

# Индивидуальный предприниматель ЧЕРНЫХ И. В.

Утверждаю:  
Приказ № 15 от «25» сентября 2023 г.



ИП Черных И.В.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

### Digital ART: Рисование на графическом планшете

Возраст детей: 9 - 11 лет

Срок реализации: 8 месяцев

г. Псков  
2023 г.

## **1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ**

### **1.1 Определение программы**

Дополнительная общеобразовательная программа «Digital Art. Рисование на графическом планшете» (далее - ДОП) направлена на формирование и развитие творческих способностей посредством овладения современными технологиями работы с графическим планшетом.

### **1.2 Нормативные документы, регламентирующие разработку дополнительной образовательной программы**

Нормативно-правовую базу разработки ДОП составляют:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Минобрнауки России от 29 августа 2013 г. № 1008;
- Локальные нормативные акты, регламентирующие образовательную деятельность по дополнительным образовательным программам.

### **1.3. Область применения программы**

Область применения ДОП "Digital Art. Рисование на графическом планшете" включает дополнительное образование детей, развитие их творческих способностей и знакомство с современными технологиями в области цифрового искусства.

### **1.4. Цель и планируемые результаты освоения программы**

Цель: Удовлетворение потребности обучающихся в художественно-эстетическом, интеллектуальном развитии путем организации занятий по программе «Digital Art. Рисование на графическом планшете».

Задачи:

- дать базовые знания о персональном компьютере, сформировать навыки свободного ориентирования в графической среде операционной системы;
- изучить основы построения компьютерных рисунков с помощью графического планшета;
- расширить знания учащихся в области изобразительного искусства;
- освоить практические приемы и навыки изобразительного мастерства (рисунка, живописи и композиции);

- развитие творческих способностей, фантазии и воображения, образного мышления. Программа направлена на формирование (совершенствование) следующих компетенций:
- знание основ современных методов цифрового рисунка;
- знания по цветоведению и колористике, используя возможности работы с цветом средствами графических редакторов;
- умение искать и обрабатывать ошибки в коде;
- освоение навыков и приемов работы с графическим планшетом
- обучить возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ.

Практическая значимость ДОП "Digital Art. Рисование на графическом планшете" заключается в развитии у детей творческих способностей, умении работать с современными технологиями и инструментами цифрового искусства. Это может помочь им в будущем при выборе профессии, связанной с дизайном, иллюстрацией, анимацией и другими областями, где используются графические планшеты и другие цифровые инструменты. Кроме того, навыки рисования, полученные в рамках этой программы, могут быть полезны в повседневной жизни для создания личных проектов, оформления интерьеров и т.д.

### 1.5. Требования к результатам освоения Программы

В результате освоения Программы слушатель **должен знать** о:

- основных инструментах растровой программы;
- иметь базовые знания о персональном компьютере и навыки свободного ориентирования в графической среде операционной системы;
- подбирать необходимые инструменты и строить алгоритм действий для воплощения поставленных творческих задач;
- использовать базовый набор инструментов и возможности растровой программы для создания собственных изображений, на основе знаний законов и средств композиции, цветоведению и колористике;

В результате освоения Программы слушатель **должен уметь**:

- Использовать пропорции человеческого тела в рисовании
- Применять пропорции мужской, женской и детской фигуры при создании изображений
- Создавать и корректировать изображения в Adobe Photoshop применением основных инструментов рисования
- Работать со слоями в Adobe Photoshop
- Работать с инструментом градиент в Adobe Photoshop
- Создавать иллюстрации с использованием градиента
- Использовать инструменты подбора цветовой палитры
- Создавать иллюстрации с использованием перспективы
- Выбирать идеи и создавать истории для собственных персонажей - ОС-ов

- Создавать иллюстрацию с использованием объекта освещения
- Создавать историю и отрисовывать собственный комикс
- Применять композиционные приемы при создании изображений
- Использовать приемы гуманизации как основу для создания собственных персонажей
- Отрисовывать изображения с различной фактурой и материалами
- Отрисовывать собственные фан-арты по мотивам литературных и видеоисточников
- Использовать приемы арт-коллаборации при отрисовке собственных изображений
- Создавать иллюстрации, изображая различное время суток
- Отрисовать книжную иллюстрацию по выбранной теме
- Отрисовывать свой одностраничный зин
- Создавать иллюстрации в стиле aube blue.
- Создавать мокапы для своих работ
- Совмещать реальную среду и рисованного персонажа на своих иллюстрациях.
- Использовать инструменты Adobe Photoshop для 3D-эффекта
- Создавать портфолио работ
- Создавать и защищать проекты.

