Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 08.06.2026 16:52:09
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ)

Институт графики и искусства книги имени В.А. Фаворского

УТВЕРЖДАЮ
И. о. директора

_____ /Я.В.Дмитриев/
«26» февраля 2026 г

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Искусство иллюстрации

Специальность
54.05.03 Графика

Специализация
Художник анимации и компьютерной графики

Квалификация
Специалист

Форма обучения
Очная

Москва, 2026 г.

Разработчик(и): / Е.А. Набокова /

Согласовано:
Заведующий кафедрой «Иллюстрация и эстамп», / Е.Н. Подколзин /

Заседание кафедры 02.02.2026 протокол № 1

Содержание

Содержание 1

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине 2

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы 3

3.Структура и содержание дисциплины 3

3.1. Виды учебной работы и трудоемкость 3

3.2. Тематический план изучения дисциплины 3

3.3. Содержание дисциплины 4

3.4 Тематика семинарских/практических занятий 5

3.5 Тематика курсовых проектов (курсовых работ) 7

4. Учебно-методическое и информационное обеспечение 7

4.1 Нормативные документы 7

4.2 Основная литература 7

4.3. Дополнительная литература 9

4.4. Электронные образовательные ресурсы 9

4.5 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение 9

4.6 Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы 9

5. Материально-техническое обеспечение 9

6. Методические рекомендации 9

6.1 Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения 10

6.2 Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины 10

7. Фонд оценочных средств 13

7.1. Методы контроля и оценивания результатов обучения 13

7.2. Шкала и критерии оценивания результатов обучения 13

7.3. Оценочные средства 15

7.3.1. Текущий контроль 15

7.3.2. Промежуточная аттестация 16

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Основная цель освоения дисциплины «Искусство иллюстрации»:

– подготовка квалифицированного специалиста художника-графика по специализации «Художник анимации и компьютерной графики», способного иллюстрировать различные виды книжных и периодических изданий.

Основная задача освоения дисциплины «Искусство иллюстрации»:

– формирование у студентов знаний и практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности художника-графика в соответствие с компетенциями ФГОС ВО.

Обучение по дисциплине «Искусство иллюстрации» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код компетенции	**В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать**	**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине**
ОПК-2	Способен создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки. полученные в процессе обучения	ИОПК-2.1. Владеет комплексом знаний, позволяющих создавать оригинальные авторские произведения визуального искусства, вписывающиеся в контекст современной визуальной культуры; ИОПК-2.2. Способен сформулировать стоящие перед произведением эстетические, функциональные и коммуникационные задачи; ИОПК-2.3. Владеет набором навыков, позволяющим осознанно создавать произведение с заданными эстетическими, функциональными, и коммуникационными характеристиками; ИОПК-2.4. Способен определить целевую аудиторию произведения и учитывать ее функциональные и эстетические предпочтения для достижения необходимого коммуникационного эффекта
ОПК-3	Способен использовать в профессиональной деятельности свойства и возможности художественных материалов, техник и технологий, применяемых в изобразительных и визуальных искусствах	ИОПК-3.1. Ориентируется в материалах, техниках и технологиях, используемых в различных видах визуальных искусств, знает их основные свойства; ИОПК-3.2. Способен проследить зависимость художественной выразительности произведения от использованных материалов, техник и технологий; ИОПК-3.3. Умеет использовать выразительные возможности материалов, техник и технологий и их сочетания для достижения необходимой визуальной выразительности авторского

		произведения

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Искусство иллюстрации» относится к числу учебных дисциплин специализации базовой части Блока 1 образовательной программы специалитета 54.05.03 «Графика» по специализации «Художник анимации и компьютерной графики».

«Искусство иллюстрации» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

– Живопись
– Искусство иллюстрации
– Искусство фотографии
– Искусство шрифта
– Концептуальное художественно-графическое проектирование
– Компьютерная графика
– Рисунок
– Художественные материалы и технологические процессы в графике
– Производственная практика (художественно-проектная)
– Производственная практика (технологическая)
– Производственная практика (преддипломная)
– Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

3.Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 14 зачетные единицы (504 часов).

3.1. Виды учебной работы и трудоемкость

№	Вид учебной работы	Количе часов	Семестры					
			1	2	3	4	5	6
1	**Аудиторные занятия**	**424**	64	72	72	72	72	72
	В том числе:							
1.1	Лекции							
1.2	Семинарские/практическ занятия	424	64	72	72	72	72	72
1.3	Лабораторные занятия							
2	**Самостоятельная работ**	**80**	20	12	12	12	12	12
	В том числе:							
2.1	ПХЗ	80	20	12	12	12	12	12
3	**Промежуточная аттеста**							
	Зачет/диф.зачет/экзамен		экзамен	экзамен	экзамен	экзамен	экзамен	экзамен
	Итого	**504**	84	84	84	84	84	84

3.2. Тематический план изучения дисциплины

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час		
		Всего	Аудиторная работа	Само

			Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	**стоятельная работа**
1	Раздел 1. Основы иллюстрирования книги	**504**		**424**			80
1.1	Тема 1. Изучение основ композиционного мышления(пространство)и визуального нарратива(время). Пластические и композиционные особенности исторических стилей	84		64			20
1.2	Тема 2. Алгоритм выработки художественной концепции произведения: жанр, стиль, целевая аудитория. Организация ритмической структуры визуального нарратива. Статика и динамика в режиссуре сцены.	84		72			12
1.3	Тема 3. Иерархия композиционных элементов в пространстве: иллюстрация, набор, интерактивные элементы. Понятие мизансцены	84		72			12
1.4	Тема 4. Развитие навыков создания визуального нарратива. Изобразительная драма в иллюстрированном, анимационном повествовании	84		72			12
1.5	Тема 5. Визуальная и мировоззренческая трактовка информации. Развитие навыков выработки художественной концепции	84		72			12
1.6	Тема. 6. Специфика метафоры и других средств художественной выразительности в иллюстрации к периодическим изданиям	84		72			12
Итого		**504**		**424**			**80**

3.3. Содержание дисциплины

Раздел 1. **Основы иллюстрирования книги**

Тема 1.1.1. Пластические и композиционные особенности исторических стилей.
Изучение исторических стилей, основанных на силуэтно-плоскостном методе и их применение в иллюстрации. Копирование стилей.

Тема 1.1.2. Изучение основ композиционного мышления (пространство) и визуального нарратива (время).

Знакомство с различными композиционными схемами (завязка, кульминация, развязка; сквозное действие; и д р.), пространственными структурами и колористическими решениями.

