

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
детская художественная школа № 3 города Сочи

«Художественный коллаж в программе Photochop»

Преподаватель МБУ ДО ДХШ №3
города Сочи
Кузнецов А.М.

г. Сочи
2018 г.

Введение.

Среди моих учеников есть «рисующие» и «не рисующие» ребята. Ребята, кто учится на общеобразовательной программе, чьи работы активно участвуют в конкурсах и выставках и ребята «с улицы» те, кто ни разу не держал и художественной кисти в руке. В любом случае, всех их интересуют 2 вещи – компьютеры и рисование, одни интересуются в большей степени первым, другие – вторым.

Занимаемся мы практически исключительно на графических планшетах. По моим наблюдениям, на первых порах, нет особой разницы насколько велик навык владения карандашом или кистью. Навык рисования на графическом планшете отличается от «живых» инструментов и требует привычки. Но в результате практики в работе с графическим планшетом у ребят, которые занимаются на общеобразовательной программе, интуитивно подключаются знания, полученные на уроках рисунка, композиции и живописи. И как правило, эти ребята быстро убегают вперед в овладении техникой компьютерного рисования.

Поскольку учащиеся имеют разный уровень подготовки, в свою программу я включаю не только обучение рисованию, но также монтаж фотоизображений и редактирование графики, художественная обработка (Art-обработка) и создание художественных коллажей (под словом «художественный» или «арт» подразумевается создание «выдуманных» сюжетов). В любом же случае чтобы мы с ребятами не делали, мы работаем на графических планшетах.

Работаем, в основном, мы пока в двух программах – Photoshop и Corel. Обе программы являются наиболее востребованными инструментами в мире в создании и редактировании 2D графики с одной большой разницей: Photoshop – это растровый редактор, в котором графика вычисляется в количестве пикселей, а Corel – это векторный редактор, в котором графика вычисляется путем математических алгоритмов, влияющих на положение точки и линии относительно рабочей области, а также их ширины длины и других параметров.

Программа Photoshop.

1.1. Монтаж.

Монтаж в программе Photoshop это основа основ так как прямое назначение данной программы — это редактирование фотоизображений и растровой графики. Монтаж — это лучшая возможность на практике изучить основные инструменты программного интерфейса такие как инструменты выделения, копирования, вырезания, клонирования, инструменты создания форм, основных фигур, их трансформация и заливка цветом.

1.2. Монтаж + инструменты рисование.

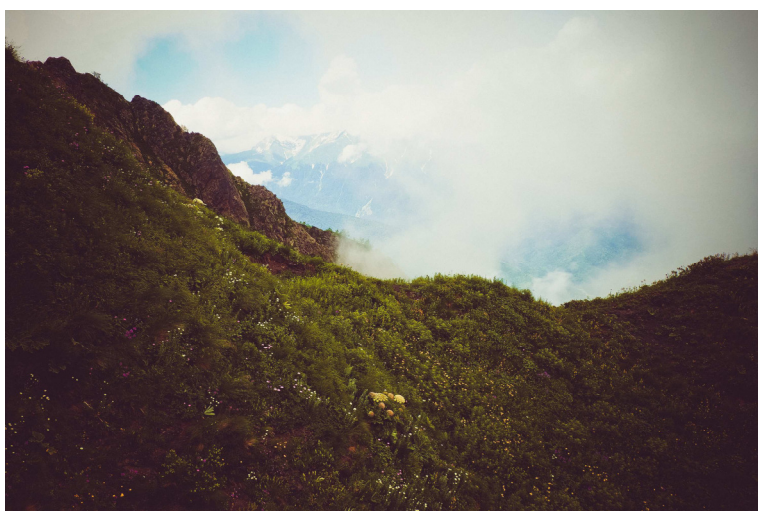
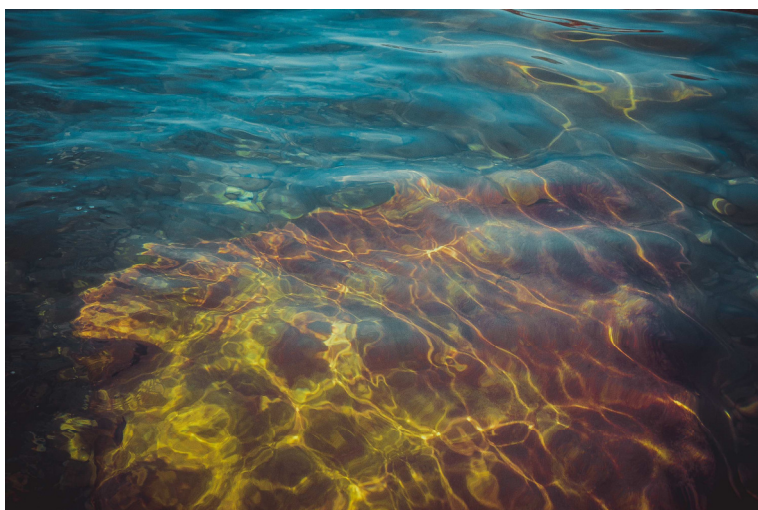
В данной части обучения мы приступаем непосредственно к рисованию в совокупности с предыдущей частью. Что бы научиться навыку рисования в программе Photoshop учащийся должен легко ориентироваться в интерфейсе программы и свободно владеть основными инструментами. Приведу наиболее успешные работы.