### 1.6. Документ об обучении

По окончании обучения при условии успешного освоения Программы выдается сертификат о прохождении обучения. Лицам, не прошедшим итоговую аттестацию, а также лицам, освоившим часть Программы и отчисленным из образовательной организации, выдается справка об обучении или периоде обучения по установленному образцу.

## 2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ

В процессе преподавания курса "Digital Art: рисование на планшете" используются как классические методы обучения (лекции), так и различные виды практической работы обучающихся по заданию преподавателя, которые направлены на развитие навыков создания цифровых иллюстраций разного уровня сложности, креативных качеств и поощрение интеллектуальных инициатив учащихся.

Формы организации образовательного процесса (индивидуальные, групповые и т.д.) и другие виды занятий по программе определяются содержанием программы. Образовательная деятельность обучающихся предусматривает следующие виды учебных занятий и учебных работ: лекции, практические и семинарские занятия, проектные занятия, арт-коллаборации, тренинги, семинары по обмену опытом, консультации, творческие квизы, онлайн и офлайн-выставки работ и другие виды учебных занятий и методической работы, определенные учебным планом.

	Количество академических часов	Форма аттестации
--	--------------------------------	------------------

№	Наименование дисциплины/раздела/ Темы	Всего	в т.ч. аудиторных		/контроля
			теория	практич. занятия	
1	Знакомство с профессией диджитал художника, знакомство с графическими программами, взаимодействие между учениками и преподавателями	2	1	1	Практическое задание
2	<i>Основы штриховки и особенности работы пера</i> Знакомство с элементами штриховки и лайна, особенности кистей	2	1	1	Практическое задание
3	<i>Основы цветовой теории</i> Изучение такого понятия как цветовой круг, закрепление материала пройденного на прошлом занятии, проверка домашнего задания	2	1	1	Практическое задание
4	<i>Градиент</i> Изучение такого понятия как градиент, закрепление материала пройденного на прошлом занятии, проверка домашнего задания	2	1	1	Практическое задание, Контрольные вопросы
5	<i>Основы света и светотени</i>	2	1	1	Практическое задание
6	<i>Перспектива</i>	2	1	1	Практическое задание
7	<i>Основы анатомии людей</i>	2	1	1	Практическое задание
8	<i>Основы создания оригинального персонажа (ОС)</i>	2	1	1	Практическое задание, Контрольные вопросы
9	<i>Стилизация персонажа</i>	2	1	1	Практическое задание
10	<i>Игровое занятие: обмен персонажами</i>	2	1	1	Практическое задание
11	<i>Игровое занятие по теме композиция</i>	2	1	1	Практическое задание

12	Хуманизация персонажей	2	1	1	Практическое задание, Контрольные вопросы
13	Рисование материалов	2	1	1	Практическое задание
14	Семинар по современной мультипликации	2	1	1	Практическое задание
15	Коллаборация	2	1	1	Практическое задание
16	Иллюстрация с объектом освещения	2	1	1	Практическое задание, Контрольные вопросы
17	Книжные иллюстрации	2	1	1	Практическое задание
18	Иллюстрации в разных техниках	2	1	1	Практическое задание
19	Создание комикса	2	1	1	Практическое задание
20	Иллюстрация к мифам, легендам и балладам	2	1	1	Практическое задание, Контрольные вопросы
21	Проектная работа - сюжетная история	2	1	1	Практическое задание
22	Создание зина	2	1	1	Практическое задание
23	Семинар по истории искусств	2	1	1	Практическое задание
24	Эффект в 3D Photoshop	2	1	1	Практическое задание, Контрольные вопросы
25	Создание мокапа	2	1	1	Практическое задание
26	Объединение растений и животных	2	1	1	Практическое задание
27	Персонаж в реальности	2	1	1	Практическое задание
28	Фирменный стиль	2	1	1	Практическое задание, Контрольные вопросы
29	Занятие-семинар по современным играм и игровому дизайну	2	1	1	Практическое задание
30	Игровое занятие : киберпанк	2	1	1	Практическое задание
31	Покадровая анимация в Adobe Animate	2	1	1	Практическое задание
32	Подготовка к созданию индивидуального проекта	2	1	1	Практическое задание, Контрольные вопросы
	ИТОГО	64	32	32	

