

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
(МИНОБРНАУКИ РОССИИ)**

---

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

**«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ  
ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ АКАДЕМИЯ  
имени А. Л. Штиглица»**

Кафедра графического дизайна

Е. Я. Голубева

**СКЕТЧ**

*Учебное пособие*

специальность 54.05.03 Графика

специализация

«Художник анимации и компьютерной графики»

Для дисциплин:

«Композиция», «Графика», «Искусство комиксов»

Санкт-Петербург

2018

**УДК 741.021.2**  
**ББК 85.15**  
**Г 621**

Рекомендовано к изданию Редакционно-издательским советом ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А. Л. Штиглица» в качестве учебного пособия

Рецензенты

*Журавская Т. М.*, кандидат искусствоведения, профессор кафедры графического дизайна СПГХПА им. А. Л. Штиглица, член Союза дизайнеров России.

*Вуль О. А.*, кандидат искусствоведения, доцент кафедры инженерной графики и дизайна Института металлургии, машиностроения и транспорта ФГАОУ ВО «Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого», член Союза художников России, член Союза дизайнеров России.

**Г 621 Голубева Е. Я.**

**Скетч** : учебное пособие / Е. Я. Голубева; ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А. Л. Штиглица». — Санкт-Петербург : СПГХПА им. А. Л. Штиглица, 2018. — 84 с. : ил.

ISBN 978-5-6041940-6-5

Учебное пособие направлено на повышение качества изобразительности и функциональной содержательности скетчей, используемых на подготовительном этапе формирования замысла художественного произведения. Теоретическая часть поддержана иллюстративным материалом, выполненным как автором пособия, так и студентами кафедры графического дизайна в рамках дисциплин «Композиция», «Искусство комиксов», «Графика».

**ISBN 978-5-6041940-6-5**

© Е. Я. Голубева, 2018

© ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А. Л. Штиглица», 2018

## Оглавление

Введение	4
1. Что такое скетч?	8
2. Профильная ориентация скетча	16
3. Инструменты и материалы	20
4. Графические средства выразительности	22
5. Методические советы	25
Словарь терминов	34
<b>Список рекомендуемой литературы</b>	41
Основная литература	41
Дополнительная литература	41
Электронные образовательные ресурсы	41
<b>Иллюстрации</b>	42
Авторские скетчи	42
Студенческие скетчи	60
Раздел I	60
Раздел II	77
Раздел III	79
Раздел IV	82

## Введение

Рисунок в художественной культуре — один из первых способов визуальной фиксации изображения чего-либо на плоскости (предмета, фрагмента природы, животного, человека, архитектурного объекта, группы объектов, события, явления). Рисунок выполняется от руки с помощью таких графических средств, как линия, штрих, пятно, тон, и относится к виду пространственных или пластических искусств, которые не подвержены изменению во времени, создают свои образы в реальном пространстве и воспринимаются исключительно зрением.

Являясь, с одной стороны, самостоятельным видом искусства, рисунок одновременно используется в качестве графической основы при подготовке более значительного по замыслу или трудоёмкости художественного произведения или как своеобразное упражнение, тренинг руки и глазомера. В роли вспомогательной, подготовительной основы рисунок может быть эскизом композиции будущего графического произведения (плакат, флайер, буклет, упаковка, иллюстрация); быстрой зарисовкой авторского замысла в процессе создания, например, анимационного произведения (раскадровка, персонаж, фон), где отображается самый первый, порой не вполне понятный даже самому автору абстрактный образ будущей анимации. А также он может быть наброском, как способом накопления нужных наблюдений для выявления и фиксации особенностей характера, движения, контуров модели; кроками, передающими наиболее характерные черты архитектурного объекта; этюдом, фиксирующим натуру и являющимся начальным этапом создания полноценного художественного произведения (живопись, рисунок, скульптура), наконец, скетчем, одновременно похожим на эскиз, набросок, зарисовку, кроки, этюд вместе взятые.

Все приведенные выше понятия образуют синонимичный ряд, в котором можно выделить доминанту, воплощающую то главное, что присуще всем остальным понятиям этого ряда. В настоящее время таким доминантным понятием становится скетч. Различия в употреблении этих понятий связаны не с их значением, а с областью применения и особенностями сложившейся профессиональной терминологии.

Английское слово «sketch», обозначающее быстрый рисунок, эскиз, набросок, зарисовку, появилось в XVI в., но относительно недавно вошло в лексику русского языка как англицизм, эквивалентный приведенным выше понятиям. Если пренебречь некоторыми нюансными различиями, то можно сказать, что скетч — более современный в лексическом плане термин с более широким значением, замещающим все остальные, близкие по смыслу понятия, и отражающим современные тенденции, как в художественной деятельности, так и в новейшей языковой культуре.

В настоящее время увлечение скетчами приобрело масштабы и формы, выходящие за пределы узкопрофессиональных художественных интересов; скетч стал средством самовыражения, способом демонстрации творческих взглядов, позиций, формой оперативного изобразительного репортажа с места событий, языком коммуникации, изобразительной стенографией мыслей, впечатлений его автора — скетчера.

Скетчинг стал распространенным самостоятельным видом творчества, который привлекает все больше поклонников. Организуются мастер-классы, выставки, конкурсы, марафоны художников — профессионалов и любителей скетчей: например, конкурс #DooSker, проводимый в Инстаграм (2015–2018), первый в России фестиваль скетчинга Sketchfest SPb (2016), выставка в лофт-проекте «Этажи» «Sketch day: от штриха до пикселя» (2014), движение Urban Sketching (с 2007). В интернете на многочисленных сайтах рекламируются курсы скетчинга, предлагающие обучить ему за несколько занятий. На них

можно прочесть нечто следующее: *«Научиться скетчу может любой желающий, техника его не сложна, а вот удовольствия и пользы каждый, освоивший его приемы, может получить очень много. Тем более, что для скетчинга нужно не так уж много: альбом или скетчбук, карандаш, ручка, маркеры, мел — это уже на выбор художника».*

В этом заявлении забыли о самом главном — о природных способностях к творчеству, которые, к сожалению, не купить ни за какие деньги, невозможно развить за несколько занятий и которые, конечно, необходимы для выполнения хороших скетчей.

По классификации, сделанной в начале 1980-х гг. Говардом Гарднером в книге «Frames of mind. The theory of multiple intelligence» («Структура разума: теория множественного интеллекта»), выделяется семь типов интеллектов (подразумеваем талантов), один из которых — пространственный, присущий дизайнерам и художникам. Талант рисовальщика — особый дар, который должен совершенствоваться посредством постоянной поддержки и развития рисовального навыка, наблюдательности, тренинга руки и глаза, художественного вкуса, умения наблюдать и, молниеносно импровизируя, превращать зримые или воображаемые образы в «живые» и выразительные изображения, тем более, если речь идет о профессиональной деятельности.

Поскольку данное учебное пособие рассчитано на профессиональную аудиторию, то в нем наличие у скетчера природной склонности к рисованию является необходимым условием, а любительский скетч не рассматривается вообще. В то же время надо заметить, что предварительные наброски архитекторов, художников, скульпторов, дизайнеров могут выступать не только в качестве необходимых подготовительных рабочих материалов, но и как отдельные произведения, обладающие самостоятельной художественной ценностью. Авторский скетч в этом случае — уникальный почерк, характеризующий

относительно устойчивую связь способа изображения с особенностями личности автора и основанный на его авторском рисовально-двигательном навыке, системе движений, используемых в процессе рисования (скетчинга). Именно на признании уникальности почерка каждого отдельного рисовальщика (скетчера) базируются рассуждения и методические советы автора пособия.

Цель данного пособия сложно выразить однозначно, заключив в одну компактную фразу, в силу емкости и многозначности самого понятия «скетч», постоянно расширяющего свою функциональную сферу, спектр изобразительных средств и, конечно, аудиторию исполнителей, как из профессиональной, так и любительской среды. Можно сказать, что цель — в учебном процессе: распространение, поддержание, развитие ручной технологии посредством наглядной демонстрации изобразительных возможностей скетча как поискового, подготовительного рисовального материала, используемого в процессе решения профессиональных творческих задач художника компьютерной графики и анимации, сохранение уникальной связи моторики руки и работы мозга, памяти, воображения, фантазии.

Для студентов, обучающихся по специализации «Художник анимации и компьютерной графики», смысл пособия состоит прежде всего в стимулировании свободного владения изобразительным языком скетча, облегчающим творческую деятельность и профессиональную коммуникацию с актуальной аудиторией (коллеги, заказчики), в развитии дивергентного мышления как вида творческой мыслительной деятельности, способствующих повышению ее продуктивности.

Задачи учебного наглядного пособия решаются через представление систематизированного иллюстративного материала. Иллюстрации подобраны так, чтобы способствовать формированию у студентов культуры скетчинга, а также выработке таких качеств, как

понимание основных элементов визуального языка; способность осмысленного зрительного восприятия натурной формы; визуальная память и навык воспроизведения увиденного по памяти; умение замечать типичное в окружающем; умение видеть главное, характерное, абстрагируя от деталей; чувство художественного отбора; художественное воображение и фантазия; композиционное мышление; экспрессия, эмоциональность, образность в рисунке; понимание красоты линии, пятна, штриха, фактуры; авторский изобразительный язык; глазомер, чувство пропорций.

## **1. Что такое скетч**

Выстраивая некоторую аналогию между двумя языками, вербальным и изобразительным, можно наблюдать очевидную взаимосвязь скетчинга и сленга (разговорной речи). Так же, как литературный язык отличается от разговорного, академический рисунок отличается от скетча. Скетч — универсальный, можно сказать, рабочий изобразительный язык, в котором меньше официальности, жестких правил и норм, больше краткости, но при этом доступности, функциональности, индивидуальности и свободы самовыражения. Скетч расширяет изобразительный лексикон, именно активную его часть. Он более импульсивен, эмоционален, скор и прост по изобразительным средствам, ему свойственна импровизация, экспромт, яркая индивидуальность, синтетичность. Скетч, как и сленг, — характерный признак современной культуры, в частности, изобразительной.

Скетч легко соединяется с инфографикой, создавая более доступную для восприятия и понимания изобразительную форму. Он успешно используется в скрайбинге, причем в обоих видах его техник

(скрайбинг-фасилитация, видеоскрайбинг), для превращения авторской идеи в визуальный образ, легко воспринимаемый любой аудиторией слушателей, зрителей. Одновременно скетч является основой скетчноутинга, визуального способа оперативной фиксации информации с минимальными рукописными текстовыми записями, включающего дополнительно рисунки, схемы, изобразительные элементы в виде стрелок, рамок, линий и т. д. Иными словами, скетчноутинг является креативным конспектом недословного цитирования чего-либо, своеобразной визуальной стенографией. Скетч — прекрасный способ тренинга визуального мышления, необходимого любой творческой личности, и не только. Информационная избыточность современного общества вынуждает человека активизировать все ресурсы мозга для быстрого восприятия и осмысленной обработки информационных потоков, ежедневно поступающих из всех массмедиа. Использование двух каналов восприятия, вербального и визуального, облегчает и ускоряет процесс восприятия, обработки и осмысления информационных потоков. С помощью скетча реализуется способ частичного визуального замещения вербальной информации на визуальную.

Скетч как вид быстрого рисунка совсем не примитивен, в простоте и доступности изобразительных средств кроется его глубинная эмоционально-содержательная емкость и особая эстетическая ценность. Совокупность изобразительных средств и приемов, используемых в скетче, не соответствует нормам языка академического рисунка, ему не чужды изобразительные «жаргонизмы», ему необходим эксперимент.

Скетч свободен и динамичен в своем развитии. Благодаря своей экспрессивности и свободе он кажется простым и потому доступным изобразительным средством, легко осваиваемым любым человеком. Именно эта кажущаяся простота и доступность сделали его столь

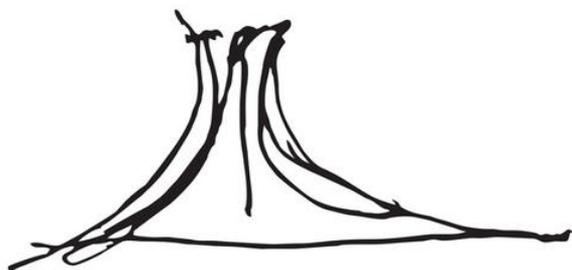
популярным в непрофессиональной среде как форму индивидуального самовыражения и самодеятельного творчества.

Скетч — это то, что создается в порыве вдохновения, сиюминутно, здесь и сейчас. Скетч может быть детальным, тщательно прорисованным, или кажущимся на первый взгляд хаотичным, непонятным и небрежным рисунком, обладающим, тем не менее, скрытым внутренним смыслом.

Иногда он делается автором для личного пользования, как «зарубка на памяти», и не предполагает публичной демонстрации. Скетч может быть любым, но всегда должен быть содержательным и умным, именно поэтому так интересно наблюдать эскизы, наброски, зарисовки или скетчи выдающихся архитекторов современности.

Скетч — это визуализированная мысль.

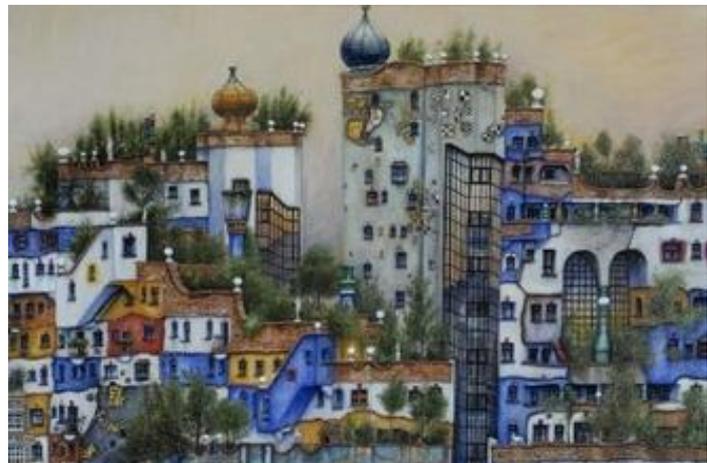
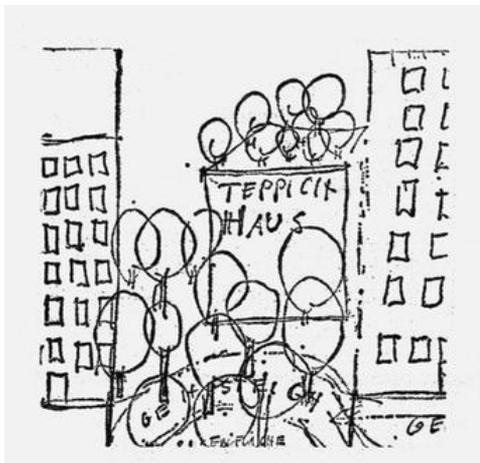
В качестве примеров быстрых скетчей идей, творческих замыслов можно привести работы известных архитекторов — Оскара Нимейера, Ле Корбюзье, Фриденсрайха Хундертвассера, Нормана Фостера и других не менее известных архитекторов. Их скетчи просты и условны, можно даже сказать, примитивны, но при этом точны и емки по замыслу, выразительны и, что немаловажно, в конечном итоге продуктивны (приведенные ниже зарисовки будущих архитектурных сооружений были реализованы). Идентичность концепт-образов и форм реализованных архитектурных сооружений не вызывает сомнений.



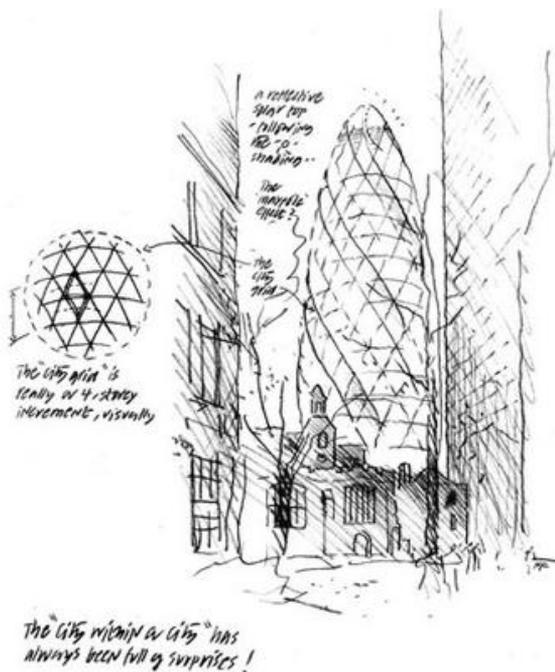
Оскар Нимейер. Кафедральный собор Пресвятой Девы Марии, Бразилиа. 1958–1970



Ле Корбюзье. Церковь Нотр-Дам-дю-О (Капелла Роншан). 1950-е



Фриденсрайх Хундертвассер. Жилой дом в Вене. 1986



Норман Фостер. 40-этажный небоскрёб Мэри-Экс в Лондоне. 2004

Аналогичными примерами могут служить зарисовки и наброски великих русских художников — И. Е. Репина, А. К. Саврасова, В. И. Сурикова, Они выполнены быстро, без тщательной прорисовки, да и детализация в них разная, поскольку цели они преследуют разные.



В. И. Суриков. Эскиз картины «Боярыня Морозова». 1880-е.  
Государственная Третьяковская галерея

В. И. Суриков в эскизе к картине «Боярыня Морозова», абстрагируя от деталей, искал общую композицию будущего произведения, его доминантное композиционное движение. Фигуры людей едва намечены, дана их общая конфигурация и масса, а вот диагональность композиции выявлена очень конкретно и четко. Суриков дважды менял размер картины, добиваясь максимальной композиционной динамичности для усиления накала, трагичности происходящего действия.



А. К. Саврасов. Старый погост на берегу Волги. 1874.  
Государственная Третьяковская галерея

А. К. Саврасов в быстром воздушном этюде «Старый погост на берегу Волги» стремился передать непритязательную красоту, безмятежность, умиротворенность, минорную поэзию волжского пейзажа, те чувства, которые этот пейзаж рождает в его душе.

Казалось бы, прост и даже наивен набросок Саврасова «Могила на берегу Волги», но в нем с очевидной точностью передано состояние будущего живописного произведения. Художник словно оставил «зарубку» в своей памяти, чтобы спустя три года превратить эскиз в живописное полотно. Композиция изменилась, а состояние грусти, безграничной одинокости, запустения, заложенные ещё в эскизе, сохранились.

*Пейзажа грустные мотивы*

*Над главной русской рекой,*

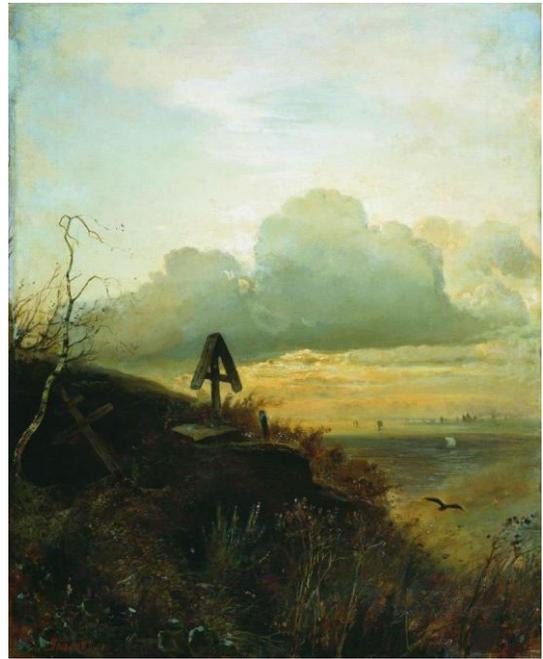
*Венчают старые могилы*

*С седой березой над собой.....*

*Эммануэль Терешкин. 2015*



А. К. Саврасов.  
Могила на берегу Волги. 1871.  
Государственная Третьяковская галерея



А. К. Саврасов.  
Могила на Волге. Окрестности  
Ярославля. 1874.  
Государственный художественный  
музей Алтайского края, Барнаул

И. Е. Репин в карандашном рисунке сфокусировал свое внимание на перспективе Невского проспекта с его суетливой массой людей, гужевого транспорта и уже появившимися в то время омнибусами. В этой пейзажной зарисовке наблюдается большая детализация, чем в предыдущих эскизах. В рисунке Репина можно рассмотреть образы некоторых персонажей и даже понять их социальную принадлежность. На переднем плане дама в теплом, отороченном мехом манто, чуть дальше мужик в огромном тулупе, за ним, вероятно, чиновник в мундире и другие, уже менее различимые персонажи. Каждому отведена своя композиционная роль. Узнаваемо даже место на Невском проспекте, которое изображено в рисунке. Это угол Невского проспекта и Думской улицы, что становится понятно благодаря довольно точно прорисованной башне Городской думы, являющейся доминантой как Невского проспекта, так и доминантой всего рисунка.



И. Е. Репин. Невский проспект. 1887.  
Государственный Русский музей

Анализ приведенных примеров позволяет утверждать, что скетч может быть простым, условным и быстрым (линейный); информативным, требующим значительного времени на исполнение (тональный); трудоемким и длительным (полноцветный). Выбор всегда остается за скетчером, думающим о целесообразности и уместности той или иной техники исполнения, использовании изобразительного инструмента, временных затратах, функциональном назначении скетча.

Зафиксировать мысль, образ, творческую идею проще всего с помощью быстрого скетча, позволяющего в дальнейшем, с помощью сравнения нескольких вариантов, выбрать лучшую и единственно правильную авторскую мысль, проектный образ. Если есть потребность сохранения в памяти деталей, нюансов непосредственно увиденного скетчером, тогда скетч потребует больше времени и творческих усилий, более трудоемких изобразительных технологий и т. д.

Изначально основой для скетчей служила бумага в виде отдельных листов, альбомов или специальных скетчбуков, в настоящее время такой основой может стать графический планшет, интерактивный экран смартфона, а изобразительными инструментами — электронное перо, стилус или просто палец. Скетчи различаются по методу изображения, теме, назначению, технике и характеру исполнения; выбор зависит от предпочтений скетчера и прикладной задачи, которая перед ним стоит.

