

7.1. ТЕМЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

РАЗДЕЛ III. ОСНОВЫ ЦИФРОВОЙ ЖИВОПИСИ (III СЕМЕСТР)

Тема 1. Особенности техники рисования кистью в растровой программе при помощи планшета

1. Особенности цифровой живописи.
2. Палитра кистей и Панель свойств инструмента «Кисть».
3. Инструменты «микс-кисть», «палец» и «размытие».
4. Расширенные возможности настройки готовых кистей.
5. Создание новой кисти.
6. Режимы смешивания кистей.
7. Порядок подключения планшета.

Термины: цифровая живопись, драйвер, цвет, диаметр и жесткость кисти, палитра кистей, параметр кисти Spacing (Интервалы), панель свойств инструмента «Кисть», динамические настройки для кисти, параметр кисти Scattering (Рассеивание), параметр кисти «мокрые края», инструмент Mixer Brush (Микс-кисть), библиотека кистей Brush Preset Picker, инструменты «палец» и «размытие», режимы смешивания кистей.

Выполнить:

1. Упражнение на графическом планшете на смешивание цветов. Линейные растяжки. Растяжки на шаре.
2. Создание и настройки параметров индивидуальной кисти для рисования.
3. Рисунок в цвете «яблоко».

Литература: [[1](#) — С.169-176; [2](#) — С.122-135; 209-216; [20](#) — С.186-217]

Тема 2. Роль освещения в цифровом рисунке

1. Элементы светотени у предмета: свет, блик, тень, полутень, рефлекс.
2. Собственная и падающая тень.
3. Искусственное освещение, естественное освещение предметов.
4. Правила воздушной перспективы при рисовании предметов.

Термины: свет, блик, тень, полутень, рефлекс, свет на сложных формах, угасание света, градиент работы, штрих, перспектива, четкость, контраст, источник света, искусственное освещение, естественное освещение, теплое и холодное освещение, точечный источник, четкая тень, размытая тень, насыщенность цвета у предмета при удалении, цвет предмета в тени, режим Color Dodge (Осветление основы), фильтры, эффекты слоя, векторные маски.

Выполнить:

1. Построение падающих теней от геометрических предметов: куб, цилиндр, призма, конус, шар при естественном и искусственном освещении.

Литература: [[7](#) — С. 43-54; [5](#) — С. 31-52; [12](#) — С. 14-79; [15](#) — С. 3-30; [9](#) — С. 6-46; [8](#) — С.18-29]

Тема 3. Простые геометрические фигуры: куб, конус, цилиндр, шар.

1. Создание куба в растровой программе при помощи планшета.
2. Создание конуса в растровой программе при помощи планшета.
3. Создание цилиндра в растровой программе при помощи планшета.
4. Создание шара в растровой программе при помощи планшета.

Термины: горизонтальная ось основания, вертикальная ось симметрии, граница света и тени, воздушная перспектива, горизонтальные линии штриховки, тональные отношения и форма.

Выполнить:

1. Создать тоновое изображение куба, конуса, цилиндра и шара с падающей тенью, кистью в растровой программе при помощи планшета.

Литература: [[12](#) – С. 14-79; [5](#) – С. 31-52; [7](#) – С. 43-54; [16](#) – С. 37-62; [9](#) – С. 6-46; [8](#) – С.18-29]

Тема 4. Особенности техники рисования прозрачных предметов

1. Основы субтрактивной цветовой модели.
2. Тень от разных источников света.
3. Светотень – это количество видимого.
4. Непрозрачный предмет.
5. Прозрачный предмет.

Термины: свет, длина волны, плотность, блеск, количество рассеиваемой составляющей цвета, контраст, грани, перспектива, тень, точечный свет, зеркальное отражение, рассеянное (диффузное) отражение, поглощение света, проходящий свет, матовая поверхность, светотень, яркие и темные объекты, контрастность.

Выполнить:

1. Нарисовать 3 глянцевых шара, изготовленных из разных по прозрачности, материалов. Кисти использовать базовые, круглые.

Литература: [[30](#); [31](#)]

Тема 5. Основы анатомии человеческого лица. Схематичное построение «обрубков».

1. «Обрубков» — ключ к пониманию формы головы человека.
2. Форма лица.
3. Пропорции лица.
4. Порядок построения головы человека.

