

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
Учреждение образования
«Витебский государственный технологический университет»

СКЕТЧИНГ

Методические указания по выполнению практических заданий
для студентов специальности
6-05-0211-05 «Графический дизайн и мультимедиадизайн»

Витебск
2025

УДК 741

Составитель:

Т. Н. Луцейкович

Одобрено кафедрой «Дизайн и мода»
УО «ВГТУ», протокол № 10 от 17.04.2025.

Рекомендовано к изданию редакционно-издательским советом
УО «ВГТУ», протокол № 9 от 28.05.2025.

Скетчинг : методические указания по выполнению практических заданий / сост. Т. Н. Луцейкович – Витебск: УО «ВГТУ», 2025. – 34 с.

Методические указания направлены на повышение качества изобразительности и функциональной содержательности скетчей, используемых на подготовительном этапе проектной и художественной деятельности. Содержат основные указания к практическим занятиям и примеры выполнения по разделам курса «Скетчинг» для студентов специальности 6-05-0211-05 «Графический дизайн и мультимедиадизайн».

УДК 741

© УО «ВГТУ», 2025

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
1. Скетч как универсальный изобразительный язык.....	5
2. Профильная ориентация скетча	7
3. Практикум	10
Литература	33

ВВЕДЕНИЕ

Рисунок в художественной культуре – один из первейших 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; 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

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.

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. Скетч как универсальный изобразительный язык

Выстраивая некоторую аналогию между двумя языками, вербальным и изобразительным, можно наблюдать очевидную взаимосвязь скетчинга и сленга (разговорной речи). Гак 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, 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, включающей 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 свободен и динамичен в своем развитии. Благодаря своей экспрессивности и свободе он кажется простым и потому доступным изобразительным средством, легко осваиваемым человеком. Именно эта кажущаяся простота и доступность сделали его столь популярным в непрофессиональной среде как форму индивидуального самовыражения и самостоятельного 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.

Скетч – это визуализированная мысль.

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.

2. Профильная ориентация скетча

В данных методических указаниях 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 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» прием 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. Практикум

На рисунках представлены примеры скетчинга в соответствии с темами учебной программы

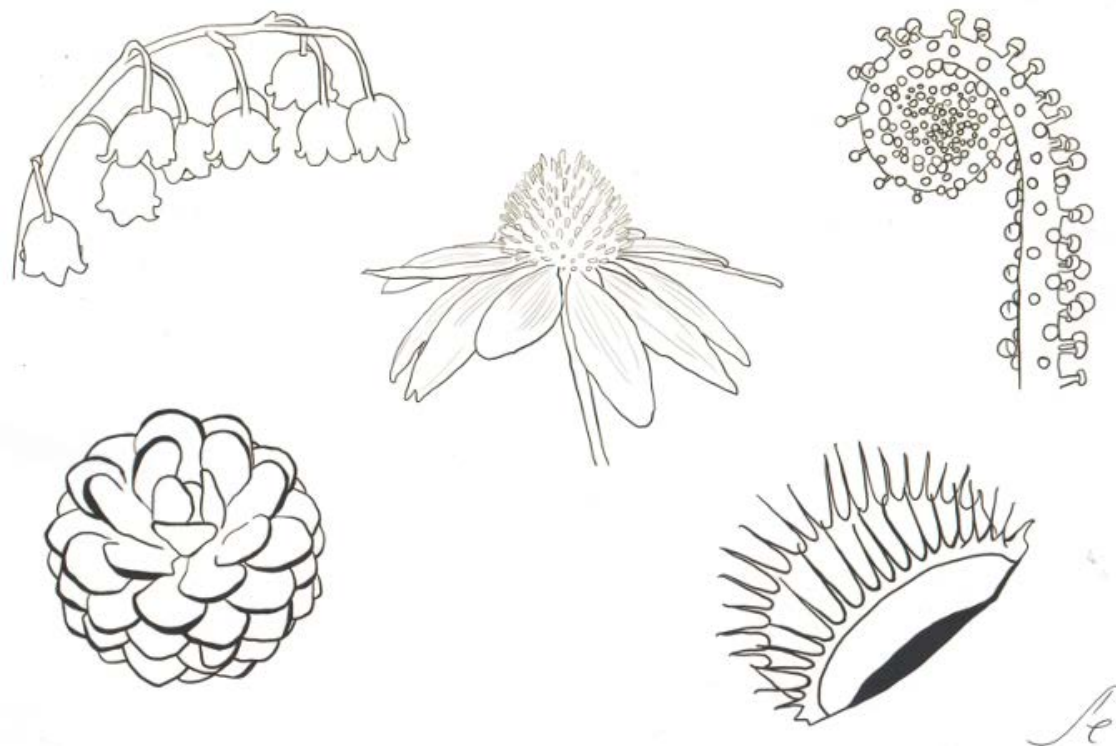


Рисунок 1 – Рисование растений (линия)



Рисунок 2 – Рисование растений (инверсия)



Рисунок 3 – Рисование растений (линия)



Рисунок 4 – Рисование растений (инверсия)