**Рабочая программа дополнительной общеобразовательной программы «Digital ART: рисование на графическом планшете»**

Тема	Виды учебных занятий, работ	Содержание
<p><b>Урок 1. Вводный</b> Знакомство с профессией диджитал художника, знакомство с графическими программами, взаимодействие между учениками и преподавателями</p>	<p>теория 1 час практика 1 час</p>	<p>Введение. Знакомство с группой (10 мин.)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Первый запуск программ (10 мин.)</li> <li>2. Настройка планшетов. Установка драйверов. (10 мин)</li> <li>3. Настройка рабочих областей, тест планшетов в программах и знакомство с инструментами</li> <li>4. Изучение быстрых клавиш и изучение команд</li> <li>5. Рисование первого стикера и практика рисования               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Демонстрация процесса</li> <li>b. Практика</li> </ol> </li> <li>6. Сохранение работы</li> <li>7. Итоги. Домашнее задание</li> </ol>
<p><b>Урок 2. Основы штриховки и особенности работы пера</b> Знакомство с элементами штриховки и лайна, особенности кистей</p>	<p>теория 1 час практика 1 час</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Начало урока, проверка домашнего задания.</li> <li>2. Знакомство с штриховкой, и работой пера               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Штриховка предметов</li> <li>b. Обучение делать лайн</li> <li>c. Обводка предметов</li> </ol> </li> <li>3. Запуск программ и рабочей области</li> <li>4. Применение знаний на практике, как работает лайн               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Демонстрация</li> <li>b. Практика</li> </ol> </li> <li>5. Итоги. Домашнее задание</li> </ol>
<p><b>Урок 3. Основы цветовой теории</b> Изучение такого понятия как цветовой круг, закрепление материала пройденного на прошлом занятии, проверка домашнего задания</p>	<p>теория 1 час практика 1 час</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Начало урока, проверка домашнего задания.</li> <li>2. Знакомство с понятием цвет, изучение цветового круга               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Цветовой круг и как его использовать;</li> <li>b. Палитры, выкраска цветов;</li> </ol> </li> <li>3. Запуск программ и рабочей области</li> <li>4. Применение знаний на практике, как работает цвет               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Демонстрация</li> <li>b. Практика</li> </ol> </li> <li>5. Итоги. Домашнее задание</li> </ol>
<p><b>Урок 4. Градиент</b></p>	<p>теория 1 час</p>	<p>Изучение градиента</p>

