

УДК 744.4

Фоменко В.С.¹

Корнієнко О.Б.²

¹ студ. гр. БАД-539 НУ «Запорізька політехніка»

² старш. викл. НУ «Запорізька політехніка»

СПРОЩЕННЯ ПОБУДОВИ ПЕРСПЕКТИВИ В ADOBE PHOTOSHOP

Одним з напрямків комп'ютерної графіки є створення цифрових зображень, які використовуються в книгах, фільмах, серіалах, мультфільмах, рекламних роликах і т.п. Їх створенням займаються CG художники: від перших начерків до фінального варіанту. Вважається, що одним з найважливіших етапів створення роботи є втілення ідеї ще в сирому варіанті в комп'ютерній програмі, так як на цьому етапі опрацювання треба враховувати всі правила побудови ескізу. Тут варто приділити велику увагу перспективі - так як вона відіграє провідну роль в побудові ілюстрації.

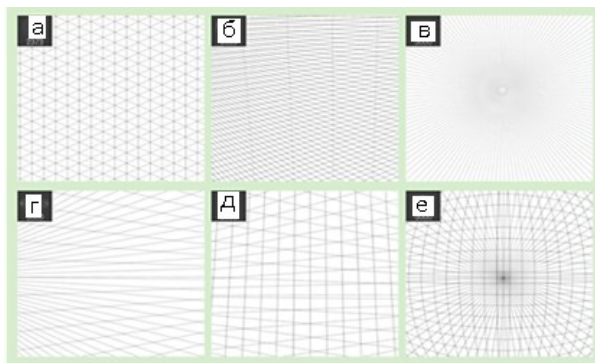
У цьому випадку виникає головне питання - як полегшити процес художнику виконання даного етапу, так як у новачків в цій сфері, далеко не завжди, виходить правильно розташувати точки і використовувати перспективне скорочення, а досвідчені художники хочуть прискорити процес роботи.

Для вирішення даного питання існує безліч програм, наприклад, AutoCAD. Але на практиці фахівці віддають перевагу виконанню роботи в одній, чи двох програмах, тому що чим більше програм буде задіяно - тим більше часу потрібно для виконання завдання. Крім того, використання великої кількості програм може стати причиною сповільнення роботи комп'ютера, а ця ситуація вважається критичною при обмеженому часі виконання завдання.

В теперішній час, більшість CG художників та дизайнерів для своєї роботи користуються програмою Adobe Photoshop. Ця програма досить поширена, зручна та мультизадачна. Але суттєвим недоліком цієї програми є відсутність функції побудови перспективи, яка могла би використовуватися як основою для майбутнього зображення.

За для зручності створення перспективного зображення у програмі Adobe Photoshop, одним з користувачів сайту цифрових художників, зареєстрованим як Pixelstains, була створена «Кисть», яку можна використовувати для побудови 6-ти видів перспектив на вибір одним кліком. «Кисть» досить просто завантажити і встановити її в програмі Adobe Photoshop, так як вона абсолютно безкоштовна і знаходиться в загальному доступі.

Для полегшення побудови різноманітних зображень Pixelstains з використанням «Кісті» пропанує наступні види перспектив, рис. 1.



а) Перший - це ізометрична сітка для дизайну мобільних ігор. б) Друга «Кисть» - це сітка для реквізиту та дизайну транспортних засобів. в) Третій – «Кисть» з перспективою в одну точку. г) Четверта «Кисть» - це кисть з двухточечною перспективою. д) П'ятий - «Кисть» з трьохточечною перспективою. е) Останній - «Кисть» с п'ятиточечною перспективою
 Рисунок 1 - Види основ перспектив, створених за допомогою «Кисті».

Такі заготовки для повноцінних зображень можна створювати, використовуючи дану «Кисть» як основу для майбутнього зображення (рис 2).

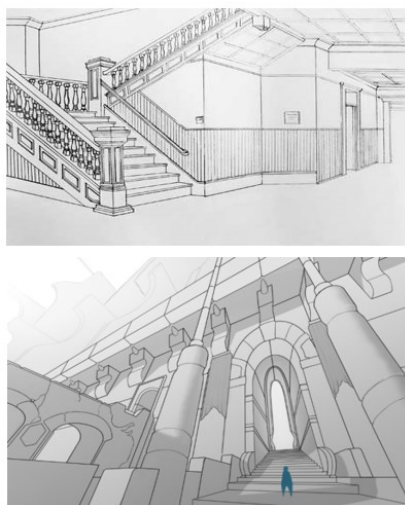


Рисунок 2 - Приклади зображень за допомогою «Кисті»