

**Индивидуальный предприниматель Селендеева О.Н.**

**УТВЕРЖДАЮ**

**Индивидуальный предприниматель**

\_\_\_\_\_/Селендеева О.Н.//

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«Digital Art: рисование на планшете»**

**Москва, 2022**

## Оглавление

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
1.1. Общая характеристика программы	3
1.2. Цели и задачи программы	4
1.3. Планируемые результаты обучения	4
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:	21
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 преподавателей и 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 "Digital Art: рисование на планшете".

В ходе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы "Digital Art: рисование на планшете» обучающиеся познакомятся с основами цифровой иллюстрации. В процессе обучения они изучат основы рисунка, скетчинга (быстрых зарисовок) с нуля, основы композиции, колористики, научатся обрабатывать цифровые изображения в программе Adobe Photoshop и соберут собственное портфолио – серию творческих работ.

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 как с классическими понятиями, практикой и приемами рисования, так и различными современными направлениями цифровой иллюстрации – мультипликация, 3D-изображения, логотипы, создание собственных персонажей. Созданные работы будут обрабатываться в графическом редакторе Adobe Photoshop, который на сегодня является стандартом для специалистов в сфере цифровых изображений и дизайна. Сегодня навык рисования и работы в графических программах необходим любому дизайнеру, художнику или архитектору. 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 6,5 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** – научить обработке изображений в Adobe Photoshop, создать портфолио творческих работ, привести к формированию собственного творческого стиля в иллюстрации.

### **Задачи программы:**

1. Дать представление об основных понятиях и принципах рисования.
2. Изучить различные творческие стили и приемы в Digital Art.
3. Сформировать интерес к работе с изображениями и их цифровой обработке.
4. Научить использовать инструменты обработки изображений в программе Adobe Photoshop.
5. Научить создавать собственные творческие проекты и презентовать их.

## 1.3. Планируемые результаты обучения

По итогам освоения дополнительной общеобразовательной программы - дополнительной общеразвивающей программы "Digital Art: рисование на планшете" обучающиеся должны будут овладеть следующими знаниями, умениями и навыками:

### Знать:

- Основы теории цвета и света в изображении
- Понятие ОС-а
- Основные законы композиции и их использование в изображении
- Термины и принципы, используемые при изображении предметов с освещением
- Понятие «хуманизация»
- Историю и виды комиксов, основные элементы комикса
- Различные стили в современной digital-иллюстрации
- Виды перспективы
- Особенности изображения различных фактур и материалов
- Основные стили современной мультипликации
- Понятие и использование фан-артов
- Понятие «арт-коллаборация»
- Технику и виды «дудлинга»
- Основную теорию по теме «книжная иллюстрация»
- Понятие и основные компоненты арт-зина
- Особенности стиля aube blue
- Понятие и составляющие фирменного стиля
- Роль цвета в изображении
- Понятие мокапа
- Особенности создания изображений в стилистике кибер-панк
- Теорию и приемы покадровой анимации
- Траекторию развития специалиста по digital-art
- Основные инструменты обработки изображений в Adobe Photoshop

### Уметь:

- Использовать пропорции человеческого тела в рисовании
- Применять пропорции мужской, женской и детской фигуры при создании изображений
- Создавать и корректировать изображения в Adobe Photoshop с 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 хуманизации 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
- Отрисовывать тематическую открытку
- Отрисовывать карты для игры различного дизайна
- Создавать эффект свечения в Adobe Photoshop
- Создавать иллюстрации, изображая различное время суток

- Создавать иллюстрации в стиле дудлинг
- 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.

Владеть навыками в области:

- Создания изобразительных работ с применением законов композиции, колористики
- Создания рисованных авторских персонажей для различного применения
- Применения различной стилистики и авторского стиля в современном digital-рисовании;
- Создания и обработки изображений в Adobe Photoshop
- Создания творческих проектных работ.
- Подготовки презентаций и защиты творческих проектов

## 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.

№	Наименование дисциплины/раздела/ Темы	Количество академических часов				Форма аттестации /контроля
		Всего	в т.ч. аудиторных		СРС	
			теория	практич. занятия		
1	Введение. Знакомство с Adobe Photoshop	2	1	1	0	Практическое задание
2	Инструменты Adobe Photoshop. Градиент	2	0,5	1	0,5	Практическое задание
3	Основы цвета и света	2	0,5	1	0,5	Практическое задание
4	Знакомство с пропорциями человека	3	1	1	1	Практическое задание, Контрольные вопросы
5	Основы создания оригинального персонажа (ОСа)	3	1	0,5	1,5	Практическое задание
6	Создание комикса	2	0,5	1	0,5	Практическое задание
7	Стилизация персонажа	3	0,5	1	1,5	Практическое задание
8	Игровое занятие: обмен персонажами	4	1	1	2	Практическое задание, Контрольные вопросы
9	Перспектива	2	1	0,5	0,5	Практическое задание
10	Композиция в иллюстрации	2	1	0,5	0,5	Практическое задание
11	Игровое занятие	2	0,5	0,5	1	Практическое

