

Министерство культуры Иркутской области



Государственное бюджетное учреждение культуры  
Иркутская областная государственная универсальная научная библиотека  
им. И. И. Молчанова-Сибирского

Принята на заседании  
методической службы ГБУК ИОГУНБ  
от «21» октября 2022 г.  
Протокол № 6

Утверждена приказом  
директора ГБУК ИОГУНБ  
от «21» октября 2022 г.  
№ 131-д

## ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

DigitalArt. Рисование на графическом планшете  
(наименование программы)

Категория слушателей: 10-18 лет

Трудоемкость программы: 46 академических часов

Срок освоения программы: ноябрь 2022 г. – декабрь 2022 г.

Форма обучения: очная

Режим занятий: 6 академических часов в неделю

Иркутск  
2022 г.

# 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

**1.1 Дополнительная образовательная программа** – дополнительная общеобразовательная программа «DigitalArt. Рисование на графическом планшете» направлена на формирование и развитие творческих способностей посредством овладения современными технологиями работы с графическим планшетом.

## **1.2 Нормативные документы, регламентирующие разработку дополнительной образовательной программы**

Нормативно-правовую базу разработки ДОП составляют:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Минобрнауки России от 29 августа 2013 г. № 1008;
- Локальные нормативные акты, регламентирующие образовательную деятельность по дополнительным образовательным программам.

## **1.3. Область применения программы**

Учащиеся приобретают необходимые навыки, как для простой обработки изображения, так и создания собственного рисунка. Кроме того, они познают изнутри труд художника – графика, что им помогает определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее.

## **1.4. Цель и планируемые результаты освоения программы**

Цель: Удовлетворение потребности обучающихся в художественно-эстетическом, интеллектуальном развитии путем организации занятий по программе «DigitalArt. Рисование на графическом планшете».

### **Задачи:**

- дать базовые знания о персональном компьютере, сформировать навыки свободного ориентирования в графической среде операционной системы
- изучить возможности графического редактора SAI 2;
- изучить основы построения компьютерных рисунков с помощью графического планшета;
- расширить знания учащихся в области изобразительного искусства;
- освоение практических приемов и навыков изобразительного мастерства (рисунка, живописи и композиции);
- развитие творческих способностей, фантазии и воображения, образного мышления.

Программа направлена на формирование (совершенствование) следующих компетенций:

- знание основ современных методов цифрового рисунка;
- знания по цветоведению и колористке, используя возможности работы с цветом средствами графических редакторов;
- умение искать и обрабатывать ошибки в коде;
- освоение навыков и приемов работы с графическим планшетом

- обучить возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ

Практическая значимость курса заключается в том, что он способствует более успешному овладению знаниями и умениями по направлению «Графический рисунок» через развитие самостоятельности обучающихся и оптимизацию средств и методов обучения.

#### **Требования к результатам освоения Программы**

В результате освоения Программы слушатель должен **знать о**:

- основных инструментах растровой программы;
- иметь базовые знания о персональном компьютере и навыки свободного ориентирования в графической среде операционной системы;
- подбирать необходимые инструменты и строить алгоритм действий для воплощения поставленных творческих задач;
- использовать базовый набор инструментов и возможности растровой программы для создания собственных изображений, на основе знаний законов и средств композиции, цветоведению и колористке;

В результате освоения Программы слушатель должен **уметь**:

- свободно владеть инструментами векторной программы для создания сложных рисунков;
- закрепить знания по цветоведению и колористке, уметь использовать приемы стилизации, условности изображения;
- создавать векторные объекты на основе законов и средств композиции;

#### **1.5. Документ о квалификации**

По окончании обучения при условии успешного освоения Программы выдается сертификат о прохождении обучения.

Лицам, не прошедшим итоговую аттестацию, а также лицам, освоившим часть Программы и отчисленным из ГБУК ИОГУНБ, выдается справка об обучении или периоде обучения по установленному образцу.

