

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
«Сибирский государственный институт искусств имени
Дмитрия Хворостовского»

УТВЕРЖДАЮ:

Заведующий

кафедрой «Дизайн»

Ливак С.С.



«18» мая 2020 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ДИСЦИПЛИНЫ
ЦИФРОВАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ**

Уровень образовательной программы бакалавриат

Направления подготовки 54.03.01 Дизайн

Профиль Графический дизайн и анимация

Форма обучения очная

Факультет Художественный

Кафедра Дизайн

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПО СЕМЕСТРАМ

Трудоемкость		Самостоятельная работа	Контактные часы (семестры)			Форма итогового контроля
ЗЕ	Часы		5	6	7	
13	468	272	60	76	60	экзамен

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки образования по направлению подготовки 54,03,01 дизайн, утвержденного Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации N 1004 от 11 августа 2016г.

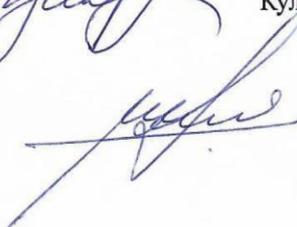
Рабочая программа разработана и утверждена на заседании кафедры
Протокол № 22 от 14.05.2018г.

Разработчики: профессор, кафедра «Дизайн»



Куликова М.П

Зав. кафедрой профессор, кафедра «Дизайн»



Ливак С.С

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель преподавания дисциплины

Цель дисциплины «Цифровая иллюстрация» – научить студентов иллюстрировать и анимировать тексты и смыслы, развить творческие способности, освоить базовые принципы профессиональных техник и технологий иллюстрации и анимации.

1.2 Задачи изучения дисциплины

- Обеспечить усвоение системы знаний и основных этапов создания иллюстраций и анимационных роликов
- Сформировать представления о целостности иллюстративного и анимационного пространства, единстве формы и содержания, стилового, ритмического и пластического решения визуального образа
- Выработать комплексный подход в решении изобразительных, организационных и творческих задач, анализе и сборе подготовительного материала
- Сформировать методики наблюдения и изучения окружающей жизни, как первоисточника прообразов рисованных персонажей, сюжетных ходов, оригинальных историй

1.3 Применение ЭО и ДОТ

При реализации применяется электронное обучение и дистанционные образовательные технологии.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Данная учебная дисциплина является логическим продолжением курса «Скетчинг», где были заложены методологические основы для развития и совершенствования студента в данной области профессионального образования.

Дисциплина «Цифровая иллюстрация» включена в вариативную часть учебного плана и изучается в 5, 6 и 7 семестрах в объеме 468 часов, где 196 часов отводится на аудиторную и 272 часа на самостоятельную работу.

Форма итогового контроля по дисциплине – экзаменационный просмотр в конце 6 семестра 3 курса обучения и в конце 7 семестра 4 года обучения перед дипломным проектированием. Входные знания и умения обучающегося соответствуют компетенциям, приобретенным в процессе обучения в художественном вузе и подтвержденным на вступительном экзамене.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенция	Индикаторы достижения компетенций
<p>ОПК-1. <i>Способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка</i></p>	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • основы академического рисунка, основы композиции, перспективы, пропорции, законы светотени и пластической анатомии; • принципы и основы организации пространства книги, понятие о формате издания и полосе набора, взаимосвязь текста и изображения, виды иллюстраций; • традиционные техники рисования <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • выполнять быстрые рисунки (скетчи), которые позволяют за небольшой промежуток времени визуализировать различные объекты и идеи; • организовать пространство книги, выбрать формат издания и определиться с полосой набора; • создать иллюстрацию, понимая взаимосвязь текста и изображения <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • академическим рисунком, основами композиции, перспективы, пропорциями, светотенью, тоном и цветом; • средствами выразительности для создания иллюстраций; • стилизацией и гротеском при создании иллюстраций
<p>ОПК-4. <i>Способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании</i></p>	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • современную шрифтовую культуру, как шрифт существует и взаимодействует с иллюстрацией; • основные принципы работы с векторными и растровыми изображениями; • профессиональные компьютерные программы для создания анимационных роликов <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • работать со шрифтом в условном, плоскостном пространстве листа книги; • пользоваться инструментарием и возможностями графических пакетов при работе с векторными и растровыми изображениями; • работать с профессиональными компьютерными программами для создания анимационных роликов

