**Доклад**

по научно-исследовательской работе

на тему: «Проектирование работы над созданием художественного образа в иллюстрации средствами графики со студентами бакалавра»

**Содержание**

Введение 2

Глава 1. История и развитие иллюстрации 5

* 1. Развитие цифровой иллюстрации. Технология и методы выполнения цифровых иллюстраций 10

Глава 2. Проектирование работы над созданием художественного образа в иллюстрации средствами графики со студентами бакалавра 14

2.1 Принципы создания цифровой иллюстрации со студентами бакалавра .14

2.2 Процесс создания цифровой иллюстрации со студентами бакалавра 17

2.3Важность цифрового проектирования в художественной общеобразовательной программе 24

Заключение 26

Библиография 27

**Введение**

Иллюстрация имеет большое значение и занимает одну из главных ролей в изобразительном искусстве. Активность иллюстрации обуславливается ее необходимостью в обращении к аудитории, для которой создается иллюстрация, так как такое изображение служит передаче эмоциональной составляющей, воздействует на восприятие, помогает уточнить, дополнить или обосновать понятия и образность и реализовать, наглядно продемонстрировать и показать представления людей. Независимо от возрастной категории аудитории, иллюстрация способна произвести большое эмоциональное впечатление, способствуют задержать внимание человека на увиденном. Помимо эстетической составляющей, что является большим маркетинговым ходом, иллюстрация имеет вспомогательную и поддерживающую функцию, например, как визуальное пояснение к тексту в полиграфической продукции, к интеграции средств массовой информации.

**Актуальность работы.** В наше время применение цифровых технологий в образовательных учреждениях только развивается и набирает обороты, в связи с этим мало внимания уделяется углубленному обучению цифровой иллюстрации, а также расширенному спектру использования компьютерной графики для создания качественного художественного образа и иллюстрации. Качественное и точное исполнение иллюстраций очень важны для обеспечения ожидаемого воздействия на аудиторию, в особенности в детской литературе.

Спрос на создание художественных образов, использование иллюстраций и их влияние в той или иной маркетинговой, рекламной или иной сфере искусства растет с каждым днем, мир неоспоримо переходит в цифровую эпоху, но предназначение иллюстраций остается неизменным. Актуальность обусловлена важностью разработки художественного образа с применением компьютерных технологий, при этом суметь сохранить важность традиционного искусства и внедрить его особенности в цифровой арт в современном образовательном учебном заведении. С постепенным введением цифровых технологий в образовательные учреждения, преподавателям-иллюстраторам предоставляется возможность распространения и применения этих компьютерных возможностей в образовательную учебную среду изобразительного искусства, открыв новый путь для обучающихся в его создании, но посредством компьютерной графики.

В связи с вышеизложенной информацией выбран актуальный **объект** работы: «Проектирование работы над созданием художественного образа в иллюстрации средствами графики со студентами бакалаврами». **Предметом работы** является создание и проектирование художественного образа в цифровом искусстве. За основу так же берется разработка методики преподавания цифровой иллюстрации обучающимся студентам бакалавра, изучение аспектов создания цифровой иллюстрации. Для написания данной работы были проработаны литературные и электронные научные источники информации по теме исследования. Составлен библиографический список по теме исследования. Ключевыми литературными источниками в области методики преподавания стали труды: Баранова С.П., Игнатьева С.Е., Ломова С.П., Петрушина В.И., Ростовцева Н.Н., Тима Триггса; в области методологии научных психолого-педагогических исследований: Аманжолова С.А., Ломова С.П., Барцица Р.Ч., Загвязинского В.И., Запалацкой В.С., и др.

Были проработаны литературные и электронные источники информации по теме исследования в области искусства в том числе книжной графики (как обязательная база в изучении цифровой иллюстрации): литература Алуевой М.А., Баренбаум И.Е., Буковецкой О., Панова В.П., а также в области цифровой иллюстрации: Васильева В.Е., Ерохина С.В., Д. Херна и М.П. Бейкера.

**Цель работы:** проектирование художественного образа средствами компьютерной графики, а именно 2-D цифровой графики и цифровой живописи, используя графические программы-редакторы со студентами бакалавра.

Для достижения поставленной вышеупомянутой цели необходимо изучить и решить **задачи:** разработка художественного образа и изучение способа его создания, исследования роли и влияния иллюстрации на аудиторию в эмоциональной, эстетической, маркетинговой сферах, условия профессиональной подготовки художников-иллюстраторов, методика преподавания искусства иллюстрации студентам бакалавра в общеобразовательном учреждении, основы искусства книжной графики, исследования, посвящённые различным аспектам работы с компьютерной графикой, различные аспекты развития студенческого творчества средствами освоения компьютерных цифровых возможностей.

