

Создание мокапа цилиндрического объекта в Adobe Photoshop

Пайдершев Алексей Константинович

Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема

Студент

Аннотация

Цель данного исследования – продемонстрировать процесс создания мокапа цилиндрического объекта. Для решения задачи был задействован Adobe Photoshop — многофункциональный растровый графический редактор, разработанный компанией Adobe Systems. Этот инструмент предлагает обширный набор возможностей для профессиональной обработки и редактирования изображений. Эти техники позволяют эффективно работать с деталями и корректировать.

Ключевые слова: Adobe Photoshop, мокап, цилиндрический объект.

Creating a mockup of a cylindrical object in Adobe Photoshop

Paidershev Aleksei Konstantinovic

Sholom-Aleichem Priamurskiy State University

Student

Abstract

The purpose of this study is to demonstrate the process of creating a mockup of a cylindrical object. Adobe Photoshop, a multifunctional raster graphics editor developed by Adobe Systems, was used to solve the problem. This tool offers an extensive set of features for professional image processing and editing. These techniques allow you to work effectively with details and adjust them.

Key words: Adobe Photoshop, mockup, cylindrical object.

1 Введение

1.1 Актуальность

Создание мокапов цилиндрических объектов в Photoshop актуально для дизайнеров, маркетологов и визуализаторов, так как позволяет наглядно представить дизайн на реальных поверхностях. Такой подход упрощает процесс согласования с клиентами, улучшает презентацию идей и экономит время на создание физических прототипов.

1.2 Обзор исследований

В статье А.Г. Беликова подробно исследуется процесс цветокоррекции объектов с использованием инструмента кривых в Photoshop, что является важным аспектом обработки изображений [1]. А.Е. Азаров и М.Е. Кочитов представили разработку специализированных плагинов для Photoshop,

которые расширяют функциональные возможности редактора и упрощают работу с графикой [2]. П.Е. Гребенюк совместно с А.М. Чмутиным описали методы работы с цветовым сдвигом и контрастом яркости, что позволяет добиваться более точной передачи цветов и светотеневых переходов в изображениях [3]. В работе С.В. Беляева и Н.Е. Оtekана детально изложен процесс работы в Adobe Photoshop, включая базовые и продвинутое техники редактирования [4]. Кроме того, Р.В. Семченко и П.А. Еровлев рассмотрели различные методики обработки изображений, что подчеркивает универсальность Photoshop для решения широкого спектра задач в области графического дизайна и фоторедактирования [5].

1.3 Цель исследования

Цель данного исследования – продемонстрировать процесс создания мокапа цилиндрического объекта.

2 Материалы и методы

В данном исследовании применяется многофункциональный растровый графический редактор Adobe Photoshop.

Ссылка для скачивания материала
<https://disk.yandex.ru/d/DiekC38fClBJVg>.

3 Результаты

Открываем исходное изображение в Photoshop, чтобы приступить к редактированию (рис.1)

