**ОБЩЕСТВО С ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ «МОСКОВСКАЯ АКАДЕМИЯ ДИЗАЙН-ПРОФЕССИЙ «ПЕНТАСКУЛ»**

117628 город Москва, улица Грина, дом 34, корпус 1, эт. 1 пом. V оф. 11, тел. +7(880)055-07-67

e-mail: dekanat@pentaschool.ru, веб-сайт: pentaschool.ru

|  |  |
| --- | --- |
| Образовательная программа | **УТВЕРЖДАЮ:**  **ООО "МАДП "Пентаскул"**  **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Малихина С.О.**  **приказ от 31-01-2023 № 2/ОП** |

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА**

**повышения квалификации**

**Наименование программы**

Иллюстрирование персонажа

**Документ о квалификации**

Удостоверение о повышении квалификации

**Общая трудоемкость**

94 академических часа

**Форма обучения**

Заочная

**СОДЕРЖАНИЕ**

1. Общая характеристика программы (цель, планируемые результаты обучения)

2. Содержание программы (учебный план, календарный учебный график)

3. Организационно-педагогические условия реализации программы

4. Оценка качества освоения программы (формы аттестации, контроля, оценочные материалы и иные компоненты)

5. Список используемой литературы и информационных источников

Приложение № 1. Рабочие программы модулей

Приложение № 2. Программа итоговой аттестации

Приложение № 3. Оценочные материалы

**1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ**

**(цель, планируемые результаты обучения)**

**Нормативные правовые основания разработки программы.**

Нормативную правовую основу разработки программы составляют:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Приказ Минобрнауки России от 1 июля 2013 г. № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам».

Перечень документов, с учетом которых создана программа:

1. Методические рекомендации по разработке основных профессиональных образовательных программ и дополнительных профессиональных программ с учетом соответствия профессиональных стандартов (утв. приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 22 января 2015г. №ДЛ-1/05);
2. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по профессии 54.01.20 Графический дизайнер (утв. Приказом Минобрнауки России от 09.12.2016 № 1543).
3. Профессиональный стандарт "Графический дизайнер" (утв. Приказом Минтруда России от 17.01.2017 № 40н).

**1.1. Категория обучающихся.**

К освоению программы допускаются лица: имеющие/получающие образование из перечня профессий СПО/специальностей СПО и перечня направлений/специальностей ВО.

**1.2. Форма обучения - заочная.**

Программа реализуется с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

**1.3. Цель реализации программы и планируемые результаты обучения.**

**Цель:** формирование/совершенствование профессиональных компетенций в сфере графического дизайна и иллюстрации.

**Характеристика профессиональной деятельности выпускника.**

Выпускник готовится к выполнению следующего вида деятельности:

1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5).

**Планируемые результаты обучения.**

Результатами освоения обучающимися программы являются приобретенные (усовершенствованные) выпускником компетенции, выраженные в способности применять полученные знания и умения при решении профессиональных задач.

**Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения программы:**

**ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (A/01.5). | З 1.1. Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ.  З 1.2. Основы художественного конструирования и технического моделирования.  З 1.3. Цветоделение, цветокоррекция, художественное ретуширование изображений в соответствии с характеристиками воспроизводящего оборудования.  З 1.4. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 1.5. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.1. Работать с проектным заданием на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 1.2. Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 1.3. Использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.1. Изучение проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 1.2. Создание эскизов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласование дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта.  ПО 1.3. Создание оригинала элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации и представление его руководителю дизайн-проекта. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ОК 01 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.. |
| ОК 02 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.. |
| ПК 1.2 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.. |
| ПК 2.3 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.. |
| ПК 4.1 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.. |

**1.4. Общая трудоемкость программы.**

Общая трудоемкость освоения программы повышения квалификации составляет 94 академических часа за весь период обучения.

