

Министерство культуры Российской Федерации

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ  
КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ»



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Е. В. САЗОНОВА  
ректор

Сертификат: 00eec2e5b252a0885bc682f9fa99feef8b  
Основание: УТВЕРЖДАЮ  
Дата утверждения: 19 июня 2024 г.

Рабочая программа дисциплины

«ОСНОВЫ ЖИВОПИСИ И РИСУНКА»

Наименование ОПОП: Режиссер мультимедиа  
Специальность: 55.05.01 Режиссура кино и телевидения  
Форма обучения: очная  
Факультет: экранных искусств  
Кафедра: режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма  
Общая трудоемкость дисциплины составляет 252 академ. час. / 7 зач.ед.  
в том числе: контактная работа: 111 час.  
самостоятельная работа: 141 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
доклад	1,2,3
курсовая работа	3
посещение занятий, активная работа на занятии	1,2,3
творческое задание	1,2
участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	3
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	1,2
зачет с оценкой	3
курсовая работа	3

Рабочая программа дисциплины «Основы живописи и рисунка» составлена:

— в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования — Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - специалитет по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения (приказ Минобрнауки России от 01.08.2017 г. № 733)

— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «Режиссер мультимедиа» по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения

**Составитель(и):**

А.Б. Белоусов, доцент кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

М.Ю. Гринь, доцент кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

**Рецензент(ы):**

Сидоров А.Н.

, доцент, проф.

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Рабочая программа дисциплины одобрена Советом факультета экранных искусств

**СОГЛАСОВАНО**

Руководитель ОПОП

О.В. Ефимова

Начальник УМУ

С.Л. Филипенкова

**УКАЗАННАЯ ЛИТЕРАТУРА ИМЕЕТСЯ В НАЛИЧИИ В БИБЛИОТЕКЕ ИНСТИТУТА ИЛИ ЭБС**

Заведующий библиотекой Н.Н. Никитина

# 1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

## 1.1. Цели и задачи дисциплины

### Цель(и) дисциплины:

- развитие художественного восприятия,
- воспитание художественного вкуса и освоение основных приемов и принципов рисования для эффективного решения профессиональных задач и творческой самореализации,
- изучение основных видов и методов живописи, красочных материалов живописи,
- закономерностей формирования живописного изображения и цветового решения.

### Задачи дисциплины:

1. Формирование художественной культуры и цветового композиционного мышления.
2. Выработка навыков в изобразительной работе.
3. Обучение навыкам изобразительной работы.
4. Освоение методов работы красочными материалами.
5. Развитие фантазии, креативности, чувства цвета, пространственного воображения

## 1.2. Место и роль дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина относится к обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина основывается на знаниях и умениях, приобретенных в ходе изучения предшествующих дисциплин/прохождения практик и взаимосвязана с параллельно изучаемыми дисциплинами:

*нет предшествующих дисциплин*

Освоение дисциплины необходимо как предшествующее для дисциплин и/или практик:

Драматургия интерактивных медиа

Кинооператорское мастерство

Практика по освоению технологии творческо-производственного процесса

Компьютерные музыкальные технологии

Режиссура интерактивных медиа

Творческо-производственная практика

Техника и технология медиа производства

Изобразительное решение мультимедийного проекта

Режиссура визуальных эффектов

Преддипломная практика

Программирование интерактивного проекта

Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

## 1.3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП ВО

### Общепрофессиональные компетенции

ОПК-3 — Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их экранной интерпретации.

ОПК-3.1 — Имеет представление об основных творческо-биографических данных, анализирует произведения мастеров литературы и искусства.

**Знает:** периоды исторического развития искусства живописи и её теоретические основы, техники живописи и рисунка

**Умеет:** анализировать творческие методы различных художников

ОПК-5 — Способен на основе литературного сценария разработать концепцию и проект аудиовизуального произведения и реализовать его с помощью средств художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческо-производственной деятельности.

ОПК-5.3 — Исследует основные выразительные средства рисунка, основные виды и методы живописи, художественной культуры и цветового композиционного мышления при создании мультимедийного произведения.

**Знает:** выразительные средства рисунка, виды живописи, методы работы в различных техниках

**Умеет:** анализировать и использовать выразительные средства рисунка, основы композиции и средства живописи для решения творческих задач

**Владеет:** способностью на основе сценария разработать цветовое и композиционное решение мультимедийного проекта

## 2. СТРУКТУРА, ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В КОМПЕТЕНТНОСТНОМ ФОРМАТЕ

### 2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 252 академ. час. / 7 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 111 час.

самостоятельная работа: 141 час.

Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	1,2
зачет с оценкой	3
курсовая работа	3

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	1	2	3	Итого
Лекции	8	8	8	24
Практические	24	24	24	72
Индивид. занятия	2	2	2	6
Консультации	2	2	4	8
Самостоятельная работа	31,5	31,5	61	124
Самостоятельная работа во время сессии	4,2	4,2	8,6	17
<b>Итого</b>	<b>71,7</b>	<b>71,7</b>	<b>107,6</b>	<b>251</b>

### 2.2. Содержание учебной дисциплины

#### Раздел 1. Живопись

##### Тема 1. 1. Современное искусство

Живопись в системе визуальных искусств. Современные виды живописи. Место живописи в жизни общества. Галереи живописи. Знакомство с современными видами произведений искусства, представленных в мировых галереях. Перформанс, инсталляция, коллаж, цифровое искусство. Крупнейшие аукционы (дом "Кристи", Сотбис). Влияние искусствоведов на современные распродажи на аукционах.

##### Тема 1. 2. Классическая живопись

Связь чувственных восприятий и выразительных средств живописи. Живопись, как ключ к

знаниям и чувствам памяти. Предмет и среда в живописи. Связь между сюжетом и произведением искусства. Сакральные религиозные изображения. Живопись, как прикладное искусство. Натюрморт. Портрет. Сюжетная композиция. Интерьерная живопись. Батальная живопись. Выразительность, как средства коммуникации между людьми.

### **Тема 1. 3. Техники живописи**

Цветовые законы гармонии. Исторические аспекты поиска цветовой гармонии. Трактат Гете о цвете и его понимание воздействие цвета на человека. Цветовой круг Ньютона. Отношения цветов. Контраст и нюанс. Цветовой ритм и доминанта. Живописное пространство и цветовая среда. Иллюзии в живописи. Корректировка зрительного восприятия. Цветовые модели нашего времени. CMYK, RGB. Цветовые палитры. Использование и принцип работы шестнадцатеричной цветовой системы в компьютерных графических программах. Связь коммуникационных носителей с техникой исполнения живописи. Инструменты живописи. Живописные текстуры. Масляная живопись. Акварель. Фреска. Граффити. Пастель. Боди арт. Цифровая живопись. Мэппинг. Анализ творческого метода различных художников.

### **Тема 1. 4. Композиция в живописи**

Основные законы построения композиции. Равновесие, очертание, форма, движение, цвет, свет, пространство, выразительность, контрасты. Гештальты и психология восприятия искусства. Искусство и визуальное восприятие. Значение Арнхейма в современном восприятии психологии творчества. Три основных типа композиционных построений: плоскостное, объемное, пространственное. Зрительное восприятие модели. Чувственные критерии, объединяющие разные виды творчества: подъем-падение, сила-слабость, гармония-беспорядок, подчинение-господство. Виды контрастов. Экспрессия, как конфигурация разнонаправленных сил произведения.

### **Тема 1. 5. Гармоничные пропорции живописи**

Поиски красивых пропорций в эпоху Возрождения. Числовые ряды Фибоначи. Трактат о пропорциях Леонардо да Винчи. Трактат о пропорциях Альбрехта Дюрера. Золотое сечение. Построение золотого сечения. Золотое сечение и фракталы в живой природе. Фракталы - новая соразмерность. Ритм, вложенность, соотнесенность, динамика и связь изображения. Повторы и подобия. Использование фрактальных изображений в компьютерных графических программах. Построение трехмерных изображений на основе фракталов. Использование фрактальных построений для создания спецэффектов в кинематографии. Постпродакшн. Фракталы в живописи художников: Поллок, Эшер, Дали, Леонардо, Хокусай.

### **Тема 1. 6. Формальная живопись**

Абстрактная живопись. Особенности формальной композиции. Революционное осмысление новой роли живописи на сломе веков. Русский плакат 20-годов. Живопись, освободившая от отражения внешнего мира. Живопись, как застывшая музыка на полотнах Кандинского. Живопись, как наука о взаимодействии цветовых форм и линий. Манифест Кандинского о точке и линии. Супрематизм Малевича. Черный квадрат. Влияние абстрактной живописи на современное искусство. Абстрактная живопись тесно переплетается с теориями современного дизайна. Мондриан и современный дизайн. Школа Баухаус. Основа пропедевтики.

### **Тема 1. 7. Образ в живописи**

Образное и абстрактное мышление. Креативное мышление, для создание образов. Образ-путеводная звезда в живописи. Сопричастность человеческого мышления к образам живописи. Метафора как форма концентрированной выразительности. Доисторическое понимание образа. Образ и символ. Образы древнего мира: Египет, Греция, Рим. Образы Востока и Средневековья: Византия, Арабский мир и Китай. Образы нового времени: Ренессанс, Классицизм, Модерн. Образы смерти в жизни разных народов. Образы человека в жизни разных народов. Как детали связаны и влияют на образы. Виртуальный музей Шемякина. Театральные образы. Образы кино и анимации.

## **Раздел 2. Графика**

### **Тема 2. 1. Текстуры и паттерны**

Выразительные средства графики. Линия, пятно, точка. Выразительные средства графики.

Линия, пятно, точка. Эмоциональные категории графики. Понятие контрастов. Ритм, связи, стилистика. Законы построения паттернов. Бесшовные текстуры. Образное понимание паттернов. Изучение видов паттернов. Копирование и изучение построения образцов паттернов. Построение именных паттернов.

