

ТЕМЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

РАЗДЕЛ 1. РИСОВАНИЕ МАТЕРИАЛОВ И ТЕКСТУР С ПОМОЩЬЮ СРЕДСТВ ЦИФРОВОЙ ЖИВОПИСИ (VI СЕМЕСТР)

Тема №1. Материал металл

1. Работа с цветом в цифровом редакторе.
2. Цифровые текстурные кисти.
3. Рисование реалистичного материала.

Термины: файл, векторная графика, растровая графика, рисунок, цифровая кисть, материал, текстура, цвет, цифровая живопись, пиксель, набросок, скетч

Выполнить:

1. Изучить литературу по теме.
2. Ознакомиться с видео уроком по рисованию материала.
3. Создать холст 1000x1000 px и сделать линейный набросок куба.
4. Написать материал металл.

Литература: [[5](#), [6](#), [7](#)]

Тема №2. Материал воск

1. Работа с цветом в цифровом редакторе.
2. Цифровые текстурные кисти.
3. Рисование реалистичного материала.

Термины: файл, векторная графика, растровая графика, рисунок, цифровая кисть, материал, текстура, цвет, цифровая живопись, пиксель, набросок, скетч

Выполнить:

1. Изучить литературу по теме.
2. Ознакомиться с видео уроком по рисованию материала.
3. Создать холст 1000x1000 px и сделать линейный набросок куба.
4. Написать материал воск.

Литература: [[8](#), [10](#), [12](#)]

Тема №3. Материал кристалл

1. Работа с цветом в цифровом редакторе.
2. Цифровые текстурные кисти.
3. Рисование реалистичного материала.

Термины: файл, векторная графика, растровая графика, рисунок, цифровая кисть, материал, текстура, цвет, цифровая живопись, пиксель, набросок, скетч

Выполнить:

1. Изучить литературу по теме.
2. Ознакомиться с видео уроком по рисованию материала.
3. Создать холст 1000x1000 px и сделать линейный набросок куба.
4. Написать материал кристалл.

Литература: [[13](#), [14](#), [17](#)]

Тема №4. Материал кожа

1. Работа с цветом в цифровом редакторе.
2. Цифровые текстурные кисти.
3. Рисование реалистичного материала.

Термины: файл, векторная графика, растровая графика, рисунок, цифровая кисть, материал, текстура, цвет, цифровая живопись, пиксель, набросок, скетч

Выполнить:

1. Изучить литературу по теме.
2. Ознакомиться с видео уроком по рисованию материала.
3. Создать холст 1000x1000 px и сделать линейный набросок куба.
4. Написать материал кожа.

Литература: [[5](#), [6](#), [7](#)]

Тема №5. Материал дерево

1. Работа с цветом в цифровом редакторе.
2. Цифровые текстурные кисти.
3. Рисование реалистичного материала.

Термины: файл, векторная графика, растровая графика, рисунок, цифровая кисть, материал, текстура, цвет, цифровая живопись, пиксель, набросок, скетч

Выполнить:

1. Изучить литературу по теме.
2. Ознакомиться с видео уроком по рисованию материала.
3. Создать холст 1000x1000 px и сделать линейный набросок куба.
4. Написать материал воск.

Литература: [[8](#), [10](#), [12](#)]

Тема №6. Материал камень и земля

1. Работа с цветом в цифровом редакторе.
2. Цифровые текстурные кисти.
3. Рисование реалистичного материала.

Термины: файл, векторная графика, растровая графика, рисунок, цифровая кисть, материал, текстура, цвет, цифровая живопись, пиксель, набросок, скетч

Выполнить:

1. Изучить литературу по теме.
2. Ознакомиться с видео уроком по рисованию материала.
3. Создать холст 1000x1000 px и сделать линейный набросок куба.
4. Написать материалы камень и земля.

Литература: [[13](#), [14](#), [17](#)]

РАЗДЕЛ 2. СОЗДАНИЕ МНОГОФИГУРНОЙ ЦИФРОВОЙ ЖИВОПИСИ (VII СЕМЕСТР)

Тема №7. Работа над идеей рисунка

1. Поиск и сбор референсов.
2. Отдельные наброски персонажей композиции.
3. Поиск цветового решения.