**Научной новизной** является изучение и исследование возможностей цифровых технологий в обучении искусству иллюстрации студентов, поиск более эффективного мет ода преподавания искусства иллюстрации студентам, а именно в разработке подходов к изучению, поиску и обучению создания студентами художественного образа посредством компьютерной графики.

**Практическая значимость** заключается в разработке и создании художественного образа посредством применения компьютерной графики, где в конечном итоге результаты работы могут быть опубликованы в печатных изданиях, размещены в сети Интернет, что скорее всего, задаст большие перспективы в становлении студента как востребованного художника-иллюстратора, а также обогатит знаниями современное поколение, стремящееся испробовать себя в сфере диджитал арта.

**Глава 1. История и развитие иллюстрации.**

Иллюстрация - рисунок, графическое изображение или другое произведение искусства, которое объясняет, разъясняет, освещает, визуально представляет или просто украшает письменный текст, в свою очередь имеющий литературный или коммерческий характер. Иллюстрация может существовать самостоятельно, так же не вербально повествуя историю обособленно от какого-либо текста, такая иллюстрация изображает образ, не требующий текстового дополнения или пояснения.

Семантически слово «иллюстрация» происходит от позднего английского, которое означает «духовное или интеллектуальное просветление» и исходит от старого французского и латинского «illustration» от глагола «illustrate». [9]

Такое глубокое толкование определение иллюстрации связано с ее древними истоками истории.

Историческое и культурное значение иллюстрации не следует опускать при исследовании искусства иллюстрации. Искусство всегда ассоциировалось с идентичностью, богатством, статусом, религией и верой. С доисторических времен люди использовали изображения и символы, чтобы помочь объяснить сложные культурные и социальные сообщения. Чтобы рассказать историю или выразить власть, собственность и индивидуальность, усилить эффект эмоционального выражения высокое искусство и народное искусство поддерживают культурные традиции.

Возникновение иллюстрации берет свое начало в античности и относится к временам до изобретения письменности – наскальная живопись в пещерах Шове, Ласко и Альтамире, где художники палеолитического периода использовали полезные ископаемые для иллюстрирования окружавшего мира. Эти грубые, но яркие рисунки углем выжили благодаря своему обособленному, удаленному существованию. Большинству других изображений, созданных в период около 30000 – 10000 до н.э. повезло меньше – они были уничтожены. Заметным исключением была серия египетских иллюстраций (например, иллюстрирование легенд о загробной жизни), обнаруженных в гробницах фараонов (ок. 3000 - 1000 гг. до н.э.). В Китае и Японии самые ранние формы иллюстрации были созданы с использованием гравюры на дереве. Роль иллюстрации из­ме­ня­ет­ся при фор­ми­ро­ва­нии тра­диционного ти­па лис­то­во­го ко­дек­са - изо­бра­же­ния в них не­ред­ко за­ни­ма­ют це­лую стра­ни­цу. Наи­бо­лее ран­ние кси­ло­гра­фические иллюстрации по­яви­лись в Ки­тае в VI-VII веках, по­лу­чив осо­бое рас­про­стра­не­ние с XII века; в конце XVI века в Ки­тае воз­ни­ка­ет цвет­ная гра­вю­ра на де­ре­ве. Ус­лов­ные изо­бра­же­ния и ие­рог­ли­фические зна­ки об­ра­зу­ют в китайских кси­ло­гра­фи­ях не­рас­тор­жи­мое един­ст­во. В Япо­нии книж­ная гра­фи­ка по­яв­ля­ет­ся в начале XVII века, а её рас­цвет при­хо­дит­ся на XVIII-XIX века: Хи­си­ка­ва Мо­ро­но­бу, Суд­зу­ки Ха­ру­но­бу, Ки­та­га­ва Ута­ма­ро, Ка­цу­си­ка Хо­ку­сай с лю­бо­вью пе­ре­да­ва­ли в иллюстрации всё бес­ко­неч­ное мно­го­об­ра­зие жи­во­го ми­ра. В средневековых ру­ко­пис­ных кни­гах иллюстрации вы­пол­ня­лись в тех­ни­ке ми­ниа­тюр­ной жи­во­пи­си. [2, 9]

Разумеется, самые первые иллюстрации были созданы рукой человека совершенно разными подручными материалами (начиная с полезных ископаемых) и зачастую исполнялись в качестве миниатюр. Выше упомянуто, что при изобретении книгопечатания, а в последующем с техническими прогрессами иллюстративное искусство стало верно развиваться. Следовательно, появился способ распространить уникальное изображение и пустить в тираж. Этому поспособствовала печатная графика, получившая развитие в конце восемнадцатого века, и включавшая в себя высокую печать, углубленную и плоскую гравюры.