**2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

**(учебный план, календарный учебный график)**

**2.1. Учебный план программы, реализуемой с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование модулей и тем | Общая трудоемкость, в акад. час. | Работа обучающегося в СДО, в акад. час. | | Формы промежуточной и итоговой аттестации (ДЗ, З) 1 |
| Лекции | Практические занятия и/или тестирование |
| **Модуль I. Рождение персонажа** | | | | | |
| 1. | Основы создания персонажа | 8 | 3 | 5 | З |
| 2. | Характеристики персонажа и инструментарий для его создания | 8 | 3 | 5 |
| 3. | Персонаж - это личность | 8 | 3 | 5 |
| 4. | Мастер-класс “Работа с референсами для персонажа” | 5 | 1 | 4 |
| **Модуль II. Основы разработки персонажа** | | | | | |
| 5. | Язык линий | 8 | 3 | 5 | З |
| 6. | Детализация персонажа | 8 | 3 | 5 |
| 7. | Колористика | 8 | 3 | 5 |
| 8. | Мастер-класс “Создание персонажа из формы” | 5 | 1 | 4 |
| **Модуль III. Отрисовка персонажа** | | | | | |
| 9. | Пропорции лица и мимика | 6 | 2 | 4 | З |
| 10. | Фигура человека | 6 | 2 | 4 |
| 11. | Как создавать разных персонажей | 6 | 2 | 4 |
| 12. | Окружение и контекст для персонажа | 6 | 2 | 4 |
| 13. | Мастер-класс “Стилизация персонажа” | 5 | 1 | 4 |
| 14. | Мастер-класс “Создание набора стикеров” | 5 | 1 | 4 |
| Итоговая аттестация | | 2 | | | Итоговое тестирование |
| **ИТОГО** | | **94** | | | |

1 ДЗ – дифференцированный зачет. З - зачет.

**2.2. Календарный учебный график.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование модулей | Общая трудоемкость, в акад. час. | Учебные недели 2 |
| 1. | Рождение персонажа | 29 | 1-2 |
| 2. | Основы разработки персонажа | 29 | 3-5 |
| 3. | Отрисовка персонажа | 34 | 6-8 |
| Итоговая аттестация | | 2 | 9 |

2 Учебные недели отсчитываются с момента зачисления в Образовательную организацию.

2.3. Рабочие программы модулей представлены в Приложении № 1.

2.4. Программа Итоговой аттестации представлена в Приложении № 2.

2.5. Оценочные материалы представлены в Приложении № 3.

**3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

**3.1 Материально-технические условия реализации программы.**

ОБЩЕСТВО С ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ «МОСКОВСКАЯ АКАДЕМИЯ ДИЗАЙН-ПРОФЕССИЙ «ПЕНТАСКУЛ» (далее – Образовательная организация) располагает материально-технической базой, обеспечивающей реализацию образовательной программы и соответствующей действующим санитарным и противопожарным правилам и нормам.

**3.2. Требования к материально-техническим условиям со стороны обучающегося (потребителя образовательной услуги).**

Рекомендуемая конфигурация компьютера:

1. Разрешение экрана от 1280х1024.
2. Pentium 4 или более новый процессор с поддержкой SSE2.
3. 512 Мб оперативной памяти.
4. 200 Мб свободного дискового пространства.
5. Современный веб-браузер актуальной версии (Firefox 22, Google Chrome 27, Opera 15, Safari 5, Internet Explorer 8 или более новый).

**3.3. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы.**

Образовательная организация обеспечена электронными учебниками, учебно-методической литературой и материалами по всем учебным дисциплинам (модулям) программы. Образовательная организация также имеет доступ к электронным образовательным ресурсам (ЭОР).

При реализации программ с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий в Образовательной организации созданы условия для функционирования электронной информационно-образовательной среды, включающей в себя:

1. Электронные информационные ресурсы.
2. Электронные образовательные ресурсы.
3. Совокупность информационных технологий, телекоммуникационных технологий, соответствующих технологических средств.

Данная среда способствует освоению обучающимися программ в полном объеме независимо от места нахождения обучающихся.

Электронная информационно-образовательная среда Образовательной организации обеспечивает возможность осуществлять следующие виды деятельности:

1. Планирование образовательного процесса.
2. Размещение и сохранение материалов образовательного процесса.
3. Фиксацию хода образовательного процесса и результатов освоения программы.
4. Контролируемый доступ участников образовательного процесса к информационным образовательным ресурсам в сети Интернет.
5. Проведение мониторинга успеваемости обучающихся.

Содержание учебных дисциплин (модулей) и учебно-методических материалов представлено в учебно-методических ресурсах, размещенных в электронной информационно-образовательной среде Образовательной организации.

Учебно-методическая литература представлена в виде электронных информационных и образовательных ресурсов в библиотеках и в системе дистанционного обучения. Образовательная организация имеет удаленный доступ к электронным каталогам и полнотекстовым базам:

1. http://www.lomonosov.online/ – электронная научно-образовательная библиотека «Современные образовательные технологии в социальной сфере»;
2. http://www.biblioclub.ru/ – университетская библиотека, ЭБС «Университетская библиотека онлайн».

**3.4. Кадровое обеспечение программы.**

Реализация программы повышения квалификации обеспечивается педагогическими работниками, требование к квалификации которых регулируется законодательством Российской Федерации в сфере образования и труда.

**4. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ**

**(формы аттестации, контроля, оценочные материалы и иные компоненты)**

**4.1. Формы текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.**

В процессе обучения используется тестирование как форма текущего контроля успеваемости.

