

А.В. Подмарева, О.Н. Пономарева

**РАЗРАБОТКА ЭСКИЗНОГО ПРОЕКТА В
ГРАФИЧЕСКОМ РЕДАКТОРЕ**

учебное пособие

Челябинск,

2019

УДК 378.147.88

ББК 74.480.05

Подмарева А.В. Разработка эскизного проекта в графическом редакторе/А.В. Подмарева, О.Н. Пономарева//Челябинск: Изд-во ЗАО «Библиотека А. Мюллера», 2019. - 47 с.

ISBN 978-5-93162-256-9

В учебном пособии рассмотрены основы работы в графическом редакторе Adobe Photoshop, а также этапы создания эскиза одежды в графическом редакторе.

Учебное пособие предназначено для студентов высшего учебного заведения, обучающихся по направлению подготовки 44.03.04 «Профессиональное обучение», квалификация подготовки – бакалавр, профиль подготовки Декоративно-прикладное искусство и дизайн.

ББК 74.480.05

Рецензенты:

Корнеева Н.Ю. кандидат педагогических наук, доцент, заведующая кафедрой подготовки педагогов профессионального обучения и предметных методик Профессионально-педагогического института Южно-Уральского государственного гуманитарно-педагогического университета

ISBN 978-5-93162-256-9

© А.В. Подмарева 2019

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
РАЗДЕЛ 1. ИДЕЯ. С ЧЕГО НАЧАТЬ РАБОТУ НАД ДИЗАЙН_ПРОЕКТОМ?	5
РАЗДЕЛ 2. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРА НА НАЧАЛЬНОМ ЭТАПЕ РАБОТЫ С ПРОЕКТОМ	10
РАЗДЕЛ 3. КОНЦЕПЦИЯ ПРОЕКТА. РАЗРАБОТКА МУДБОРДА	24
ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ ПО РАЗДЕЛАМ 2 И 3	29
РАЗДЕЛ 4. ЭСКИЗНЫЙ ПРОЕКТ	30
ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ ПО РАЗДЕЛУ 4	46
СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	47

ВВЕДЕНИЕ

С развитием цифровых технологий компьютер стал современным инструментом создания и презентации дизайн-проектов. В XXI веке необходимо быть не только профессионалом в области традиционных техник изобразительного искусства, но и специалистом в области компьютерных технологий.

Данное учебное пособие является инструкцией к применению графического редактора Adobe Photoshop при разработке эскиза одежды. В нем описаны основные, базовые функции и инструменты программы, с помощью которых можно поэтапно создать эскизный проект начиная с постановки идеи, оформления творческого мудборда, заканчивая непосредственно работой над эскизами.

Теоретическая и практическая информация структурирована и тематически сгруппирована, для того чтобы комфортно использовать ее на каждом шагу разработки творческих проектов. Примерами выполнения заданий служит иллюстративный материал. Изложение построено по принципу последовательного усложнения осваиваемых инструментальных средств редактора: от изучения интерфейса до выполнения и оформления графической части проекта.

Пособие может использоваться в рамках учебных дисциплин, связанных с проектированием одежды, а также для самостоятельного работы при создании эскиза.

РАЗДЕЛ 1. ИДЕЯ. С ЧЕГО НАЧАТЬ РАБОТУ НАД ДИЗАЙН_ПРОЕКТОМ?

Не ошибается тот, кто ничего не делает!

Не бойтесь ошибаться – бойтесь повторять ошибки!

Теодор Рузвельт

Прежде чем начать работу над эскизами и приступить к их созданию с помощью компьютера, нужно иметь представление о том, что будет основой проекта. Необходимо четко понимать направление работы, ее назначение, особенности.

Работа над дизайнерским проектом начинается с составления или получения технического задания*.

**Техническое задание (ТЗ) — исходный документ на проектирование технического объекта (изделия).*

ТЗ устанавливает основное назначение разрабатываемого объекта, его технические характеристики, показатели качества и технико-экономические требования, предписание по выполнению необходимых стадий создания документации (конструкторской, технологической, программной и т. д.) и её состав, а также специальные требования.

Техническое задание может быть получено:

- от преподавателя, выдающего тему проекта;
- от ведущей проектной организации или заказчика;
- ТЗ может быть составлено самостоятельно, при разработке авторского проекта.

В первом случае в ТЗ изложены все необходимые требования, связанные с процессом проектирования. Во втором случае, необходимо провести анализ ТЗ заказчика для того, чтобы выделить основные и обязательные требования и условия выполнения заказа. При создании

авторского проекта также не стоит игнорировать составление технического задания, однако в данном случае требования и условия создания проекта регулируются автором самостоятельно.

Получив или создав ТЗ, приступают к первому этапу проектирования – начальному исследованию. Целью этого этапа является сбор и анализ текстовых, иллюстративных и других материалов по теме проекта.

Процесс сбора материала включает в себя фотофиксацию, зарисовки, необходимых замеров. В поиске необходимых материалов могут помочь книги, журналы, каталоги и интернет.

После того, как все необходимый материал собран, его необходимо проанализировать и визуально систематизировать. С этой целью в ходе выполнения дизайн-проекта разрабатывают мудборд.

***Мудборд** (в переводе с англ. moodboard – «доска настроения») – визуальное представление дизайн-проекта, состоящее из изображений, описаний, образцов тканей и пр.*

В мудборд может входить, что отражает темы проекта и дает толчок для творческого поиска: фотографии архитектуры, природы, человека, косметики; цветовые подборки, материалы, ткани, фактуры, детали одежды, аксессуары, мебель; шрифты, обложки журналов или книг, картины художников, кадры из фильмов, строки стихотворений или песен. Включать можно любой материал, который даёт понять, каким будет дух и настроение проекта. Отобранные изображения для мудборда должны дополнять друг друга. Информации должно быть достаточно, чтобы описать идею проектирования максимально точно. При этом нельзя перегружать мудборд элементами, чтобы не потерять главное. Все

элементы собираются в виде коллажа на одном листе (доске, пенокартоне и т.д.).

При составлении мудборда необходимо придерживаться концепции и грамотно располагать изображения на формате. Главный элемент мудборда должен стать композиционным центром, вокруг которого организованы все остальные материалы.

Размер мудборда определяется самостоятельно, исходя из масштаба проекта, способа выполнения, количества отобранной инфографии и т.д. В рамках проекта может быть выполнено несколько мудбордов.

Выделяют 2 вида мудборда:

1. Физический или материальный (рис. 1) разработанный из натуральных образцов, зарисовок, вырезок из журналов и др.

2. Цифровой (рис. 2) - разработанный в графическом редакторе (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw и др.).



Рисунок 1 - материальный мудборд



Рисунок 2 - цифровой мудборд

Мудборд считается грамотным, если, взглянув на него, без особых усилий можно описать тематику, настроение и то, что вы хотели донести до команды, зрителя, заказчика.



Рисунок 3 - пример мудборда с текстом

Чего НЕ должно быть в мудборде

- **Длинные фразы**

Помните, что мудборд — это больше визуальный формат. Не надо путать клиентов и коллег неудобочитаемыми текстами и лишними подробностями.

- **Несочетаемые элементы**

Ваша задача — показать целостную гармоничную картинку, а не хаос. Поэтому тщательно выбирайте стиль и цвета всех элементов.

- **Сложные и неочевидные ассоциации**

Помните, что вы выбираете образы для заказчика и его конкретного проекта. Старайтесь брать то, что стопроцентно подходит по теме и будет понятно как клиенту, так и большинству людей в целом.

- **Часто используемые изображения**

То, что образы должны быть понятными, однако, не значит, что нужно подбирать самые очевидные



РАЗДЕЛ 2. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРА НА НАЧАЛЬНОМ ЭТАПЕ РАБОТЫ С ПРОЕКТОМ

2.1. Растровая графика

Прежде чем начать работу над любым профессиональным проектом, необходимо изучить основную часть теории, связанную с работой над этим проектом. Данное пособие посвящено раскрытию основ разработки эскизной части дизайн-проекта с помощью программы Adobe Photoshop.

Adobe Photoshop - графический редактор, который работает с растровыми изображениями.

***Растровая графика** — это графическое изображение на компьютере или в другом цифровом виде, состоящее из большого количества пикселей или точек различных цветов, которые имеют одинаковый размер и форму.*

К наиболее популярным форматам растровой графики можно отнести форматы: GIF, JPEG, PNG.

В повседневной жизни растровое изображение можно сравнить с мозаикой, в которой целое изображение состоит из мелких частей (пикселей - рис. 4), каждая из которых имеет свой цвет и свое место. Однако в отличие от мозаики, в растровом изображении детали настолько мелкие, что человеческий глаз не разделяет их и видит изображение как единое целое.



Рисунок 4 - пример растрового изображения

Процесс создания растровых изображений схож с работой художника, который за счет расположения на холсте мазков краски создает пространство, объем, освещение, фактурность и материальность. При этом растровая графика обладает рядом достоинств и недостатков.

Достоинства растровой графики:

- Основным достоинством растровой графики является возможность автоматизации ввода изображения с помощью различных технических устройств, таких как: сканер, графический планшет, фотокамера, видеокамера.
- Растровая графика дает возможность получения тончайших переходов цвета и тона, реалистичности изображения.
- Широкий спектр применения – растровая графика на сегодняшний день нашла широкое применение в различных областях, от мелких изображений (иконок) до крупных (плакатов).
- Высокая скорость обработки изображений различной сложности.

Недостатки растровой графики:

- Большой размер файлов с простыми изображениями.
- Сложность масштабирования и редактирования. Нельзя увеличить изображение в масштабе без потери его качества.
- При хорошем качестве изображения требуются большой объем памяти компьютера для хранения файлов. Максимальный размер изображения, который может обрабатывать Adobe Photoshop – 300000x300000 пикселей, а максимальное разрешение* равно 999ppi.

Разрешение изображения – количество пикселей на единицу длины.

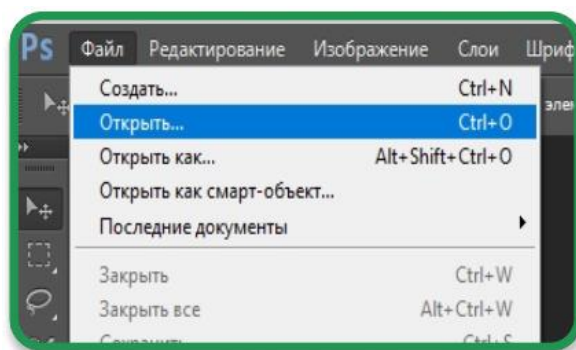
2.2. Основные инструменты программы Adobe Photoshop

2.2.1. Открытие и создание изображения

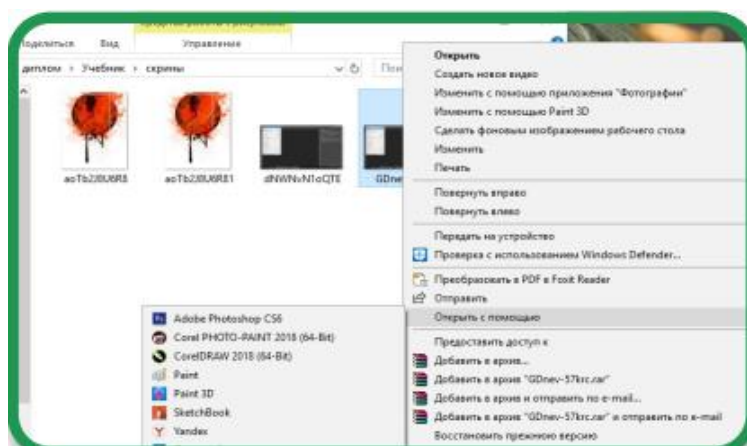
Работа в программе Adobe Photoshop делится на два типа: работа с уже имеющимися изображениями и создание собственных с нуля.

1. «Открыть»

Если работа ведется с готовым изображением, необходимо его открыть. Открыть изображение можно несколькими способами, первый из которых в запущенной программе на панели меню выбрать **Файл** > **Открыть**. В появившемся диалоговом окне указываем путь к нужному файлу и открываем его.



Также, вне зависимости от того, запущена программа или нет, любой графический файл на компьютере можно открыть в Adobe Photoshop. Для этого кликните по нему правой кнопкой мыши, в появившемся меню выберите команду **Открыть с помощью** — Adobe Photoshop.

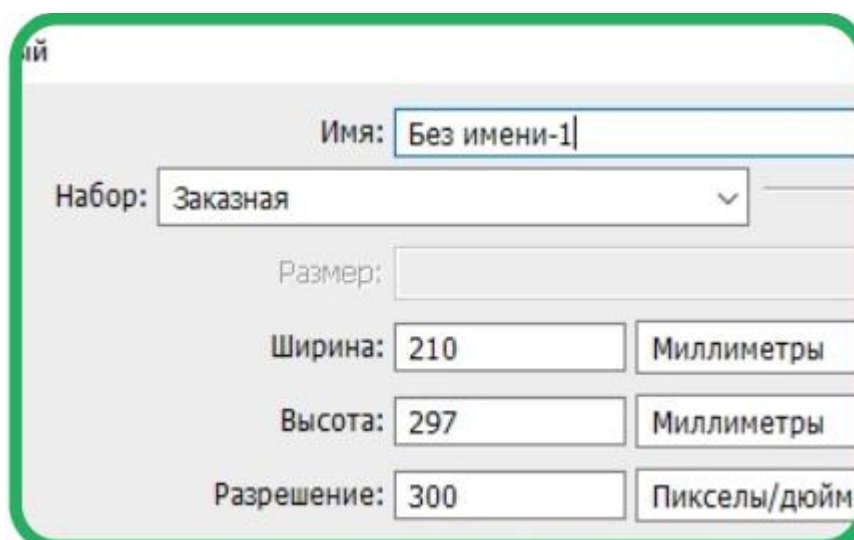


2. «Создать»

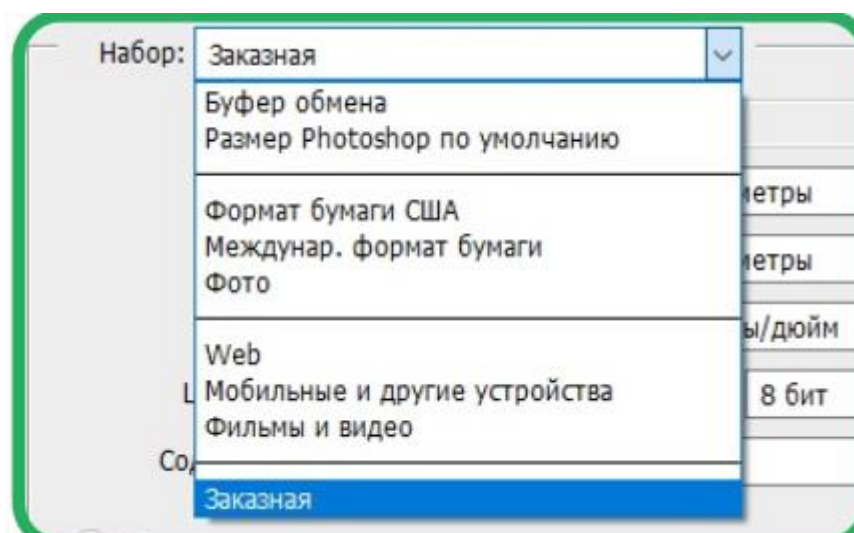
Теперь подробно остановимся на всех деталях создания картинки (документа).

Чтобы создать картинку в Adobe Photoshop с чистого листа, нужно перейти в меню **Файл>Создать**. После этого откроется диалоговое окно «Новый» с различными настройками.

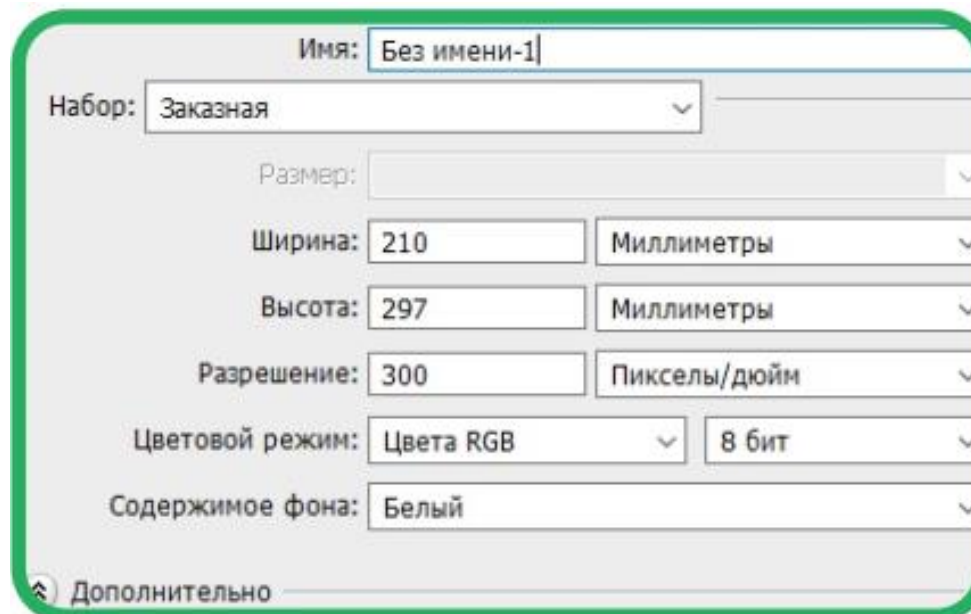
ИМЯ - придумайте любое имя для документа (по умолчанию – «Без имени -1»). Оно будет использоваться при сохранении файла, а также отображаться в наименовании вкладки на одноименной панели.



