**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

АННОТАЦИИ К РАБОЧИМ ПРОГРАММАМ ДИСЦИПЛИН В СОСТАВЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дизайн и иллюстрация

**Аннотация к рабочей программе дисциплины**

**«Введение в профессию "Дизайнер-иллюстратор"»**

 **1. Цель освоения дисциплины:** сформировать целостное представление о том, как работает дизайнер-иллюстратор, об истории иллюстрации и об особенностях обучения на программе «Дизайн и иллюстрация».

 **2. Краткое содержание дисциплины.**

 Модуль I. Знакомство с профессией и программой.

 Тема 1. О профессии Дизайнер-иллюстратор. Чем занимается графический дизайнер. Профессиональные знания и навыки дизайнер-иллюстратора. Перспективы развития.

 Тема 2. Как устроено обучение: материалы программы. Форматы обучения на курсе: лекции, практические задания, тесты. Дополнительные активности. Дополнительные материалы.

 Тема 3. Как устроено обучение: личный кабинет слушателя. Структура личного кабинета. Как работать в личном кабинете. Основные и дополнительные опции.

 Тема 4. Советы по обучению в онлайн. Как учится наш мозг. Что важно знать об онлайн-обучении. Советы по обучению. Как мотивировать себя учиться..

 Модуль II. История развития иллюстрации.

 Тема 1. Когда и как появились первые иллюстрации. Наскальные рисунки. Папирус. Пергамент. Бумага. Рукопись. Свиток. Кодекс. Фолиант. Иоган Гутенберг. Альд Мануций. Иван Федоров. Франциск Скорина.

 Тема 2. Этапы развития иллюстрации. Иллюстрирование религиозных текстов. Карты. Атласы. Ботаническая иллюстрация. Светская литература. Буквари и азбуки.

 Тема 3. Принципы создания иллюстрации. Идея. Сюжет. Композиция. Верстка. От скетча до обложки. Как использовать эскизы. Этапы создания иллюстраций..

 Модуль III. Виды иллюстраций и техник в работе дизайнера-иллюстратора.

 Тема 1. Виды иллюстрации. Художественная литература. Публицистика. Учебная литература. Бизнес-графика. Реклама. Инфорграфика. Цифровая среда. Стрит-арт.

 Тема 2. Компоненты стиля иллюстрации. Линия. Точка. Пятно. Цвет. Фактура. Образ. Характер. Манера.

 Тема 3. Разнообразие техник и приемов в иллюстрации. Традиционные. Живопись, графика, эстамп. Смешанные. Авторские. Коллаж. Цифровые методы. Графические редакторы..

**Аннотация к рабочей программе дисциплины**

**«Базовые правила композиции»**

 **1. Цель освоения дисциплины:** .

 **2. Краткое содержание дисциплины.**

 ${program\_discipline\_module\_content\_row#2}Модуль ${program\_discipline\_module\_number\_roman#2}. ${program\_discipline\_module\_name#2}.

 ${program\_discipline\_module\_theme\_content\_row#2}Тема ${program\_discipline\_module\_theme\_number#2}. ${program\_discipline\_module\_theme\_name#2}. ${program\_discipline\_module\_theme\_content#2}.

 ${program\_discipline\_module\_theme\_content\_last\_row#2}Тема ${program\_discipline\_module\_theme\_number#2}. ${program\_discipline\_module\_theme\_name#2}. ${program\_discipline\_module\_theme\_content#2}.

**Аннотация к рабочей программе дисциплины**

**«Теория цвета»**

 **1. Цель освоения дисциплины:** .

 **2. Краткое содержание дисциплины.**

 ${program\_discipline\_module\_content\_row#3}Модуль ${program\_discipline\_module\_number\_roman#3}. ${program\_discipline\_module\_name#3}.

 ${program\_discipline\_module\_theme\_content\_row#3}Тема ${program\_discipline\_module\_theme\_number#3}. ${program\_discipline\_module\_theme\_name#3}. ${program\_discipline\_module\_theme\_content#3}.

 ${program\_discipline\_module\_theme\_content\_last\_row#3}Тема ${program\_discipline\_module\_theme\_number#3}. ${program\_discipline\_module\_theme\_name#3}. ${program\_discipline\_module\_theme\_content#3}.

