

**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
РИСУНОК В КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЯХ**

Уровень основной образовательной программы – бакалавриат

Направление подготовки – 50.03.02 Изящные искусства (Художественная анимация)

Статус дисциплины – вариативная

Учебный план 2019 года

Описание учебной дисциплины по формам обучения

Курс	Семестр	Всего час. / зач. единиц	Очная					Индивидуальные задания	Форма контроля	Заочная							
			Всего аудиторных час.	Лекции, часов	Практ.(семинарские) занятия, час.	Самост. работа, час.	Форма контроля			Курс	Семестр	Всего час. / зач. единиц	Всего аудиторных час.	Лекции, часов	Практ.(семинарские) занятия, час.	Самост. работа, час.	Контрольная работа
1	1,2	105/3	70	-	70	35	-	Диф.зачет (1)	1	1,2	105/3	16	-	16	89	-	Диф.зачет (1)
2	3,4	104/3	70	-	70	34	-	Диф.зачет (3)	2	3,4	104/3	16	-	16	88	+	Диф.зачет (3)
3	5,6	100/3	70	-	70	30	-	Экзамен (5)	3	5,6	100/3	16	-	16	84	+	Экзамен (5)
4	7,8	87/2	87	-	58	29	-	Зачет (7), Экзамен (8)	4	7,8	87/2	16	-	16	71	+	Зачет (7), Экзамен (8)
Всего		396/11	268	-	268	128	-		Всего		396/11	64	-	64	332		

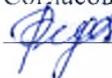
Рабочая программа составлена на основании учебного плана с учетом требований ООП и ГОС ВО, утвержденного Министерством образования и науки Луганской Народной Республики.

Программу разработала  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 «Рисунок в компьютерных технологиях» 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 охватывает такие темы, как рисование мультипликационных персонажей и окружения с помощью средств компьютерной графики, копирование и анализ известных анимационных стилей.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: практические занятия, 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 часов. Программой дисциплины предусмотрены практические занятия - 268 часов для очной формы обучения и 54 часа для заочной формы обучения, самостоятельная работа - 128 часов для очной формы обучения и 332 часа для заочной формы обучения. Программой дисциплины лекционные занятия не предусмотрены.

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины «Рисунок в компьютерных технологиях» дать студентам понятие закономерностей строения форм природы, человека, предметов мультипликационных фильмов и овладеть навыками графического изображения в компьютерных технологиях. Закрепить и расширить знания в области компьютерной графики. Применение полученных теоретических знаний на практике.

Задачи дисциплины:

- Приобрести умения грамотно изображать с натуры и по памяти человека и предметы окружающего мира с помощью графических редакторов;
- Выработать собственную технику цифрового рисунка, стиль, авторский штрих;
- Применить полученные теоретические знания в области компьютерной графики на практике;
- Овладеть навыками создания профессионально-ориентированных рисунков средствами компьютерных технологий;

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «Рисунок в компьютерных технологиях» относится к вариативной части профессионального блока дисциплин. Данному курсу должно сопутствовать изучение дисциплин: «Практическая анимация», «Специальная графика», «Академический рисунок», «Пластическая анатомия», «Сценическая пластика», «Трехмерное моделирование», которые логически, содержательно и методически связаны с дисциплиной.

Изучение дисциплины «Рисунок в компьютерных технологиях» способствует успешному овладению студентами таких дисциплин как: «Организация анимационного проекта», «Живопись в анимации».

В программе учтены межпредметные связи с другими учебными дисциплинами, такими как «История анимации» и «История зарубежного искусства».

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-8	способностью использовать методы и средства физической культуры для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности

Общепрофессиональные компетенции (ОПК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ОПК - 5	способностью к выявлению специфики творческого функционирования человека с учетом особенностей возрастных этапов, кризисов развития, его принадлежности к этнической, профессиональной социальным группам

Профессиональные компетенции (ПК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ПК-6	способностью к ассистированию деятельности специалиста-искусствоведа при осуществлении изысканий и исследований в сфере искусствознания по направленности (профилю) образования

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

- особенности принципов анимации Диснея
- назначения, возможности и область применения программ для работы с растровой графикой;
- назначение и функции инструментария растровых программ;
- особенности работы в коллективном проекте и индивидуальном;
- перечень необходимых программ для работы с изображениями;
- наиболее оптимальные средства компьютерной графики для текущего проекта;
- законы линейной перспективы при построении геометрических форм
- основные законы воздушной перспективы и распределение света и тени при изображении предметов;
- технологическую последовательность работы над цифровым рисунком;
- культуру устной и письменной речи, профессиональную терминологию

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

- применять различные цифровые технологии, графические и живописные материалы с учетом их свойств;
- планировать собственную деятельность
- разрабатывать фоны и панорамы для анимационных проектов
- осуществлять поиск референсов для работы над цифровым рисунком;
- использовать современные технологии информационной среды электронных баз данных, архивов, медиатек, информационно-телекоммуникационных сетей;
- применять правила перспективы, изображая различные предметы с любой точки зрения, определяя глубину пространства, их размеры и масштаб;
- выполнять эскизы в соответствии с тематикой цифрового рисунка;
- выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами цифрового рисунка;
- импортировать и экспортировать графические изображения, созданные с помощью различных компьютерных программ;
- создания рисованных и графических образов с помощью программных средств векторной и растровой графики;