<p>Изучение такого понятия как градиент, закрепление материала пройденного на прошлом занятии, проверка домашнего задания</p>	<p><i>практика 1 час</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Начало урока, проверка домашнего задания.</li> <li>2. Запуск программ. Настройка рабочей области</li> <li>3. Проверка закрепленного материала</li> <li>4. Изучение инструмента градиент</li> <li>5. Рисование и применение градиента, создание пейзажа             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Демонстрация</li> <li>b. Практика</li> </ol> </li> <li>6. Итоги, домашнее задание</li> </ol>
<p><b>Урок 5. Основы света и светотени</b></p>	<p><i>теория 1 час практика 1 час</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Начало, проверка домашнего задания</li> <li>2. Теория. Теория света и светотени.             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Теория светотени;</li> <li>b. Рисование предмета с источником освещения.</li> </ol> </li> <li>3. Запуск программ и настройка рабочей области</li> <li>4. Рисование освещенного предмета             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Демонстрация</li> <li>b. Практика</li> </ol> </li> <li>5. Итоги. Домашнее задание</li> </ol>
<p><b>Урок 6. Перспектива</b></p>	<p><i>теория 1 час практика 1 час</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Начало, проверка домашнего задания</li> <li>2. Основная теория по перспективе             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Основные понятия по теме "перспектива";</li> <li>b. Виды перспективы и правила построения перспективы;</li> <li>c. Процесс рисования перспективы - демонстрация и практика рисования.</li> </ol> </li> <li>3. Запуск программ</li> <li>4. Практика рисования перспективы             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Демонстрация</li> <li>b. Практика</li> </ol> </li> <li>5. Итоги. Домашнее задание</li> </ol>
<p><b>Урок 7. Основы анатомии людей</b></p>	<p><i>теория 1 час практика 1 час</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Начало, проверка домашнего задания</li> <li>2. Теория. Теория человеческой анатомии</li> </ol>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Схема изображения человека</li> <li>b. Мужские, женские и детские пропорции в изображении</li> <li>c. Рисование человеческой фигуры</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>3. Запуск программ</li> <li>4. Демонстрация рисования человека <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Демонстрация</li> <li>b. Практика</li> </ul> </li> <li>5. Итоги. Домашнее задание</li> </ul>
<b>Урок 8.</b> Основы создания оригинального персонажа (ОС)	теория 1 час практика 1 час	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Начало, проверка домашнего задания</li> <li>2. Знакомство с понятием ОС <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Знакомство с понятием ОСа;</li> <li>b. Подготовка к созданию ОСа - основные этапы;</li> <li>c. Приемы и полезности в создании ОСа</li> <li>d. Процесс создания персонажа и его отрисовка.</li> </ul> </li> <li>3. Запуск программ</li> <li>4. Демонстрация отрисовки и стилизации ОС <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Процесс создания</li> <li>b. Практика</li> </ul> </li> <li>5. Итоги. Домашнее задание</li> </ul>
<b>Урок 9.</b> Стилизация персонажа	теория 1 час практика 1 час	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Начало, проверка домашнего задания</li> <li>2. Теория по стилизации <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Теория по теме "стилизация". Направления живописи</li> <li>b. Основные стилистики в современном digital-рисовании</li> <li>c. Рисование персонажа в двух разных стилях - демонстрация и практика.</li> </ul> </li> <li>3. Запуск программ</li> <li>4. Демонстрация отрисовки и стилизации ОС <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Процесс создания</li> <li>b. Практика</li> </ul> </li> <li>5. Итоги. Домашнее задание</li> </ul>

<p><b>Урок 10.</b> Игровое занятие: обмен персонажами</p>	<p>теория 1 час практика 1 час</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Начало, проверка домашнего задания</li> <li>2. Запуск программ</li> <li>3. Игровое задание:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Создание персонажей для другого ученика</li> <li>b. Обмен и итоги</li> </ol> </li> <li>4. Итоги. Домашнее задание</li> </ol>
<p><b>Урок 11.</b> Игровое занятие по теме композиция</p>	<p>теория 1 час практика 1 час</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Начало, проверка домашнего задания</li> <li>2. Запуск программ</li> <li>3. Повторение и игровое занятие             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Повторение теории по теме "композиция" в форме теста</li> <li>b. Подбор объектов для иллюстрации - игровой рандомайзер;</li> <li>c. Отрисовка собственной иллюстрации по правилам композиции.</li> </ol> </li> <li>4. Итоги. Домашнее задание</li> </ol>
<p><b>Урок 12.</b> Хуманизация персонажей</p>	<p>теория 1 час практика 1 час</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Начало, проверка домашнего задания</li> <li>2. Запуск программ</li> <li>3. Теория по теме             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Хуманизация как художественный прием;</li> <li>b. Хуманизация как основа создания персонажей для мультфильмов;</li> </ol> </li> <li>4. Демонстрация и практика             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Рисование персонажа, демонстрация</li> <li>b. Практика.</li> </ol> </li> <li>5. Итоги. Домашнее задание</li> </ol>
<p><b>Урок 13.</b> Рисование материалов</p>	<p>теория 1 час практика 1 час</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Начало, проверка домашнего задания</li> <li>2. Запуск программ</li> <li>3. Теория:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Передача фактуры предмета</li> <li>b. Рисование различных материалов;</li> </ol> </li> <li>4. Демонстрация и практика</li> <li>5. Итоги. Домашнее задание</li> </ol>

