



# Создание реалистичных рисунков с помощью CorelDRAW

Хьюго Хансен (Hugo Hansen)



## Сведения об авторе

Хьюго Хансен живет в окрестностях замечательного города Копенгаген. Имея значительный опыт в области графического дизайна, он своими глазами наблюдал за развитием инструментов художника-иллюстратора. Когда Хьюго начал использовать первую версию CorelDRAW в конце 80-х, он сразу понял, что будущее принадлежит компьютерным технологиям графического дизайна. На сегодняшний день Хьюго работает внештатным преподавателем в компании, занимающейся обучением в области ПО. Он также написал несколько книг по программам для графического дизайна, включая работу по CorelDRAW Graphics Suite 12 (доступна в формате PDF на сайте [www.corel.com](http://www.corel.com)).

# Создание реалистичных рисунков с помощью CorelDRAW

В настоящем пособии я покажу, какими инструментами создавались многочисленные эффекты, которые можно увидеть на рисунке, изображающем моего сына на мотоцикле.



Идея создания этого рисунка возникла при просмотре сотен рисунков мотоциклов. Я обратил внимание, что все эти рисунки отражали только механическую сторону этих транспортных средств. Я подумал, что неплохо было бы оттенить красоту и строгость металла чем-то теплым и живым. Уравновесить холодный металл и мощные механизмы лучше всего может живой человек в теплой расслабляющей атмосфере.

## План создания рисунка

Мне нужно было составить план рисунка. Художники делают свои эскизы на бумаге, однако я хотел сделать снимки мотоциклов для использования в качестве эскизов. Мы с

сыном арендовали мотоцикл в салоне и сделали множество общих снимков и снимков крупным планом.

Несмотря на то что у нас получилось больше 200 фотографий, ни одна из них не подходила для моей задачи. Тем не менее с помощью программы Core! PHOTO-PAINT я смог объединить части различных фотографий и сделать окончательный эскиз. На рисунке ниже показано, как я использовал поворот головы с одного снимка на другом.



Я добавил следующие элементы:

- голову, повернутую в сторону;
- фотографию, на которой колеса были больше повернуты, чтобы сместить руль от центра снимка;
- снимки крупным планом деталей двигателя и переднего колеса.

Я решил удалить зеркала, так как они портили общий внешний вид, который я хотел получить.

## Начало создания

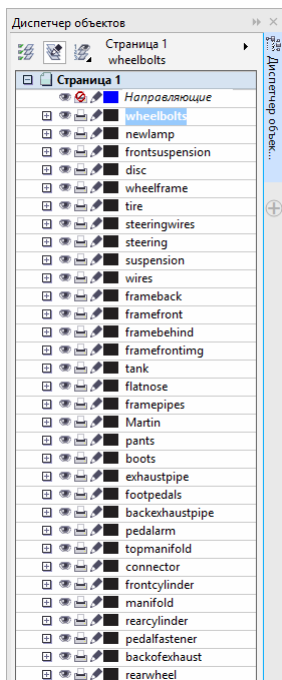
Теперь я перешел к самому трудному этапу — созданию изображения на компьютере.

Создать элементы изображения не сложно, сложнее сделать так, чтобы изображение выглядело, как в жизни. Для этого необходимо знать различные инструменты Core!DRAW и способы их использования для создания эффекта глубины и поверхности. Кроме того, мне нужно было обеспечить требуемый внешний вид волос, кожи и отдаленных гор.

## Использование слоев

Основным правилом при создании изображения на компьютере является использование слоев. Сначала я нарисовал элементы фона (в данном случае это базовая структура мотоцикла). Затем я нарисовал остальные элементы в том же порядке, причем сначала шли элементы фона. Нога находится поверх остальных элементов, поэтому этот элемент должен создаваться в последнюю очередь.

Как видно на рисунке ниже, необходимо запланировать использование слоев, иначе будут большие сложности.



## Цветовые палитры

При создании тормозного диска я использовал фонтанные заливки, чтобы обеспечить внешний вид металла. Для этого мне понадобилась палитра металлических цветов. К счастью, мне не потребовалось создавать эту палитру самому, так как я нашел готовую палитру в CorelDRAW. Чтобы отрыть окно настройки со списком цветовых палитр, я открыл меню **Окно** ▶ **Цветовые палитры** ▶ **Диспетчер цветовых палитр**. Поскольку мне требовались цвета для печати, я открыл раздел **Библиотеки палитр** ▶ **Обработка** ▶ **СМУК**. В папке **СМУК** я выбрал группу **Разное** и использовал палитру **Металлик**.