### **Тема 2. 2. Композиция орнамента**

Ритмическая организация плоскости. Исторические аспекты орнамента. Современные виды графических переплетений. Зентанглы и строки зентанглов. Композиционная организация группы паттернов. Доминантное соподчинение паттернов. Силуэт в композиции. Равновесие в композиции. Динамика в композиции. Пропорции в композиции.

### **Тема 2. 3. Дизайн в графической композиции**

Изучение кельтских переплетений. Копирование и изучение построения образцов кельтских узоров. Исламский гирих, буквицы, каллиграфия. Разбиение плоскости по законам соподчинения. Дизайн графического изображения. Заполнение формы паттернами. Цвет в графическом изображении. Трехмерные переплетения. Применение графических композиций в быту.

### **Тема 2. 4. Персонажи и иллюстрации**

Выбор графической стилистики проекта. Сценарий иллюстрации. Работа с референсами. Дизайн персонажа. Силуэт персонажа. Разбивка формы персонажа. Заполнение формы текстурами. Принципы взаимодействия фонов с персонажем.

### **Тема 2. 5. Создание раскадровок**

Принципы создания динамической композиции. Определение ключевых кадров. Композиция кадра. Взаимодействие общего и частного в динамике построения кадра. Влияние рамки кадра на образ композиции. Расчет движения камеры. Выразительные приемы построения кадра. Принципы построения мизансцен. Принципы построения планов в кадре.

### **Тема 2. 6. Дизайн персонажей.**

Дизайн персонажей. Сбор и анализ дополнительной информации. Наброски персонажей совместно с кратким описанием или пояснениями. Карта персонажа для основных характеристик. Стилистическое и пластическое решение. Динамическое раскрытие характеристик персонажа.

### **Тема 2. 7. Создание персонажа**

Создание персонажа в векторной анимационной программе. Изучение приемов владения компьютерной графикой. Создание морфинга (динамической анимации)

### **Тема 2. 8. Интерактивная анимация**

Получение базовых знаний интерактивной анимации. Основные понятия программирования: переменная, функция, массив, циклы. Создания элементов интерактивного взаимодействия с пользователем

### 3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЧАСОВ ПО ТЕМАМ И ВИДАМ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

№ п/п	Наименование раздела, (отдельной темы)	Лекции	Лекции с использованием ДОТ	Лабораторные работы	Практические занятия	Практические с использованием ДОТ	Индивидуальные занятия	Итого
<b>1</b>	<b>Живопись</b>	<b>13</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>34</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>49</b>
1.1	Современное искусство	2	0	0	8	0	0	10
1.2	Классическая живопись	2	0	0	8	0	0	10
1.3	Техники живописи	2	0	0	4	0	0	6
1.4	Композиция в живописи	2	0	0	4	0	2	8
1.5	Гармоничные пропорции живописи	2	0	0	4	0	0	6
1.6	Формальная живопись	2	0	0	4	0	0	6
1.7	Образ в живописи	1	0	0	2	0	0	3
<b>2</b>	<b>Графика</b>	<b>11</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>38</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>53</b>
2.1	Текстуры и паттерны	1	0	0	2	0	0	3
2.2	Композиция орнамента	2	0	0	12	0	2	16
2.3	Дизайн в графической композиции	2	0	0	8	0	0	10
2.4	Персонажи и иллюстрации	2	0	0	8	0	0	10
2.5	Создание раскадровок	1	0	0	2	0	0	3
2.6	Дизайн персонажей.	1	0	0	2	0	0	3
2.7	Создание персонажа	1	0	0	2	0	0	3
2.8	Интерактивная анимация	1	0	0	2	0	2	5
	<b>ВСЕГО</b>	<b>24</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>72</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>102</b>

### 4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Основы живописи и рисунка» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

### 5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Цветовая карта живописного произведения. Современное искусство	6
2	Цветовая карта живописного произведения. Классическая живопись	6
3	Цветовая карта живописного произведения. Техника живописи	3
4	Композиция. Равновесие, статика. (Композиция в живописи)	3

5	Композиция. Динамика, акцент.	1,5
6	Композиция. Симметрия, асимметрия	1,5
7	Композиция. Ритм, повторы	1,5
8	Текстуры и паттерны	1,5
9	Композиция орнамента	6
10	Персонажи и иллюстрации	6
11	Создание раскадровок	6
12	Дизайн в графической композиции	6

## 6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Оценивание результатов обучения по дисциплине осуществляется в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации с использованием балльно-рейтинговой системы.

