

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
АРХИТЕКТУРНО-СТРОИТЕЛЬНЫЙ ИНСТИТУТ
АРХИТЕКТУРНЫЙ ФАКУЛЬТЕТ
КАФЕДРА ДИЗАЙНА И ИЗОБРАЗИТЕЛЬНЫХ ИСКУССТВ

ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ
Заведующий кафедрой
_____ Д.Н. Сурин
_____ 2018 г.

ИНТЕРАКТИВНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ К НАУЧНО-ПОПУЛЯРНОМУ ИЗДАНИЮ
О ПЕРВОЙ МИРОВОЙ ВОЙНЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА
К ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЕ
ЮУрГУ–54.03.01.2018.85.ПЗ ВКР

Руководитель проекта, доцент
_____ Д.Г. Черных
_____ 2018г.

Автор проекта студент группы АС-415
_____ Г.В. Самарин
_____ 2018г.

Нормоконтролёр, доцент
_____ М.Ю. Сидоренко
_____ 2018г.

Челябинск 2018

АННОТАЦИЯ

САМАРИН Г.В. Группа АС-415

Выпускная квалификационная работа:

Интерактивное приложение к научно-популярному изданию о Первой Мировой Войне,

ЮУрГУ, кафедра ДИИС, 2018.

37 с., 12 рис., 4 прил., 15 библиогр. источ.;

4 графич. листов (планшетов).

Ключевые слова: казаки, Первая Мировая Война, инфографика, разезд, 1-ый уральский казачий полк, интерактивное приложение, анимация, 1914 год, комикс, разведка, Урал, образовательное приложение, Австро-венгерская армия, староверы, анимационные элементы.

Целью данной работы является разработка интерактивного приложения в форме исторического комикса к научно-популярному изданию о Первой Мировой Войне.

Данная цель определила необходимость постановки и решения основных задач:

1. Проанализировать графические аналоги по исторической тематике и информацию об участии в Первой Мировой Войне уральских казаков; на основе этих данных разработать сценарий повествования;

2. Разработать раскадровку к визуально-повествовательной части интерактивного приложения, провести стилизацию имеющихся данных (фотоизображения, документы, артефакты) под ретро, визуальный образ персонажей и инфографику;

3. Разработать интерактивное и анимационное приложение к научно-популярному изданию о Первой Мировой Войне.

Объект исследования – визуально-графическая реконструкция участия уральских казаков в ПМВ в формате интерактивного приложения.

Предмет исследования – графический дизайн интерактивных обучающих приложений.

Выпускная квалификационная работа состоит из двух глав, содержащих в себе историческую справку, разбор аналогов, сценарий визуально-повествовательной части и разработку инфографики, раскадровки, визуально-повествовательной части, разработки интерфейса приложения и внедрения анимационных элементов.

Новизна состоит в разработке интерактивного приложения, основу которого составляет серия изображений с элементами анимации, которое позволяет при работе с ним, обращаться к исторической справке, разъясняющей суть представленных предметов, событий или явлений.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	7
1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ	
1.1 Историческая справка по Первой Мировой Войне.....	9
1.2 Анализ аналогов и исторической ситуации.....	10
1.3 Сценарий.....	11
2. ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ	
2.1 Инфографика.....	20
2.2 Раскадровка	25
2.3 Графическая часть приложения	26
2.4 Интерактивные и анимационные элементы	28
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	29
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК.....	30
ПРИЛОЖЕНИЯ	
Приложение 1. Аналогии	31
Приложение 2. Эскизы.....	35
Приложение 3. Инфографика	38
Приложение 4. Макет общей компоновки графической подачи	41

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность работы

В начале XXI века в процессе обучения остро стоит вопрос о эффективной подаче материала для обучающихся. В современной насыщенной информационной среде актуальность приобретает такие качества в подаче материала, как наглядность, информативность, образность и доступность. И графический дизайн способен решить эти проблемы в полной мере. И из этого следует вопрос: как средствами дизайна создать современную визуальную интерпретацию исторических событий (Первой Мировой Войны) для школьников старших классов.

В данный момент в образовательной сфере наблюдается крайняя нехватка визуальных материалов по Первой Мировой Войне. Подобная нехватка обусловлена непопулярностью данной темы в связи с исторической проблемой участия России в ПМВ. Помимо этого, среди отечественных аналогов по Первой Мировой Войне, существует достаточно мало современных представителей, отвечающих стандартам современности. Современная историческая наука проявляет интерес к этим событиям, проводятся исследования, публикуются научные труды по данной тематике. Визуализация научных исследований одна из актуальных потребностей современности.

Степень разработанности проблемы

Графическое произведение «The Great War: July 1, 1916: The First Day of the Battle of the Somme» (автор Joe Sacco) (рис. 1.1) не является комиксом в полной мере, а скорее длительной панорамой первого дня Битвы на Сомме. Перемещаясь по страницам вдоль позиций слева направо, мы детально можем понять, что происходило на протяжении всего дня. Подобные панорамные картины и нашли своё отражение в анимированных комиксах, где такой ход, как проход через всё изображение слева направо, весьма уместен [11].

Следующее произведение «Goddamn This War! (Putain de Guerre!)» (авторы Jacques Tardi and Jean-Pierre Verney) (рис 1.2) является комиксом с историческими справками. Написанная в соавторстве со знаменитым историком этой войны, работа практически наполовину состоит из заметок, примечаний и источников самого Верни. Данный ход, предоставления дополнительной информации о событиях весьма уместен в современных интерактивных приложениях.

Также произведение обладает оригинальным графическим приёмом: книга начинается как цветная, однако, по мере развития событий, цвета заменяются и вытесняются серым. Это символизирует как возрастающее отчаяние и обреченность тех, кто сидит в траншеях, так и смену настроения читателя.

Последним, самым близким аналогом является квест-игра «Valiant Hearts» (разработчик Ubisoft Montreal) (рис 1.3). Французская студия разработчик игр рассказала историю Первой Мировой Войны со стороны Франции, глазами нескольких персонажей. В игре представлен интересный графически-визуальный стиль. А также их продукт наполнен интерактивными элементами

(историческими заметками и дополнительной информацией), встречающимися на всём протяжении игры [12].

Объект исследования

Визуально-графическая авторская реконструкция участия уральских казаков в ПМВ в формате интерактивного приложения.

Предмет исследования

Графический дизайн интерактивных обучающих приложений.

Цель исследования

Разработать интерактивное приложение в жанре исторического комикса к научно-популярному изданию о Первой Мировой Войне.

Задачи исследования

1. Проанализировать графические аналоги по исторической тематике и информацию об участии в Первой Мировой Войне уральских казаков; на основе этих данных разработать сценарий повествования;

2. Разработать раскладовку к визуально-повествовательной части интерактивного приложения, провести стилизацию имеющихся данных (фотоизображения, документы, артефакты) под ретро, визуальный образ персонажей и инфографику;

3. Разработать интерактивное и анимационное приложение к научно-популярному изданию о Первой Мировой Войне.

Новизна

Разработано интерактивное приложение, основу которого составляет серия изображений с элементами анимации, позволяющее при работе с ним, обращаться к исторической справке, разъясняющей суть представленных предметов, событий или явлений. Также разработана следующая инфографика: карта начала Первой Мировой Войны в Европе в 1914 году; карта России 1914 года; казачье снаряжение; форма разных казачеств; военные звания в казачестве 1914 года.

Теоретическая значимость

Историческая информация, структурированная и оформленная с точки зрения дизайна и логики, является важной частью образования в наши дни. И современные компьютерные технологии позволяют адаптировать исторические материалы в визуально информативные, а также интерактивные приложения. Они же, в свою очередь, дают педагогическому составу учебных заведений возможность для интенсификации учебного процесса и повышению его эффективности.

Практическая значимость

Разработанное интерактивное приложение адресовано ученикам старших классов общеобразовательных учреждений, начальным курсам высших учебных заведений, а также широкой аудитории. Также данное приложение может быть использовано в совокупности с музейно-выставочными материалами и в качестве презентационных материалов на научно-популярных мероприятиях.

1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1 Историческая справка по Первой Мировой Войне

17 июля 1914 года (здесь и далее даты приводятся по старому стилю) в связи с угрозой войны в России была объявлена мобилизация 4 х округов (Киевского, Одесского, Московского и Казанского) и отдано распоряжение по подготовке к мобилизации Виленского и Варшавского округов. Общая мобилизация всех вооруженных сил устанавливалась на полночь 17 июля. Мобилизацию пехоты с артиллерией в пограничных округах планировалось завершить за 4–6 суток, во внутренних – за 5–8 и в дальних за 6–21 сутки. Почти половина второочередных дивизий мобилизовалась за 14 дней, а остальные за 28. Согласно мобилизационным планам, в пределах европейской части России и Кавказа для укомплектования армии вводилась территориальная система, с установлением для этой цели особых районов пополнения – корпусных, дивизионных и полковых. Этот порядок подразумевал комплектование пехотных полков с формирующимися при них резервными полками из своих полковых районов. Из этих же районов планировалось формировать запасные батальоны и этапные части. Срок готовности кавалерии русской армии с обозами и пулеметами не превышал 24 дней. Поэтому в начальный период на кавалерию, а в том числе и на казачьи части приграничных районов, легла обязанность прикрытия развертывания русских армий. Задачи прикрытия состояли в проведении разведки, наблюдении за пограничной полосой, и в обороне приграничного района.

