

**ГОРОДСКОЙ КОНКУРС НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИХ И
ТВОРЧЕСКИХ РАБОТ «ПЕРВЫЕ ШАГИ В НАУКЕ»**

**Секция: Информатика
Тема: Урал малахитовый**

Автор:

Филатенкова Алена Павловна, ученица 9 «А» класса МАОУ СОШ №8

Научный руководитель:

Доронина Л.Г., учитель изобразительного искусства МАОУ СОШ №8

Шумкова О.А., учитель информатики МАОУ СОШ №8

Место выполнения работы: МАОУ СОШ №8

г.о. Красноуральск

2014

Оглавление

Введение	3
Актуальность	3
Цель работы	5
Задачи	5
Урал.....	6
П.П. Бажов	6
Образы главных героев сказов.....	8
Хозяйка Медной горы.....	8
Данила - мастер	10
Великий Полоз.....	11
Серебряное Копытце.....	11
Огневушка - Поскакушка	11
Иллюстрация	12
Виды иллюстраций.....	13
Художники, иллюстрирующие произведения П.П.Бажова	13
Композиция	16
Колорит	17
Photoshop.....	17
Особенности Photoshop.....	19
Этапы изучения программы	20
Панель инструментов	20
Выделение областей	22
Работа со слоями.....	23
Работа с фильтрами	23
Слой-маска	24
Заключение	26
Список используемой литературы	27
Ресурсы	27
Пособия для учащихся	28
Приложение 1. Выделение областей	28
Приложение 2. Слой-маска	30
Приложение 3. Работа с фильтрами. Облака с наложением	32
Приложение 4. Работа с фильтрами. Рендеринг.	34
Приложение 5. Композиция	366

Введение

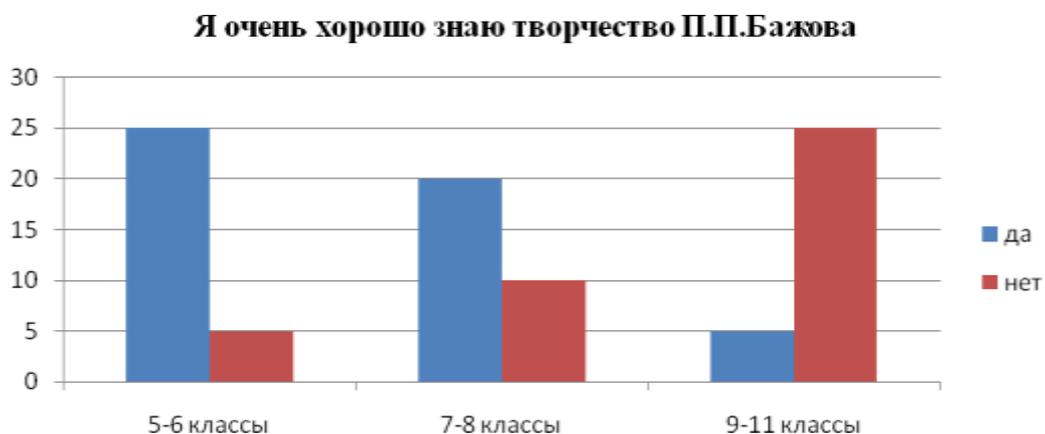
*Радость видеть и понимать
есть самый прекрасный дар природы.*

А. Эйнштейн

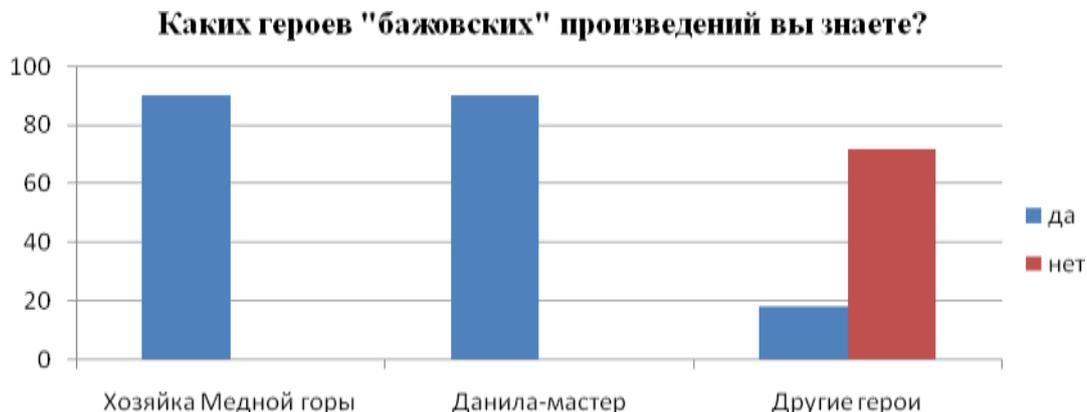
Наверное, вы спросите, почему темой своего проекта я выбрала творчество Павла Бажова? Сказы П.П.Бажова очень красочны и живописны. С самого раннего детства мама читала мне сказки, как фольклорные, так и литературные. Одним из первых авторов, с которым я познакомилась, был Бажов. Таинственность и очарование его уральских красавиц заворожила меня. А увидев иллюстрации, я поняла, что именно так должны выглядеть герои его сказов. Чтобы быть человеком искренне любящим свою Родину, надо знать обычаи, традиции и литературу своего народа. Сказы об Урале корнями уходят в гущу народной жизни, Бажов своими сказами открыл миру уральский быт, легенды и язык народа. Уральский писатель-сказочник П.П. Бажов подарил русской литературе целый край. И этот край называется – Урал! В его сказах жизнь и работа уральских мастеров: гранильщиков, камнерезов, старателей переплетается с вымышленными, фантастическими героями: Хозяйкой Медной горы, Полозом и др. Каждый из нас может открыть для себя «Малахитовую шкатулку», «достать» понравившийся сказ и полюбоваться мастерством уральского сказочника Павла Петровича Бажова. Перед нами предстают неисчерпаемые богатства земли уральской: неповторимая, своеобразная красота края с его лесистыми изумрудно-малахитовыми горами, глубокими и прозрачными, как горный хрусталь, озёрами, рубиновыми ягодами рябины и трудолюбивые люди, прекрасные, как камни-самоцветы.

Актуальность

В начале работы я провела анкетирование учащихся МАОУ СОШ №8 5-11 класс. Количество респондентов – 90 человек.



Результаты опроса показали, что дети 5-6 классов хорошо знают и интересуются творчеством П.П. Бажова. Учащиеся 7-8 классов из 30 человек только 20 знают или слышали о его творчестве. И наконец, учащиеся 9-11 классов мало что знают о творчестве Бажова и не могут дать четких ответов на поставленные вопросы.

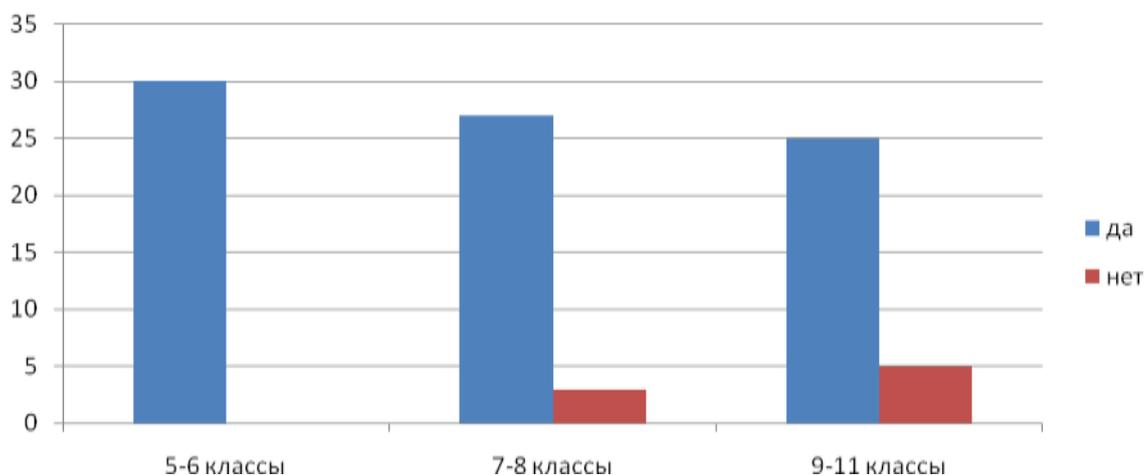


Учащимся были предложены два персонажа бажовских сказов Хозяйка Медной горы и Данила-мастер. В итоге по результатам опроса я выяснила, что почти все знают про Хозяйку и Данила, но когда я попросила привести примеры других героев, большинство затруднялось ответить на этот вопрос. Но не все так плохо и некоторые назвали таких героев, как Серебряное Копытце, Танюшку, Огневушка-поскакушку, бабку Синюшку.



Большинство ребят из 5-6 классов ответили, что хотели бы узнать о Бажове и главных героях его произведений больше, чем они знают, т.к. в этом возрасте они заинтересованы в познании нового.

Любите ли Вы иллюстрированные произведения?



Почти всем учащимся нравятся иллюстрированные произведения, для детей 5^х-6^х классов легче воспринимать графическую информацию, в старших классах все же есть учащиеся, которым нравится работать с текстовой информацией.

Анкетирование показало, что чем старше школьники, тем меньше помнят о творчестве П.П.Бажова и героях его произведений. Поэтому, работу посвященную творчеству знаменитого уральского писателя считаю актуальной.

Цель работы:

Создать книгу «Урал малахитовый – 2» по произведениям П.П.Бажова средствами растровой графики Photoshop (книга посвящена 80-летию юбилею Свердловской области).

Задачи:

1. Актуализировать знания по истории своего края.
2. Вспомнить произведения П.П.Бажова, рассмотреть иллюстрации художников к его произведениям.
3. Изучить понятие «абстрактная композиция».
4. Освоить программу растровой графики Photoshop.
5. Создать иллюстрации к произведениям П.П.Бажова с использованием средств растровой графики.
6. Объединить работы художников, иллюстрирующих произведения Бажова и авторские работы в книгу «Урал малахитовый».

