



Санкт-Петербургский
государственный
университет

Цуй Вэньюй

**Разработка графической концепции
анимированных иллюстраций к сказке " Зелёное
поле. Тропа фей"**

Факультет Искусств
Кафедра дизайна

Основная образовательная
программа бакалавриата
«Графический дизайн»

Руководитель теоретической части
Преподаватель кафедры промышленного дизайна университета ХИТЛУ, доцент
кафедры дизайна СПбГУ

Руководитель проекта
Старший преподаватель
Витковская С.В.

Санкт-Петербург
2024

Аннотация выпускной квалификационной работы

Цуй Вэньюй

«Разработка графической концепции анимированных иллюстраций к сказке " Зелёное поле. Тропа фей"»

Ключевые слова: Графический дизайн, Анимация
Иллюстрация, Иллюстрации к книгам сказок, интерес к чтению.

Актуальность темы исследования - дизайн анимированных иллюстраций по мотивам сказок, значение и практика применения анимированных иллюстраций в электронном чтении.

Тема исследования - культурное самовыражение и межкультурная коммуникация в дизайне игрового поля и графическом дизайне, включая карту игрового поля, дизайн игровых персонажей и шрифтовой дизайн.

Использование электронных медиа для представления иллюстраций к сказкам в виде анимации, включая иллюстрацию и анимационный дизайн.

Структура работы включает введение, три главы, выводы, список использованных источников

Содержание

Введение	4
Глава 1 Актуальность и проблематика исследования	7
1.1 Электронные книги и динамическая иллюстрация	7
1.2 Анализ преимуществ	7
1.3 Характеристики иллюстраций	9
1.3.1 Характеристики иллюстраций зависят от возраста читателя.	10
1.3.2 Иллюстрирование литературно-художественных произведений в соответствии с их жанром.	10
1.4 Исследование динамической иллюстрации книг-сказок.	12
1.4.1 Общие характеристики иллюстраций к книгам сказок	13
1.4.2 Техники выражения иллюстраций книг сказок и психологические потребности детей.	14
1.4.3 Повествование в движении Иллюстрация.	19
Глава 2. обзор литературы	24
2.1 Текущее развитие.	25
2.2 Преимущества разработки	25
2.3 Современное состояние и перспективы выбранной темы	26
2.4 Заключение	27
Глава 3. Иллюстрирование и оригинальное переложение сказки «Волшебник страны Оз».	28
Заключение	38
Список литературы	39

Введение

С непрерывным развитием времени технология динамической иллюстрации стала новой формой художественного выражения. Технология динамических иллюстраций, как новая отрасль в мире иллюстраций, привлекла большое внимание в деловом мире, а ее форма представления создала множество инновационных путей для технологии иллюстраций. Она делает презентационную форму иллюстрации более впечатляющей и полной, а также более интересной в визуальном исполнении. В то же время технология динамической иллюстрации делает иллюстрацию повествовательной на основе оригинала, так что иерархия изображения становится более трехмерной, что, в свою очередь, значительно улучшает производительность статической иллюстрации в функции повествования.^[1] При использовании динамической иллюстрации в электронных книгах язык визуальной экспрессии дарит зрителю новый опыт чтения. Преимущества динамической иллюстрации перед традиционной заключаются в том, что она может усилить функцию повествования, интерактивный дизайн повышает интерес читателей к чтению, а динамический визуальный язык удовлетворяет визуальные потребности читателей.^[2]

Цель работы

Целью проекта было создание анимированной книги по сказке с одинаковым сюжетом в каждой стране. Использование сказки со схожим сюжетом в каждой стране облегчает понимание истории читающей публикой в разных странах, позволяет читателям понять историю через простые анимированные иллюстрации и делает процесс чтения увлекательным.

Задачи исследования

- Характеристика динамической иллюстрации в электронных книгах, сравнение отличий и преимуществ с традиционными иллюстративными работами.
- Исследование техники выражения и повествования динамической иллюстрации в книгах-сказках.
- Анализ целесообразности использования элементов сказок в иллюстрации детских книг в разных странах.
- Детские книги с иллюстрациями

- Анализ и сравнение сказки «Волшебник страны Оз» в разных странах.
- Анализ аналогов темы проекта (сравнение существующих книжных, анимационных и иллюстративных оформлений сказок с одинаковым сюжетом в разных странах).

Актуальность исследования

Для динамической иллюстрации с видео в качестве носителя, ее преимущество заключается в том, что она может одновременно вмещать различные формы медиа, включая текст, изображения, звук и т.д., которая становится все более популярной из-за того, что она более портативна и может содержать больший объем информации. Для этого вида искусства иллюстрации, его первоначальная функция заключается в обслуживании содержания текста, основная роль заключается в том, чтобы сделать подтекст текста лучше, чтобы сюжетная линия была богаче, а затем лучше сформировать образ персонажа, лучше изобразить космическую сцену. Что касается текущей ситуации, то применение динамической иллюстрации в электронных книгах очень широко, и динамическая иллюстрация может быть применена в детских и научно-популярных книгах. Например, в детских книгах процесс объяснения соответствующих астрономических знаний часто включает в себя космические изменения и знание траектории движения звезд, если соответствующим образом использовать динамическую иллюстрацию, можно получить более яркое представление о выполнении этого содержания, не только повысить интерес к содержанию книги, но и дать читателю глубокое впечатление. В повествовательных детских книгах динамическая иллюстрация имеет более очевидные преимущества, которые могут сделать содержание лучше выраженным.^[4]

Новизна проекта

Этот новый тип электронной книги может содержать множество новых элементов, включая звук, движущиеся изображения и другой контент, и, по сравнению с традиционными печатными изданиями, может вызвать более сильную сенсорную стимуляцию у читателей. Что касается текущей ситуации, то традиционные статичные иллюстрации уже не могут удовлетворить потребности людей из-за своей однообразной формы и статичности. Динамические иллюстрации отличаются богатством и динамичностью, поэтому у людей возникает сильное ощущение визуального воздействия, что повышает интерес к чтению, а поскольку они более эстетичны, то могут лучше

удовлетворять эстетические потребности людей». [3] Согласно исследованиям, большинство молодых людей в настоящее время фрагментированные свободного времени, как правило, через короткие видео-приложения, видео-сайты или социального программного обеспечения для просмотра видео, чтобы получить знания или расслабиться, бумажные книги по сравнению с мобильными телефонами не имеют портативность, короткое время, чтобы просмотреть большой объем информации и другие функции. Этот вид видеоанимационной формы иллюстраций также удобнее распространять на электронных носителях, таких как социальные медиа-платформы и видеосайты, чтобы больше людей могли удобно просматривать и смотреть их.

Состав проекта

Работа включает в себя теоретическую и дизайнерскую составляющие. Теоретическая часть представляет собой текстовый проект, в котором рассматриваются основные принципы динамической иллюстрации и дизайн макета иллюстрированной книги по сказкам. Дизайнерская часть представляет собой анимацию иллюстрированной книги по мотивам сказки «Волшебник страны Оз», разработку иллюстраций и создание анимационного видеопроекта для презентации электронной книги путем совмещения слоев иллюстраций в программе 3d.

Глава 1 Актуальность и проблематика исследования

Основы создания анимированных иллюстраций к сказкам в электронных книгах.

1.1 Электронные книги и динамическая иллюстрация

С быстрым развитием современных цифровых технологий стремительно развиваются и электронные книги, представляющие собой новый тип книг. Преимущество электронных книг в том, что они могут одновременно вмещать в себя различные медиаформы, включая текст, изображения, звук и т.д., благодаря тому, что несут в себе больше аспектов и могут содержать большой объем информации, любимой все большим количеством людей.^[5] Для иллюстрации как вида искусства, ее первоначальная функция заключается в обслуживании текстового содержания, основная роль заключается в том, чтобы сделать текстовый подтекст лучше, чтобы сюжетная линия была более насыщенной, а затем лучше сформировать образ персонажа, лучше изобразить космическую сцену. На основе диверсифицированного развития современного общества, спрос людей на социальную культуру также постепенно демонстрирует диверсифицированную тенденцию, и этот вид искусства иллюстрации постепенно становится самостоятельным искусством.^[6] Динамическая иллюстрация - это современный вид искусства, основанный на цифровых технологиях и иллюстративном искусстве, не только имеет характеристики иллюстративного искусства, но и в других областях для достижения большего прорыва во многих областях широко используется, и применение электронных книг является более важным аспектом.

1.2 Анализ преимуществ

Использование динамических иллюстраций способствует дальнейшему повышению интереса к чтению.^[7] Для иллюстрации, она относится к визуализации формы искусства, динамическая иллюстрация в электронных книгах находится в подчиненном положении, но в непрерывном развитии динамической иллюстрации, ее независимая оценка ценности также была отражена, через применение электронных книг, может сделать текстовое выражение содержания выражается через графику, чтобы еще больше укрепить эффективность выражения содержания.^[8] В нынешней ситуации непрерывного развития общества, потребности людей продолжают расти, в режиме чтения предъявляются все более высокие требования, не только к визуальной свежести требования все более высокие, дух потребности все больше и больше внимания.

Для электронных книг содержание слишком статично, что неизбежно приведет к отсутствию жизненной силы; для статичных иллюстраций - это однонаправленный процесс передачи информации читателям, который не может общаться и взаимодействовать с читателями, и не может эффективно стимулировать интерес читателей к чтению. А в электронной книге в динамической иллюстрации, не только может улучшить взаимодействие между читателями и книгами, так что читатели изменить прошлое пассивное принятие информации, взять на себя инициативу по поиску и чтению информационного содержания, но и мгновенный доступ к обратной связи, осуществление разумного контроля, так что читатели чувствуют удовольствие от взаимодействия, тем самым углубляя впечатление читателей. По мнению автора, для динамических иллюстраций в электронных книгах, чем выше интерактивность, тем больше они могут повысить интерес читателей. [9] Поэтому при создании иллюстраций в электронных книгах следует учитывать не только визуальные впечатления читателей, но и уделять больше внимания взаимодействию между читателями и произведениями, чтобы читатели могли получить новый опыт в процессе чтения.

Динамические иллюстрации могут усилить повествовательную функцию электронных книг. Для иллюстраций в книге их основная цель - еще больше обогатить форму выражения картины, лучше сформировать образ персонажа, лучше выразить подтекст текста, лучше изобразить сердце персонажа и зафиксировать временные отрезки, лучше изобразить пространственную сцену, и в то же время суметь лучше передать информацию требований. Включение иллюстраций в книги может сделать текст книги интересным и усилить живость и образность текстовой части книги, что может не только сделать тематический образ книги более заметным, но и усилить художественную силу заражения.

