

Министерство образования и науки Российской Федерации Федеральное
государственное бюджетное образовательное учреждение высшего
образования

«Уральский государственный педагогический университет»

Институт музыкального и художественного образования

Кафедра художественного образования

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ В СОЗДАНИИ
ИЛЛЮСТРАЦИЙ К СБОРНИКУ РУССКИХ НАРОДНЫХ СКАЗОК**

Выпускная квалификационная работа

Квалификационная работа

Допущена к защите

Зав.кафедрой

дата

подпись

Руководитель ОПОП

подпись

Исполнитель:

Касимова Марина Альбертовна
обучающийся: БЭ-42 группы

подпись

Научный руководитель:

Чинцова Маргарита Константиновна
доцент кафедры художественного
образования

подпись

Екатеринбург, 2017

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	2
ГЛАВА 1. АНАЛИЗ ПРОЕКТНОЙ СИТУАЦИИ	7
1.1. Предпроектный анализ ситуации.....	7
1.2. Портрет потребителя.....	11
1.3. Анализ аналогов и прототипов	16
ГЛАВА 2. ФОРМУЛИРОВКА ПРОЕКТНОЙ КОНЦЕПЦИИ.....	25
2.1. Проектные проблемы и задачи.....	25
2.2. Проектная концепция.....	27
ГЛАВА 3. ОБОСНОВАНИЕ ПРОЕКТНОГО РЕШЕНИЯ.....	33
3.1. Формальное и цветографическое решение	33
3.2. Решение проектных проблем	55
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	58
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	61
ПРИЛОЖЕНИЕ	66

ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время актуальна проблема создания узнаваемых, внешне привлекательных детских книг, так как рыночная направленность печатной индустрии с целью получения коммерческой прибыли привела к снижению качества иллюстрации и ее художественной составляющей. Иллюстрация является неотъемлемой частью восприятия детского литературного произведения. Поэтому современная издательская индустрия нуждается в

свежих нестандартных идеях по оформлению детских изданий. Книги с качественными иллюстрациями являются более привлекательными для детей. При этом не так много красочных, интересных иллюстраций, которые представляют собой художественную ценность.

Книжная иллюстрация помогает ребенку ознакомиться с книгой, а затем дополняет эмоциональное впечатление от прочитанного, идейно и эстетически обогащает читателя. Иллюстрация должна получить позитивный эмоциональный отклик со стороны маленьких читателей. Особенно важно учитывать это при иллюстрировании русских народных сказок. Именно сказки своего народа помогают детям в освоение общественных норм, морали, культурных образцов, культурного наследия своей страны. Но в российском издательстве все меньше иллюстрированных произведений, воспитывающих уважение к народному творчеству. Именно хорошая иллюстрация способна воспитывать любовь к русским народным сказкам.

В различных художественных образах иллюстрация наглядно отражает мир человеческих чувств и взаимоотношений. Она открывает и объясняет ребенку жизнь общества и природы. Она обогащает эмоции, стимулирует развитие воображения и дает ребенку прекрасные образцы русского творчества, быта. Перед автором детских иллюстраций ставится сложная задача. Иллюстратор должен достоверно изображать эпоху, картинку к которой он создает. Для лучшего восприятия прошлого детьми, художнику придется знать очень точно многие детали, от архитектуры до предметов быта, до мельчайших подробностей.

Интересная иллюстрация способствует стимулированию познавательной активности. Красиво оформленные народные сказки раскрывают перед детьми выразительность образов персонажей, показывают богатство русской культуры, уникальность орнаментов, нарядов и архитектуры. Художественная литература с иллюстрациями, раскрывающими

и обогащающими содержание произведений, способствует интеллектуальному, нравственному и эстетическому развитию детей.

К сожалению, современные иллюстрации в детских книгах нередко создаются по шаблону. В книжных магазинах много образцов с внешне похожими персонажами. Одинаковость образов упускает ценность и значение каждого героя в сказке. Именно поэтому необходимо создать продукт, сохраняющий культурную ценность, и являющимся новым, соответствующим современным запросам книжной индустрии.

Актуальность создания уникальных иллюстраций и оформления сборника русских народных сказок состоит в том, что итоговый продукт будет узнаваемым, запоминающимся, привлекательным и современным. Эти качества обеспечат конкурентоспособность сборника среди других книг со сказками на рынке печатной продукции.

Достижению соответствующих результатов способствует использование современных технологий иллюстрирования, таких как компьютерная графика. Компьютерная графика — область деятельности, в которой компьютерные технологии используются для создания изображений, а также обработки визуальной информации. Преимущество данной информационной технологии заключается в том, что она распространена и используется во всех сферах жизнедеятельности человека. И на современного ребенка также воздействуют различные цифровые средства передачи информации. Они значительно влияют на его восприятие окружающего мира, что приводит к снижению интереса к книжным печатным изданиям. Использование компьютерной графики для создания образов сказочных героев в современной иллюстрации позволяет детям лучше усвоить содержание произведения (сказки) на основе распространенного на сегодняшний день способа подачи информации. С помощью графических редакторов можно визуализировать выразительные, оригинальные образы. Использование компьютерной графики в создании

иллюстраций к сборнику усиливает познавательный интерес ребенка к русским народным сказкам, и к русской культуре в целом.

Цель выпускной квалификационной работы: разработка уникальных и узнаваемых иллюстраций к сборнику русских народных сказок средствами компьютерной графики.

Объект: сборник русских народных сказок.

Предмет: иллюстрации к сборнику русских народных сказок.

Для достижения цели были определены следующие **задачи:**

- 1) провести анализ литературы по теме исследования;
- 2) проанализировать проектную ситуацию;
- 3) изучить портрет потребителя;
- 4) проанализировать аналоги и прототипы;
- 5) рассмотреть пути решения проектных проблем;
- 6) разработать иллюстрации к сборнику русских народных сказок средствами компьютерной графики.

Ключевые слова: ИЛЛЮСТРАЦИЯ, КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА, РУССКИЕ НАРОДНЫЕ СКАЗКИ, ДИЗАЙН, ИЗОБРАЖЕНИЕ, ДЕТСКИЕ КНИГИ, ИСКУССТВО.

К основным **методам**, которые были использованы в процессе работы над художественно-творческим проектом, относятся:

- Теоретические: изучение литературы по теме проекта, анализ аналогов и прототипов, анализ и синтез составляющих иллюстрации, обобщение;
- Эмпирические: наблюдение, сравнительный анализ, эскизирование, разработка проектного решения, визуализация графического метода.

В процессе разработки иллюстраций к сборнику русских народных сказок средствами компьютерной графики используется растровый графический редактор Adobe Photoshop.

Структура работы. Выпускная квалификационная работа состоит из содержания, введения, трех глав, заключения, списка литературы и приложения. В работе представлено 20 иллюстраций.

Выпускная квалификационная работа представляет собой разработанный художественно-творческий проект создания иллюстраций к сборнику русских народных сказок при помощи компьютерной графики для детей младшего школьного возраста, оформленный на 3 планшета масштаба 800х600 мм, а также представленный в виде макета.

ГЛАВА 1. АНАЛИЗ ПРОЕКТНОЙ СИТУАЦИИ

1.1. Предпроектный анализ ситуации

Художественная иллюстрация - важнейший элемент книги для детей, что определяет ее художественную ценность, возможность использовать ее в процессе эстетического воспитания читателей, возможность эмоционального воздействия.

Иллюстрация (от лат. *illustratio* - освещение, наглядное изображение):

— изображение, которое сопровождает и дополняет текст (рисунки, гравюры, фотоснимки, репродукции, карты, схемы и т. п.);

— область искусства, связанная с изобразительным истолкованием литературных и научных произведений.

С иллюстрации начинается процесс выбора ребенком книги для чтения. Большинство людей считают, что иллюстрации влияют на интерес ребенка к книгам. Также можно заметить, что дети больше любят книги с иллюстрациями, чем без них. Соответственно и выбирают именно книги с картинками. Но не все могут согласиться с тем, что читательский интерес можно и нужно прививать за счет иллюстраций.

Детские книжные иллюстрации бывают следующих видов:

1. Фотография. Фотография используется для того чтобы

подчеркнуть реализм содержания. Однако обработка фотографий может позволить создавать и ирреалистичные иллюстрации.

2. Коллаж. Позволяет фотографии дополнять нарисованными элементами, совмещать различные детали разных рисунков.

3. Рисунок. Наиболее распространенный вид иллюстрации. Он не ограничен материалами и многообразен в выборе форм, текстур [11].

Детская иллюстрация должна гармонировать с содержанием книги, в которой планируется ее размещение. В большинстве книг со сказками иллюстрации представляют собой рисунки.

Иллюстрация способствует пониманию ребенком литературного текста, формирует представление о его теме, идее, персонажах, содержит в себе оценку событий и героев литературного действия. Книжная иллюстрация помогает ребенку в познании мира, освоении нравственных ценностей, эстетических идеалов, углубляет восприятие литературного произведения.

Во внешнем оформлении книги обложка — наиважнейшая часть; она является выражением пластического решения всей книги, её композиционной идеей. Распространены обложки красных, желтых, зеленых цветов, цвета привлекают детей, но не подчеркивают уникальность книги. Как правило, на них изображены все персонажи всех сказок выбранной книги, либо один центральной объект. При оригинальной композиции к русским народным сказкам, нестандартный подход к технике изображения развивает художественно-образное мышление, воображение. А ознакомление с народным искусством воспитывает эстетическое отношение к действительности, расширяет кругозор обучающихся.

Иллюстрации для каждой из возрастных категорий имеют свои особенности. Так, для дошкольников иллюстрация должна состоять из знакомых элементов и образов, наиболее понятных и близких к реалистичным по своим основным формам. Часто используется статичная композиция, где персонаж в центре действия, иногда его изображают без окружения. Для младшего школьного возраста иллюстрация является более сложной. Композиция динамичная, часто ассиметричная, используется больше цветовых оттенков.

Е. В. Шорохов пишет: «...Более полное определение понятия «композиция» будет звучать так: «Композиция произведения изобразительного искусства есть главная художественная форма произведения изобразительного искусства, объединяющая все остальные формы, характеризующаяся как целое с фиксированными, закономерно связанными между собой и с целыми частями (элементами), в котором ничего нельзя переместить или изменить, от которого ничего нельзя отнять и к которому ничего нельзя добавить без ущерба художественному образу, это целое, находящееся в неразрывном единстве со смыслом (идеей, содержанием) произведения» [29].

Как видно из определения, композиция – это сложная структура, она включает в себя выразительные средства, свойства и качества. Средства композиции влияют на восприятие содержания иллюстрации детьми. К ним относятся линия, штрих, пятно (форма), свет, колорит (цвет), перспектива.

Форма – наружный вид, внешние очертания предмета [47]. В основе сложных форм лежат простые геометрические тела. Сочетание разнообразных геометрических тел: куб, цилиндр, сфера, пирамида, конус, помогает передать в иллюстрации все разнообразие мира с нужными акцентами, характеристиками, определяемыми текстом. В детских книгах преобладают округлые формы, что в детском восприятии настраивает на дружелюбное отношение к книге.

Важным средством выразительности помимо формы также выступает линия. Линия – черта, определяющая направление, предел, уровень чего-либо [21]. Именно линией задается движение и динамика, расставляются акценты. Гармонию и спокойствие передают плавные линии, а резкое движение, дисгармонию, основанные на столкновении и пересечении, передают ломаные линии. Плавность, текучесть и направленность линии при нанесении контура

позволяют выявлять пластические качества формы. Детские иллюстрации в основном состоят из плавных линий и пластичных элементов.

