

Индивидуальный предприниматель Селендеева О.Н.

УТВЕРЖДАЮ

Индивидуальный предприниматель

_____ /Селендеева О.Н.//

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Рисование в стиле Аниме»**

Москва, 2023

Оглавление

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
1.1. Общая характеристика программы	3
1.2. Цели и задачи программы	4
1.3. Планируемые результаты обучения	5
2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ	7
3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	10
4. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА	13
5. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	20
5.1. Контроль знаний, умений и навыков	20
5.2. Критерии оценивания освоения программы при проведении различных форм контроля:	20
6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ (УЧЕБНИКИ, РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ, ПЛАКАТЫ, СЛАЙДЫ, ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ)	22
6.1. Информационные и учебно-методические условия реализации программы	22
6.2. Рекомендованная литература для обучающихся	22
6.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", рекомендованных для освоения программы	23
7. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	24
7.1. Материально-техническая и ресурсная база	24
7.2. Кадровое обеспечение программы	24

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Общая характеристика программы

Данный документ описывает комплекс основных характеристик образования (объем, содержание, планируемые результаты) и организационно-педагогических условий, который представлен в виде учебного плана, календарного учебного графика, рабочих программ учебных предметов, модулей, иных компонентов, а также оценочных и методических материалов общеобразовательной общеразвивающей программы "Рисование в стиле Аниме".

В ходе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы "Рисование в стиле Аниме» обучающиеся познакомятся с основами иллюстрации в популярной стилистике. Обучающиеся познакомятся с классическими понятиями, практикой и приемами рисования, а также разовьют навык рисования персонажей и окружения в стилистике Аниме.

Выдача обучающимся документов о дополнительном образовании (сертификат установленного образца) осуществляется при условии успешного прохождения итоговой аттестации.

Программа разработана на основе следующих **нормативных документов**:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" (вместе с "СП 2.4.3648-20. Санитарные правила...")» (Зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 № 61573).

Направленность (профиль) программы: техническая.

Актуальность программы, соответствие государственному, социальному заказу/запросам.

Рисование - прекрасный способ самовыражения, который развивает креативное мышление и художественный взгляд ребенка. На курсе обучающиеся знакомятся с популярным направлением творчества – рисованием в стиле Аниме. Навыки рисования в данной стилистике будут необходимы будущему художнику, специалисту по digital-art, рекламе, мультипликации, анимации, разработке и дизайну игр. Творческие работы, которые будут созданы в процессе обучения, можно включить в свое портфолио для вуза или для потенциальных заказчиков.

Отличительные особенности программы: по окончании обучения учащиеся соберут работы в полноценное творческое портфолио. В процессе освоения программы обучающиеся смогут в раннем возрасте получить профессиональную ориентацию, так как курс подойдет для тех, кто

не только решил заняться творчеством, но и готовится поступать в творческие вузы и связать свою жизнь с искусством и дизайном.

Срок обучения: программа реализуется в объеме 96 академических часов, 36 недель (9 месяцев).

Режим занятий: 2-4 академических часа в неделю

Продолжительность академического часа – 45 минут.

Занятия начинаются не ранее 9.00 часов утра и заканчиваются не позднее 20.00 часов.

Продолжительность занятий в учебные дни - не более 3-х академических часов в день, в выходные и каникулярные дни - не более 4 академических часов в день. После 30-45 минут теоретических занятий организуется перерыв длительностью не менее 10 мин.

Адресат программы и примерный портрет слушателя курсов: программа разработана для учащихся от 9 до 15 лет, которых интересуют современные технологии создания и обработки цифровых изображений. К освоению дополнительной общеобразовательной программы – дополнительной общеразвивающей программы допускаются: лица без предъявления требований к уровню образования.

По завершении реализации программы, как правило, проводится анкетирование обучающихся с целью изучения мнения по вопросу эффективности и информативности проведенного обучения, уровню организации учебного процесса, удовлетворенности учебно-методическим материалом, работниками образовательной организации проводится анализ высказанных предложений и пожеланий.

1.2. Цели и задачи программы

Цель программы – познакомиться с культурой Аниме индустрии, научиться создавать свои творческие работы в стиле Аниме.

Задачи программы:

1. Дать представление об основных понятиях и принципах рисования.
2. Изучить теорию и практику создания изображений в тиле Аниме.
3. Сформировать интерес к творчеству, работе с изображениями.
4. Научить создавать собственные творческие проекты и презентовать их.

1.3. Планируемые результаты обучения

По итогам освоения дополнительной общеобразовательной программы - дополнительной общеразвивающей программы "Рисование в стиле Аниме" обучающиеся должны будут овладеть следующими знаниями, умениями и навыками:

Знать:

- Термины и принципы, используемые при работе с изображением
- Способы правильного анатомического изображения человека
- Основные пропорции человеческого тела, используемые в рисовании
- Особенности изображения частей лица
- Основные архетипы аниме-персонажей
- Особенности и приемы изображения одежды
- Правила отрисовки взаимодействия персонажей на изображении
- Понятие «концепт-арт»
- Правила работы с цветом на изображении, базовую терминологию цветоведения
- Правила и особенности рисования теней
- Понятие и особенности изображения магов и мифических существ в иллюстрации и мультипликации
- Особенности изображения персонажей и окружения эпохи Средневековья
- Особенности изображения персонажей и окружения стран Востока (Япония, Китай, Корея)
- Роль цвета в изображении
- Особенности создания изображений в стилистике стим-панк
- Траекторию развития специалиста в сфере изобразительного искусства.