На плечи 1 УКП было возложено обеспечение пехотных дивизий, которым были приданы сотни, разведывательными данными о противнике и местности, а также обеспечение связи посредством летучей почты между взаимодействующими частями. Поэтому, казачьи разъезды должны были идти впереди наступающих частей и, рискуя жизнью, добывать необходимые сведения. Так, «13 августа 1914 г. у деревни Остров, восточнее Львова, хорунжий П.Т. Торбин с разъездом в 15 человек атаковал разъезд противника, численностью превосходящей его, который частью уничтожил, а частью взял в плен в составе одного офицера и двенадцати нижних чинов, которые были представлены по начальству». Еще один подобный подвиг хорунжий П.Т. Торбин совершил 19 августа. Возвращаясь из разведки с разъездом в 10 человек, лихой атакой уничтожил австрийский разъезд состоящий из 12 человек, взял в плен одного офицера и пять нижних чинов. За эти подвиги П.Т. Торбин был награжден золотым Георгиевским оружием. В отчете командира полка Походному атаману казачьих войск относительно деятельности подчиненных в этот период говорится: «Значение той разведки, которую производил полк на фронте корпуса было большое, так как старшие начальники были постоянно осведомлены относительно положения противника, а также и о местности по которой приходилось проходить. Об этой деятельности постоянно подтверждалось всеми начальниками в распоряжении которых были казаки, о той пользе, которую они приносили своей непрерывной работой».

С 22 августа по 9 сентября полк в составе корпуса участвовал в Городокском сражении, решившем участь Галицийской операции, где наиболее кровопролитные бои проходили под Рава-Русской. «30 августа 1914 г. подьесаул 1 УКП Сергей Гуриевич Курин, командуя сборной полусотней и, находясь с разьездом силой в 12 коней у села Высокое под городом Рава-Русская, уничтожил неприятельский разьезд силой в 15 коней, взял в плен одного офицера и восемь нижних чинов». Приказом командующего ЮЗФ № 377 от 26 декабря 1914 года подьесаул С.Г. Курин за этот подвиг был награжден орденом Святого Георгия 4 степени и стал одним из первых кавалеров этого высокого ордена среди уральцев за Первую мировую войну[1].

1.2 Анализ аналогов и исторической ситуации

«The Great War: July 1, 1916: The First Day of the Battle of the Somme» (рис. 1.1), автор Joe Sacco. Данное произведение не является комиксом, а скорее длительной панорамой первого дня Битвы на Сомме. Перемещаясь по страницам вдоль позиций слева направо, мы детально можем понять, что происходило на протяжении всего дня. Подобные панорамные картины и нашли своё отражение в анимированных комиксах, где такой ход, как проход через всё изображение слева направо, весьма уместен.

В данном примере мы имеем оригинальный, но в то же время так похожий на фильмы и комиксы, метод подачи материала. Автор Джо Сакко использует огромную панораму (около 8 м). В ней он иллюстрирует первый день одной из самых кровопролитных битв в истории человечества, битвы на Сомме. Художник использует крайне интересный и оригинальный метод подачи – панорама. С технической точки зрения, его произведение исключает перелистывание и чтение. Однако всё это окупается за счёт интересного графического языка (лепорелло), а также за счёт создания автором эффекта присутствия, проживания этого дня зрителем. Фактически, художник «анимировал» первый день битвы на Сомме не используя технические средства анимации. Данный эффект достигнут, как графическим повествованием, так и, собственно, и самой панорамой. Зритель имеет возможность двигаться вдоль работы, как бы читая изображение слева направо.

Подобный эффект также можно усилить, если включить его в интерактивное графическое приложение. В таком случае, человеку нет нужды двигаться, но при этом есть такая же возможность воспринимать подобную панораму.

«Goddamn This War! (Putain de Guerre!)» (Будь проклята эта Война!) (рис. 1.2) авторы Jacques Tardi and Jean-Pierre Verney. Написанная в соавторстве со знаменитым историком этой войны, работа практически наполовину состоит из заметок, примечаний и источников самого Верни. Данный ход, предоставления дополнительной информации о событиях весьма уместен в современных интерактивных приложениях.

Также произведение обладает оригинальным графическим приёмом: книга начинается как цветная, однако, по мере развития событий, цвета заменяются и вытесняются серым. Это символизирует как возрастающее отчаяние и обреченность тех, кто сидит в траншеях, так и смену настроения читателя.

Игра-квест «Valiant Hearts» (рис. 1.3) разработанная Ubisoft Montreal. Французская студия разработчик игр рассказала историю Первой Мировой Войны со стороны Франции, глазами нескольких персонажей. В игре представлен интересный графически-визуальный стиль. А также их продукт наполнен интерактивными элементами (историческими заметками и дополнительной информацией), встречающимися на всём протяжении игры.

Наиболее комплексный и информативный продукт из всех вышеперечисленных. Является компьютерной 2D игрой в жанре квеста с видом сбоку. В данном продукте примечательны сразу несколько аспектов: её визуальный стиль, игровой процесс, информационные вставки и дополнения.

В визуальный стиль входит: исторически достоверные практически не стилизованные фоны городов и полей сражений на территории Франции, Германии; стилизованные персонажи, похожие на детские мягкие игрушки, однако не теряющие историчности в костюмах, поведении и внешности; интерфейс, который фактически отсутствует, однако заменяется интуитивно понятными визуальными элементами.

Игровой процесс рассматривать не имеет смысла, т.к. он не входит в задачи данного дипломного проекта (рис. 1.4).

Информационные вставки выполнены визуально в стиле «старой фотографии». В верхнем правом углу во время игры периодически, после упоминания о каких-либо событиях, всплывает небольшая иконка с вопросительным знаком. Кликнув на неё, игрок может получить дополнительную информацию об определённых местах, действиях и ситуациях, имевших место быть на полях сражений ПМВ.

Историческая ситуация складывается на сегодняшний день не в пользу истории нашей страны. К сожалению, Первая Мировая Война в России многими незаслуженно забыта. Так на фоне Отечественной войны 1941–45 гг. и Отечественной войны 1812–14 гг., в которых Россия одержала сокрушительную победу над противником, уже захватившим всю Европу, ПМВ забывается. Несмотря на то, что Россия была на победившей стороне, и помимо этого внесла огромный вклад в победу, к сожалению, ввиду политических конфликтов, нашу страну причислили к проигравшим, по причине раннего окончания боевых действий.

Часто материалы по ПМВ показывают нам те события сверху, как бы со стороны правительства и политики. В отечественной истории не редко ПМВ подаётся лишь как предпосылка для Революции. Помимо этого, ПМВ была последней войной Царской России с внешним врагом. Последующая эпоха уже была другой, более индустриальной. ПМВ обозначила закат эпохи Империи. Более того, Уральская казачья армия после Гражданской войны была полностью ликвидирована Советским правительством. Соответственно, ПМВ для Уральского казачества была последней войной с внешним врагом. А также ярким заключительным событием в истории данного сословия.

1.3 Сценарий

За основу сценария взята историческая военная хроника [1]. Данный сценарий является авторской реконструкцией на основе исторических материалов о тактике и упоминаний поведения уральских казаков [2, 3].

Вступление

Вступлением к визуально-повествовательной части служит небольшой анимационный ролик, рассказывающий о том, что послужило катализатором войны.

Начало Первой Мировой Войны:

– Убийство эрцгерцога Франца Фердинанда. Из него падает капля крови на карту Европы.

– Фон карты старой бумаги. Карта исключительно контурная, с лёгко-заметными подписями названий стран. Капля падает в то место, где убили эрцгерцога, т.е. в Сараево.

– Далее капля растекается в разные стороны, охватывая Боснию и Герцеговину.

– Затем камера отдаляется и становятся видны контуры других стран.

– И далее остальные страны через стрелочки объявляют друг другу войну.

– Страны делятся на красные и чёрные. Красные – Антанта, чёрные – Тройственный Союз.

Кнопка «Манифест России о вступлении в войну»

Завязка

Ночь, утренние сумерки. Поляна, неизвестное место рядом с селом Высокое. Звуки битвы. Австрийские всадники в количестве 20 голов гонят казачий разъезд, состоящий из 12 голов.

Утро. На полусогнутых ногах стоит еле живой бородатый казак, но лица его не видно (Ефим). Рядом лежит сломанная шашка. Казак тяжело дышит, весь израненный. Перед ним стоят солдаты, держат его на мушке. Австрийский офицер предлагает ему сдаться в плен. Казак достаёт из-под рубахи большой серебряный крест, целует его, что-то шепчет. Убирает. И с бешеным криком, кидается в бой. Тёмный экран. Звуки выстрелов.

Развитие

За 3 дня до этого:

Утро. Курин и Ефим стоят в строю. Перед ними проходит начальник разведки и отдаёт приказания. Ефим должен явиться этим же вечером к начальнику разведки. Курину также предстоит посетить палатку командующего. Однако уже после Ефима.

Вечер. Курин, Ефим и Григорий сидят в офицерской палатке. Ведут неспешную дружескую беседу о разных вещах: Курин может рассказывать о своём дедушке и о его лихих казачьих подвигах. Из их разговора мы понимаем, что они казаки.

Кнопка «Кто такие казаки?» Показать казачьи станицы на территории России. Лампасы

Степан только-только пришёл с развед-задания. Рассказывает, что видел. Но не особо вдаётся в подробности, мол, развед-тайна. Ефим уходит вечером в палатку к начальнику разведки. Возвращается уже поздно ночью, когда все спят. И ложится тоже.

На утро Ефим со своим отрядом выдвигается.

Курин идёт к начальнику разъезда этим же утром. Командир ставит ему боевую задачу. Выясняется, что Ефима послали в дальний разъезд под село Высокое. Там неподалёку может стоять развед-эскадрон врагов. И Курину предстоит отправиться на то же самое место, вслед за Ефимом. Курину приказывают собрать разъезд своими силами. (Ефиму уже был собран разъезд. Однако командующий разъездом заболел. Поэтому Ефиму приказали его заменить.)

Кнопка «Что такое разъезд?» Рассказываем, что такое разъезд.

