

УТВЕРЖДАЮ

Индивидуальный предприниматель

_____ Осипова Т.И.

«__» _____ г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая

ПРОГРАММА

Образовательная программа

«2D графика»

Срок реализации: 1 учебный год (69 астрономических часов)

Возраст детей: 9 - 18 лет

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «2D графика» имеет художественную направленность, предназначена для обучающихся 9 - 18 лет (3 - 11 класс общеобразовательной школы), составлена с целью создания условий для развития и творческой самореализации личности ребенка, и удовлетворения образовательных потребностей и интересов обучающихся.

Программа разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Санитарными правилами СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» утвержденными постановлением главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года N 28.

Отличительные особенности программы: Программа «2D графика» представляет собой цикл занятий по основам искусства рисования на графическом планшете.

Занятия ориентированы на большой объем практических творческих работ с использованием компьютера. Освоение материала в основном происходит в процессе практической творческой деятельности и с применением метода проектов. Использование метода проектов позволяет обеспечить условия для развития у учащихся навыков самостоятельной постановки задач и выбора оптимального варианта их решения, самостоятельного достижения цели, анализа полученных результатов с точки зрения решения поставленной задачи.

Все образовательные модули предусматривают не только усвоение теоретических знаний, но и формирование деятельностно-практического опыта. Проверка учебных достижений после каждого модуля осуществляется через защиту индивидуальных или совместных проектных работ.

Цель программы: Способствовать формированию творческой личности, владеющей навыками рисования, обладающей творческим потенциалом, умеющей эффективно использовать базовые знания о композиции, анатомии и колористике, и реализовывать их в виде проектов через создание творческих работ в

графическом редакторе Krita.

Задачи:

- создать условия для формирования и развития у обучающихся интереса к изучению творческих навыков и знаний: развитию навыков рисования и дизайна, базовых знаний о композиции, анатомии и колористики;
- развивать креативное мышление учащихся;
- познакомить со спецификой профессии 2D художника, концепт-художника и гейм-дизайнера.

Нормативный срок обучения: 1 учебный год (69 астр.ч.).

Формы обучения: Занятия проводятся в дистанционном формате (с преподавателем) с применением исключительно дистанционных образовательных технологий.

Режим занятий: 2 урока по 25 минут в день два раза в неделю. Перерыв между уроками 10 минут. Занятия проводятся в группах до 8 учащихся, а также индивидуально.

Язык обучения: русский.

Ожидаемые результаты обучения по программе

Учащиеся овладевают следующими знаниями, умениями и способами деятельности:

- знают этапы создания творческих проектов;
- умеют спроектировать, нарисовать и упаковать творческие работы к размещению в сети или подготовить для иной формы представления креативные проекты;
- узнают структуру и принцип работы в графических редакторах;
- способны осуществлять рефлексивную деятельность, оценивать свои результаты, корректировать дальнейшую деятельность по разработке творческих проектов;
- владеют специальными знаниями и практическими навыками в области рисования в графическом редакторе Krita;
- знают принципы и структуру проектов;
- имеют положительный опыт коллективного сотрудничества при разработке творческих проектов;
- имеют опыт коллективной разработки и публичной защиты.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ модуля	Тема модуля	Количество часов
1	Дизайн персонажа. Часть 1	8
2	Дизайн персонажа. Часть 2	8
3	Пропсы. Часть 1	8
4	Комикс. Часть 1	6
5	Окружение	8
6	Пропсы. Часть 2	8
7	Комикс. Часть 2	8
8	Игровая графика	8
9	Портфолио	7
Итого		69

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1 модуль. Дизайн персонажа. Часть 1

Вводный модуль, знакомство с графическим редактором и горячими клавишами Krita и начало работы на графическом планшете. Обучение базовым знаниям о светотенях, работе со цветом, проектированию от набросков до проекта.

Проект: Дизайн персонажа в статичной позе, создание истории персонажа.

2 модуль. Дизайн персонажа. Часть 2

Продолжение темы – дизайн персонажа , более углубленное изучение дизайна персонажа: анатомии, стилизации, движения и передачи эмоций персонажей. Обучение функциям Krita.

Проект: Дизайн персонажа в динамичной позе, создание истории персонажа.

3 модуль. Пропсы. Часть 1

Стилизация предметов. Поиск своего стиля. Изучение двухточечной перспективы, и передачи различных текстур через цвета.

Проект: Дизайн пропсов (3-5 шт) персонажа.

4 модуль. Комиксы. Часть 1

Изучение раскадровки и элементов и видов комикса. Работа над комиксами через шаблоны Krita. Работа по этапам от раскадровки и чернового рисунка до готового стрипа.

Проект: нарисовать одностраничный комикс – стрип.

5 модуль. Окружение

Изучение понятий линия горизонта, воздушная перспектива и одноточечная перспектива. Работа с новыми функциями Krita. Обучающие уроки по реалистичной прорисовке травы и неба разными кистями Krita. Интерьер через функции Krita.

Проект: нарисовать пейзаж в разное время суток и года.

6 модуль. Пропсы. Часть 2

Продолжение темы – пропсов, изучение дизайнов крупных пропсов на примере дизайна фургончика, летающей тарелки, домика эльфа. Проект: нарисовать персонажа, а также его дом и транспорт.

7 модуль. Комиксы. Часть 2

Изучение основ сторителлинга, трех актов в сценарии, крупности планов в композиции. Обучение верстки обложки и создание своих рамок в комиксе.

Проект: создать свой комикс: придумать сюжет и героев, нарисовать обложку и 2–3 страницы фрагментов из комикса.

8 модуль. Игровая графика

Курсовой модуль. Изучение и углубление в специфику профессии гейм-дизайнера. Рисование тайлов.

Проект: создать концепт своей игры в виде арт-библии, на основе знаний полученных за эти месяцы.

9 модуль. Портфолио

Создание своего портфолио посредством изучения основ дизайна,

верстки и колористики.

Проект: создать личное портфолио с работами за весь курс.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Материально-техническое обеспечение учащихся для прохождения программы:

- 1) Персональный компьютер (стационарный компьютер или ноутбук)
- 2) Клавиатура и компьютерная мышь
- 3) Графический планшет
- 4) Микрофон и наушники
- 5) Установленные на персональный компьютер свободно распространяемые программы:
Krita
- 6) Необходимая скорость интернет-соединения – от 5 Мбит/с, ping не выше 50.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИНТЕРНЕТ ИСТОЧНИКИ

1. Основы академического рисунка.
<https://arch-risunok.ru/osnovy-akademicheskogo-risunka>
2. Как нарисовать пейзаж красиво: 7 секретов для начинающих!
(Перевод статьи Robie Benve “How To Paint Better Landscapes: 7 Tips”
https://izo-life.ru/peizaj_7/
3. Скотт Макклауд. Понимание комикса, 1993г.