Уметь:

- Правильно использовать основные инструменты для рисования
- Изображать фигуру человека в статике и динамике
- Изображать персонажа в перспективе
- Изображать различные виды эмоций персонажа
- Детализировать созданное изображение с помощью элементов одежды, причёски
- Применять пропорции мужской, женской и детской фигуры при создании изображений
- Правильно критиковать творческие работы и использовать критику в свою пользу
- Рисовать персонажа заданного архетипа
- Рисовать одежду и детали одежды
- Рисовать персонажей во взаимодействии друг с другом
- Создавать концепт-арт своего персонажа
- Рисовать различные положения тела и жесты персонажей
- Использовать инструменты подбора цветовой палитры
- Создавать объем на изображении при помощи теней
- Изображать магические предметы, волшебных и мифических существ и персонажей
- Создавать концепт-арт народа
- Изображать персонажа (юношу или девушку) в одежде стран Востока (Япония, Китай, Корея)
- Изображать окружение персонажа в стилистике стран Востока (Китай, Япония, Корея)
- Изображать персонажа (юношу или девушку) в одежде Средневековья

- Изображать окружение персонажа в стилистике Средневековья
- Изображать персонажа в стилистике стим-панк
- Рисовать окружение персонажа в стилистике стим-панк
- Применять композиционные приемы при создании изображений
- Выбирать идеи и создавать истории для собственных персонажей
- Создавать портфолио работ
- Создавать и защищать проекты

Владеть навыками в области:

- Создания изображений человека с правильными пропорциями
- Создания рисованных авторских персонажей для различного применения
- Аниме-стилистики в современном рисовании
- Истории и изображения костюма и окружения персонажей Японии, Китая и Кореи в стилистике Аниме
- Основных исторических эпох Средневековья и их отображения в иллюстрации
- Авторского стиля в современной иллюстрации
- Создания творческих проектных работ
- Подготовки презентаций и защиты творческих проектов

2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ

В процессе преподавания курса "Рисование в стиле Аниме" используются как классические методы обучения (лекции), так и различные виды практической работы обучающихся по заданию преподавателя, которые направлены на развитие навыков создания изображений разного уровня сложности, креативных качеств и на 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.

№	Наименование дисциплины/раздела/ Темы	Количество академических часов				Форма аттестации /контроля
		Всего	в т.ч. аудиторных		СРС	
			теория	практич. занятия		
1	Знакомство с инструментами и основами рисования	2	1	1	0	Практическое задание
2	Знакомство с анатомией человеческого тела	2	0,5	1	0,5	Практическое задание
3	Изображение головы человека	2	0,5	1	0,5	Практическое задание
4	Анализ творческих работ	4	1	2	1	Практическое задание, Контрольные вопросы
5	Знакомство с архетипами персонажей	2	0,5	0,5	1	Практическое задание
6	Изображение одежды	2	0,5	0,5	1	Практическое задание
7	Взаимодействие персонажей на изображении	3	0,5	1	1,5	Практическое задание
8	Концепт-арт	4	1	1	2	Практическое задание, Контрольные вопросы
9	Работа с цветом	2	0,5	0,5	1	Практическое задание
10	Изображение рук и ног персонажей	2	1	0,5	0,5	Практическое задание

11	Тени на изображениях	2	0,5	0,5	1	Практическое задание
12	Арт	4	0,5	1,5	2	Практическое задание, Контрольные вопросы
13	Изображение магов и магической атрибутики	2	0,5	1	0,5	Практическое задание
14	Изображение магических существ	3	0,5	1	1,5	Практическое задание
15	Ангелы и демоны	2	0,5	1	0,5	Практическое задание
16	Концепт-арт народа	4	1	1	2	Практическое задание, Контрольные вопросы
17	Изображение персонажей Средневековья. Девушки	3	1	1	1	Практическое задание
18	Изображение персонажей Средневековья. Юноши	2	0,5	0,5	1	Практическое задание
19	Изображение рыцарей	2	0,5	1	0,5	Практическое задание
20	Изображение домов. Итоговый арт	4	1	1,5	1,5	Практическое задание, Контрольные вопросы
21	Японская одежда. Девушки	3	1	1	1	Практическое задание
22	Японская одежда. Юноши	2	0,5	0,5	1	Практическое задание
23	Изображение самураев	2	0,5	1	0,5	Практическое задание
24	Изображение японских домов. Итоговый арт	4	1	1	2	Практическое задание, Контрольные вопросы
25	Китайская одежда. Девушки	3	1	1	1	Практическое задание
26	Китайская одежда. Юноши	2	0,5	0,5	1	Практическое задание
27	Китайские воины	2	0,5	1	0,5	Практическое задание
28	Изображение китайских домов. Итоговый арт	2	1	1	2	Практическое задание,

						Контрольные вопросы
29	Корейская одежда. Девушки	3	1	1	1	Практическое задание
30	Корейская одежда. Юноши	2	0,5	0,5	1	Практическое задание
31	Изображение корейских воинов	2	0,5	1	0,5	Практическое задание
32	Изображение корейских домов. Итоговый арт	4	1	1	2	Практическое задание, Контрольные вопросы
33	Панк как стиль	2	0,5	0,5	1	Практическое задание
34	Стим-панк. Юноши	2	0,5	0,5	1	Практическое задание
35	Стим-панк. Девушки	3	1	1	1	Практическое задание
36	Дома в стиле стим-панк. Итоговый арт	5	1	2	2	Практическое Итоговая презентация проектов
	ИТОГО	96	25,5	33,5	39	

3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Календарный учебный график формируется при осуществлении обучения в течение всего календарного года. По мере набора групп слушателей по программе составляется календарный график, учитывающий объемы лекций, практики, самоподготовки, другие формы организации занятий.

Темы / недели	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	Итого часов
1. Знакомство с инструментами и основами рисования	2																																				2
2. Знакомство с анатомией человеческого тела		2																																			2
3. Изображение головы человека			2																																		2
4. Анализ творческих работ				3,5																																3,5	
Промежуточный контроль				0,5																																	0,5
5. Знакомство с архетипами персонажей					2																																2
6. Изображение одежды						2																															2
7. Взаимодействие персонажей на изображении									3																												3
8. Концепт-арт										3,5																										3,5	
Промежуточный контроль										0,5																											0,5
9. Работа с цветом											2																										2
10. Изображение рук и ног персонажей												2																									2
11. Тени на изображениях													2																								2
12. Арт														3,5																						3,5	
Промежуточный контроль															0,5																						0,5

4. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

1. Знакомство с инструментами и основами рисования

- Знакомство с инструментами для рисования;
- Индустрия создания Аниме;
- Основы рисования, отрисовка персонажа.

