

1.3.1 УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Модуль 1. Введение в цифровую графику. Плоские изображения. (2024-2025 учебный год)

№	Название разделов и тем	Количество часов			Формы контроля и контроля
		Всего	Практика	Теория	
Раздел 1. Основы работы в программе Krita.					
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Презентация и знакомство с содержанием программы. Чем цифровое рисование отличается от традиционного?	2	1	1	Беседа, анкетирование
2	Krita. Рабочее пространство программы: горячие клавиши и базовые кисти. Способы сохранения изображения.	4	2	2	Опрос, наблюдение
3	Графический планшет. Постановка руки.	4	2	2	Опрос, наблюдение
4	Krita. Система слоев.	4	2	2	Опрос, наблюдение
5	Krita. Векторные элементы программы.	4	2	2	Опрос, наблюдение
6	Где искать вдохновение?	2	1	1	Опрос, наблюдение
Раздел 2. Цифровая живопись.					
7	Цифровая живопись. Основные отличия.	4	2	2	Опрос, наблюдение
8	Тон в живописи.	4	2	2	Опрос, наблюдение
9	Композиция и перспектива.	4	2	2	Опрос, наблюдение
10	Примитивы. Из чего состоят объекты?	4	2	2	Опрос, наблюдение
11	Спидпейнт. Создаем черно-белый натюрморт.	6	4	2	Опрос, наблюдение
12	Цвет. Гармонии цвета в цифровой живописи.	4	2	2	Опрос, наблюдение
13	Спидпейнт. Введение цвета.	6	4	2	Опрос, наблюдение
14	Теория: большое, среднее, малое.	2	1	1	Опрос, наблюдение
15	Как создать свою постановку? Просмотр работ.	2	1	1	Опрос, наблюдение
Раздел 3. Цифровая иллюстрация.					
16	Технические требования к иллюстрации. Размер, разрешение, цветовой профиль.	4	2	2	Опрос, наблюдение
17	Сторителлинг. Как иллюстрация рассказывает историю?	2	1	1	Опрос, наблюдение
18	Стикеры. Современное средство	4	2	2	Опрос,

	общения. Создаем свой пак стикеров.				наблюдение
19	Подготовка стикеров к печати. Другие сферы применения стикеров.	2	1	1	Опрос, наблюдение
20	2D графика. Основные понятия.	2	1	1	Опрос, наблюдение
21	Объемное рисование.	6	4	2	Опрос, наблюдение
22	Создаем объемный предмет. Книжка.	8	6	2	Опрос, наблюдение
23	Создание настольной игры с нуля.	2	1	1	Опрос, наблюдение
24	Создаем игровое поле.	6	4	2	Опрос, наблюдение
25	Рисуем персонажей игры.	6	4	2	Опрос, наблюдение
26	Дополнительные элементы игры.	4	2	2	Опрос, наблюдение
27	Печать игры.	2	1	1	Опрос, наблюдение
28	Как найти свой стиль?	2	1	1	Опрос, наблюдение
Раздел 4. Основы покадровой анимации в Krita.					
29	История анимации. Современные виды анимации. Основные принципы покадровой анимации.	4	2	2	Опрос, наблюдение
30	Krita. Ассистент анимации.	4	2	2	Опрос, наблюдение
31	Тайминг и спейсинг.	6	4	2	Опрос, наблюдение
32	Фазы анимации. Ключевые кадры.	6	4	2	Опрос, наблюдение
33	Вес предметов.	6	4	2	Опрос, наблюдение
34	Шаг, бег и прыжок.	6	4	2	Опрос, наблюдение
35	Шоурил. Как аниматоры оформляют портфолио?	4	2	2	Опрос, наблюдение
36	Финальный просмотр.	2	1	1	Итоговое занятие
Итого часов:		144	83	61	

Модуль 2. Игровая графика. Построение объема. (2024-2025 учебный год)

№	Название разделов и тем	Количество часов			Формы контроля и контроля
		Всего	Практика	Теория	
Раздел 1. Построение объектов.					
1	Скетчинг и его преимущества для поиска идей.	2	1	1	Беседа, анкетирование
2	Перспектива. Основные особенности построения объектов.	2	1	1	Опрос, наблюдение
3	Одноточечная перспектива.	4	2	2	Опрос, наблюдение
4	Двухточечная перспектива.	4	2	2	Опрос, наблюдение
5	Трехточечная перспектива.	4	2	2	Опрос, наблюдение
6	Изометрия – основная система построения объектов в игровой графике.	4	2	2	Опрос, наблюдение
Раздел 2. Объемные объекты.					
7	Линейный объем. Куб, пирамида, сфера.	4	2	2	Опрос, наблюдение
8	Влияние света и тени на объемность изображения.	4	2	2	Опрос, наблюдение
9	Как построить тень?	4	2	2	Опрос, наблюдение
10	Мобильные игры. На чем строится графика?	4	2	2	Опрос, наблюдение
11	Элементы мобильной игры. Игровое поле.	6	4	2	Опрос, наблюдение
12	Дизайн игровых объектов в изометрии.	4	2	2	Опрос, наблюдение
13	Основной объект игры. Архитектура.	8	6	2	Опрос, наблюдение
14	Стиль объектов. Что такое матч-3?	2	1	1	Опрос, наблюдение
Раздел 3. Дизайн интерфейса.					
15	Векторные элементы графики игр.	4	2	2	Опрос, наблюдение
16	Что такое UI/UX дизайн?	4	2	2	Опрос, наблюдение
17	Создание иконок для матч-3 интерфейса.	16	14	2	Опрос, наблюдение
18	Figma. Сбор интерфейса внутри программы.	6	4	2	Опрос, наблюдение
19	Меню мобильной игры.	2	1	1	Опрос, наблюдение
20	Все о кнопках.	6	4	2	Опрос, наблюдение
21	Логотип. Как создать объемный логотип игры?	14	12	2	Опрос, наблюдение

Раздел 4. Персонаж.

22	Краткое введение в анатомию.	4	2	2	Опрос, наблюдение
23	Говорящие формы. Круг, квадрат, треугольник.	4	2	2	Опрос, наблюдение
24	Цвет в характере персонажа.	6	4	2	Опрос, наблюдение
25	Дизайн персонажа.	6	4	2	Опрос, наблюдение
26	Финализация персонажа.	6	4	2	Опрос, наблюдение
27	Подготовка подачи проекта.	8	6	2	Опрос, наблюдение
28	Презентация проекта.	2	1	1	Итоговое занятие
Итого часов:		144	93	51	