальнейшей учебной работы и профессиональной деятельности.
Удовлетворительно (3)		Оценки "удовлетворительно" заслуживает студент, обнаруживший знания основного учебно-программного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по специальности, справляющийся с выполнением заданий, предусмотренных программой, знакомый с основной литературой, рекомендованной программой.
Неудовлетворительно (2)	незачтено	Неисполнение студентом ни одного из вышеперечисленных требований. Оценка "неудовлетворительно" выставляется студенту, обнаружившему пробелы в знаниях основного учебно-программного материала, допустившему принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий. Оценка "неудовлетворительно" ставится студентам, которые не могут продолжить обучение или приступить к профессиональной деятельности по окончании вуза без дополнительных занятий по соответствующей дисциплине.

## 10. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, УЧЕБНАЯ И РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

### Основная литература

1. [Adobe Illustrator CC. Официальный учебный курс / пер. с англ. М. А. Райтман. — М. : Эксмо, 2014. — 592 с. — Официальный учебный курс.](#)
2. [Adobe Illustrator CS6. Официальный учебный курс / пер. с англ. М. А. Райтман. — М. : Эксмо, 2013. — 592 с. : ил. — Официальный учебный курс.](#)
3. [Adobe Photoshop CC. Официальный учебный курс / пер. с англ. М. А. Райтман. — М. : Эксмо, 2014. — 456 с. — Официальный учебный курс.](#)
4. [Adobe Photoshop CS6. Официальный учебный курс / пер. с англ. М. А. Райтман. — М. : Эксмо, 2013. — 432 с. : ил. — Официальный учебный курс.](#)
5. [Абишева С.И. Цветоведение: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений — Павлодар, 2009. —116 с.](#)
6. [Баммес Г. Альбом / Готфрид Баммес. — \[б. м.\] : \[б. и.\]. — 234 с.](#)
7. [Баммес Г. Изображение фигуры человека / Готфрид Баммес. — М. : Сварог и К, 1999. — 39 с.](#)
8. [Баммес Г. Изображение человека. Основы рисунка с натуры. — М. : Дитон, 2012. — 311 с.](#)
9. [Баммес Г. Образ человека : учеб. и практ. руковод. по пластической анатомии для художников. — М. : Дитон, 2010. — 513 с.](#)
10. [Кальнинг А. К. Акварельная живопись : краткое руководство. — М. : Искусство, 1968. — 73 с.](#)
11. [Колотов Е. А. Методические указания «Подготовка публикации к офсетной печати» из дисциплины Вступление в полиграфию : для студентов 4-го курса дневной и заочной формы учебы за профессиональным направлением высшего образования 6.020205 «Изобразительное искусство» за специализацией «Художественно компьютерная графика» . — Луганськ : ЛДІКМ, 2011. — 20 с. — Академия.](#)
12. [Макклауд С. Понимание комикса. Невидимое искусство. — \[б. м.\] : \[б. и.\]. — 222 с.](#)
13. [Макклауд С. Создание комикса. — \[б. м.\] : \[б. и.\]. — 261 с.](#)
14. [Объемно-пространственная композиция : учеб. / под ред. А. В. Степанова. — 3-е изд., стереот. — М. : Архитектура-С, 2007. — 256 с.](#)
15. [Петров А. А. Классическая анимация. Нарисованное движение : учеб. пособие. — М. : ВГИК, 2010. — 197 с.](#)
16. [Рисунок и живопись : руководство для самодеятельных художников. Т. 1. — М. : Искусство, 1961. — 290 с.](#)
17. [Рисунок : учеб. пособ. для студ. худож.-граф. фак. пед. ин-тов / под ред. А. М. Серова. — М. : Просвещение, 1975. — 269, \[2\] с.](#)
18. [Родионов В. И. Подготовка электронных публикаций в InDesign CS6. — СПб : БХВ-Петербург, 2013. — 224 с.](#)
19. [Смолянов Г. Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме / Г. Г. Смолянов — М. : ВГИК, 2005. — 128 с.](#)
20. [Стародуб К. И. Рисунок и живопись: от реалистического изображения к условно-стилизованному : учеб. пособие / К.И. Стародуб, Н.А. Евдокимова. — Ростов н/Д : Феникс, 2009. — 190 с.](#)
21. [Унковский А. А. Живопись фигуры : Работа над этюдами головы и фигуры человека. Портрет : пособие / А. А. Унковский. — М. : Просвещение, 1968. — 66 с.](#)
22. [Файола Э. Шрифты для печати и Web-дизайна. — СПб. 2003. — 288 с. Фрэзер Б. Управление цветом. Искусство допечатной подготовки. — К. 2003. — 464 с.](#)
23. [Чернышев О. В. Формальная композиция. Творческий практикум. — Минск.1999. — 312 с.](#)
24. [Чидзиива Х. Гармония цвета: Руководство по созданию цветовых комбинаций. — Г. 2003. — 166с.](#)