НАБОР - это поле предоставляет возможность выбрать необходимые пользовательские настройки или набор параметров установленный по умолчанию.

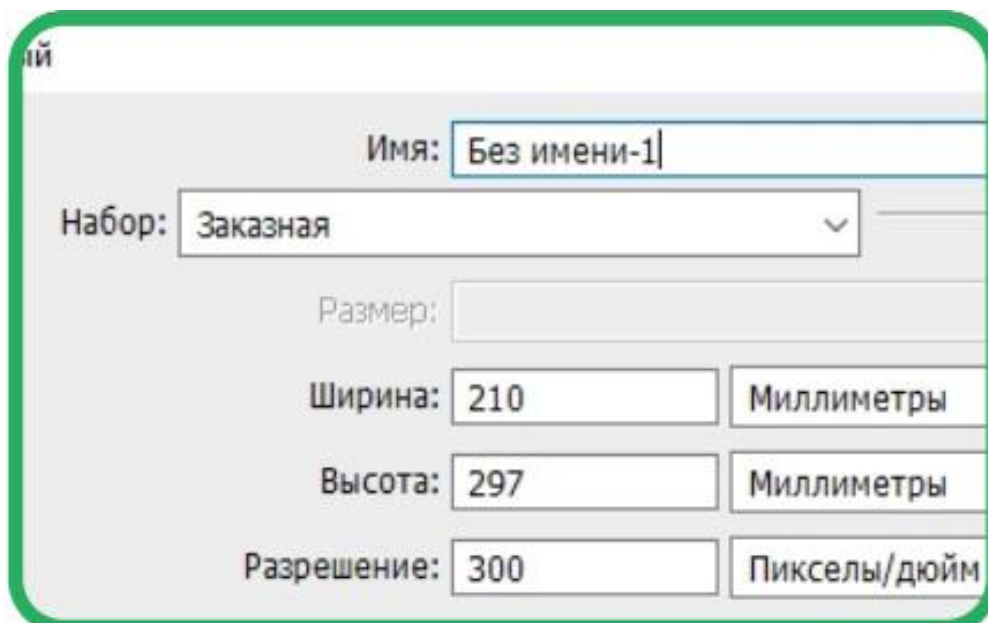


РАЗМЕР, ШИРИНА, ВЫСОТА - По умолчанию, при создании документа стоит набор «Заказная». Это означает, что есть возможность самостоятельно ввести нужную ширину и высоту документа. Adobe Photoshop способен измерить размер холста в пикселях, дюймах, сантиметрах.



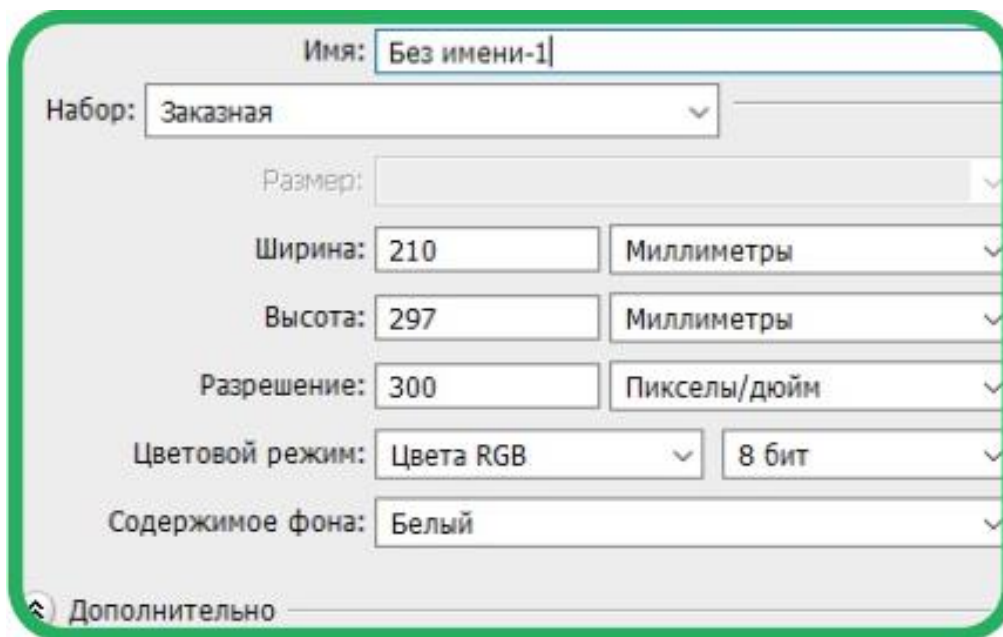
The image shows a screenshot of the 'New Document' dialog box in Adobe Photoshop. The dialog is titled 'Имя: Без имени-1'. The 'Набор' (Presets) dropdown is set to 'Заказная'. The 'Размер' (Size) dropdown is empty. The 'Ширина' (Width) is set to 210 with the unit 'Миллиметры'. The 'Высота' (Height) is set to 297 with the unit 'Миллиметры'. The 'Разрешение' (Resolution) is set to 300 with the unit 'Пиксели/дюйм'. The 'Цветовой режим' (Color Mode) is set to 'Цвета RGB' and '8 бит'. The 'Содержимое фона' (Background Contents) is set to 'Белый'. At the bottom left, there is a 'Дополнительно' (Advanced) button.

РАЗРЕШЕНИЕ - при создании изображения, которое будет просматриваться только на экране (в окне браузера и т.п.), введите значение 72 пиксела на дюйм. Если вы собираетесь распечатать изображение, установите разрешение 150 - 300 пикселей на дюйм.



This is another screenshot of the 'New Document' dialog box in Adobe Photoshop, showing the same settings as the first image. The 'Имя' is 'Без имени-1', 'Набор' is 'Заказная', 'Ширина' is 210 мм, 'Высота' is 297 мм, and 'Разрешение' is 300 пикселей/дюйм.

ЦВЕТОВОЙ РЕЖИМ влияет на количество используемых оттенков цветов, начиная с двухцветной палитры (черное и белое) и заканчивая стандартной многомиллионной палитрой цветов. Правее есть другое поле — *битовая глубина*. Она определяет, сколько цветовой информации содержит данное изображение. Чем больше битовая глубина, тем больше цветов может отображаться в изображении.



Битовая глубина изображения определяет, сколько цветовой информации содержит данное изображение. Чем больше битовая глубина, тем больше цветов может отображаться в изображении.

СОДЕРЖИМОЕ ФОНА - в этом поле можно установить цвет стартового фона документа. Из раскрывающегося списка можно выбрать три варианта:

- **Белый.** Этот цвет фона установлен в Photoshop по умолчанию, то есть, если вы ничего не будете менять, то новая картинка будет создаваться с белого листа.

- **Цвет фона.** На панели инструментов есть индикатор основного и фоновых цветов. Тот цвет, что стоит в квадратике фонового цвета, и будет стартовым фоном вашего нового документа.

- **Прозрачный.** Этот параметр позволяет начать создание картинки с прозрачного фона, то есть не содержащего не единого пикселя цвета. Прозрачность в Adobe Photoshop отображается в виде серо-белой шахматной доски.

Выставив все необходимые параметры создаваемого документа, в диалоговом окне нажимаем кнопку **Ок** и можем приступать к созданию творческой работы.

2.2.2. Изменение масштаба просмотра изображения на экране

При работе с любым графическим изображением может понадобиться его увеличить, чтобы проработать детали, а затем снова уменьшить. Изменить масштаб изображения можно несколькими способами:

Использование следующих команд меню **Вид**:

- **Увеличить (Ctrl+)** – увеличивает изображение.
- **Уменьшить (Ctrl-)** – уменьшает изображение.

Реальный размер – показывает изображение в масштабе 100%.

Разместить на экране – изменяет размер изображения таким образом, чтобы оно полностью поместилось на экране.

Размер при печати – показывает изображение таким, каким оно будет при печати с заданным разрешением.

2.2.3. Навигация по изображению

Если размер изображения больше размера рабочей области, чтобы рассмотреть нужные части изображения, его можно передвигать:

- С помощью полос прокрутки.

- С помощью инструмента *Рука*, позволяющего немного подвинуть изображение в нужном направлении. При выборе этого инструмента указатель мыши приобретает вид руки. Щелкните в любом месте изображения и тащите его, как двигаете лист бумаги на столе.
- С помощью комбинации «горячих клавиш» - зажмите пробел и передвигайте изображение левой кнопкой мыши.

2.2.4. Сохранение изображений

Программа Adobe Photoshop предусматривает несколько способов сохранения файлов. В меню *Файл* представлены следующие каналы:

- ***Сохранить*** – сохраняет файл в том формате, в котором он находится в данный момент. Эта команда удобна для периодического сохранения результатов работы с изображением.
- ***Сохранить как*** – сохраняет новую версию файла под другим именем или в другом формате. При использовании этой команды открывается диалоговое окно, в котором можно выбрать место для сохранения файла, его имя, формат.

2.2.5. Форматы графических файлов

- ***Формат PSD*** – внутренний формат программы Adobe Photoshop. Этот формат выбирается в том случае, если нужно сохранить файл с сохранением всех рабочих слоев изображения. Формат PSD устанавливается программой по умолчанию для всех новых файлов.
- ***Формат TIFF*** – универсальный формат. Загружается во все программы издательских систем и редактируется любой программой растровой графики. Этот формат имеет самый широкий диапазон передачи цвета, а также дает возможность использования нескольких способов сжатия документа (LZW, ZIP, JPEG).

- **Формат EPS** – удобен для использования в программах векторной графики.
- **Формат JPEG** – предназначен для сохранения растровых изображений со сжатием.

2.2.6. Корректировка композиции и искаженной геометрии изображения

Гармония, гармоническое единство – одно из основных требований композиции. Изучая основы композиции, Вы наверняка познакомились с закономерностями восприятия изображений, с понятием «композиционный центр», ритм. Обозначим некоторые приемы, применяемые в компьютерном проектировании:

- **Правило «золотого сечения»** - деление целого на отрезки таким образом, что целое к большей части отрезков относится также, как большая часть отрезков к меньшей ($8/5=5/3$). Применение этого принципа при работе с изображением заключается в том, чтобы поделить изображение на три равные части как вертикально, так и горизонтально. На пересечении линий будут находиться так называемые «зрительные центры», и чем ближе элементы изображения расположены к центрам, тем изображение композиционно гармоничнее.

- **Композиционный центр.** Для того, чтобы не отвлекать внимание от главного объекта, можно «приглушить» второстепенные размыв их или снизив яркость.

- **Ритм** – один из элементов композиции, закономерное чередование элементов, их повторение, порядок их сочетания. Ритмически организованный фон удачно выделяет основной объект.

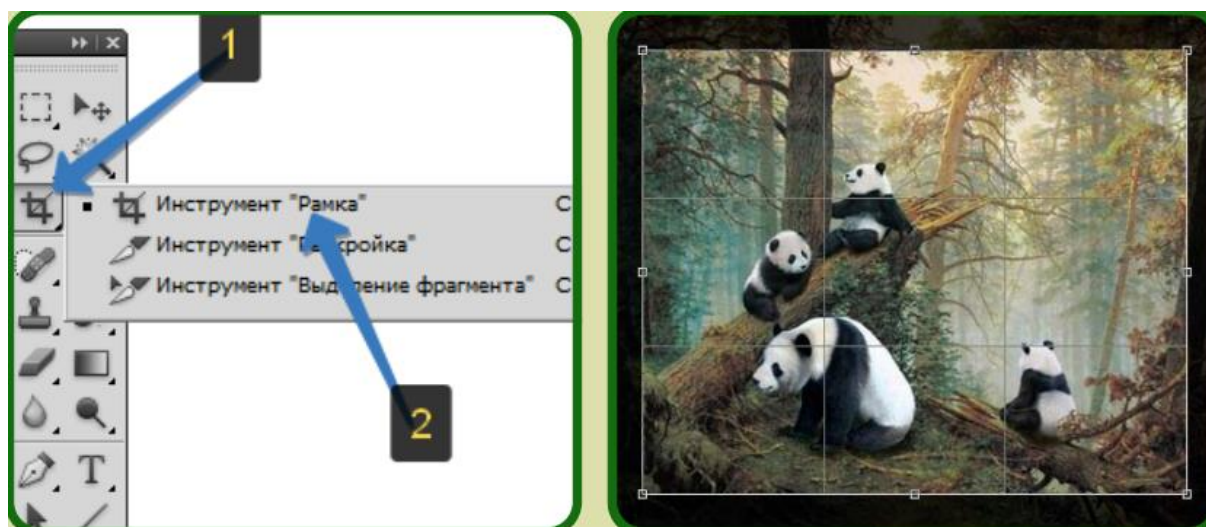
Правильно выбранные границы изображения значительно влияют на его зрительное восприятие. В зависимости от желаемого результата

изображение можно обрезать или наоборот, добавить пространства. В этом может помочь инструмент **Рамка**, и команда **Кадрировать**.

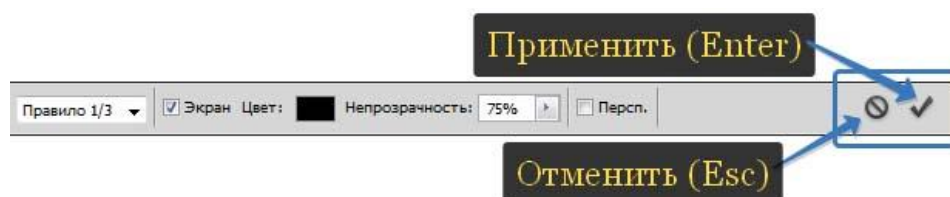
Как правило, кадрирование нам нужно в следующих случаях:

- Качественное улучшение композиции кадра. Допустим, вы сделали фотографию с человеком в полный рост, но можно кадр обрезать так, чтобы он был по пояс или только портрет.
- Обрезка лишних деталей на фотографии. Допустим, вам нужно вырезать из фотографии самолет, чтобы использовать его в мудборде. Для этого надо удалить лишний фон.
- Подогнать фотографию под определенный размер.

Для того чтобы приступить к кадрированию, необходимо нажать кнопку Рамка, скорректировать появившуюся область на экране, вытягивая размер за точки на границах.