Термины: референс, файл, векторная графика, растровая графика, рисунок, цифровая кисть, материал, текстура, цвет, цифровая живопись, пиксель, набросок, скетч

Выполнить:

1. Сбор референсов для персонажей и окружения в сети интернет.
2. Предварительные эскизы живописной работы.
3. Зарисовки всех ключевых и второстепенных персонажей.
4. Зарисовки окружения в зависимости от сюжета работы.
5. Изучить рекомендуемую литературу.

Литература: [[1](#), [2](#), [3](#)]

Тема №8. Работа над композицией рисунка

1. Варианты композиционных решений.
2. Равновесие в композиции.
3. Главный объект в композиции.

Термины: композиция, референс, файл, векторная графика, растровая графика, рисунок, цифровая кисть, материал, текстура, цвет, цифровая живопись, пиксель, набросок, скетч

Выполнить:

1. Изучить рекомендуемую литературу.
2. Минимум 2 зарисовки общей композиции.
3. Чистовой контур для следующего занятия.

Литература: [[11](#), [12](#), [15](#)]

Тема №9. Цвет и свет в цифровой живописи

1. Окклюзия в цифровой живописи.
2. Цифровая живопись и работа с текстурами.
3. Параметры яркость/контрастность и цвет/насыщенность.
4. Нанесение цвета на черно-белый рисунок.

Термины: композиция, окклюзия, референс, файл, векторная графика, растровая графика, рисунок, цифровая кисть, материал, текстура, цвет, цифровая живопись, пиксель, набросок, скетч

Выполнить:

1. Написать персонажей и окружение.
2. Изменить параметры яркость/контрастность и цвет/насыщенность.

Литература: [[7](#), [11](#), [13](#)]

Тема №10. Правки и финальный рендер

1. Рендер в двумерном рисунке.
2. Работа с мелкими деталями в цифровой живописи.
3. Фототекстуры и текстурные кисти.

Термины: композиция, окклюзия, референс, файл, векторная графика, растровая графика, рисунок, цифровая кисть, материал, текстура, цвет, цифровая живопись, пиксель, набросок, скетч

Выполнить:

1. Добавление деталей в работу.
2. Добавление текстур шума и пыли.

Литература: [4, [14](#), [15](#)]

РАЗДЕЛ 3. РАБОТА НАД ЦВЕТОВЫМ РЕШЕНИЕМ В ДИПЛОМНОМ ПРОЕКТЕ (VIII СЕМЕСТР)

Тема №11. Живописные зарисовки персонажа

1. Планирование работы над дипломным проектом.
2. Поиск и сбор референсов.
3. Отдельные наброски персонажей композиции.

Термины: дипломный проект, файл, планирование, дедлайн, программное обеспечение, задача, мультфильм, композиция, окклюзия, референс, файл, векторная графика, растровая графика, рисунок, цифровая кисть, материал, текстура, цвет, цифровая живопись, пиксель, набросок, скетч

Выполнить:

1. Поиск референсов, в соответствии с выбранной темой и техникой дипломного проекта.
2. Создать наброски персонажей для дипломного проекта в цвете.

Литература: [9, [16](#), [2](#)]

Тема №12. Цифровые живописные наброски фона и элементов фона

1. Поиск и сбор референсов фоновых изображений.
2. Изучение аналогов в изображениях и мультфильмах.
3. Использование возможностей трехмерной графики в построении референсов.

Термины: дипломный проект, файл, планирование, дедлайн, программное обеспечение, задача, мультфильм, композиция, окклюзия, референс, файл, векторная графика, растровая графика, трехмерная графика, рисунок, цифровая кисть, материал, текстура, цвет, цифровая живопись

Выполнить:

1. Поиск фоновых референсов.
2. Выбор живописной цифровой техники для дипломного проекта.

Литература: [5, [6](#), [7](#)]

Тема №13. Создание живописных фрагментов фона под анимацию

1. Деление частей фона для анимации.

2. Подготовка частей фона к анимации панорам.
3. Живописные мелкие детали фона для анимации.

Термины: дипломный проект, файл, планирование, дедлайн, программное обеспечение, задача, мультфильм, композиция, окклюзия, референс, файл, векторная графика, растровая графика, трехмерная графика, рисунок, цифровая кисть, материал, текстура, цвет, цифровая живопись

Выполнить:

1. Рисование частей фона на разных слоях.
2. Экспорт частей фона в формате png.

Литература: [[8](#), [10](#), [12](#)]