Эти готовые цветовые палитры отлично смотрятся на рисунках.

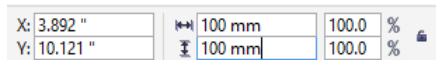


## Использование инструмента «Эллипс»

Мне нужно было нарисовать тормозной диск. Этот диск представляет собой несколько объединенных эллипсов.

### Создание эллипсов

- 1 Выберите инструмент **Эллипс**, а затем, удерживая клавишу **Ctrl**, нарисуйте окружность.
- 2 В полях секции **Размер объекта** на панели свойств укажите размер 100 × 100 мм и нажмите клавишу **Enter**. (Если в качестве единиц измерения выбраны дюймы, то значения по-прежнему можно вводить в миллиметрах, поскольку они будут автоматически преобразованы в дюймы при нажатии клавиши **Enter**.)



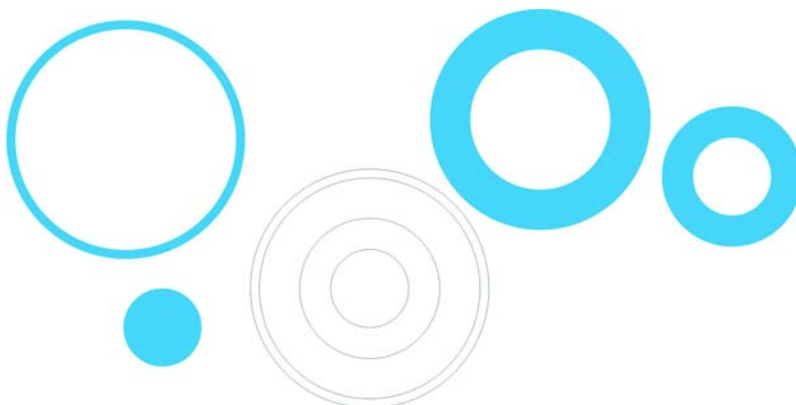
- 3 Отмените выбор окружности, щелкнув за ее пределами.
- 4 Выбрав инструмент **Эллипс**, поместите курсор в центр окружности. Когда появится текст «по центру» и курсор в виде перекрестья, нарисуйте следующую по счету окружность. Удерживая клавиши **Shift** и **Ctrl**, можно нарисовать новую окружность из центра уже созданной. Задайте размер 95 × 95 мм.
- 5 Создайте таким же образом еще две окружности: 70 × 70 мм и 20 × 20 мм.

Теперь у вас есть основа диска.



## Использование инструмента «Интеллектуальная заливка»

Чтобы тормозной диск выглядел как в жизни, я хотел изменить каждую концентрическую секцию диска отдельно, поэтому мне понадобилось превратить окружности в кольца, вырезав центр каждой окружности и оставив фигуру кольца на внешней стороне окружности. Этот же метод я использовал позднее при создании небольших отверстий в металлическом диске.



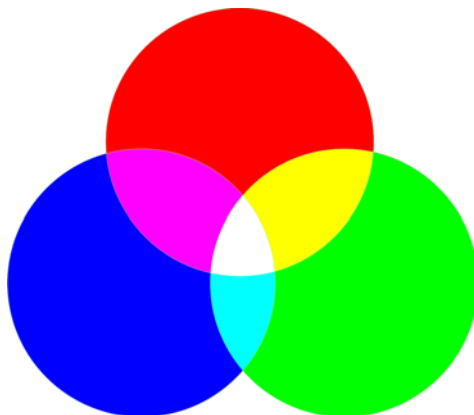
В программе CorelDRAW можно вырезать отверстия путем объединения объектов. Одним из способов вырезания является объединение по две окружности, чтобы внутренняя окружность вырезала отверстие во внешней окружности. Однако этот метод подразумевает множество шагов, так как требуется дублировать некоторые окружности, а затем не перепутать их при объединении. Поэтому в данном случае объединение объектов не является самым эффективным способом для выполнения этой задачи. С помощью нового инструмента **Интеллектуальная заливка** я смог создать кольца намного быстрее.

## Создание колец

1 Примените цвет для всех окружностей, чтобы увидеть действие инструмента.

- 2 Выберите инструмент **Интеллектуальная заливка** и щелкните по четырем кольцам. Это средство служит для создания новых объектов на основе перекрывающихся частей колец (значения цвета и абриса новых объектов можно задать на панели свойств). Место перекрытия окружностей вырезается, и образуются кольца.

