

**МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ, СПОРТА И МОЛОДЕЖИ  
ЛУГАНСКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ**  
**ГОУК ЛНР «ЛУГАНСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ  
КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ ИМЕНИ М. МАТУСОВСКОГО»**

Кафедра художественной анимации

**УТВЕРЖДАЮ**

Проректор по учебной работе

 И.А.Федоричева

28.08. 2019 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ  
ЖИВОПИСЬ АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА**

Уровень основной образовательной программы – бакалавриат

Направление подготовки – 50.03.02 Изящные искусства (Художественная анимация)


Статус дисциплины – вариативная

Учебный план 2018 года

**Описание учебной дисциплины по формам обучения**

		Очная							Заочная								
Курс	Семестр	Всего час. / зач. единиц	Всего аудиторных час.	Лекции, часов	Практ.(семинарские) занятия, час.	Самост. работа, час..	Индивидуальные задания	Форма контроля	Курс	Семестр	Всего час. / зач. единиц	Всего аудиторных час.	Лекции, часов	Практ.(семинарские) занятия, час.	Самост. работа, час..	Контрольная работа	Форма контроля
3	6	83/ 2	72	-	72	11	-	Зачет (7)	3	6	72	4	-	4	68	+	Зачет (7)
4	7,8	133/ 4	116	-	116	17	-	Диф.зачет (8)	4	7,8	144	8	-	8	136	+	Диф.зачет (8)
<b>Всего</b>		<b>216/ 6</b>	<b>188</b>	<b>-</b>	<b>188</b>	<b>28</b>			<b>Всего</b>		<b>216/ 6</b>	<b>12</b>	<b>-</b>	<b>12</b>	<b>128</b>		

Рабочая программа составлена на основании учебного плана с учетом требований ООП и ГОС ВО, утвержденного Министерством образования и науки Луганской Народной Республики.

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

Рассмотрено на заседании кафедры художественной анимации (ГОУК ЛНР «ЛГАКИ имени М.Матусовского)

Протокол № 1 от 28.08 2019 г. Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ Н. Г. Феденко

Согласовано: Декан факультета изобразительного и декоративно-прикладного искусства \_\_\_\_\_ Н. Г. Феденко \_\_\_\_\_ 2019г.

## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дисциплина «Живопись анимационного фильма» является вариативной частью профессионального блока дисциплин ООП ГОС ВО (уровень бакалавриата) и адресована студентам 3 - 4 курсов (VI - VIII семестры) направления подготовки 50.03.02 Изящные искусства, специализации Художественная анимация ГОУК ЛНР «Луганская государственная академия культуры и искусств имени М.Матусовского». Дисциплина реализуется кафедрой художественной анимации.

Содержание дисциплины охватывает такие темы как создание живописных работ средствами компьютерной графики, работа над рендером двумерных изображений, передача объема и текстур изображаемой фигуры. Дисциплиной предусмотрено изучение комплекса программ для работы с растровой графикой.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: практические занятия, самостоятельная работа студентов и консультации.

Программой дисциплины предусмотрен текущий контроль успеваемости:

- устная (устный опрос);
- выполнение и защита практических работ

И итоговый контроль в форме зачета, дифференцированного зачета.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 6 з. е., 216 часа. Программой дисциплины предусмотрены практические занятия - 188 часов для очной формы обучения и 12 часов для заочной формы обучения, самостоятельная работа - 28 часов для очной формы обучения и 204 часа для заочной формы обучения. Лекционные занятия программой не предусмотрены.

## 2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

**Целью** дисциплины «Живопись анимационного фильма» является совершенствование умений и навыков в свободном владении различными видами художественных техник. Научится создавать художественные полотна по средствам компьютерной графики, и адаптировать их к анимации.