5. СТРУКТУРА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Названия разделов и тем	Количество часов									
	очная форма					заочная форма				
	все го	в том числе				все го	в том числе			
		л	п	инд	с.р.		л	п	инд	с.р.
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Раздел I Форма как средство выражения художественного образа										
Тема 1. Художественный уровень студента	6	-	4	-	2	6	-	1	-	5
Тема 2. Язык формы	9	-	6	-	3	9	-	1	-	8
Тема 3. Плоская кукла для цифровой перекладки	10	-	6	-	4	10	-	1	-	9
Тема 4. Силуэт и поза персонажа	6	-	4	-	2	6	-	1	-	5
Тема 5. Топология изображаемого объекта	9	-	6	-	3	9	-	1	-	8
Тема 6. Цифровой скетч	11	-	8	-	2	11	-	3	-	8
Всего по I разделу	51	-	34	-	17	51	-	8	-	43
Раздел II Линия и цвет										
Тема 7. Лайн арт	9	-	6	-	3	9	-	1	-	8
Тема 8. Референсы	9	-	6	-	3	9	-	1	-	8
Тема 9. Обучение у других художников	9	-	6	-	3	9	-	1	-	8
Тема 10. Освещение	9	-	6	-	3	9	-	1	-	8
Тема 11. Цвет в цифровой работе	9	-	6	-	3	9	-	1	-	8
Тема 12. Рендер в двумерном рисунке	9	-	6	-	3	9	-	3	-	6
Всего по II разделу	54	-	36	-	18	54	-	8	-	46
Всего по I и II разделам	105	-	70	-	35	105	-	16	-	89
Раздел III Стилизация персонажей и объектов окружающей среды										
Тема 13. Мировые стили в анимации	14	-	9	-	5	13	-	2	-	11
Тема 14. Стилизация персонажей животных	13	-	9	-	4	13	-	2	-	11
Тема 15. Хуманизации	12	-	8	-	4	12	-	2	-	10
Тема 16. Стилизация растений	12	-	8	-	4	13	-	2	-	11
Всего по III разделу	51	-	34	-	17	51	-	8	-	43
Раздел IV Пейзажи для анимационных фильмов										
Тема 17. Лесной пейзаж	13	-	9	-	4	13	-	2	-	11
Тема 18. Горный пейзаж	13	-	9	-	4	13	-	2	-	11
Тема 19. Сельский пейзаж	13	-	9	-	4	13	-	2	-	11
Тема 20. Фантастический пейзаж в VR	14	-	9	-	5	14	-	2	-	12
Всего по IV разделу	53	-	36	-	17	53	-	8	-	45
Всего по III и IV разделам	104	-	70	-	34	104	-	16	-	88
Раздел V Концепты интерьерных локаций										
Тема 21. Комната персонажа	12	-	8	-	4	12	-	2	-	10
Тема 22. Комната заброшенного дома	12	-	8	-	4	12	-	2	-	10
Тема 23. Магазин	12	-	8	-	4	12	-	2	-	10
Тема 24. Школа и институт	15	-	10	-	5	15	-	2	-	13
Всего по V разделу	51	-	34	-	17	51	-	8	-	43
Раздел VI Экстерьер как фон для анимационного проекта										
Тема 25. Концепты персонажей и окружения для долгосрочного мультипликационного проекта	13	-	9	-	4	13	-	2	-	11
Тема 26. Крыльцо сельского дома	12	-	9	-	3	12	-	2	-	10
Тема 27. Загородная вилла	12	-	9	-	3	12	-	2	-	10
Тема 28. Кафе	12	-	9	-	3	12	-	2	-	10
Всего по VI разделу	49	-	36	-	13	49	-	8	-	41
Всего по V и VI разделам	100	-	70	-	30	100	-	16	-	84

Раздел VII Разработка персонажей для дипломного проекта										
Тема 29. Поиск референсов для персонажей	9	-	6	-	3	9	-	2	-	7
Тема 30. Создание концептов персонажей	18	-	12	-	6	18	-	2	-	16
Тема 31. Рисование эмоций персонажа	9	-	6	-	3	9	-	2	-	7
Тема 32. Линейки персонажей для проекта	15	-	10	-	5	15	-	2	-	13
Всего по VII разделу	51	-	34	-	17	51	-	8	-	43
Раздел VIII Разработка окружения для дипломного проекта										
Тема 33. Поиск референсов для окружения	12	-	8	-	4	12	-	3	-	9
Тема 34. Поиск стиля для локаций проекта	12	-	8	-	4	12	-	2	-	10
Тема 35. Отрисовка фонового лайна	12	-	8	-	4	12	-	3	-	9
Всего по VI разделу	36	-	24	-	12	36	-	8	-	38
Всего по VII и VIII разделам	87	-	58	-	29	93	-	16	-	71
Всего часов по дисциплине	396	-	268	-	128	396	-	64	-	332

6. 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 учебной литературой;
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.

