

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЛУГАНСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ
КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ ИМЕНИ МИХАИЛА МАТУСОВСКОГО»

Кафедра художественной анимации

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ЦИФРОВАЯ ЖИВОПИСЬ

Уровень высшего образования – бакалавриат
Направление подготовки – 50.03.02 Изящные искусства
Профиль – Художественная анимация
Форма обучения – очная
Год набора – 2024 года

Луганск 2024

Рабочая программа составлена на основании учебного плана с учетом требований ОПОП и ФГОС ВО направления подготовки 50.03.02 Изящные искусства, профиль «Художественная анимация», утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 08.06.2017 г. № 517.

Программу разработала В.И. Гашина, преподаватель кафедры художественной анимации

Рассмотрено на заседании кафедры художественной анимации Академия Матусовского

Протокол № 1 от 26.08.2024 г.

Зав. кафедрой

А.А.Сыч

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дисциплина «Цифровая живопись» входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений, и адресована студентам 2 курса (III семестр) направления подготовки 50.03.02 – «Изящные искусства» профиль «Художественная анимация» Академия Матусовского. Дисциплина реализуется кафедрой художественной анимации.

Содержание дисциплины «Цифровая живопись» охватывает такие темы как создание живописных работ средствами компьютерной графики, работа над рендером двумерных изображений, передача объема и текстур изображаемой фигуры, создание элементов и фонов для 2D анимации, работа с цветовыми ключами. Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лекции, практические занятия, самостоятельная работа студентов и консультации.

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме выполнения и защиты практических работ.

И итоговый контроль в форме зачета с оценкой.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 з. е., 72 часа. Программой дисциплины предусмотрены:

- в III семестре лекционные занятия (4 часа), практические занятия (26 часов), самостоятельная работа (15 часов), контроль (27 часов).

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель преподавания дисциплины: дать студентам понятие закономерностей строения форм природы, человека, объектов мультипликационных фильмов и овладеть навыками графического изображения в компьютерных технологиях. Закрепить и расширить знания в области компьютерной графики.

Задачи изучения дисциплины:

- приобрести умения грамотно изображать с натуры и по памяти человека и предметы окружающего мира с помощью графических редакторов;
 - выработать собственную технику цифровой живописи, стиль, авторский штрих;
 - применить полученные теоретические знания в области компьютерной графики на практике;
 - овладеть навыками создания профессионально-ориентированных рисунков средствами компьютерных технологий;
- развить целостное восприятие натуры с учётом общего тонового и цветового состояния;

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Курс входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений, и адресован студентам по направлению подготовки 50.03.02 «Изящные искусства» профиль «Художественная анимация».

Основывается на базе дисциплин: «Стоп-кадровая анимация», «Компьютерная графика», «Специальный рисунок», «Специальная живопись», «История анимации».

Является основой для изучения следующих дисциплин: «Трёхмерная графика и анимация».

Освоение дисциплины будет необходимо при прохождении практик: художественно-творческой, подготовка к государственной итоговой аттестации.

4. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение дисциплины направлено на формирование компетенций в соответствии с ФГОС ВО направления подготовки 50.03.02 Изящные искусства, профиль Художественная анимация: ПК-3

Профессиональные компетенции (ПК):

№ компетенции	Содержание компетенции	Результат обучения
ПК-3	Способен работать с современными компьютерными технологиями имитаций традиционных техник рисования с помощью цифровых инструментов, свободно владеть ими проявлять креативность мышления в области анимации	<p>Знать: основы рисунка, компьютерной графики, композиции, цвета и света; наиболее оптимальные средства компьютерной графики для различных художественных задач; технологию цифровой живописи и живописных материалов;</p> <p>Уметь: применять различные технологии, графические и живописные материалы с учетом их свойств; использовать основы цветоведения в создании световоздушной перспективы и колористического решения композиции; выполнять цифровые эскизы в соответствии с тематикой проекта; импортировать и экспортировать графические изображения, созданные с помощью различных компьютерных программ;</p> <p>Владеть: навыками работы с цветом на компьютере и планшете; знаниями о возможностях современных программ для цифровой живописи и рисунка;</p>