	<p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • современной шрифтовой культурой, компоновкой шрифта во взаимодействии с иллюстрацией; • инструментарием и возможностями графических пакетов при работе с векторными и растровыми изображениями; • современными компьютерными графическими программами для создания анимационных роликов
<p>ПК-1. <i>Способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями</i></p>	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • что такое стилизация и гротеск; • основы визуального решения – метафора, метонимия, метаморфоза, аллегория, ирония, гипербола и т.д.; • 12 принципов анимации по Диснею <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • придумать идею, написать сценарий, сделать раскадровку, разбить лист на панели, нарисовать комикс, используя правила и законы создания рисованных историй; • создать образ персонажа, учитывая личностные характеристики героя, сделать его выразительным и уникальным; • использовать основы визуального решения для постановки мизансцены, использовать 12 принципов анимации по Диснею при создании анимационного ролика <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • инструментарием для создания идеи, сценария, раскадровки при рисовании комикса, правилами и законами рисованных историй; • навыками создания персонажа, выраженные через личные качества героя, его гармоничное сочетание с окружающим миром; • навыками создания мизансцены, работы с пространством, 12 принципами анимации по Диснею при создании анимационного ролика

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Вид учебной работы	Семестр (кол-во часов)			Всего о часов
	5	6	7	
Аудиторные занятия (всего)	60	76	60	196
практических	60	76	60	196
Самостоятельная работа (всего)	48	104	120	272
Вид промежуточной аттестации	-	экзаменационный просмотр	экзаменационный просмотр	
Общая трудоемкость, час	108	180	180	468
ЗЕ	3	5	5	13

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1. Содержание разделов дисциплины

Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела	Компетенции
Модуль 1. Авторская рисованная анимация		
Раздел 1.1. Основы анимации	<p><i>Изучение 12 принципов анимации по Диснею.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <i>Сжатие и растяжение</i> – Обозначение жесткости и массы объекта методом искажения его очертаний во время движения. Важным аспектом этого принципа является то, что объем объекта не изменится, если меняется его форма. <i>Подготовка, или упреждение</i> – Подготовка к движению. Подпрыгивающий спортсмен должен сначала согнуть колени для прыжка. <i>Сценичность</i> – Преподнести идею предельно ясно. <i>Сквозное и движение внахлест</i> – Прекращение одного движения, подготовка и его связанный переход к следующему движению. <i>Последовательное рисование от начала к концу движения и рисование движений от ключевой позы к другой ключевой позе</i> – Два контрастных подхода для изображения движения. <i>Замедление начала и окончания движения</i> – Разделение промежуточных кадров для достижения точной пропорции времени и движения. <i>Дуги</i> – Визуализация криволинейных траекторий естественного движения. <i>Преувеличение, утрирование</i> – Выделение главного через постановку и движение. <i>Расчет времени движения</i> – Разделение отдельных движений для обозначения веса и размера объектов и индивидуальности персонажа. Каждая промежуточная фаза, добавленная между крайними 	ОПК-1, ОПК-4, ПК-1

	<p>положениями, придает действию новый смысл</p> <p>10. <i>Дополнительное действие, или выразительная деталь</i> – Движение персонажа, явившееся следствием его предыдущих движений.</p> <p>11. <i>«Крепкий» профессиональный рисунок</i> – Аниматор должен быть квалифицированным художником и понимать основы анатомии, веса, баланса, света и тени и т. д.</p> <p>12. <i>Привлекательность</i> – Персонаж, обладающий обаянием, притягательностью, приковывает и удерживает взгляд.</p>	
<p>Раздел 1.2. Рисованный фильм</p>	<p>13. Идея. Концепция. Сценарий. Создание творческой, захватывающей истории. Написание диалогов и действий. Создание мира, в котором будет происходить всё действие.</p> <p>14. Создание персонажей. Определиться с характером и типом персонажа. Создать карту эмоций: как будет вести себя ваш персонаж, когда ему хорошо; когда ему плохо; из-за чего вообще ему может быть хорошо или плохо; грустно или весело и т.д. Нарисовать персонаж, «довести» его с помощью цифровых технологий.</p> <p>15. Раскадровка (сюжетная панель). Визуальное видение будущего фильма. Зарисовки в нужной последовательности наиболее важных сцен. Звуковое сопровождение. Синхронизация времени (тайминг).</p> <p>16. Анимация. Мультипликат и черновая фазовка. Черновой монтаж. Прорисовка, чистовая фазовка, контуровка, заливка, планировка сцены.</p> <p>17. Монтаж. Композитинг. Добавление движения и спецэффектов. Озвучка. Сведение звука. Рендеринг.</p>	<p>ОПК-1, ОПК-4, ПК-1</p>
<p>Модуль 2. Авторская книга</p>		
<p>Раздел 2.1. Книга как художественный феномен</p>	<p>1. Сбор и изучение аналогов. Выбор темы. Влияние авангарда – эксперименты не только с визуальным, текстуальным, но и с конструктивным видом книги. Современные эксперименты с авторской книгой: различные материалы, уникальная техника и редкостная смекалка. Простор для творчества в авторской книге чрезвычайно велик – главное найти тему, нарисовать иллюстрации, напечатать и переплести. И всего-то...</p> <p>2. Разработка идеи и концепции. Придумать объект проектирования, то есть разработать идею. Разработать концепцию: продумать форму и размер издания; разработать его структуру и содержание; разработать средства выразительности; найти методы и способы разработки всех позиций концепции; выбрать метод или способ разработки авторской книги.</p> <p>3. Создание авторской книги. Реализация идеи – от</p>	<p>ОПК-1, ОПК-4, ПК-1</p>