Урал

Красив Средний Урал! До самого горизонта уходят невысокие горы, покрытые густым хвойным лесом, кое-где голубеют оконца озер, яркой зеленью сверкают долины небольших речушек. В одной из таких долин раскинулся завод Полевской. Здесь и прошли детские годы Павла Бажова. Страстно влюбленный в родной край, П.П. Бажов исходил Урал вдоль и поперек. С охотничьим ружьем за плечами он забирался в самые глухие уголки, и повсюду, где бы ни был, неутомимо записывал народные пословицы, басенки, легенды... Сама уральская земля рождала легенды и сказки. Особенно памятной для писателя была встреча со старым рабочим Василием Алексеевичем Хмелининым. Этот восьмидесятилетний старик знал великое множество сказок и побывальщин. П.П.Бажов учился видеть и понимать богатство и красоту горного Урала.

Урал – «редчайшее место и по мастерам и по красоте». Невозможно познать красоту Урала, если не побывать на удивительных, чарующих тишиной и покоем уральских прудах и озерах, в сосновых борах, на легендарных горах. Здесь, на Урале, веками жили и трудились талантливые мастера, только здесь мог изваять свой каменный цветок Данила-мастер, и где-то здесь уральские мастера видели Хозяйку медной горы.

В силу историко-экономических особенностей Урала быт заводских поселков был весьма своеобразным. Здесь, как и всюду, рабочие едва сводили концы с концами, были бесправны. Но, в отличие от других промышленных районов страны, Урал характеризовался значительно более низкими заработками мастеровых. Здесь существовала дополнительная зависимость рабочих от предприятия. Бесплатное пользование землей заводчики представляли как компенсацию пониженной зарплаты.

Старые рабочие, «бывальцы», являлись хранителями народных горняцких легенд и поверий. Они были не только своего рода «народными поэтами», но и своеобразными «историками».

П.П. Бажов

*«Работа – она штука долговековая, человек умрёт,
а дело его останется»*

П.П. Бажов

Павел Петрович Бажов родился 15 января в 1879 году, и прожил всю жизнь на Урале. Его детство прошло в городке Сысерти на Полевском заводе, недалеко от Екатеринбурга. Отец его в ту пору был горнозаводским мастером, мать - искусной кружевницей. Семья часто переезжала, что позволило будущему писателю хорошо узнать жизнь обширного горного округа и отразилось в творчестве, в частности, в очерках «Уральские были» (1924). Образование будущий писатель получил благодаря содействию ветеринарного врача Н. С. Смородинцева, который уговорил

родителей отправить мальчика учиться. Учился П. П. Бажов в Екатеринбургском духовном училище (1889–1893), а затем в Пермской духовной семинарии (1893–1899). В двадцать лет Бажов начал работать учителем русского языка и литературы сначала в глухой деревне Шайдурихе, а затем в Екатеринбурге и Камышлове. Каждый год в летние месяцы он много путешествовал по Уралу, приглядывался к окружающей жизни, беседовал с рабочими, записывал их меткие слова, разговоры, рассказы. Богатый запас жизненных впечатлений, образцов народной речи очень помог ему в дальнейшем в писательском труде.

О том, как сложилась его жизнь после Февральской и Октябрьской революций, Бажов писал в автобиографии: «С начала Февральской революции ушел в работу общественных организаций. С начала открытых военных действий вступил добровольцем в Красную Армию и принимал участие в боевых операциях на Уральском фронте. В сентябре 1918 года был принят в ряды ВКП (б)». Работал журналистом в дивизионной газете «Окопная правда», в камышловской газете «Красный путь», а с 1923 – в свердловской «Крестьянской газете», выступая на ее страницах с очерками о старом заводском быте, о гражданской войне. Работа с письмами читателей-крестьян окончательно определила увлечение Бажова фольклором. По его позднему признанию, многие из выражений, найденных им в письмах читателей «Крестьянской газеты», были использованы в его знаменитых уральских сказах.

Вернувшись на Урал, Бажов продолжил свою журналистскую деятельность, а также начал писать книги, раскрывая в них уральский фольклор и историю края. Первый том очерков о крае вышел в свет в 1924-м году, и назывался «Уральские Были», где Бажов детально изобразил как заводладельцев и приказчиков, так и простых мастеровых. Бажов стремился выработать собственный литературный стиль, искал оригинальные формы воплощения своего писательского дарования. К середине 30-х он стал публиковать в журнале свои дебютные переработанные уральские сказки, первая из которых «Девка Азовка» была выпущена в 1936-м году. Первая книга-сборник, которая вобрала в себя огромное количество уральских сказаний, вышла в 1939-м и получила название «Малахитовая Шкатулка». Это сборник самобытных уральских сказов, вызывающий интерес у многих поколений читателей разных стран. Эта книга принесла писателю мировую известность. Малахит дал название книге потому, что в этом камне, по мнению Бажова, «радость земли собрана».

Создание сказов стало главным делом жизни Бажова. Сам Бажов отличал сказ от сказки тем, что в сказе есть элемент действительной истории, в его основе лежит истинное происшествие, что и отличает его от сказки. Кроме того, он редактировал книги и альманахи, в том числе по уральскому краеведению, возглавлял Свердловскую писательскую организацию, был главным редактором и директором Уральского книжного издательства. От фольклорных произведений Бажов перенял одну из главных примет своих сказов: смешение сказочных образов (Полоз и его

дочери Змеевки, Огневушка-Поскакушка, Хозяйка Медной горы и др.) и героев, написанных в реалистическом ключе (Данила-мастер, Степан, Танюшка и др.). Главная тема бажовских сказов – простой человек и его труд, талант и мастерство.

В 1943 г. уральскому сказочнику присвоено звание лауреата Сталинской премии II степени, а в 1944 году за плодотворную творческую деятельность он награждён орденом Ленина – первым и единственным из числа уральских писателей.

Образы сказочных героев Бажова нашли большой отклик во многих видах искусства: театр и кино, станковое и монументальное искусство, скульптура и мелкая пластика, декоративно-прикладное творчество.

Герои уральских сказов представлены в камне, чугуне и фарфоре, в мозаичных панно и чеканке по металлу, декоративной росписи и ювелирных изделиях. Сказы Павла Петровича Бажова так умны и так красивы, что композиторы сочиняют к ним музыку, художники рисуют иллюстрации.

Образы главных героев сказов

Главные герои сказов — простые люди. Люди, для которых счастье в мастерстве. И божественные существа, помогающие этим людям в достижении счастья, и не требующие от них поклонения. Напротив, только честность, добросовестность и умелость открывают тайники Медной горы.

Творения уральского сказочника, созданные на основе фольклора, всенародные по содержанию, человеколюбивые по идеям, абсолютно народны и по стилю, и по языку. Уже не одно поколение читателей веселили и захватывали замечательные сказы Павла Петровича Бажова. И долго-предолго будут они радовать всех своими интереснейшими сюжетами, ведь мудрость сказки принадлежит не единственному человеку и не единственному народу.

Сказка не ведаёт рубежей во времени и не знает границ между государствами и языками. Она неизменно нравственна, не выпячивается в нравоучение, обучает игре.

Хозяйка Медной горы

Образ Хозяйки Медной горы известен нам больше всего из творчества Павла Петровича Бажова, его цикла сказов, объединённых образом Малахитницы. Он состоит из сказов: «Медной горы Хозяйка», «Приказчиковы подошвы», «Сочневы камешки», «Малахитовая шкатулка», «Каменный цветок», «Горный мастер», «Две ящерки», «Хрупкая веточка», «Травяная западенка», «Тяюткино зеркальце».

Ещё её называют Малахитница, Горная матка, Каменная девка, Золотая баба, девка Азовка, а в мужском варианте – Горный дух,



Горный старец, Горный хозяин. Все эти персонажи являются хранителями богатств горных недр. Хозяйка – хранительница драгоценных пород и камней. Предстает перед людьми как в образе прекрасной женщины, так и ящерицей в короне.

Хозяйка, жившая в Медной горе, происходит от образа Богини-матери. Богиня, по преданиям финно-угров, жила в горе, и там у нее было дерево, на котором висели души не рожденных еще людей, зверей и птиц. Богиня в русских поверьях превратилась в Хозяйку, а дерево – в Каменный цветок. Существует так же гипотеза, что это преломленный народным сознанием образ богини Венеры, знаком которой на протяжении нескольких десятков лет в XVIII веке клеймилась полевская медь.

Образ Хозяйки горы стал олицетворением мощи, богатства и красоты недр Уральских гор, которые раскрываются полностью только перед лучшими рабочими и мастерами. Хозяйка Медной горы не только хранительница сокровищ, но и покровительница смелых, мужественных, творчески одаренных людей. Образ Хозяйки сразу запоминается теми, кто ее увидит. « Коса у нее сизо-черная и ровно к спине прилипла, а не болтается, как у обычных девушек. На конце косы ленты – не то красные, не то зеленые, прозрачные и на ветру позванивают, будто медные. Роста она небольшого, хорошо сложена.», платье на ней из шелкового малахита. Платье это может менять цвет: то блестит, будто стекло, то полиняет, то алмазной россыпью засверкает, то скрасна медным станет. Медной горы Хозяйка повелевает камнем и металлами. Недаром она хозяйка именно Медной горы. Повелевает Малахитница и живыми существами: ящерками, которые ей служат. И сама Малахитница может оборачиваться в ящерицу с зелеными лапами, черной полоской по хребту и с человеческой головой. Может любую руду обратить в пустую породу, в обманку. Слезы ее превращаются в редкостный, дорогой камень – медный изумруд.

Мастерам подсказывает, где искать камень, пригодный для воплощения в жизнь заветной задумки, либо просто приносит и ставит камень перед ними ее рука – девичья, с кольцом на пальце, гладит незримо по плечу при правильном выборе. За смелость одаривает парней, так, Степану за то, что не позарился на богатства и не променял свою Настеньку «на каменную девку», дарит большую малахитовую шкатулку с женскими украшениями. Шкатулку ту пытались похитить, да только при взгляде на нее у лиходеев глаза обжигало.