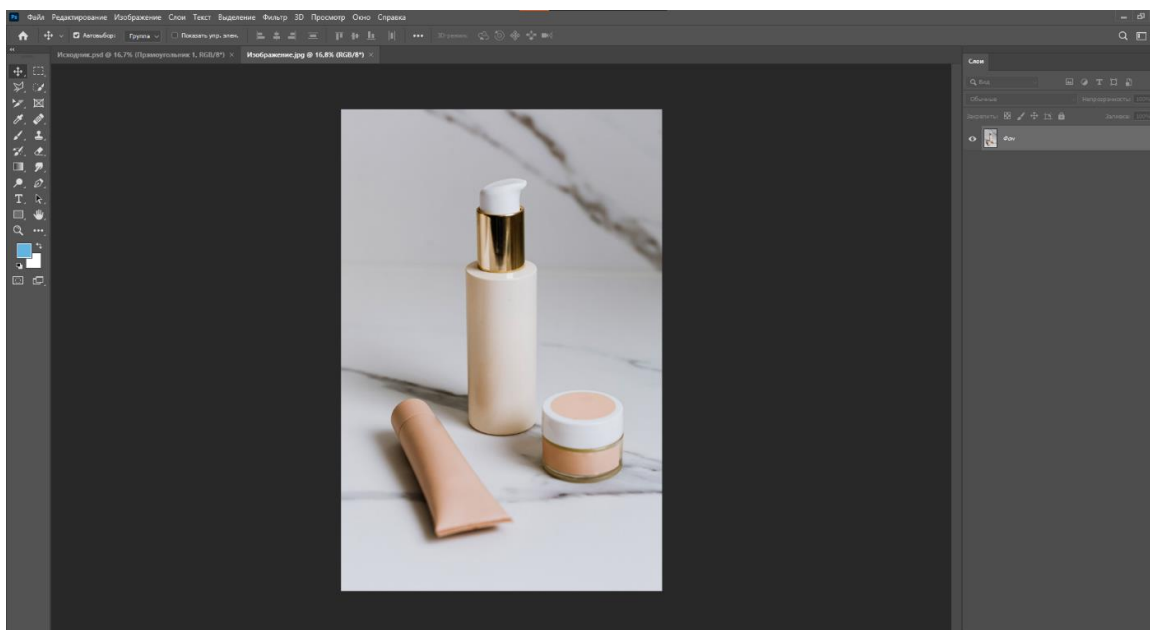


Рисунок 1. Исходное изображение

Выбираем инструмент «Прямоугольник» (Rectangle Tool) на панели инструментов и аккуратно растягиваем его на нужный объект, чтобы создать прямоугольную область или рамку. Убедитесь, что размеры и пропорции

соответствуют вашей задумке, и при необходимости скорректируйте их с помощью направляющих или сетки (рис.2).

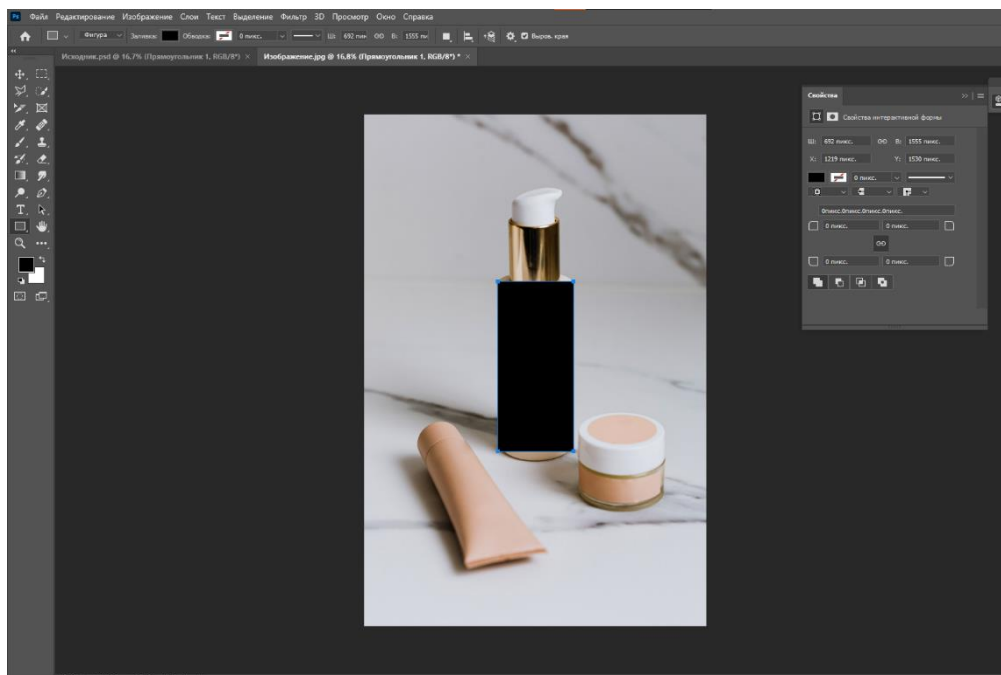


Рисунок 2. Прямоугольник

Поменяем цвет прямоугольника на красный и уменьшим непрозрачность до 30%, чтобы сделать его полупрозрачным (рис.3,4).