						задание
12	Хуманизация персонажей	4	0,5	1,5	2	Практическое задание, Контрольные вопросы
13	Рисование материалов	2	1	1	0	Практическое задание
14	Семинар по современной мультипликации	3	1	1	1	Практическое задание
15	Коллаборация	3	1	1	1	Практическое задание
16	Иллюстрация с объектом освещения	3	1	1	1	Практическое задание, Контрольные вопросы
17	Иллюстрация в технике "дудлинг"	2	1	1	0	Практическое задание
18	Книжная иллюстрация	2	0,5	0,5	1	Практическое задание
19	Иллюстрация к мифам, легендам и балладам	3	1	1	1	Практическое задание
20	Проектная работа - сюжетная история	3	1	1	1	Практическое задание, Контрольные вопросы
21	Создание зина	2	1	0,5	0,5	Практическое задание
22	Иллюстрация в стиле aube blue	3	1	1	1	Практическое задание
23	Фирменный стиль	3	1	1	1	Практическое задание
24	Создание открытки	3	0,5	1	1,5	Практическое задание, Контрольные вопросы
25	Создание мокапа	2	1	1	0	Практическое задание
26	Презентация работ	2	0,5	0,5	1	Практическое задание
27	Персонаж в реальности	3	0,5	1	1,5	Практическое задание
28	Объединение растений и животных	3	0,5	0,5	2	Практическое задание, Контрольные

						вопросы
29	Эффект в 3D Photoshop	2	1	0,5	0,5	Практическое задание
30	Проектная работа: дизайн игровых карт	2	1	1		Практическое задание
31	Игровое занятие: киберпанк	4	1	1	2	Практическое задание
32	Занятие-семинар по современным играм и игровому дизайну	4	1	1	2	Практическое задание, Контрольные вопросы
33	Покадровая анимация в Adobe Photoshop. Часть 1	2	0,5	0,5	1	Практическое задание
34	Покадровая анимация в Adobe Photoshop. Часть 2	2	0,5	0,5	1	Практическое задание
35	Подготовка к выставке-презентации работ финального занятия	3	0,5	1	1,5	Практическое задание
36	Выставка-презентация работ	4	1	1,5	1,5	Практическое Итоговая презентация проектов
	<b>ИТОГО</b>	96	29	31,5	35,5	

### 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. Введение. Знакомство с Adobe Photoshop	2																																				2	
2. Инструменты Adobe Photoshop. Градиент		2																																				2
3. Основы цвета и света			2																																			2
4. Знакомство с пропорциями человека				2,5																																		2,5
Промежуточный контроль				0,5																																		0,5
5. Основы создания оригинального персонажа (ОСа)					3																																	3
6. Создание комикса						2																																2
7. Стилизация персонажа							3																															3
8. Игровое занятие: обмен персонажами								3,5																														3,5
Промежуточный контроль								0,5																														0,5
9. Перспектива									2																													2
10. Композиция в иллюстрации										2																												2
11. Игровое занятие											2																											2
12. Хуманизация персонажей												3,5																										3,5
Промежуточный контроль												0,5																										0,5





## 4. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

### 1. Введение. Знакомство с Adobe Photoshop

- Первый запуск программы и базовые настройки;
- Знакомство с понятием Digital Art;
- Знакомство с инструментами и горячими клавишами Adobe Photoshop;
- Настройка рабочего пространства;
- Знакомство с базовыми анимациями, встроенными в After Effects.

**Практическое задание:** создание стикера с помощью изученных инструментов программы.

### 2. Инструменты Adobe Photoshop. Градиент

- Настройка холста, повторение базовых инструментов;
- Работа с инструментом Градиент;
- Создание пейзажной иллюстрации на основе новых полученных знаний.

**Практическое задание:** создание пейзажной иллюстрации с использованием градиента

### 3. Основы цвета и света

- Цветовой круг и как его использовать;
- Теория светотени;
- Рисование предмета с источником освещения.

**Практическое задание:** создание иллюстрации с изображением освещенного предмета

### 4. Знакомство с пропорциями человека

- Схема изображения человека;
- Мужские, женские и детские пропорции в изображении;
- Рисование человеческой фигуры.

