

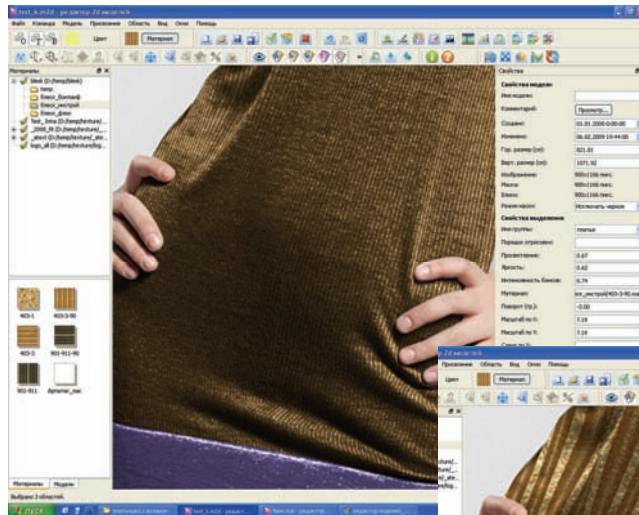
Виртуальная «примерка» тканей к фото изделия

16.02.2009

Программа нового поколения

- 100% фотореалистичность
- Мгновенное изменение результата при редактировании
- Изменение блеска и фактуры ткани в динамике
- Сложные формы без искажений: складки, заломы, сборки
- Наложение принтов, логотипов, вышивки

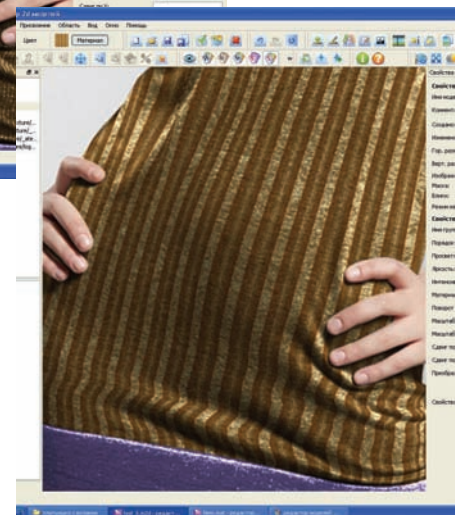
100% фотореалистичность — без труда



Мы наложили один и тот же рисунок ткани, и изменили масштаб.

Ткань наложена с эффектом выборочного блеска - т.е. блестят только светлые полосы.

Подробнее см. далее



В этом выпуске:

- Вышивка, напыление? С блеском! 2
- Ткани, фактуры— откуда взять? 2
- Творчество и взаимопонимание 2
- Идеально для трикотажа 3
- Логотип - выбираем место и размер 3
- Могу я переодевать свои модели? 4
- Для полиграфии и рекламы 4

Динамика — смотри и меняй

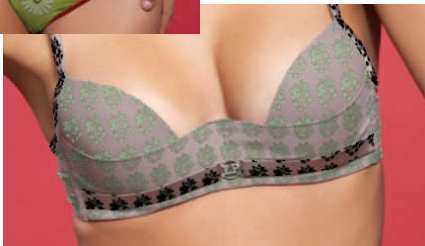
Насколько удобнее работать в новой версии программы—ведь раньше все изменения выполнялись итерационно, т.е. подвинул или повернул ткань, ждешь пока результат отрисуеться, изменил масштаб—опять ждешь. А если

захочешь залить ткань на всю модель, а не только на отдельную область можно ждать и 10с и 40с. При этом свобода творчества ограничена временными рамками и терпением дизайнера.

А теперь—все измене-

ния отображаются при движении мышкой: крутим колесико мыши - плавно меняется масштаб рисунка (см. выше).

Виртуальная «примерка» тканей к фото изделия

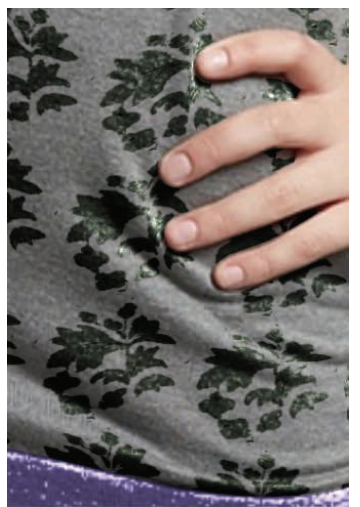
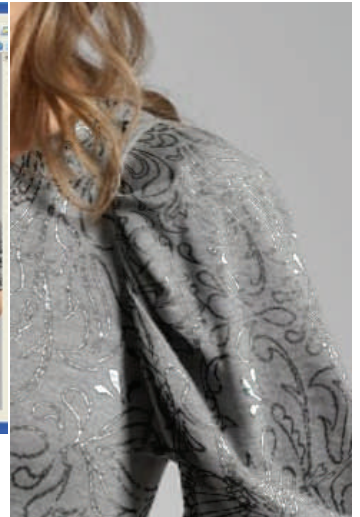
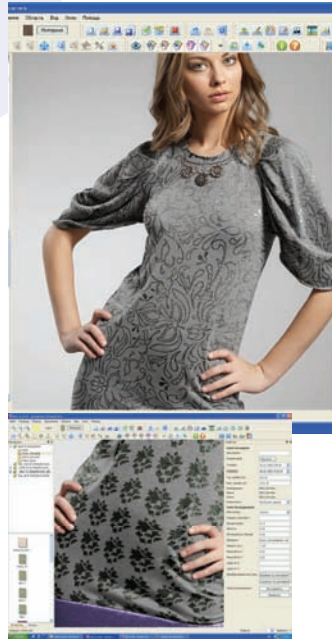


Вышивка, напыление? С блеском!

