International Scientific and Practical Conference "Modern Scientific Challenges and Innovative Approaches in the Development of Education, Science, and Society"

SECTION 16 CULTURE, ART AND CULTURAL STUDIES

Погосьян Д. Р.

викладач кафедри образотворчого мистецтва та дизайну, Житомирський державний університет імені Івана Франка **Вождай А. С.**

здобувач першого (бакалаврського) рівня спеціальності 022 Дизайн Житомирський державний університет імені Івана Франка

ОСОБЛИВОСТІ СТВОРЕННЯ ТРИВИМІРНОГО ЛОГОТИПУ ЗА ДОПОМОГОЮ ПРОГРАМИ BLENDER

Створення логотипів за допомогою програм тривимірної графіки загалом та Blender зокрема зростає завдяки розвитку нових технологій. Хоча 2D-логотипи залишаються стандартом для базової ідентифікації, 3D-підхід відкриває нові можливості для ефектного і технологічного представлення бренду.

Метою цієї розвідки є розгляд особливостей створення тривимірного логотипу за допомогою програми Blender. У дослідженні були застосовані загальнонаукові методи аналізу, синтезу, узагальнення та дедукції.

Логотип є візитною карткою компанії, через яку її будуть впізнавати. Термін походить від двох грецьких слів – "logos" і "typos", "слово" і "відбиток". Логотип має пряме відношення до словесного знаку, але одночасно може бути наділений усіма ознаками знака — ще й зображувальним та комбінованим. Він використовується для ідентифікації та представлення компанії, товару, послуги або будь-якого іншого суб'єкта та призначені для створення впізнаваності та довіри у споживачів. Логотипи поділяються на такі види: текстові, графічні та комбіновані.

Процес розробки логотипу за допомогою програм тривимірної графіки загалом та Blender зокрема найчастіше відбувається за допомогою двох основних способів. Перший полягає у створенні логотипу від самого початку до кінця за допомогою 3D-програми, а другий – спочатку за допомогою векторного графічного редактору (Наприклад, Adobe Illustrator, CoreIDRAW, Inkscape тощо), а згодом перенесенні отриманого файлу до 3D-програми. International Scientific and Practical Conference "Modern Scientific Challenges and Innovative Approaches in the Development of Education, Science, and Society"

Останній спосіб є поширеним серед графічних дизайнерів через зручність та швидкість отримання результату.

Розробка тривимірного логотипу, за допомогою використання графічного редактору векторної графіки Adobe Illustrator та програми тривимірної графіки Blender полягає в наступній покроковій інструкції:

1. Відкриття графічного редактору Adobe Illustrator.

а) Створення ескізу за допомогою традиційних графічних матеріалів: ручки, олівця, лінера або графічного планшету. У першому варіанті, перенесення ÏΧ в цифрову форму способом сканування або фотографування, згодом, відкриття такого файлу за допомогою а векторного графічного редактору.

б) Додання векторних форм та розподілення елементів логотипу на окремі шари. Переведення тексту в "криві" натиснувши на ньому лівою кнопкою мишки та обравши "Створити обриси" ("Shift+Ctrl+O").

в) Збереження файлу логотипу натиснувши: "Файл" – "Зберегти як" - тип файлу "SVG".

2. Відкриття програми Blender.

a) Додання файлу. Слід натиснути: "Файл" - "Імпортувати" – "Scalable Vector Graphics (.svg) та обрати файл, який було відкрито.

б) Створення об'єму тривимірного логотипу [1]. Зліва, у вікні властивостей натискаємо на вкладку "Data". Обираємо "Геометрія" – "Витиснути" (англ. "Extrude"). Наприклад, 0.05 мм. Після цього обираємо "Фаска" – "Округлення" - "Глибина" (англ. Depth). Наприклад, 0.005 мм. Для об'єднання декілька шарів в один потрібно затиснути "Shift" та обрати шари, які потрібно згрупувати. Після цього натиснути на сполучення клавіш "Ctrl J". Таким чином можна об'єднати окремі літери тексту в спільну групу та застосовувати для них однакові параметри. Щоб перемістити текст зверху фігури слід натиснути клавіші "G" та "Z". Потім натискаємо клавішу "Z" та обираємо "Рендер".

в) Змінення кольору логотипу. Для того щоб змінити колір логотипу, у вікні властивостей зліва натискаємо на вкладку "Матеріал". Потрібно вилучити попереднє гніздо матеріалу натиснувши мінус з лівого боку цієї панелі та плюсик знизу "Додати новий матеріал". Тепер обираємо колір для окремого шару та створюємо окремі матеріали. Їх також можна копіювати та вставляти. Для цього слід натиснути на стрілочку з лівого боку панелі (під знаками плюс та мінус).

г) Додання світла. Будь який тривимірний об'єкт потребує світла. Джерело світла автоматично додається до проекту. Щоб перемістити його потрібно обрати його і натиснути клавішу "G". Для зміни кількості світла потрібно натиснути на вкладку "Data", що знаходиться в меню властивостей. Після цього обрати потрібне число навпроти опції "Power".

д) Створення зображення логотипу. Для створення зображення слід натиснути на камеру зліва, де знаходяться кнопки керування переглядом. Або натиснути 0 на клавіатурі. Щоб розмістити камеру зверху логотипу потрібно знайти панель "Трансформація", або натиснути "N". Після цього обрати наступні параметри: розташування (X: 0 m, Y: 0 m, Z: 7) та обертання (X: 0 градусів, Y: 0 градусів, Z: 90 градусів). Логотип можна перемістити посередині перетину координат за допомогою клавіші "G", обертати за допомогою "R". Щоб рендер зображення був більш реалістичніший рекомендується обирати рушій "Cycles". Для цього слід натиснути на "Render" зліва у вікні властивостей.

е) Збереження зображення логотипу. Щоб зберегти зображення слід натиснути на вкладку "Рендер", що знаходиться в головному меню зверху екрану. Після цього обрати "Рендер зображення". Тепер натискаємо "Зображення" та "Зберегти як". Після цього, слід обрати формат файлу та місце для його збереження.

Отже, створення логотипу за допомогою програм тривимірної графіки дозволяє привертати увагу споживача, вирізняти його серед векторних логотипів та надалі буде користуватись актуальністю. Причиною цього є додання світла, тіней, текстур, глибини та інших властивостей. Завдяки цьому, бренду відкривається більше інструментів для передачі характеру, емоцій та стилю у власному логотипі. Хоча двовимірні логотипи теж мають свої переваги (простота, впізнаваність, зручність для друку), тенденція до тривимірності свідчить про зміну запитів аудиторії та еволюцію цифрового середовища. Крім того, програми тривимірної графіки дозволяють не тільки створювати статичні об'єкти, але й анімувати їх.

Список літератури

1. Convert SVG File Into 3D. Blender EASY Tutorial. URL: https://www.youtube.com/watch?v=udijKIIXSv4 (дата звернення: 25.05.2025)