С помощью скетчей можно:

— осваивать окружающий зримый мир, накапливать наблюдения, знания, умения, профессиональный опыт;

— творить, если скетч становится самостоятельным художественным произведением, средством самовыражения;

— размышлять, фантазировать, если скетч используется как подготовительный материал для создания более сложного художественного произведения, не имеющего реального прототипа;

— искать и выстраивать психологические характеристики внутреннего мира персонажей или самого себя;

— коммуницировать, используя скетч как изобразительный разговорный язык профессионального общения;

— развивать и тренировать визуальное мышление;

— выстраивать собственную профессиональную идентичность, формируя свой неповторимый авторский изобразительный почерк.

## **2. Профильная ориентация скетча**

В данном учебном наглядном пособии скетч рассматривается не как самостоятельное художественное произведение, а как техническое вспомогательное средство, подготовительная основа для создания

художественного произведения в области компьютерной графики, и в первую очередь — анимации. Свободный, эмоциональный, гротескный, экспрессивный скетч — необходимая основа для разработки яркого, характерного персонажа (персонажами могут быть не только одушевленные, но и неодушевленные предметы, пространственные объекты, среда). Точность наблюдения, свойственная хорошему скетчу, обобщенность получаемого в результате быстрой зарисовки образа обеспечивают в дальнейшем целостность и сохранность первичного эмоционального представления о разрабатываемом объекте при переводе его в анимационную форму.

Животные, растения, люди, машины, необычные существа и предметы, реальные и самые фантастические среды их обитания — материал для скетчей. Непосредственность, живость, эмоциональность через скетч передается создаваемому анимационному персонажу. Именно со скетча запускается творческий поиск образа, характера формы, позы, движения, состояния и, наконец, композиции, создаются авторские референсы для дальнейшей тщательной проработки вариантов, их сравнения, анализа, оценки, выбора наилучшего из них и его постпроектной анимации. Часто образ будущего персонажа не имеет реального прототипа, существует только в воображении его создателя, а следовательно, рисуется без непосредственной зрительной опоры на натуру. Это обычная ситуация при выполнении скетча, предваряющего появление уже анимированного персонажа. Художник-аниматор должен обладать безграничной фантазией, зачастую выходящей за рамки разумного, и при этом уметь рисовать по воображению, опираясь на зрительную память, способность вызывать в своем сознании необходимые зрительные ассоциации, четкие по представлению образы.

*«Воображение — главнейшее качество настоящего художника... Блистательный вымысел, обладающий выразительностью и обаянием, — вот в чем искусство»,* — говорил Эжен Делакруа.

Подготовительный или, можно сказать, поисковый скетч — это содержательный рисунок, сгусток замысла, художественно оформленной авторской мысли, преобразуемой в дальнейшем в анимированный образ. Такому скетчу не нужна особая детализация и проработка формы, сложные технологии, инструменты и даже цвет, увеличивающие период времени, необходимый для его выполнения.

Самые простые, удобные и точные по качеству изображения инструменты для поискового скетча, — это карандаш, линер, маркеры, гелевая ручка. Их возможностей вполне достаточно для фиксации замысла будущего персонажа, передачи его внешнего облика, черт характера. Выбор инструмента — прерогатива автора. В скетче отображается индивидуальность его исполнителя, его предпочтения, художественный вкус, мастерство, экспрессия, фантазия и эмоциональность, способность к импровизации, без которых скетч — не скетч. Все это должно быть отражено и в подготовительном скетче (определение «подготовительный» примем за условное обозначение).

Предпроектный концепт-поиск является стратегическим этапом процесса разработки художественного анимационного персонажа. Логичным является выделение в нем двух подготовительных скетч-этапов, которые можно рассмотреть на примере одушевленного или объектного персонажей:

Первый этап — это создание дивергентных скетчей для поиска разнообразных концепт-образов персонажа. На этом этапе появляются еще достаточно расплывчатые, выполненные «крупными мазками», без тщательной прорисовки, образы персонажа, с очень условными, но достаточно характерными по очертаниям силуэтами, предпочтительно

одного размера. Такие обобщенные, равноразмерные графические образы легче сопоставлять, анализировать, оценивать, выбирая из них самый лучший. Задача этого скетч-этапа — выявить основные характерные черты внешнего облика персонажа: очертания его силуэта и общую пластику формы, визуальную массу, осанку, пропорции. Персонаж изображается как в базовых (фронтальное, профильное) положениях, так и в наиболее характерных позах и фазах движения. Подобный концепт-скетч может быть очень быстрым и условным, но должен быть очень выразительным, эмоциональным и содержательным в плане образной составляющей. На этом этапе уже происходит отбор одного или нескольких перспективных вариантов решения образа.

Второй этап — это разработка образа персонажа, предполагающая уточнение всех его характеристик. Происходит тщательная проработка персонажа через конструктивный скетч и представление общей формы персонажа в виде составляющих ее простых геометрических фигур, благодаря чему достигается целостность формы, лаконичность силуэта, а следовательно — его считываемость и узнаваемость. Определяется характер стилизации персонажа, степень удаленности его образа от антропоморфной прототипной формы, если это одушевленный персонаж, прорабатываются необходимые детали, при необходимости подключаются дополнительные средства в виде тона, фактуры и цвета, благодаря чему достигается максимальное приближение к конечному результирующему образу.

Для окончательного подтверждения правильности выбранного варианта образного решения персонажа возможно проведение его анимационной «обкатки», что потребует, пусть и относительно грубой, прорисовки некоторых фаз его движений. Подобная «обкатка» может привести к необходимости создания коррекционных скетч-изображений образа будущего анимационного персонажа, учитывающих, например,

тот факт, что не все анимируемые формы одинаково анимационны. Так, например, стилизация с полным сохранением антропоморфных пропорций и форм усложняет анимацию движения, может привести к его механистичности и неестественности. Коррекционная отрисовка образа осуществляется уже с учетом выявленных недостатков. Этими действиями завершается второй подготовительный скетч-этап процесса разработки персонажа, происходит переход к этапу его тщательной проработки с учетом уже всех требований анимационного процесса.

Резюмируя сказанное, можно с уверенностью утверждать, что подготовительный скетч:

- является необходимой, функционально обусловленной составляющей процесса создания анимационного произведения в целом и отдельных его компонентов в частности;

- обеспечивает генерацию, демонстрацию, анализ разнообразных концепт-решений разрабатываемого объекта;

- способствует вовлечению в творческий созидательный процесс всех заинтересованных лиц (коллег, заказчиков, в учебном процессе — педагога);

- осуществляет эффективную коммуникацию между скетчером-разработчиком и заинтересованной стороной; в учебном процессе этой заинтересованной стороной становится педагог.

### **3. Инструменты и материалы**

Спектр инструментов для скетчей достаточно широк и допускает их различные комбинации. Это могут быть линер, гелевая ручка, маркер, цанговые карандаши разной твердости, цветные карандаши, угольный карандаш, ретушь, соус, пастель, акварельные карандаши, кисти для

работы красками (акварель, акрил, гуашь), перьевые ручки для работы тушью, графический планшет и другие самые немыслимые и даже самодельные рисовальные инструменты.

Ограничимся рассмотрением наиболее приемлемых для выполнения быстрых предварительных поисковых скетчей инструментов и материалов. К таким инструментам и материалам следует отнести, в первую очередь, тонко пишущие инструменты, дающие хорошо считываемую линию (карандаш и гелевую ручку), а в качестве основы для скетча — бумагу различной фактурности и плотности, графический планшет, как наиболее удобный для перехода к разработке уже компьютерного изображения.

**Карандаш, линер, маркер, гелевая, шариковая ручки.** Карандаш (все виды), линер, маркер, маркер-кисть пригодны для любых скетчей, но особенно удобны для быстрых зарисовок на ходу, прямо на улице, в процессе разговора или объяснения чего-либо кому-либо, для рисования во время выступления на специальной доске для маркеров, одним словом, в неудобных для рисования условиях. С их помощью можно выполнить детализированное изображение, если необходимо работать со светотенью, и даже включить цвет. Они незаменимы в случае необходимости быстро зафиксировать появившуюся мысль, для ее сохранения в визуальной памяти. Для работы другими инструментами необходимо стационарное рабочее место, более комфортные условия и большее время на исполнение.

**Бумага.** Бумага в виде отдельных листов, альбомов, блокнотов — идеальный материал для выполнения скетчей. Использование различных видов бумаги предоставляет неограниченные возможности для экспериментов. Для карандашных скетчей лучше всего подойдет бумага, обеспечивающая лучшее сцепление карандаша с поверхностью, имеющая высокую плотность, но при этом достаточно мягкая. Рыхлая и фактурная

бумага сделает карандашный рисунок более эмоциональным и художественным, но менее точным. Гладкая поверхность бумажного листа позволит прорисовать детали, обеспечит получение более точного контура формы, но только при условии твердой руки, пластичной и сильной линии. Чистый лист бумаги любой фактуры и качества предоставляет простор для творческих фантазий, поиска, экспериментов. Ну а у каждого скетчера найдется масса своих лайфхаков и находок, которые сделают его скетч уникальным, авторским произведением.

**Графический планшет.** Планшет — это компьютерный гаджет, являющийся на данный момент основным инструментом художника цифровой графики. Он существенно увеличивает скорость работы художника, позволяет легко менять изобразительный инструментарий, цвет, толщину линий, обладает огромным количеством эффектов, кистей, фильтров, облегчает исправление ошибок и внесение изменений, обеспечивает непосредственный ввод создаваемого изображения на монитор и отправление его по адресу назначения. Однако планшет не заменит мастерство художника, рисовальный навык для работы на графическом планшете необходим. Твердая рука, острый глаз приобретаются именно при работе на бумаге традиционными инструментами.

#### **4. Графические средства выразительности**

Как уже отмечалось выше, основными графическими средствами скетча, как и рисунка, являются точка, линия, штрих, пятно, тон.

**Точка.** Древнегреческий математик Евклид еще в III в. до н. э., в первой книге своего знаменитого трактата по математике «Начала» дал определения некоторых понятий, среди которых было определение

понятия «точка». Так, существует неделимая, не имеющая размеров математическая, геометрически представляемая точка, и собственно точка есть то, что не имеет начала, и границы линии суть точки. Таких точек в реальности, как на плоскости, так и в объеме, множество. Если ставить точку за точкой без промежутков между ними или соединить две точки отрезком между собой, получится линия, которая может продолжаться до бесконечности. Линия, как цепочка точек, сохраняет качества точки, очень короткая линия может выглядеть как точка.

**Линия.** Главный изобразительный элемент скетча (рисунка), основа любого изображения. По Евклиду, линия есть длина без ширины. В природе линия отсутствует, так как в окружающем пространстве не существует контуров, очерчивающих какие-либо формы. Но она есть в скетче (рисунке), где, очерчивая, ограничивает изображаемую форму от окружающего пространства. Линия обладает широким спектром изобразительных возможностей. Например, при очерчивании контура формы более толстый участок линии контура может восприниматься как тень. Очерчивая форму в нескольких плоскостях, линия создает иллюзию объема, выходя за пределы контура формы, она придает динамику, движение форме. Разорванная линия контура позволяет соединить форму с фоном листа, давая возможность фону затечь внутрь формы, тем самым сваривая их в единое композиционное целое. Линия может быть так же эмоциональна и выразительна, как музыкальный звук. Она может быть напряженной и нервной, пластичной, плавно текущей, спокойной, прерывистой, еле заметной, мягкой или вибрирующей, динамичной, угловатой, колючей, летящей, стремительной, вырывающейся за пределы листа. Каждый скетчер (рисовальщик) раскрывает и использует ее возможности по своему усмотрению.

**Штрих.** Короткая линия, с помощью которой формируется визуальный объем объекта и пространство вокруг него, выявляется

текстура объекта и окружающих его пространственных поверхностей. Множество нанесенных определенным способом штрихов создают тон, обозначающий светотональность поверхности.

**Штриховка.** Прием нанесения тона, может быть выполнен вертикально, горизонтально или наклонно положенными штрихами. Штрихи могут наноситься параллельно друг другу или, свободно перекрещиваясь, ложиться по форме объекта или, наоборот, игнорировать ее. В штриховке, возможно, лучше всего выражается изобразительная индивидуальность, эмоциональность, экспрессия скетчера. Штриховка, как и линия, может придавать скетчу напряженность, динамичность, даже агрессивность, или наоборот — наделять его воздушностью, легкостью, невесомостью.

**Тон.** Светотеневая градация поверхностей в пространстве, позволяющая показать в скетче объемность формы посредством нанесения собственных и падающих теней. Помимо этого, тон создает настроение, он так же, как линия и штриховка, обладает высокой эмоциональной художественно-образной выразительностью.

**Светотень.** Распределение освещенности на поверхности объекта, создающее его объем.

**Цвет.** Язык визуального общения, мощный инструмент, вызывающий эмоциональный отклик у зрителя и обладающий эмоционально-пространственными свойствами. Основными характеристиками цвета являются тон, яркость, светлота, хроматичность (интенсивность). Человеческий глаз является универсальным оптическим прибором для смешивания цвета. Он наиболее чувствителен к трем основным цветам: синему, красно-оранжевому и зеленому, а точнее к трём длинам волн, соответствующим этим цветам. Учёные называют около 15000 цветовых оттенков, распознаваемых человеком.

## 5. Методические советы

Начать этот раздел хочется с девиза, к которому следовало бы стремиться, по нашему мнению, каждому скетчеру: **«Рисую как дышу»**.

Человек не задумывается над тем, как он дышит, не замечает этого необыкновенного процесса, все происходит само собой, самым естественным путем, и это замечательно. Именно к этой незаметной естественности, свободе и, даже можно сказать, физиологичности, следует стремиться в скетче. Обдумываешь какую-то идею, а рука уже летает по бумажному листу, то прижимаясь к нему, то едва касаясь его поверхности, превращая виртуальное, умозрительное, в реальное, зримое. И вот идея, с теми художественными добавлениями, которые внесла умелая рука, уже на бумаге.

Скетчинг — многообразный вид изобразительной творческой деятельности. Как уже указывалось выше, в данном пособии скетч в первую очередь рассматривается как необходимый, очень важный подготовительный компонент творческой работы над анимационным произведением (раскадровкой, персонажем, фоном, целым кадром).

Его цель — оптимизировать творческий процесс художника-аниматора, сделать его концепт-поиск более продуктивным и многовариабельным, обеспечить визуальный сравнительный анализ вариантов поисковых решений и выборку лучших из них для окончательной реализации. Именно с учетом такого целеполагания и будут предложены некоторые советы по созданию подготовительных скетчей. Это не рекомендации, а именно советы, поскольку в них заложено очень личностное, авторское представление о том, каким должен быть быстрый рисунок «скетч», как к нему следует относиться и какого результата от него ждать. Все эти советы имеют смысл при условии, что скетчер владеет изобразительной грамотой, знаком с

основами композиции и, конечно, академического рисунка, значение которого в развитии изобразительных навыков невозможно переоценить.

Авторский рисунок не подчиняется академическим законам и правилам, он формируется как индивидуальный почерк, характер, авторская эмоциональность, мировосприятие.

Иногда быстрая «почеркушка» несет в себе так много остроты ощущений, эмоций, содержательного смысла, что никаких подробностей и деталей не требуется. Скетч нацелен на развитие визуального мышления, фантазии, на умение владеть изобразительным языком так же свободно, как и вербальным. Он может быть очень полезен как тренинг мастерства, как средство формирования авторского рисовального почерка, как своеобразный материализованный мыслительный процесс.

Скетч приучает думать, рисуя, и рисовать, думая, следовать не только за своими эмоциями и чувствами, но и путешествовать по извилистым тропинкам творческой мысли.

Ну а теперь практические советы, основанные на собственном опыте и длительном наблюдении за тем, как скетчинг используется в учебном процессе, советы, которые могут быть полезны как для самого учебного процесса, так и для студенческой аудитории.

#### 1.

Предпочтительный формат листа для выполнения поисковых скетчей — от А1 до А3. Такой формат необходим для того, чтобы во время рисования обеспечить руке свободу движения, не только кисти с зажатым в ней рисовальным инструментом, но всему предплечью, тогда линия получается пластичной, тугой и более точной. Маленький лист сковывает движение, лишает линию кантабельности. Хороший скетч — это рисунок танца, след от танцующей руки по листу бумаги. Для красоты танца танцор должен обладать безграничной свободой движения.

## 2.

При рисовании скетчей лучше не пользоваться стирательной резинкой. Для получения точного рисунка лучше «пристреляться» несколько раз, проведя линию в воздухе над листом и только потом провести ее на бумаге. Это добавляет точности рисунку, тугости и одновременно легкости, пластичности — линии. Первая линия может быть очень легкой, еле заметной. Если она оказалась на нужном месте, ее можно усилить. Лучше провести несколько дублирующих друг друга линий, чем неточную линию стирать резинкой, а затем достраивать до нужной длины.

## 3.

Линия должна быть длинной, тягучей, если иного не требует стилистика скетча. Она должна начинаться и заканчиваться тогда, когда это необходимо скетчеру, а не тогда, когда у руки исчерпывается резерв движения. Руке должно быть удобно и легко. Она должна скользить по листу бумаги естественно, без напряжения, в любом направлении.

## 4.

Важным фактором в работе скетчера является наблюдение, умение не смотреть, а видеть, осмысливать и запоминать образы, характеры, движение, эмоции, тем более, если в основе изображаемого лежит живая натура. Необходимо развивать все виды памяти, но самые главные из них — образная (зрительная) и эмоциональная, что отмечали многие великие художники. Так, В. А. Серов, работая над иллюстрациями к басням И. А. Крылова, делал массу зарисовок птиц и животных, для того чтобы затем, уже свободно оперируя закрепленными в памяти (воображаемыми) образами, создавать собственные гротесковые персонажи басен.

## 5.

Следует развивать не только память и воображение, но и фантазию, тем более, если речь идет об анимации. Если воображение — реконструкция того, что при определенных обстоятельствах было или могло быть возможно, то фантазия — это конструирование силой мысли того, что в реальности никогда не существовало и существовать не могло бы. Именно такой нереальный мир обычно и создает художник-аниматор.

6.

Не открытием, а еще одним напоминанием станет принцип «от общего к частному», «от большого к малому» или «от целого к деталям». Умение видеть главное, на определенном этапе абстрагируя от частных — качество, принципиально необходимое скетчеру, который обычно ограничен во времени. «От общего к частному» — принцип, основополагающий в любом виде изобразительной деятельности.

7.

Скетчер должен постоянно совершенствовать свои изобразительные навыки, расширять спектр художественных приемов, экспериментировать с инструментами, материалами, технологиями, искать свою графическую идентичность, свой уникальный образный изобразительный почерк. В скетчинге нет устоявшихся канонов, кроме одного — гармонии, гармонии во всем. Авторский почерк — это та художественная стихия, в которой скетчер чувствует себя «как рыба в воде», легко и свободно.

8.

Необходимо не только наблюдать за окружающим миром, но и анализировать увиденное, а самые интересные и важные наблюдения фиксировать и сохранять не только в своей визуальной памяти, но и в виде аналитических скетчей. Аналитический скетч — эффективное средство изучения объекта, познания конструкции, особенностей строения и характера формы, пространственных отношений объекта и его

частей, объекта и окружающего его пространства, закономерностей светотени, перспективы, композиции и движения внутри композиционного поля. Аналитический скетч необходим при разработке объекта, прототип которого надо изучить для последующей переработки.

#### 9.

Следует развивать в себе чувство линии, понимание ее силы, красоты, пластики, кантабельности, конструктивности и уникальной трансформируемости. Линейный скетч — самый быстрый по времени исполнения, обобщенный способ визуальной фиксации, изображения авторских впечатлений. Выразительность такого скетча однозначно зависит от качества линии, которая может утолщаться или утоньшаться, быть гладкой или рыхлой, сплошной и прерывистой, прямой и волнистой, пересекаться с другими линиями или быть им параллельной, легкой и тяжелой, летящей и тягуче ползущей. В скетче линия может исполнять свою солирующую изобразительную партию или сочетаться с другими графическими средствами в качестве одного из компонентов. Умение через линию передавать вес, массу, фактурность, мягкость, конструктивность или пустотелость формы сделают скетч в эмоциональном и изобразительном плане ярким и информативным.

#### 10.

Жизнь линии дает скетчер, а ее характер и стилистику во многом определяет инструмент. Правильно выбранный инструмент — первый шаг к созданию выразительного скетча. Следует учитывать и твердость изобразительного инструмента, и фактурность бумаги, от которых зависит качество получаемой в скетче линии, ее точность, пластика.

Чем лучше сцепление оконечности инструмента с поверхностью бумаги, чем выше трение, — тем точнее и туже, выразительнее будет линия. Следует понимать, что с легко скользящим по бумаге инструментом также трудно справиться, как с автомобилем, который

заносит на скользкой дороге. Это заключение справедливо в отношении практически всех «сухих» изобразительных инструментов, используемых в скетче.

#### 11.

При создании скетча следует соотносить размер изображаемого на бумаге с размером и конфигурацией оконечности используемого изобразительного инструмента. Выполнить большое по размеру изображение инструментом с очень тонкой оконечностью труднее, да и времени потребуется гораздо больше. Таким образом, размер скетч-изображения напрямую влияет на выбор изобразительного инструмента.

#### 12.

Решая графические задачи, следует помнить о выразительных средствах композиции: контрасте и нюансе, масштабности, пропорции, ритме, доминанте, статике и динамике. Это касается не только композиции самого скетча, но и всех его графических компонентов, например, контрастности и нюансности толщины линий, выбираемой скетчером динамики ракурса, пропорций изображаемого и т. д.

#### 13.

При выполнении скетчей не следует забывать о тропах, языковых лексических средствах выразительности, некоторые из которых активно используются в изобразительном творчестве. Например, без гиперболы и гротеска скетч просто немислим. Свойственное этим художественным приёмам преувеличение, диалектическое единство противоположностей позволяют глубже раскрыть создаваемый скетчером художественный образ, сделать его фактурнее, ярче, точнее и выразительнее. Скетч — это всегда немного шарж, в котором все типическое нивелировано, а индивидуальное, наоборот, заострено, выведено на показ, гипертрофировано.

