Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Ростовской области «Таганрогский педагогический лицей-интернат»

ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ИТОГОВЫЙ ПРОЕКТ

Тема: «Рисование на графическом планшете»

Автор работы:

Богданова Софья Игоревна,

11С класса

Научный руководитель:

Дровалева Мария Николаевна,

воспитатель.

г.Таганрог

2023 г

**Содержание**

Введение ........................................................................................................................................3 Основная часть...............................................................................................................................3 1.История и виды рисунков .........................................................................................................3 2.Графический планшет ...............................................................................................................4 3.Сравнение способа рисования от руки и на графическом планшете ...................................4 4. Практическая ценность............................................................................................................5

Заключение.....................................................................................................................................5 Список литературы………..………………………………………………………………….….5 Приложение………………………………………………………………………........................6

**Введение**

**Актуальность работы:** человек с каждым годом всё больше переходит в сферу IT, где растёт популярность работы с графическим планшетом, поэтому множество людей, умеющие хорошо рисовать и проектировать, уходят от традиционного способа рисования. Существуют много различных профессий, связанных с творчеством в компьютере, от рисования различных дизайнов, до создания интерфейсов для программ и игр.

**Цель проекта:** изучить различные методы рисования в современном мире, нарисовать рисунок используя графический планшет.

**Задачи проектирования:**

1. Изучить различные техники рисования.
2. Проанализировать различные виды графических планшетов и их основные функции.
3. Рассмотреть примеры того, каким способом рисования пользуются чаще всего и почему.
4. Сравнить традиционный и нетрадиционный способ создания рисунка.
5. Исследовать вопрос выбора способа рисования с точки зрения человека, который только хочет начать этим заниматься.

**Объект проектирования:** графический планшет.

**Предмет проектирования:** рисунок на графическом планшете.

**Методы проектирования:**

1. Поисковой метод

2. Метод описания

3. Метод систематизации

4. Рисунок

**Материалы проектирования:**

Графический дизайн — это художественная деятельность, направленная на создание сбалансированный и эффективной визуально-коммуникационной среды с помощью текста и изображений. [1] Основным приспособлением создателя цифрового искусства является графический планшет. Он нужен, чтобы рисовать, создавать скетчи или детально редактировать фотографии. Графический планшет — это главный инструмент цифрового художника. Мы не замечаем, но почти всё вокруг нас имеет свой графический дизайн. [2]

**Практическая ценность:**

В современном мире, понятие художник стало невероятно обширным. В роли художника выступают люди с разными профессиями, от архитектора до создателя веб-дизайнов. Графический дизайн вносит не малый вклад в социально-экономические и культурные сферы жизни, он способствует созданию визуального ландшафта современности: дорожные знаки или оставленное граффити на заборе, технические схемы или различные обложки учебников, книг, справочных пособий.

Графический дизайн имеет обширную область использования, он может помочь в завлечении покупателей для сети магазинов, он способен создать свой определенный стиль, логотип, цвет, упаковку, текст и многое другое.

**Основная часть**

**1.История и виды рисования** В эпоху Возрождения слово “рисунок” означало - план, замысел, предшествующие работе в материале. Теоретик итальянского маньеризма, Федерико Цуккаро, также разъяснил понятие “внутреннего рисунка” “Рисунок не есть ни материя, ни тело, ни свойство какой-либо субстанции, но он — форма, идея, порядок, правило или предмет интеллекта, в котором выражены понятые вещи.” [3] Многие художники до XX века утверждали, что рисунок — это лишь инструмент достижения цели в этапах работы живописца, скульптора. После окончания своей работы, они выкидывали все эскизы и зарисовки, потому что цель уже была достигнута, а сам рисунок не рассматривали как отдельный вид изобразительного искусства.

**Виды рисунков:** В рисование, в основном, выделяют данные виды рисунков:

* Академический
* Рисунок в разрезе
* Станковый рисунок
* Плакат
* Силуэт

Рисование - важнейшее средство познания в нашем мире, оно развивает практическую и творческую сторону человека. В процессе рисования, человек совершенствует свою наблюдательность, обращает внимание на мелкие детали. Рисование даёт возможность человеку найти себя, найти то, что ему нравится.

