

Міністерство освіти і наук і України
Харківський національний педагогічний університет імені Г.С. Сковороди
Факультет мистецтв
Кафедра теорії і методики мистецької освіти та диригентсько-хорової
підготовки вчителя

Теорія і методика виховання художньо- обдарованої особистості у закладах мистецької освіти

**ЗБІРНИК СТАТЕЙ
VII ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ
НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ**

ЧАС МИСТЕЦЬКОЇ ОСВІТИ

17 – 18 жовтня 2019 року

Частина II

TIME OF ART EDUCATION

**Collection of Articles VII of the All-Ukrainian Scientific-Practical
Conference**

**«Theory and methods of education of the artistically gifted person in the
institutions of art education»**

**Харків
Україна
2019**

УДК 37.032

ББК 85я43

Ч-24

Редакційна колегія

Калашник М.П. – доктор мистецтвознавства, професор

Матвеева О.О. - доктор педагогічних наук, професор

Полубоярина І.І. – доктор педагогічних наук, професор

Смирнова Т.А. - доктор педагогічних наук, професор

Соколова А.В. - доктор педагогічних наук, професор

Тарарак Н.Г. - доктор педагогічних наук, професор

Тушева В.В. - доктор педагогічних наук, професор

Перетяга Л.Є - доктор педагогічних наук, професор

Фомін В.В. – доктор педагогічних наук, професор (голов.ред.)

Бурма А.В.- кандидат педагогічних наук, доцент

Затверджено редакційно видавничою радою Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди

Протокол № 6 від 05.11.2019

У збірнику подано статті VII Всеукраїнської науково-практичної конференції «Теорія і методика виховання художньо-обдарованої особистості у закладах мистецької освіти». Збірник розрахований на студентів, магістрантів, аспірантів, докторантів, здобувачів, педагогічних і науково-педагогічних працівників науково-дослідних інститутів, ЗВО, учителів мистецьких шкіл.

Ч-24 Час мистецької освіти «Теорія і методика виховання художньо-обдарованої особистості у закладах мистецької освіти: зб. статей VII Всеукраїнської наук. - практ. конф. 17-18 жовтня 2019 року) , ч. II / заг. ред. В.В. Фомін – Харків: ХНПУ імені Г. С. Сковороди, 2019 – 268 с.

ISBN 978-617-7298-28-0

Редакційна колегія не завжди поділяє позицію авторів.

Автори статей несуть повну відповідальність за опублікований матеріал.

Мова видання: українська, англійська.

Харківський національний педагогічний університет імені Г.С.Сковороди, 2019

УДК 37.032

ББК 85я43

© Харківський національний педагогічний
університет імені Г.С. Сковороди, 2019

ЗМІСТ

I. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ОСНОВИ ВИХОВАННЯ ХУДОЖНЬО-ОБДАРОВАНОЇ ОСОБИСТОСТІ У ЗАКЛАДАХ МИСТЕЦЬКОЇ ОСВІТИ

Євгенія Маслій

ПОНЯТТЯ «ТВОРЧІ УМІННЯ» У НАУКОВО-ДОСЛІДНІЙ
ЛІТЕРАТУРІ 3

Наталія Круглова

ОСОБЛИВОСТІ І ПЕРСПЕКТИВИ КАР'ЄРНОГО ЗРОСТАННЯ
МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ МИСТЕЦЬКИХ ДИСЦИПЛІН..... 7

Дар'я Трубнікова

СУТНІСТЬ ПРОФЕСІЙНО-ЦІННІСНИХ ОРІЄНТАЦІЙ
МАЙБУТНІХ ВЧИТЕЛІВ МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА..... 13

Пілюгіна С.А.