Перспектива – это искусство изображать на плоскости трёхмерное пространство в соответствии с тем кажущимся изменением величины, очертаний, чёткости предметов, которое обусловлено степенью отдалённости их от точки наблюдения [31]. Правильное расположение объектов внутри композиции, их масштабное соотношение и цветовая насыщенность развивают способность измерять и сравнивать расстояния, определять пропорции модели, особенности построения предметов в перспективе. Применение перспективных сокращений придает реалистичность происходящему, обозначает главенствующее положение персонажа в картинке.

Вместе с перспективой светотень служит одним из важнейших средств выражения пространства. Светотень – наблюдаемое на поверхности объекта распределение освещённости, создающей шкалу яркостей [40]. Роль тени в композиции зависит от ее плотности. Легкая тень, насыщенная рефlekсами придает мягкость и воздушность всему изображению. Глубокая тень резче выделяет форму предмета. Чередование светлых и темных мест в картине часто также служит цели выявить более четко каждый предмет или фигуру композиции. В этих целях довольно часто используется прием помещения темного на светлом, а светлого — на темном.

Колорит – система цветовых сочетаний в произведениях изобразительного искусства [20]. Одно из важнейших средств эмоциональной выразительности. Колоритные изображения развивают у детей чувство цвета.

Детская книга является основой духовной культуры, способствует эмоциональному и умственному развитию растущего человека,

формированию личности. Давно доказано, что очень важно с ранних лет приобщать детей к искусству чтения, к книжной культуре. Однако при определении способов приобщения ребенка к литературному произведению не учитывается то, что восприятие и осознание читаемого происходит не только в процессе перелистывания страниц, прочитывания текста, но и при рассматривании иллюстраций детской книги.

1.2. Портрет потребителя

Главный потребитель в данном проекте – ребенок младшего школьного возраста. Младшим школьным возрастом принято считать возраст детей примерно от 6-7 до 10–11 лет, что соответствует годам его обучения в начальных классах. Такую возрастную периодизацию разработал Д.Б. Эльконин, он также определил обучение как ведущую деятельность младших школьников [12].

Чтобы создать иллюстрации для детей младшего школьного возраста, необходимо учитывать возрастные и психологические особенности обучающихся. Рассмотрим эти особенности.

Младший школьный возраст – это наиболее благоприятный период для развития мышления, как психического процесса. Для ребенка младшего школьного возраста книга является средством познания общественных норм, ценностей. Наиболее востребованной формой фольклора в начальной школе является именно сказка. Форма сказки задействуется практически во всех дисциплинах: изобразительное искусство, музыка, литература, история и т.д. На этом этапе формируются основы гражданского самосознания личности. В начальной школе ребенок впервые учится ценностному восприятию

культурного наследия, он осознает себя частью народа. А понимание смысла сказки наиболее полно происходит, если она содержит качественные, осмысленные иллюстрации.

Книжная иллюстрация должна стимулировать познавательную активную деятельность. Мыслительные процессы (ощущение, представление, восприятие) основываются на данных чувственного опыта. Просмотр иллюстраций – визуальный опыт и новые художественные впечатления.

Значит интересные композиции с правильными акцентами, динамикой, формой, колоритом способствуют успешному развитию мыслительной деятельности ученика начальных классов.

Изображение должно способствовать пониманию и усвоению текста книги. При просмотре иллюстраций у школьника реализуются различные мыслительные операции: анализ и синтез, сравнение, конкретизация, абстрагирование, обобщение, классификация.

Иллюстрации могут помочь ребенку разобраться, где добро, где зло – мыслительный процесс сравнения. Сравнение — это установление сходства и различия предметов и явлений. Сравнение может быть односторонним, или неполным, и многосторонним, или более полным. При помощи различных форм и цветовых акцентов ребенок сможет от внешних признаков сходства и различия перейти к внутренним, от видимого к скрытому, от явления к сущности. То есть поверхностное сравнение перейдет в глубокое, на более сложный уровень мыслительных операций.

В деятельности человек постоянно взаимодействует с предметами и явлениями. Благодаря их практическому освоению сформировались мыслительные операции анализа и синтеза. Основной составляющей иллюстрации, способствующей развитию этих операций, является композиция. Так объединение образов картинки, их действий, свойств в одну структуру, орнамент – это понимание детьми синтеза. И соответствующее

этому процессу обратное разложение целого на части или мысленное выделение из целого его сторон, действий, отношений – это понимание анализа.

Абстрагирование — это процесс мысленного отвлечения от некоторых признаков, сторон конкретного с целью лучшего познания его. В картинке ребенок наблюдает выделенный объект, либо какой-нибудь признак предмета и рассматривает его изолированно от всех других признаков, временно отвлекаясь от них. В композиции это решается приемом паузы, когда вокруг нужного объекта много свободного пространства. Также основой для абстрагирования будет контрастный цвет объекта и среды. Конкретизация — процесс, обратный абстрагированию и неразрывно связанный с ним. Конкретизация в книге усиливает влияние особых свойств персонажа, его главных характеристик. Изолированное изучение отдельного персонажа и его признаков при одновременном отвлечении от всех остальных помогает школьнику глубже понять его сущность. Благодаря абстракции и конкретизации ребенок младшего школьного возраста поднимается на самую высокую ступень познания — научного теоретического мышления.

Мыслительная деятельность всегда направлена на получение результата. Обобщение младшим школьником полученной информации есть выделение в предметах и явлениях общего, что становится закономерностью. Так, принято считать, что положительные персонажи изображаются в теплой гамме, с округлыми формами, отрицательные — в темных тонах с гиперболизированными вытянутыми или расширенными, острыми формами.

Если рассматривать цветовую палитру, то можно выделить следующую закономерность. Все органы чувств у детей дошкольного возраста находятся в стадии развития и формирования. Поэтому они лучше воспринимают яркие спектральные цвета и простые формы, условно придавая им значение нужное в данный момент. В младшем школьном возрасте ведущую роль играют

обучение, что требует усложненного (более разнообразного) колорита. Цветовая палитра книжной иллюстрации уже содержит многообразные оттенки и является более сложносоставной.

С физиологической точки зрения, младший школьный возраст — это время физического роста, когда дети быстро тянутся вверх, наблюдается дисгармония в физическом развитии, оно опережает нервно-психическое развитие ребенка, что сказывается на временном ослаблении нервной системы. Проявляются повышенная утомляемость, беспокойство, повышенная потребность в движениях. Поэтому для удержания внимания школьника книга должна быть увлекательной с привлекательными иллюстрациями.

Для младшего школьного возраста игра помимо познания еще остается одной из ведущих психических деятельностей, это установлено и рассмотрено в трудах психологов (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин). Игра рассматривается сегодня и как проявление творческих сил, способностей ребенка. Игровые моменты, подвижность, динамичность действия должны вноситься художником в книгу, в ее конструкцию, в иллюстрации, а сам процесс чтения в результате должен стать более кинетическим.

Но потребителями данного продукта являются не только младшие школьники, но и их родители. Во многих случаях именно взрослые решают, стоит покупать книгу или нет. А значит, книга должна быть привлекательной и для них. Под категорию взрослых попадают практически все: родители, другие родственники, пенсионеры, все, кто способен приобрести детскую книгу. На что обращают внимание взрослые при покупке книги — это ее красочность, данная особенность характерна для всех детских книг, а значит, является устойчивым представлением о том, как такой продукт должен выглядеть. Красочность предполагает богатую и разнообразную цветовую палитру. Один из основных критериев выбора родителями книги — это шрифт, удобочитаемость и комфортное для глаз восприятие. Поскольку родители

внимательны к здоровью своих детей. Также, обучение проходит легче, если шрифт реализует функцию скорочтения. Родители уделяют особое внимание формату книги и ее текстуре, многие ищут вариант, который комфортно и приятно держать в руках. Книги с твердой обложкой более эргономичны в сравнении с теми же историями в мягкой. Родственники часто сами читают детям сказки на ночь, наиболее удобный для этого формат – А4. Говоря о текстуре, бумага должна обладать определенной износостойкостью, а значит быть соответствующей толщины. Для детских книг в твердом переплете стандартная плотность листа бумаги составляет 80-160 гр/м². К тому же глянцевое покрытие страниц книги является более привлекательным, нежели матовое. Печать на глянцевой бумаге дает эффект большей насыщенности красок, такой тип рекомендуется для печати цветных изображений.

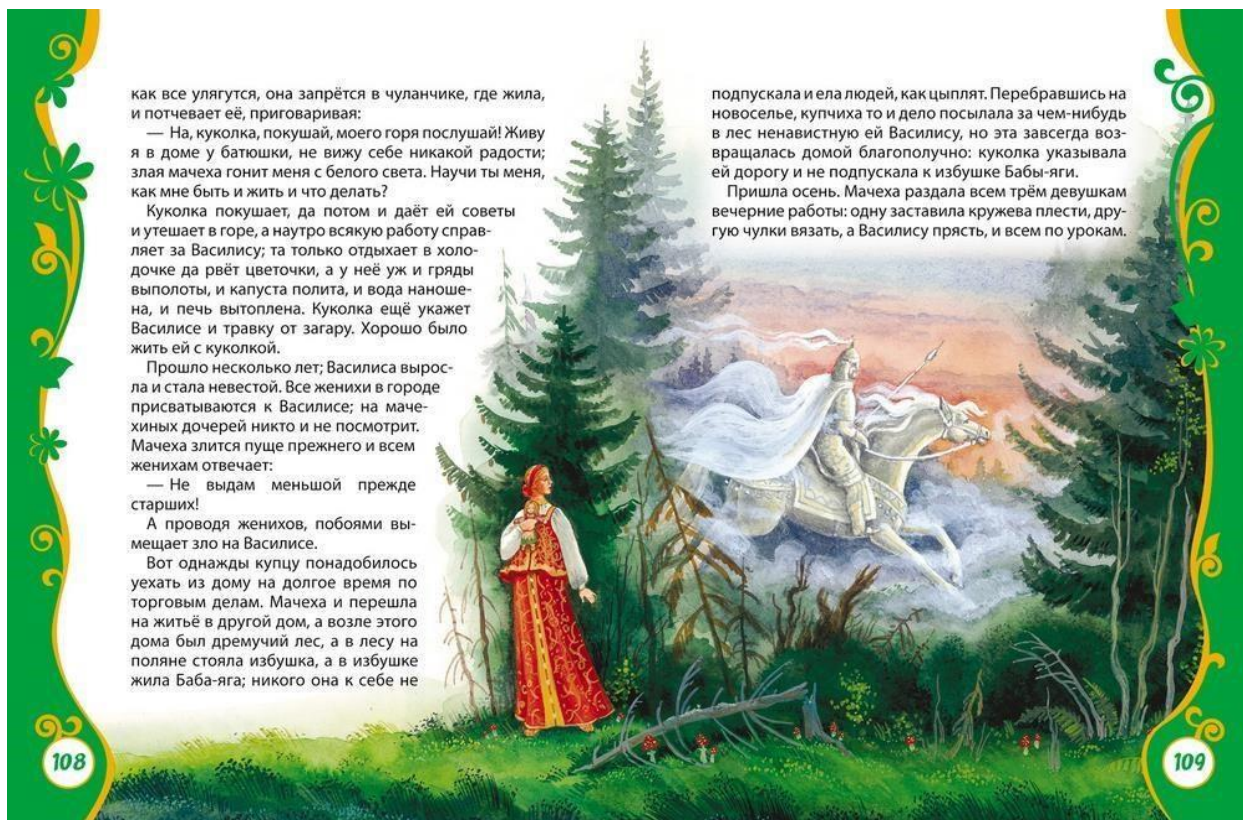
Содержание книги также должно соответствовать возрасту детей. Поскольку предполагается создание иллюстраций к сборнику, то в сам сборник русских народных сказок могут входить такие произведения как «Царевна-лягушка», «Иван-царевич и серый волк», «Финист - Ясный сокол», «Сивка-Бурка», «Морозко», «По щучьему веленью» и т.п. Эти сказки имеют сложные сюжетные линии, которые требуют большего внимания и осмысления, в сравнении со сказками о животных. Также эти истории раскрывают сложные взаимоотношения между людьми, осознавая описанные ситуации, ребенок переносит это на свой личный опыт.