Понятие иллюстрации неразрывно связано с книгой и появлением книгопечатания Йоханнесом Гуттенбергом в период с 1440 по 1450 годы. Объединение двух процессов, составляющих современную печать - использование металлических штампов для изготовления многоразовых печатных образцов и использование печатной машины, способной к многократным оттискам дали огромный стимул для печатников во времена немецкого Ренессанса, в том числе это коснулось графика Альбрехта Дюрера (1471-1528), который внес огромный вклад в развитие печати и иллюстрирования. [2,9]

В этот период осо­бое значение занимают блоч­ные кни­ги (вторая половина XV века, пре­имущественно в Гер­ма­нии), где текст и иллюстрации к ним вы­ре­за­лись на од­ной дос­ке; ино­гда текст к та­кой «кни­ге-кар­тин­ке» впи­сы­вал­ся от ру­ки. Ча­ще гра­ви­ро­ван­ные на де­ре­ве иллюстрации вклю­ча­лись в пе­чат­ную на­бор­ную кни­гу, они от­ли­ча­лись ла­ко­низ­мом обоб­щён­ных кон­ту­ров, гар­мо­ни­рую­щих с ри­сун­ком шриф­та, и не­ред­ко рас­кра­ши­ва­лись от ру­ки. С эпо­хи Ренессанса расположение иллюстрации ста­но­вит­ся рав­но­знач­ным по от­но­ше­нию к тек­сту, за­ни­мая в кни­ге оди­на­ко­вое с ним ме­сто: стра­ни­ца гра­вю­ры не­ред­ко че­ре­ду­ет­ся со стра­ни­цей на­бо­ра. С конца XVI века в иллюстрации пре­об­ла­да­ет тех­ни­ка гра­ви­ро­ва­ния на ме­ди. Ус­лож­нен­ность этой тех­ни­ки, круп­ные фор­ма­ты изо­бра­же­ний, тре­бую­щие скла­ды­ва­ния лис­тов, на ко­то­рых от­дель­но от на­бо­ра пе­ча­та­лись иллюстрации, вклеи­вае­мые за­тем в кни­гу), обу­слов­ли­ва­ют пол­ный от­рыв иллюстрации от тек­ста во многих из­да­ни­ях XVII века; например, без тек­ста пуб­ли­ко­ва­лись голландским из­да­те­лем Н. И. Пис­ка­то­ром иллюстрации к Биб­лии, ко­то­рые ко­пи­ро­ва­лись ху­дож­ни­ка­ми многих стран, в том числе Ук­раи­ны и Рос­сии. [14, 9]

С началом индустриальной революции в середине 1700-ых годов технология печатания быстро усовершенствовалась, и многие книжные издания увидели свет. Иллюстрация стала все чаще появляться в повседневной жизни. Английский гравер и издатель по дереву Томас Бьюик основал студию для создания и печати коммерческой иллюстрации, которая использовалась во многих целях, включая работы для детей, учебные материалы для школ, таблички естественной истории и титульные листы для книг.

Профессия иллюстратора становится очень популярной в начале 1800-х годов. Английские и французские карикатуристы независимо зарабатывали на жизнь в качестве штатных иллюстраторов, продавая гравюры через небольшие галерейные типографии и уличные книжные киоски на городских улицах, что сделало иллюстрацию доступной для общественных масс. Книги Чарльза Диккенса и других популярных авторов были иллюстрированы повсюду.

В 1880-х и 1890-х годах произошел еще один крупный прорыв в печати, который позволил воспроизвести рисунок пером и чернилами точно так, как нарисовано. За этим последовало изобретение полутоновой гравировки - принципиально нового метода перевода тональных изображений, что привело к гораздо более точному воспроизведению картины; и новый процесс хромолитографической печати, способный печатать цвета даже раньше, чем гравирование на полутонах. Сам процесс печати был сделан быстрее и дешевле благодаря внедрению новых высокоскоростных ротационных печатных машин. В результате издатели смогли печатать и распространять больше иллюстраций, что, в свою очередь, привлекало больше читателей. Под влиянием первого поколения успешных американских иллюстраторов, повествовавших в конце 1800-х годов во главе с Говардом Пайлом, молодые художники, такие как Джесси Уиллкокс Смит, Элизабет Шиппен Грин, Фрэнк Шуновер и многие другие увидели, что карьера иллюстратора может быть покорена и достигнута, и поток талантов вышел на поле. Вскоре издатели признали, что иллюстрации помогают продавать подписки на журналы и увеличивать доходы от рекламы. Прибыльные и последовательные продажи позволили получить больше комиссий за оригинальное искусство, и бизнес иллюстраций был окончательно создан. [2,9]