Освоение основных выразительных средств иллюстрации, силуэтно-плоскостного метода изображения.

Основы тайм-менеджмента в работе над иллюстрациями.

Тема 1.2. Алгоритм выработки художественной концепции произведения: жанр, стиль, целевая аудитория.

Организация ритмической структуры визуального нарратива. Статика и динамика в режиссуре сцены.

Знакомство с принципами визуальной интерпретации текста. Освоение первичных навыков разработки образов персонажей.

Взаимодействие леттеринга и иллюстрации в различных средах.

Тема 1.3. Иерархия композиционных элементов в пространстве: иллюстрация, набор, интерактивные элементы. Понятие мизансцены.

Понятие целевой аудитории иллюстративных произведений, анализ и учет ее специфики. Навыки иллюстраторского анализа текста.

Развитие навыков разработки образов персонажей. Взаимоотношение персонажей. Передача психологической характеристики через жест, движение, мимику.

Тема 1.4. Развитие навыков создания визуального нарратива. Изобразительная драма в иллюстрированном, анимационном повествовании.

Понятие темпоритма. Опыт включения наборного и рукописного шрифта в графическую композицию в разных средах.

Разработка второго плана в иллюстрации: локации, стаффаж.

Тема 1.5. Визуальная и мировоззренческая трактовка информации. Развитие навыков выработки художественной концепции.

Исследование литературного и исторического контекста, материальной культуры и быта. Роль материальной культуры в создании художественного образа. Формирование навыков сбора и анализа информации.

Полистилистика в иллюстрации. Сочетание различных форматов иллюстрации в одном произведении. Специфика познавательного изображения.

Тема 1.6. Специфика метафоры и других средств художественной выразительности в иллюстрации к периодическим изданиям.

Режиссура короткого авторского визуального нарратива.

Развитие навыков тайм-менеджмента.

3.4 Тематика семинарских/практических занятий

Тема 1.1.1. Пластические и композиционные особенности исторических стилей.

1 этап. Знакомство с темой семестра: исторический стиль как система приёмов; силуэтно-плоскостной метод; разбор иллюстративных и декоративных образцов заданных периодов. (5 ак. ч.)

2 этап. Выбор референса; план анализа (что переносим: приёмы, а не контур); последовательность проработки листа копии. (4 ак. ч.)

3 этап. Эскизы-пробники и промежуточные состояния аналитической копии/конспекта. (4 ак. ч.)

4 этап. Исполнение аналитических копий/конспектов в заданной технике (по перечню периодов программы). (6 ак. ч.)

5 этап. Доработка копий, единство серии; подготовка к показу. (3 ак. ч.)

Тема 1.1.2. Изучение основ композиционного мышления (пространство) и визуального нарратива (время).

1 этап. Знакомство с темой семестра: лекционно-семинарский блок + разбор образцов; композиционные схемы нарратива; плоскость и силуэт; постановка задачи на фризы в ч/б, ограниченной и расширенной палитре. (8 ак. ч.)

2 этап. Выбор фрагмента/мотива; раскадровка фризов (ритм сгибов, повторы, акценты). (8 ак. ч.)

3 этап. Эскизы фризов (несколько вариантов палитры); уточнение ритма и крупности. (8 ак. ч.)

4 этап. Исполнение: фризы (ч/б, ограниченная/расширенная палитра по заданию). (12 ак. ч.)

5 этап. Доработка серии, выравнивание колористики и фактуры; подготовка к показу. (6 ак. ч.)

Тема 1.2. Алгоритм выработки художественной концепции произведения: жанр, стиль, целевая аудитория. Организация ритмической структуры визуального нарратива. Статика и динамика в режиссуре сцены.

1 этап. Знакомство с темой семестра: от брифа к концепции; жанр, аудитория, стиль; статика/динамика и ритм ряда; связь с раскадровкой и пикчер-буком. (10 ак. ч.)

2 этап. Выбор текста/визуального подхода; раскадровка фрагментов классического кино (статика и динамика); раскадровка пикчер-бука и/или логики серии по алфавиту. (10 ак. ч.)

3 этап. Эскизы кадров раскадровки; эскизы персонажа, разворотов, обложки; пробы леттеринга при необходимости. (12 ак. ч.)

4 этап. Исполнение: кадры раскадровки; развороты пикчер-бука; листы цифровой серии по заданию. (24 ак. ч.)

5 этап. Доработка цельности серии, согласованности палитры и фактуры; подготовка к показу. (16 ак. ч.)

Тема 1.3. Иерархия композиционных элементов в пространстве: иллюстрация, набор, интерактивные элементы. Понятие мизансцены.

1 этап. Знакомство с темой семестра: сетка и модуль; иллюстрация и полоса набора; интерактивный слой; мизансцена и внимание читателя. (10 ак. ч.)

2 этап. Выбор текста/сценария; раскадровка разворотов книги и сценария экрана (интерактив). (10 ак. ч.)

3 этап. Эскизы образов персонажей и сцен; эскизы экранов; пробы принципиального макета. (12 ак. ч.)

4 этап. Исполнение иллюстраций, материалов интерактива; сборка макета издания (по заданию семестра). (24 ак. ч.)

5 этап. Доработка иерархии знаковых масс, читаемости, согласованности стиля; подготовка к показу. (16 ак. ч.)

Тема 1.4. Развитие навыков создания визуального нарратива. Изобразительная драма в иллюстрированном, анимационном повествовании.

1 этап. Знакомство с темой семестра: темпоритм разворота; изобразительная драма; локация и стаффаж; связка книга — движущийся образ/монтаж. (10 ак. ч.)

2 этап. Выбор/уточнение литературной основы; раскадровка полос книги; раскадровка видеоряда; линейка состояний маскота. (10 ак. ч.)

3 этап. Эскизы разворотов; ключевые кадры ролика; эскизы маскота. (12 ак. ч.)

4 этап. Исполнение полос пикчер-бука; фрагменты видео/анимации; маскот в финальных состояниях. (24 ак. ч.)

5 этап. Доработка полосного ритма, монтажа и звука (по заданию); согласование книги и ролика; подготовка к показу. (16 ак. ч.)

Тема 1.5. Визуальная и мировоззренческая трактовка информации. Развитие навыков выработки художественной концепции.

1 этап. Знакомство с темой семестра: референс и контекст; материальная культура в образе; познавательное изображение; полистилистика и смешение форматов. (10 ак. ч.)