Курин же собирает свою команду-разъезд. (Имена для разъезда: Савелий – унтер-офицер, человек что надо, надёжный. Авдей – рубака страшный, дай ему пашку – лес порубит. Лукий. Макарий. Роман. Самсон. Павел. Иван. Анисим. Ещё один Савелий. Гаврила, глазастый, ужас. Михайла. Фокий. Корнил. Прокопий и т.д.) В процессе сбора, к нему подходит молодой казак Митрий и вызывается ехать с ним. Курин задаёт ему пару каверзных вопросов

(– Ваше благородие, Сергей Гуриевич, разрешите обратиться.

– Разрешаю. С кем имею честь?

– Приказной Митрий, вашблагрдие.

– Чего хотел?

– Слышал, будто вы людей в разъезд набираете. Возьмите меня с собой, Сергей Гуриевич.

– И что, ты за нами пешком пойдёшь?

– Конный я, Сергей Гуриевич!

– Коня ржать научил? Пика заточена? Парадная форма готова?

– Так точно, Сергей Гуриевич!

–ну тут прости, брат, но такой ты нам в разъезд не нужен. Кто ж в разъезды с пиками, ржущими конями и в парадной форме ходит?! Выдать нас решил с потрохами? А, диверсант? Чего молчишь?

– простите, вашблагрдие.

– прощаю. Бывай.

– Сергей Гуриевич, возьмите в разъезд! боевую славу сыскать желаю! За царя и отечество в огонь кинусь! –встаёт перекрывая дорогу Курину.

– да чего ж ты привязался, окаянный!

– обещаю, не подведу вам, Сергей Гуриевич!

–Ну шут с тобой, собирайся, завтра на рассвете выезжаем. Коль чего ещё не знаешь по разъезду, обратись к Савеллию.

–Спасибо вам, Сергей Гуриевич!)

Кнопка «Казачьи звания» и Обращения «ваше Благородие» «ваше Высокоблагородие»

Митрий убегает в сторону палаток. Курин оборачивается на него, хмурится, хмыкает и идёт дальше.

На следующее утро они выезжают.

Разъезд выезжает на дорогу. Курин отдаёт приказ ехать рысью.

Кнопка «Культура верховой езды» Разъяснить про аллюры. Шаг, Рысь, Галоп, Иноходь.

Едут к началу назначенного маршрута. Едут быстро, весь день. Рысью коней гонят минут 15–20. 10–15 минут затем шагом.

Во время одной из передышек шагом, Курин натывается на следы стоянки вражеского разъезда. Он понимает это по следу сапог. А также по способу разведения костра. Примерно определяет, куда он уехал. Курин делает вывод, что здесь начинается территория, где можно встретить и вражеский дальний разъезд. И пора переходить на разведывательные манёвры. Далее разъезд Курина двигается перебежками от леска к леску. По дорогам они больше не едут. Двигаются перебежками от леска к леску, от оврага к оврагу. Рядом с каждым укрытием, Курин осматривает горизонт через бинокль. В конце дня отряд совершает привал в овраге.

Митрий спрашивает у Курина, мол, отчего мы ехали таким образом? Курин немного вредничает, ему есть о чём подумать, а не отвечать на вопросы юнца. Однако, всё же решив, что раз у молодого есть стремление к знаниям, то нужно это стремление поддерживать. (тут будет инфографика, наверное) Курин показывает Митрию, что они ехали быстро и по дороге до первой визуальной встречи с противником. Они ехали по дороге, потому что данная территория контролируется сейчас нашими войсками. И Курин старался оттянуть момент съезда с дороги. Однако при первых признаках присутствия противника, Курин свернул с дороги, дабы не попадаться на глаза вражеским дальним разъездам. С тех пор они двигались быстрыми перебежками от укрытия к укрытию и постоянно осматривались. Такая тактика позволяет двигаться скрыто и повышает вероятность того, что казаки увидят противника первыми.

В итоге Курин и его отряд приезжают на то, место, куда их и выслали. Это он определяет по компасу и карте, а также по описанию местности. Курин обходит пешком окрестности, просматривает горизонт через бинокль. Находит в дали тот самый лагерь австрийского эскадрона. Отправляет вестовых с донесением и своим дальнейшим планом действий.

Курин собирает всех и сообщает, что намерен двигаться дальше. «Тут стоять и на австрийцев глазеть не будем. Дальше пойдём. Надо пехоту их разыскать.» Митрий спрашивает зачем им это? Курин отвечает ему, что эскадрон, который они видят, являет из себя лишь лагерь передовой разведки, коих на данном участке может быть несколько. Однако информация о том, что он вообще здесь находятся не представляется слишком уж важной. Ибо данные лагеря долго не стоят и состоят из 200–300 всадников, которые в случае чего быстро

сворачиваются и уходят обратно к основным силам. Так что раз с основными силами соприкосновения казаки не достигли, то Курин решает ехать дальше.

Они начинают огибать с фланга развед-эскадрон, двигаясь по лесу. Едут достаточно долго и далеко. Опять перебежки. Наконец—то, к концу второго дня пути, Курин видит вдали лагерь пехоты противника.

На следующий день Курин решает подобраться к лагерю противника поближе. Он спрашивает добровольцев. Вызывается лишь молодой Митрий. Курин берёт с собой также глазастого Гаврилу. Начальник разъезда выдаёт распоряжения Савелию, унтер-офицеру, второму, после Курина, по званию в их разъезде, на случай, если их группа не вернётся. Курин собирается вычислить примерное число противника, и насколько сильно раскинулся его лагерь. Остальному разъезду Курин приказывает стеречь проходящую рядом с их укрытием дорогу. Коль кто проезжать будет, выслать к ним двух людей, опросить о происходящем в окрестностях, откуда и куда едут, кто такие, и т.д.

Троица казаков ползёт в сторону противника. Курин намерен занять небольшой прилесок, в 700 метрах от лагеря. Там он залезет на дерево и оттуда рассмотрит войска противника. Так и происходит. По дороге обратно Митрий спрашивает Курина, что да как он там видел. Подъесаул рассказываем юнцу, что видел в основном множество палаток, примерно 3000 людей в лагере.

После получения информации, группа казаков возвращается.

По возвращении, Курин видит, как оставшийся разъезд остановил крестьянскую телегу и спрашивает его. Крестьянина с бабкой на телеге сообщает им, что едет в соседнее село к куму, мол скоро у кума дочь родится, и вот везёт он бабку-повитуху. Курин спрашивает у крестьянина, что слышно в последнее время. Крестьянин отвечает им неохотно, он боится. В итоге рассказывает им, что вокруг войска вечно снуют туда-сюда. Но сам он ничего знать не знает. Разъезд Курина уже было собирался уезжать, и они попрощались с крестьянином.

Вдруг, немного помявшись, простолюдин говорит им, что недавно по грибы ходил и встретил раненного казака. Он с мужиками отнёс его в охотничью делянку, что вон за тем прилеском находится, на ближайшей поляне следующего леса. «Вродь как из ваших казак».

Отряд Курина едет в указанную охотничью делянку. Однако в избушке пусто. Курин было хотел уже проклянуть крестьянина, что соврал им про делянку, как из-под пола слышится голос. И через несколько секунд оттуда вылезает действительно раненный казак Захар. Он спрятался в подполе, как только услышал, что кто-то скачет. Захар рассказывает им о судьбе разъезда Ефима:

«Спим мы значит ночью, часовые стоят, всё чин по чину. Вдруг слышим караул от них. И тут же затихает тот, кто тревогу поднял. Ну мы все подскакиваем, обнажаем шашки. А Ефим нам кричит, мол, по коням, живо! Ну я на коня вспрыгнул и дёрнул за начальником. Потом уже скачу, вижу, как нас австрийцы нагоняют. Палят нас из пистолетов. Ефим нам орёт, горло надрывает. Бегом, кричит, в рассыпную, авось кто до лагеря доберётся. А сам в этот момент все сведения, добытые нами и им записанные, в глотку себе пихает. Я и дёрнул

коня влево, в лес. Оборачиваюсь, вижу, как 2 австрийца отделились и за мной погнались. Вот тогда–то меня и ранили. Однако, почему–то догонять не стали, видать подумали сволочи, что сдохну и так. Про остальной разъезд ничего сказать не могу. После этого скакал я как ошпаренный и не оглядывался. Потом с коня слез, думал рану перевязать, да сознание потерял. Просыпаюсь, крестьяне эти меня тащут куда-то... Коня-то они похоже у меня увели. Ну да чёрт с ним, хоть жив остался.»

Курин спрашивает, где произошла трагедия. Захар отвечает. Подъесаула очень обеспокоила эта история и судьба его друга. Он отправляет вестовых, дабы сообщить о том, что разъезд Ефима был разбит. Также сообщает он и о местонахождении делянки, где Захар будет ждать помощи.

Курин решает во что бы то ни стало поехать в то место, где Ефима разбили, и если друг его мёртв, то отыскать тело и похоронить по-человечески. Остальные казаки солидарны с командиром. Негоже друга в беде оставлять, пускай даже и мёртвого. Едут примерно в то место, где убили Ефима. Там они находят трупы лошадей, других казаков, множество следов, обломков и прочего. Все убитые обобраны, погоны срезаны, все разуты, личные вещи тоже собраны, оружие также унесено в качестве трофея. В итоге Курин находит место, где Ефима расстреляли. Курин падает на колени перед телом друга. С большой злостью он ругается сквозь зубы.

Курин злится. Он отдаёт приказ собрать всех казаков, что найдут, и перенести их тела в ближайший указанный овраг. Казаки хмурятся, все обозлены и огорчены такой бесславной смертью братьев. Каждый делает свою часть работы молча, не жалея сил. Используя овраг, как яму, казаки засыпают его землёй, создавая братскую могилу. Они читают молитвы над погибшими. Через 2 часа похороны были завершены. Ночью Курин долго не может уснуть. Он молится за душу упокоенного друга.

Кнопка «Старообрядцы» Рассказать об их особенностях. Похоронных обрядах.

Курин принимает решение, во что бы то ни стало без «трофея» не уйти. Абсолютно все казаки поддерживают идею Курина. Курин по серьгам решает, кого необходимо отправить в качестве вестовых. Отряд меняет позицию и ложится спать.

