



Создание реалистичных работ с помощью заливки сетки

Ариэль Гараса Диаз



Сведения об авторе

Ариэль Гараса Диаз проживает и работает в Монтевидео (Уругвай). Он профессионально занимается дизайном с 1980 года, а с программными продуктами Corel работает с 1989 года. В свое время он сотрудничал с различными типографскими компаниями и бюро допечатной подготовки в Уругвае и Испании. Являясь преподавателем графического дизайна, он обучает и студентов, и учителей. Он является также автором и преподавателем первого профессионального курса по графическому дизайну в Уругвае, подготовленного им при спонсорской поддержке Уругвайской полиграфической ассоциации (Asociacion de impresores del Uruguay). Занимаясь бета-тестированием и являясь членом консультативного совета Corel®, Ариэль принимает активное участие в работе форумов и занятий по CorelDRAW®.

Создание реалистичных работ с помощью заливки сетки

Заливка сетки – самый мощный инструмент для создания реалистичных рисунков природных и искусственных объектов. Сначала этот инструмент кажется сложным в использовании, но, усвоив его основные понятия, можно создавать очень реалистичные эффекты.

Рисование фигур

Первый шаг – создание простого рисунка объекта. Вы можете подумать: «Я не художник, и хорошего рисунка у меня не получится». Но, на самом деле, не нужно быть Леонардо Да Винчи. Все мы можем создавать объекты, используя простые формы (рис. 1). Самое главное – использовать простые формы.

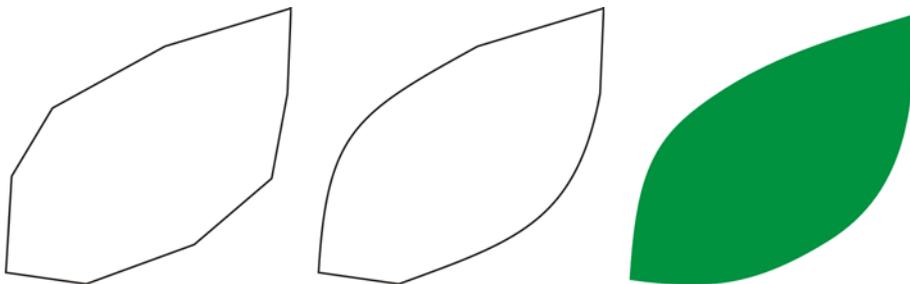


Рис. 1. Легкость рисования объектов с использованием простых форм

Любую фигуру можно нарисовать с помощью прямых линий. Этот способ идеально подходит как для новичков, так и для опытных специалистов. Я пользуюсь этим методом, начиная с первых версий CorelDRAW. Это просто: нарисуйте прямые линии, а затем выберите их с помощью инструмента **Форма** и преобразуйте сегменты в кривую. Преобразуйте выбранные узлы в перегибы, которые будут асимметричными и позволят легко создавать углы. В зависимости от того, какую форму требуется нарисовать, для получения наилучших результатов узлы можно преобразовать в симметричные или сглаженные.

Изображение следует всегда стремиться сделать максимально простым. Сложные изображения создаются из нескольких простых.

Применение заливки сетки

По умолчанию заливка сетки применяется по вертикали или по горизонтали, поэтому ее направление не всегда может оказаться верным. Если объект является углом, то заливка по горизонтали или вертикали может не подойти. Эту проблему можно легко решить,

повернув изображение, прежде чем применить заливку сетки (рис. 2). Используя простой абрис, можно увидеть направление заливки, а также скорректировать положение объекта.

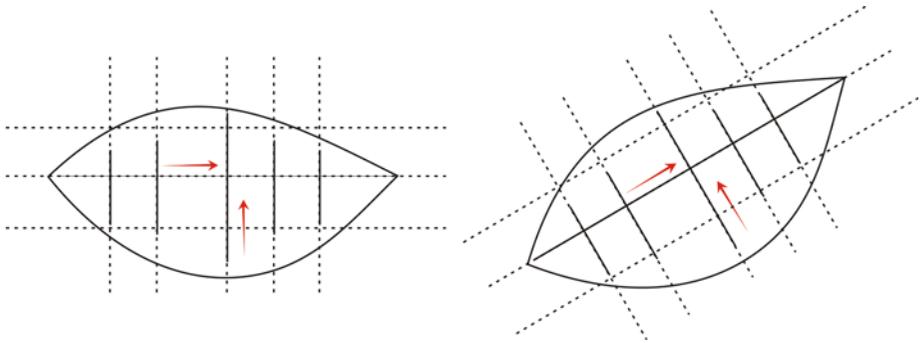


Рис. 2. Для правильного применения заливки сетки, объект поворачивается и устанавливается строго по горизонтали или вертикали. После применения заливки сетки объект поворачивается в исходное положение.