## 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### 2.1. Учебный план

№	Наименование и содержание учебного модуля	Обязательные учебные занятия, ч			Самостоятельная подготовка	Формы промежуточной аттестации
		всего часов	в том числе			
			лекции	практические занятия		
<b>1.</b>	<b>Модуль 1. Введение в курс «Основы цифрового рисунка»</b>	<b>22</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>14</b>	Практическая работа
1.1.	Введение в курс основы цифрового рисунка	1	1			
1.2.	Изучение интерфейса программы SAI 2	3	1		2	
1.3.	Основы колористики и цветоведения	3		1	2	
1.4.	Зарисовка скетча	3		1	2	
1.5.	Знакомство с объёмом и светотенью	3		1	2	
1.6.	Подробное изучение темы объема	3		1	2	
1.7.	Проработка иллюстрации в цвете, прорисовка деталей	3		1	2	
1.8.	Прорисовка идеи с действующим лицом и окружением	3		1	2	
<b>2.</b>	<b>Модуль 2. Углубленное изучение структуры графического рисунка</b>	<b>24</b>		<b>10</b>	<b>14</b>	Практическая работа
2.1.	Основы анатомии	1		1		
2.2.	Прорисовка головы	3		1	2	
2.3.	Прорисовка эмоций	3		1	2	
2.4.	Прорисовка конечностей тела	3		1	2	
2.5.	Вводное изучение пластики фигуры человека	3		1	2	
2.6.	Разработка собственного персонажа	3		1	2	
2.7.	Прорисовка собственного персонажа в динамичной позе	3		1	2	
2.8.	Прорисовка собственного персонажа в динамичной позе	3		1	2	
	Итоговая аттестация. Защита проекта	2		2		
<b>Итого</b>		<b>46</b>	<b>2</b>	<b>16</b>	<b>28</b>	

## 2.2. Календарный учебный график

№	Наименование и содержание учебного модуля	День для 1 группы	Обязательные учебные занятия, ч		Самостоятельная работа
			лекции	практические занятия	
<b>1.</b>	<b>Модуль 1. Введение в курс «Основы цифрового рисунка»</b>		<b>2</b>	<b>6</b>	<b>14</b>
1.1.	Введение в курс основы цифрового рисунка	01.11	1		
1.2.	Изучение интерфейса программы SAI 2	01.11, 03.11	1		2
1.3.	Основы колористики и цветоведения	03.11, 08.11		1	2
1.4.	Зарисовка скетча	08.11, 10.11		1	2
1.5.	Знакомство с объёмом и светотенью	10.11, 15.11		1	2
1.6.	Подробное изучение темы объёма	15.11, 17.11		1	2
1.7.	Проработка иллюстрации в цвете, прорисовка деталей	17.11, 22.11		1	2
1.8.	Прорисовка идеи с действующим лицом и окружением	22.11, 24.11		1	2
<b>2.</b>	<b>Модуль 2. Углубленное изучение структуры графического рисунка</b>			<b>10</b>	<b>14</b>
2.1.	Основы анатомии	24.11		1	
2.2.	Прорисовка головы	24.11, 28.11		1	2
2.3.	Прорисовка эмоций	28.11, 01.12		1	2
2.4.	Прорисовка конечностей тела	01.12, 06.12		1	2
2.5.	Вводное изучение пластики фигуры человека	06.12, 08.12		1	2
2.6.	Разработка собственного персонажа	08.12, 13.12		1	2
2.7.	Прорисовка собственного персонажа в статичной позе	13.12, 15.12		1	2
2.8.	Прорисовка собственного персонажа в динамичной позе	15.12, 20.12		1	2
	Итоговая аттестация. Защита проекта	22.12		2	
<b>Итого</b>		<b>46</b>	<b>2</b>	<b>16</b>	<b>28</b>

№	Наименование и содержание учебного модуля	День для 2 группы	Обязательные учебные занятия, ч		Самостоятельная работа
			лекции	практические занятия	
<b>1.</b>	<b>Модуль 1. Введение в курс «Основы цифрового рисунка»</b>		<b>2</b>	<b>6</b>	<b>14</b>
1.1.	Введение в курс основы цифрового рисунка	01.11	1		
1.2.	Изучение интерфейса программы SAI 2	01.11, 03.11	1		2
1.3.	Основы колористики и цветоведения	03.11, 08.11		1	2
1.4.	Зарисовка скетча	08.11, 10.11		1	2
1.5.	Знакомство с объёмом и светотенью	10.11, 15.11		1	2
1.6.	Подробное изучение темы объема	15.11, 17.11		1	2
1.7.	Проработка иллюстрации в цвете, прорисовка деталей	17.11, 22.11		1	2
1.8.	Прорисовка идеи с действующим лицом и окружением	22.11, 24.11		1	2
<b>2.</b>	<b>Модуль 2. Углубленное изучение структуры графического рисунка</b>			<b>10</b>	<b>14</b>
2.1.	Основы анатомии	24.11		1	
2.2.	Прорисовка головы	24.11, 28.11		1	2
2.3.	Прорисовка эмоций	28.11, 01.12		1	2
2.4.	Прорисовка конечностей тела	01.12, 06.12		1	2
2.5.	Вводное изучение пластики фигуры человека	06.12, 08.12		1	2
2.6.	Разработка собственного персонажа	08.12, 13.12		1	2
2.7.	Прорисовка собственного персонажа в статичной позе	13.12, 15.12		1	2
2.8.	Прорисовка собственного персонажа в динамичной позе	15.12, 20.12		1	2
	Итоговая аттестация. Защита проекта	22.12		2	
<b>Итого</b>		<b>46</b>	<b>2</b>	<b>16</b>	<b>28</b>