**Практическое задание:** нарисовать фигуру человека с использованием знаний о пропорциях.

### 5. Основы создания оригинального персонажа (ОСа)

- Знакомство с понятием ОСа;
- Подготовка к созданию ОСа - основные этапы;
- Приемы и полезности в создании ОСа.
- Процесс создания персонажа и его отрисовка.

**Практическое задание:** выбор идеи и истории ОСа, базовая отрисовка собственного оригинального персонажа

## **6. Создание комикса**

- История комикса. Виды комиксов;
- Из чего состоит комикс;
- Методы и принципы создания собственного комикса;
- Процесс создания комикса: мини-сценарий и отрисовка.

**Практическое задание:** выбор идеи и сценария комикса, базовая отрисовка собственного комикса.

## **7. Стилизация персонажа**

- Теория по теме "стилизация". Направления живописи;
- Основные стилистики в современном digital-рисовании;
- Рисование персонажа в двух разных стилях - демонстрация и практика.

**Практическое задание:** отрисовка персонажа в разных стилях.

## **8. Игровое занятие: обмен персонажами**

- Авторский стиль и площадки для иллюстраторов;
- Примеры стилистики современных digital-художников;
- Отрисовка ОСа в новой стилистике.

**Практическое задание:** выбор стиля и отрисовка новых оригинальных персонажей в выбранной стилистике.

## **9. Перспектива**

- Основные понятия по теме "перспектива";
- Виды перспективы и правила построения перспективы;
- Процесс рисования перспективы - демонстрация и практика рисования.

**Практическое задание:** отрисовка пейзажной иллюстрации с правильной перспективой.

## **10. Композиция в иллюстрации**

- Виды форматов, выбор формата работы;
- Композиционные приемы. Способы выделения композиционного центра;
- Создание обтравочных масок;
- Рисуем по правилам композиции - демонстрация и практика рисования.

**Практическое задание:** создать иллюстрацию с расположением персонажа и окружения по правилам композиции.

## 11. Игровое занятие

- Повторение теории по теме "композиция" в форме теста;
- Подбор объектов для иллюстрации - игровой рандомайзер;
- Отрисовка собственной иллюстрации по правилам композиции.

**Практическое задание:** отрисовка иллюстрации с случайными компонентами по правилам композиции.

## 12. Хуманизация персонажей

- Хуманизация как художественный прием;
- Хуманизация как основа создания персонажей для мультфильмов;
- Рисование персонажа - демонстрация и практика.

**Практическое задание:** выбор и отрисовка персонажа хуманизации.

## 13. Рисование материалов

- Передача фактуры предмета;
- Рисование различных материалов;
- Рисуем фактуру и материалы - демонстрация и практика рисования.

**Практическое задание:** отрисовали 2 объекта или персонажа с выбранной текстурой или материалом.

## 14. Семинар по современной мультипликации

- Познакомились с авторами современных мультипликационных студий;
- Изучили стилистику современной мультипликации;
- Знакомство с фан-арт;
- Практика рисования - создание своего фан-арта.

**Практическое задание:** отрисовать свой фан-арт.

## 15. Коллаборация

- Знакомство с понятием арт-коллаборация;
- Примеры и варианты коллабораций художников;
- Демонстрация и практика рисования - коллаборация с преподавателем.

**Практическое задание:** отрисовка сюжетной работы с персонажем в коллаборации с преподавателем.

## **16. Иллюстрация с объектом освещения**

- Влияние света на объект;
- Создание эффекта свечения в Photoshop;
- Рисование времени суток.

**Практическое задание:** создать иллюстрацию с освещением.

## **17. Иллюстрация в технике "дудлинг"**

- Разбор понятия "дудлинг";
- Виды и приемы техники дудлинг;
- Рисование сложного дудлинга;
- Демонстрация и практика рисования в технике дудлинг.

**Практическое задание:** отрисовка собственной иллюстрацию в технике дудлинг.

## **18. Книжная иллюстрация**

- Основная теория по теме "книжная иллюстрация";
- Книжные миниатюры;
- Работа со шрифтами;
- Демонстрация и практика рисования - создание книжной иллюстрации.

**Практическое задание:** отрисовать книжную иллюстрацию по выбранной теме

## **19. Иллюстрация к мифам, легендам и балладам**

- Теория - иллюстрация мифов, легенд и баллад;
- Книги, основанные на мифологическом сюжете и иллюстрации к ним;
- Демонстрация и практика рисования - рисование иллюстрации к мифам.