Поворот объект в строго горизонтальное или вертикальное положение до применения заливки гарантирует, что заливка сетки будет соответствовать перспективе, теням, направлению источника света и другим свойствам объекта (рис. 3).

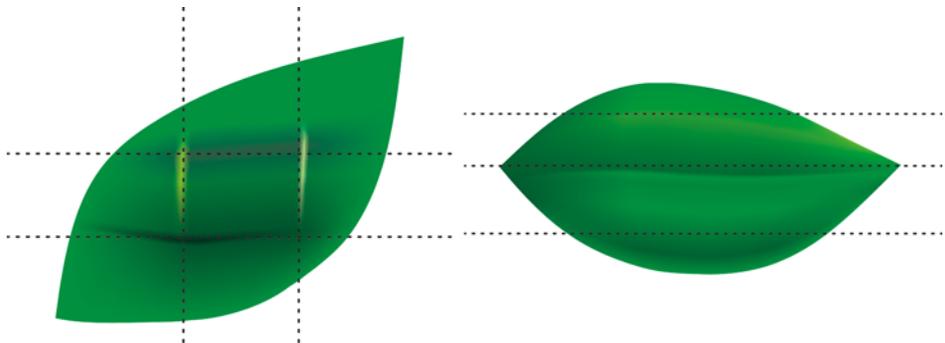


Рис. 3. Поворот объекта гарантирует правильное положение заливки сетки. На первом изображении заливка сетки применена неправильно. На втором изображении показан повернутый объект с правильной заливкой сетки.



Рис. 4. Заливка сетки, примененная для всех листьев

Результат получен хороший, но не настолько, чтобы быть полностью удовлетворительным. Изображение, представленное на Рис. 4, лучше, чем просто рисованная картинка, но еще не дотягивает до того, что нам требуется. Заливку сетки можно применить сразу для всего листа, но при этом ее будет труднее обрабатывать и сама она будет менее точной. Если разделить каждый лист на секторы меньшего размера, то можно получить более качественный результат (рис. 5 – 7).

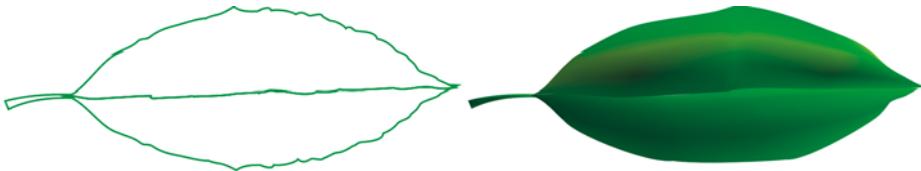


Рис. 5. Одиночная заливка сетки выглядит малореалистично и ее трудно редактировать.

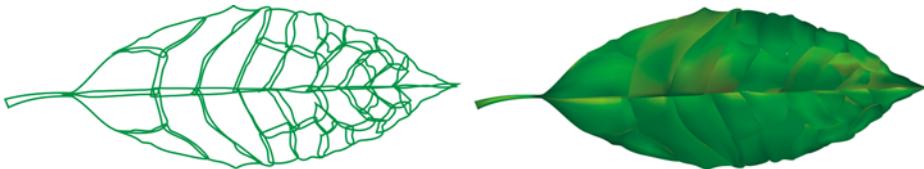


Рис. 6. Секторы небольшого размера редактировать легче, чем крупные участки.

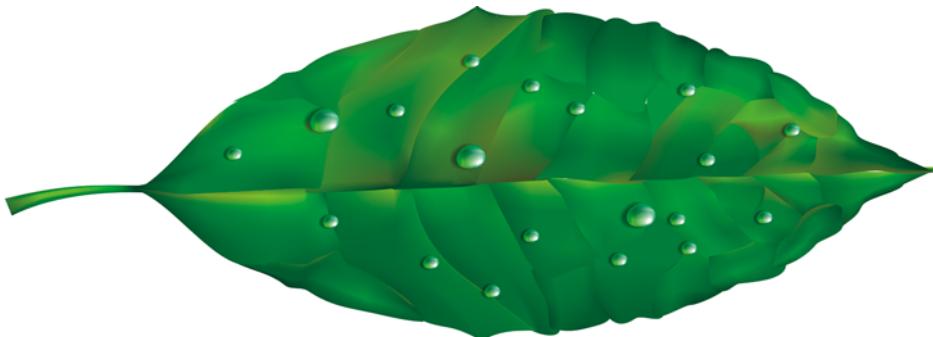


Рис. 7. Применение нескольких заливок сетки для одного объекта может обеспечить более реалистичный результат.