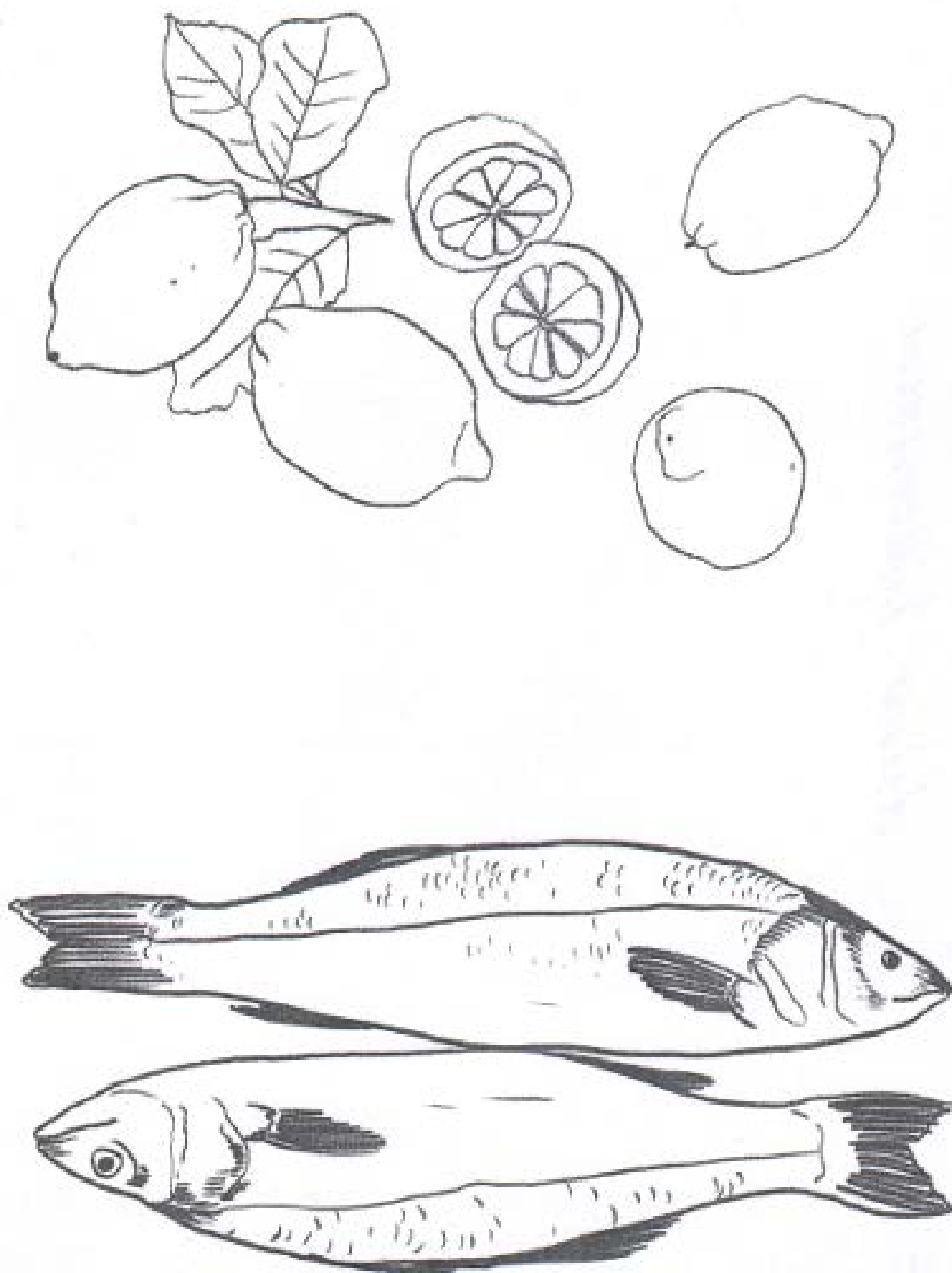


Рисунок 5 – Рисование продуктов питания (линии разного характера)

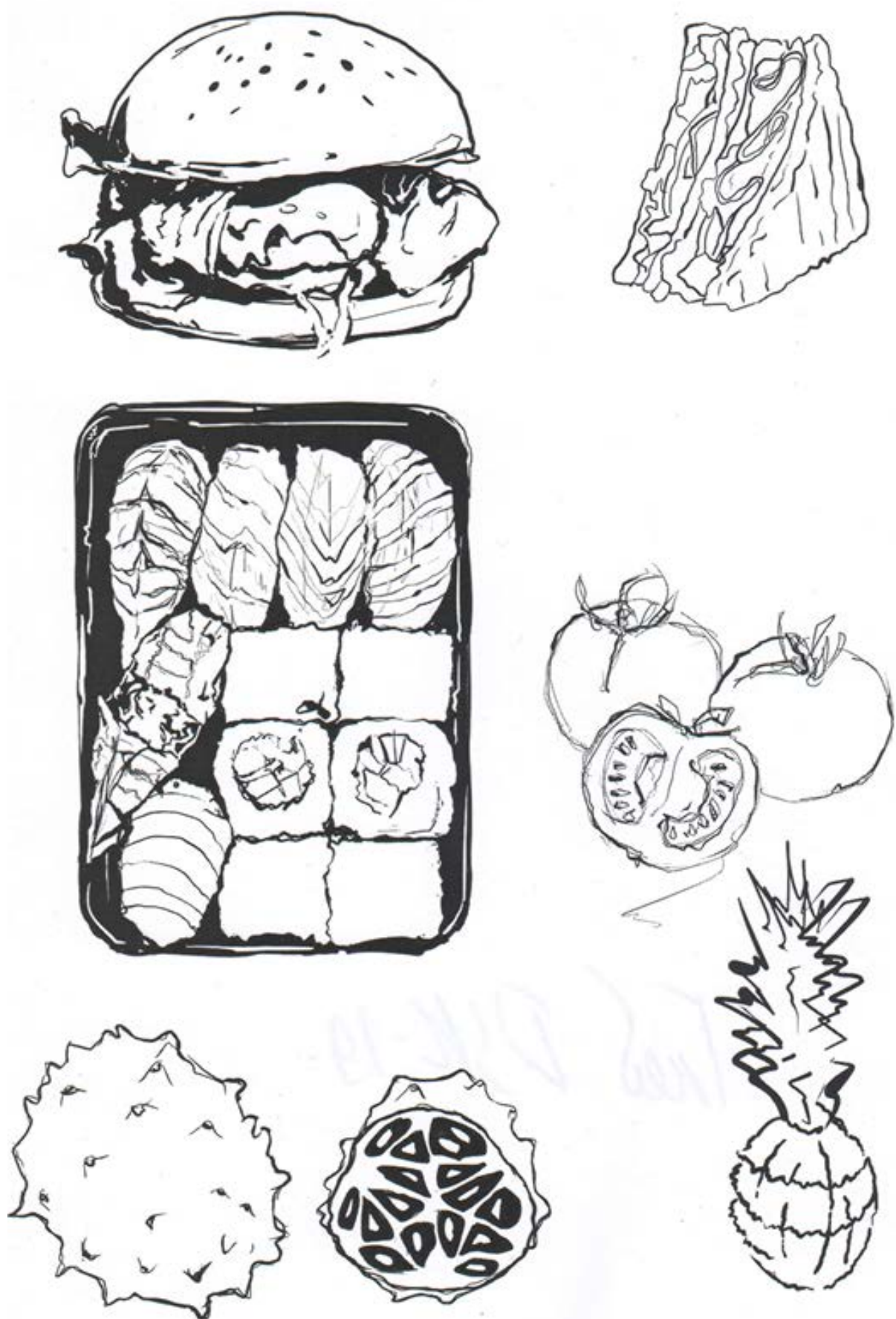


Рисунок 6 – Рисование продуктов питания (линии разного характера)