Практическое задание: продемонстрировать собственные навыки рисования, отрисовать персонажа.

2. Знакомство с анатомией человеческого тела

- Отрисовка скелета и изображение мышц;
- Пластика тела;
- Изображение фигуры человека в статике и динамике;
- Изображение в перспективе.

Практическое задание: создание изображения с различными позами человека с учетом мышечной массы.

3. Изображение головы человека

- Знакомство с анатомией лица;
- Особенности изображения частей лица;
- Эмоции и индивидуальные особенности при рисовании лица;
- Приемы рисования - создание симметричных глаз.

Практическое задание: создание нескольких изображений лица с учетом изученных правил, рисование портретов.

4. Анализ творческих работ

- Что такое критика?
- "Розовые очки" у художников;
- Как критиковать свои и чужие работы?
- Как использовать критику в свою пользу;
- Пути развития художника.

Практическое задание: создание изобразительных работ и их подробный разбор.

5. Знакомство с архетипами персонажей

- Знакомство с архетипами аниме-персонажей - цундере, яндере, кудере и др.;
- Особенности рисования различных архетипов;
- Практика рисования персонажа: выбор и отрисовка персонажа определенного архетипа.

Практическое задание: создание подробного описания готовых персонажей, создание собственного персонажа с учетом характера и архетипа.

6. Изображение одежды

- Что такое одежда и как она изготавливается;
- Знакомство с тканями;
- Особенности изображения одежды и деталей одежды;
- Практика рисования: изображение людей в одежде различных видов.

Практическое задание: рисование людей в одежде с большим количеством нюансов - творческое задание на выбор.

7. Взаимодействие персонажей на изображении

- Правила рисования взаимодействия персонажа с другими персонажами или предметами;
- Изображение взаимодействия с физическим контактом и без него;
- Практика рисования - создание изображений с взаимодействием персонажей.

Практическое задание: создание изображений с различными видами взаимодействия персонажей и предметов.

8. Концепт-арт

- Что такое концепт-арт и где его применяют;
- Тонкости при создании концепт-арта персонажа;
- Практика рисования - создание концепт-арта своего персонажа.

Практическое задание: создание подробного концепт-арта персонажа и сюжетное связывание персонажа с персонажами одногруппников.

9. Работа с цветом

- Цветоведение. Терминология работы с цветом;
- Круг Иттена;
- Температура цвета;
- Палитры;
- Инструменты для работы с цветом и их особенности.

Практическое задание: выполнение упражнений на тренировку управления цветными материалами, создание работы в цвете.

10. Изображение рук и ног персонажей

- Изучение бежевого цвета;
- Анатомия рук и ног;
- Теория и практика рисования различных жестов.

Практическое задание: рисование по референсам рук и ног в разных положениях и жестах.

11. Тени на изображениях

- Происхождение и виды теней;
- Части тени и от чего они зависят;
- Правила и особенности рисования теней;
- Передача формы через тени.

Практическое задание: рисование персонажа в цвете со светотенью.

12. Арт

- Понятие арта. Отличие рисунка от арта;
- Теория и практика рисования: как закончить арт, чтобы он выглядел красиво;
- Тонкости "отлипания" работы от листа.

Практическое задание: создание арта с фоном.

13. Изображение магов и магической атрибутики

- Знакомство с понятием магии, отражение магии у разных авторов;
- Взаимное влияние фэнтези и русского языка;
- Элементы и атрибуты магических персонажей.
- Практика рисования магов и магической атрибутики.

Практическое задание: выполнение упражнений на тренировку сопроводительных эффектов и элементов магической атрибутики, изображение представителя магической профессии за работой среди магической атрибутики.

14. Изображение мифических существ

- Мифические существа: как возникли, что за ними стоит;
- Как рисовать известные магические существа;
- Сходство строения тела животных и людей;
- Как правильно создать свое магическое существо.

Практическое задание: создание арта с новым мифическим существом с использованием изученных правил и приемов рисования.

15. Ангелы и демоны

- Изображение крыльев. Виды крыльев;
- Изучение строения крыльев разных животных и насекомых;
- Как правильно рисовать дополнительные конечности у человека;
- Практика рисования - создание крылатого существа.

Практическое задание: нарисовать существо с заданными параметрами.

16. Концепт-арт народа

- Приемы создания концепт-арта народа;
- Обоснование внешнего вида народа;
- Практика рисования: создание собственного концепт-арта народа.

Практическое задание: создать концепт-арта народа, обосновать свой выбор внешнего вида народа.

17. Изображение персонажей Средневековья. Девушки

- Средние века как период в истории;
- На какие периоды делится средневековье;
- Костюмы в разные эпохи;
- Практика рисования - персонаж в костюмах разных эпох средневековья.

Практическое задание: выполнение упражнений на изображение костюмов разных эпох, создание нескольких артов девушек в костюмах средневековья.

18. Изображение персонажей Средневековья. Юноши

- Отличие Средних веков и фэнтезийного средневековья;
- Одежда мужчин и юношей в разные периоды средневековья;
- Отражение статуса персонажа в костюме средневековья;
- Практика рисования: персонажи в костюмах разных стилей средневековья.

Практическое задание: выполнение упражнений на изображение костюмов разных эпох, создание нескольких артов юношей в костюмах разных эпох средневековья.

19. Изображение рыцарей

- Особенности изображения рыцарей. Отличие рыцаря и солдата;
- Какие доспехи используются и из чего состоят;
- Отличие фэнтезийных доспехов от настоящих;
- Как правильно рисовать доспехи.

Практическое задание: выполнение упражнений на рисование доспехов, создание рисунка битвы.

20. Изображение домов. Итоговый арт

- Какие дома были в Средние века;
- Материалы для строительства домов. Фахверк;
- Создание собственного арта с применением изученных навыков.

Практическое задание: создание крутого арта с применением изученных за два модуля навыков.