**Задачи** дисциплины:

- Развитие целостного восприятия природы с учётом общего тонового и цветового состояния;
- Способствовать выработке умения из многообразия выбирать самое главное;
- Выработать умение композиционно мыслить;
- Дать возможность самостоятельно развивать творческое мышление и реализовывать творческие идеи;
- Научиться использовать средства цифровой живописи для создания концептов и файлов анимационного проекта;

## 3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «Живопись анимационного фильма» относится к вариативной части профессионального блока дисциплин. Данному курсу должно сопутствовать изучение дисциплин: «Академическая живопись», «Специальная графика», «Рисунок в компьютерных технологиях», «Практическая анимация», которые логически, содержательно и методически связаны с дисциплиной.

В программе учтены межпредметные связи с другими учебными дисциплинами.

#### 4. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций в соответствии с ГОС ВО направления 50.03.02 Изящные искусства

##### Общекультурные компетенции (ОК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ОК-1	способностью использовать основы философских знаний для формирования мировоззренческой позиции

##### Общепрофессиональные компетенции (ОПК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ОПК - 9	способностью к ассистированию деятельности специалиста-искусствоведа при осуществлении изысканий в сфере интегративного искусствознания и исследований

##### Профессиональные компетенции (ПК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ПК-2	способностью к участию в проведении художественно-эстетических исследований на основе применения профессиональных знаний и умений в различных научных и научно-практических областях искусствознания по направленности (профилю) образования

В результате изучения учебной дисциплины студент должен **знать**:

- технологию работы различными материалами и техниками;
- законы воздушной перспективы;
- особенности восприятия пространства и цвета в природе и изображении;
- законы линейной перспективы при построении геометрических форм;
- наиболее оптимальные средства компьютерной графики для различных художественных задач;
- характер объектов и их пластическую выразительность;
- технологию живописи и живописных материалов;
- способы изображения природы в трехмерном пространстве;
- культуру устной и письменной речи, профессиональную терминологию;

В результате изучения учебной дисциплины студент должен владеть **умениями**:

- собирать фото и видеореференсы для текущих работ;
- планировать собственную деятельность
- осуществлять поиск оптимальных технологий для того или иного живописного задания;
- использовать основы цветоведения в создании световоздушной перспективы и колористического решения композиции
- использовать современные технологии информационной среды электронных баз данных, архивов, медиатек, информационно-телекоммуникационных сетей;
- выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами;
- выполнять живописные этюды и графические зарисовки ландшафта, растительных форм, живой и неживой природы, архитектуры, людей и животных;

## 5. СТРУКТУРА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Названия разделов и тем	Количество часов									
	очная форма					заочная форма				
	все го	в том числе				все го	в том числе			
		л	п	инд	с.р.		л	п	инд	с.р.
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
<b>Раздел I Рисование материалов и текстур с помощью средств цифровой живописи</b>										
Тема 1. Материал металл	13	-	12	-	1	12	-	1	-	11
Тема 2. Материал воск	14	-	12	-	2	12	-	1	-	11
Тема 3. Материал кристалл	14	-	12	-	2	12	-	1	-	11
Тема 4. Материал кожа	14	-	12	-	2	12	-	1	-	11
Тема 5. Материал дерево	14	-	12	-	2	12	-		-	12
Тема 6. Материал камень и земля	14	-	12		2	12	-			12
<b>Всего по I разделу</b>	<b>83</b>	<b>-</b>	<b>72</b>	<b>-</b>	<b>11</b>	<b>72</b>	<b>-</b>	<b>4</b>	<b>-</b>	<b>68</b>
<b>Раздел II Создание многофигурной цифровой живописи</b>										
Тема 7. Работа над идеей рисунка	12	-	10	-	2	13	-	1	-	12
Тема 8. Работа над композицией рисунка	19	-	17	-	2	20	-	1	-	19
Тема 9. Цвет и свет в цифровой живописи	27	-	24	-	3	27	-	1	-	26
Тема 10. Правки и финальный рендер	20	-	17	-	3	20	-	1	-	19
<b>Всего по II разделу</b>	<b>78</b>	<b>-</b>	<b>68</b>	<b>-</b>	<b>10</b>	<b>80</b>	<b>-</b>	<b>4</b>	<b>-</b>	<b>76</b>
<b>Всего по I и II разделам</b>	<b>161</b>	<b>-</b>	<b>140</b>	<b>-</b>	<b>21</b>	<b>152</b>	<b>-</b>	<b>8</b>	<b>-</b>	<b>144</b>
<b>Раздел III Работа над цветовым решением в дипломном проекте</b>										
Тема 11. Живописные зарисовки персонажа	18	-	16	-	2	22	-	2	-	20
Тема 12. Цифровые живописные наброски фона и элементов фона	19	-	16	-	3	21	-	1	-	20
Тема 13. Создание живописных фрагментов фона под анимацию	18	-	16	-	2	21	-	1	-	20
<b>Всего по III разделу</b>	<b>55</b>	<b>-</b>	<b>48</b>	<b>-</b>	<b>7</b>	<b>64</b>	<b>-</b>	<b>4</b>	<b>-</b>	<b>60</b>
<b>Всего часов по дисциплине</b>	<b>216</b>	<b>-</b>	<b>188</b>	<b>-</b>	<b>28</b>	<b>216</b>	<b>-</b>	<b>12</b>	<b>-</b>	<b>204</b>