Кульминация

На утро казаки все хмурые и печальные. Всё омрачено смертью приятелей. И лишь небольшая точка на горизонте не даёт Курину опуститься в такую же пучину печали. Он высматривает в бинокль окрестности. И действительно, точка движется. Возможно это и не противник, однако Курин решает подвести отряд ближе и рассмотреть объект. Казаки быстро собираются, запрыгивают на лошадей и гонят их в ту сторону. Когда они подъехали к небольшому укрытию, Курин останавливает отряд, чтобы их не засекли и едет вперёд один. Так и есть, на горизонте виднеется небольшой отряд всадников – вражеский разъезд. Курин возвращается к своему отряду.

Курин приказывает осторожно следовать за противником. Отряд использует любые изгибы местности, чтобы оставаться незаметными. Курин постоянно выезжает вперёд, глядит в бинокль и возвращается обратно. Противнику заметить одного всадника на горизонте сложнее, чем отряд в 15 коней.

Ближе к обеду, вражеский отряд остановился на привал. В качестве дозорного выставили 1 человека. Однако и тот был занят чем-то своим.

Всё это увидел Курин в бинокль, спешившись с коня и проползая немного пешком. Прежде чем напасть, Курин ставит задачу: необходимо неожиданной атакой взять в плен вражеский разъезд. Атаку производить будут пешим ходом, коней оставят в укрытии, под присмотром одного казака. Далее, необходимо как можно незаметнее ликвидировать часового, и, по возможности, окружить привал противника. Далее по сигналу одновременно атаковать. В случае сопротивления, убивать всех, кроме офицера. Офицера брать живым. А уже затем, если выяснится, что полезных сведений для казаков австрийский офицер не несёт, Курин лично убьёт его.

Австрийский разъезд расположился на опушке небольшого леса. Половина казаков сделали небольшой крюк и осторожно начали красться лесом, остальная половина по-пластунски поползла в сторону привала, используя в качестве укрытия высокую траву и кусты.

Часовой что-то протирает в руках, в момент, когда из кустов резко вылезли два казака, и, заткнув ему рот, затащили туда же, откуда вылезли.

Условным сигналом к атаке был звук кукушки.

Нападение было резким и стремительным. Казаки выпрыгивали из всех кустов. Атаковали парами: один с винтовкой, другой с шашкой. Австрийцев прижали к костру в центре опушки. Курин и Митрий были в разных парах. Курин был вооружён офицерским наганом.

Казаки окружили вражеский разъезд, перегордив возможные пути отступления. Курин и ещё несколько казаков выкрикивали на немецком «хендехох» и «Эргипдихь!». В процессе атаки, Курин отдаёт приказ перекрыть пути отступления к коням.

Внезапно, из отдельных от общей массы кустов, выбегает австрийский офицер и бежит в сторону пасущихся коней. Дорогу ему перегораживает Митрий. Однако офицер уворачивается от шашки и толкает Митрия. Казак падает.

Курин тут же отдал приказ остальным казакам всех австрийцев разоружить, обобрать и связать, а коли кто дёрнется, тут же стрелять и рубить без прощания. Дмитрию же подьесаул помогает подняться и вместе они начинают преследование командира австрийцев.

Курин и Дмитрий бросаются в погоню за австрийским офицером. Тот вскакивает на коня и направляется в сторону дороги. Курин стреляет из винтовки по офицеру, но промахивается и слегка пугает коней. Митрий и Курин ловят австрийских коней, садятся на них и пускаются в погоню.

Офицер быстро понял, что его отряд застали врасплох. Не из трусости, а, по всей видимости, из-за ценных сведений принял он решение совершать побег в одиночку. Казаки это понимали, а потому в погоню и бросились. Риск оправдан.

Долгая погоня, кони загнаны. Офицер стреляет из маузера в сторону преследователей. Курин и Дмитрий понимают опасность, а потому Курин пытается из винтовки застрелить офицера или его коня. Однако австриец двигается быстро и не уступает в скорости ведения огня. Дмитрий предпринимает попытку подскочить ближе и одним ударом шашки закончить погоню, однако одним из выстрелов австриец ранит Дмитрия в плечо. Юному казаку становится тяжело усидеть на коне, однако он старается превозмочь. Курин кричит ему, чтобы тот остановился и спешил. Но юнец не унимается. Курин продолжает стрелять в одиночку. Он принимает решение убить лошадь офицера. С 3 или 4 попытки Курин наконец-то даёт точный выстрел коню в филейную часть задней ноги коня.

Конь падает с диким ржанием. Офицер в последнее мгновение успевает выпрыгнуть из-под падающего тела коня. Курин со зверским криком ударяет офицера прикладом по голове. Австриец падает. Курин спрыгивает с коня. Ногой Курин придавливает офицеру руку с пистолетом и с отборной руганью (душегуб проклятый, сука, мальчика загубил, забью до смерти, паскуда!) лупит австрийца нагайкой. Офицер молит о пощаде и после многочисленных ударов Курина, затихает. Курин в ярости хватается саблю офицера и разламывает её об колено. Хватает его пистолет, убирает нагайку и бежит к Дмитрию.

Австриец попал в плечо. Пуля прошла почти на вылет, чуть было не задев лёгкое. Рана ужасная. Курин делает ему перевязку. Дмитрий стонет от адской боли. Курин приговаривает «терпи казак, атаманом станешь». После перевязки Курин помогает Дмитрию подняться. Сцена заканчивается тем, как два казака тенью нависают над избитым, но ещё живым австрийцем.

Развязка

Курин с Дмитрием возвращаются к остальному разъезду. Казаки уже обыскали и связали всех австрийцев. Всё что они нашли, разложили на ткани. Курин подходит и осматривает трофеи.

Кнопка «Трофеи» Информация о вещдоках, оружии, погонах противника. Маузер, бинокль австрийцев, оружие. Снять сапоги с мёртвых. Обыскать у всех карманы. У пленных сам бог велел забирать всё. Трубка, кисет, оружие – могли казаки использовать. Мундир, ремни с символикой, погоны – не могли использовать. Поменяться хорошими сапогами на плохие с пленными.

Курин отдаёт приказ: срочно седлаем коней и ныряем в ближайший лес. Им предстоит долгая дорога. Курин становится ещё суровее и злее. Ему крайне не хочется терять добытые «трофеи». Он постоянно гоняет казаков в дозоры по ходу пути движения разъезда. Из-за пленных они движутся медленно. В день они двигаются по 8 часов.

Суть их возвращения – сделать как можно большую дугу, чтобы объехать местность основной активности разъездов. Совершая такой большой крюк, Курин видит вдалеке австрийский дирижабль на фоне заката. Это ужасает его и наталкивает его на мысли о том, что война меняется, и, возможно всё идёт к тому, что люди будут воевать по-другому. Уходит эпоха кавалерии, пехоты. Наступает эра техники, артиллерии и летательных аппаратов.

Разъезд Курина в итоге приезжает в один из «секретов». Место, где несколько людей сидят как бы в незаметном дозоре. Курин знал о подобных местах от начальника разведки. Иногда туда приезжают вестовые, чтобы сделать привал, сообщить о добытых сведениях или даже поменяться с дозорными местами. Подобный «секрет» располагался неподалёку от небольшой пещеры. Курин с разъездом и пленными сделали привал именно там. Подъесаул попросил у дозорных отправить вестовых с информацией о взятии пленным. Также Курин попросил выслать ему подкрепление, дабы сопроводить пленным в казачий лагерь.

На следующее утро к ним навстречу приехало 50 человек. Наконец-то их разведка завершилась.

В лагере Степан выходит навстречу к Куриному. Пленных забирают на допрос, Курин лично ведёт австрийского офицера начальнику разведки. Курин отчитывается перед начальником. Тот высказывает Куриному, что его действия подвергали опасности информацию о том регионе. Если бы он не вернулся, то Армия бы ослепла в той местности. Однако, не смотря на некое безрассудство, хвалит Курина за проявленную смелость и смекалку в столь неоднозначной ситуации. В итоге обещает представить Курина к награде.

Курин, в свою очередь, замолвил словечко о Дмитрии, как о казаке, проявившем солидную удачу, смелость и крайний интерес к тактической составляющей разведывательной службы.

Эпилог

Зима. Декабрь. Война действительно меняется. Курин получает несколько новых шрамов, он становится более суровым. В бороде появляются первые седины. Дмитрий также изменился, стал более взрослым, зарос ещё больше. Глаза стали уже не такими яркими и лихими. В них проглядывает усталость, ужас перед неизвестностью войны.

Курин и его отряд предстают перед командованием. Их награждают, раздают новые погоны, повышают. Курин принимает орден, однако той былой радости он уже не чувствует, в душе лишь холод и ужас перед будущими невзгодами войны.

В завершение истории, появится запись из документа о Курином и его подвиге.

«Значение той разведки, которую производил полк на фронте корпуса было большое, так как старшие начальники были постоянно осведомлены относительно положения противника, а также и о местности, по которой приходилось проходить. Об этой деятельности постоянно подтверждалось всеми начальниками в распоряжении которых были казаки, о той пользе, которую они приносили своей непрерывной работой».

Выводы по теоретическому разделу

Собраны и проанализированы данные из исторических источников. Рассмотрены аналоги комиксов и интерактивных игр по исторической тематике. Сделан вывод о том, что тема Первой Мировой Войны, юбилей окончания которой состоится 11 ноября 2018 года. В настоящий момент не отражена должным образом, поэтому есть возможность для её более полного раскрытия средствами графического дизайна и научного исследования.