Задание на тему «Море». Основная задача научиться использовать текстуры и эффекты наложения слоев, а также показать навык использования художественных кистей.

Идея. Объект погруженный на дно моря.



За основу взяли фотографию, сделанную в горах Горки-города и текстуру воды, сделанную на местном пляже (в качестве рабочего «строительного» материала используем в основном фото и графику собственного производства):



С помощью инструмента Наложения маски, мы совместили эти два изображения, стерев инструментом Кисть верхнюю часть с изображения гор и нижнюю часть с текстуры воды:



В качестве объекта для погружения использовали реквизит из фонда нашей художественной школы:



С помощью инструмента Перо производим выделение и вырезаем скрипку с оригинального изображения и помещаем в рабочую область. Помещаем объект наиболее органично относительно ландшафта, с помощью инструмента Трансформация поворачиваем его против часовой стрелки и с помощью инструмента Кисть под объектом рисуем тень:



Добавляем на объект эффекты состаривания и «потертости». Используем наиболее подходящий режим наложения слоя для соединения текстуры с фактурой основного объекта, и с помощью инструмента Кисть проявляем нашу текстуру в разных местах:



Придаем объекту «сказочности» и в качестве эффектов используем художественную кисть:





Добавляем еще одну текстуру воды и используем Режим наложения слоя:



Применяем инструмент Кисть и рисуем еще один «сказочный» эффект который наиболее полно раскрывает магические свойства потерянного в глубинах моря сокровища. Цвет кистей подбирается к общему тону:



С помощью инструментов цветокоррекции и эффектов наложения подбираем общий тон всей работы. Применяем эффект виньетирование (затемнение по краям):



Финальная обработка. Вытаскивание света и тени, увеличение контрастности, компрессия тонов.



И еще одна работа на эту тему:



Задание на тему «Детский мир».

Один из немногих случаев в котором строительный материал собирался на просторах интернета. Собственный материал способный реализовать задуманное на данный момент отсутствовал.

Идея. Джинн в виде плюшевого кота исполняющий детские желания:



В качестве рабочего материала использовался вот такой набор изображений:



Процесс работы аналогичен предыдущему заданию с некоторыми отличиями. В данном задании отсутствуют текстуры и их использование, больше работы уделено использованию художественных кистей.





Финальная обработка:



И еще одна успешная работа на эту тему:



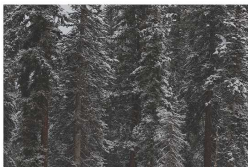
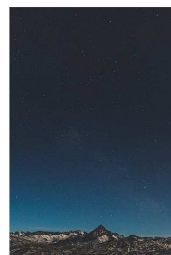
Еще один сильный арт-коллаж с применением навыков монтажа, обработки изображений и владением свободной кистью (не художественная, кисть, по технике полностью имитирующая настоящую).

Тема «Новый год».