2 этап. Выбор темы (биография, объекты, карта/схема); раскадровка структуры интермедийного издания и «траектории читателя». (10 ак. ч.)

3 этап. Эскизы разделов, карт, схем, сцен с объектами материальной культуры. (12 ак. ч.)

4 этап. Исполнение экранов бумажной и цифровой версии; интерактивные узлы (по заданию). (24 ак. ч.)

5 этап. Доработка ясности инфографики и аргументации; единство стиля в смешанных медиа; подготовка к показу. (16 ак. ч.)

Тема 1.6. Специфика метафоры и других средств художественной выразительности в иллюстрации к периодическим изданиям.

1 этап. Знакомство с темой семестра: рубрика и тон издания; метафора и быстрое чтение; этика визуального обобщения; форматы печати и веба. (10 ак. ч.)

2 этап. Работа с редакционным брифом; выбор визуального подхода; раскадровка серии выходов (статья, новости, обложка, инфографика). (10 ак. ч.)

3 этап. Эскизы иллюстраций под макет; быстрые и развёрнутые решения; эскизы авторского зина. (12 ак. ч.)

4 этап. Исполнение под реальный макет периодики; материалы для веб-версии зина (по заданию). (24 ак. ч.)

5 этап. Доработка под выпуск; согласование с сеткой и техническими требованиями площадки; подготовка к показу. (16 ак. ч.)

3.5 Тематика курсовых проектов (курсовых работ)

Курсовые проекты не предусмотрены.

4. Учебно-методическое и информационное обеспечение

4.1 Нормативные документы

Настоящая программа учебной дисциплины устанавливает минимальные требования к знаниям и умениям студента и определяет содержание и виды учебных занятий и отчетности.

Программа составлена в **2026** году в соответствии с:

Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования специальности 54.05.03 «Графика», утвержденным приказом МОН РФ от 13 августа 2020 г. №1013.

Образовательной программой по специальности 54.05.03 «Графика» специализация «Художник-график (Оформление печатной продукции)».

Учебным планом по специальности 54.05.03 «Графика».

Год начала подготовки: **2026**.

4.2 Основная литература

1. Цепилова В. А. Силуэтно-плоскостной метод организации изобразительного пространства в книжной иллюстрации: учебно-методическое пособие для студентов, обучающихся по специальности 54.05.03 «Графика», специализация «Художник-график» (оформление печатной продукции) / В.А. Цепилова. – Москва: Московский Политех, 2022. – 1 CD-R. – Загл. с титул. экрана. – Текст: электронный. Год:2022 https://online.mospolytech.ru/mod/data/view.php?d=127&rid=5160&filter=1

2. Ф.В. Бабкин, О.П. Аванесьян. История и техника гравюры на металле: учебное пособие по дисциплинам «Техника печатной графики» и «Техники эстампа» для студентов, обучающихся по специальности 54.05.03 «Графика» / Ф.В. Бабкин, О.П. Аванесьян. – Москва: Московский Политех, 2022. – 1 CD-R. – Загл. с титул. экрана. – Текст: электронный. Год: 2022 https://online.mospolytech.ru/mod/data/view.php?d=127&rid=5185&filter=1

3. Корытов, О. В. Газетная иллюстрация: учебное пособие для вузов / О. В. Корытов, Е. А. Силина. — Москва: Издательство Юрайт, 2023. — 84 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-14432-1. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/519831

4. Кузьминский, К. С. Русская реалистическая иллюстрация XVIII и XIX веков / К. С. Кузьминский. — Москва: Издательство Юрайт, 2023. — 193 с. — (Антология мысли). — ISBN 978-5-534-12944-1. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/519267 (дата обращения: 20.09.2023).

5. Корытов, О. В. Дизайн иллюстрированной книги: учебное пособие для вузов / О. В. Корытов. — Москва: Издательство Юрайт, 2023. — 122 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-14433-8. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/519843 (дата обращения: 20.09.2023).

6. Котляров, А. С. Композиция изображения. Теория и практика: учебное пособие для среднего профессионального образования / А. С. Котляров, М. А. Кречетова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2023. — 122 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5- 534-14628-8. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/519988

7. Тулупов, В. В. Техника и технология СМИ: бильдредактирование : учебное пособие для вузов / В.В. Тулупов. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2023. — 182 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-09230-1. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/516950

8. Основы дизайна и композиции: современные концепции: учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. Э. Павловская [и др.]; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2023. — 119 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11671-7. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/517147

9. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2023. — 208 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11512-3. Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/518452

4.3. Дополнительная литература

1. Иллюстрированная книга. Синтез слова и изображения: сборник статей и материалов: учебное пособие / сост. Н.А. Гончарова. – М.: МГУП, 2002. – 159 с.
2. Корытов, О.В. Рисованная газетная иллюстрация: учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности 071002.65 – Графика / О. В. Корытов, Е. А. Силина; М-во образования и науки РФ, Моск. гос. ун-т печати имени Ивана Федорова. – М.: МГУП имени Ивана Федорова, 2011. – 96 с.

4.4. Электронные образовательные ресурсы

1. Искусство иллюстрации. Модуль 1
https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=988
2. Искусство иллюстрации. Модуль 2
https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=1208
3. Искусство иллюстрации. Модуль 3
https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=6041
4. Искусство иллюстрации. Модуль 4
https://online.mospolytech.ru/enrol/index.php?id=1218
5. Искусство иллюстрации. Модуль 5
https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=6040
6. Искусство иллюстрации. Модуль 6
https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=1220

4.5 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Не предусмотрено.

4.6 Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Не предусмотрено

5. Материально-техническое обеспечение

Аудитория для практических и лекционных занятий №3406: столы, стулья, доска для написания мелом, экран, стационарный проектор. Рабочее место преподавателя: стол, стул.

Аудитория для практических и лекционных занятий №3424: столы, стулья, доска для написания мелом, экран, стационарный проектор, шкафы металлические. Рабочее место преподавателя: стол, стул.

Аудитория для практических и лекционных занятий №3415: столы, стулья, доска для написания мелом, экран, переносной мультимедийный комплекс (проектор, ноутбук), шкафы металлические. Рабочее место преподавателя: стол, стул.

Аудитория для практических и лекционных занятий №3416: столы, стулья, доска для написания мелом, экран, переносной мультимедийный комплекс (проектор, ноутбук). Рабочее место преподавателя: стол, стул.

6. Методические рекомендации

«Искусство иллюстрации» является дисциплиной специализации и состоит большей частью из практических занятий, направленных на освоение профессионально-специализированных компетенций художника-аниматора и формирование творческой личности.