Формой промежуточной аттестации является зачет. Для получения отметки по промежуточной аттестации обучающийся должен набрать определенное количество баллов согласно системе оценивания.

Промежуточная аттестация включает в себя прохождение тестирования и выполнение практического задания. Промежуточная аттестация входит в период (время изучения) учебного модуля и проводится в форме, указанной в учебном плане. Время, отводимое на промежуточную аттестацию, заложено в каждом модуле программы (столбец практические занятия и тестирование). При наборе определенного количества баллов для получения отметки не ниже «зачтено» при прохождении тестирования, практическое задание не является обязательным для выполнения.

Вариант оценочных материалов представлен в Приложении №3.

**Системы оценивания.**

По результатам промежуточной аттестации выставляются отметки по стобалльной и двухбалльной системам оценивания.

Соответствие балльных систем оценивания:

|  |  |
| --- | --- |
| Количество баллов  по стобалльной системе | Отметка  по двухбалльной системе |
| 51-100 | «зачтено» |
| менее 51 | «не зачтено» |

Оценка результатов освоения обучающимся образовательной программы или ее части осуществляется в соответствии со следующими критериями:

отметка «зачтено» ставится обучающемуся, успешно освоившему учебный модуль и не имеющему задолженностей по результатам текущего контроля успеваемости;

отметка «не зачтено» ставится обучающемуся, имеющему задолженности по результатам текущего контроля успеваемости по модулю.

**4.2. Итоговая аттестация.**

Итоговая аттестация обучающихся по программе повышения квалификации является обязательной и осуществляется после успешного освоения всех модулей образовательной программы в полном объеме. Итоговая аттестация проводится в форме итогового тестирования (Программа итоговой аттестации представлена в Приложении №2, вариант оценочных материалов представлен в Приложении №3). Итоговая аттестация входит в период (время изучения) образовательной программы и проводится в форме, указанной в учебном плане отдельной строкой.

Итоговая аттестация предназначена для определения уровня полученных или усовершенствованных компетенций обучающихся.

По результатам итоговой аттестации выставляются отметки по стобалльной системе и четырехбалльной.

**Критерии оценки результатов освоения образовательной программы.**

Соответствие балльных систем оценивания:

|  |  |
| --- | --- |
| Количество баллов  по стобалльной системе | Отметка  по четырехбалльной системе |
| 81-100 | «отлично» |
| 61-80 | «хорошо» |
| 51-60 | «удовлетворительно» |
| менее 51 | «неудовлетворительно» |

Оценка результатов освоения программы осуществляется в соответствии со следующими критериями:

отметка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, не показавшему освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных программой; допустившему серьезные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий;

отметка «удовлетворительно» выставляется обучающемуся, показавшему частичное освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных   программой; сформированность не в полной мере новых компетенций и профессиональных умений для осуществления профессиональной деятельности;

отметка «хорошо» выставляется обучающемуся, показавшему освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных программой, допустившему несущественные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий;

отметка «отлично» выставляется обучающемуся, показавшему полное освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), всестороннее и глубокое изучение литературы.

**5. СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКОВ**

**Основная литература.**

1. Воробьева Любовь Сергеевна, Модуль 2. Основы разработки персонажа / Воробьева Любовь Сергеевна. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26001

2. Воробьева Любовь Сергеевна, Модуль 3. Отрисовка персонажа / Воробьева Любовь Сергеевна. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26002

3. Воробьева Любовь Сергеевна, Рождение персонажа / Воробьева Любовь Сергеевна. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26000

**Дополнительная литература.**

1. Болотова, Т.Ф. Предметная среда в рисунке дизайнера. Натюрморт и его графические интерпретации: учебно-методическое пособие по дисциплине «Академический рисунок» : [16+] / Т.Ф. Болотова, В.Л. Ганзин, О.Н. Севостьянова ; Уральский государственный архитектурно-художественный университет (УрГАХУ). – Екатеринбург : Уральский государственный архитектурно-художественный университет (УрГАХУ), 2019. – 128 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=573446 (дата обращения: 30.04.2020). – Библиогр. в кн. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=573446

2. Гордеенко, В.Т. Рисунок головы и фигуры человека / В.Т. Гордеенко. – Минск : Вышэйшая школа, 2017. – 144 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=560860 (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-985-06-2707-0. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=560860

3. Ермолаева, М.А. Рисунок: учебное пособие для аудиторной работы студентов :[14+] / М.А. Ермолаева ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Высшая школа народных искусств (институт). – Санкт-Петербург : Высшая школа народных искусств, 2016. – 92 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=499473 (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-906697-08-0. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=499473

