MAGIC CG

ого искусства

#35

Автор: Александр Подгорный
Сайт: http://sasha-gorec.com

ОГЛАВЛЕНИЕ

ИНТЕРВЬЮ
Автор: Анна Савкина
Сайт: http://annasavkina.tumblr.com

ИНТЕРВЬЮ
Автор: Сергей Ермошин
Сайт: http://www.agtc01.com

СТАТЬЯ
Автор: Войнов Виталий
Сайт: http://dribbble.com/voynov_v

ИНТЕРВЬЮ
Автор: Наталья Шалошвили
Сайт: http://www.shaloshvili.com

СТАТЬЯ
Автор: Кирилл Витковский
Сайт: https://www.free-lance.ru/users/reformator

ГАЛЕРЕЯ DEFILE
Сайт: http://free-lance.ru

Free-lance.ru

Конкурс CG Лиги на RENDER.RU:

"Воздушный флот ее Величества"

Автор работы: Роман Цепин
Спонсоры:
Сроки:
с 10 июня по 10 сентября
Призовой фонд:
120 000 руб. / срок 2 мес.

Анна Савкина

Сайт: http://annasavkina.tumblr.com
http://www.artlebedev.ru/everything/illustrations/savkina

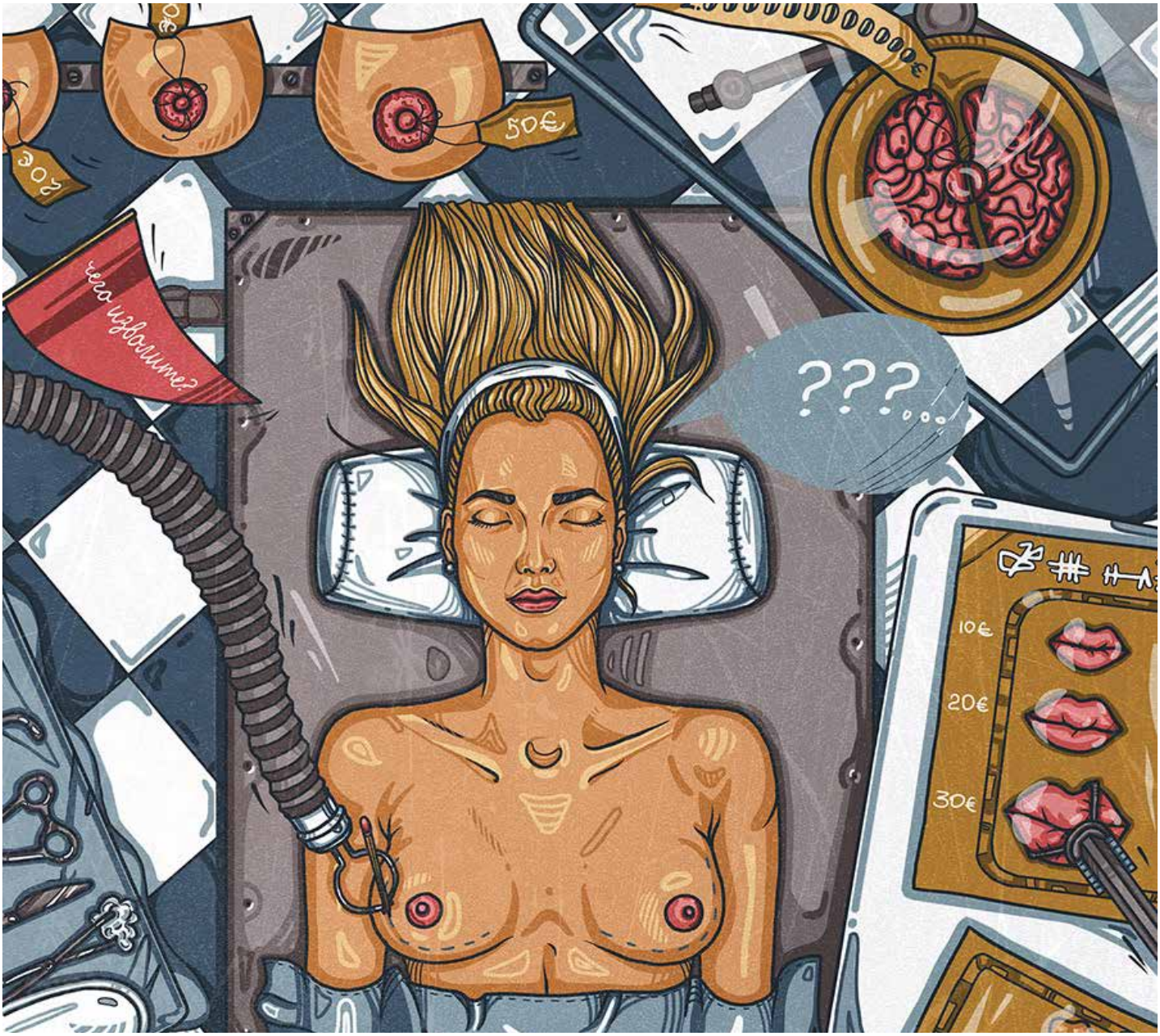
Анна Савкина

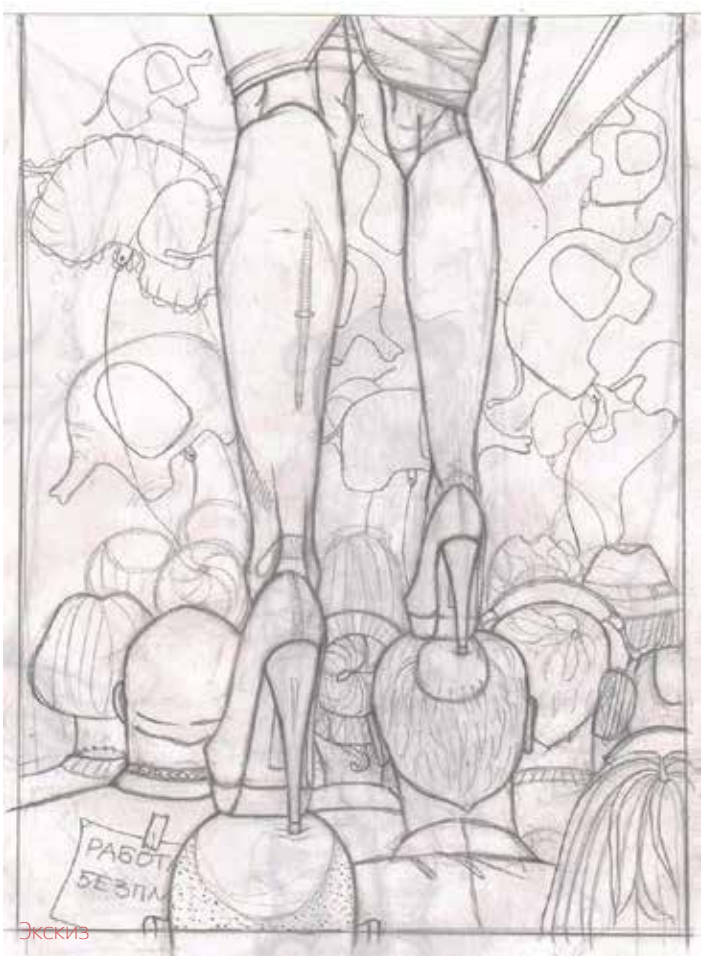
Что определяет ваш стиль? Как Вы сами можете его охарактеризовать?

Для меня очень важно такое понятие как «стиль», вернее, «личный стиль».

Мне кажется, что отсутствие мало-мальски узнаваемого стиля — это всё равно, что не иметь собственного лица. Ведь лицо иллюстратора и его профессиональная визитная карточка — это его работы. Свой стиль я пытаюсь совершенствовать от работы к работе (и надеюсь, что он уже хоть немного узнаваем).

Я стараюсь очень большое внимание уделять деталям — их проработке. Считаю, что интересные и необычные детали «делают» хорошую картинку.




Эскиз

Контур

Композиция в моих иллюстрациях играет тоже не последнюю роль, предпочитаю использовать для своих работ нестандартные ракурсы. Необычный ракурс делает иллюстрацию интересной, не скучной для зрителя. Но, как говорится, во всём важна мера.

Стараюсь в каждую свою работу вносить эдакий элемент эпатажа, то, что должно зацепить и заинтересовать зрителя, заставить на пару секунд задуматься над самим смыслом иллюстрации.

Также немаловажную роль в моих работах играет цветовая гамма — я люблю сложные, необычные цвета и оттенки.