1.3. Анализ аналогов и прототипов

В наше время создано множество иллюстрированных русских народных детских сказок. Наиболее часто можно увидеть книги, в которых персонажи нарисованы похоже. Однотипные иллюстрации распространены, поскольку есть определенные ассоциации, возникающие по отношению к образу героя.

К примеру, первый прямой аналог «Русские волшебные сказки», иллюстраторы В. Нечитайло, Е. Петрова (см.рис.1.3.1). Он представляет собой сборник сказок. В нем достаточно много иллюстраций, что определенно заинтересует детей. Все персонажи и окружающая среда нарисованы реалистично в технике акварели – это одно из самых распространенных решений в иллюстрации, которое не перестанет быть актуальным. Но данное решение не всегда бывает удачно реализовано. Большая ошибка в оформлении данной книги – это несоответствие оформления рамок страниц с самой иллюстрацией. Рамки выполнены при помощи векторной графики и имеют простые примитивные формы, не поддерживающие историческую тему произведений, технику исполнения самих картинок, и даже цветовую гамму. Насыщенные спектральные цвета, которые используются в рамках, больше не применяются в книге, что создает неуместный контраст стилей персонажей, фона и текста. А иллюстрация должна способствовать лучшему пониманию текста.

Второй прямой аналог – книга-сборник со сказками А.С. Пушкина: «Сказка о рыбаке и рыбке», «Сказка о попе и его работнике Балде» и т.д., иллюстрации Вячеслава Михайловича Назарука (см.рис.1.3.2). В данной книге, иллюстрации выполнены в стиле реализма, что облегчает восприятие детям. Но в ней содержатся и стилизованные элементы: растения, мифологические персонажи. Они изображены в орнаменте-рамке на каждой странице. Для орнамента автор использует традиционные древнерусские



как все улягутся, она заперётся в чуланчике, где жила, и потчевает её, приговаривая:

— На, куколка, покушай, моего горя послушай! Живу я в доме у бабушки, не вижу себе никакой радости; злая мачеха гонит меня с белого света. Научи ты меня, как мне быть и жить и что делать?

Куколка покушает, да потом и даёт ей советы и утешает в горе, а наутро всякую работу справляет за Василису; та только отдыхает в холодочке да рвёт цветочки, а у неё уж и гряды выполоты, и капуста полита, и вода наношена, и печь вытоплена. Куколка ещё укажет Василисе и травку от загару. Хорошо было жить ей с куколкой.

Прошло несколько лет; Василиса выросла и стала невестой. Все женихи в городе присватываются к Василисе; на мачехиных дочерей никто и не посмотрит. Мачеха злится пуще прежнего и всем женихам отвечает:

— Не выдам меньшей прежде старших!

А проводя женихов, побоями вымещает зло на Василисе.

Вот однажды купцу понадобилось уехать из дому на долгое время по торговым делам. Мачеха и перешла на житьё в другой дом, а возле этого дома был дремучий лес, а в лесу на поляне стояла избушка, а в избушке жила Баба-яга; никого она к себе не

подпускала и ела людей, как цыплят. Перебравшись на новоселье, купчиха то и дело посылала за чем-нибудь в лес ненавистную ей Василису, но эта всегда возвращалась домой благополучно: куколка указывала ей дорогу и не подпускала к избушке Бабы-яги.

Пришла осень. Мачеха раздала всем трём девушкам вечерние работы: одну заставила кружева плести, другую чулки вязать, а Василису прясть, и всем по урокам.

Рис. 1.3.1. Нечитайло В., Петрова Е. Русские волшебные сказки



Рис. 1.3.2. Назарук В. Сказка о попе и его работнике Балде

элементы: птицы Гамаюн, Алконост, Сирин, символы-обереги, мотивы деревянной резьбы и т.п. Стилизованное изображение способствует развитию воображения, других мыслительных процессов ребенка за счет деформированных структур. В книге представлено множество образов и деталей, что привлекает внимание, способствует более тщательному рассмотрению картинок. Интересна и подборка цветов в этом примере. За основу взяты цвета природной гаммы: теплый коричневый, травяной зеленый, морской голубой, что придает большей реалистичности образам. Акцентами являются розовый и желтый, особенно часто художник использует их в орнаменте, что подчеркивает абстрактность элементов. В этом аналоге рамки не вступают в диссонанс с изображениями.

Рассматривая иллюстрации к русским сказкам, нельзя не упомянуть работу Ивана Яковлевича Билибина. Он оформил сборник русских народных сказок, среди которых были «Василиса Прекрасная», «Царевна-лягушка», «Сестрица Аленушка и братец Иванушка» (см.рис.1.3.3). Его иллюстрации – это пример того, как может гармонично смотреться культура прошлого нашей страны и современность оформления. В своих иллюстрациях автор практически не использует светотень, но картинка выглядят объемными и красочными за счет большого количества текстур на тканях и в оформлении помещений. Данный пример знают многие люди, у некоторых это была любимая книга в детстве. В этом аналоге ярко и натурально передается образ русской природы, что в других аналогах не акцентируется. Сосновые леса и березовые рощи занимают большое пространство, как в каждом отдельном изображении, так и во всей книге. Особенность этих иллюстраций в большом количестве деталей, каждую картинку можно подолгу рассматривать, и это не наскучивает, что как раз важно для детей. Цвета автор выбирал насыщенные, и не ограничивал цветовую гамму, ему удалось гармонизировать изображение пестрое по окраске и содержащее много элементов.



Рис. 1.3.3. Билибин И. Василиса Прекрасная

Помимо известных примеров изображения персонажей встречаются неординарно решенные иллюстрации. Они выделяются непривычной формой, что никак не сказывается на функционале. Изображения, состоящие из нестандартных утрированных форм, выглядят современно.

Пример иллюстраций такого типа можно увидеть в мультфильме «Song of the Sea» созданный ирландской компанией Cartoon Saloon (см.рис.1.3.4, 1.3.5). Данный ирландский 2D мультфильм выделяется на фоне особенно популярных компьютерных мультфильмов, созданных на основе 3D моделей. Персонажи и окружающая среда состоят из обычных геометрических фигур, трансформированных в единую форму. Природа напоминает коллаж, особенностью являются и повторяющиеся элементы, складывающиеся в узоры. Поверх каждого элемента накладывается текстура-орнамент. Формы и орнаменты в этом варианте являются частью друг друга, взаимодействуют. Это делает мультфильм еще более сказочным и притягательным. Для ирландского мультфильма используются кельтские узоры, что поддерживает историческую стилистику. Восприятие текстур решается цветом. Настроение сцены определяется выбранным колоритом. В данном мультфильме тоже используются природные цвета: коричневый, охра, теплый зеленый, оттенки синего, бордовый, желто-оранжевый.

В качестве косвенных аналогов можно рассмотреть резные деревянные русские избы. Особенно сложную структуру образуют узоры на наличниках и вдоль крыш. Данные узоры в славянском стиле можно применить при создании узоров на ткани, внутреннего оформления помещений (царского дворца), и непосредственно при рисовании деревенских домиков.

Одними из основных аналогов и прототипов будут исторические иллюстрации с реально существовавшими предметами славянской русской одежды, оберегов, оружия и т.п. Как правило, культуру страны детям

преподносят через краткое изложение основных событий эпохи, затем разбирается общественное устройство. Что противоречит принципу



Рис. 1.3.4. Cartoon Saloon. Song of the Sea



Рис. 1.3.5. Cartoon Saloon. Song of the Sea

доступности информации, поскольку для начала школьник должен понимать, как выглядели определенные предметы, люди, архитектура. С точки зрения

авторов книг учебников, такие вещи, как одежда, жилище, домашние занятия считаются малозначительными. А ведь обычного читателя-ребенка это интересует намного больше. Одежда представителей различных русских сословий, их быт, заинтересуют детей младшего школьного возраста. На основе понимания и наличия визуального представления школьники смогут воспринимать информацию об исторических событиях. Это будет способствовать их желанию знать культуру и прошлое своей страны, понимать ее ценность и самобытность. Примеры многих из перечисленных вещей есть в исторической научной энциклопедии «Мы – славяне» авторства М. Семеновой про славян IX-XI веков (см.рис.1.3.4).

Иллюстрации, которые должны получиться в ходе создания дипломного проекта, должны представлять собой законченную композицию, полноценно передающую выбранный художественный образ. Учитывая просмотренные аналоги можно сделать вывод, что детей заинтересуют новые формы, а книга будет выделяться на фоне других изданий.



Рис. 1.3.6. Семенова. М. Мы – славяне

ГЛАВА 2. ФОРМУЛИРОВКА ПРОЕКТНОЙ КОНЦЕПЦИИ

2.1. Проектные проблемы и задачи

Приступая к разработке проекта детской книжной иллюстрации, необходимо проанализировать проектные проблемы, решить несколько проектных задач.

Для создания интересных иллюстраций нужно учесть несколько факторов. В первую очередь, это проблема уникальности отображения образов в иллюстрациях. Часто создаются похожие иллюстрации с одинаково отрисованными персонажами. Поэтому герои сказки должны быть выразительными, с ярко-выраженными личностными характеристиками, телосложением, эмоциями. Персонажа следует продумать со свойственной ему атрибутикой, аксессуарами.

Следующая проблема – узнаваемость сборника сказок. Она определяется нестандартно-решенной формой, колоритом. Очень важно, чтобы в едином проекте гармонично объединялись разнообразные стилистические элементы (орнаменты, изображения персонажей), создавая комфортное для восприятия изображение. Книга должна обладать важным качеством – быть привлекательной для читателя.

Важным является решение и такой проблемы как воспитательный эффект иллюстрации. Персонажи должны ассоциироваться с образцами с определенной моделью поведения. Ребенок, просматривая картинки, может решить на какого героя ему хотелось бы равняться, а на какого нет.

Для решения проблемы уникальности произведения была поставлена следующая задача: разработка нестандартных форм, поддержка славянской, древнерусской стилистики в элементах, орнаментах. Важно, чтобы стиль

иллюстрации соответствовал стилю литературного произведения (русская сказка). Также должна быть выдержана выбранная стилистика изображений, и она не должна противоречить историчности образов, их национальной особенности – в данном случае славянской. Стилизация должна быть обусловлена восприятием детей младшего школьного возраста. Главными критериями соответствия узоров лучшему восприятию становятся декоративность, особое чувство ритма, упрощенная пластика форм и орнамента, красочность образов.

Другая задача проекта: разработать визуальные образы в соответствии с принципом доступности для понимания. Детские иллюстрации создаются для детей и в своей основе должны иметь определенную концепцию, соответствующую возрасту детей. В иллюстрации не должны быть мрачные сцены, дети младшего школьного возраста не готовы к восприятию картин с тяжелой атмосферой, поэтому отрицательных персонажей нельзя изображать пугающими. Персонажи сказок могут быть утрированными, но не должны выглядеть вульгарно. Также герои должны «читаться», значит, их силуэты должны выглядеть узнаваемо и определяться сразу. Для этого нужно подобрать позу, присущую характеру героя. При оформлении книги следует выбрать удобочитаемый шрифт, а также подобрать соответствующий размер. Объем текста должен быть равнозначным объему иллюстраций, или же меньше для большей наглядности содержания. Допускаются абстрактные элементы в оформлении, но вся иллюстрация не может состоять из хаотичных элементов, символов, потому что школьники могут просто не понять суть. Должны быть главные и второстепенные элементы, конкретные образы, что и будет определять уровень доступности информации для детей.

