

Последний этап представил собой визуализацию объекта. Для того, чтобы лучше понять образ и представить рабочее место в действии, создается 3d модель. Для создания 3d модели рабочего места используется программа 3DsMax. С ее помощью можно увидеть, как будет выглядеть рабочее место, как будут функционировать его составляющие, и может ли такая модель разработки существовать на самом деле. Не менее важным аспектом является выбор цветовой палитры. Цвета определяются из желания заказчика и факторов при работе за рабочим местом. Такими факторами являются: время пребывания за рабочим местом, степень освещенности рабочей поверхности, психологические особенности человека. При разработке рабочего места сапожника были выбраны нейтральные спокойные цвета: темно-серый, зеленый и бежевый (результат рабочего места представлен на рис. 1).

Заключение. В процессе проектирования было создано рабочее место сапожника. Для достижения цели были затронуты важные этапы по решению ряда задач при разработке: эргономическое исследование, опрос заказчика, поиск и разработка образа проектируемого объекта, изучение нормативов и ГОСТов, подбор материалов, визуализация объекта дизайна.

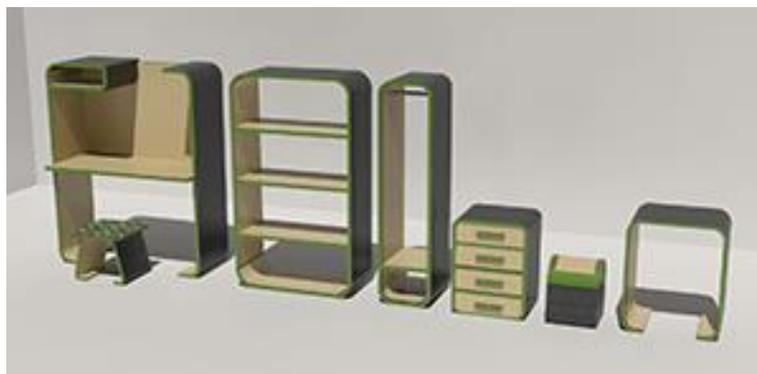


Рис. 1 Рабочее место сапожника

ЛИТЕРАТУРА

1. В. М. Мунипов, В. П. Зинченко Эргономика: человекоориентированное проектирование техники, программных средств и среды. – М.: Логос, 2001. - 351с.
2. ДомСон // Мебельные материалы [Электронный ресурс]. 26.11.2014. URL: http://domson.ru/o_kompanii/mebel_nye_materialy/ (дата обращения: 18.02.2016).
3. Библиотекарь.ру // Соединение деревянных деталей [Электронный ресурс]. 18.02.2016. URL: <http://www.bibliotekar.ru/spravochnik-27/46.htm> (дата обращения: 18.02.2016).

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА СПИДПЕЙНТА

И. А. Науменко, А. В. Шкляр

(г. Томск, Томский политехнический университет)

e-mail: irinanaumenko8d31@gmail.com

FUNDAMENTAL RULES OF SPEEDPAINT

I.A. Naumenko, A. V. Shkliar

(Tomsk, Tomsk Polytechnic University)

e-mail: irinanaumenko8d31@gmail.com

This article discusses the creation of picture like speed painting. As an example given a two of pictures which made by author of article. The article provides tips for speed painting which shown in one of a drawing. The conclusion about the experience and a result of creation in compare.

Key words: speed painting, color, painting, picture, drawing.

Введение. Спидпейнт (Speed Painting) — это современный вид живописи, в котором создание одного произведения (картины) ограничивается небольшим промежутком времени [1]. Представителем и родоначальником классического спидпейнта считается Денни Дент (Denny Dent), который рисовал полноценные портреты рок-звезд за промежуток времени, ограниченный звучанием одного из их произведений.

Создание такого рода картин отличается от традиционного способа рисования отсутствием предварительной подготовки, предшествующей созданию картин, то есть без эскизов. Задача художника сводится к тому, чтобы в короткие сроки, используя краски и холст, создать полноценную картину, имеющую сходство с предметом рисования. Такие работы имеют «нешлифованный» вид, подчеркивая важность каждого мазка, выполненного на холсте.

