TRIAXES®
3D video & photo software

ООО «Триаксес»
Томск, 634055, пр. Развития 3

тел. (3822) 70-14-29
info@triaxes.com www.triaxes.ru

Triaxes Legend
Lenticular Image Generator

Новые возможности лентикулярной печати

Triaxes Legend – программа для создания широкоформатных лентикулярных (lenticular) изображений с разнообразными эффектами 3D и анимации: варио, морфинг, движение, зумм. Программа применяется при подготовке изображений для печати на широкоформатных плоттерах Mimaki, Arizona, Sun и др. В программе Triaxes Legend реализован ряд специализированных функций для печати непосредственно по линзовому пластику:

- Зеркальное отражение при кодировании.
- Поддержка прозрачности исходных кадров, перенос прозрачности в кодированное изображение.
- Кодирование по частям - разбиение больших изображений на фрагменты.
- Возможность выхода кадрирующей рамки за пределы пересечения исходных изображений.
- Поддержка разных разрешений по X и Y.
- Генерация настроечной рамки для точного позиционирования пластика.
- Версии для 32 и 64-битых систем.

Рассмотрим, как использовать и в чем преимущества новых функций.

1. Зеркальное отражение при кодировании

Во время подготовки изображения для печати по обратной (гладкой стороне) линзового пластика надо учесть, что при просмотре через пластик изображение будет выглядеть перевернутым. Используйте функцию «зеркальное отражение», и отпечатанное по пластику изображение будет выглядеть правильно. На закладке «Растр» в секции «Дополнительные настройки» поставьте знак в поле «Отражение» (Рисунок 1).

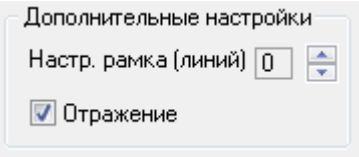

Рисунок 1. Включение зеркального отражения

2. Поддержка прозрачности исходных кадров, перенос прозрачности в кодированное изображение

Эта функция расширяет возможности дизайна. Например, если части готовой работы должны остаться прозрачными, можно создать кодированное изображение с прозрачными участками и напечатать его по пластику. Еще один способ применения данной функции – размещение заранее подготовленного закодированного изображения на различных фонах. Например, заранее подготовленный 3D логотип можно затем многократно использовать в различных работах. Для того чтобы воспользоваться данной функцией, при редактировании исходных кадров во внешних редакторах их надо сохранить с прозрачностью в файлах форматов PSD или TIFF.

3. Кодирование по частям - разбиение больших изображений на фрагменты

Функция полезна при работе с большими и составными изображениями. Например, для печати изображения формата А1 (60х85 см) мы можем воспользоваться принтером формата А3 и составить готовую работу из нескольких фрагментов, отпечатанных на отдельных листах (Рисунок 2).