Добавив еще одну заливку сетки того же цвета, можно получить специальные эффекты, например эффект водяной капли. Важно аккуратно относиться к направлению источника света и помнить, что тени должны отбрасываться в противоположном ему направлении (рис. 8).



Рис. 8. Создавая водяные капли и отблески, следует аккуратно относиться к направлению источника света и теней.

Добавив интерактивную прозрачность в эллиптическом режиме, можно добиться еще более реалистичных эффектов. (Выберите инструмент **Прозрачность** на панели инструментов. На панели свойств нажмите кнопку **Фонтанная прозрачность**, а затем нажмите **Эллиптическая фонтанная прозрачность**.) Заливка сетки и прозрачность представляют собой очень эффективную комбинацию (рис. 9 и 10).



Рис. 9. Добавив прозрачности к заливке сетки, можно усилить эффект



Рис. 10. Готовый листок

Теперь с помощью этих элементов можно создать цветок, подобный розе, изображенной на Рис. 11. Изображение вашей розы может быть менее сложным или более сложным: все зависит от вас. Помощь в этом могут оказать все эффекты, доступные в CorelDRAW. Например, тень подчеркивает игру света, объем и реалистичность рисунка.



Рис. 11. Созданные объекты могут быть как простыми, так и сложными. Добавление теней создает более реалистичные эффекты.

Добавление цветов

На различные участки заливки сетки можно легко добавлять другие цвета, перетаскивая их с цветовой палитры. Но как добавить цвет, если его нет в цветовой палитре? Можно выбрать цвет с помощью инструмента **Цветовая пипетка** и нажать кнопку **Доб. в палитру** на панели свойств.

Есть еще один способ добавления цветов: выберите узел с помощью инструмента **Заливка сетки** или **Форма (F10)** и, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, щелкните цвет в цветовой палитре, чтобы добавить 10% выбранного цвета.

Если требуется более светлый оттенок, то, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, просто щелкните поле белого цвета. Но если требуется более темный оттенок, то использование черного цвета палитры CMYK будет не самым лучшим способом.

При добавлении цвета с нажатой клавишей **Ctrl** значение одного компонента цвета увеличивается, а другого – уменьшается. Если добавить черного цвета в зеленый, то значение зеленого уменьшается, а значение черного увеличивается не в той же пропорции; таким образом, промежуточные тона становятся сероватыми и теряют интенсивность. Полученный результат может оказаться лучше, если, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, щелкать цвет **C1001M00Y100K100**, находящийся в самом низу палитры CMYK CorelDRAW. Разницу между двумя способами иллюстрирует Рис. 12.



Рис. 12. Добавление черного цвета палитры CMYK (слева) и цвета 100C100M100Y100K (справа)

Можно также, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, щелкать другой цвет, но следует помнить, что если выбран голубой цвет и при этом щелкается пурпурный, то значение голубого уменьшается, а пурпурного – увеличивается. Если требуется добавить пурпурного, не уменьшая значение голубого, следует, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, щелкать синий (голубой + пурпурный) (рис. 13).



Рис. 13. Добавление пурпурного цвета палитры CMYK (слева) и синего (C100, M100, Y0, K0) (справа)

Добавление текстуры

Одной из самых распространенных задач является редактирование текстуры поверхности. Заливка сетки идеально подходит для ярких и чистых поверхностей, но с помощью одной только заливки сетки очень трудно создать неровные или грубые поверхности. Это препятствие можно легко преодолеть, применив один из многочисленных эффектов CorelDRAW, который дополнит эффект заливки сетки и добавит текстуру, например прозрачность с линзой в режиме «Прозрачность текстуры». Можно создать копию рисунка, применить для нее выбранную прозрачность, а затем объединить ее с исходным объектом (рис. 14).

Чтобы создать текстурную прозрачность, выберите инструмент **Прозрачность** на панели инструментов. Затем щелкните стрелку на кнопке **Прозрачность двухцветного узора** в панели свойств и нажмите кнопку **Прозрачность текстуры**. В списке **Режим слияния** выберите **Текстура**. Откройте меню выбора прозрачности на панели свойств и выберите текстуру, которую требуется применить. При выборе типа прозрачности на панели свойств можно выбрать заливку текстурой, узор или любой другой тип заливки, доступный в программе CorelDRAW.