**Аннотация к рабочей программе дисциплины**

**«Основы рисунка»**

 **1. Цель освоения дисциплины:** сформировать умение выполнять иллюстрации разными способами и с разными материалами; познакомить обучающихся с основами академического рисунка и скетчинга.

 **2. Краткое содержание дисциплины.**

 Модуль I. Графический рисунок.

 Тема 1. Основы рисунка, линия, пятно, штрих, композиция, графические материалы. Линия — главное выразительное средство. Пятно — средство поиска и формообразования. Штрих — техника объёмно-пространственной
выразительности. Композиция в рисунке. Графические материалы.

 Тема 2. Перспектива. Геометрические тела в перспективе. Перспектива. Виды перспективы. Геометрические тела в перспективе.

 Тема 3. Натюрморт. Линейно-конструктивный рисунок натюрморта. Принципы рисования натюрморта. Структура и построение рисунка.

 Тема 4. Голова человека: пропорции, особенности. Особенности изображения человеческой головы. Схемы изображения.

 Тема 5. Фигура человека. Линейно-конструктивный рисунок фигуры. Линейно-конструктивный рисунок фигуры. Пропорции фигуры человека. Анатомические особенности..

 Модуль II. Скетчинг и графическая стилизация.

 Тема 1. Скетчинг - выявление образа и структуры объекта. Опорные точки силуэта и связи внутри формы. Эскизирование в графической стилизации. Выявление структуры в эскизировании. Выявление образа в эскизировании. Опорные точки силуэта и связи внутри знаковой формы.

 Тема 2. Выявление образа через упрощение формы. Основной геометрический примитив. Техники исполнения скетча для создания образного решения. Выявление образа через упрощение формы. Основной геометрический примитив в стилизации. Создание образного решения с помощью графических техник.

 Тема 3. Био- и техно-пластика. Линейное, пятновое и гибридные решения в стилизации. Пластические решения в стилизации. Био- и техно-пластика. Линейное, пятновое и гибридные решения в стилизации..

 Модуль III. Акварельный скетчинг.

 Тема 1. Основы акварели. Инструменты для работы акварелью. Критерии выбора качественных материалов.

 Тема 2. Мастер-класс «Ботаника акварелью». Специфика акварельного скетча. Ботаническая иллюстрация акварелью.

 Тема 3. Мастер-класс «Фуд-скетч». Что такое фуд-скетч. Акварельная фуд-иллюстрация.

 Тема 4. Мастер-класс «Стекло акварелью». Специфика рисования стекла. Иллюстрация со стеклом..

**Аннотация к рабочей программе дисциплины**

**«Adobe Photoshop: обработка, ретушь, коллажирование»**

 **1. Цель освоения дисциплины:** формирование профессиональных компетенций обучающихся в сфере работы в программе растровой графики Adobe Photoshop (обработка, ретушь, коллажирование).

 **2. Краткое содержание дисциплины.**

 Модуль I. Основные инструменты и возможности программы.

 Тема 1. Особенности растровой графики, области применения. Примеры исполнения различных задач. Форматы изображений. ПО в жизни графического дизайнера. Экскурс в диджитал графику. Возможности программы. Форматы изображений.

 Тема 2. Интерфейс и инструменты программы. История программы. Начало работы. Интерфейс и рабочая среда. Импорт изображений, режим трансформации и сохранение документа.

 Тема 3. Выделенная область, инструменты выделения. Трансформация. Иллюстрация и скетч. Инструменты рисования. Специфика цифрового рисования. Инструменты рисования. Процесс создания иллюстрации. Выделенная область.

 Модуль II. Работа с фотоизображением. Ретушь.

 Тема 1. Цветовое пространство. Цветокоррекция. Спектр. Черно-белое изображение, перевод с использованием цветных фильтров. Дисперсия света. Цветовой круг. Цветовые пространства и профили. Свойства цвета. Психология цвета, создание палитры. Поканальные гистограмма и кривые.

 Тема 2. Экспозиция, гистограмма. Кривые. HDR и тоновый диапазон. Понятие экспозиции. Составляющие экспозиционной тройки. Гистограмма. Тоновый диапазон. Корректирующий слой. Кривые и уровни. Тоновая коррекция. HDR.