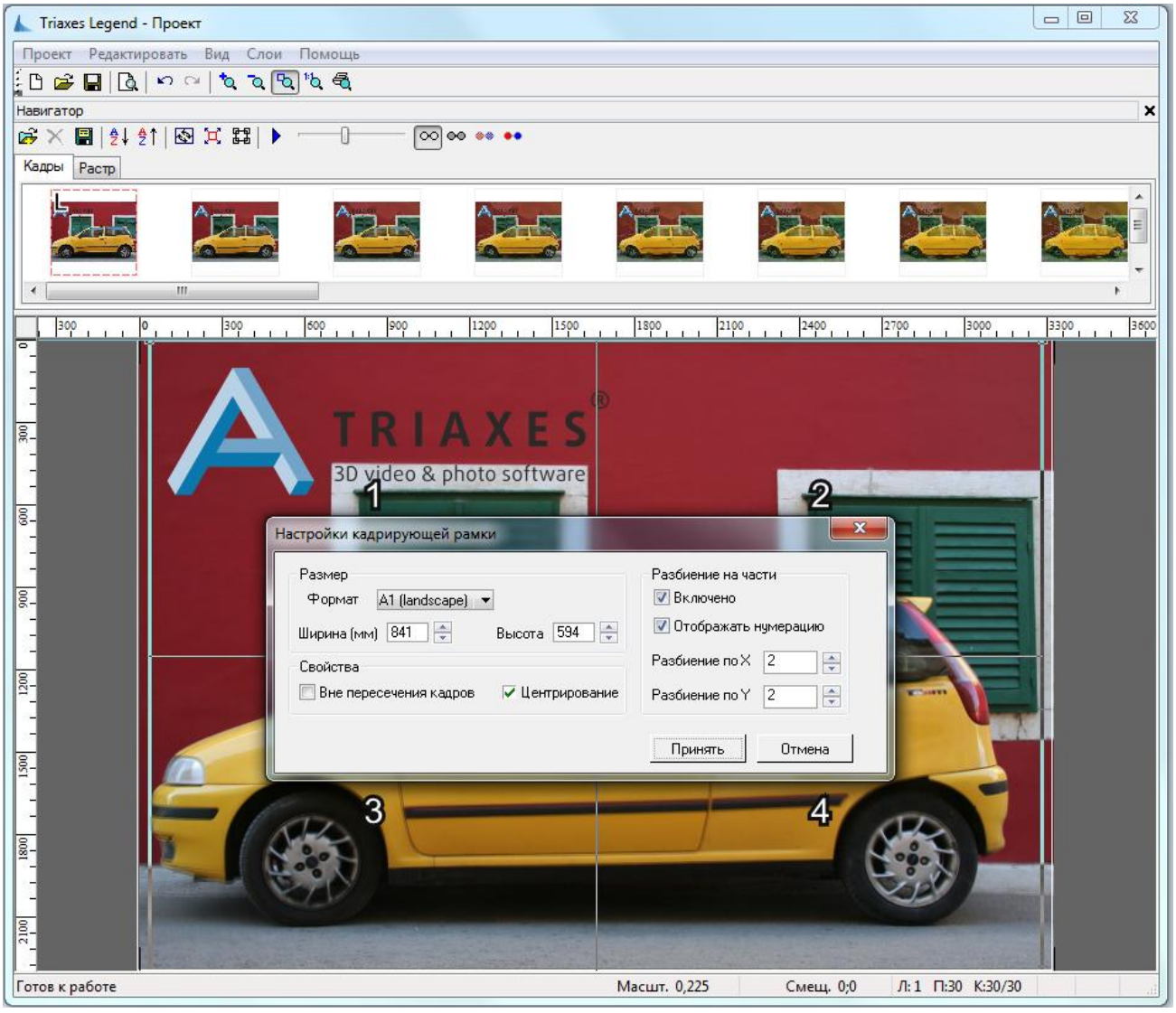

Рисунок 2. Настройка кадрирующей рамки

Чтобы разбить изображение на части, надо включить эту функцию «Разбиение на части» и задать количество частей по X и Y. Такая реализация позволяет менять размер и положение кадрирующей рамки, при этом автоматически изменяются размеры и отдельных частей.

При выполнении генерации кодированного изображения можно выбрать варианты: кодировать все изображение, кодировать частями (в этом случае к имени файла будет добавлена цифра – номер части) или же отдельно выбранную часть (Рисунок 3).

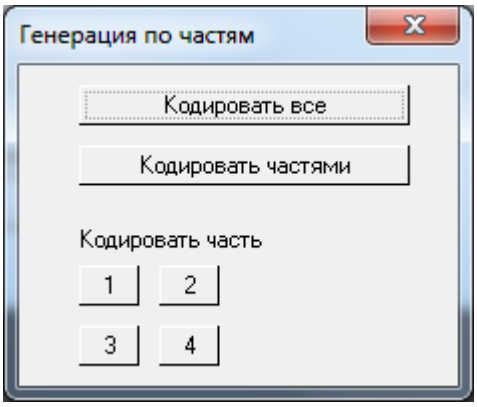

Рисунок 3. Диалог выбора варианта кодирования

4. Возможности кадрирующей рамки расширены

Кадрирующая рамка в программе Legend имеет возможность выходить за пределы пересечения набора исходных кадров – в этом случае те части, куда не попали исходные изображения, считаются прозрачными. Это дает больше свободы для творчества при планировании эффектов. Для того чтобы использовать эту возможность, установите свойство рамки «Вне пересечения кадров».

5. Поддержка разных разрешений по осям X и Y

Эта функция позволяет существенно сэкономить время генерации изображения, место на диске и при этом обеспечить требуемое качество лентикулярного изображения. Технология требует высокого разрешения лишь в направлении перпендикулярном линзам материала. Именно в этом направлении содержится существенная часть изображения, обеспечивающая эффект. В другом же направлении можно использовать обычное разрешение, достаточное для качественной печати.