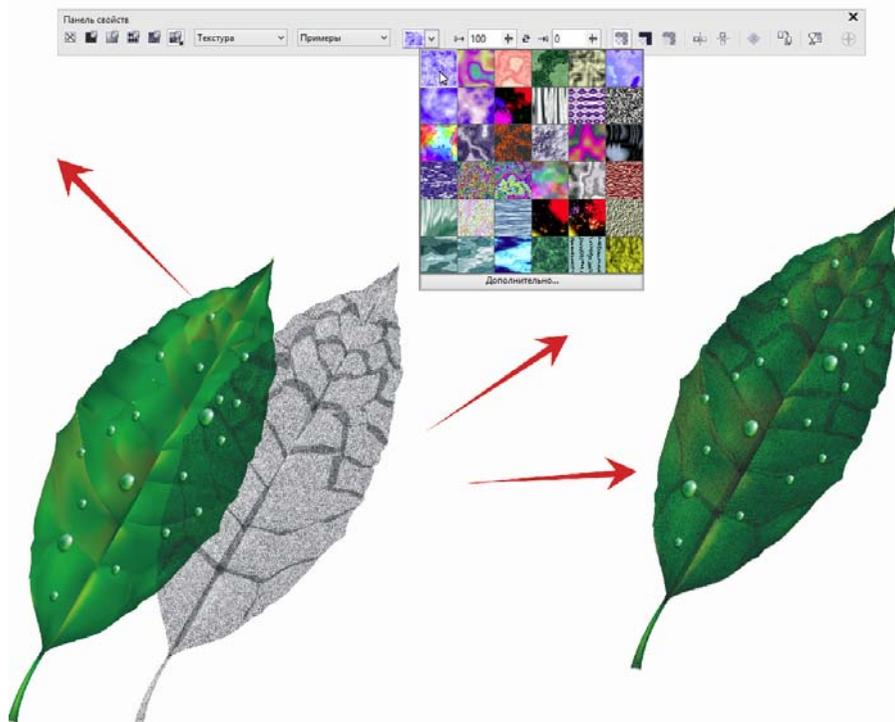


Рис. 14. Сначала выбирается текстура для прозрачности, которая применяется для копии объекта. Затем копия объединяется с исходным объектом, и получается текстурированный эффект.

Возможности здесь безграничны. Для создания множественных эффектов можно использовать различные режимы прозрачности (рис. 15). Следует, однако, помнить, что для применения эффектов, подобных интерактивной прозрачности, требуются дополнительные ресурсы памяти и увеличивается размер файла.

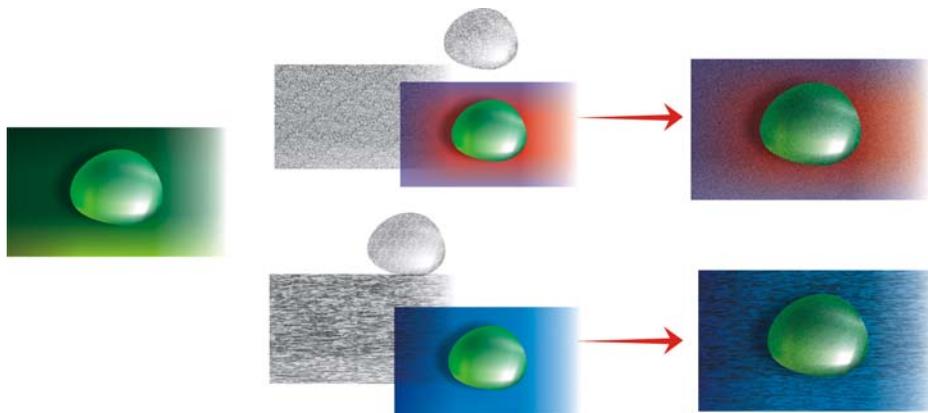


Рис. 15. Добавление текстуры к заливке сетки

Применение художественных эффектов

Текстура – не единственный эффект, который может использоваться в комбинации с заливкой сетки. Помощь в работе могут оказать все функции, доступные в программе CorelDRAW. Например, с помощью инструмента **Художественное оформление** можно создать эффект настоящей шерсти (рис. 16).