На рисунке ниже показано использование инструмента **Интеллектуальная заливка** для вырезания перекрывающихся частей трех окружностей и их заливки необходимыми цветами для создания цветового круга.

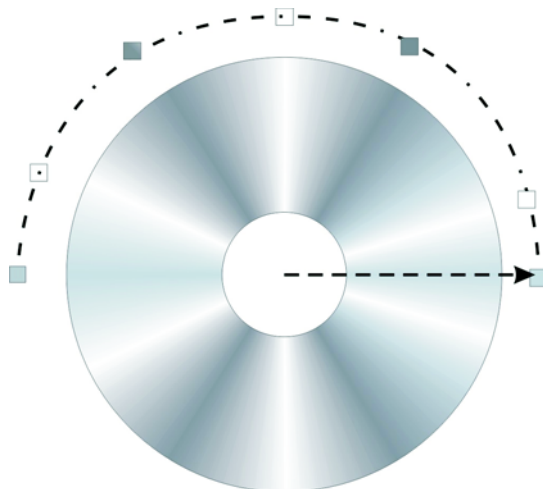


## Использование инструмента «Интерактивная заливка»

Используя лишь инструмент **Интерактивная заливка**, мне удалось придать изображению тормозного диска глубину и обеспечить реалистичный вид металлической поверхности.

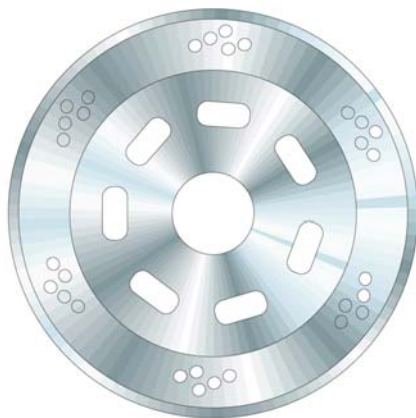
## Создание металлического диска

- 1 Выберите инструмент **Интерактивная заливка** и перетащите курсор на одну из окружностей, чтобы выполнить фонтанную заливку объекта. По умолчанию фонтанная заливка является простой линейной заливкой. Нажмите кнопку **Коническая фонтанная заливка** на панели свойств.
- 2 Перетащите различные цвета палитры в заливку. При перетаскивании на узлы конической заливки меняются начальные и конечные цвета. При перетаскивании на пунктирную линию в заливку добавляются новые цвета.



- 3 Добавьте такую же заливку в другие кольца: удерживая клавишу **Shift**, щелкните правой кнопкой мыши по залитому объекту и перетащите курсор на объект без заливки.
- 4 Теперь слегка измените внешний вид заливок колец, вращая коническую заливку. Заливку можно поворачивать, перетаскивая конечные узлы. Небольшой поворот заливки создает иллюзию трехмерного объекта.

На следующем рисунке в кольцах использованы фонтанные заливки, а некоторые небольшие отверстия добавлены с помощью инструмента **Интеллектуальная заливка**.

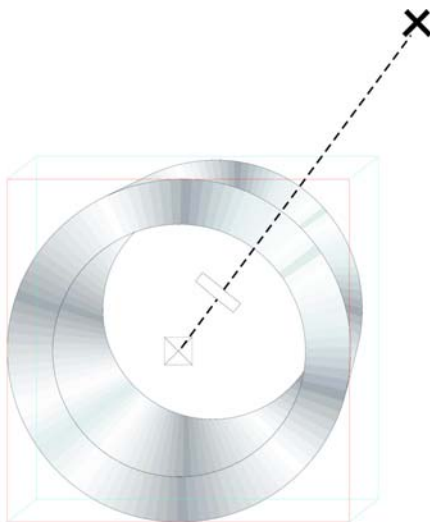


## Использование инструмента «Вытягивание»

С помощью инструмента **Вытягивание** можно создать иллюзию трехмерного объекта (в данном случае — тормозного диска). На следующем рисунке этот эффект



продемонстрирован на одном из колец. Объект «вытягивается» курсором до трехмерной формы. При выполнении вытягивания эффект можно изменить прямо на рисунке.



При перетаскивании конечной точки (большой крестик) изменяется точка схода вытягивания. Средняя полоска на пунктирной линии определяет глубину вытягивания. Чем ближе к центру средняя полоска, тем меньше вытягивание. Поэкспериментируйте с инструментом, пока не получите нужный результат.

