

ющие их вопросы. Также, команда ТВУ создаёт промо-продукцию для продвижения и популяризации бренда Витебского государственного университета имени П.М. Машерова как флагмана на рынке образовательных услуг региона и надёжного делового партнёра на внешнем рынке.

**Заключение.** На основании анализа деятельности Телевидения Витебского Университета в 2011-2020 гг. можно сделать вывод, что оно коренным образом влияет на формирование медиасреды ВГУ имени П.М. Машерова и компетенций студенческой молодёжи в области информационных коммуникаций. ТВУ занимается полным циклом производства видеоконтента, начиная от разработки сценария, поиска необходимых материалов до съёмки и монтажа. Выступает площадкой для создания молодёжных инициатив. Телевидение Витебского Университета как корпоративное аудиовизуальное средство массовой информации Медиацентра ВГУ является инструментом для формирования корпоративной культуры и командного духа университета. Оно объединяет единомышленников и профессионалов своего дела для достижения общей цели.

1. ВГУ имени П.М. Машерова [Электронный ресурс] / Главная / Университет / Структура университета / Отделы / Отдел медиакоммуникаций. – Витебск, 2017. – Режим доступа: <https://vsu.by/otdely/otdel-mediakommunikatsij.html> - Дата доступа: 14.01.2021.

2. Грабельников, В.А. Развитие корпоративных СМИ в новой медиасреде: на примере интернет-портала: дис. канд. филол. наук: 10.01.10 / В.А. Грабельников. – Москва, 2012. – 207 с.

3. Гриневский, Ф.Н. История развития телевидения в Витебском государственном университете имени П.М. Машерова / Ф.Н. Гриневский // Современное образование Витебщины. – 2018. - №2. – С. 81-85. – 12 фот.

## **РАЗРАБОТКА ПЕРСОНАЖА В ТЕХНИКЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ В РАМКАХ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ ХУДОЖЕСТВЕННО-ГРАФИЧЕСКОГО ФАКУЛЬТЕТА**

*Д.П. Глузук, С.А. Коноваленко  
Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова*

Современная компьютерная графика имеет высокую популярность среди художников, у которых при ее использовании появляется гораздо больше возможностей, чем в традиционном рисовании: работа со слоями, возможность отражать и вращать работу, функции отмены действий, изменение тонового диапазона, виньетирование, специальные эффекты и т.д. С помощью компьютерной графики в изобразительной сфере свое развитие получают комиксы, графические романы, иллюстрации, плакаты и др.

Дисциплина «Компьютерная графика» изучается студентами художественно-графического факультета на 3 курсе. Согласно учебной программе курс включает изучение приемов и методов работы в графических редакторах растровой и векторной графики. При этом предусмотрена также самостоятельная работа, которая оценивается преподавателем. Актуальность нашего исследования заключается в определении тематики самостоятельной работы студентов по компьютерной графике, способствующей развитию навыков работы на графическом планшете. Одной из тем для самостоятельной работы предлагается выполнение персонажа.

Цель исследования – рассмотреть основные принципы самостоятельной работы по созданию персонажа в рамках курса компьютерной графики для студентов специальности «Изобразительное искусство, черчение и народные художественные промыслы».

**Материал и методы.** В процессе исследования была рассмотрена учебно-методическая литература по компьютерной графике, рисунку, композиции, а также электронные ресурсы по дизайну персонажей (онлайн-университет Skillbox, интернет-проект Artlab и др.). Проведен анализ учебных работ по компьютерной графике, выполненных студентами художественно-графического факультета дневной формы получения образования.

**Результаты и их обсуждение.** Самостоятельная работа, выполняемая в рамках курса компьютерной графики, и направленная на разработку персонажа позволит студентам совершенствовать навыки владения графическим планшетом и графическим редактором Adobe Photoshop, закрепить знания и умения в области цветоведения, композиции, рисунка, графики, живописи и т.д. От студентов потребуется осуществление информационного поиска, включающего в себя важные для работы детали, которые в дальнейшем будут раскрыты в создаваемом образе персонажа.

Создание персонажа является достаточно длительным процессом, который можно разделить на несколько этапов:

- определение назначения;
- информационный поиск и теоретический анализ;
- эскизный поиск.

Любое создание персонажа влечет за собой долгую поисковую информационную работу, за которой следует уже отдельная художественная часть. Перед началом разработок следует определиться с общим назначением – тем, для чего нужен персонаж. Здесь студенту важно четко понимать желаемый итог. От назначения также будут зависеть общие черты, ряд ассоциаций, которыми должен обладать персонаж, определение его как целого и то, что он должен в себя включать. Определение не должно звучать слишком открыто и называться одним словом, этого недостаточно для создания нужного образа. Для достижения этой цели проводится информационный поиск деталей. Примером может служить ряд характерных черт: персонаж необычно одет, нетипично двигается или у него оригинальная причёска. Или, например, персонаж может быть подчеркнута непропорционален: голова намного крупнее туловища, а ноги такие тонкие, что непонятно, как они выдерживают вес его тела [1].

Наличие сюжета вызывает интерес у зрителя и помогает лучше понимать персонажа. Люди, как правило, заинтригованы историей персонажа и личностными чертами, и это также относится к изображению персонажа. Даже самые простые истории делают персонажа более привлекательным и запоминающимся. История может быть показана окружением, движением, элементами костюма или чертами лица.