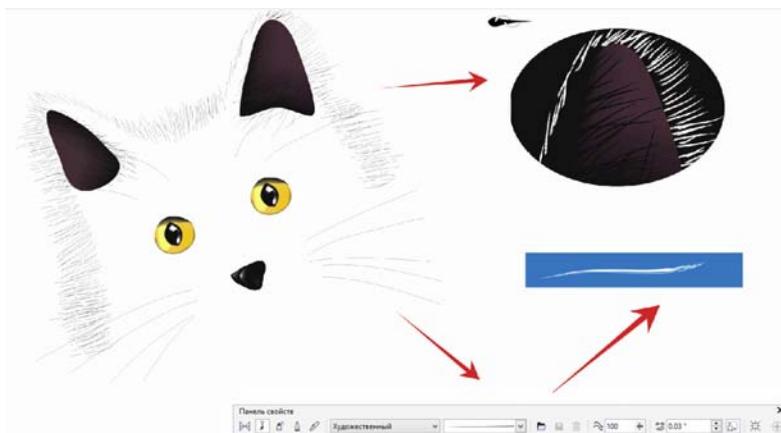


Рис. 16. Возможность использования инструмента **Художественное оформление** в комбинации с заливкой сетки.

Используя инструмент **Художественное оформление**, можно нарисовать силуэт кошки одними только линиями. Вместе с мазками кисти инструмента «Художественное

оформление» я использую дополнительную градиентную заливку, чтобы получить более ровную границу, а заливку сетки применяю только для деталей изображения, например глаз. Эти детали являются наиболее важными на рисунке, поэтому их требуется особым образом выделить. Черный фон помогает повысить контрастность (рис. 17).



Рис. 17. Подчеркивание эффекта заливки сетки с помощью черного фона

Применение заливки сетки для нескольких объектов

Однако работать с заливкой сетки не всегда просто. Одной из наиболее распространенных проблем является то, что заливку сетки можно применять только для одного, а не для нескольких объектов. Например, заливку сетки можно легко применить для буквы «Е», представляющей собой один объект, но невозможно применить его для буквы «А», состоящей из нескольких соединенных между собой частей.

Эту проблему можно решить, создав букву из отдельных объектов, как из частичек мозаики, после чего заливку сетки можно применить для отдельных частей, а затем объединить их в единое целое. Заливка отдельных частей обязательно должна совпадать, чтобы при объединении объектов полная заливка сетки выглядела ровной и плавной (рис. 18).

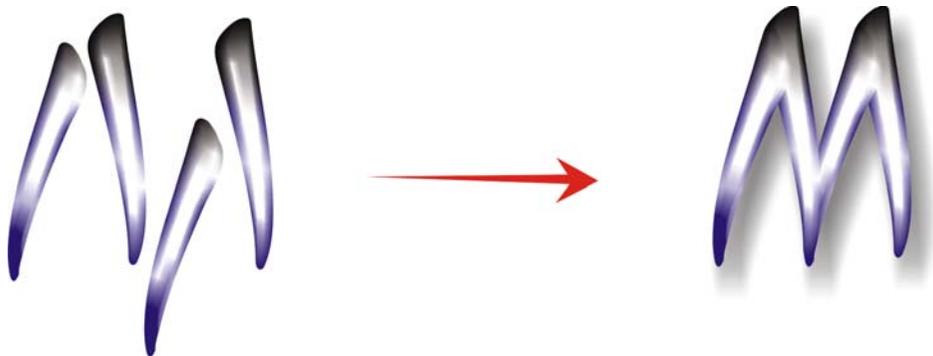


Рис. 18. Применение заливки сетки для отдельных частей объекта

Другим способом решения проблемы является использование функции PowerClip™ (рис. 19). Например, можно нарисовать букву «А», а затем треугольник того размера, что и эта буква. Примените заливку сетки для треугольника. Выберите треугольник и нажмите **Объект ▶ PowerClip ▶ Поместить во фрейм** (в классическом рабочем пространстве эта команда доступна в меню **Эффекты**), а затем нажмите на букву «А». Она будет заполнена заливкой сетки.

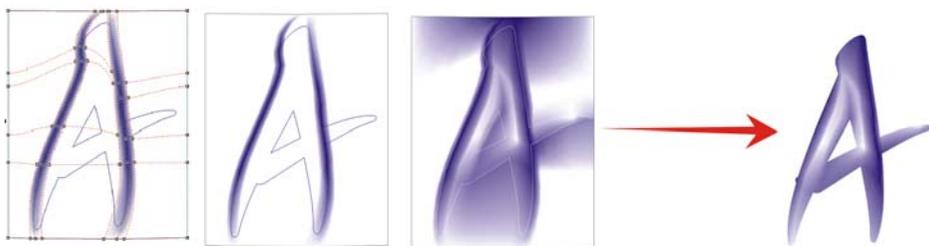


Рис. 19. Возможность использования функции PowerClip с целью применения заливки сетки для объекта

Создание природных и искусственных объектов

Заливку сетки можно использовать в комбинации с любым из ранее описанных способов для создания реалистичных эффектов в рисунках природных и искусственных объектов.