<p><b>Урок 14.</b> Семинар по современной мультипликации</p>	<p>теория 1 час практика 1 час</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Начало, проверка домашнего задания</li> <li>2. Теория:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Познакомились с авторами современных мультипликационных студий</li> <li>b. Изучили стилистику современной мультипликации</li> <li>c. Знакомство с фан-арт;</li> </ol> </li> <li>3. Демонстрация и практика             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Создание своего фан-арта</li> </ol> </li> <li>4. Итоги. Домашнее задание</li> </ol>
<p><b>Урок 15.</b> Коллаборация</p>	<p>теория 1 час практика 1 час</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Начало, проверка домашнего задания</li> <li>2. Запуск программ</li> <li>3. Теория:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Знакомство с понятием арт-коллаборация</li> <li>b. Примеры и варианты коллабораций художников;</li> </ol> </li> <li>4. Коллаборация с преподавателем</li> <li>5. Итоги. Домашнее задание</li> </ol>
<p><b>Урок 16.</b> Иллюстрация с объектом освещения</p>	<p>теория 1 час практика 1 час</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Начало, проверка домашнего задания</li> <li>2. Запуск программ</li> <li>3. Теория:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Повторение основ светотени в виде теста</li> <li>b. Влияние света на объект;</li> </ol> </li> <li>4. Практика:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Создание эффекта свечения</li> <li>b. Рисование двух артов в разное время суток</li> </ol> </li> <li>5. Итоги. Домашнее задание</li> </ol>
<p><b>Урок 17.</b> Книжные иллюстрации</p>	<p>теория 1 час практика 1 час</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Начало, проверка домашнего задания</li> <li>2. Запуск программ</li> <li>3. Теория             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Основная теория по теме "книжная иллюстрация"</li> <li>b. Книжные миниатюры</li> <li>c. Шрифты</li> </ol> </li> <li>4. Практика:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Демонстрация создания книжной иллюстрации</li> </ol> </li> </ol>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Практика</li> <li>5. Итоги. Домашнее задание</li> </ul>
<b>Урок 18.</b> <i>Иллюстрации в разных техниках</i>	<i>теория 1 час практика 1 час</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Начало, проверка домашнего задания</li> <li>2. Запуск программ</li> <li>3. Итоги. Домашнее задание</li> </ul>
<b>Урок 19.</b> <i>Создание комикса</i>	<i>теория 1 час практика 1 час</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Начало, проверка домашнего задания</li> <li>2. Запуск программ</li> <li>3. Теория: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. История комикса. Виды комиксов</li> <li>b. Из чего состоит комикс;</li> <li>c. Методы и принципы создания собственного комикса;</li> <li>d. Процесс создания комикса: мини-сценарий</li> </ul> </li> <li>4. Демонстрация и практика <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Создание сценария и отрисовка</li> <li>b. Практика</li> </ul> </li> <li>5. Итоги. Домашнее задание</li> </ul>
<b>Урок 20.</b> <i>Иллюстрация к мифам, легендам и балладам</i>	<i>теория 1 час практика 1 час</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Начало, проверка домашнего задания</li> <li>2. Теория: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Теория - иллюстрация мифов, легенд и баллад;</li> <li>b. Книги, основанные на мифологическом сюжете и иллюстрации к ним;</li> </ul> </li> <li>3. Практика и рисование иллюстрации к мифам. <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Демонстрация</li> <li>b. Практика</li> </ul> </li> <li>4. Итоги. Домашнее задание</li> </ul>
<b>Урок 21.</b> <i>Проектная работа - сюжетная история</i>	<i>теория 1 час практика 1 час</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Начало, проверка домашнего задания</li> <li>2. Внесение корректив преподавателем</li> <li>3. Тест по пройденным темам</li> <li>4. Разработка собственного сюжета картины</li> <li>5. Практика и демонстрация</li> <li>6. Итоги. Домашнее задание</li> </ul>
<b>Урок 22.</b> <i>Создание зина</i>	<i>теория 1 час практика 1 час</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Начало, проверка домашнего задания</li> <li>2. Запуск программ</li> <li>3. Теория:</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Зин, Арт-зин - виды и назначения</li> <li>b. Работа с текстом и шрифтами</li> <li>c. Этапы создания зина</li> <li>4. Практика: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Создание зина</li> <li>b. Практика</li> </ul> </li> <li>5. Итоги. Домашнее задание</li> </ul>
<b>Урок 23. Семинар по истории искусств</b>	теория 1 час практика 1 час	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Начало, проверка домашнего задания</li> <li>2. Теория <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Искусство в истории</li> <li>b. Техники пришедшие из истории</li> <li>c. Сравнение с современным миром</li> <li>d. Теория золотого сечения и баланса</li> </ul> </li> <li>3. Итоги. Домашнее задание</li> </ul>
<b>Урок 24. Эффект в 3D Photoshop</b>	теория 1 час практика 1 час	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Начало, проверка домашнего задания</li> <li>2. Запуск программ</li> <li>3. Теория: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Программы для 3D-рисования;</li> <li>b. Инструменты Photoshop для 3D-эффекта;</li> </ul> </li> <li>4. Практика <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Демонстрация</li> <li>b. Практика</li> </ul> </li> <li>5. Итоги. Домашнее задание</li> </ul>
<b>Урок 25. Создание мокапа</b>	теория 1 час практика 1 час	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Начало, проверка домашнего задания</li> <li>2. Запуск программ</li> <li>3. Теория: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Знакомство с мокапами;</li> <li>b. Структура мокапа psd формата;</li> </ul> </li> <li>4. Практика: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Демонстрация создания мокапа</li> <li>b. Пред-подготовка к проекту</li> <li>c. Практика</li> </ul> </li> <li>5. Итоги. Домашнее задание</li> </ul>
<b>Урок 26. Объединение растений и животных</b>	теория 1 час практика 1 час	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Начало, проверка домашнего задания</li> </ul>