#### 14.

Особого внимания в скетче заслуживает силуэт изображаемого персонажа или любого пространственного объекта. Именно через силуэт, в первую очередь, происходит их узнавание. Желательно, чтобы он был лаконичным, понятным, симметричным, быстро считываемым и в дальнейшем легко идентифицируемым.

15.

Для скетча предпочтительны выразительные, неизбитые пространственные ракурсы изображаемых объектов, они более информативны, эмоциональны, динамичны и запоминаемы. Именно такие ракурсы наиболее эффектно выглядят в скетчах.

16.

Любой объект следует изображать объемным, даже если этого не требует конечный образ. Такое изображение всегда более информативно, целостно; без потери характерности, детальности оно может облегчить получение других ракурсов и создание разных фаз движения объекта.

17.

Работая над персонажем, скетчеру необходимо «внутренним зрением» фиксировать особую линию, которую можно было бы назвать силовой, линией движения или линией действия. Она не совпадает с осевой линией базовой формы, но выявляет доминантное направление в положении формы, напряженность формы, ее ракурсный поворот. Эта линия является своеобразной траекторией, по которой, как сигнал, передается движение от одной части формы к другой.

\*\*\*

Имеет смысл привести высказывания некоторых великих людей, которые кажутся уместными в разговоре о скетче. Эти высказывания — результат уникальных наблюдений, опыта и глубокого художественного

осмысления творческих процессов. Знакомство с богатейшем наследием великих мастеров позволит избежать ошибок в творческой деятельности.

Каждая композиция, достойная похвалы, неизменно находится в полном соответствии с природой; все должно быть так, чтобы я мог сказать: «Я не видел этого явления, но оно существует».

*Д. Дидро*

Художник может позднее прорабатывать отдельные части до нужной степени, но пусть он не забывает все время проверять, не разрушает ли он целостного впечатления, заканчивая отдельные детали.

*Дж. Рейнольдс*

Верно устанавливайте разнообразие и противоположность линий...

Надо рисовать беспрестанно, рисовать глазами, когда нет возможности рисовать карандашом.

*Ж.-О.-Д. Энгр*

Воображение — первое качество художника. Прежде чем прикоснуться карандашом к бумаге, надо запечатлеть этот контраст в воображении.

*Э. Делакруа*

Художник — это человек, который видит то, что не видит никто, но что насущно и важно знать всем.

*Л. Н. Толстой*

Рисовать — значит соображать.

*П. П. Чистяков*

Линии способны стать самой поэтической частью рисунка, несмотря на то, что они лишь кажущиеся, на деле не существующие.

*К. Ф. Юон*

Что такое целостность в изображении? В рисунке это подчинение всех частей одной общей форме, одной идее, одному плану.

*П. Я. Павлинов*

Художнику нужен особенный глаз. Глаз — вооруженный теорией. Глаз — заряженный человеческим чувством. Глаз — прозревший образ. Глаз — видящий далекие горизонты — это глаз художника.

*Д. Моор*

Рисунок — это свеча, которую зажигают для того, чтобы не споткнуться во тьме.

*Э. Вилкс*

## Словарь терминов

**Академический рисунок** — рисунок, выполняемый в рамках классического подхода к обучению изобразительному искусству, с использованием научно обоснованных приемов и методов изображения объемного пространства на плоскости, а также линейно-конструктивных знаний и понимания формы, выполняемый с целью решения определенных линейно-конструктивных, светотеневых, тональных, композиционных и других учебных задач. Академический рисунок ведется поэтапно, с четким соблюдением требований знания формы, умения изображать объем тональным соотношением, и самое главное — передает общую целостность восприятия работы.

**Бинокулярное зрение** — способность одновременно четко видеть изображение предмета обоими глазами; в этом случае человек видит одно изображение предмета, на который смотрит, то есть это зрение двумя глазами, с подсознательным соединением в зрительном анализаторе (коре головного мозга) изображений, полученных каждым глазом, в единый образ. Создает объемность изображения. Бинокулярное зрение также называют стереоскопическим. Если бинокулярное зрение не развивается, возможно зрение только правым или левым глазом. Такое зрение называется монокулярным.

**Бумага** — листовой материал, сырьем для которого являются растительные волокна.

**Воздушная перспектива** — размытость очертаний отдаленных объектов, возникающая из-за исчезновения ощущения цвета и размывания контрастности между фоном и этими объектами. Является монокулярным сигналом глубины пространства.

**Визуализация** (визуальное мышление) — использование способности видеть — с помощью глаз и с помощью внутреннего, мысленного зрения.

**Воображение** — способность человека к спонтанному возникновению или преднамеренному построению в сознании образов, представлений, идей объектов, которые в опыте в целостном виде не воспринимались или не могут восприниматься посредством органов чувств (события истории, предполагаемого будущего, явления не воспринимаемого или мира, не существующего вообще — сверхъестественные персонажи сказок, мифов и т. д.). Основа наглядно-образного мышления, позволяющего человеку ориентироваться в ситуации и решать задачи без непосредственного вмешательства в них.

**Графический планшет** (дигитайзер, диджитайзер) — инструмент для цифрового рисования на компьютере.

**Горизонт** (в искусстве) — условная линия уровня глаз рисующего, пересекающая воспринимаемый объект, идущая вверх или вниз от него.

**2D-художник** — художник, работающий с плоской графикой, не задействующий средства 3D-пакетов.

**Жаргон** — социолект; отличается от общеразговорного языка специфической лексикой и фразеологией, экспрессивностью оборотов и особым использованием словообразовательных средств, но не обладающий собственной фонетической и грамматической системой. Жаргонные слова или выражения называют «жаргонизмами».

**Инфографика** — графический способ подачи информации, данных и знаний, целью которого является быстро и чётко преподнести сложную информацию. Одна из форм графического и коммуникационного дизайна. Спектр её применения огромен: география, журналистика, образование, статистика, технические тексты....

**Кантабильность** — в изобразительном искусстве качество музыкальности, слитности, связности, пластичности, певучести, плавности переходов от одной формы или ее элемента к другой. Катабильностью, певучестью, называют особый лирический строй произведения искусства, камерное настроение, способность линий и форм «петь», достигаемое выявлением направленности формы, последовательным способом связи элементов композиции, что более всего ассоциируется с линейным развитием музыкальных фраз.

**Кроки** — наскоро сделанный набросок, обычно карандашный, передающий наиболее характерные черты живописного, скульптурного или архитектурного произведения. Чертеж участка местности, выполненный глазомерной съемкой, с обозначенными важнейшими объектами. Чертеж машины или детали, выполненный от руки.

**Лайфхак** — на сленге означает «хитрости жизни», «народную мудрость» или полезный совет, помогающий решать бытовые проблемы, экономя тем самым время. Это набор методик и приемов «взлома» окружающей жизни для упрощения процесса достижения поставленных целей при помощи разных полезных советов.

**Лексикон** — запас слов. Различают два вида словарного запаса: активный и пассивный. Активный словарный запас включает слова, которые человек использует в устной речи и письме. Пассивный словарный запас включает в себя слова, которые человек узнает при чтении или на слух, но не использует их сам в устной речи и письме. Пассивный словарный запас обычно больше активного в несколько раз.

**Линия** — протяженный и тонкий пространственный объект; в переносном значении — цепь связанных друг с другом объектов. По выражению из «Начал» Евклида — «длина без ширины», то есть объект, имеющий одно пространственное измерение.

**Образная память** — память на зрительные и слуховые образы предметов, качеств, действий, и на слова, обозначающие их. Способность запоминать воспринятую информацию через чувственные переживания.

**Перспективное изображение** — включает два понятия: линейную перспективу и воздушную. Линейная перспектива — построение кажущихся изменений предмета в связи с его положением (фас, сбоку, три четверти поворота и т. п.) и уменьшение размеров с удалением предмета, расположение его в разных планах на листе. Воздушная перспектива — изменение в связи с удалением четкости очертаний, видимости деталей, яркости цвета. Для правильного перспективного построения рисунка необходимо учитывать следующие моменты: горизонт, точку зрения, точку схода, угол зрения.

**Прототип** — абстрактный образ, воплощающий множество сходных форм одного и того же объекта или паттерна, наиболее репрезентативный пример понятия, фиксирующий его типичные свойства. Прототип персонажа — конкретная историческая или современная личность, послужившая основой для образа в литературе, искусстве, кинематографе.

**Пятно** — то, что выделяется по цвету, тону, освещению на каком-либо однотонном фоне.

**Репортаж** — сообщение с места событий. Жанр журналистики, спецификой которого числят оперативность. Для этого жанра характерно беспристрастное (без оценок) освещение событий, и подразумевается, что репортер является очевидцем или участником описываемого.

**Рисунок** — изображение на плоскости, созданное графическими средствами.

**Светотень** — наблюдаемое на поверхности объекта распределение освещенности, создающей шкалу яркостей. В зависимости от положения объекта по отношению к источнику света, вида (фактуры)

и цвета его поверхности и ряда других факторов, светотень будет иметь ту или иную яркость. Различают следующие элементы *светотени*:

свет — поверхности, ярко освещенные источником света;

блик — световое пятно на ярко освещенной выпуклой или плоской глянцевой поверхности, когда на ней имеется еще и зеркальное отражение;

тень — неосвещенные или слабо освещенные участки объекта. Тени на неосвещенной стороне объекта называются собственными, а отбрасываемые объектом на другие поверхности — падающими;

полутень — слабая тень, возникающая, когда объект освещен несколькими источниками света. Она также образуется на поверхности, обращенной к источнику света под небольшим углом;

рефлекс — слабое светлое пятно в области тени, образованное лучами, отраженными от близко лежащих объектов.

**Скрайбинг** — техника презентации, изобретенная британским художником Эндрю Парком для британской организации, занимающейся популяризацией научных знаний. Речь выступающего иллюстрируется с помощью фломастера «на лету» рисунками на белой доске (или листе бумаги). Получается как бы «эффект параллельного следования», когда мы и слышим, и видим примерно одно и то же, при этом графический ряд фиксируется на ключевых моментах аудио ряда.

**Скетч** — эскиз, набросок, зарисовка. Скетчинг — техника быстрых набросков, зарисовок материалами, которые оказались под рукой, от простого карандаша до акварели.

**Стенография** — способ письма посредством особых знаков и целого ряда сокращений, дающий возможность быстро записывать устную речь.

**Точка** — абстрактный объект в пространстве, не имеющий никаких измеримых характеристик (нульмерный объект). Является одним из

фундаментальных понятий в математике. Евклид определил точку как «объект, не имеющий частей». В современной аксиоматике евклидовой геометрии точка является первичным понятием, задаваемым лишь перечнем его свойств — аксиомами.

**Точка зрения** — отношение между направлением взора рисующего и положением предмета. Может быть высокая точка зрения и низкая.

**Точка схода** — место на горизонте, где сходятся при построении рисунка все прямые линии.

**Угол зрения** — образуется воображаемыми линиями, идущими от вершины и основания предмета и пересекающимися при восприятии в глазу. От угла зрения зависит видимость частей предмета, передача его положения в пространстве, размеры.

**Фактура** — характер поверхности объекта, его рельефность. Декоративно-прикладные характеристики поверхности различных материалов с тактильно-визуальной точки зрения, например, фактура дерева, фактура ткани.

**Цифровой рисунок** — рисунок, созданный на компьютере средствами инструмента для цифрового рисования.

**Штрих** — линия, формирующая визуальный объем объекта и пространство вокруг него в рисунке. В классическом (академическом) рисунке штрихи наносятся по форме изображаемых объектов. Множество упорядоченных штрихов формируют тон в рисунке.

**Эмоциональная память** — сохранение в сознании переживаний и чувств. Эмоциональная память — основа мастерства в ряде профессий.

**Эскиз** — предварительный набросок, фиксирующий замысел художественного произведения, сооружения, механизма или отдельной его части. В конструкторской документации: эскиз — чертеж, выполненный от руки в глазомерном масштабе. Эскиз — быстро выполненный свободный рисунок, не предполагаемый как окончательная

работа, часто состоит из множества перекрывающих линий. Может быть выполнен в различной технике. Иногда эскиз называют скетчем. Скетч может служить различным целям — он поможет быстро запечатлеть то, что видит художник. Записать или развить идею с целью дальнейшего ее использования или послужить удобной формой графической демонстрации картинки, задумки или принципа.

*Этюд* — в изобразительном искусстве подготовительный набросок для будущего произведения.

## **СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**

### **Основная литература**

1. Бородовичева И.С., Степанова А.Н. Основы рисования. Альбом для скетчинга / И.С. Бородовичева, А.Н. Степанова — М.: АСТ, 2018. — 112 с.
2. Дрюма Л. Скетчбук. Экспресс-курс по рисованию /Л. Дрюма. — М.: Эксмо, 2017. — 192 с.
3. Коловская С. Скетчбук. Петербургский алфавит. Неформальный путеводитель / С. Коловская. — СПб.: Питер, 2016. — 96 с.
4. Роуди М. Визуальные заметки. Иллюстрированное руководство по скетчноутингу / М. Роуди — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014. — 224 с.
5. Шайнбергер Ф. Акварельный скетчинг. Как рисовать и рассказывать истории в цвете / Ф. Шайнбергер — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017. — 160 с.

### **Дополнительная литература**

1. Орлова Ю.Л. Скетчинг. Техника, персонажи, сюжеты / Ю. Л. Орлова М.: Эксмо-Пресс, 2017. — 208 с.
2. Чепмен Л. Уличный скетчинг. Зарисовки людей / Л. Чепмен. — М.: Попурри, 2017. — 128 с.

### **Электронные образовательные ресурсы**

1. Википедия: Свободная энциклопедия. <https://ru.wikipedia.org/wiki>
2. Гузенко П. А. Рисунок в графическом дизайне современной отечественной печатной рекламы [Электронный ресурс] — Электронные текстовые данные — Режим доступа: [ww.advtech.ru/vniite/referat\\_guz.doc](http://ww.advtech.ru/vniite/referat_guz.doc)
3. Шедевры Омска. Великие художники о рисунке. Памятка рисовальщику [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://shedevrs.ru/osnovi-risunka/119-orisunke.html/>

## **ИЛЛЮСТРАЦИИ**

В приложении приводится иллюстративный материал, выполненный в виде скетчей разного уровня сложности как автором учебного наглядного пособия, так и его студентами кафедры «Графический дизайн» (специализация «Художник анимации и компьютерной графики») в рамках учебных курсовых заданий по дисциплинам «Упаковка», «Композиция», «Искусство комиксов», «Графика». Целями подобных скетчей, в зависимости от конкретной учебной задачи, становились:

— доскональное изучение изображаемого объекта для создания его нового образа путем переосмысления и перестройки представлений о нем, осуществленных на основе предварительного скетч-исследования;

— разработка поисковых скетчей объекта, не имеющего под собой прототипной основы и являющегося исключительным продуктом фантазии и воображения скетчера;

— поэтапная скетч-стилизация разрабатываемого образа.

## **АВТОРСКИЕ СКЕТЧИ**

Скетчи животных выполнялись автором учебного наглядного пособия в рамках дисциплины «Упаковка» по теме «Упаковка кормов и аксессуаров для домашних животных» с целью разработки ее художественно-графического решения. Скетчи делались прямо на занятиях параллельно со студентами. В качестве исходного использовался фотоматериал (это неверно по сути, но в конкретной учебной ситуации другая организация процесса была невозможна).

Автор скетчей отдает предпочтение быстрым легким карандашным

скетчам, дающим эмоциональную художественно-образную характеристику изображаемого объекта. Цель подобных скетчей — изучить, оформить и зафиксировать в воображении скетчера внешний облик исходного объекта, желательно в трехмерном его восприятии, для дальнейшей стилизации и создания, без потери узнаваемых черт, уже нового стилизованного художественного образа этого объекта.

Новый образ должен стать частью привлекательного художественно-графического решения проектируемой упаковки. Скетчи, выполненные автором пособия, были необходимы ему в качестве методического материала, иллюстрирующего темп работы над скетчем (все они выполнены в течение 10–15 минут). А также материала, демонстрирующего пластические и художественно-образные возможности такого изобразительного инструмента, как карандаш, легкость и наслаждение самим процессом рисования, его эмоциональной наполненностью и жизнью.

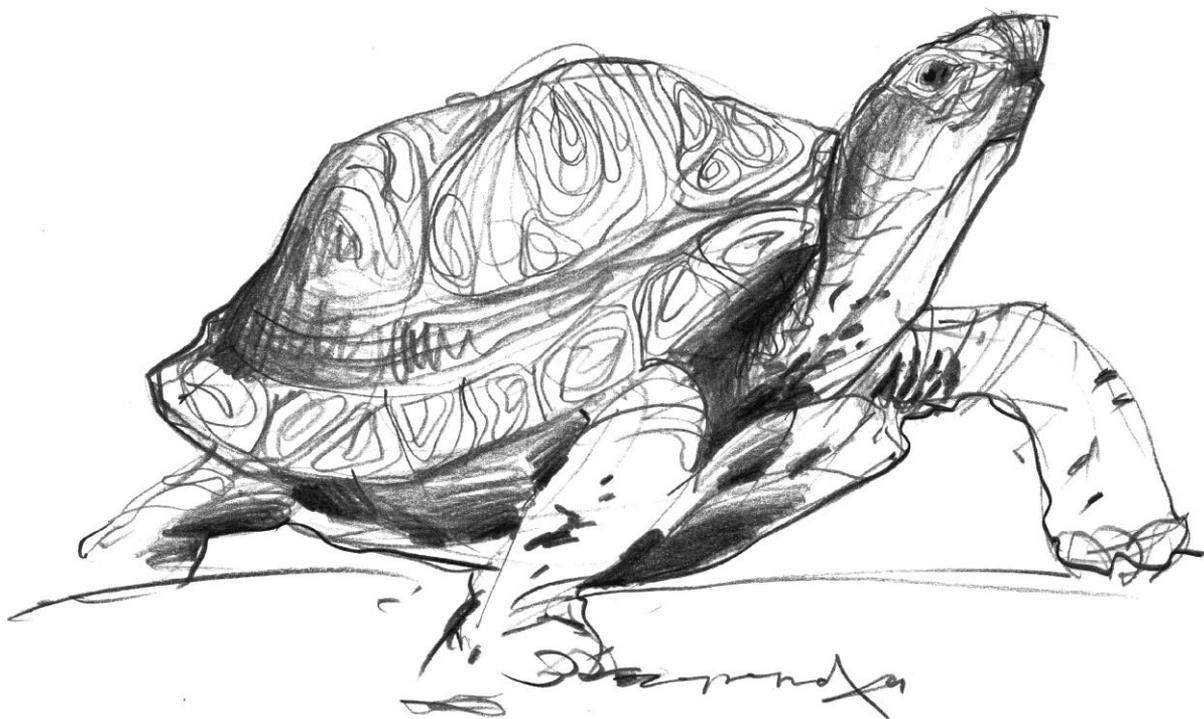


Рис. 1. Черепаха (карандаш)

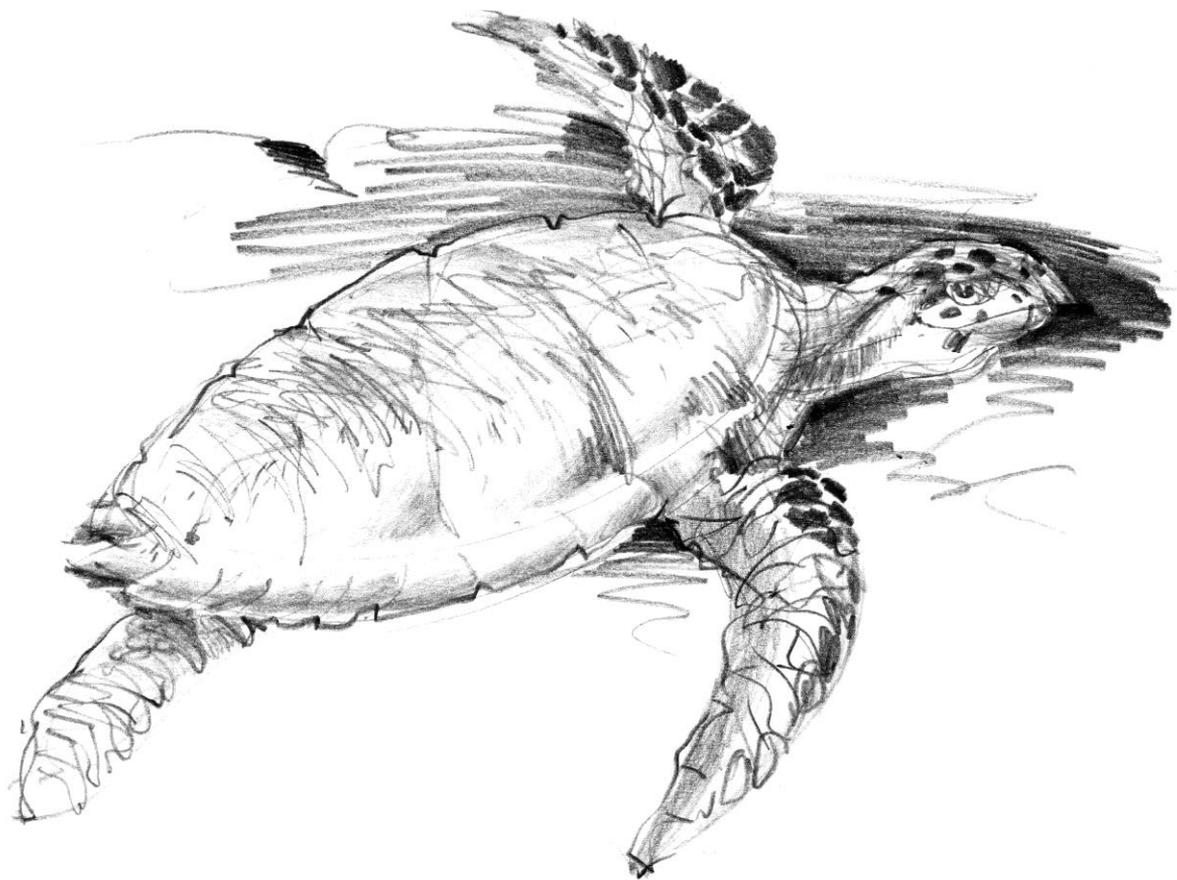


Рис. 2. Черепаха (карандаш)