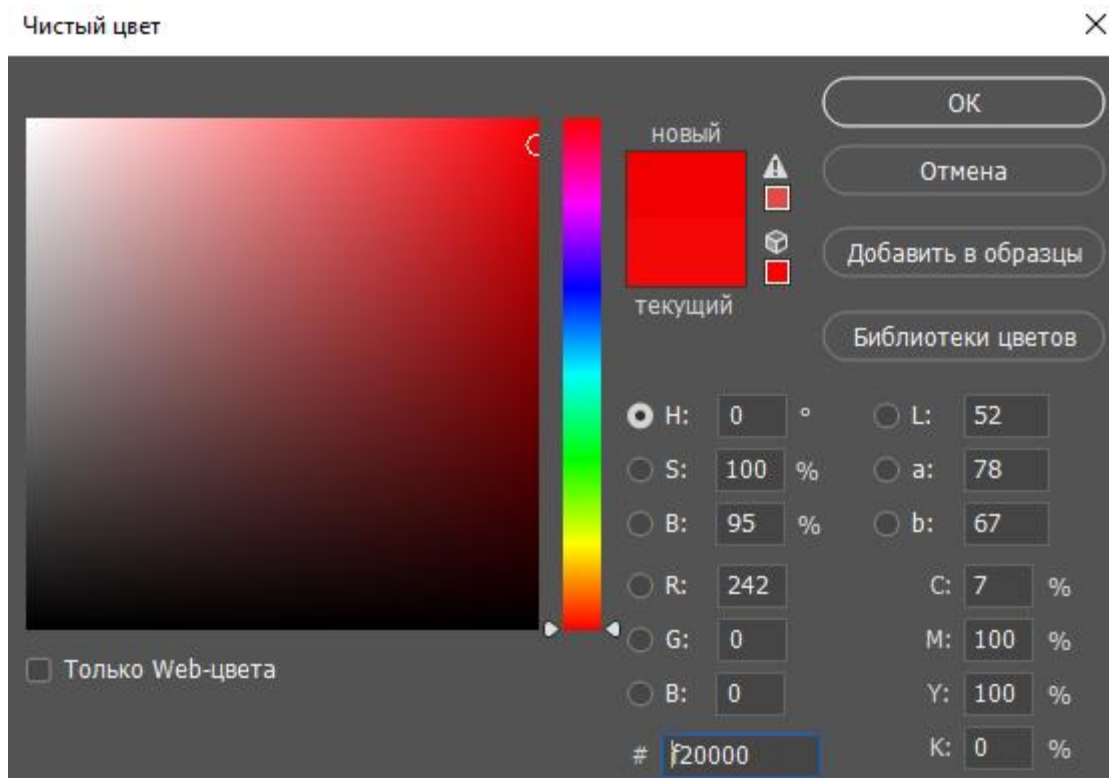


Рисунок 3. Выбор цвета

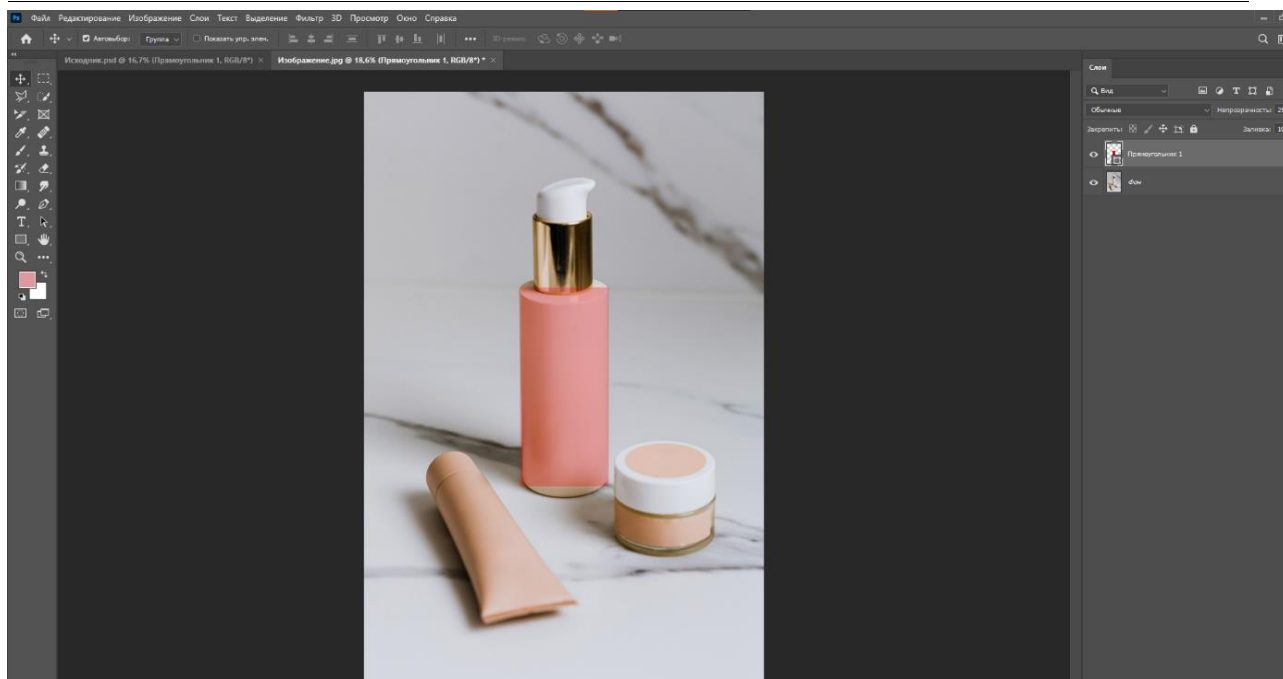


Рисунок 4. Результат изменение цвета

Преобразуем слой в смарт-объект, чтобы иметь возможность масштабировать, трансформировать и применять фильтры без потери качества изображения (рис.5).

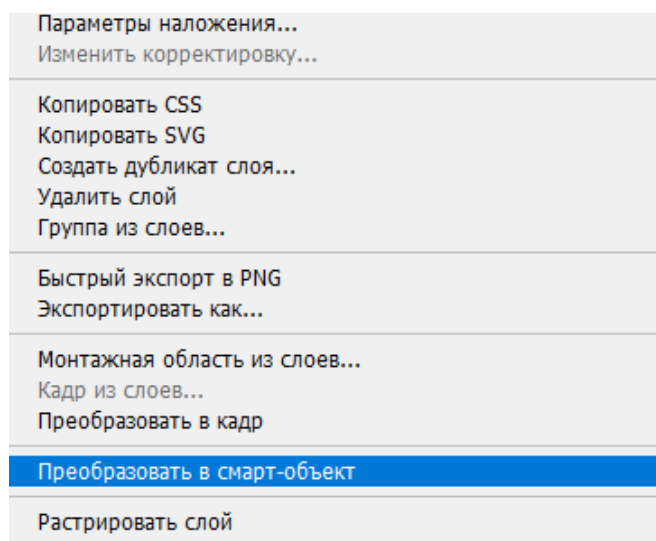


Рисунок 5. Преобразование в смарт-объект