Для динамической иллюстрации в электронных книгах, она не только содержит статическое содержание традиционной иллюстрации, но и имеет уникальные характеристики, динамическая иллюстрация имеет более сложное сочетание, и может более точно передать информацию произведения. Для динамической иллюстрации в электронных книгах главной особенностью является то, что объект выражения обладает свойством подвижности, что позволяет реализовать специальную коммуникативную цель, лучше выразить содержание книги и лучше отразить замысел автора. По сравнению с традиционной иллюстрацией, динамическая иллюстрация обладает более сильной художественной заразной силой и выразительностью, а также имеет разнообразные, интерактивные и простые характеристики. В процессе практического применения следует всесторонне рассмотреть и разумно выбрать различные формы моделирования, чтобы лучше донести до читателей соответствующее содержание, повысить интерес читателей к чтению и дать им возможность лучше понять содержание книги. Использование динамических иллюстраций в электронных книгах может эффективно повысить жизненную силу страницы, тем самым эффективно усиливая ее визуальное воздействие и лучше выполняя свою повествовательную функцию.

Динамичные иллюстрации могут удовлетворить эстетические потребности читателей. Что касается электронных книг - нового типа, то они могут содержать много новых элементов, включая звук, движущиеся изображения и другой контент. По сравнению с традиционными печатными изданиями, они могут вызывать более сильную сенсорную стимуляцию у читателей. В процессе непрерывного развития человеческой истории способы записи и получения информации людьми также постоянно меняются, а понимание природы и самосознание людей также постоянно совершенствуются. В то же время в социальной среде и в нынешних обстоятельствах традиционные статичные иллюстрации больше не могут соответствовать потребностям людей. потребности обусловлены их монотонной формой и статичным характером. ^[10] Динамические иллюстрации насыщены и динамичны, поэтому у людей возникает сильное визуальное впечатление и повышается интерес к чтению. И поскольку это более эстетично, это может помочь лучше удовлетворить эстетические потребности людей.

В современном обществе, с непрерывным развитием науки и техники, электронные книги стали основным способом чтения и приобретения знаний и получили широкое распространение. Применение и интеграция динамических иллюстраций в электронные книги могут постоянно повышать интерес к электронным книгам, обогащать их содержание, лучше выражать содержание книги, привлекать читателей к чтению и помогать им лучше понимать содержание книги. Поэтому соответствующие специалисты должны в полной мере понимать современную художественную форму динамической иллюстрации и в полной мере использовать ее преимущества. Только так она может быть лучше применена.

1.3 Характеристики иллюстраций

Создание иллюстраций к классическим или современным романам - очень сложный процесс, требующий не только таланта художника, но и других качеств.^[11] Иллюстрации к литературным произведениям, например, дополняющие авторский сюжет различными жизненными или историческими подробностями, помогающие читателям ориентироваться в соответствующей эпохе и создающие первоначальное впечатление о произведении.^[12]

1.3.1 Характеристики иллюстраций зависят от возраста читателя.

У каждой книги есть своя читательская аудитория. Ее текст и иллюстрации должны учитывать тип читателя, для которого она написана.^[13] При издании книги с картинками недооценка или переоценка количества иллюстраций, ожидаемых читателями, может повредить их восприятию текста романа.

При оценке иллюстраций редакторы должны знать возраст читателей книги и учитывать их требования и интересы при выборе сюжетов иллюстраций.^[14] Всех читателей можно более лаконично разделить на три группы: дети, молодые взрослые и взрослые. Специфика литературы и иллюстраций для каждой категории читателей отражается в выборе соответствующих тем и выражений. Возраст читателя в определенной степени указывает на ограниченность его знаний о мире. Если сравнить восприятие книжных текстов и иллюстраций детьми и взрослыми, то можно заметить, что дети развиваются глубже. В более раннем возрасте визуальное изображение почти полностью доминирует. Поэтому детские иллюстрации в литературных и художественных изданиях должны быть тематическими, четко скомпонованными и технически простыми.^[15] Они должны выглядеть примерно так. Глядя на такие иллюстрации, ребенок может сразу понять сюжет, узнать знакомые предметы и представить то, чего он никогда не видел. Детские книжки-картинки следует рассматривать с точки зрения их интеллектуальной, художественной и педагогической ценности. Детские книги должны играть важную роль в образовании. Иллюстрации во взрослых книгах-картинках должны быть более проработанными, а взрослые книги-картинки могут быть написаны без иллюстраций. Редакторам следует помнить, что при выборе иллюстраций для определенной читательской аудитории необходимо учитывать интересы и воспитательную ценность данной возрастной группы. Например, подростков, в отличие от детей, особенно интересуют такие темы, как любовь, дружба, приключения и научная фантастика; взрослых, в отличие от детей и подростков, интересуют такие вопросы, как мораль, воспитание и психодрама. Стиль иллюстраций зависит от аудитории. Удобные иллюстрации и подача материала обычно рассчитаны на богатое воображение читателя и встречаются только в книгах, написанных для людей с соответствующей подготовкой и опытом. Такие иллюстрации могут быть понятны взрослым, но могут быть недоступны для чтения детям.

1.3.2 Иллюстрирование литературно-художественных произведений в соответствии с их жанром.

Иллюстрирование романа всегда зависит от типа издания. Тип издания определяется группой читателей, причинами подготовки издания, тиражом и так далее.^[16]

Массовые издания рассчитаны на широкую аудиторию. Для них характерны скромный, простой и недорогой дизайн, отсутствие или малое количество иллюстраций, большой тираж книги, бумажные обложки и легкий переплет. Низкосортная бумага заставляет редакторов сокращать иллюстрации. В конечном счете, здесь можно ограничиться иллюстрированными обложками для взрослых и горсткой монохромных иллюстраций в детских текстах.

Юбилейные издания посвящены какому-либо писателю, поэту, крупному событию или выдающейся личности. Эти издания отличаются прекрасными переплетами, высококачественной бумагой, сложными переплетами книжного блока, сочетающими несколько способов печати и, конечно же, иллюстрациями. Задача дизайнера - показать уникальность издания.^[17] Редакторы могут выбрать для этого типа издания ранее выполненные иллюстрации различных художников или заказать новые.^[18]

Академические издания. Для них характерна исследовательская направленность, издания содержат предисловия, ссылки и аналитические статьи. Не обязательно выражать все эти характеристики академических книг через иллюстрации.

Особого подхода требуют специальные иллюстрации и подарочные издания. При работе с такими книгами редактору необходимо уделять иллюстрациям большое внимание. Он должен избегать таких недостатков и ошибок, как чрезмерное количество иллюстраций в специальном иллюстрированном издании, несоответствие их тексту, несоответствие технике исполнения, пренебрежение архитектурой книги, древней культурой в иллюстрациях.

Новые требования к опыту чтения электронных книжек-картинок, реализация иллюстраций динамического интерактива является трендом, новые характеристики устройства привели к осязанию, телу, звуку и другим естественным способам взаимодействия, традиционная иллюстрация является выражением этого изменения, но и для иллюстрации инновационные прорывы приносят новые возможности.^[19] Преимущество иллюстраций электронных книжек-картинок заключается в «движении», интерактивная динамика иллюстраций должна быть быстрой и непосредственной, чтобы контролировать ритм чтения читателя.

Все типы изданий могут быть серийными и несерийными. Иллюстрации для серии книг должны быть выполнены в едином формате и технике исполнения, а книги одной серии должны иметь единое художественное и техническое оформление.^[20] В каждом случае иллюстрации к несерийным книгам были выполнены оригинальным способом.

1.4 Исследование динамической иллюстрации книг-сказок.

Дети - это будущее родины, рост и воспитание детей является предметом социальной заботы, при этом воспитанию детей уделяется все больше и больше внимания, детские книги отличаются масштабным притоком на рынок детских книг, книги сказок стали хорошим продуктом для роста детей. Для детей как особой группы, в силу возраста детей, грамотности диапазон ограничений, не хорошо читать, в основном полагаться на иллюстрации, чтобы привлечь их интерес, иллюстрации сделать дети знают мир кирпичик за кирпичиком, давая детям яркий и интуитивный визуальный опыт, так что они получают просвещение и получить знания. [21]

Хорошая иллюстрация может стать идеальным сочетанием содержания истории и техники подачи. Иллюстрация - важная часть книги сказок, а техника презентации - необходимый фактор в создании иллюстрации, в разных сюжетных линиях используются разные техники презентации, чтобы лучше передать содержание иллюстрации, делая содержание истории более ярким и графичным. [22]

Книги-сказки похожи на фильмы, хороший фильм должен сначала иметь яркий и привлекательный сюжет, а затем использовать уникальные техники исполнения для показа на экране, точно так же книги-сказки могут привлечь внимание детей, зацепить детскую психологию именно сюжетной линией, техники исполнения иллюстраций похожи на техники исполнения фильмов, техники исполнения должны быть лучше для обслуживания содержания.

Существует множество видов книг-сказок, и с точки зрения техники иллюстрирования компьютерный рисунок занимает доминирующее положение. Являясь продуктом информационного века, компьютерный рисунок, несомненно, повышает выходную эффективность иллюстрации, рисуя иллюстрацию разнообразными формами выражения, может имитировать нарисованные от руки штрихи, в определенной степени, лучше исполнения нарисованной от руки формы не может выразить эффект. Можно также рисовать через компьютер для создания динамичных иллюстраций, которые с большей вероятностью привлекут внимание детей. Чем традиционные статичные иллюстрации, сделайте их более привлекательными.

1.4.1 Общие характеристики иллюстраций к книгам сказок

Как самая важная часть книги сказок, иллюстрации также являются той частью, которую дети могут легко понять и полюбить.

В наступившую «эру чтения, глядя на картинки», необходимо уделять больше внимания качеству самих иллюстраций, в которых метод выражения является важным фактором в оформлении иллюстраций, а анализ элементов оформления иллюстраций может помочь улучшить понимание иллюстратором сюжетной линии и точно выразить содержание книги с помощью техники выражения иллюстраций.

1. Моделирование иллюстраций подходит для детей.

Когда дети читают книги со сказками, их часто впечатляют яркие персонажи или животные, а все произведения искусства основаны на интересе, затрагивают сердце и вызывают эмоциональный отклик у зрителя.^[23] Чтобы выразить интерес ребенка, иллюстратор не должен использовать вместо этого свои собственные идеи, а должен видеть мир и создавать его глазами ребенка. В детском мире большинство вещей милые и интересные, маленькие игрушки и животные могут использоваться как товарищи по играм и объекты доверия, поэтому в книгах-сказках персонажи, животные и другие моделирующие структуры должны основываться на сюжете и детском воображении, изображая объекты, которые интересны и абстрактны, чтобы образ истории проникал в детские сердца.^[24]

2. Использование цвета

Цвет играет важную роль в оформлении детских иллюстраций. С точки зрения эстетических способностей и психологических особенностей детей, большинство из них любят резкий контраст, яркие цвета и высокую чистоту. Сильная цветовая стимуляция может пробудить интерес детей к чтению и привлечь их внимание. Отличные иллюстрации к сказкам, помимо создания интересных и ярких форм, уделяют больше внимания сочетанию цветов, чтобы дети могли оценить, почувствовать и создать красоту в процессе чтения иллюстраций.