Отношения Медной горы Хозяйки с людьми определяются особыми условиями, так называемыми запретами. Одним из них был запрет женщине спускаться в шахту, во владения Хозяйки. Другим - не жениться молодцу, который хочет обрести ее покровительство. Не случайно рабочие побаивались Хозяйку, избегали встреч с ней. За всё, что подарит Медной горы Хозяйка, приходится платить: ранней смертью, болезнью душевной, физической хворью... Данила-мастер, что задумал сделать каменный цветок, после встречи с Хозяйкой вкус к жизни потерял. «Худому с ней встретиться – горе, и доброму – радости мало», – пишет Бажов.

Данила - мастер

У Данилы-мастера из сказа «Каменный цветок» был реальный прототип – камнерез Данила Зверев. Поэтому герой сказа Бажова получил имя Данила. Мастер на Урале – культурный герой, вроде богатыря для средней Руси. Данилку звали «блаженным». Ни в казачках господских, ни в подпасках оказался он «не гож», и тогда отдали его в обучение к мастеру Прокопьючу по малахитному делу. Так он вырос за работой и стал лучшим мастером в своем деле. Но не увлекала его работа: «Трудности много, а красоты ровно и вовсе нет». Надумал Данила «полную силу камня самому поглядеть и людям показать». Вспомнил он рассказ старой ведуньи Вихорихи о колдовском каменном цветке, приносящем несчастье человеку, увидевшему его, но и дарующем познание главной сути прекрасного. Бросился Данила в ноги Хозяйке Медной горы: «Покажи цветок!» Та просьбу выполнила, но «затуманился» Данила после того, как цветок увидел, «голову разломило». Бросил он свою невесту, названного отца Прокопьяча, и сгинул: Малахитница взяла его в «горные мастера». О дальнейшей судьбе Данилы повествует автор в двух других сказах — «Горный мастер» и «Хрупкая веточка», вошедших в книгу «Малахитовая шкатулка». Интерпретации образа Данилы-мастера традиционно связаны с проблемами духовной жизни творца, вечными поисками истины и гармонии, невозможностью конечного постижения тайны прекрасного.

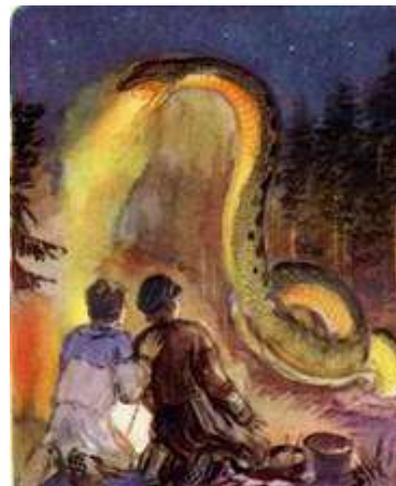


Образ мастера вобрал в себя четыре составляющие. Во-первых, мастер исповедует культ знаний. Эту черту уральские мастера унаследовали от иностранных инженеров, что работали на заводах Урала. И Данила из сказа тоже хотел узнать тайну красоты камня. Во-вторых, мастер – труженик. Поклонение труду на Урале появилось от беглых раскольников. В диких краях они могли спастись только неистовым трудом и обожествили его. И Данила трудится не покладая рук. В-третьих, мастер не выдумывает ничего нового, но доводит до совершенства то, что уже имеется. Эта черта – от провинциальности Урала. И Данила пытается создать совершенное творение. Наконец, мастера связаны с язычеством. Такую связь они унаследовали от местных жителей, финно-угров. И Данила не молится, чтобы ему было откровение с неба, а за своей тайной идет к языческому божеству – Хозяйке Медной горы.

Сказы Павла Бажова посвящены трудовому люду старого Урала. Простыми словами он рассказывает о тяжелой, подневольной жизни рудничных рабочих, добывающих железо и медь, малахит и драгоценные камни, о вдохновенном труде крепостных мастеров, сумевших вдохнуть жизнь в мертвый камень. Почти все, о чем пишет Бажов, было на самом деле. Не выдуманы им и герои.

Великий Полоз

Это второй большой образ из сказаний Бажова и объединяет их с Хозяйкой Медной горы многое: и перевоплощения, и проживание в подземном царстве. Одна из отличительных черт его - он легко превращается в человека и когда надо, вновь становится ползучим страшилищем. Исследуя этот образ мы сделаем многие открытия, связанные с его проявлением в творчестве Бажова и в мировой литературе. Змей - хранитель золота. Его фигура создавалась Бажовым на основе суеверий древних хантов и манси, уральских легендах и приметах горняков и рудознатцев. В его полномочном распоряжении находилось все золото. Он всячески старался не допустить человека до разработки золотоносных мест: «пужал», показываясь «в своем полном виде», «беспокойство всякое старателю производил», утягивая в землю инструмент или отводил золото. Мифологический змей имеет также многочисленных дочерей - Змеевки. С их помощью Полоз «спускал золото по рекам» и «проводил через камень». Отец золотокошой дочери по имени Золотой Волос.



Серебряное Копытце

Этот сказочный олень сошел с неба, а копыта у него персидские. Финно-угры считали, что солнце по небу несет на рогах Великий Лось. Шаман мог призвать Лося спуститься на землю, но земля была скверна для священного зверя. Поэтому под копыта Лося подкладывали серебряные блюда. На них сыпали дары – например, самоцветы. А серебряные блюда появились на Урале от торговцев из Азии и Ближнего Востока. Там воцарился ислам, запрещающий изображения людей и животных, и все блюда с гравировками торговцы-персы обменяли жителям Урала на пушнину. Шаманы и приспособили блюда для Великого Лося. Подобная посуда лежит в музее города Чердынь. На блюдах – нацарапанные ножами шаманов рисунки поверх гравировок. Русские опять же перетолковали эти местные поверья по-своему, и Великий Лось превратился в оленя, который ударом серебряного копытца выбивает самоцветы.



Огневушка - Поскакушка

В русских поверьях Урала считалось, что, если развести костер над месторождением золота, в огне может появиться

маленькая танцующая девчонка – Огневушка-Поскакушка. Она произошла от знаменитого идола – Золотой Бабы. Золотую Бабу местные жители называли Сорни-Най, в переводе – «золото-огонь». Вот и выстраивается цепочка смыслов: золото – огонь – женщина и рождается Огневушка-Поскакушка.

После того, как я изучила описание образов главных героев сказов П.П.Бажова, я решила создать собственные иллюстрации.

Иллюстрация

Иллюстрация — рисунок, фотография, гравюра или другое изображение, поясняющее текст. Иллюстрации используются для передачи эмоциональной атмосферы художественного произведения, визуализации героев повествования, демонстрации объектов, описываемых в книге (ботаническая иллюстрация), отображении пошаговых инструкций в технической документации. В настоящее время растёт интерес к коллекционированию оригинальных иллюстраций, использованных в книгах, журналах и постерах. Многие музейные выставки, журналы и галереи искусств выделяют места для иллюстраторов прошлого.

В мире визуальных искусств и художественной критики иллюстраторов ценят обычно больше по сравнению с графическими дизайнерами, но меньше, чем художников. Однако, в результате роста интереса к компьютерным играм и комиксам, иллюстрации стали весьма популярным и доходным видом визуального искусства. В дело вступают образы, и человек получает более полную информацию об объекте.

Иллюстрация получила широкое применение в журнальном, рекламном и книжном деле. Небольшие изображения способны быстро донести до читателя основную идею текста и выступают в роли визуальной метафоры. Для создания иллюстрации не обязательно владеть академическим рисунком или придерживаться одной техники — художник может совмещать рисунок от руки и обработку в графических редакторах.

В рекламе иллюстрация подчас имеет даже более важное значение, чем текст. Для того чтобы прочитать предложение требуется гораздо больше времени, чем для того, чтобы рассмотреть картинку. Например, проезжая на автомобиле мимо баннера, человек не успеет прочитать рекламный текст, но он успеет «ухватить» смысл рисунка и обдумать его позднее. Иллюстрация гораздо быстрее и глубже откладывается в подкорках нашего сознания. Человек может даже не обратить внимания на рисунок, но стоит только лишь скользнуть по нему взглядом, чтобы в памяти остался этот образ.

Иллюстрации обычно подразделяются на рисунок и график. Рисунок рождает образы, а график визуально отображает текстовую информацию. Графики в основном используются в научных и просветительских изданиях, а изображения более универсальны.

Специалисты, занимающиеся рекламой, знают, что любой текст надо иллюстрировать. Это поможет человеку комплексно воспринять посыл, понять и запомнить его. Именно поэтому, профессиональные иллюстраторы зачастую это не только художники и дизайнеры, но и пиарщики и даже психологи.

Виды иллюстраций

Иллюстрации различают:

- по расположению в тексте:

Иллюстрации в книге могут быть расположены на обложке, переплете, форзаце, в виде заставок (перед началом текста) или буквиц (в начале глав, частей и т.д.), в любом месте текста, а также в виде концовки (в конце книги). Существует много способов верстки иллюстраций в тексте: распашные, полосные, полуполосные, под обрез, на полях, закрытые, глухие и др.

- по содержанию:

- документальные;
- художественно-образные;
- декоративно-орнаментальные.

- по способу исполнения:

- оригинальные (творческий рисунок, технический рисунок, чертеж, схема, диаграмма, фотография);

- заимствованные.

- по цвету:

- одноцветные (черно-белые штриховые и тоновые);
- многоцветные.

Художники, иллюстрирующие произведения П.П.Бажова

Волович Виталий Михайлович

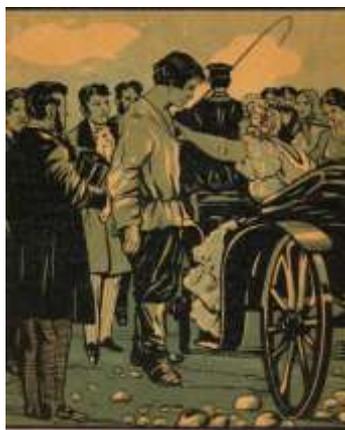
Родился 3 августа 1928 года, в Спасске-Дальнем, Приморского края в писательской семье. Мать, Клавдия Владимировна - журналистка, писательница. Отчим, Константин Васильевич Боголюбов - писатель, литературовед, исследователь уральской литературы. В 1932 году семья переезжает в Свердловск. Мать и отчим активно участвовали в общественной и литературной жизни города, среди близких им друзей был Павел Петрович Бажов. Еще в подростковом возрасте Волович с отчимом бывал в доме писателя, который нередко беседовал с ним, показывал книги, рисунки. В 1953 году по предложению пермского книжного издательства Виталий Михайлович впервые проиллюстрировал сказы Бажова.



