

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор, проректор по  
УР

\_\_\_\_\_ А.Е. Рудин

« 29 » июня 2021 года

## Рабочая программа дисциплины

**Б1.В.ДВ.03.01** Искусство скетчинга

Учебный план: 54.05.03, ФГОС 3 Графика ИГД №3-1-74.plx

Кафедра: **8** Графического дизайна в арт-пространстве

Направление подготовки:  
(специальность) 54.05.03 Графика

Профиль подготовки: 54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной  
(специализация) графики"

Уровень образования: специалитет

Форма обучения: очная

### План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа Практ. занятия	Сам. работа	Контроль, час.	Трудоёмкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
10	УП	68	39,75	0,25	Зачет
	РПД	68	39,75	0,25	
Итого	УП	68	39,75	0,25	
	РПД	68	39,75	0,25	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.05.03 Графика, утверждённым приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13.08.2020 г. № 1013

Составитель (и):

Доцент

\_\_\_\_\_

Кузнецова Марина  
Рудольфовна

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой графического дизайна в арт-пространстве

\_\_\_\_\_

Кузнецова Марина  
Рудольфовна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

\_\_\_\_\_

Кузнецова Марина  
Рудольфовна

Методический отдел: Макаренко С.В.

---

## 1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

**1.1 Цель дисциплины:** Сформировать компетенции обучающихся в области свободного рисунка с натуры и по представлению для решения творческих и профессиональных задач в области игровой и анимационной индустрии

### 1.2 Задачи дисциплины:

- Рассмотреть принципы, методы и техники подачи художественно-творческого замысла дизайн-проекта по разработке графического дизайна компьютерных игр, с помощью скетчинга.
- Показать возможности применения различных техник скетчинга при поиске образа и стилистики в художественно-творческом проектировании.
- Сформировать умения создавать за короткий период времени художественный образ в рисунке на основе решения технических и творческих задач. Сформировать навыки передачи объема, формы, материальности, образности в быстром наброске

### 1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

- Искусство комикса
- Скульптура и пластическое моделирование
- Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей
- Драматургия и режиссура компьютерных игр
- Композиция в графике
- Концепция разработки компьютерной игры
- Рисунок
- Перспектива в игровой графике
- Учебная практика (ознакомительная практика)

## 2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

### ПК-3: Способен создавать эстетически значимый, художественный визуальный контент графики и анимации компьютерных игр

**Знать:** терминологию, понятия и задачи скетчинга, как основы для быстрого рисования и воплощения идеи на бумаге концепт-художником; материалы для скетчинга и основные понятия: композиция, тон, линия, пропорции, светотень, перспектива, ракурс и т.д.

**Уметь:** фиксировать первые впечатления за короткий интервал времени, формировать умения создавать художественный образ в рисунке на основе решения технических и творческих задач, развивающих наблюдательность и зрительную память. передать изображаемый объект на плоскости листа в условном пространстве, понимать трехмерную форму в двухмерном пространстве листа, используя различные графические средства.

**Владеть:** – навыками композиционного мышления, быстрого рисования линией, штрихом, пятном, в линейном и живописном скетче, навыками передачи фактуры, текстуры, пространства, объема, освещения, формы, пропорций и цвета предмета с выявлением

### 3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа	СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля
		Пр. (часы)			
Раздел 1. Скетчинг с натуры и рисование по представлению- единый процесс изучения формы, основа будущей профессии в создании игрового мира	10				3
Тема 1. Краткий исторический обзор искусства скетчинга, как основы реалистического рисования с натуры и по представлению. Развитие творческого мышления на практике живого рисования. Эскизирование с натуры в классе. Создание быстрых набросков одногруппников.		16	9	ГД	
Тема 2. Восприятие, наблюдение и композиционный замысел – основа успеха быстрого рисунка. Скетчинг различных интерьеров и экстерьеров, создание быстрых зарисовок различных тематических сцен на основе наблюдения в определенной стилистике. Скетчинг, как основа будущей профессии в создании локаций, среды и окружения для компьютерных игр.		16	9	ГД	
Раздел 2. Скетчинг по памяти и воображению- тренировка и накопление визуальной информации - необходимый процесс профессионального становления художника-аниматора					КПр
Тема 3. Избирательная память и её тренировка. Скетчинг натюрморта с разных точек зрения по воображению в различных ракурсах. Создание стилизации натюрмортов в разных ракурсах и с различным цветовым решением по памяти и по воображению.		16	9	ГД	
Тема 4. Влияние замысла рисунка на выбор изобразительных средств и материал. Скетчинг человеческой фигуры с натуры и по воображению различными графическими техниками, передача эмоций и настроения в зависимости от выбранного материала. Создание композиций с человеческими фигурами в разных ракурсах и разной эмоциональной окраской. Накопление визуальной информации для свободного владения профессиональным инструментарием.		20	12,75	ГД	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		68	39,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)	0,25				
<b>Всего контактная работа и СР по дисциплине</b>		68,25	39,75		

#### 4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

#### 5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

##### 5.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

##### 5.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения	Наименование оценочного средства
ПК-3	<p>Раскрывает основные виды скетчинга, теоретические и практические основы создания объемной, плоскостной и декоративной композиции на основе изучения объектов окружающего мира</p> <p>Передает изображаемый объект на плоскости листа в условном пространстве, передает трехмерную форму в двухмерном пространстве листа, используя различные графические средства, рисует интерьерные и архитектурные скетчи, создает анималистические и портретные рисунки с передачей их эмоционального состояния</p> <p>Создает различными изобразительными материалами набросков, зарисовок, эскизов с натуры и по воображению, основанных на аналитическом отношении к натурным наблюдениям и внимательном изучении окружающего мира</p>	<p>Вопросы для устного собеседования</p> <p>Практико-ориентированные задания</p> <p>Практико-ориентированные задания</p>