6.1. ТЕМЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

РАЗДЕЛ 1. ФОРМА КАК СРЕДСТВО ВЫРАЖЕНИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗА (I СЕМЕСТР)

Тема №1. Художественный уровень студента

1. Выявление уровня цифрового рисунка студента
2. Понятие пайплайна
3. Защита работы

Термины: рисунок, вектор, растр, набросок, скетч, линия, графика, пайплайн, ПО, программное обеспечение, конструкция, цвет, рендер

Выполнить:

1. Установить рекомендованное программное обеспечение.
2. Создать рисунок в личном стиле с сохранением промежуточных этапов работы (скетч, лайн, базовый цвет, рендер).
3. Объяснить ход работы над рисунком в личном стиле.
4. Создать серию эскизов к коллективному проекту – визитке группы.

Литература: [[1](#), [3](#), [9](#)]

Тема №2. Язык формы

1. Примитивы «круг», «квадрат», «треугольник» и их влияние на характер рисунка
2. Скругленные и заостренные формы
3. Упрощение формы в анимации

Термины: линия, примитив, форма, характер, круг, квадрат, треугольник, арт, кисть, рисунок, скетч, набросок, черновик, упрощение

Выполнить:

1. Изобразить персонажей с явными формами круга, квадрата, треугольника (по одному персонажу на каждую фигуру).
2. Усилить особенности характера персонажа из готового рисунка через форму (рисунок для упражнения выдается преподавателем).
3. Доработать персонажа к коллективному проекту – визитке группы.

Литература: [[6](#), [13](#), [2](#)]

Тема №3. Плоская кукла для цифровой перекладки

1. Особенности шарнирных кукол
2. Рисование объектов для перекладки
3. Сохранение куклы и импорт в программу для анимации

Термины: рисунок, тень, эскиз, набросок, персонаж, примитив, шарнир, плоская кукла, перекладка, импорт, экспорт

Выполнить:

1. Отрисовать куклу для визитки группы.
2. Разбить части куклы по слоям и сохранить в формате PSD.
3. Экспортировать куклу в программу для анимации.

Литература: [[12](#), [4](#), [9](#)]

Тема №4. Силуэт и поза персонажа

1. Значение правильного силуэта в анимации.
2. Выразительность позы персонажа.
3. Универсальная фигура.

Термины: силуэт, поза, персонаж, примитив, рисунок, эскиз, универсальная фигура, выразительность

Выполнить:

1. Нарисовать силуэт старика.
2. Нарисовать силуэт кота.
3. Силуэт на свободную тему.

Литература: [[2](#), [3](#), [4](#)]

Тема №5. Топология изображаемого объекта

4. Рисование примитивов.
5. Рисование конструкций примитивов.
6. Рисование персонажей из примитивов.

Термины: рисунок, набросок, ПО, программное обеспечение, конструкция, примитив

Выполнить:

1. Изучить литературу по теме.
2. Нарисовать куб и шар с линиями конструкции
3. Нарисовать минимум 5 объектов «имбирь» с обозначением конструкции.
4. Нарисовать персонажа-человека из примитивов, с линиями конструкции.
5. Нарисовать упражнение «спиральный человек».

Литература: [[8](#), [11](#), [13](#)]

Тема №6. Цифровой скетч

1. Принципы создания скетча.
2. Дуги в фигуре.
3. Быстрый набросок человека.

Термины: рисунок, скетч, набросок, дуга, объем, форма, идея, конструкция

Выполнить:

1. Изучить литературу по теме.

2. Создать минимум 5 набросков человека с натуры.
3. Скетч персонажа по заданным параметрам (минимум 3 варианта).

Литература: [[8](#), [11](#), [13](#)]

РАЗДЕЛ 2. ЛИНИЯ И ЦВЕТ (II СЕМЕСТР)

Тема №7. Лайн арт

1. Линия в анимации.
2. Линия в концепт арте.
3. Линейная перспектива.
4. Параметр «сглаживание»
5. Упражнения для уверенной линии.

Термины: персонаж, образ, герой, линия, принципы анимации, рисунок, скетч, концепт, перспектива, линейная перспектива

Выполнить:

1. Ознакомиться с видео уроком о цифровом лайне.
2. Выполнить упражнение «круг».
3. Выполнить упражнение «зебра».
4. Нарисовать лайн для персонажа из предыдущей темы (вариант с однородной и динамической линией).

Литература: [[6](#), [12](#), [10](#)]

Тема №8. Референсы

1. Что такое референс.
2. Мудборд
3. Использование референсов в работе и плагиат.

Термины: референс, мудборд, персонаж, образ, герой, линия, принципы анимации, рисунок, скетч, плагиат, копия

Выполнить:

1. Собрать референсы для персонажа по заданным параметрам (параметры задаются преподавателем).
2. Нарисовать персонажа, опираясь на собранные референсы.

Литература: [[1](#), [3](#), [9](#)]

Тема №9. Обучение у других художников

1. Насмотренность художника.
2. Стадик и копия.
3. Анализ работ профессиональных цифровых художников.