Абстракционизм в оформлении русских сказок будет неуместен.

Одна из задач проекта: подобрать правильную цветовую палитру. Очень важный элемент детской книги – красочность. Яркие цвета привлекают детей,

создают определенный позитивный эмоциональный настрой. Но рисунок, при создании которого используются лишь спектральные цвета, будет пестрым с трудноразличимыми элементами. Многообразие оттенков обогатит изображение, сделает его таким, которое захочется разглядывать, а также расширит декоративные возможности. Цвета должны быть не раздражающими, с достаточной насыщенностью, но не ядовитыми.

Следующая задача: оформить произведения так, чтобы иллюстрации соответствовали содержанию текстового блока. Для решения данной задачи требуется правильное смысловое соотношение текстовой информации и того, что будет изображено на иллюстрации. Картинка должна способствовать пониманию и усвоению прочитанного. Необходимо грамотно отредактировать текстовую часть, определить ее объем на страницу, выделить в тексте основное, что и будет проиллюстрировано.

Художник-иллюстратор является соавтором книги. В детской книге рисунки имеют такое же большое значение, как и текст. Плохо иллюстрированная детская книга является нечитаемой и неинтересной. Любая иллюстрация определяется качеством ее исполнения. Современные книги соответствуют требованиям к качеству детских изданий. В книжных магазинах можно найти красочные издания. Но совсем непросто найти книги, отвечающие самому главному требованию в иллюстративном оформлении издания – наличию художественности, не говоря уже о хорошем вкусе и индивидуальности художественного стиля.

2.2. Проектная концепция

После рассмотрения основных функций детской иллюстрации, проектных проблем и задач, проведения анализа аналогов, сформирована следующая концепция.

Идея проекта: проиллюстрировать народные сказки с использованием компьютерной графики, и, сохраняя культурную самоценность произведения, создать новые визуальные образы. Славянский стиль в современном графическом представлении.

Цель художественно-творческого проекта «Использование компьютерной графики в создании иллюстраций к сборнику русских народных сказок»: создание уникальных и запоминающихся иллюстраций, оформления для повышения уровня конкурентоспособности печатного издания.

Ведущая задача проекта – заинтересовать потребителя, и удовлетворить его потребности в эстетическом и интеллектуальном развитии. Обозначена необходимость иллюстрации способствовать развитию творческого мышления и эстетического восприятия действительности детьми младшего школьного возраста, обеспечить понимание и усвоение содержания текста путем просмотра иллюстраций к сказкам в процессе прочтения книги.

Полученный результат оценивается на основании таких критериев как:

1. Нестандартность форм. Создание новых визуальных образов на основе литературного оригинала и аналогов;
2. Поддержка славянской, древнерусской стилистики в элементах, орнаментах. Важно, чтобы стиль иллюстрации соответствовал стилю литературного произведения;
3. Красочность – цвета отражают энергичность, радость, активность, соответствующие детям младшего школьного возраста;
4. Использование соответствующего программного обеспечения для создания иллюстраций при помощи компьютерной графики;
5. Разработка визуальных образов в соответствии с принципом доступности для понимания. Стилизация должна быть обусловлена

восприятием детей младшего школьного возраста, особая выразительность и эстетические критерии красоты.

После сравнения аналогов были выделены основные характеристики персонажей и оформления, что привело к единому пластическому решению иллюстраций. Предполагается использование изгибов и плавных линий, поскольку они могут ярко показать особенности каждого героя, также острые и прямые углы в рисунке для акцентов во внешнем виде. Пластичность и угловатость форм способствуют усилению контрастов и предлагают множество вариантов реализации в самой иллюстрации, что важно для определения уникальности героев. Также такой вариант совмещения приемов решит вопросы новизны и оригинальности интерпретации. Славянская и древнерусская стилистики также предполагают многообразие форм, образов и символов, характерных для данной культуры. Так, основой орнамента будут традиционные узоры вышивки (см.рис.2.2.1). При создании окружающего пространства аналогами выступят элементы архитектурных сооружений Руси. Особенное внимание уделяется выбору цветовой палитры. В научной литературе цвет рассматривают как средство эстетической выразительности изобразительного искусства. Художники используют цвет для создания художественного образа, для выражения внутреннего содержания произведений и передачи соответствующего эмоционального настроения зрителю. Стоит обратить внимание на то, что школьникам младшего возраста нравятся спектральные цвета, но они уже способны воспринимать и прочувствовать значение оттенков. Наиболее подходящими к описанию являются цвета, используемые в народных промыслах, в росписях, таких как «Городец» (см.рис.2.2.2), «Хохлома», «Борецкая».



Рис. 2.2.1. Традиционные узоры



Рис. 2.2.2. Городецкая роспись

Средством для создания иллюстраций к сказке «Царевна-лягушка» решено использовать программное обеспечение Adobe Photoshop СС 2015. В материальное обеспечение также входят ноутбук, графический планшет Wacom Intuos 5, карандаши, альбомные листы.

Сроки выполнения проекта определяются в один учебный год. Первая половина времени отводится на предпроектную часть: поиск аналогов и их сравнение, анализ потребителя, подбор литературы, разработку проектной концепции, выполнение ряда эскизов и зарисовок персонажей, объектов, орнамента, окружения. Во второй половине срока выполняется проектная часть: создание иллюстраций, оформление частей книги, верстка макета, создание защитной презентации, оформление планшетов.

ГЛАВА 3. ОБОСНОВАНИЕ ПРОЕКТНОГО РЕШЕНИЯ

3.1. Формальное и цветографическое решение

Для примера создания иллюстраций средствами компьютерной графики была выбрана известная русско-народная сказка «Царевна-лягушка» из сборника. Это произведение богато художественным материалом. В данной сказке раскрываются характеры большого количества персонажей, сюжет проходит в разной обстановке: помещениях, на природе, а также сюжетная линия имеет несколько поворотов в развитии. Что представляет много возможностей для реализации замысла по иллюстрированию, вариантов изображения людей, окружения.

Для того чтобы приступить к работе с иллюстрациями, необходимо уточнить ряд деталей будущих иллюстраций. К этим деталям относятся исторический фон, стиль окружающей обстановки, характер героев, внешность и прочее. Поэтому на начальном этапе было проведено исследование отдельных областей русской славянской культуры, собрана максимально полная информация о быте славян, костюмах, строении жилищ, домашней утвари, а также проанализированы представления младших школьников о внешнем виде персонажей сказки. В теоретический материал этапа исследования славянской культуры включены научные статьи, исторические научные энциклопедии, учебно-методические материалы по истории Руси и т.п. Для того чтобы выяснить практическим путем предпочтения школьников, а также их индивидуальное понимание сказочных героев, на преддипломной практике были проведены уроки по иллюстрации. На этих уроках дети должны были создать иллюстрацию, и представить свое видение персонажей сказки «Царевна-лягушка» (см.рис.3.1.1, 3.1.2). В процессе анализа полученных результатов были выявлены следующие

особенности исполнения: вытянутые фигуры, стройные и красивые положительные персонажи, устрашающие и искаженные отрицательные

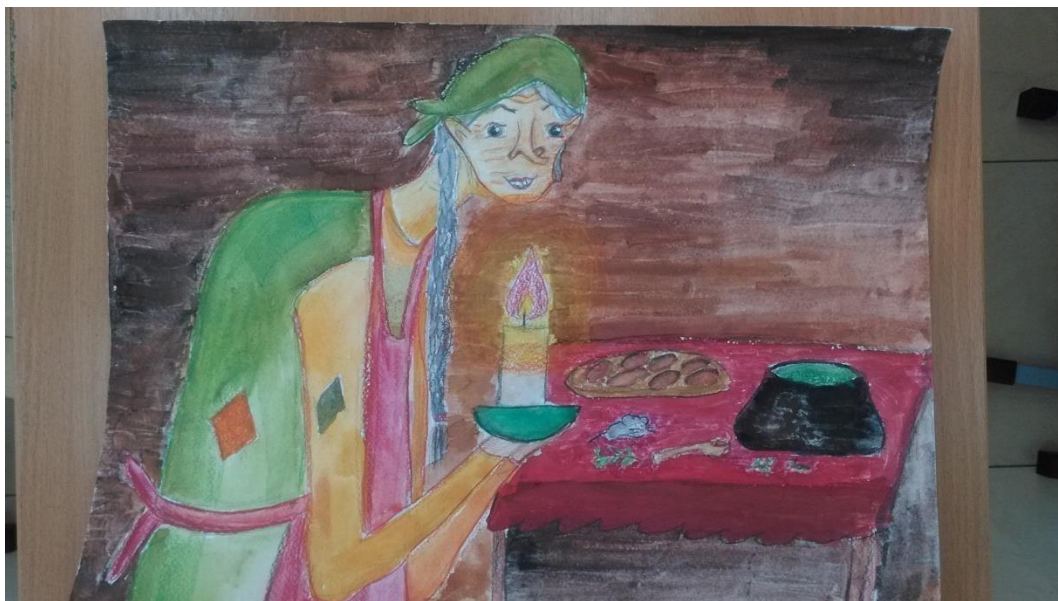


Рис. 3.1.1. Рисунок Бабы-Яги



Рис. 3.1.2. Рисунок Кощея Бессмертного герои. Что обусловлено коллективным представлением о красоте и кому из героев она свойственна. Отдельно обсуждалась цветовая гамма. Предполагалось, что дети будут использовать в большинстве чистые спектральные цвета, но выяснилось, что все создавали сложные оттеночные цвета, используя чистые для акцентов, выделяя главный объект. Результаты мониторинга обозначили достаточный уровень развития восприятия цвета, что позволяет создать иллюстрацию, которая получит большой эмоциональный отклик на основе оттенков. На этом этапе был выбран формат книги: оптимальный размер, обеспечивающий полноценное восприятие образов – лист формата А4, 210x297 мм. В процессе оформления книги следует

выполнить обложку, переплет, форзац, титульный лист, спусковую полосу, оформление страниц.

Следующий этап — это определение формообразования, поиск композиционного решения. Наиболее креативная часть проекта. Выполняя эскизирование, разрабатывались и решались формы персонажей, предлагалось свое видение персонажей, интерьера, орнамента. С учетом потребностей и восприятия младших школьников выстраивалось композиционное решение иллюстраций.

В оригинальной сказке «Царевна-лягушка» представлены несколько основных и второстепенных персонажей. Главными героями являются младший сын Иван-царевич и царевна-лягушка Василиса Премудрая. К второстепенным персонажам относятся царь, два сына, купеческая и боярская дочери, царь Кощей Бессмертный, Баба-Яга, старик-лесовик. В сказке также присутствуют второстепенные герои – животные: медведь, заяц, селезень, щука. В зависимости от характера персонажа и его роли в произведении выбиралось его формальное решение, объем атрибутов, а также цветовая гамма.

Характер персонажей во многом определяется линиями, контуром фигуры. Для того чтобы показать многообразие выразительных возможностей линии, было решено использовать как плавные, округлые линии, так и острые углы, разную толщину. Плавные линии преимущественно использованы в изображении положительных героев, острые угловатые в представлении отрицательных, а также при создании акцентов. Плавные линии также положительно настраивают ребенка при просмотре иллюстраций, подсознательно создавая ощущение комфорта и спокойствия. Завершив подборку необходимой информации, можно переходить к непосредственному поиску формы.