Активируем трансформацию слоя, нажав Ctrl+T, затем перейдем в режим «Деформация» и настроите форму слоя, изогнув его в виде арки (рис.6,7).

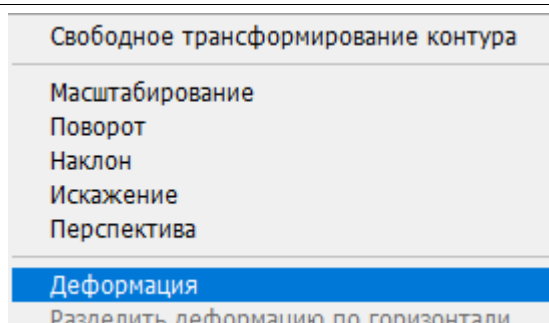


Рисунок 6. Деформация

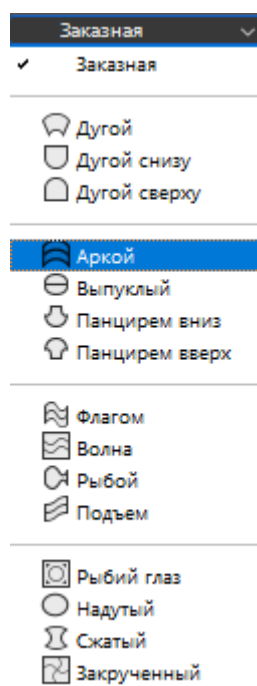


Рисунок 7. Арка

Выделим фигуру и нажмем «Отразить по вертикали» или «Отразить по горизонтали» в меню инструментов, чтобы перевернуть её (рис.8).