№	Наименование и содержание учебного модуля	День для 3 группы	Обязательные учебные занятия, ч		Самостоятельная работа
			лекции	практические занятия	
<b>1.</b>	<b>Модуль 1. Введение в курс «Основы цифрового рисунка»</b>		<b>2</b>	<b>6</b>	<b>14</b>
1.1.	Введение в курс основы цифрового рисунка	01.11	1		
1.2.	Изучение интерфейса программы SAI 2	01.11, 03.11	1		2
1.3.	Основы колористики и цветоведения	03.11, 08.11		1	2
1.4.	Зарисовка скетча	08.11, 10.11		1	2
1.5.	Знакомство с объёмом и светотенью	10.11, 15.11		1	2
1.6.	Подробное изучение темы объема	15.11, 17.11		1	2
1.7.	Проработка иллюстрации в цвете, прорисовка деталей	17.11, 22.11		1	2
1.8.	Прорисовка идеи с действующим лицом и окружением	22.11, 24.11		1	2
<b>2.</b>	<b>Модуль 2. Углубленное изучение структуры графического рисунка</b>			<b>10</b>	<b>14</b>
2.1.	Основы анатомии	24.11		1	
2.2.	Анатомия портрета	24.11, 28.11		1	2
2.3.	Прорисовка эмоций	28.11, 01.12		1	2
2.4.	Прорисовка конечностей тела	01.12, 06.12		1	2
2.5.	Вводное изучение пластики фигуры человека	06.12, 08.12		1	2
2.6.	Разработка собственного персонажа	08.12, 13.12		1	2
2.7.	Прорисовка собственного персонажа в статичной позе	13.12, 15.12		1	2
2.8.	Прорисовка собственного персонажа в динамичной позе	15.12, 20.12		1	2
	Итоговая аттестация. Защита проекта	22.12		4	
<b>Итого</b>			<b>2</b>	<b>16</b>	<b>28</b>

## 2.3. Содержание учебных модулей

### Рабочая программа модуля 1. Введение в курс «Основы цифрового рисунка»

#### 1. Объем учебного модуля и виды учебной работы

Виды занятий	Кол-во учебных часов
Лекции	2
Практические занятия, в т. ч. контрольная работа	6
Самостоятельная работа	14
<b>Всего</b>	<b>22</b>

#### 2. Пояснительная записка

**Цель изучения:** изучение основ цифрового рисунка

После освоения учебного модуля у слушателей будут сформированы **знания:**

- что из себя представляет цифровой рисунок
- инструменты создания цифрового рисунка
- основы визуального восприятия
- принципы взаимодействия форм в иллюстрации
- средства организации графического пространства
- принципы цветовой композиции

**Умения:**

- работать в программе SAI 2
- создание собственных графических рисунков
- создание композиционных решений
- создание плоских и объемных объектов
- создание собственных палитр цветов

#### 3. Тематический план и содержание учебного модуля 1

##### Тема 1.1. Введение в курс основы цифрового рисунка

*Лекция (1 час).* Изучение основ цифрового рисунка, знакомство с программой.

##### Тема 1.2. Изучение интерфейса программы SAI 2

*Лекция (1 час).* Изучение инструментов SAI 2: интерфейс приложения, создание холста и его настройки, сохранение и импорт, форматы изображений.

Основы работы с графическим планшетом. Практика постановки рук

##### Тема 1.3. Основы колористики и цветоведения

*Лекция (10 минут).* Изучаем основы теории цвета, а также виды и типы палитр, температуру и насыщенности цвета, понятия «нюанс», «контраст» и «тон».