	<p>замысла книги, через ее архитектонику, к иллюстрации и тексту. Взаимодействуя с различными материалами, изучение традиционных и редких изобразительных техник. Книга как художественный объект, заключающий в себе действие и драматургию.</p> <p>4. Сборка книги. Включает изучение ручных техник переплета, полиграфических процессов и верстки книжного макета в Adobe InDesign. Результат модуля – небольшой тираж собственной книги в типографии.</p>	
--	---	--

5.2. Разделы дисциплины и виды занятий

Раздел дисциплины	Практические занятия	СРС	Всего час.
Модуль 1. Авторская рисованная анимация	136	152	288
Раздел 1.1. Основы анимации	60	48	108
Раздел 1.2. Рисованный фильм	76	104	180
Модуль 2. Авторская книга	60	120	180
Раздел 2.3. Книга как художественный феномен	60	120	180
Всего	196	272	468

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1. Основная литература

1. Куркова Н. С. Анимационное кино и видео: азбука анимации : учебное пособие по направлению подготовки 51.03.02 «Народная художественная культура», профиль «Руководство студией кино-, фото-, видеотворчества», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / Н. С. Куркова. — Электрон. текст. изд. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2016. — Режим доступа : <https://e.lanbook.com/reader/book/99305/#1>. — ISBN 978-5-8154-0356-7.
2. Осадчук М. А. Творческая анимация. Видеопрезентация проекта : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по программам магистерской подготовки по направлениям «Дизайн» / М. А. Осадчук. — 1 файл в формате PDF. — Красноярск : Сибирский федеральный университет (СФУ), 2015. — Режим доступа : http://akademia.4net.ru/action.php?kt_path_info=ktcore.SecViewPlugin.actions.document&fDocumentId=3706. — ISBN 978-5-7638-3357-7.

3. Райт Д. Э. Анимация от А до Я : от сценария до зрителя / Д. Э. Райт. - М. : ГИТР, 2006.

6.2. Дополнительная литература

1. Сотворение фильма, или несколько интервью по служебным вопросам : о фильмах, о «Союзмультфильме» и о себе рассказывают, беседуют, спорят: драматурги, режиссеры, художники, композиторы, актеры, операторы / сост. Н.Я. Венжер. - М. : ВТПО Киноцентр, 1990.
2. Линия, цвет и тайна Г.А.В. Траугот / Л.С. Кудрявцева, Д.В. Фомин. - СПб.: Вита Нова, 2011
3. Громов Е. С. С.Алимов: Мультипликация, книжная и станковая графика. - М. : Сов.художник, 1990.
4. Animation Now! Анимация сегодня / ed. Julius Wiedemann. - Koln : TASCHEN, 2004. - 574s.+ 1 эл. опт.диск (DVD) : il.
5. Герчук Е. Архитектура книги. Издательство: «ИндексМаркет», 2011
6. Словарь-справочник современных анимационных терминов / науч. ред. Б.А. Машковцев. - М. : ЛЕНАНД, 2015. — ISBN 978-5-9710-1762-2.