6.1 Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения

Принцип обучения – индивидуальный с учётом потенциала и особенностей каждого студента. В соответствии с учебным планом, графиком учебного процесса и данной программой преподаватель при проведении занятий также руководствуется личным профессиональным и творческим опытом в освоении каждого задания. Основной целью преподавателя является формирование творческой личности обучающегося, ориентированного на профессиональную деятельность в визуальных дисциплинах: в том числе как **художника-графика и специалиста по оформлению печатной продукции**, так и как **автора движущегося изображения**, для которого книжный разворот, серия кадров и экранная плоскость опираются на сходные законы композиции, ритма и нарратива.

В процессе освоения образовательной программы компетенции, в том числе их отдельные компоненты, формируются поэтапно в ходе освоения обучающимися дисциплин, практик в соответствии с учебным планом и календарным графиком учебного процесса, и состоят из лекций, практических занятий и самостоятельной работы студентов.

Практические рекомендации преподавателю (с учётом смешанной аудитории иллюстраторов и аниматоров):

- **Единое ядро, разные акценты.** Теория книжной композиции, ритмических рядов, раскадровки и работы с текстом полезна обеим группам: иллюстратору она задаёт целостность издания, аниматору — понимание последовательности, темпа и «режиссуры» внимания. На консультациях полезно явно проговаривать, *в каком носителе* проверяется результат (полоса, разворот, серия кадров, цикл анимации), чтобы студент не путал критерии статичной и динамической подачи.
- **Дифференциация без раздвоения программы.** Один и тот же этап (например, эскиз или раскадровка) может сопровождаться разными ориентирами: для иллюстратора — устойчивый знак на полосе, фактура печати, связь с набором; для аниматора — читаемость силуэта в движении, экономия ключей, последовательность фаз. Задание при этом остаётся общим по смыслу (нарратив, стиль, аудитория), меняется акцент оценивания.
- **Формат обратной связи «как в студии».** Имеет смысл закрепить короткий ритуал: что сделано, что проверяем на этом занятии (композиция / тайминг / фактура / макет), одно-два приоритетных замечания, следующий шаг до дедлайна. Так снижается риск «общей критики» без привязки к этапу ПХЗ.
- **Совместный разбор.** Полезно чередовать разбор «как книги» и «как последовательности кадров»: студенты разных профилей быстрее перенимают чужой способ мышления (иллюстратор — устойчивость образа; аниматор — развитие во времени).
- **Технологическая гибкость.** Традиционная графика, цифровая живопись, вектор, покадровая или программная анимация — допустимы в рамках задания, если обоснованы задачей и согласованы на этапе эскиза. Преподавателю важно заранее фиксировать **критерий финала** (печать, экран, интерактив), чтобы не переделывать работу в конце семестра.
- **Нагрузка и этика.** При смешанной группе стоит учитывать разный уровень владения софтом и разную скорость «довода» движения; разумно выносить тяжёлые технические этапы в самостоятельную работу с промежуточными чек-пойнтами на практике.

6.2 Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Как особая форма выражения, иллюстрированная книга складывается из взаимодействия разных составляющих книжного организма. Иллюстрированная книга может

быть как простой, так и сложной по структуре. Для обучающихся, ориентированных на **анимацию**, эта же логика переносится на **серию кадров, разворот как «сцена» и экранный формат**: вы всё так же выстраиваете ритм, иерархию и смысл, но часть решений проверяется через **движение и время**, а не только через статичный лист.

Приступая к работе, студент должен поэтапно решить следующие задачи:

– определить читательский адрес издания (или **аудиторию экранного продукта** и контекст показа);

– создать художественный образ книги (**или визуальный мир проекта**, если опора — движущееся изображение);

– определить формат издания (**формат кадра, соотношение сторон, ориентация**);

– рассчитать объём издания (доля листа, количество полос) (**для анимации — хронометраж, плотность кадра, логика сцены**);

– нарисовать композиционно-ритмический сценарий (**раскадровку / серию ключевых состояний**);

– нарисовать чёрно-белые эскизы иллюстраций (**или ключевые кадры / листы поз**);

– нарисовать цветные эскизы оригиналов иллюстраций (**или колористический поиск для кадра/сцены**);

– нарисовать оригиналы иллюстраций (**или выполнить анимационный материал в объёме, заданном преподавателем**);

– выполнить макет и вёрстку (**или финальную сборку под экран: монтажный лист, экспорт, сопроводительный файл**).

При работе над композиционно-**ритмическим** сценарием необходимо знать, что ритмическая структура книги состоит из четырёх основных взаимоподчинённых рядов:

– рубрикационный ритм, организующий деление пространства книги на составные части литературного произведения;

– иллюстрационно-текстовой ритм, организующий соотношение масс текстового и изобразительных рядов;

– текстовой ритм, организующий внутреннюю связь полосы набора;

– иллюстрационный ритм, организующий внутреннюю связь разномасштабных и (или) разнохарактерных иллюстраций.

Совет студенту-аниматору: мысленно сопоставляйте эти ряды с **ритмом смены кадров, монтажных акцентов и пауз** — вы работаете с тем же «дыханием» произведения, но во времени.

В свою очередь, внутри каждого ряда есть свои градации. Например, основной и дополнительный тексты, сложная рубрикация, разные виды иллюстраций. Стилистическая структура книги требует внимательного изучения пропорций, соотношения графики набора, шрифтовой гарнитуры и изобразительного ряда, знаний истории материальной культуры, теории и истории печатно-графического искусства. Понимание композиции книги как пространственно-временной системы необходимо для освоения сложного и трудоёмкого искусства иллюстрации. Книжная композиция неразрывно связана с книжной конструкцией. Основой и стержнем книжной композиции является корешок. Относительно него происходят все движения в книжном пространстве как зрительные при чтении и рассматривании, так и тактильные при перелистывании страниц. Поэтому, говоря о композиции разворота, нужно иметь в виду ось композиции – корешок. Нельзя помещать в корешок изображения объектов, не выдерживающих деформацию.

Совет студенту-аниматору: если вашей опорой является экран, **ось может быть краем кадра, линией взгляда или направлением движения**; правило остаётся тем же: есть опорная структура, относительно которой зритель читает пространство.