Говоря о прародителе цифровой иллюстрации, обзор истории развития книжной иллюстрации показывает, что лишь в XVII в. ее стали использовать в педагогических целях, и еще столетие понадобилось для появления по-настоящему художественно иллюстрированных учебных книг.

Книжная иллюстрация как особый вид изобразительного искусства оказывает громадное влияние на формирование чувственного восприятия мира, развивает эстетическую восприимчивость, выражающуюся, прежде всего, в стремлении к красоте во всех ее проявлениях. От художника требуется, чтобы он стал соавтором книги, сделал зримыми идеи и образы писателя, помогая тем самым лучше понять содержание, конкретнее представить эпоху, быт, окружение героев книги. Но это вовсе не означает, что иллюстрация должна быть простым изобразительно-графическим пересказом текста.

Такие принципы книжного иллюстрирования напрямую связаны с функциями и значением цифровой иллюстрации, где книжное искусство интегрируется с цифровым артом, и, конечно же, связано с артом традиционным.

Как жанр, иллюстрация расширилась в своем контексте благодаря новым медиа и технологиям, и это означает, что иллюстрация теперь разделяет действительную платформу с изобразительным искусством.

* 1. **Цифровая иллюстрация. Технология и методы выполнения цифровых иллюстраций**

Иллюстрация в наше время навсегда изменилась благодаря всеобщему внедрению компьютерных систем и компьютеризированных методов создания изображений, редактирования, тиражирования и коммуникации. Искусство иллюстрации стало техникой обработки изображений, поскольку все больше коммерческих художников создают профессиональные картины без какой-либо традиционной художественной подготовки или без каких-либо основ навыков рисования. Все больше профессиональных иллюстраторов заменены новичками, опытными в графических программах, таких как Adobe Illustrator, Photoshop и CorelDRAW, а также разбирающихся в планшетах Wacom и Kai's Power Tools. Сейчас, однако, этот тип цифрового искусства был объединен с более традиционными методами. Например, иллюстрация Fusion - это смешанная форма изобразительного и коммерческого искусства, включающая в себя иллюстрацию, графический дизайн, типографию и фотографию. Кроме того, широко распространенная популярность жанров научной фантастики и фэнтези (книги, игры, плакаты, продукты) создала совершенно новый жанр, требующий как изобразительного искусства, так и цифровых навыков.

**Компьютерная графика** – это область информатики, занимающаяся проблемами получения различных изображений (рисунков, чертежей, мультипликации) на компьютере. Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой не только профессиональные художники и дизайнеры. Это новый, необычайно интересный и перспективный предмет, а компьютер здесь выступает просто как инструмент художника – такой же, как и карандаш, перо или кисть, но, естественно, обладающий своими специфическими возможностями. Она играет важнейшую роль в создании компьютерных игр, мультипликации, мультимедийных учебников, самостоятельных графических произведений, рекламных плакатов, открыток и, разумеется, иллюстраций для разного типа полиграфических сфер и мира медиа.

Понятие **«Компьютерное искусство»** априори включает в себя понятие «Цифровое искусство». Говоря о разнице этих определений для упрощения следует принять следующее: цифровое искусство — это искусство, созданное человеком при помощи цифрового компьютера, а компьютерное искусство следует понимать, как искусство, созданное человеком или компьютером (без участия человека) при помощи цифрового или аналогово компьютера. Использование современных технологий для создания цифровых иллюстраций называются «цифровым искусством». В более широком понимании цифровое искусство - это работа, выполненная с использованием цифровых технологий или представленная на основе цифровых технологий. Определение включает в себя изображения, созданные полностью на компьютере, или изображения, нарисованные от руки, отсканированные в компьютер и обработанные с помощью программы-редактора, например, такой, как Adobe Illustrator. Цифровое искусство также может включать в себя анимацию и виртуальную 3D-скульптуру, а также проекты, объединяющие несколько технологий. Некоторое цифровое искусство включает в себя манипуляции с видеоизображениями и видеорядами. Термин «цифровое искусство» был впервые использован в 1980-х годах в связи с созданием программы компьютерной живописи. Это метод художественного творчества, который поддается мультимедийному формату, потому что его потенциально можно просматривать разными способами, в том числе на телевидении и в Интернете, на компьютерах и карманных гаджетах, в СМИ и в социальных сетях. Обобщая, цифровое искусство - это своего рода слияние искусства и технологий, которое позволяет открыть много новых способов сотворить искусство, и в особенности иллюстрацию. [8,10]