При создании образа героев были предприняты действия по сохранению характерных особенностей каждого при одновременном уходе от стереотипов и интерпретаций отдельных авторов-иллюстраторов: В.М. Васнецова, И.Я. Билибина, В.М. Назарука и т.д. Пропорции героя являются основой, когда дело касается построения. Каждый персонаж начинается с архетипа, затем деформируется в процессе поиска. Образ продумывается в соответствии с желаемым результатом – отношением ребенка к этому персонажу, тому, что дети будут чувствовать, глядя на него.

На этапе эскизирования и конструирования образов проводилась детальная разработка следующих характеристик. Рост персонажей сказки во многом определяется его характером, а также возрастом ребенка, для которого эта сказка написана. Так для того, чтобы ребенок: дошкольник или же младший школьник, сопоставил себя с главным героем, его рисуют в пропорциях, приближенных к детским. Персонажи милые и добрые основываются на пропорциях детского тела: короткие ножки, большая голова. Так детям проще поставить себя на место героя. Но в данном проекте персонажи обладают вытянутыми пропорциями взрослого индивида, что говорит об их самодостаточности, высоком уровне социального развития как личности, и о сказочности вследствие утрирования. Были спроектированы высокие, статные фигуры, рост персонажей приближен к человеческому, руки и пальцы длиннее человеческих. Здесь проецируется другой уровень восприятия, ребенок видит не столько себя в персонаже, сколько образец, к которому стоит стремиться, или же не стоит на него ориентироваться. Данный прием по становлению образа-идеала использовался при постановке пьес в театрах Древней Греции и имел большое воспитательное значение. Сказочные герои предстают образцами для подражания, либо же их антиподами. Воспитание личности с помощью образца – это идея русских народных сказок, которую нужно донести с помощью внешности героев.

Другая характеристика – вес, полнота. Так образ Кощея Бессмертного определяется происхождением его имени. Имя Кощея связано со словом «кость», по-старинному «кощь», что значит «тощий». Именно поэтому общепринято изображать Кощея костлявым, худым. Это выразилось и в работах детей. Поэтому за основу фигуры этого персонажа выбрана худая, вытянутая фигура. Василиса Премудрая (царевна-лягушка) – это молодая девушка, а также положительный персонаж, значит, она не может быть полной. Наоборот, выражение «осиная талия» было взято как отличительная черта фигуры царевны. Небольшую полноту было решено добавить таким персонажам как царь, Баба-Яга, старик-лесовик, обосновано возрастными особенностями организма. Еще одной важной чертой внешности является осанка – данный фактор определяет личностную уверенность героя, его возраст. Длинная шея, и горделиво приподнятая голова — признак уверенности и высокого положения в обществе, большинство персонажейлюдей сказки изображены именно так, поскольку относятся к правящему сословию: Иван-царевич, царевна-лягушка и т.п. Баба-Яга и старик-лесовик изображены с согнутой спиной, что как раз отображает их пожилой возраст. Возраст героев важно показать для усиления различий внешности, а также для усиления возможностей восприятия детьми текстовой информации. Мышечная масса определяет силу, мужественность, храбрость, вследствие этого сыны-царевичи изображались с гиперболизированной верхней частью туловища, массивными плечами. В противоположность им Кощей практически не имеет мышечной массы, как и женские персонажи (см.рис.3.1.3).

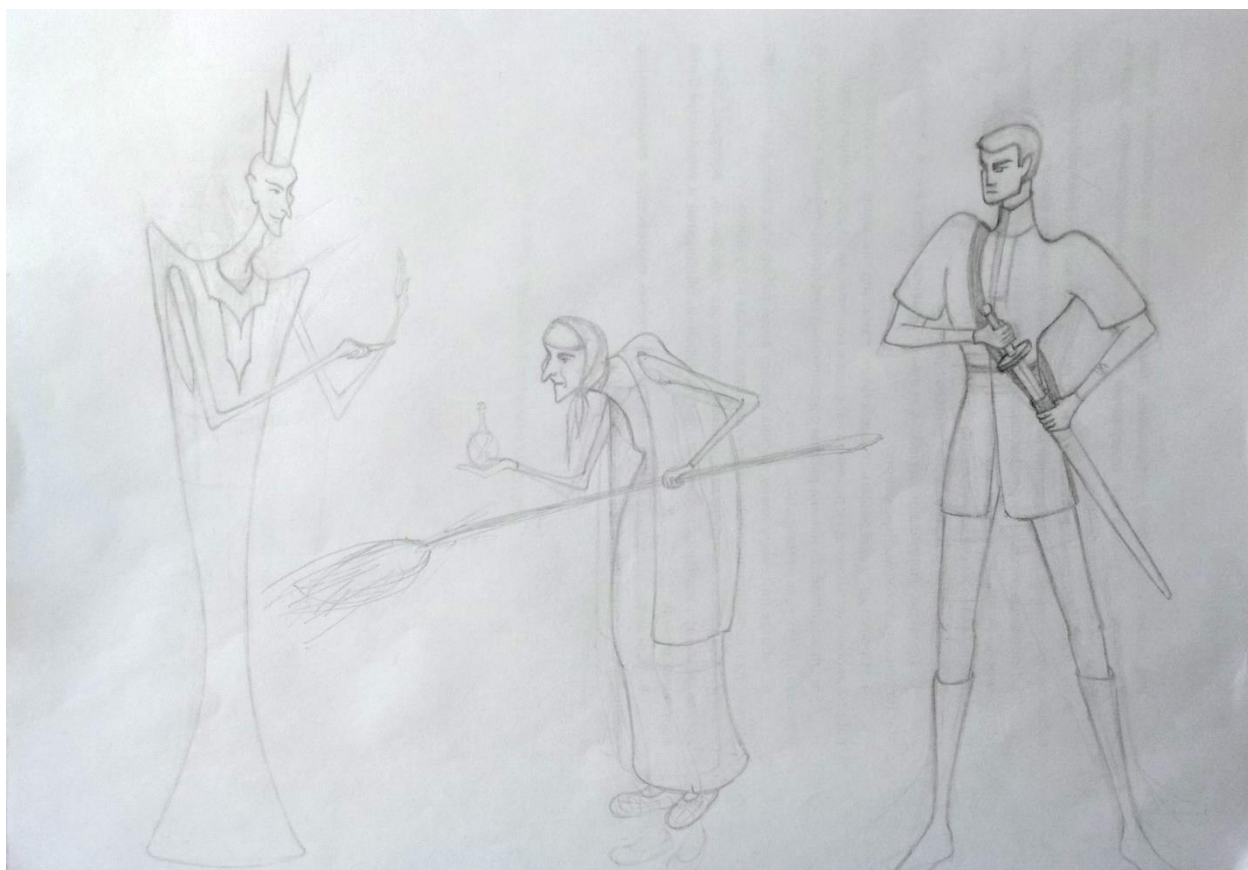


Рис. 3.1.3. Создание образа героев

Все сказочные герои должны быть выполнены в единой стилистике. Поэтому в формообразовании были выделены ключевые черты: ярковыделенные изгибы (плечи, талия и т.п.), линия плеч имеет подобное отображение в одежде героев, интерьере, предметах быта и т.п, удлиненные руки, ноги, шеи. В построении фигуры практически не используются незакрытые контуры, линия одного элемента продолжает контур другого. Такой способ выражения является как лаконичным, так и выразительным, образным. Данное решение позволяет добиться большей целостности при изображении фигуры, а также сложить динамичный образ из переходящих одна в другую линий.

В подборке костюмов использовались как реальные изображения – прямая документация, так и ассоциативный материал. Одежда славян имеет большое смысловое значение, по ней определяется возраст, социальное

положение, семейное положение. Самая распространенная одежда – это рубаха, обязательно подпоясанная. Поэтому персонажей мужчин было решено изображать в ней. Мужская рубаха была длиной по колено, женская делилась на несколько видов и достигала длиной до щиколоток. Общей чертой в костюмах выбрано изображение воротника под горло, длинных рукавов, что по сакральному смыслу обеспечивает защиту героя. Кощей же, как антипод, изображен с открытой шеей и руками, в культуре славян это означает нечестивость, зло. Основной вид женской одежды – сарафан, который мог комбинироваться с рубахой. Часто люди надевали накидки, этот вариант рассматривался как повседневное одеяние, но так и походное. Поэтому образы царя, старика-лесовика изображены в соответствующих им одеждах. Одежда украшалась вышивкой с целью защиты от злых сил и помощи носителю. Также такая детализация делает иллюстрацию богаче, более сказочной (см.рис.3.1.4). Женские головные уборы очень многообразны, и также зависят от статуса, но подходящими к героиням сказки были выбраны кокошники, также учитывалось, что до замужества волосы должны быть открыты. В представлении общества у каждого



Рис. 3.1.4. Пример использования славянского орнамента

персонажа есть характерная ему атрибутика. Аксессуары, оружие, личные вещи раскрывают образ персонажа, дополняют его. Трудно представить Бабу Ягу без метлы, царевичей без мечей или луков, поскольку это не только описано в сюжете, но и логически складывается при мысленном представлении. Царь и Кощей Бессмертный носят корону, царевна – кокошник. Царь как глава государства в разных сюжетах имеет скипетр, державу, в данном контексте славянской символики, было решено нарисовать его с другим знаком отличия – посохом. Посох есть и у старика Лесовика в виде обязательного атрибута, он предстает перед читающими странником, загадочным мудрецом (см. рис. 3.1.5). Дом и место проживания (обитания) много может сказать о персонаже, этот принцип был учтен и при создании окружения к сказке. Когда персонажи вписываются в обстановку, значит, они соответствуют своему местонахождению, и чувствуют себя комфортно в

данной точке развития сюжета. Тогда как контраст героя и фона определяет конфликтную ситуацию в истории. Этот принцип создания фона помогает детям лучше воспринять, осмыслить текст. Были просмотрены аналоги русской архитектуры для создания образов царского терема, избы Бабы-Яги.

Одним из главных требований, предъявляемых к книгам для младших школьников, является присутствие цвета в иллюстрациях и оформлении книги. У цветного изображения шире эмоциональные, познавательные и декоративные возможности, цветная иллюстрация легче воспринимается детьми. Проанализированы различные научные издания педагогов и психологов по цветовосприятию младших школьников. При разработке своих программ педагоги Б.М. Неменский, Л.Г. Савенкова, Б.П. Юсов уделили особое внимание цветовосприятию школьников. Они выделили определенные критерии цветного изображения, на которые школьники обращают внимание. В первую очередь это гармоничность: наличие эстетических критериев красоты, т.е. определенное количество цветов,



Рис. 3.1.5. Старик-лесовик

оттенков, цветовых сочетаний. Во-вторых, эмоциональность, она представляет собой присутствие особой выразительности в картине с помощью цвета. И неординарность, что значит отсутствие изобразительных шаблонов, штампов, явных схем гармонии.