Рисунок 7 – Рисование продуктов питания (инверсия)

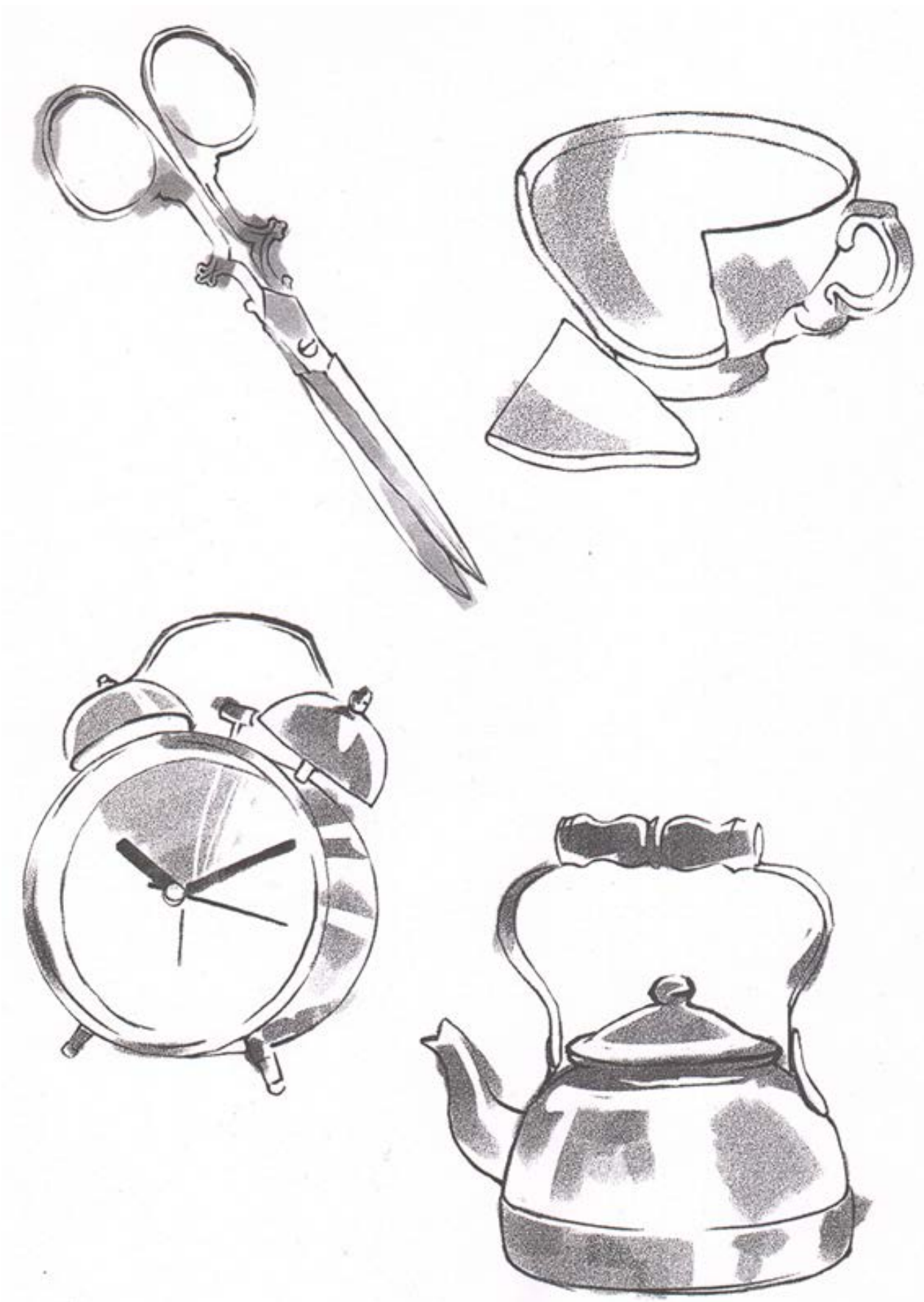


Рисунок 8 – Рисование предметов (мебель, посуда и т.д.)