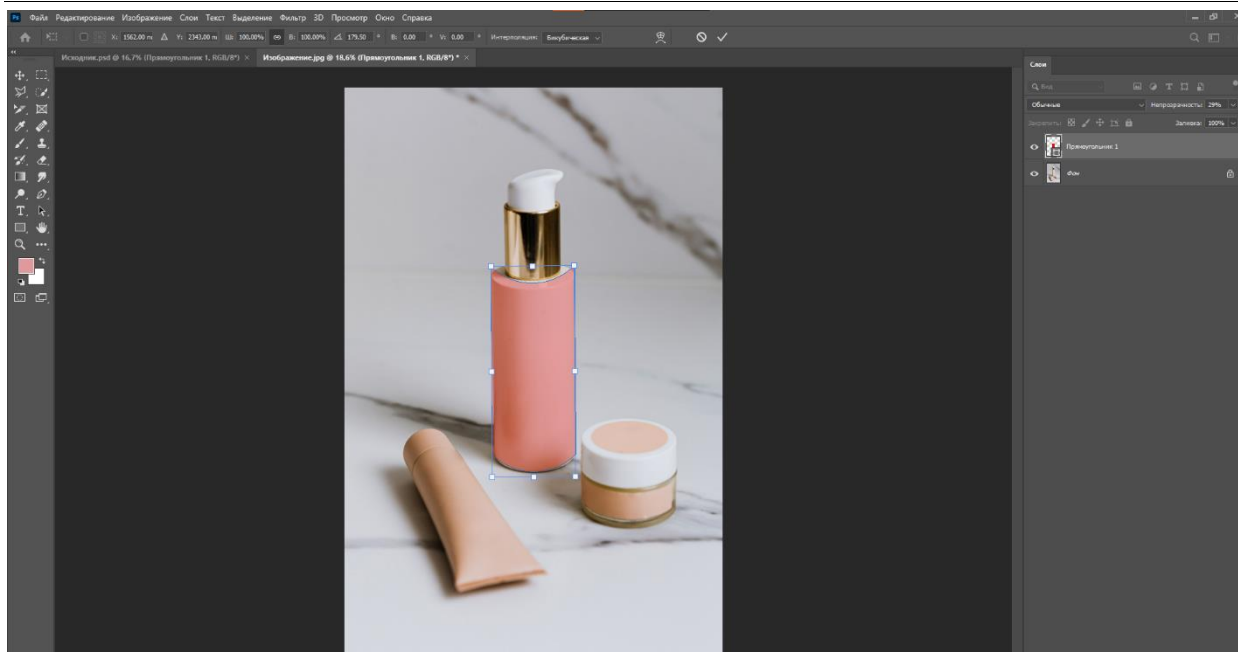


Рисунок 8. Перевернутая арка

Изменим настройки сетки деформации на 3×3 , перейдем в раздел параметров сетки и выберем значение « 3×3 » в настройках деформации (рис.9).

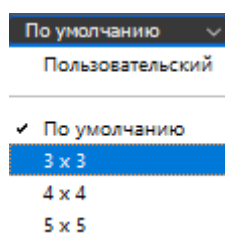


Рисунок 9. Настройка сетки

Выделим фигуру и с помощью инструмента «Деформация» подгоним её контуры под нужную форму (рис.10).