5. СТРУКТУРА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Названия смысловых модулей и тем	Количество часов				
	очная форма				
	всего	в том числе			
л		п	кон	с.р.	
1	2	3	4	5	6
Раздел I анимация и живопись (III семестр)					
Тема 1. Освещение в цифровой живописи	14	1	5	5	3
Тема 2. Цвет в цифровой живописи	14	1	5	5	3
Тема 3. Мульт персонаж в окружении	14	1	5	5	3
Тема 4. Детализация рисунка	14		5	6	3
Тема 5. Цветовые ключи в разработке мультфильма	16	1	6	6	3
Всего часов	72	4	26	27	15

6. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Темы для лекционных занятий

Тема 1. Освещение в цифровой живописи

Студенты знакомятся с целями и задачами курса, узнают о необходимом аппаратном и программном обеспечении, знакомятся с перечнем практических заданий на семестр. На занятии повторяется теория традиционного академического рисунка об освещении и способах его передачи в графическом редакторе, о разбиении объекта на простые формы для лучшего понимания как изобразить освещение. Студенты вспомнят о действии направленных, всенаправленных и рассеянных источников освещения и узнают, как с ними работать в цифровой живописи, узнают об окклюзии и как ее применить к 2d рисунку.

Литература: [[1](#), [2](#), [3](#), [19,13](#)]

Тема 2. Цвет в цифровой живописи

На занятии студенты вспомнят о цветовом круге, о цветовых гармониях и применят их в цифровой живописной работе. Вспомнят об отображении цвета на экранах, режимах наложения цвета в программе. Студенты узнают о способах быстрого наложения цвета на черно-белый рисунок через слои и карты градиентов, поработают с яркостью и насыщенностью, узнают о распространенных ошибках, которые делают цвет в рисунке невыразительным, мыльным и грязным.

Литература: [[4](#), [20](#), [9](#), [21](#)]

Тема 3. Мульт персонаж в окружении

Даная тема призвана показать, как гармонично вписать персонажа в окружение с различным освещением, как быстро менять цвет персонажа и цвет сцены отдельно друг от друга и вместе. Студенты узнают, как разделить освещение на переднем и дальнем плане для создания большей выразительности в рисунке.

Литература: [[22](#), [27](#), [17](#), [12](#)]

Тема 5. Цветовые ключи в разработке мультфильма

Данная тема призвана рассказать о работе с цветом непосредственно в мультипликационном проекте. Студенты будут создавать цветную раскадровку, улучшая взаимодействие сцен мультика с друг другом еще на этапе предпроизводства.

Литература: [[15](#), [14](#), [22](#), [26](#)]

6.2. Темы и задания для практических занятий

Тема 1. Освещение в цифровой живописи

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Установить рекомендованное программное обеспечение.
3. Создать серию набросков персонажа по заданным характеристикам (характеристики выдаются преподавателем).

Литература: [[1](#), [2](#), [3](#), [11](#), [14](#)]

Тема 2. Цвет в цифровой живописи

Выполнить:

1. Рисунки материалов (дерево, камень, кристалл).

2. Работу с цветом на лучших набросках персонажей из предыдущей темы (использовать лассо, градиент и режимы наложения слоев).
 3. Покраску черно-белого рисунка персонажа через карты градиента.
- Литература:[[4](#), [5](#), [6](#), [7](#), [15](#)]

Тема 3. Мульт персонаж в окружении

Выполнить:

1. Серию набросков с окружением для мультфильма.
 2. Работу с цветом работу с цветом в окружении.
 3. Вписать персонажа из предыдущих тем в окружение.
- Литература:[[8](#), [9](#), [10](#), [12](#)]

Тема 4. Детализация рисунка

Выполнить:

1. Детализацию цветного персонажа из предыдущих упражнений.
 2. Детализацию окружения из предыдущего упражнения.
- Литература:[[13](#), [7](#), [10](#), [16](#)]

Тема 5. Цветовые ключи в разработке мультфильма

Выполнить:

1. Определить настроение в раскадровке и подобрать палитру.
 2. Добавить цвет в раскадровку.
- Литература:[[7](#), [10](#), [17](#)]

7. СОДЕРЖАНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Самостоятельная работа студентов обеспечивает подготовку студента к текущим аудиторным занятиям. Результаты этой подготовки проявляются в активности студента на занятиях и в качестве выполненных практических работ.

СР включает следующие виды работ:

- работа с лекционным материалом, предусматривающая просмотр видеоуроков, ознакомление с учебной литературой;
- доработка практического аудиторного задания;
- изучение материала, вынесенного на самостоятельную проработку;
- подготовка к экзамену и защите курсовой работы.