Оценочные средства в полном объеме представлены в Фонде оценочных средств по дисциплине «Основы живописи и рисунка».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

<b>Вид(ы) текущего контроля</b>	<b>Семестр (курс)</b>
доклад	1,2,3
курсовая работа	3
посещение занятий, активная работа на занятии	1,2,3
творческое задание	1,2
участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	3
<b>Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты</b>	<b>Семестр (курс)</b>
зачет	1,2
курсовая работа	3
зачет с оценкой	3

### 6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

Цель входного контроля - получение объективной оценки качества общеобразовательной подготовки студентов и использование результатов входного контроля в организации учебного процесса в СПбГИКиТ. Поскольку дисциплина «Основы живописи и рисунка» начинает изучаться на 1 курсе, входной контроль направлен на проверку общекультурного уровня студента, его информированности в области литературы, живописи, музыки, театра, экранных искусств (кино, телевидения) и мультимедиа.

Входной контроль проводится в виде устного опроса (беседы) в ходе первого занятия по дисциплине.

Вопросы для самопроверки (по темам)

1-Семестр



## Тема 1.1 Современное искусство

1. Живопись в системе визуальных искусств.
2. Современные виды живописи.
3. Место живописи в жизни общества.
4. Известные галереи живописи.

## Тема 1.2 Классическая живопись

1. Связь чувственных восприятий и выразительных средств живописи.
2. Живопись, как ключ к знаниям и чувствам памяти.
3. Живопись, как прикладное искусство.
4. Интерьерная живопись. Батальная живопись.

## Тема 1.3 Техники живописи

1. Цветовые законы гармонии.
2. Исторические аспекты поиска цветовой гармонии.
3. Цветовой круг Ньютона. Отношения цветов.
4. Живописное пространство и цветовая среда.
5. Цветовые модели нашего времени. CMYK, RGB.
6. Инструменты живописи. Живописные текстуры. Масляная живопись. Акварель. Фреска.

## 2-Семестр

### Тема 2.1 Композиция в живописи

1. Основные законы построения композиции.
2. Искусство и визуальное восприятие. Значение Арнхейма в современном восприятии психологии творчества.
3. Три основных типа композиционных построений.

### Тема 2.2 Гармоничные пропорции живописи

1. Числовые ряды Фибоначи.
2. Трактат о пропорциях Леонардо да Винчи. Трактат о пропорциях Альбрехта Дюрера.
3. Золотое сечение. Построение золотого сечения. Золотое сечение и фракталы в живой природе.
4. Построение трехмерных изображений на основе фракталов.
5. Использование фрактальных построений для создания спецэффектов в кинематографии.

### Тема 2.3 Формальная живопись

1. Абстрактная живопись. Особенности формальной композиции.
2. Революционное осмысление новой роли живописи на сломе веков. Русский плакат 20-годов.
3. Манифест Кандинского о точке и линии. Супрематизм Малевича. Черный квадрат.
4. Основа пропедевтики.

### Тема 2.4 Образ в живописи

1. Креативное мышление, для создания образов.
2. Сопричастность человеческого мышления к образам живописи.
3. Образы древнего мира: Египет, Греция, Рим. Образы Востока и Средневековья: Византия, Арабский мир и Китай.
4. Образы нового времени: Ренессанс, Классицизм, Модерн.
5. Театральные образы. Образы кино и анимации.

## **6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости**

Творческая работа - средство проверки умения применять полученные знания в

профессиональной деятельности.

Темы творческих заданий 1 семестр:

1. Крупнейшие аукционы (дом "Кристи", Сотбис) и их влияние на современное искусство "
2. Сопричастность зрителя к шедеврам искусства.
3. Анализ творческого метода различных художников (на выбор).
4. Искусство и визуальное восприятие.
5. Фракталы в живописи художников.

Темы творческих заданий 2 семестр:

1. Влияние абстрактной живописи на современное искусство.
2. Композиционная организация группы паттернов.
3. Применение графических композиций в быту.
4. Силуэт персонажа.
5. Композиция кадра

Курсовая работа 3 СЕМЕСТР

Курсовая работа включает в себя: творческое практическое задание, имеющее нестандартное решение и позволяющее диагностировать умения и творческие способности студентов.

Тема 1

Сбор и анализ дополнительной информации для создания дизайна персонажей. Наброски персонажей совместно с кратким описанием или пояснениями. Создание карты персонажа. Создание скетчей стилистического и пластического решения. Динамическое раскрытие характеристик персонажа через рабочие схемы. (Сбор референсов. Создание эскизных проектов интерактивных игр)

Тема 2

Создание персонажа в векторной анимационной программе. Изучение приемов владения компьютерной графики. Создание морфинга (динамической анимации) (Создание элементов интерактивных игр)

Тема 3

Изучения базовых знаний интерактивной анимации. Основные понятия программирования: переменная, функция, массив, циклы. Создания элементов интерактивного взаимодействия с пользователем.(Создание интерактивных игр)

Темы докладов 1 семестр:

Современное искусство

1. Живопись в системе визуальных искусств.
2. Современные виды живописи.
3. Место живописи в жизни общества.
4. Известные галереи живописи.

Классическая живопись

1. Связь чувственных восприятий и выразительных средств живописи.
2. Живопись, как ключ к знаниям и чувствам памяти.
3. Живопись, как прикладное искусство.
4. Интерьерная живопись. Батальная живопись.