4. Леонардо да Винчи : рисунки, чертежи и схемы [Электронный ресурс] / М.|Берлин:Директ-Медиа,2015. -157с. - 978-5-4475-4593-2. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=276630

5. Ломакин, М.О. Декоративный рисунок :[14+] / М.О. Ломакин ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Высшая школа народных искусств (институт). – Санкт-Петербург : Высшая школа народных искусств, 2017. – 65 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=499578 (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр.: с. 54-55. – ISBN 978-5-906697-53-0. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=499578

6. Сайфулина, Е.В. Технический рисунок :[14+] / Е.В. Сайфулина ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Высшая школа народных искусств (институт). – Санкт-Петербург : Высшая школа народных искусств, 2016. – 72 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=499648 (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-906697-24-0. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=499648

7. Уткин, А.Л. Анатомический рисунок :[14+] / А.Л. Уткин ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Высшая школа народных искусств (академия). – Санкт-Петербург : Высшая школа народных искусств, 2018. – 54 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=499688 (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр.: с. 43. – ISBN 978-5-906697-91-2. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=499688

Приложение № 1 к дополнительной профессиональной программе повышения квалификации

«Иллюстрирование персонажа»

**РАБОЧИЕ ПРОГРАММЫ МОДУЛЕЙ**

**Рабочая программа модуля**

**«Рождение персонажа»**

**1. Цель освоения модуля:** формирование навыков в сфере основ создания персонажа, работы с техническим заданием и брифом.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения модуля:**

**ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (A/01.5). | З 1.1. Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ.  З 1.2. Основы художественного конструирования и технического моделирования.  З 1.5. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.1. Работать с проектным заданием на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 1.2. Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.1. Изучение проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПО 1.2. Создание эскизов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласование дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ОК 01 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.. |
| ПК 1.2 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.. |

**3. Структура и содержание модуля.**

**Объем модуля и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость модуля «Рождение персонажа» составляет 29 академических часов.

**Разделы модуля и виды занятий.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование тем | Общая трудоемкость, в акад. час. | Работа обучающегося в СДО, в акад. час. | |
| Лекции | Практические занятия и/или тестирование |
| 1. | Основы создания персонажа | 8 | 3 | 5 |
| 2. | Характеристики персонажа и инструментарий для его создания | 8 | 3 | 5 |
| 3. | Персонаж - это личность | 8 | 3 | 5 |
| 4. | Мастер-класс “Работа с референсами для персонажа” | 5 | 1 | 4 |
| **ИТОГО** | | **29** | **10** | **19** |

**Форма промежуточной аттестации:** Зачет.

**Тематическое содержание модуля.**

Тема 1. Основы создания персонажа. Области применения персонажа. Техническое задание и бриф. Этапы создания персонажа.

Тема 2. Характеристики персонажа и инструментарий для его создания. Поиск идей и вдохновения. Примеры и кейсы по разработке разноплановых персонажей. Стилистика и контекст (казуальная для мобильных игр, флэт для рекламы, семи-реализм, toon). Выбор инструмента для создания персонажа (растровая графика/векторная графика/3D/стоп-моушн).

Тема 3. Персонаж - это личность. Работа с референсами (палитра/стиль/детали/мудборд). Характер персонажа (чем определяется, степень детализации). История персонажа.

Тема 4. Мастер-класс “Работа с референсами для персонажа”. Мастер-класс по работе с референсами.

**Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

|  |  |
| --- | --- |
| Темы практических занятий | Практические задания |
| 1. Основы создания персонажа.  2. Характеристики персонажа и инструментарий для его создания.  3. Персонаж - это личность.  4. Мастер-класс “Работа с референсами для персонажа”. | Подбор референсов (создание коллажа) под персонаж Описание характера и создание истории для каждого персонажа Создание из комбинаций эмодзи одного или нескольких готовых персонажей Создание персонажа из пятна |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Воробьева Любовь Сергеевна, Рождение персонажа / Воробьева Любовь Сергеевна. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26000

**Дополнительная литература.**

1. Ермолаева, М.А. Рисунок: учебное пособие для аудиторной работы студентов :[14+] / М.А. Ермолаева ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Высшая школа народных искусств (институт). – Санкт-Петербург : Высшая школа народных искусств, 2016. – 92 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=499473 (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-906697-08-0. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=499473

2. Ломакин, М.О. Декоративный рисунок :[14+] / М.О. Ломакин ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Высшая школа народных искусств (институт). – Санкт-Петербург : Высшая школа народных искусств, 2017. – 65 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=499578 (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр.: с. 54-55. – ISBN 978-5-906697-53-0. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=499578