Термины: форма лица, пропорции лица, ракурсы: профиль, $\frac{3}{4}$, взгляд вниз, взгляд вверх, эмоции и мимика: удивление, страх, отвращение, злость, счастье, грусть, этнические особенности: азиаты, афроамериканцы, европеоиды, светотеневая моделировка формы с помощью обрубков.

Выполнить:

1. Выполнить схематичное построение головы человека «обрубков»(автопортрет).

Литература: [[4](#) – С. 7-42; [7](#) – С. 25-46]

Тема 6. Основы анатомии деталей человеческого лица.

1. Лицо мужское и женское
2. Изменение формы и пропорции лица со временем
3. Индивидуальные и этнические различия
4. Основные формы головы
5. Детали лица

Термины: яркая гендерная выраженность, андрогинная неопределённость, квадратная челюсть, пропорции руки и ноги по отношению к лицу, лица младенцев и детей, лица детей (от 5 лет), подростки (12 – 17 лет), молодые люди (19 - 30 лет), люди постарше (40 - 50 лет), в пожилом возрасте (от 60-ти и старше), индивидуальные и этнические различия, основная формы головы, мезоцефал, брахицефал, долихоцефал, европейский тип глаз, азиатский тип глаз, цвет глаз, форма носа, форма ушей, форма бровей, линия волос.

Выполнить:

1. Построить и нарисовать глаз человека (автопортрет) в растровой программе. Кисть круглая стандартная.
2. Построить и нарисовать нос человека (автопортрет) в растровой программе. Кисть круглая стандартная.
3. Построить и нарисовать ухо человека (автопортрет) в растровой программе. Кисть круглая стандартная.
4. Построить и нарисовать губы человека (автопортрет) в растровой программе. Кисть круглая стандартная.

Литература: [4 – С. 7-42; 6 – С. 164-199, 200-260; 25]

Тема №7. Выполнение автопортрета в растровой программе при помощи планшета

1. Подготовка фотографии
2. Тоновая коррекция
3. Автопортрет с фотографии

Термины: принцип цветовой коррекции, команды цветовой коррекции, тоновой диапазон изображения, график распределения яркостей пикселей (гистограмма), гистограмма светлого, тёмного и тусклого изображений, команды тоновой коррекции, расширение динамического тонового диапазона, нюансы и анатомические особенности при создании портретов, фото-образец, эскиз, постеризация, базовые цвета, режим наложения слоев, режим Нормальный (Normal) и Наложение (Overlay), непрозрачность (Opacity) слоев, Финальные штрихи.

Выполнить:

1. Построить и нарисовать голову человека (автопортрет) в растровой программе. Кисть круглая стандартная.

Литература: [8 – С. 164-199, 200-260; 20 – С.186-217; 3. – С. 299-325]

РАЗДЕЛ IV. ИМИТАЦИЯ ТРАДИЦИОННЫХ ТЕХНИК ЖИВОПИСИ (IV СЕМЕСТР)

Тема 9. Имитация живописи акварелью

1. Приемы и техники традиционной живописи.
2. Преобразование фотографии в рисунок акварелью.
3. Создание и настройка авторских кистей.
4. Акварельная живопись по фотографии на планшете.

Термины: техника многослойной акварельной живописи (Лессировка), техника акварели «Резерваж», техника «по-сырому» или «по-мокрому», техника A La Prima, техника «по-сухому» (итальянская школа), однослойная акварель «по-сухому», техника с использованием соли, техника отмывки, техники с использованием других материалов, техники с использованием смятой бумаги, гармония и дисгармония цветов.

Выполнить:

1. Нарисовать голову человека (автопортрет), имитируя акварельную живопись в растровой программе. Кисть круглая акварельная.
2. Нарисовать архитектурное сооружение, имитируя акварельную живопись в растровой программе. Кисть круглая акварельная.

Литература: [9 – С. 128-139; 15 – С. 118-156; 19; 20; 23; 24; 27]

Тема 10. Цифровая живопись маслом

1. Особенности традиционной работы маслом на холсте.
2. Портрет инструментом Pattern Stamp растровой программе.
3. Преобразование фотографии в рисунок маслом.
4. Фильтр «Масляная краска».

Термины: инструмент Pattern Stamp(Узорный штамп) в растровой программе, фильтр «Масляная краска», инструмент Smadge и кисти Bristle, фильтр Texturizer Текстуризатор, подмалевок, пропись.