7.1 Темы и задания для самостоятельных занятий

Тема 1. Освещение в цифровой живописи

Установить рекомендованное программное обеспечение. Завершить серию набросков персонажа.

Тема 2. Цвет в цифровой живописи

Завершить рисунки материалов (дерево, камень, кристалл), работу с цветом на лучших набросках персонажей из предыдущей темы, покраску черно-белого рисунка персонажа через карты градиента.

Тема 3. Мульт персонаж в окружении

Завершить серию набросков с окружением для мультфильма, работу с цветом.

Тема 4. Детализация рисунка

Завершить работу с деталями рисунка.

Тема 5. Цветовые ключи в разработке мультфильма

Завершить работу с цветом в раскадровке.

8. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ

8.1. Требования к зачету с оценкой

Для успешной сдачи зачета с оценкой по предмету «Цифровая живопись» студенты должны предоставить все выполненные задания в течение семестра и объяснить ход работы над одним из предоставленных рисунков. Для оценки прогресса навыка рисования по цифровой живописи, сравниваются работы студента, выполняемые в течение семестра. В студенческих работах отмечаются сильные стороны, положительная или отрицательная динамика от первой работы семестра к последней. Выявляются пути исправления недостатков в работе. Работы могут быть напечатаны на бумажном носителе или продемонстрированы на экране компьютера.

Список практических работ:

1. Живописные материалы, текстуры
2. Концепты персонажей
3. Раскадровки в цвете

8.2. Тестовые задания

Задания с выбором и обоснованием ответа	
1	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Изучение рисования цифровых текстур стоит начать с...</p> <p>а) тренировки на концептах персонажей б) рассматривания, изучения текстур в реальном мире в) настройки света в трехмерной сцене</p> <p>Ответ: б</p> <p>Обоснование: рассматривание настоящих материалов в качестве образцов для подражания считается старой традицией в изобразительном искусстве. Прежде всего необходимо открыть для себя внешний мир, рассматривая, изучая и описывая материалы и их текстуры.</p>
2	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Среди множества предметов мы видим такие, формы которых статичны, это...</p> <p>а) здания, камни б) скалы, тела живых существ в) облака, дым, поверхность воды</p> <p>Ответ: а</p> <p>Обоснование: Статичные формы предполагают отсутствие движения, спокойствие, устойчивость, прочность. Здания и камни обладают такими характеристиками</p>
3	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Какие инструменты используются в цифровой живописи?</p> <p>а) только планшеты с экраном б) графические планшеты в) инструменты для работы с таймингом</p>

	<p>Ответ: б</p> <p>Обоснование: для создания цифровых работ необходим графический планшет с экраном или без него, работа с последним может вызывать трудности поначалу, так как нужно смотреть на монитор, а не на поверхность со стилусом</p>
4	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Сочетание клавиш Ctrl+X ...</p> <p>а) импортирует рисунок б) сохраняет рисунок в) вырезает рисунок</p> <p>Ответ: в</p> <p>Обоснование: данное сочетание клавиш универсальное для многих программ цифрового рисования и позволяет вырезать рисунок, либо его часть, если предварительно воспользоваться лассо</p>
5	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа:</p> <p>3. Каким образом можно сохранить картину в цифровом пространстве?</p> <p>а) в виде файла JPEG, PNG б) распечатать на принтере в) в виде файла MP4</p> <p>Ответ: а</p> <p>Обоснование: форматы JPEG и PNG – два основных формата для изображений в цифровом пространстве</p>
6	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа:</p> <p>Каким образом можно управлять прозрачностью кисти при работе в программе для цифрового рисования?</p> <p>а) изменяя параметры наклона планшета б) изменяя настройки давления стилуса в) программируя эффекты для изменения прозрачности</p> <p>Ответ: б</p> <p>Обоснование: в драйверах для графических планшетов и программном обеспечении есть настройки чувствительности пера и его воздействия на цифровую кисть, которые влияют на прозрачность</p>
7	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа:</p> <p>Каким образом осуществляется управление цветом в программе для цифрового рисования?</p> <p>а) путем применения арт-дорожек б) использование палитры и пипетки в) автоматически, без возможности настройки</p>

Ответ: б

Обоснование: инструменты палитра и пипетка – универсальны для графических редакторов, палитра позволяет хранить цвета, создавать коллекции цветов, пипетка позволяет быстро выбрать цвет с холста или палитры