Так, при разрешении в 1400 пикселов на дюйм по горизонтали и 300 по вертикали, кодированное изображение А4 формата будет «весить» всего 155 Мбайт (при задании равного разрешения более 720 Мбайт). При использовании еще больших разрешений эта разница становится очень существенной: например, при равном разрешении в 5600 PPI размер изображения более 11 Гбайт. Работать с такой картинкой не очень удобно, но при разрешении 5600 PPI x 300 PPI размер всего 720 Мбайт. На закладке Растр мы можем выбрать способ задания одинакового разрешения или задать индивидуальное разрешение по осям.

При отображении в главном окне программы внешний вид картинки на экране может показаться неправильным (Рисунок 4).

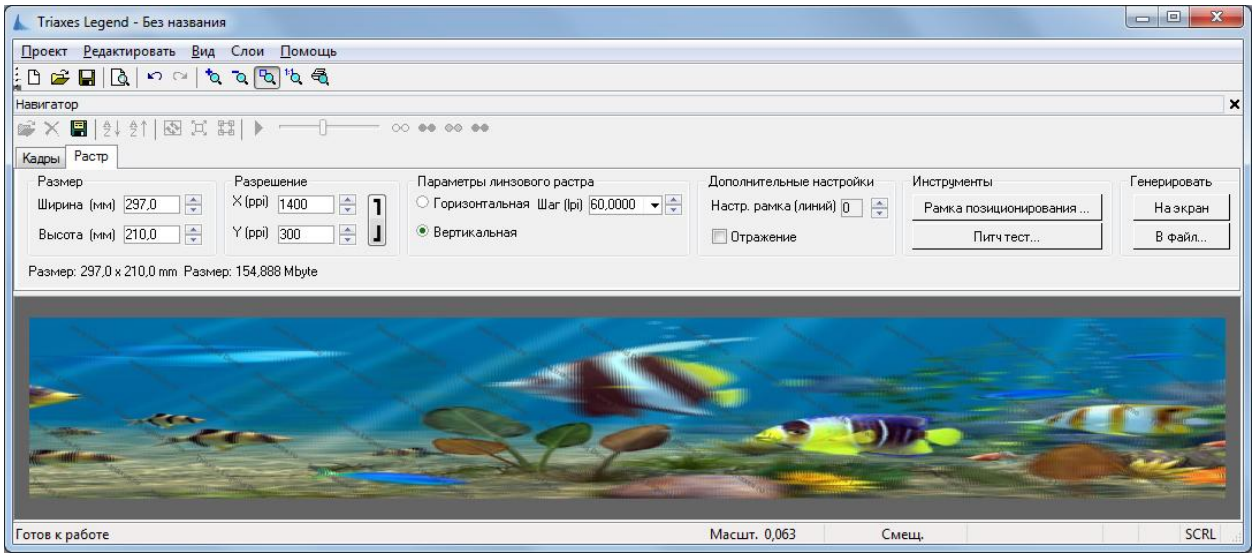

Рисунок 4. Изображение с разным разрешением по осям X и Y

При выводе на печать программы «понимают», что у изображения задано разное разрешение и отображают его в правильном формате (Рисунок 5).

Рисунок 5. Вывод на печать изображения с разным разрешением по осям X и Y

6. Генерация настроечной рамки для точного позиционирования пластика

Когда изображение сгенерировано, его надо напечатать. Для получения качественного эффекта необходимо, чтобы кодовые полосы изображения точно попали в линзы растра. Правильно сориентировать пластик на поверхности печатного стола поможет рамка позиционирования (Рисунок 6).