Техники живописи

1. Цветовые законы гармонии.
2. Исторические аспекты поиска цветовой гармонии.

3. Цветовой круг Ньютона. Отношения цветов.
4. Живописное пространство и цветовая среда.
5. Цветовые модели нашего времени. CMYK, RGB.
6. Инструменты живописи. Живописные текстуры. Масляная живопись. Акварель. Фреска.

#### Композиция в живописи

1. Основные законы построения композиции.
2. Искусство и визуальное восприятие. Значение Арнхейма в современном восприятии психологии творчества.
3. Три основных типа композиционных построений.

#### Темы докладов 2 семестр:

##### Гармоничные пропорции живописи

1. Числовые ряды Фибоначи.
2. Трактат о пропорциях Леонардо да Винчи. Трактат о пропорциях Альбрехта Дюрера.
3. Золотое сечение. Построение золотого сечения. Золотое сечение и фракталы в живой природе.
4. Построение трехмерных изображений на основе фракталов.
5. Использование фрактальных построений для создания спецэффектов в кинематографии.

##### Формальная живопись

1. Абстрактная живопись. Особенности формальной композиции.
2. Революционное осмысление новой роли живописи на сломе веков. Русский плакат 20-годов.
3. Манифест Кандинского о точке и линии. Супрематизм Малевича. Черный квадрат.
4. Основа пропедевтики.

##### Образ в живописи

1. Креативное мышление, для создание образов.
2. Сопричастность человеческого мышления к образам живописи.
3. Образы древнего мира: Египет, Греция, Рим. Образы Востока и Средневековья: Византия, Арабский мир и Китай.
4. Образы нового времени: Ренессанс, Классицизм, Модерн.
5. Театральные образы. Образы кино и анимации.

##### Рисунок

##### Текстуры и паттерны

1. Выразительные средства графики. Линия, пятно, точка.
2. Эмоциональные категории графики. Понятие контрастов.
3. Законы построения паттернов. Изучение видов паттернов.

##### Композиция орнамента

1. Ритмическая организация плоскости.
2. Исторические аспекты орнамента.
3. Зентанглы и строки зентанглов.
4. Силуэт в композиции.

#### Темы докладов 3 семестр:

##### Дизайн в графической композиции

1. Кельтские переплетения. Исламский гирих, буквицы, каллиграфия.
2. Разбиение плоскости по законам соподчинения.
3. Дизайн графического изображения.
4. Заполнение формы паттернами.

##### Персонажи и иллюстрации

1. Выбор графической стилистики проекта.
2. Работа с референсами.
3. Принципы взаимодействия фонов с персонажем.

##### Создание раскадровок

1. Принципы создания динамической композиции. Композиция кадра.
2. Взаимодействие общего и частного в динамики построения кадра.

### **6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации**

Зачет - 1, 2 сем. зачет с оценкой - 3 сем.

Вопросы к зачету 1 семестр:

1. Живопись в системе визуальных искусств.
2. Современные виды живописи.
3. Место живописи в жизни общества.
4. Галереи живописи.
5. Современные виды произведений искусства, представленных в мировых галереях.
6. Перформанс, инсталляция, коллаж, цифровое искусство.
7. Крупнейшие аукционы (дом "Кристи", Сотбис). Влияние искусствоведов на современные распродажи на аукционах.
8. Связь чувственных восприятий и выразительных средств живописи
9. Живопись, как ключ к знаниям и чувствам памяти.
10. Предмет и среда в живописи.
11. Связь между сюжетом и произведением искусства.
12. Сакральные религиозные изображения.
13. Живопись, как прикладное искусство.
14. Натюрморт. Портрет. Сюжетная композиция. Интерьерная живопись. Батальная живопись.
15. Выразительность, как средства коммуникации между людьми.
16. Связь чувственных восприятий и выразительных средств живописи.
17. Живопись, как ключ к знаниям и чувствам памяти.
18. Предмет и среда в живописи.
19. Выразительность, как средства коммуникации между людьми.
20. Цветовые законы гармонии.
21. Исторические аспекты поиска цветовой гармонии.
22. Трактат Гете о цвете и его понимание воздействие цвета на человека.
23. Цветовой круг Ньютона. Отношения цветов. Контраст и нюанс.
24. Цветовой ритм и доминанта. Живописное пространство и цветовая среда.
25. Иллюзии в живописи. Корректировка зрительного восприятия.
26. Цветовые модели нашего времени. CMYK, RGB. Цветовые палитры.
27. Использование и принцип работы шестнадцатеричной цветовой системы в компьютерных графических программах.
28. Связь коммуникационных носителей с техникой исполнения живописи.
29. Инструменты живописи. Живописные текстуры. Масляная живопись. Акварель. Фреска. Граффити. Пастель. Боди арт. Цифровая живопись. Мэппинг.
30. Анализ творческого метода различных художников.