Поэтому особое внимание выделяется выбору цветовой гаммы. Восприятие цвета ребенком выступает способом познания мира. Цвет является наиболее оптимальным и простым способом формирования одного из основных социально-культурных критериев - стремление к красоте. Привлекательными для детей являются насыщенные яркие цвета: красный, желтый, оранжевый, синий, зеленый. И для того, чтобы удовлетворить критериям цветного изображения была подобрана цветовая гамма, состоящая из оттенков наиболее привлекательных детям цветов (см.рис.3.1.6). Жанр сказки определяет некоторые черты, которые должны присутствовать в иллюстрациях. Это особая яркость и полнокровность красок, точное разделение моральных ценностей, светлого и темного, какое есть в тексте. Неуместны при этом слишком детальный анализ, неопределенность в оценке ситуаций и размытость изображения. Поэтому цветовая палитра состоит из оттенков основных цветов: красного, желтого, зеленого, синего, а также светлых пастельных: голубого, бежевого, темных холодных для тонового разделения. Данные цвета приближены к цветовой гамме, что часто используется в народном творчестве, росписи. В славянской культуре красный цвет почитается как цвет отваги, силы, солнца, являлся основополагающим, как и белый. Этот цвет используется в одежде основных героев. Он часто комбинировался с желтым, данный цвет ассоциируется с позитивной энергией, он символизирует богатство, это знак царской власти и силы. Зеленый цвет означает нейтральность, приносит успокоение, этот цвет представляет жизненную силу и гармонию, что подходит образу Царевнылягушки. Холодный синий и его оттенки отражают отстраненность, скрытность и

мистику отрицательных персонажей. Таким образом, для положительных персонажей выбраны насыщенные цвета желтых, красных



Рис. 3.1.6. Цветовая палитра

оттенков, отрицательные изображены в холодной цветовой гамме преимущественно серых, синих оттенков.

Определив форму и цветовую гамму, выстраивалась композиция каждой иллюстрации. Продумывалась плановость изображения, персонаж располагался в кадре в зависимости от своей значимости в сюжетной линии. Рисунок выполнялся в соответствии с сюжетом, визуализируя значимые моменты сказки. Была выстроена схема расположения текстовых фрагментов и иллюстраций на странице. По схеме на краях листа выделялись поля, которые представляли собой декоративные славянские орнаменты. Орнамент составлялся на базе традиционных узоров вышивки на ткани. Для узоров выбраны те же оттенки, что использовались при создании иллюстраций, но приглушенные для правильной расстановки акцентов в схеме. Место

нумерации страниц также занимает орнамент. Такой подход в оформлении делает книгу насыщенной образами, декоративной. Страницы привлекают внимание и призывают к детальному рассмотрению. При этом установлена разумная мера образов на странице, для того чтобы информативно не перегрузить страницы и обеспечить правильное восприятие иллюстраций.

Представление иллюстрации в компьютерной графике актуально, но для начала поисковые эскизы выполнялись на бумаге. На листах формата А4 были выполнены скетчи по образам героев, заднего плана и их общей композиции (см.рис.3.1.7). Представлено несколько вариаций. Затем они были переведены в цифровой вариант. В процессе создания иллюстраций использовался графический планшет Wacom Intuos 5, данное средство позволяет рисовать быстрее, чем при помощи компьютерной мыши, а также раскрывает технический потенциал цифрового рисования. Этапы создания иллюстрации в программном обеспечении заключаются в следующем. Создается новый файл с выбранным форматом. Изначально наброски в растровом графическом редакторе Adobe Photoshop состояли из контура. На отдельных слоях выполнялись линейные зарисовки персонажей и заднего плана инструментом «Кисть» черного цвета, размера в 3-4 пкс (см.рис.3.1.8).

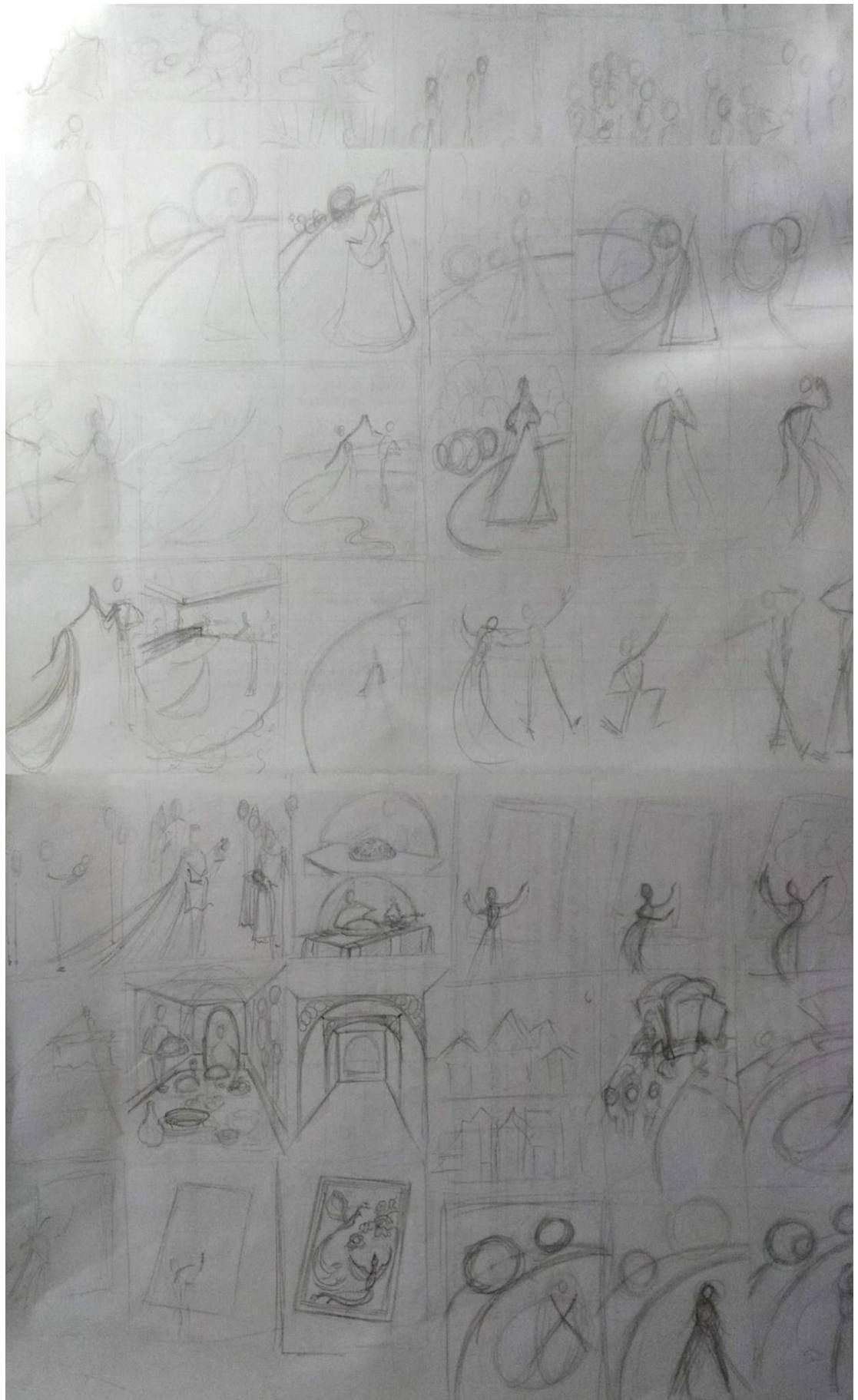


Рис. 3.1.7. Варианты композиционного построения

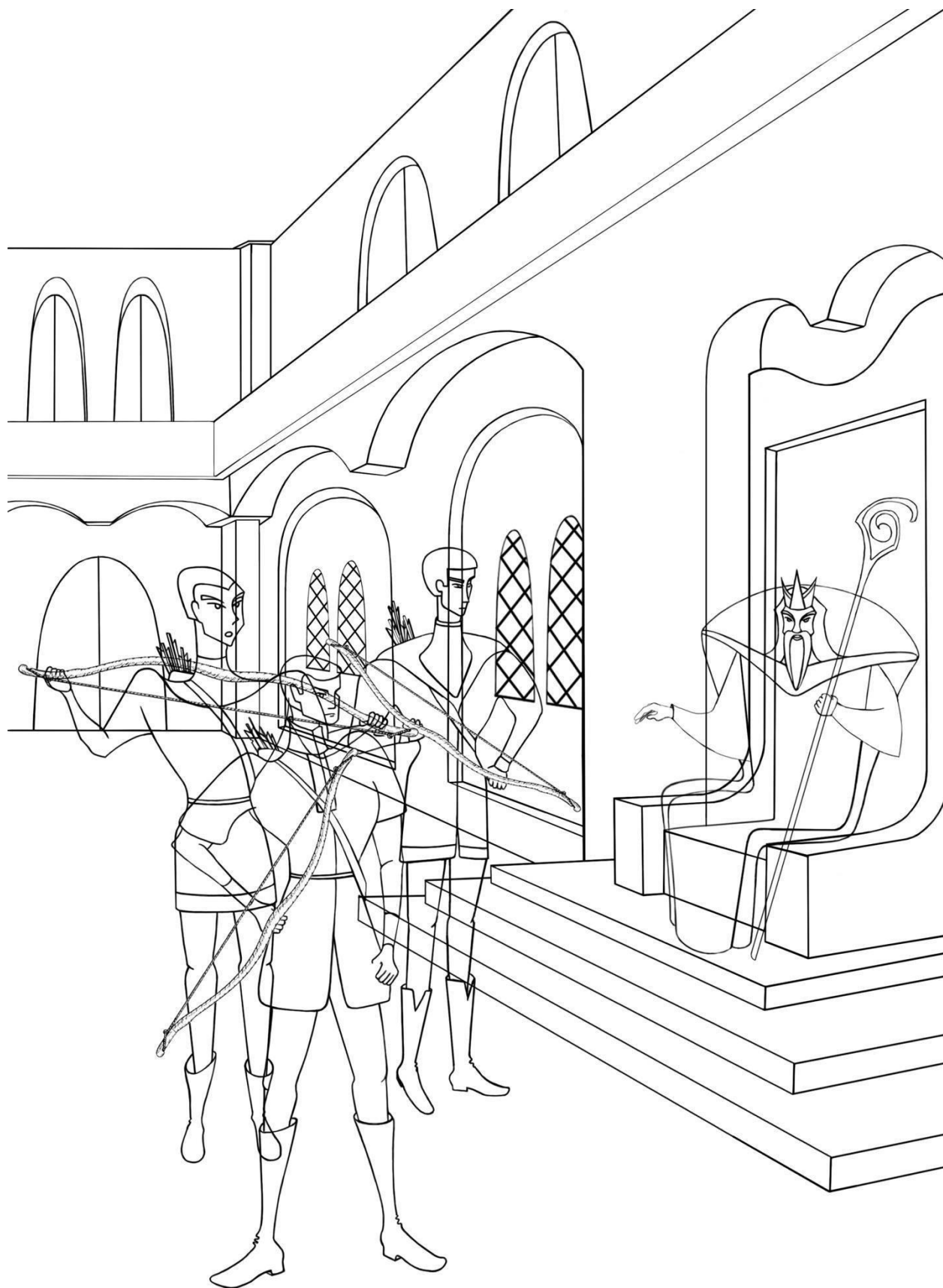


Рис. 3.1.8. Контурная заготовка

Затем была проведена коррекция композиционного построения при помощи «Трансформирования». Следующим этапом было проведено сглаживание контура объектов инструментами «Кисть» и «Ластик». Уточнялись мелкие детали, выравнивалась линия, подробно прорисовывались выражения лиц персонажей, их позы, положение рук. Отдельное внимание уделялось одежде, рисунку складок, сгибов. Иллюстрация не является полноценной, если в ней изображены лишь персонажи, без задуманного фона, ситуации, в которую они помещены по сюжету. Поэтому фон тщательно продумывался, чтобы выделить персонажа в композиции, создать динамику и перспективу в окружающем пространстве. На создание композиционной заготовки в цифровом варианте уделялись несколько часов, для преобразования эскиза в чистый контурный рисунок в среднем выходило 1-2 дня. Все наброски заполнялись цветом при помощи «Заливки» (см.рис.3.1.9). Для точного закрашивания инструментом «Волшебная палочка» выделялись участки слоя, которые должны быть одного цвета. Стандартно края выделяются резкой линией, чтобы их смягчить, проводились этапы: уточнение края путем сглаживания на 2 пикселя, размытие края на 0,2 пикселя, расширение границы на 1 мм. После проведения данных операций получается ровная граница области выделения. Затем применялся инструмент «Заливка», цвета выбираются «Пипеткой» из ранее заданной палитры. Незаполненные участки дополнительно прорабатывались и прокрашивались при помощи «Кисти» и «Ластика». При уменьшении границ в процессе заливки к элементам образа применялась функция обводки на 2 пикселя по центру выделения. Фон, герои, предметы окружения прокрашивались на отдельных слоях. На отдельные элементы наносился орнамент путем наложения нового слоя, с применением «Деформации» по форме детали объекта: воротники, скатерть, ковры, ступени лестниц. Для оформления полей были разработаны