Выполнить:

1. Нарисовать голову человека (автопортрет), имитируя живопись маслом в растровой программе. Кисть «масло».

Литература: [9 – С. 128-139; 15 – С. 170-202; 19; 20; 23; 24]

Тема 11. Цифровое рисование. Имитация рисунка мелом и углем

1. Особенности традиционной работы углем и мелом
2. Подготовка фотографии для рисунка мелом и углем.
3. Фильтр Мел и уголь (Chalk and Charcoal).
4. Последовательность действий при рисовании углем и мелом

Термины: силуэт, линейное построение, техника скетча, светотеневая моделировка различных форм, тональная градация, поэтапное выявление объема, фильтр Chalk and Charcoal (Мел и уголь), фильтр Charcoal (Уголь), цветокорректировка.

Выполнить:

1. Нарисовать голову человека (автопортрет), имитируя технику «уголь+мел» в растровой программе. Кисть из библиотеки сухих техник.

Литература: [7 – С. 92-106; 17 – С. 20-23]

Тема 12. Цифровое рисование. Имитация линейного рисунка

1. Знакомство с традиционной техникой рисунка.
2. Преобразование фотографии в рисунок карандашом.
3. Создание и настройка авторских кистей.
4. Комбинирование эффектов.
5. Рисунок карандашом по фотографии на планшете.
6. Добавление собственных текстур.

Термины: графика, рисунок, рисунок карандашом, акварельные карандаши, геометрический, зрительный и композиционный центр, линия, тональное пятно, штриховка, тушевка.

Выполнить:

1. Нарисовать голову человека (автопортрет), имитируя технику рисунка карандашом в растровой программе. Кисть из библиотеки сухих техник.
2. Нарисовать архитектурное сооружение, имитируя технику рисунка карандашом в растровой программе. Кисть из библиотеки сухих техник.

Литература: [[2](#) — С. 169-176; [4](#) – С. 7-42; [6](#) – С. 164-199, 200-260; [7](#) – С.74-92; [15](#) – С. 63-73]

Тема 13. Цифровое рисование. Имитация пастели (автопортрет)

1. Знакомство с традиционной техникой рисунка пастелью.
2. Различные типы пастелей и особенности бумаги.
3. Рисование пастелью в программе
4. Фильтр Пастель (Rough Pastels)
5. Добавление собственных текстур.

Термины: пастель, поверхностная структура бумаги, фильтр Пастель (Rough Pastels), Длина штриха (Stroke Length), Детализация (Stroke Detail), Текстура (Texture), Масштаб (Scaling), Рельеф (Relief), Свет (Light Direction), Инверсия (Invert), Фильтр Текстуризатор (Texturizer).

Выполнить:

1. Нарисовать голову человека (автопортрет), имитируя технику рисунка пастелью в растровой программе. Кисть из библиотеки сухих техник.

Литература: [[2](#) — С. 169-176; [7](#) – С.113-118; [15](#) – С.77-91; [17](#) – С. 40-52]

Тема 14. Фигура человека. Пропорции

1. Мужские и женские пропорции тела.
2. Соотношение «Плечи/Бёдра».
3. Уровень талии и локти.
4. Пропорции тела и возраст человека.
5. Этническое происхождение и пропорции тела.

Термины: мужские и женские пропорции тела, соотношение «Плечи/Бёдра», уровень талии и локти, пропорции тела и возраст человека, этническое происхождение и пропорции тела.

Выполнить:

1. Выполнить линейную схему мужской фигуры.
2. Выполнить линейные схемы нескольких людей (мужчин, женщин и детей) в движении.

Литература: [[4](#) – С. 7-42; [6](#) – С. 261-445; 43-114; [14](#) – С. 131-139; [16](#) – С.53-120]

Тема 15. Фигура человека. Персонаж в движении

1. Схема фигуры человека в пропорциях
2. Позиции ходьбы
3. Позиции бега
4. Складки на одежде

Термины: композиция персонажа, построение персонажа, основные модели освещения, силуэт персонажа, детализация, позиции ходьбы, позиции бега, способы покраски Градиент-карты, варианты покраски, складки на одежде.

Выполнить:

1. Выполнить линейную схему фигуры в движении по памяти.
2. Нарисовать по линейной схеме персонаж в движении

Литература: [[4](#) – С. 43-114; [6](#) – С. 261-445; [11](#) – С. 1-53; [12](#) – С. 1-41]