Термины: персонаж, образ, линия, цвет, стиль, прием, стадик, копия, рисунок, скетч

Выполнить:

1. Выбор работы профессионального цифрового художника (студент выбирает сам).
2. Письменный анализ работы художника (достоинства и недостатки работы, особенности стиля художника).
3. Копирование работы профессионального художника.

Литература: [[5](#), [14](#), [10](#)]

Тема №10. Освещение

1. Рисование объектов с разным освещением.
2. Направленное освещение.
3. Рассеянное освещение.

Термины: свет, освещение, тень, блик, рефлекс, примитив, рисунок, эскиз

Выполнить:

1. Нарисовать шар с направленным освещением (сверху, справа).
2. Нарисовать шар с рассеянным освещением.
3. Нарисовать упрощенное человеческое лицо с 5 вариантами направленного света.

Литература: [[8](#), [10](#), [13](#)]

Тема №11. Цвет в цифровой работе

1. Цветовой круг.
2. Режимы наложения цвета в Photoshop.
3. Подбор палитры.
4. Цвет в анимации.

Термины: цвет, свет, освещение, палитра, тень, блик, рефлекс, примитив, эскиз

Выполнить:

1. Подобрать цвет к персонажу по заданным параметрам.
2. Использовать режимы наложения для цветовых слоев с тенью и светом.

Литература: [[5](#), [10](#), [13](#)]

Тема №12. Рендер в двумерном рисунке

1. Финализация работы.
2. Параметры яркость и контрастность.
3. Окклюзия.

Термины: цвет, свет, освещение, тень, блик, рефлекс, примитив, рисунок, эскиз, окклюзия, финализация, яркость, контраст, насыщенность, нюанс

Выполнить:

1. Создать рисунок по концептам из предыдущих тем с несколькими слоями (скетч, лайн, базовый цвет, тени, окклюзия, световые акценты, текстуры).

Литература: [[5](#), [10](#), [13](#)]

РАЗДЕЛ 3. СТИЛИЗАЦИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ И ОБЪЕКТОВ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ (III СЕМЕСТР)

Тема №13. Мировые стили в анимации

1. Стил анимации дисней.
2. Японская анимация.
3. Сериальная анимация.

Термины: форма, персонаж, стиль, пропорции, масштаб, примитив, рисунок, эскиз

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Нарисовать копию диснеевского персонажа на выбор.
3. Нарисовать эскиз собственного персонажа в стиле дисней.
4. Нарисовать лист с эмоциями собственного персонажа в стиле дисней.
3. Нарисовать копию аниме персонажа на выбор.
4. Нарисовать эскиз собственного персонажа в стиле аниме.
5. Нарисовать 2 дополнительных варианта одежды для аниме персонажа.
6. Нарисовать 2 копии персонажей из сериалов на выбор.
7. Нарисовать эскиз собственного персонажа в стиле мультсериала.

Литература: [[3](#), [4](#), [14](#)]

Тема №14. Стилизация персонажей животных

1. Работа с формой персонажей животных.
2. Работа с масштабом и пропорциями персонажей животных.
3. Использование геометрических форм в основе.

Термины: форма, персонаж, пропорции, масштаб, примитив, рисунок, эскиз

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Нарисовать персонажа животного, в основе которого лежит квадрат.
3. Нарисовать персонажа животного, в основе которого лежит круг.
4. Нарисовать персонажа животного, в основе которого лежит треугольник.

Литература: [[9](#), [10](#), [11](#)]

Тема №15. Хуманизация

1. Очеловечивание бытовых предметов.
2. Очеловечивание еды.
3. Очеловечивание животных.
4. Очеловечивание событий.

Термины: форма, персонаж, пропорции, примитив, рисунок, эскиз, хуманизация

Выполнить:

1. Изобразить мобильный телефон в качестве человека.
2. Изобразить кухонный прибор в качестве человека.
3. Изобразить домашнего кота в качестве человека.
4. Изобразить бабочку в качестве человека.
5. Изобразить макароны в качестве человека.
6. Изобразить мороженное в качестве человека.
7. Изобразить дождь с грозой в качестве человека.
8. Изобразить зиму в качестве человека.

Литература: [[12](#), [13](#), [14](#)]

Тема №16. Стилизация растений

1. Работа с формой мультяшных растений.
2. Работа с масштабом и пропорциями растений.
3. Использование геометрических форм в основе.

Термины: форма, персонаж, пропорции, масштаб, примитив, рисунок, эскиз

Выполнить:

1. Нарисовать растение, в основе которого лежит квадрат.
2. Нарисовать растение, в основе которого лежит круг.
3. Нарисовать растение, в основе которого лежит треугольник.

Литература: [[12](#), [13](#), [14](#)]

РАЗДЕЛ 4. ПЕЙЗАЖИ ДЛЯ АНИМАЦИОННЫХ ФИЛЬМОВ (IV СЕМЕСТР)

Тема №17. Лесной пейзаж

1. Изучение аналогичных изображений.
2. Рисование цифровых эскизов.
3. Стилизация в пейзаже.

Термины: пейзаж, рисунок, эскиз, скетч, лайн, стилизация, форма, плановость

Выполнить:

1. Сбор пейзажных референсов.
2. Нарисовать лесной пейзаж с контуром, заливкой цветом и простой тенью.