21. Японская одежда. Девушки

- Название предметов одежды Японии;
- Из чего состоят и как носят кимоно и юкато;
- Письменность Японии: три алфавита и слова;
- Практика рисования - изображение персонажей в японской одежде.

Практическое задание: выполнение упражнений на тренировку изображения японских костюмов, создание арта девушки в японской одежде.

22. Японская одежда. Юноши

- Одежда мужчин Японии в разные эпохи;
- Отражение социального статуса в одежде;
- Взаимное влияние Японии, Кореи и Китая;
- Практика рисования - изображение персонажей в японской одежде.

Практическое задание: выполнение упражнений на тренировку изображения японского костюма, создание арта юноши в японской одежде.

23. Изображение самураев

- Кто такие самураи. Отличие самурая и солдата;
- Кто такие ниндзя;
- Из чего состоят японские доспехи. Оружие самураев;
- Как правильно рисовать доспехи японских воинов.

Практическое задание: выполнение упражнений на рисование доспехов, создание рисунка битвы самураев и ниндзя.

24. Изображение японских домов. Итоговый арт

- Традиционные дома Японии;
- Почему японские дома именно такие, из каких материалов они сделаны;
- Создание собственного арта с применением изученных навыков.

Практическое задание: создание крутого арта с применением изученных навыков.

25. Китайская одежда. Девушки

- Название предметов китайской женской одежды;
- Из чего состоят и как носят ханьфу и ципао;
- Письменность Китая;
- Практика рисования - изображение персонажей в китайской одежде.

Практическое задание: выполнение упражнений на тренировку изображения костюмов, создание арта китаянки.

26. Китайская одежда. Юноши

- Одежда мужчин Китая в разные эпохи;
- Отражение семьи и социального статуса в одежде;
- Взаимное влияние Китая, Японии и Кореи;
- Практика рисования - изображение персонажей в китайской одежде.

Практическое задание: выполнение упражнений на тренировку изображения японского костюма, создание арта юноши-китайца.

27. Китайские воины

- Из чего состоят доспехи воина Китая;
- Каким оружием пользовались китайские воины;
- Отличие воина и монаха. Почему монахи владели оружием;
- Как правильно рисовать доспехи китайских воинов.

Практическое задание: выполнение упражнений на рисование доспехов, создание рисунка битвы воинов.

28. Изображение китайских домов. Итоговый арт

- Традиционные дома Китая;
- Материалы для строительства домов в Китае;
- Создание собственного арта с применением изученных навыков.

Практическое задание: создание крутого арта с применением изученных навыков.

29. Корейская одежда. Девушки

- Как называется корейская одежда;
- Элементы корейской одежды. Как носят и из чего состоит ханбок;
- Письменность Кореи. Иероглифы или буквы;
- Практика рисования - изображение персонажей в корейской одежде.

Практическое задание: выполнение упражнений на изображение корейских костюмов, создание арта кореянки.

30. Корейская одежда. Юноши

- Одежда мужчин Кореи в разные эпохи. Разница в изображении юноши и мужчины;
- Отражение семьи и социального статуса в одежде;
- Взаимное влияние Кореи, Китая и Японии;
- Практика рисования - изображение персонажей в японской одежде.

Практическое задание: выполнение упражнений на тренировку изображения корейского костюма, создание арта корейского юноши.

31. Изображение корейских воинов

- Кто такие корейские воины и чем знаменита корейская армия средних веков;
- Каким оружием пользовались корейские воины;
- Как правильно рисовать доспехи корейских воинов.

Практическое задание: выполнение упражнений на рисование доспехов, создание рисунка битвы воинов.

32. Изображение корейских домов. Итоговый арт

- Традиционные дома Кореи и как они выглядят сейчас;
- Из каких материалов сделан традиционный корейский дом;
- Создание собственного арта с применением изученных навыков.

Практическое задание: рисование корейских домов, создание крутого арта с применением изученных за последний модуль навыков.

33. Панк как стиль

- Что такое панк-стили и какие они бывают;
- Жюль Верн как вдохновитель изобретателей и творческих натур;
- Практика рисования - основы построения изображений из различных фигур и предметов.

Практическое задание: выполнение упражнений на создание изображений в технике стимпанка, создание авторского изображения в технике стим-панка.

34. Стим-панк. Юноши

- Элементы одежды в стиле стим-панк;
- Какая одежда носится для разных случаев. Фраки и смокинги;
- Как рисовать одежду в стиле стим-панк;
- Практика рисования - изображение одежды в стиле стим-панк.

Практическое задание: выполнение упражнений на рисование костюмов в стиле стим-панк.

35. Стим-панк. Девушки

- Элементы одежды девушек в стиле стим-панк;
- Какая одежда носится для разных случаев;
- Как рисовать одежду девушек в стиле стим-панк: корсет, корсаж, кринолин и панье;
- Практика рисования - изображение одежды в стиле стим-панк.

Практическое задание: выполнение упражнений на рисование костюмов в стиле стим-панк.

36. Дома в стиле стим-панк. Итоговый арт

- Как рисовать дома в разных панк-стилях;
- Презентация созданных на курсе работ;
- Подведение итогов курса. Перспективы обучения и развития в рисовании и digital-art.

Практическое задание: рисование дома в стилистике стим-панк, подготовка и участие в презентации работ.

5. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

5.1. Контроль знаний, умений и навыков

Формой подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы выступает текущая, промежуточная и итоговая аттестация.

Образовательный процесс осуществляется на основании учебного плана и регламентируется расписанием занятий для каждой учебной группы.

В целях оценки показателей знаний, умений и навыков обучающихся по дополнительной образовательной общеразвивающей программе "Рисование в стиле Аниме" проводится текущий и промежуточный контроль знаний, а также итоговая аттестация.

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 по итогам учебного модуля

Тестирование - это форма измерения знаний обучающихся, основанная на применении тестов. Материалы для промежуточного и итогового тестирования предоставляются вместе с комплектом учебно-методических материалов к программе.

Итоговая аттестация

Итоговая аттестация проводится с целью установления уровня знаний обучающихся с учетом прогнозируемых результатов обучения и требований к результатам освоения образовательной программы.