ВИКОРИСТАННЯ ДИЗАЙНЕРСЬКИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ГЕЙМ-
ІНДУСТРІЇ 17

Діана Хантулі

ІНТЕГРОВАНІЙ ПІДХІД ДО РОЗВИТКУ ВОКАЛЬНИХ ВМІНЬ
МАЙБУТНІХ ВЧИТЕЛІВ МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА ЯК
НАУКОВА ПРОБЛЕМА 25

Аліса Попова

БАГАТОКОМПОНЕНТНІСТЬ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ 31

Дарина Сафронова

ДОСЛІДЖЕННЯ ТИПОЛОГІЇ ЕКОЛОГІЧНО ЧИСТИХ ШПАЛЕР
ТА ЗАСТОСУВАННЯ ЇХ В ІНТЕР'ЄРІ 37

Наталія Бабій

ОБРАЗНО-АСОЦІАТИВНИЙ ПІДХІД ДО ПІДГОТОВКИ
ФАХІВЦІВ З ДИЗАЙНУ ОДЯГУ 42

I. Теоретико-методологічні основи виховання художньо-обдарованої особистості у закладах мистецької освіти

УДК 004.92

Пілюгіна С.А.

*Харківський національний педагогічний
університет ім. Г.С.Сковороди
факультет мистецтв
викладач кафедри дизайну*

ВИКОРИСТАННЯ ДИЗАЙНЕРСЬКИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ГЕЙМ-ІНДУСТРІЇ

У статті розглядається можливість та вакансії графічного дизайнера в ігровій індустрії.

Ключові слова: *гейм-індустрія, арт-дизайнер, концепт-арт, графічний дизайн.*

Abstract. *The article looks at the opportunities and jobs of a graphic designer in the gaming industry.*

Key words: *game industry, art designer, concept design, graphic design.*

Постановка проблеми та її актуальність. Професія графічного дизайнера досить велика і охоплює величезний сегмент візуальної комунікації, по суті оточуючи сучасну людину всюди. Корпоративний дизайн, логотипи і брендінг, журнали, газети і книги, навігаційний або екологічний дизайн, реклама, веб-дизайн, комунікаційний дизайн, упаковка продукції - усе це робота графічного дизайнера.

Які проблеми чекають графічного дизайнера який вирішив вийти за рамки рекламної рутини, що приїлася, і подався в гейм-індустрію? Чи допоможуть наявні знання графічного дизайну в такій новій галузі розвитку? Розглянемо актуальну проблему кардинального змінення напрямку творчості графічного дизайнера наочно. Зверніть увагу - ви не гейм-дизайнер, як могло здатися, ви арт-дизайнер, дизайнер концепт-артів, 2d - artist, ви творець візуалізації для майбутньої гри, ваша ціль - створювати ігрову графіку.

I. Теоретико-методологічні основи виховання художньо-обдарованої особистості у закладах мистецької освіти

Мета статті полягає в ознайомленні з традиційними концепціями дизайну і тим, як вони можуть допомогти в професії пов'язаною з ігровою індустрією.

Виклад основного матеріалу. Варто зазначити, що важлива класична школа малюнка. Пропорції, анатомія, закони перспективи - від цього нікуди не відійдеш, навіть якщо малюєш шестиголового суріката. Виділимо основні напрями, які знає графічний дизайнер і які застосовуються в розробці арту до гри: форми, анатомія і пропорції, перспектива, наука про колір, освітлення і затінювання.

У повсякденному житті ми звикли часто бачити 2d зображення (маються на увазі будь-які 2-мірні зображення для ігор: від спрайту персонажів до великих фонів). Але розуміти, що річ виглядає красиво, не те ж саме, що знати, чому це так. Будь-яке двовимірне зображення можна розбити на базові елементи, тому ви можете уявляти собі створення двовимірної графіки як об'єднання цих елементів, щоб: вийшло схоже на те, що ви мали зважаючи на; не було потворне. Наприклад, ми знаємо, як виглядають квадрат і сфера, але яке відношення це має до створення зрозумілого на вигляд персонажа?

Все розпочинається з основ графічного дизайну знаючи про те, яку роль насправді грають форми, ви можете застосовувати їх для створення привітного або непривітного на вигляд ігрового середовища, а також робити, щоб персонажі і об'єкти відповідали (чи навмисно не відповідали) цьому середовищу. Необхідно розпочинати з найпростіших форм: кругів, квадратів і прямокутників, спробуйте намалювати персонаж, що складається тільки з квадратів або тільки з трикутників, а потім подивіться, хто з них буде більше схожий на героя, а хто - на лиходія. Зберігаючи свої первинні задумки у вигляді замальовок з простими фігурами, ви зможете генерувати багато ідей, передчасно не відволікаючись на опрацювання деталей.