У данного приложения есть проблема отсутствия полных и достоверных источников. По утверждениям студентов и преподавателей кафедры Отечественной Истории ЮУрГУ, в данный момент невозможно достоверно определить точную дислокацию и боевой путь Первого Уральского Казачьего Полка (1УКП). За прошедшее время на территории, где предположительно базировался 1УКП с 15 по 31 августа 1914г., прошло 3 войны, а также в той местности активно велась застройка за последние десятилетия. Таким образом, при реконструкции, нам пришлось интерпретировать ландшафт местности и хронологию событий. Но мы опирались на их исторический анализ и предоставленную нам литературу, описывающую тактические особенности разведки в Первой Мировой Войне, их вооружение, снаряжение, обмундирование.

На основании данной информации был разработан сценарий. Данный сценарий был согласован и утверждён кафедрой Отечественной Истории ЮУрГУ.

2. ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

2.1 Инфографика

Для интерактивного приложения было разработано 9 инфографик. Они включают в себя описания внешнего вида казаков, их вооружения, сюжетной местности, структуру армейских формирований,

Погоны казаков

В данной инфографике (рис. 3.1) приводится список казачьих званий, которые отличались от стандартных именовании, принятых в регулярных войсках Российской Империи. Также в инфографике указано, с каких званий, в соответствии с Табелем о рангах, начинались изменяться обращения от нижестоящих чинов к вышестоящим.

Далее идёт перечисление чинов, использованных в инфографике. Перечисление ведётся от нижних чинов к старшим по иерархии. В скобках приводится современный аналог звания [6].

Нижние чины: казак (рядовой), приказной (ефрейтор).

Унтер-офицерские (младшие) чины: младший урядник (младший сержант), урядник (сержант), старший урядник (старший сержант), младший вахмистр (старшина), вахмистр (прапорщик), старший вахмистр (старший прапорщик), подхорунжий (младший лейтенант).

Обер-офицерские (старшие) чины: хорунжий (лейтенант), сотник (старший лейтенант), подъесаул (капитан), есаул (майор).

Штаб-офицерские (главные) чины: войсковой старшина (подполковник), казачий полковник (полковник).

Со звания «младший вахмистр» обращение к носителю звания от нижестоящих чинов изменяется на «ваше благородие», а начиная со звания «есаул» обращение изменяется на «ваше высокоблагородие». Звания выше «казачьего полковника» принадлежат уже генералам, командующими армиями и именуются «ваше высокоблагородие».

Структура вооружённых сил

В инфографике (рис. 3.3) приведена таблица, перечисляющая структурные армейские формирования, начиная от «звена» и заканчивая «армией». Каждому формированию соответствует своё количество человек и число нижестоящих формирований. Также в инфографике перечислены звания командиров, которым дозволено принимать командование над соответствующим формированием. Дополнительно, у каждого формирования помечается условным символом (точка, черта, крест) и их количеством. Стоит отметить, что в таблице перечислены названия формирований, не относящиеся к пехотным, артиллерийским или морским формированиям. Данные названия формирований принадлежат исключительно к кавалерийским и казачьим соединениям и формированиям[5].

Инфографика включает в себя термины:

– Звено – включает в себя 2-5 человек; командир от звания «младшего урядника» и выше; обозначается одной точкой.

– Отделение – включает в себя 5-10 человек; или 2 звена; командир от звания «младшего урядника» до «подхорунжего»; обозначается двумя точками.

– Взвод – включает в себя 10-50 человек; или 2-6 отделений; командир от звания «вахмистра» до «подъесаула»; обозначается тремя точками.

– Эскадрон – включает в себя 50-150 человек; или 2-8 взводов, 6-10 отделений; командир от звания «хорунжего» до «есаула»; обозначается одной чертой.

– Дивизион – включает в себя 150-700 человек; или 2-12 эскадронов; командир от звания «хорунжего» до «казачьего полковника»; обозначается двумя чертами.

– Полк – включает в себя 700-1500 человек; или 2-6 дивизионов; командир от звания «есаула» до «казачьего полковника»; обозначается тремя чертами.

– Бригада – включает в себя 1500-5000 человек; или 2-6 полков; командир от звания «казачьего полковника» до «генерал-майора»; обозначается одним крестом.

– Дивизия – включает в себя 5 000-20 000 человек; или 2-12 бригад; командир от звания «казачьего полковника» до «бригадный генерал»; обозначается двумя крестами.

– Корпус – включает в себя 20 000-40 000 человек; или 2-6 дивизий; командир от звания «генерал-майора» до «генерал-лейтенанта»; обозначается тремя крестами.

– Армия – включает в себя свыше 40 000 человек; или 2 корпуса и больше; командир от звания «генерал-лейтенант» до «генерал от кавалерии»; обозначается четырьмя крестами.

Снаряжение конного казака

Данная инфографика является интерактивной и содержит в себе статичное изображение конного казака (рис. 1.6). Интерактивными элементами, которые располагаются на: головном уборе, шашке[14], седле, винтовке Мосина за спиной, копые.

Инфографика включает описание понятий:

- шапка папаха [13] или фуражка;
- штаны с лампасами;
- шашка(рис. 1.5);
- винтовка Мосина;
- пика[15];
- конь;
- казачье седло;

Военные базы казачеств

Инфографика представляет собой контурную карту Российской Империи на 1914 год. Для ориентировки на карте отмечены самые большие и значимые города: Москва, Санкт-Петербург и Киев. Войсковые штабы каждого казачества дислоцировались в городах на территории Российской Империи. Вокруг данных точек в основном селились казаки, таким образом формируя станицу и казачество.

Каждый штаб отмечен интерактивным элементом, который при наведении показывает название города, в котором базируется штаб, а также демонстрирует

на примере всплывающего изображения, одежду, цвета погон и лампасов выбранного казачества.

Анимированная инфографика начала ПМВ

Данная инфографика по своей сути является практически небольшим видеорядом, т.к. сама инфографика встречается лишь в конце и не является интерактивной. Ниже приведен отрывок из сценария.

Начало Первой Мировой Войны:

– Убийство эрцгерцога Франца Фердинанда. Из него падает капля крови на карту Европы.

– Фон карты старой бумаги. Карта исключительно контурная, с легко-заметными подписями названий стран. Капля падает в то место, где убили эрцгерцога, т.е. в Сараево.

– Далее капля растекается в разные стороны, охватывая Боснию и Герцеговину.

– Затем камера отдалается и становятся видны контуры других стран.

– И далее остальные страны через стрелочки объявляют друг другу войну.

– Страны делятся на красные и чёрные. Красные – Антанта, чёрные – Тройственный Союз.

Виды аллюров

В данной инфографике перечисляются основные естественные аллюры.

В инфографику входит: шаг, рысь, иноходь, галоп [7, 8].

Каждый аллюр иллюстрируется 3-4 силуэтами лошади, идущей данным аллюром (рис. 3.2).

Приводится объяснение терминов «аллюр три креста».

Шаг – этот способ передвижения является основным и главным, потому что именно с него начинается обучение лошади. Это самый неторопливый вид движения лошади, он не подгружает мышцы и очень спокоен. Лошадь движется шагом примерно со скоростью 8 километров в час. Но без шага нет верховой езды и именно на нём отсекаются все ошибки, которые в дальнейшем учитываются в тренировке.

Шаг является четырехтактным аллюром. Это значит, что лошадь переставляет ноги по очереди. По звуку это четыре отдельных удара копыт, но по темпу шаг может различаться, это зависит от того, каким именно шагом движется лошадь.

Существует три типа шага: короткий (собранный), средний, широкий (прибавленный).

Между ними хорошо видно различие, особенно по следам копыт. Когда шаг короткий, то следы задних копыт находятся на большом расстоянии от передних. При среднем, они попадают на передние. А при прибавленном шаге задние копыта переступают отметины передних.

Помимо следов разницу в шагах можно определить по внешнему виду лошади. Когда конь движется обычно он расслаблен, голова слегка опущена и покачивается. Когда шаг собранный лошадь поднимает ноги выше, поясница подбирается. При длинном шаге скакун поднимает голову, ноги движутся размашисто, а поясница вытянута.

Любая тренировка начинается и заканчивается свободным шагом. Собственно, и способности верхового скакуна оцениваются именно на шаге. Самыми гибкими скакунами считаются те, чьи задние копыта заступают за следы передних примерно на размер одного копыта.

– Рысь – идёт следующим видом движений после шага по скорости. Для новичков рысь зачастую оказывается самым сложным видом передвижения. Во время бега лошади рысью очень сильно ощущаются толчки, а научиться двигаться в такт с конём не так просто. Чтобы подстроиться под такой темп, новичку каждый раз нужно быть очень внимательным. Умение хорошо держаться в седле при рыси приходит с опытом.

Рысь является двухтактным аллюром, когда лошадь бежит рысью, её ноги попеременно переставляются парами по диагонали. По звуку слышны два удара копытами. Двигаются одновременно задняя и передняя ноги, диагональные друг другу. После этого идёт момент подвисяния и двигаются следующие две ноги. Для попадания в такт с лошастью всадник должен приподниматься над седлом на одном толчке и опускаться на толчок следующей пары ног. Когда подвисает лошадь, зависает над седлом и всадник.

Как и у шага, есть разные виды рыси: собранная, средняя, прибавленная, рабочая.

Данные виды схожи по характеристике с аналогичными видами шага. Также присутствуют в рыси виды: учебная рысь, облегчённая рысь. Но это уже понятие, касающееся способа посадки всадника. При учебной рыси наездник должен плотно сидеть в седле, на облегчённой – привставать в момент подвисяния.

Галоп – ассоциируется у многих с очень быстрым, почти летящим, бегом. Это действительно крайне быстрый аллюр, требующий от лошади очень быстро бежать. Новички обычно его опасаются, ведь летящая галопом лошадь поначалу кажется неуправляемой. Но при правильной посадке галоп легче рыси, все что нужно чтобы надёжно усидеть в седле — это знание азов галопа.

Галоп – это трехтактный аллюр. Конь во время него движется следующим образом: выносятся одна задняя нога, после неё вторая задняя и параллельная передняя вместе с ней. Последней опускается вторая передняя нога, после чего идёт фаза подвисяния. По звуку слышатся три удара копыт. Когда смотришь на скакуна со стороны, может показаться, что он начинает ход с передней ноги, но это не так.