Рис. 3. Жаба (карандаш)



Рис. 4. Жаба (карандаш)

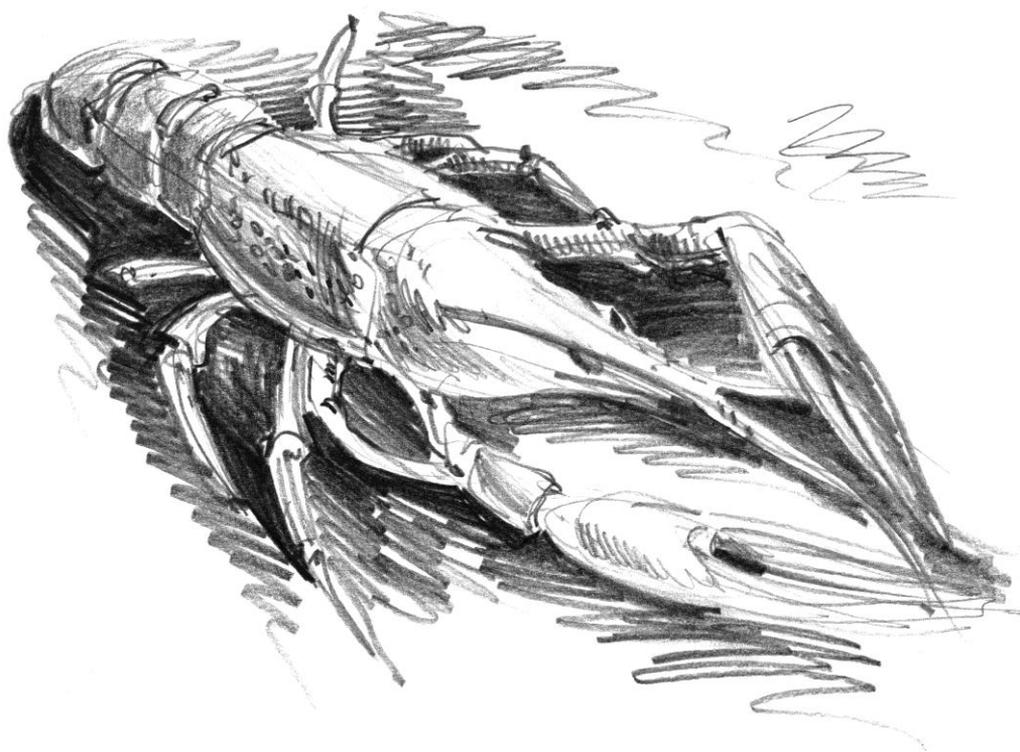


Рис. 5. Рак (карандаш)

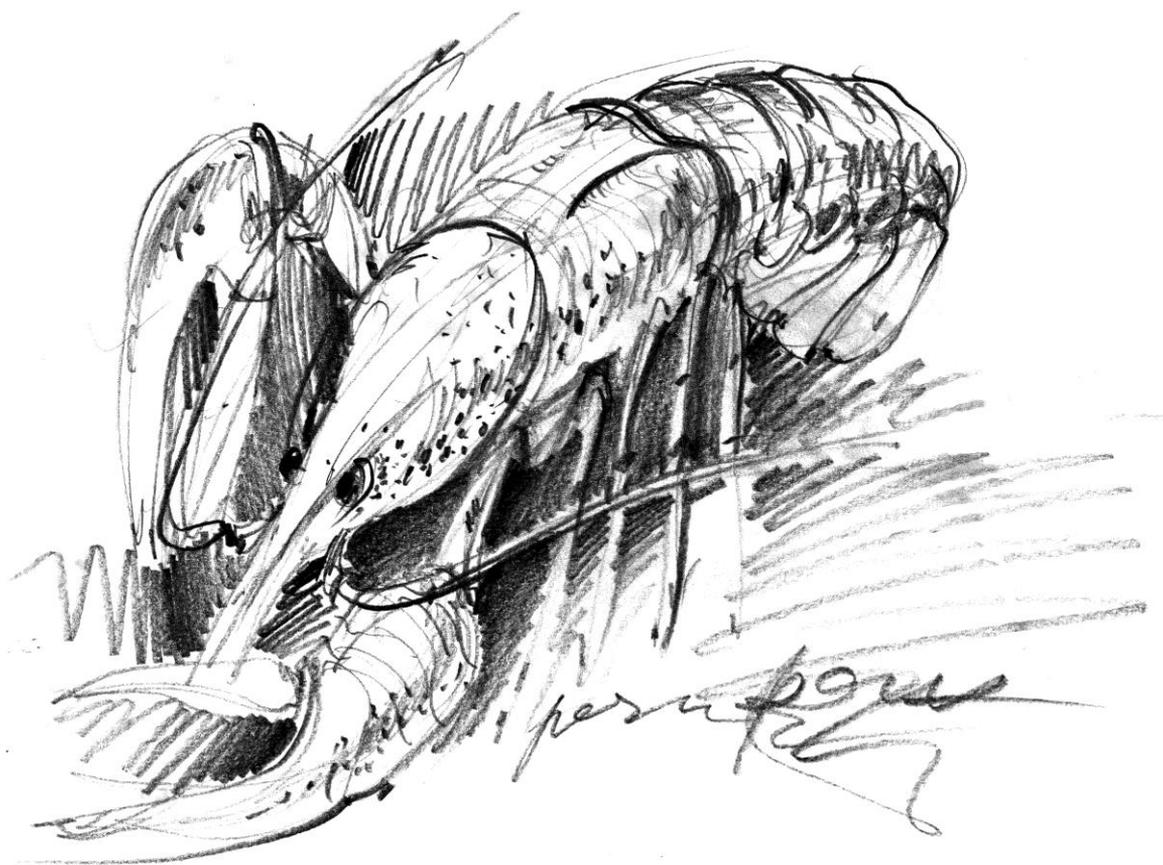


Рис. 6. Речной рак (карандаш)

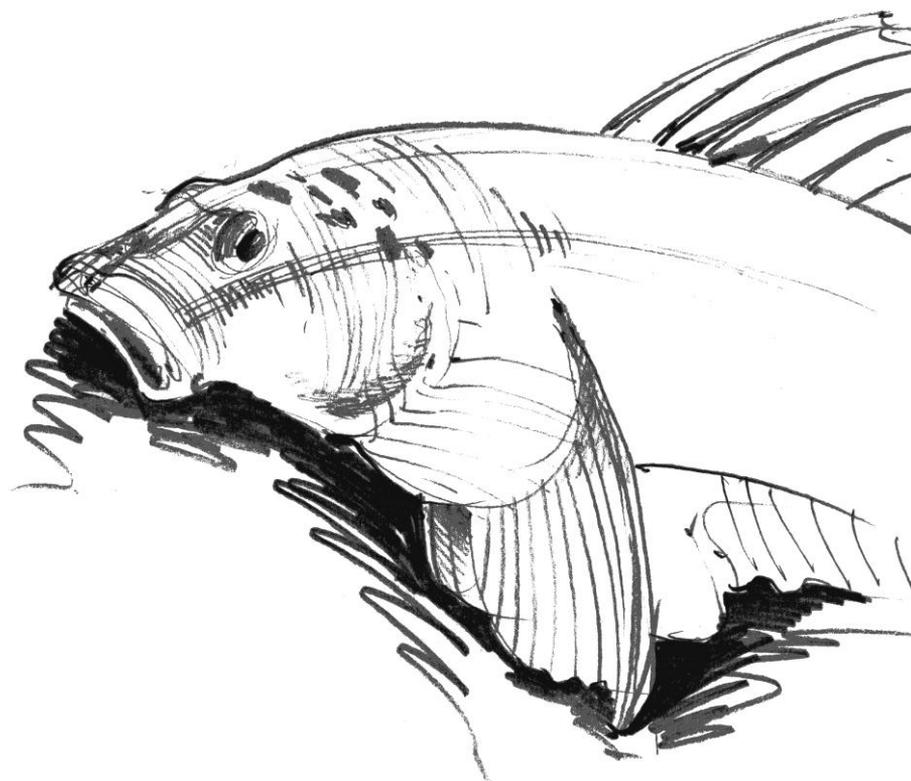


Рис. 7. Рыба (карандаш)

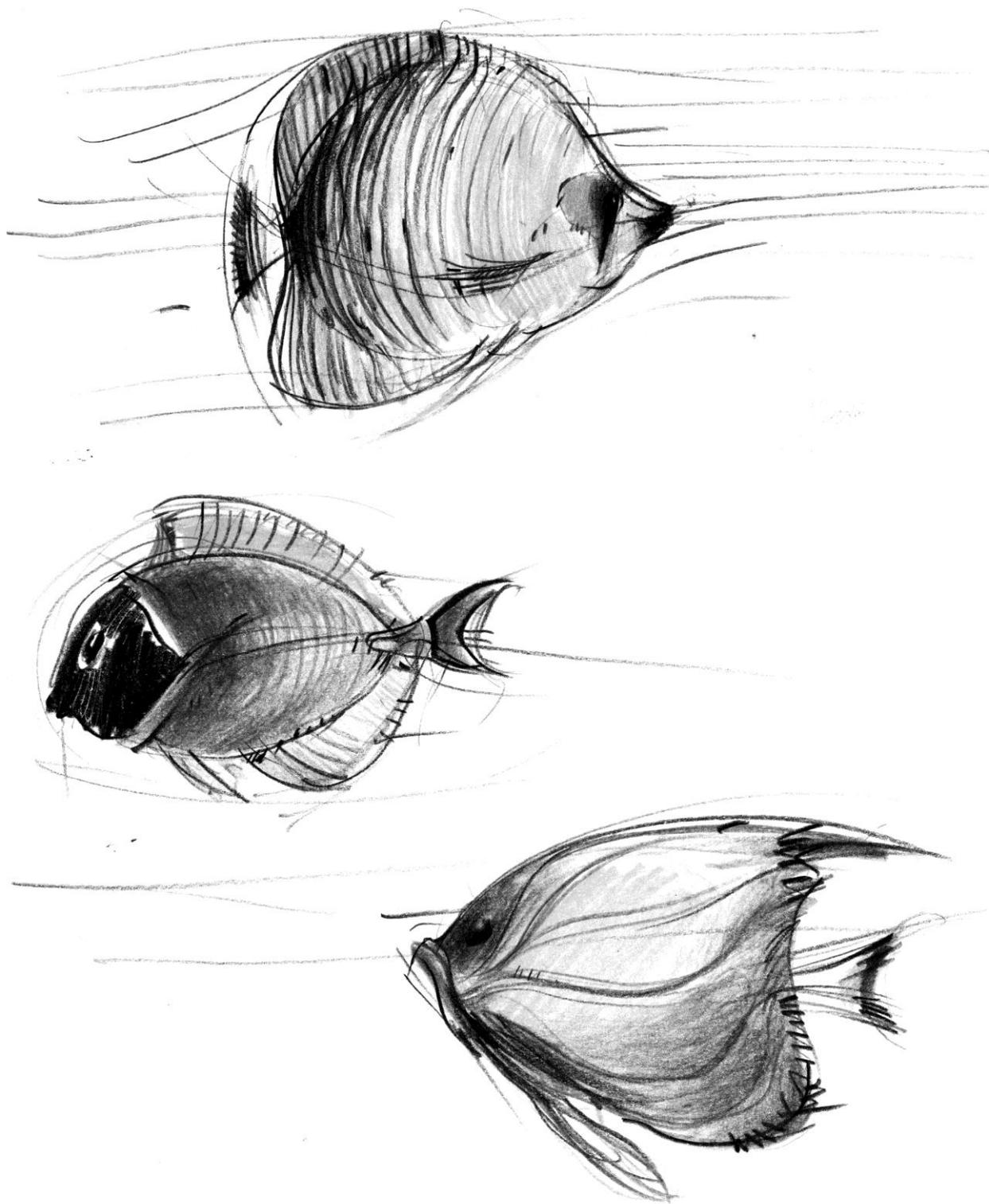


Рис. 8. Рыбы (карандаш)

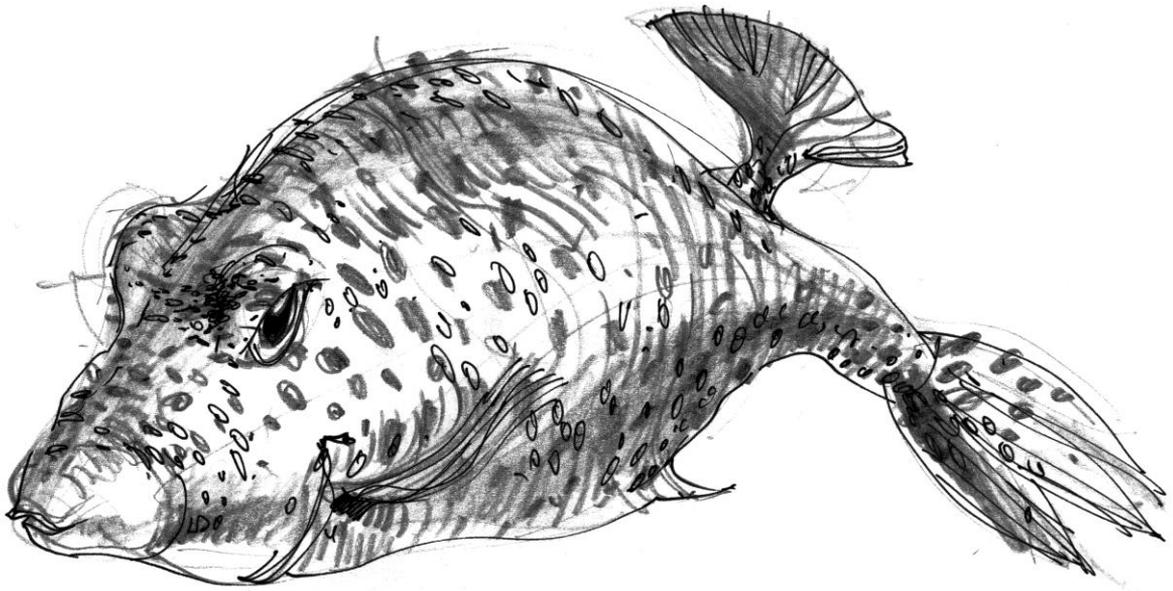


Рис. 9. Рыба (гелевая ручка, цветной серый карандаши)

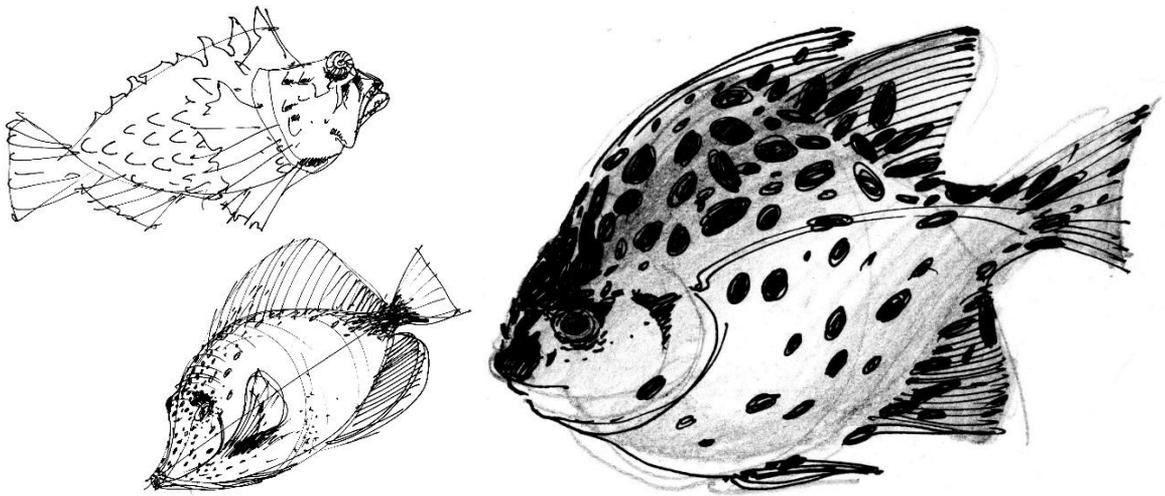


Рис. 10. Рыбы (гелевая ручка, карандаш)

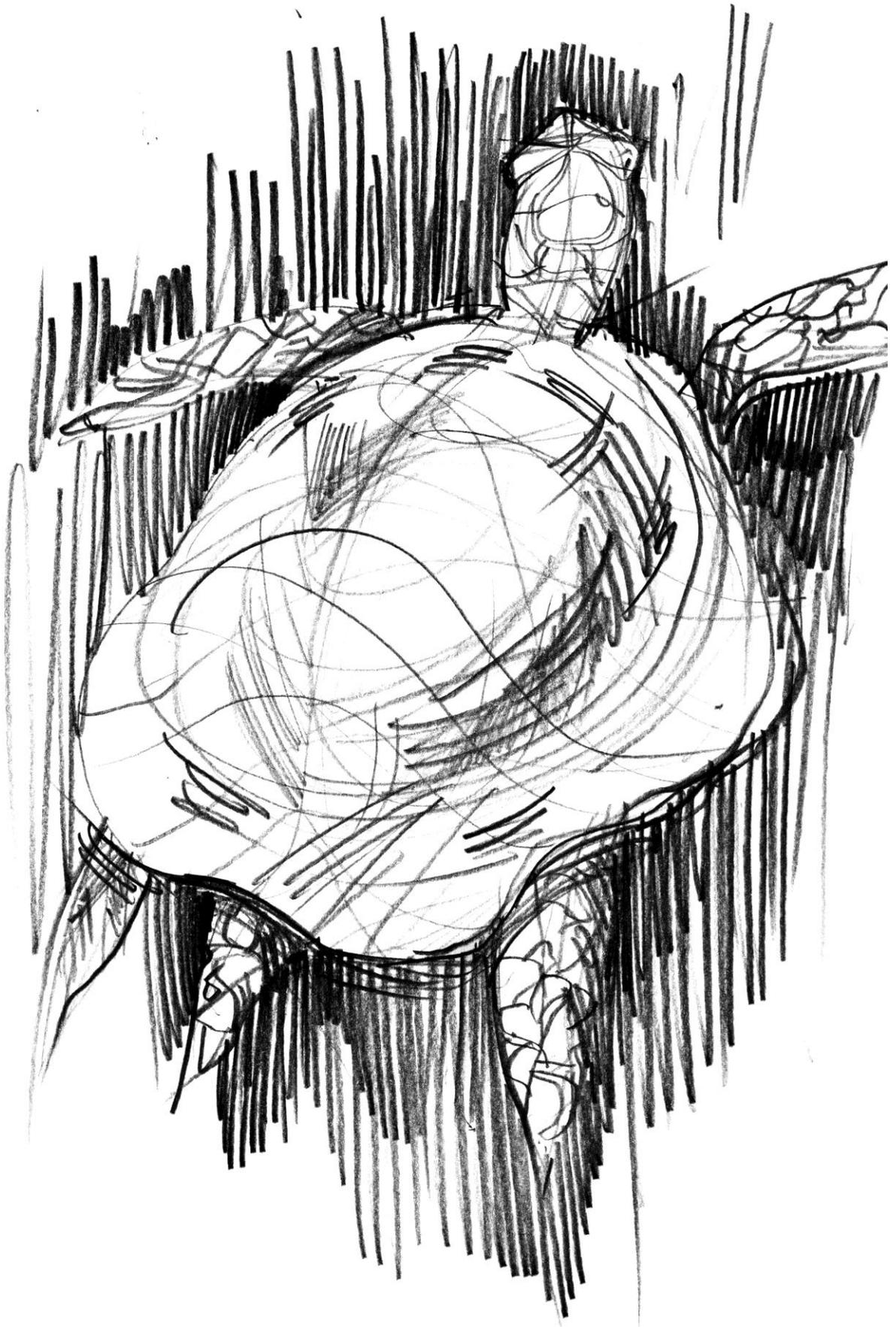


Рис. 11. Черепаха (карандаш)

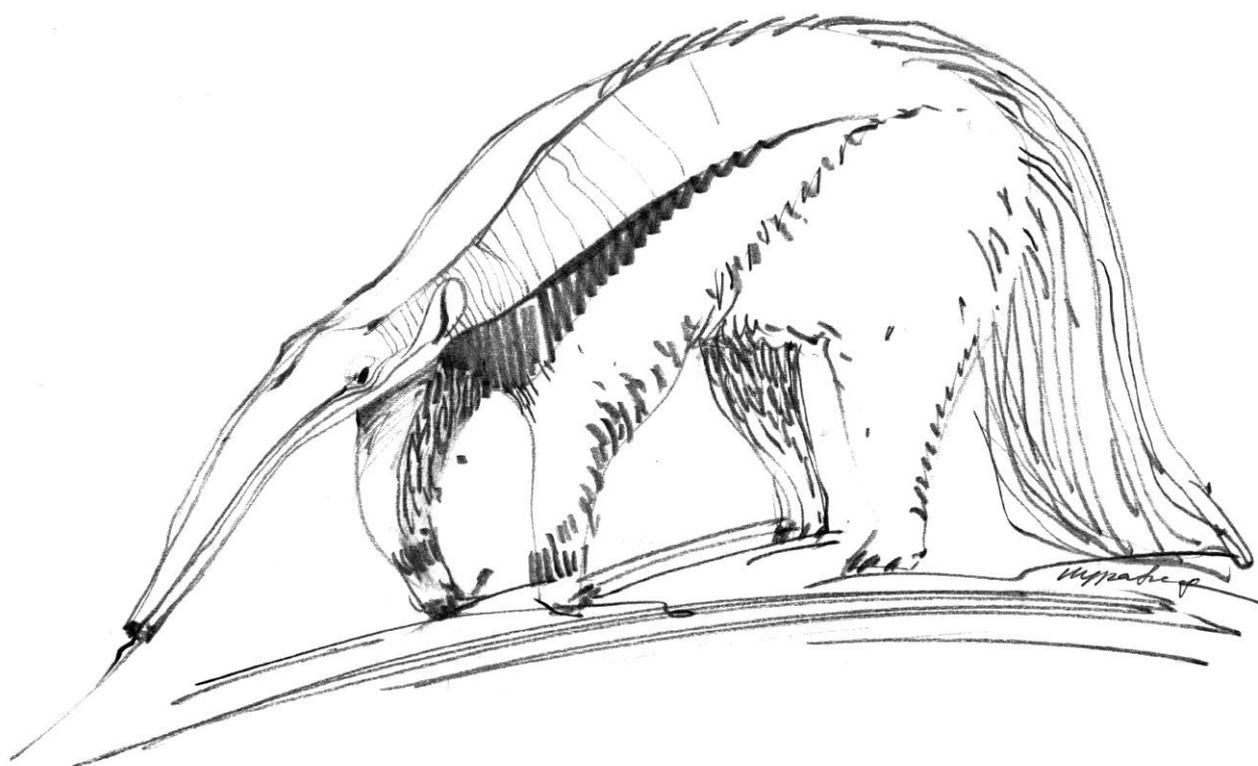


Рис. 12. Муравьед (карандаш)