орнаменты на основе традиционных. Из изображения с вышивками вырезались отдельные элементы, которые после при помощи «Трансформирования» объединялись в



Рис. 3.1.9. Цветовое решение

один узор. Затем при помощи копирования создается массив необходимой длины. Поскольку в изображении присутствуют элементы разных цветов, а также задний фон изображения, то необходимо его преобразовать в нужное качество. С помощью функции выделения по выбранному цвету выбирались серые оттенки, а также лишние цветовые фрагменты, которые затем удалялись. Для того чтобы края узора были четкими, а также не было пустых участков внутри объекта, инструментами «Выделение» и «Лассо» задавалась нужная форма, к краям было применено сглаживание. Следующим этапом подготовленная форма закрашивалась в выбранный цвет. Область вне формы и лишние элементы вне ее удалялись путем инвертирования выделенной области и вырезания. Эта операция была проведена с каждым образцом орнамента. К повторяющимся деталям: окна, элементы круга, деревья, было применено копирование и трансформирование. Для того чтобы иллюстрация приобрела законченный вид, была проведена небольшая цветокоррекция. В частности, для большей выразительности и акцентирования изменялись насыщенность и свет орнамента и оформления. Элементы заднего плана частично высветлялись, у объектов, находящихся в тени снижалась яркость (см.рис.3.1.10). Данные операции были выполнены инструментами коррекции «Экспозиция», «Vibrance», «Тон/Насыщенность». Изображения при сохранении переводились в формат JPEG. Все составные элементы: иллюстрация, оформленные поля, обложка, титульный лист, текст были сверстаны в единый документ формата PDF при помощи программного обеспечения Adobe InDesign (см. приложение).

Для образования целостности образов в книге необходимо использовать подходящий шрифт. Шрифты выбирались в соответствии с критерием использования этнической тематики. Славянские стандартные шрифты не подходят к выбранному формообразованию, являются излишне декоративными, что будет перегружать композицию книги. Также

шрифты с засечками (антиквенные) и примеры акцидентных не подходят для текстовой части детской книги, поскольку затрудняют процесс чтения, а заголовки,

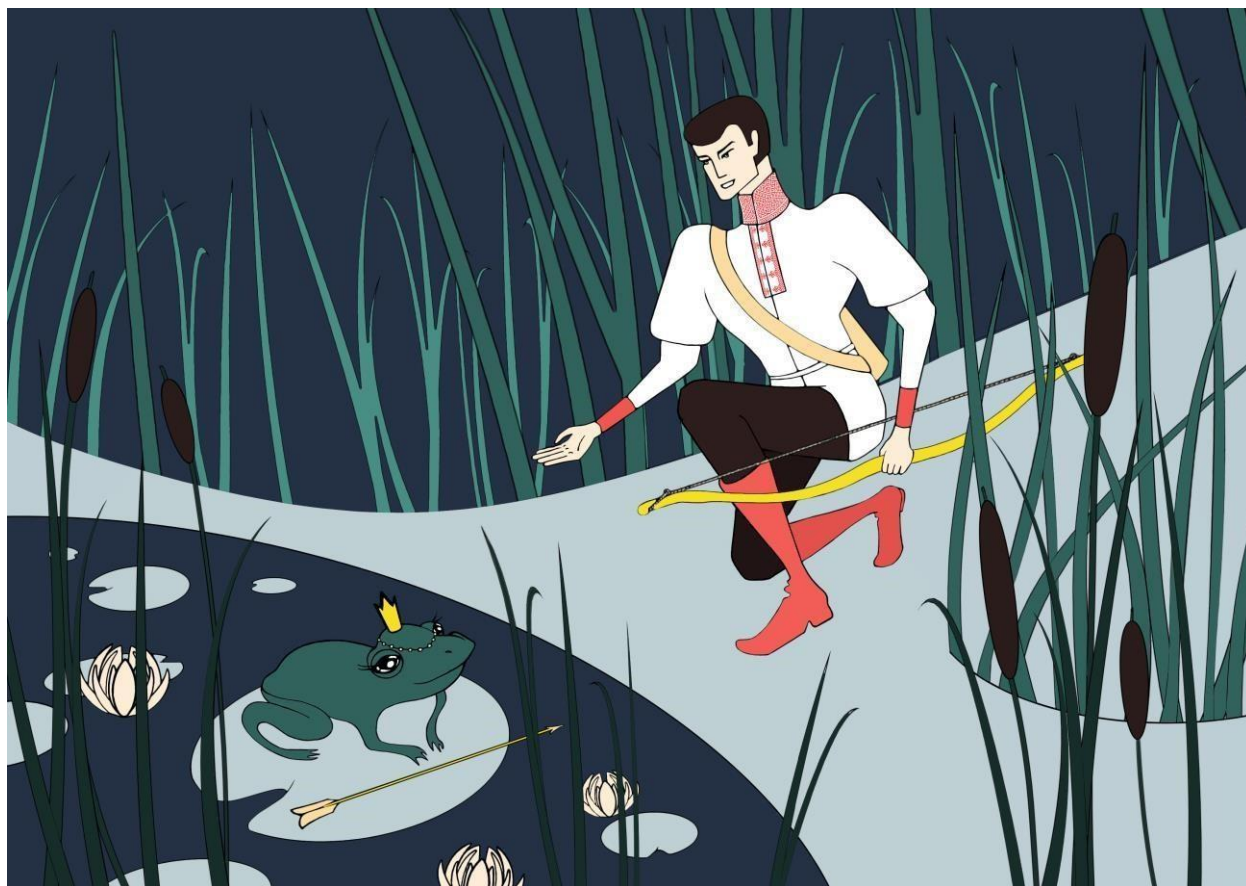


Рис. 3.1.10. Цветокоррекция заднего и переднего планов

выполненные акцидентными шрифтами отвлекают внимание от основной информации как неправильно выбранный акцент. Поэтому были выбраны такие образцы, которые поддерживают русско-народную стилистику, при этом удовлетворяют идее современной подачи. Текстовая часть оформлена шрифтом Ubuntu Bold, высотой 5.5 мм, для заголовка использовался шрифт GOGOIA Regular (см.рис.3.1.11). Данные шрифты имеют схожее формообразование с образами персонажей, буквы представляют собой округлые формы, вытянутые линии соответствуют вытянутым фигурам героев сказки. Также шрифты принадлежат к группе наборных гротесковых, это

особенно важно, потому что определяет удобочитаемость, легкое восприятие детьми, способствует скорочтению. Кроме того, лаконичные минималистичные формы представляют собой тенденции современного стиля подачи информации.

В целом, выбраны формообразование и цветовая гамма, соответствующие идее создания уникальных образов. Цветовая палитра, состоящая из гармоничных, сочетающихся оттенков, обеспечивает комфортное прочтение, задает выразительность образов. Формообразование на основе изгибов и острых углов раскрывает выразительные возможности линий и фигур, поэтому получилось спроектировать оригинальные образы персонажей сказки, при этом по-новому показать характерные особенности, атрибуты героев. Сохранились исторические особенности костюма, славянского орнамента, выраженных в новой форме, что удовлетворяет критерию эстетической подачи.



Вернулись старшие царевичи к своим женам, передали им царский приказ. Стали жены кликать мамушек, нянюшек и красных девушек — чтобы пособили им ткать ковры. Тотчас мамушки, нянюшки да красные девушки собрались и принялись ковры ткать да вышивать — кто серебром, кто золотом, кто шелком.

А Иван-царевич воротился домой невесел, ниже плеч буйну голову повесил.

— Ква-ква, Иван-царевич, — говорит лягушка-квакушка, — почему так печалишься? Или услышал от отца своего слово недоброе?

— Как мне не кручиниться! — отвечает Иван-царевич. — Батюшка приказал за одну ночь соткать ему ковер узорчатый!

— Не тужи, Иван-царевич! Ложись-ка лучше спать-почивать: утро вечера мудренее!

Уложила его квакушка спать, а сама сбросила с себя лягушечью кожу, обернулась красной девицей Василисой Премудрой и стала ковер ткать. Где кольнет иглой раз — цветок зацветет, где кольнет другой раз — хитрые узоры идут, где кольнет третий — птицы летят...

Солнышко еще не взшло, а ковер уж готов.

3.2. Решение проектных проблем

Таким образом, книжная иллюстрация как особый вид изобразительного искусства оказывает огромное влияние на формирование чувственного восприятия мира, развивает в ребенке эстетическую восприимчивость, которая выражается в стремлении к красоте во всех ее проявлениях. Иллюстрация в книге - это первая встреча детей с миром изобразительного искусства. Дополняя и углубляя содержание книги, пробуждая в ребенке те чувства и эмоции, которые вызывает в нас истинно художественное произведение, и, наконец, обогащая и развивая его зрительное восприятие, книжная иллюстрация выполняет эстетическую функцию. Для того чтобы книга запомнилась и стала особенной для школьника, необходимо было решить ряд проблем и задач.

Проблемы узнаваемости и уникальности в первую очередь решились выбранной формой. Динамичные, многоэлементные и колоритные иллюстрации с обрамлением в виде народного орнамента наделяют произведение эстетическими качествами. На высоком уровне развития мышления происходит построение образов, которых мы не находим в готовом виде в окружающей действительности. Восприятие сложных форм, образов расширяет реалистическое мышление школьников, позволяя задействовать воображение. Изогнутые линии позволили создать нестандартные вытянутые силуэты. Образы базируются на правилах построения композиции, согласованности массы и цвета, выборе масштаба для зрительного восприятия. Цветовые сочетания воздействуют на чувства ребенка, вызывают определенную эмоциональную реакцию при просмотре иллюстраций. Эмоциональное впечатление и позитивный отклик на прочтение сказки,

сопровожаемое просмотром картинок, определяют качество и узнаваемость книги. Выраженное в новых формах содержание сказки заинтересовывает и оказывает на школьника эстетическое воздействие, также служит базой для осмысления и понимания текстовой части.

Поддержка славянской древнерусской стилистики формирует у детей образные представления о русской культуре, приобщает к культурным ценностям и способствует воспитанию патриотических чувств. Художественный, культурный, моральный опыт становится понятным и принятым личностью ребенка, определяет ее дальнейшее развитие. Образноэмоциональное отражение мира составляет специфику народных сказок. Благодаря такому своеобразию, оно оказывает сильное воздействие на ребенка, поскольку тот мыслит формами, красками, звуками, ощущениями. Выбранные способы выражения характера персонажей получают определенный эмоциональный отклик. Персонажи-образцы решают проблему воспитательного эффекта иллюстрации. С помощью такого средства как книжная иллюстрация осуществляется социализация ребенка. Поскольку наглядно иллюстрируются различные виды и типы отношений между людьми. Школьник рассматривает систему общественных взаимоотношений и переносит это на собственную окружающую действительность, тем самым развивается нравственно, культурно. Для этого были выбраны и проиллюстрированы сцены из сказки, где герои проходят важный поворот в сюжетной линии, и каждому персонажу задавались определенные эмоции, чтобы показать его реакцию на ситуацию.