Итоговая аттестация обучающихся по дополнительной образовательной общеразвивающей программе "Рисование в стиле Аниме" проводится в формате творческой выставки, на которой обучающиеся демонстрируют творческое портфолио – работы, созданные на курсе и выступают с рассказом о них.

Выдача обучающимся документов о дополнительном образовании (сертификат о прохождении курса) осуществляется при условии успешного прохождения итоговой аттестации.

5.2. Критерии оценивания освоения программы при проведении различных форм контроля:

Тестирование (Приложение 1. Примерные вопросы для промежуточного тестирования).
Процент результативности (правильных ответов при выполнении тестовых заданий):

Выполнение теста	Итоговая оценка
65% и более правильных ответов	"Зачтено"
Менее 65% правильных ответов	"Не зачтено"

Проверка выполнения практических работ (Приложение 2. Примерные задания для проверки усвоения качества учебного материала). Система оценивания:

"Зачтено" – необходимый уровень выполнения задания достигнут, обучающийся демонстрирует хорошее знание теоретической и практической части материала занятия/учебного модуля, достигнуты промежуточные и/или итоговые результаты работы над заданием.

"Не зачтено" - необходимый результат/уровень освоения не достигнут, обучающийся не усвоил теоретические основы и/или изученные практические приемы и инструменты создания анимации и видеозффектов, не достиг промежуточных и итоговых результатов при выполнении задания.

Проверка творческого портфолио на итоговой аттестации:

Критерии оценки творческого портфолио (работ обучающихся)	БАЛЛЫ
Обоснование выбора темы работ и их актуальность	0-3 балла
Визуальная составляющая работ, работа в собственном творческом стиле	0-5 балла
Применение теоретического материала по созданию изображений, изученной терминологии и понятий	0-3 балла
Сюжетная составляющая	0-3 балла
Применение изобразительных материалов и техник, техническая сложность работ	0-5 баллов
Креативность идей	0-3 балла
Самостоятельность работы над творческими проектами	0-2 балла
Компетентность докладчика (ответы на вопросы)	0-2 балла
Итоговая оценка: «Не зачтено» «Зачтено»	0-16 баллов 17-26 баллов

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ (УЧЕБНИКИ, РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ, ПЛАКАТЫ, СЛАЙДЫ, ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ)

6.1. Информационные и учебно-методические условия реализации программы

Учебно-методический комплект

Для реализации целей и задач обучения по общеобразовательной общеразвивающей программе "Рисование в стиле Аниме" используется комплект материалов преподавателя, который включает:

1. Текстовое методическое пособие с описанием целей, результатов каждого занятия, теоретического материала и практических работ.
2. Видеоурок для преподавателя с методическими указаниями и порядком объяснения учебного материала.
3. Материалы для демонстрации на занятии – подборки референсов по тематике урока, примеры работ обучающихся.
4. Раздаточный материал - описание дополнительной самостоятельной работы обучающихся по каждому занятию с примерами и рекомендациями по выполнению.
5. Описание мероприятий по контролю знаний – тестовые вопросы, практические задания.
6. Рекомендации по проведению итоговой аттестации и защиты проектов.
7. Дополнительные материалы по проведению промежуточной и итоговой аттестации творческих проектов – описание заданий, шаблоны презентаций, рекомендации по проведению презентации и выставок работ.
8. Дополнительные материалы – инструкции по установке необходимого программного обеспечения, описание технических требований к компьютерному оборудованию и материалов для творчества.

Материалы преподавателя размещаются на учебном портале преподавателей, размещенном на сервере информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", и доступны по ссылке для всех преподавателей курса. Материалы обучающихся раздаются в печатном виде или рассылаются преподавателем индивидуально каждому обучающемуся.

6.2. Рекомендованная литература для обучающихся

Основная:

1. К. Харт, Руководство по рисованию Аниме / Кристофер Харт, - М.: Эксмо, 2019 – 144 с.
2. К. Харт, Рисуем женских персонажей Аниме / Кристофер Харт, - М.: Бомбора, 2023 – 144 с.
3. Ли, Н.Г., Основы учебного академического рисунка. Учебник/ Николай Ли, - М.: Эксмо, 2021 – 480 с.
4. 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.
5. Д. Хамм, Как рисовать голову и фигуру человека / Д. Хамм - Минск.: Поппури, 2020. - 128 с.

Дополнительная:

6. Чижова Марина. Как на самом деле живут в Японии / М. Чижова - М.: Бомбора, 2023. - 288 с.
7. Ицзин В., Персонажи в зеркале времени. Техники рисования в стиле аниме-реализма / Ван Ицзин - М.: МИФ, 2023. - 256 с.
8. Дмитриев Сергей., Мы живем в древнем Китае / С.Дмитриев - М.: Пешком в историю, 2018. - 76 с.

6.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", рекомендованных для освоения программы

- <http://www.drawmangaru.com/html> – уроки по рисованию персонажей
- <https://www.petrick.ru/line-of-action> - «Линии действия» - рекомендации по рисованию персонажей
- <https://paintmaster.ru/tsvetovedenie.php.php> - страница о цветоведении и работе с цветом
- https://pikabu.ru/story/vyi_smozhet_risovat_kogda_nibud_urok_1_vvodnyiy_3928205 - простые упражнения для тренировки рисования
- <https://prostoykarandash.ru/> - разбор рисования различных предметов и персонажей, обзоры техник рисования
- <http://koshkina.net/osnova.html> - текстовые и видеоуроки по основам рисования и композиции
- <https://artmarker.ru/stati-i-uchebnye-materialy/osobennosti-tekhniki-nachalo-raboty-markerami/> - техника рисования маркерами

7. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

7.1. Материально-техническая и ресурсная база

Для реализации программы предполагается использование учебных аудиторий для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, выполнения проектных работ, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации:

- Компьютерные классы, обеспечивающие доступ в Интернет, и оснащенные мультимедиа проектором или иными средствами визуализации учебного материала, магнитной доской или флипчартом.
- Электронный информационно-образовательный портал, размещенный на сервере в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет".
- Специальное программное обеспечение для обработки изображений и видеомонтажа, необходимое для реализации образовательных задач курса.
- Стандартное программное обеспечение для работы над разработкой учебно-методических материалов.
- Мастерские и аудитории для проведения открытых занятий.

