

Виконання художніх ескізів моделей в автоматизованому режимі

Мета: отримати навички створення ескізів моделей засобами векторного редактора

Прилади та матеріали: персональний комп'ютер, методичні рекомендації до виконання, матеріали з мережі InterNET.

Теоретичні відомості

Заповнення об'єктів

Поряд із заповненням елемента суцільним кольором, можуть бути і складніші варіанти. Інструмент для створення й редагування заповнення *Fill* (заповнення) знаходиться на панелі інструментів. Панель властивостей при цьому приймає відповідний вигляд (рис.12.2).

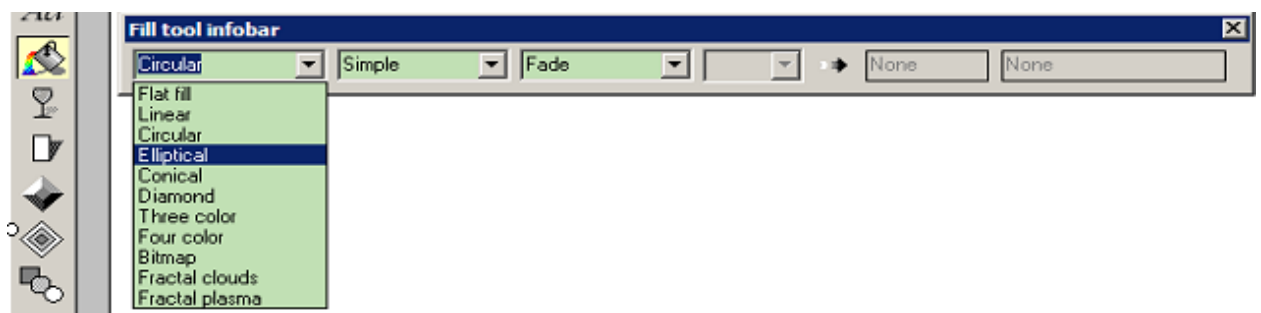


Рис.12.2 – Контекстне меню вікна *Fill* (заповнення)

Типи заповнення елемента умовно можна розділити на такі групи.

1. Просте заповнення елемента *Flat fill* є активним за замовчанням і відповідає суцільному заповненню елемента обраним кольором.
2. Градієнтні заповнення чи просто *градієнти*: *Linear*, *Radial*, *Elliptical*, *Conical*, *Diamond*, *Three color*, *Four color*, за допомогою яких здійснюється перехід від одного кольору до іншого за визначеним правилом. Програма підтримує кілька типів градієнтів. Усі операції з градієнтами інтерактивні, характер і параметри градієнта задаються векторами, обмеженими

маніпуляторами. Градієнти відрізняються кількістю й властивостями векторів і маніпуляторів.

3. Точкові заповнення: *Fractal clouds*, *Fractal plazma*, *Bitmap*, які дозволяють заповнити елемент точковим рисунком, наче по сітці. Вони мають багато спільного з градієнтами, оскільки визначаються векторами й маніпуляторами, і можуть мати переходи кольорів.

Галерея заповнення

Також у процесі розробки рисунка можна скористатися галереєю готових текстурних заповнень, які відтворюють певний рисунок або фактуру матеріалу. Каталог текстурних заповнень можна відкрити, вибравши їх у контекстному вікні *Fill Gallery* (Галерея текстур) меню *Galleries* (Галереї) строки головного меню *Utilities* (Утиліти). Для того щоб заповнити елемент певною текстурою, необхідно спочатку його активізувати за допомогою селектора, потім вибрати бажаний варіант із каталогу текстур, виділити його і перетягнути на виділений елемент ескізу. Оскільки зразок текстури в каталозі представляє собою рапорт малюнка, то обрана текстура заповнить всю площу елемента повністю.