С каждым днем компьютерные технологии развиваются и приобретают все более широкое распространение в разных областях жизни, в том числе и в сфере изобразительного искусства. Компьютерные возможности открыли миру новый метод иллюстрирования – это **современная цифровая иллюстрация,** которая включает в себя все иллюстрации, созданные в современную, цифровую – дигитальную (digital) - эпоху. Эта иллюстрация используется практически во всех существующих областях, как цифровое искусство, фотография, иллюстрация, музыка, живопись, скульптура, видеоарт и так далее. Современная иллюстрация появилась с отклонением иллюстраторов от традиционных методов рисования, постепенно переходя в более быстрые и доступные платформы для реализации своих идей. С появлением интернета и различных компьютерных программ эта задача значительно упростилась.

Интернет стал важным средством, с помощью которого компьютерные художники публикуют свои работы - художники могут отправлять их в онлайн-галереи или самостоятельно публиковать их в личный блог или на веб-сайт.

В настоящее время на себя обратили внимание многие талантливые цифровые иллюстраторы, которые развивают искусство иллюстрации и по сей день, постоянно открывая и распространяя новые возможности цифрового иллюстрирования и цифрового интерпретирования. Это совершенно новый, свежий взгляд, определивший эволюцию иллюстрации. Это попытка оторваться от старых способов визуализации и найти новые.

**Глава 2. Проектирование работы над созданием художественного образа в иллюстрации средствами графики со студентами бакалаврами**

**2.1 Принципы создания цифровой иллюстрации со студентами бакалавра**

Цифровая иллюстрация — изображение, созданное при помощи компьютера, которое основывается на средствах выразительности и приемах, формах, методах и технологиях, используемых в традиционной графике и живописи.

Виды цифровой иллюстрации включают векторные, более графичные иллюстрации, и растровые, живописные (цифровая живопись). Цифровая живопись позволяет работать с иллюстрируемыми предметами, интегрируя знания с академической живописью. Знания и умения академической живописи сильно сказываются на качестве цифровой, тем не менее, изучение цифровой живописной иллюстрации не помешает изучению академической, а наоборот, дополнит его.

Методы создания иллюстраций менялись со временем, так как материалы также постоянно меняются и развиваются. Раньше художники полагались, обобщая, на бумагу, краски, карандаши и печать, но с развитием цифровой эры даже художники, привыкшие к традиционным средам и материалам, начали работать в цифровом формате - с помощью 2D и 3D-программ, таких как, например, Photoshop, 3DMax и Maya и другие. Цифровые инструменты и методы имитируют традиционные материалы и эффекты; с их помощью легко пользоваться различными материалами в постоянном доступе на любых форматах и экспериментировать. Но стоит рассмотреть виды и аспекты создания изображений до наступления цифровой эпохи.

Термин **«цифровой художник»** используется для описания художника, который использует цифровые технологии в производстве искусства. Цифровая живопись появилась в 1990-х годах и охватывает традиционные техники живописи, такие как акварель и масляная живопись. Процесс создания живописной цифровой картины схож с деятельностью, например, графического дизайнера, он так же использует компьютер, планшет и стилус, результат един – добиться эстетического живописного образа. Цифровые картины также имеют общие черты, характерные для визуальных элементов компьютерного искусства, такие как повторение и искажение элементов, и могут создавать абстрактные изображения. [17]

Сегодня художники используют инновационные методы для иллюстрирования. Используя художественные возможности традиционных средств рисования, текстуры и направления движения кисти или другого инструмента, художник не только определяет форму, но и наделяет картину особой энергией и ритмом. В иллюстрациях, выполненных от руки, есть энергия, настроение, которое отсутствует в изображениях, созданных компьютером. Этот факт повлек за собой развитие нового направления в компьютерной графике, применяемого в книжной и цифровой иллюстрации. Это направление получило название нефотореалистичной визуализации (Non-Photorealistic Rendering – NPR). В широком смысле нефотореалистичной визуализацией называют любые методы, не связанные с физическим моделированием объектов на изображении. В узком смысле NPR включает в себя лишь методы имитации традиционных художественных материальных стилей и средств. [17, 19]

Основная задача NPR – совместить красоту и эмоциональность художественных произведений со скоростью и гибкостью компьютерной графики. NPR предоставляет художникам и дизайнерам новые возможности для творчества – они могут использовать преимущества компьютерной графики, не теряя при этом визуальной привлекательности и эмоциональной выразительности иллюстраций, выполненных традиционными средствами.