**Практическое задание:** отрисовка своей первой иллюстрации к мифу, легенде или балладе.

## **20. Проектная работа - сюжетная история**

- Обсуждение проектных работ. Внесение корректив преподавателем;
- Демонстрация работы преподавателя;
- Практика рисования - создание собственной сюжетной работы.

**Практическое задание:** отрисовка своей первой сюжетной проектной работы.

## **21. Создание зина**

- Зин, Арт-зин - виды и назначения;
- Работа с текстом и шрифтами;
- Этапы создания зина;

- Практика рисования - создание зина.

**Практическое задание:** отрисовка одностраничного зина.

## **22. Иллюстрация в стиле aube blue**

- Стиль aube blue и его исторические прототипы;
- Основные компоненты стиля aube blue;
- Практика рисования - создание иллюстрации в стиле aube blue.

**Практическое задание:** отрисовка иллюстрации в стиле aube blue.

## **23. Фирменный стиль**

- Понятие фирменного стиля, его составляющие;
- Роль цвета в фирменном стиле бренда;
- Выбор идеи и последовательность отрисовки логотипа;
- Установка шрифтов в Photoshop.

**Практическое задание:** разработка и создание логотипа.

## **24. Создание открытки**

- История возникновения жанра открытки;
- Тренды современных поздравительных открыток;
- Практика рисования - создание собственной открытки.

**Практическое задание:** выбор идеи открытки, компоновка идеи и рисунка.

## **25. Создание мокапа**

- Знакомство с мокапами;
- Отбор работ для выставки-презентации созданных работ;
- Структура мокапа psd формата;
- Подготовка нескольких мокапов для выставки.

**Практическое задание:** создание мокапов с работами для выставки.

## **26. Презентация работ**

- Объяснение правил проведения презентации;
- Раздача ролей и репетиция выступлений;
- Проводим выставку работ;
- Практика рисования - создание персонажа-талисмана выставки.

**Практическое задание:** участие в презентации работ, отрисовка персонажа-талисмана выставки.

## **27. Персонаж в реальности**

- Совмещение реальности и анимации в изобразительном искусстве и кино;
- Выбор фона, сюжета и референсов;
- Практика рисования персонажа в реальной локации.

**Практическое задание:** отрисовка выбранного персонажа в реальной локации.

## **28. Объединение растений и животных**

- Игра-угадка по теме совмещения растений и животных;
- Выбор сюжета иллюстрации с помощью рандомайзера;
- Практика рисования - создание стилизованного персонажа.

**Практическое задание:** рисование персонажа по теме "объединение растений и животных".

## **29. Эффект в 3D Photoshop**

- Программы для 3D-рисования;
- Инструменты Photoshop для 3D-эффекта;
- Практика рисования - демонстрация и отрисовка персонажа с эффектом 3D.

**Практическое задание:** отрисовка персонажа, применение эффекта 3D, рендер работы

## **30. Проектная работа: дизайн игровых карт**

- Виды игровых карт;
- Работа с подбором цветовых сочетаний;
- Правильная компоновка элементов дизайна карты;
- Практика рисования: разработка дизайн проекта карт.

**Практическое задание:** разработка и рисование дизайн-проекта 3х карт.

## **31. Игровое занятие: кибер-панк**

- Cyberpunk стилистика и её применение;
- Подбор объектов для иллюстрации - игровой рандомайзер;
- Практика рисования иллюстрации в стилистике Cyberpunk.

**Практическое задание:** случайный выбор компонентов для иллюстрации и ее отрисовка.

## **32. Занятие-семинар по современным играм и игровому дизайну**

- Знакомство с современными популярными играми, их историей, стилистикой;
- Разбор игровых концепт-артов;

- Практика рисования - отрисовка персонажа в стилистике выбранной игры.

**Практическое задание:** рисование персонажа (своего или существующего) в стилистике выбранной игры.

### **33. Покадровая анимация в Adobe Photoshop. Часть 1**

- Анимационные студии, работавшие с покадровой анимацией;
- Теория покадровой анимации в Photoshop;
- Работа над сюжетом короткой gif-истории.

**Практическое задание:** создание чернового варианта покадровой gif-истории.

### **34. Покадровая анимация в Adobe Photoshop. Часть 2**

- Продолжение работы над созданием gif-истории;
- Работа с чистовым лайном, покрас анимации, сохранение в правильном формате;
- Представление своих анимаций.

**Практическое задание:** создание чистового варианта покадровой gif-истории.

### **35. Подготовка к выставке-презентации работ финального занятия**

- Объяснение правил проведения презентации финального занятия;
- Знакомство с ролями, получение индивидуальных заданий;
- Сбор работ, создание мокапов, объединение в одну презентацию.