		<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Игра-угадайка по теме совмещения растений и животных;</li> <li>3. Выбор сюжета иллюстрации с помощью рандомайзера;</li> <li>4. Рисование и практика</li> <li>5. Показ своих работ</li> <li>6. Итоги. Домашнее задание</li> </ol>
<b>Урок 27.</b> Персонаж в реальности	теория 1 час практика 1 час	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Начало, проверка домашнего задания</li> <li>2. Запуск программ</li> <li>3.</li> <li>4. Итоги. Домашнее задание</li> </ol>
<b>Урок 28.</b> Фирменный стиль	теория 1 час практика 1 час	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Начало, проверка домашнего задания</li> <li>2. Запуск программ</li> <li>3. Теория: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Понятие фирменного стиля, его составляющие;</li> <li>b. Роль цвета в фирменном стиле бренда;</li> <li>c. Выбор идеи и последовательность отрисовки логотипа;</li> </ol> </li> <li>4. Демонстрация и практика</li> <li>5. Итоги. Домашнее задание</li> </ol>
<b>Урок 29.</b> Занятие-семинар по современным играм и игровому дизайну	теория 1 час практика 1 час	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Начало, проверка домашнего задания</li> <li>2. Теория: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Знакомство с современными популярными играми, их историей, стилистикой;</li> <li>b. Разбор игровых концепт-артов</li> </ol> </li> <li>3. Практика <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Рисование персонажей игр, в выбранном стиле</li> </ol> </li> <li>4. Итоги. Домашнее задание</li> </ol>
<b>Урок 30.</b> Игровое занятие : киберпанк	теория 1 час практика 1 час	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Начало, проверка домашнего задания</li> <li>2. Запуск программ</li> <li>3. Теория: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. CyberPunk стилистика и её применение;</li> <li>b. Подбор объектов для иллюстрации - игровой рандомайзер</li> </ol> </li> <li>4. Практика:</li> </ol>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Рисование работ в стиле кибер-панк с помощью рандомайзера</li> </ul> <p>5. Итоги. Домашнее задание</p>
<b>Урок 31.</b> Покадровая анимация в Adobe Animate	теория 1 час практика 1 час	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Начало, проверка домашнего задания</li> <li>2. Запуск программ</li> <li>3. Теория: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Анимационные студии, работавшие с покадровой анимацией</li> <li>b. Теория покадровой анимации</li> <li>c. Что такое гиф, и стандарты гиф</li> </ul> </li> <li>4. Практика: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Рисование покадровой гиф анимации</li> <li>b. Работа с чистовым лайном</li> <li>c. Представление своих анимаций</li> </ul> </li> <li>5. Итоги. Домашнее задание</li> </ul>
<b>Урок 32.</b> Подготовка к созданию индивидуального проекта	теория 1 час практика 1 час	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Начало, проверка домашнего задания</li> <li>2. Запуск программ</li> <li>3. Выбор проектов</li> <li>4. Обсуждение совместного или одиночного проекта</li> <li>5. Стандарты и подготовка к индивидуальному проекту <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Знакомство с ролями, получение индивидуальных заданий</li> <li>b. Объяснение правил проведения презентации финального занятия;</li> <li>c. Сбор работ, создание мокапов, объединение в одну презентацию</li> </ul> </li> <li>6. Итоги. Домашнее задание</li> </ul>

