

Опыт создания фан-арта в графическом редакторе.

Колесник Агата Юрьевна
МБОУ «СОШ № 92 г. Челябинска»

Введение

Актуальность. В настоящее время знание о компьютерной технике очень важно. Большинство профессий сейчас связаны именно с работой в текстовых, графических, векторных и других программах, доступных лишь на электронных устройствах. Я решила с помощью графической программы нарисовать небольшой фан-арт в графическом редакторе.

Цель:

Создание Фан-арта

Задачи:

1. Узнать больше о цифровой живописи;
2. Создать образ персонажей и сюжет;
3. Создать эскиз;
4. Воплотить идею на электронном холсте

Содержание

Введение	1
Содержание	1
I Глава	2
1.1 Что это такое «Цифровая живопись»	2
1.2 Первые графические редакторы	2
1.3 Уникальность	2
1.4 Сферы использования.	3
1.5 Цифровые художники	3
1.6 Программы для рисования на графическом планшете	4
и других устройствах	4
II Глава	4
Заключение	5
Список литературы	5
Приложение (Презентация)	11

I Глава

1.1 Что это такое «Цифровая живопись»

Цифровая живопись - вид современного изобразительного искусства, связанный с передачей зрительных образов посредством воспроизведения на экране пикселей; нанесения принтером красок на твёрдую или гибкую поверхность. Создание электронных изображений, осуществляемое, не используя уже готовые компьютерные модели, а за счёт использования человеком компьютерных имитаций традиционных инструментов художника.

Цифровая живопись – развивающаяся форма искусства, в которой используются традиционные техники рисования, такие как акварель, масло и т. д. наносятся с помощью цифровых инструментов с помощью компьютера, графического планшета и пера, а также программного обеспечения. Традиционная живопись — это живопись с помощью физического носителя, в отличие от более современного стиля, такого как цифровой.

Цифровой художник создаёт свои работы полностью на компьютере, используя при этом графический планшет и высокотехнологичные функции графических программ (работа со слоями и текстурами, генерация паттернов и шумов, использование различных кистей, эффектов, фильтров, плагинов, и т.д.

1.2 Первые графические редакторы

Первый графический редактор создал Айвен Сазерленд в 1963 году, но он сильно отличается от редакторов в наше время. Этот редактор мог лишь рисовать ровные линии, увеличивать и уменьшать картинки и на этом всё. Спустя 21 год появляется MacPaint и MacDraw программы на компьютерах от компании Apple. Почему же у них разные названия? Потому что в 1984 году появилось разделение на вектор и растр. Программы хоть и схожи по назначению, но их функционал отличался. MacPaint - растровая программа в ней можно рисовать, но свобода действий художника была ограничена т.к. приближение рисунка было максимально ограничено и рисовать нужно было почти считая каждый пиксель.

Данный редактор занимал много места в памяти компьютера поэтому возможности были сильно ограничены. MacDraw - векторная программа в основном для создания диаграмм, чертежей и др. В программе к чертежам также можно было создавать текстовые пометки что было очень удобно.

В 1986 году появился SuperPaint также от Mac. Векторная и растровая программы были соединены, а также добавлено несколько новых функций. В 1991 году в SuperPaint уже можно работать с цветными пикселями, но художник, как и раньше был ограничен памятью компьютера. Далее появлялись специальные станции для работы графического художника в больших компаниях. В 1987 году появился предшественник нынешнего Adobe Photoshop программа Томаса Нолла Display, далее в 1988 году компания Adobe предложила создателям программы братьям Нолл сотрудничество и редактор получил своё имя, которое сейчас известно каждому кто хоть раз пользовался компьютером. Но не, смотря на то что редакторы появились ещё в 80-ых годах самые красочные и интересные картины были нарисованы на более мощных ПК в 1995-1996.

1.3 Уникальность

В 2023 году очень просто заняться цифровой живописью. Графический планшет, работающий с самыми популярными программами, стоит от 2000 рублей, выбирать нужно тщательно учитывая свой бюджет и возможности компьютера. Но графический планшет не всегда обязателен рисовать можно и на телефоне, это не очень удобно, но это поможет положить начало карьере цифрового художника.

Инструменты в программах могут быть самые разные начиная с карандаша и заканчивая маслом. На реальном холсте объединить акварель с тем же маслом очень трудно, только профессионалы своего дела способны сделать это идеально. В компьютерной программе же всё гораздо проще. Так же цифровой художник может сам создать свою кисть. Эта кисть может рисовать как карандаш, как ручка, аэрограф и даже рисовать фигурами.

Быстрая скорость работы также, является плюсом. Чтобы получить нужный оттенок необязательно смешивать разные цвета. В палитре, которую предлагают графические редакторы можно найти любой цвет и выбрать оттенок. Тоже касается и пера кисть легко можно сменить на мел.

1.4 Сферы использования.

Цифровая живопись имеет множество направлений. Многие художники работают в офисах крупных компаний занимаясь любимым делом и получая за это оплату. Большой компании необходим свой логотип, реклама, сайт и всем этим занимается цифровой художник. Такие художники рисуют и мультфильмы, и мультсериалы и прочие анимированные истории.

Есть и художники, работающие из дома. Такие художники в основном рисуют арты и продают их или рисуют на заказ. Веб комиксы рисуют также цифровые художники. Чаще всего это художники из других стран. Самые популярные виды веб комиксов. Есть такие как западный комикс, манга, манхва, маньхуа, руманга. Манга- это японский вид комикса чаще всего в чёрно-белом цвете. Манга отличается от остальных веб комиксов тем что чаще всего манга нарисована на бумаге и отредактирована на компьютере. Манхва- это корейский вид комикса, в отличии от манги выпускается в цвете. Маньхуа- китайский вид комикса, выпускается, как и корейский в цвете. Западный комикс- комикс нарисованный западными художниками. Руманга- русский вид комикса. Все виды веб комикса отличаются стилем, рисовкой, жанрами.

