

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
«Сибирский государственный институт искусств имени
Дмитрия Хворостовского»

Методические рекомендации по освоению дисциплины
СКЕТЧИНГ
для обучающихся по программам направления подготовки
54.03.01 ДИЗАЙН
профиль «Графический дизайн и анимация»

Разработчик: профессор Куликова М.П

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины «Скетчинг» разработаны по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (уровень бакалавриата). В соответствии с требованиями ФГОС ВПО по данному направлению подготовки бакалавров и рабочей программой дисциплины «Скетчинг».

Цель методических рекомендаций – обеспечить обучающимся оптимальную организацию процесса изучения дисциплины «Скетчинг», способствовать приобретению ими необходимых компетенций, а также выполнению различных форм практической работы.

В век компьютерных технологий, интернета и телевидения, дизайн не ограничивает себя в средствах для достижения поставленной цели и использует весь спектр возможностей. Дизайнер в таких условиях должен обладать различными навыками. Одним из таких может быть навык, основанный на знании и понимании иллюстрации и анимации. В большей степени полезным окажется это для тех, кто в дальнейшем намерен участвовать в разработке мультимедийных проектов (реклама, игровые приложения, презентации и т.д.), но в тоже время изучение такого вида искусства даст правильное виденье процессов, которые дизайнер может использовать в создании нового и оригинального.

В современных условиях одним из важнейших требований к будущему бакалавру является умение самостоятельно пополнять свои знания, ориентироваться в потоке научной и культурной информации. Учебным планом на изучение дисциплины «Скетчинг» на 2-ом курсе отведено 144 часа, из которых 68 часов отводится на аудиторные занятия и 76 часов на самостоятельную работу.

Контроль текущей успеваемости студентов осуществляется преподавателем, ведущим практические занятия, по следующим показателям:

- регулярно посещать практические занятия;
- изучать каждую тему дисциплины, используя различные формы индивидуальной и групповой работы в соответствии с рекомендациями преподавателя;

- следовать рекомендациям преподавателя, при подготовке к практическим занятиям, согласовывать с преподавателем виды работы по изучению дисциплины;
- осуществлять самостоятельную подготовку к промежуточному контролю;
- по завершении отдельных тем дисциплины передавать выполненные работы преподавателю в установленные сроки.

2. ХАРАКТЕР РАЗЛИЧНЫХ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ И РЕКОМЕНДУЕМАЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ («СЦЕНАРИЙ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ»)

Раздел 1. Основы скетчинга.

1.1. Создание скетчей на эмоциональное состояние героя «Семь смертных грехов». Приобретение навыков быстрого рисования. Скетч – проба воплотить свои мысли, произвести генерацию идей, получить впечатление о результате. Техника скетчинга – основной инструмент для дизайнеров и тех, кому нужно быстро донести свои мысли и идеи другим с помощью рисунка. Инструментарий. Тайминг.

1.2. Проиллюстрировать стихотворение Георгия Остера из книги «Вредные советы». Создать и компоновать в одной полосе набора 2-3 иллюстрации (полосная, полуполосная иллюстрация, иллюстрация на вылет, иллюстрация в оборку) вместе с названием стихотворения и текстом. Выработка собственной манеры и поиск стилистической выразительности, наиболее полно раскрывающей содержание стихотворения. Единство изображения и текста.

Раздел 2. Основы коммерческой иллюстрации.

2.1. Создание рисованных историй – комиксов. Создание кадроплана, оптимальное соотношение визуального ряда и текста – для получения связного рассказа. Взаимодействие визуальной и текстовой сторон изображения, как особый тип повествования, сочетающий зрительное и вербальное. Кадры рисованных историй статичны, они оживают только в воображении читателя – в момент, когда читатель мысленно соединяет две разрозненные картинки в связную историю. Задача — создать такую историю.

2.2. Шаржи на сокурсников и преподавателей. Работа со стилизацией образа. Традиционные техники рисования, переложение их на электронные виды носителей. Выработка собственной манеры и

поиск стилистической выразительности, наиболее полно раскрывающей характер человека.

РАЗДЕЛ 1. ОСНОВЫ СКЕТЧИНГА

Скетчинг – это техника рисования быстрых рисунков. Происхождение слова «скетчинг» объясняется от английского слова «sketch» – этюд, зарисовка, набросок.

Техника скетчинга основана на том, что рисунок выполняется в довольно быстром темпе, что позволяет художнику за небольшой промежуток времени быстро визуализировать различные объекты и идеи. Техника скетчинга давно используется как основной инструмент для дизайнеров, которым нужно, с помощью рисунка, максимально быстро донести свои мысли и идеи.