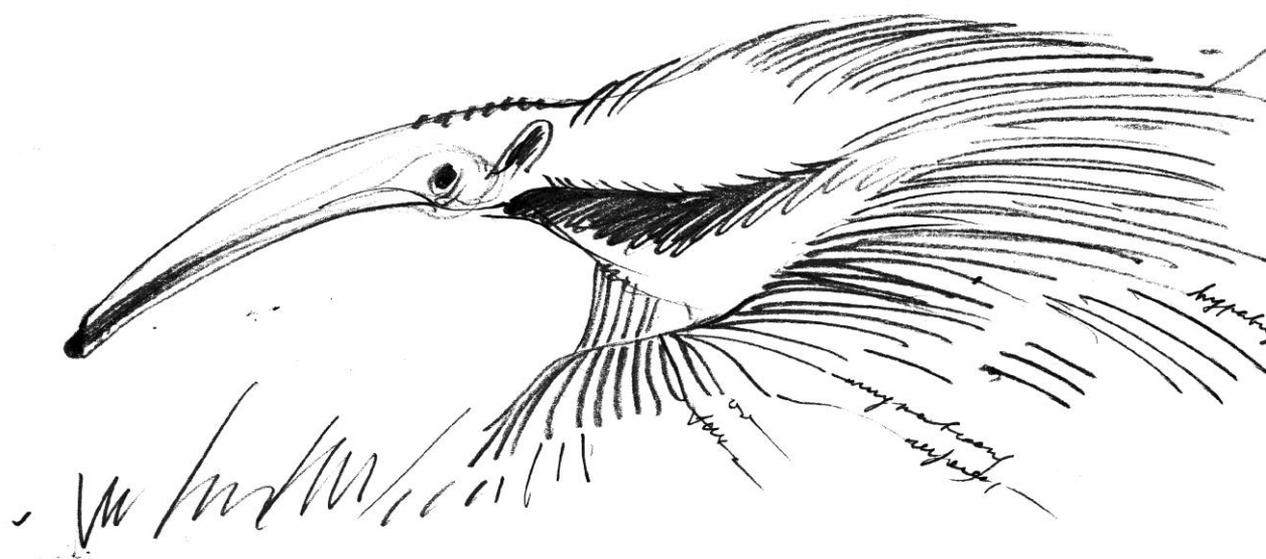


Рис. 13. Муравьед (карандаш)



Рис. 14. Слон (карандаш)



Рис. 15. Котёнок (карандаш)

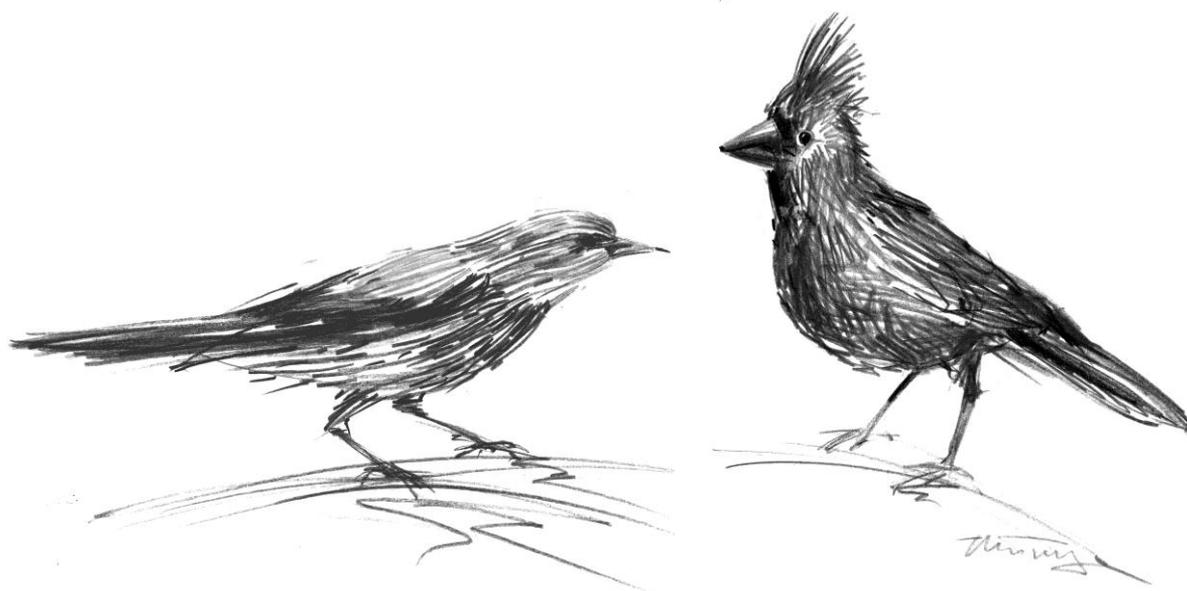


Рис. 16. Птицы (карандаш)



Рис. 17. Тукан (карандаш)

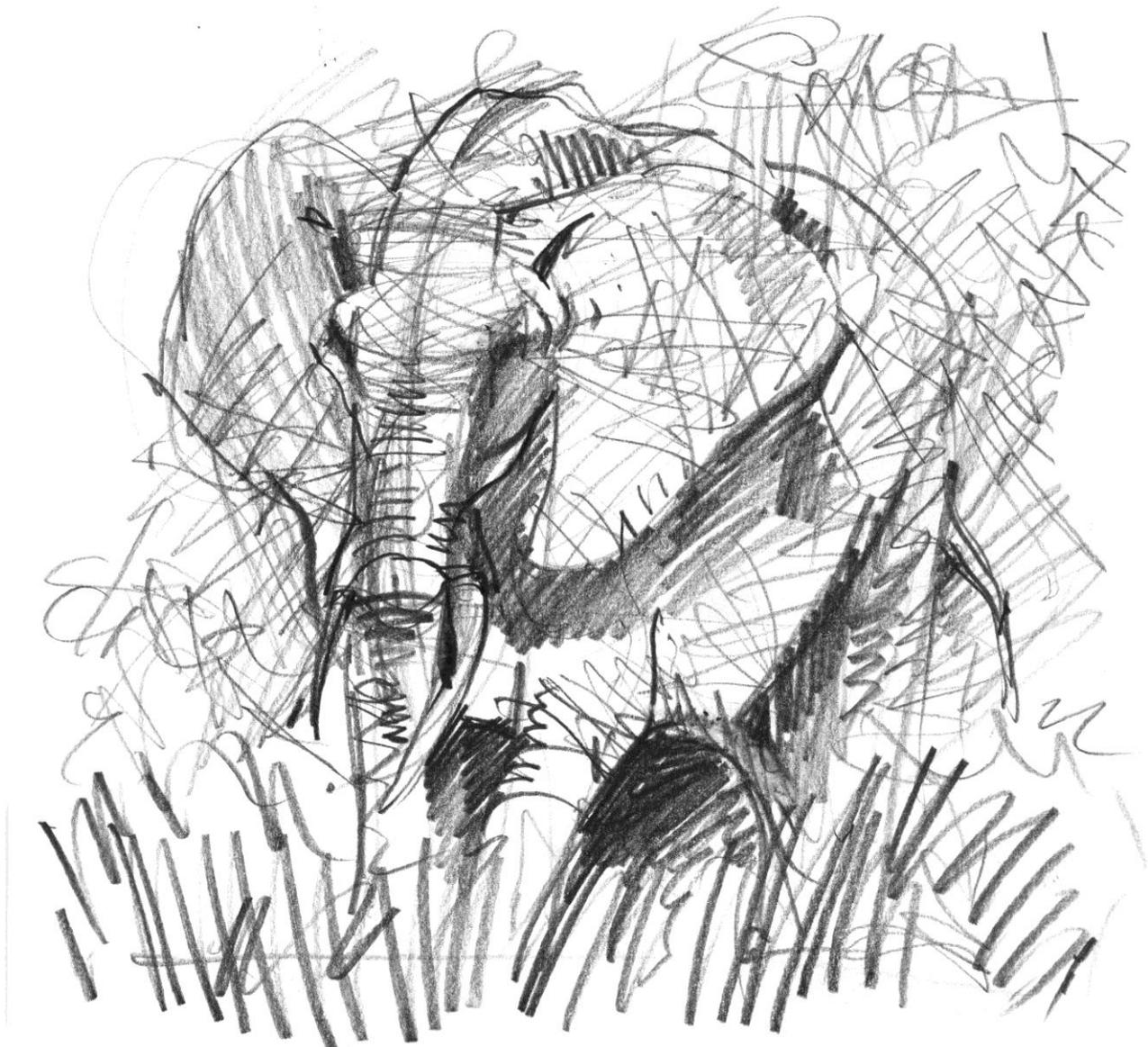


Рис. 18. Слон (карандаш)

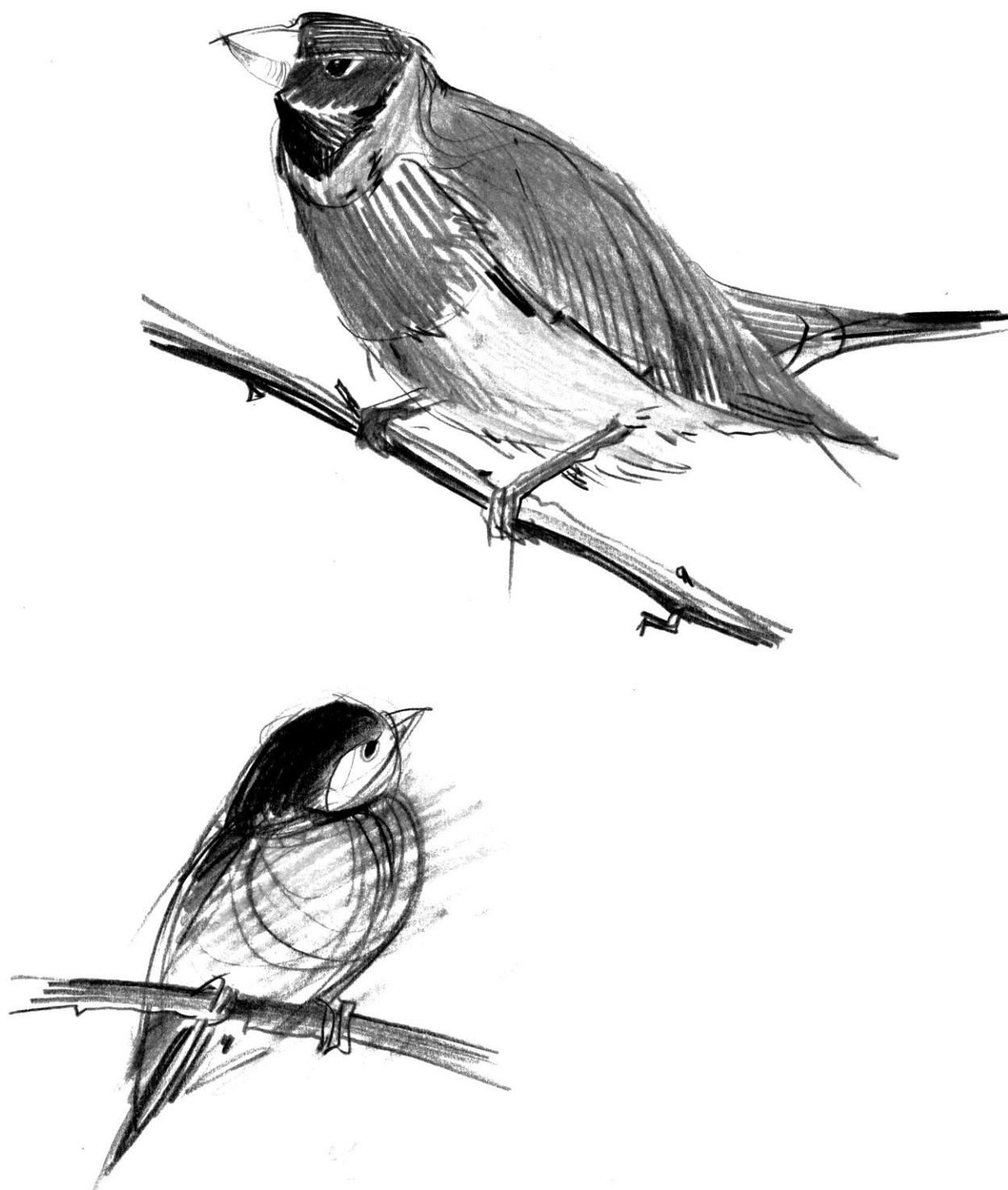


Рис. 19. Птицы (карандаш)

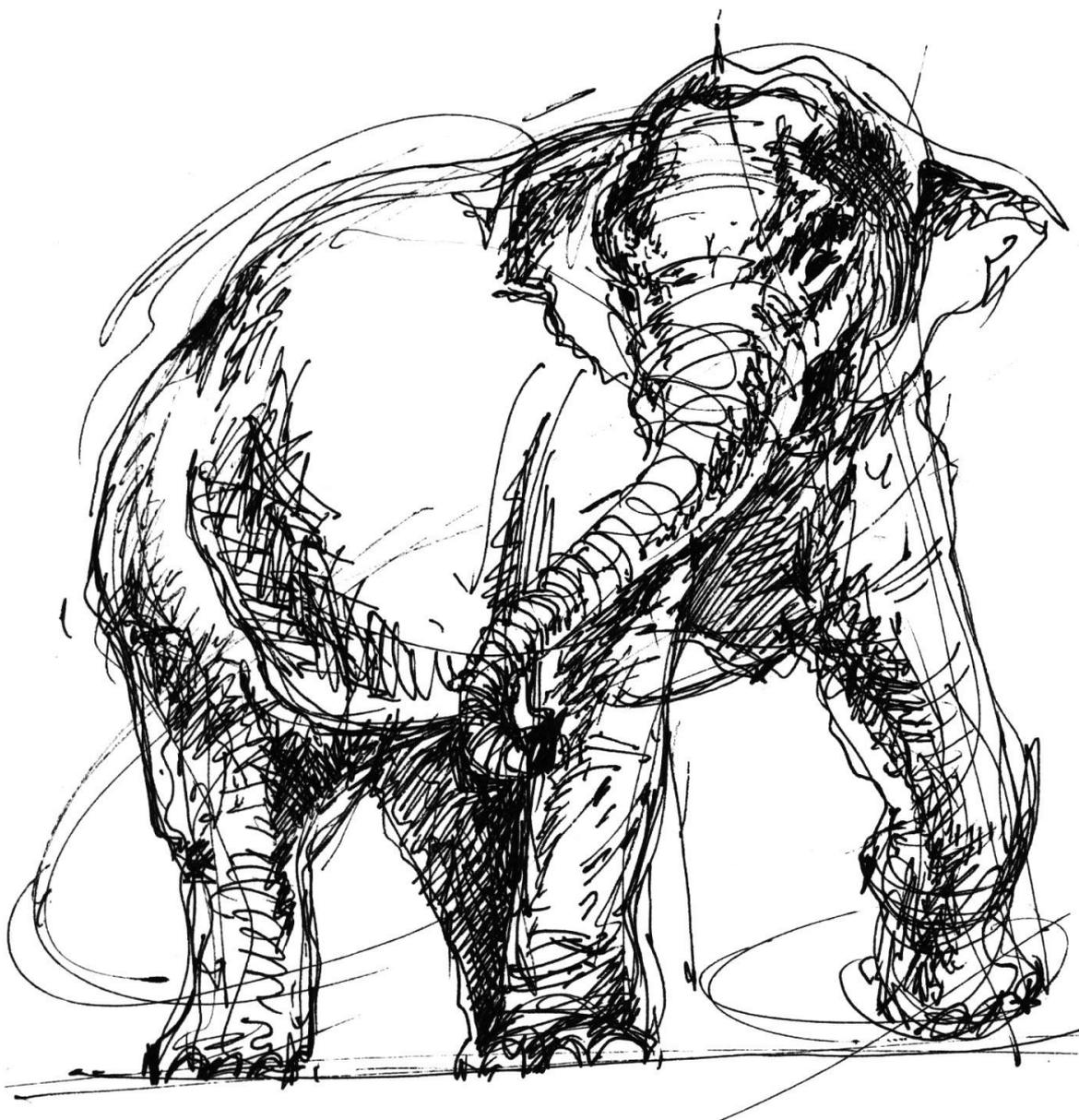


Рис. 20. Слон (гелевая ручка)

Ниже приведены очень быстрые карандашные скетчи городской среды (г. Санкт-Петербург), выполненные в рамках подготовительной работы по курсовому заданию «Сувенирная открытка Санкт-Петербурга», (дисциплина «Композиция», 2017; заказчик ООО «Метропресс», «Первая полоса»).

Цель данной работы — рисовальная разминка, накопление визуальной информации о городе, формирование эмоционального образа городского пространства.

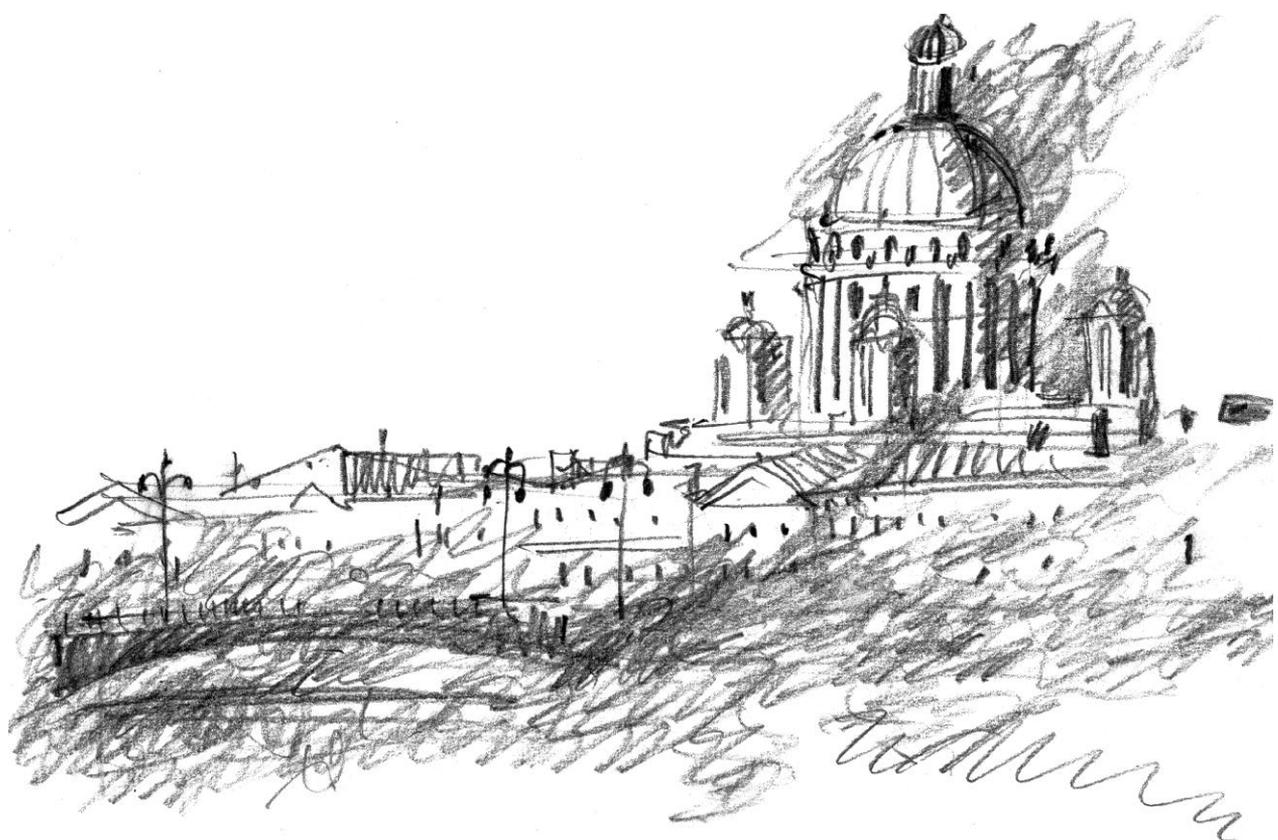


Рис. 21– 22. Виды на Исаакиевский собор (карандаш)



Рис. 23. Вид на Исаакиевский собор (карандаш)

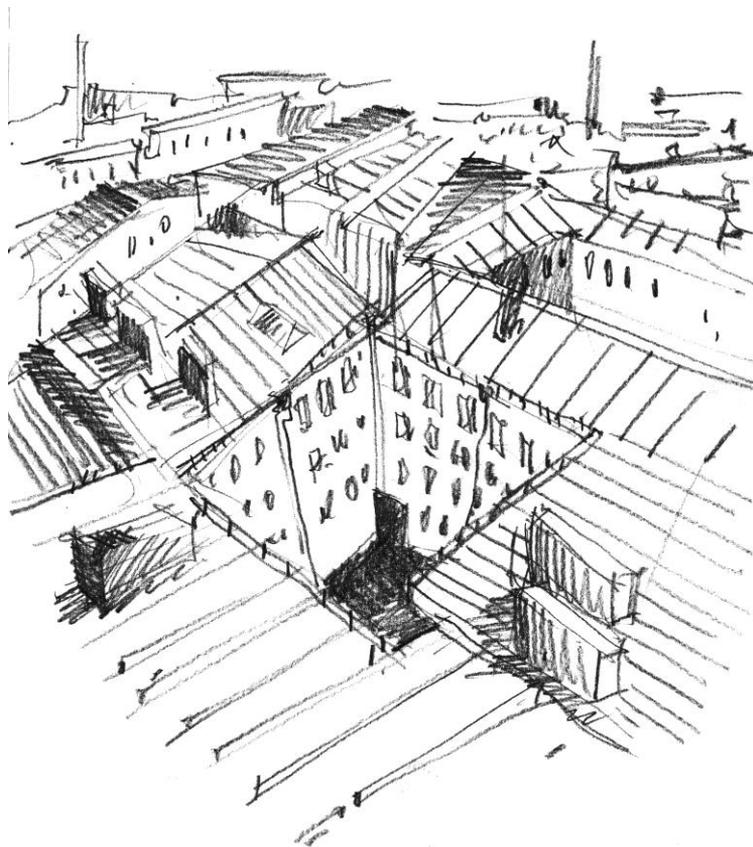


Рис. 24. Крыши (карандаш)

## СТУДЕНЧЕСКИЕ СКЕТЧИ

Представлены работы студентов, выполненные ими в рамках разных учебных заданий по ряду дисциплин за последние 5 лет.