Литература: [[5](#), [8](#), [10](#)]

Тема №18. Горный пейзаж

1. Изучение аналогичных изображений.
2. Рисование цифровых эскизов.
3. Стилизация в пейзаже.

Термины: пейзаж, рисунок, эскиз, скетч, лайн, стилизация, форма, плановость

Выполнить:

1. Сбор пейзажных референсов.
2. Нарисовать горный пейзаж с контуром, заливкой цветом и простой тенью.

Литература: [[11](#), [13](#), [5](#)]

Тема №19. Сельский пейзаж

1. Изучение аналогичных изображений.
2. Рисование цифровых эскизов.
3. Стилизация в пейзаже.

Термины: пейзаж, рисунок, эскиз, скетч, лайн, стилизация, форма, плановость

Выполнить:

1. Сбор пейзажных референсов.
2. Нарисовать сельский пейзаж с контуром, заливкой цветом и простой тенью.

Литература: [[5](#), [8](#), [10](#)]

Тема №20. Фантастический пейзаж в VR

1. Изучение аналогичных изображений.
2. Рисование цифровых эскизов.
3. Создание сферического рисунка для VR очков

Термины: пейзаж, рисунок, эскиз, скетч, лайн, стилизация, форма, плановость, VR

Выполнить:

1. Сбор пейзажных референсов.
2. Изучить урок по созданию VR изображения.
3. Нарисовать фантастический пейзаж с контуром, заливкой цветом и простой тенью.

Литература: [[11](#), [13](#), [5](#)]

РАЗДЕЛ 5. КОНЦЕПТЫ ИНТЕРЬЕРНЫХ ЛОКАЦИЙ (V СЕМЕСТР)

Тема №21. Комната персонажа

1. Работа с перспективой в графическом редакторе.
2. Создание трехмерных референсов для интерьеров.
3. Наполнение интерьера и детали.

Термины: перспектива, линейная перспектива, перспективная сетка, референс, трехмерная графика, рендер, рисунок, лайн, контур, скетч, набросок

Выполнить:

1. Сбор референсов для помещения и деталей.
2. Создание вспомогательной трехмерной болванки комнаты.
3. Нарисовать жилую комнату с контуром, заливкой цветом и простой тенью.
4. Нарисовать эскиз владельца комнаты.

Литература: [[8](#), [10](#), [13](#)]

Тема №22. Комната заброшенного дома

1. Работа с перспективой в графическом редакторе.
2. Создание трехмерных референсов для интерьеров.
3. Наполнение интерьера и детали.

Термины: перспектива, линейная перспектива, перспективная сетка, референс, трехмерная графика, рендер, рисунок, лайн, контур, скетч, набросок

Выполнить:

1. Сбор референсов для помещения и деталей.
2. Создание вспомогательной трехмерной болванки комнаты.
3. Нарисовать заброшенную комнату с контуром, заливкой цветом и простой тенью.
4. Нарисовать эскиз призрака, обитающего в комнате.

Литература: [[11](#), [13](#), [5](#)]

Тема №23. Магазин

1. Работа с перспективой в графическом редакторе.
2. Создание трехмерных референсов для интерьеров.
3. Наполнение интерьера и детали.

Термины: перспектива, линейная перспектива, перспективная сетка, референс, трехмерная графика, рендер, рисунок, лайн, контур, скетч, набросок

Выполнить:

1. Сбор референсов для помещения и деталей.
2. Создание вспомогательной трехмерной болванки магазина.
3. Нарисовать один отдел магазина с контуром, заливкой цветом и простой тенью.
4. Нарисовать эскиз продавца.

Литература: [[8](#), [10](#), [13](#)]

Тема №24. Школа и институт

1. Работа с перспективой в графическом редакторе.
2. Создание трехмерных референсов для интерьеров.
3. Наполнение интерьера и детали.

Термины: перспектива, линейная перспектива, перспективная сетка, референс, трехмерная графика, рендер, рисунок, лайн, контур, скетч, набросок

Выполнить:

1. Сбор референсов для помещения и деталей.
2. Создание вспомогательной трехмерной болванки помещения.
3. Нарисовать класс или аудиторию с контуром, заливкой цветом и простой тенью.
4. Нарисовать эскиз ученика или студента.

Литература: [[8](#), [10](#), [13](#)]

РАЗДЕЛ 6. ЭКСТЕРЬЕР КАК ФОН ДЛЯ АНИМАЦИОННОГО ПРОЕКТА (VI СЕМЕСТР)

Тема № 25. Концепты персонажей и окружения для долгосрочного мультипликационного проекта

1. Работа с перспективой в графическом редакторе.
2. Создание трехмерных референсов для экстерьеров.
3. Детали экстерьера и растительность.

Термины: перспектива, линейная перспектива, перспективная сетка, референс, трехмерная графика, рендер, рисунок, лайн, контур, скетч, набросок

Выполнить:

1. Сбор референсов для проекта.
2. Создание концептов для мульт проекта.