3. Уникальная и инновационная форма композиции

Иллюстрации - это описания фрагментов сказок, которые являются воплощением сюжета и сутью воспроизведения, что требует от иллюстраций сильной визуальной выразительности, воспроизводящей сюжетную линию через картинку, чтобы дети могли интуитивно почувствовать удовольствие от чтения картинки.^[25]

Поэтому композиционная форма иллюстраций играет решающую роль, в соответствии с интересной перспективой живописи, чтобы дать детям больше пространства для воображения, удовлетворить детское любопытство, любовь к фантазии, психологические потребности, не только заставить композиционную

форму служить сюжетной линии, но и создать некоторые любимые детьми яркие и интересные эффекты живописи.

Различные формы композиции вызывают разные зрительные впечатления, например, композиция треугольника, компактная композиция, композиция посылки, композиция центра и так далее. Все они помогают наглядно передать иллюстрацию сказочного сюжета.

1.4.2 Техники выражения иллюстраций книг сказок и психологические потребности детей.

Психологические потребности детей.

Причина популярности сказок среди детей заключается в том, что они могут хорошо выразить духовный мир ребенка, удовлетворить его психологические потребности и помочь ему вырасти здоровым. Для иллюстрации сказок содержание иллюстрации и техника подачи дополняют друг друга и неразделимы, содержание определяет форму, а форма служит содержанию.^[26]

Иллюстрация детской книги создается для детей, в соответствии с психологическими потребностями детей, чтобы сделать дизайн иллюстрации более осмысленным.^[27]

1. Веселье - движущая сила детского роста

Интересное - важный фактор в характеристиках иллюстраций, благодаря которому содержание скучных иллюстраций становится живым и интересным, наполненным насыщенными жизненными красками и художественным интересом. Дети привыкли видеть плоские иллюстрации, трехмерные, интуитивные и осязаемые вещи больше вызывают их интерес, например, трехмерные книги в виде сборников рассказов, так что изображение животных «спрыгивает со страницы», сильное ощущение трехмерности привносит в детей другой вид веселья.

2. Воображение - душа детского духа

Воображение - основа сказок, а фантазия - символическое отражение жизни. То есть образ, сформированный сказкой, не существует в жизни, но эти образы раскрывают определенное значение действительности, обладают определенной символикой, которая является особым художественным средством отражения жизни сказки. Без фантазии сказки теряют свою душу. Дети рождаются, чтобы любить фантазию, и странные сюжеты, богатая фантастическая атмосфера и своеобразная лепка в сказках - все это представлено в детском воображении.

На этих фантазиях строится создание и воплощение иллюстраций. При создании иллюстраций к сказкам необходимо учитывать внутреннее стремление детей к необычному миру.

3. игра - источник детского счастья.

Игра - основная форма деятельности детей, благодаря которой они обогащают свой опыт и приобретают знания, что очень полезно для их физического и умственного развития.

Игры детей разнообразны, они могут сотрудничать и развивать друг друга в ощущениях, чувствах, интуиции и мышлении. Эти четыре аспекта являются различными сторонами воспитания через игру и соответствуют четырем психологическим ролям, все из которых способствуют воспитанию эстетических способностей детей.

Иллюстрации, созданные в соответствии с физиологическими и психологическими особенностями детей, должны быть игровыми, чтобы дети могли участвовать и взаимодействовать с ними через образы в сюжете, а родители могли видеть, что их дети не только удовлетворяют свое желание играть, но и получают знания, что является самым желанным результатом для родителей.

Поэтому детские иллюстрации должны быть более трехмерными и коллажно-выразительными, чтобы дети могли завершить процесс чтения и мышления через коллажное сочетание картинок, чтобы детские познавательные способности, воображение и мыслительные способности в игре получили полное развитие.

4. Любопытная детская натура

В иллюстративном оформлении книг сказок остроумные и юмористические иллюстрации будут вызывать вопросы у детей младшего возраста, вызывая у них любопытство и желание узнать суть и подтекст. Продолжайте читать. Когда чтение заканчивается, ответ наконец-то раскрывается, что делает чтение более целенаправленным.

Приемы подачи иллюстраций к сказкам

1. техника подачи иллюстраций к сказкам должна соответствовать потребностям развития детей разного возраста.

Дети в возрасте от 3 до 5 лет относятся к периоду младшего дошкольного возраста, когда дети активны, любят писать и рисовать, беспорядочно рисуют, проявляют сильную склонность к самонаблюдению, начинают символически изображать предметы, например, используют круги для изображения головы человека и линии для изображения рук и ног человека.

При выборе книг со сказками следует выбирать приемлемые для детей техники иллюстрирования, такие как карандаш, масляная палочка, гуашь и другие формы, инструменты этих техник рисования легко доступны детям, и

дети с удовольствием будут чертить и рисовать с тех пор, как начнут держать ручку, что легко воспринимается детьми в этот период, и делает детское сердце и душу связанными с иллюстрациями, что больше подходит для детского чтения.

Что касается детей старше 6 лет, то по мере взросления они постепенно глубже понимают содержание рисунков и текста, а через содержание иллюстраций осуществляют богатое воображение.

Они предпочитают преувеличенные, интересные, яркие образы, такие как «Алиса в стране чудес», «Буратино» и т.д., сюжетные переживания всегда позволяют им задержаться, компьютерный плоскостной тип технологии выражения был далек от удовлетворения их визуальных потребностей, поэтому трехмерная иллюстрация в исполнении технологии больше подходит для исполнения сюжетного содержания, с процессом перелистывания книг в сюжете трехмерная картина разворачивается сразу, визуально и тактильно. В процессе перелистывания книги трехмерная картинка в сюжете разворачивается сразу, а визуальные и тактильные ощущения значительно усиливаются.

2. Иллюстрирование сказок должно соответствовать региональным и национальным особенностям техники исполнения.

Иллюстрация - это душа книги, оформление иллюстрации - это самое главное, чтобы заинтересовать детей, чтобы дети захотели читать, чтобы дети через оформление плаща исследовали атмосферу и сюжет истории. ^[28]

В разных странах существуют разные национальные традиции и жизненные привычки, и в таких странах, как Европа, Америка, Япония и Южная Корея, где иллюстраторский бизнес процветает, их иллюстраторский стиль неотделим от развития страны. При разработке и подборе иллюстрации она должна быть более интегрирована в национальный язык и стиль, что требует сотрудничества техник выражения иллюстрации, и она может выбрать уникальные национальные ремесленные особенности, такие как вырезание из бумаги, силуэт, глиняная скульптура и другие техники выражения, чтобы обогатить содержание и форму иллюстрации, и сделать иллюстрацию более национальными характеристиками и коннотацией.

Развитие компьютерного CG-искусства привело к тому, что компьютерный рисунок постепенно стал основным направлением в иллюстративной индустрии. По сравнению с традиционной иллюстрацией, компьютерный рисунок делает иллюстрацию более распространенной и удобной. ^[29] Поэтому традиционные иллюстрации, нарисованные от руки, кажутся нишевыми и ценными. Иллюстрации, нарисованные от руки, часто выполняются с помощью таких средств рисования, как масляная живопись, гравюра, акварель, акрил и гуашь. Среди них масляная живопись и гравюра не очень подходят для современной иллюстрации из-за стоимости и объема работы, а если и подходят, то их очень мало, и почти все они сосредоточены в иллюстрации для бумажных переплетов. Однако акварель - отличный выбор для иллюстрации ручной работы, поскольку она позволяет создавать как тонкие, так и насыщенные цветовые эффекты, а

также в полной мере передавать объем и пространство. В то же время свойства акварели как инструмента сами по себе придают картине ощущение прозрачности, что визуально приятно. Акварель использует воду как среду для гармонизации отношений между цветами. Под кистью опытного и умелого художника акварель может дать превосходные эффекты. До появления компьютерного CG-искусства акварель можно было считать самым удобным инструментом для создания иллюстраций. В современной иллюстрации формы выражения также разнообразны, поэтому даже если вы выберете традиционную акварель в качестве творческого инструмента, вам не обязательно выражать себя в полной образности, как в предыдущих иллюстрациях, вы можете не рисовать законченную акварельную работу, а иметь более выразительные методы на выбор, например, на основе линии, акварельные цветовые блоки, прикрепленные к верхней части линии, или вы можете рисовать чисто плоскостные формы. При условии соблюдения темы и тона, а также красоты изображения, будь то традиционная фигуративная иллюстрация или символическая графическая иллюстрация под влиянием минимализма - все это отличные иллюстративные работы. Поскольку современная иллюстрация используется не только в книгах и журналах, но и широко применяется в электронных мультимедиа, акварельная иллюстрация должна быть отсканирована в компьютер для более широкого использования, поэтому многие люди предпочитают использовать компьютеры непосредственно для рисования иллюстраций, но акварельная иллюстрация по-прежнему незаменима. Например, в анимации Хаяо Миядзаки многие сцены нарисованы акварелью. Хотя анимация отличается от иллюстрации, сцены однокадровой анимации все же очень похожи на иллюстрацию. Нетрудно заметить, что акварель обладает эффектом, который компьютерный CG не может имитировать, особенно при исполнении сцены пейзажа, акварель создает более реалистичное ощущение света и более масштабное пространственное выражение. В настоящее время существует множество программ для рисования, имитирующих акварель и другие эффекты ручной росписи, например, акварельные кисти Photoshop, а также artrage и corelpainter, но они все равно не могут достичь особой текстуры, которую дает настоящая ручная роспись.

Китайское народное искусство вырезания из бумаги - это продукт народной культуры, использование ножниц и бумаги, использование бумаги «реальной» и отрезание части «виртуальной», с естественными жизненными объектами в качестве фона, чтобы отразить смысл картины искусства вырезания из бумаги.^[30] Применение в интерпретации деталей иллюстраций Персонажи в художественном оформлении иллюстраций находятся под влиянием японского и корейского стиля живописи, и есть много сходства в деталях, в то время как применение вырезания из бумаги может обеспечить особую интерпретацию деталей иллюстраций. При изображении персонажей используются милые силуэтные формы без мимики, пухлые тела, крошечные конечности и простые красные и белые цвета. Она может использовать простые узоры для создания ярких и богатых форм, а если эти узоры подвергнуть определенной доработке и

деформации, можно создать тысячу различных форм, каждая форма темперамента, духа, может быть прекрасно интерпретирована. Сочетание народного искусства вырезания из бумаги и современного иллюстративного дизайна - это наследование и продвижение современного художественного искусства в традиционное художественное искусство.^[31] Народное искусство вырезания из бумаги используется во всех аспектах иллюстративного дизайна, что делает применение иллюстративного дизайна более сильным, а стиль - более заметным. Использование искусства вырезания из бумаги в дизайне иллюстраций повышает художественную ценность дизайна иллюстраций, что стоит усилий каждого дизайнера иллюстраций.