Кудрин Александр Антонович

(1893 – 1960)

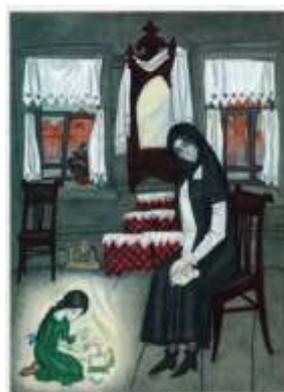
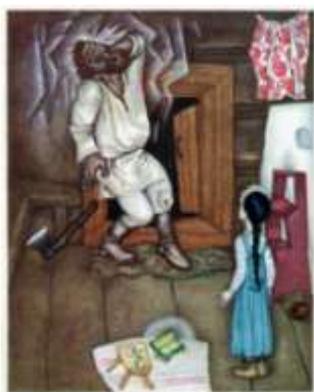
График. Художник книги, живописец. Выпускник Екатеринбургской художественно-промышленной школы 1916. Участник художественных выставок с 1920 года. С 1920 член Екатеринбургской артели художников. С 1932 года Член Союза Художников СССР. Проиллюстрировал и оформил первое издание книги «Малахитовая шкатулка». К 14 первым сказам Бажова были выполнены цветные страничные иллюстрации в технике линогравюры.



Мосин Геннадий Сидорович

(1930 – 1982)

Живописец. Заслуженный художник РСФСР (1981). Родился в 1930 г. в с. Каменно-Озёрском Свердловской области. Жил в Свердловске. В 1946 г. поступил в Свердловское художественное училище. В 1951 г. - на живописное отделение Ленинградского института живописи, скульптуры и архитектуры им. И.Е. Репина. Член Союза Художников с 1959 года. Свой путь в искусстве Г. Мосин начал ярко и уверенно. Его дипломная работа в институте им. Репина была картина «Данила-мастер (Каменный цветок)» (1957 г.) на сюжет сказа П.П. Бажова, написанная по окончании института, попала в академический музей, а сам Г. Мосин получил приглашение поступать в аспирантуру, но решил вернуться на Урал. Позднее он выполнил иллюстрации к «Серебряному копытцу», «Малахитовой шкатулке». Глубоко проникал в суть бажовских сказов. Как художник Мосин прекрасно понимал, что место иллюстрации – это страница книги, но каждая его иллюстрация становилась законченной картиной.



Коровин Олег Дмитриевич

(1915 – 2002)

Коровин Олег Дмитриевич (29.10.1915, г. Екатеринбург - 19.02.2002, г. Чехов Московской обл.), художник, иллюстратор, художник книги, график, живописец. Заслуженный художник РСФСР. В 1936 г. окончил Пермское художественное училище. Член Союза художников СССР с 1940 г. Участник международных, республиканских, зональных, областных, городских художественных выставок. Олег Дмитриевич Коровин был истинно одаренным человеком: художник книги, график, живописец. Мир его увлечений был поистине широк: люди, исторические и современные события. Он был художником, чье творчество развивалось на постижении духовного опыта прошлого и настоящего. Его работы были всегда новыми и этим поражали. Он самозабвенно любил прозрачный свет акварели. Он умел удивляться радости открытия, чужой и собственной удаче, цветку, букашке, свету, книге, мысли... Главный вид искусства, в котором работал Коровин - станковая акварель. Акварели Коровина всегда поражают - они одновременно и классичны, и жизненны. Одни листы чаруют живым наблюдением, другие

одухотворены полетом фантазии. Темы акварелей на редкость разнообразны. Мы видим родную природу Прикамья, чудесные уголки Суксуна, где художник работал многие годы. В 1955 году иллюстрировал книгу П.П. Бажова «Малахитовая шкатулка».



Композиция

Для создания любых художественных произведений включая иллюстрации необходимо знать законы композиции и колористики.

Композиция — важнейший организующий компонент художественной формы, придающий произведению единство и цельность, соподчиняющий его элементы друг другу и всему замыслу художника. Композиционное решение в изобразительном искусстве связано с распределением предметов и фигур в пространстве, установлением соотношения объёмов, света и тени, пятен цвета и т. п.

Законы композиции:

- закон целостности;
- закон жизненности;
- закон контрастов;
- закон подчинённости;
- закон воздействия;
- закон новизны.

Виды композиции:

- фронтальная - плоская (витраж, фреска, картина);
- объёмная - скульптура, архитектура;

- глубинно - пространственная - пространство сформированное из пространства, предметов и расстояний между ними (архитектурный ансамбль).

Законы композиции применяются для всех художественных произведений искусства. Если нарушается один из законов - нарушается гармония (согласованность частей изображения, форм, линий и цветовых пятен). Существуют три основных закона композиции: закон целостности, равновесия, соподчинения.

Колорит

Колорит изображения — система соотношений цветовых тонов, образующая определенное единство и являющаяся эстетическим претворением красочного многообразия действительности. Колорит служит одним из важнейших средств эстетической эмоциональной выразительности, компонентом художественного образа. Характер колорита связан с содержанием и общим замыслом. В каждом конкретном произведении колорит образуется неповторимым и сложным взаимодействием красок, согласующихся по законам гармонии, дополнения и контраста.

В колорите находят отражение цветовые свойства реального мира, но при этом отбирают только те из них, которые отвечают определенному художественному образу. Колорит в произведении представляет собой обычно сочетание цветов, обладающее известным единством. В более узком смысле под колоритом понимают гармонию и красоту цветовых сочетаний, а так же богатство цветовых оттенков. В зависимости от преобладающей в нем цветовой гаммы он может быть холодным, теплым, светлым, красноватым, зеленоватым и т.д. Колорит воздействует на чувства зрителя, создает настроение в картине и служит важным средством образной и психологической характеристики.

Для создания авторских иллюстраций я выбрала универсальный графический редактор растровой графики Photoshop

Photoshop

Считается, что Photoshop – настолько популярная программа в мире, что практически не нуждается в представлении.

Второй частью моего опроса была выявление уровня владения программой Photoshop.

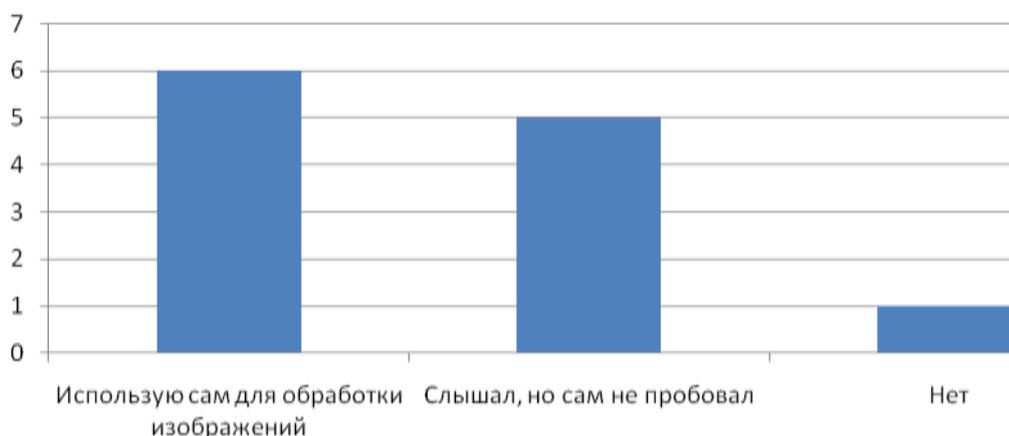
Респонденты - учащиеся 9-х классов МАОУ СОШ №8.

Количество респондентов - 30 человек.

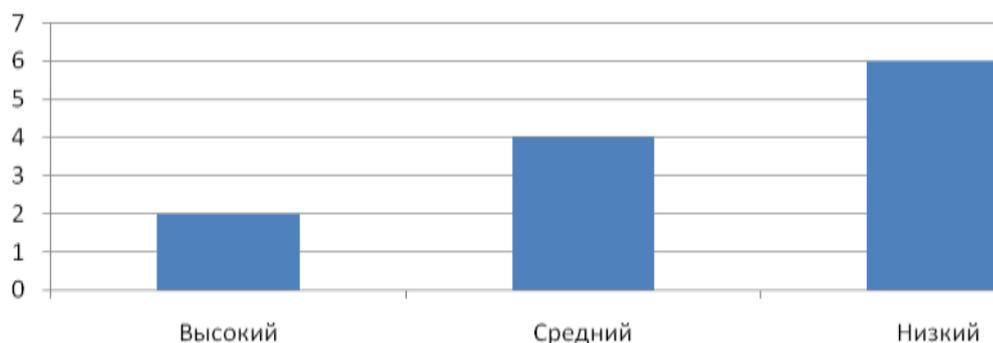
Знакомы ли вы с программой Photoshop?



Знаете ли вы, какие возможности для создания иллюстраций предоставляет данная программа?



Оцените свой уровень владения программой компьютерной графики



По результатам полученных диаграмм, выяснилось, что о программе Photoshop знает большинство учеников школы, но с программой растровой графики знакомы немногие.

Лишь 6 человек (это составляет 50% от общего числа работающих с программой) используют различные возможности данной программы при обработке изображений.

В целом, на вопрос «Оцените свой уровень владения программой Photoshop» 2 ученика отнесли себя к высшей категории.

Рано или поздно каждому приходится заниматься минимальной обработкой фотографий – обрезкой, уменьшением и т.д. Для этого многие пользователи используют программу Photoshop.

Конечно, использовать Photoshop для этих целей можно, но ведь возможности Photoshopa в графике гораздо шире, практически бесконечны.

Adobe Photoshop— это многофункциональный графический редактор, разработанный и распространяемый фирмой Adobe Systems. В основном работает с растровыми изображениями, однако имеет некоторые векторные инструменты. Итак, Photoshop, это программа для создания и обработки растровой графики. Растровая графика – это любое изображение, которое состоит из отдельных пикселей разного цвета – фотографии в фотоаппарате, картинки на сайтах, спрайты в играх – вообще, основная масса всей графики относится к растровой. Все это Photoshop прекрасно открывает и предоставляет невероятное количество инструментов для работы с изображением. Продукт является лидером рынка в области коммерческих средств редактирования растровых изображений, и наиболее известным продуктом фирмы Adobe. Часто эту программу называют просто Photoshop.