 Тема 3. Инструменты “штамп”, “заплатка”. Деформация перспективы, фильтр “пластика”. Дополнительные этапы ретуши. Закономерности ретуши портрета. Алгоритм работы. Инструменты клонирования и восстановления. Частные методики ретуши портрета. Ретушь снимков архитектуры и интерьеров. Деформация перспективы.

 Модуль III. Фотореалистичный коллаж. Анимация.

 Тема 1. Стиль слоя, режим наложения. Смарт-объекты и растровые элементы. Смарт-объект. Режим наложения. Эффект двойной экспозиции.

 Тема 2. Вёрстка в Adobe Photoshop, работа с текстом. Система координат и выравнивание. Работа с текстом. Стиль слоя. Создание голографического текста.

 Тема 3. Фотореалистичный коллаж. Объём и тени. Создание водяного знака. Запись экшена (операции). Создание mockup. Реалистичный фотоколлаж. Объём и «правильные» тени.

 Тема 4. Таймлайн и анимация. Виды анимации. Создание анимации с изменением прозрачности слоёв. Создание анимации с изменением положения слоёв.

**Аннотация к рабочей программе дисциплины**

**«Adobe Illustrator»**

 **1. Цель освоения дисциплины:** .

 **2. Краткое содержание дисциплины.**

 ${program\_discipline\_module\_content\_row#6}Модуль ${program\_discipline\_module\_number\_roman#6}. ${program\_discipline\_module\_name#6}.

 ${program\_discipline\_module\_theme\_content\_row#6}Тема ${program\_discipline\_module\_theme\_number#6}. ${program\_discipline\_module\_theme\_name#6}. ${program\_discipline\_module\_theme\_content#6}.

 ${program\_discipline\_module\_theme\_content\_last\_row#6}Тема ${program\_discipline\_module\_theme\_number#6}. ${program\_discipline\_module\_theme\_name#6}. ${program\_discipline\_module\_theme\_content#6}.

**Аннотация к рабочей программе дисциплины**

**«Adobe Indesign»**

 **1. Цель освоения дисциплины:** .

 **2. Краткое содержание дисциплины.**

 ${program\_discipline\_module\_content\_row#7}Модуль ${program\_discipline\_module\_number\_roman#7}. ${program\_discipline\_module\_name#7}.

 ${program\_discipline\_module\_theme\_content\_row#7}Тема ${program\_discipline\_module\_theme\_number#7}. ${program\_discipline\_module\_theme\_name#7}. ${program\_discipline\_module\_theme\_content#7}.

 ${program\_discipline\_module\_theme\_content\_last\_row#7}Тема ${program\_discipline\_module\_theme\_number#7}. ${program\_discipline\_module\_theme\_name#7}. ${program\_discipline\_module\_theme\_content#7}.

**Аннотация к рабочей программе дисциплины**

**«Иллюстрация в издательском деле»**

 **1. Цель освоения дисциплины:** сформировать умение выполнять иллюстрации и макеты для книжных и журнальных страниц, разворотов, обложек.

 **2. Краткое содержание дисциплины.**

 Модуль I. Книжная иллюстрация.

 Тема 1. Структура книги. Традиционные и нестандартные форматы книг. Дизайн книжных макетов. Особенности иллюстраций для детской книги, художественной литературы и комиксов. Макет по шаблону. Интеграция текста и изображений. Авторская врезка иллюстраций. Графика для форзаца. Оформление титульного листа. Единая стилистика шмуцтитулов.

 Тема 2. Авторский почерк иллюстратора. Уникальная манера, стиль или техника изображений. Ручная и цифровая графика. Смешанные техники. Профессиональное портфолио иллюстратора.

 Тема 3. Леттеринг, каллиграфия и типографика в иллюстрации. Особенности книжной обложки. Оформление суперобложки и корешка книг. Инструменты для каллиграфии и леттеринга. Обработка ручной графики в цифровых редакторах.

 Тема 4. Поиск идей, сюжетов, композиционных схем в иллюстрации. Интерпретация сюжетов. Графическое повествование. Методы визуальных ассоциаций: гротеск, гипербола, метафора, парадокс, иносказание, аллегория и другие. Управление вниманием зрителя. Композиция в заданном формате. Основной, активный и акцентный цвет в колорите иллюстраций.

 Тема 5. Мастер-класс 1. Adobe Photoshop. Редактирование фотоматериалов для верстки. .

 Модуль II. Иллюстрирование специальных изданий.