Когда необходимый эффект достигнут, результат можно легко применить и для двух других колец тормозного диска. Щелкните по каждому кольцу и нажмите пункт меню **Эффекты ▶ Копировать эффект ▶ Вытягивание**. Появится большая черная стрелка, с помощью которой необходимо выбрать вытягивание из первого кольца. В этом случае не нужно создавать вытягивание с нуля, и оно будет одинаково выглядеть во всех объектах. В то же время каждый объект получит собственный эффект вытягивания, и для разных частей диска можно будет задать разные значения глубины и углов.

## Использование инструмента «Безье»

Создание векторной графики выполняется путем создания разных фигур, что напоминает бумажные аппликации, в которых элементы размещаются друг над другом. На рисунке с мотоциклом все отдельные части ботинка (рисунок ниже) были нарисованы с помощью инструмента **Безье**.



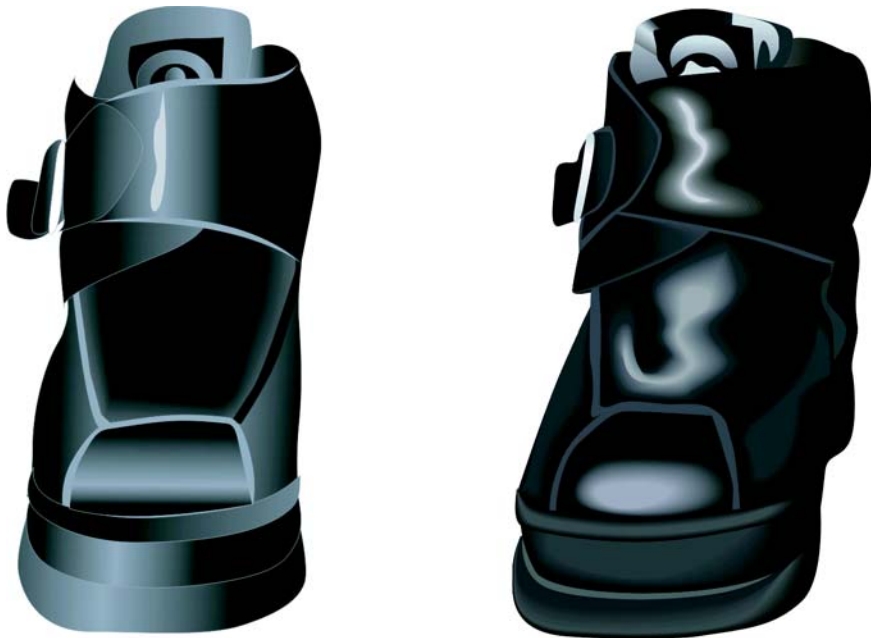
## Использование инструмента «Перетекание»

После создания рисунка ботинка ему нужно было придать вид кожи, блеск и ощущение формы. Для этого я использовал инструмент **Перетекание**.

Этот инструмент позволяет создать множество промежуточных переходов на пути от одного объекта к другому. На следующем рисунке можно увидеть пример превращения эллипса в прямоугольник.



Эту функцию можно использовать для придания объекту гладкости, чего нельзя добиться с помощью обычной фонтанной заливки. На следующем рисунке можно увидеть разницу между фонтанной заливкой и перетеканием. С помощью инструмента **Перетекание** можно сгладить переходы между цветами, подчеркнув форму объекта.

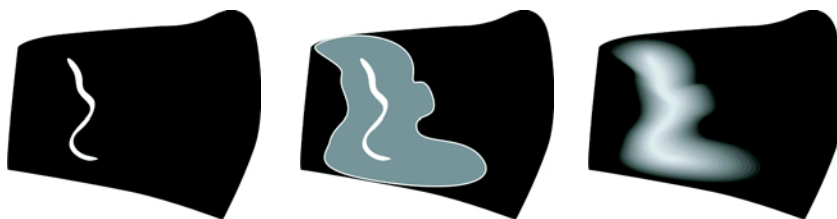


Одни объекты можно создать с помощью фонтанной заливки, но для других необходимо использовать инструмент **Перетекание**, чтобы подчеркнуть форму объекта особенными бликами и тенями. В данном случае для добавления бликов на коже я использовал инструмент **Перетекание**.