*Практическое занятие (50 минут).* Зарисовки с применением цвета, с разными видами цветовых сочетаний.

##### Тема 1.4. Зарисовка скетча

*Практическое занятие (1 час).* Изучаем технику быстрого рисования, создаем первые наброски.



### Тема 1.5. Знакомство с объёмом и светотенью

*Практическое занятие (1 час).* Распределение света и тени в рисунке. Изучение понятий свет с бликом, полутона, тень, рефлекс.

### Тема 1.6. Подробное изучение темы объема

*Практическое занятие (1 час).* Основы свето-теневой моделировки. Рисуем фигуру объемной, подбираем цвета, расставляем блики и рефлексы.

### Тема 1.7. Проработка иллюстрации в цвете, прорисовка деталей

*Практическое занятие (1 час).* Работа с мелкими элементами, цветом и деталями.

### Тема 1.8. Прорисовка идеи с действующим лицом и окружением

*Практическое занятие (1 час).* Работаем с собственным проектом: создаем фоновое окружение центральному элементу с учетом полученных знаний об объеме, светотени и колористике.

## Рабочая программа модуля 2. Углубленное изучение структуры графического рисунка

### 1. Объем учебного модуля и виды учебной работы

Виды занятий	Кол-во учебных часов
Лекции	-
Практические занятия, в т. ч. контрольная работа	10
Самостоятельная работа	14
<b>Всего</b>	<b>24</b>

### 2. Пояснительная записка

**Цель изучения:** сформировать представление о том, как разрабатывать персонажей, работать в техниках коллажа, рисовать образы и создавать характеры в иллюстрации.

После освоения учебного модуля у слушателей будут сформированы **знания:**

- инструменты для создания мелких графических элементов
- техники исполнения графического рисунка
- способы визуализации

**Умения:**

- создание персонажей: от идеи до воплощения
- умение показать разные эмоции персонажа
- навык работы с формой и цветом при разработке персонажа

### 3. Тематический план и содержание учебного модуля 2

#### Тема 2.1. Основы анатомии

*Практическое занятие (1 час).* Учимся разрабатывать персонажей, работать в техниках коллажа.

#### Тема 2.2. Анатомия портрета

*Практическое занятие (1 час).* Рисуем портрет с нуля: пропорции и порядок построения, рисуем глаза и губы, нос.

### **Тема 2.3. Прорисовка эмоций**

*Практическое занятие (1 час).* Учимся передавать эмоции человека через выражение лица. Подробно рассмотрим мимические движения бровей, губ и глаз.

### **Тема 2.4. Прорисовка конечностей тела**

*Практическое занятие (1 час).* Прорисовка конечностей тела: голова, руки, ноги, кисти. Скetchи конечностей, работа с формой.

### **Тема 2.5. Вводное изучение пластики фигуры человека**

*Практическое занятие (1 час).* Рисуем линии направления действий, работаем с формой действий.

### **Тема 2.6. Разработка собственного персонажа**

*Практическое занятие (1 час).* Основы разработки персонажа: язык линий, детализация, колористика, Отрисовка и стилизация персонажа

### **Тема 2.7. Прорисовка собственного персонажа в статичной позе**

*Практическое занятие (1 час).* Основы дизайна персонажа в статичной позе,

### **Тема 2.8. Прорисовка собственного персонажа в динамичной позе**

*Практическое занятие (1 час).* Рисование поз и жестов, изучение динамичных фигур поз.

## **3. ОСНОВНАЯ ЛИТЕРАТУРА**

1. Аймальдинова, А. С. Графические планшеты / А. С. Аймальдинова, С. В. Виноградов, Е. Б. Щелкунов // Вестник научного общества студентов, аспирантов и молодых ученых. – 2018.– № 1. – С. 5–10.
2. Буткевич, Н. В. Цифровая живопись как один из видов современного компьютерного творчества / Н. В. Буткевич, А. О. Токарева // Визуальные образы современной культуры: цвет в культуре и религии : сборник научных статей по материалам IX Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. – Омск, 2021. – С. 157–162.
3. Велькова, А. С. Диджитал Арт или традиционное рисование / А. С. Велькова, Ю. А. Медведева // Искусствоведение и дизайн в современном мире: традиции и перспективы : сборник материалов Всероссийской XIV научно- практической конференции молодых учёных. – Тамбов, 2021. – С. 160–165.
4. Колгина, М. В. Игровые технологии в социокультурной практике библиотек // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2017. – № 7. – С. 25–28.
5. Павленкович, О. Б. Основные факторы обучения бакалавров дизайна цифровому иллюстрированию // О. Б. Павленкович, С. В. Тамулевич, В. И. Карикаш // Современное педагогическое образование. – 2021. – № 3. – С. 95–98.
6. Погодаева, Т. А. Рисование в цифровой среде / Т. А. Погодаева, Т.А. Самсонова // Перспективы развития цифровой экономики в России и за рубежом : сборник статей Международной научно-практической конференции. – Тольятти, 2021. – С. 261–264.