Рисунок 9 – Рисование предметов

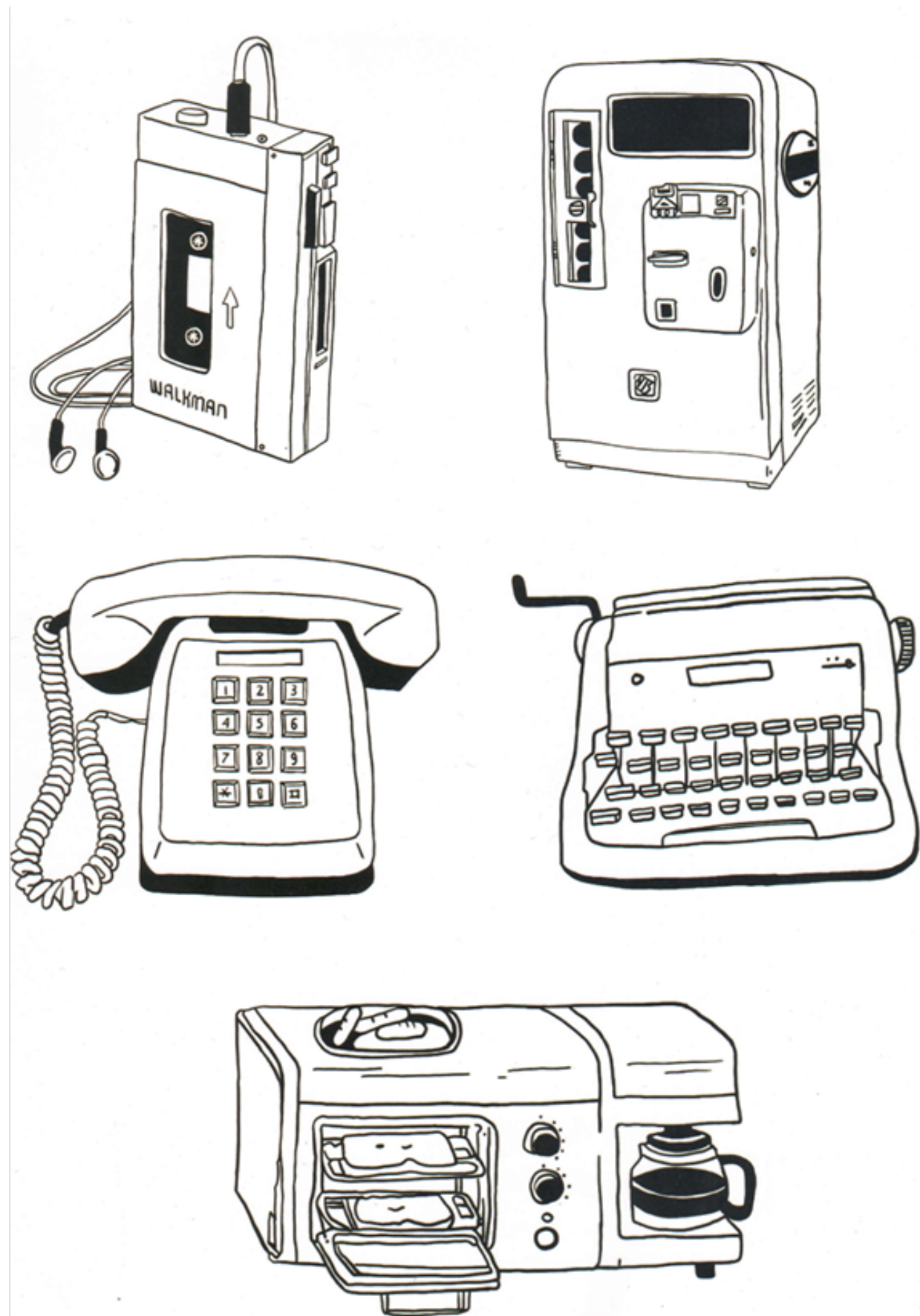


Рисунок 10 – Рисование предметов



Рисунок 11 – Рисование животных



Рисунок 12 – Рисование животных (текстуры)



Рисунок 13 – Рисование птиц и перьев (линия и текстуры)



Рисунок 14 – Рисование птиц и перьев (линия и текстуры)