### **3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК**

Срок реализации программы: 8 месяцев

Количество часов по программе – 64 академических часа.

Занятия проводятся 1 раз в неделю, по 2 академических часа с перерывами между академическими часами 15 минут. В перерыве - физкультминутка и зарядка для глаз.

Академический час равен 45 минутам.

Занятия - групповые, сочетается принцип группового обучения с индивидуальным подходом.

Количество обучающихся в группе - до 10 человек.









## **4. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

### **4.1. Контроль знаний, умений и навыков**

В целях оценки показателей знаний, умений и навыков обучающихся по дополнительной образовательной общеразвивающей программе "Digital Art: рисование на планшете" проводится текущий и промежуточный контроль знаний.

#### **Виды текущего контроля:**

- устный ответ на поставленный вопрос;
- проверка результатов выполнения практических заданий.

#### **Виды промежуточного контроля:**

- тестирование устное/письменное/с помощью электронных форм
- проверка результатов выполнения практических работ/проектов

## **5. Список литературы**

1. Кравченко, Л.В., Кравченко С.И. Photoshop шаг за шагом. Практикум. Учебное пособие. Студентам ССУЗов. / Л.В. Кравченко, С.И. Кравченко. - М.: Форум, 2023. - 136 с.
2. Ратиева О.В., Обучение техникам живописи. Теория и методика преподавания в художественной школе / О.В. Ратиева, В.И. Денисенко, - СПб: Лань, 2019 – 240 с.
3. Кэттиш А., Че Т., Смирнов И. Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации / А. Кэттиш, Т. Че, И. Смирнов - СПб.: Питер Класс, 2021. - 272 с.
4. Пол, Д., Цифровое искусство / Диана Пол, - М.: Аг Маргинем Пресс, 2018 – 460 с.
5. Ли, Н.Г., Основы учебного академического рисунка. Учебник/ Николай Ли, - М.: Эксмо, 2021 – 480 с.

## **6. Материально-технические условия реализации программы**

1. Учебная аудитория на 10 человек.
2. Компьютеры по количеству учащихся и для преподавателя.  
Требование к компьютеру:

Процессор Intel Core i3, Оперативная память минимум — 4 ГБ, Общий объем жестких дисков (HDD):500 ГБ, Операционная система: Windows

3. Проектор для демонстрации слайдов. Требования к проектору Разрешение минимум — 1024×768, Соотношение сторон — 4:3, Контрастность минимум — 13000:1, Наличие разъема HDMI
4. Выделенная линия интернет 10 Мбит/сек.
5. Должна быть установлена программа Adobe Photoshop.