3. Сайфулина, Е.В. Технический рисунок :[14+] / Е.В. Сайфулина ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Высшая школа народных искусств (институт). – Санкт-Петербург : Высшая школа народных искусств, 2016. – 72 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=499648 (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-906697-24-0. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=499648

**Рабочая программа модуля**

**«Основы разработки персонажа»**

**1. Цель освоения модуля:** формирование навыков создания персонажа.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения модуля:**

**ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (A/01.5). | З 1.1. Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ.  З 1.2. Основы художественного конструирования и технического моделирования.  З 1.3. Цветоделение, цветокоррекция, художественное ретуширование изображений в соответствии с характеристиками воспроизводящего оборудования.  З 1.5. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.2. Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 1.3. Использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.2. Создание эскизов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласование дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта.  ПО 1.3. Создание оригинала элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации и представление его руководителю дизайн-проекта. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ОК 02 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.. |
| ПК 2.3 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.. |
| ПК 4.1 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.. |

**3. Структура и содержание модуля.**

**Объем модуля и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость модуля «Основы разработки персонажа» составляет 29 академических часов.

**Разделы модуля и виды занятий.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование тем | Общая трудоемкость, в акад. час. | Работа обучающегося в СДО, в акад. час. | |
| Лекции | Практические занятия и/или тестирование |
| 1. | Язык линий | 8 | 3 | 5 |
| 2. | Детализация персонажа | 8 | 3 | 5 |
| 3. | Колористика | 8 | 3 | 5 |
| 4. | Мастер-класс “Создание персонажа из формы” | 5 | 1 | 4 |
| **ИТОГО** | | **29** | **10** | **19** |

**Форма промежуточной аттестации:** Зачет.

**Тематическое содержание модуля.**

Тема 1. Язык линий. Как конструируется и программируется восприятие персонажа. Форма и характер (квадрат/круг/треугольник). Работа с силуэтом (читаемость). Пропорции и композиция.

Тема 2. Детализация персонажа. Одежда и прическа (впечатление, назначение, идентичность). Детали и аксессуары (Feature, характеристика, запоминаемость). Ошибки иллюстраторов: избыточность деталей, слабая прорисовка и т.д.

Тема 3. Колористика. Настроение и характер персонажа - через цветовую палитру. Вспомогательные инструменты работы с характером и стилем. Акценты и цветокоррекция.

Тема 4. Мастер-класс “Создание персонажа из формы”. Мастер-класс по созданию персонажа из формы.

**Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

|  |  |
| --- | --- |
| Темы практических занятий | Практические задания |
| 1. Язык линий.  2. Детализация персонажа.  3. Колористика.  4. Мастер-класс “Создание персонажа из формы”. | Создание персонажа из любой геометрической формы (по выбору обучающегося) |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Воробьева Любовь Сергеевна, Модуль 2. Основы разработки персонажа / Воробьева Любовь Сергеевна. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26001

**Дополнительная литература.**

1. Гордеенко, В.Т. Рисунок головы и фигуры человека / В.Т. Гордеенко. – Минск : Вышэйшая школа, 2017. – 144 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=560860 (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-985-06-2707-0. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=560860

2. Леонардо да Винчи : рисунки, чертежи и схемы [Электронный ресурс] / М.|Берлин:Директ-Медиа,2015. -157с. - 978-5-4475-4593-2. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=276630

3. Ломакин, М.О. Декоративный рисунок :[14+] / М.О. Ломакин ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Высшая школа народных искусств (институт). – Санкт-Петербург : Высшая школа народных искусств, 2017. – 65 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=499578 (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр.: с. 54-55. – ISBN 978-5-906697-53-0. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=499578

**Рабочая программа модуля**

**«Отрисовка персонажа»**

**1. Цель освоения модуля:** формирование навыков отрисовки персонажа.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения модуля:**

**ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (A/01.5). | З 1.1. Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ.  З 1.2. Основы художественного конструирования и технического моделирования.  З 1.3. Цветоделение, цветокоррекция, художественное ретуширование изображений в соответствии с характеристиками воспроизводящего оборудования.  З 1.4. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 1.5. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.2. Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 1.3. Использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.2. Создание эскизов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласование дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта.  ПО 1.3. Создание оригинала элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации и представление его руководителю дизайн-проекта. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ПК 1.2 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.. |
| ПК 2.3 по (ФГОС СПО 54.01.20) | Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.. |

**3. Структура и содержание модуля.**

**Объем модуля и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость модуля «Отрисовка персонажа» составляет 34 академических часа.