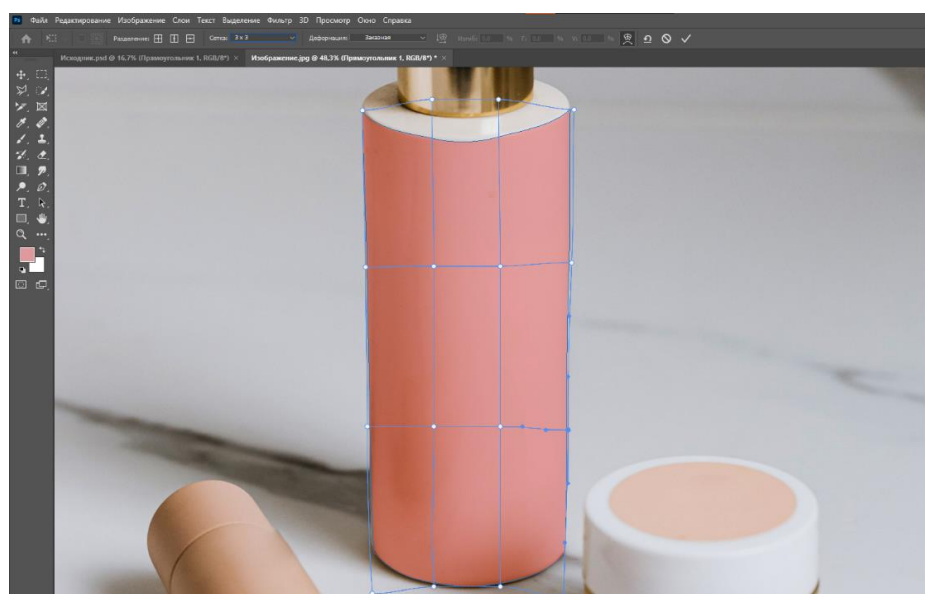


Рисунок. 10. Подгон под размеры

Отредактируем смарт-объект, выполним двойной клик по пентограмме смарт-объекта — откроется новое окно с его содержимым (слоем) (рис.11).

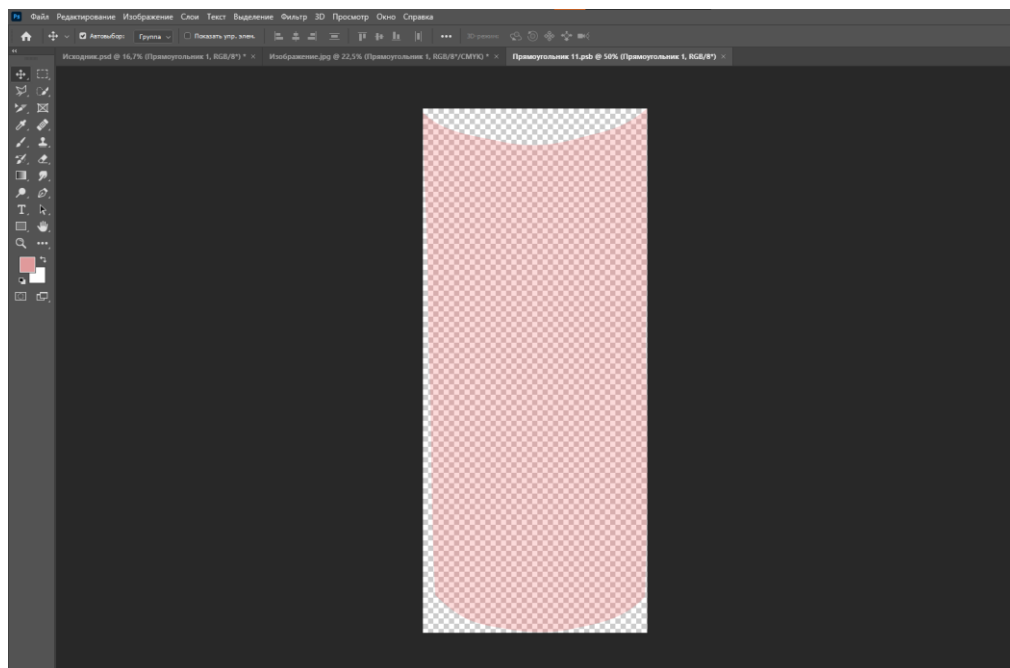


Рисунок 11. Смарт-объект

Перенем заготовленное изображение, откроем файл с изображением, скопируем его (Ctrl+C) и вставим (Ctrl+V) в текущий проект (рис.12).