Задания на установление соответствия

8 Поставьте в соответствие программу и ее область применения:

Инструмент		Функция	
1	Krita	а	векторная графика
2	Adobe Animate	б	2D-анимация
3	Adobe Illustrator	в	цифровое рисование

Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:

1	2	3
в	б	а

9 Поставьте в соответствие анимационную технику и ее особенность:

Анимационная техника		Особенность	
1	Карта градиентов	а	возможность создания прозрачности в определенных областях рисунка
2	Маски	б	быстрая покраска черно-белых рисунков
3	Перо	в	рисование векторных линий и форм

Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:

1	2	3
б	а	в

10 Поставьте в соответствие работника и его обязанности:

Работник		Обязанность	
1	Цифровые кисти	а	инструмент для создания набросков, концептов, портретов и других рисунков, с их помощью имитируются карандаши, чернила, пастель, краски
2	Штамп	б	фильтр, который помогает сдвинуть пиксели в одну из сторон на холсте
3	Пластика	в	инструмент, который копирует пиксели из одной части изображения в другую

Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:

1	2	3
а	в	б

11	Поставьте в соответствие работника и его обязанности:								
	Работник	Обязанность							
	1	Колор скрипт	а	ключевые кадры анимации, которые изображают самые важные и яркие эмоциональные точки мультика в цвете					
	2	Пайплайн	б	явление, когда цвет воспринимается как более насыщенный и яркий в присутствии других цветов					
3	Контраст	в	последовательность этапов создания цифровой работы						
Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:									
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">3</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">а</td> <td style="text-align: center;">в</td> <td style="text-align: center;">б</td> </tr> </table>		1	2	3	а	в	б		
1	2	3							
а	в	б							
Задание на установление последовательности									
12	Установите последовательность пайплайна цифрового рисунка: а) Скетчинг б) Уточнение наброска в) Рендер г) Работа с объемом д) Карты градиентов								
Запишите соответствующую последовательность букв слева направо:									
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">а</td> <td style="text-align: center;">б</td> <td style="text-align: center;">г</td> <td style="text-align: center;">д</td> <td style="text-align: center;">в</td> </tr> </table>				а	б	г	д	в	
а	б	г	д	в					
13	Установите последовательность этапов работы над цветовым решением персонажа: а) Рисование деталей б) Финальная цветокоррекция в) Создание слоя для цвета г) Плоская заливка кожи, одежды волос								
Запишите соответствующую последовательность цифр слева направо:									
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">в</td> <td style="text-align: center;">г</td> <td style="text-align: center;">а</td> <td style="text-align: center;">б</td> </tr> </table>				в	г	а	б		
в	г	а	б						
Задания с выбором нескольких ответов и обоснованием ответа									
14	Прочитайте текст, выберите правильные варианты ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа: Как показать солнечную погоду в цифровом рисунке? а) изобразить тени без резких краев б) повысить контраст в) у падающих теней резкие края г) цвета необходимо приглушить								
Ответ: б в Обоснование: В полдень солнца много и оно светит строго сверху. Солнечный свет без облаков дает жесткие падающие тени, потому что фотоны летят параллельно от источника. Прямой солнечный свет повышает контрастность объектов и создает блики, цвета открытые, яркие.									