Текст и графика, объединенные вместе, после разработки дизайна иллюстрации, могут сформировать уникальный визуальный эффект, который является выражением текста в картинке. При разработке комбинации текста и графики необходимо учитывать, является ли подтекст текста и графики последовательным или связанным. Иллюстратор должен разработать иллюстрацию в виде комбинации текста и графики в соответствии с темой дизайна, чтобы подтекст текста и конечный эффект иллюстрации достигли высокой степени единства. Формы выражения включают в себя оформление текста в виде графики; расширение формы текста в графику; переплавление графики в мазки; использование текста для замены локальной части графики.

В традиционной китайской книжной иллюстрации важной формой выражения является лепка с помощью линий. До Китайской Республики в традиционной иллюстрации в качестве основной формы выражения использовались ксилографии. В этих ксилографиях для вырезания линий использовались ножи, а с помощью ножей и ксилографических линий передавалось ощущение кисти и туши в традиционной живописи. Традиционная китайская живопись придает большое значение работе кистью и подчеркивает выразительную силу линий в своей форме выражения. Линия - это самая основная форма выражения в пластических искусствах, а также самый выразительный художественный язык в создании иллюстраций, и ее уникальная формальная эстетика отражает глубокое мастерство моделирования традиционных китайских художников и накапливает сильный оттенок национальной культуры.^[32] Линии могут создать в картине ощущение ритма и рифмы. В ксилографических иллюстрациях сильные и слабые контрасты, редкие и плотные изменения в линиях могут формировать определенный ритм и рифму, обогащая тем самым эффект изображения иллюстрации.

1.4.3 Повествование в движении Иллюстрация.

Визуальное повествование в динамической иллюстрации представлено через изменения движения графики на экране иллюстрации. Хотя в ней нет насыщенной сюжетной линии, она может привлечь внимание зрителя благодаря сочетанию множества динамических элементов и интересному динамическому исполнению. Структура повествования в дизайне динамических иллюстраций включает в себя характеристику персонажей, межвременное повествование, пространственное повествование и звуковое оформление, с кратким сюжетом, но богатым языком повествования .^[33]

Характер персонажа

Характеры - одна из самых важных частей повествовательной структуры динамической иллюстрации. Прежде всего, необходимо определить главных, вспомогательных и второстепенных персонажей. В процессе развития персонажей необходимо прояснить их цели и внутренний конфликт между ними, поскольку это ключ к развитию повествовательной иллюстрации. Придайте персонажам ощущение движения, уловите их форму и черты, постарайтесь создать «настоящие», многослойные характеры, а при необходимости наделите их недостатками - в конце концов, несовершенство - это то, чем должна быть жизнь. «Несовершенный» персонаж позволяет зрителю лучше понять его и сопереживать ему. Созданный анимационной командой студии Pixar, принадлежащей Disney, фильм «Путешествие разума» переносит на экран самое сложное для абстракции «развоплощенное» и «бесформенное существование» души. В зависимости от возраста и внешности души принимают разные формы. Шляпа Джо Гарднера, очки, прически и бороды других духов. Джерри и Дерек - ключевые фигуры, отвечающие за мир душ, и их формы состоят из линий. Это отсылка к кубистическим картинам Пикассо, в которых достигается панорамное сосуществование нескольких точек зрения на объекты, сочетаются характеристики двухмерных и трехмерных фигур, богатых выразительностью, и становятся «живыми линиями». В фильме образ Дерри, скрывающегося на улицах Нью-Йорка, мерцающие линии персонажей, представляют зрителю весьма шокирующее визуальное представление. Внимание к морфологическим изменениям персонажей в процессе динамизации способствует построению разумных динамических визуальных отношений. Мир, в котором живет общество, полон разнообразия, и в иллюстративном дизайне мы должны стараться изо всех сил изображать персонажей, обладающих индивидуальностью, репрезентативностью или особыми чертами.

Повествование во времени

Временное повествование обычно рассказывает историю с одной или несколькими зацепками, что фактически является проявлением «линейного повествования». В отличие от «нелинейного повествования», которое является неполным из-за путаницы, обрывов, пропусков, флешбеков и флешфорвардов, временное повествование организовано и выстроено в соответствии с направлением времени, включая начало, развитие и конец, и обладает характеристикой «завершенности». Аристотель упоминает проблему «целостности повествования» в «Поэтике»: «Под целостностью я подразумеваю, что у материи есть голова, тело и конец. Так называемая голова относится к тому, что не обязательно следует за другими вещами, но естественным образом вызывает другие вещи; так называемый хвост, напротив, относится к тому, что следует за чем-то по закону необходимости в условно-естественное, но не следует за другими вещами; так называемое тело относится к тому, что предшествует тому, что начинает то, что следует».^[34] Временная повествовательная структура динамического иллюстративного дизайна отражается в порядке разворачивания сюжета, а порядок появления любого элемента на картинке тщательно выстраивается иллюстратором. Визуальный поток зрителя направляется через траектории движения и позиционные изменения формы, текстуры и цвета элементов изображения, чтобы определить сюжет и тему истории.^[35] В одной из работ Джеймса Р. Идса (James R. Eads), пестрые и самобытные люди тесно обнимают друг друга, и темнота ночи освещается теплом, исходящим от одного человека к другому. Краски, прикрепленные к телам двух людей, словно вспыхивают бесконечной жизненной силой, и зритель наполняется силой вдохновения и мужеством преодолевать жизненные трудности. Через формирование символов времени она выражает уникальное значение определенной эпохи, представляя тем самым динамичное повествование в конкретном временном измерении. Сочетание, изменение и перемещение различных элементов направляют взгляд зрителя на картину, формируя тем самым повествовательные подсказки, завершая своего рода непрерывность во времени и придавая динамичной иллюстрации характеристики визуального повествования.

Пространственное повествование

Место и окружение, в котором происходит действие сюжета, в динамичной иллюстрации может показать пространственные характеристики структуры повествования. Пространственное повествование в динамической иллюстрации представляет изображение вещей вне исходного пространства, используя когнитивно-ассоциативный механизм зрителя для создания абстрактной пространственной связи. Стимулирование когнитивно-ассоциативного механизма должно основываться на знаниях зрителя о данной вещи. В вышеупомянутых работах Джеймса Р. Эдеса изображенные сцены, несмотря на свою обыденность, заставляют зрителя размышлять о себе и проблемах человека и окружающей среды. Динамические элементы сочетаются в регулярной манере, создавая пространственную структуру повествования, соответствующую структуре человеческого познания, которая в высшей степени логична и усиливает эффект повествования. Пространственное повествование также может быть усилено за счет использования «парадоксального пространства», как, например, в работе «Относительность» голландского художника Маурица Корнелиса Эшера. В «Относительности» лестница представляет собой бесконечную петлю, полностью подавляющую гравитацию, в соответствии с законом сохранения энергии, демонстрируя сильный эффект перспективы в смещенном и трехмерном пространстве, что в определенной степени наделяет динамическую иллюстрацию пространственными повествовательными характеристиками. С быстрым развитием современных технологий временная шкала в компьютерных программах также может управлять движением объектов в разные моменты времени. Линейное движение графики по оси времени заставляет ее производить морфологические изменения, а абстрактное ощущение глубины, возникающее при движении графики друг к другу взад-вперед, в определенной степени придает динамической иллюстрации характеристики пространственного повествования.

Дизайн звуковых эффектов

Звук - неотъемлемая часть человеческого восприятия мира и окружающей нас среды, и люди используют звук для общения. Точно так же при строительстве городов люди используют звуки для передачи различных смыслов. Звуковой сигнал грузовика, двигающегося задним ходом, предупреждает пешеходов о необходимости держаться подальше, а свисток чайника напоминает людям о том, что вода закипела. С развитием цифровых технологий звук текстового сообщения также может привлечь внимание к уведомлению. Включение звуковых эффектов придает динамичным иллюстрациям больше повествовательного пространства.^[36] По словам сценариста Бауэрса, «A Mind's Journey - это не музыкальный фильм, но это лучше, чем музыкальный фильм». Главный герой фильма, Джо, - меломан, и

мечтательная игра на фортепиано, которая постоянно возникает, - это изюминка фильма, а любовь и преданность Джо музыке трогает сердце каждого зрителя. Джазовая импровизация соответствует характеру взаимодействия и тону темы. Звуковой дизайн - это как примитивный, но прямой язык, который преодолевает барьер вербальной коммуникации и позволяет зрителю воспринимать вещи визуально.^[37] В то же время он формирует в мозгу слуховую память и усиливает визуальное повествование. Возвращаясь к чистоте и простоте, «хороший дизайн - это дизайн как можно меньшего», звук звукового оформления в динамичной иллюстрации должен быть лаконичным и соответствовать общей атмосфере иллюстрации, чтобы зритель погрузился в сцену, еще больше мобилизовал эмоции и вызвал резонанс.

Риторика образов в дизайне нарративных иллюстраций

В.Ж.Т. Мишель предложил «Образ» (Image), не только относящийся к тем визуальным символам, которые могут описывать объективные вещи, но и включающий в себя пять визуальных типов: вербальный, ментальный, перцептивный, оптический и графический. Напротив, это «семейство образов», включающее пять визуальных типов: вербальный, ментальный, перцептивный, оптический и графический. Метонимия, метафора и метонимия хорошо известны как риторические способы в лингвистике.^[38] Риторика образов Ролана Барта переплетается с семиотикой, лингвистикой и структуралистской философией, чтобы исследовать риторику в универсальном смысле.^[39] Риторика образов рассматривает отношения между образами с точки зрения варьирования и трансформации смысла в формальных сочетаниях элементов. Риторическая практика представляет собой процесс от передачи мотивов до кодирования и последующего декодирования для достижения риторической цели. Для достижения хорошего риторического эффекта риторическая практика должна сочетаться с конкретным риторическим текстом, иначе риторическое намерение будет бессмысленным. В целом, метафоры-упоминания отражают отношения включения и включенности, метонимия отражает отношения близости, а отношения сходства воплощаются в метафорах.^[40]

При постоянном развитии науки, технологий и цифрового искусства люди входят в эпоху "читающих изображения", где динамическая иллюстрация представляет собой непрерывное выражение статической иллюстрации, тесно связанной с ней. По сравнению со статическими иллюстрациями, динамическая иллюстрация может быстро привлечь внимание зрителя, позволяя ему получить информацию, передаваемую произведением, за более короткое время. В.Дж.Т. Митшелл предложил понятие "поворот к изображению", которое выдвинуло проблему "изображения" в центр гуманитарных наук. Изображения в рассказах предлагают различные способы повествования, эстетическое удовольствие и социальный смысл, не просто сжимая сюжет, но раскрывая новые возможности для повествования в современных средствах массовой информации.