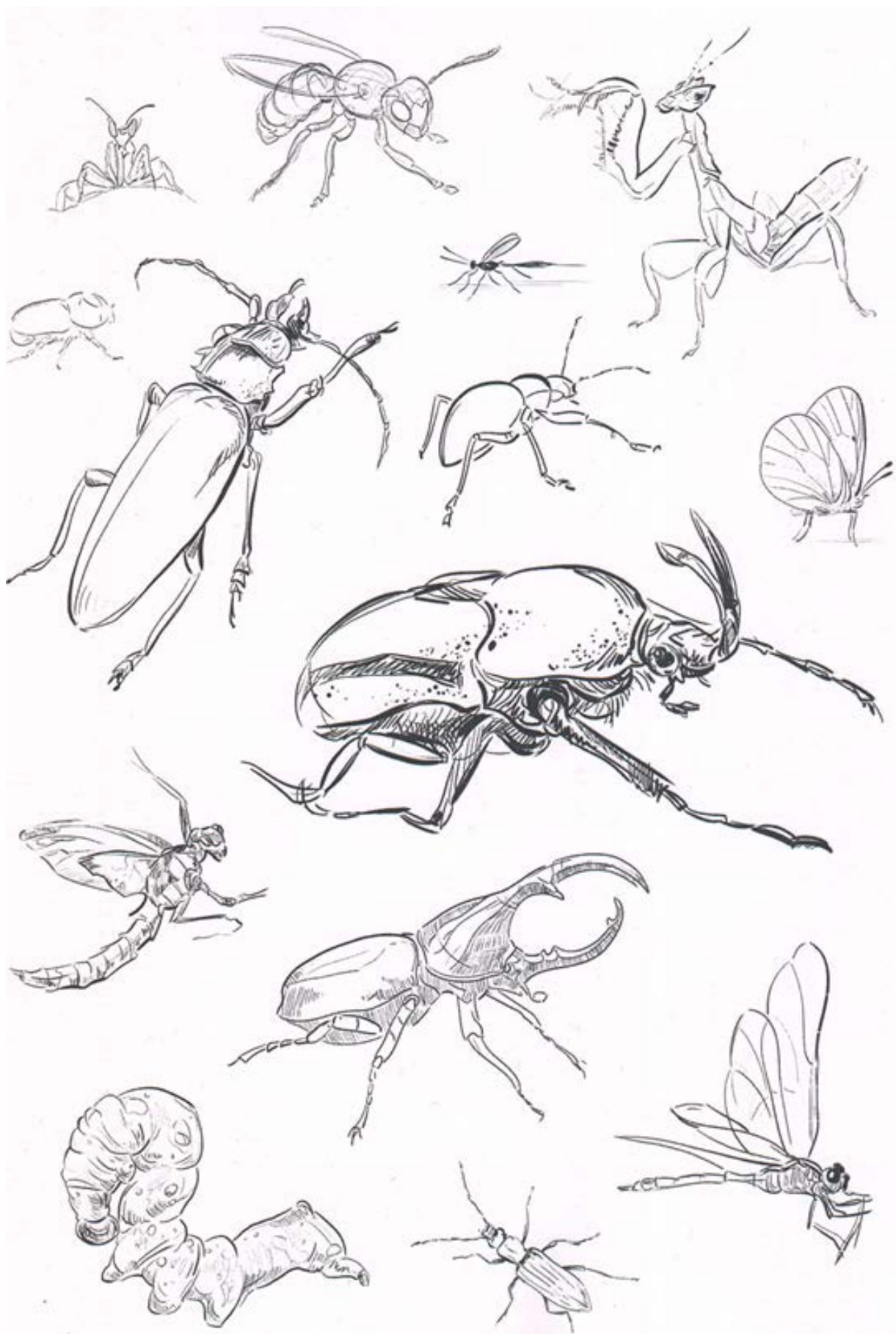


Рисунок 15 – Рисование насекомых

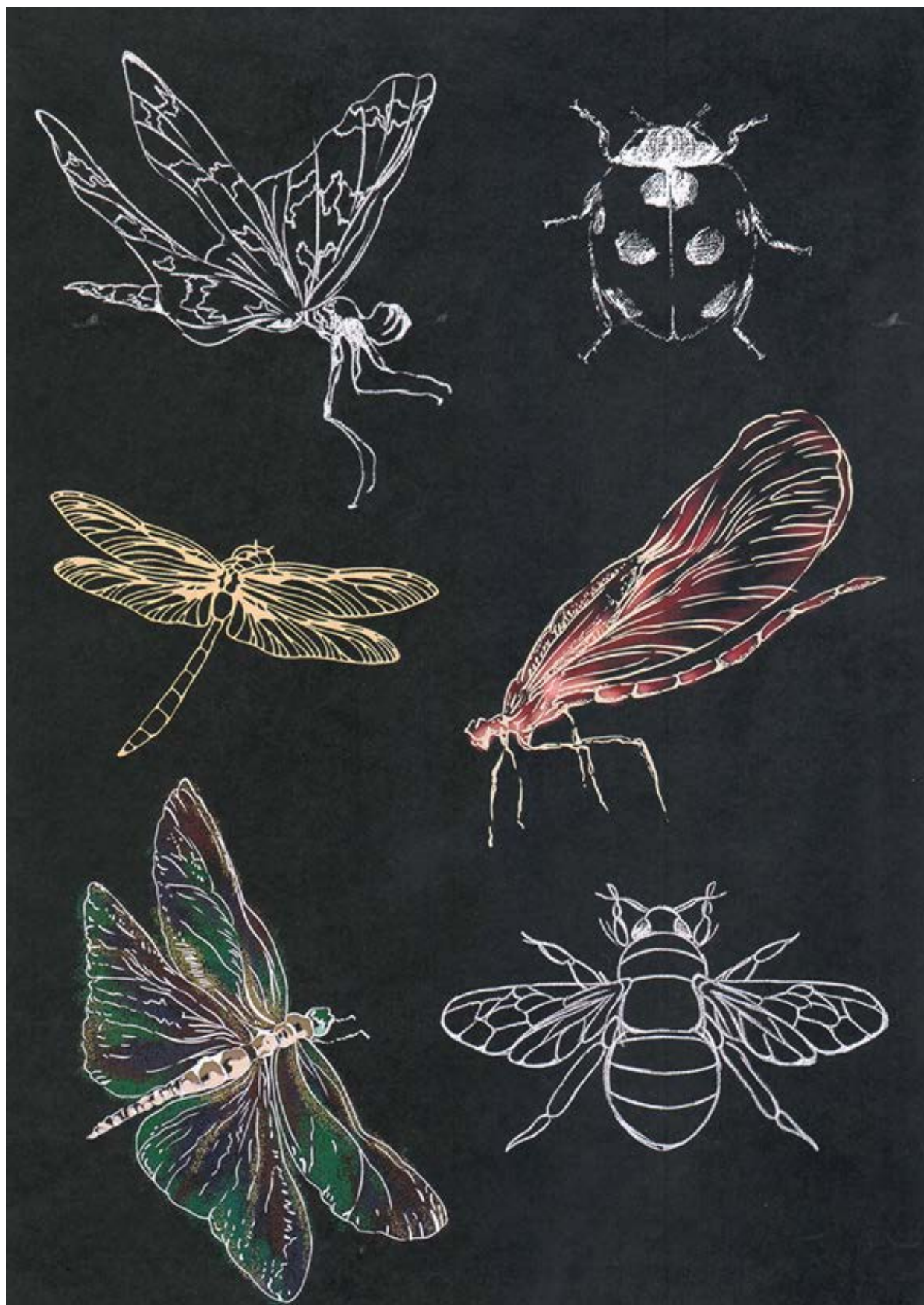


Рисунок 16 – Рисование насекомых (инверсия)