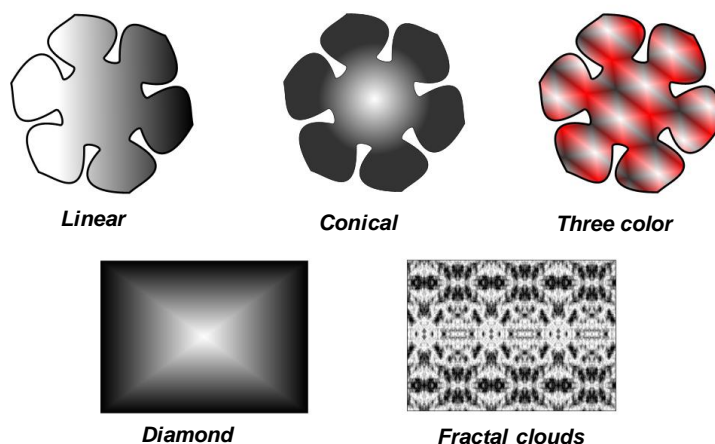


Рис. 12.3 – Заповнення елементів об'єкту

Прозорість

На панелі інструментів міститься команда **Transparency** (прозорість) для імітування прозорості елементів рисунка. Цю команду можна вважати заповненням елемента спеціальною «прозорою» фарбою, яка не зафарбовує, а, навпаки, видаляє частину фарби з об'єкта. Аналогічно заповненню панель властивостей приймає при цьому відповідний вигляд. Проста рівномірна прозорість елемента (*Flat transparency*) активна за умовчанням. Для того щоб створити бажану прозорість елемента необхідно спочатку його активізувати за допомогою селектора, потім вибрати відповідний варіант із контекстного меню **Transparency** Панелі властивостей.

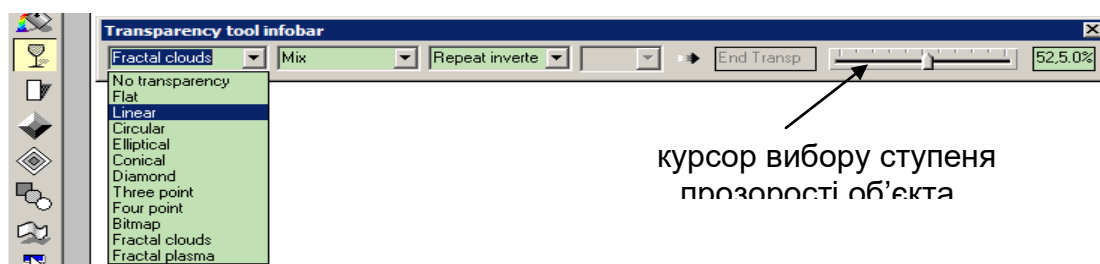


Рис. 12.4 – Контекстне меню вікна **Transparency** (прозорість)



Завдання та порядок виконання практичної роботи

1. Відкрити шаблон-фігуру в середовищі програми.
2. Розробити серію з п'яти моделей одягу для виробів легкого асортименту або з трьох моделей верхнього асортименту.
3. Відредагувати контури (переміщуючи вузли, змінюючи кривизну ділянок, додаючи та видаляючи вузли).
4. Нанести рельєфні лінії.
5. Зобразити конструктивно-декоративні елементи.
6. Виконати колористичне оформлення моделей.

Приклад оформлення роботи представлений у додатку Ж

Контрольні запитання

1. Як додати або видалити вузол на контурі?
2. Які інструменти дають можливість створювати графічні примітиви?
3. Якими інструментами здійснюється заповнення об'єктів?
4. Які є типи градієнтного заповнення?
5. Як працюють точкові заповнення?

Джерела:

1. Брюханова Г.В. Комп'ютерні дизайн-технології : навчальний посібник./ Центр навчальної літератури. Укр.ISBN-978-617-673-813-8, 2018.180 с.
2. Програма комп'ютерного моделювання одяжки
<http://www.youtube.com/watch?v=iBbjf84rUf8>
(29.09.2019 р.)
3. Комп'ютерний дизайн одяжки
<http://rustm.net/catalog/article/241.html>
4. Альтернативний векторний редактор
https://studref.com/534499/informatika/xara_xtreme

Додаток Ж

Лабораторно-практична робота

Виконання художніх ескізів моделей в автоматизованому режимі

Виконала: студентка групи М-41



Творчі ескізи для жінок plus-size