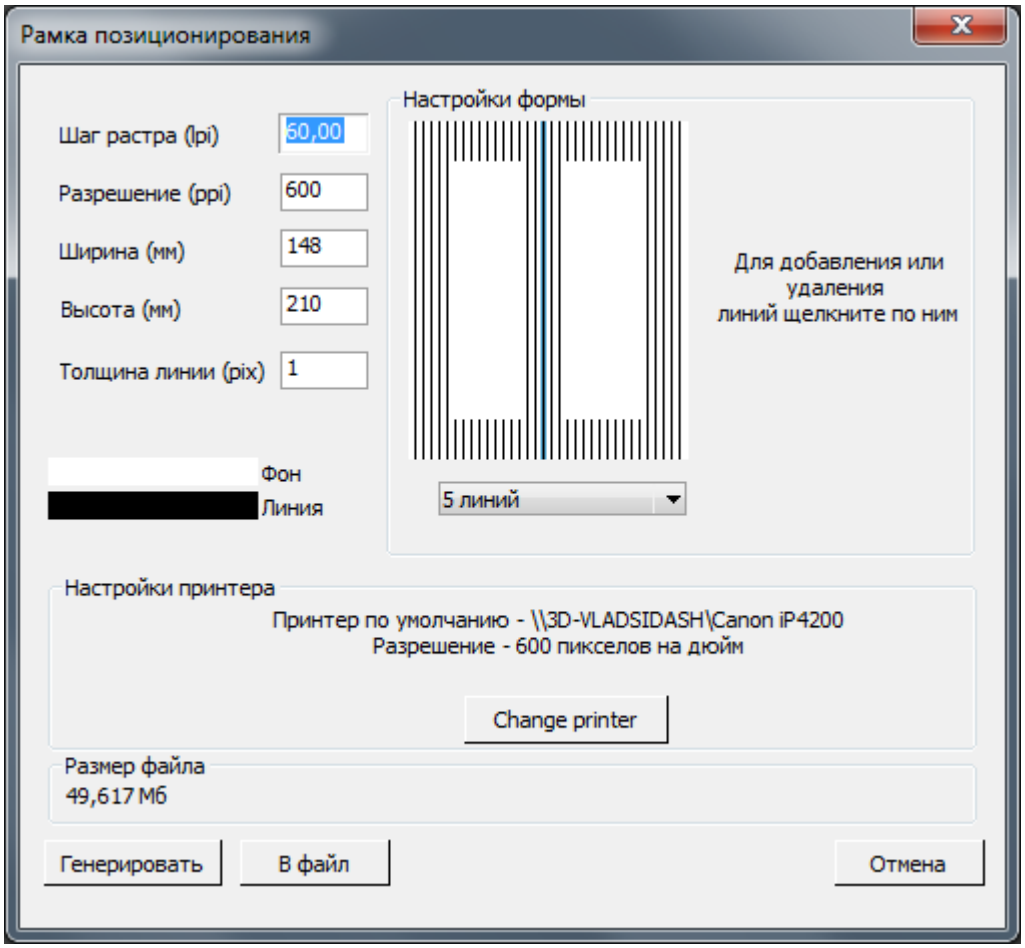

Рисунок 6. Диалог генерации рамки позиционирования

Диалог генерации рамки дает возможность гибкой настройки формы и параметров рамки. Рамка печатается прямо по поверхности стола и может служить длительное время для правильной ориентации пластика перед печатью (Рисунок 8).