Существуют классические схемы построения композиционного пространства книги, в которых изобразительный ряд, прежде всего из заставок и концовок, и чередования полосных, полуполосных, оборочных и разворотных иллюстраций. Этим схемам присуща строгость макета, чётко выраженная рубрикация, как правило, акцентируемая

иллюстрированными шмуцтитулами, и ровный упорядоченный ритм. В таких изданиях могут быть иллюстрированы только шмуцтитулы или только заставки и концовки. Очень важен вход в книгу. В разных изданиях возможна вариативность, но традиционно он подразделяется на четыре-пять этапов: переплёт – форзац – авантитул – титул – спусковая полоса (или разворот). Если книга состоит из нескольких частей, то каждая часть скорее всего начинается с шмуцтитула. После него следует спусковая полоса. В драматургическом произведении в нём всегда присутствует полоса или разворот, знакомящий нас с действующими лицами и исполнителями. Как правило, завершает книгу концевая полоса, после которой следуют оглавление и выходные данные. Есть более сложные композиционно-ритмические построения. В них художник свободнее формирует всё пространство книги, более развёрнуто показывает художественно-образное решение книги. Ему даётся возможность развить воплощение своей художественной идеи не только в рамках традиционной компоновки изобразительного ряда и не только в рамках линейных размеров отдельно взятой иллюстрации, но и манипулировать массами текстового набора и разномасштабных иллюстраций, усиливать или ослаблять ритмические импульсы в едином изобразительно-шрифтовом произведении.

Совет студенту-аниматору: думайте о **входе, развитии и завершении** как о трёх актовой схеме — она перекликается с открытием сцены, развитием действия и финальным кадром.

Ставя перед собой сложную задачу построения и синтеза графических структур, коими являются гарнитура шрифта, пропорции, иллюстрации и структуры предметной, то есть бумаги, переплетных и других материалов, художник тем самым берёт на себя роль не только соавтора литературного текста, но и в определённой мере архитектора и инженера. Знание технологии полиграфического производства и материалов расширяет инструментарий художника, и не столько технический, сколько творческий, непосредственно связанный с его работой над конкретной книгой. Уместны аналогии с театром и кино, с режиссурой, разработкой концепции сюжета, поиском образов героев и персонажей, сценографией. Иллюстратор не преследует целей сопровождать текст дублирующим, слепо буквальным изображением. Его задача – дать наиболее глубокое постижение архитектоники книги, её материала, её смысла. В его распоряжении метафора, аллегория и иносказание – всё это предполагает поиск средств, усиливающих и развивающих образный строй книги. Очень важно чувство меры и вкуса, чтобы не навязчиво, но тактично и точно, с большим отбором средств и акцентов преподнести свою версию книги. Это и есть условное пространство книги, создаваемое по законам книжной архитектуры.

Совет студенту-аниматору: ваш материал — ещё и **время и звук** (даже если звук задан условно); проверяйте, не дублирует ли картинка текст, а **усиливает** ли его или **переводит** в другой регистр — как в монтаже.

Важный элемент книжного пространства – шрифт, полоса набора, формат, поля, композиция издания – это точка отсчёта во всех построениях. И поскольку шрифт существует в условном, плоскостном пространстве листа, он предлагает иллюстратору особые условия игры, в которых иллюстрация должна находиться в активном взаимодействии с полосой набора, с выделениями в тексте, где шрифт может переходить в иллюстрацию, играя декоративную, вспомогательную роль, а может быть наоборот. Эти взаимодействия вариативны и требуют от художника книги очень серьёзной работы с макетом на стадии эскиза. Здесь решаются концептуальные и пластические вопросы – а следовательно, и выбор техники исполнения всех поставленных задач. Такой подход ведёт к отказу от иллюзорности и от статики, когда картинка занимает полосу набора и выполняет функцию пассивного сопровождения текста. Напротив, этому противопоставляется активное движение, ритм, превращения и парадоксы – огромный арсенал возможностей. Гиперболизация и метафора выходят на первый план. Соединяя несопоставимое, художник, вооружённый условным пространством, может режиссировать жизнь книги непредсказуемым образом, сталкивая контрастные формы, ускоряя и замедляя ритм, делая и

держа паузы, развивая движение, разбрасывая и собирая. Он может разворачивать действие книги, выбрав одну точку зрения, а может менять ракурсы, искать кадры и превратиться в оператора с подвижной камерой на плече. У каждого способа выражения свои мотивации. Главное – это не должно противоречить тексту.

Практические советы студентам:

- **Фиксируйте решения письменно:** в двух-трёх предложениях — идея, аудитория, ограничения формата; это экономит время на защите и консультациях.
- **Не пропускайте ч/б этап:** для обеих траекторий он быстрее показывает силуэт, ритм и ошибки композиции.
- **Согласуйте технику с финалом:** печать, экран, масштаб на устройстве — разные требования к детализации и контрасту.
- **Делайте несколько версий, а не одну:** сохраняйте промежуточные файлы — это часть профессиональной гигиены.
- **Просите у преподавателя одну главную правку на занятие** — и доводите её до конца; так выстраивается реальный издательский темп.

Необходимо помнить, что художник-иллюстратор не свободен: его деятельность целиком подчинена книжной композиции и направлена на достижение гармонии и целостности книжного организма. Его произведения – иллюстрации – должны войти в композиционно-стилевой контакт с графикой набора, форматом полосы, плоскостным характером изобразительной поверхности страниц и ритмически связать весь пространственный ход книги. Иллюстрации, выполненные без учёта особенностей книжной структуры, оказываются для неё чужеродными элементами.

Совет студенту-аниматору: и **последовательность кадров** должна быть «встроена» в логику проекта — в титры, в интерфейс, в книгу-объект или в серию иллюстраций как единый смысловой организм; иначе движение выглядит приложением к тексту, а не его развитием.

7. Фонд оценочных средств

7.1. Методы контроля и оценивания результатов обучения

Текущий контроль осуществляется на практических занятиях путем контроля самостоятельной работы обучающихся. Контроль самостоятельной работы имеет вид индивидуальных консультаций, максимально приближенных по форме к реальной издательской практике, где педагог выступает в роли художественного редактора.

Промежуточная аттестация проходит в формате просмотра. Обучающиеся выставляют проектно-художественные задания, выполненные в рамках самостоятельной работы и скорректированные с учетом замечаний, полученных на практических занятиях. Проектно-художественные задания оцениваются по пятибалльной шкале методом экспертной оценки.

