УДК 004.925.83

Голотенко К.С.
студент кафедри геометричного моделювання та комп'ютерної графіки
kirya.golotenko@gmail.com
Глібко О.А.
доцент кафедри геометричного моделювання та комп'ютерної графіки
elenglibko@gmail.com
http://orcid.org/0000-0001-9386-1800
Національний технічний університет «Харківський політехнічний інститут»
Максимова М.О.
доцент кафедри Пожежна профілактика в населених пунктах
madadiro76@gmail.com
http://orcid.org/0000-0001-6287-2750
Національний університет цивільного захисту України, м. Харків

СТВОРЕННЯ КОНЦЕПТУАЛЬНОЇ ТЕКСТУРИ НА ОСНОВІ ФОТОРЕФЕРЕНСІВ

У роботі розглянуті інструменти та методи створення неординарних текстур у растровому середовищі Photoshop CC. Наведено приклад текстури, розробленої з використанням зображень довільної тематики та представленої у вигляді обличчя міфічної істоти. Запропоновані можливі сфери та напрямки використання відтворених текстур.

Ключові слова: *растрове середовище, текстура, Photoshop CC, концепт-арт, растрові фільтри, режими накладання, комп’ютерна графіка*

Постановка проблеми. З розвитком ігрової комп’ютерної індустрії та великим попитом на будь-які види рекламної продукції важливим є питання розробки спеціальних методів відтворенні їх графічної складової. Це питання набуває особливу актуальність у випадках, коли затребувані за задумкою авторів сценарії, образи персонажів та локацій не мають аналогів у реальному природному середовищі, а створюються у відповідності до обраного стилю або жанру графічного контенту. Важливими аспектами є також бюджет проекту, різний рівень художньої підготовки дизайнерів та наданий термін виконання розробки.

Мета роботи. Запропонувати експрес метод відтворення неординарного графічного контенту в умовах стислого дедлайну на базі растрового редактора Photoshop CC.

Основний матеріал. Метод розглянуто на прикладі створення текстури обличчя міфічного персонажу. Головними інструментами для розробки текстури стали фільтри: «Галерея розмиття», «Пластика» та «Шум». Комбінуючи параметри налаштування кожного фільтру та режимів накладання, можна досягти ефекту представленого на рис. 1. Для отримання такого результату знадобились матеріали, які на перший погляд ніяк не можуть бути пов’язані з проектом такого характеру. Зображення з домівками на підніжжі гори слугувало основою текстури, око надало людського вигляду, а обличчя жінки лягло в основу об’єму всій композиції.

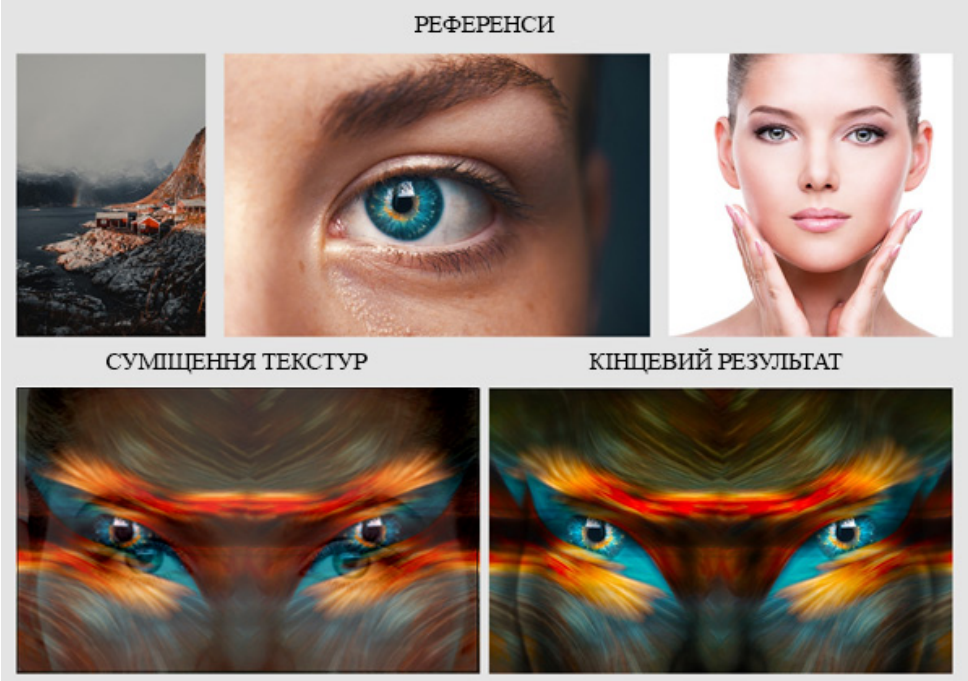

Рис. 1. Використані референси та отриманий концепт

Висновки. Застосування такого роду підходу до створення текстур може знайти широкий попит в індустрії комп’ютерних ігор, наприклад для створення незвичайної зовнішності персонажу, або у сфері реклами та web- дизайну для розробки фонових зображень різного призначення.

Матеріали надійшли: 29.09.2019