Особенности Photoshop

Сам по себе Photoshop – всего лишь набор инструментов, которые собраны воедино. Но все сделано настолько продумано и аккуратно, что создается настоящая рабочая лаборатория для художника или дизайнера. Есть инструменты по рисованию – различные кисти и заливки, инструменты для вставки и работы с текстом, для векторной графики.

Photoshop позволяет быстро и эффективно отредактировать фотографию, создать монтаж, и даже нарисовать рисунок «с чистого листа». Как инструмент для художника он, может быть, может показаться не таким удобным, как специально для этого предназначенные графические редакторы, но это только на первый взгляд. Программа имеет все необходимые средства для рисования, начиная от простейшего пера, с изменяемой и легко настраиваемой «кистью», до множества цветовых палитр, которые позволяют «смешивать» цвета в любой пропорции. Имеются и инструменты векторной графики, которые зачастую позволяют значительно ускорить и облегчить работу. Программа позволяет легко реализовать свои фантазии.

Несмотря на то, что изначально программа была разработана, как редактор изображений для полиграфии, в данное время она широко используется и в веб-дизайне.

Photoshop тесно связан с другими программами для обработки видеофайлов, анимации и другого творчества. Совместно с такими программами, как Adobe imageReady, Adobe Illustrator, Adobe Premiere, Adobe After Effects и Adobe Encore DVD, он может использоваться для создания профессиональных DVD, обеспечивает средства нелинейного монтажа и создания таких спецэффектов, как фоны, текстуры и т. д. для телевидения, кинематографа и всемирной паутины. Photoshop также прижился в кругах разработчиков компьютерных игр.

Photoshop – настолько удобная и мощная программа, что сегодня практически любой человек, так или иначе имеющий отношение к графике, имеет эту программу на своем

компьютере. Веб-дизайнеры разрабатывают в ней всю графику сайтов, программисты – все радующие наш глаз красивые иконки и игровых персонажей, фотографы – корректируют неудачные фотографии, убирая «красные глаза» и исправляя яркость, контраст или цветовой баланс. Photoshop нужен часто, и практически всем.

Photoshop поддерживает следующие цветовые модели или способы описания цветов изображения: RGB, LAB, CMYK, в градациях серого, черно-белые, Duotone, с 256-цветовой палитрой (Indexed), многоканальные (Multichannel).

В связи с этим видно, что знать основы Photoshopа для того, кто пользуется компьютером не только для игр – так же важно, как уметь набирать текст в Word. А почему требуется осваивать эту программу? Благо, своим удобством Photoshop завоевал такую любовь пользователей, что созданы тысячи сайтов, посвященных ему, написано сотни книг, как для начинающих, так и для профессионалов, снято сотни часов обучающего видео. Все это легко и доступно каждому, при том с любым уровнем подготовки. Даже тот, кто совсем ничего не знает о графике, может освоить ее и многому научиться. Нужно только попробовать познакомиться с этой программой поближе и мир компьютерной графики может увлечь вас надолго.

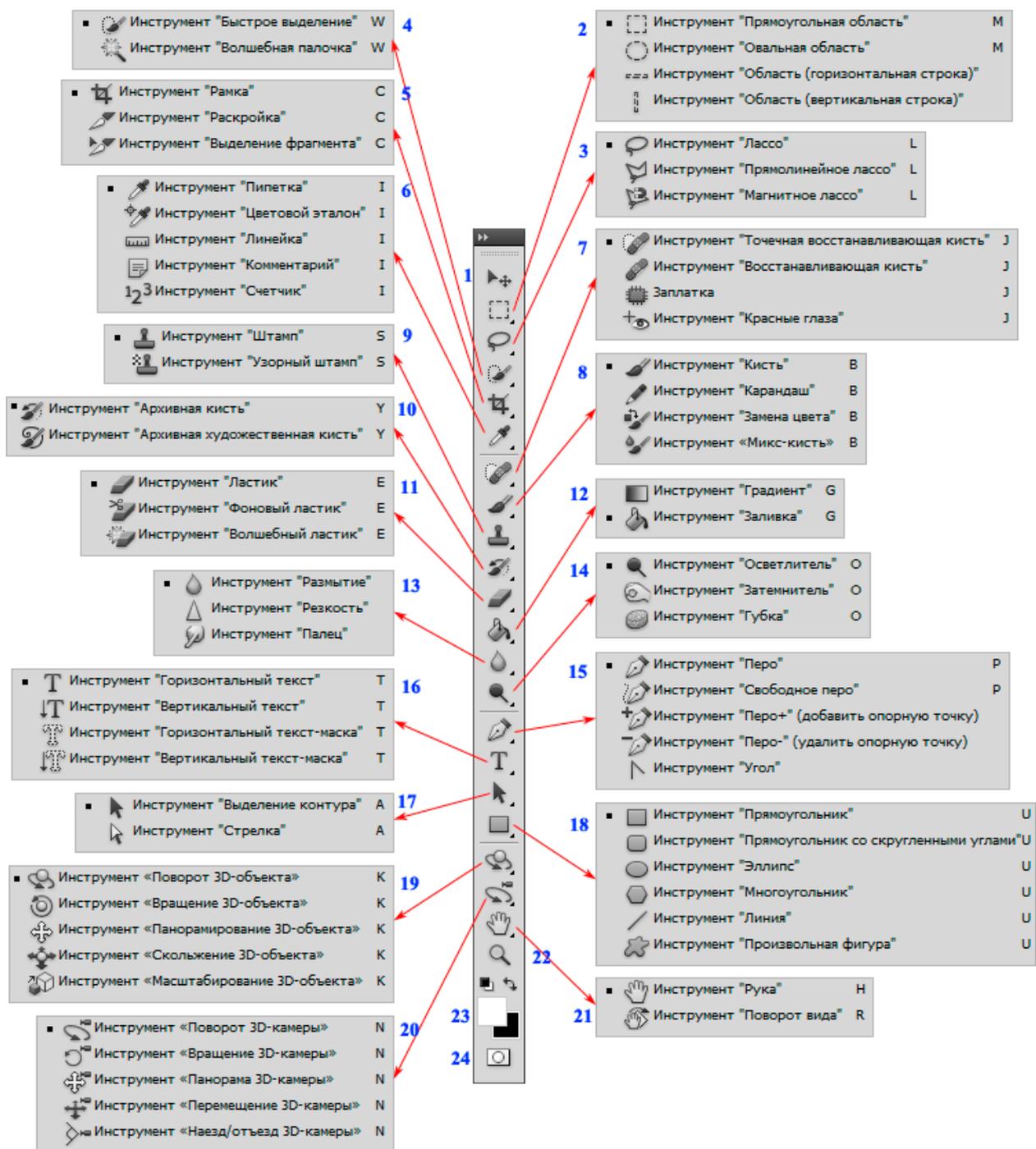
Этапы изучения программы

Изучать программу Adobe Photoshop я начала со знакомства с рабочим окном графического редактора, в центре которого находится рабочее поле, где создаются и редактируются изображения.

Панель инструментов

В левой части окна располагается панель инструментов.

Панель инструментов - это в своем роде азбука Photoshop. Знать все ее буквы обязательно. Иначе вы с трудом будете понимать язык, на котором описана программа. В рабочем окне выглядит тоненькой полосочкой. Но если раскрыть все инструменты, которые сидят внутри нее - стройной она вам точно не покажется.



Первый инструмент, который необходим для работы в программе **Перемещение** () , т.к. он служит для выбора и перемещения слоев и выделений. С нажатой левой кнопкой мыши перетяните вашу область куда надо. Если при этом держать нажатой клавишу Alt, то будет создана копия перемещаемой области.

При работе с изображениями я столкнулась с тем, что некоторые детали рисунка малы. В увеличении фрагментов изображения мне помог инструмент **Масштаб** () . С каждым

щелчком левой кнопкой мыши изображение увеличивается, а с нажатой клавишей Alt - уменьшается.

Выделение областей

Умение выделять фрагменты изображений имеет большое значение для монтажа. Дело в том, что только выделенную область можно переместить с одного изображения на другое.

Выделение областей (наборов пикселей) в растровой графике принципиально отличается от выделения объектов в векторных программах. В растровой графике не существует объектов. То, что глаз воспринимает как дерево, цветок, лицо человека – это всего лишь набор разноцветных пикселей. Прежде, чем переместить фрагмент изображения, необходимо сообщить растровой программе, какая группа пикселей составляет этот фрагмент, т.е. выделить его. Вокруг выделенной области появится мерцающая пунктирная линия, которую часто называют «муравьиной дорожкой»:

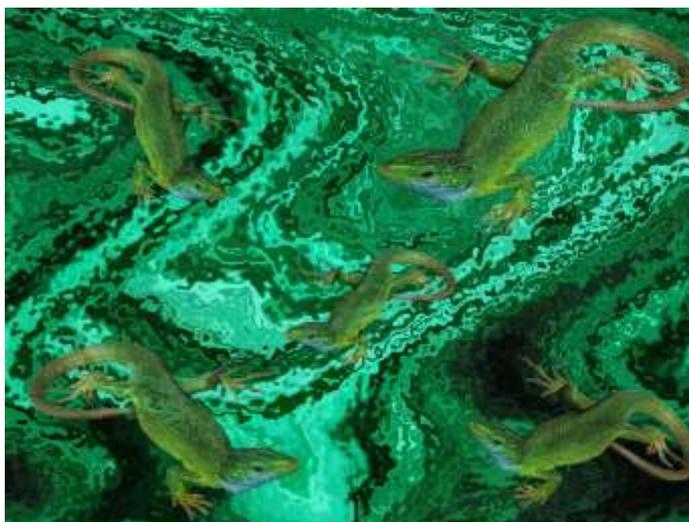


Чтобы создать выделение, часто требуется немало сил и времени.