Як правило, загострені форми утримують натяк на штучності або злі, а хвилясті і округлі - на органічне походження і добро. Такий традиційний спектр

I. Теоретико-методологічні основи виховання художньо-обдарованої особистості у закладах мистецької освіти

характерів. Круг і трикутник знаходяться на його кінцях, а квадрат десь посередині. Порівняйте, наприклад, пейзаж Мордора в «Володарі кілець» (вулканічна пустеля, під покривом сірчаних хмар, лави і чорного каменю) і пагорби Шири (зарослі соковитою травою, із затишними круглими дверцями і вікнами, квіточками і кучерявими хобітами). Коли круглий і доброзичливий на вигляд персонаж бродить по гострокутних околицях, він виглядає тривожнішим, ніж той же персонаж, спочатку показаний поряд з округлими формами. У тому ж дусі ви можете здійснювати свої стилістичні вибори і тим самим впливати на враження, яке місцевість робить на гравця.

Округлі природні лінії на базовому рівні для сприйняття глядача здаються комфортнішими, ніж гострі і незграбні. Злісність персонажа залежить від того, наскільки боляче наступати на його фігурку, отже, силует об'єкту тісно пов'язаний з його формою, тому недбалість при виборі силуету здатна зруйнувати форму. Якщо за силуетом персонажа важко відрізнити від інших, то його дизайн недостатньо хороший, навіть якщо ви вже попрацювали з сенсом геометричних форм. Деякі дизайнери навіть розпочинають відмальовку з силуету, а потім рухаються усередину. Спрощення об'єкту до його силуету допоможе ще раз переконатися, що він виглядає правильно. При розробці графіки для ігор не забудьте переконатися, що ви враховуєте форми і контури об'єктів - і зміст, загальноприйняті. Одного цього іноді буває досить, щоб графіка виражала ваш задум.

Також пам'ятаєте, що предмети часто розпізнаються по їх формі, тому об'єкти у вашій грі повинні мати різну форму, щоб гравець з легкістю їх розрізняв. Усі предмети мають форму, і різні форми підсвідомо створюють різне враження.

Важливість анатомії і пропорцій безумовна, тому що анатомічні помилки впадають у вічі, порушуючи цілісність сприйняття вашого персонажа. Основна ідея полягає в тому, що для довжини, розміру і положення різних частин тіла існують певні правила і стосунки. Звичайно більше стилізований персонаж,

I. Теоретико-методологічні основи виховання художньо-обдарованої особистості у закладах мистецької освіти

може менш строго дотримуватися правил анатомії, але, щоб порушувати правила, їх потрібно добре знати. Беріть за основу людські пропорції і рухайтесь до ідеалу шляхом порівняння розмірів різних частин тіла.

Існують конкретні пропорції для виміру майже кожної частини людського тіла, але зазвичай відправною точкою є голова. У реальному житті люди мають висоту близько 7,5 голів, але часто це значення округляється до 8, щоб отримати фігуру (як це наприклад робиться в дизайні одягу), що трохи більш ідеалізована.

Зміна розміру голови персонажа в порівнянні з його тілом може досить сильно впливати на те, як сприймається цей персонаж. Велика голова робить істоту схожою на дитину, тому її частіше малюють доброзичливим персонажам, а персонажі з маленькими головами здаються дорослішими і відносно більшими. Щоб ваші персонажі виглядали правильно, їх необхідно малювати з дотриманням певних пропорцій. Плутанина в пропорціях може порушити враження від персонажа.