**Разделы модуля и виды занятий.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование тем | Общая трудоемкость, в акад. час. | Работа обучающегося в СДО, в акад. час. | |
| Лекции | Практические занятия и/или тестирование |
| 1. | Пропорции лица и мимика | 6 | 2 | 4 |
| 2. | Фигура человека | 6 | 2 | 4 |
| 3. | Как создавать разных персонажей | 6 | 2 | 4 |
| 4. | Окружение и контекст для персонажа | 6 | 2 | 4 |
| 5. | Мастер-класс “Стилизация персонажа” | 5 | 1 | 4 |
| 6. | Мастер-класс “Создание набора стикеров” | 5 | 1 | 4 |
| **ИТОГО** | | **34** | **10** | **24** |

**Форма промежуточной аттестации:** Зачет.

**Тематическое содержание модуля.**

Тема 1. Пропорции лица и мимика. Пропорции человеческого лица. Мимика. Как отразить характер человека.

Тема 2. Фигура человека. Пропорции человеческой фигуры. Линии движения. Стилизация.

Тема 3. Как создавать разных персонажей. Хуманизация персонажа (персонажи флоры, фауны, стихии, неодушевленные предметы и т.д.). Основные эмоции. Позы и жесты.

Тема 4. Окружение и контекст для персонажа. Работа с фонами. Тон и светотень: проверка через ч/б режим. Встраивание персонажа в окружение. Атмосфера и освещение. Степень детализации. Баланс в акцентах. Кейсы, как разные цветовые решения фона меняют персонаж.

Тема 5. Мастер-класс “Стилизация персонажа”. Мастер-класс по стилизации персонажа.

Тема 6. Мастер-класс “Создание набора стикеров”. Мастер-класс по созданию набора стикеров.

**Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

|  |  |
| --- | --- |
| Темы практических занятий | Практические задания |
| 1. Пропорции лица и мимика.  2. Фигура человека.  3. Как создавать разных персонажей.  4. Окружение и контекст для персонажа.  5. Мастер-класс “Стилизация персонажа”.  6. Мастер-класс “Создание набора стикеров”. | Создание набора из 3-5 стикеров для соцсетей по технологии мастер-класса Создание персонажа на базе неодушевленного предмета, флоры, фауны или стихии |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Воробьева Любовь Сергеевна, Модуль 3. Отрисовка персонажа / Воробьева Любовь Сергеевна. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26002

**Дополнительная литература.**

1. Болотова, Т.Ф. Предметная среда в рисунке дизайнера. Натюрморт и его графические интерпретации: учебно-методическое пособие по дисциплине «Академический рисунок» : [16+] / Т.Ф. Болотова, В.Л. Ганзин, О.Н. Севостьянова ; Уральский государственный архитектурно-художественный университет (УрГАХУ). – Екатеринбург : Уральский государственный архитектурно-художественный университет (УрГАХУ), 2019. – 128 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=573446 (дата обращения: 30.04.2020). – Библиогр. в кн. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=573446

2. Гордеенко, В.Т. Рисунок головы и фигуры человека / В.Т. Гордеенко. – Минск : Вышэйшая школа, 2017. – 144 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=560860 (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-985-06-2707-0. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=560860

3. Уткин, А.Л. Анатомический рисунок :[14+] / А.Л. Уткин ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Высшая школа народных искусств (академия). – Санкт-Петербург : Высшая школа народных искусств, 2018. – 54 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=499688 (дата обращения: 09.09.2019). – Библиогр.: с. 43. – ISBN 978-5-906697-91-2. – Текст : электронный.. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=499688

Приложение № 2 к дополнительной профессиональной программе повышения квалификации

«Иллюстрирование персонажа»

**ПРОГРАММА ИТОГОВОЙ АТТЕСТАЦИИ**

**1. Общие положения.**

Итоговая аттестация обучающегося, завершившего обучение по программе повышения квалификации, предназначена для комплексной оценки уровня знаний на соответствие результатов освоения дополнительной профессиональной программы заявленным целям и планируемым результатам обучения.

Программа итоговой аттестации составлена в соответствии с локальными актами Образовательной организации, регулирующими организацию и проведение итоговой аттестации.

**2. Содержание итоговой аттестации.**

Итоговая аттестация включает вопросы следующих модулей: «Рождение персонажа», «Основы разработки персонажа», «Отрисовка персонажа».

**3. Критерии оценки результатов освоения образовательной программы.**

По результатам итоговой аттестации выставляются отметки по стобалльной системе и четырехбалльной.