Инструмент Магнитное лассо () очень удобен для выделения областей неправильной формы с четкими контурами. Для рисования контура области используется мышь. При этом граница выделения «прилипает» к линии, которая разделяет сильно отличающиеся по яркости и цвету участки изображения.

Если граница выделения располагается не так, как надо, ее можно подправить, например, выбрав инструмент Ластик ()

После того, как выделение создано и возможно, уточнено, над выделенной областью выполняются различные преобразования: перемещение, копирование, масштабирование, вращение и т.д.:



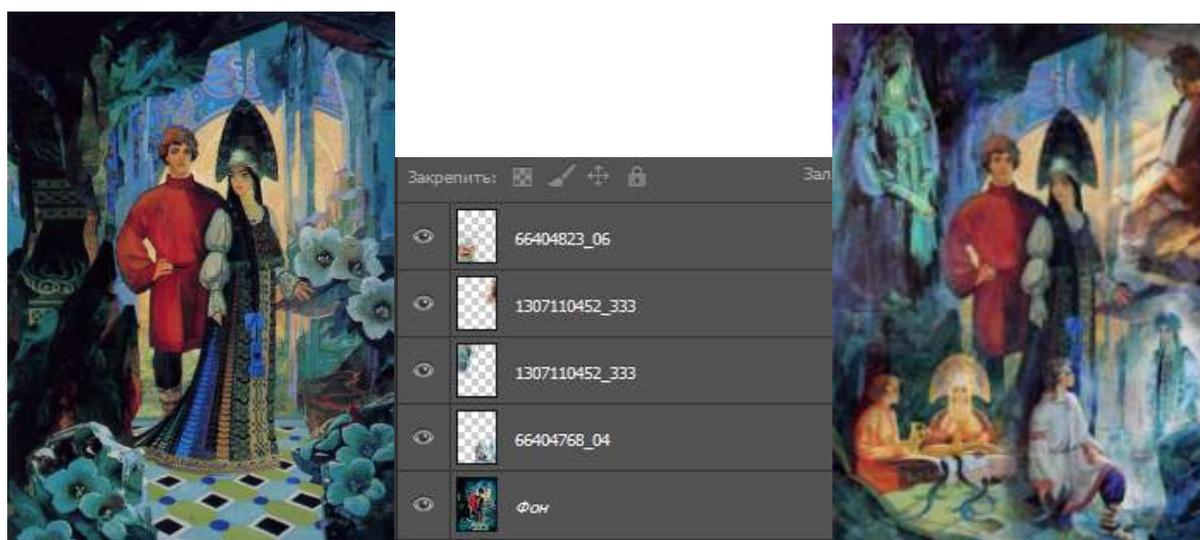
Работа со слоями

Photoshop часто используется для создания коллажей, в которых фрагменты различных изображений сливаются вместе для получения интересных и необычных эффектов.

Для создания коллажей используют слои. Слой можно сравнить с листом прозрачной пленки, на которую нанесен рисунок. Изображение может содержать один или много слоев. Если сложить такие слои стопкой, то получится изображение из нескольких рисунков. Даже десяток слоев не исказит самый нижний из них, т.к. пленка каждого слоя абсолютно прозрачна.

Работа со слоями выполняется под управлением панели Слои. На ней отображается информация о слоях активного документа.

В процессе создания иллюстрации одна картинка выбирается в качестве фона, а выделенные фрагменты других изображений перемещаются на этот фон.



Работа с фильтрами

Но не везде за основу иллюстрации я брала готовую картинку.

Для этого мною было рассмотрено меню Фильтр, позволяющее применять к изображению различные специальные эффекты. С их помощью можно создавать мозаичные эффекты,

имитировать присутствие различных источников света, произвольно деформировать изображение и т.д.

Приведу примеры используемых мною фильтров:

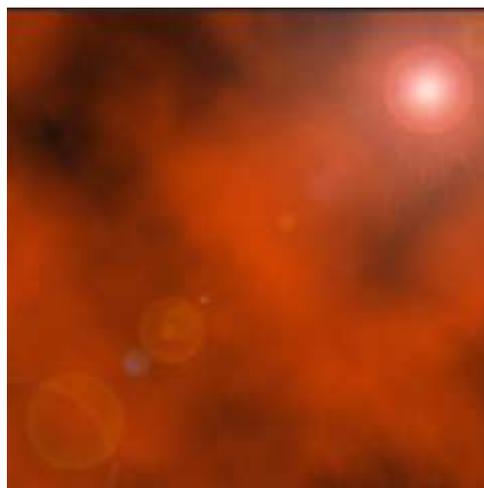
1. Искажение – Рябь:



2. Искажение – Скручивание:



3. Рендеринг – Блик:

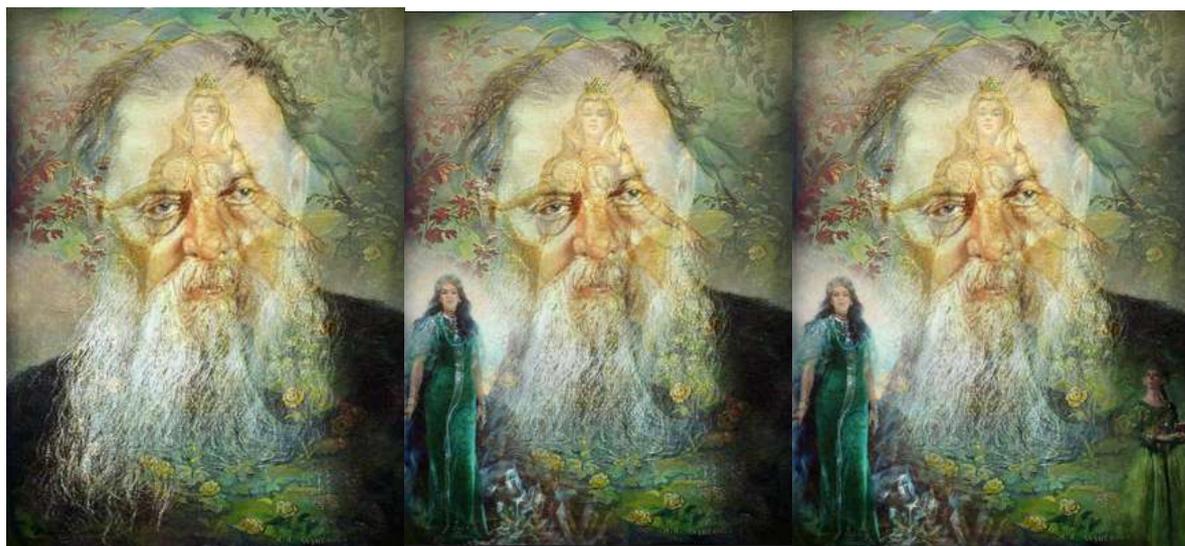


Слой-маска

В некоторых созданных мною иллюстрациях можно невооруженным взглядом увидеть, как одно изображение как бы растворяется в другом.

Этого эффекта я достигла, применяя маски слоя. Слой-маска – это маска прозрачности слоя (или скрытия части пикселей слоя). Слой-маска нужна для того, чтобы показывать или прятать те

или иные участки изображения. Вы можете добавлять, удалять, изменять слой-маску без ущерба изображению. Это профессиональный способ создания коллажей.



Для того, чтобы учащиеся смогли выполнить обработку графических изображений и создать собственные рисунки, я представляю пособия для учащихся (смотрите приложение).

Заключение

В начале работы мной была поставлена цель: создать книгу «Урал малахитовый – 2» по произведениям П.П.Бажова средствами растровой графики Photoshop (книга посвящена 80-летнему юбилею Свердловской области).

Я считаю, что поставленные мною задачи в начале работы выполнены. Мне удалось заинтересовать учащихся в моем проекте. Свою книгу с иллюстрациями я презентовала уже среди учащихся 9 классов. Они были в восторге от моих работ. И у некоторых даже возникло желание создать собственные работы. По моему мнению, работа будет востребована среди учащихся начальной школы, т. к. они еще только знакомятся с творчеством уральских писателей, а мои иллюстрации только помогут им в этом. Иллюстрация воспринимается легче, чем текст, и на долго и глубже откладывается в нашем подсознании. Для создания своих иллюстраций я выбрала универсальный графический редактор растровой графики Photoshop. Эта программа позволяет легко реализовать свои фантазии. И знать основы Photoshopа для того, кто пользуется компьютером не только для игр – так же важно, как уметь набирать текст в Word. Даже тот, кто совсем ничего не знает о графике, может освоить ее и многому научиться. Нужно только попробовать познакомиться с этой программой поближе и мир компьютерной графики может увлечь вас надолго.

Список используемой литературы

1. Бедный Д. Легенды и сказы из цикла «Горная порода»//Бедный Д. Собрание сочинений. В 8 - ми томах. Т.7.- М.,1965.- С.319 - 479.
2. Бесгасинов Н. Портреты писателя П. П. Бажова. Мрамор.1959.//Художник.-1961.-№ 3.-С.5.
3. Тюфяков И. Павел Петрович Бажов. - Свердловск: Сред.-Урал.кн.изд-во,1980.- 200с.:фотоальбом.(В пер.).
4. Хоринская Е. Наш Бажов. - Свердловск: Сред. - Урал.кн.изд-во,1968.-158с.:ил.(В пер.).
5. Таубер В. Бажов и художники.//В мире книг.-1976.-№5.-С.36,№6.-С.26.
6. Шкатулка мудрости:[Творчество Бажова и искусство]//В мире книг.-1979.-№1.-С.76-77.