Динамическая иллюстрация позволяет выразить значения, которые невозможно передать в традиционном статическом изображении, используя рассказывающую структуру, риторические приемы, такие как метафора, метонимия и аллегория, для передачи смысла, распространения информации, создания контекста повествования и вызова резонанса у зрителя. Современные дизайнеры иллюстраций должны мыслить философски, обладать чувствительным пониманием и богатым воображением, уметь обнаруживать внутренние связи между явлениями, находить в них внутреннюю логику и понимание мира и самосознания, чтобы динамичная иллюстрация в рассказах отошла от традиционного статического изображения как простого дополнения к тексту и стала независимой формой искусства, постепенно совершенствуясь.

Глава 2. обзор литературы

Понятия и определения, связанные с выбранной темой

Разработка графической концепции анимированных иллюстраций к сказке " Зелёное поле. Тропа фей". Это проект дизайна динамических иллюстраций, объектом которого является сказка «Волшебник страны Оз». Исследуя многонациональные версии сказки для создания образа и выражения темы, мы пытаемся использовать динамические иллюстрации с пространственными изменениями, чтобы усилить впечатления зрителя, и выяснить возможность сочетания иллюстрированных книг с динамическими иллюстрациями. От формы инноваций к динамическому дизайну, чтобы динамические элементы и иллюстрации лучше сочетались, усиливали выразительность картинки, давали зрителю новые визуальные ощущения.

Развитие компьютерных технологий привело к радикальным изменениям в создании иллюстративных форм, медиа и содержания, а развитие искусства неотделимо от медиа, и изменения в медиа часто означают изменения в художественных концепциях, языковых формах и визуальном исполнении.^[41] В настоящее время, когда из-за постоянного развития электронных средств коммуникации интерес многих людей к чтению падает со всех сторон, поиск новых форм книжной продукции имеет положительное значение.^[42] Учитывая, что динамическая иллюстрация более репрезентативна и выразительна, в данном проекте из множества методов проектирования взаимодействия выбрана динамическая иллюстрация. Мы надеемся достичь цели - повысить интерес и улучшить впечатления от чтения.

Таким образом, в данной работе обсуждается неизбежность сочетания иллюстративного дизайна и методов проектирования взаимодействия с цифровыми медиа путем анализа выражения иллюстрации в контексте новых медиа и поиска новой почвы для выживания иллюстрации в информационную эпоху.

Развитие интерактивного режима иллюстрации.

В XXI веке применение иллюстрации распространилось на виртуальные объекты и связанные с ними визуальные представления в сети и на платформах мобильных телефонов, а со временем появилась и динамическая иллюстрация, основанная на распространении цифровых каналов.^[43] Иллюстрация перестает быть «вспомогательной по отношению к тексту», а становится языком искусства, который можно оценить самостоятельно, демонстрируя зрителю характеристики сцены, абстрактную философию, коннотативные особенности и другое интуитивное или абстрактное содержание, содержащееся в тексте, и превращаясь в вид искусства, демонстрирующий духовный мир создателя.^[44]

2.1 Текущее развитие.

Стремительное развитие информационного взрыва эпохи Интернета, все более интуитивные способы передачи информации, современная информация и технологии находятся в золотом веке быстрых изменений, движущиеся картинки и короткие видеоролики преобладают, чтобы сделать быстрый темп жизни главной темой, а сочетание цифровых медиатехнологий с движущимся изображением стало основной символикой современного общества. В книге «Искусство и визуальное восприятие»^[45] дано базовое описание динамического режима: «В визуальном восприятии динамика - это самый простой способ привлечь сильное визуальное внимание». Динамическая иллюстрация постепенно становится основной формой выражения в иллюстративном искусстве, которое прочно занимает часть мира в современном дизайне с его новым, уникальным и убедительным визуальным выражением, а его художественная концепция естественным образом смещается в сторону электронных технологий, и на основе растущего совершенства технологии производства и формы представления появляется цифровая иллюстрация.

2.2 Преимущества разработки

Появление цифровой иллюстрации соответствует потребностям времени. По сравнению с статичной иллюстрацией, динамическая иллюстрация более ярко и наглядно передает атмосферу изображения, выражение эмоций и повествовательный аспект, способы выражения также разнообразны. Сочетание динамики и покоя создает более сильный эффект, который привлекает внимание зрителя, повышая эстетическую ценность, художественное воздействие и повествовательность изображения. Динамическая иллюстрация даже может сочетать музыку и представляться в трехмерном пространстве, становясь частью художественного произведения через взаимодействие с зрителем через касание и резонанс с звуковыми действиями, удовлетворяя психологические потребности зрителя в художественном взаимодействии, делая произведение искусства более тесно связанным с реальностью, соответствующим потребностям людей, более прямо доставляя зрителям сильные впечатления от искусства.

Интерактивный дизайн разделяется на стационарный и локальный интерактив: стационарные интерактивные произведения в основном представлены на компьютере и в интернете, в то время как локальный интерактив часто используется для погружающих выставок в больших масштабах и в рекламе. Интерактивный дизайн стал общим трендом в современном обществе, постепенно становясь основным средством демонстрации и рекламы.

2.3 Современное состояние и перспективы выбранной темы

Обилие средств массовой информации изменило форму и масштабы деятельности человека в сфере медиа.^[46] Разработка графических концепций динамической иллюстрации мультфильма «Зеленое поле. След сказки» Эта тема в постижении основ иллюстративного дизайна, динамического подхода к исполнению сказочного мира пространства чувства фантазии, так что весь дизайн становится более наполненным; использование изображения экрана, цвета, типографики и других аспектов контраста, исполнение сказочного мира пейзажей, и в то же время дать эффект динамизма, чтобы увеличить выразительную силу картины, давая сильное визуальное воздействие.^[47]

В современных условиях стремительного развития электронной коммерции потребность общества в потреблении сместилась с акцента на практичность на развлечение и практичность. Цифровые интерактивные и другие электронные технологии открыли новый способ улучшить эстетическое выгорание людей. По сравнению со статичными изображениями или традиционными плакатами, представленными на бумажных носителях, цифровое интерактивное искусство может быть органично интегрировано в окружающую среду, обладая сильной выразительной силой и воздействием. Джон Берг в книге «Способ видеть»^[48] однажды предложил: «Прикоснуться к вещи - значит поставить себя в ее отношение; мы никогда не смотрим на вещь в одиночку: мы всегда изучаем отношения между вещью и нами». Столкновение взаимодействия цифровой иллюстрации и коммерческих иллюстративных книг формирует коммерческий продукт, насыщенный характеристиками информационной эпохи.

В настоящее время материальные потребности людей в основном удовлетворены, и духовные потребности стали главным фактором, к которому люди стремятся. Кения Хара в работе «Дизайн в дизайне»^[49] подчеркивает важность взаимопроникновения и взаимопереплетения мышления и эмоций, человеческие потребности, безусловно, являются основными, но человеческая природа, эмоции и другие человеческие факторы в дизайне увеличивают свою долю. Динамичная форма художественного выражения отвечает на технологические инновации времени, но глубинный смысл и гуманистические концепции не должны быть закрыты машинами, и в работах используются различные техники, чтобы показать их духовное содержание через связь глаз, ушей и рук. Эта интерактивная природа зрения более фундаментальна, чем вербальный диалог^[48], и мозг использует творческий потенциал и перцептивное осознание для обработки смысла, собранного зрением. С течением времени визуальный аспект дизайна стремится выразить смысл от иллюстраций до динамических символов, которые могут быть интерпретированы идеографически без необходимости использования слов.^[50] Поэтому люди всех возрастов могут просто понять сюжет и увлечься динамичными иллюстрациями.

2.4 Заключение

Появление цифровых технологий реализовало сюрреалистическое зрелище взаимодействия человека и компьютера, а цифровая иллюстрация, сочетающаяся с интерактивным искусством, то есть динамическая иллюстрация, демонстрирует новую тенденцию и молодую жизненную силу, являясь художественной формой сочетания цифровой иллюстрации с цифровыми медиа, и одной из передовых форм выражения цифровых медиа и визуальной коммуникации. Интерактивная интеграция цифровых медиа привела к эстетическим инновациям и художественному созиданию и оценке. Несомненно, под влиянием науки и техники, цифровая презентация иллюстрации будет иметь совершенно новое развитие в будущем.

Глава 3. Проект.

Эта работа представляет собой анимационную иллюстрацию по мотивам оригинальной сказки «Волшебник страны Оз». Ни в одном другом обществе в истории человечества не было такой концентрации и интенсивности визуальной информации. Современное общество наполнено абстрактными моделями, компьютерными средствами и визуально ориентированными культурами, и Маклюэн (1964) отметил, что способность современных технологий быстро передавать изображения расширила систему восприятия и изменила способ мышления и восприятия человека. Хитросплетения визуального опыта просмотра фильмов и потребления информации сделали «визуальное» новым и мощным языком, а пространственное образное мышление стало тем культурным контекстом, в котором теперь растут дети. Развитие цифровых технологий привело к тому, что люди стали привыкать к абстрактному и пространственному мышлению. Культура образов глубоко укоренилась в сознании людей. Многие люди заменяют традиционные символы слов графическими сенсорными стимулами, которые выглядят более визуально ориентированными и демонстрируют качества свободного, плавного, лоскутного современного стиля. Люди более склонны мыслить образами. Иллюстрированные книги, которые изначально предназначались в основном для детей, постепенно вошли на рынок чтения для всех возрастов в виде иллюстрированных книг и появились на самых разных товарах.

С развитием науки и техники и изменением жизненных сценариев все больше людей используют фрагментированное время для получения информации, и люди более склонны к просмотру контента, сочетающего изображения и слова. Многие люди потеряли интерес к чтению на бумаге в условиях стремительной современной жизни. Вот почему так важно исследовать эту проблему и представить здесь дизайнерское решение. Теоретическая часть составляет основу данного проекта. В ней анализируются особенности и методы, используемые при создании иллюстрированных анимаций по мотивам сказок, а также преимущества и ключевые моменты создания динамических иллюстраций. Проектная часть объединяет теоретическую часть с созданием иллюстраций к сказкам.

Цель проекта

Цель проекта - найти и определить более интересную форму издания иллюстрированных книг, основанную на изменениях в среде чтения, и сделать бумажные книги более интерактивными. И анимационная иллюстрация по мотивам сказки «Волшебник страны Оз». Чтобы люди могли просто понять содержание истории через содержание иллюстраций, повысить свой интерес к чтению, а также позволить людям с разными характерами просто понять содержание истории.