## 6. 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:**

1. работа учебной литературой;
2. выполнение домашнего задания в виде практической работы, творческой работы;
3. доработка практического аудиторного задания
4. изучение материала, вынесенного на самостоятельную проработку;
5. подготовка к экзамену, зачету, дифференцированному зачету.

## 7.1. ТЕМЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

### РАЗДЕЛ 1. РИСОВАНИЕ МАТЕРИАЛОВ И ТЕКСТУР С ПОМОЩЬЮ СРЕДСТВ ЦИФРОВОЙ ЖИВОПИСИ (VI СЕМЕСТР)

#### **Тема №1. Материал металл**

1. Цабота с цветом в цифровом редакторе.
2. Цифровые текстурные кисти.
3. Рисование реалистичного материала.

*Термины:* файл, векторная графика, растровая графика, рисунок, цифровая кисть, материал, текстура, цвет, цифровая живопись, пиксель, набросок, скетч

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по теме.
2. Ознакомиться с видео уроком по рисованию материала.
3. Создать холст 1000x1000 px и сделать линейный набросок куба.
4. Написать материал металл.

*Литература:* [ [5](#), [6](#), [7](#) ]

#### **Тема №2. Материал воск**

1. Цабота с цветом в цифровом редакторе.
2. Цифровые текстурные кисти.
3. Рисование реалистичного материала.

*Термины:* файл, векторная графика, растровая графика, рисунок, цифровая кисть, материал, текстура, цвет, цифровая живопись, пиксель, набросок, скетч

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по теме.
2. Ознакомиться с видео уроком по рисованию материала.
3. Создать холст 1000x1000 px и сделать линейный набросок куба.
4. Написать материал воск.

*Литература:* [ [8](#), [10](#), [12](#) ]

#### **Тема №3. Материал кристалл**

1. Работа с цветом в цифровом редакторе.
2. Цифровые текстурные кисти.
3. Рисование реалистичного материала.

*Термины:* файл, векторная графика, растровая графика, рисунок, цифровая кисть, материал, текстура, цвет, цифровая живопись, пиксель, набросок, скетч

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по теме.
2. Ознакомиться с видео уроком по рисованию материала.
3. Создать холст 1000x1000 px и сделать линейный набросок куба.
4. Написать материал кристалл.

*Литература:* [ [13](#), [14](#), [17](#) ]

#### **Тема №4. Материал кожа**

1. Работа с цветом в цифровом редакторе.
2. Цифровые текстурные кисти.
3. Рисование реалистичного материала.

*Термины:* файл, векторная графика, растровая графика, рисунок, цифровая кисть, материал, текстура, цвет, цифровая живопись, пиксель, набросок, скетч

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по теме.
2. Ознакомиться с видео уроком по рисованию материала.
3. Создать холст 1000x1000 px и сделать линейный набросок куба.
4. Написать материал кожа.