Проектно-художественное задание – завершенное авторское произведение, получаемое в результате планирования и выполнения комплекса учебных творческих заданий. Результат его выполнения позволяет оценить качество знаний, способность композиционного мышления и мастерства исполнения, умение обучающихся применять свои знания в процессе решения художественно-творческих задач, владение художественными материалами, техниками и технологиями, уровень сформированности компетенций.

7.2. Шкала и критерии оценивания результатов обучения

Форма промежуточной аттестации: экзамен.

Промежуточная аттестация обучающихся в форме экзамена проводится преподавателем по результатам выполнения всех видов учебной работы, предусмотренных учебным планом по данной дисциплине методом оценки количественных и качественных показателей выполнения заданий. Промежуточная аттестация по дисциплине не предусматривает специальной подготовки по экзаменационным билетам.

Основной формой отчета по дисциплине является представление на просмотр комплекса выполненных ПХЗ.

Шкала оценивания	**Описание**
Отлично	Задание выполнено в полном объеме на высоком художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Проектно-художественное задание отличается креативностью творческой концепции, отличным качеством выполнения, оригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует высокую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта соответствует экспозиционным требованиям.
Хорошо	Задание выполнено в полном объеме на хорошем художественном уровне. Проектно-художественное задание обладает креативностью творческой концепции, хорошим качеством выполнения, оригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует хорошую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта соответствует экспозиционным требованиям.
Удовлетворительно	Задание выполнено в полном объеме на среднем художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Проектно-художественное задание отличается недостаточной креативностью творческой концепции, средним качеством выполнения, неоригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует среднюю степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и недостаточно свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта не полностью соответствует экспозиционным требованиям.
Неудовлетворительно	Задание не выполнено или выполнено частично на низком художественном уровне. Работа велась не систематизировано и не последовательно. Проектно-художественное задание отличается отсутствием креативности творческой концепции, низким качеством выполнения. Студент демонстрирует низкую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и неспособность выразить свой творческий замысел в материале. Оформление проекта не соответствует экспозиционным требованиям.

7.3. Оценочные средства

Оценочные средства непосредственно связаны с компетентностным подходом. Показателем оценивания компетенций на различных этапах их формирования является достижение обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине «Искусство иллюстрации».

В течение семестра результат освоения дисциплины фиксируется по **двум взаимодополняющим блокам**:

1. **Текущий контроль и контрольные точки (КТ)** по этапам практической работы — **максимум 40 баллов** за семестр;
2. **Экзамен (промежуточная аттестация в форме экзамена) — максимум 60 баллов**.

Итоговая оценка за семестр выводится из **суммы баллов (0–100)** по сумме этих блоков.

Шкала перевода суммарного балла в оценку:

Суммарный балл (0–100)	Оценка
0–40	неудовлетворительно
41–60	удовлетворительно
61–84	хорошо
85–100	отлично

7.3.1. Текущий контроль

Текущий контроль осуществляется на практических занятиях и имеет вид индивидуальных консультаций, максимально приближенных по форме к реальной издательской (студийной) практике, где педагог выступает в роли художественного редактора. В ходе занятий обучающиеся демонстрируют текущий результат самостоятельной работы и получают консультации по её корректировке. В рамках самостоятельной работы по дисциплине «Искусство иллюстрации» обучающиеся выполняют **проектно-художественное задание (ПХЗ)**, требования к объёму и содержанию которого изложены в п. 7.3.2.

Контрольные точки (КТ) и этапы практики.

Для отслеживания **посещения и фактического выполнения** работы по семестру существуют **обязательные контрольные точки**, привязанные к **пяти этапам** практической организации занятий:

1. **КТ-1** — знакомство с темой семестра, фиксация брифа/ограничений (аудитория, носитель, формат).
2. **КТ-2** — выбор текста/визуального подхода; **раскадровка** (последовательность кадров/разворотов/экранов в логике задания).
3. **КТ-3 — эскизный пласт** (ч/б и/или цветовые пробы, варианты композиции, проработка образов).
4. **КТ-4 — исполнение** основного массива работ (оригиналы, ключевые кадры, макетные состояния — в соответствии с ПХЗ семестра).

5. **КТ-5 — доработка** по замечаниям, подготовка к показу: цельность серии, читаемость, аккуратность представления материалов.

Баллы начисляются **за факт закрытия точки** (наличие требуемого объёма артефактов на момент проверки и соответствие этапу), с учётом критериев, объявленных преподавателем на старте семестра.

Контрольная точка	**Баллы**	**Что фиксируется**
КТ-1	**5**	постановка задачи, референс, понимание задания
КТ-2	**10**	раскадровка/план/структура проекта
КТ-3	**7**	объём и качество эскизного поиска
КТ-4	**12**	основной объём исполнения
КТ-5	**6**	доработка, готовность к демонстрации
Итого	**40**	

Посещение и допуск.

Закрытие КТ фиксируется **на практическом занятии** (очная демонстрация экрана/листа/макета) либо в **ином согласованном с преподавателем формате** (например, загрузка в ЭОС/облако в установленный срок), если это предусмотрено для группы.

- При **неявке** на занятие, на котором проводится приём КТ, **без уважительной причины** преподаватель вправе **не засчитать** КТ либо перенести приём на **одну резервную дату** (по правилам, объявленным в начале семестра).
- **Хронические пропуски** без закрытия КТ в срок могут привести к **недопуску к экзамену** (решение преподавателя в рамках локальных норм вуза).
- **Посещаемость** как таковая может учитываться дополнительно (например, как условие допуска или как отдельный учёт в журнале) — без изменения максимума **40 баллов за КТ**, если иное не закреплено кафедрой.

Прозрачность: в начале семестра преподаватель объявляет **даты/недели** приёма КТ (или окна приёма), **минимальный перечень артефактов** для каждой точки и правила пересдачи.

7.3.2. Промежуточная аттестация

Форма: экзамен (просмотр/защита комплекса работ в формате, определённом кафедрой).
Баллы за экзамен: максимум 60.
На экзамене оценивается **итоговое качество** выполнения ПХЗ семестра и способность обучающегося **аргументировать** художественные решения. Рекомендуемая разбивка **60 баллов** по критериям (преподаватель может уточнять веса в методических указаниях к группе):

Критерий	**Макс. баллов**	**Содержание проверки**
1. Концепция и соответствие брифу	12	ясность идеи, адекватность аудитории/жанру/носителю
2. Композиция, ритм, нарратив	14	целостность ряда, разворот/кадр, иерархия, темп

Критерий	Макс. баллов	Содержание проверки
3. Пластика, стиль, образность	14	убедительность образов, стилевая устойчивость
4. Материал, техника, технология	12	владение средством, аккуратность, осознанный выбор
5. Завершённость и презентация	8	доводка, макет/подача файлов, самоанализ
Итого	**60**	

Связь КТ и экзамена: контрольные точки обеспечивают **поэтапную** готовность проекта; экзамен оценивает **синтез** и **финальный уровень**. Наличие закрытых КТ не отменяет требований к качеству на экзамене, но снижает риск пустого просмотра.