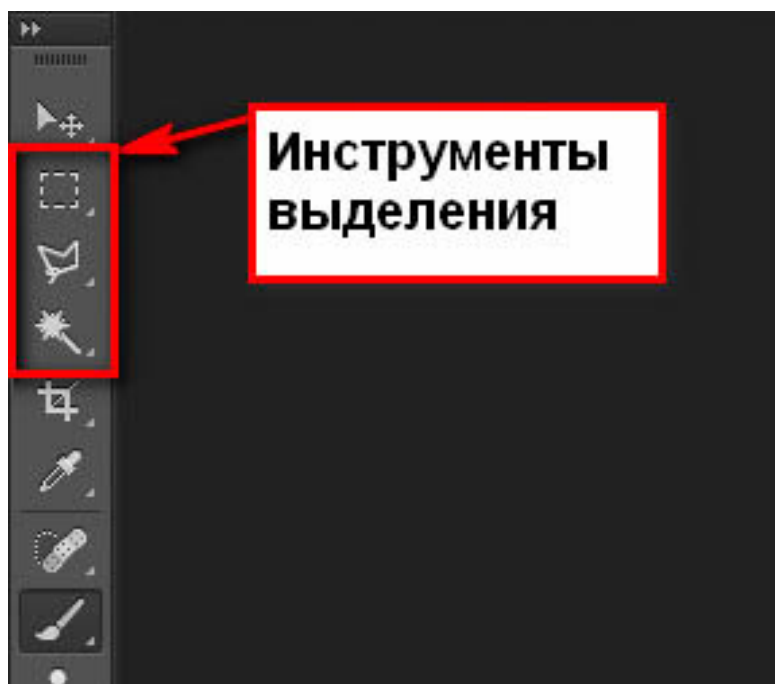
Чтобы завершить кадрирование нажмите клавишу **Enter** (либо кнопку с изображением галочки на панели параметров). Если передумали обрезать — клавиша **Esc** (либо кнопка с изображением перечеркнутого круга):



2.2.7. Прорисовка деталей изображения. Инструменты выделения и работа с ними

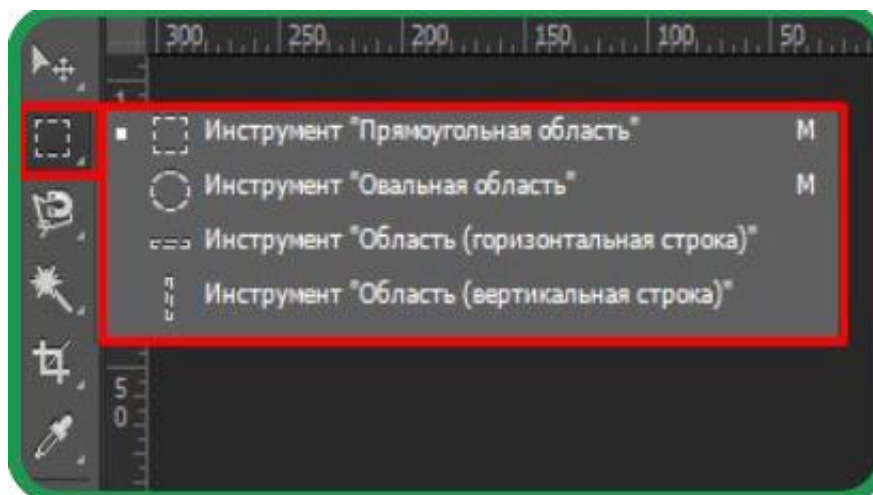
Инструменты выделения в Adobe Photoshop предназначены для того, чтобы выделить определенную область на изображении и далее обработать её. Иными словами можно, например, выделить какую-то часть на фото, и затемнить её, при этом остальная часть останется не тронутой.

Если посмотреть на панель инструментов в Adobe Photoshop, то мы увидим три «полочки» с инструментами выделения.



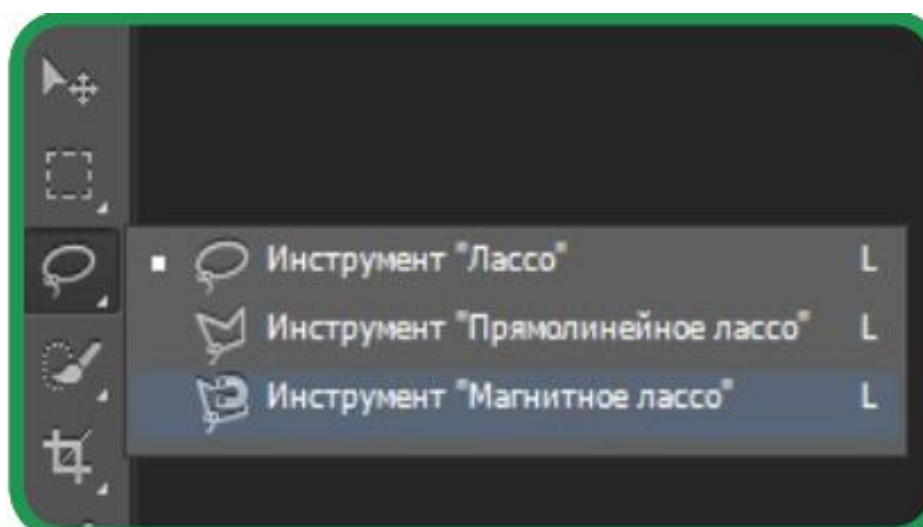
Но на самом деле инструментов больше. Для того чтобы увидеть скрытые инструменты выделения, необходимо нажать левой кнопкой мыши на значок группы выделения на панели инструментов. В первой группе располагаются инструменты, позволяющие выделять область определенной формы:

- **Прямоугольная область**
- **Овальная область**
- **Область (горизонтальная строка)**
- **Область (вертикальная строка)**



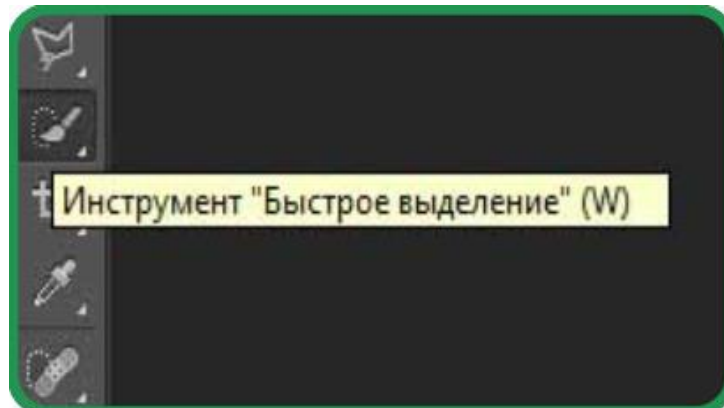
Следующая группа включает в себя инструменты лассо и его виды:

- **Лассо** пользоваться просто: как карандашом обводим нужную область, и она становится выделенной, после того как мы отпускаем клавишу мыши.
- **Прямолинейное лассо**. Выделение происходит от точки к точке. Ставим на документе точку, затем вторую, третью и т.д., затем замыкаем последнюю точку с первой и получается выделенная область.
- **Магнитное лассо** - этот инструмент пытается автоматически определить грани объекта, который необходимо выделить. Инструмент сам создает точки по контуру вокруг объекта. После полного обведения, нужно замкнуть инструмент с первой точкой, и объект выделен.



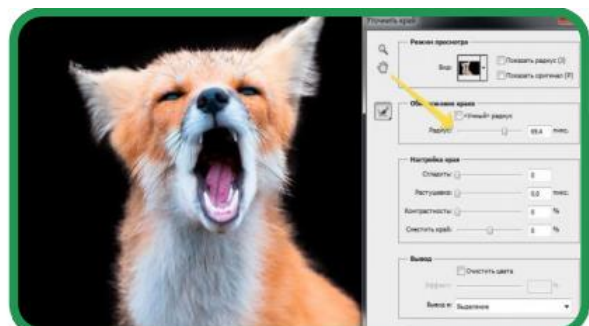
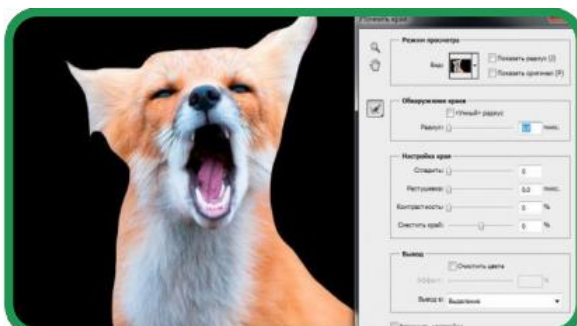
Следующая группа инструментов: *Быстрое выделение* и *Волшебная палочка*.

- ***Быстрое выделение*** - работая инструментом как кистью, можно выделять сложные участки изображения. Он анализирует пиксели, по которым водят указателем мыши и затем сам помогает ускорить работу, выделяя участки изображения, содержащие аналогичные пиксели.



- ***Волшебная палочка*** - с помощью этого инструмента можно одним щелчком мыши выделить большой кусок области, содержащий близкие по оттенку пиксели. В отличие от Быстрого выделения, палочкой сразу анализируется все изображение, что ускоряет работу.

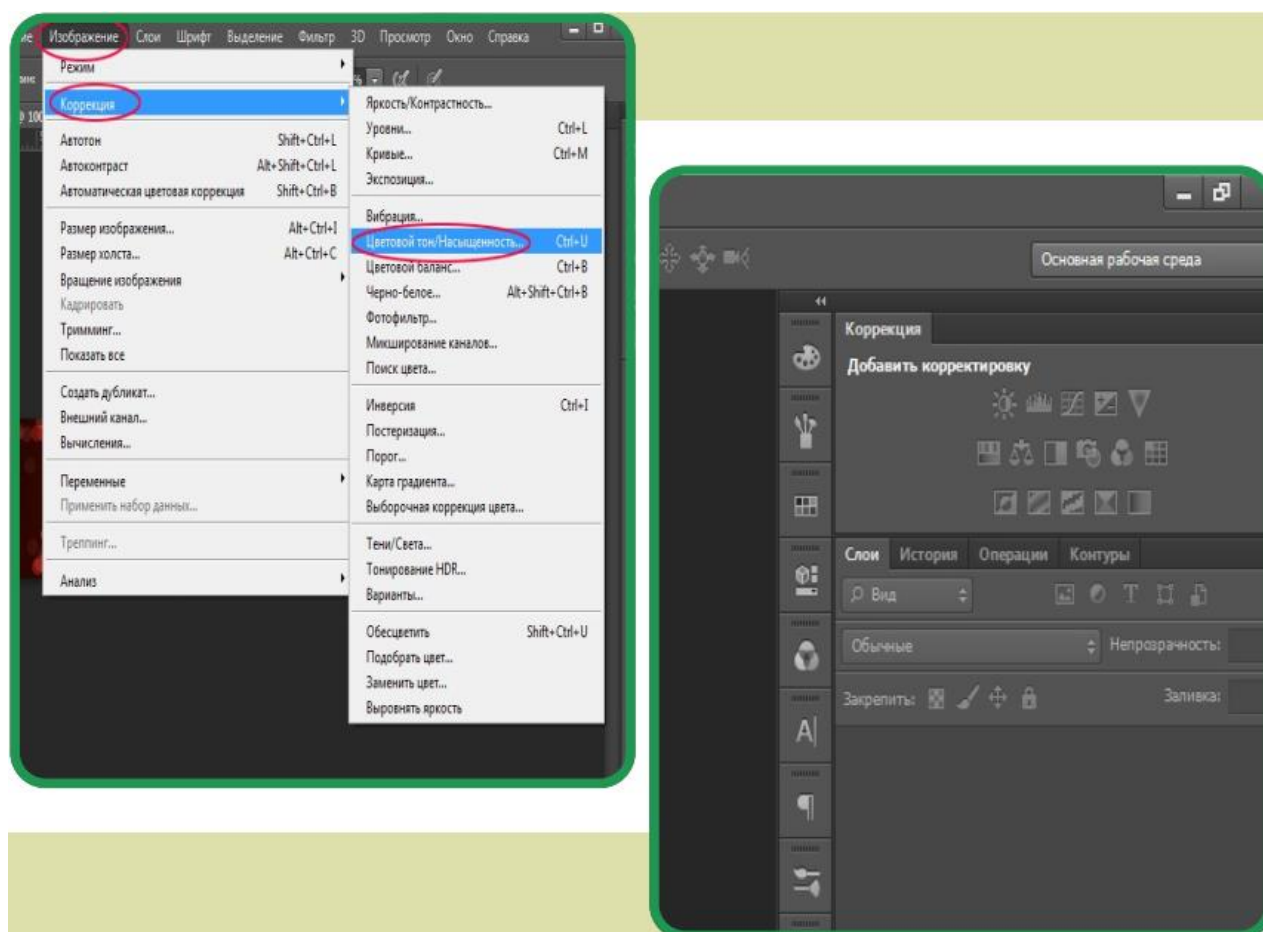
Adobe Photoshop предусматривает возможные проблемы с выделением объектов, таких как волосы, шерсть, мелкие детали, и дает возможность поправить границы выделения помощью функции ***Уточнить край***. Она находится во вкладке главного меню Выделение. Окно функции представляет собой список множества вариантов проработки внешних границ выделения. Чтобы достичь результата необходимо просто перемещать ползунок каждой из настроек.



2.2.8. Цветовая и тоновая коррекция

Одной из важных возможностей, которую предлагает графический редактор, является возможность цветового и тонового изменения изображения. Данной функцией можно пользоваться как в рамках выделенной области, так и при работе с целым изображением.

- **Изображение - Коррекция.** Через вкладку Изображение удобно редактировать цвет и тон в рамках выделенной области. В списке коррекции есть большое количество функций, от светотеневого баланса, до цветотонного. Также в интерфейсе программы данные функции выполняет палитра Коррекция, которую можно открыть: Главное меню>Окно>Коррекция.



РАЗДЕЛ 3. КОНЦЕПЦИЯ ПРОЕКТА. РАЗРАБОТКА МУДБОРДА

На начальном этапе разработки проекта важным моментом является определение его концепции. В том случае, если задание выполняется в рамках технического задания, концепция определена изначально. Если же вы создаете авторский проект, с концепцией определиться необходимо, так как любой дизайн-проект должен иметь направленность и быть полезным.

***Концепция** – это систематизация всех идей (взглядов), выработанных для понимания направления развития. Она дает ответ на вопрос — как достичь намеченной цели. По сути, это единый определяющий замысел (стратегия) для решения любой задачи.*

Концепции могут быть:

- Детализированными, то есть включать в себя более точные показатели.
- Укрупнёнными – общими.
- Для решения мелких текущих проблем создаются рабочие концепции.
- А трактовать степень достижения необходимых параметров помогут целевые.

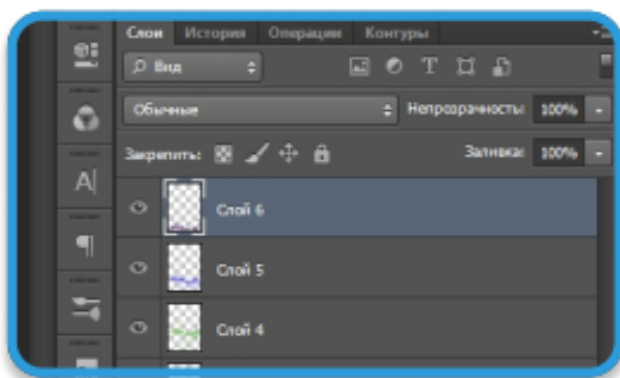
Концепция и идея - разные вещи. Концепция задает общее направление; идея является компонентом произведения. Идеи позволяют реализовывать концепцию. По сути, концепция и есть логическое основание идеи. Любая идея или решение в концептуальном дизайне не может возникнуть и действовать без осознания тех условий, которые повлияли на его появление. Это могут быть какие-то состоявшиеся факты, наблюдения, известные закономерности и концепции.

Создание дизайн-концепции - самостоятельный раздел проектной работы, не имеющий аналогов в других видах проектного искусства. Через проблематизацию проектной ситуации (описание противоречий

проектного задания), а затем тематизацию (отбор «тем» - возможных вариантов ее решения), складывается целостная модель будущего объекта, реализуемая в актах собственно проектной работы - формообразования. А формообразование на концептуальной основе выводит художественное проектирование на уровень стилеобразования в рамках данной культуры, вырабатывая подходы к сознательному использованию признаков стиля.

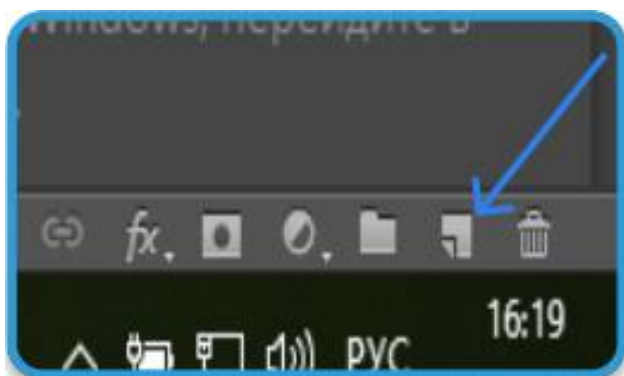
Чтобы приступить непосредственно к созданию мудборда, необходимо изучить еще пару функций редактора Adobe Photoshop, связанных с таким понятием, как “Слой”.

Слои - это самая важная палитра программы Adobe Photoshop. Слои можно представить, как стопку прозрачных пленок, с нанесенными на них фрагментами изображения. Если их наложить друг на друга, то получится единая картинка.



В самом низу палитры находится самый нижний слой (№1), затем на него ложится №2, а на него, соответственно, №3 и так далее. Самый верхний слой на палитре является самым верхним в документе.

Для создания нового слоя нужно нажать на значок слоя внизу палитры слоев.



Важно! Каждую новую группу действий необходимо вести на новом слое, для того, чтобы в случае ошибки можно было вносить правки и изменения только на отдельные объекты, а не на все изображение.