### РАЗДЕЛ I

Раздел включает в себя серию городских скетчей Санкт-Петербурга и иллюстрирует подготовительный этап работы над сувенирной открыткой Санкт-Петербурга (дисциплина «Графика», 2017; заказчик ООО «Метропресс», «Первая полоса»). Цель данного этапа работы — вхождение в тему задания, рисовальная разминка, накопление визуальной информации о городе, формирование эмоционального образа городского пространства, нахождение автором близкого и понятного ему графического стиля сувенирной открытки. Раздел завершается примерами открыток, выполненных на основе представленных предварительных скетчей.

Работы выполнены студентами 2-го курса под руководством автора учебного наглядного пособия.



Рис. 25. Вид на Неву. Зинкевич Ольга (графический планшет)



Рис. 26. Крыши Петербурга. Терехина Мария (акварель, фломастер)



Рис. 27. Крыши Петербурга. Терехина Мария (гелевая ручка, тушь, сухая кисть)

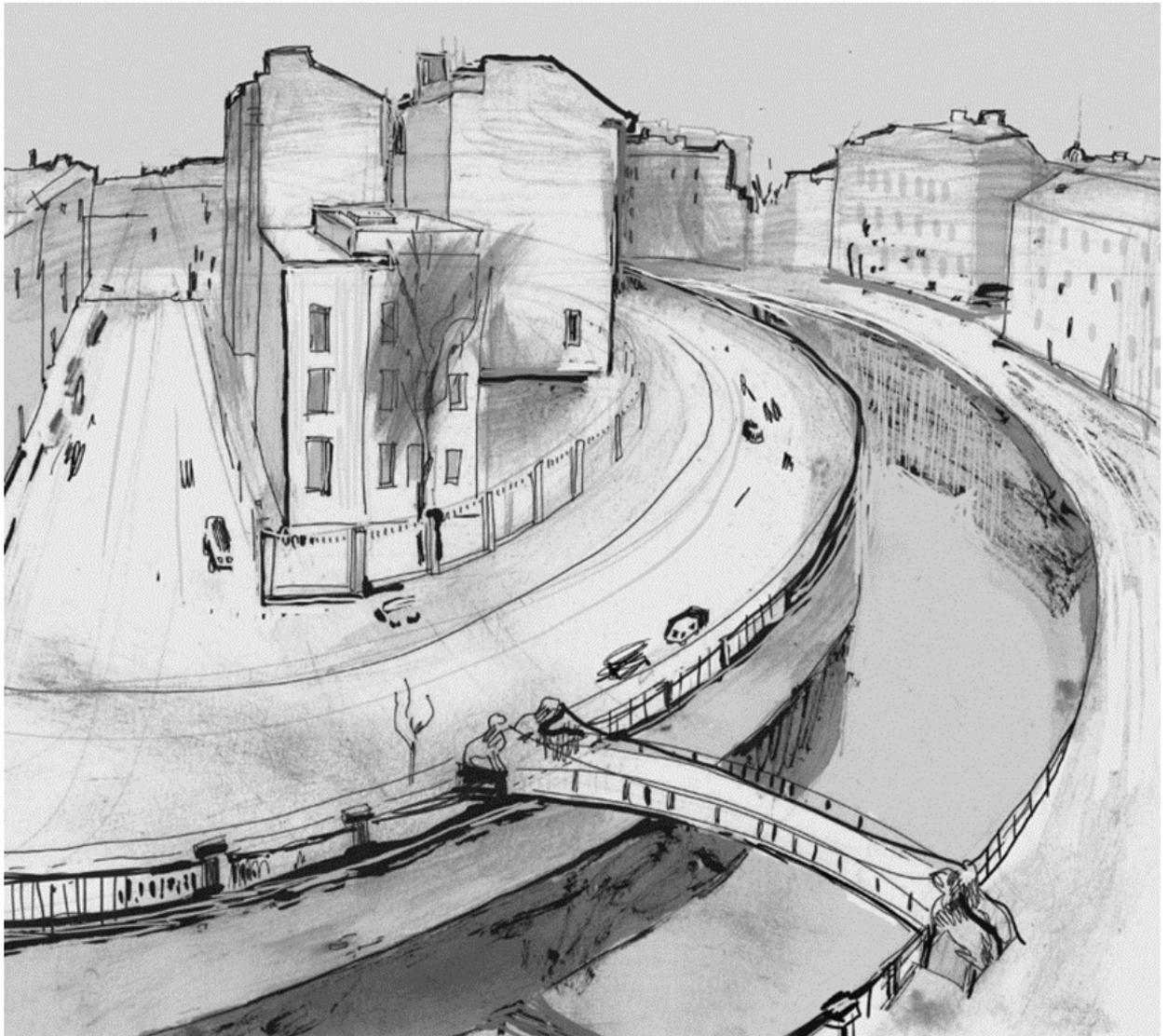


Рис. 28. Город сверху. Терехина Мария (фломастер, акварель)



Рис. 29. Мост. Иванова Яна. (графический планшет)

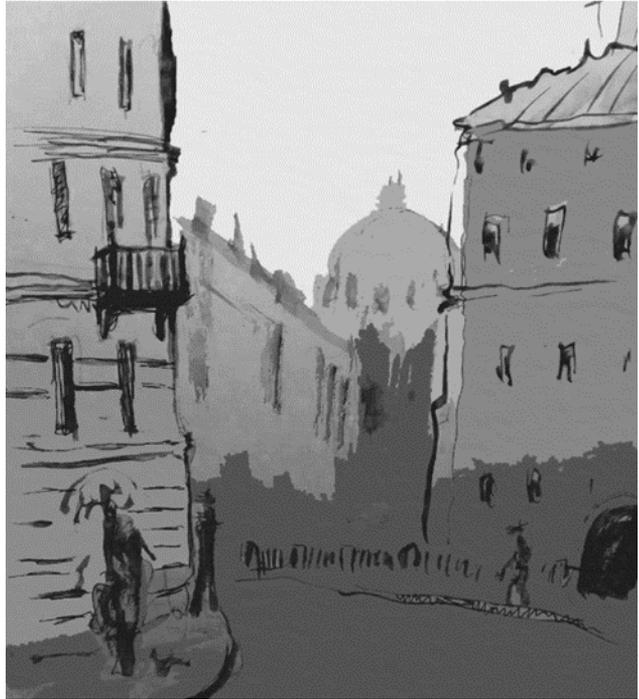


Рис. 30–31. Город. Зинкевич Ольга (графический планшет)

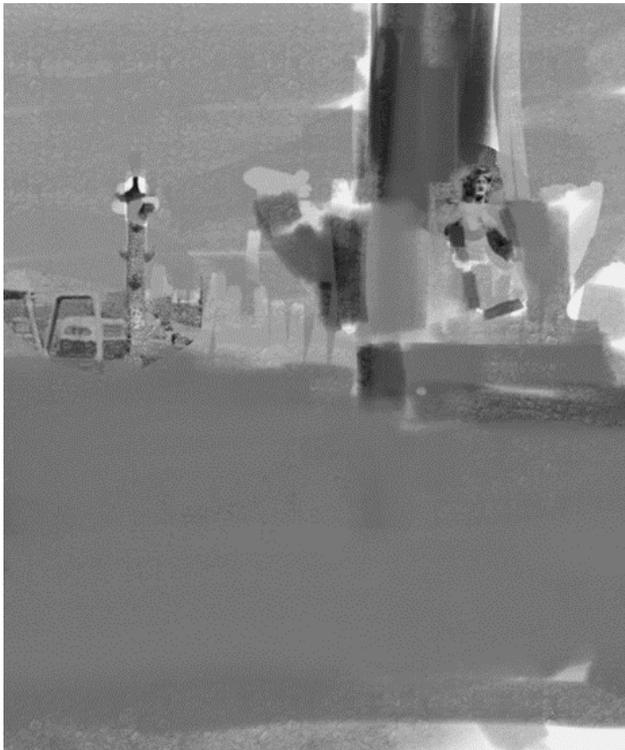


Рис. 32. Ростральная колонна.  
Зинкевич Ольга (графический планшет)

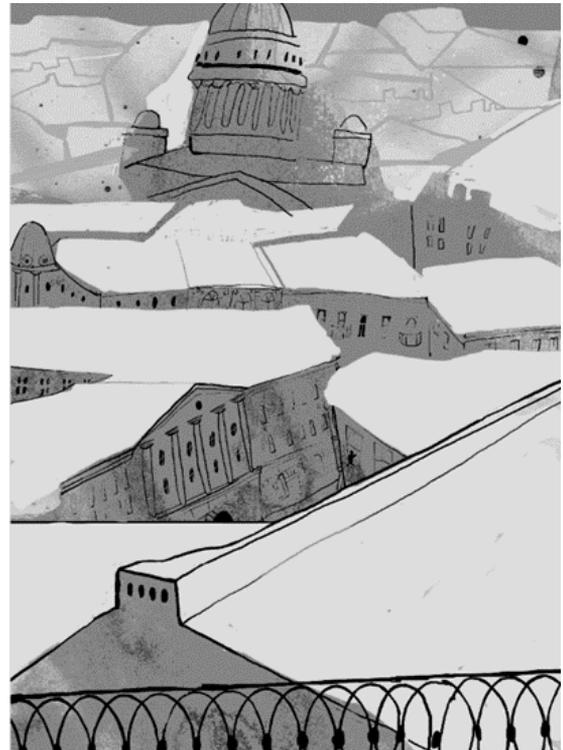


Рис. 33. Ледоход на Неве.  
Иванова Яна (графический планшет)

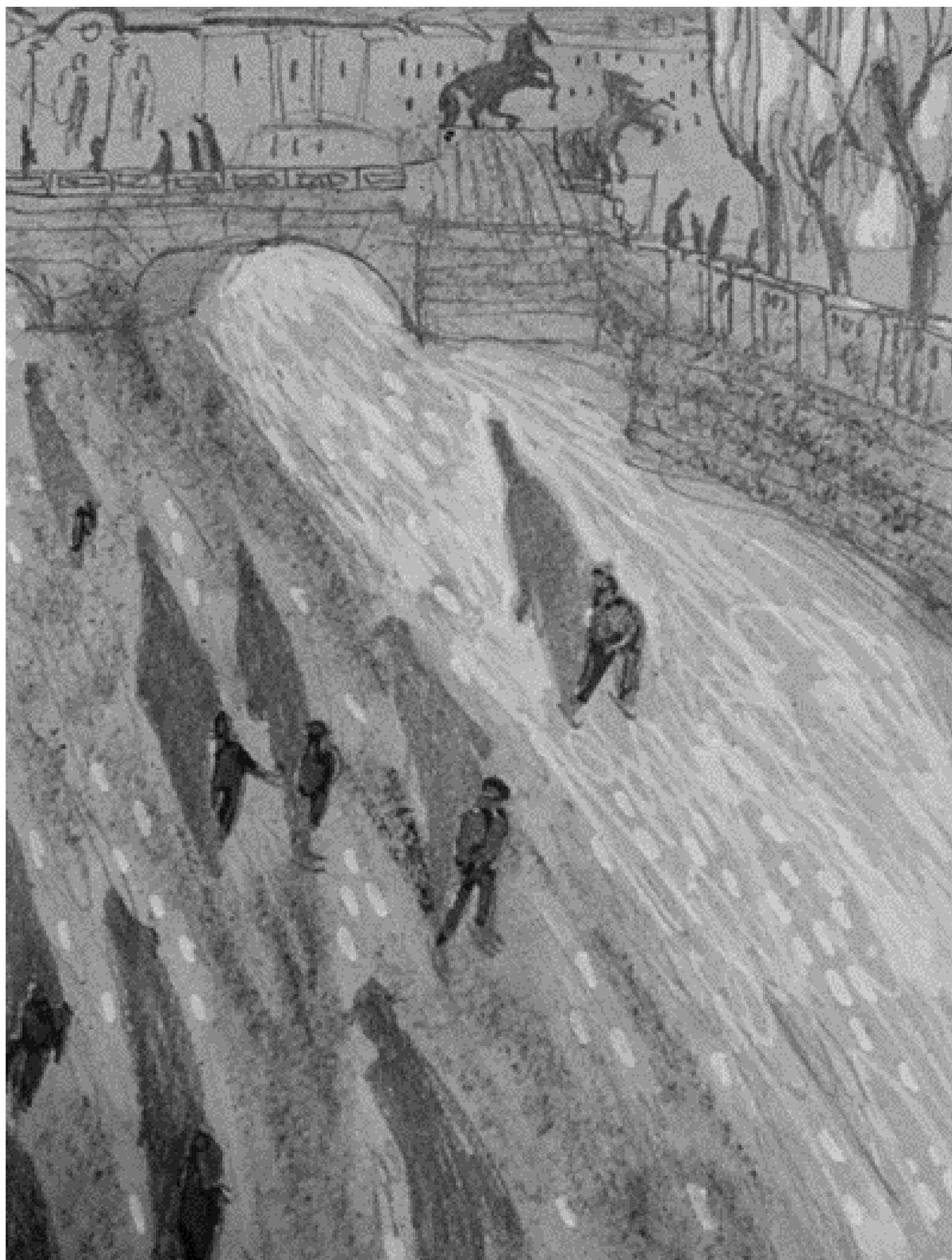


Рис. 34. Замерзшая Фонтанка. Иванова Яна (графический планшет)



Рис. 35. Город. Терехина Мария (графический планшет)

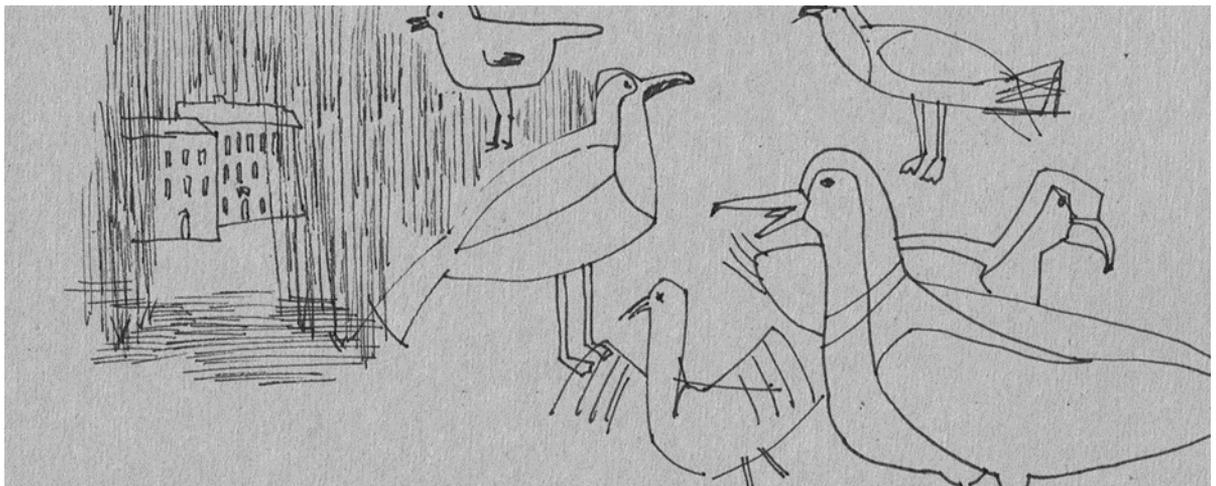


Рис. 36. Чайки. Терехина Мария (графический планшет)

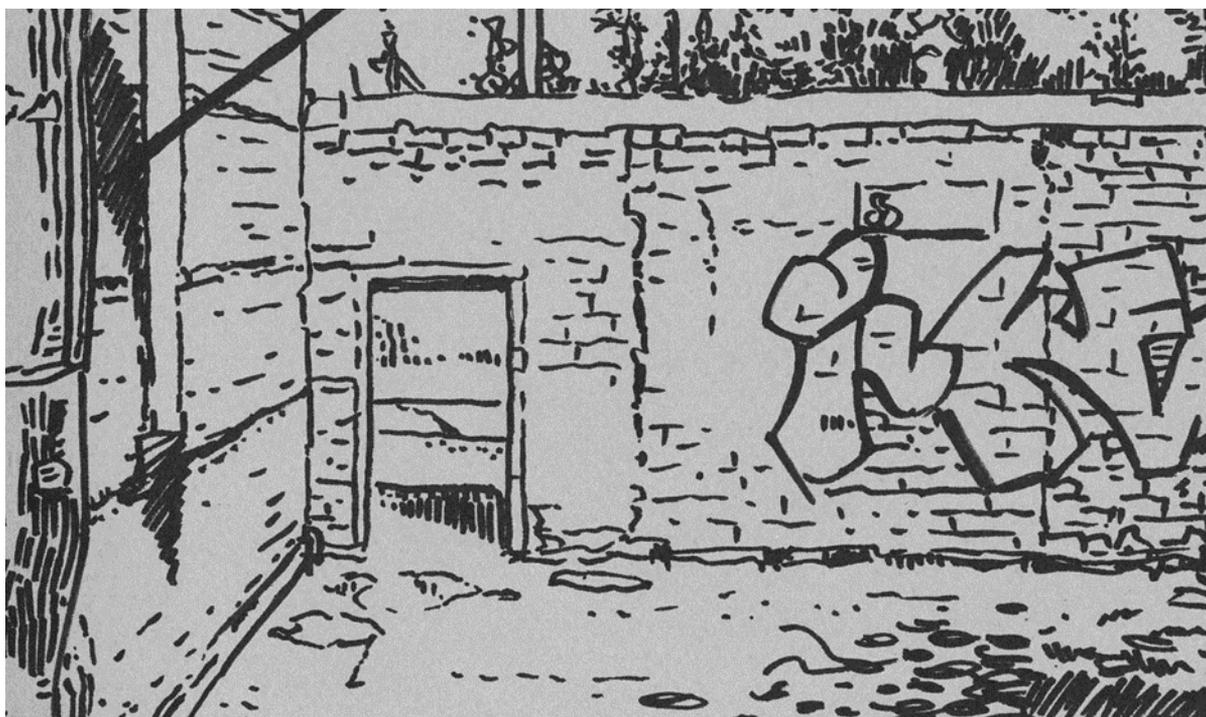


Рис. 37. Двор. Иннокентьев Александр (графический планшет)

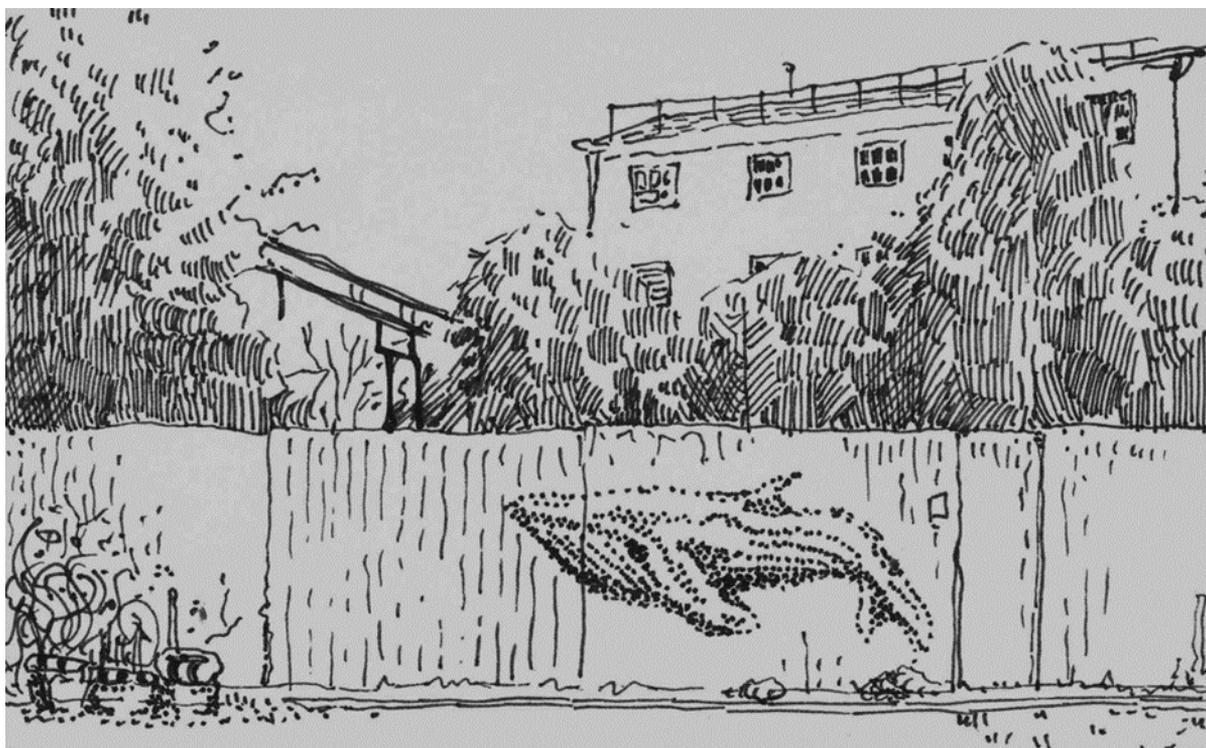


Рис. 38. Кит. Иннокентьев Александр (графический планшет)