В настоящее время направление скетчинга выросло, и его уже относят к одному из самостоятельных художественных направлений в современном искусстве. Принципы работы скетчинга – это передача первых впечатлений за короткий интервал времени. Материалы, используемые для скетчей – это маркеры на спиртовой основе, акварель, цветные карандаши, линеры и другие подручные материалы.



Задание 1.1 Создание скетчей на эмоциональное состояние героя «Семь смертных грехов».

Это задание крайне эмоционально, время диктует результат – жесткий тайминг – 5-10 минут на рисунок каждого персонажа. Задача – выдуманная страна, выдуманные герои, невыдуманные эмоции. В результате несколько рисунков на каждый грех, итого – 40-50 штук.

В данном задании студенты приобретают навыки быстрого рисования. В их задачу входит, за максимально короткий срок, найти

образ персонажа, наделенного определенными эмоциями, будь то гнев, жадность или другие грехи человеческие.

При этом необходимо понимать, что нужно рисовать не ужастики, а персонажей, которые при всем своем грехопадении, должны вызывать, за счет гротеска и иронии, положительный эмоциональный настрой.

Примеры скетчей на эмоциональное состояние персонажей



Результат работы над темой:

- научиться передавать на бумаге свои идеи, атмосферу и настроение событий;
- рисовать с натуры то, что видишь вокруг себя каждый день;
- овладеть приемами профессиональных скетчеров и смотреть на мир глазами художника;
- раскрепоститься и раскрыть в себе способность мыслить образно и необычно, раскрыть свой творческий потенциал;
- больше видеть и наблюдать, замечать главное и обращать внимание на незаметное, мгновенно схватывать суть и смотреть на всё с улыбкой.

Пример работы над персонажами стихотворения Георгия Остера



Задание 1.2 Проиллюстрировать стихотворение **Георгия Остера** из книги «**Вредные советы**»

Создать и компоновать в одной полосе набора 2-3 иллюстрации (полосная, полуполосная иллюстрация, иллюстрация на вылет, иллюстрация в оборку) вместе с названием стихотворения и текстом.

Характер иллюстрационной системы каждого художника-иллюстратора свой, его можно оценивать с позиций того, как он передает в иллюстрации две основные категории всякого действия – пространство и время.

При рассмотрении индивидуальных особенностей изобразительного языка студенту следует обращать внимание на то, как художник ведет линию и кладет пятно, какой он получает характер движения. Что он предпочитает, моделируя форму, – линию и пластику или свет и цвет, как строит пространственные планы, какими композиционными принципами преимущественно пользуется, как предпочитает передавать характер движения, жестов персонажей и т.д. Часто все это называют почерком художника, или индивидуальным стилем.

Если вы по коридору мчитесь на велосипеде...



Перед студентом ставится задача – выработка собственной манеры и поиск стилистической выразительности, наиболее полно раскрывающей содержание стихотворения. Необходимо учитывать стилистическое единство изображения и текста.

РАЗДЕЛ 2. ОСНОВЫ КОММЕРЧЕСКОЙ ИЛЛЮСТРАЦИИ

Коммерческая иллюстрация в отличие от художественной несет другой посыл. Тот подтекст, что это, именно коммерческий продукт, обязует художника-иллюстратора создавать свои работы в таком ключе, чтобы они четко отвечали требованиям поставленной задачи. Грамотная коммерческая иллюстрация должна строиться на контрастах, как художественных, так и смысловых, контрастах форм и цветов. Интересные и цепляющие работы получаются тогда, когда идея решена не в лоб, а перевернута с ног на голову. Это дает дополнительный эффект зрелищности.

Задание 2.1 Создание рисованных историй, комиксов.

Комикс (*от англ. comic – смешной*) – рисованная история, рассказ в картинках с краткими текстами, образующая определённое связное повествование. Комикс – это единство повествовательного текста и визуального действия. Важен также принцип передачи диалога при помощи филактера – словесный «пузырь», который выдувается из уст персонажа. Внутри него заключена укороченная (комикс не болтлив) прямая речь, реплика, обращенная к партнеру. По своей природе комикс диалогичен, ему свойственна парность героев, он тяготеет к драматургическому принципу.

Последовательность работы над комиксом:

Идея. Не нужно мучительно долго искать идею, важен сам факт перехода от фазы абстрактной графомании («Хочу нарисовать комикс!») к фазе графомании конкретной («Хочу нарисовать комикс про кота!»).