*Литература:* [[5](#), [6](#), [7](#)]

#### **Тема №5. Материал дерево**

1. Работа с цветом в цифровом редакторе.
2. Цифровые текстурные кисти.
3. Рисование реалистичного материала.

*Термины:* файл, векторная графика, растровая графика, рисунок, цифровая кисть, материал, текстура, цвет, цифровая живопись, пиксель, набросок, скетч

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по теме.
2. Ознакомиться с видео уроком по рисованию материала.
3. Создать холст 1000x1000 px и сделать линейный набросок куба.
4. Написать материал воск.

*Литература:* [[8](#), [10](#), [12](#)]

#### **Тема №6. Материал камень и земля**

1. Работа с цветом в цифровом редакторе.
2. Цифровые текстурные кисти.
3. Рисование реалистичного материала.

*Термины:* файл, векторная графика, растровая графика, рисунок, цифровая кисть, материал, текстура, цвет, цифровая живопись, пиксель, набросок, скетч

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по теме.
2. Ознакомиться с видео уроком по рисованию материала.
3. Создать холст 1000x1000 px и сделать линейный набросок куба.
4. Написать материалы камень и земля.

*Литература:* [[13](#), [14](#), [17](#)]

## РАЗДЕЛ 2. СОЗДАНИЕ МНОГОФИГУРНОЙ ЦИФРОВОЙ ЖИВОПИСИ (VII СЕМЕСТР)

### **Тема №7. Работа над идеей рисунка**

1. Поиск и сбор референсов.
2. Отдельные наброски персонажей композиции.
3. Поиск цветового решения.

*Термины:* референс, файл, векторная графика, растровая графика, рисунок, цифровая кисть, материал, текстура, цвет, цифровая живопись, пиксель, набросок, скетч

*Выполнить:*

1. Сбор референсов для персонажей и окружения в сети интернет.
2. Предварительные эскизы живописной работы.
3. Зарисовки всех ключевых и второстепенных персонажей.
4. Зарисовки окружения в зависимости от сюжета работы.
5. Изучить рекомендуемую литературу.

*Литература:* [[1](#), [2](#), [3](#)]

### **Тема №8. Работа над композицией рисунка**

1. Варианты композиционных решений.
2. Равновесие в композиции.
3. Главный объект в композиции.

*Термины:* композиция, референс, файл, векторная графика, растровая графика, рисунок, цифровая кисть, материал, текстура, цвет, цифровая живопись, пиксель, набросок, скетч

*Выполнить:*

1. Изучить рекомендуемую литературу.
2. Минимум 2 зарисовки общей композиции.
3. Чистовой контур для следующего занятия.

*Литература:* [[11](#), [12](#), [15](#)]

### **Тема №9. Цвет и свет в цифровой живописи**

1. Окклюзия в цифровой живописи.
2. Цифровая живопись и работа с текстурами.
3. Параметры яркость/контрастность и цвет/насыщенность.
4. Нанесение цвета на черно-белый рисунок.

*Термины:* композиция, окклюзия, референс, файл, векторная графика, растровая графика, рисунок, цифровая кисть, материал, текстура, цвет, цифровая живопись, пиксель, набросок, скетч

*Выполнить:*

1. Написать персонажей и окружение.
2. Изменить параметры яркость/контрастность и цвет/насыщенность.

*Литература:* [[7](#), [11](#), [13](#)]

### **Тема №10. Правки и финальный рендер**

1. Рендер в двумерном рисунке.
2. Работа с мелкими деталями в цифровой живописи.
3. Фототекстуры и текстурные кисти.

*Термины:* композиция, окклюзия, референс, файл, векторная графика, растровая графика, рисунок, цифровая кисть, материал, текстура, цвет, цифровая живопись, пиксель, набросок, скетч

*Выполнить:*

1. Добавление деталей в работу.
2. Добавление текстур шума и пыли.