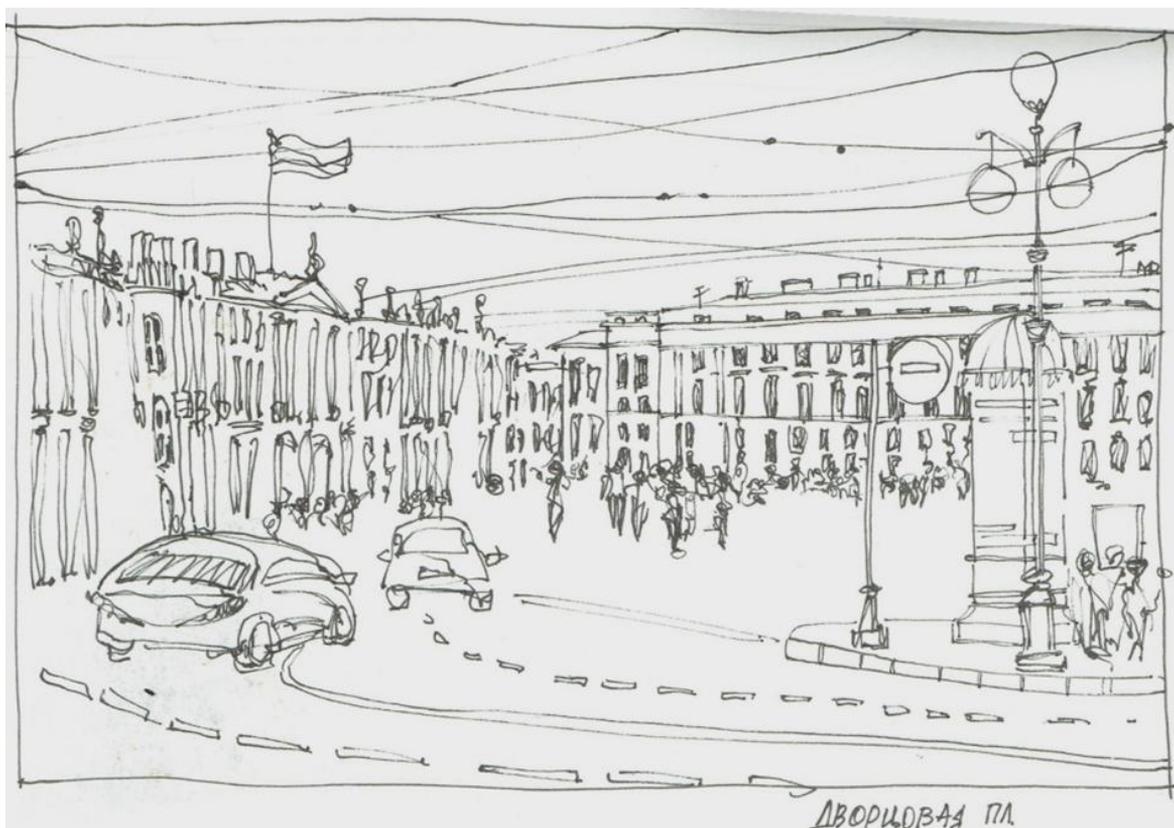


Рис. 39. Дворцовая площадь. Нечаева Ольга (гелевая ручка)



Рис. 40. Уличная сценка. Нечаева Ольга (фломастеры)



Рис. 41. Старый дом. Иннокентьев Александр (фломастер)



Рис. 42–43. Городские ракурсы. Венкова Дарья (графический планшет)

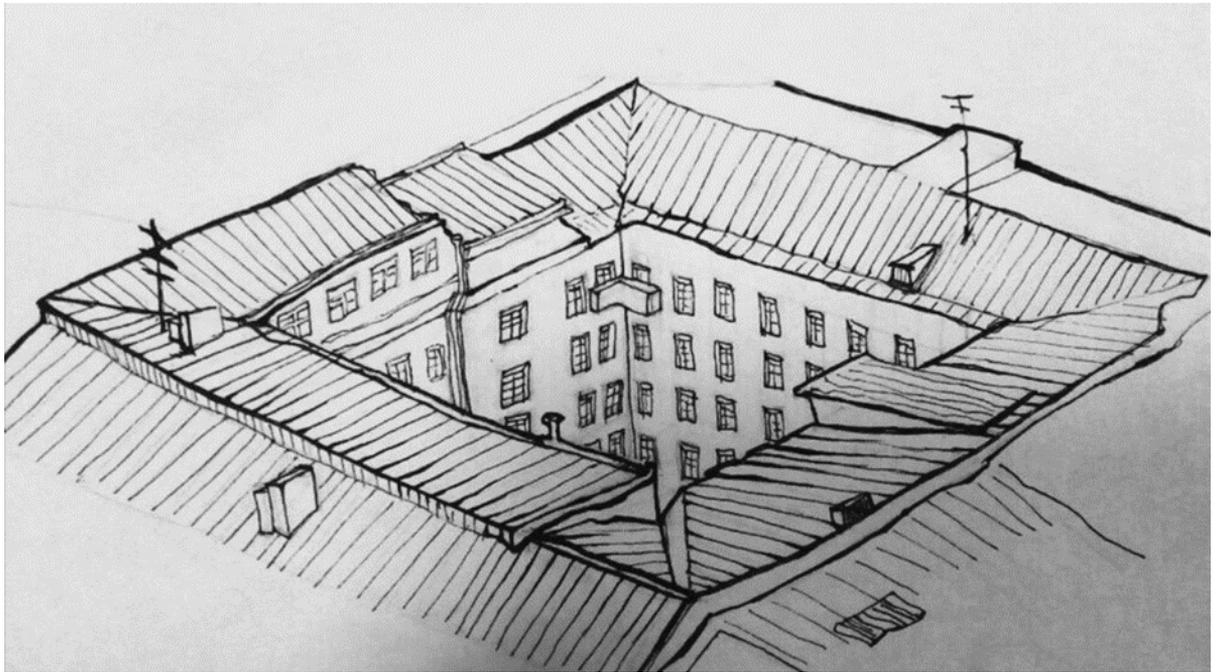


Рис. 44. Крыши двора колодца. Зинкевич Ольга (графический планшет)

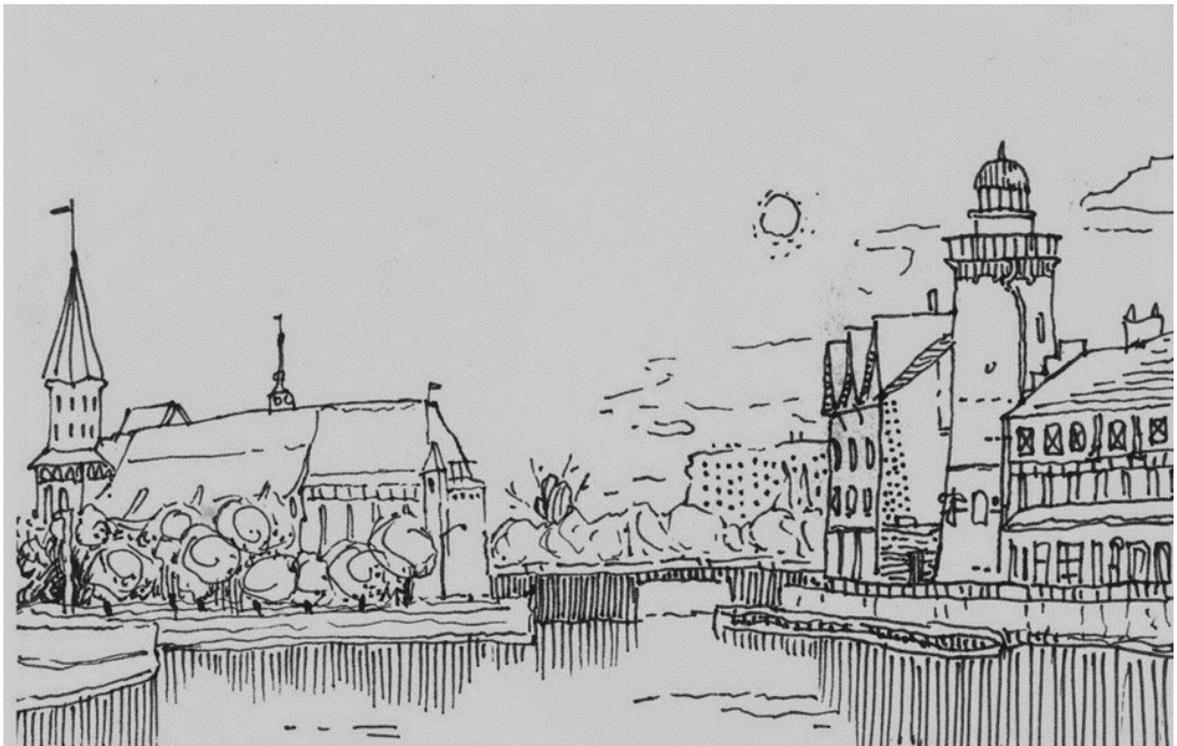


Рис. 45. Городской пейзаж. Иннокентьев Александр (фломастер)



Рис. 46. Мосты развели. Венкова Дарья (графический планшет)



Рис. 47. Крыши. Вид на Исаакиевский собор. Степанова Алена (графический планшет)



Рис. 48. Дворцовая. Иванова Яна.  
(карандаш)

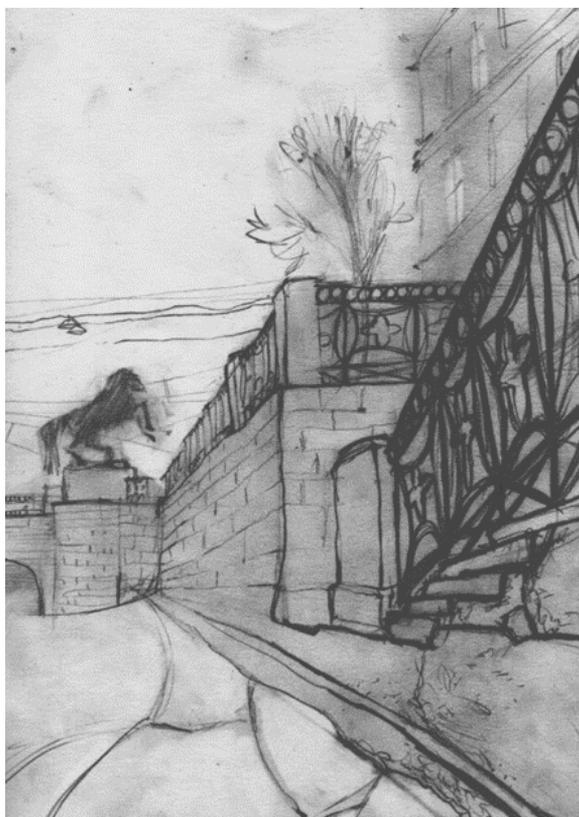


Рис. 49. Фонтака. Иванова Яна  
(графический планшет)



Рис. 50. Крыши. Терехина Мария (карандаш)

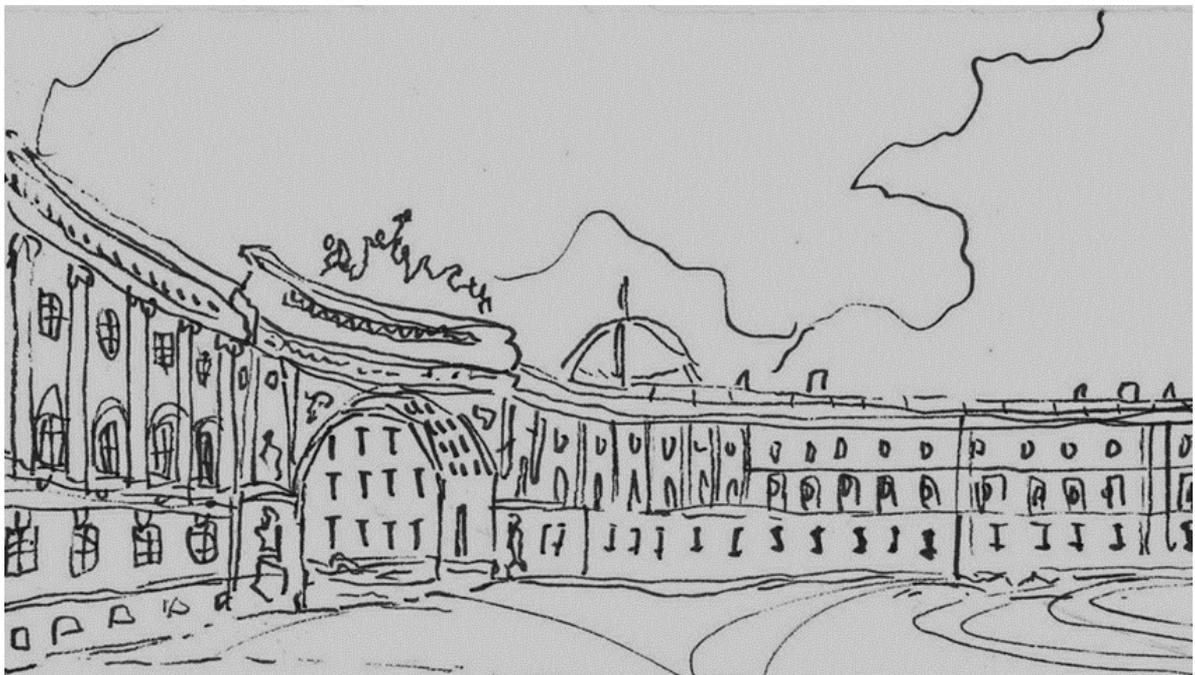


Рис. 51. Дворцовая. Иннокентьев Александр (фломастер)



Рис. 52. Мост. Терехина Мария (гелевая ручка)

В результате предпроектного скетч-поиска каждый студент разработал серию из 3–4 открыток. В отдельных случаях изображения на этих открытках не имели ничего общего с тем, что было выполнено на предварительном этапе работы. Это совершенно нормальное явление, поскольку скетч-поиск не является прямым ответом на стоящую перед скетчером творческую задачу, а создаёт условия для нахождения нужного и единственно правильного варианта её решения. У меня, как у автора учебного наглядного пособия, не вызывает никаких сомнений тот факт,

что этот поисковый материал принципиально важен, полезен и обязателен для конечного результата. Переходя на «балетный язык» — он является своеобразным экзерсисом, разминкой, разогревом, предваряющим начало творческого созидательного процесса, тренировкой руки, глаза, визуальной памяти, пробой своих изобразительных возможностей. Одновременно это сбор визуальной информации, накопление изобразительной массы, необходимых для формирования и «лепки» собственного художественного образа.



Рис. 53–56. Открытки «Загадай-ка!» (аверс и реверс). Нечаева Ольга.

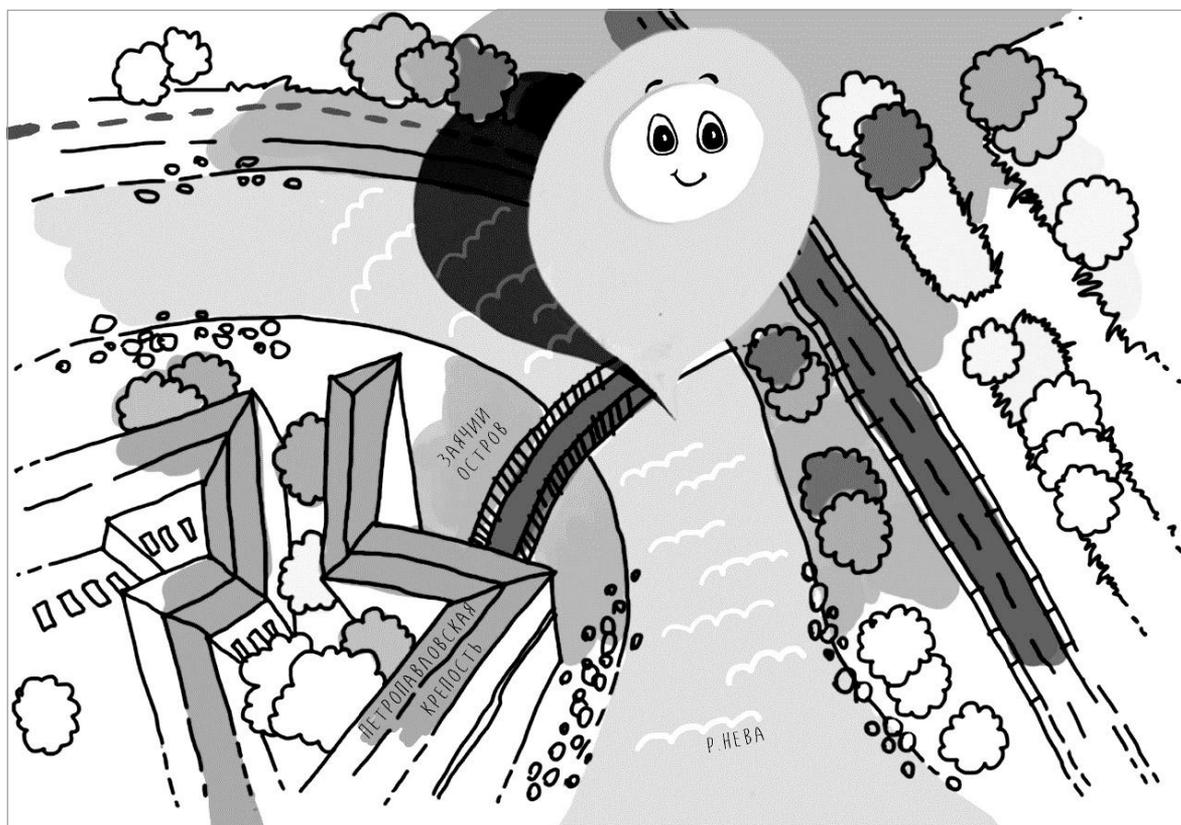
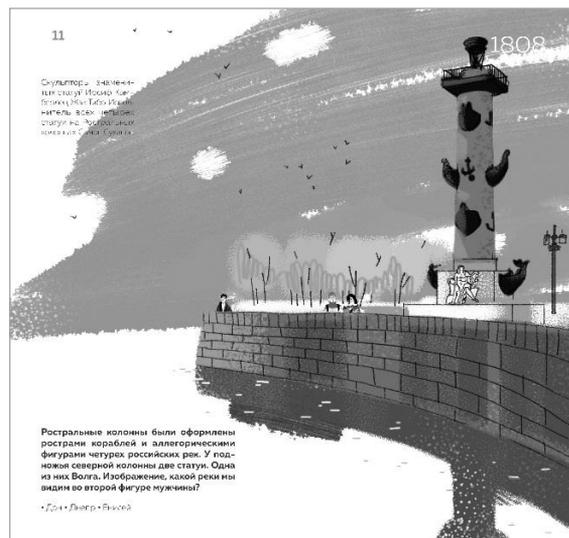
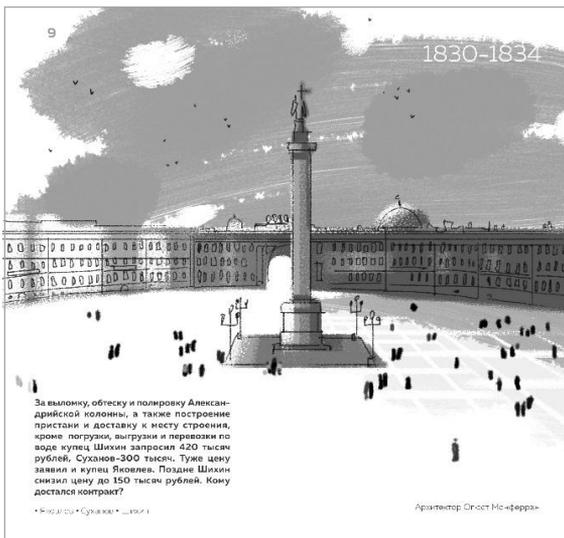
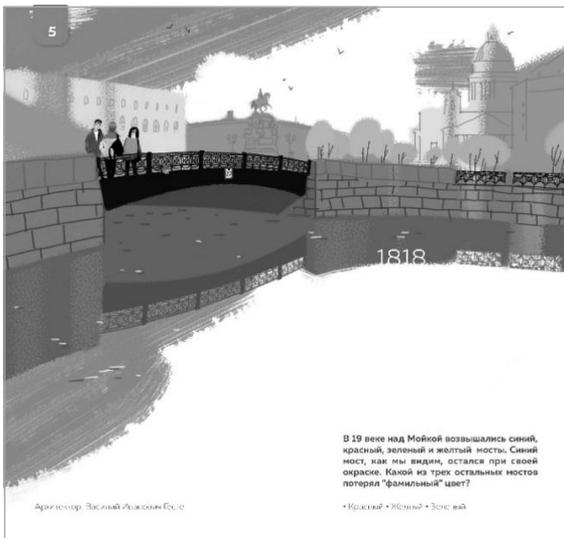
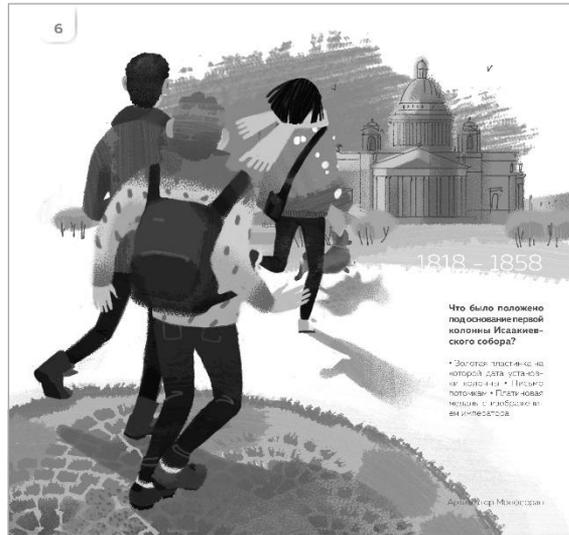


Рис. 57. Открытки «Загадай-ка!» (аверс и реверс). Нечаева Ольга.

