**МИНПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИИ**

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение**

**высшего образования**

**«Башкирский государственный педагогический университет**

**им. М. Акмуллы»**

**(ФГБОУ ВО «БГПУ им. М. Акмуллы»)**

**Институт непрерывного профессионального образования**

**«Вектор развития»**

|  |  |
| --- | --- |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_СОГЛАСОВАНО  Директор ИНПО «Вектор развития»  Г.И. Калимуллина  «\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20 \_\_\_г. | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ УТВЕРЖДАЮ  Первый проректор  по стратегическому развитию  А.Ф. Мустаев  «\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20 \_\_\_г. |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_СОГЛАСОВАНО  Декан (Зав. кафедрой) А.В. Кондров  «\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20 \_\_\_г. |  |

**Дополнительная общеобразовательная программа**

**(общеразвивающая программа для детей)**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Цифровая иллюстрация. Создание персонажей.\_\_\_\_\_\_\_\_**

(наименование программы)

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_36 ч\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

(количество часов)

Уфа 2023

**1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ:

1.1 Направленность программы: Дополнительная образовательная программа для школьников «Цифровая иллюстрация. Создание персонажей»

1.2.Цель реализации программы

Дополнительная общеобразовательная программа «Цифровая иллюстрация. Создание персонажей» направлена на формирование компетенций в области компьютерной графики и цифрового рисования, креативных способностей, повышение уровня художественного развития.

**1.3. Планируемые результаты обучения**

Слушатель, освоивший содержание программы, должен:

знать:

• Теорию цвета, основы построения композиции, интерфейс векторных, растровых программ;

уметь:

• рисовать, пользоваться карандашами и инструментами для графики, включать воображение и импровизацию; работать с векторным, растровым изображением в компьютерных графических программах;

владеть:

• программами Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, графическим планшетом.

**2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

Программа состоит из 1 модуля. В модуле выделены темы для изучения.

2.1 Учебный план

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | Наименование дисциплин | Общая трудоемкость, ч. | Ауд. | ДОТ | СРС, ч. | Форма  контроля |
|  | Введение в курс. Знакомство с теорией. Разбор примеров, анализ популярных персонажей. | 3 | 3 | - | - | Не предусмотрена |
|  | Продумывание характера персонажа и его внешности. | 6 | 6 | - | - | Просмотр работ |
|  | Знакомство с визуальными эффектами (фигура, цвет) | 6 | 6 | - | - | Просмотр работ |
|  | Зарисовка персонажа, детализация, выбор цветовых сочетаний. | 6 | 6 | - | - | Просмотр работ |
|  | Прорисовка персонажа в программах и создание итоговой презентации | 12 | 12 | - | - | Просмотр работ |
|  | **Итоговая аттестация** | 3 | 3 | - | - | Просмотр работ |
|  | **ИТОГО** | 36 | 36 | - | **-** |  |

2.2 **Примерный календарный учебный график**

|  |  |
| --- | --- |
| Период обучения | Наименование раздела |
| 1 | 2 |
| Первый день | Введение в курс. Просмотр примеров персонажей. |
| Второй день | Приведение своих примеров участниками курса. Анализ, разбор характеров и внешнего вида. Начало продумывания своих персонажей. |
| Третий день | Разработка характеров персонажей, психологические восприятие, их формы и внешность. Разработка 3 персонажей с использованием зрительных эффектов (форма, цвет) |  |
| Четвертый день | Разработка характеров персонажей, психологические восприятие, их формы и внешность. Разработка 3 персонажей с использованием зрительных эффектов (форма, цвет) |  |
| Пятый день | Разработка характеров персонажей, психологические восприятие, их формы и внешность. Разработка 4 темпераментов, отображение характера с точки зрения психологии. |
| Шестой день | Разработка характеров персонажей, психологические восприятие, их формы и внешность. Разработка 4 темпераментов, отображение характера с точки зрения психологии. |
| Седьмой день | Зарисовка персонажа на бумаге, детализация, выбор цветовых сочетаний. Продумывание образа. |
| Восьмой день | Перенос изображения с бумажных носителей в программы (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop). |
| Девятый день | Проработка деталей в программах (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop). |
| Десятый день | Проработка деталей в программах (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop). |
| Одиннадцатый день | Подготовка итоговой презентации своего персонажа. |
| Двенадцатый день | Итоговая аттестация: просмотр |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  1)Даты обучения будут определены в расписании | |