15	<p>Прочитайте текст, выберите правильные варианты ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа:</p> <p>Для правильного наблюдения, распознавания, описания и последующего воссоздания конкретной поверхности необходимо прежде всего знать, что подразумевается под понятием материала и текстуры.</p> <p>а) текстура – основной источник естественного света б) материал является постоянным и неизменным источником освещения в) материал – это основа вещества поверхности г) текстура — это направленное и рассеянное освещение д) текстура – это прилагательное к определению материала, ржавая сталь, пропитанная солью одежда е) материал – определяет структуру, например, древесины, или одно из ее уникальных свойств</p> <p>Ответ: в д Обоснование: материал – это основа вещества поверхности. Примерами материалов могут служить дерево, металл, стекло. Текстура – это своего рода прилагательное к определению материала, ржавая сталь, пропитанная солью одежда. Текстура имеет большее отношение к внешнему виду и ощущению материала, его изношенности, структуре.</p>
Задание с развернутым ответом	
16	<p>Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ:</p> <p>Как окружение влияет на внешний вид изображаемого предмета?</p> <p>Ответ: Необходимо учесть, где находится предмет – внутри или снаружи. Несмотря на всю простоту и очевидность данного свойства объекта, оно имеет весьма важное значение. Так, если объект находится снаружи, он подвержен воздействию всех стихий (солнца, ветра, дождя, снега, морской соли, загрязнений, собак, людей) в данном месте. Ведь в конечном итоге все стареет. Достаточно вынуть из упаковки совершенно новый товар и понаблюдать за тем, как через считанные часы его очень чистый вид изменится. Если цифровой художник придерживается принципов реализма, тогда его цель – превратить идеальную поверхность (материал в нетронutom виде) в такую поверхность, которая передавала бы настроение, текстуру и атмосферу. Пыль, помутнение, царапины, зазубрины и отметки, впадины, восковой налет, лак, пятна растворителя, влаги – это лишь некоторые примеры повседневного воздействия на предметы, которое изменяет их внешний вид.</p>
17	<p>Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ:</p> <p>Как только объект или его образ будет ясно представлен художником мысленно, первый приобретет свою особенность или свойство. Подключается воображение, вызывающее заранее сложившиеся мысли, связанные с объектом. Что можно сказать о таких объектах, как металлическая вывеска или деревянный ящик?</p> <p>Ответ: Необходимо определить материалы, из которых состоит объект. Рассмотрим старую металлическую вывеску. Как известно, некоторые металлы подвержены коррозии, поэтому в качестве текстуры в металле следует искать следы коррозии. Так, если краска на вывеске старая, то на некоторых участках она скорее всего отслоилась</p>

	<p>или потрескалась, а если краска новая, она может блестеть. Рассмотрим еще один пример: ящик, основным материалом которого является дерево. Если ящик старый, он скорее всего изношен в силу естественного размягчения дерева. Кроме того, на одних участках дерево может быть блестящим и покрытым лаком, а на других шляпки вбитых в него гвоздей могут поржаветь, оставляя пятна. На поверхности материала древесины можно обнаружить и другие текстуры, в том числе царапины, зазубрины и обожженные места.</p>
18	<p>Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ:</p> <p>Какие цвета приближают, а какие удаляют объекты в работе?</p> <p>Ответ: Художник должен знать о теплоте и холодности цветов, поскольку энергия каждого такого цвета определяет их место в композиции. Например, несмотря на то, что бело-голубая составляющая пламени намного горячее, чем его оранжево-красная составляющая, мы не связываем синий цвет с тёплыми предметами. В частности, холодные цвета как бы удаляются от нас, тогда как теплые – приближаются. Это весьма ценная информация, которую художнику необходимо знать для выбора средств привлечения внимания зрителя к определенным элементам сцены. Так, если один из таких элементов должен быть расположен на заднем плане, ему следует придать холодный цветовой тон или холодное освещение. А если другой элемент необходимо выдвинуть на передний план, ему следует придать больше теплоты. Холодными считаются зеленый, синий, фиолетовый цвета, а теплыми – красный, желтый и оранжевый.</p>
19	<p>Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ:</p> <p>Если в анимации совсем не будет диалогов, выразительной ее сделает цвет. Как это работает?</p> <p>Цвет — главный инструмент многих визуальных произведений. Не берем во внимание черно-белые анимации. Еще на этапе предпроизводства, а именно создания раскадровок, создаются цветовые ключи – небрежно раскрашенные кадры мультфильма. Задача цветовых ключей не допустить цветного хаотичного мерцания на экране, когда одна сцена будет сменять другую. Комбинации оттенков в анимации помогают рассказывать историю, вызывая у зрителя разные эмоции. Например, желтый часто ассоциируется с теплотой и счастьем, а синий — с тоской. Цветовой ключ охватывает весь кадр, фон и персонажей в нем, поэтому важно, чтоб окружение гармонировало с героем, отражало его настроение и стремления.</p>
20	<p>Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ:</p> <p>Цвета могут оказывать на зрителя психологическое воздействие. Как художнику использовать это в своей работе?</p> <p>Ответ: Зная чувственное воздействие каждого цвета и ассоциации, которые в связи с этим возникают, можно научиться лучше размещать цвета в своей работе для достижения требуемого результата. Так, если требуется создать текстуры для цирка и зафиксировать при этом всю его энергию, то для этого скорее всего целесообразно воздержаться от применения менее энергичных цветов (голубых и зеленых) и обратиться непосредственно к более энергичным красным и желтым цветам на своей палитре.</p>

9. МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

В процессе обучения для достижения планируемых результатов освоения дисциплины используются следующие методы образовательных технологий:

- методы ИТ – использование Internet-ресурсов для расширения информационного поля и получения профессиональной информации;
- междисциплинарное обучение – обучение с использованием знаний из различных областей (дисциплин), реализуемых в контексте конкретной задачи;
- проблемное обучение – стимулирование студентов к самостоятельному приобретению знаний для решения конкретной поставленной задачи;
- обучение на основе опыта – активизация познавательной деятельности студента посредством ассоциации их собственного опыта с предметом изучения.
- наглядные методы (видеоматериалы, явления, наглядные пособия);
- практические методы (практические занятия, творческие работы);

Изучение дисциплины «Цифровая живопись» осуществляется студентами в ходе прослушивания лекций, работе в команде на практических занятиях, а также посредством самостоятельной работы с графическими редакторами и рекомендованной литературой.

В рамках лекционного курса материал излагается в соответствии с рабочей программой. При этом преподаватель подробно останавливается на концептуальных темах курса, а также темах, вызывающих у студентов затруднение при изучении. В ходе проведения лекции студенты конспектируют материал, излагаемый преподавателем, записывая подробно базовые определения и понятия.

В ходе проведения практических занятий студенты работают над творческими заданиями в мастерской, выполняют комплекс упражнений, относящихся к одному большому проекту-мультфильму. Занятия приближены к студийным условиям, где каждое упражнение вносит вклад в проект. Помимо практической работы, проводятся коллективные обсуждения всей кафедрой текущих проектов с демонстрацией работ на большом экране.

Для изучения дисциплины предусмотрены следующие формы организации учебного процесса: лекции, практические занятия, самостоятельная работа студентов и консультации.

При проведении различных видов занятий используются интерактивные формы обучения:

Занятия	Используемые интерактивные образовательные технологии
Лекционные занятия	Интерактивные вебинары – традиционная лекция с дискуссией, разбором, демонстрацией слайдов или фильмов, мультфильмов.
Практические занятия	Мозговой штурм – совместное генерирование идей и поиск нестандартных творческих решений. Голосование, опросы – обсуждение, в ходе которого ученики активно включаются в поиск истины, открыто делятся мнениями и учатся аргументировать свою точку зрения. Кейс-метод (разбор конкретных ситуаций), дискуссии, коллективное решение творческих задач.

10. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ СТУДЕНТОВ

Оценка	Характеристика знания предмета и ответов
Зачет с оценкой	
отлично (5)	Обучающийся выполнил на высоком профессиональном уровне все практические задания семестра в срок, проявил творческий подход к выполнению заданий. Заметен рост навыка рисования от первой работы к последней в течение семестра.
хорошо (4)	Обучающийся выполнил на хорошем уровне все практические задания семестра и творческие работы, проявил активность и желание работать над ошибками. Заметен рост навыка рисования от первой работы к последней в течение семестра.
удовлетворительно (3)	Обучающийся выполнил большую часть практических работ семестра и самостоятельную работу, на удовлетворительном профессиональном уровне. Рост уровня рисунка от первой работы к последней незначителен или отсутствует.
неудовлетворительно (2)	Обучающийся не выполнил практические задания семестра, предоставил не полный состав практических работ и заданий (меньше половины заданий). Работы неудовлетворительного качества (не прорисованы текстуры, грязная палитра, ошибки в построении).
Тестовые задания	
отлично (5)	Для оценки «отлично» студент должен набрать необходимое количество баллов (85-100% от общего количества баллов в тестах). Закрытые задания оцениваются по 2 балла за ответ, комбинированные задания оцениваются по 2 балла за ответ (1 балл за неполный правильный ответ, где указана буква, но не приведены аргументы), открытые задания оцениваются в 3 балла (1 балл за недостаточно раскрытый верный ответ, ограниченный 1-2 предложениями). Неверный или отсутствующий ответ оценивается в 0 баллов.
хорошо (4)	Для оценки «хорошо» студент должен набрать необходимое количество баллов (84-55% от общего количества баллов в тестах).
удовлетворительно (3)	Для оценки «удовлетворительно» студент должен набрать необходимое количество баллов (54-30% от общего количества баллов в тестах).
неудовлетворительно (2)	Студент набрал меньше 0-29% от общего количества баллов в тестах.

11. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, УЧЕБНАЯ И РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. [Баммес Г. Альбом / Готфрид Баммес. — \[б. м.\] : \[б. и.\]. — 234 с.](#)
2. [Баммес Г. Изображение фигуры человека / Готфрид Баммес. — М. : Сварог и К, 1999. — 39 с.](#)
3. [Баммес Г. Образ человека : учеб. и практ. руковод. по пластической анатомии для художников. — М. : Дитон, 2010. — 513 с.](#)
4. [Баранчук И. Живопись от А до Я / И. Баранчук. — М. : Сибирский цирюльник, 2003. — \[41 с.\].](#)
5. [Беда Г. В. Живопись : учебник. — М. : Просвещение, 1986. — 191 с. : ил.](#)
6. [Вибер Ж. Живопись и ее стедства. — М. : Академия художеств СССР, 2004. — 156 с.](#)
7. [Демерс О. Цифровое текстурирование и живопись / Оуэн Демерс. — М. : Вильямс, 2002. — 332 с.](#)
8. [Зайцев А. С. Наука о цвете и живопись / А. С. Зайцев. — М. : Искусство, 1986. — 147 с.](#)
9. [Кальнинг А. К. Акварельная живопись : краткое руководство. — М. : Искусство, 1968. — 73 с.](#)
10. [Кирцер Ю. М. Рисунок и живопись : учеб.пособие / Ю. М. Кирцер. — 6-е изд., стер. — М. : Высшая школа, 2005. — 272 с.](#)
11. [Объемно-пространственная композиция : учеб. / под ред. А. В. Степанова. — 3-е изд., стереот. — М. : Архитектура-С, 2007. — 256 с.](#)
12. [Панксенов Г. И. Живопись. Форма, цвет, изображение : учеб. пособ. — М. : Академия, 2007. — 144 с.](#)
13. [Прокофьев Н. И. Живопись. Техника живописи и технология живописных материалов : учеб. пособие / Н. И. Прокофьев. — М. : Владос, 2010. — 158 с.](#)
14. [Рисунок и живопись : руководство для самодеятельных художников. Т. 1. — М. : Искусство, 1961. — 290 с.](#)
15. [Стародуб К. И. Рисунок и живопись: от реалистического изображения к условно-стилизованному : учеб. пособие / К.И. Стародуб, Н.А. Евдокимова. — Ростов н/Д : Феникс, 2009. — 190 с.](#)
16. [Унковский А. А. Живопись фигуры : Работа над этюдами головы и фигуры человека. Портрет : пособие / А. А. Унковский. — М. : Просвещение, 1968. — 66 с.](#)
17. [Унковский А. А. Живопись. Вопросы колорита : учеб. пособ. / А. А. Унковский. — М. : Просвещение, 1980. — 145 с.](#)

Дополнительная литература

1. [Беляева С. Е. Спецрисунок и художественная графика : учебник / С. Е. Беляева. — 4-е изд., стер. — М. : Академия, 2009. — 240 с.](#)
2. [Гаррисон Х. Рисунок и живопись. Полный курс. — М. : Эксмо, 2007. — 256 с.](#)
3. [Рисунок. Живопись. Композиция: хрестоматия / сост. Н. Н. Ростовцев. — М. : Просвещение, 1989. — 207 с.](#)
4. [Сафарлиева Д. А. Учебный рисунок в Академии художеств / авт.-сост. Д. А. Сафарлиева. — М. : Изобразительное искусство, 1990. — 138 с.](#)

12.МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Учебные занятия проводятся в аудиториях согласно расписанию занятий. Для проведения лекционных и практических занятий используются специализированное оборудование, учебный класс, который оснащён аудиовизуальной техникой для показа лекционного материала и презентаций студенческих работ.

На занятиях используются: видео лекции, видео презентации, телеграмм конференции, спидпейнты, облачные хранилища, работа с интернет источниками.

Программное обеспечение: графические редакторы, видео редакторы, аудио редакторы, текстовые редакторы, программы планировщики.

Для самостоятельной работы студенты используют литературу читального зала библиотеки Академии Матусовского, имеют доступ к ресурсам электронной библиотечной системы Академии, а также возможность использования компьютерной техники, оснащенной необходимым программным обеспечением, электронными учебными пособиями и законодательно-правовой и нормативной поисковой системой, имеющий выход в глобальную сеть Интернет.