Создание природных объектов

Давайте перейдем к процессу создания цветка. Сначала мы рисуем абрис основной формы (рис. 20). В качестве модели можно использовать фотографию, но (к сожалению) нам нельзя скопировать фотографию, ведь мы должны создать собственный рисунок.



Рис. 20. Рисование абриса цветка

Давайте добавим цвет. Не забудьте, что, прежде чем применить заливку сетки, каждый объект следует повернуть строго по горизонтали или вертикали. Для получения наилучших результатов рисунок должен быть максимально простым. Когда будет готов вариант с основными цветами, можно применить некоторые дополнительные цвета (рис. 21). Помните, что, если добавлять цвета, удерживая при этом нажатой клавишу **Ctrl** и щелкая выбранные узлы, то можно создать очень плавные и естественные оттенки.

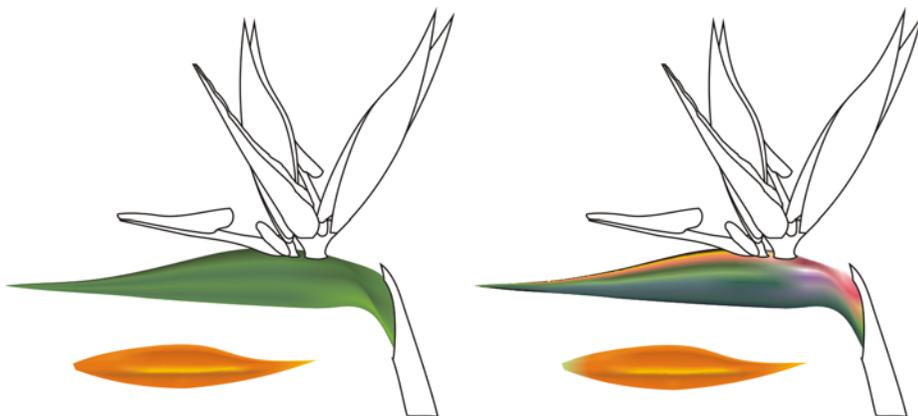


Рис. 21. Добавление цветов в заливку сетки

Можно ли копировать цвета и свойства заливки сетки из другого объекта? Иногда да, но в большинстве случаев копирование свойств является не лучшим способом, поскольку объекты отличаются друг от друга по форме и размеру. При создании нескольких объектов новую заливку сетки следует создавать для каждого объекта. Такой способ, конечно же, более трудоемок, но обеспечивает великолепные результаты.

Объект можно сделать более однородным или резким, повысив степень контрастности цветов или добавив более светлые или темные тени (рис. 22).



Рис. 22. Выбор между однородной и резкой поверхностью

Иногда требуется создать светлые или темные участки в более сложных рисунках. Помните, что для этого лучше всего разделить сложный рисунок на две или несколько частей меньшего размера (рис. 23 и 24).

Вместе с заливкой сетки можно выполнять все задачи, обычно выполняемые для объектов, например копирование, дублирование и поворот. Создавая изображение, вы создаете лишь его иллюзию. Это, конечно же, не настоящий цветок, и его нельзя использовать как реальный объект. Это не трехмерный объект, и его невозможно повернуть, чтобы посмотреть на него со стороны или сзади. Кроме того, невозможно вставить один объект в другой; вместо этого необходимо создать иллюзию. Но часто то, что мы видим вокруг себя, и является всего лишь иллюзией.