**Практическое задание:** приступили к подготовке выставки-презентации, определили роли и собрали мокапы с общей презентацией.

### **36. Выставка-презентация работ**

- Определение порядка выступлений и тайминга;
- Мини-репетиция с проверкой готовности всех необходимых материалов и индивидуальных заданий;
- Выступление-презентация работ;
  - Подведение итогов курса и перспективы дальнейшего обучения и развития в направлении Digital Art.

**Практическое задание:** 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 "Digital Art: рисование на планшете" 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 "Digital Art: рисование на планшете" проводится в формате творческого квиза, в ходе которого обучающиеся выполняют теоретические и практические задания на проверку изученного материала, а также 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):

<b>Выполнение теста</b>	<b>Итоговая оценка</b>
70% и более правильных ответов	"Зачтено"
Менее 70% 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 видеозаписей, не достиг промежуточных и итоговых результатов при выполнении задания.

**Проверка творческого портфолио на итоговой аттестации:**

<b>Критерии оценки творческого портфолио (работ обучающихся)</b>	<b>БАЛЛЫ</b>
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 изученных программных средств, 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
<b>Итоговая оценка:</b> «Не зачтено» «Зачтено»	<b>0-16 баллов</b> <b>17-26 баллов</b>

## **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 "Digital Art: рисование на планшете" 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 – образцы мокапов, карточки для выступлений, презентации для проведения выставок работ.
8. Дополнительные материалы – инструкции по установке необходимого программного обеспечения, описание технических требований к компьютерному оборудованию.

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 преподавателей и обучающихся**

Основная:

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.: Ад Маргинем Пресс, 2018 – 460 с.
5. Ли, Н.Г., Основы учебного академического рисунка. Учебник/ Николай Ли, - М.: Эксмо, 2021 – 480 с.

Дополнительная:

6. Аббасов, И.Б. Основы графического дизайна в Photoshop 2021 / И.Б. Аббасов - М.: ДМК Пресс, 2021. - 228 с.
7. Линницкий, П., Как нарисовать любую зверюшку за 30 секунд / Павел Линницкий, - Спб.: Питер, 2020 – 64 с.
8. Шарма, А. Управление цветом / А. Шарма - М.: ДМК Пресс, 2022. - 370 с.
9. Студия Walt Disney Animation. Анимация. Создаем персонажей вместе со студией Walt Disney / Студия Walt Disney Animation - М.: Бомбора, 2021. - 264 с.

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

- <https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/user-guide.html> - руководство пользователя Adobe Photoshop
- <https://www.petrick.ru/line-of-action> - «Линии действия» - рекомендации по рисованию персонажей
- <https://www.behance.net/> - ресурс для публикаций работ художников и подбора референсов
- <https://color.adobe.com/ru/create/color-wheel> - работа с цветом, подбор цветовой палитры
- <https://colorscheme.ru/> - ресурс для подбора цвета онлайн
- <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://artsandculture.google.com> – коллекции изображений: классические картины, фото достопримечательностей, выставок и экспозиций музеев со всего мира.

## **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, 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.

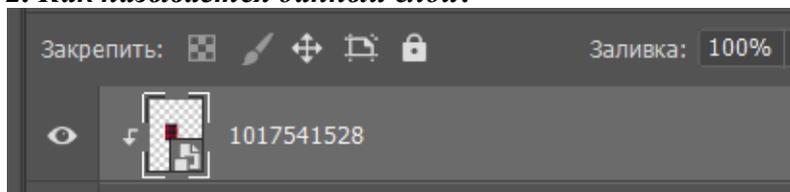
У педагогического работника, реализующего дополнительную общеобразовательную программу, должны быть сформированы основные компетенции, необходимые для обеспечения успешного достижения обучающимися планируемых результатов освоения программы, в том числе умения:

- 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. В каких из перечисленных программ можно создавать 3D изображения?**

- Blender
- **Adobe Illustrator**
- Adobe Photoshop
- AutoDesk Maya

**2. Как называется данный слой?**



- **обтравочная маска**
- слой-маска
- смарт-слой

**3. В рисовании какого времени суток применяются данные приёмы и характеристики: «цвета приглушенные, пастельные из-за слоев тумана, контрастность цвета и тона невысокая, цвета сближенные и имеют золотистый или розоватый подтон»?**

- закат
- сумерки
- **рассвет**

**4. Назовите правильную последовательность создания обтравочной маски с текстурой**

- создание нового слоя, заливка нового слоя цветом, трансформирование слоя в обтравочную маску
- **заливка цветом необходимого фрагмента, создание нового слоя, трансформирование слоя в обтравочную маску**
- трансформирование выбранного слоя в обтравочную маску, заливка цветом необходимого фрагмента