В разработке иллюстрации можно выделить несколько основных этапов:

1. Отрисовка наброска изображения (может быть создано сразу на девайсе или рукой. После чего изображение переносится в графический редактор).
2. Выполняется разбор цифровых текстур и фактур в работе, как полезное учебное упражнение, отрисовка текстурных форм (шейпов) для изучения материалов, фактур и освещения в иллюстрации (например, вода, стекло, железо, отражение солнечных лучей в стекле и т.д.).

3. Исполнение иллюстрации в черно-белой гамме. Расстановка форм, соотношение масс и выделение акцентов.

4. Цветовое решение иллюстрации. Подбор цветовой гаммы. Заполнение цветом.

5. Цветокоррекция изображения.

**2.2 Процесс создания цифровой иллюстрации со студентами бакалавра**

Для создания художественного образа в цифровой иллюстрации была выбрана сказка А.С. Пушкина «Рыбак и рыбка», что является отличным произведением для визуального воплощения текста автора.

А.С. Пушкин – один из величайших поэтов и драматургов всех времен, чьи произведения изучаются поколениями; известные диджитал-художники современности с удовольствием берутся реализовывать сказки Пушкина, пытаясь как можно лучше раскрыть замысел и колорит произведений на цифровом холсте. «Рыбак и рыбка» кажется простым, но емким по сюжету произведением. Разговор старика с золотой рыбкой в бушующем море будет отличной сценой для цифрового иллюстрирования.

В работе применяются вышеописанные инструменты и методы создания цифровой иллюстрации. Для создания качественной иллюстрации студент должен, разумеется, проникнуться содержанием книги, уловить дух и стиль произведения, выявить основную заложенную автором мысль и максимально раскрыть ее содержание посредством изображения. Студент-иллюстратор способен создать новый мир и обозначить необходимую атмосферу, усилить эффект написанного и помочь зрителю лучше ощутить и понять смысл прочитанного. На его плечи буквально ложится ответственность за произведение писателя перед читателем.

Любая задуманная сцена из произведения для иллюстрации либо для самостоятельного изображения начинается с ее изучения, анализирования места и времени действия, окружения, анализ персонажей, выявление его характерных и визуальных особенностей, подбор соответствующих костюмов и т.д. Эмоционально-психологическая функция иллюстрации – главная в художественном произведении. При взгляде на самостоятельную иллюстрацию или находя ее в произведении, зритель получает эмоциональные впечатления, которые повлияют не только на его мнение о содержании текста, но и на все произведение в целом. Изображения стимулируют чувства и различные эмоциональные реакции.

Пропорционально объекты иллюстрации должны сочетаться друг с другом и быть связаны между собой с точки зрения размера и масштаба; будь то большой или маленький элемент, близкий или далекий по расположению. Сцена разговора старика с рыбкой в море в ненастную погоду предполагает обозначение могущества воды и тучевых облаков, динамичность волн, показывающих расколыхавшееся море, подбирается соответствующая палитра, в том числе для определения грозовых туч, мутной воды. Показывается роль старика как немощного и неспособного перед силой разъяренного моря и волевой золотой рыбки.

Как упоминалось выше, цифровая живописная иллюстрация создается в графическом редакторе, в работу может взяться самый доступный вариант: Adobe Photoshop; студентам предлагается выбор на использование графической программы, в том числе Procreate, SAI и т.д. За основные инструменты берутся системные кисти программы, цифровой холст, редактирование и корректировка готового изображения всевозможными эффектами не допускается.

Процесс создания включает анализ характеристик персонажей, места и времени действия в произведении. Разумеется, важно учитывать анатомию старика-рыбака – горбатого, с опущенными плечами, но сильными руками. Выделяется его седая борода, морщины на лице, рисуется соответствующая времени и статусному положению одежда.