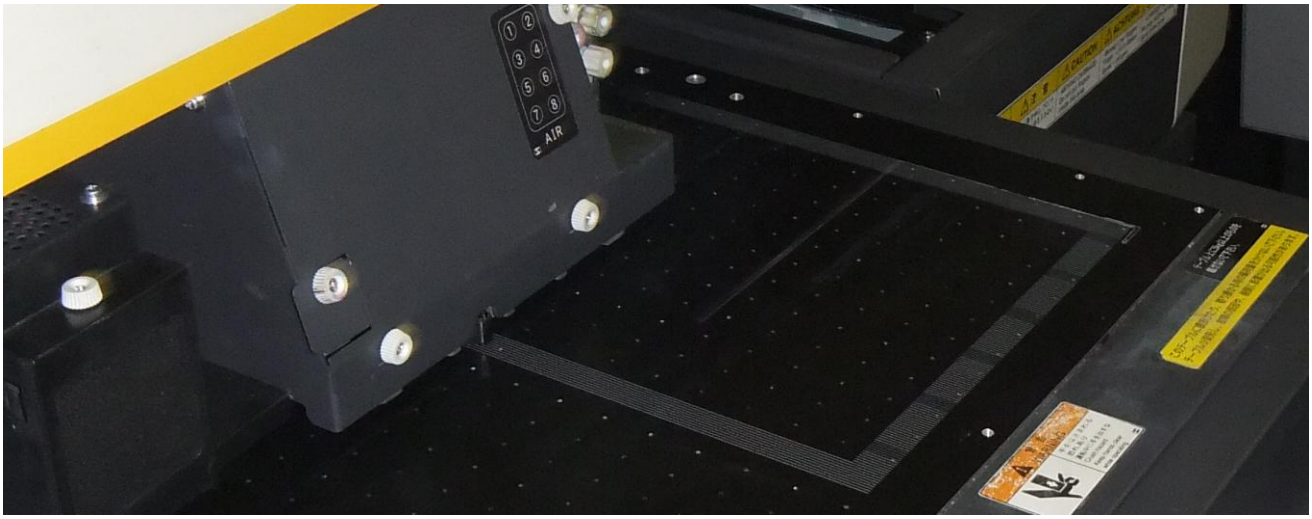

Рисунок 7. Печать таблицы позиционирования

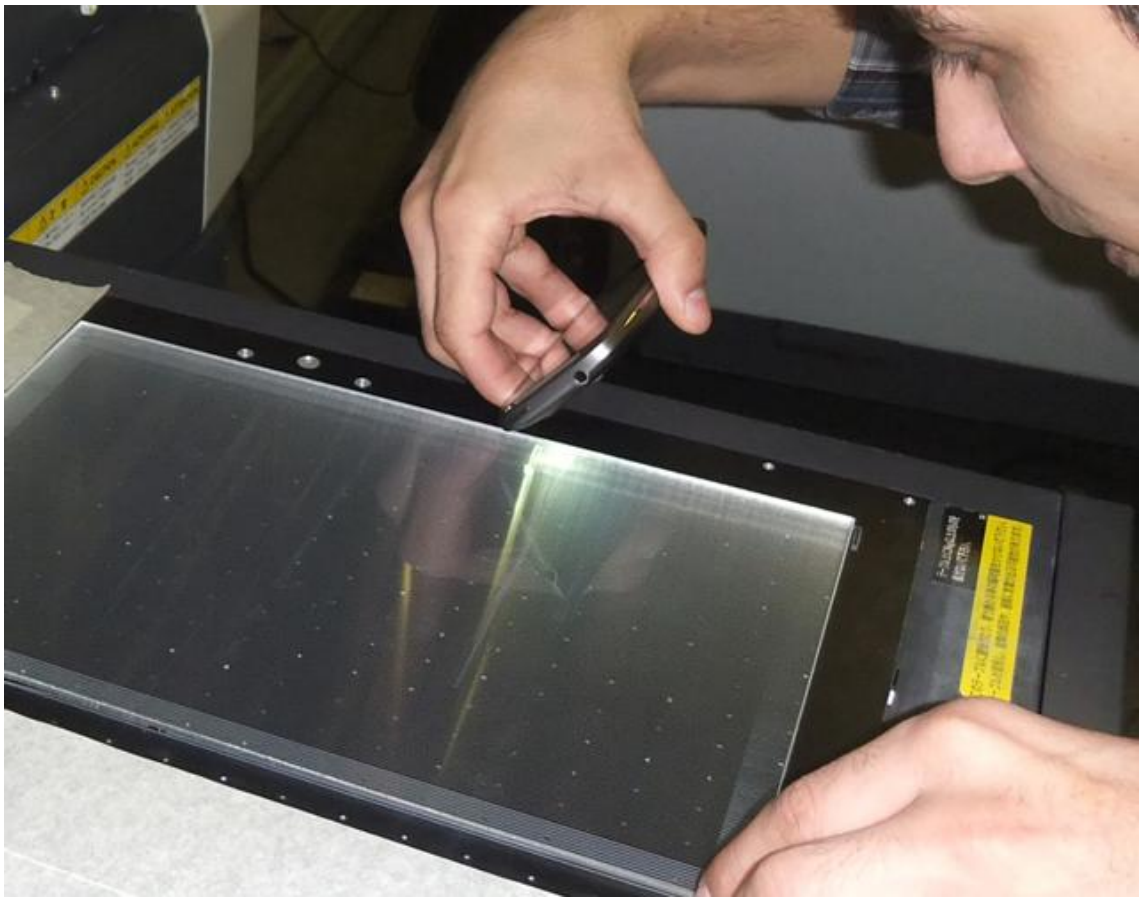

Рисунок 8. Позиционирование пластика на печатном столе принтера

7. Версии для 32 и 64-битых систем

Программа Triaxes Legend поставляется в вариантах: для 32 и 64-битных систем. Основное преимущество 64-битной версии в возможности использования большего количества памяти, что облегчает работу с большим количеством исходных кадров высокого разрешения и генерации изображений большого размера.