7. Стефановская, Н. А. Потенциал использования цифровых технологий в гражданско-патриотическом воспитании молодого поколения в условиях библиотеки // Педагогика и психология как ресурс развития современного общества : сб. материалов Междунар. науч.-практ. конф. (Чебоксары, 25 дек. 2021 г.). – Чебоксары, 2021. – С. 50-52. – Электрон. копия доступна на сайте Науч. электрон. б-ки eLIBRARY.RU. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=48076244> (дата обращения: 26.09.2022). – Доступ после регистрации.

Автор анализирует возможности использования цифровых технологий в деятельности библиотек по гражданско-патриотическому воспитанию. Выделены инновационные формы мероприятий: виртуальные выставки и видеобзоры, книжный челлендж, онлайн-презентации. Отмечены преимущества внедрения цифровых технологий в работу библиотек по патриотическому воспитанию молодых поколений. Описан опыт библиотеки Тамбовского государственного университета им. Г.Р. Державина по патриотическому воспитанию обучающихся.

8. Тютюнова, Ю. М. Обучение искусству графики на современном этапе: синтез уникальных, печатных и цифровых технологий // Обзор педагогических исследований. – 2021. – Т. 3, № 2. – С. 150–155.

9. Шевченко, Д. А. Эффективность digital-маркетинга на виртуальных рынках: обзор существующих подходов и методик // Практический маркетинг. – 2019. – № 11. – С. 10–15; Аннотация [Электронный ресурс]. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=41345731> (16.10.2020).

10. Щирикова, Л. Д. Технология проведения интерактивного мероприятия для молодежи / Л.Д. Щирикова, О.С. Вахрушева // Культура и время перемен: электрон. науч. журн. – 2020. – № 2. – С. [1-8]. – URL: [http://timekguki.esrae.ru/pdf/2020/2\(29\)/548.pdf](http://timekguki.esrae.ru/pdf/2020/2(29)/548.pdf) (дата обращения: 26.09.2022).

## 4. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

### 1. Материально-техническое обеспечение

№	Наименование учебного модуля в соответствии с учебным планом	Наименование специализированных аудиторий, кабинетов, лабораторий и пр. с перечнем основного оборудования	Форма владения, пользования (собственность, оперативное управление, аренда и т. п.)
1	Программирование Python	<b>Кабинет № 617</b> персональный компьютер – 11 шт., мультимедийный проектор – 1 шт., стол компьютерный – 4 шт., стол письменный однотумбовый (преподавательский) – 1 шт., стул подъемно-поворотный – 1 шт., стол читательский	Оперативное управление по договору Собственность

		одноместный – 10 шт., стул рабочий – 11 шт., графический планшет Wacom – 11 шт.	
2	Тестирование программ и командные методы работы	<b>Кабинет № 617</b> персональный компьютер – 13 шт., мультимедийный проектор – 1 шт., стол компьютерный – 4 шт., стол письменный однотумбовый (преподавательский) – 1 шт., стул подъемно-поворотный – 1 шт., стол читательский одноместный – 13 шт., стул рабочий – 13 шт., графический планшет Wacom – 13 шт.	Оперативное управление по договору Собственность

## 2. Обеспеченность учебными материалами, техническими и электронными средствами обучения и контроля знаний

№ п/п	Наименование	Вид	Форма доступа	Количество
1.	Интернет-ресурсы. Статьи	Электронный	Кабинеты	617
2.	Мультимедийные презентации лекций	Электронный	Кабинеты	617
3.	Методические материалы	Электронный	Кабинеты	617

## 3. Кадровое обеспечение

В реализации Программы задействованы ведущие методисты сектора «Учебный центр» ГБУК ИОГУНБ.