2.3. Рабочая программа разделов (модулей)

Модуль 1. Цифровая иллюстрация. Создание персонажей

В процессе освоения модуля формируются следующие

Знания: Теорию цвета, основы построения композиции, интерфейс векторных, растровых программ;

Умения: рисовать, пользоваться карандашами и инструментами для графики, включать воображение и импровизацию; работать с векторным, растровым изображением в компьютерных графических программах

Практическое занятие № 1

Тема: Введение в курс. Знакомство с теорией. Разбор примеров, анализ популярных персонажей (3 часа).

**Основные вопросы для обсуждения:**

-С чего нначать рисовать персонаж;

-Разностороннеее исследование и изучение тематики рисования персонажа;

-бриф на создание персонажа.

Практическое занятие № 2

Тема: Продумывание характера персонажа и его внешности. (3 часа).

Основные вопросы для обсуждения:

-Разбор примеров разработки брифа на создание персонажа;

- Анализ, разбор характеров и внешнего вида;

Практическое занятие № 3

Тема: Продумывание характера персонажа и его внешности. (3 часа).

Основные вопросы для обсуждения:

- Раскрытие истории персонажа через дизайн. Создание «биографии персонажа».

Практическое занятие № 4

Тема: Знакомство с визуальными эффектами (фигура, цвет) (3 часа).

Основные вопросы для обсуждения:

-- Разработка 3 персонажей с использованием зрительных эффектов (форма, цвет).

Практическое занятие № 5

Тема: Знакомство с визуальными эффектами (фигура, цвет) (3 часа).

Основные вопросы для обсуждения:

-Разработка характеров персонажей, психологические восприятие, их формы и внешность

- Разработка 4 темпераментов, отображение характера с точки зрения психологии.

-

Практическое занятие № 6

Тема: Зарисовка персонажа, детализация, выбор цветовых сочетаний. (3 часа).

Основные вопросы для обсуждения:

- Исследование идей. Выбор направления исследования;

-Работа над эскизами (набросок). Поиск художественного решения для раскрытия персонажа;

-Исследование целевой аудитории. Визуальные требования к персонажу.

Практическое занятие № 7

Тема: Зарисовка персонажа, детализация, выбор цветовых сочетаний. (3 часа).

Основные вопросы для обсуждения:

-Зарисовка персонажа на бумаге с ипользование различных художественных графических материалов, детализация, выбор цветовых сочетаний;

-Продумывание виузального образа.

Практическое занятие № 8

Тема: Прорисовка персонажа в программах и создание итоговой презентации (3 часа).

**Основные вопросы для обсуждения:**

**-** Перенос изображения с бумажных носителей в программы (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop);

**-**Изучение инструментов и возможностей программAdobe Illustrator, Adobe Photoshop).

Практическое занятие № 9

Тема: Прорисовка персонажа в программах и создание итоговой презентации (3 часа).

Основные вопросы для обсуждения:

-Проработка прически, деталей, пропорций в программах (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop);

-выбор графического решения прорисовки персонажа в программах (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop).

Практическое занятие № 10

Тема: Прорисовка персонажа в программах и создание итоговой презентации (3 часа).

Основные вопросы для обсуждения:

-Проработка дополнительных ракурсов персонажа в программах (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop).

Практическое занятие № 11

Тема: Прорисовка персонажа в программах и создание итоговой презентации (3 часа).

Основные вопросы для обсуждения:

-Подготовка итоговой PDF презентации своего персонажа

Практическое занятие № 12

Тема: Итоговая аттестация: просмотр (3 часа).