### 5. *Что такое концепт-арт?*

- эскизное представление персонажа или окружающей среды
- **визуальное представление идеи персонажа или окружения, иллюстрирующее основную идею дизайнера**
- эскиз, на котором представлены эмоции персонажа

### 6. *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

### 7. *Какие черты характерны для кибер-панк стиля в иллюстрации*

- тема прошлого
- **тема будущего**
- **взаимодействие человека и технологий**
- оранжевые и желтые оттенки в цветовой палитре
- **фиолетовые и неоновые оттенки в цветовой палитре**

### 8. *Дайте определение понятию “Фан-арт”*

- совместная работа нескольких художников над одним артом.
- процесс придания персонажу или объекту определенных визуальных характеристик
- **творчество фанатов (почитателей, поклонников), основанное на произведениях различных сфер искусства**

### 9. *Какое из следующих определений лучше всего описывает профессию Digital-художник:*

- **это специалист, который создает изображения и иллюстрации и иллюстрации на компьютере для широкого спектра задач: творчество, реклама, сайты, интерфейсы приложений**
- он создает логотипы и фирменный стиль для компаний
- это как художник — он рисует что хочет, но не на бумаге, а на компьютере
- это профессионал по работе с Adobe Photoshop

10. На рисунке представлено несколько скетчей - это иллюстратор придумывает девочку-пирата)). Как называется процесс рисования, когда digital-художник использует различные визуальные приемы, чтобы передать характер персонажа, подбирает ему аксессуары и окружение?

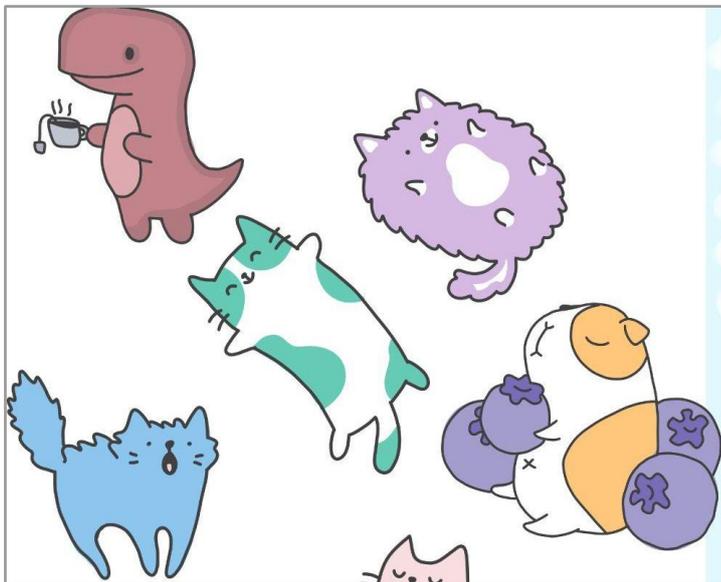


- Персонализация
- Рендеринг
- **Стилизация**
- Гейм-дизайн
- Хуманизация

## Приложение 2. Примерные задания для оценки качества освоения учебного материала

### Задание 1. Создание стикерпака

Создайте стикерпак из 2-4 стикеров, используя изученные на занятии инструменты Adobe Photoshop для создания слоя, рисования наброска, отрисовки чистового лайна и покраса работы. Пример работы:



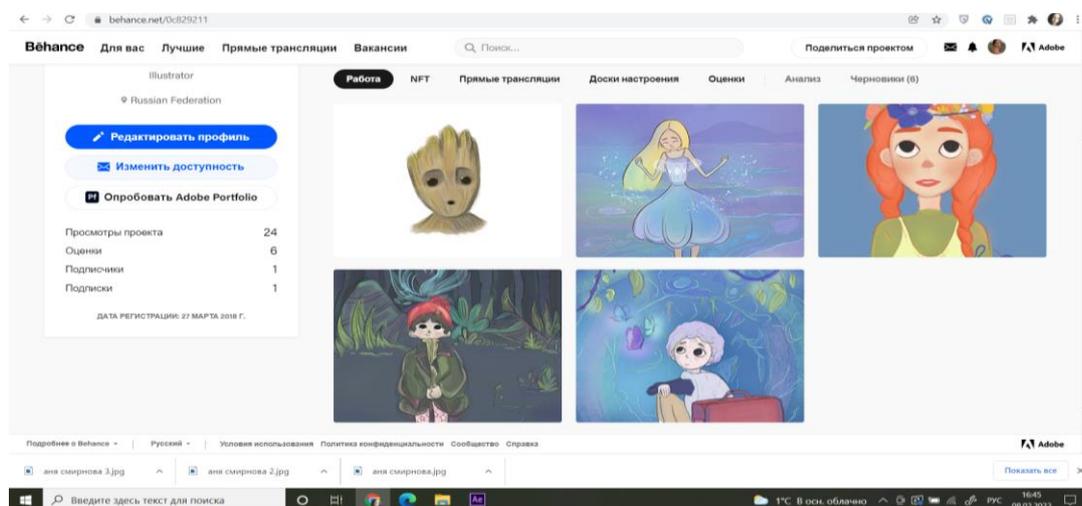
### Задание 2. Регистрация на творческих площадках для художника-иллюстратора