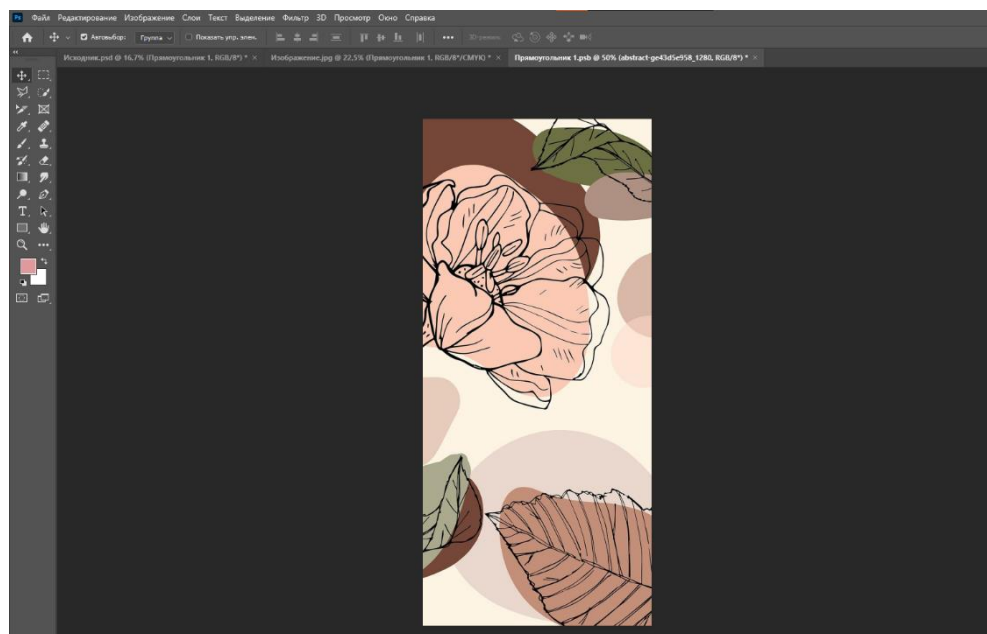


Рисунок 12. Рисунок

Сохраним текущие изменения, нажав комбинацию клавиш Ctrl+S, чтобы зафиксировать изменения в проекте или документе. Затем переключимся на первый слой (рис.13).

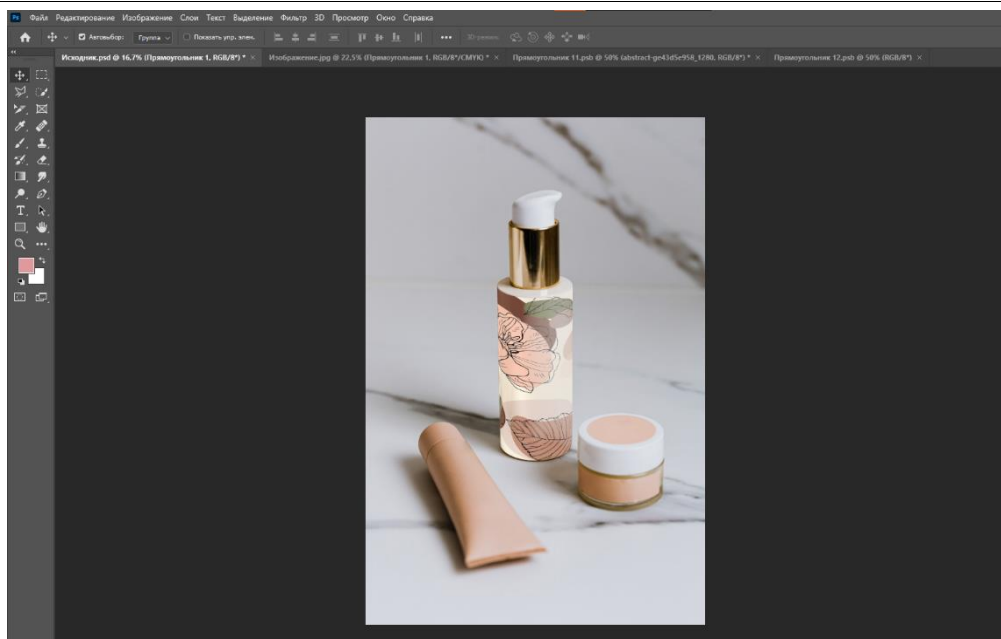


Рисунок 13. Первый слой

Изменим режим наложения на «Линейный затемнитель» (рис.14).

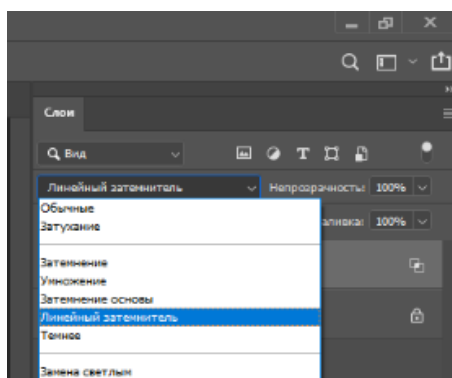


Рисунок 14. Линейный затемнитель

Дважды щёлкнем по слою, чтобы открыть параметры наложения, и настроим ползунок, чтобы уменьшить непрозрачность нижележащего слоя в светлых областях (рис.15).