С другой стороны, в настоящее время термином «спидпейнт» принято называть видеозапись процесса создания цифрового рисунка при помощи редакторов растровой графики, ускоренную таким образом, что весь 5-7 часовой процесс рисования цифровой картины умещается в 3-5 минутный видеоролик [2].

Правила для спидпейнта от Горо Фуджита. Горо Фуджита (Goro Fujita) — современный 2D, 3D художник-визуализатор и аниматор японского происхождения, работы которого в технике спидпейнт имеют тысячи поклонников по всему миру [3]. За годы практики он художник выделил основные рекомендации по спидпейнту.

Цвет фона. Не стоит рисовать на белом фоне, потому что белый является самым ярким цветом. Это зачастую затрудняет работу с насыщенностью в изображении, так как можно идти только в сторону более темного тона, но нет возможности идти в сторону светлого. Именно поэтому лучше использовать средний тон для фона, который позволит постепенно набирать свет.

Насыщенность цвета. Как правило, на переднем плане должен быть самый высокий контраст. Здесь располагаются самые темные и яркие участки. Чем дальше располагаются объекты от точки зрения смотрящего, тем ниже должна быть их контрастность. Это поможет сделать работу более объемной.

Начало рисования. Горо советует начинать рисование грубо и быстро, заканчивать — детализировано и медленно. Правильно работать над всем холстом одновременно. Это способствует созданию цельной красивой работы.

Цвет. Не стоит использовать прямое копирование цвета. Вместо этого лучше анализировать то, как освещение влияет на передачу материальности и колорита. Нужно учиться доверять своим глазам.

Время рисования. Ограничение времени рисования - до 60 минут. Заканчивать работу надо даже в том случае, если картинка выглядит некрасиво. Это позволяет не заикливаться на деталях, а увидеть свои ошибки. Полезно назначать номер изображения в соответствии с датой ее создания. Это позволяет отслеживать прогресс в работе.

Практическая работа. Руководствуясь советами для жанра такого рисования, приведенных выше, была проведена работа по созданию рисунка в технике спидпейнт. В качестве референсов были выбраны персонажи из американского трёхмерного компьютерного анимационного фильма «Город героев». В качестве материала для рисования была взята бумага формата А4, графитный карандаш, акварель и маркеры.

Было выполнено два рисунка: первый (рис. 1) был исполнен без учета правил, приведенных выше, второй (Рис. 2) — с ними.



Рис. 1. Без применения правил



Рис. 2. С применением правил

Первый рисунок выполнен без применения цвета и фона. Это делает изображение визуально плоским, незаконченным. Время, потраченное на рисунок – около 12 минут.

Второй рисунок, выполненный с использованием советов Горо Фуджита, выглядит более цельным. В качестве фона был выбран светло-серый оттенок, который помог поместить персонажей в пространство. Также это помогло увидеть места, которые необходимо сделать светлее.

Насыщенность цвета, выполненная согласно правилу, помогла увидеть объем в рисунке. Персонажи в сравнении с фоном выглядят более контрастными, и это помогает визуально различить передний и задний планы.

Совет начинать рисовать грубо и заканчивать детализировано помог рисовать картинку цельно и обращать внимание на все детали сразу. Такой прием помогает сократить недочеты и время на работу.

Ограничение во времени помогло не заикливаться на деталях и рисовать быстрее. Время, потраченное на рисунок, заняло около 60 минут.

Вывод. В ходе изучения были получены знания в таком жанре, как спидпейнт. Проведена практическая работа по исследованию применимости правил Горо Фуджита. Правила, описанные в статье, оказались полезными и ценными для использования, позволили улучшить навыки в рисовании и увидеть прогресс в работе.

ЛИТЕРАТУРА

1. Википедия // Speed painting [Электронный ресурс]. 16.03.2016. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Speed_painting (дата обращения: 16.03.2016).
2. Блог Nubic'a // Speed Painting... [Электронный ресурс]. 16.03.2016. URL: <http://nubic.ru/?p=683> (дата обращения: 16.03.2016).
3. say-hi.me // 6 правил speed painting от Горо Фуджита [Электронный ресурс]. 17.03.2016. URL: <http://say-hi.me/illustration/6-pravil-speed-painting-ot-goro-fudzhit.html#hcq=J2lzTFp> (дата обращения: 17.03.2016).