##### 5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
Зачтено	Работа выполнена в соответствии с заданием. Имеются отдельные несущественные ошибки или отступления от правил оформления работы, ответ на вопрос. Посещаемость - более 70%. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
Не зачтено	Содержание работы полностью не соответствует заданию, в ответе много неточностей. Посещаемость менее 70%. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	

##### 5.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

##### 5.2.1 Перечень контрольных вопросов

№ п/п	Формулировки вопросов
Семестр 10	
1	Перечислить основные задачи скетчинга.
2	Роль скетчинга в творчестве художника-аниматора
3	Материалы и техники, применяемые в искусстве скетчинга. Классика и современность.
4	Исторические аспекты возникновения скетчинга как самостоятельного искусства.
5	Скетчинг и комикс - как они взаимодействуют?
6	Назвать концепт-художников современной игровой индустрии.

## 5.2.2 Типовые тестовые задания

### 5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

1. Создать серию быстрых зарисовок с натуры карандашом - 10 шт., ф.А-4.
2. Создать быстрый рисунок экстерьера графическими материалами (тушь, перо, линер), ф А-4
3. Создать серию быстрых рисунков различных интерьеров и экстерьеров по памяти - 5 шт., создать рисунки различных тематических сцен на основе наблюдения - 5шт.
4. Нарисовать натюрморт с разных точек зрения - 3шт., и фигуру по воображению в различных ракурсах - 3 шт.
5. Выполнить рисунок человеческой фигуры с натуры и по воображению различными графическими техниками, передача эмоций и настроения в зависимости от выбранного материала
6. Выполнить быстрый тональный рисунок обнаженной модели в интерьере (материалы: тушь, перо или маркер)
7. Выполнить эскизы многофигурной композиции с разным тонально-живописным решением.
8. Выполнить рисунок локации игрового мира с передачей стилистики по заданной теме.

## 5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

### 5.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

К зачету допускается студент, выполнивший все практико-ориентированные задания и имеющий не менее 70% посещения занятий.

### 5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная  Письменная  Компьютерное тестирование  Иная

### 5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Зачет проводится в форме обхода представленных, выполненных в течение семестра творческих заданий. Студенту задаются вопросы по выполненным творческим заданиям, в соответствии с показателями оценивания компетенций.

## 6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
<b>6.1.1 Основная учебная литература</b>				
Дружинкина Н. Г.	Рисунок	СПб.: СПбГУПТД	2019	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=201916">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=201916</a>
Лавренко Г. Б.	Рисунок	СПб.: СПбГУПТД	2017	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=20179172">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=20179172</a>
Ющенко, О. В.	Наброски. Изображение фигуры человека в дизайн-проектировании костюма	Омск: Омский государственный технический университет	2019	<a href="http://www.iprbookshop.ru/115431.html">http://www.iprbookshop.ru/115431.html</a>
Ющенко, О. В.	Наброски. Изображение фигуры человека в дизайн-проектировании костюма	Омск: Омский государственный технический университет	2019	<a href="https://www.iprbookshop.ru/115431.html">https://www.iprbookshop.ru/115431.html</a>
<b>6.1.2 Дополнительная учебная литература</b>				
Ткаченко Л. А.	Цветная графика. Наброски и зарисовки в цвете	СПб.: СПбГУПТД	2016	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3186">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3186</a>
Осколков О.В.	Выполнение учебного задания по рисунку. Наброски, зарисовки предметов (по дисциплине «Академический рисунок» для студентов направления 54.03.01 «Дизайн»)	Санкт-Петербург: СПбГУРП	2014	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=201912534">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=201912534</a>

Казарин, С. Н.	Академический рисунок	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры	2016	<a href="http://www.iprbookshop.ru/66338.html">http://www.iprbookshop.ru/66338.html</a>
Мешков М. М.	Академический рисунок. Рисование натюрморта из бытовых предметов	СПб.: СПбГУПТД	2018	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2018401">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2018401</a>
Рупасова С. А.	Академический рисунок. Изучение основ изображения головы	СПб.: СПбГУПТД	2014	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=1842">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=1842</a>
Орлов Ю. А.	Рисунок	СПб.: СПбГУПТД	2013	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=1440">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=1440</a>
Корабельникова М. А., Резинкина Л. В.	Этюдирование. Мастер-класс «Акварельный скетчинг как первоначальный опыт для профессии»	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=202025">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=202025</a>
Голубев С. Н.	Рисунок. Композиция в графике	СПб.: СПбГУПТД	2015	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2758">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2758</a>

## 6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Русский музей [Электронный ресурс]. URL: <http://rusmuseum.ru>  
 Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <http://www.iprbookshop.ru>  
 Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД [Электронный ресурс]. URL: <http://publish.sutd.ru>  
 Дистанционные информационные технологии СПбГУПТД. [Электронный ресурс]. URL: <http://edu.sutd.ru/moodle/>  
 Государственный Эрмитаж [Электронный ресурс]. URL: <https://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/?lng=ru/>  
 Центральный выставочный зал "Манеж" [Электронный ресурс]. URL: <https://manege.spb.ru/>  
 Электронный каталог Фундаментальной библиотеки СПбГУПТД. [Электронный ресурс]. URL: <http://library.sutd.ru/>

## 6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftOfficeProfessional  
 Microsoft Windows

## 6.4 Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Учебная аудитория для проведения практических занятий, оснащенная специализированной мебелью: мольбертами, софитами, табуретами.