Сценарий – это второй шаг к созданию графического рассказа. Нужно прописать историю, характер героев и диалоги. Не злоупотребляйте описаниями, ведь ими являются рисунки комиксов, которые раскрывают все детали. Упор нужно делать на диалоги и динамичный сюжет. Главное – помните, что каждая история в картинках уникальна.

Раскадровка. На этом этапе тебе необходимо набросать эскизы страниц, примерно разделить на их клетки под иллюстрации. То есть

четко представлять, какие конкретно эпизоды повествования (или действия) нужно иллюстрировать, какие планы нужно использовать (крупные, общие), как нужно располагать эти эпизоды и соответствующий текст на странице.

Текст. Нужно четко понимать, что комикс – это история, изложенная некой последовательностью картинок с текстом (как правило). Текст можно разделить на «закадровый» (повествовательный текст), прямую речь (высказывания и мысли персонажей, помещают в классические «пузыри») и текст, иллюстрирующий различные звуки.

Построение. Варьируйте ракурсы, планы (дальний, общий, средний, крупный, сверхкрупный), пусть персонажи совершают действия и меняют положение во время диалогов.

Создание комикса. В данном задании перечислены правила и законы создания комиксов. И хотя все они важны, они могут ограничить вас в творческой свободе. Поэтому помните: любые правила можно нарушать. Но для этого их сначала нужно понять.



Правила построения комикса:

– Первая и последняя полосы комикса должны содержать кадр крупного плана.

– Комикс начинается отдельной полосой и ею же заканчивается. В остальных случаях во всем процессе повествования комикс строится на разворотах.

– Каждая отдельная картинка должна представлять собой законченную мысль, а все действие на развороте – как в книге, законченный абзац. На развороте действие движется из верхнего левого угла в нижний правый угол. Вообще, действие во всем комиксе идет сверху вниз, а кадры читателю удобнее рассматривать слева направо.



– Если комикс длинный, то надо побудить читателя перевернуть страничку, поэтому каждый разворот должен заканчиваться интересным кадром. Например, недоделанным действием или вопросом, ответ на который будет на следующей странице.

– Правильно чередуйте планы. В целом, они такие же, как в кино и на телевидении: план – деталь (на картинку выводится только один мелкий предмет, часть чего-то большего: например, губы в улыбке); крупный план – в кадре герой по грудь или только его голова; средний план – герой взят до уровня коленей; общий план – герой или герои взят(ы) в полный рост, показана окружающая местность; самый общий план — крупные герои показаны очень мелко, как насекомые, их может быть много. Можно недолго чередовать «восьмерки». «Восьмерка» представляет собой общение

двух героев, где в каждом новом кадре показан один из двух героев, а в следующем – другой, причем оба они – в одинаковом плане. Так читатель видит общение и реакцию героев друг на друга. На каждой полосе должен быть как минимум один общий план, а на каждом развороте – как минимум, два.

– Горизонтальные кадры используются для замедления действия, знакомства с ситуацией. Вертикальные – для сцен с быстрым действием, с кульминацией сюжета.

– В больших кадрах – одно крупное или несколько действий, в небольших кадрах – одно короткое действие. Все кадры должны быть разного размера.

– В больших кадрах на крупных планах фон должен быть детализированным, в мелких кадрах фон не нужен.

– Героев и иные компоненты комикса нужно располагать с учетом их реплик. Реплики записываются в специальные текстовые баллоны (облачка, прямоугольники, овалы и т.д.). Каждый из баллонов имеет свое предназначение. Баллоны можно использовать разные, но все они должны помещаться в рамки своего кадра. Авторской речи не должно быть много. В идеале – в первом кадре для знакомства с обстановкой и в последнем – для подведения итогов и эпилога.

– Можно использовать разный шрифт, который также будет средством передачи чувств и эмоций. Например, крупные буквы одного размера показывают эмоциональный крик, а мелкие — шепот и тихий голос.

Результат практического задания:

Придумать идею комикса, лучше, если это будет забавный рассказ из вашей студенческой жизни или будущей профессии. Продумать сценарий. Сделать раскадровку, разбить страницу на панели. Создать комикс на 1 листе или развороте. Можно создать и более развернутую рисованную историю, всё зависит от идеи и сценария, а также от желания и творческих возможностей студента.

Задание 2.2 Шаржи на сокурсников и преподавателей.

Шарж – разновидность карикатуры; сатирическое или добродушно-юмористическое изображение (обычно портрет), в котором при соблюдении внешнего сходства изменены и выделены наиболее характерные черты.