Литература: [[11](#), [13](#), [5](#)]

Тема № 26. Крыльцо сельского дома

4. Работа с перспективой в графическом редакторе.
5. Создание трехмерных референсов для экстерьеров.
6. Детали экстерьера и растительность.

Термины: перспектива, линейная перспектива, перспективная сетка, референс, трехмерная графика, рендер, рисунок, лайн, контур, скетч, набросок

Выполнить:

3. Сбор референсов для здания.
4. Создание вспомогательной трехмерной болванки строения.
5. Нарисовать крыльцо с контуром, заливкой цветом и простой тенью.
6. Нарисовать эскиз пожилой женщины, владелицы дома.

Литература: [[11](#), [13](#), [5](#)]

Тема № 22. Загородная вилла

1. Работа с перспективой в графическом редакторе.
2. Создание трехмерных референсов для экстерьеров.
3. Детали экстерьера и растительность.

Термины: перспектива, линейная перспектива, перспективная сетка, референс, трехмерная графика, рендер, рисунок, лайн, контур, скетч, набросок

Выполнить:

1. Сбор референсов для здания.
2. Создание вспомогательной трехмерной болванки строения.
3. Нарисовать здание с контуром, заливкой цветом и простой тенью.
4. Нарисовать эскиз персонажа-бизнесмена.

Литература: [[8](#), [10](#), [13](#)]

Тема №28. Кафе

1. Работа с перспективой в графическом редакторе.
2. Создание трехмерных референсов для экстерьеров.
3. Детали экстерьера и растительность.

Термины: перспектива, линейная перспектива, перспективная сетка, референс, трехмерная графика, рендер, рисунок, лайн, контур, скетч, набросок

Выполнить:

1. Сбор референсов для здания.
2. Создание вспомогательной трехмерной болванки строения.
3. Нарисовать кафе с контуром, заливкой цветом и простой тенью.
4. Нарисовать эскиз персонажа-официанта.

Литература: [[11](#), [13](#), [5](#)]

РАЗДЕЛ 7. РАЗРАБОТКА ПЕРСОНАЖЕЙ ДЛЯ ДИПЛОМНОГО ПРОЕКТА (VII СЕМЕСТР)

Тема №29. Поиск референсов для персонажей

1. Сбор вспомогательного материала в сети интернет.
2. Создание фото и видео референсов для персонажей.
3. Работа с накопленным материалом.

Термины: идея, дипломный проект, короткометражный мультфильм, референс, растровая графика, фото, эскиз, набросок, рисунок

Выполнить:

1. Сбор вспомогательного материала к дипломному проекту.
2. Создание первых зарисовок персонажей мультфильма.

Литература: [[1](#), [2](#), [5](#)]

Тема №30. Создание концептов персонажей

1. Концептуальное решение персонажей мультфильма.
2. Работа над внешностью персонажа .
3. Работа над стилистическим единством всех персонажей.

Термины: идея, концепт, дипломный проект, короткометражный мультфильм, референс, растровая графика, фото, эскиз, набросок, рисунок

Выполнить:

1. Рисование концептов главного персонажа с разной внешностью, одеждой, прической и деталями.
2. Рисование концептов второстепенных персонажей.

Литература: [[3](#), [4](#), [14](#)]

Тема №31. Рисование эмоций персонажа

1. Рисование эмоциональных реакций персонажа.
2. Палитра эмоций персонажа в мультфильме.
3. Взаимосвязь эмоций и характера персонажа.

Термины: идея, концепт, дипломный проект, короткометражный мультфильм, референс, растровая графика, фото, эскиз, набросок, рисунок

Выполнить:

1. Рисование листа эмоций персонажа (голова).
2. Минимум 3 рисунка персонажа, реагирующего на объект, событие или другого персонажа.

Литература: [[3](#), [4](#), [14](#)]

Тема №32. Линейки персонажей для проекта

1. Рисование эталонного персонажа.
2. Сохранение узнаваемости персонажа в разных ракурсах.
3. Рисование образцов персонажей для дальнейшей работы над анимацией.

Термины: идея, концепт, дипломный проект, короткометражный мультфильм, референс, растровая графика, фото, эскиз, набросок, рисунок

Выполнить:

1. Нарисовать финального эталонного героя (фас, профиль $\frac{3}{4}$, зад).
2. Нарисовать эталонные листы для второстепенных героев.

Литература: [[3](#), [4](#), [14](#)]

РАЗДЕЛ 8. РАЗРАБОТКА ОКРУЖЕНИЯ ДЛЯ ДИПЛОМНОГО ПРОЕКТА (VIII СЕМЕСТР)

Тема №33. Поиск референсов для окружения

1. Сбор вспомогательного материала в сети интернет.
2. Создание фото и видео референсов для фонов.
3. Работа с накопленным материалом.

Термины: идея, дипломный проект, короткометражный мультфильм, референс

Выполнить:

1. Сбор вспомогательного материала к дипломному проекту.
2. Создание зарисовок окружения мультфильма.

Литература: [[11](#), [13](#), [5](#)]

Тема №34. Поиск стиля для локаций проекта

1. Рисование карты местности мультфильма.
2. Работа над стилистическим единством персонажа и фонового окружения.