 Тема 1. Каталоги, буклеты, брошюры, меню, прайсы. Шаблонная многостраничная верстка иллюстраций. Стилистическое единство иллюстративного фотоматериала, варианты цветокоррекции. Композиция кадра (пейзаж, натюрморт, городская среда, интерьер). Правила кадрирования портрета и фигуры человека. Групповая съемка.

 Тема 2. Публицистика. Научно-популярные издания, энциклопедии, путеводители. Иллюстрации в учебной и технической литературе. Вектор или растр? Выбор программы для создания схем и чертежей. Буквица, пиктограмма, виньетка, и другая мелкая графика в оформлении издания.

 Тема 3. Авторское право. Российское и мировое законодательство в области авторского права. Виды лицензий на шрифты. Интернет-ресурсы для поиска, покупки и продажи иллюстраций.

 Тема 4. Этапы создания иллюстраций. Бриф от заказчика. Референсы, концепт. Скетч, зарисовка, набросок, эскиз. Варианты композиций. Стилистическое единство серии изображений. Графические средства выразительной композиции.

 Тема 5. Мастер-класс 2. Adobe InDesign. Авторская врезка иллюстраций. .

 Модуль III. Журнальная и газетная верстка иллюстраций.

 Тема 1. Особенности журнальной обложки. Почему название всегда вверху формата? Фото, рисунок или коллаж — акценты внимания на обложке. Культовые журнальные обложки. Современные графические тренды.

 Тема 2. Многоколоночная верстка с иллюстрациями. Макет по сетке. Вариативная компоновка разворотов. Визуальный дайджест, анонс, содержание. Художественные врезки, сноски, пояснения. Фоновая и акцентная графика.

 Тема 3. Визуальная эргономика на странице. Баланс между текстовой и графической информацией в развороте. Композиция с учетом верстки. Раскадровка макета. Доминанты и контекстный материал. Готовые шаблоны.

 Тема 4. Подготовка иллюстраций к печати и публикации в сети интернет. Формат, разрешение, цветовая модель изображений, в зависимости от способа печати. Размещение графики в готовые шаблоны в Adobe InDesign. Адаптация изданий с иллюстрациями к публикации в цифровом виде. Сохранение и тиражирование макетов с полноцветными, монохромными и ч/б изображениями.

 Тема 5. Мастер-класс 3. Adobe Illustrator. Типографическая иллюстрация. .

**Аннотация к рабочей программе дисциплины**

**«Рекламная иллюстрация»**

 **1. Цель освоения дисциплины:** сформировать умение создавать иллюстрации для разных направлений в сфере рекламы.

 **2. Краткое содержание дисциплины.**

 Модуль I. Айдентика.

 Тема 1. Графика для брендинга. Термины: логотип, экслибрис, виньетка, эмблема, монограмма, герб и другие. Фирменные паттерны, фоновые изображения. Персонаж, сюжет, история в образе бренда. Территориальный брендинг.

 Тема 2. Иллюстрация в продвижении товаров и услуг. Сувениры. Мерч. Вывески. Витрины. POS - материалы. Оформление интерьеров графикой. Анимированная иллюстрация.

 Тема 3. Узкая специализация в профессиональной иллюстрации. Фэшн-иллюстрация. Фуд-иллюстрация. Интерьерный скетчинг. Визуализация среды. Марки, банкноты, ордена и медали.

 Тема 4. Иллюстрации для календарей. Поиск идеи и сюжета для серии. История товара или услуги в иллюстрациях. Легенда бренда и репутация компании в серии сюжетов. Компоновка с календарной сеткой.

 Тема 5. Мастер-класс «Создание стилеобразующей графики (иллюстрации) для бренда». Мастер-класс по созданию стилеобразующей графики (иллюстрации) для бренда..

 Модуль II. Рекламные технологии.

 Тема 1. Рекламные кампании. Закон о рекламе. От идеи до реализации. Психология рекламы. Наружная, печатная и интерактивная реклама.

 Тема 2. Композиция в рекламе. Плакаты, афиши, постеры. Креатив и информативность. Точка фокуса в рекламе.

 Тема 3. Иллюстрации для некоммерческой рекламы. Социальная реклама. Политическая реклама. Оформление для госучереждений.