Эскизирование мною проводилось сразу в редакторе, студентам же можно делать эскиз вручную на бумаге. Сюжет иллюстрации описывает обращение старика в рыбке, где она занимает высшее, главенствующее положение высоко на бушующих волнах моря. Рыбак смотрит на рыбку снизу-вверх, его положение сказывается «подчинением», в то время как рыбка доминирует. Учитывается соотношение массы воды и неба над фигурой старика. Есть много способов дать ощущение движения в иллюстрации, таких как расположение фоновых объектов, расположение фигур, например, течение реки. Движение создается линиями и их общей направленностью, распределением веса по иллюстрации, засчет чего у зрителя возникают те или иные ощущения динамичности. В моем случае, динамичные, вздымающие волны показывают неспокойность моря, и сюжетно описывают происходящее – старик ослушался рыбку.

Немаловажным аспектом является контраст. Иллюстрации с высокой контрастностью, например, сильные различия между светом и тенью, ощущаются иначе, чем картины с минимальным контрастом в светлых и темных цветах, и должны сопоставляться сюжету и идеи автора произведения, подходить по контексту и стилю. Помимо светлого и темного, контрастом могут быть различия в форме, цвете, размере, текстуре, типе и толщине линий и так далее. Создается черно-белый эскиз иллюстрации, соотносятся свет и тени, рефлексы и тона. Черным обозначаются дальние виды, а также массивы неба, для подчеркивания его грозового состояния. Золотая рыбка, как центральная фигура, контр

Цвета связаны с эмоциями, и выбор правильных цветовых решений усовершенствует визуализацию иллюстратора, поможет раскрыть замысел и полной мере воплотит их в жизнь. Известно, что цвету соответствует свое значение, поэтому необходимо разумно использовать и распределять цветовые аспекты в иллюстрации. Также задействование фиксированного, ограниченного количества цветов может действительно помочь установить определенное настроение и ощущение к произведению. Цветовая гамма включается в себя основные цвета моря в штормовую погоду: оттенки синего, зеленого ультрамарина, коричневый и серый. Золотая рыбка соответственно золотая, желтая.

Глядя на черно-белый эскиз, иллюстрация корректируется по цветовым массам, распределяется по планам. Волны отделяются друг от друга светом, тенями, отражением. Небо отделяется тоном от темной воды, золотая рыбка освещает свое окружение. Добавляется пена и брызги воды, ставятся последние акценты и рисуются детали.

В цифровой иллюстрации действует важнейший принцип реального отображения действительности. Отношение предмета и пространства, героя и среды – это те составляющие, которые, откликнувшись на литературный источник, пробудят в смотрителе живой интерес к иллюстрации. Рисунок должен привлекать, заинтересовывать зрителя. Иллюстрация, помимо эстетической составляющей, четкости и конкретности передачи изображаемого, должна быть интенсивной по колориту, цвету. Цвета связаны с эмоциями, и выбор правильных цветовых решений усовершенствует визуализацию цифрового иллюстратора, поможет раскрыть замысел и в полной мере воплотит их в жизнь.

Студентам следует учесть, что иллюстрация, которая может передать правильную идею самым простым и понятным способом, является наиболее важным аспектом в искусстве.

* 1. **Важность введения цифрового проектирования в художественную общеобразовательную программу**

В наше время применение цифровых технологий, следовательно, дисциплины по созданию цифровой иллюстрации, в образовательных учреждениях только развивается и набирает обороты, в связи с этим мало внимания уделяется углубленному обучению цифровой иллюстрации, а также расширенному спектру использования компьютерной графики для создания качественного художественного образа и иллюстрации. Качественное и точное исполнение иллюстраций очень важны для обеспечения ожидаемого воздействия на аудиторию и является неотъемлемой частью художественного образования студента.

Проблема введения цифрового искусства в программу заключается в правильном сбалансировании художественных дисциплин в общеобразовательных вузах: изучении традиционного арта в такой же степени, как и цифрового искусства. Можно задаться вопросом: «Как развивать цифровое творчество студентов? Нужно ли заменять традиционный арт цифровым искусством? Почему молодое нынешнее поколение нуждается в его изучении?»

Отвечая на вопрос «Стоит ли заменять традиционный арт цифровым искусством?», имеет место быть суждение, которое исследовано множеством наблюдений и практик, что традиционный арт предоставляет основу, базис для цифрового искусства, то есть подразумевает интеграцию академических художественных знаний студентов с цифровой реализацией того же материала. Полученные знания в академических художественных дисциплинах могут быть проецированы с тем же успехом в цифровую деятельность. [16]

В связи с вышеизложенной информацией я акцентирую внимание на важности внедрения программы по изучению цифровой иллюстрации в учебные заведения, где необходима разработка методики преподавания компьютерной графики обучающимся студентам бакалавра.