*Литература:* [4, 14, 15]

## **РАЗДЕЛ 3. РАБОТА НАД ЦВЕТОВЫМ РЕШЕНИЕМ В ДИПЛОМНОМ ПРОЕКТЕ (VIII СЕМЕСТР)**

### **Тема №11. Живописные зарисовки персонажа**

1. Планирование работы над дипломным проектом.
2. Поиск и сбор референсов.
3. Отдельные наброски персонажей композиции.

*Термины:* дипломный проект, файл, планирование, дедлайн, программное обеспечение, задача, мультфильм, композиция, окклюзия, референс, файл, векторная графика, растровая графика, рисунок, цифровая кисть, материал, текстура, цвет, цифровая живопись, пиксель, набросок, скетч

*Выполнить:*

1. Поиск референсов, в соответствии с выбранной темой и техникой дипломного проекта.
2. Создать наброски персонажей для дипломного проекта в цвете.

*Литература:* [9, 16, 2]

### **Тема №12. Цифровые живописные наброски фона и элементов фона**

1. Поиск и сбор референсов фоновых изображений.
2. Изучение аналогов в изображениях и мультфильмах.
3. Использование возможностей трехмерной графики в построении референсов.

*Термины:* дипломный проект, файл, планирование, дедлайн, программное обеспечение, задача, мультфильм, композиция, окклюзия, референс, файл, векторная графика, растровая графика, трехмерная графика, рисунок, цифровая кисть, материал, текстура, цвет, цифровая живопись

*Выполнить:*

1. Поиск фоновых референсов.
2. Выбор живописной цифровой техники для дипломного проекта.

*Литература:* [5, 6, 7]

### **Тема №13. Создание живописных фрагментов фона под анимацию**

1. Деление частей фона для анимации.
2. Подготовка частей фона к анимации панорам.
3. Живописные мелкие детали фона для анимации.



*Термины:* дипломный проект, файл, планирование, дедлайн, программное обеспечение, задача, мультфильм, композиция, окклюзия, референс, файл, векторная графика, растровая графика, трехмерная графика, рисунок, цифровая кисть, материал, текстура, цвет, цифровая живопись

*Выполнить:*

1. Рисование частей фона на разных слоях.
2. Экспорт частей фона в формате png.

*Литература:* [8, [10](#), [12](#)]

## **7.2. ЗАДАНИЯ ДЛЯ КОНТРОЛЬНЫХ РАБОТ**

Контрольная работа выполняется студентами **заочной формы обучения**. Необходимо выбрать один из вариантов в соответствии с порядковым номером в академическом журнале. Для выполнения творческого задания необходимо изучить литературу по теме и создать требуемое изображение в соответствующем графическом и анимационном редакторе. Творческое задание должно отличаться композиционной четкостью, логичностью, грамотностью.

### **(VI семестр)**

1. Нарисовать свечу с реалистичным материалом воска.
2. Нарисовать скалы с реалистичной текстурой камня.
3. Нарисовать землю с пожухлой травой и реалистичной текстурой.
4. Нарисовать металлический наплечник с реалистичной текстурой металла.
5. Нарисовать светящиеся кристаллы в пещере.
6. Нарисовать маленькую сумку с реалистичной текстурой кожи.
7. Нарисовать статуэтку человека с обобщенными пропорциями и реалистичной текстурой камня.
8. Нарисовать кольцо с реалистичной текстурой металла.
9. Нарисовать пробирку с текстурой стекла и жидкостью.

### **(VII семестр)**

1. Работа над дипломным проектом.

### **(VIII семестр)**

1. Работа над дипломным проектом.

## **7.3. ТРЕБОВАНИЯ К ДИФФЕРЕНЦИРОВАННОМУ ЗАЧЕТУ**

### **(VIII семестр)**

Для успешной сдачи дифференцированного зачета в VIII семестре студент должен посещать занятия и предоставить выполненные в течение семестра задания в полном объеме. Все задания указаны в пункте «темы практических занятий». И также студент должен объяснить последовательность работы над реалистичной текстурой материала (воск, камень, металл, кристалл, кожа).