## Дополнительная литература

1. Беляева С. Е. Спецрисунок и художественная графика : учебник / С. Е. Беляева. — 4-е изд., стер. — М. : Академия, 2009. — 240 с.
2. Гаррисон Х. Рисунок и живопись. Полный курс. — М. : Эксмо, 2007. — 256 с.
3. Гилл М. Гармония цвета. Естественные цвета: руководство для создания наилучших цветовых сочетаний. — М. 2006. — 106 с.
4. [Рисунок. Живопись. Композиция: хрестоматия / сост. Н. Н. Ростовцев. — М. : Просвещение, 1989. — 207 с.](#)
5. Саттон Т., Вилен Б. Гармония цвета: полное руководство по созданию цветовых комбинаций. — М. 2004. — 216 с.
6. [Сафарлиева Д. А. Учебный рисунок в Академии художеств / авт.-сост. Д. А. Сафарлиева. — М. : Изобразительное искусство, 1990. — 138 с.](#)

## Интернет-источники

1. 12 законов и принципов анимации [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.cgarian.ru/online-shkola/12-zakonov-i-principov-animacii.html>
2. Анимация в Anime Studio. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <https://www.youtube.com/user/contentparadise/videos>
3. Анимация и создание персонажей. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <https://www.youtube.com/user/SpindleHorse/videos>
4. Видеореференсы. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <https://www.youtube.com/user/kevinparry/videos>
5. Журнал «КомпьюАрт» [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://compuart.ru/Index.aspx>
6. Крупнейшая русскоязычная база шрифтов [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://fontomania.ru/>
7. Приемы работы, хитрости и секреты, скрипты, плагины, автоматизация верстки Эффективная работа в Adobe InDesign [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://adobeindesign.ru/>
8. Практическая полиграфия [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://minipress.ru/index.php>
9. Уроки Adobe Illustrator [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://illustrator.demiart.ru/>
10. Уроки Adobe Illustrator [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <https://sheko.ru/adobe-illustrator/uroki>
11. Уроки Adobe Illustrator [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://ru.vectorboom.com/>
12. Лучшие уроки Adobe Illustrator 2017 года [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.dejurka.ru/tutorial/ilustrator-tutorials-2017/>



## 11. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Учебные занятия проводятся в аудиториях согласно расписанию занятий. При подготовке к занятиям по данной дисциплине используется аудиторный фонд (компьютеры, работы студентов предыдущих лет обучения).

При подготовке и проведении занятий используются дополнительные материалы. Предоставляется литература читального зала библиотеки и литература кафедры художественной анимации ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского». Студенты имеют доступ к ресурсам электронной библиотечной системы Академии.

Применяются такие информационные технологии: видео лекции, видео презентации, скайп конференции, спидпейнты, облачные хранилища, работа с интернет источниками. Программное обеспечение: графические редакторы, видео редакторы, аудио редакторы, текстовые редакторы, программы планировщики.

Программное обеспечение, применяемое в процессе обучения:

№ п/	Наименование разделов	Рекомендуемые обучающие, справочно-информационные, контролирующие и прочие компьютерные программы
1	Раздел I Векторный графический редактор	Gravit Designer - векторный редактор; Inkscape - векторный редактор; FonTemp; SmoothDraw растровый редактор; Paint.NET - растровый редактор; Scribus - программа многостраничной верстки.
2	Раздел II Создание сцен окружающей среды при помощи векторного редактора	Gravit Designer - векторный редактор; Inkscape - векторный редактор; FonTemp; SmoothDraw – растровый редактор; Paint.NET - растровый редактор; Scribus - программа многостраничной верстки.
3	Раздел III Создание зарисовок окружающей среды и людей в движении	–
4	Раздел IV Раскадровки на бумаге	–
5	Раздел V Рисование комиксов средствами графики	–
6	Раздел VI Создание концептов персонажей на бумаге по заданным параметрам	–
7	Раздел VII Создание макета интерактивного портфолио	
8	Раздел VIII Искусство плаката	