Создайте свой профиль на одной из творческих площадок для цифровых художников, изученных на занятии.

Опубликуйте не менее трех собственных работ с их описанием.

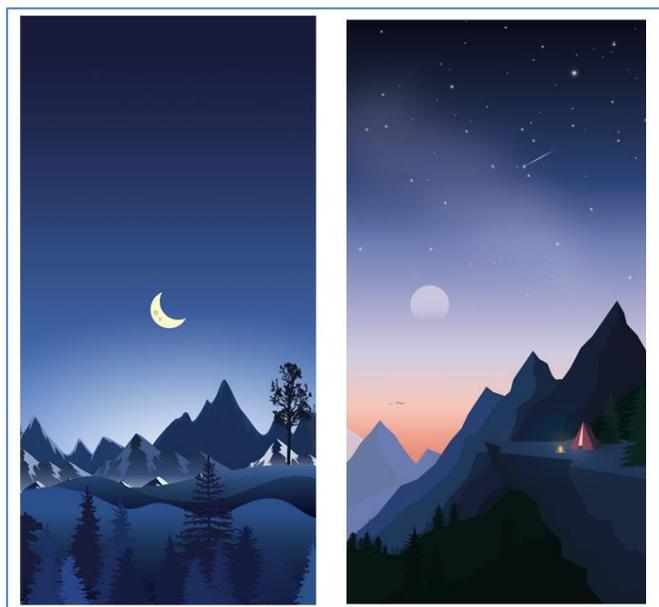
Создайте подборки референсов – изучите творческие работы других художников, подпишитесь на нескольких авторах, чья стилистика вам понравилась.

Пример профиля на сайте Behance:



### Задание 3. Работа с инструментом Градиент

Создайте пейзажную иллюстрацию с использованием инструмента Adobe Photoshop градиент, изученного на занятии. Пример работы, в которой использован данный инструмент:



### Задание 4. Подготовка рисунка для проекта

Подготовьте рисунок солнца или любой планеты для вашего проекта. Для создания рисунка используйте изученные на занятии инструменты Adobe Photoshop. Пример работы:



### Задание 5. Отрисовка эмоций персонажа

Отрисуйте несколько эмоций вашего персонажа – Оса, используя следующую технику работы:

- Создайте горизонтально ориентированный формат холста
- Отрисуйте персонажа в полный рост, в цвете, расположите его в левой части листа.
- Создайте эскизную зарисовку лица персонажа, скопируйте ее несколько раз

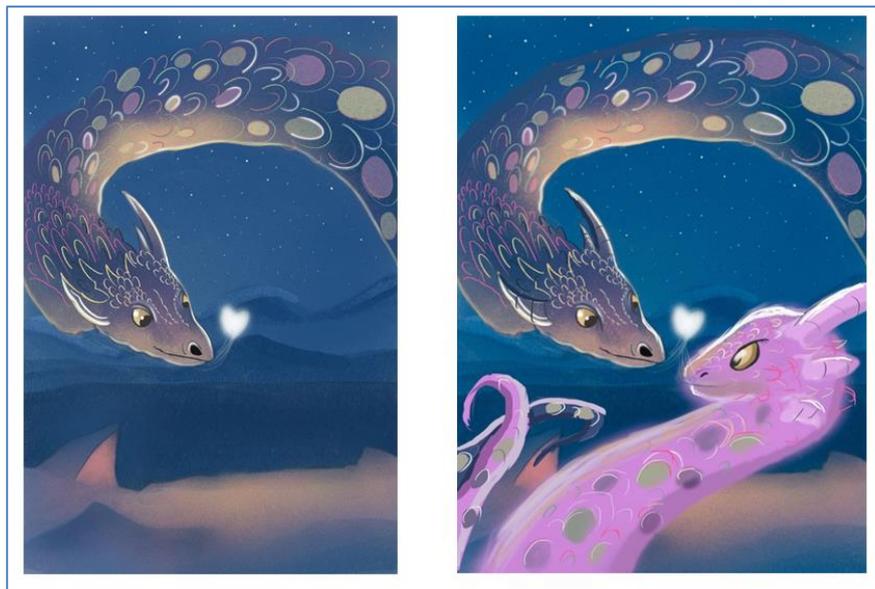
- Понижьте копии в прозрачности и прорисуйте поверх новые эмоции.