**Заключение**

Иллюстрация – универсальное средство раскрытия и изобразительной передачи любой информации, любого замысла или идеи. Иллюстрация - это метод визуального общения зрителя и читателя с изображениями, будь то иллюстрирование истории, сообщения или чувства. Комбинирование искусства иллюстрации и литературы помогает объяснить и прояснить сложные идеи и мысли, создать интерес к новым и неизвестным предметам, событиям, действиям и захватить внимание людей, а интеграция с цифровым искусством открывает новые двери в новое время, где существует огромный спрос на цифровые иллюстрации. Благодаря росту графической индустрии, расширению использования иллюстраций в книгах, журналах и других публикациях, в индустрии диджитал-арта, инновационном мире цифрового искусства, развитию всех сфер технологий, иллюстрация в любом ее виде в настоящее время становится ценным видом искусства, способным завоевать мировой рынок.

В ходе работы были исследованы и решены роль, история и развитие книжной и цифровой иллюстрации, интеграция цифрового искусства в образовательную программу студентов, были изучены методы и технологии создания цифровой иллюстрации, аспекты создания художественного образа, изучили понятия компьютерной графики и NPR, разобрали процесс проектирования художественного образа и цифровой готовой иллюстрации, а также применимые инструменты для их создания.

Студентам необходимо развиваться в технологичном мире, содействовать с технологиями, что востребовано в будущем. Технологии, что доказано, никак не могут отрицательно сказаться на творческом мышлении, воображении людей, а, наоборот, дают большую площадь для воплощения креативных идей. Интеграция искусства с технологиями позволяет иллюстраторам-преподавателям найти новые педагогические методики и пути в обучении иллюстраторов молодого поколения, а также открыть новую дверь в будущее диджитал-искусства.

**Библиография**

1. Алуева, М.А. Условия профессиональной подготовки художников-иллюстраторов детской книги [Текст]/ М.А. Алуева // Культурная жизнь Юга России. - 2009. - №4. - С. 131-133.
2. Адамов, Е. Б. Книга как художественный предмет. Часть вторая. Формат. Цвет. Конструкция. Композиция. / Е. Б. Адамов и др. — М., 1990. — 365 с.
3. Аманжолов, С.А. Программа научно-исследовательской работы по направлению подготовки 44.04.01 «Педагогическое образование». Программа подготовки «Изобразительное искусство». Квалификация (степень) выпускника магистр. Форма обучения очная. – Мытищи: ГОУ ВО МО «МГОУ», 2019. – 30с.
4. Баренбаум, И.Е. Полиграфическое и художественное оформление книги: Учеб. - метод. пособие по курсу «История книги». / И.Е. Баренбаум // История книги. - Львов: Феникс, 1968. - 51с.
5. Буковецкая, О. Дизайн текста: шрифт, эффекты, цвет. М., 1999. С. 24-33.
6. Васильев, В.Е., Морозов, А.В., Компьютерная графика: Учебное пособие: СПб, 2005. — 101 с.
7. Воробьев, Д.В. Технология послепечатных процессов.
8. Ерохин, С.В.  Эстетика цифрового изобразительного искусства. / С.В. Ерохин. - СПб. Алетейя, 2010.  — 432 c.
9. Немировский, Е.Л. Мир книги. С древнейших времен до начала XX века / Е.Л. Немировский. - М.: Книга 1986. - 288 с.
10. Д. Херн, М. П. Бейкер. Компьютерная графика и стандарт OpenGL. — 3-е изд. — М., 2005. — 1168 с.
11. Ломов, С.П., Аманжолов, С.А. Цветоведение // Учебное пособие для вузов. – М.: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2014. – 144 с.
12. Ломов, С.П., Аманжолов, С.А. Методология художественного образования // Учебное пособие. – М.: Издательство «Прометей», 2011. – 218 с.
13. Ломов, С.П. Дидактика художественного образования: монография. – М.: ГОУ Педагогическая академия, 2010. – 104 с.
14. Панов В.П. Работа над иллюстрацией / В.П. Панов. - М.: Юный художник - 1988 - №11
15. Ростовцев, Н.Н. Методика преподавания изобразительного искусства в школе: Учебник для студентов худож. граф. фак. пед. ин-тов.-3-е изд. – М.: АГАР, 2000. – 256 с.
16. Тим Триггс. Школа Искусств : 40 уроков для юных художников и дизайнеров. – М.: «Манн, Иванов м Фербер», 2016. – 96 с.