

ОСНОВЫ ЦИФРОВОГО РИСУНКА (14-16 лет)

Автор курса: Мамаева Карина Ашотовна

№ п/п	Наименование раздела (темы)	Количество академических часов
1.	Введение в цифровой рисунок	6
1.1.	Знакомство с цифровым искусством	2
1.1.1.	История и эволюция цифрового рисунка.	1
1.1.2.	Основные направления и стили.	1
1.2.	Оборудование и инструменты	2
1.2.1.	Программы для цифрового рисунка.	1
1.2.2.	Основные функции и интерфейс программ.	1
1.3.	Основы работы с графическим планшетом	2
1.3.1.	Рисование линий разной толщины и интенсивности.	1
1.3.2.	Рисование геометрических фигур (круги, квадраты, треугольники). Штриховка и заливка.	1
2.	Основы рисунка и композиции	10
2.1.	Основы традиционного рисунка	4
2.1.1.	Линия, форма, объем.	1
2.1.2.	Построение простых геометрических фигур.	1
2.1.3.	Основы перспективы: линейная и воздушная.	2
2.2.	Композиция в цифровом рисунке	2
2.2.1.	Правила композиции: золотое сечение, правило третей.	1
2.2.2.	Баланс, контраст, акценты.	1
2.3.	Работа с цветом, с светом и тенью	4
2.3.1.	Основы цветоведения: цветовой круг, теплые и холодные оттенки. Создание гармоничных цветовых	2

	палитр.	
2.3.2.	Основы светотени. Создание объема с помощью света и тени.	2
Раздел 3.	Техники цифрового рисунка	4
3.1.	Работа со слоями	2
3.1.1.	Назначение и использование слоев.	1
3.1.2.	Режимы наложения и прозрачность.	1
3.2.	Кисти и текстуры	2
3.2.1.	Настройка кистей: форма, жесткость, прозрачность.	1
3.2.2.	Использование текстур для придания реалистичности.	1
4.	Создание персонажей и окружения	10
4.1.	Основы анатомии и пропорции	2
4.1.1.	Пропорции человеческого тела.	1
4.1.2.	Наброски людей в разных позах	1
4.2.	Дизайн персонажей	4
4.2.1.	Основы создания персонажа.	2
4.2.2.	Создание концепт-арта персонажа.	2
4.3.	Рисование окружения	4
4.3.1.	Основы пейзажа и архитектуры.	2
4.3.2.	Создание пейзажа и архитектуры.	2
5.	Разработка полноценной работы	14
5.1.	Разработка персонажа	6
5.1.1.	Создание концепта персонажа	2
5.1.2.	Разработка персонажа в разных поворотах (анфас, $\frac{3}{4}$, профиль)	2
5.1.3.	Разработка персонажа в тоне и цвете	2

5.2.	Разработка локации	6
5.2.1.	Создание концепта локации с персонажем	2
5.2.2.	Черновая разработка местности с персонажем в полный размер	2
5.2.3.	Чистовая разработка местности с персонажем в полный размер	2
5.3.	Создание общей композиции	2
5.3.1.	Доработка композиции. Детализация.	1
5.3.2.	Рендер работы.	1
6.	Завершение и презентация работы	4
6.1.	Экспорт и подготовка к печати	2
6.1.1.	Настройка файла перед сохранением. Форматы файлов: JPEG, PNG, PSD.	1
6.1.2.	Экспорт работы в разных форматах.	1
6.2.	Итоговое занятие.	2
6.2.1.	Защита проекта: презентация и обсуждение.	2
	Итого:	48