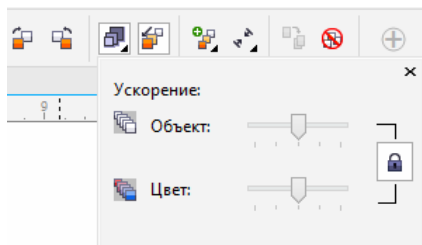


## Создание бликов

- 1 Нарисуйте белую линию, чтобы обозначить форму блика, как показано на крайнем левом рисунке ниже.



- 2 Создайте копию линии и растяните ее вокруг исходной. Для этого дважды щелкните по копии с помощью инструмента **Указатель**, чтобы активировать инструмент **Фигура**. Перетаскивайте указатель, перемещая объект и изменяя его форму, пока изображение не примет вид, аналогичный центральному рисунку выше.
- 3 Примените черный цвет для измененного объекта, чтобы он слился с фоном.
- 4 Выберите инструмент **Перетекание** и перетащите курсор от исходного белого объекта к измененному черному. Перетекание обеспечивает более плавный цветовой переход от белого к черному в соответствии с нарисованной формой блика (см. крайний правый рисунок выше).
- 5 Однако такой переход получается слишком равномерным. Если нужно сделать более резкий переход от блика к тени и менее резкий от тени к фону, выберите инструмент **Перетекание**, нажмите кнопку **Ускорение объекта и цвета** на панели свойств и переместите регуляторы. Чтобы установить положение каждого регулятора отдельно, снимите **блокировку** с помощью соответствующей кнопки. Поэкспериментируйте с регуляторами, чтобы обеспечить идеальный переход по форме и цвету.



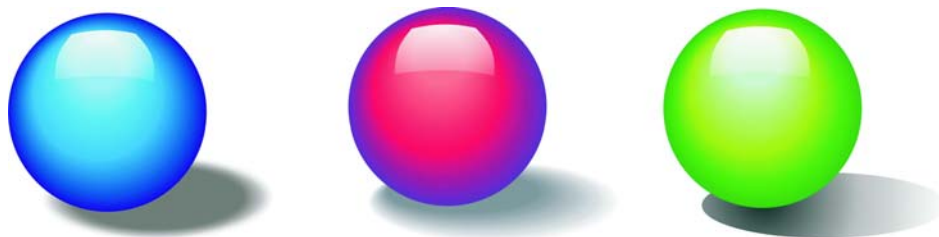
Очень удобной функцией программы CorelDRAW является способ изменения оттенка цвета небольшими приращениями. Если вы считаете, что цвет блика (белый) слишком яркий, то его можно немного изменить. Сначала выделите белый объект с помощью **указателя** или инструмента **Фигура** (на мой взгляд, этот инструмент следует переименовать в «Изменение формы»), нажмите клавишу **Ctrl** и выберите в палитре более темный цвет. Таким же образом можно добавить оттенок нового цвета в исходный цвет (как при добавлении желтой краски в белую, чтобы придать белым стенам желтый оттенок). Щелкните цвет еще раз, чтобы усилить оттенок.

## Использование инструмента «Прозрачность»

Вы, вероятно, заметили, что для применения множества эффектов в моих работах я предпочитаю использовать интерактивные инструменты CorelDRAW.

Иллюзию тени от мотоцикла можно создать с помощью функции **Тень** или **Перетекание**, однако самый простой вариант — использовать инструмент **Прозрачность**. Чем дальше тень от объекта, который ее отбрасывает, тем она светлее. Инструмент **Прозрачность** позволяет добиться аналогичного эффекта. Создайте отдельный объект для тени и сделайте его полупрозрачным. Инструмент **Прозрачность** работает таким же образом, как и другие интерактивные инструменты: чтобы применить к объекту градиентную прозрачность, следует просто перетащить по нему курсор.

Нельзя сказать, что одни инструменты лучше, а другие — хуже. Их использование зависит от конкретных задач. Иногда следует применить **Тень**, в других случаях — **Перетекание**, а бывает, что лучшим выбором станет **Прозрачность**.



На рисунке с мотоциклом видно, что тень на земле становится светлее, постепенно сливаясь с фоном. В данном случае я использовал функцию **Прозрачность**. Я мог бы применить **Тень**, но, вероятно, не смог бы добиться такого эффекта инструментом **Перетекание**.

С помощью множества инструментов, доступных в CorelDRAW, я могу экспериментировать с изображением и модифицировать любой из его элементов, пока не добьюсь необходимого результата.

© Corel Corporation, 2014. Все права защищены. Все товарные знаки и зарегистрированные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.