Этапы работы над шаржем:

- Задайте себе самые важные вопросы. Какие у портретируемого самые важные черты? Есть ли у него слишком большие или слишком маленькие черты, завораживающие или необычные черты?
- Нарисуйте маленькое тело, одетое в ту одежду, которую он обычно носит.
- Нарисуйте большую голову, преувеличивая ее размеры. К примеру, если у человека широкий лоб, подчеркните это, рисуя слишком большой лоб. Если он узкий, по сравнению с обычным лбом, нарисуйте очень узкий лоб.
- Нарисуйте волосы. Если у человека кудрявые волосы, сделайте вашему рисунку очень кудрявые волосы. Если у него длинные волосы, нарисуйте волосы до пола и т. д.
- Нарисуйте яркие глаза. Если у человека длинные ресницы, сделайте их очень длинными.
- Нарисуйте нос. Нос может быть прямым, длинными, острым, толстым и т. д.
- Нарисуйте рот. Губы легко рисовать. Они должны быть узкими или очень пухлыми, прямыми или нет и т. д. Если у человека хорошие зубы, преувеличьте их прямооту, если у него большие зубы, сделайте их гигантскими, если зубы кривые, перекрестите их. Дайте волю воображению!



Результатом практического задания должно явиться создание 4-6 шаржей (за счет стилизации и гротеска) на своих сокурсников или преподавателей.



3. ФОРМЫ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Самостоятельная работа студентов предусматривает продолжение работы над практическими заданиями, начатыми на аудиторных занятиях.

Темы для выполнения самостоятельной практической работы и формы контроля, предусмотренные рабочей программой «Скетчинг».

Анализ ключевых терминов

Анализ ключевых терминов в качестве одной из форм самостоятельной работы предусмотрен в рамках разделов дисциплины «Скетчинг»: понятия «гротеск», «шарж», «кадроплан», «секвенция» и др.

Анализ ключевых терминов предполагает самостоятельную работу обучающихся со справочной (энциклопедиями, словарями) и научной литературой, интернет-энциклопедиями с целью выявления различных аспектов той или иной единицы терминологического аппарата дисциплины «Скетчинг». Обучающимся необходимо не просто найти и выписать определение каждого термина, но осмыслить и проанализировать их.

Вопросы для самоконтроля:

1. Книжная иллюстрация. Её связь с литературным произведением.
2. Специфические особенности книги.
3. Архитектура книги.
4. Виды иллюстраций.
5. Стилизация.
6. Гротеск, карикатура, шарж.
7. Что такое скетч и скетчинг.
8. Зачем иллюстратору владение скетчингом.
9. Коммерческая иллюстрация. Её связь с рекламным продуктом.
10. Комикс. Рисованная история. Как получить связный рассказ.
11. Кадроплан. Секвенция.
12. Отечественные и зарубежные художники/дизайнеры, работающие в жанре коммерческой иллюстрации.

Оценочные листы:

Раздел 1. Основы скетчинга

- 1.1. Варианты скетчей на тему «Семь смертных грехов», 2-3 рисунка на каждый грех, формат А4.

- 1.2. Условная полиграфическая страница, формат А3. Иллюстрация, включающая в себя, текст, заголовки и изображение, раскрывающее содержание стихотворения
- Раздел 2. Основы коммерческой иллюстрации**
- 2.1. Компонировка текста и изображения, для получения связного рассказа (комикса). Формат выбирается студентом, в зависимости от размера самого рассказа, это может быть разворот или книжка.
 - 2.2. Шаржи на сокурсников и преподавателей, не менее 4 портретов. Формат выбирается студентом, в зависимости от манеры исполнения, компоновки и количества изображений.

4. СОВЕТЫ ПО ПОДГОТОВКЕ К ТЕКУЩЕМУ, ПРОМЕЖУТОЧНОМУ И ИТОГОВОМУ КОНТРОЛЮ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Структура изучения дисциплины «Скетчинг» предусматривает следующие формы контроля:

– **текущий контроль** – осуществляется в ходе практических занятий в форме демонстрации выполнения самостоятельных заданий. Преподаватель, ведущий практические занятия, в ходе текущего контроля оценивает уровень освоения дисциплины каждым обучающимся и выставляет определенное количество баллов. Сумма всех баллов, полученных студентом в течение изучения дисциплины, формирует позицию студента в рейтинге всех обучающихся по дисциплине;

– **промежуточный контроль** состоит из промежуточного кафедрального просмотра в середине семестра (дата проведения утверждается на Заседании совета художественного факультета). Результаты промежуточного контроля также суммируются с результатами текущего контроля при формировании позиции обучающегося в рейтинге по дисциплине;

– **итоговый контроль** проходит в виде экзамена в 3,4 семестре.