6.3. Необходимые базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

1. Электронная библиотечная система федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Сибирский государственный институт искусств имени Дмитрия Хворостовского» (ЭБС СГИИ имени Д. Хворостовского). – URL: <http://192.168.2.230/opac/app/webroot/index.php> (в локальной сети вуза) или <http://80.91.195.105:8080/opac/app/webroot/index.php> (в сети интернет).
2. Электронная библиотечная система Издательства «Лань». - URL: <https://e.lanbook.com>
3. Электронная библиотечная система «Юрайт». - URL: <https://urait.ru/catalog/organization/1E5862E7-1D19-46F7-B26A-B7AF75F6ED3D>
4. Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU. - URL: http://elibrary.ru/org_titles.asp?orgsid=13688
5. Национальная электронная библиотека - проект Российской государственной библиотеки. - URL: <https://rusneb.ru/>
6. Информационно-правовая система "Консультант Плюс". - Доступ осуществляется со всех компьютеров локальной сети вуза.

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Для проведения аудиторных занятий и организации самостоятельной работы по дисциплине Институт располагает на праве собственности материально-техническим обеспечением образовательной деятельности: помещениями, соответствующими действующим противопожарным правилам и нормам, и оборудованием:

Для аудиторных занятий:

ноутбук, LCD-телевизор

Для организации самостоятельной работы:

7. Компьютерным классом с возможностью выхода в Интернет;

8. Библиотекой общей площадью 791 м², с фондом около 180000 единиц хранения печатных, электронных и аудиовизуальных документов, на 156 посадочных мест. В том числе:

– читальные залы на 109 мест (из них 18 оборудованы компьютерами с возможностью доступа к локальным сетевым ресурсам института и библиотеки, а также выходом в интернет. Имеется бесплатный Wi-Fi)

– зал каталогов – 7 мест;

– фонотека на 40 посадочных мест (из них: 7 оборудованы компьютерами с возможностью доступа к локальным сетевым ресурсам института и библиотеки, а также выходом в интернет. Имеется бесплатный Wi-Fi); 25 мест оборудованы аудио и видео аппаратурой). Фонд аудиовизуальных документов насчитывает более 5100 единиц хранения (CD, DVD диски, виниловые пластинки), более 13000 оцифрованных музыкальных произведений в mp3 формате для прослушивания в локальной сети института.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду вуза.

При использовании электронных изданий Институт обеспечивает каждого обучающегося рабочим местом в компьютерном классе с выходом в Интернет в соответствии с объемом изучаемых дисциплин. Каждому обучающемуся предоставляется доступ к сети интернет в объеме не менее 2 часов в неделю. В вузе есть в наличии необходимый комплект лицензионного программного обеспечения.

8. ТРЕБУЕМОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Организация обеспечена необходимым комплектом лицензионного

программного обеспечения:

Операционная система: (Microsoft Corporation) Windows 7.0, Windows 8.0.

Приложения, программы: Microsoft Office 13, Adobe Reader 11.0 Ru, WinRAR, АИБС Absotheque Unicode (со встроенными модулями «веб-модуль ОПАС» и «Книгообеспеченность»), программный комплекс «Либер. Электронная библиотека», модуль «Поиск одной строкой для электронного каталога AbsOPASUnicode», модуль «SecView к программному комплексу «Либер. Электронная библиотека».

Лист обновлений

14.05.2018г. рабочие программы дисциплин разработаны и утверждены на заседании кафедры «Дизайн графический» (**протокол № 22**) по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль подготовки «Графический дизайн и анимация», профиль подготовки «Дизайн коммуникативный».

30.05.19г. на заседании кафедры «Дизайн графический» (**протокол № 10**) утверждены обновления образовательной программы в части: календарного учебного графика в связи с утверждением Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата; рабочих программ дисциплин с учетом развития науки, техники, культуры, экономики, технологий и социальной сферы в разделах:

- список литературы;
- базы данных, информационно-справочные и поисковые системы;
- материально-техническое обеспечение дисциплины (в связи с -расширением материально-технической базы СГИИ им. Д.Хворостовского).

А также утверждены обновления рабочих программ дисциплин и программ практик, реализуемых кафедрой.

31.08.2020г. на заседании кафедры (**протокол № 1**) утверждены обновления образовательной программы в части:

рабочих программ дисциплин с учетом развития науки, техники, культуры, экономики, технологий и социальной сферы в разделах:

- список литературы;
- базы данных, информационно-справочные и поисковые системы;
- материально-техническое обеспечение дисциплины (в связи с -расширением материально-технической базы СГИИ имени Д. Хворостовского).

А также утверждены обновления рабочих программ дисциплин и программ практик, реализуемых кафедрой.