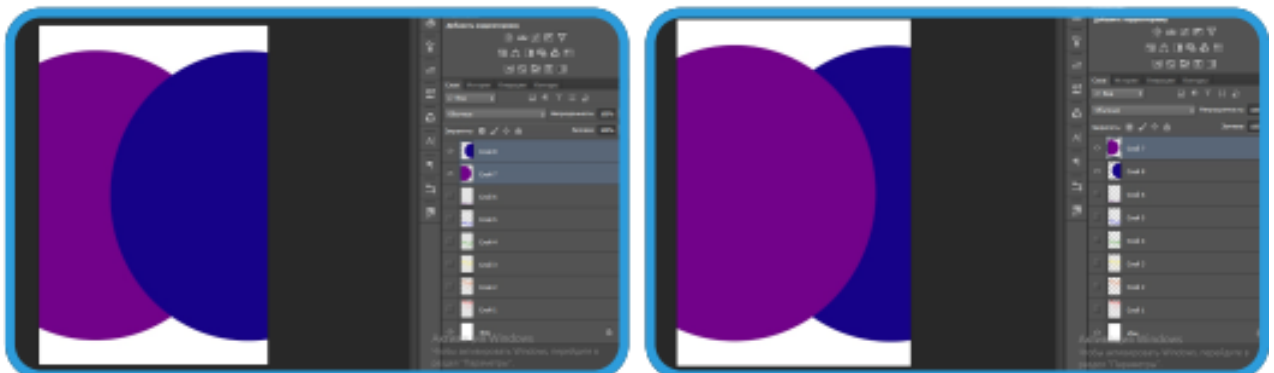
При использовании функций цветокоррекции, расположенной на палитре слоев, редактор автоматически располагает каждое изменение на отдельном слое, для того чтобы изменение можно было настроить, выключить, или удалить.

Для чего нужны слои:

- Можно добавить к одному изображению другие, комбинировать их между собой, создавая, так называемый, коллаж или мудборд. Для этого нужно выделить нужное изображение, нажав клавиши **Ctrl+A**, затем скопировать выделенное изображение - **Ctrl+C**, перейти во вкладку с файлом, куда нужно вставить изображение и нажать **Ctrl+V**. Изображение появится на рабочем поле и в палитре слоев.

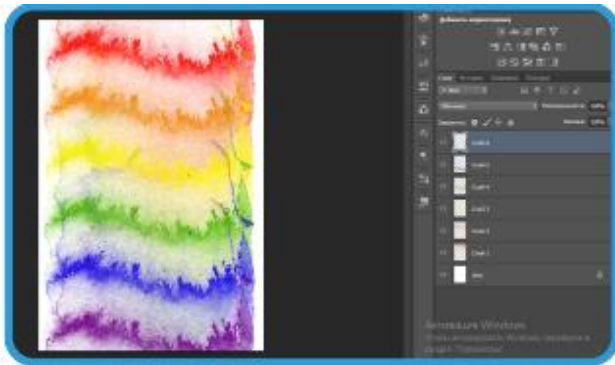
- Также есть возможность изменить размер изображения на слое, с помощью функции Свободное трансформирование - **Ctrl+T**. При использовании данной функции можно не только менять размер изображения, но и вращать его. После окончания трансформирования необходимо нажать **Enter**.

- Изображения и рисунки на слоях можно перемещать, в результате чего изображение будет изменяться

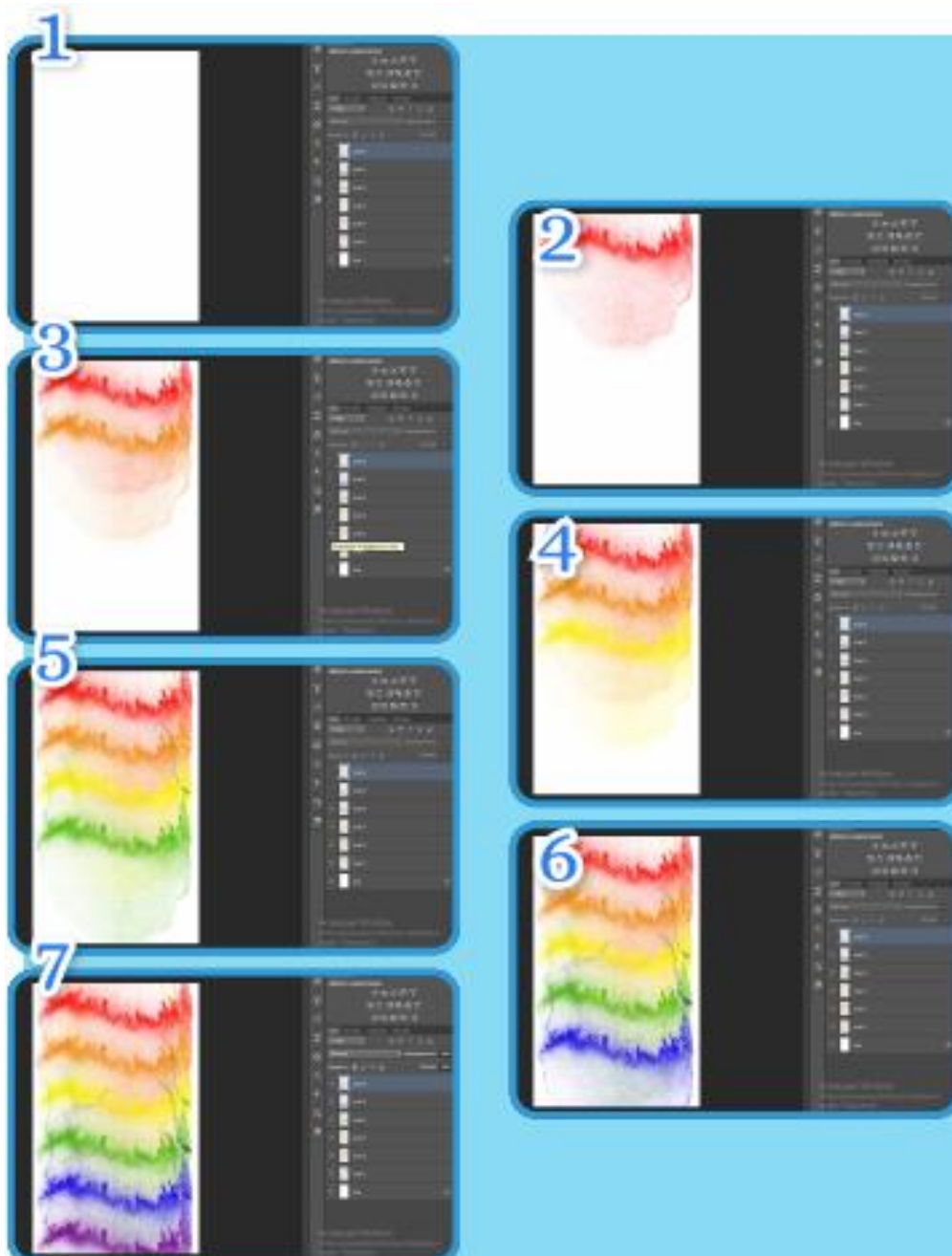


- Включение и выключение слоев. Эта функция позволяет на время редактирования одних слоев, временно сделать невидимыми другие. Для того чтобы выключить слой, нужно нажать на значок в виде глаза, рядом с

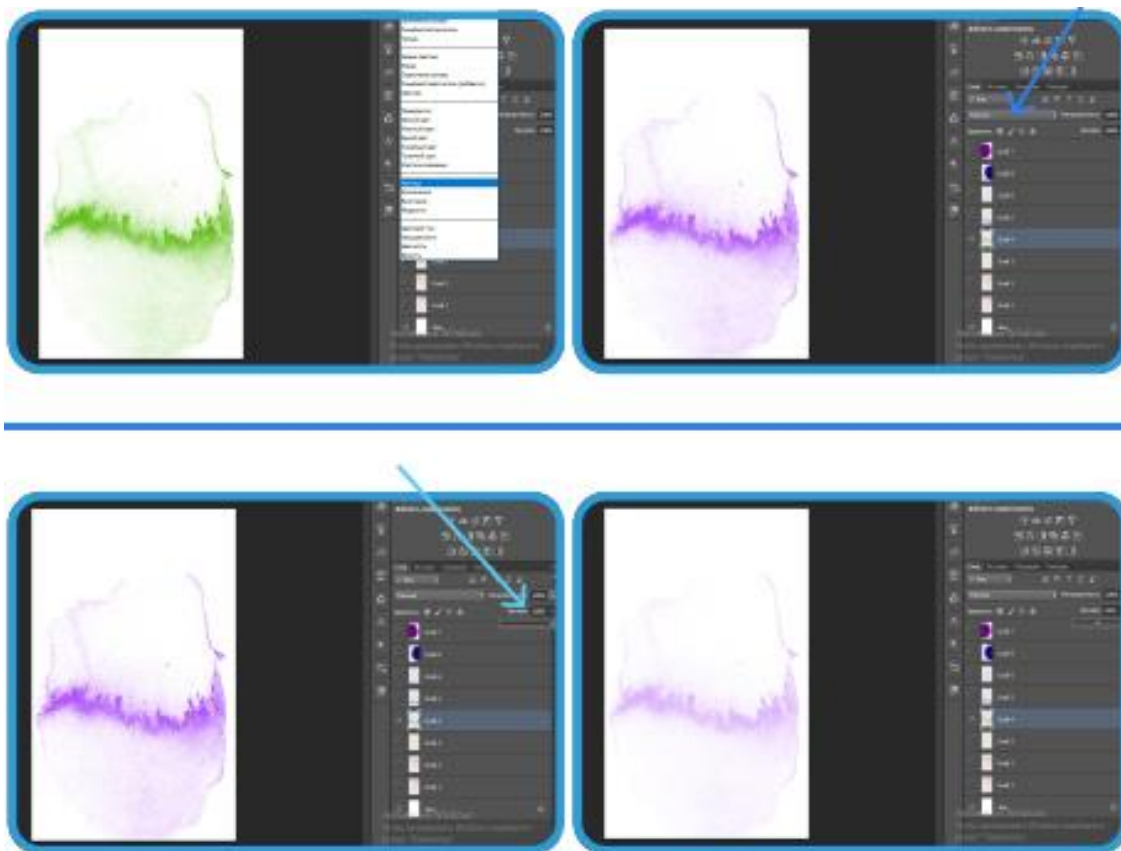
иконкой слоя. Для того чтобы снова включить слой, нужно повторно нажать на этот значок.



На примере данного изображения разберем функцию видимости и невидимости слоев.



- Среди моментов редактирования и настройки слоев есть такие, как **Режим наложения и Заливка слоя/Непрозрачность**



Удалить слой можно двумя способами:

- Нажать правой кнопкой мыши на строку слоя и в списке функций выбрать Удалить слой.

- Нажать на значок в виде мусорной корзины внизу палитры слоев.

Для того чтобы свести все рабочие слои в один, чтобы продолжить работу с откорректированным изображением в другом файле, необходимо, чтобы все слои были видимыми и нажать сочетание клавиш **Ctrl+Shift+Alt+E**.

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ ПО РАЗДЕЛАМ 2 И 3

На основе изученных инструментов графического редактора Photoshop разработайте 3 мудборда.

Примерные темы для разработки мудборда:

- этнический микс
- мода на 1970-е
- экология и дизайн
- объемно-пространственные форм в проектирование женского платья
- русские народные сказки как источник вдохновения для создания коллекции одежды
- картины художников авангардных течений как источник вдохновения для создания модного образа

Этапы разработки мудборда:

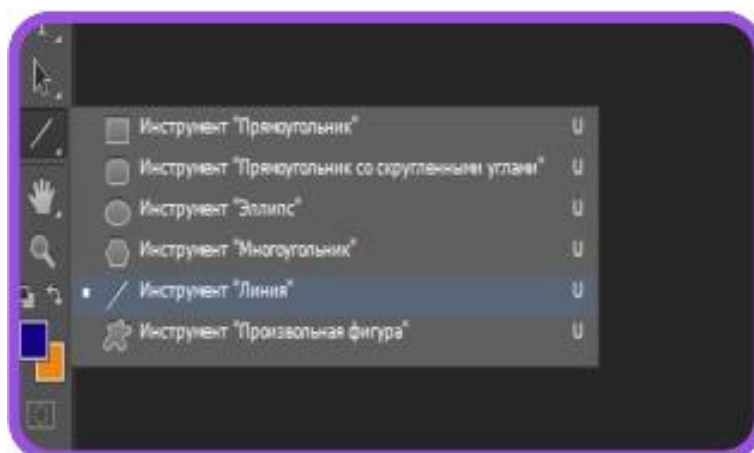
1. Соберите информацию в виде картинок, иллюстраций, фотографий, вырезок в отдельную папку.
2. Откройте графический редактор и создайте новый файл формата А3.
3. Откройте все собранные изображения, при необходимости отредактируйте.
4. Выделите изображение, предварительно сведя слои редактирования в один рабочий, скопируйте, вставьте в файл мудборда.
5. С помощью перемещения слоев и свободного трансформирования расположите вставленные изображения в нужном вам порядке.
6. Количество изображений и вставок - не ограничено.
7. При создании мудборда обязательно учитывайте принципы построения композиции.

РАЗДЕЛ 4. ЭСКИЗНЫЙ ПРОЕКТ

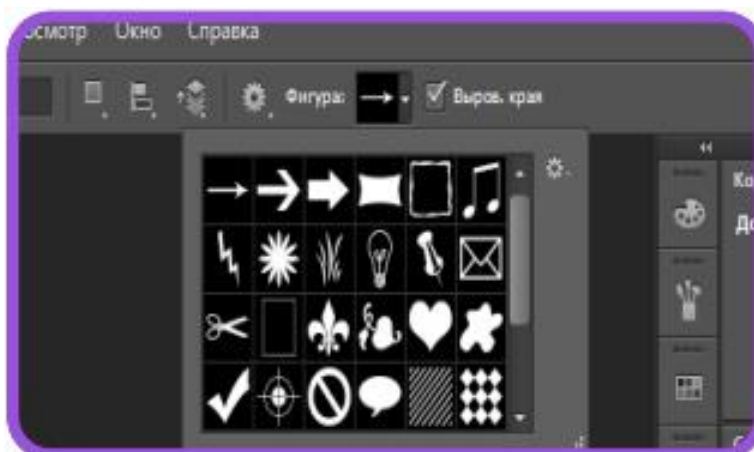
Творчество заразительно. Передай другому!

Альберт Эйнштейн

В этой главе мы изучим оставшиеся функции графического редактора, необходимые при создании эскизного проекта. Adobe Photoshop как и большинство других графических редакторов, позволяет создавать различные фигуры. Их можно создавать как с помощью выделения с последующей заливкой выделенного контура, так и с помощью вкладки **«Инструмент»** на палитре инструментов редактора.



Переключить цвет фигуры можно на панели настроек инструмента. Также доступен набор шаблонных фигур, который можно открыть при нажатии на **«Произвольные фигуры»** и щелкнув на данный указатель:

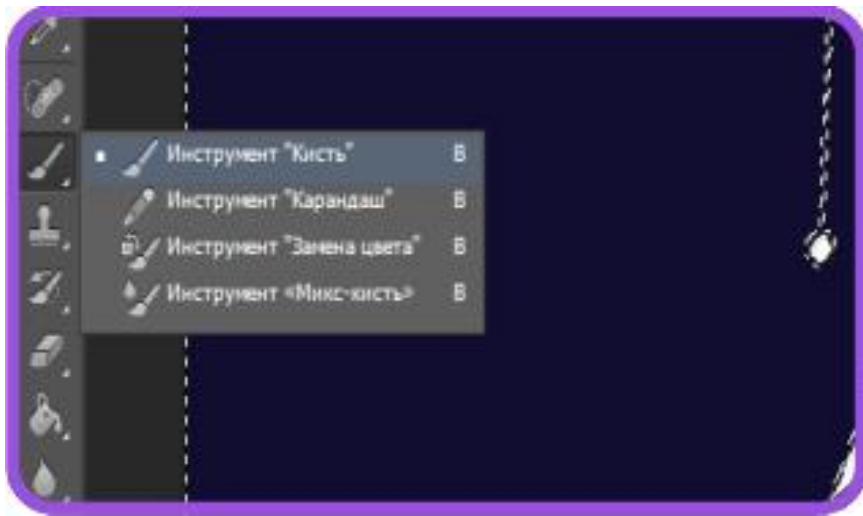


Эта функция поможет оригинально оформить фон ваших эскизов, а также внести необходимые детали в мудборд.

Следующий важный и интересный инструмент, который поможет окончательно оформить эскизный проект - *Кисть*.