Ресурсы

<http://www.planetaskazok.ru/bajovp>

<http://allday2.com/index.php?newsid=622548>

<http://bazhov345.narod.ru/illustr.html>

<http://slovarsbor.ru>

<http://ru.wikipedia.org>

<http://mastergraf.net>

<http://phot-style.ru>

<http://slovarsbor.ru>

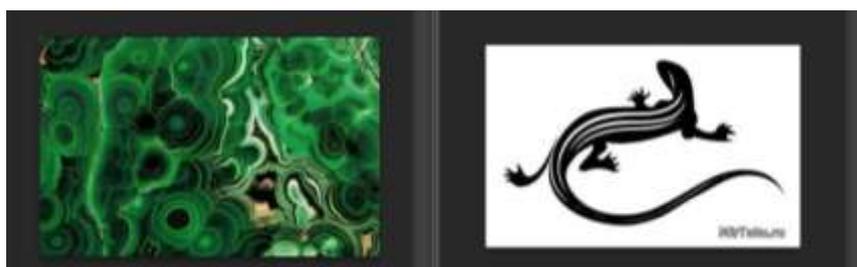
<http://knowledge.allbest.ru>

<http://freefotohelp.ru>

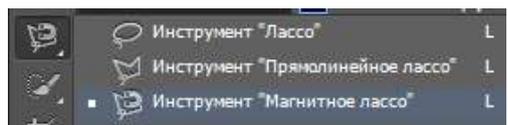
Пособия для учащихся

Приложение 1. Выделение областей

1. Запустите программу Photoshop.
2. Откройте любые 2 файла в формате jpg. Для этого в меню Файл выберите команду Открыть. Откройте, например, картинку с абстрактным рисунком и изображение ящерицы:



3. На панели инструментов выберите Магнитное лассо



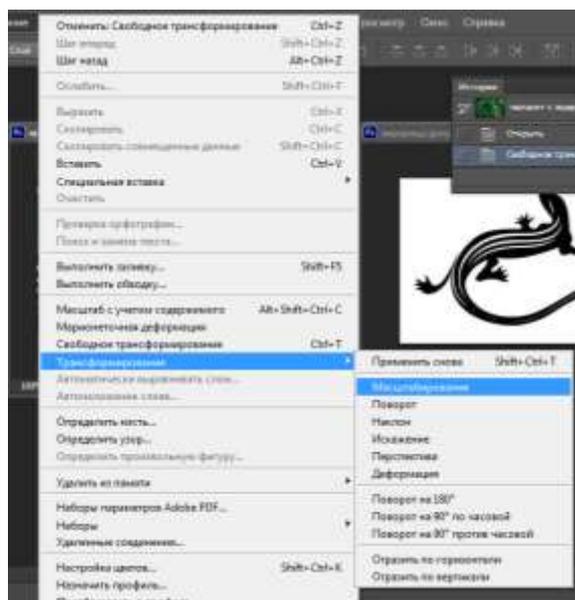
Установите курсор в любую точку контура (например, хвост ящерицы). Нажмите левую кнопку мыши и, не отпуская ее, перемещайте курсор вдоль контура ящерицы до исходной точки.

4. Замкните контур двойным щелчком мыши.

5. На панели инструментов активизируйте инструмент Перемещение . Перетащите активный слой - изображение ящерицы - в окно с абстракцией. Новый слой будет расположен там, где вы отпустите кнопку мыши, поверх абстракции. Например:



6. Для изменения размеров, например, ящерицы в меню Редактирование выберите Трансформирование→Масштабирование:



Вокруг выделенного рисунка появится рамка с ограничителями. Установите курсор мыши на один из ограничителей. С нажатой левой кнопкой мыши измените размеры изображения до нужных масштабов. Двойным щелчком мыши подтвердить завершение операции.

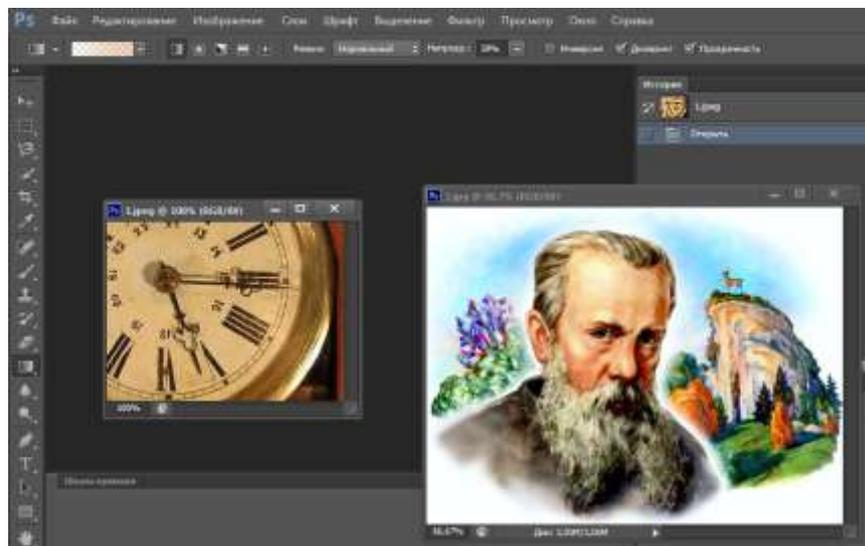
После применения трансформации и перемещения кликните по любому инструменту и подтвердите Трансформацию.

Результатом выполнения работы может быть следующее:



Приложение 2. Слой-маска

1. Запустите программу Photoshop.
2. Откройте любые 2 файла формата jpg. Например, картинку с изображением часов и портретом Бажова.



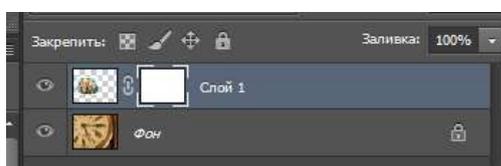
3. Выберите инструмент Перемещение . Удерживая клавишу Shift, перетащите изображение Бажова в другое окно.

При необходимости измените масштабы перемещенного изображения. Например, так:



4. При активном верхнем слое в нижней части палитры Слои щелкните по пиктограмме  (Добавить слой-маску).

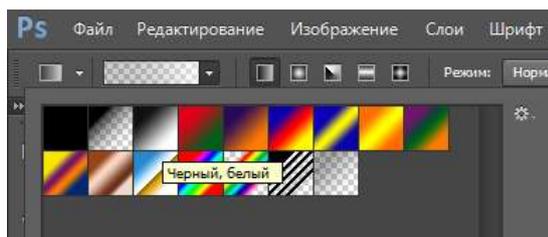
В результате к верхнему слою добавлен слой – маска:



5. Рассмотрим палитру **Слои** и пиктограммы, которые появились в слое 1.

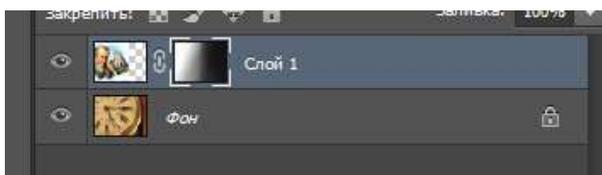
В двойной рамке выделена пиктограмма слоя-маски. Это значит, что активна маска, и все действия (например, рисование) будут происходить именно в ней. Если щелкнуть мышью по пиктограмме слоя, она будет заключена в двойную рамку, и все действия будут производиться в слое.

6. Активизируйте инструмент **Градиент** . На панели свойств градиента выберите линейный градиент черно-белый:



Растяните градиент по изображению при активной маске. Верхний слой будет плавно смешиваться с нижним. Растяните градиент еще раз – будет чуть другой. Проведите эксперимент.

Обратите внимание на слой-маску:



Результатом выполнения работы может быть следующее:



Приложение 3. Работа с фильтрами. Облака с наложением.

1. Создайте новый файл. Задайте параметры по образцу:

Ширина - 500 пикселей;

Высота - 600 пикселей;

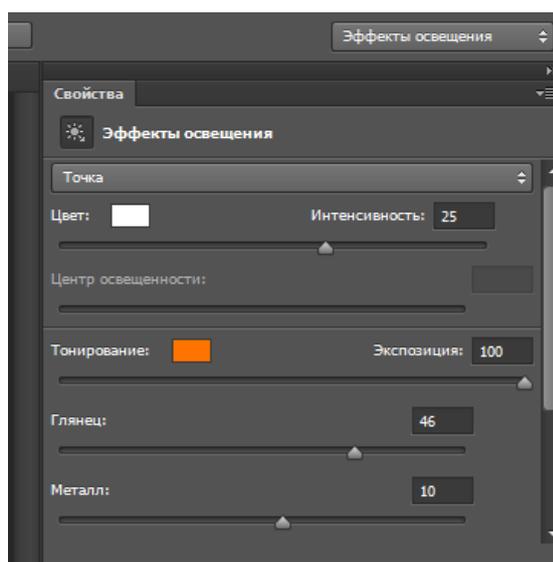
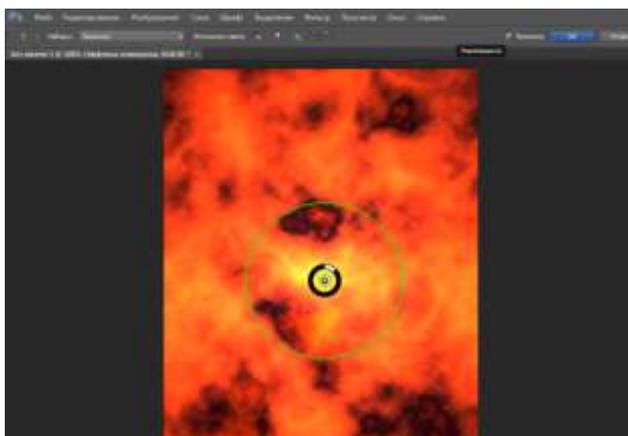
Режим – RGB;

Содержание – белый.

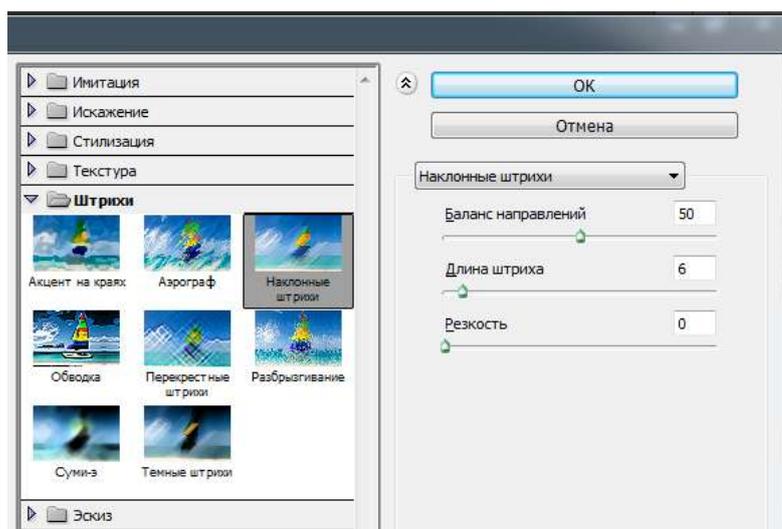
2. Выберите меню **Фильтр**. Выполните последовательность команд **Фильтр**→**Рендеринг**→**Облака с наложением**. Итак, примените фильтр **Облака с наложением** 2 или 3 раза.