**Задание 6. Подготовка иллюстраций для оформления сайта в определенной стилистике**  
 Выступите в роли иллюстратора для компании, работающей с озеленением города. Создайте в Adobe Photoshop несколько элементов, которые могут быть использованы для иллюстрации сайта и логотипа компании в эко-стиле. Создайте серию работ, согласованных по цветовой гамме и стилистике. Примеры работ:



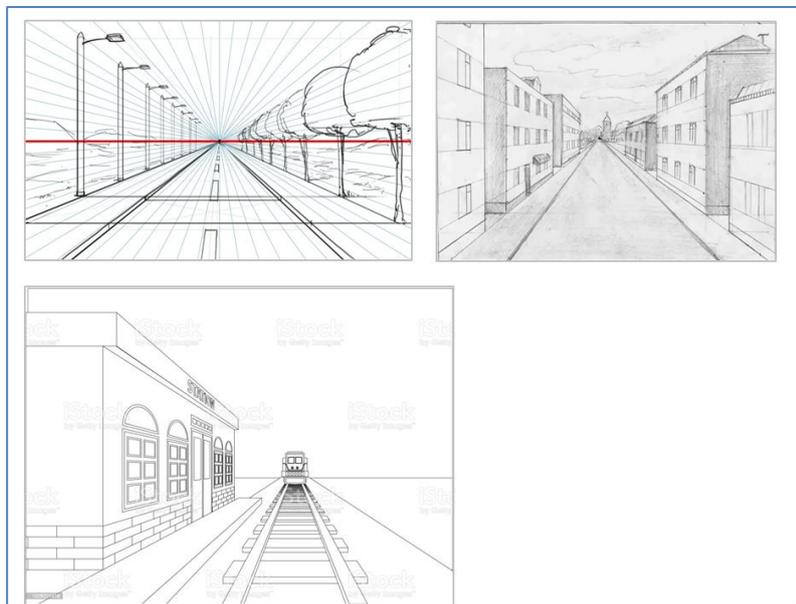
**Задание 7. Создание работы – арт-коллаборации**

Изучить сюжетную работу, полученную от преподавателя. Придумать персонажа, который гармонично вписывается в картину и в идеале даже как-либо взаимодействует с персонажем преподавателя. Отрисовать своего персонажа в Adobe Photoshop, встроив его в работу преподавателя. Пример реализации:



## Задание 8. Создание иллюстрации с использованием перспективы

Используя изученные на занятии виды перспективы и примы работы с перспективой на изображении, нарисовать на выбор: аллею деревьев с фонарями, улицу, вокзал и рельсы, или предложить свой вариант изображения. Примеры использования перспективы в изображении:



## Задание 9. Создание подборки референсов в выбранной стилистике

Перечислите особенности стиля aubeblue, изученные на занятии. Создайте подборку референсов для подготовки собственной иллюстрации в стиле aube blue.

## Задание 10. Создание фантазийной иллюстрации

Используя рандомайзер, на занятии вы выбрали пару из двух элементов: животное + некоторое растение (фрукт или предмет). Отрисуйте иллюстрацию на совмещении двух этих элементов. Примеры комбинаций и готовой иллюстрации (кит+ подсолнух):

**КОМБИНАЦИЯ ЖИВОТНЫХ И РАСТЕНИЙ, ФРУКТОВ И Т.Д.**

САКУРА	БАРАШЕК
КОЛОКОЛЬЧИК	АКСОЛОТЛЬ
ПОДСОЛНУХ	ЛЬВЁНОК
ПИОН	ТИГР
РОЗА	ДРАКОН
КРИСТАЛЛ	ОЛЕНЬ
КЛУБНИКА	МИШКА
ЛАВАНДА	ВЫДРА
ВИШНЯ	КИТ
ОДУВАНЧИК	ЛЮБАЯ РЫБКА
БАНАН	КОЗЛЁНОК
ТЮЛЬПАН	КОТ
ЛИЛИЯ	ЗЕБРА
ГРИБ	ДЕЛЬФИН
	ЛЮБАЯ ПТИЦА