Соответствие балльных систем оценивания:

|  |  |
| --- | --- |
| Количество баллов  по стобалльной системе | Отметка  по четырехбалльной системе |
| 81-100 | «отлично» |
| 61-80 | «хорошо» |
| 51-60 | «удовлетворительно» |
| менее 51 | «неудовлетворительно» |

Оценка результатов освоения программы осуществляется итоговой аттестационной комиссией в соответствии со следующими критериями:

отметка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, не показавшему освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных программой; допустившему серьезные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий;

отметка «удовлетворительно» выставляется обучающемуся, показавшему частичное освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных   программой; сформированность не в полной мере новых компетенций и профессиональных умений для осуществления профессиональной деятельности;

отметка «хорошо» выставляется обучающемуся, показавшему освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных программой, допустившему несущественные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий;

отметка «отлично» выставляется обучающемуся, показавшему полное освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), всестороннее и глубокое изучение литературы.

Приложение № 3 к дополнительной профессиональной программе

повышения квалификации

«Иллюстрирование персонажа»

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

**Примерный (демонстрационный) вариант оценочных материалов для проведения промежуточной и итоговой аттестации.**

1. Что из перечисленного описывает маскот?  
а) персонаж-животное

б) человек, животное или объект, приносящий удачу

в) персонаж с отрицательным характером  
г) практически любой узнаваемый персонаж, олицетворяющий собой некий коллектив

2. Что характерно для рекламного персонажа?

а) простые и яркие образы

б) абстрактный и усредненный типаж

в) идентичность

г) уместная стилистика - хорошо читаемая, простая, приятная

д) Все перечисленное

3. Что из перечисленного важно для анимационного персонажа?  
а) карта эмоций  
б) читаемый силуэт  
в) замысловатые детали  
г) яркие цвета  
д) выразительность

4. Что из перечисленного важно для игрового персонажа?  
а) высокая подвижность  
б) продуманное снаряжение  
в) визуализация роста  
г) декоративность  
д) читаемый образ

5. Что из перечисленного относится к брифу?  
а) документ, приравниваемый к юридическому, который содержит требования и предписания по выполнению заказа  
б) подробный перечень необходимых работ с измеримыми результатами и жесткими сроками  
в) перечень основных характеристик будущего проекта, который заказчик составляет для дальнейшего знакомства с потенциальным исполнителем и предметного обсуждения работ  
г) все перечисленное

6. Что из перечисленного относится к техническому заданию?  
а) документ, приравниваемый к юридическому, который содержит требования и предписания по выполнению заказа  
б) подробный перечень необходимых работ с измеримыми результатами и жесткими сроками  
в) перечень основных характеристик будущего проекта, который заказчик составляет для дальнейшего знакомства с потенциальным исполнителем и предметного обсуждения работ  
г) все перечисленное

7. Какие утверждения верны?  
а) каждый раз нужно создавать персонаж с нуля, без опоры на чей-либо опыт или свою намеренность  
б) количество возможных правок в работе необходимо согласовывать с заказчиком на старте, до начала работ  
в) техническое задание и бриф помогает наладить связь с заказчиком и избежать разночтений  
г) стиль и выбор инструмента зависит от условий задачи, а не наоборот

8. Какие определения верны?  
а) мудборд - “доска настроения”

б) pеференс - вспомогательное изображение

в) фотохостинг - веб-сайт, позволяющий публиковать изображения в интернете

г) все перечисленное

9. Что из перечисленного характерно для флэт-персонажа?

а) «плоский дизайн», который дает эффект упрощения

б) сложносочиненные, атмосферные, с отсылками и загадками фоны

в) хорошая читаемость в маленьких масштабах, простые формы, выразительные четкие черты лица, ограниченная палитра

г) все персонажи построены на простых плоских формах, силуэты точно передают движения  
10.Что из перечисленного характерно для мультипликационного персонажа?  
а) «плоский дизайн» должен подчёркивать эффект «очаровательной простоты» и утончённости

б) продуманный фон и окружение

в) читаемая палитра, четкие формы

г) все персонажи построены на простых, мягких, плоских формах, силуэты точно передают движения

11.Что из перечисленного характерно для казуального персонажа?  
а) «плоский дизайн» должен подчёркивать эффект «очаровательной простоты» и утончённости

б) мультяшные пропорции, но при этом реалистичный объем и текстура

в) все перечисленное

г) напоминает детские иллюстрации

12. Что может стать источником вдохновения для иллюстратора?  
а) прогулка  
б) посещение музеев и выставок  
в) игры

г) создание набросков   
д) внимание к людям, их эмоциям, поведению  
е) все перечисленное

13. Что из перечисленного характерно для персонажа для стикеров?  
а) «плоский дизайн» должен подчёркивать эффект «очаровательной простоты» и утончённости