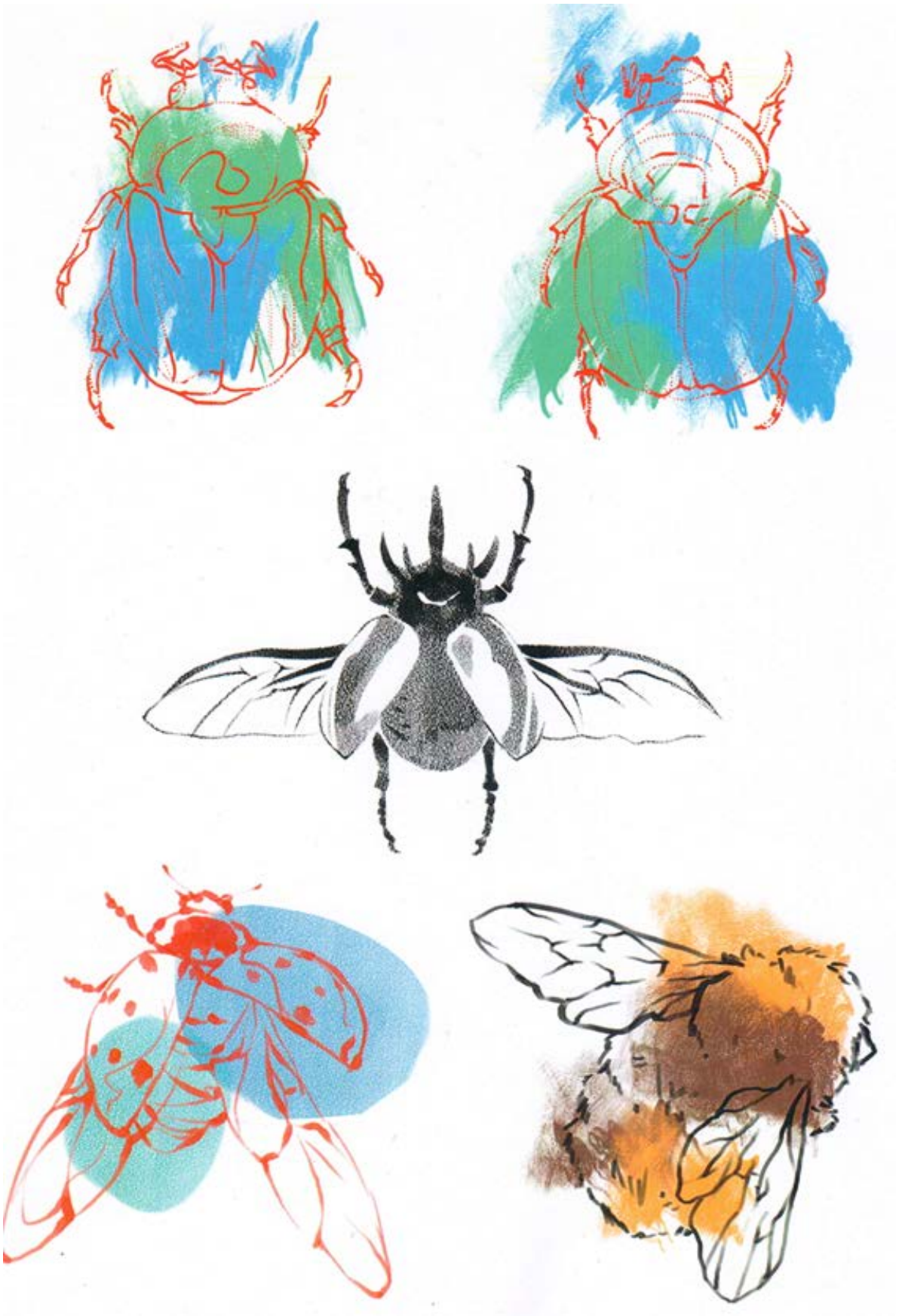


Рисунок 17 – Пятна, текстуры, графические эффекты
(наложение, соединения со скетчем)

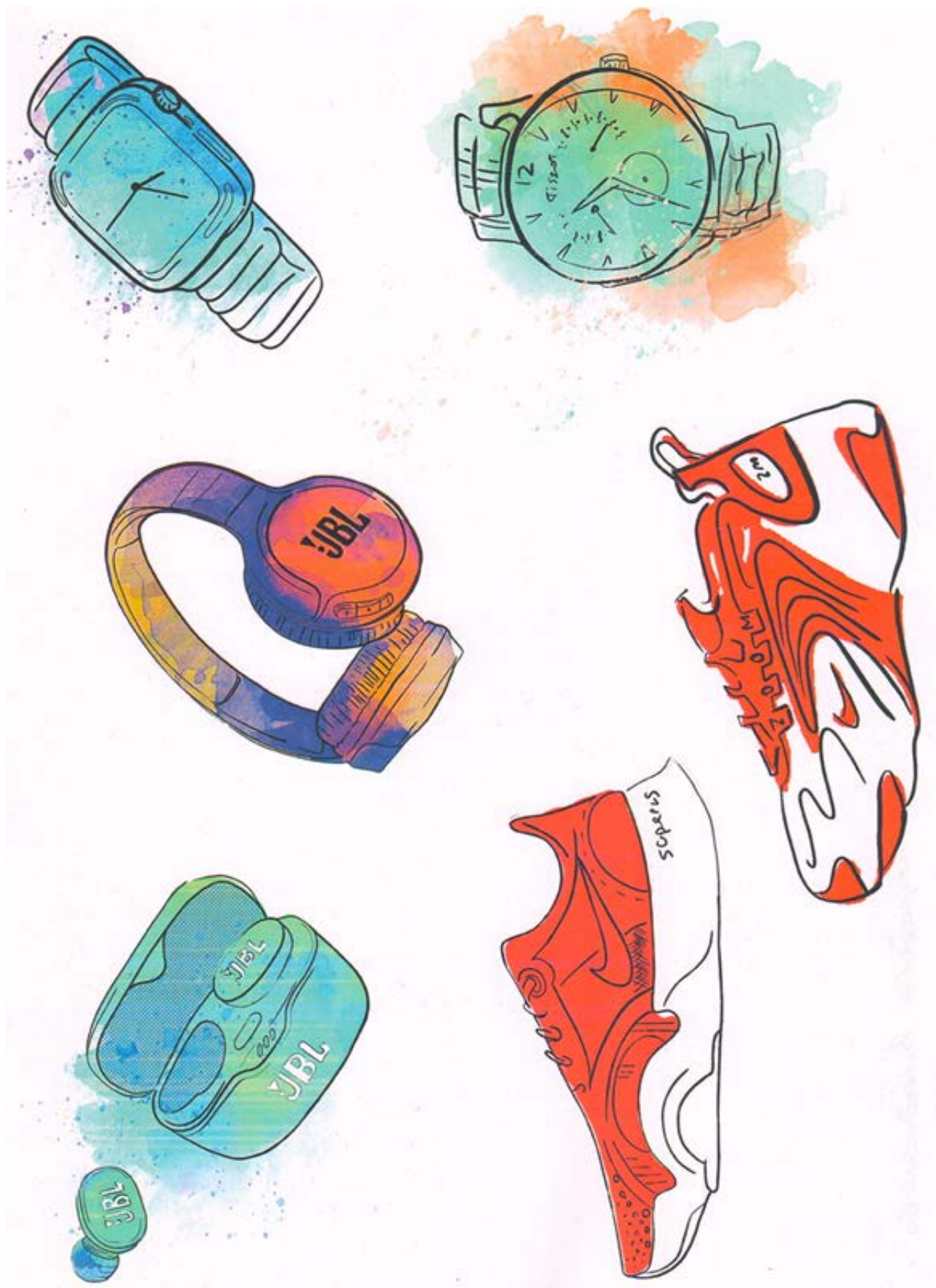


Рисунок 18 – Пятна, текстуры, графические эффекты
(наложение, соединения со скетчем)