Так же художники работающие дома рисуют фан-арты, что переводится как фанатский рисунок. Фан-арты могут быть к разным произведениям, начиная с книг заканчивая популярными фильмами или известными людьми. Фан-арт изображает в себе персонажа или героя произведения фанатского рисунка, или изображение истории как её видит художник рисовавший рисунок.

1.5 Цифровые художники

Для чего созданы графические программы? Для цифровых художников! Многие люди нашли себя в цифровой живописи.

Герберт Вернер Франке (1927-2022) - австрийский писатель фантаст, нашедший себя не только в писательстве, но и в цифровой живописи. Объединив два

своих любимых дела писательство и цифровую живопись он написал около трёх книг о цифровом искусстве.

Марта Далиг (1985-н.в.) - современная художница и цифровой иллюстратор, родилась в Варшаве, Польша. Марта самоучка, однако получила признание в профессиональной среде как талантливый художник, кроме того в 25 лет самостоятельно освоила три языка: английский, Французский и испанский.

Ее работы привлекают зрителя великолепными женщинами и сюжетами в стиле фэнтези. Рисовать она начала с детства, приучила ее к этому мама, но в 15 лет ей стала любопытна цифровая живопись и Марта начала экспериментировать с ней. Главным в рисунке она считает цветовую палитру, которая дает глубину и насыщенность ее работам

Кирилл Роландо (1995-н.в.) – клинический психолог, который раскрывает свою работу в фантастических иллюстрациях показывающих состояние человека. Родился и вырос Кирилл во Франции. Черпает вдохновение для своих рисунков художник по его словам из детства.

Рафаэль Лакост (1974-н.в.) – французский цифровой художник. Рафаэль рисует свой мир в видео игре. Он работал арт-директором при создании одной из самых популярных видео игр.

Алекс Брекель – талантливый художник из Германии. Более 15 лет занимается цифровой живописью профессионально. Работы этого художника легко узнать. Фантастические самолёты на неизведанных планетах, мир будущего, который видит художник. Так же работал с таким проектом как Harry Potter.

1.6 Программы для рисования на графическом планшете

и других устройствах

Многие программы для рисования друг на друга похожи и бывает отличаются только интерфейсом и функционалом, поэтому разделять их на группы сложно. У каждой программы есть свои недостатки и преимущества. Самые популярные из программ на ПК:

Adobe Photoshop – самая популярная у художников программа. В ней собраны огромное количество кистей. Много функций и для обработки фото и готовых работ. Для того чтобы хорошо работать с этой программой нужно усердно учиться. Для новичка трудно освоиться в программе где много кнопок и не понятно для чего они. Не смотря на свои не значительные минусы в виде цены и сложности освоения программа горячо любима среди художников. Для использования программы необходим графический планшет и ПК так как на других устройствах редактор не поддерживается.

GIMP – программа, вторая по популярности у художников. Редактор так же оснащён большим выбором инструментов как для обработки фото, так и для рисования с нуля. Настраиваемые кисти и лёгкость освоения – большие плюсы, но программа бесплатна что делает её ещё лучше. GIMP не многим уступает Adobe Photoshop.

Adobe Illustrator – в отличие от двух первых является векторным редактором и больше подходит для создания логотипов и простых анимаций. Этим редактором часто пользуются владельцы своего бизнеса для создания рекламы.

Программы доступные и на, ПК и на смартфонах и планшетах:

Ibis Paint X – редактор доступный на разных устройствах. Программа бесплатна, но для удобства можно купить подписку. Доступность и многофункциональность программы делает её популярной даже среди детей 6-10 лет и даже взрослых.

Painter – бесплатная программа доступная почти на всех устройствах. Так же популярна среди пользователей как Ibis Paint X. программы с виду похожи, но разница большая. В Painter больше текстур доступных пользователю и более удобный интерфейс.

ProCreate – платный редактор доступный только на Iphone и Ipad. Но он немного превосходит выше перечисленные редакторы на планшетах и смартфонах. Примерно в 2 раза больше кистей и текстур, больше функций и возможность делать анимации.

II Глава

Узнав больше о цифровой живописи, о CG художниках и о программах я решила попробовать нарисовать фан-арт к своей любимой истории.

Я представила рисунок и ситуацию в которую попал герой. Открыла программу Ibis Paint X на планшете и нарисовала эскиз полупрозрачной кистью. Проработала кистью чуть ярче лицо и волосы. Нарисовала торс персонажа. Обвела более чёткий контур рисунка и начала его раскрашивать. Проблема, с которой я столкнулась – это работа со слоями иногда их получалось много, а иногда мало чтобы с этим разобраться у меня ушло некоторое время. Закрасив основными цветами рисунок я добавила в глаза блики и тени на лицо. Также добавила блики и на волосы. Нарисовала стол за ко которым сидит персонаж и фон. Добавила свет от стоящих за кадром софитов в студии. Нарисовала небольшие детали на одежде.

Заключение

С развитием технологий развиваются и сферы деятельности. Цифровые художники нужны для оформления сайтов, создания логотипов, разработка игр, создания мультфильмов и дизайнов. Я собираюсь стать одним из них.

Список литературы

1. Виктор Ходырев: Цифровая живопись в 3D программах
2. Портрет. Базовый курс по рисованию людей. Основы рисунка и поиски своего стиля
3. Гэбриел Гамбетта: Компьютерная графика. Рейтрейсинг и растеризация
4. Трэиси Осборн: Веб-дизайн для недизайнеров
5. Дмитрий Миронов: Компьютерная графика в дизайне

