

Создание векторного портрета в программе **COREL DRAW**

(методические рекомендации)

*Автор: Верхошенцева Л.В., педагог
дополнительного образования
“МАУДО “ЦЭВД “ДКГ” г.
Магнитогорска*

Магнитогорск 2017

СОЗДАНИЕ ВЕКТОРНОГО ПОРТРЕТА В ПРОГРАММЕ COREL DRAW.

В методических рекомендациях предлагается один из вариантов создания графического (чёрно-белого) портрета средствами компьютерной графики в векторной графической программе COREL Draw X6. Раскрывается пошаговый способ создания портрета. Методические рекомендации ориентированы на минимальный уровень обученности в COREL Draw, но будут интересны и продвинутым пользователям, решившим освоить искусство создания компьютерных портретов.

Настоящие методические рекомендации предназначены для педагогов дополнительного образования и их учеников, работающих и осваивающих предмет «Компьютерная графика».

Введение

Сегодня компьютер прочно вписался в жизнь школьников и стал техническим средством, помогающим ошутимо разнообразить процесс обучения. Современный детский образовательный центр не представляется без предмета «Компьютерная графика». Появились новые термины: «Диджитал – художник», «Диджитал – рисование». Это определения новых, нетрадиционных видов рисования, без кистей и бумаги, но с использованием современных гаджетов: графических планшетов. Их использование уже стало неотъемлемой частью учебного процесса в МАУДО «ДЮЦ «Максимум». Это упрощает процесс работы в различных графических программах, способствует новому освоению действительности, развивает комбинированное мышление, расширяет кругозор, содействует и развитию моторики и творческого потенциала учащегося.

Стремительное развитие информационно-коммуникативных технологий открывает новые направления в изобразительном искусстве. Владение графическими редакторами выводит художника на новый уровень творчества и открывает новые возможности. Поэтому интерес к сфере компьютерной графики среди детей постоянно растёт. МАУДО «ДЮЦ «Максимум» предоставляет своим ученикам возможность получать самые актуальные знания, чтобы наши выпускники могли соответствовать стандартам современного уровня образования.

Создание векторного портрета в программе Corel Draw.

Технология выполнения задания

Многие считают, что создание портрета в компьютерной графике, при отсутствии большого опыта - слишком сложная задача. Но практика показывает, что это не так. На занятиях компьютерной графики с ней справляются даже дети, первый год работающие в программе Corel DRAW. Конечно, в первые месяцы работы в программе, перед учащимися стоят другие, более лёгкие задачи; но со временем, наработывая определённый опыт, например, по истечении первых шести месяцев обучения, они вполне могут справиться и с векторным портретом.

По своему характеру предложенное задание — комбинированное (воспроизводящее, с элементами творчества).

Форма представления результата: демонстрация портретного рисунка в формате jpeg.

Требования к результатам выполнения: аккуратность, чёткость, построение портрета с учетом анатомических особенностей черепа, рациональная свето-тоновая моделировка, грамотная композиция.

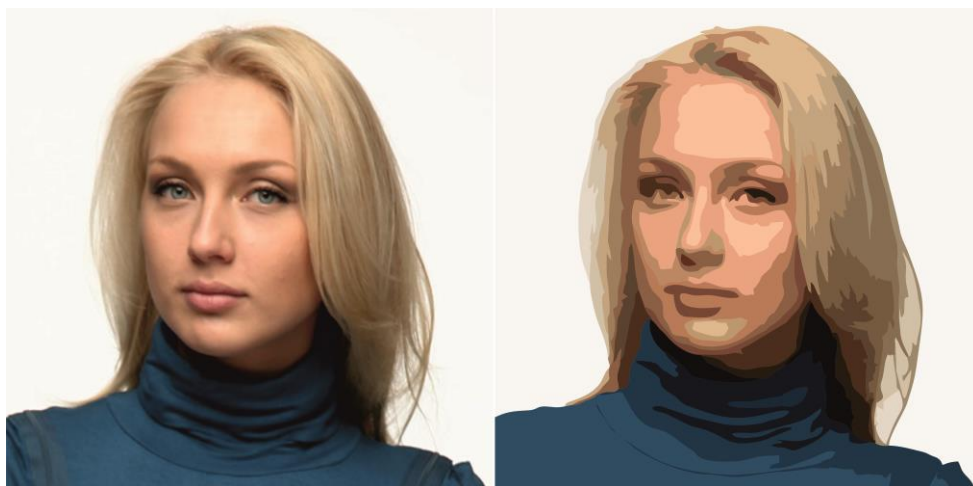
Этапы работы.