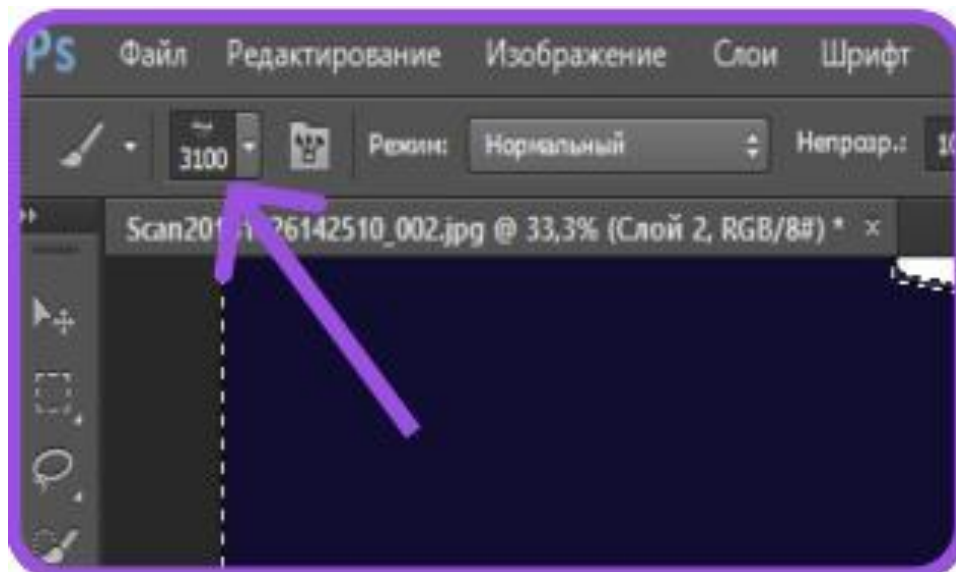
Кисть имеет несколько простых уровней настройки:

- изменение размера кисти;
- изменение формы кисти;
- изменение цвета



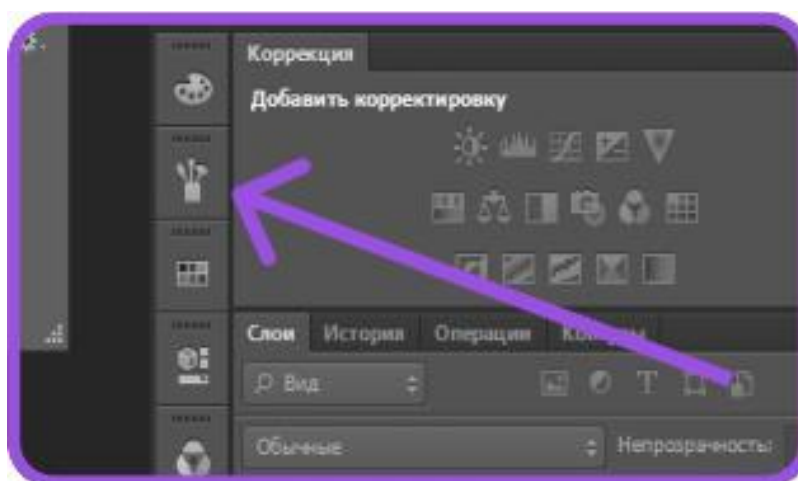
Изменение и настройка размера кисти

При работе с эскизом, как правило, нам необходима маленькая кисть, для того чтобы аккуратно и равномерно закрасить все мелкие и труднодоступные участки. При работе с фоном изображения целесообразнее выбирать большую кисть, чтобы быстро оформить необходимые участки. Уменьшение и увеличение кисти удобно воспроизводить нажатием клавиш «[» и «]» на клавиатуре, при этом «[» - уменьшает, а «]» - увеличивает размер кисти. Также размер кисти можно регулировать в окне настроек:



Изменение формы кисти

Выбрать нужную форму кисти можно открыв ту же панель настроек, где изменяется размер кисти. Прокрутив колесиком мыши вниз, вы увидите подборку вариантов кистей, представленных редактором по умолчанию. Если этого набора вам недостаточно, можно скачать дополнительные наборы в сети интернет. Скачанные наборы добавятся к стандартному набору. Также, подборку кистей можно посмотреть, нажав на данную кнопку на вкладке палитры «Кисть»:



Если палитра «Кисть» не открыта, то ее можно открыть **Главное меню>Окно>Кисть**.

Настроить цвет кисти можно в палитре, которая находится в левом нижнем углу и выглядит как два квадратика. Нажав на квадратик, вы

увидите цветовую область, на которой сможете выбрать нужный вам цвет, либо, зажав клавишу Alt выберете нужный цветовой участок с любого открытого изображения. Если активен инструмент кисть, данная функция сработает без открывания палитры.

Разработка эскиза в графическом редакторе может быть выполнена разными способами. Эскиз может быть нарисован с помощью инструмента «Кисть», также можно использовать инструменты выделения и фотографию модели с обработкой ее различными фильтрами (рис. 5). Еще одним вариантом является обработка заранее от руки отрисованного эскиза (рис. 6). Именно этот вариант мы подробно рассмотрим далее.



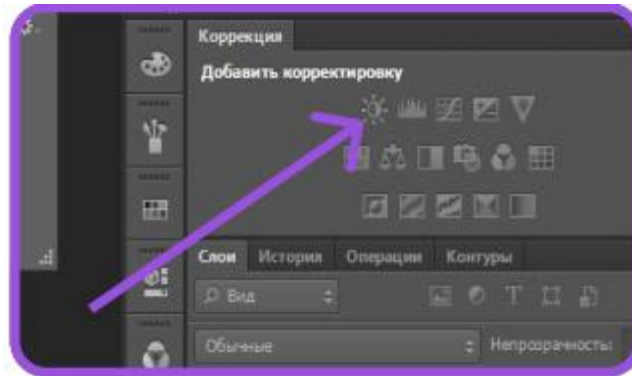
Рисунок 5- Вариант исполнения эскиза в графическом редакторе



Рисунок 6 - Обработка отсканированного эскиза в графическом редакторе

Этапы обработки отсканированного эскиза

Откроем заранее нарисованный и отсканированный эскиз: **Файл-Открыть**. После того как изображение открылось, следует откорректировать яркость и контрастность контуров. Нажимаем:

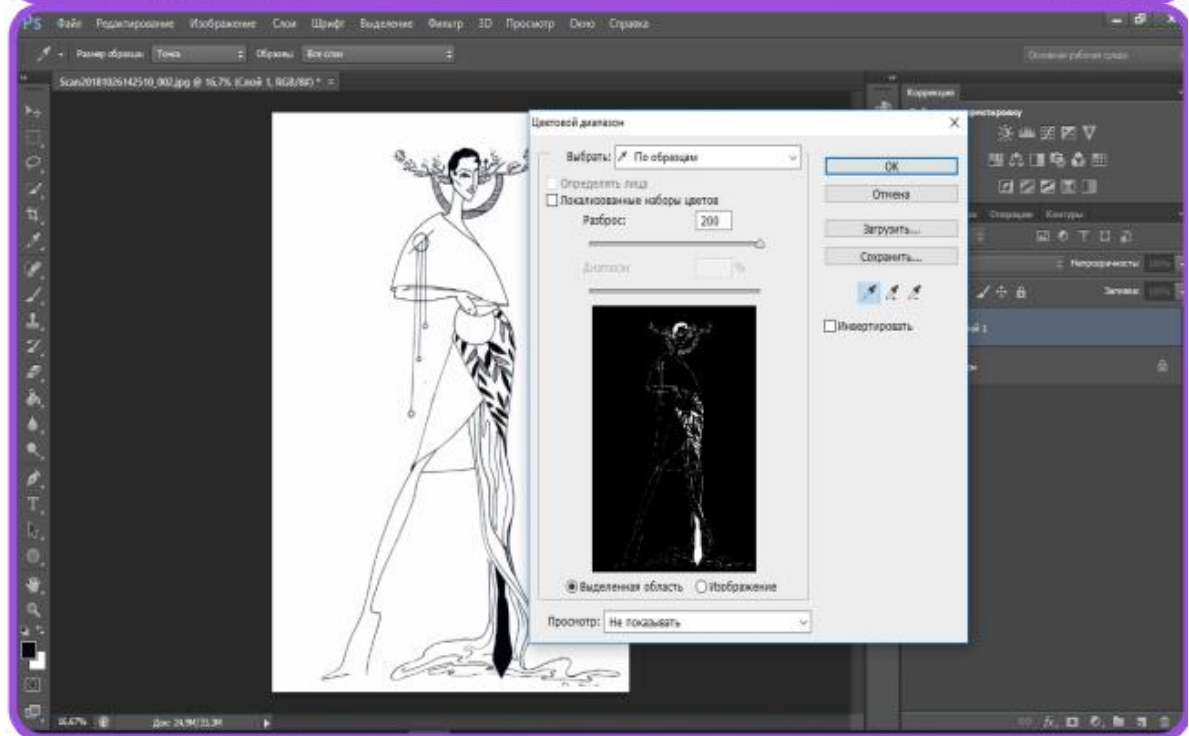
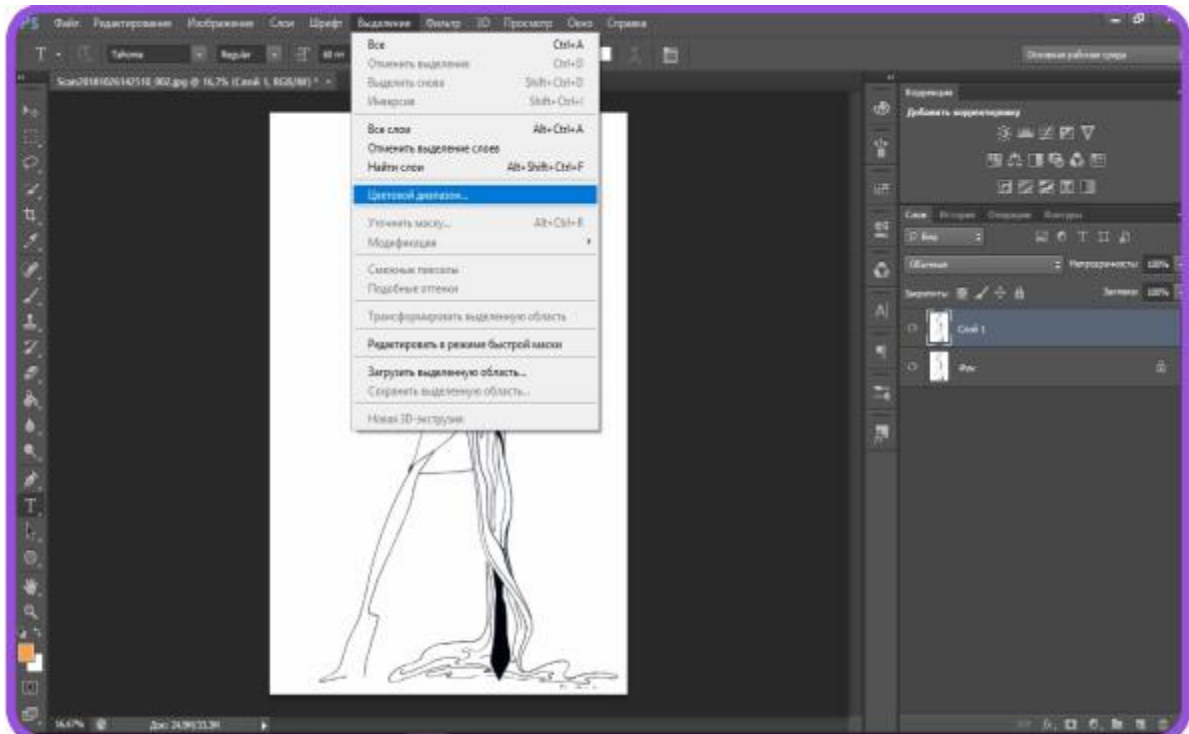


Далее, после того как мы убедились что все контуры четко видны, сводим слои **Ctrl+Alt+Shift+E**. И получаем результат коррекции изображения:

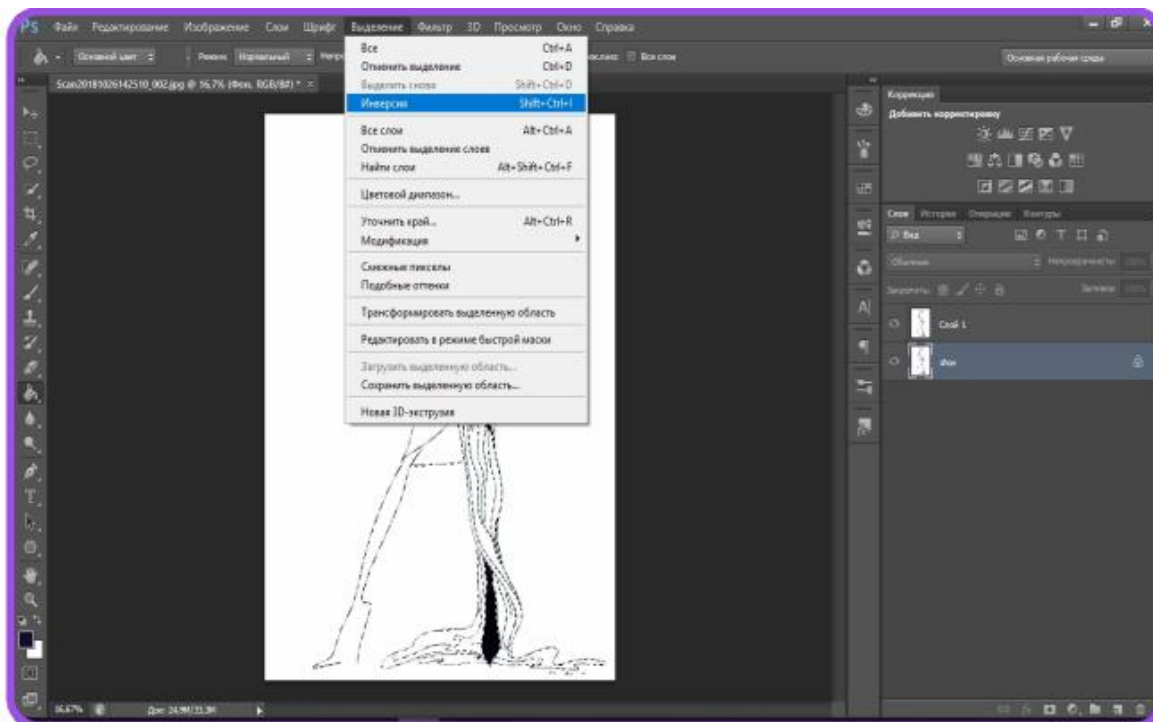


На сведенном слое открываем вкладку **Выделение**, ищем настройку **Цветовой диапазон**, на эскизе выбираем черный цвет, разброс в окне

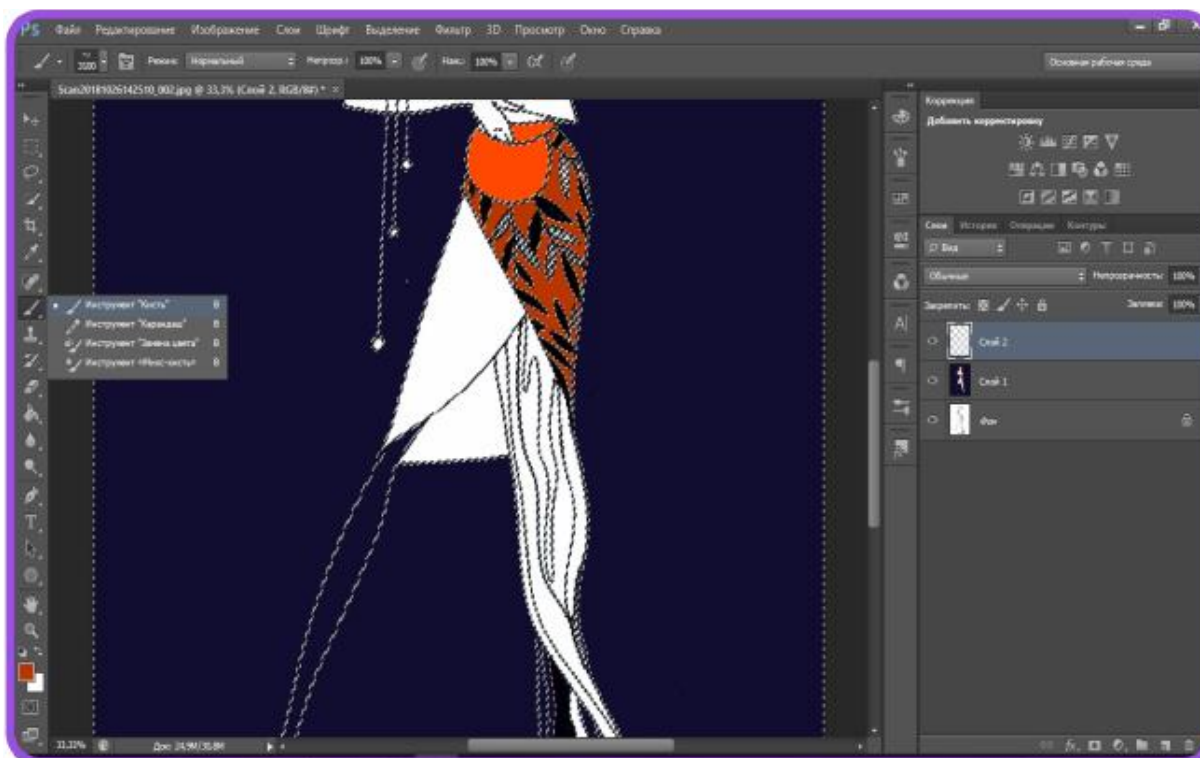
настроек выделения устанавливаем на максимум. Данный вид выделения позволяет нам выделить только контуры эскиза. Также необходимо сохранить выделение, функция находится в той же вкладке.