Термины: идея, дипломный проект, короткометражный мультфильм, референс, растровая графика, фото, эскиз, набросок, рисунок

Выполнить:

1. Нарисовать эталонный фон для мультфильма.
2. Совместить эталонного персонажа и фон, сделать необходимые правки.

Литература: [[8](#), [10](#), [13](#)]

Тема №35. Отрисовка фонового лайна

1. Отрисовка всех необходимых для мультфильма фонов.
2. Рисование чистового контура фонов.
3. Исправление ошибок.

Термины: идея, дипломный проект, короткометражный мультфильм, референс, растровая графика, фото, эскиз, набросок, рисунок

Выполнить:

1. Отрисовать лайн для всех фонов в мультфильме.

Литература: [[11](#), [13](#), [5](#)]

6.2. 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. Нарисовать объект «имбирь» с обозначением конструкции.
2. Нарисовать персонажа, состоящего из шаров, с линиями конструкции.
3. Нарисовать персонажа, состоящего из кубов, с линиями конструкции.
4. Нарисовать скетч персонажа (на выбор студента) и создать лайн к нему.
5. Обозначить объем линией на примитиве шар.
6. Нарисовать злого медлительного персонажа.
7. Нарисовать доброго и скромного персонажа.
8. Создать куклу для техники перекладки.
9. Создать 3 силуэта персонажа-человека.
10. Создать 10 цифровых набросков человека.

(II семестр)

1. Нарисовать окклюзию на примитиве куб.
2. Нарисовать стилизованную мужскую фигурку с окклюзией.
3. Нарисовать стилизованную женскую фигурку с окклюзией.
4. Нарисовать шар с направленным освещением.
5. Нарисовать человеческую фигуру, освещенную светом фонарика.
6. Создать лайн арт с мужской фигурой.
7. Создать лайн арт с детской фигурой.
8. Собрать минимум 10 референсов и нарисовать персонажа-женщину.
9. Создать копию работы художника по концептам.
10. Нарисовать человеческую фигуру с рассеянным освещением.

(III семестр)

1. Нарисовать эскиз собственного персонажа в стиле дисней.
2. Нарисовать копию 1 аниме персонажа на выбор.
3. Нарисовать лист с эмоциями собственного персонажа в стиле сериальной анимации.
4. Нарисовать 2 ракурса собственного персонажа в стиле аниме.
5. Изобразить кухонный прибор в качестве человека.
6. Изобразить мандарин в качестве человека.
7. Изобразить солнце в качестве человека.
8. Изобразить книгу в качестве человека.
9. Нарисовать растение, в основе которого лежит квадрат.
10. Нарисовать растение, в основе которого лежит треугольник.

(IV семестр)

1. Нарисовать осенний лесной пейзаж.
2. Нарисовать летний лесной пейзаж.
3. Нарисовать лесной пейзаж с ручьем.

4. Нарисовать зимний горный пейзаж.
5. Нарисовать поле пшеницы.
6. Нарисовать поле маков.
7. Нарисовать горы у озера.
8. Нарисовать марсианский пейзаж.
9. Нарисовать космический пейзаж.
10. Нарисовать пейзаж из фильма «Аватар».

(V семестр)

1. Нарисовать комнату девочки-подростка.
2. Нарисовать девочку-подростка.
3. Нарисовать комнату фаната драконов.
4. Нарисовать комнату неряшливого человека.
5. Нарисовать заброшенную гостинную.
6. Нарисовать призрака из заброшенного дома.
7. Нарисовать магазин (кондитерский отдел).
8. Нарисовать приемную в больнице.
9. Нарисовать лекционный зал.
10. Нарисовать спящего на лекции студента.

(VI семестр)

1. Создать болванку из примитивов в редакторе трехмерной графики для крыльца дома.
2. Нарисовать крыльцо частного дома.
3. Нарисовать бассейн у стены дома.
4. Нарисовать парадный вход в загородный дом.
5. Нарисовать старое многоэтажное здание.
6. Нарисовать несколько новостроек.
7. Нарисовать столик у входа в кафе.
8. Нарисовать летнюю площадку у кафе.
9. Нарисовать лавочку у многоэтажного здания.
10. Нарисовать несколько деревьев у частного дома.

(VII семестр)

Работа над дипломным проектом.

(VIII семестр)

Работа над дипломным проектом.

6.3. ВОПРОСЫ К ЭКЗАМЕНУ

(V семестр)

1. Какой должна быть методическая последовательность работы над рисунком?
2. Чем отличается длительный рисунок от наброска?
3. Чем отличается учебный рисунок от творческого? Есть ли взаимосвязь?
4. Что такое набросок? Чем цифровой набросок отличается от традиционного?
5. Что такое окклюзия в двумерной и трехмерной графике?
6. Что мы понимаем под конструктивной основой формы? Как её объяснить? (на примере куба).
7. Что мы понимаем под собственной тенью и падающей?
8. Объясните понятия: блик, свет, полутень, тень, рефлекс.
9. Что мы понимаем под вспомогательными линиями построения формы? Дайте примеры.
10. Объясните закономерности распределения света на форме.
11. В чём различие искусственного источника света и солнечного?
12. Объясните основные закономерности линейной и воздушной перспективы.
13. Перечислите выразительные средства, которые можно использовать в работе над цифровым пейзажем.
14. Что такое стилизация?
15. Расскажите об особенностях персонажей в стиле Дисней.