Идея. Подарок под новогодней ёлкой в виде коробки типа игры Джуманджи внутри которой происходит реальное действие и при ее открытии все объекты как бы высвобождаются и покидают границы подарка.



Рабочий материал в этом случае так же был подобран на просторах интернета:



С помощью инструмента Перо производим выделение и вырезаем елку с оригинального изображения и помещаем ее на выбранное фоновое изображение. В данном случае это серая неприметная комната, которую мы взяли специально для последующего наложения текстур. Перспектива комнаты так же подобрана не спроста так как основной действующий объект, в последующем – коробка, по своему положению будет соответствовать данной перспективе. Под елкой прорисовываем первый слой тени:



Помещаем коробку с печеньями на фоновое изображение и прорисовываем под ней тень:



Помещаем остальные объекты в рабочую область:



Свободной кистью, используя цветовую палитру прорисовываем облака на крышке коробки:



Помещаем текстуры льда. Придаем комнате атмосферу зимы и мороза:



Используем режим наложения слоя:



Объединяем все слои в один. Используем инструменты цветокоррекции, баланс света и тени и убираем насыщенность для придания всем объектам единого тона:



Финальная обработка. Для большего визуального эффекта увеличиваем интенсивность света и тени, увеличиваем контраст и добавляем теплых оттенков с помощью инструментов тонировки:



1.3. Свободный рисунок. Применение навыков рисования.

Работа на тему Нового года со 100%-м применением навыка рисования свободной кистью. Демонстрация владения графическим планшетом.

Идея. Новогодняя игрушка с определенной местностью внутри:



Материал собирался в качестве холста для рисунка. Для этого был выполнен «легкий» коллаж:



С помощью инструментов выделения Овальная область вырезаем нужную часть изображения с оригинала:



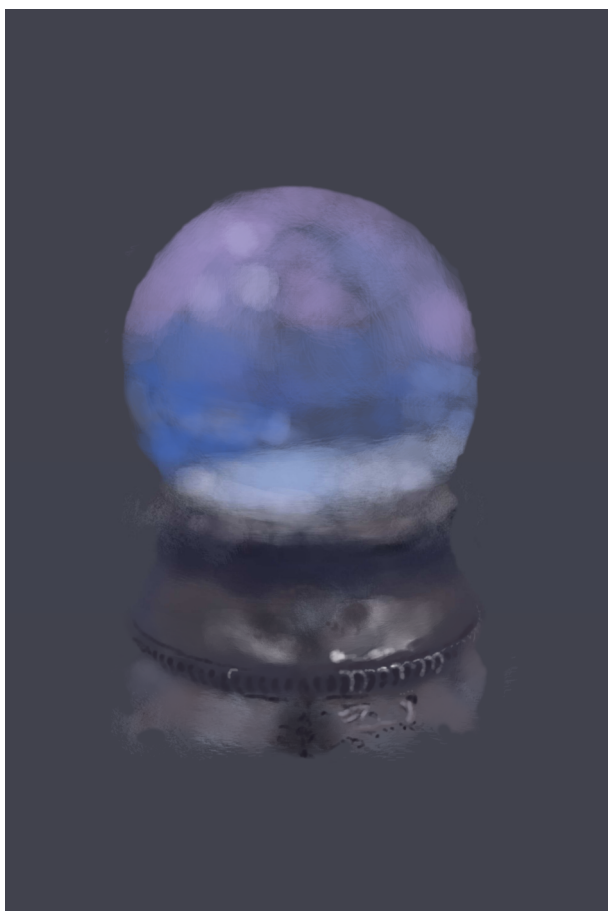
С помощью инструмента Перо выделяем и вырезаем нижнюю часть игрушки:



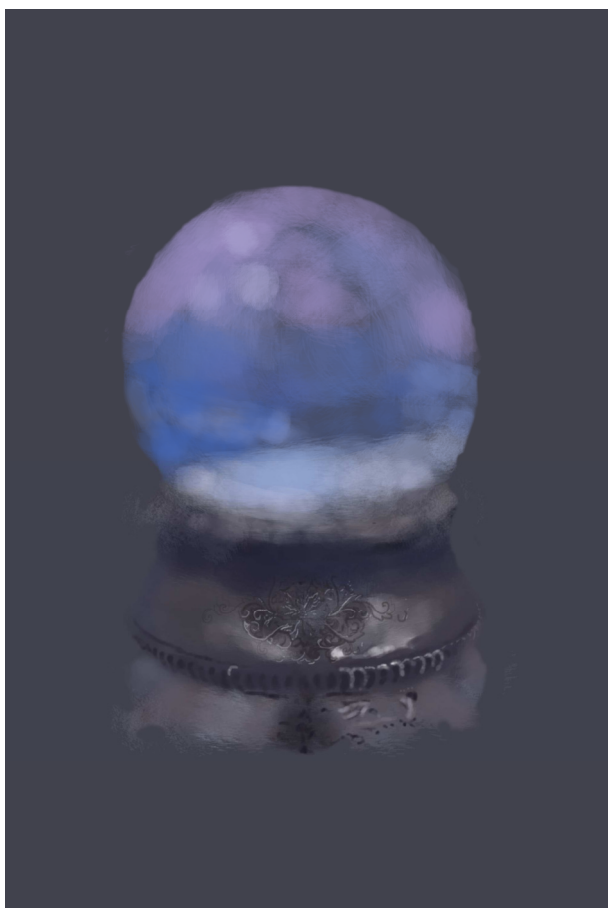
Собираем части в нужный объект и полученный результат используем в качестве шаблона для наведения рисунка:

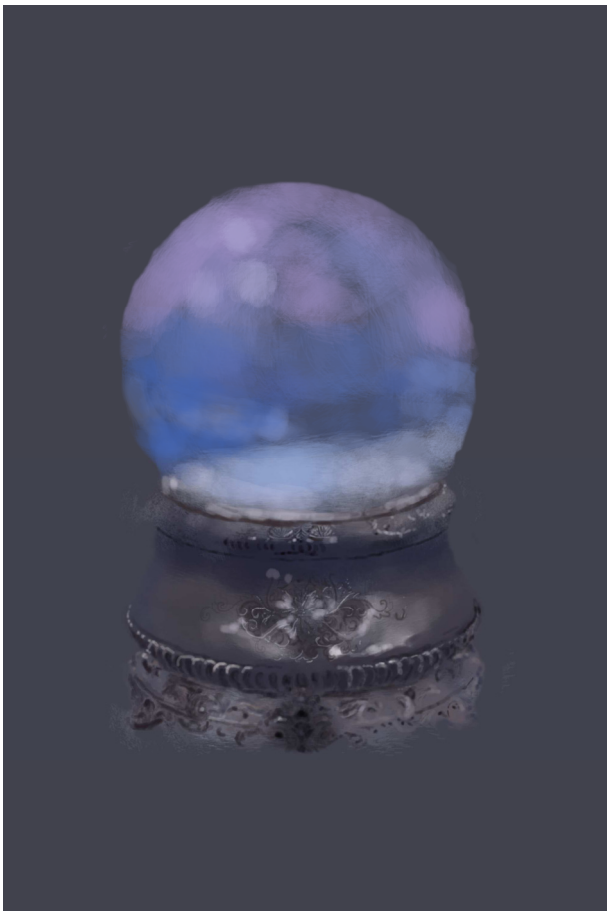


Используя инструмент Кисть с параметрами «мягкая» и «влажная» с широким диаметром кончика с помощью цветовой палитры начинаем набирать общий тон. Непрозрачность нанесения кисти ставим невысокую:



Далее и во всех последующих вариантах набирается тон и прорисовываются детали. Для более детальной прорисовки уменьшается диаметр кисти и увеличивается непрозрачность нанесения:









Каждое изображение, отдельный эффект, отдельный режим, каждый слой кисти или группа кистей располагаются в отдельных слоях. Количество слоев достигает нескольких десятков, редко превышает 100. Поскольку мы работаем с изображениями только высокого разрешения и в параметрах холста рабочего документа используем разрешение не менее чем 3000 пикселей по горизонтали, размер изображения может достигать 300 мб. В 95% интернет-материала мы берем со свободных фотостоков на свободно распространяемых правах, разрешенных для коммерческого использования.