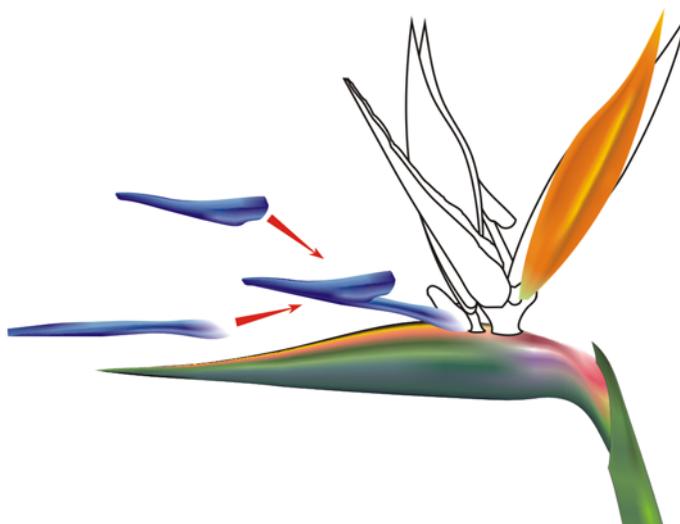


Рис. 23. Разделение сложного объекта на части меньшего размера

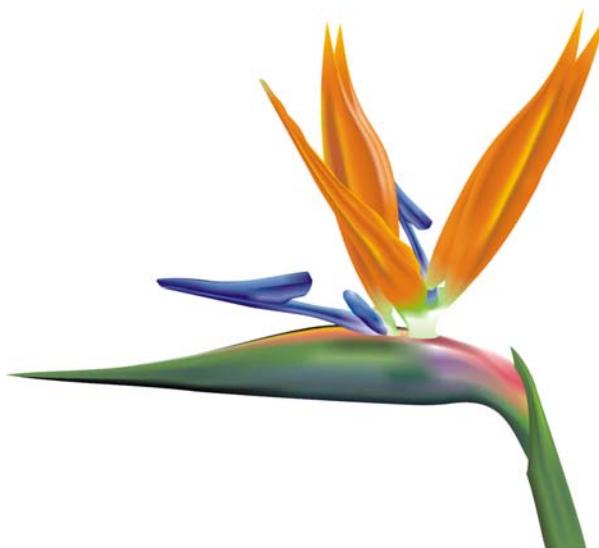


Рис. 24. Готовый цветок

Когда цветок будет готов, можно добавить некоторые специальные эффекты, например тени или фон, либо создать дубликаты рисунка (рис. 25). Но помните, что дубликаты должны хоть немного отличаться друг от друга, так как точные копии будут выглядеть неестественными (рис. 26).



Рис. 25. Возможность добавления теней и фона



Рис. 26. При дублировании объекта его копии должны слегка отличаться друг от друга

Создание искусственных объектов

А как следует поступать с искусственными объектами, например механическими деталями или металлическими поверхностями? Нужно ли использовать для них тот же

процесс? В общем, ответ будет утвердительным. Необходимо нарисовать основные формы и попытаться создать максимально простой рисунок (рис. 27).

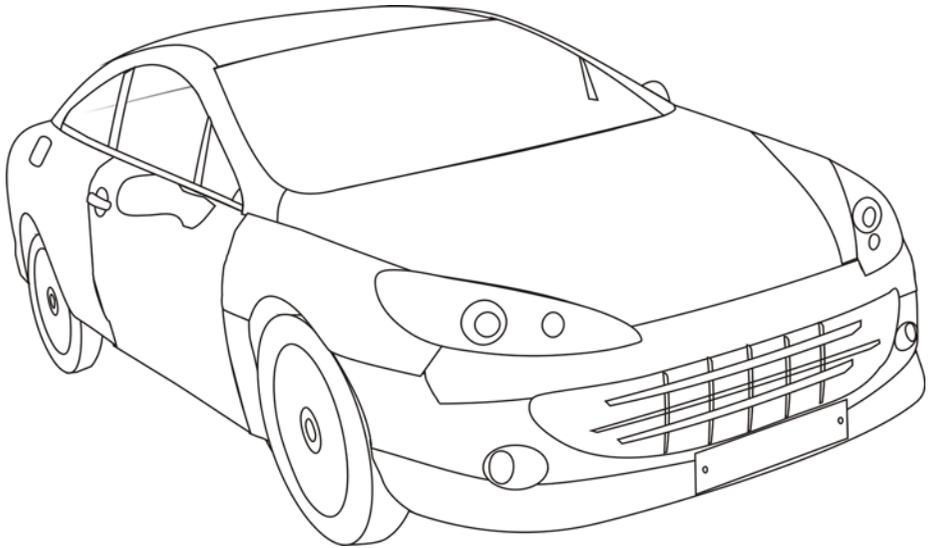


Рис. 27. Создание максимально простого абриса

Примените заливку сетки для отдельных объектов. Металлический эффект можно придать за счет высокой контрастности, теней, светлых тонов и более резких границ.