(VIII семестр)

1. Для чего нужна универсальная фигура?
2. Каковы характерные особенности персонажей аниме?
3. Какую роль в строении формы играет его конструкция?
4. Что означает понятие «перспектива»?
5. В чем особенности распределения света на предметах граненой формы?
6. Как распределяется свет на предметах, имеющих круглые формы?
7. Что такое сериальная анимация? Каковы особенности персонажа мультсериала?
8. Что такой лайн арт?
9. Объясните понятия: блик, свет, полутень, тень, рефлекс.
10. Чем цифровой набросок отличается от традиционного?
11. Расскажите о перспективном масштабе.
12. Расскажите о линейной перспективе.
13. Как изображается рассеянное освещение на рисунке?
14. Как сохранить одинаковость персонажа, при изображении его в разных ракурсах?
15. Расскажите о передаче пространства в рисунке.

6.4. ТРЕБОВАНИЯ К ДИФФЕРЕНЦИРОВАННОМУ ЗАЧЕТУ

Для успешной сдачи дифференцированного зачета студенты должны предоставить все выполненные задания в течении семестра и объяснить ход работы над одним из предоставленных рисунков.

6.5. ТРЕБОВАНИЯ К ЗАЧЕТУ

Для получения зачета по предмету «Практическая анимация», студент должен посещать занятия и предоставить выполненные в течение семестра задания в полном объеме. Все задания указаны в пункте «темы практических занятий».

7. МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

Изучение дисциплины «Рисунок в компьютерных технологиях» осуществляется студентами в ходе работы на практических занятиях, а также посредством самостоятельной работы. 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).

Все многообразие методов и приемов находится в тесной взаимосвязи. Применяя их в различных сочетаниях, преподаватель обеспечивает полноценный процесс обучения художника-аниматора.

9. 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.

9. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, УЧЕБНАЯ И РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

Основная литература

1. [Баммес Г. Альбом / Готфрид Баммес. — \[б. м.\] : \[б. и.\]. — 234 с.](#)
2. [Баммес Г. Изображение фигуры человека / Готфрид Баммес. — М. : Сварог и К, 1999. — 39 с.](#)
3. [Баммес Г. Изображение человека. Основы рисунка с натуры. — М. : Дитон, 2012. — 311 с.](#)
4. [Баммес Г. Образ человека : учеб. и практ. руковод. по пластической анатомии для художников. — М. : Дитон, 2010. — 513 с.](#)
5. [Кальнинг А. К. Акварельная живопись : краткое руководство. — М. : Искусство, 1968. — 73 с.](#)
6. [Макклауд С. Понимание комикса. Невидимое искусство. — \[б. м.\] : \[б. и.\]. — 222 с.](#)
7. [Макклауд С. Создание комикса. — \[б. м.\] : \[б. и.\]. — 261 с.](#)
8. [Объемно-пространственная композиция : учеб. / под ред. А. В. Степанова. — 3-е изд., стереот. — М. : Архитектура-С, 2007. — 256 с.](#)
9. [Петров А. А. Классическая анимация. Нарисованное движение : учеб. пособие. — М. : ВГИК, 2010. — 197 с.](#)
10. [Рисунок и живопись : руководство для самодеятельных художников. Т. 1. — М. : Искусство, 1961. — 290 с.](#)
11. [Рисунок : учеб. пособ. для студ. худож.-граф. фак. пед. ин-тов / под ред. А. М. Серова. — М. : Просвещение, 1975. — 269, \[2\] с.](#)
12. [Смолянов Г. Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме / Г. Г. Смолянов — М. : ВГИК, 2005. — 128 с.](#)
13. [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.](#)
14. [Унковский А. А. Живопись фигуры : Работа над этюдами головы и фигуры человека. Портрет : пособие / А. А. Унковский. — М. : Просвещение, 1968. — 66 с.](#)

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. [Рисунок. Живопись. Композиция: хрестоматия / сост. Н. Н. Ростовцев. — М. : Просвещение, 1989. — 207 с.](#)
4. [Сафарлиева Д. А. Учебный рисунок в Академии художеств / авт.-сост. Д. А. Сафарлиева. — М. : Изобразительное искусство, 1990. — 138 с.](#)

10. 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 Форма как средство выражения художественного образа	Krita, Blebder
2	Раздел II Линия и цвет	Krita, Blebder
3	Раздел III Стилизация персонажей и объектов окружающей среды	Krita, Blebder
4	Раздел IV Пейзажи для анимационных фильмов	Krita, Blebder
5	Раздел V Создание интерьерных локаций	Krita, Blebder
6	Раздел VI Экстерьер как фон для анимационного проекта	Krita, Blebder
7	Раздел VII Разработка персонажей для дипломного проекта	Krita, Blebder
8	Раздел VIII Разработка окружения для дипломного проекта	Krita, Blebder