**2. Графический планшет**

Графический планшет очень надёжен и удобен, но на него придётся потратить больше средств, чем на традиционный способ. В традиционном способе очень трудно вносить изменения, графический планшет делает это легче легкого. Вы подключаете планшет к компьютеру и рисуете электронным пером на планшете, словно вы рисуете карандашом на бумаге. Планшет передает движения пера в специальное программное обеспечение для рисования, и вы видите рисунок на экране. Устройство представляет из себя прямоугольник с высоко чувствительной пластмассовой поверхностью, парой программируемых кнопок и стилусом.

**3. Сравнение способов рисования от руки и на графическом планшете**

* Традиционный способ (Рисование от руки):

Плюсы:

1. Начинающему легче приспособиться
2. Рисунок, сделанный на бумаге, выглядит более живо
3. Удовольствие от процесса

Минусы:

1. Бумага легко приходит в непригодность
2. Случайное движение может испортить рисунок и размазать его
3. Почти невозможно вносить какие-то существенные изменения
4. Абсолютно всё рисуется самостоятельно

* Нетрадиционный способ (Рисование на графическом планшете):

Плюсы:

1. Высокая скорость выполнения
2. Возможность совершать определённые функции, благодаря специальному ПО
3. Возможность легко исправить любые ошибки
4. Цифровые данные не имеют срока годности
5. В случае чего, файл можно восстановить

Минусы:

1. Приходится часто менять наконечники стилуса, потому что они стираются со временем (обычно в комплекте около 8 наконечников)
2. Трудно выбрать удобный графический редактор, очень часто хорошее программное обеспечение стоит денег.
3. Чтобы приспособиться к графическому планшету, понадобиться больше времени, чем в традиционном способе.

**4. Практическая ценность**

**Цель** моего продукта - ощутить себя в роли современного художника и нарисовать рисунок, используя графический планшет и различное программное обеспечение.

Для создания своего рисунка, я использую графический планшет — Gaomon S620, предварительно я скачала все нужные драйвера для его использования и проверила их на работоспособность. Особенностью данного планшета является то, что он без экрана, имеет беспроводное перо и чувствительность нажатия — 8192. Его формат — A5, разрешение — 5080 LPI, ещё он имеет 4 программируемых кнопки на корпусе.

Также, я использую данные программы — Gaomon Tablet (Специальное программное обеспечение для настройки и работы данного планшета), бесплатная программа Paint Tool SAI 2 (Программа для рисования, обработки изображений и создания работ высокого качества на компьютере или планшете).

Для того, чтобы начать творить, мы в программе должны создать проект с определенными параметрами, ещё нужно проверить наличие всех обновлений и наличие нужных стилей рисования.

**Идея моего рисунка** — два человека сидят рядом друг с другом и рисуют, один человек рисует на графическом планшете, второй человек использует краски и мольберт. Данным рисунком я хочу показать разницу между ними, разницу между временными эпохами.

**Заключение:**

Занимаясь этим проектом, мы узнали много новой и интересной информации. Окунулись в мир античности, эпоха Возрождения невероятна. Картины, скульптуры, архитектуры - всё очень завораживает.

При работе над проектом решены все поставленные задачи:

* Изучили различные техники рисования;
* Проанализировали различные виды графических планшетов и их основные функции;
* Сравнили традиционный и нетрадиционный способ рисования;
* Исследовали вопрос выбора способа рисования с точки зрения человека, который только хочет начать этим заниматься.

Исходя из всего вышесказанного считаю, что цель по выполнению данной работы достигнута

**Список литературы:**

1. Уильям Лидвелл, Критина Холден, Джилл Батлер. Универсальные принципы дизайна. — М.: КоЛибри — 272 с.
2. Ростовцев Н. Н. История методов обучения рисованию. — М.: Просвещение, 1981. — 192 с.
3. Иоханнес Иттен. Искусство цвета. — М.: Дмитрий Аронов — 96 с.
4. Стив Круг. Веб-дизайн, или не заставляйте меня думать! — М.: Символ плюс — 215 с.

**Приложение**