Вопросы к зачету 2 семестр:

1. Основные законы построения композиции.
2. Равновесие, очертание, форма, движение, цвет, свет, пространство, выразительность, контрасты.
3. Гештальты и психология восприятия искусства.
4. Искусство и визуальное восприятие.
5. Значение Арнхейма в современном восприятии психологии творчества.
6. Три основных типа композиционных построений: плоскостное, объемное, пространственное.
7. Зрительное восприятие модели.
8. Чувственные критерии, объединяющие разные виды творчества: подъем-падение,

сила-слабость, гармония-беспорядок, подчинение-господство.

9. Виды контрастов. Экспрессия, как конфигурация разнонаправленных сил произведения.
10. Поиски красивых пропорций в эпоху Возрождения.
11. Числовые ряды Фибоначи. Трактат о пропорциях Леонардо да Винчи.
12. Трактат о пропорциях Альбрехта Дюрера. Золотое сечение.

Вопросы к зачету с оценкой 3 семестр:

1. Построение золотого сечения. Золотое сечение и фракталы в живой природе.
2. Фракталы - новая соразмерность.
3. Ритм, вложенность, соотнесенность, динамика и связь изображения.
4. Повторы и подобия.
5. Использование фрактальных изображений в компьютерных графических программах. Построение трехмерных изображений на основе фракталов.
6. Использование фрактальных построений для создания спецэффектов в кинематографии. Постпродакшн. Фракталы в живописи художников: Поллок, Эшер, Дали, Леонардо, Хокусай
7. Абстрактная живопись.
8. Особенности формальной композиции.
9. Революционное осмысление новой роли живописи на сломе веков.
10. Русский плакат 20-годов.
11. Живопись, освободившаяся от отражения внешнего мира.
12. Живопись, как застывшая музыка на полотнах Кандинского.
13. Живопись, как наука о взаимодействии цветовых форм и линий.
14. Манифест Кандинского о точке и линии.
15. Супрематизм Малевича. Черный квадрат.
16. Влияние абстрактной живописи на современное искусство.
17. Абстрактная живопись тесно переплетается с теориями современного дизайна.
18. Мондриан и современный дизайн.
19. Школа Баухаус. Основа пропедевтики.
20. Образное и абстрактное мышление.
21. Креативное мышление, для создания образов.
22. Образ -путеводная звезда в живописи.
23. Сопричастность человеческого мышления к образам живописи.
24. Метафора как форма концентрированной выразительности.
25. Доисторическое понимание образа. Образ и символ. Образы древнего мира: Египет, Греция, Рим. Образы Востока и Средневековья: Византия, Арабский мир и Китай.
26. Образы нового времени: Ренессанс, Классицизм, Модерн.
27. Образы смерти в жизни разных народов.
28. Образы человека в жизни разных народов.
29. Как детали связаны и влияют на образы.
30. Виртуальный музей Шемякина.
31. Театральные образы.
32. Образы кино и анимации.

#### 6.4. Балльно-рейтинговая система

Оценка успеваемости с применением балльно-рейтинговой системы заключается в накоплении обучающимися баллов за активное, своевременное и качественное участие в определенных видах учебной деятельности и выполнение учебных заданий в ходе освоения дисциплины.

Конкретные виды оцениваемой деятельности	Количество баллов за 1 факт (точку) контроля	Количество фактов (точек) контроля	Баллы (максимум)
<b>Семестр 1</b>			
Обязательная аудиторная работа			
Посещение занятий, активная работа на занятии	2	16	32
Обязательная самостоятельная работа			
Творческое задание	20	1	20
Доклад	18	1	18
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
<b>Семестр 2</b>			
Обязательная аудиторная работа			
Посещение занятий, активная работа на занятии	2	16	32
Обязательная самостоятельная работа			
Доклад	18	1	18
Творческое задание	20	1	20
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
<b>Семестр 3</b>			
Обязательная аудиторная работа			
Посещение занятий, активная работа на занятии	2	16	32
Обязательная самостоятельная работа			
Доклад	8	1	8
Курсовая работа	30	1	30
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	10	1	10
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		

Итоговая оценка по дисциплине выставляется на основе накопленных баллов в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации в соответствии с таблицей:

**Система оценивания результатов обучения по дисциплине**

<b>Шкала по БРС</b>	<b>Отметка о зачете</b>	<b>Оценка за экзамен, зачет с оценкой</b>
85 – 100	зачтено	отлично
70 – 84		хорошо
56 – 69		удовлетворительно
0 – 55	не зачтено	неудовлетворительно

## 7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ, ИНФОРМАЦИОННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечиваются печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