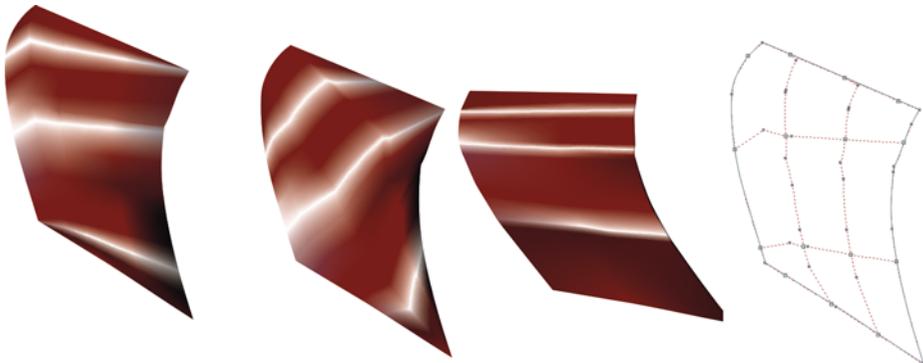


Рис. 28. Направление заливки сетки должно соответствовать направлению света и теней

Для обеспечения правильного направления заливки сетки, соответствующего направлению света и теней, не забудьте повернуть каждый объект (рис. 28). Неправильный угол поворота является причиной неверной сетки. Если правильно выбрать путь и направление, то остальная часть работы будет легкой. А если не сделать этого, то придется потратить массу времени на «борьбу» с неправильной заливкой.

Важно также использовать одинаковые цвета для всех объектов, являющихся частями одного графического элемента. При объединении двух объектов цвета одного объекта должны плавно переходить в цвета другого (рис. 29).

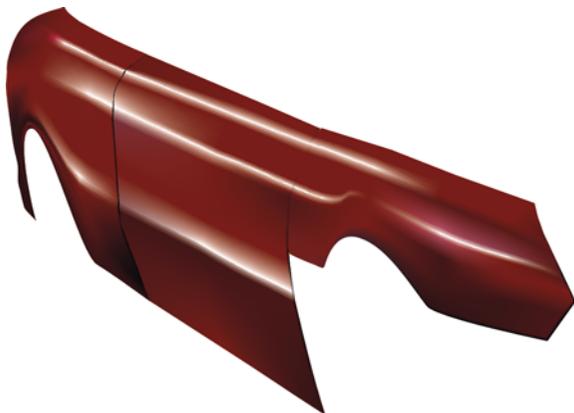


Рис. 29. При объединении разных объектов следует обеспечить плавность перехода цветов



Рис. 30. Заливка сетки, примененная для абриса автомобиля

Первая версия изображения автомобиля слишком проста и груба (рис. 30). Это не проблема – для улучшения результата мы можем добавить детали.

С помощью инструмента **Прозрачность** для лобового стекла можно добавить линейную прозрачность (рис. 31). (Выберите инструмент **Прозрачность** на панели инструментов. На панели свойств нажмите кнопку **Фонтанная прозрачность**, а затем нажмите **Линейная фонтанная прозрачность**.) Но будьте осторожны, так как для применения этого эффекта требуются дополнительные ресурсы памяти, а слишком высокая степень прозрачности вызовет увеличение размера файла.



Рис. 31. Применение прозрачности в линейном режиме для создания эффекта стекла

Отдельные участки можно затемнить; для этого следует выбрать группу узлов и, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, щелкнуть цвет **C1001M00Y100K100** (рис. 32). Прорисовывать все детали и объекты необязательно. Для отдельных участков интерьера автомобиля можно использовать лишь силуэты.



Рис. 32. Затемнение отдельных участков для придания более выразительного эффекта

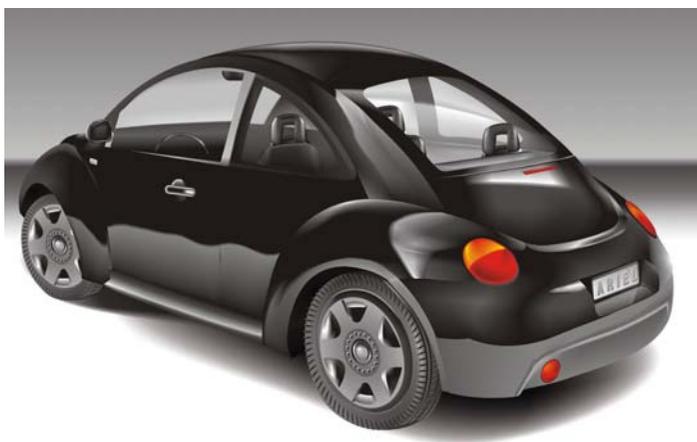


Рис. 33. Готовый автомобиль

После добавления деталей готовый автомобиль выглядит гораздо реалистичнее (рис. 33).

Галерея заливки сетки

Отдельно или в комбинации с другими инструментами и способами заливка сетки представляет собой мощный инструмент для создания реалистичных эффектов. Заливка сетки использовалась для создания следующих изображений природных и искусственных объектов.







© Corel Corporation, 2015. Все права защищены. Все товарные знаки и зарегистрированные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.