Нет ничего проще—рисуйте узор, создайте для него в программе маску блеска и прозрачности—и накладывайте!

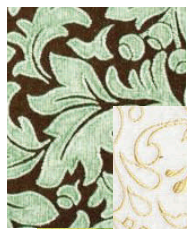
Хотите—поменяйте оттенок узора, просто выберите цвет из палитры.

Меняйте размер рисунка, поворот, сдвиг, параметры блеска и яркости - экспериментируйте!



«чтобы привлечь заказчика, не отшивайте изделия — создайте виртуальную коллекцию!»

Ткани, фактуры—откуда взять?



Рисунки материалов фотографируются или сканируются. Затем загружаются в программу, где задается правильный (реальный) масштаб и при необходимости,

вырезается целый рапорт и задаются эффекты про-

зрачности и блеска.

После этого ткани накладываются на выделенные области модели простым кликом мышки. Реальность масштаба рисунка гарантируется, если на модели правильно указан размер—например, у людей расстояние между глаз—около 6,2 см. Так, что, если на

фото видно лицо—с реальным размером Вы не ошибетесь.

Творчество и взаимопонимание

Как показать идею, мысль, как выразить ее быстро и реалистично, чтобы было очевидно практику: руководителю, заказчику.

А потом можно вместе подбирать сочетания цветов, подыскивать необходимые материалы—насколько это упрощает жизнь и сохраняет творческую энергию для реализации новых идей...



Идеально для трикотажа

Пожалуй только в трикотаже даже в массовом производстве художник не ограничен никакими рамками в своем поиске колористического решения.

Рядом с однотонными моделями встретишь и ассиметричные гирлянды цветов, и крупные полосы, и сочетания сложных рисунков, и изящную тонкую графику.

И как важно расположе-

ние рисунка: расположишь так—полнишь, повернешь—стройнишь, развернешь—выгодно подчеркнешь бюст.

Расширим границы своей фантазии и создадим не просто прекрасные, но визуально корректирующие фигуру модели—наши очаровательные покупательницы это оценят.



Кстати, про-

стая трикотажная майка может стать богатой парчовой или шелковой туникой, стоит только подобрать соответствующие материалы.

Возможно это даст новое направление Вашему бизнесу?



«создадим не просто прекрасные, но визуально корректирующие фигуру модели»

Теперь для того чтобы привлечь заказчика или инвестора, не надо на свой страх и риск, в спешке отшивать изделия — представьте ему Вашу коллекцию в электронном виде, в нескольких вариантах цветового решения— оперативно и без лишних затрат.

Логотипы—выбираем место и размер

Мы можем накладывать логотипы, используя изо-

бражения самих логотипов или фотографируя вышитые логотипы—если планируется вышивка.

Для создания полупрозрачных принтов, используются любые фото, изображения художников.

Произвольно двигаем Лого по по-

верхности изделия. На рис. фуфайка с вариантами основного материала и принта.



АССОЛЬ-ДИЗАЙН II
программа второго
поколения

г. Долгопрудный
Первомайская, 5

Телефон: (495) 408-88-77

Факс: (498)744-63-52

Эл. почта: info@assol.org

Создаем реальное—
через виртуальное!

WWW.ASSOL.ORG

Коллектив Центра «АССОЛЬ» занимается разработкой и продвижением программного обеспечения с 1999 года. Авторизованный партнер и разработчик Autodesk.

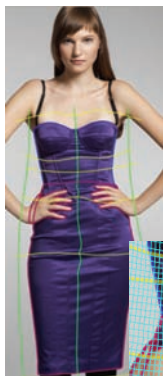
Основное направление деятельности – разработка CAD\CAE технологий для легкой и мебельной промышленности. Разработано 18 программных продуктов, из них 8 - на базе AutoCAD.

В 2001 году впервые вышла на рынок программа «Ассоль-Дизайн», которая на сегодня насчитывает 5 продуктов, в том числе и Интернет-версию. Более 300 промышленных предприятий России и СНГ используют эту программу для рекламы и маркетинга.

В 2009 году выходит программа «Ассоль-Дизайн II» второго поколения, представленная в данном буклете.

Могу я переодевать свои модели?

Для того, чтобы подгото-
вить фото
изделия к
переодева-
нию, в про-
грамме
есть специ-



альные инструменты.
Сначала надо обвести
область и нарисовать для
нее направляющие (4-9
шт.), на которые програм-
ма натянет рельеф по-
верхности. Затем нало-
жить тестовую ткань,
и в динамике скор-
ректировать рельеф.
Чем сложнее релье-
ф (складки), тем
больше может быть

направляющих линий.

После этого модели ука-
зывается реальный раз-
мер (например, расстоя-
ние между глаз) - и мож-
но переодевать. Весь
процесс занимает 10 - 25
мин., в зависимости от
сложности модели.

Есть еще маленькие хит-
рости, но о них в следую-
щих выпусках.

Для полиграфии и рекламы

Не секрет, что для качест-
венной печати нужны ма-
териалы высокого разре-
шения и четкости.

получите качественный
результат с необходимым
разрешением.

А если исходное фото
модели недостаточного
качества?

Не беда - в програм-
ме предусмотрен
специальная функ-
ция, так что качество
конечного изображе-
ния ограничено толь-
ко качеством накла-
дываемых материа-
лов. Ну а разреше-
ние файлов рисунков
материалов как пра-
вило, даже избыточ-
но.

Так что, вводите лю-
бые размеры —и