3. Примените фильтр **Световые эффекты** (**Фильтр**→**Рендеринг**→**Эффекты освещения**).

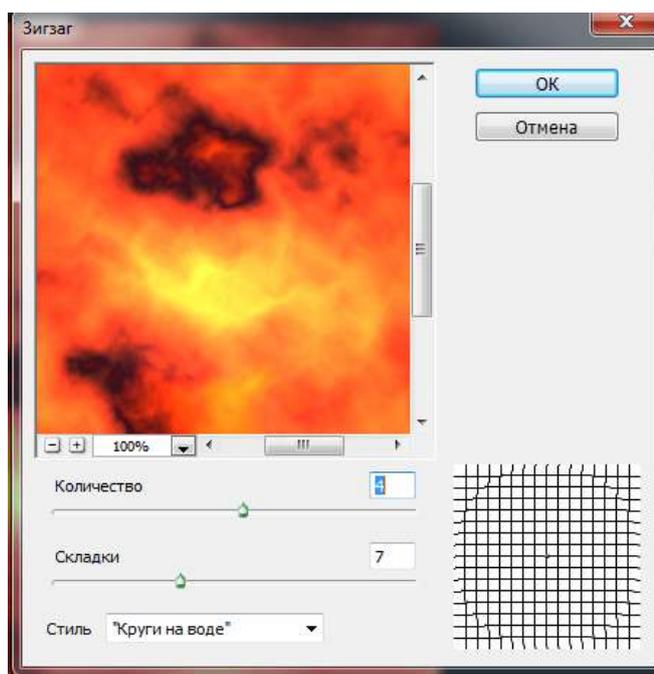
Установите цвета (оранжевый и красный). Остальные параметры задайте по образцу:



4. Примените фильтр Наклонные штрихи (Фильтр→Галерея фильтров→Штрихи→Наклонные штрихи). Задайте параметры по образцу:



5. Примените фильтр Зигзаг (Фильтр→Искажение→Зигзаг). Задайте параметры по образцу:

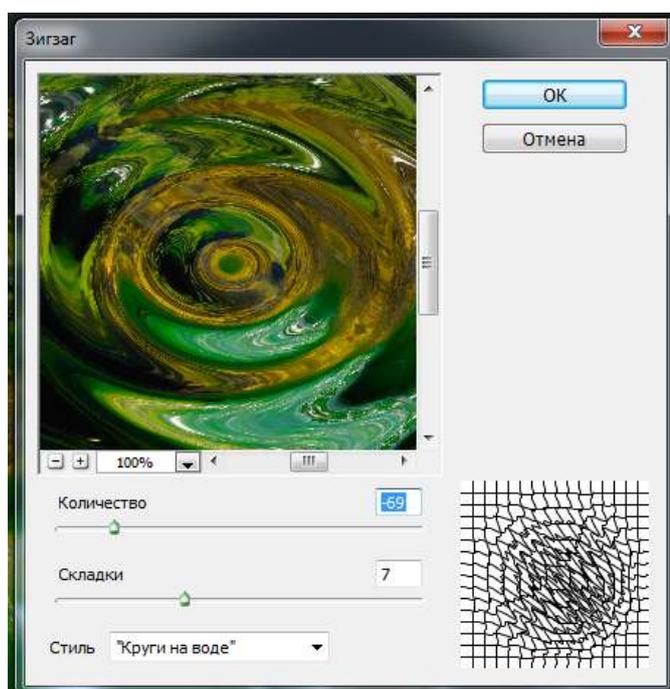


Результатом выполнения работы может быть следующее:



Приложение 4. Работа с фильтрами. Рендеринг.

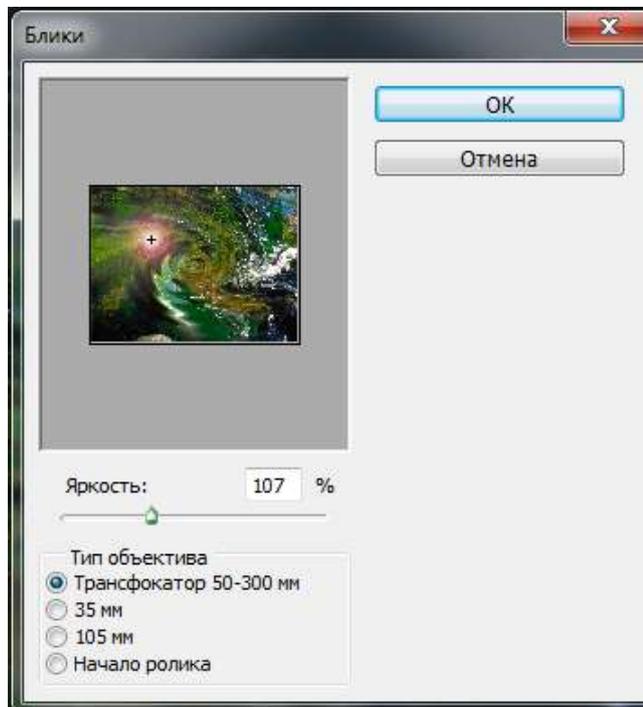
1. Открыть любое изображение в программе Photoshop.
2. Примените фильтр Зигзаг (Фильтр→Искажение→Зигзаг). Задайте параметры по образцу:



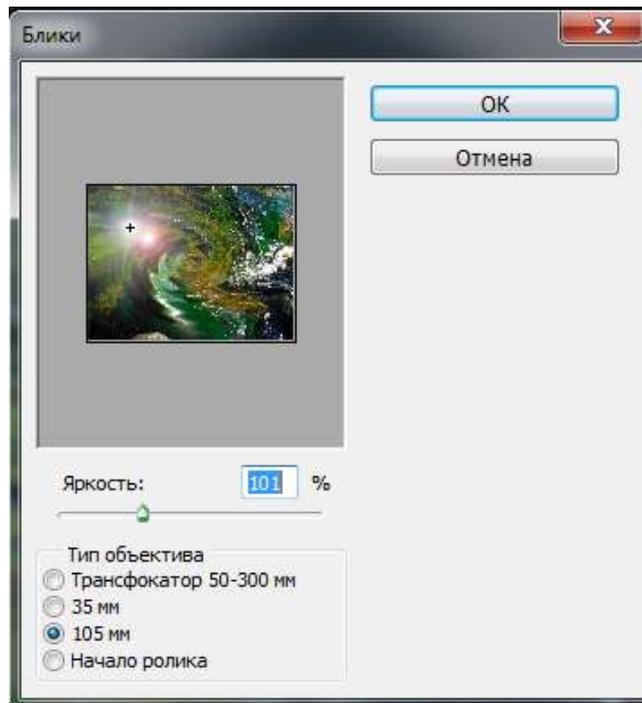
3. Примените фильтр Скручивание (Фильтр→Искажение→Скручивание). Задайте параметры по образцу:



4. Примените фильтр Блик (Фильтр→Рендеринг→Блик). Задайте параметры по образцу:



5. Еще раз примените фильтр Блик. Задайте параметры по образцу:



Результатом выполнения работы может быть следующее:



Приложение 5. Композиция

Законы композиции применяются для всех художественных произведений искусства. Если нарушается один из законов - нарушается гармония (согласованность частей изображения, форм, линий и цветовых пятен). Существуют три основных закона композиции: закон целостности, равновесия, соподчинения.

- **Закон целостности**- объединение элементов, частей в единое целое.

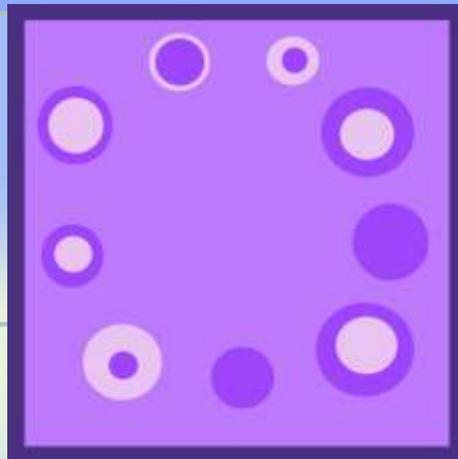


рисунок 1



рисунок 2

- **Закон соподчинения** – подчинение всех элементов изображения доминанте



- **Закон равновесия**- состояние композиции, при котором все элементы сбалансированы между собой



рисунок 5



рисунок 6

- **Доминанта** – главный элемент композиции, которому подчиняются все остальные



рисунок 7



рисунок 8

- **Симметрия** - равномерное размещение элементов по оси
- **Асимметрия** - неравномерное размещение элементов



рисунок 9

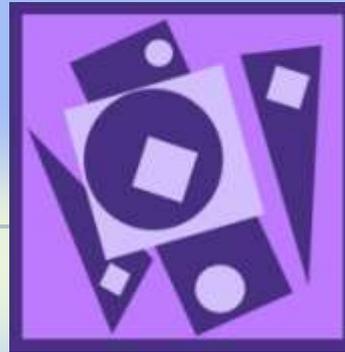


рисунок 10

- **Динамическая композиция** - при которой создается впечатление движения
- **Статическая композиция** - создает впечатление неподвижности



рисунок 11



рисунок 12

- **Ритм** - это чередование каких-либо элементов в определенной последовательности.



рисунок 13

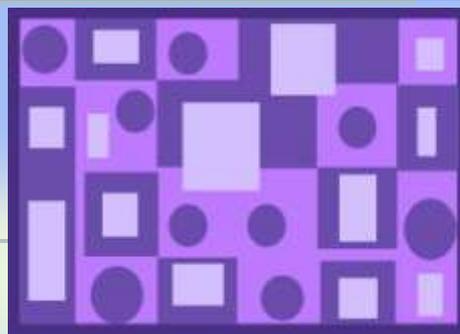


рисунок 14