Перспектива - це створення ілюзії глибини на 2d-поверхні, вона виходить шляхом зміни форм і контурів предметів. У більшості 2d ігор творці просто не бажають зв'язуватися з геометричною перспективою, тому що її реалістична реалізація в графіці буде шалено трудомісткою. Щоб піти легким шляхом, розробники користуються нереалістичним припущенням, що збоку все видно однаково добре, або розгортають графіку в реальніший на вигляд, але все таки далекий від реальності ізометричній проекції. Але навіть дуже просте розуміння і застосування геометричної перспективи також дозволить значно поліпшити графіку. Потрібно пам'ятати, що у більшості ігор з 2d графікою намагаються уникнути труднощів при зображенні геометричної перспективи. Вибирають точку огляду збоку або прямо згори, що зводить до мінімуму необхідність в ній.

Коли з дотриманням перспективи малюють фігуру персонажа, це називається ракурсом. Спрямований на глядача кулак виглядатиме не просто

I. Теоретико-методологічні основи виховання художньо-обдарованої особистості у закладах мистецької освіти

більше ніж той, який тримають збоку, він також закрий собою значну частину руки, усе це ми пам'ятаємо з класичного малюнка. Для швидких замальовок поз вашого персонажа особливо людського, він може бути представлений як ряд простіших об'єктів, які легше скомпонувати. Це нормально, коли нарис фігури роблять у вигляді сполучених суглобами циліндрів, а усередині них потім малюють людину.

Паралакс - ще один важливий ефект перспективи, пов'язаний із стосунками об'єктів, що перекриваються. Його суть в тому, що при русі глядача далекі об'єкти зміщуються менше в порівнянні з ближчими. Паралакс чудово підходить для 2d ігор, тому що його досить легко реалізувати.

Оскільки 2d ігор часто навмисно порушують звичайні правила перспективи з тієї простої причини, що їх легше намалювати без них, доводиться покладатися на інші способи отримати уявлення про глибину. Ще один з простих способів - робити об'єкти, імовірно віддалені від глядача, більше розмитими і менш детальними на вигляд. Про близькість об'єкту до гравця можна сказати навіть тільки за кольором контурів. Це безпосередньо зводиться до ідеї контрасту. Контраст розповість гравцеві, що важливо, а що ні. Злегка затінені блакитні пагорби? Не важливо. Труба з білим відблиском і чорними контурами? Важливо. Єдиний яскраво-червоний предмет на екрані? Супер важливо. Пам'ятайте, що інтерактивні об'єкти в грі повинні завжди виділятися по відношенню до не інтерактивних, якщо немає конкретної причини приховувати щось від гравця.

Ось тут і допомагає наука про колір. Колір - це хитра тема, і одна з найбільш суб'єктивних в мистецтві в цілому. Колірні поєднання і їх значення розрізняються в різних культурах. Білий колір може бути кольором чистоти на заході, але в Японії він часто означає смерть. Проте, є декілька основних ідей відносно кольору, які допоможуть вам зрозуміти, що відбувається з вашою графікою. Графічний дизайнер вивчає кольорознавство і психологію кольору, а колір у свою чергу може впливати на атмосферу гри.

I. Теоретико-методологічні основи виховання художньо-обдарованої особистості у закладах мистецької освіти

При роботі над ігровою графікою спробуйте зв'язати кольори з певними расами або ворогами, середовищами або рівнями. Позначення кольором не є обов'язковим, проте ви можете використати його як спосіб впливу на сприйняття гравців. Подумайте про набір кольорів для поганих хлопців, але використовуйте, наприклад, унікальні відтінки цих кольорів для конкретних ворогів. Не бійтеся експериментувати і намагайтеся використати рідкісніші кольори. Кольори можна розділяти і порівнювати один з одним різними способами, а в різних комбінаціях пари кольорів можуть виглядати краще або гірше.