8. Сферы применения лентикулярных 3D и анимационных изображений

- Рекламные плакаты, лайт-боксы в общественных местах (магазины, аэропорты, метро, холлы, кинотеатры).
- 3D вывески и презентационные материалы.
- 3D фотографии.
- Сувениры: 3D открытки, визитки, календари, обложки журналов.
- Оформление интерьеров квартир, офисов, выставочных залов.
- Оформление упаковки товаров.
- Обучение: демонстрационные материалы научных и учебных материалов.
- Оригинальное оформление мебели.
- Изготовление отделочных материалов.

9. Программы Triaxes для создания спецэффектов

Triaxes Legend выполняет лентикулярное кодирование изображений. Эффект, создаваемый готовой работой зависит от набора исходных кадров. Для подготовки наборов исходных файлов с оригинальными эффектами рекомендуем следующие продукты Triaxes:

- **Triaxes StereoTracer** - программа для создания 3D изображений из 2D и стерео фотографий методом карты глубины. StereoTracer выполняет расчет серии кадров, моделирующей многоракурсную стереосъемку.
- **Triaxes Morpher** - программа для создания анимационных эффектов морфинга, zoom, flip и др. Morpher выполняет расчет серии кадров преобразования одного изображения в другое по заданным траекториям (Рисунок 9).

Рисунок 9. Серия кадров морфига изображения

10. Примеры использования Triaxes Legend

Программа Triaxes Legend перед релизом в течение полугода проходила тестирование на оборудовании различных производителей и в России и за рубежом. Получены готовые работы высокого качества на линзовых материалах с различными характеристиками. Уже сейчас ряд компаний используют Triaxes Legend.

Рисунок 10. Печать на оборудовании Mimaki

ООО «Триаксес»
Томск, 634055, пр. Развития 3
тел. (3822) 70-14-29
info@triaxes.com www.triaxes.ru

Рисунок 11. Печать 3D изображений на оборудовании Arizona Oce.

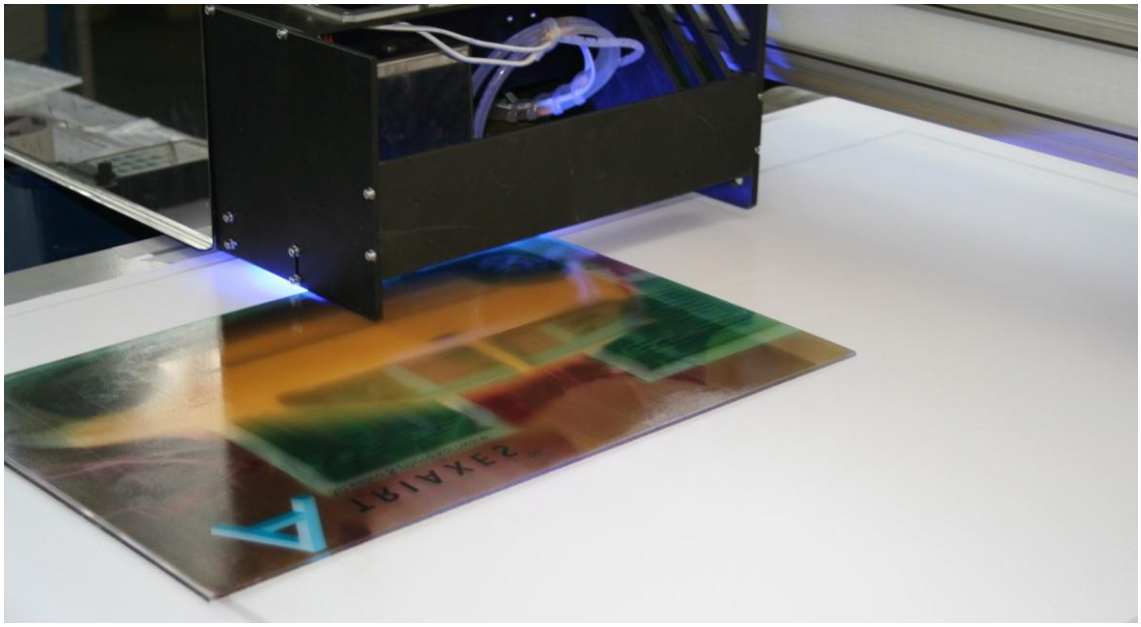

Рисунок 12. Печать на оборудовании Sun

Смотрите примеры использования Triaxes: **http://www.youtube.com/TriaxesSoftware**