Для начала находим фотографию, с которой будем работать. Открываем её в программе, воспользовавшись командой «Импорт». Устанавливаем нужный масштаб изображения, блокируем фото. Перед ребёнком стоят определённые задачи: передать объём, разобраться в тонах и оттенках цвета, добиться портретного сходства. Чтобы он не запутался в мелочах, упуская главное, и для облегчения решения поставленных задач, целесообразно применить маленькую хитрость: провести трассировку (векторизацию) растрового изображения. И уже после этого проводить отрисовку тоновых пятен, видя перед собой “упрощённую” картинку. Я уверена, что это просто необходимо

делать, так как иначе ребёнок теряется и не может создать анатомически правильное изображение лица. Ведь знания анатомии мало: необходим опыт создания портретов.

Может показаться, что, выполнив трассировку, компьютер сделал портрет за нас, и нам делать почти нечего, но это не так. Да, задача заметно упрощена, но, далеко не решена! Трассировка обобщает изображение и анатомическое строение лица становится более понятным, но векторизация не избавляет от необходимости самостоятельно отрисовывать многочисленные объёмообразующие пятна сложных конфигураций. После трассировки, к тому же, возникает “махровость” контура на всех цветовых пятнах, что приводит к виду “шерстистых” поверхностей, что при изображении человеческого лица, неприемлемо. Ещё один сюрприз: очень часто при трассировках, мелкие детали, например, глаза, нос или рот, могут очень сильно изменить свой вид, или, даже, совсем исчезнуть. Одним словом, выполнение трассировки, облегчает решение одной задачи, но, приводит к появлению других. Поэтому, создавая портрет по фото, необходимо работать и с фотографией, и с векторизированным изображением (трассировкой). Такой способ работы требует концентрации, частого переключения внимания, и заставляет начинающих художников анализировать, творчески комбинировать приёмы работы и фантазировать.

Итак, ученик отрисовывает контуры тоновых пятен (плашек) для передачи объёма головы. Это - занятие, требующее внимательности и аккуратности. Конечно, делать это с использованием стилоса и графического планшета проще, чем с компьютерной мышью. И всё-таки, рисование карандашом по бумаге, и рисование с графическим планшетом, это совсем не одно и то же! На первых порах результат работы неудовлетворителен, требуются исправления, корректировки и тренировки. Но зато появляется опыт, отрабатываются навыки, нужные для диджитал-рисования: отточенность и аккуратность движений, появляется понимание, как эффективнее взаимодействовать с гаджетом.



Пример изображений: Слева растровое (фотография), справа трассированное.

Видя форму и размер объёмообразующих пятен, ребёнок как-бы по шаблону, но с авторским подходом, рисует свои плашки, создавая из них более-менее "правильное" изображение лица. При этом юный художник не должен слепо копировать контуры пятен. Во-первых, они очень изрезаны и «махристы», во-вторых, компьютерный контур содержит просто громадное количество узлов, что увеличивает вес изображения. Кроме того, чем меньше узлов, тем более плавные и гладкие линии получаются на изображении.

Рисуем контур лица и шеи при помощи инструмента "Свободная форма". Неудачные места исправляем инструментом "Форма". Удаляем лишние узлы. Заливаем цветом, соответствующим среднему по тоновой насыщенности участку на лице. Для заливки используем правую вертикальную палитру. Можно также, для воссоздания более точной цветовой гаммы использовать инструмент "Пипетка".

После создания и заливки общего среднего тона для лица переходим к рисованию других тоновых пятен - плашек, работая по принципу "от большего к меньшему".



Тоновые пятна (плашки) "вразброс".