Этапы работы

1. проверка внешнего вида книжной графики в пространстве книги и представление основных названий
2. проанализировать сказки с похожими сюжетными линиями из разных стран.
3. сравнить общие моменты сюжетной линии сказки «Волшебник Изумрудного города» в России, Китае и других странах.
4. создать иллюстрации на основе сюжета.
5. создать короткометражный анимационный фильм.
6. разработать обложку и логотип для электронной книги

Актуальность проекта

Проект предполагает создание иллюстрированной анимации.

На основе анализа и сравнения сказок разных жанров и стран будет выбрано содержание классической сказки и создана анимация.

В наше время возникает множество вопросов о «чтении». Например, все больше людей теряют интерес к чтению, или как сделать так, чтобы детям было легко понимать сказки... Поэтому исследовательский вопрос данного проекта - как сделать так, чтобы люди понимали историю и абзац просто через визуальный эффект с помощью новых средств чтения, таких как мобильные телефоны, компьютеры и так далее, чтобы они были заинтересованы в чтении.

Целевая аудитория

Основная целевая аудитория проекта - дети, а также люди, которые любят читать, рассматривая иллюстрации.

Проект создавался исключительно для электронного чтения, так как оно предполагает широкое распространение и удобство при просмотре контента.

Таким образом, дополнительная целевая аудитория бренда включает в себя все те, кто хочет заинтересоваться чтением самой истории, просто просматривая ее содержание на электронном устройстве в свободное время.

Техническое воплощение

Иллюстрации были нарисованы с каждой сценой в отдельном слое, которые затем были импортированы в программное обеспечение для создания анимации, чтобы разместить слои с использованием 3D-эффектов для придания иллюстрациям пространственного трехмерного ощущения.

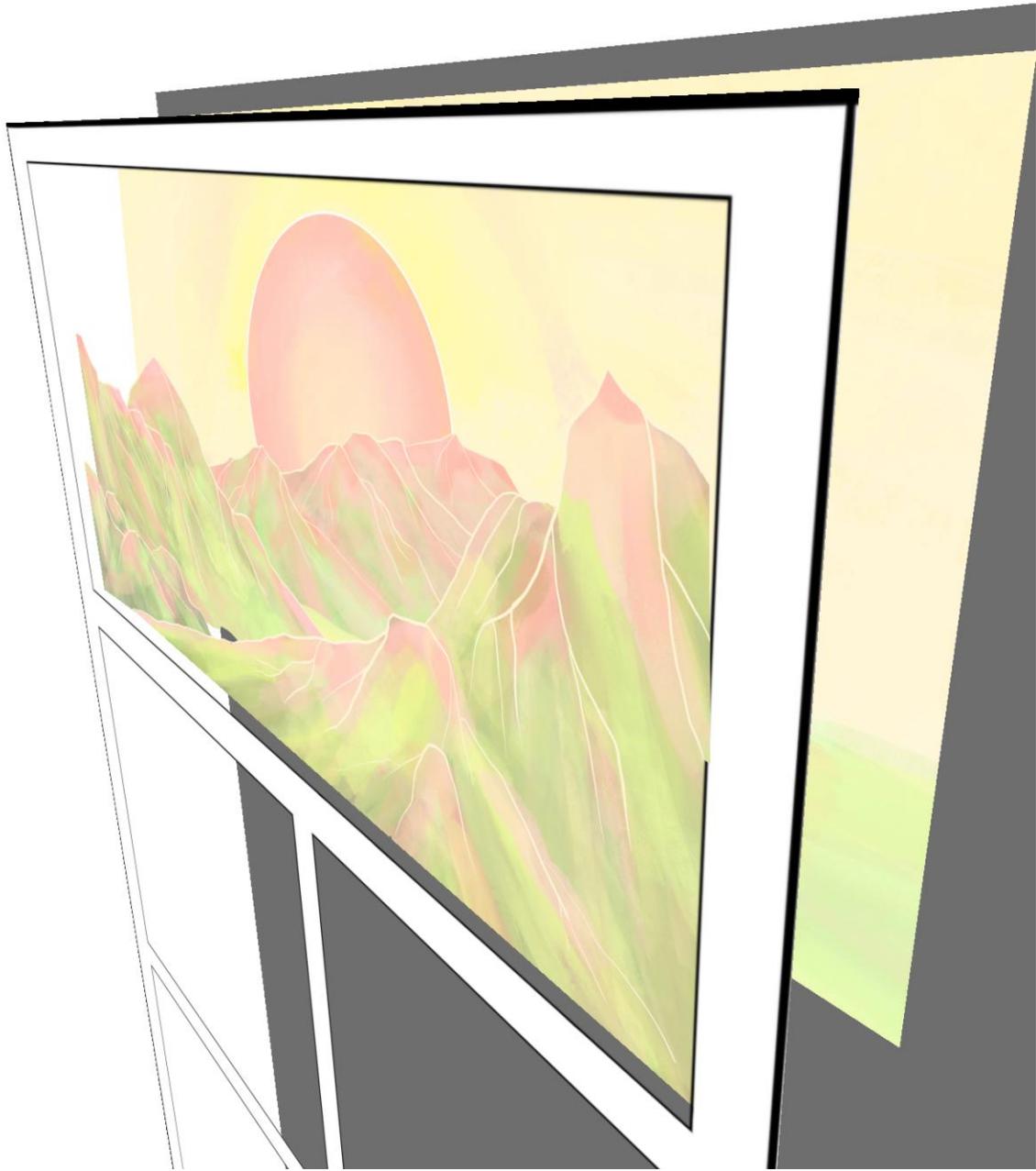


Рис. 1 Иллюстрация того, как выглядят слои при размещении с помощью 3D-эффекта.

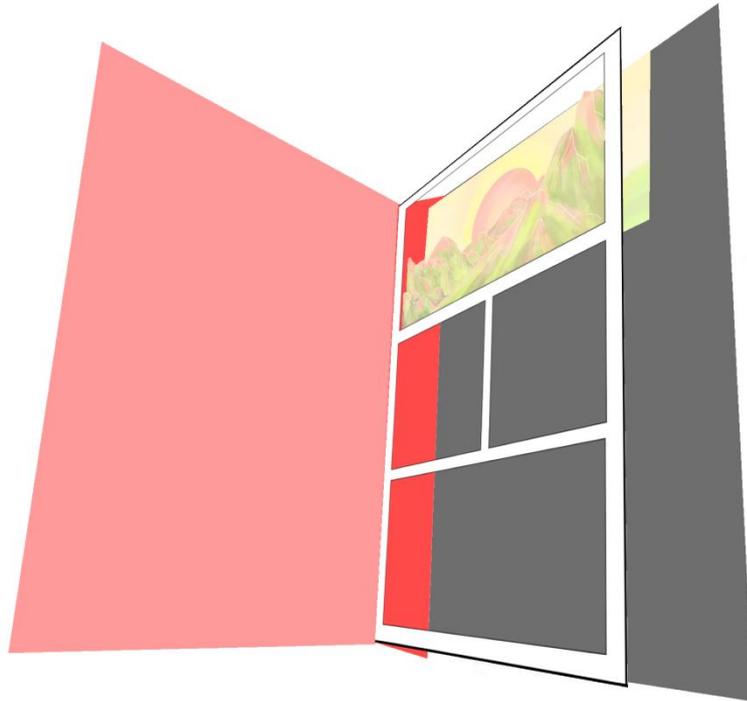


Рис. 2 Иллюстрация того, как выглядят слои при размещении с помощью 3D-эффектов.



Рис. 3 Иллюстрация 1.



Рис. 4 Иллюстрация 2.

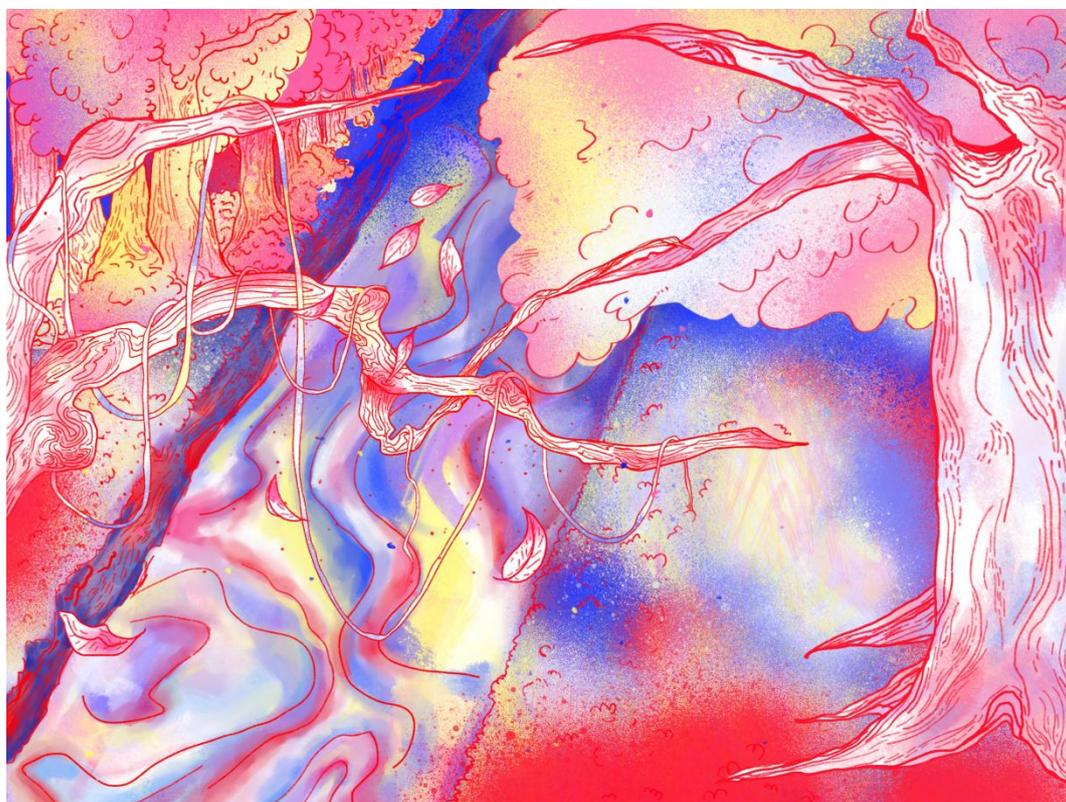


Рис. 5 Иллюстрация 3.



Рис. 6 Иллюстрация 4.



Рис. 7 Иллюстрация 5.