Есть разные виды галопа, они различаются по скорости и тому, какое пространство охватывают: манежный галоп – до 300 метров в минуту, собранный (неторопливый) – более 200 метров в минуту, средний – от 400 до 700 метров в минуту, размашка – 800 метров в минуту, карьер (крайне быстрый) – от 1000 метров в минуту и более.

Как понятно из перечисления, самым стремительным бегом лошади является карьер. Он очень быстрый и чтобы суметь остаться в седле, всаднику крайне важно держать правильную посадку и баланс. Карьер довольно опасный вид бега и не подходит для новичков, так как здесь довольно легко потерять контакт с лошастью, а, следовательно, и управление ею.

Иноходь – Существуют скакуны-иноходцы, которым присущ своеобразный способ бега лошади. Во время иноходи кони переставляют ноги не так, как при обычном беге рысью лошади: сначала вперёд выкидываются две ноги правой стороны, потом две ноги левой. Во время ходьбы иноходцы слегка покачиваются и всадник плавно трясётся. Это считается удобным при верховой езде. Больше всего ценятся кони, у которых иноходь врождённая. Но чаще этому способу аллюра приходится обучать.

Остальные аллюры лошадей вырабатывают в процессе тренировок. Эти движения были созданы для демонстрации верховой езды и вырабатывались веками. Так как животным эти движения несвойственны по природе и даются с трудом, они требуют постоянного оттачивания и тренировок. Зато на таких видах аллюра особенно видна грация движений коня.

Отличие старообрядцев от православных

Небольшой список различий христиан православной веры и старообрядцев [10].

- Христиане разделились на староверов и православных в 1653 году.
- Староверы используют двухперстное крестное знамение, православные – трехперстное.
- Старообрядчество – неоднородная вера. Православные церкви придерживаются единой Вселенской практики.
- Староверы не принимают изменения в догматах и написания имени «Исус» со сдвоенным первым звуком.
- Православные совершают крестный ход с Запада на Восток (противосолонь), староверы – с Востока на Запад (посолонь).
- В старообрядческих церквях запрещено посещать службу в галстуках или с закатанными рукавами.
- В православии используются шести- и четырехконечные кресты с надписью I.H.C.I. на табличке. Старообрядцы используют только восьмиконечный крест с надписью «ЦарьСлавы».
- На нательных старообрядческих крестах нет изображения Христа.
- Во время службы староверы складывают руки крестом на груди и бьют земные поклоны. У православных христиан разрешены только поясные поклоны.
- Православные чётки состоят из 33 бусин, старообрядческие – из 109 «бобочек».
- Крещение староверов происходит путем троекратного погружения. В православии достаточно частичного погружения и обливания.

Что такое разъезд

Данная инфографика представляет собой карту с условными обозначениями: основного разъезда, прочих разъездов, поле зрения вокруг разъезда, основных сил нашей армии, разъездов противника, основных сил противника, дорог, границ влияния обеих сторон, «следов» разъездов, секретов.

Стоит отметить, что в отличие от инфографики «Карта движения разъезда», данная инфографика приводится лишь один раз, с целью объяснить, что есть разъезд и какова его боевая задача.

В данной инфографике присутствуют анимированные элементы, дабы наглядно показать, как работает разъезд.

Мы видим карту, на которой большим символом отмечен лагерь наших войск, а территория вокруг этого лагеря закрыта туманом войны. Из этого лагеря выезжают разъезды – небольшие конные отряды по 15-20 всадников – и движутся в разные стороны. Их траектории не пересекаются. По мере движения разъездов, туман войны будет отступать – это обосновано тем, что разъезды узнают и записывают всё, что они видят, а затем передают через посыльных обратно в лагерь, в военный штаб, начальнику разведки.

Стоит особо отметить, что разъезды избегают дорог.

Далее камера приближается к одному из разъездов, который заметил в своём поле зрения вражеский разъезд. На карте проводится условная линия. Территория за данной линией условно считается владениями противника. Союзный разъезд останавливается и ждёт, пока разъезд противника не скроется. Затем, они возвращаются в штаб и докладывают о том, что они видели.

Далее камера отдаляется, мы снова видим всю карту. Остальные разъезды также возвращаются в штаб, однако едут по другому пути. В этот же момент из лагеря выезжает следующая партия разъездов. Таким образом, читатель поймёт, что разведка местности и передвижений врага не прекращается [2].

Карта движения разъезда

Инфографика, которая приводится несколько раз за повествование, дабы наглядно продемонстрировать, как едет разъезд по местности. Также на этой карте будут появляться отметки о том, где разъезд делал остановки и какие объекты были им замечены.

По мере продвижения по сюжету, у читателя будет возможность видеть на карте, куда в данный момент движется разъезд.

Основные пункты движения разъезда в сюжете:

- Выезд из лагеря;
- следы противника, разъезд сворачивает с дороги;
- визуальный контакт с развед-эскадром австрийцев;
- визуальный контакт с пехотой австрийцев;
- охотничья поляна в лесу с раненым казаком;
- место гибели предыдущего разъезда под командованием Ефима; на том же месте, контакт с разъездом противника
- захват противника на его привале;
- возвращение большим крюком обратно в казачий лагерь.

2.2 Раскадровка

Раскадровка – это последовательность рисунков, служащая вспомогательным средством при создании фильмов, приложений и комиксов. Она помогает визуально представить будущую работу в режиссёрском видении.

Для данного интерактивного приложения была составлена раскадровка визуальной части графического рассказа в приложении. Графическая повесть представляет собой ряд изображений, с анимационными вставками, воспроизведённых в последовательности сюжета, прописанного в сценарии.

Ниже приведена краткая сводка основных изображений:

– Смерть Ефима (флешфорвард, т.е. описание момента, который произойдёт в будущем, но его необходимо описать сейчас для более полного восприятия сюжета).

– Получение приказа Куриным об отправлении в разъезд (рис. 2.1).

– Карта лагеря казаков.

– Отправление разъезда Ефима.

– Отправление разъезда Курина – Смерть Ефима, которая фактически произошла примерно в это время (что с собой берёт разъезд; какую информацию выдаёт начальник разведки начальнику разъезда).

– Разъезд Курина доезжает до вражеского развед-эскадрона.

– Разъезд Курина идёт в обход, чтобы увидеть пехоту противника (объяснение подобного действия стратегической необходимостью).

– В процессе возвращения встречают крестьянина, который даёт разъезду информацию о раненом казаке из отряда Ефима.

– Разъезд Курина едет в указанное крестьянином место. Там, в охотничьей полянке они действительно находят раненого казака, который, в свою очередь, даёт разъезду Курина информацию о том, где погиб разъезд Ефима (рис. 2.2).

– Разъезд Курина едет в место гибели Ефима и хоронит его (особенности староверов).

– Курин и отряд замечают вражеский разъезд вдалеке. Убеждаются, что противник не заметил их в ответ. Разъезд Курина начинает осторожно следовать за противником.

– Разъезд Курина подкрадывается к месту отдыха противника.

– Разъезд Курина берёт в плен противника (казаки сравнивают оружие, форму и вещи воюющих сторон) (рис. 2.3).

– Возвращаясь с пленными обратно к казачьему лагерю, Курин видит дирижабль на горизонте (моральное прощание с эпохой).

– Курин возвращается в лагерь с пленными.

– Курина и Дмитрия награждают.

2.3 Графическая часть приложения

Графическая часть приложения включает в себя:

– интерфейс приложения;

– визуально-повествовательную часть;

В интерфейс приложения входит: главное меню и обрамление визуально-повествовательной части.

В главном меню находятся две кнопки: «Читать» и «Материалы». Первая кнопка активирует визуально-повествовательную часть. Которая, в свою очередь,

начинается с небольшого вступительного ролика о начале Первой Мировой Войны.

Кнопка «Материалы» открывает список всех включённых, в комикс инфографик, анимационных вставок, таблиц и т.д.

Главное меню и вкладка «Материалы» оформлены также, как и визуально-повествовательная часть. Единственным отличием является направление орнаментов-стрелок. Данные стрелки в визуально-повествовательной части несут функцию переключения слайдов, однако в прочих разделах они не несут никакой функции, а потому повернуты в сторону содержания, как бы указывая на материал.

Интерфейс приложения представляет собой узорную рамку. Орнамент, переплетаясь, складывается в 2 симметрично расположенные стрелки, которые выполняют функцию контроля повествования. Другими словами, у читателя есть возможность в любой момент чтения вернуться на предыдущий слайд или же, наоборот, как только страница будет дочитана, переключиться дальше. Также, возможностью переключения повествования вперёд обладает и центральная часть страницы. Данная система обоснована удобством и комфортом чтения приложений, электронных книг и презентаций.

Дополнительно, в приложении имеется интерактивная справка: после упоминания термина или архаизма на экране появляется кнопка с названием данного термина. При нажатии на кнопку, происходит открытие соответствующей инфографики. Тем самым, у человека есть возможность узнать о терминах и понятиях, использовавшихся во времена Первой Мировой Войны.

Визуально-повествовательная часть представляет собой последовательность иллюстрирующих сценарий изображений с минимальными элементами анимации. В комиксе рассказывается история уральского казака подьесаула Курина и его разъезда. Сюжет происходит в 25-30 августа 1914г. по старому стилю. Подьесаул Курин, командуя разъездом в 12 коней, уничтожил превосходящий его силой разъезд в 15 коней. Взял в плен одного офицера и восемь нижних чинов.

В качестве источников и примеров внешности казаков были использованы фотографии [9], а также различные исторические справочники, содержащие рисунки и схемы униформ [4].

В визуально-графическом повествовании используется рисованная компьютерная графика, имитирующая карандаш.

