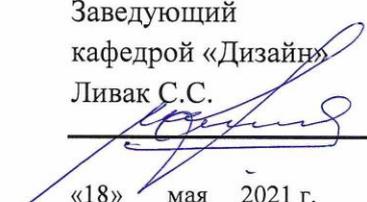


Министерство культуры российской федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
Сибирский государственный институт искусств имени Дмитрия
Хворостовского

УТВЕРЖДАЮ:

Заведующий
кафедрой «Дизайн»
Ливак С.С.


«18» мая 2021 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
ИЛЛЮСТРАЦИЯ**

Уровень образовательной программы бакалавриат

Направления подготовки 54.03.01 Дизайн

Профиль Графический дизайн и иллюстрация

Форма обучения очная

Факультет Художественный

Кафедра Дизайн

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПО СЕМЕСТРАМ

Трудоемкость		Контактные часы	Самостоя- тельная работа	Контактные часы (семестры)			Часы контроля	Форма итогового контроля
ЗЕ	Часы			5	6	7		
9	324	196	128	60	76	60	–	экзамен

Рабочая программа составлена в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки (специальность) 54.03.01 Дизайн, утвержденного Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации N 1015 от 13 августа 2020г.

Рабочая программа дисциплины разработана и утверждена на заседании кафедры.

Протокол №10 от 18.05.2021г.

Разработчики: профессор, кафедра «Дизайн»  Куликов Владимир Михайлович

Зав. кафедрой профессор, кафедра «Дизайн»  Ливак Степан Степанович

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель преподавания дисциплины

Цель дисциплины «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

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 «Иллюстрация» изучается в 5, 6 и 7 семестрах на 3 и 4 курсе обучения.

Форма итогового контроля по дисциплине – экзамен 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>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
<p>ПК-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; <ul style="list-style-type: none"> • инструментарием и возможностями графических пакетов при работе с векторными и растровыми изображениями; • современными компьютерными графическими программами для создания анимационных роликов
--	---

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Вид учебной работы	Семестр (кол-во часов)			Всего часов
	5	6	7	
Аудиторные занятия (всего)	60	76	60	196
лекционных	-	-	-	-
практических	60	76	60	196
индивидуальных	-	-	-	-
Самостоятельная работа (всего)	48	32	48	128
Часы контроля (подготовка к экзамену)	-	-	-	-
Вид промежуточной аттестации	-	экзамен	экзамен	экзамен
Общая трудоемкость, час	108	108	108	324
ЗЕ	3	3	3	9

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"> 1. <i>Сжатие и растяжение</i> – Обозначение жесткости и массы объекта методом искажения его очертаний во время движения. Важным аспектом этого принципа является то, что объём объекта не изменится, если меняется его форма. 2. <i>Подготовка, или упреждение</i> – Подготовка к движению. Подпрыгивающий спортсмен должен сначала согнуть колени для прыжка. 3. <i>Сценичность</i> – Преподнести идею предельно ясно. 4. <i>Сквозное и движение внахлест</i> – Прекращение одного движения, подготовка и его связанный переход к следующему движению. 5. <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. 6. <i>Замедление начала и окончания движения</i> – Разделение промежуточных кадров для достижения 	ПК-1, ПК-4

	<p>точной пропорции времени и движения.</p> <p>7. <i>Дуги</i> – Визуализация криволинейных траекторий естественного движения.</p> <p>8. <i>Преувеличение, утрирование</i> – Выделение главного через постановку и движение.</p> <p>9. <i>Расчет времени движения</i> – Разделение отдельных движений для обозначения веса и размера объектов и индивидуальности персонажа. Каждая промежуточная фаза, добавленная между крайними 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>ПК-1, ПК-4</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>ПК-1, ПК-4</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 замысла книги, через ее архитектуру, 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	80	216
Раздел 1.1. Основы анимации	60	48	108
Раздел 1.2. Рисованный фильм	76	32	108
Модуль 2. Авторская книга	60	48	108
Раздел 2.3. Книга как художественный феномен	60	48	108
Всего	196	128	324

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1. Основная литература

1. Юрий Норштейн. Снег на траве. В 2-х книгах. Из-во: Красный пароход, 2016
2. Юрий Норштейн. Сергей Григорьевич Козлов . Ежик в тумане. Из-во: Красный пароход, 2019
3. Мир мультфильма: идеи и образы мультипликации социалистических стран / С.В. Асенин. - М. : Искусство, 1986.

4. Анимация от А до Я: от сценария до зрителя / Джин Энн Райт. - М. : ГИТР, 2006.
5. Словарь-справочник современных анимационных терминов / науч. ред. Б.А. Машковцев. - М. : ЛЕНАНД, 2015.

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. Разговор об анимации: [круглый стол в редакции ДИ] // ДИ(Диалог искусств): журнал Московского музея современного искусства. - 2016. - №4.С.62-65.
6. Добкин С.Ф. Оформление книги. Редактору и автору. – М.: Книга, 1986
7. Адамов Е.Б., Бельчиков И.Ф. и др. Художественное конструирование и оформление книги. – М.: Книга, 1971
8. Валуенко В.В. Архитектура книги. – Киев, 1977
9. Герчук Е. Архитектура книги. Издательство: «ИндексМаркет», 2011
10. Лоренс Зиген. Цифровая иллюстрация. Мастер-класс по креативному имиджмейкингу. Издательство: Астрель, АСТ, 2005
11. Каталог «Современная иллюстрация». Издательство: Index Design & Publishing, 2007

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

Материально-технические условия для реализации образовательного процесса

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:

Подиумы для постановок, мольберты, столы, стулья, стеллажи

Для организации самостоятельной работы:

1. Компьютерным классом с возможностью выхода в Интернет;
2. Библиотека, укомплектованная фондом печатных, аудиовизуальных и электронных документов, с наличием:
 - читальных залов, в которых имеются автоматизированные рабочие места с доступом к электронным информационным образовательным ресурсам института и библиотеки, выходом в интернет;
 - фонотеки, оборудованной аудио и видео аппаратурой, автоматизированными рабочими местами с доступом к электронным информационным образовательным ресурсам института и библиотеки, выходом в интернет.

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.

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».