Чтобы не происходило смещение плашек, используем клавишу "Shift". Ну, а местонахождение отрисованных объектов на лице: (левее или правее), ребёнок определяет сам. Это тоже хорошая тренировка внимания, развитие наблюдательности и сообразительности. Приёмы группирования объектов, и, конечно, постоянное сравнение своей работы с оригиналом, поможет добиться более качественного результата.

Когда создана общий вид лица, приступаем к прорисовке глаз, рта и носа. Глаза удобно прорисовывать, максимально приблизив инструментом "Масштаб". Принцип рисования глаз тот же, что и лица: начиная от создания крупных плашек, переходим к более мелким. Для рисования ресниц используем "Художественное оформление", режим "Заготовка". Создавая зрачки и блики в глазах, пользуемся переводом объектов в растровые с последующим размытием их контура (Гауссовское размытие) для придания глазам большей натуралистичности.



Волосы.

Для начала рисуем общую массу волос: одно большое пятно, и заливаем средним по тону цветовым оттенком. Затем создаём плашки поменьше – на освещённых и теневых местах. Далее воспользуемся инструментом "Художественное оформление" в режиме "Кисть", для прорисовки отдельных волосков. Тут главное - не переусердствовать: можно, вместо изящного рисунка, получить подобие стога сена на голове изображаемого персонажа.

Интересные эффекты даёт применение прозрачности к цветовым пятнам. Она применяется для получения более плавных цветовых переходов. Также, плавности можно добиться увеличением количества плашек. Ещё один вариант - применение размытия по Гауссу. Небольшое, или, наоборот, сильное размытие даёт разнообразные эффекты, часто неожиданные, но всегда интересные. Надо помнить, компьютерная графика – это поле для бесконечных экспериментов, и постоянно фантазировать.

В завершении, добавляем к портрету фон. Безусловно, с ним работа выглядит более законченной.

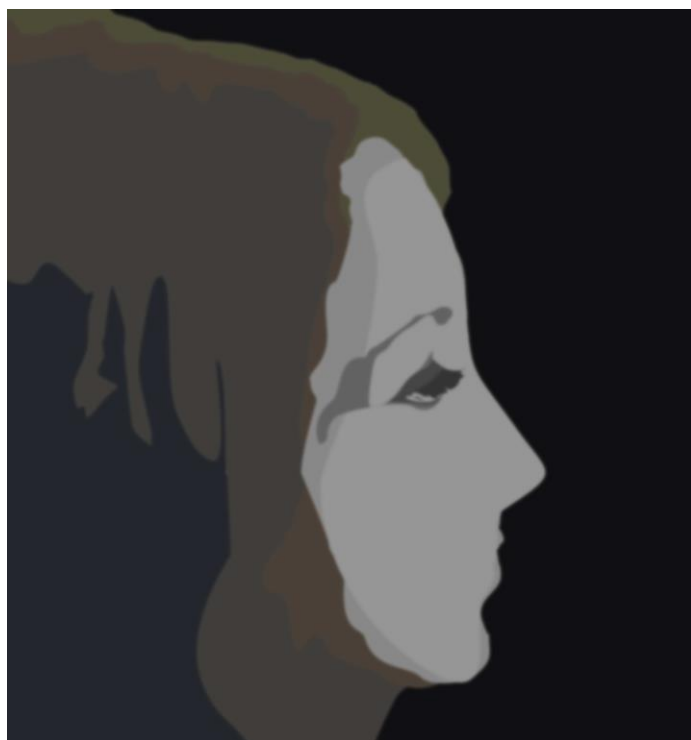


Готовый результат с фоном.

Детские работы



Рафматуллин Тимур 13 лет



Александрова Анастасия 15 лет



Кузьмина Ольга, 15 лет

Литература

1. Терри Фельке-Моррис. «Большая книга веб-дизайна». Издательство: Эксмо. 2016 г.
2. Лауэр Д., Пентак С. «Основы дизайна». Издательство: Питер 2014 г.
3. Дрозд А. Н. «Декоративная графика: учебное наглядное пособие». Издательство КемГУКИ 2015 г.
4. Гордон Б., Гордон М. «Графический дизайн». Издательство: РИП-холдинг. 2012 г.
5. Хеллер С., Андерсон Г. «IDEA BOOK. Графический дизайн». Издательство: Питер. 2017 г.