Какие этапы проходит Ваша идея, перед тем как воплотиться в готовую иллюстрацию?

Всё начинается с концепции, сбора материала и информации по поставленной задаче.

Ведь без этого немаловажного фактора невозможно создать «ту самую» иллюстрацию, которая должна отображать суть и смысл самой задачи.

Эскизы к иллюстрациям я всегда рисую вручную. На стадии «незнания, что рисовать» я беру лист бумаги и рисую все ассоциации, которые у меня возникают при мыслях на данную тему, — потихоньку начинает проявляться идея для будущей работы.

Дальше по черновым скетчам рисую чистовой эскиз, который потом будет сканироваться и превращаться в готовую иллюстрацию.

Рисую я на графическом планшете. На одну иллюстрацию (включая все этапы работы над ней) у меня уходит 3–4 дня, но, конечно, всё зависит от сложности самой работы.

Вот так и появляется законченная иллюстрация.

Законченная работа

В каких программах создаёте свои неповторимые работы?

Все картинки я рисую в Photoshop.

Многие заказчики почему-то путают мои растровые иллюстрации с вектором.

Где видите свои работы в будущем?

В будущем хотелось бы работать с крутыми глянцевыми журналами, рисовать картинки для их статей. Хочу сотрудничать не только с нашими, но и с зарубежными, — пока что ставлю себе такую планку, до которой мечтаю дотянуться. Как достигну этой планки — буду ставить перед собой новые задачи и цели и решать их.

Как Вы поняли, что это Ваша профессия? Любите ли Вы её?

На самом деле, иллюстрацией я занимаюсь совсем недавно. По профессии я промышленный дизайнер, но дизайнером проработала совсем недолго и поняла, что это совсем не моё и мне это в корне не интересно.

Рисовала я с детства, всё, как у всех, наверное — художественная школа, колледж и университет. Хотя, во время учёбы сильного рвения к академическому рисунку у меня не было.

Свою первую цифровую иллюстрацию я нарисовала в мае 2012 года (даже года ещё не прошло). И поняла, что мне это очень интересно и что это то, чем я действительно хочу заниматься. Нет ничего лучше, чем понимание: то, что ты делаешь, тебе действительно нравится, плюс ко всему этим можно ещё и зарабатывать!

Профессию я свою очень люблю и очень хочу (и буду) совершенствоваться профессионально и с каждой новой картинкой повышать свой уровень. Ведь когда ты делаешь то, что любишь и делаешь это хорошо — непременно придёт успех! Я в это верю.

Какие книжки читаете? Может, что-нибудь посоветуете?

Если говорить про художественную литературу, то на данный момент ничего не читаю, так как практически всё свободное время посвящаю своему самообразованию.

Читаю статьи и книги, которые помогают моему профессиональному росту.

Я в корне не согласна с иллюстраторами, которые говорят, что профессиональная литература не нужна и ничем не помогает.