б) сложносочиненные, атмосферные, с отсылками и загадками фоны

в) хорошая читаемость в маленьких масштабах, простые формы, выразительные черты, ограниченная палитра

г) все персонажи построены на простых, мягких, плоских формах, силуэты точно передают движения

14. Какие утверждения верны?  
а) выбранная техника должна быть созвучна стилю и контексту проекта, оправдана и осуществима  
б) растровая графика отлично «переносит» любое масштабирование  
в) стилистика персонажа должна импонировать прежде всего самому дизайнеру  
г) векторная графика масштабируется без потерь  
д) контекст диктует условия для выбора стиля и инструмента

15. Что такое бэкграунд персонажа?  
а) то, как персонаж привык жить, какой опыт за его плечами, что его окружает, с чем он должен бороться и что его поддерживает   
б) палитра, в которой выполнен персонаж  
в) стиль, в котором выполнен персонаж  
г) то, как персонаж двигается, жестикулирует, какая у него мимика

16. Чем следует руководствоваться, создавая персонаж?  
а) пожеланиями заказчика

б) брифом

в) целевой аудиторией

г) всем перечисленным

17. Где взять идеи для создания конкретного персонажа?  
а) флора и фауна  
б) мультипликационные персонажи  
в) герои комиксов

г) каталоги продукции компании заказчика  
д) все перечисленное

18. Как подобрать внешность для персонажа?  
а) скопировать детально любого персонажа другого художника, изменив палитру

б) найти “говорящие” черты и позы

в) посмотреть фотографии людей с нужными чертами лица

г) взять отдельные черты для персонажа у кого-то из медийных личностей

19. Как приблизить внешность персонажа к духу бренда?  
а) выполнить персонаж полностью в корпоративной палитре бренда  
б) частично задействовать в образе персонажа цвета фирменного стиля  
в) лучше не брать фирменные цвета, а, наоборот, максимально отстроиться от корпоративной палитры  
г) взять цвета противоположные фирменным по цветовому кругу  
д) все перечисленное

20. Какими вопросами полезно задаться, чтобы подобрать персонажу верный характер?  
а) как бы я ощущал себя на такой позиции?

б) как бы я вел себя в этих ситуациях?

в) за что мне это все?

г) что или кого бы я ожидал увидеть как потребитель бренда?

д) что мне будет, если я не сдам проект вовремя?

21. От чего зависит настроение, которое несет персонаж?  
а) от размеров персонажа  
б) от стиля, в котором выполнен персонажв) персонаж должен быть статичным, тогда целевая аудитория лего считает его настроение  
г) от палитры, выбранной для персонажа

22. Какая форма лучше всего передает такие качества как дружелюбие и открытость?  
а) круг

б) квадрат

в) треугольник

г) ромб

23. Какая форма будет подходящей для персонажа, хитрого и изворотливого, при этом интеллектуального?  
а) круг

б) квадрат

в) треугольник

г) ромб

24.Какая форма лучше всего передает такие качества как надежность и сила?  
а) круг

б) квадрат

в) треугольник

г) конус

25. Какая форма лучше всего передает такие качества как упрямство и нежелание меняться или делает это с большим трудом?  
а) круг

б) квадрат

в) треугольник

г) конус

26. Какие приемы помогут сделать персонажа выразительным и верно передать его характер?  
а) композиционные приемы, в частности “золотое сечение”  
б) отказ от лишних деталей  
в) после первых набросков “залить” силуэт персонажа и посмотреть, какие правки нужны  
г) применение принципа “от общего к деталям”  
д) все перечисленное

27. Что такое физиогномика?  
а) метод определения типа личности человека, его душевных качеств и состояния здоровья, исходя из анализа внешних черт лица и его выражения

б) метод, которые помогает при отрисовке небольших по размеру персонажей

в) метод, которые помогает при отрисовке только персонажей для детских книг

г) метод определения типа личности, исходя из соотношения размеров ушей и лба

28. Какие утверждения верны?  
а) внешность не связана с сутью персонажа  
б) персонаж, его одежда и аксессуары должны гармонично работать друг с другомв) силуэт персонажа мало о чем говорит, важнее детали  
г) форма - важная часть в разработке персонажа

29. В чем преимущество антропоморфного персонажа?  
а) зрителю проще считывать и понимать эмоции такого персонажа

б) иллюстратору легче рисовать такого персонажа   
в) так легче передать движение и мимику персонажа

г) так легче скрыть недоработки в детализации персонажа

30. Какую роль играет одежда именно в создании персонажа?  
а) эстетическую  
б) моральную, персонаж не может быть раздет  
в) отражает образ жизни и характер персонажа

г) подчеркивает личностные качества героя