По своему назначению персонажи могут быть направлены в различные сферы деятельности, такие как: литература, мультипликация и кинематограф, реклама, логотипы, маски (персонажи-талисманы), комиксы и графические романы, компьютерные и настольные игры, и т.д. Для какой-либо компании по продаже туристических путевок персонаж, как правило, делается довольно простым, а вот для игр разрабатывают обычно сложных и детализированных героев. Однако следует учитывать, что в случае использования изображения персонажа в наружной рекламе, человек, просто идущий по улице и видящий сложного героя, как правило, не будет его долго рассматривать [2].

Этап разработки персонажа не возможен без информационного поиска о виде, отличительных особенностях. От этого будет зависеть дальнейшее построение художественного образа и передаваемого характера. Здесь могут быть описаны какие-то определенные биографические зарисовки, если они необходимы. Любые детали – национальность, место жизни, профессия, возраст – помогают создать образ. Все эти особенности студентам предлагается обыграть во внешнем виде персонажа. Примером может служить антропоморфный персонаж, выполненный студенткой художественно-графического факультета (рисунок 1).



Рисунок 1

На этапе эскизного поиска выполняется работа над силуэтом. При этом достичь интересного контура можно используя разнообразные фактурные кисти графического редактора Adobe Photoshop. Довольно часто для создания общего вида персонажа используются динамичные

маски разных размеров и форм. Это позволяет не только упростить создание персонажа, но и сразу решить проблему с его читаемостью и целостностью. Использование угловатого, тонкого контура характерно для отрицательных персонажей, а вот для положительных подойдут плавные, толстые контуры. То же можно сказать и о цветовых заливках: холодные и темные для отрицательных, а теплые и светлые для положительных. Для облегчения создания цветовой гаммы персонажа необходим цветовой круг, который рассматривается студентами художественно-графического факультета в рамках изучения дисциплины «Цветоведение». Его особенностью является то, что цвета, находящиеся на противоположных сторонах, являются контрастными друг к другу. Использование противоположных цветов в одной композиции, расположение их рядом друг с другом действует не только на контрастность дизайна, но и на человека в психологическом плане.

В процессе работы выполняется контроль за тем, чтобы лицо персонажа не стало мрачным или искаженным из-за излишнего количества линий. Необходимо понимание важности экономии линий, упрощение эскиза настолько, чтобы акцент падал на самые важные, привлекательные его черты, которые отражают суть персонажа и позволяют передать его настроение. Это не только упрощает рисование персонажа с различных углов раз за разом, но также делает его проще для восприятия.

Детали же создаются для лучшего раскрытия характера героя, его личности и особенностей. Они служат вспомогательным элементом, но, тем не менее, они играют важную роль. Следует также уточнить, что детали определяют сеттинг (окружение) персонажа, его принадлежность к какой-либо культуре и т.п.

**Заключение.** В настоящее время многие студенты увлекаются различными комиксами, компьютерными играми, анимацией, что подстегивает еще больший интерес к области компьютерной графики, в технике которой открывается возможность самовыражения: выступить создателем уникального персонажа, рассказчиком интересной истории. При этом грамотная разработка персонажа требует от автора глубоких знаний в области компьютерной графики, рисунка, композиции и других дисциплин. Выполнение самостоятельной работы в рамках данной тематики может способствовать желанию студентов развиваться в направлении разработок персонажей дальше, работая над созданием концептов к компьютерным играм, выполнением рекламно-информационной продукции, отрисовкой комиксов и других современных областей использования компьютерной графики.

1. Ираидина, М. Как создать персонажа: восемь этапов / М. Ираидина // Онлайн-университет востребованных профессий Skillbox [Электронный ресурс]. – 2020. – Режим доступа: [https://skillbox.ru/media/design/kak\\_sozdat\\_personazha\\_vosem\\_etapov/?utm\\_source=advcake&utm\\_medium=cpa&utm\\_campaign=cityads&utm\\_content=5Fpi&advcake\\_params=8lcZ1ThXtjZvD32](https://skillbox.ru/media/design/kak_sozdat_personazha_vosem_etapov/?utm_source=advcake&utm_medium=cpa&utm_campaign=cityads&utm_content=5Fpi&advcake_params=8lcZ1ThXtjZvD32). – Дата доступа: 19.01.2021.

2. Дизайн персонажей. // Свободное творческое пространство Artlab [Электронный ресурс] – 2019. – Режим доступа: [http://artlab.club/diary/character\\_design/](http://artlab.club/diary/character_design/). – Дата доступа: 30.12.2020.

## ИСТОРИЯ ПАНОРАМНО-ДИОРАМНОГО ИСКУССТВА КАК ЯВЛЕНИЕ ДИЗАЙНА В СОВРЕМЕННЫХ ВОЕННО-ИСТОРИЧЕСКИХ МУЗЕЯХ

*И.В. Горбунов  
Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова*

В современных условиях развития панорамно-диорамного искусства наметились две тенденции, с одной стороны это возвращение к давно забытому жанру искусства, с другой стороны осмысление технических приемов экспонирования произведений с точки зрения дизайна. Наиболее ранние свидетельства возникновения панорам были изложены в трудах немецких [1] и французских исследователей [2]. После 2018 года стержнем этих изменений послужила реконструкция событий 1943 года в районе Ленинграда на новом музейно-выставочном комплексе «Прорыв» в Кировском районе, который располагается в рядом с пандусами моста через Ладогу.

В задачи подготовки современных дизайнеров входит сложный блок изучения формообразования музейных экспозиций нового времени, где панорамно-диорамного искусство еще не изучалось на примере последних достижений в этой области истории пластических искусств как у нас в Республике Беларусь, так и в странах ближнего зарубежья. Первая монография