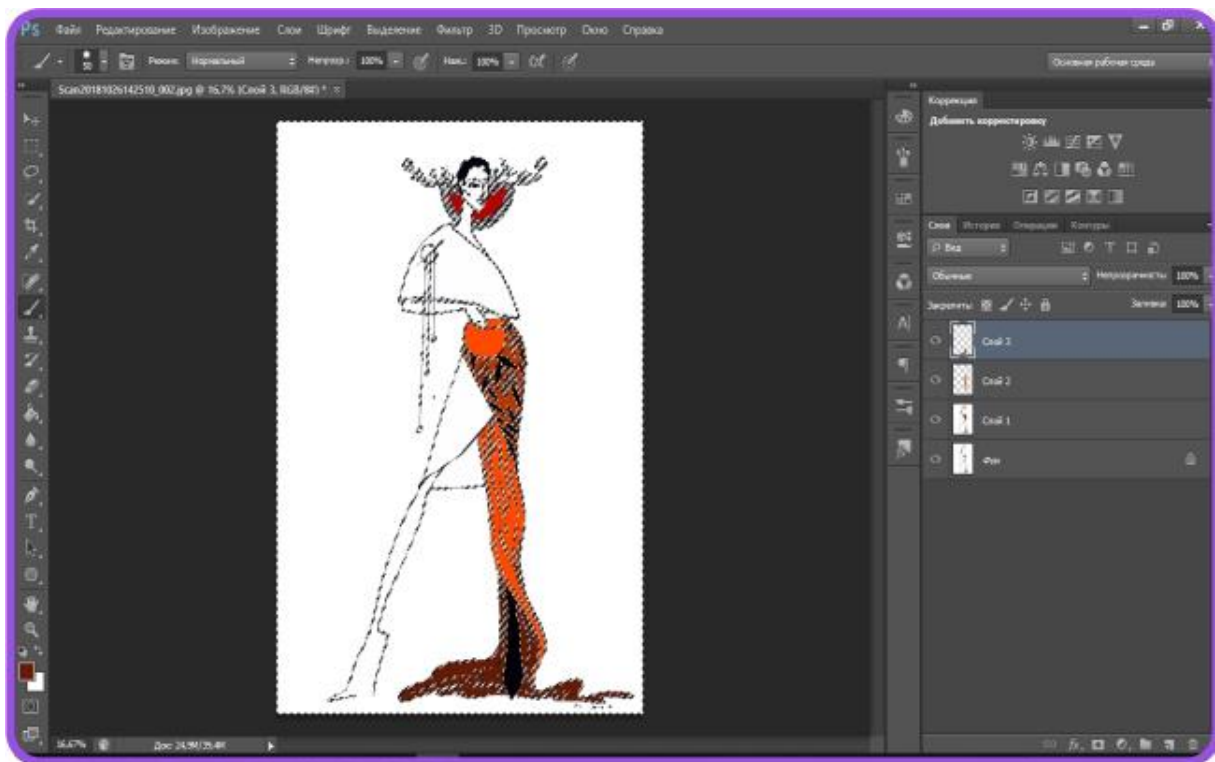
Чтобы начать работать с изображением, необходимо сделать инверсию выделения. Так мы будем воздействовать на все области, кроме контуров.



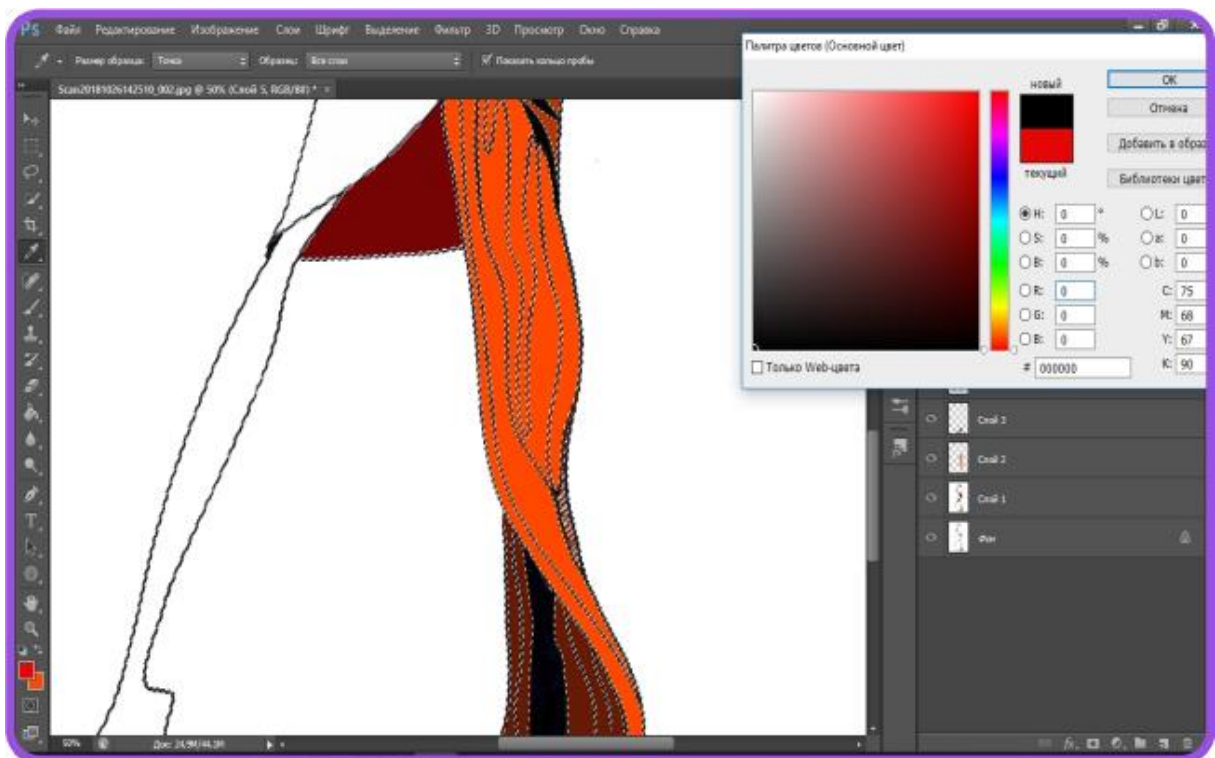
Создаем новый слой, выбираем инструмент Кисть, выбираем цвет и начинаем закрашивать нужные участки эскиза.



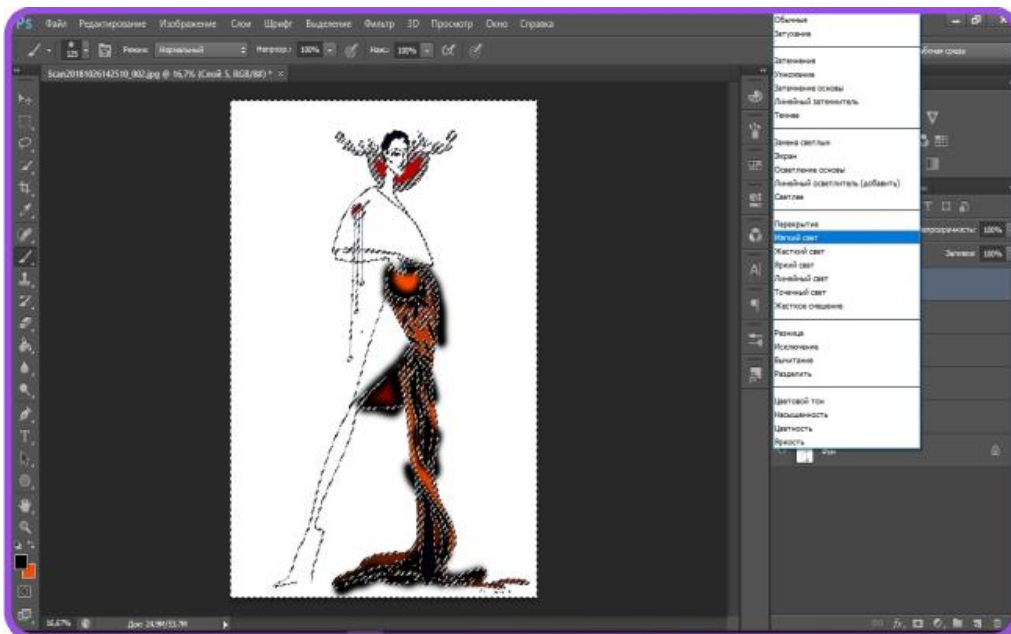
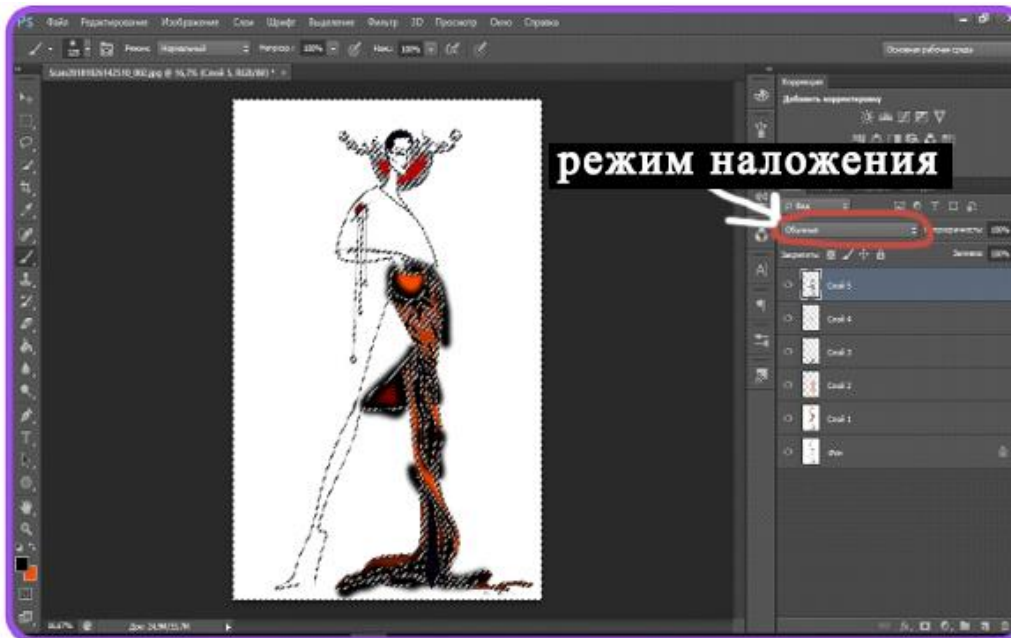
Каждый новый фрагмент эскиза обрабатываем на новом слое, чтобы иметь возможность его редактирования. Важно следить за слоями!



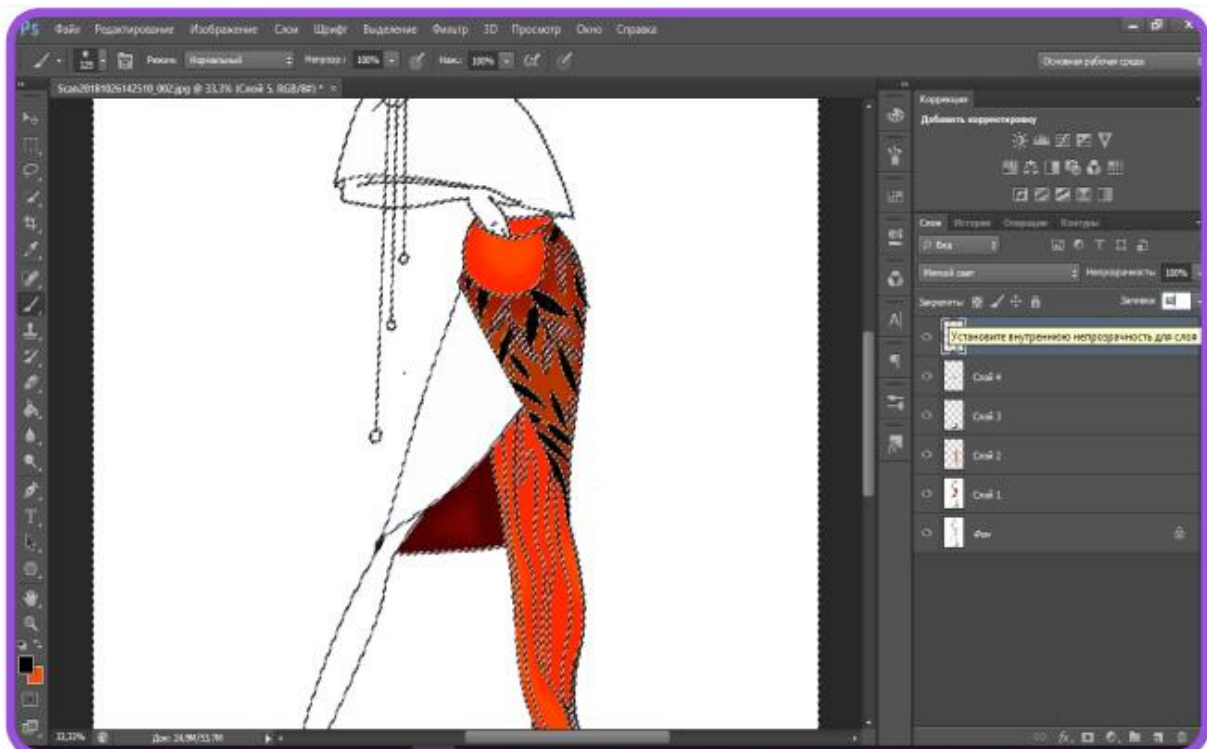
Следующим этапом будет проработка теней, чтобы изображение было более реалистичным и объемным. Создаем новый слой, выбираем кисть с размытием по краям. Цвет предпочтительно черный и темно-серый.



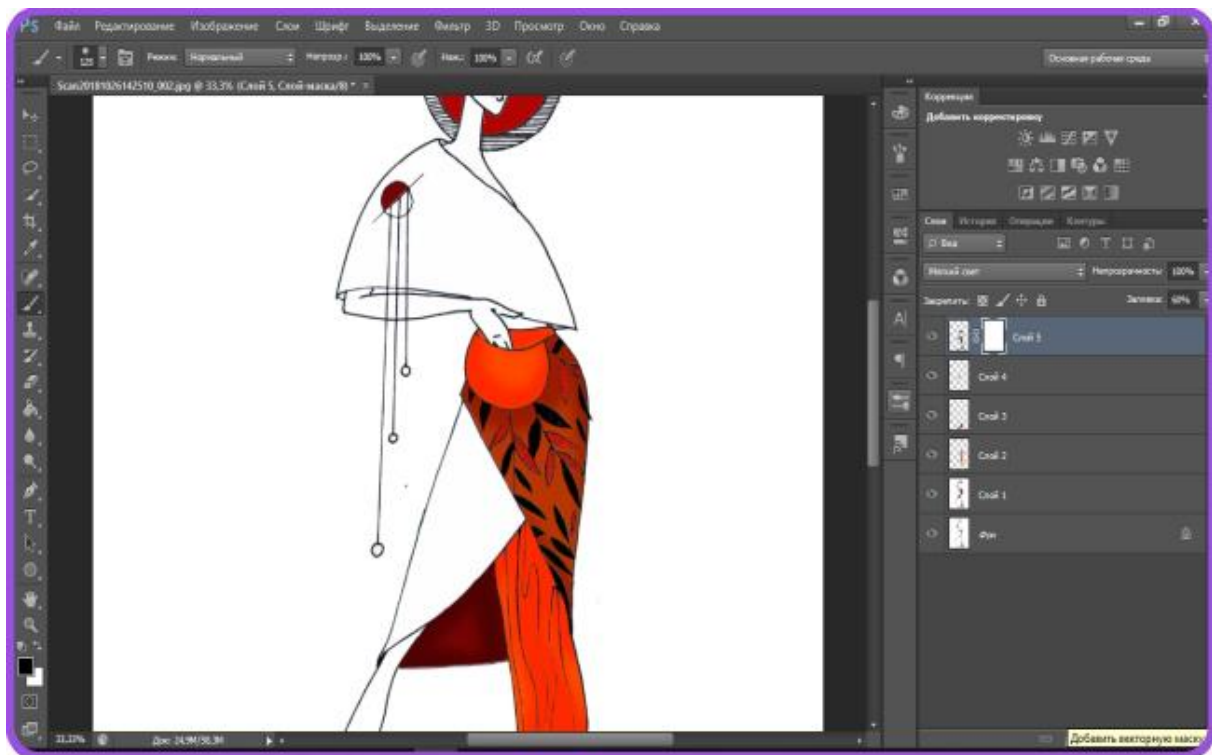
Закрашиваем те области, где должна быть тень или углубление света. Как правило это складки, наложение одежды, нижние слои. Меняем режим наложения на Мягкий свет или Перекрытие, в данном случае выбран Мягкий свет.