Проектно-художественное задание.

Проектно-художественное задание (ПХЗ) представляет собой завершённое авторское произведение (комплекс работ), являющееся результатом самостоятельной творческой работы обучающегося, выполненное в рамках самостоятельной работы и скорректированное с учётом замечаний, полученных на практических занятиях. Результат выполнения ПХЗ позволяет оценить качество знаний, способность композиционного мышления и мастерства исполнения, умение применять знания при решении художественно-творческих задач, владение материалами, техниками и технологиями, уровень сформированности компетенций.

Базовый объём ПХЗ задаётся программой (перечни по семестрам ниже). **Уточнения и дополнительные мини-задания** (например: дополнительный лист исследования, упражнение на силуэт, короткий этюд на постановку руки микро-анимация, плакатный формат, серия набросков на тему, тестовая печать, углубление в типографику и т. п.) могут вводиться преподавателем **в рамках той же темы семестра** исходя из **уровня группы**, **профиля** (иллюстрация/анимация), **курса** и диагностики слабых мест — при условии, что это **не отменяет** обязательный минимум программы и **не противоречит** целям ПХЗ.

Допускаются **традиционная графика и живопись**, **цифровая графика**, **смешанная техника**, **покадровая и программная анимация** (где уместно по формулировке задания), при **обосновании выбора** на этапах **КТ-2 / КТ-3** и **согласовании финального носителя** (печать/экран/интерактив). Допускаются разные **форматы** (горизонталь, вертикаль, квадрат, разворот), если это **следует из концепции** и не противоречит требованиям семестра к макету и сдаче.

Традиционная графика и живопись (примеры техник): линейный и тоновой рисунок (карандаш, уголь, сангина, сепия и др.); тушь (перо, кисть, техники штриха и пятна); акварель, гуашь, темпера; пастель; монотипия и другие приёмы по согласованию с преподавателем; печатная графика — при наличии технической возможности и если это заявлено как финальный носитель (с учётом тиражной/лабораторной базы).

Цифровая графика (примеры направлений): растровая живопись и рисунок; векторная иллюстрация; имитация традиционных материалов при условии **явного указания** в пояснении к работе; подготовка макетов под **печать** (разрешение, цветовой профиль, вылеты, безопасные зоны) или под **экран** (пиксельная сетка, читаемость в уменьшении) — в соответствии с согласованным на **КТ-2/КТ-3** форматом сдачи.

Смешанная техника: коллаж (бумага, ткань, найденные материалы) с последующей **доработкой от руки** и/или **цифровой сборкой**; комбинация традиционного оригинала со сканированием и доработкой в графическом редакторе; печать элементов с ручной отделкой; смешение вектора и растра при сохранении **цельности стиля** и **читаемости** в финальном носителе.

Фотография: допускается как **опорный материал** (референс, собственная съёмка) и как **элемент композиции** при условии **соблюдения прав на изображение**. **Собственные фотографии** предпочтительны; при использовании **открытых источников** студент обязан **указать источник** и **лицензию** (или иной правовой статус), а также **степень переработки** (если фото интегрировано в иллюстрацию). **Недопустимо** выдавать **чужую фотографию или чужое изображение** за собственное авторство без указания происхождения.

Покадровая и программная анимация применяются, когда задание предполагает **развитие образа во времени** (раскадровка, цикл, ролик, интерактив). Объём и формат сдачи (лист, GIF, видеофайл, интерактивный прототип) **фиксируется** на этапе **КТ-2/КТ-3**.

Использование генеративного искусственного интеллекта (ИИ)

Использование сервисов генеративного ИИ не запрещено как инструмент исследования, но жёстко регламентируется с точки зрения академической честности и авторства.

Допускается применять ИИ в учебном процессе для: поиска референсов и ассоциаций; быстрых визуальных проб, вариантов композиции, ошибочных/отбракованных решений, которые не сдаются как итог; текстовой или визуальной разбивки задачи (на уровне черновых гипотез) с критической переработкой студентом.

Не допускается использовать готовое изображение, сгенерированное ИИ без существенной авторской переработки. **Не допускается подлог:** сокрытие факта использования ИИ, присвоение чужого сгенерированного изображения, сдача непереработанного или минимально отредактированного вывода ИИ в качестве финального варианта иллюстрации, входящей в ПХЗ / экзаменационный комплекс.

Если ИИ использовался для получения близких к финальным вариантов иллюстраций (в т.ч. «доработка» сгенерированного кадра), студент обязан **письменно задекларировать** в **пояснительной записке/листе сопровождения**: какой инструмент и промпты применялись, на каком этапе, какие именно фрагменты получены или инициированы ИИ, какая последовательность ручной/авторской переработки выполнена. Преподаватель вправе **не засчитать** контрольную точку или **снизить балл**, если: декларация отсутствует; доля готового ИИ-вывода в финале **несоразмерна** учебной задаче; работа **не демонстрирует** освоение программных компетенций (композиция, материал, техника, макет).

Рекомендуемая норма для зачёта КТ и экзамена: финальные работы должны **явно показывать** управление композицией, пластикой и носителем **автором**; ИИ может выступать **вспомогательным** инструментом, но не заменой дисциплинарного освоения дисциплины. Конкретные ограничения по объёму допустимой ИИ-помощи преподаватель может уточнять в рамках группы и семестра дополнительно к настоящей программе, с фиксацией в электронном курсе/брифе к семестру.

ПХЗ по дисциплине «Искусство иллюстрации» различаются каждый семестр.

Общая отсылка для каждого пункта

Техника исполнения — в рамках общих правил по материалам и носителю (традиционная/цифровая/смешанная; фотография при указании источников; покадровая/программная анимация — где уместно; финал — по заданию: печать/экран/интерактив), с **обоснованием выбора на этапе согласования концепции (КТ-2/КТ-3)**.

1 семестр

1. Три фризовых сюжетных конструкции на 6–8 сгибов

Акцент — на ритме развёртки ленты, повторе и вариации мотива, силуэте и плоскости. Каждая конструкция — отдельное колористическое решение: ч/б; ограниченная палитра; расширенная палитра.