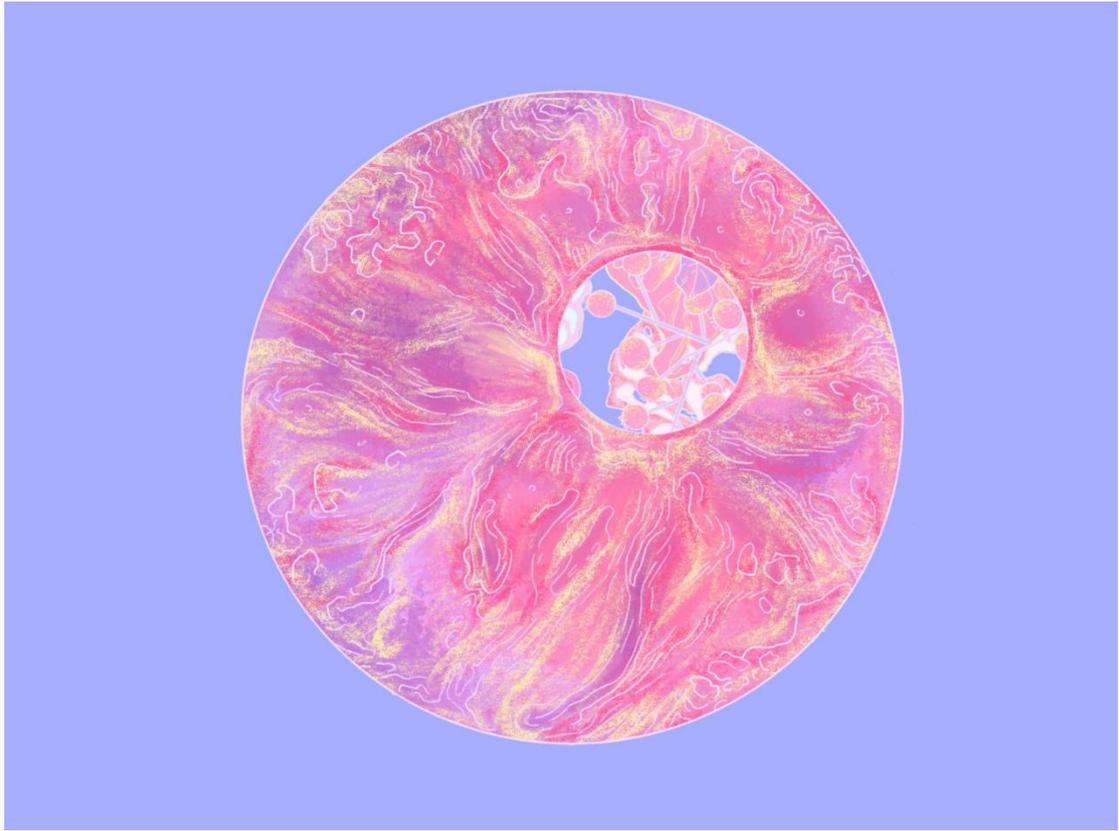


Рис. 8 Иллюстрация 6.



Рис. 9 Иллюстрация 7.

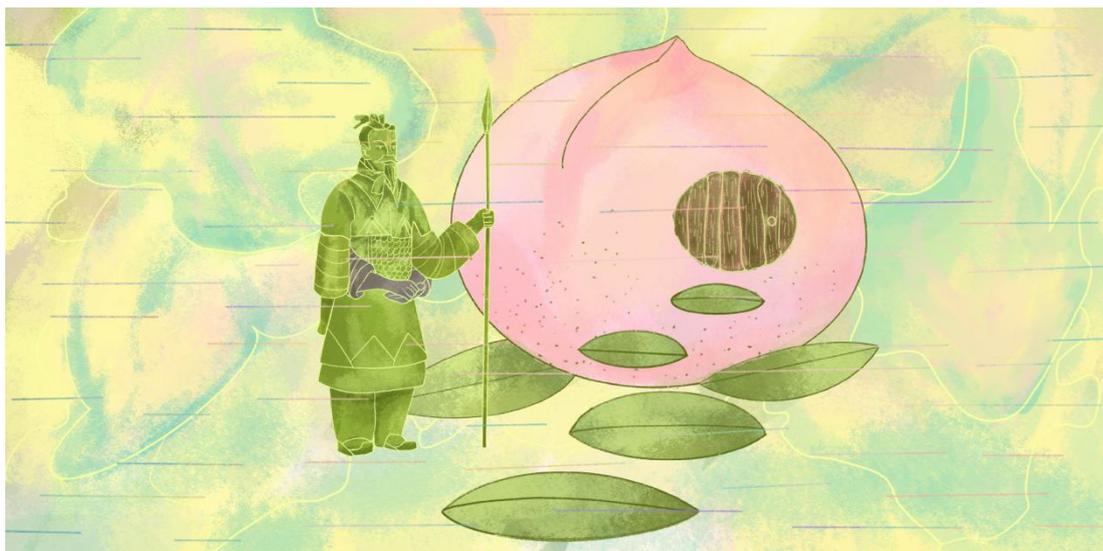


Рис. 10 Иллюстрация 8.

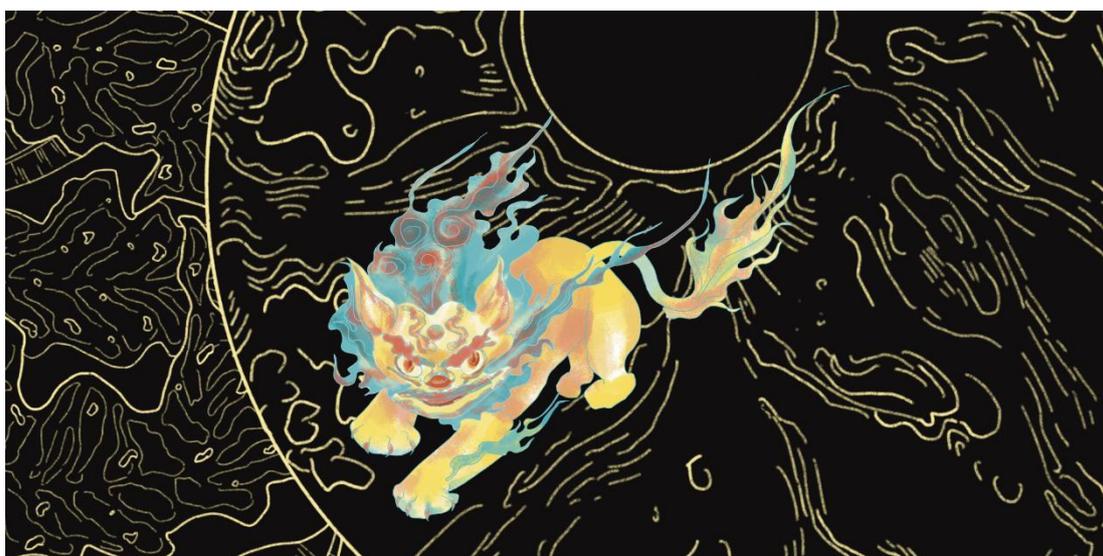


Рис. 11 Иллюстрация 9.



Рис. 12 Иллюстрация 10.

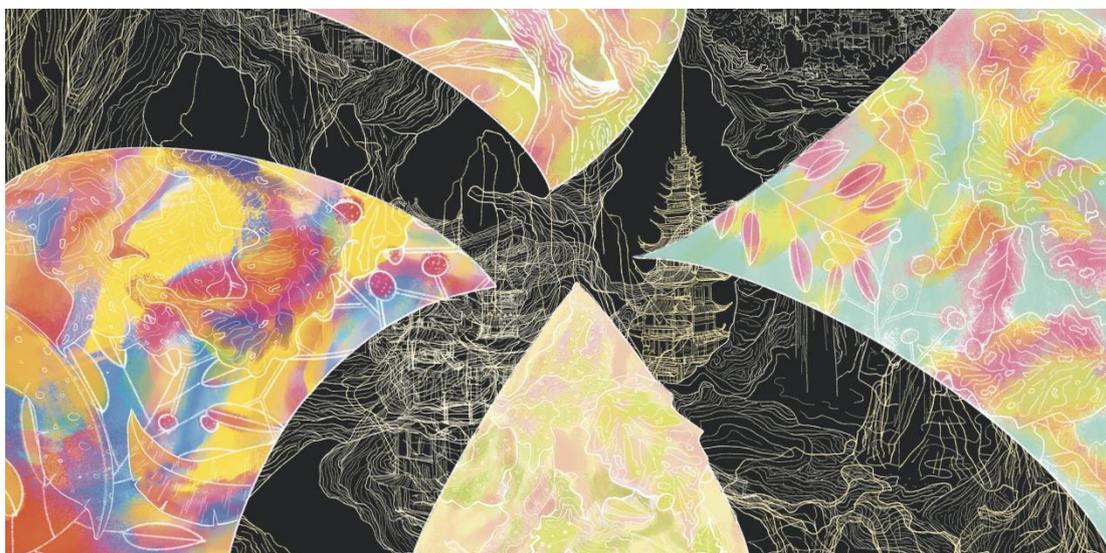


Рис. 13 Иллюстрация 11.

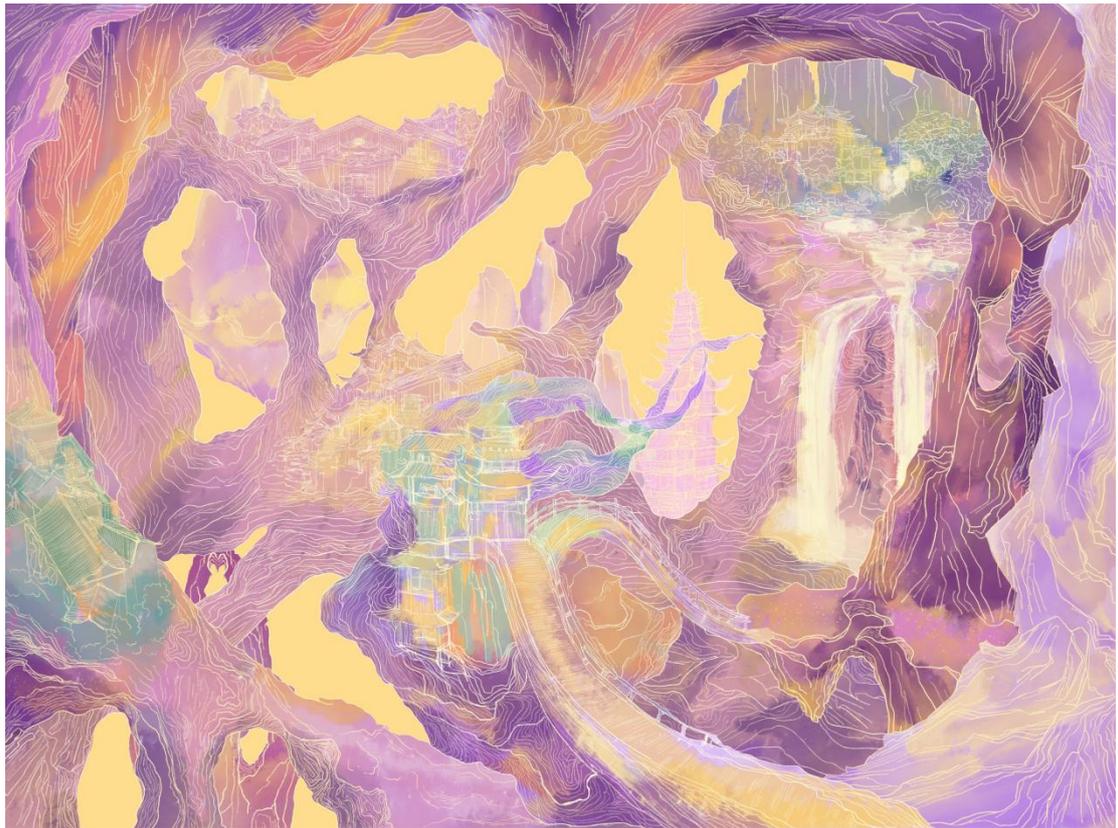


Рис. 14 Иллюстрация 12.