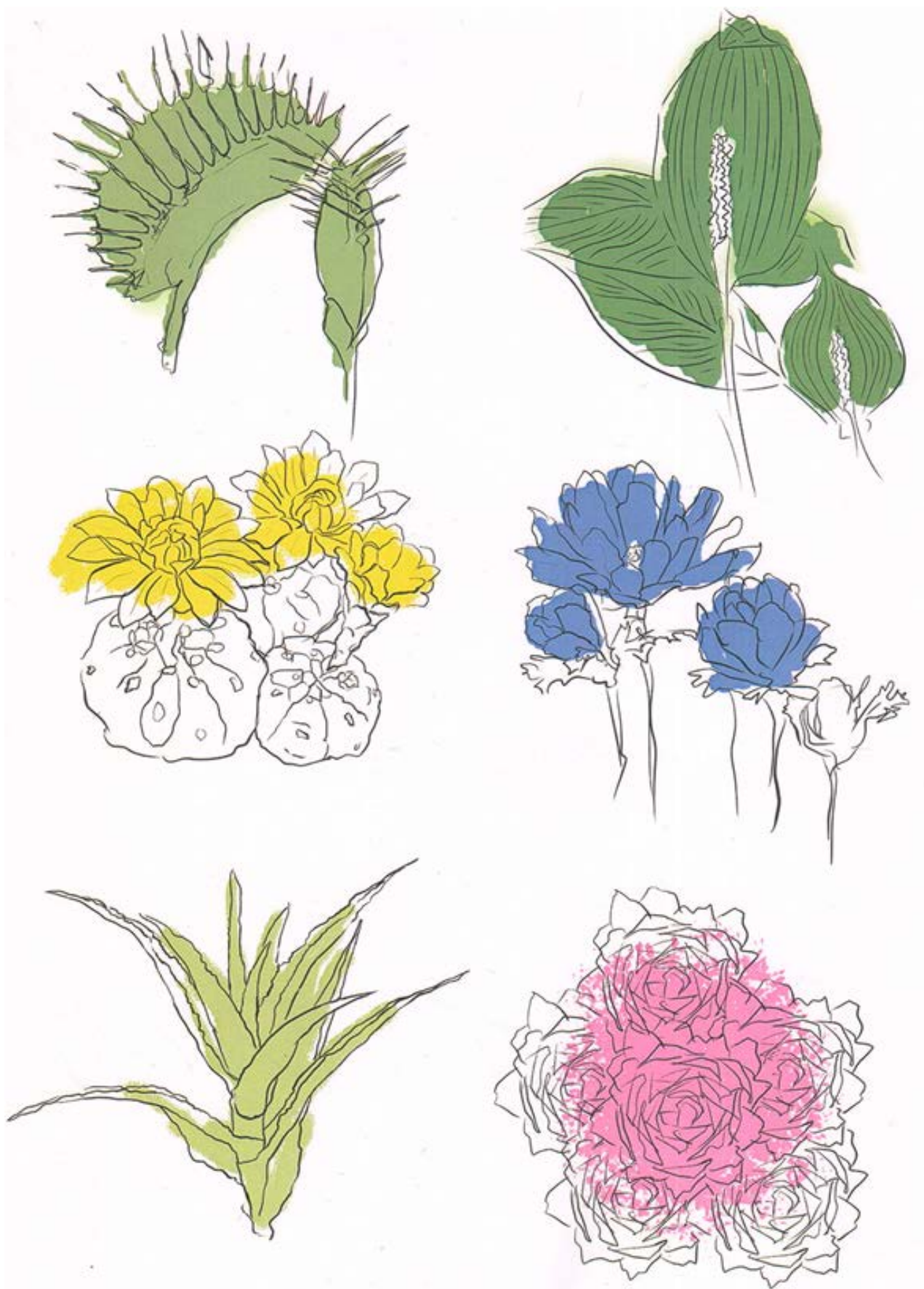


Рисунок 19 – Пятна, текстуры, графические эффекты
(наложение, соединения со скетчем)



Рисунок 20 – Рисование человека (мужская модель)



Рисунок 21 – Рисование человека (женская модель)



Рисунок 22 – Рисование человека (детская модель)



Рисунок 23 – Рисование пейзажей (городской)