Последовательность изображений разделена на, так называемые, слайды. Каждый слайд включает в себя изображение, разделённое на несколько частей. Изначально, при попадании на слайд, пользователь видит лишь первую часть изображения. Когда пользователь прочтёт и просмотрит данную часть изображения, он интуитивно нажмёт кнопку «Далее», после активации которой, из поля экрана выйдет вторая часть изображения и т.д. После того как изображение соберётся полностью из составляющих его частей, при последующем нажатии кнопки «Далее», пользователь перейдёт к следующему слайду.

2.4 Интерактивные и анимационные элементы

Все графические материалы были оцифрованы и использованы в интерактивном приложении, которое в свою очередь, было разработано при помощи программы Adobe Flash.

Интерактивными элементами в данном дипломном проекте являются кнопки меню, кнопки переключения слайдов и кнопка информационной справки в процессе просмотра визуально-графического повествования. Данные элементы откликаются на наведение и клик мыши, становясь ярче и затухая соответственно. Информационная справка включает слайд с инфографикой, относящейся к происходящему событию на слайде. После прочтения, пользователя возвращает обратно на то же место, где он остановился.

Анимационные элементы встречаются

В данное интерактивное приложение были внедрены анимационные элементы, созданные в программах Adobe Flash.

Выводы по практическому разделу

Разработана раскадровка к визуально-повествовательной части интерактивного приложения, проведена стилизация имеющихся данных (фотоизображения, документы, артефакты) под стилистику кинематографа начала XX века, визуальных образов персонажей и инфографики.

Раскадровка представляет собой 120 графических листов, которые являются иллюстративным материалом для авторской реконструкции.

На основе интернет источников и данных по истории, предоставленных кафедрой Отечественной Истории ЮУрГУ, была разработана авторская реконструкция событий начала Первой Мировой Войны и участия в ней уральского казачества.

Для интерактивного приложения были также разработаны: орнаментальный функциональный интерфейс, карта местности, исторические справки, обработанные фотоизображения, документы, артефакты.

В интерактивное приложение были внедрены элементы интерактивной анимации.

Разработка интерактивного приложения к научно-популярному изданию о Первой Мировой Войне проводилась в программе Adobe Flash. Средством просмотра данного приложения является программа Adobe Flash Player.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Важной частью исторического и общего образования в наши дни является историческая информация, адаптированная и оформленная с точки зрения дизайна и логики. Одним из оптимальных средств подачи подобной информации являются интерактивные приложения на историческую тематику. Помимо того, что данные средства современного обучения несут позволяют повысить эффективность обучения за счёт того, что несут полу-игровой характер, также они дают возможность преподавателям разнообразить учебный процесс, и как следствие повысить интерес к отечественной истории. Данный дипломный проект направлен на разработку интерактивного приложения, рассказывающего об уральских казаках в начале Первой Мировой Войны.

Проведён анализ исторического материала начала Первой Мировой Войны. В ходе проектирования были выявлены основные действующие лица, которые послужили прототипом для главных героев в авторской исторической реконструкции. А именно исторически достоверный главный герой –Сергей Гурьевич Курин, подьесаул 1УКП;разработанныйперсонаж – собирательный образ юного казака – Митрий; персонаж-товарищ главного героя, Ефим.

Собран и проанализирован материал по комиксам и графическим произведениям по тематике Первой Мировой Войны. Разработан визуальный графический стиль для интерактивного приложения, который включает в себя: действующих персонажей, фоны, интерфейс, инфографику, обработанные в графических редакторах фотоизображения исторических артефактов. Графический язык приложения стилизован под ретро (кинематограф, который зародился в начале XXвека).

Разработана инфографика, объясняющая характерные явления, события и предметы быта начала XX века. Разработано 120 графических листов раскадровки на основе составленного сценария, которые являются иллюстративным материалом к интерактивному приложению.

Разработано интерактивное приложение, основу которого составляет серия изображений с элементами анимации. Данное приложение позволяет, при работе с ним, обращаться к исторической справке, разъясняющей суть представленных предметов, событий или явлений. Также разработана следующая инфографика: карта начала Первой Мировой Войны в Европе в 1914 году; карта России 1914 года; казачье снаряжение; форма разных казачеств; военные звания в казачестве 1914 года.

Разработанное интерактивное приложение предназначено для использования в старших классах общеобразовательных учреждений, начальным курсам высших учебных заведений, а также широкой аудитории. Дополнительно, данное приложение потенциально можно использовать в музейно-выставочных материалах и в качестве презентационных материалов на научно-популярных мероприятиях.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Картагузов, С.В. Военно-исторические исследования в Поволжье: сборник научных трудов вып.6 / С.В. Катагузов– Саратов: Изд-во Саратовского университета, 2005. – С. 53–62.
2. Матковский, А.Ф. Разведывательная деятельность конницы и взгляды на неё в России, Германии и Франции: издание 2-ое, дополненное /А.Ф. Матковский– Санкт-Петербург: Изд-во Типография Штаба Войск Гвардии и Петербургского военного округа, 1910г. – 134 с.
3. Деникин, А.И. Путь русского офицера: биография / А.И. Деникин – М.: Изд-во, Современник, 1991. – 300 с.
4. Звегинцов, В.В. Формы русской армии 1914г.: справочник / В.В. Деникин – Париж: Изд-во Париж, 1959. – 250 с.
5. Структура вооружённых сил. – https://ru.wikipedia.org/wiki/Структура_вооружённых_сил
6. Казачьи чины. –https://ru.wikipedia.org/wiki/Казачьи_чины
7. Виды аллюров. – <https://ru.wikipedia.org/wiki/Аллюр>
8. Описания аллюров – <https://pro-selhoz.ru/loshadi/allyur-osnovnyie-vidyi-bega-loshadi/#i-2>
9. Галерея фотографий уральских казаков.– http://www.yaik.ru/rus/gallery/list.php?SECTION_ID=137
10. Старообрядцы. – <http://russian7.ru/post/chem-starobryadchestvo-otlichaetsya-ot-p/full/>
11. Великая Война: Первый день битвы на Сомме. – <http://orionplanetsblog.blogspot.com/2016/01/sundays-shelfporn-58-great-war-by-joe.html>
12. Квест-игра Valiant Hearts: The Great War. – https://ru.wikipedia.org/wiki/Valiant_Hearts:_The_Great_War
13. Шапка папаха. – <https://ru.wikipedia.org/wiki/Папаха>
14. Казачья шашка. – <http://ksovd.org/ksovd/207-shashka.html>
15. Казачья пика. – <http://ksovd.org/ksovd/216-kazachja-pika.html>

Аналоги



Рис. 1.1.Обложка лепорелло «Великая война» (The Great War)

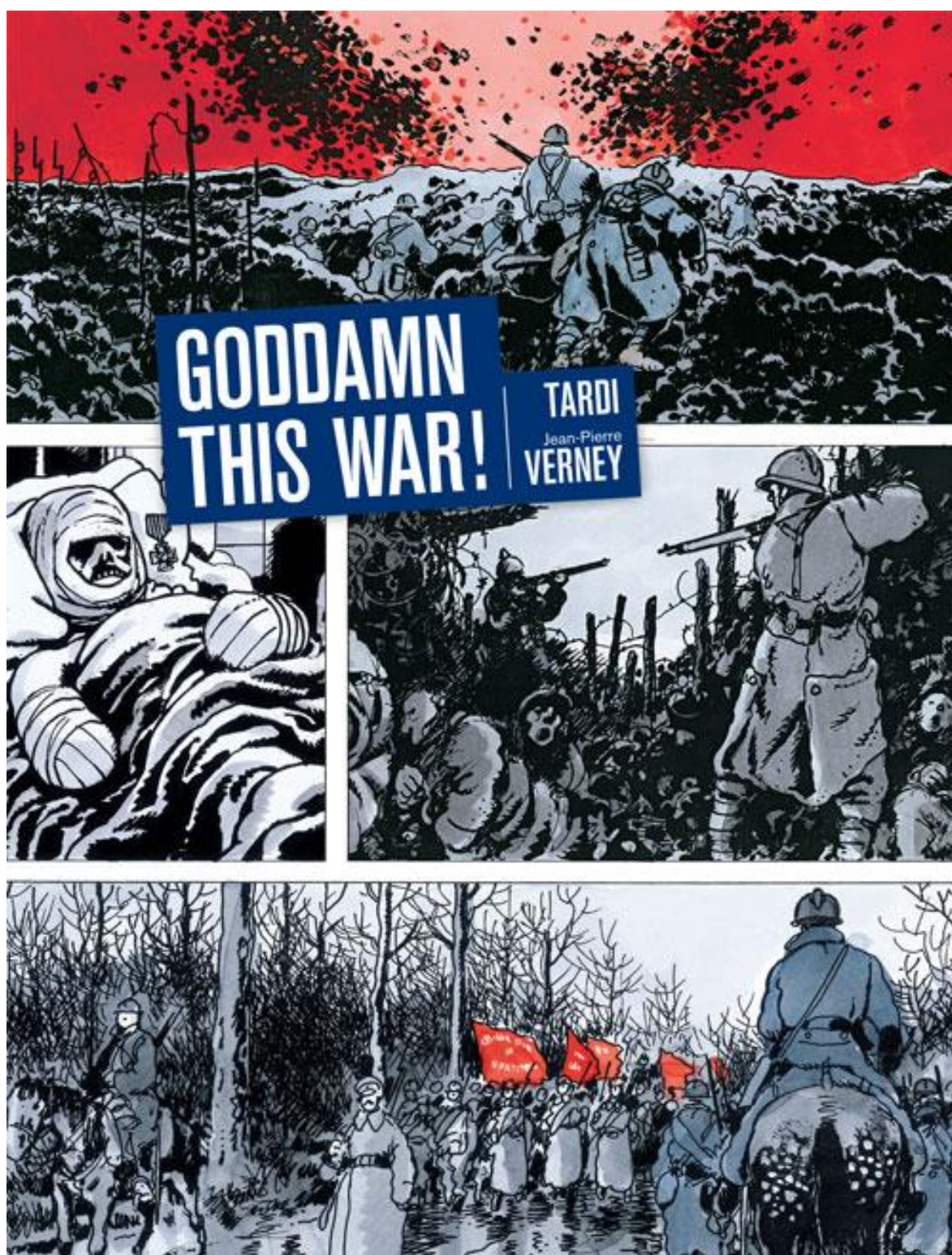


Рис. 1.2. Обложка комикса «Будь проклята эта Война!» (Goddamn this war)