Допускаются варианты исполнения (объём и формат — на КТ-2/КТ-3): горизонтальная, вертикальная или комбинированная ориентация.

Финал к просмотру: три готовых фриза (оригинал и/или печатный/цифровой макет ленты).

2. Четыре аналитические копии/конспекта по работам заданных периодов

Акцент — на переносе композиционного и пластического приёма, а не механическом копировании контура.

Периоды: Древний Египт и вазопись Греции; миниатюра европейского Средневековья; средневековая живопись/графика Ирана, Японии, Китая; советская иллюстрация 1920-х.

Допускаются варианты исполнения: конкретный референс внутри периода; формат листа А3–А2 (по согласованию).

Финал к просмотру: четыре листа.

2 семестр

1. Аналитическая раскадровка двух фрагментов классического кино

Акцент — статика и динамика, крупность, ритм, смысл ряда кадров; **10–12 кадров на фрагмент** (на КТ-2).

Допускаются варианты исполнения: ручная графика; цифровой сториборд; смешанный вариант.

Финал к просмотру: два блока раскадровок (материал на экран/печать — по согласованию).

2. Пикчер-бук с рукописным текстом

Акцент — цельность книги, ритм разворотов, персонажи в разных позах, движениях, эмоциях; **16 полос**, иллюстративная обложка.

Финал к просмотру: макет книги (печать + цифровой разворот).

3. Цифровое иллюстративное авторское произведение — буквы русского алфавита/цифры/ритмический пересчет

Акцент — серия, узнаваемый стиль, связь знака и образа; **не менее 10 иллюстраций**; формат от концепции.

Допускаются варианты исполнения: постер-сетка; лента/карусель; иллюстрация с единым модулем; короткая анимированная заставка (до **40 сек.**, по согласованию) или их серия (по 5 сек.).

Финал к просмотру: файлы для экрана/печати (и анимация — если входит в объём).

3 семестр

1. Разработка образов четырёх персонажей

Акцент — типаж, различимость, действие, состояние, ситуация.

Допускаются варианты исполнения: лист поворота модели; серия экспрессий; линейка для анимации (ключи/промежутки); один персонаж в «книжном» и «экранном» прочтении.

Финал к просмотру: сводный набор листов/файлов с образами.

2. Осмысленное нарративное произведение в цифровой среде, передающее образ текста (аудитория: подростки, young adults). Акцент — последовательность, ритм подачи, визуальная интерпретация текста.

Допускаются варианты исполнения (объём — на КТ-2/КТ-3): серия коротких анимаций в одной концепции и визуальном мире; одна анимация **до 40 сек.**; лонгрид с иллюстрациями с лёгкой анимацией (параллакс, циклы, оживление ключевых кадров) или без анимации при сквозной визуальной последовательности (лента и т.п.).

Техника — общие правила; **финал — экран**.

Финал к просмотру: рабочий прототип (Figma/среда по согласованию) + экспорт и **ссылка на просмотр** (или файл для показа в аудитории).

3. Иллюстрированное книжное издание с принципиальным макетом (та же аудитория).

Акцент — разворот, связь текста и иллюстрации, ритм книги. Ориентир объёма иллюстраций: **не менее 10** полноформатных (полоса/разворот) **плюс** обложка и **2–4** функциональные мини-иллюстрации по концепции; уточнение **10–14** основных — на КТ-2.

Допускаются варианты исполнения: единый текст или сборник с единым оформлением; наборный + рукописный акцент; ч/б с акцентным цветом или полноцвет.

Финал к просмотру: распечатанная книга + **PDF на просмотр**.

4 семестр

1. Пикчер-бук с наборным и рукописным текстом

Акцент — полосный ритм, типографика, аудитория; **не менее 32 полос**.

Допускаются варианты исполнения: одна история или сквозной сборник; врезки/инфографика внутри книги по концепции.

Финал к просмотру: распечатанная книга + PDF на просмотр

2. Видеоролик на основе того же литературного произведения

Акцент — связь книги и движущегося образа; анимация и саунд-дизайн — в объёме, согласованном на КТ-3.

Допускаются варианты исполнения: тизер/трейлер; иллюстрированный клип; motion-комикс; длительность до **1–2 мин** (на КТ-2), при сложной анимации — короче.

Финал к просмотру: файл ролика; при необходимости для оценки последовательности **— раскадровка или animatic как часть просмотра**

3. Разработка маскота

Акцент — применимость в коммуникации; линейка состояний, масштаб.

Допускаются варианты исполнения: статичный набор поз + короткий цикл анимации; варианты для соцсетей и печати.

Финал к просмотру: файлы/макеты к показу (единая презентация или доска — по договорённости группы).

5 семестр

1. Интермедийный познавательный проект (историческая биография): электронное издание с интерактивом и анимацией + бумажный вариант.

Допускаются варианты исполнения: линейное чтение или модульная карта; степень интерактива — по согласованию; бумажная версия как выжимка или параллельная.

Финал к просмотру: ссылка/файл цифровой версии + бумажный макет/экземпляр на показ.

2. Познавательное изображение объектов материальной культуры
Акцент — ясность, масштаб; допускается взаимодействие с персонажем.

Допускаются варианты исполнения: разрез, схема, разверстка; сравнительная серия; сравнение объектов одной эпохи.

Финал к просмотру: готовые иллюстрации (лист/файлы).

3. Иллюстративная карта, панорама или схема (с интерактивом)
Акцент — читаемость, иерархия информации.

Допускаются варианты исполнения: печать + интерактивный слой в цифре; панорама с горячими точками; упрощённая схема.

Финал к просмотру: файлы/ссылка на интерактив + при наличии — статичный постер/разворот на показ.

6 семестр

1. Иллюстрирование периодического издания (бумага и цифра): статья с реальным макетом; новостной раздел; инфографика; обложка; иллюстрирование статьи (вторая рубрика — по согласованию).

Допускаются варианты исполнения: единый визуальный язык или сдвиг тона между рубриками; учебный макет реального издания.

Финал к просмотру: пакет макетов/файлов под выпуск + PDF или экранный показ всего комплекта.

2. Авторский зин + **веб-версия** с интерактивом

Акцент — редакционная концепция, темп, авторский голос.

Допускаются варианты исполнения: бумажный + веб; только веб-лонгрид в зиновской манере; микс фото (своё/с корректным источником) и иллюстрации.

Финал к просмотру: печатный макет/экземпляр + ссылка на веб