Заключение

На основе создания иллюстраций и оригинальной аранжировки сказки «Волшебник страны Оз», используя цифровое создание и интерактивный дизайн для вторичного создания, полученные динамические иллюстрации имеют преимущества и точки создания для повышения интерактивности, визуального воздействия, творческого выражения и оптимизации пользовательского опыта. Цель проекта была успешно достигнута: найти и определить более интересную форму издания иллюстрированных книг в соответствии с изменениями в читательской среде, а также сделать бумажные книги более интерактивными.

В процессе создания проекта использование цифровых технологий и средств интерактивного дизайна позволило придать оригинальным иллюстрациям новую жизненную силу и очарование, иллюстрации перестали быть статичными изображениями, а стали визуальными произведениями, которые могут двигаться и взаимодействовать с читателями, привнося современные элементы и веселье в бумажные книги.

Во-вторых, эта более интерактивная форма иллюстраций улучшает впечатления от чтения бумажных книг:

Динамичные иллюстрации оказывают сильное визуальное воздействие. Благодаря цифровому созданию иллюстрации демонстрируют превосходные визуальные эффекты, притягивая взгляд читателя, погружая его в мир истории и доставляя визуальное удовольствие. Это делает процесс чтения более ярким и интересным, стимулирует любопытство и воображение читателей.

Кроме того, создание динамичных иллюстраций привносит в бумажные книги больше творчества и возможностей. Создатели могут проявить больше фантазии и творчества с помощью цифровых средств, делая иллюстрации более красочными и добавляя больше эмоций и экспрессии в изложение истории.

Наконец, эта инновационная форма иллюстрации открывает новый рынок чтения для бумажных книг. С развитием цифровых технологий и изменением потребностей читателей более интерактивные и творческие формы иллюстраций могут привлечь больше молодых читателей и внимания рынка, вливая новую жизнь в традиционную издательскую индустрию.

Таким образом, благодаря цифровому творчеству иллюстрации к сказке «Волшебник страны Оз» получили множество преимуществ и творческих моментов, таких как повышенная интерактивность, визуальное воздействие, творческое выражение и оптимизированный пользовательский опыт. Такие динамичные иллюстрации не только улучшают впечатления от чтения, но и вносят современные элементы и веселье в традиционные иллюстрации. Она успешно достигла цели - определить более интересную форму для бумажных книг и сделать их более интерактивными. Эта новая форма иллюстраций открывает новые возможности для будущего развития бумажных книг, и мы надеемся, что такие инновации смогут подарить читателям более богатый и

интересный опыт чтения.

Список литературы

- [1] Qin Yuyan, Ying Hang, Wu Ziwei. A study of narrative in Chinese-style dynamic illustration // Art Dazhan. - 2021.
- [2] Zhou Ling. Advantages of dynamic illustration in e-books[J]. Modern Decoration:Theory,2013(5):141-141.
- [3] Zong Xuemei. On the innovation and expansion of dynamic illustration to the field of illustration design[J]. Art Technology, 2015(10).
- [4] Li Freedom, Li Hanping. Innovation and application of dynamic illustration in visual communication [J]. Art Education, 2016(11).
- [5] Ma Qing, Zhang Mengxin. Reflections on visual information design of electronic books in the digital era[J]. China Publishing, 2015(6).
- [6] Mattesi, M. (2012). Force: Dynamic Life Drawing for Animators. Нидерланды: Taylor & Francis.
- [7] Osgood, A. (2024). Motion Illustration: How to Use Animation Techniques to Make Illustrations Move. Великобритания: Bloomsbury Academic.
- [8] Wigan, M. (2007). Basics Illustration 02: Sequential Images. Швейцария: Bloomsbury Publishing.
- [9] Turner, M. (2014). The Origin of Ideas: Blending, Creativity, and the Human Spark. Великобритания: OUP USA.
- [10] History of Illustration. (2018). Соединенные Штаты Америки: Bloomsbury Publishing.
- [11] Novel Images. (n.d.). (n.p.): (n.p.).
- [12] The Picture Book: Contemporary Illustration. (2006). Великобритания: Laurence King Publishing.
- [13] Chinn, M. (2004). Writing and Illustrating the Graphic Novel: Everything You Need to Know to Create Great Graphic Works. Великобритания: Barron's.
- [14] Zeegen, L. (2009). What is Illustration?. Швейцария: Rockport Publishers.
- [15] Illustrators Annual 2020: (Children's Picture Book Illustrations, Publishing and Illustrator Art Reference Book). (2020). Соединенные Штаты Америки: Chronicle Books LLC.
- [16] Crane, W. (2015). Of the Decorative Illustration of Books Old and New. (n.p.): CreateSpace Independent Publishing Platform.
- [17] Blackburn, H. (1894). The Art of Illustration. Великобритания: W.H. Allen & Company.
- [18] and, B. P. (2014). Illustration Style Samples. Соединенные Штаты Америки: Blurb, Incorporated.
- [19] Meggs, P. B. (1992). Type and Image: The Language of Graphic Design. Соединенные Штаты Америки: Wiley.
- [20] Williams, M. ', Wigan, M. (2008). Basics Illustration 03: Text and Image. Швейцария: Bloomsbury Academic.

- [21] Zipes, J. (2007). *Fairy Tales and the Art of Subversion*. Великобритания: Taylor & Francis.
- [22] *Character Design Collection: Fairy Tales and Folklore*. (2022). Великобритания: 3dtotal Publishing.
- [23] Goins, B. L. (2004). *Creative Kids: Arts, Crafts, & More*. Соединенные Штаты Америки: Teacher Created Resources.
- [24] *How to Draw Fairy-tale Characters*. (1992). Соединенные Штаты Америки: Watermill Press.
- [25] *Push Your Creativity: Reimagining Fairy Tales Through Illustration*. (2023). Великобритания: 3DTotal Publishing.
- [26] Ali, M. M. (2009). *How Folk and Fairy Tales Aid Children's Growth and Maturity: An Analysis of Their Need Fulfillment Imagery*. Соединенные Штаты Америки: Edwin Mellen Press.
- [27] Colditz, S. (2021). *Children Need Fairy Tales. Pedagogical Values of Fairy Tales*. Германия: GRIN Verlag.
- [28] *Folktales and Fairy Tales: Traditions and Texts from Around the World [4 Volumes]*. (2016). Соединенные Штаты Америки: Bloomsbury Publishing.
- [29] Eisfeld, C. (2015). *How Fairy Tales Live Happily Ever After: (Analyzing) The Art of Adapting Fairy Tales*. Германия: Anchor Academic Publishing.
- [30] Ziping, Z. (2012). *The Beginner's Guide to Chinese Paper Cutting*. Швейцария: Shanghai Press.
- [31] *Chinese Paper-cuts*. (2007). Тайвань: China Intercontinental Press.
- [32] *Children in Chinese Art*. (2002). Соединенные Штаты Америки: University of Hawai'i Press.
- [33] Nielsen, K. (2013). *Nielsen's Fairy Tale Illustrations in Full Color*. Соединенные Штаты Америки: Dover Publications.
- [34] Li Jingfang. *The dynamic design and research of illustration [D]*. Beijing: China Academy of Art, 2019: 4.
- [35] Aristotle. *Poetics*[M]. New York: Oxford University Press, 2013 (1) : 35-36.
- [36] *Doing Research in Sound Design*. (2021). Великобритания: Taylor & Francis.
- [37] Bacchilega, C. (2010). *Postmodern Fairy Tales: Gender and Narrative Strategies*. Украина: University of Pennsylvania Press, Incorporated.
- [38] W. J. T. Mitchell. *Picture Theory*[M]. Chicago: University of Chicago Press, 1995: 38-46.
- [39] S. M. Tam. *Image Rhetoric and the Transcendence of Ideology-An Analysis of Roland Barthes' Photographic Image Theory*[J]. North Series, 2012(2):58-62.
- [40] Liu Tao. *What is Visual Rhetoric - A Visual Rhetoric Paradigm for Image Topics Research*[J]. Journal of Social Sciences of Hunan Normal University, 2018, 47(6):1-11.
- [41] Li Sida. *Introduction to digital media art* [M]. Beijing: Tsinghua University Press, 2006: 36-37.
- [42] Jochen Gasser. *Humor Illustration Design, a Summary of Illustrations, Designs, and Projects*[J]. Springer-Verlag Berlin Heidelberg. 2013.

- [43] Robert Oankin . The development of an illustration design model[J].Educational Technology Research and Development.1989-2 Springer.
- [44] Wallace Jackson.Digital Illustration Fundamentals.[M].America:Lompoc.2015.
- [45][US] Rudolf Arnheim. Art and Visual Perception[M]. Teng Shouyao, Translation. Chengdu: Sichuan People's Publishing House, 2019: 508-509.
- [46][CAN] Marshall McLuhan. Understanding the medium [M]. He Daokuan, Translation. Nanjing: Yilin Publishing House, 2011: 45-46.
- [47] Susan Herbert.Cats Galore:A Compendium of Cultured Cats[M].England:Thames amp; Hudson.2015.
- [48][E] John Berg. The Way of Seeing [M]. Dai Xing-ax, Translation. Guangxi: Guangxi Normal University Press, 2005: 8-9, 77-78.
- [49][Japanese] Kenya Hara. Design in design [M]. Zhu E, Translation. Shandong: Shandong People's Publishing House, 2006: 152-153.
- [50] Danny Gregory.An Illustrated Journey: Inspiration From the Private Art Journals of Traveling Artists, Illustrators and Designers[M]. HOW Books.2013.