

РОЛЬ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ МОДЕЛІ ВЗУТТЯ НА ЕТАПІ КОНСТРУКТОРСЬКО-ТЕХНОЛОГІЧНОЇ ПІДГОТОВКИ ВИРОБНИЦТВА

Формування зовнішніх властивостей майбутньої моделі взуття відбувається ще на етапі створення її зображення. Цей процес включає і розробку ескізів, і створення ілюстрованих рекламних постерів, і моделювання 3d-моделі. Постійний розвиток fashion-ілюстрації і необхідність застосування нових технік, методів виконання ілюстрацій та ескізів взуттєвих моделей на різних етапах проектування є дуже важливою частиною завдання дизайнера-конструктора взуття.

Метою даної роботи є аналіз художніх технік для оформлення ескізів взуття та використання комп'ютерної графіки на цьому етапі. Художники та дизайнери активно застосовують різноманітні техніки і види ілюстрації для візуалізації результатів своєї творчості та ідей, використовуючи їх також для рекламних проектів.

В сучасних умовах швидкого розвитку комп'ютерних технологій просторового моделювання важливу роль в створенні візуалізованих зображень відіграють графічні 3d-редактори. Найбільш ефективним є застосування у виробничих умовах таких програмних продуктів, які здатні вирішувати широкий спектр проектних задач, починаючи від створення зовнішнього вигляду взуття до розробки ґрунд-моделі, шаблонів для розкрою деталей та запуску конструкції у виробництво.

Фірма Delcam Crispin розробила серію комплексних програмних продуктів для проектування взуття на різних етапах. Один з модулів комплексу – Delcam Crispin Shoemaker орієнтований на просторове моделювання взуття на поверхні колодки. При використанні даного програмного продукту можна створити абсолютно реалістичне зображення моделі в 3d-просторі без витрат додаткових матеріалів на макети. Таке зображення може бути використане не тільки для попереднього оцінювання естетичних властивостей майбутньої моделі взуття, але й для подальшого конвертування просторової моделі в 2d-формат ґрунд-моделі верху. Крім того, така візуалізація художньо-колеристичних та конструктивних рішень може бути основою для просування іміджу об'єкту шляхом реклами. В такому випадку поєднання 3d-можливостей програмного комплексу Crispin ShoeMaker та художніх ефектів PhotoShop дає змогу створювати різноманітні варіанти рекламних постерів із зображенням реалістичної або більш стилізованої моделі взуття.

У роботі пропонується методика поетапного виконання ескізів взуття в середовищі PhotoShop та Illustrator та застосування різних інструментів, фільтрів та спецефектів на основі програми Crispin Shoemaker, які надалі можуть використовуватись для створення рекламних постерів. Основою для розробки художнього ескізу може бути як розроблене або відскановане плоске зображення моделі, так і 3d-версія, розроблена в середовищі Crispin ShoeMaker.



Рисунок 1. Розроблені моделі взуття на основі програми Crispin Shoemaker
Література:

1. Cally Blackman, 100 Years of Fashion Illustration, Published by Laurence King Publishing, 2007, 384с.

2. Shoe Design and Visualization: Rhinoceros Advanced Training Series, institute of Biomechanics of Valencia and Robert McNeel Associates, 2005, 190c.