Задача по созданию иллюстрации, которая будет легко восприниматься, решается правильно выстроенной композицией, а также расположением персонажей в пространстве, читаемостью их силуэта. Для этого каждому персонажу задавалась поза, которая показывает все особенности его фигуры, выделяет акценты в виде атрибутов. Герои и фон разбиты по тонам для четкого

определения плановости и выделения главного в изображении, центра в композиции. Цветом заданы акценты, на которые обращается внимание ребенка (см.рис.3.2.1).



Рис. 3.2.1. Композиция книги на основе разметки

Компьютерное творчество сегодня очень популярно, применяется в различных сферах от промышленного дизайна, архитектуры, издательства и полиграфии до выставочно-презентационной и рекламной сферы и др. Молодые художники и их зритель жаждут особых выразительных эффектов, иных (в отличие от традиционных, ставших уже классическими) степеней убедительности. В компьютерную иллюстрацию интегрированы приемы различных визуальных искусств. Это дает книге возможность сохранить индивидуальные особенности в современном цифровом поле. С технической точки зрения определение эргономичного формата книги, размера шрифта,

свойств бумаги для печати позволяет представить продукт в привлекательном образе для потенциальных потребителей.

Для потенциального заказчика определенно значимо решение данных проблем. Поскольку, прежде всего потребитель ожидает от книги получение положительных эмоций. Результаты проекта решают все поставленные задачи и проблемы, удовлетворяют критериям качественного продукта.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Для того чтобы младшие школьники проявили активность и заинтересовались чтением книг, необходимо, чтобы у каждого из них был личный внутренний мотив к такой деятельности. Этим мотивом может быть, как желание узнать продолжение, так и интерес при прочтении, что обеспечивают красочные иллюстрации.

В заключение сформулированы основные выводы по теме использования компьютерной графики в создании иллюстраций к сборнику русских народных сказок. Изучены работы психологов и педагогов по проблеме иллюстрирования детских книг, восприятия детей младшего школьного возраста: Л.С. Выготского, С.Л. Рубинштейна, Д.Б. Эльконина и др., А.С. Белкина, В.А. Слостенина, Г.Б. Минервина, О.В. Поздняковой и др.

Изучен портрет потребителя. В ходе проведения уроков по иллюстрации, практическим путем были выяснены предпочтения школьников, а также их индивидуальное понимание сказочных героев. Можно отметить также, что младшие школьники лучше запоминают наглядный материал и значительно хуже – словесный. А значит, иллюстрация играет ведущую роль в осмыслении прочитанного текста. Положительное эмоциональное впечатление от книги побуждает школьников обращаться к своему личному опыту, к произведениям литературы и искусства. Поскольку иллюстрации являются не только источником эстетического наслаждения, но и источником знания. Через них ребенок изучает и воспроизводит в памяти существенные

стороны жизни, человеческие характеры, межличностные отношения людей.

Проанализированы аналоги и прототипы. В качестве аналогов рассматривались как классические работы иллюстраторов: И.Я. Билибина, В.М. Назарука и др., так и современные примеры в виде мультфильма «Song of the Sea» ирландской компании Cartoon Saloon. Представление русской народной сказки в новой изобразительной форме способствует восприятию младшими школьниками картины современного мира. Тем самым оказывает влияние на развитие фантазии, образных представлений.

Была проанализирована проектная ситуация и выявлены проектные проблемы. Охарактеризовано значение выразительных средств композиции в развитии у детей интереса и любви к искусству. Правильное расположение объектов внутри композиции, их масштабное соотношение и цветовая насыщенность эстетически и эмоционально воздействуют на школьника, развивают эстетический (художественный) вкус. Были созданы образы, доступные для понимания, воплощенные в форме целесообразной и конструктивно логичной, эмоционально выразительной и эстетически осмысленной.

Рассмотрены пути решения проектных проблем. Выявлены критерии привлекательности персонажей и узнаваемости иллюстраций. Найдено единое пластическое решение. На этапе эскизного поиска определены наиболее эффективные способы отображения идеи сказок. Определены возможности иллюстрации и способы познания, выражения мира, через визуальный художественный образ.

Разработаны иллюстрации к сборнику русских народных сказок средствами компьютерной графики. На примере сказки «Царевна-лягушка» представлены варианты внешнего облика сказочных персонажей, атрибутики, предметов быта, заднего плана. Определена цветовая гамма иллюстраций. Была описана технология подготовки компьютерных книжных иллюстраций.

А также показано, что этот вид графического искусства реализуется на основе сложного синтеза законов традиционной художественной изобразительности и возможностей компьютерных программ.

Отличительная особенность данного художественно-творческого проекта заключается в оригинальной, нетрадиционной форме визуализации народных, классических образов. В полученном результате подчеркнуты характерные черты и традиции русской культуры, при этом они соответствуют идее новизны и современности. Цифровая визуализация обеспечивает сочетание высокого качества книжных иллюстраций и оперативность их подготовки, благодаря соответствующим средствам компьютерной графики. Иллюстрация как вид графического цифрового искусства является актуальным и перспективным направлением в графическом дизайне. Область цифровой графики востребована и активно совершенствуется, развивается и реализуется во многих сферах деятельности.

Таким образом, задачи проекта были выполнены, цель достигнута. Созданы иллюстрации и оформление сборника русских народных сказок, которые имеют свой стиль, привлекают внимание, запоминаются.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Eisner Will. Comics and Sequential Art. Tamarac, FL.: Poorhouse Press, 1985. 166 с.
2. Hopkins John. Basic Fashion Design Fashion Draw. Switzerland.: AVA Publishing SA, 2010. 178 с.
3. Rob Alexander. How to Draw and Paint Fantasy Architecture. New York, NY.: Barron's Educational Series, 2011. 130 с.
4. Айсмен Л. Дао цвета. М.: Эксмо, 2005. 176 с.
5. Анхель Фернандес, Габриэль Мартин Ройг. Рисунок для модельеров. М.: Арт-Родник, 2007. 192 с.
6. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. М.: Прогресс, 1974. 386 с.
7. Белкин А.С. Основы возрастной педагогики. М.: Академия, 2000. 192 с.
8. Билибин Иван Яковлевич // Арт Планета: художественноисторический музей. [Электронный ресурс] URL: <http://smallbay.ru/artrussia/bilibin.html>
9. Боров Ю.Б. Эстетика. М.: Высшая школа, 2002. 511 с.
10. Бреслав Г.Э. Цветопсихология и цветолечение для всех. СПб.: Б.&К., 2000. 212 с.
11. Виды иллюстраций // Александр Назайкин. [Электронный ресурс] URL: http://www.nazaykin.ru/lekcii/copywriting/sozдание_texta/vidy_ill.htm
12. Возрастная периодизация по Эльконину //

20. Колорит // Толковый словарь Ожегова. [Электронный ресурс]
URL: http://gufo.me/content_oje/kolorit-18060.html
21. Линия // Толковый словарь Ожегова. [Электронный ресурс] URL:
http://gufo.me/content_oje/linija-20813.html
22. Литвинова О.В. Развитие цветовосприятия детей в процессе знакомства с произведениями прикладного искусства // НАУКОВЕДЕНИЕ: интернет-журнал. 2014. № 6. [Электронный ресурс] URL:
<http://naukovedenie.ru/PDF/11PVN614.pdf>
23. Макарова И.О. Компьютерная графика в книжной иллюстрации // Вестник Адыгейского государственного университета. 2011. №4. С.1-5.
24. Минервин Г.Б. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник. М.: Архитектура-С, 2004. 288 с.
25. Митрофанова Т. Художественное руководство по персонажам // Animation Tidbits. [Электронный ресурс] URL:
<http://animationtidbits.tumblr.com/post/25610725625/dota-2-character-art>
<http://animationtidbits.tumblr.com/post/25610725625/dota-2-character-art-guide-full-pdf-here>
<http://animationtidbits.tumblr.com/post/25610725625/dota-2-character-art-guide-full-pdf-here>
<http://animationtidbits.tumblr.com/post/25610725625/dota-2-character-art-guide-full-pdf-here>
<http://animationtidbits.tumblr.com/post/25610725625/dota-2-character-art-guide-full-pdf-here>
26. Младший школьный возраст // Гуманитарно-правовой портал. [Электронный ресурс] URL: <http://psyera.ru/4760/mladshiy-shkolnyy-vozrast>
27. Младший школьный возраст // Психология. [Электронный ресурс] URL: <http://psylist.net/age/00012.htm>
28. Мышление, его формы и виды // Психология. [Электронный ресурс] URL: <http://www.grandars.ru/college/psihologiya/myshlenie.html>
29. Основы композиции. Композиция в дизайне // Design studio. [Электронный ресурс] URL:

<http://www.referun.com/n/illyustratsiya-detskoy-knigi-kak-istochnik-i-sredstvo-esteticheskogo-razvitiya-mladshih-shkolnikov-chitateley-detskih-bibsredstvo-esteticheskogo-razvitiya-mladshih-shkolnikov-chitateley-detskih>
<http://www.referun.com/n/illyustratsiya-detskoy-knigi-kak-istochnik-i-sredstvo-esteticheskogo-razvitiya-mladshih-shkolnikov-chitateley-detskih-bib>

36. Пушкин А.С. Сказка о рыбаке и рыбке. М.: Самовар, 1999. 88 с.
37. Разработка персонажа // Дмитриева Ксения. [Электронный ресурс] URL: <http://www.art-character.ru/index.php>
38. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. СПб.: Питер, 2000. 720 с.
39. Рябченко В. Русские волшебные сказки. М.: Росмэн-Пресс, 2012. 144 с.
40. Светотень // Толковый словарь Ожегова. [Электронный ресурс] URL: http://gufo.me/content_oje/svetoten-47023.html
41. Семёнова М. Мы — славяне. СПб.: Азбука-Терра, 1997. 560 с.
42. Семенюк Л.М. Хрестоматия по возрастной психологии. М.: Институт практической психологии, 1996. 304 с.
43. Сластенин В. А. Учебное пособие для студентов высших педагогических учебных заведений. М.: Академия, 2005. 576 с.
44. Создание комикса // МакКлауд Скотт. [Электронный ресурс] URL: www.scottmcccloud.com/makingcomics
45. Создание персонажа // Учебное пособие. [Электронный ресурс] URL: <http://underbedarium.ru/Content.aspx>
46. Создание фэнтези мира // Лухор. [Электронный ресурс] URL: <http://samlib.ru/l/luxor/worldbuilding.shtml>

47. Форма // Толковый словарь Ожегова. [Электронный ресурс] URL: http://gufo.me/content_oje/forma-57044.html

48. Царевна-лягушка // Русская народная сказка. Сказки.

[Электронный ресурс] URL: <http://www.kostyor.ru/tales/tale100.html>

49. Цветовая палитра // In color balance. [Электронный ресурс] URL: <http://color.romanuke.com/>

50. Шабанова М. Н. Сакральные смыслы русских народных сказок // Ученые записки. 2013. №1 (25). С.1-10.

ПРИЛОЖЕНИЕ



Рис. 1. Обложка книги



Рис. 2. Титульный лист сказки «Царевна-лягушка»