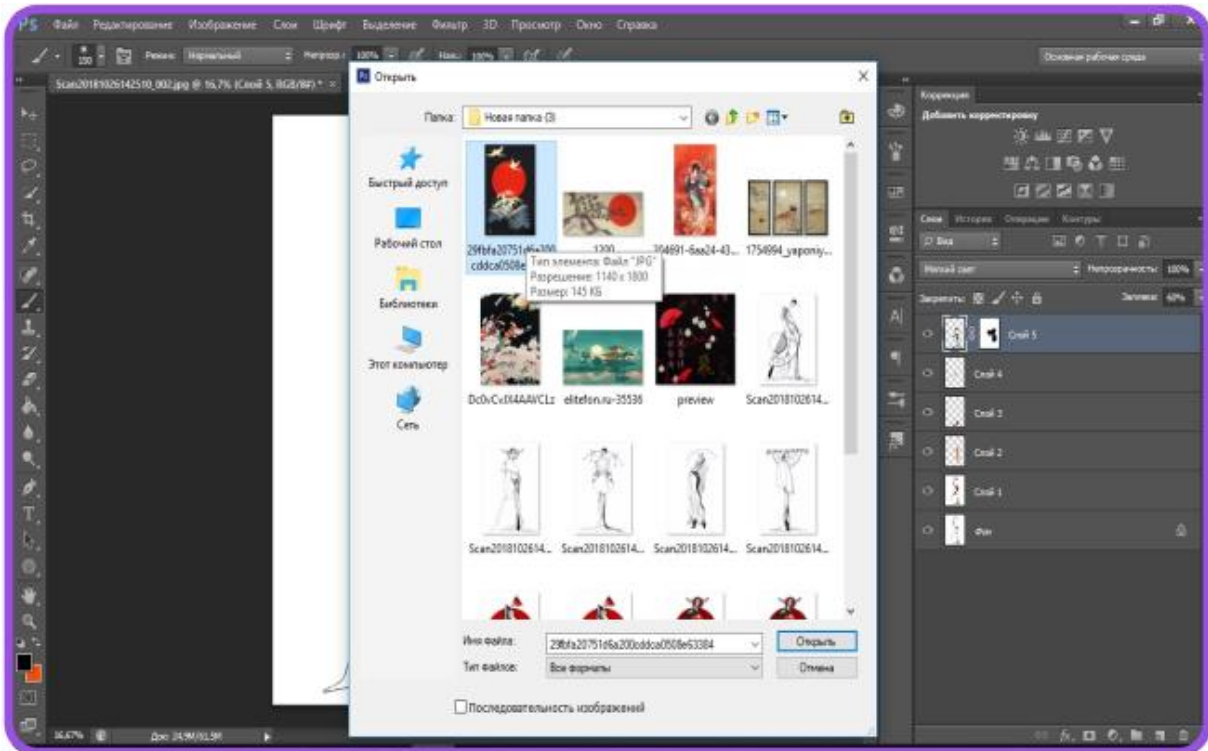
При необходимости изменяем плотность заливки данного слоя с тенями.



Чтобы откорректировать затененные области создаем маску слоя, и той же мягкой кистью убираем лишние темные участки. Работая с маской важно знать одно правило - черный цвет работает как ластик, белый цвет возвращает исходный результат, если вы стерли не то, что было нужно.

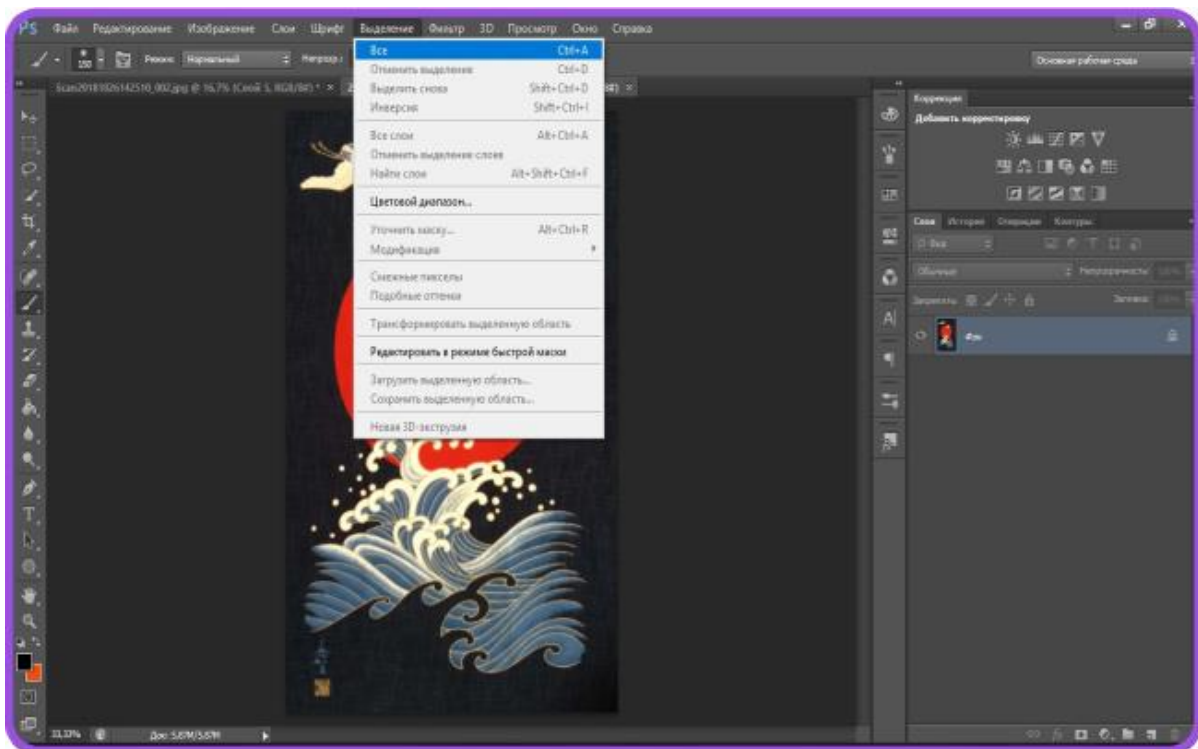
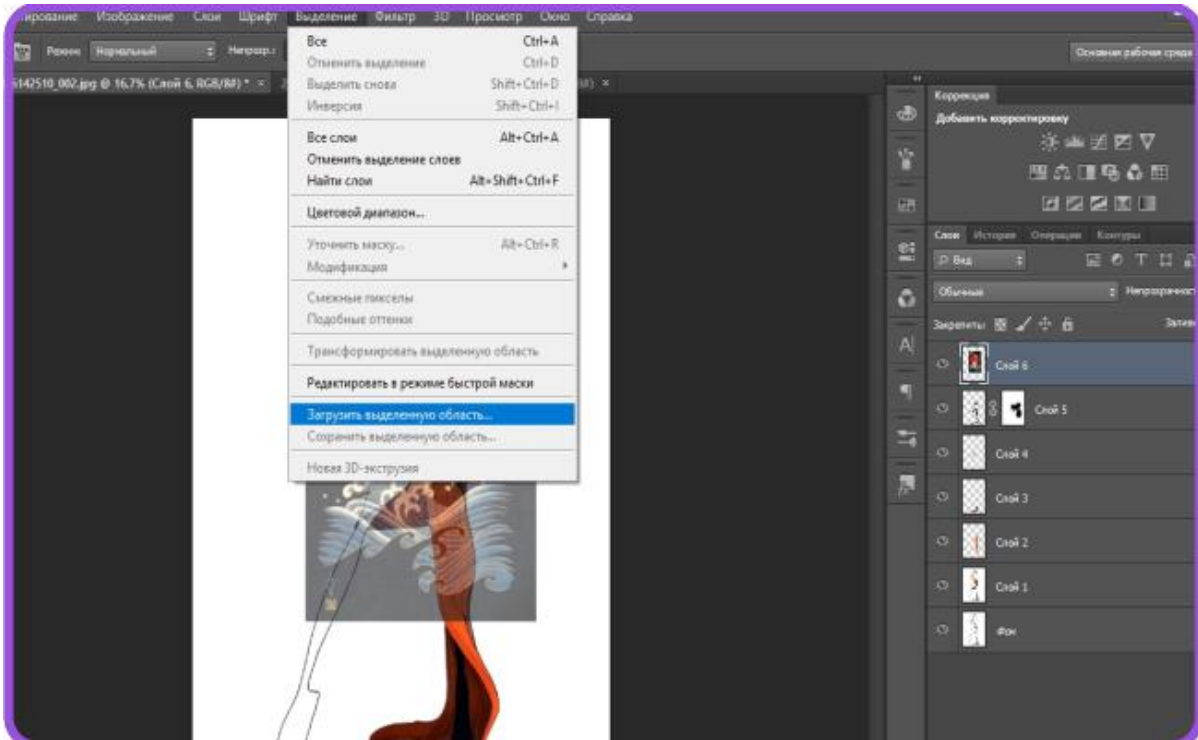


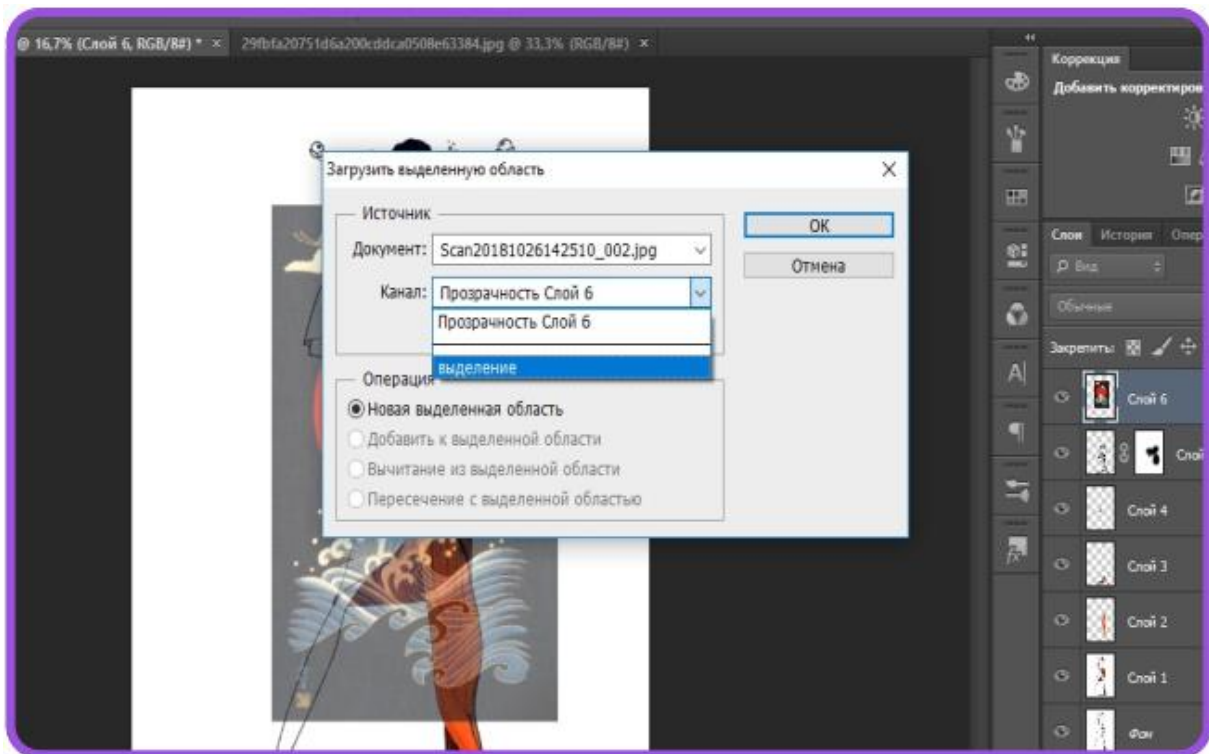
В данном эскизе, по задумке автора, используется материал с напечатанным рисунком. Для того чтобы на изображении показать задумку, необходимо открыть картинку с нужным рисунком.



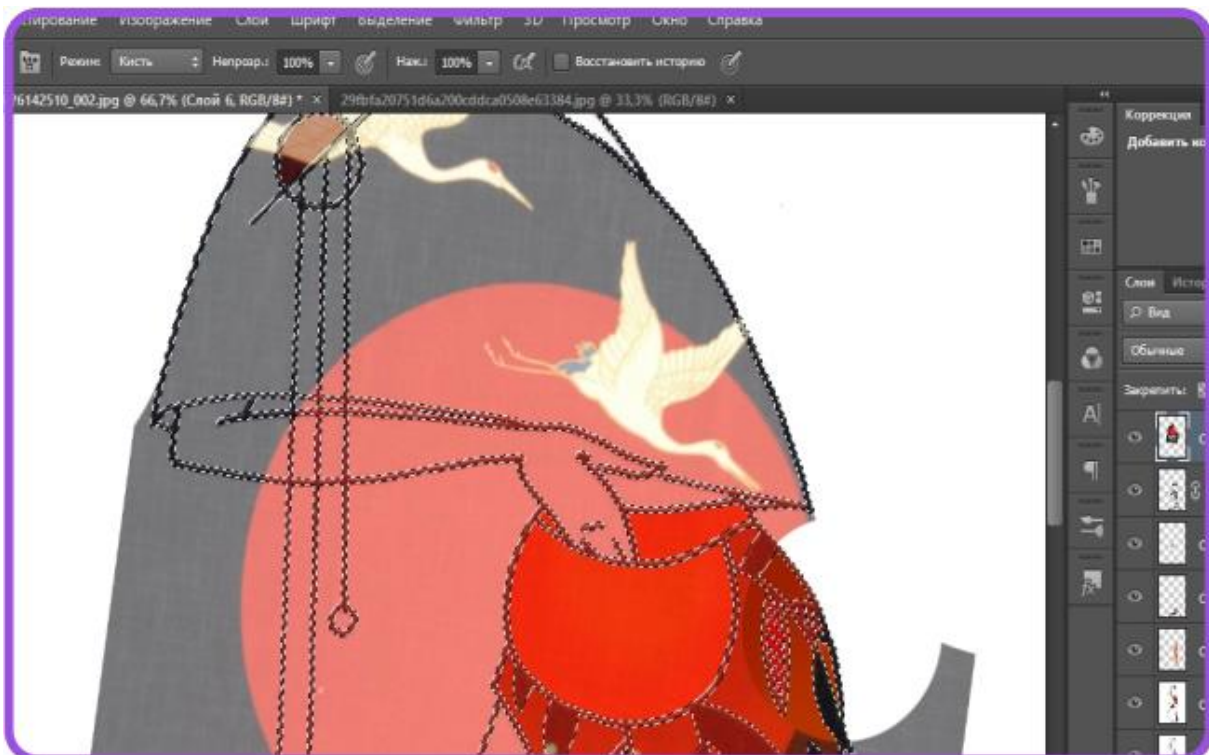
Модель из коллекции на этническую тематику, в данном случае это восточная тематика, предполагает использование традиционных этнических мотивов востока.