 Тема 4. Графика для шоу-бизнеса. Единство графики на разноформатных носителях. Интеграция графики с текстовой информацией. Нестандартные элементы.

 Тема 5. Мастер-класс «Создание иллюстрации для рекламного носителя». Мастер-класс по созданию иллюстрации для рекламного носителя..

 Модуль III. Иллюстрация на упаковке.

 Тема 1. Иллюстрация на упаковке. Особенности наложения графики на пространственную форму. Конструкция. Развертка. Вырубка. Серия иллюстраций. Подобие и разнообразие.

 Тема 2. Психология визуального образа. Цветовые, вкусовые, звуковые ассоциации в иллюстрации для продукта. Психология цвета. Характер графики и образ продукта.

 Тема 3. Иллюстрация на этикетке. Идея. Изготовление. Бюджет. Обязательная текстовая информация на этикетке. Шаблонная и нестандартная компоновка элементов.

 Тема 4. Способы печати упаковки и подготовка макетов с иллюстрациями. Особенности создания графики для бумаги, картона, пластика, текстиля. Офсет. Цифровая печать. Флексопечать. Трафарет.

 Тема 5. Мастер-класс «Создание иллюстрации для упаковки». Мастер-класс по созданию иллюстрации для упаковки..

**Аннотация к рабочей программе дисциплины**

**«Иллюстрация персонажа»**

 **1. Цель освоения дисциплины:** сформировать умение выполнять иллюстрации персонажей для книжных и журнальных страниц, разворотов, обложек.

 **2. Краткое содержание дисциплины.**

 Модуль I. Рождение персонажа.

 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 1. Работа с референсами. Мастер-класс по работе с референсами..

 Модуль II. Основы разработки персонажа.

 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 2. Создание персонажа из формы. Мастер-класс по созданию персонажа из формы..

 Модуль III. Отрисовка персонажа.

 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 3. Стилизация. Мастер-класс по стилизации.

 Тема 6. Мастер-класс 4. Создание набора стикеров. Мастер-класс по созданию набора стикеров..

**Аннотация к рабочей программе дисциплины**

**«Инфографика»**

 **1. Цель освоения дисциплины:** сформировать умение визуализировать данные, использовать метафору и различные графические решения для создания инфографики.

 **2. Краткое содержание дисциплины.**

 Модуль I. Основы визуализации данных.

 Тема 1. Искусство инфографики. Что такое инфографика. Задачи инфографики. Сферы применения. История: старинная, советская, современная инфографика.

 Тема 2. Типы визуализации данных. Инфографика и статистика. Виды инфографики: аналитическая, новостная, конструкционная, рекламная, сравнительная. Примеры инфографики: диаграммы, таймлайн, распределение/сравнение, карты, схемы, дерево, блок-схема, процессы, инструкции, mind-map. Особенности и технические моменты инфографики подготовки для газет, журналов, отчетов, рекламы.

 Тема 3. Принципы создания инфографики. Лаконичность и уместность. Баланс текста и “картинок”. Точка фокусировки. Метафора в инфографике. Визуализация сравнений. Украшающие элементы - когда нужны, когда надо убирать. Куда идти за вдохновением. Сервисы для создания инфографики..

 Модуль II. Разработка и создание инфографики.

 Тема 1. Этапы подготовительной работы. Получение задания и сбор информации. Сбор референсов. Mind-map & mood board для структуризации информации. Как создавать эскиз для инфографики.

 Тема 2. Работа с данными и их визуализация. Какие данные можно использовать для инфографики. Как искать данные и готовить датасеты для визуализации. Акценты в визуализации. Как отразить степень важности данных. Цветовые решения и типографика. Верстка структуры.

 Тема 3. Стилистика и оформление инфографики. Психология восприятия данных: штампы, шаблоны и стереотипы. Как помогает в работе семиотика - наука о знаках. Как выстроит баланс цифр, текста и знаков. Основные ошибки при создании инфографики и как их избежать. Стили стандартной визуализации (текстура, объем, поворот и т.д.). Как сделать смысловые акценты с помощью цвета и шрифта.

 Тема 4. Мастер-класс 1. Анализ и отбор данных. Мастер-класс по анализу и отбору данных.

 Тема 5. Мастер-класс 2: Преобразование данных в инфографику. Мастер-класс по преобразованию данных в инфографику..

 Модуль III. Как сделать сложное простым и наглядным.