Рис. 1.3. Кадр из игры-квеста «Valiant Hearts»



Рис. 1.4. Игровой процесс игры-квеста «Valiant Hearts»



Рис. 1.5. Казачья шашка



Рис. 1.6. Конный казак

Эскизы



Рис. 2.1. Приказ об отправлении



Рис. 2.2. Получение информации о гибели разезда Ефима

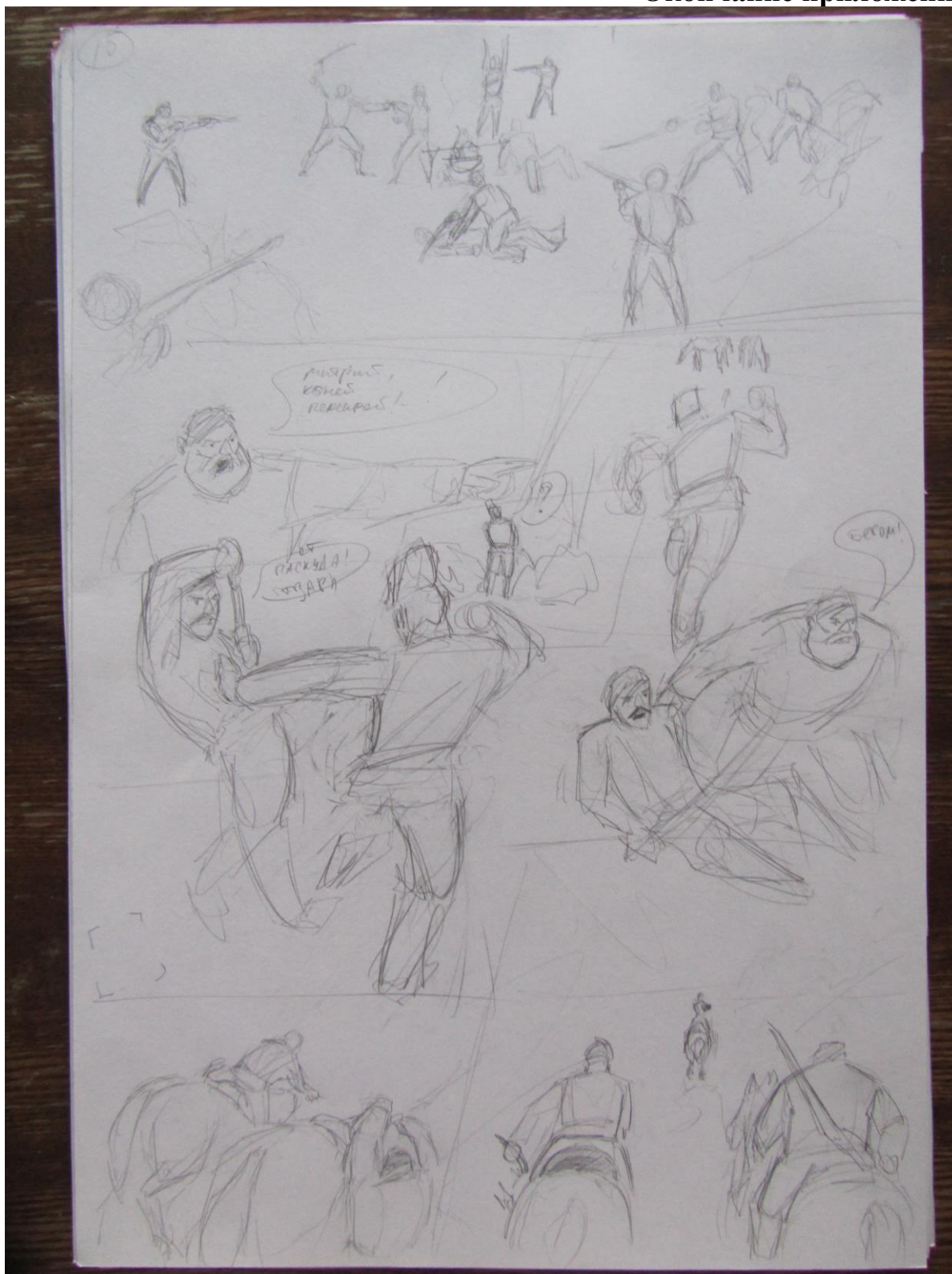


Рис. 2.3. Захват в плен вражеского разъезда

Инфографика



Рис. 3.1. Казачьи чины

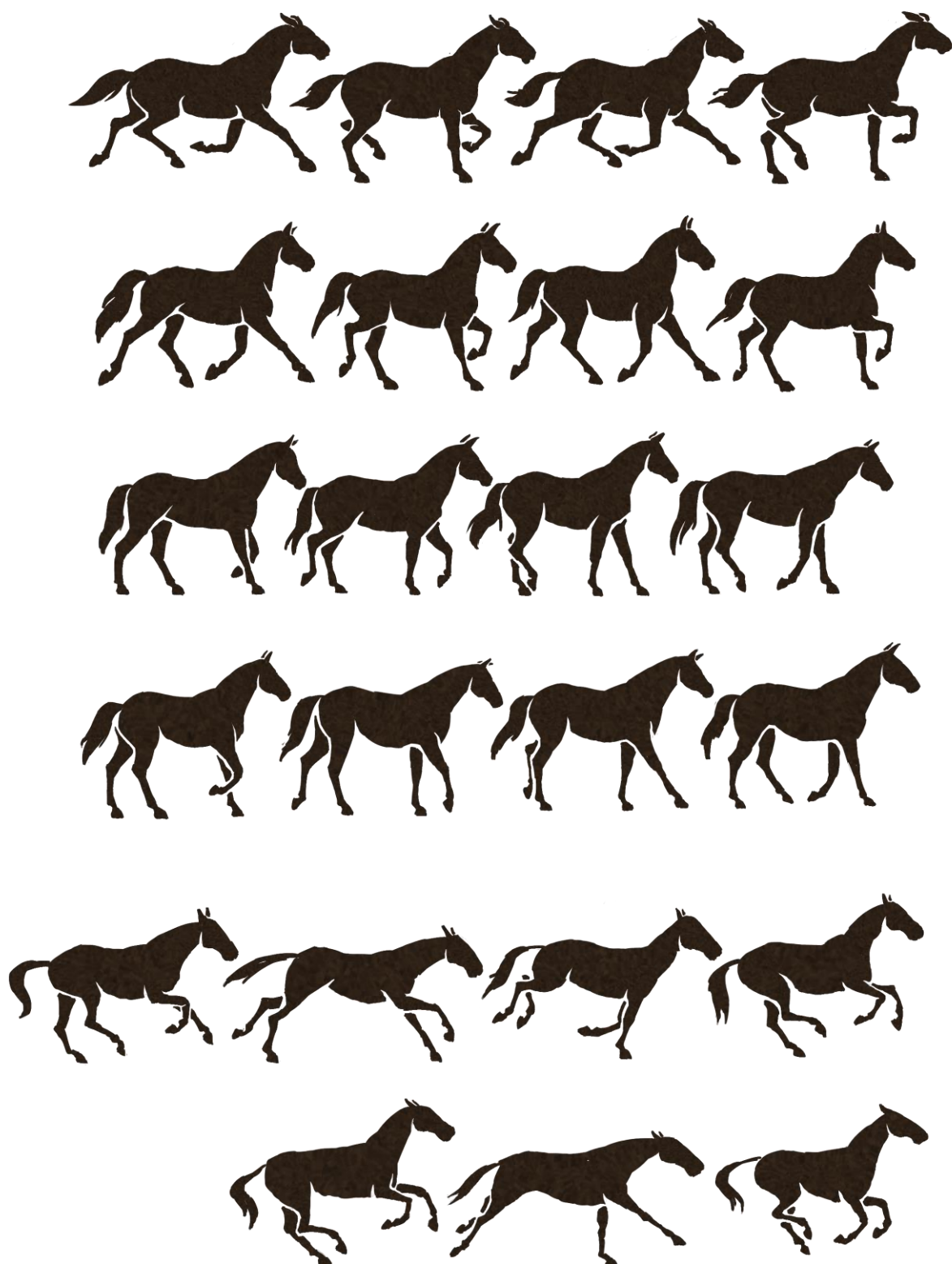


Рис. 3.2. Виды аллюров

СТРУКТУРА АРМИИ				
■	Звено	2-5 чел		младший урядник
■ ■	Отделение	5-10 чел	2 звена	младший урядник - подхорунжий
■ ■ ■	Отряд	10-50 чел	2-6 отделений	вахмистр - подесаул
I	Эскадрон	50-150 чел	2-8 взводов 6-10 отделений	хорунжий - есаул
II	Дивизион	150-700 чел	2-12 рот	хорунжий - полковник
III	Полк	700-1 500 чел	2-6 дивизионов	есаул - полковник
X	Бригада	1 500-5 000 чел	2-6 полков	полковник - генерал-майор
XX	Дивизия	5 000-20 000 чел	2-6 бригад	полковник - генерал-майор
XXX	Корпус	20 000-40 000 чел	2-6 дивизий	генерал-майор - генерал-лейтенант
XXXXX	Армия	40 000+ чел	2+ корпуса	генерал-лейтенант - генерал от кавалерии

Рис. 3.3. Структура армии



Рис. 4.1. Макет общей компоновки графической подачи