## 8. МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

Изучение дисциплины «Живопись анимационного фильма» осуществляется студентами в ходе работы на практических занятиях, а также посредством самостоятельной работы.

В практике анимационного образования применяются различные методы и приемы обучения. Методы можно объединить в следующие 3 группы:

- словесные (объяснения, рассказ, беседа, команда, указание, рекомендация);
- наглядные (показ, использование наглядных пособий, видео, примеров работ студентов предыдущих лет, спидпейнты);
- практические (упражнения, работа традиционными материалами и с применением компьютерных технологий).

Все многообразие методов и приемов находится в тесной взаимосвязи. Применяя их в различных сочетаниях, преподаватель обеспечивает полноценный процесс обучения студентов мультипликаторов.

Практические занятия - наиболее важный метод обучения по дисциплине «Живопись анимационного фильма», позволяющий студентам освоить комплекс программ, необходимый как в командной, так и при одиночной работе над анимационным проектом.

## 9. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ СТУДЕНТОВ

Оценка		Характеристика знания предмета и ответов
отлично (5)	зачтено	Оценки "отлично" заслуживает студент, обнаруживший всестороннее, систематическое и глубокое знание учебно-программного материала, умение свободно выполнять задания, предусмотренные программой, усвоивший основную и знакомый с дополнительной литературой, рекомендованной программой. Оценка "отлично" выставляется студентам, усвоившим взаимосвязь основных понятий дисциплины в их значении для приобретаемой профессии, проявившим творческие способности в понимании, изложении и использовании учебно-программного материала.
хорошо (4)		Оценки "хорошо" заслуживает студент, обнаруживший полное знание учебно-программного материала, успешно выполняющий предусмотренные в программе задания, усвоивший основную литературу, рекомендованную в программе. Оценка "хорошо" выставляется студентам, показавшим систематический характер знаний по дисциплине и способным к их самостоятельному пополнению и обновлению в ходе дальнейшей учебной работы и профессиональной деятельности.
удовлетворительно (3)		Оценки "удовлетворительно" заслуживает студент, обнаруживший знания основного учебно-программного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по специальности, справляющийся с выполнением заданий, предусмотренных программой, знакомый с основной литературой, рекомендованной программой.
неудовлетворительно (2)	незачтено	Неисполнение студентом ни одного из вышеперечисленных требований. Оценка "неудовлетворительно" выставляется студенту, обнаружившему пробелы в знаниях основного учебно-программного материала, допустившему принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий. Оценка "неудовлетворительно" ставится студентам, которые не могут продолжить обучение или приступить к профессиональной деятельности по окончании вуза без дополнительных занятий по соответствующей дисциплине.

## 10. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, УЧЕБНАЯ И РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

### Основная 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. [Панксонов 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.](#)

## **11. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

Учебные занятия проводятся в аудиториях согласно расписанию занятий. При подготовке к занятиям по данной дисциплине используется аудиторный фонд (компьютеры, работы студентов предыдущих лет обучения).

При подготовке и проведении занятий используются дополнительные материалы. Предоставляется литература читального зала библиотеки и литература кафедры художественной анимации ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского». Студенты имеют доступ к ресурсам электронной библиотечной системы Академии.

Применяются такие информационные технологии: видео лекции, видео презентации, скайп конференции, спидпейнты, облачные хранилища, работа с интернет источниками. Программное обеспечение: графические редакторы, видео редакторы, аудио редакторы, текстовые редакторы, программы планировщики.

Программное обеспечение, применяемое в процессе обучения:

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование разделов</b>	<b>Рекомендуемые обучающие, справочно-информационные, контролирующие и прочие компьютерные программы</b>
1	Раздел I Рисование материалов и текстур с помощью средств цифровой живописи	Krita
2	Раздел II Создание многофигурной цифровой живописи	Krita
3	Раздел III Работа над цветовым решением в дипломном проект	Krita