 Тема 1. Художественные приемы создания инфографики. Стилизация в инфографике. Дополнительные элементы: иллюстрации, коллаж, иконки, фактоиды. Инфографика с участием реальных объектов. Как создать объем в инфографике: изометрия и 3D. Псевдоинфографика - что делать, когда данные слабо коррелируют между собой.

 Тема 2. Инструкции и техническая иллюстрация. Как “вдохнуть жизнь” в инструкции и схемы с помощью инфографики. Классические и нестандартные способы визуализации инструкций, таблиц, руководств и технических схем. Принципы визуализации данных на конкретных примерах: планы, графики, чертежи, разрезы, сечения.

 Тема 3. Мастер-класс 3. Стилизация в инфографике. Мастер-класс по стилизации в инфографике..

**Аннотация к рабочей программе дисциплины**

**«Практикум по разработке серии иллюстраций»**

 **1. Цель освоения дисциплины:** сформировать умение создавать серии иллюстраций для разных направлений.

 **2. Краткое содержание дисциплины.**

 Модуль I. Создание серии иллюстраций для статьи.

 Тема 1. Выбор тематики и сюжетов для иллюстрации. Выбор стиля графики для серии и локальных сюжетов для каждой иллюстрации. Составление концепт-борда (мудборд, референсы, карта вдохновения) примеров с применением стиля графики / техники, которые будут использованы для создания иллюстраций всей серии. Текстовое описание сюжета иллюстраций.

 Тема 2. Подбор референсов для серии иллюстраций. Подбор референсов фото или иллюстраций (позы, ракурсы, движения персонажей и объектов окружения) для всех эскизов своей серии.

 Тема 3. Создание эскизов и подбор колорита. Выполнение эскизов для серии иллюстраций. Создание набора иллюстраций в одной тематике и стилистике. Выбор колористических решений для серии иллюстраций по статье, чтобы определиться с палитрой серии.

 Тема 4. Создание итогового варианта серии иллюстраций. Единство стилистических и графических приемов во всех иллюстрациях серии. Переход от эскизов к готовым иллюстрациям. Использование разной комбинации цветов при едином колорите в разных иллюстрациях..

 Модуль II. Создание серии иллюстраций для упаковки.

 Тема 1. Выбор тематики и сюжетов для иллюстрации. Выбор стиля графики для серии по упаковке и локальных сюжетов для каждой иллюстрации. Составление концепт-борда (мудборд, референсы, карта вдохновения) примеров с применением стиля графики / техники, которые будут использованы для создания иллюстраций всей серии. Текстовое описание сюжета иллюстраций.

 Тема 2. Подбор референсов для серии иллюстраций. Подбор референсов фото или иллюстраций для всех эскизов своей серии.

 Тема 3. Создание эскизов и подбор колорита. Выполнение эскизов для серии иллюстраций. Создание набора иллюстраций для упаковки в одной тематике и стилистике. Выбор колористических решений для серии иллюстраций по упаковке, чтобы определиться с палитрой серии.

 Тема 4. Создание итогового варианта серии иллюстраций. Выполнение итогового варианта серии иллюстраций в цвете на основе разработанных эскизов в выбранной технике (7-10 иллюстраций) и представление их на конкретных видах упаковки (например, непосредственно упаковка для батончиков, коробка для упаковки нескольких батончиков)..

 Модуль III. Создание серии иллюстраций для настольной игры.

 Тема 1. Выбор тематики и сюжетов для иллюстрации. Выбор стиля графики для серии и локаций для настольной игры Составление концепт-борда (мудборд, референсы, карта вдохновения) примеров с применением стиля графики / техники, которые будут использованы для создания локации и карты игры.

 Тема 2. Подбор референсов для серии иллюстраций. Подбор референсов для иллюстраций. Выбор логики построения карты игрового поля.

 Тема 3. Создание эскизов и подбор колорита. Выполнение эскизов для серии иллюстраций. Создание набора иллюстраций в одной тематике и стилистике. Выбор колористических решений для серии иллюстраций для настольной игры, чтобы определиться с палитрой серии.

 Тема 4. Создание итогового варианта серии иллюстраций. Единство стилистических и графических приемов во всех иллюстрациях серии. Работа над игровым полем – создание иллюстрации локаций в цвете и объединение их на игровом поле..