Основные вопросы для обсуждения:

-Подведение итогов курса. Защита проекта по разработке персонажа.

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

ОСНОВНАЯ:

Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа в анимационномфильме/ Г.Г. Смолянов. Москва : Издательство Всерос. гос. ин-т кинематографии им. С. А. Герасимова, 2005.

Сурина М.О. Цвет и символ в искусстве, дизайне и архитектуре: учебное пособие для вузов/ М.О. сурина. – Ростов н/Д: МарТ, 2006.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ:

Корытов, О. В.  Дизайн иллюстрированной книги : учебное пособие для вузов / О. В. Корытов. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 122 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-14433-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/519843> (дата обращения: 13.09.2023)

Кузьминский, К. С.  Русская реалистическая иллюстрация XVIII и XIX веков / К. С. Кузьминский. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 193 с. — (Антология мысли). — ISBN 978-5-534-12944-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/519267> (дата обращения: 13.09.2023).

Корытов, О. В.  Газетная иллюстрация : учебное пособие для вузов / О. В. Корытов, Е. А. Силина. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 84 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-14432-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/519831> (дата обращения: 13.09.2023).

3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

**3.1. Требования к уровню подготовки поступающего на обучение.** К освоению дополнительных общеобразовательных программ допускаются любые лица без предъявления требований к уровню образования.

3.2. Форма обучения. Дополнительная общеобразовательная программа реализуется в очной форме.

3.3. Трудоемкость программы и режим занятий. Нормативная трудоемкость обучения по данной программе –36 часов, включая аудиторную нагрузку и внеаудиторную.

 При любой форме обучения учебная нагрузка устанавливается не более 54 часа в неделю, включая все виды аудиторной и внеаудиторной (самостоятельной) учебной работы слушателя курсов.

3.4. Кадровое обеспечение

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Наименование дисциплины учебного плана | Преподаватель  (Ф.И.О.) | Какое учреждение проф. образования окончил, специальность и квалификация по диплому | Ученая степень, звание, должность |
| *1* | *2* | *3* | *4* | *5* |
| 1 | Цифровая иллюстрация. Создание персонажей. | Кондрова Е.А. Е. | Башкирский государственный педагогический институт (БГПИ)  Квалификация: учитель черчения, изобразительного искусства и руководитель кружка прикладного искусства по специальности «Черчение и изобразительное искусство» | Доцент кафедры дизайна БГПУ им. М. Акмуллы |
|  | Цифровая иллюстрация. Создание персонажей. | Коваленко Е. | Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение Стерлитамакский многопрофильный профессиональный колледж (ГАПОУ СМПК)  Квалификация: Специалист по рекламе | Студент бакалавр БГПУ им. М. Акмуллы ХГФ направления «Графический дизайнер» |

3.5. Материально-техническое обеспечение

*\*Приводятся сведения об условиях проведения лекций, лабораторных и практических занятий, а также об используемом оборудовании и информационных технологиях.*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Наименование специализированных аудиторий, кабинетов, лабораторий | Вид занятий | Оборудование, программное обеспечение |
| Компьютерный кабинет | практический | мультимедийная проекционная техника, компьютерами Pentium CoreDuo 3.2/i945P/4Gb/SVGA 512Mb GF7600GS/400Gb SATA-II/DVD±RW/FDD/WinXP c монитором Vievsonic VP23”(LCD), DVD-ROM - 10 шт.; принтер HP Laser Jet 6L; принтер EPSON Stylus color-800; сканер v (планшетный); графический планшет Wacom Intuos -10 шт.; |

4. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

В рамках проведения итоговой аттестации слушателей по завершении курса обучения проводится \_\_\_\_\_\_ (при наличии итоговой аттестации).

**СОСТАВИТЕЛИ ПРОГРАММЫ:**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(должность) (Ф.И.О, подпись)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(должность) (Ф.И.О, подпись)