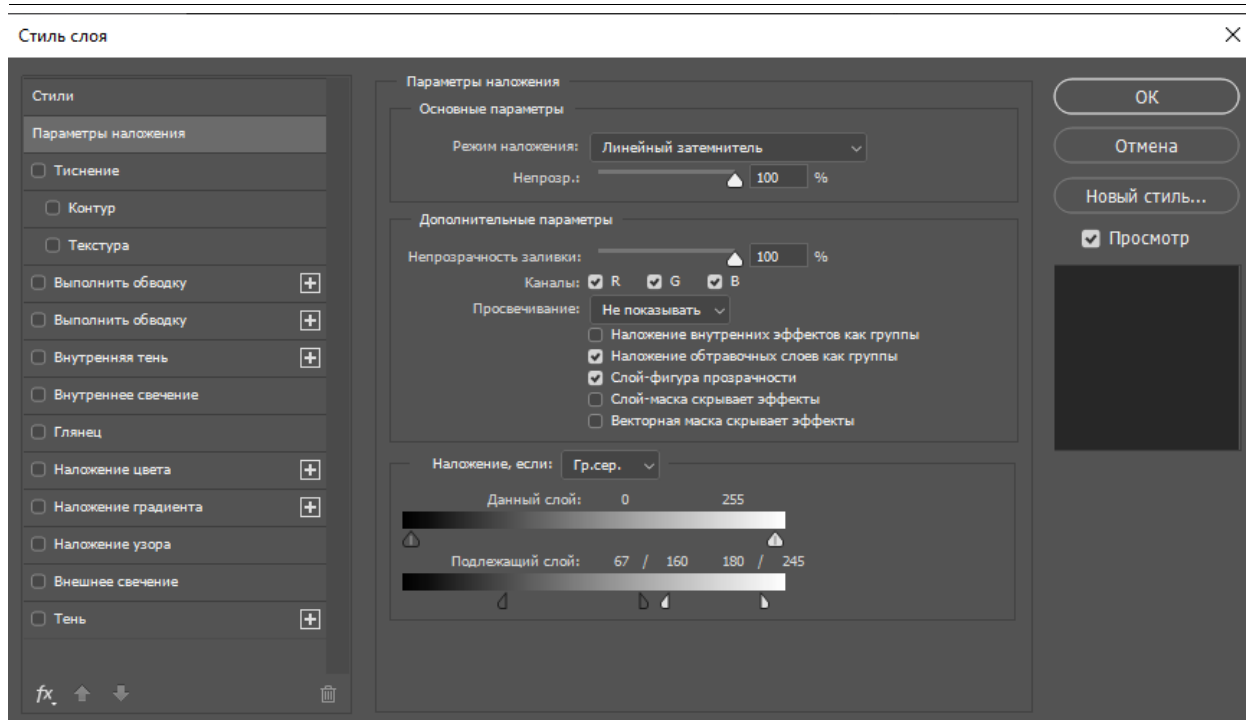


Рисунок 15. Изменение непрозрачности

После выполнения всех указанных действий получится изображение мокапа цилиндрического объекта (рис.16).



Рисунок 16. Результат

4 Вывод

В результате был получен качественный мокап цилиндрического объекта, который может быть использован для презентации дизайна на различных поверхностях. Работа демонстрирует важность использования смарт-объектов и инструментов деформации в Photoshop для создания реалистичных трёхмерных эффектов на плоских изображениях.

Библиографический список

1. Беликов А.Г. Цветокоррекция объектов через кривые в Photoshop // Постулат. 2022. № 2 (76).
2. Азаров А. Е., Кочитов М. Е. Разработка расширения для графического редактора Photoshop // Постулат. 2018. № 1 (27). С. 51.
3. Гребенюк П. Е., Чмутин А. М. Оттеночный сдвиг и яркостный контраст: парадоксы Photoshop // Современные научные исследования и инновации. 2016. № 8 (64). С. 115-121.
4. Беляева С.В., Отекина Н.Е. Графический редактор Adobe Photoshop // Мир Инноваций. 2022. № 3 (22). С. 51-54.
5. Семченко Р.В., Еровлев П.А. Методики обработки изображений в Photoshop // Постулат. 2018. № 12-1 (38). С. 32.