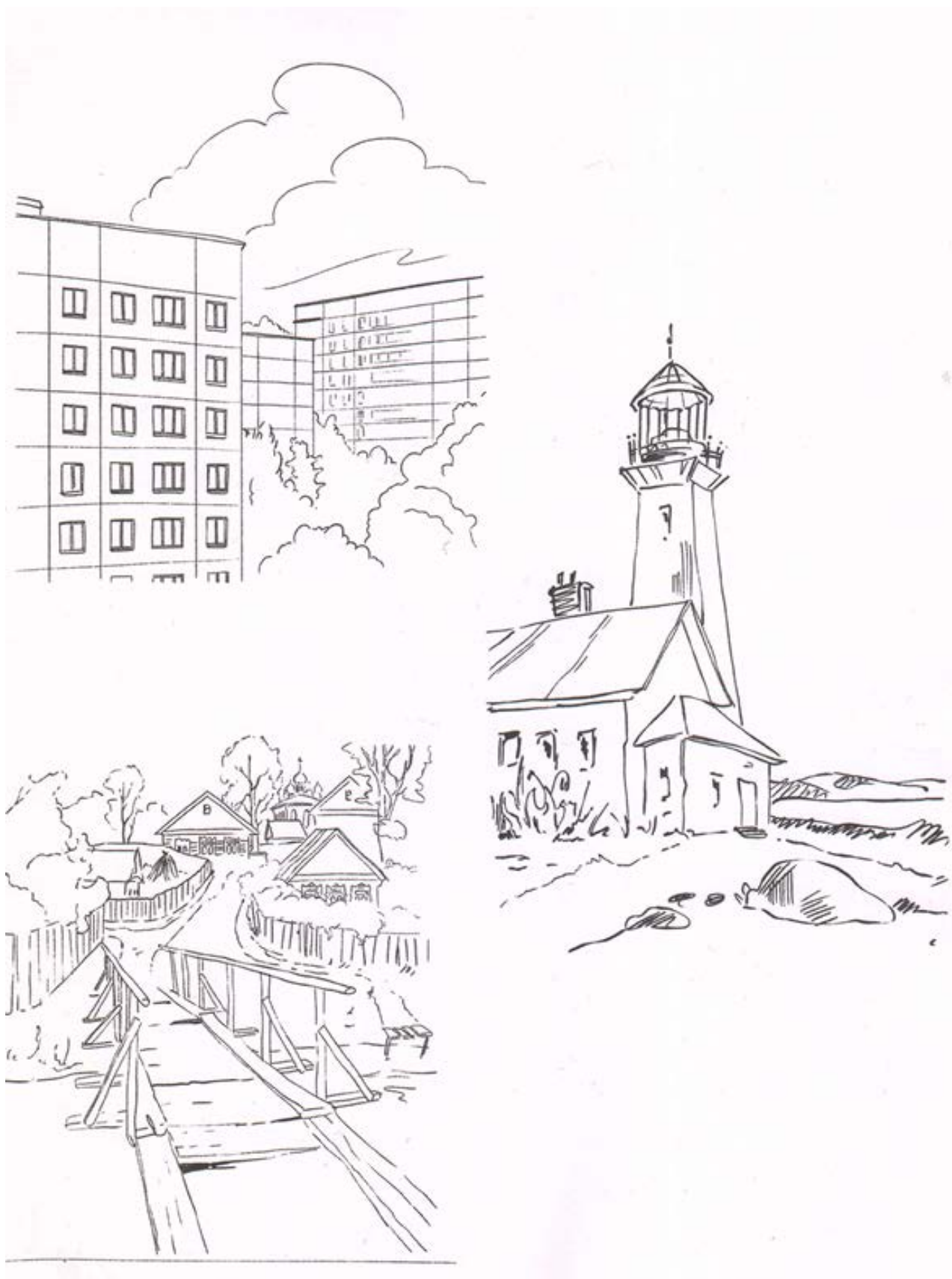


Рисунок 24 – Рисование пейзажей (городской, пасторали)



Рисунок 25 – Буквы, цифры, слова. Леттеринг



Рисунок 26 – Буквы, цифры, слова. Леттеринг (инверсия)

Литература

1. Залегина, Е. В. Академический рисунок. Мифы и реальность / Е. В. Залегина. – Москва : Эксмо, 2019. – 134 с.
2. Колосенцева, А. Н. Учебный рисунок : учебное пособие / А. Н. Колосенцева. – Минск : Вышэйшая школа, 2013. – 159 с.
3. Скакова, А. Г. Рисунок и живопись : учебник для студентов высших учебных заведений / А. Г. Скакова. – Москва : Юрайт, 2021 – 128 с.
4. Беляева, С. Е. Спецрисунок и художественная графика : учебник для студентов / С. Е. Беляева, Е. А. Розанов. – 5-е изд., стер. – Москва : Академия, 2011. – 235 с.
5. Кравченя, Э. М. Компьютерная графика : учебное пособие для студентов / Э. М. Кравченя, Т. И. Абрагимович. – Минск : Новое знание, 2006. – 248 с.
6. Ли, Н. Г. Основы учебного академического рисунка : учебник / Н. Г. Ли. – Москва : Эксмо, 2009. – 479 с.
7. Сидоренко, В. Ф. Рисунок для дизайнеров. Уроки классической традиции : учебное пособие / В. Ф. Сидоренко ; МГТУ им. А. Н. Косыгина. – Москва : МГТУ им. А. Н. Косыгина : Совьяж Бево, 2006. – 179 с.
8. Тозик, В. Т. Компьютерная графика и дизайн : учебник / В. Т. Тозик, Л. М. Корпан. – 3-е изд., стер. – Москва : Академия, 2013. – 201 с.
9. Уотсон, Э. У. Искусство карандашного рисунка / Э. У. Уотсон : пер. с англ. Е. Л. Ор-лова. – Минск : Попурри, 2004. – 152 с.
10. Академический рисунок. Наброски и зарисовки фигуры человека : методические указания по выполнению практических заданий / сост. О. Ф. Гудченко. – Витебск : УО «ВГТУ», 2020. – 28 с.
11. Набросок. Методика быстрого рисования : методические указания к практическим занятиям / сост. А. П. Малахов. – Витебск : УО «ВГТУ» , 2012. – 30 с.

Учебное издание

СКЕТЧИНГ

Методические указания по выполнению практических заданий

Составитель:
Луцейкович Татьяна Николаевна

Корректор *А.С. Прокопюк*
Компьютерная верстка *Т.Н. Луцейкович*

Подписано к печати 04.06.2025. Формат 60x90¹/₁₆. Усл. печ. листов 2,1.
Уч.-изд. листов 2,5. Тираж 30 экз. Заказ № 115.

Учреждение образования «Витебский государственный технологический университет»
210038, г. Витебск, Московский пр., 72.

Отпечатано на ризографе учреждения образования

«Витебский государственный технологический университет».

Свидетельство о государственной регистрации издателя, изготовителя,
распространителя печатных изданий № 1/172 от 12 февраля 2014 г.

Свидетельство о государственной регистрации издателя, изготовителя,
распространителя печатных изданий № 3/1497 от 30 мая 2017 г.