А збагачення кольору оточення і персонажа у свою чергу залежить від джерела світла. Початкуючі дизайнери часто не розуміють, навіщо насправді малюють світло і тінь. Затінювання (чи шейдинг) малюнка зазвичай означає застосування різних відтінків, щоб створити ілюзію світла на кресленні, точно так, як і перспектива - це ілюзія глибини. І так само як з перспективою, вам необхідно створити якісь 2d аналогів видимих в реальності ефектів. Тут є тільки одно правило: світло не може бути скрізь, воно повинно звідкись виходити. Щоб освітлення виглядало правильно, воно повинне мати напрям, і освітлення/затінювання поверхні треба вибудовувати залежно від того, з якого боку на об'єкт спрямовано джерело світла. Джерелом світла може виступати сонце, лампа, озеро з киплячою лавою і так далі, або його можна залишити абстрактним. Плоскі поверхні зазвичай мають скрізь майже однаковий відтінок, а на зігнутих ми побачимо градієнт кольору.

Але далі світло може далі відбиватися від поверхонь і підсвічувати затінені ділянки. Це часто означає, що частина тіні, яка знаходиться надалі від основного джерела світла, насправді світліше, ніж в інших місцях. Ефект найбільш помітний, коли об'єкт великий або знаходиться дуже близько до віддзеркалюваної поверхні. Це ми пам'ятаємо знову ж таки з основ класичного малюнка. Зміна тону пов'язана з відображенням світла, суть цього явища в тому, що тон тіні або відбитого світла не завжди буває тільки темнішою або

I. Теоретико-методологічні основи виховання художньо-обдарованої особистості у закладах мистецької освіти

світлішою версією основного кольору об'єкту. Це поняття набуває важливість, коли у вас є додаткові джерела світла і вони за кольором відрізняються від основних (наприклад, розжарена лава). Пам'ятайте, що забарвлене світло змінить колір освітлюваного об'єкту. Проте зміна тону може бути і просто стилістичним рішенням.

Варто знати ще, що тіні бути менш насиченими, і що менш насичені кольори можуть здаватися темнішими, ніж вони є насправді. Важливо пам'ятати, що чим сильніше ви зміните тон, тим більше сюрреалістичним стане ваш малюнок.

Затінювання може підказати не лише форму об'єкту, але і його текстуру. Текстура об'єкту впливає на те, як від нього відбивається світло. Тому змінюючи шейдинг ви іноді можете змінити враження від текстури. Матова, гладка, глянцева - добре знайомі графічному дизайнерові якості паперу, правильне застосування знань про їх властивості поза сумнівом допоможе в проектуванні зображуваних вами матеріалів. Це глянсовий метал або матова тканина? Одяг середньовічних персонажів не повинен відбивати світло ніби пластмаса, а космічні обладунки не повинні здаватися м'якими на дотик. Такі прийоми значно підвищують натуральність зображення в грі.

Приготуйтеся до того, що вам доведеться малювати, і малювати багато. Завжди спочатку робіть декілька грубих олівцевих версій свого гейм арту, і не намагайтеся відразу досягти досконалості. Великі студії часто створюють буквально десятки концепцій одного персонажа, перш ніж навіть подумають про вибір, теж відбувається і в класичному графічному дизайні.

Висновок. Отже, можна сказати, що база знань графічного дизайну дає можливість перемкнутися на нові горизонти творчості і візуалізація ігор не виключення. Важливо лише правильно провести паралелі між цими, здавалося б, далекими професіями. І перша паралель - графічний дизайн, як і гру ви робите не для себе, а для людей.

I. Теоретико-методологічні основи виховання художньо-обдарованої особистості у закладах мистецької освіти

Список використаних джерел

1. «Лінійна та повітряна перспектива» Retrieved from http://www.artyfactory.com/perspective_drawing/perspective_index.html.
2. Cameron Chapman Color Theory for Designers Retrieved from <https://www.smashingmagazine.com/2010/01/color-theory-for-designers-part-1-the-meaning-of-color/>.
3. Пол Ричардс, Советы и хитрости при создании концепт-арта в игровой индустрии Retrieved from <https://render.ru/ru/articles/post/11024>.
4. Arne Niklas Jansson, Art tutorial for the intermediate painter Retrieved from http://www.androidarts.com/art_tut.htm.
5. Mike Rohde Sketching: the Visual Thinking Power Tool Retrieved from <https://alistapart.com/article/sketching-the-visual-thinking-power-tool/>.