## РАЗДЕЛ II

Раздел иллюстративного материала представляет собой серию скетчей одного автора (Цыпленкова Екатерина) на тему «Туристический квест по Санкт-Петербургу» (дисциплина «Искусство комиксов», 2017; заказчик ООО «Метропресс», «Первая полоса»).

Раздел представлен несколькими разворотами из уже разработанного автором квеста. В виде короткометражного анимационного ролика квест может быть записан на USB-флеш-накопитель, который станет компактным и современным петербургским сувениром. Все изображения выполнены на графическом планшете в цвете и ориентированы на полноцветную печать.



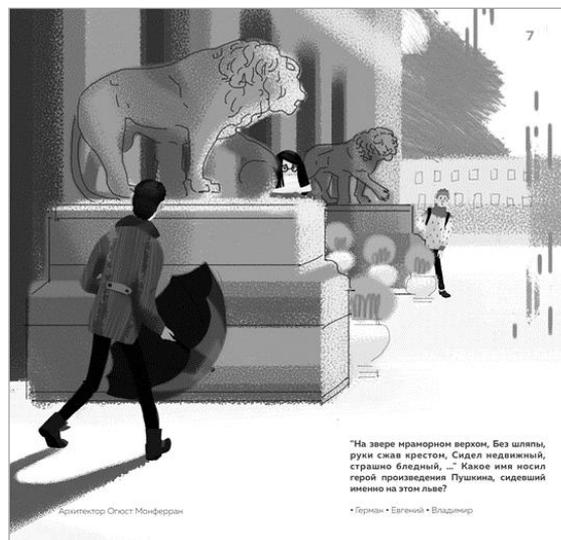
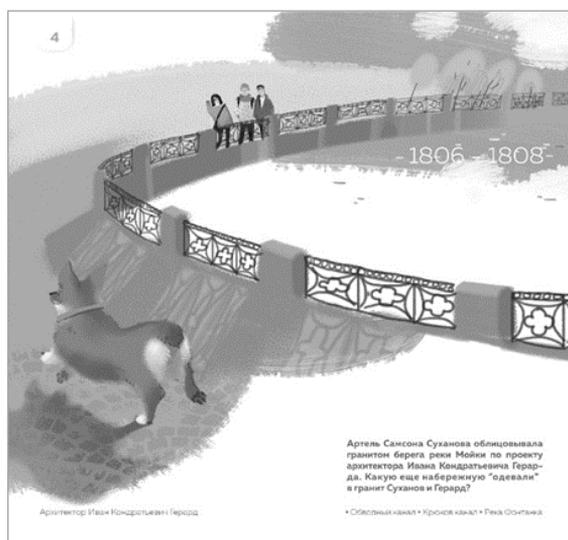


Рис. 58–65. 8 страниц туристического квеста по Санкт-Петербургу. Цыпленкова Екатерина (графический планшет)

### РАЗДЕЛ III

Графическое решение упаковки – одна из важнейших задач упаковочного дизайна. Для графического решения любой упаковки необходима серьёзная профессиональная подготовка, которая предполагает знание современных тенденций в графическом и коммуникационном дизайне, специфики упаковочных материалов, печатных и допечатных процессов, владение растровыми и векторными графическими редакторами, трехмерной графикой, понимание психологии восприятия визуальной информации и, конечно, высокий уровень изобразительного мастерства, знание законов композиции.

Подготовительные скетчи выполнены по дисциплине «Упаковка». Их автор — студентка 2-го курса Цыпленкова Екатерина. Цель скетч-этапа — изучение базового материала для его дальнейшей стилизации и разработки на его основе графического оформления упаковки для яиц.

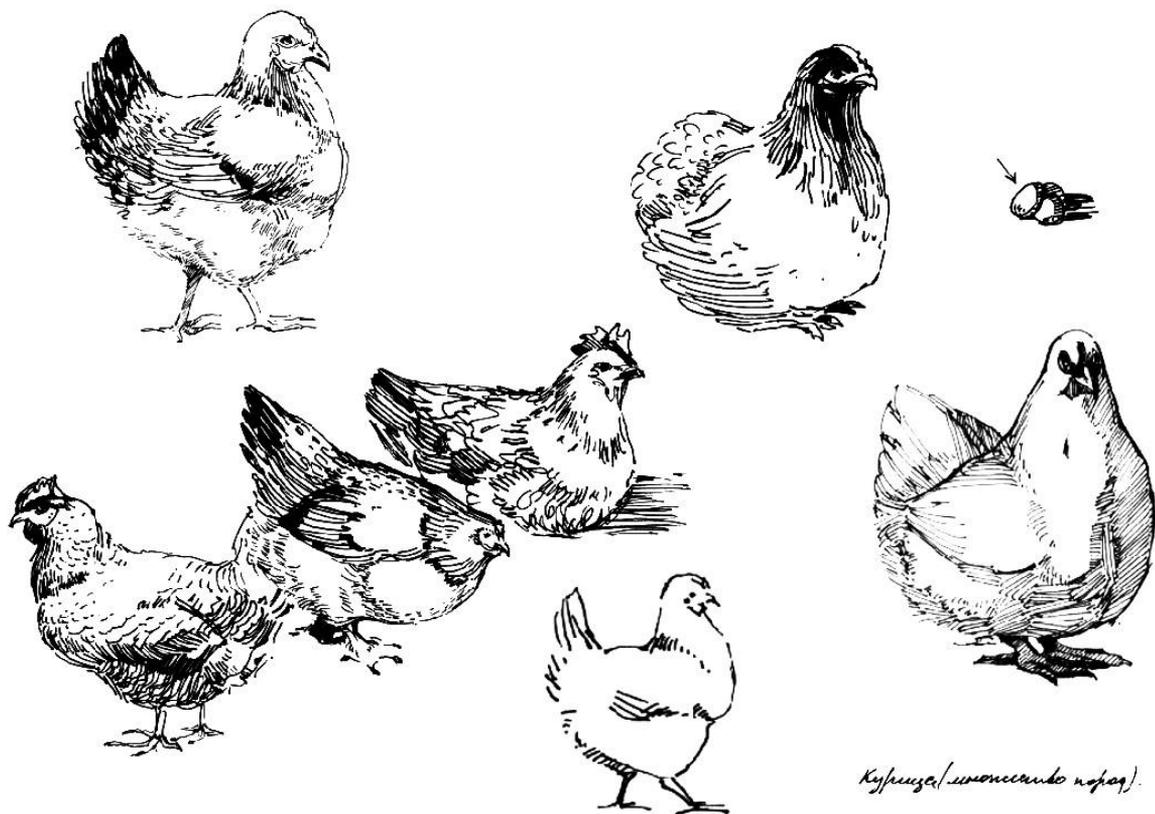


Рис. 66. Домашняя птица. Цыпленкова Екатерина  
(гелевая ручка, фломастер)

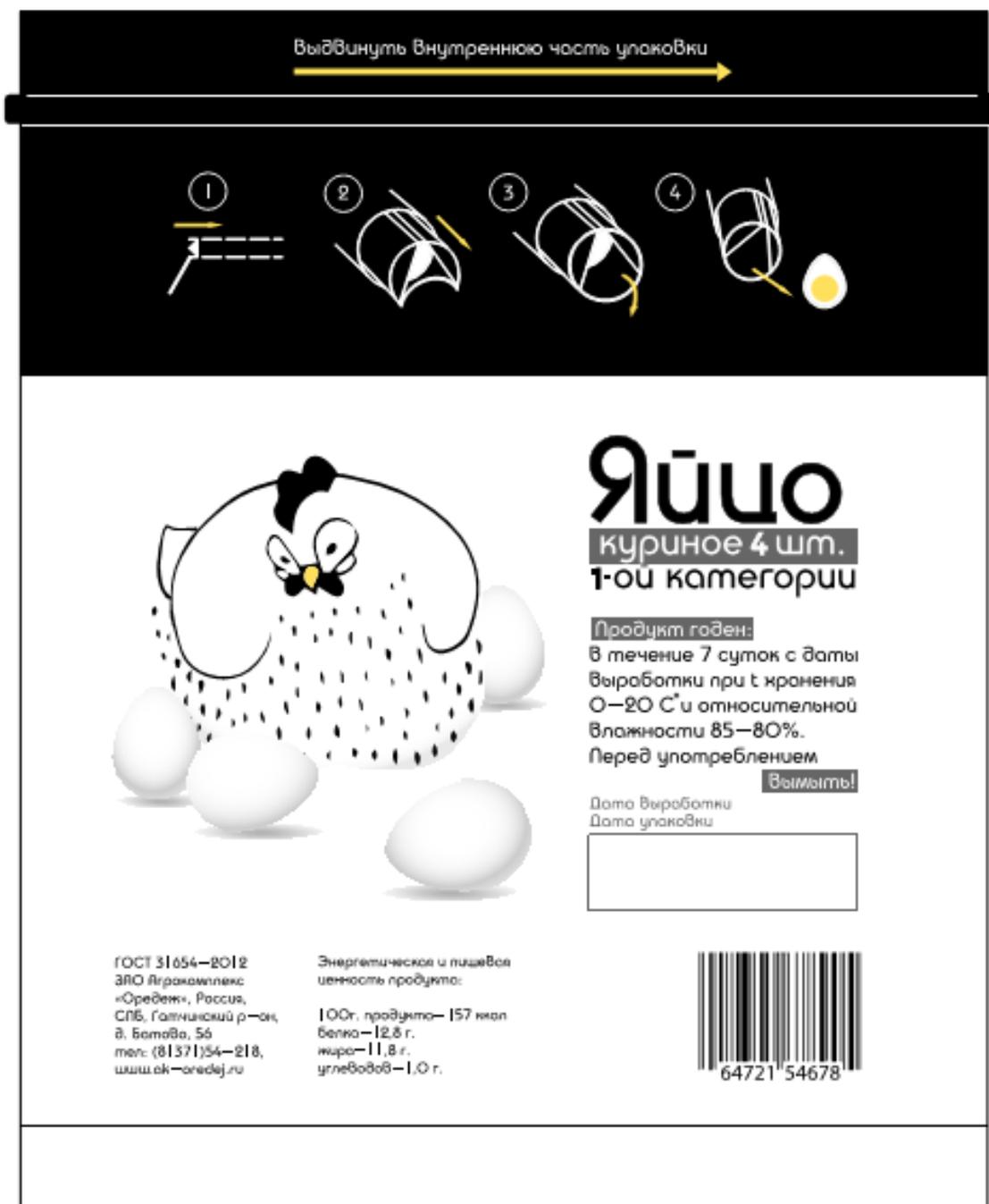


Рис. 67. Графическое решение упаковки для яиц. Цыпленкова Екатерина

## РАЗДЕЛ IV

В разделе представлен скетч-поиск персонажей для авторского короткометражного анимационного произведения, выполненный студентами 2-го курса кафедры «Графический дизайн», специальность «Художник анимации и компьютерной графики» по дисциплине «Композиция». Цель данного скетч-этапа — подготовка изобразительного материала в качестве основы для создания яркого, эмоционального, художественного образа будущего анимационного персонажа.



Рис. 68. Поиск персонажа. Аэроавт. Иннокентьев Александр

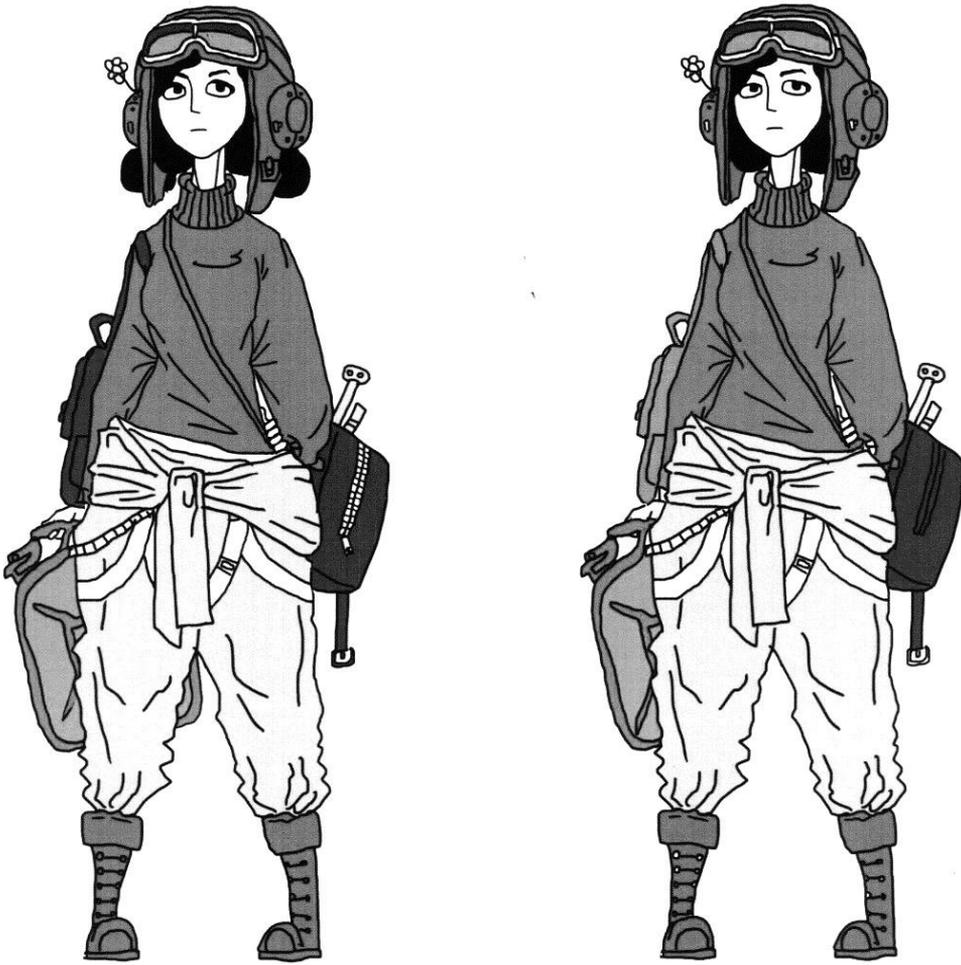


Рис. 69. Поиск персонажа. Аэронавт. Иннокентьев Александр



Рис. 70. Поиск персонажа. Аэронавт. Иннокентьев Александр



Рис. 71. Поиск персонажа. Пуховики. Князева Ольга



Рис. 72. Поиск персонажа. Колдун. Зак Кирилл

## РАЗДЕЛ V

В разделе представлены скетч-поиски решений комиксов по произведениям Александра Солженицына «Один день Ивана Денисовича», «Матрёнин двор» (буктрейлер), выполненные студентами 5-го курса в рамках фестиваля мультимедийных проектов «Солженицынское пространство: мультимедийное измерение», приуроченного к 100-летию со дня рождения автора. Цель скетч-поиска — структурирование авторского текста с выборкой ключевых текстовых фрагментов, покадровая визуализация сценария (раскадровка), выбор графического стиля комикса, компоновка и прорисовка фреймов, размещение текстовых фрагментов в кадрах, сборка и компоновка фреймов в страницы. Следующим шагом разработки являются корректировка композиционного решения, исправление смысловых неточностей, тщательная покадровая прорисовка комикса в целом.



Рис. 73. Поисковый скетч к комиксу по произведению А. Солженицына «Один день Ивана Денисовича». Сычёва Анна.

АЛЕКСАНДР СОЛЖЕНИЦЫН  
"МАТРЕНИН ДВОР"  
БУКТРЕЙЛЕР

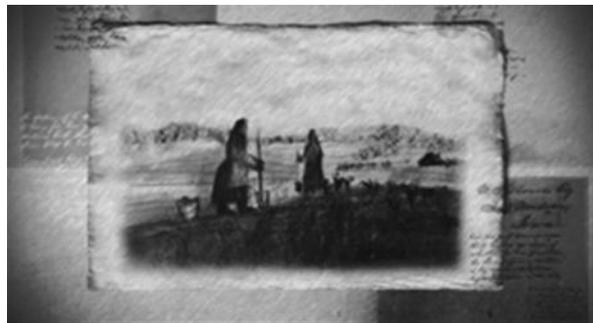
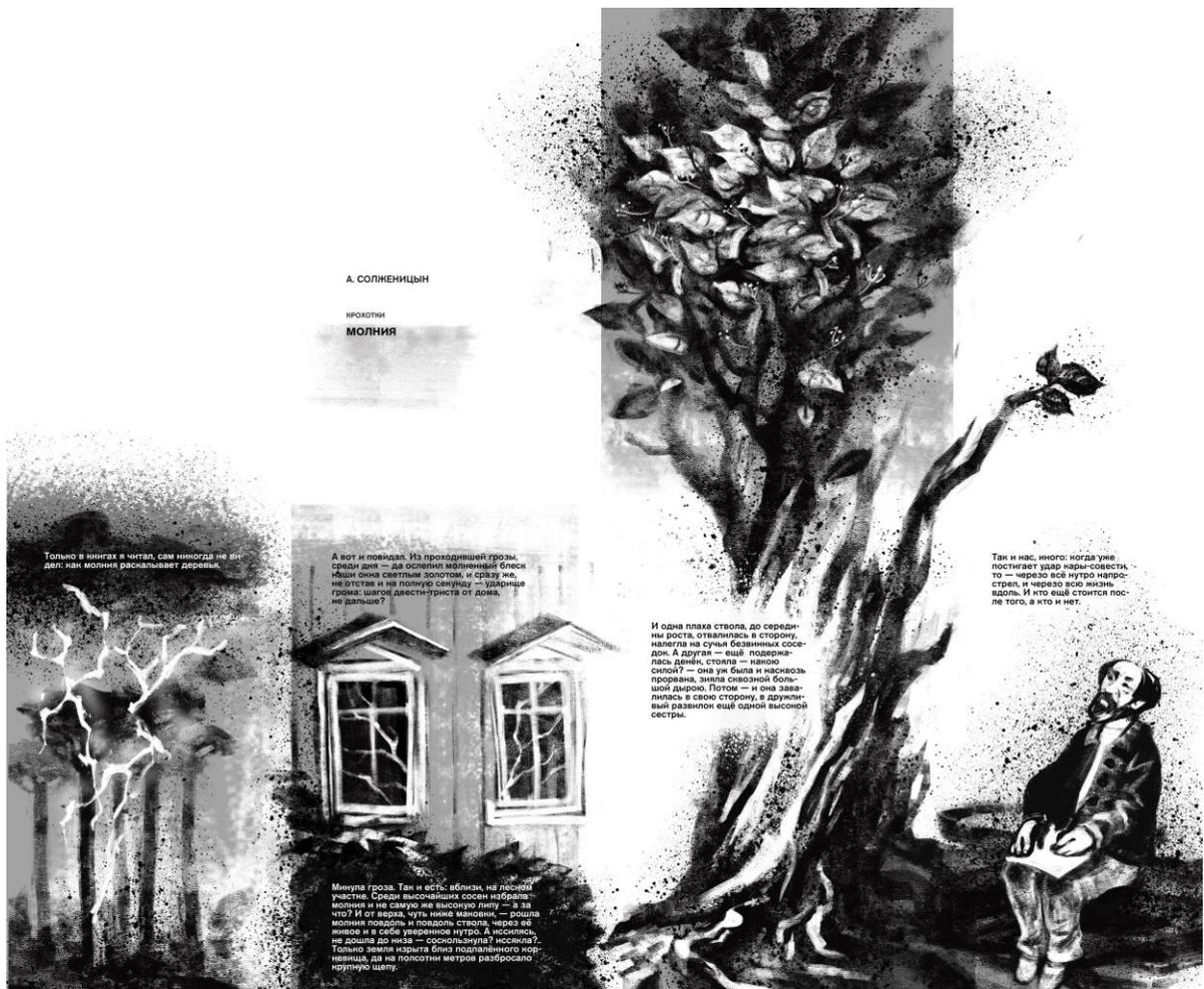


Рис. 74. Поисковый скетч к комиксу по произведению А. Солженицына «Матрёнин двор». Аверьянова Анастасия.



А. СОЛЖЕНИЦЫН

КРОХОТКИ  
МОЛНИЯ

Только в книгах я читал, сам никогда не видел: как молния раскалывает деревья.

А вот и погляд. Из прошедшей грозы, среди дня — да ослепил молниенный блеск. И был она светлым золотом, и сразу же, не отстав и на полную секунду — удариле громы: шагай двести триста от дома, но дальше?

И одна плава ствола, до середины роста, отвалилась в сторону, налегла на ствол безымянных соседей. А другая — ещё повреждалась днём, стоила — никакой силой? — она уже была и несколько проорвана, зияла сквозной большой дырой. Потом — и она завалилась в свою сторону, в дружелюбный развилке ещё одной высокой сестры.

Так и нас, много: когда уже постигает удар жары-совести, то — через всё нутро черес-стрел, и через всю жизнь вдали. И кто ещё стоит после того, а кто и нет.

Минула гроза. Так и есть: вблизи, на лесном участке. Среди высочайших сосен избрала молния и не самую же высокую лигу — а за что? И от верха, чуть ниже макушки, — рожда молния поодоль и поодоль ствола, через её явное и в себе уверенное нутро. А испустилась, не дошла до низа — сорвалась ли? молния. Только земля изрыта близ подпавшего корня, да на полсотни метров разбросано крупную щепу.

Рис. 75. Поисковый скетч к комиксу по произведению А. Солженицына Крохотки «Молния». Воинова Екатерина.

Голубева Елена Яковлевна

## **СКЕТЧ**

**для дисциплин:**

**«Композиция», «Графика», «Искусство комиксов»**

*Учебное пособие*

Научный редактор А. О. Котломанов

Корректор О. Ю. Нестерова

Координатор Редакционно-издательской группы

О. Ф. Никандрова

Подписано к печати 20.12.2018 г. Формат 60x84/16

Усл. печ. л. 27.44. Печать офсетная. Бумага офсетная

Отпечатано в типографии ООО «Турусел».

197376, Санкт-Петербург, ул. Профессора Попова, д. 38

torousstl@gmail.com

Заказ № 16223 от 21.01.2019 г. Тираж 100 экз.