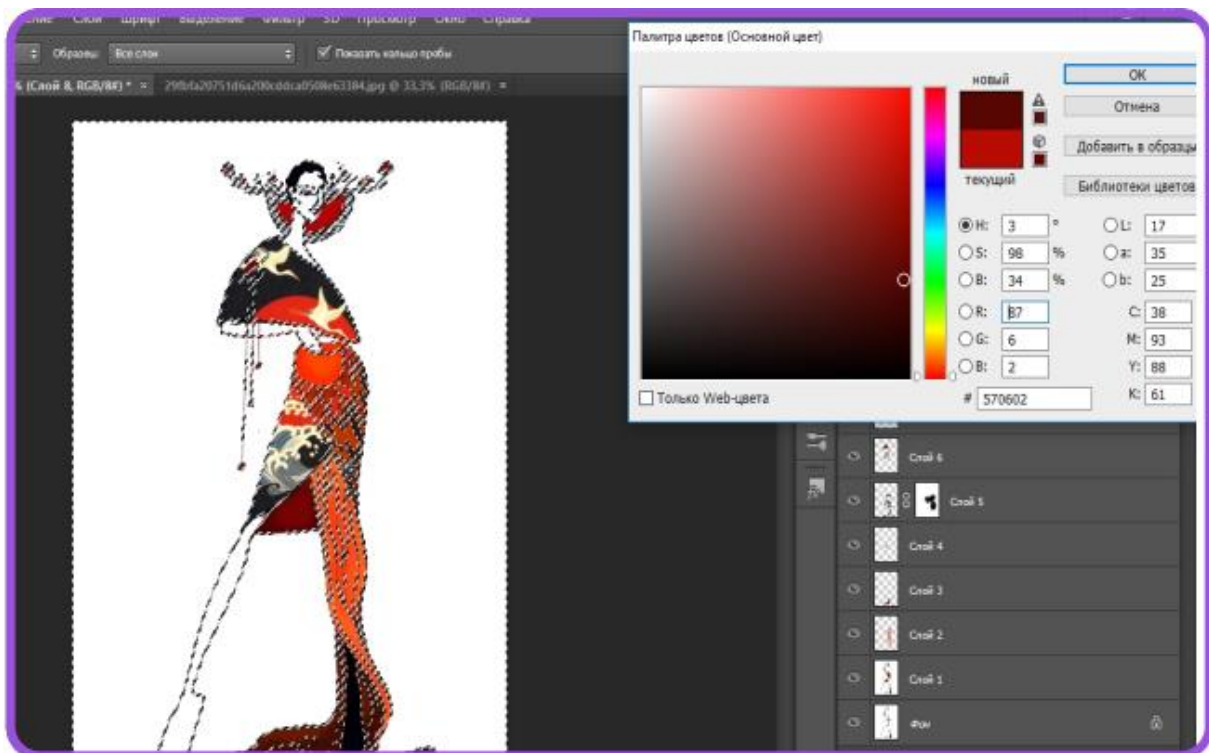
Открытое изображение нужно выделить полностью (Выделение-Все, Ctrl+A), скопировать (Ctrl+C), а затем вставить во вкладку с эскизом (Ctrl+V). Для удобства уменьшаем яркость заливки вставленного изображения и загружаем сохраненную область выделения контуров эскиза. Берем ластик и стираем «чистим» картинку с контуров.



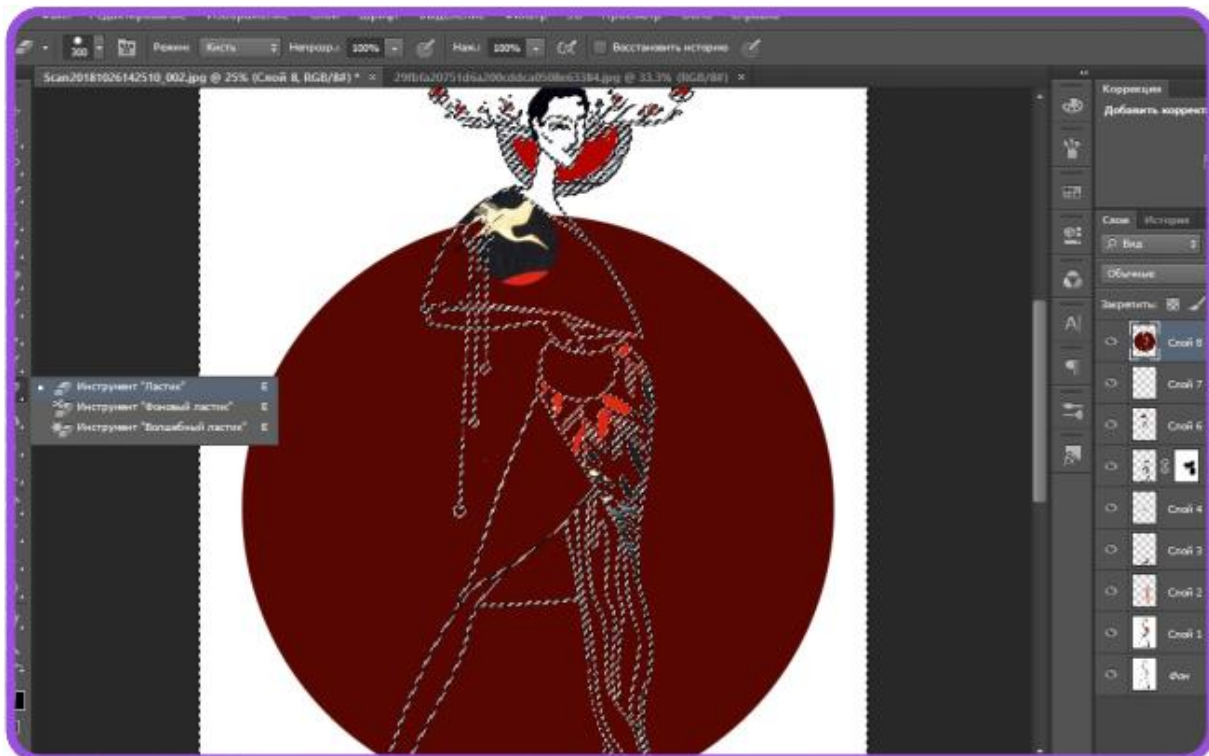


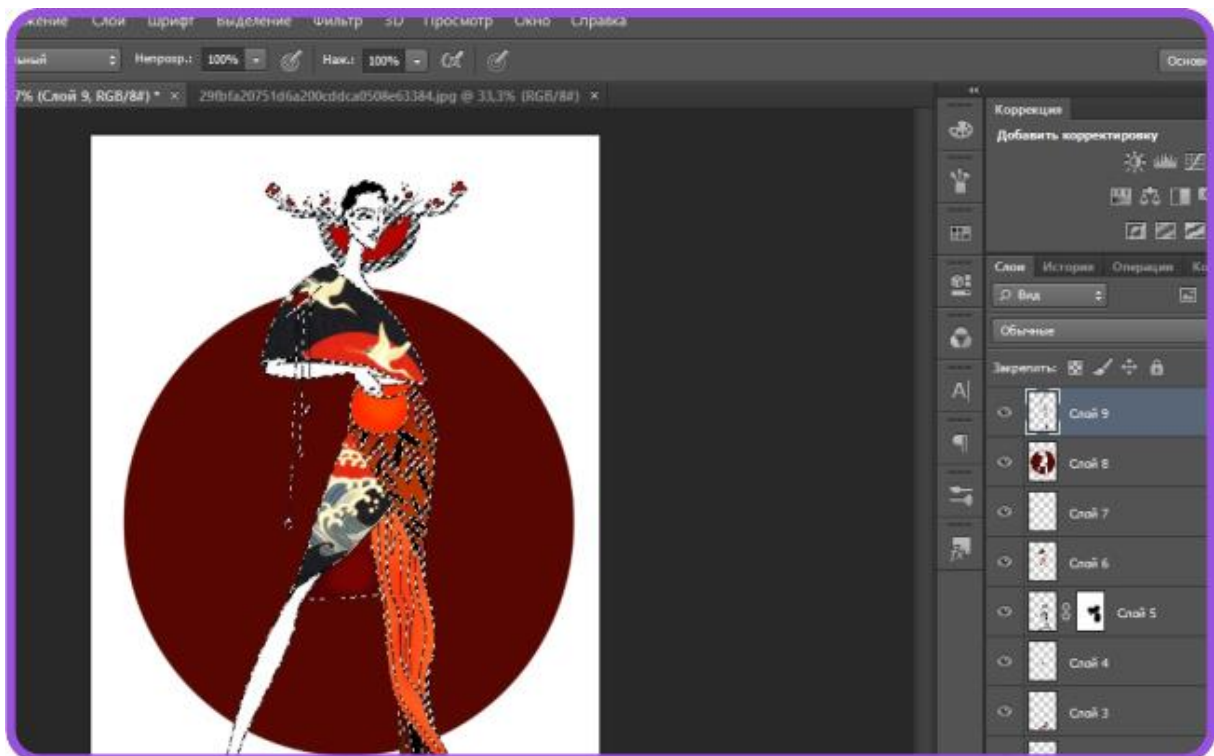
Далее создаем маску на слое с картинкой и убираем лишние части изображения, оставляя их только там, где они должны накладываться на детали костюма.



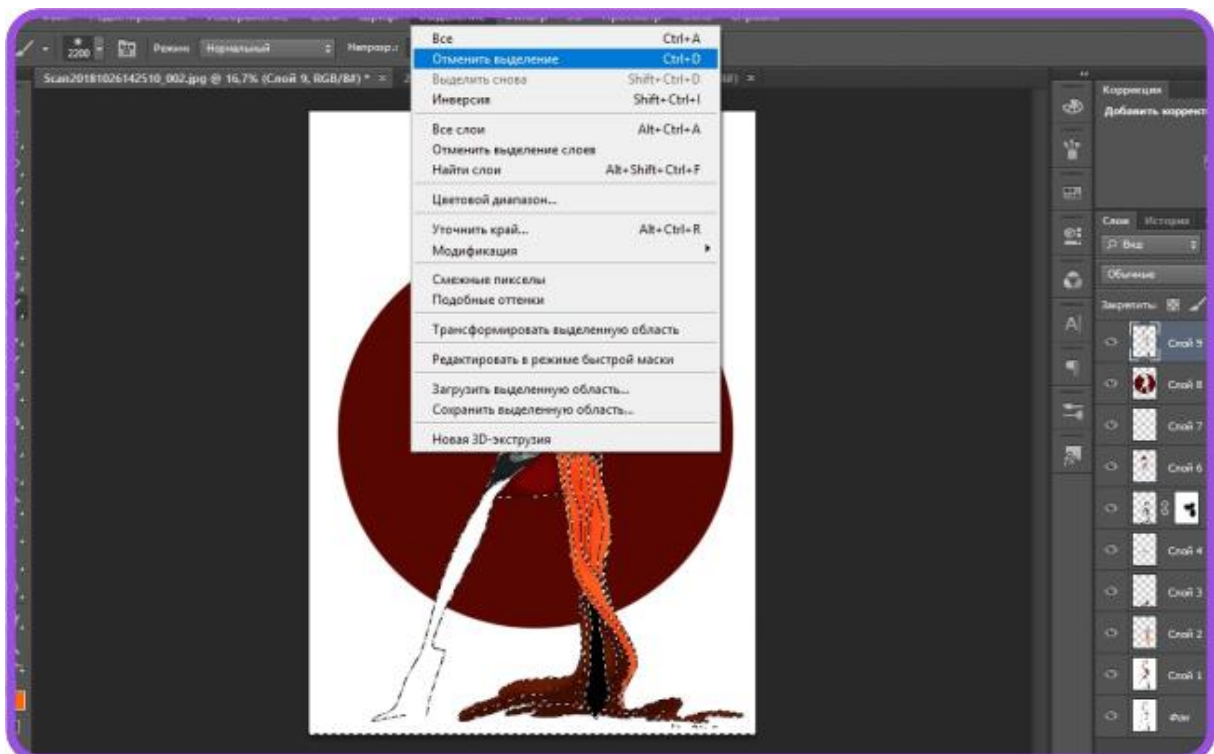


Далее прорабатываем фон. В данном случае обычной кистью с четким краем ставим окружность, в том месте, где с точки зрения композиции он наиболее целесообразен. Далее ластиком или маской убираем цвет с частей эскиза, оставляя его только на фоне.



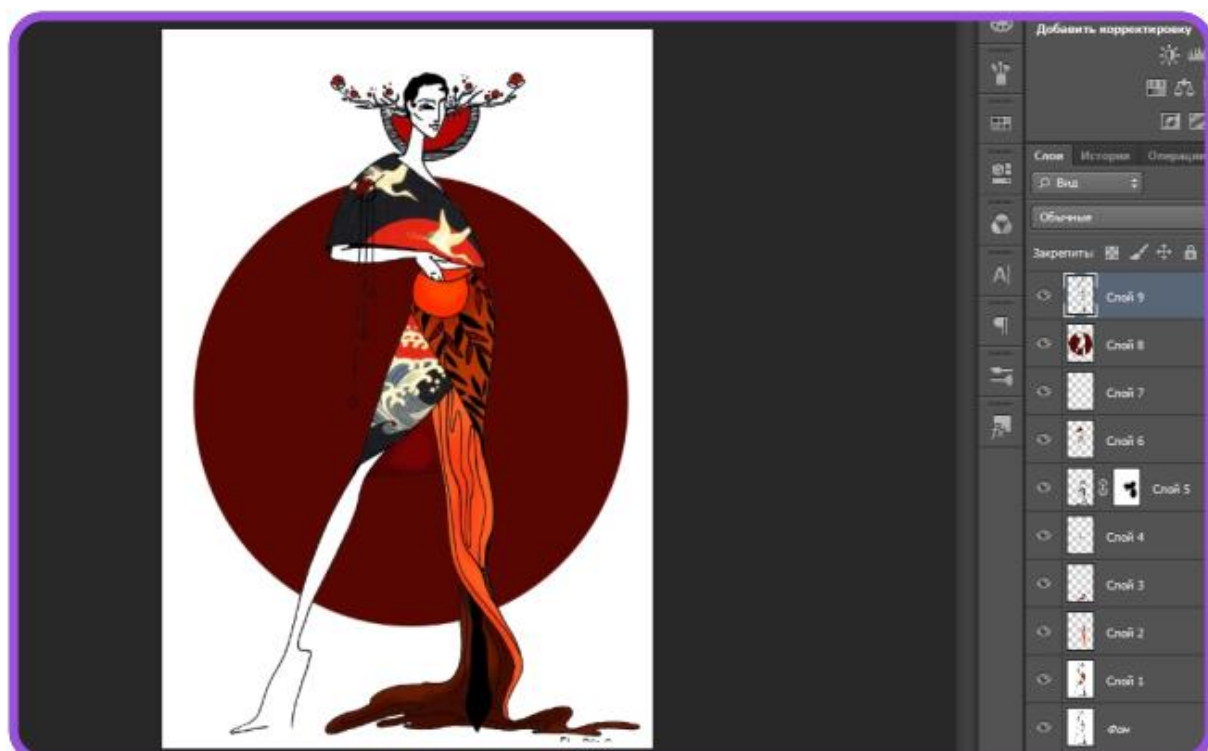


Заключительным этапом оформления эскиза становится окрашивание контуров в черный цвет, чтобы они стали более выраженными. Для этого делаем инверсию выделения и черной кистью на новом слое закрашиваем весь контур. Снимаем выделение.





Эскиз готов. Таким же образом обрабатываются остальные эскизы коллекции.



ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ ПО РАЗДЕЛУ 4

«Творчество требует смелости»

Анри Матисс

На основе разработанных мудбордов по разделу 2 и 3, выполните по 5 моделей эскизов, опираясь на предложенный в разделе алгоритм. Помимо функций, указанных в примере, используйте функции и инструменты, рассмотренные в разделе 2 и 3.

Обратите внимание: чем качественнее будет прорисован эскиз изначально - ровные выразительные линии, четкая графика, тем комфортнее и проще будет работать с ним в редакторе



СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Лепская Н.А. Художник и компьютер [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Лепская Н.А.— Электрон. текстовые данные.— М.: Когито-Центр, 2013.— 172 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/15315>.— ЭБС «IPRbooks»
2. Колпащиков Л.С. Дизайн. Три методики проектирования [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие для студентов высших учебных заведений и практикующих дизайнеров/ Колпащиков Л.С.— Электрон. текстовые данные.— СПб.: Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена, 2013.— 56 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/21444>.— ЭБС «IPRbooks»
3. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Овчинникова Р.Ю.— Электрон. текстовые данные.— М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2012.— 239 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/12849>.— ЭБС «IPRbooks»
4. Учебник Photoshop (статьи, советы, самоучитель по фотошопу) [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://photoshop-master.ru/articles/>
5. Самоучитель по фотошопу CS5 и CS6 для начинающих, [Электронный ресурс], Режим доступа: URL: <http://psand.ru/onlayn-uchebnik-po-fotoshopu/>
6. Кисти для Фотошопа [Электронный ресурс], Режим доступа: <https://photoshop-master.ru/adds/brushes/>

УЧЕБНОЕ ИЗДАНИЕ

А.В. Подмарева, О.Н. Пономарева

**РАЗРАБОТКА ЭСКИЗНОГО ПРОЕКТА В ГРАФИЧЕСКОМ
РЕДАКТОРЕ**

учебное пособие

Компьютерная верстка

А.В. Подмарева

ISBN 978-5-93162-256-9

**Издательство ЗАО «Библиотека А. Миллера»
454091, г. Челябинск, Свободы улица,159**

**Подписано в печать 06.04.2019 Формат 60x84/16
Бумага офсетная. Объем 3,5 уч.-изд.л. Тираж 100 экз.**

Заказ № 721

**Отпечатано с готового оригинал-макета в типографии
ЮУрГГПУ
454080, Челябинск, пр.Ленина,69**