### 7.1. Литература

1. Райдил, Лиз. Как читать живопись. Интенсивный курс по западноевропейской живописи [Текст] : пер. с англ.: к изучению дисциплины / Л. Райдил. - М. : Рипол Классик, 2015. - 256 с. – Режим доступа:  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
2. Основы теории и истории искусств. Изобразительное искусство. Театр. Кино : учебное пособие / Т. С. Паниотова, Г. Р. Тараева, Н. И. Стопченко, А. В. Кузнецова ; Под научной редакцией д-ра филос. наук Т.С. Паниотовой. — 7-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Планета музыки, 2022. — 456 с. — ISBN 978-5-8114-9583-2. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система.— Режим доступа: для авториз. пользователей.  
<https://e.lanbook.com/book/197734>
3. Барбер, Баррингтон. Перспектива и композиция. Базовый и продвинутый методы [Текст] : пер. с англ. / Б. Барбер. - М. : Эксмо, 2015. - 48 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
4. Ходж, Сьюзи. Современное искусство в деталях. Почему пятилетнему ребенку не под силу сделать подобное [Текст]/ С. Ходж. - М. : МАГМА, 2015. - 224 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
5. Жабинский, В. И. Рисунок [Текст] : учебное пособие / В. И. Жабинский, А. В. Винтова. - Москва : ИНФРА-М, 2018. - 256 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
6. Воронова, А. В. Рисунок академический : учебное пособие / А. В. Воронова, М. А. Нестерова, Е. И. Нестерова. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2018. - 140 с. - Электрон. версия печ. публикации. - Режим доступа для авторизов. пользоват. - Текст: электронный  
[https://books.gikit.ru/pdf/2018/Uchebnaja%20literatura/Voronova\\_Nesterova\\_Risunok\\_Akademicheskij\\_UP\\_2018.pdf](https://books.gikit.ru/pdf/2018/Uchebnaja%20literatura/Voronova_Nesterova_Risunok_Akademicheskij_UP_2018.pdf)
7. Густав Климт [Текст] / сост. Е. В. Левкина. - М. : Рипол Классик, 2014. - 40 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
8. Кашекова, И. Э. Изобразительное искусство [Текст] : учебник для вузов / И. Э. Кашекова. - М. : Академический Проект, 2009. - 853 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
9. Махо, О. Г. Живопись Тициана [Текст] : учебное пособие/ О. Г. Махо ; СПбГУКиТ. – СПб., 2003. - 30 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
10. Основы рисунка [Текст] : пер. с англ. - Барселона : Паррамон Эдисионес, 1994. - 127 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

### 7.2. Интернет-ресурсы

1. Электронная библиотечная система издательства «ЛАНЬ». <http://e.lanbook.com>
2. Электронная библиотечная система «Айбукс-ру». <http://ibooks.ru>
3. Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU. <https://elibrary.ru>
4. Каталог библиотеки

### 7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Использование лицензионного программного обеспечения по дисциплине «Основы живописи и рисунка» не предусмотрено.



#### 7.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Электронный каталог библиотеки СПбГИКиТ. <https://www.gukit.ru/lib/catalog>

Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU. <https://elibrary.ru>

Электронная библиотечная система «Айбукс-ру». <http://ibooks.ru>

Электронная библиотечная система издательства «ЛАНЬ». <http://e.lanbook.com>

#### 7.5. Материально-техническое обеспечение

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
Учебная аудитория	Рабочее место преподавателя, оборудованное компьютером и мультимедийным проектором. Рабочие места обучающихся. Доска (интерактивная доска) и/или экран.
Помещение для самостоятельной работы обучающихся	Рабочие места обучающихся оборудованные компьютерами с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду института.

## **8. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

Изучение дисциплины следует начать с поиска и подбора литературы и интернет-ресурсов, рекомендованных педагогом. Особое внимание следует обратить на освоение понятийного аппарата предметной области изучаемых дисциплин. Понятия - это форма существования всякой науки, поэтому для адекватного общения с преподавателем, для становления обучаемого как специалиста особенно важно выстроить и использовать более широкий и полный спектр понятийных отношений, характеризующий теоретическую и методологическую подготовку обучаемого в рамках учебной программы.

В начале работы над упражнениями следует выполнить предварительные эскизы-наброски. Затем перейти к проекту, соблюдая последовательность: от общего к частному, затем опять к общему. Необходимо также обратить внимание на значение последовательности ведения практических занятий. Каждый новый этап изучения данной дисциплины имеет свои особенности и трудности, успешное преодоление которых ведет к дальнейшему пониманию профессионального взгляда на рисунок. Коллективные обсуждения в классе нужны для того, чтобы студент имел возможность внимательнее взглянуть в изображаемый объект, точнее обосновать свой выбор той или иной точки зрения.

В процессе работы над предложенными упражнениями, студенту необходимо привести все составляющие изображение части к единому "звучанию" - выражению основного замысла. Осуществлять контроль над ходом работы потребует от учащегося широкого, целостного смотра и видения детали в целом и целого, составленного из многих частей.