Специальных помещений, предполагающих наличие какого-либо специального оборудования для реализации данной программы, не предусматривается.

7.2. Кадровое обеспечение программы

Образовательный процесс по программе осуществляется педагогом дополнительного образования с профильным высшим или средним профессиональным образованием.

К занятию педагогической деятельностью по дополнительной общеобразовательной программе также допускаются лица, обучающиеся по образовательным программам высшего образования по специальностям и направлениям подготовки, соответствующим направленности дополнительных общеобразовательных программ, и успешно прошедшие промежуточную аттестацию не менее чем за два года обучения.

Реализация дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы обеспечивается руководящими и педагогическими работниками организации, а также лицами, привлекаемыми к реализации программы на условиях гражданско-правового договора.

У педагогического работника, реализующего дополнительную общеобразовательную программу, должны быть сформированы основные компетенции, необходимые для обеспечения успешного достижения обучающимися планируемых результатов освоения программы, в том числе умения:

- обеспечивать условия для успешной деятельности, позитивной мотивации, а также самомотивирования обучающихся;
- осуществлять самостоятельный поиск и анализ информации с помощью современных информационно-поисковых технологий;
- разрабатывать программы учебных предметов, выбирать учебники и учебно-методическую литературу, рекомендовать обучающимся дополнительные источники информации, в том числе Интернет-ресурсы;
- реализовывать педагогическое оценивание деятельности обучающихся;
- работать с текстовыми редакторами, электронными таблицами, электронной почтой и браузерами, мультимедийным оборудованием.

1. Что такое Аниме:

- Стиль японской мультипликации
- Иллюстрированные альбомы с изображениями персонажей с большими глазами
- Популярные сериалы про девочек-волшебниц и героев

2. Что такое цундере:

- Тип характера персонажа Аниме
- Способ изображения персонажей-волшебников
- Деталь японской женской одежды
- Отдельный вид рисунков в стиле аниме

3. Где рисуют глаза на лице аниме-персонажа?

- В нижней части лица
- Посередине лица
- В верхней части лица

4. Кто такой отаку?

- Фанат аниме
- Воинственный персонаж
- Режиссер аниме
- Любитель компьютерных игр в Японии

5. Каковы правильные пропорции при изображении рук и ног персонажа?

- Руки рисуют длиннее
- Ноги рисуют длиннее
- Длина рук и ног примерно одинакова

6. Кто такой Хаяо Миядзаки?

- Создатель студии Ghibli
- Создатель Наруто
- Известный аниме-художник
- Японский актер

7. Что такое концепт-арт?

- Главный персонаж аниме-мультфильма
- Стиль одежды героя аниме

- Общая идея персонажа или произведения, воплощенная в изображении
- Одно из направлений аниме

8. Назовите основное отличие между мужскими и женскими пропорциями при создании изображения персонажа:

- голова
- соотношение ширины плеч и бедер
- длина стопы
- уровень пупка

9. Что такое светотень?

- сочетание освещённых и неосвещённых мест на рисунке, которые помогают увидеть объем предмета
- свет и цвет в композиции
- ярко освещённая поверхность
- тень, которую отбрасывает предмет на ярком свету

10. Что такое стилизация?

- перерисовка работ других художников
- намеренная имитация художественного стиля
- добавление в работу мелких деталей
- соблюдение единой цветовой палитры изображения

11. С чего начинается рисование аниме-персонажа?

- с лица
- с пропорций
- с одежды
- с истории
- с волос и прически
- с атрибутов

12. Для чего иллюстраторы используют круг Иттена?

- Для подбора цветовых сочетаний
- Для создания сетки цветов к определенному изображению
- Для выбора яркости цвета в мультфильме

Приложение 2. Примерные задания для оценки качества освоения учебного материала

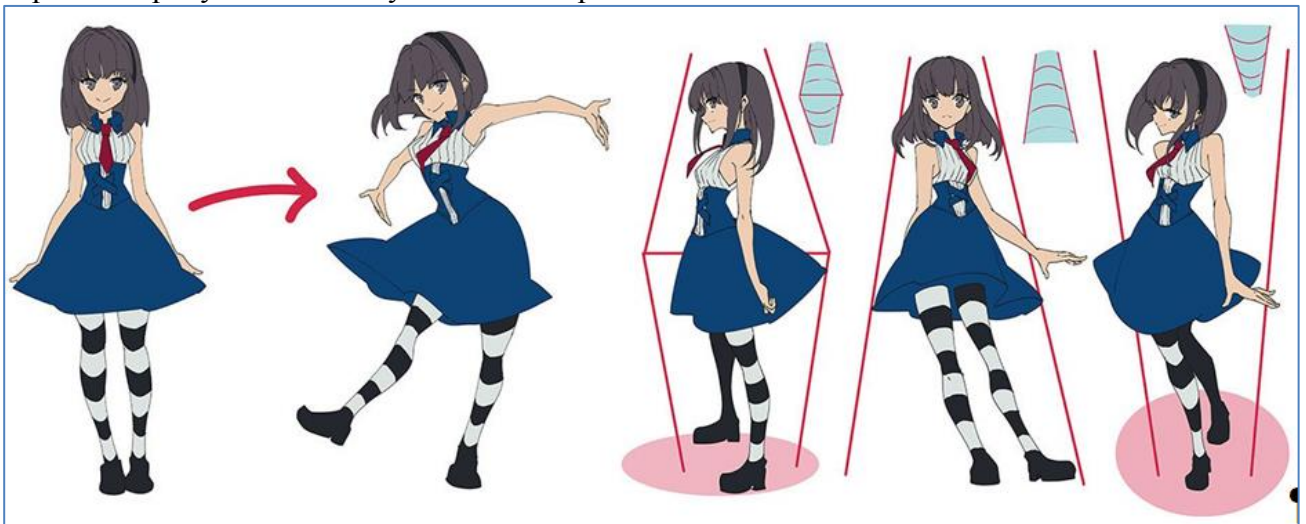
Задание 1. Отрисовка фигуры человека

Используя изученные на занятии знания и навыки, нарисуйте несколько поз человечка с натуры в виде художественного скелета. Создайте 3-4 различных наброска с натуры. Примеры поз:



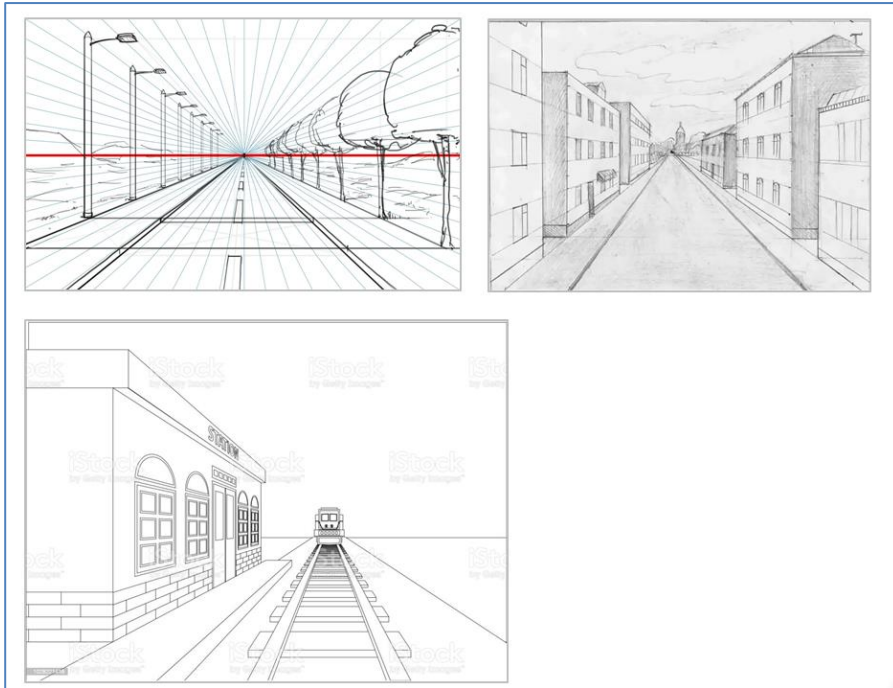
Задание 2. Отрисовка персонажа в различном ракурсе

Создайте рисунок персонажа. Затем отрисуйте его в 2-3 предложенных ракурсах, чтобы передать в рисунке динамику и эмоции персонажа:



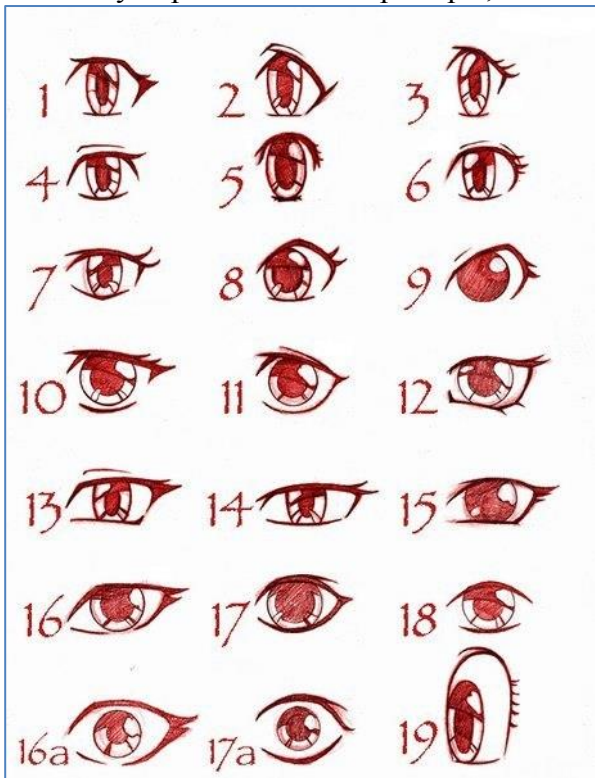
Задание 3. Создание иллюстрации с использованием перспективы

Используя изученные на занятии виды перспективы и примы работы с перспективой на изображении, нарисовать собственную локацию в Аниме стилистике, например, персонажа возле здания или в окружении природы. Примеры использования перспективы в изображении:



Задание 4. Отрисовка деталей лица персонажа

Используя предложенные примеры, создайте несколько изображений глаз:

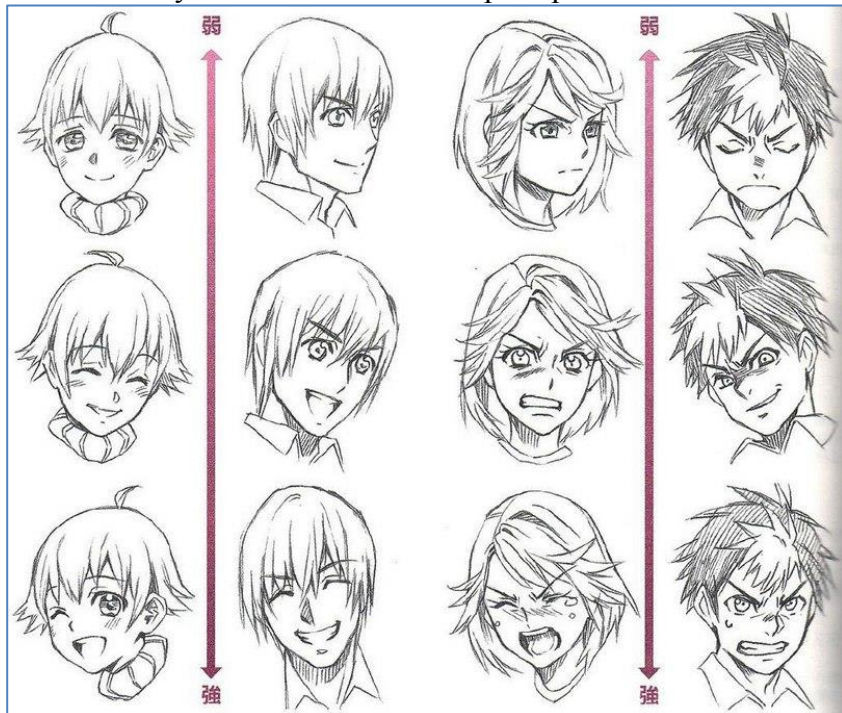


Задание 5. Создание подборки референсов

Перечислите особенности стиля стим-панк, изученные на занятии. Создайте подборку референсов для подготовки собственной иллюстрации в стиле стим-панк.

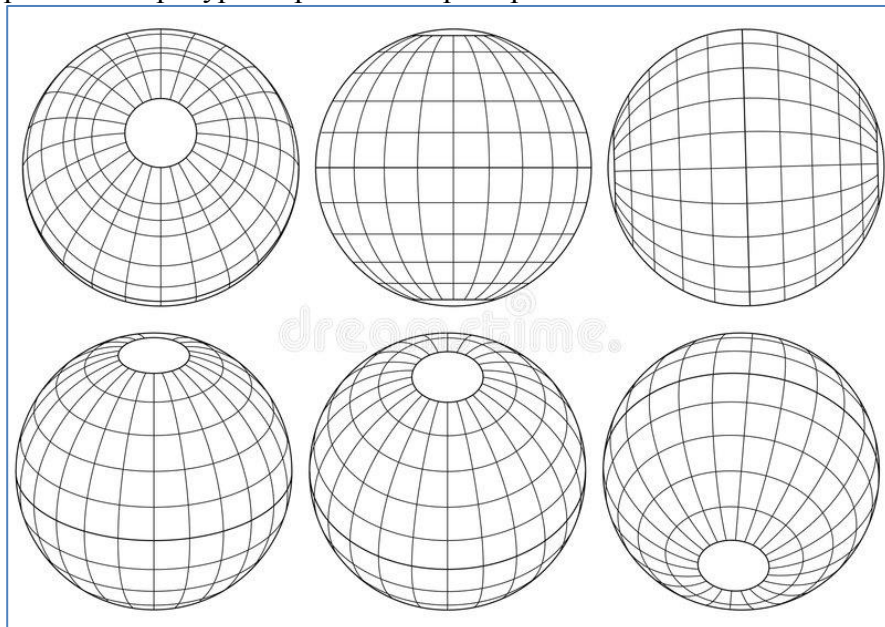
Задание 6. Отрисовка эмоций персонажа.

Придумать лицо персонажа, изобразив его в спокойной форме. Далее изобразить несколько эмоций персонажа разной степени силы. Должно быть, как минимум одна негативная эмоция и как минимум одна позитивная. Примеры выполнения задания:



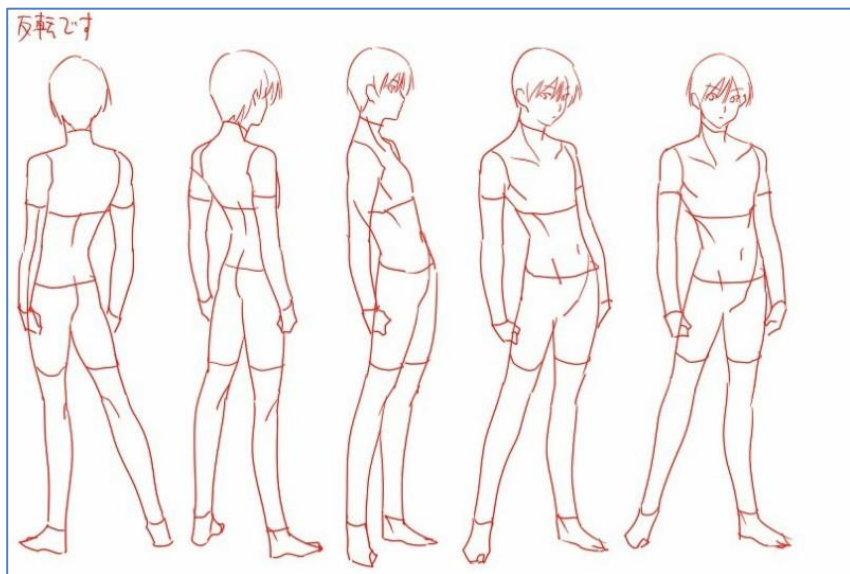
Задание 7. Передача в изображении формы предмета

На листе А4 нарисовать от руки 5 кругов или овалов. Каждый круг расчертить, показав различные ракурсы предмета. Примеры выполнения задания:



Задание 8. Отрисовка поз персонажа

Нарисовать на листе А4 скелет человека пять раз, каждый раз его поворачивая. Пример готового задания:



Задание 9. Изображение одежды персонажей

Создайте подборку референсов одежды с большим количеством ткани и складок. Выберите и отрисуйте 3-4 наброска, передавая складки одежды в изображении.

Пример выполнения задания:



Задание 10. Изображение взаимодействия персонажей

Задание выполняется в группах или парах, в несколько этапов:

- Придумать своего персонажа и его историю. Нарисовать персонажа на листе А4 в полный рост в характерной позе.
- Придумать с членом команды карту связей и продумать историю своего персонажа.
- Нарисовать композицию с взаимодействием своего персонажа с персонажем напарника.

Задание 11. Создание цветовой палитры для своих инструментов

Создать сетку цветов по карандашам или маркерам (палитра), которые будут использоваться на уроках. Сетка создается следующим образом: пишется название\номер маркера\карандаша и рядом проводится линия, чтобы показать, какой оттенок получается.



Задание 12. Работа с законами композиции

Перечислите изученные на занятии правила и приемы, которые используются для создания композиции. Подберите примеры иллюстраций, на которых использованы данные приемы. Будьте готовы пояснить и аргументировать ваш выбор иллюстраций.