При подготовке к выступлению на практическом занятии или семинаре:

- внимательно прочитайте все свои выписки и конспекты по заданному вопросу;
- выделите основные теоретические положения, ведущие идеи, отберите к ним соответствующие данные и факты;
- наметьте логическую последовательность их изложения;
- четко определите при доказательстве той или иной идеи тезис и аргументы, установите смысловую связь между ними;
- продумывая ответ, определите способ изложения, пользуйтесь аналогиями, умейте провести параллель, сравнить события, факты, опереться на опыт;
- подготовьтесь к ответам на вопросы и защите высказанных идей;
- выступайте кратко, четко, связно, интересно, закончите свой ответ кратким обобщением, выводами, постарайтесь уложиться в отведенное время;

При конспектировании научной литературы:

- сделайте в тетради большие поля для заметок;
- прежде чем конспектировать материалы источника, напишите фамилию автора и его инициалы, полное название работы, место издания, год том, страницы. Если источник статья из журнала или сборника, то сначала выпишите фамилию и инициалы автора, название статьи, а затем выходные данные издания;
- прочитайте и подумайте над всем текстом в целом или над большим законченным отрывком / главой /;
- выделите узловые вопросы, продумайте главные положения изученного источника, сформулируйте их своими словами и запишите в тетрадь;
- подтвердите, отдельные положения цитатами / цитата выписывается без искажений, обозначается кавычками, указываются страницы/;
- используйте различные приемы выделения текста: подчеркните главную мысль, ключевое слово. Если что-то особенно важно или непонятно, на полях проставьте знаки ! или ?.

При самостоятельном изучении темы:

- возьмите лист самоконтроля и вопросы для проверки знаний;
- определите, опираясь на лист самоконтроля и вопросы, что Вы знаете;
- выделите в листе самоконтроля, что Вы не знаете и не умеете;
- изучите научную литературу по изучаемой теме. Если необходимо, сделайте опорный

конспект источников;

- выпишите в терминологический словарь основные понятия и категории по изучаемой теме. Выучите их;
- запишите вопросы, которые у Вас возникли во время прочтения и анализа научной литературы. Обязательно задайте их преподавателю на практическом занятии по изучаемой теме;
- выполните задания для самостоятельной внеаудиторной работы студентов.
- просмотрите творческие задания по изучаемому курсу;
- примените полученные на аудиторных занятиях и приобретенные в процессе самостоятельной внеаудиторной работы знания в нестандартной ситуации, раскройте свою жизненную позицию, выполняя творческие задания по курсу

Методические рекомендации по выполнению курсовой работы

Целью выполнения и защиты курсовой работы является:

- систематизация, закрепление и расширение теоретических и практических знаний по дисциплине, применение этих знаний при решении конкретных художественно-творческих и производственно-технологических задач;
- применение теоретических знаний и практических навыков при решении конкретных задач в области режиссуры мультимедиа;
- развитие навыков самостоятельной исследовательской работы;
- освоение методов обоснования художественно-творческих решений с учетом современных экономических и технических требований при разработке реальных проектов.

В процессе выполнения курсовой работы студент по собственному замыслу на основе оригинального сценария или другого литературного произведения разрабатывает концепцию и осуществляет создание мультимедийного произведения определенной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно-коммуникационных технологий, обеспечивает его высокий художественный уровень. Он должен стремиться наиболее полно раскрыть технико-творческие возможности цифровой среды, будь то интерактивный фильм, веб-проект или компьютерная игра.

Современному режиссеру мультимедиа требуются навыки, неведомые создателям традиционных аудиовизуальных медиа. Выстраивая интерактивное аудиовизуальное произведение, ему необходимо думать о создании условий для действий пользователя, которые станут основой для формирования значимого нарративного опыта.

Существуют различные стратегии соединения интерактивности с повествованием, различные степени участия аудитории в рассказывании истории, различные средства взаимодействия. Все это создает многообразие интерактивных форм повествования и, следовательно, различный подход к разработке мультимедийного произведения. Так, например, создание интерактивного документального или игрового фильма в ряде элементов перекликается с созданием линейного киноповествования. Компьютерные игры, в основе которых лежит история, представляют собой интеграцию нелинейного/линейного нарратива и игрового процесса. Спецификой многих документальных веб-проектов является не только мультимедийность и нелинейность повествования, но и реальное участие пользователей в создании контента благодаря новым возможностям интернет-технологий (методология открытого контента). Необходимость понимания сложной, постоянно развивающейся природы интерактивного повествования является обязательным условием деятельности режиссера мультимедиа.

Курсовая работа обязательно сопровождается пояснительной запиской, отражающей процессы сценарно-режиссерской разработки и непосредственной реализации замысла. Написание пояснительной записки к курсовой работе нельзя считать лишь оформительской работой. Это творческое выражение мыслей в языковой форме, в процессе которого происходит проработка многочисленных деталей.

Содержание пояснительной записки формируется в соответствии с заданием на курсовую работу по согласованию с руководителем. Пояснительная записка содержит общую

характеристику проекта, обоснование замысла, режиссерский сценарий, раскадровки, разработку визуального решения, технико-технологические аспекты реализации проекта, общие выводы, список использованной литературы. Если курсовая работа представляет собой разработку компьютерной игры, основой пояснительной записки может быть дизайн-документ, дополненный материалом конкретной реализации продукта.

Пояснительная записка должна быть оформлена в соответствии с действующими стандартами, Изложение материала в ней должно быть последовательным и логичным.