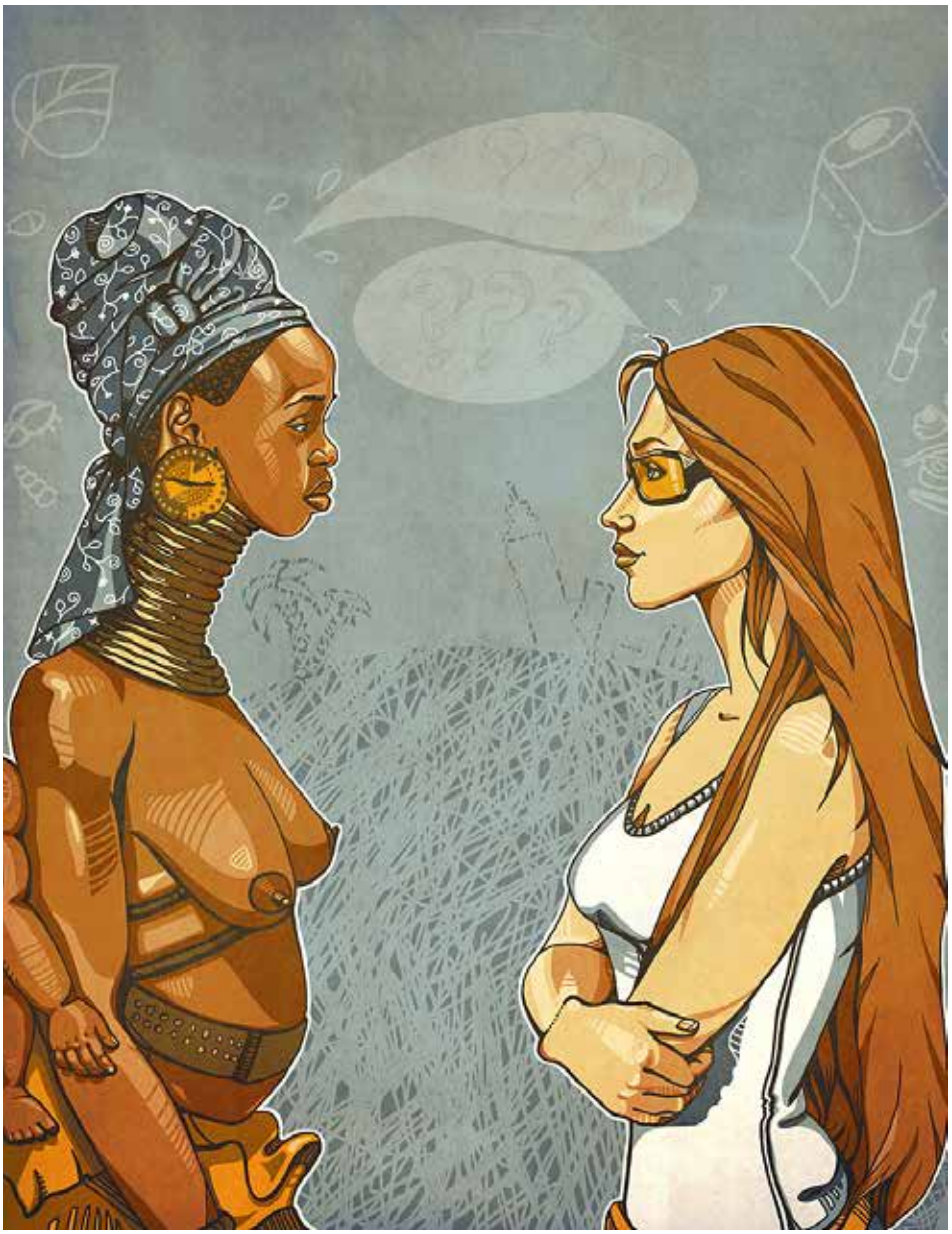
Понятное дело, что каждый должен пройти свой путь: только таким способом можно достичь высокого профессионального уровня, и только так, после «набивания собственных шишек», ты поймёшь, как поступать в той или иной ситуации. Но азы профессии, некоторые уловки и общую суть можно подчерпнуть в профессиональной литературе — которой не так много. Посоветовать могу те книги, которые помогли мне в самом начале и были очень полезными: это книга Натали Ратковски «Профессия иллюстратор» и книги Яны Франк.

Понятное дело, они не научат рисовать, не выработают вам неповторимый стиль (над этим нужно долго и кропотливо работать), но общие понятия о работе иллюстратора дадут точно, и очень даже неплохие.

Как оцениваете стоимость своих работ? Идёте ли Вы на уступки?

Стоимость работы индивидуальна в каждом конкретном случае (всё зависит от сложности поставленной задачи, количества времени, которое будет потрачено на конкретную иллюстрацию).

Если мне пишут в личном сообщении: «Сколько будет стоить иллюстрация?», — я никогда



не называю стоимость, так как конкретной цены быть не может (всё сугубо индивидуально). Только после ознакомления с ТЗ заказчика я могу назвать стоимость моей работы.

Конечно, у меня есть порог цены, ниже которого я не опускаюсь, иначе можно просто «вылететь в трубу».

Я никогда не понимала, как можно разделять работу по цене в соответствии с её качеством.

Если я соглашаюсь на не очень высокую стоимость (значит мне интересен проект), работа будет выполнена на том же уровне и с тем же качеством, как и картинка, которая стоила гораздо больше. В этом смысле я очень «чистолюбива».

Кстати, обычно заказчики не просят снизить цену, так как я не устанавливаю очень высокую стоимость своей работы, ведь пока я только осваиваюсь на Free-lance.

Можете рассказать про проект «Нимфо»?

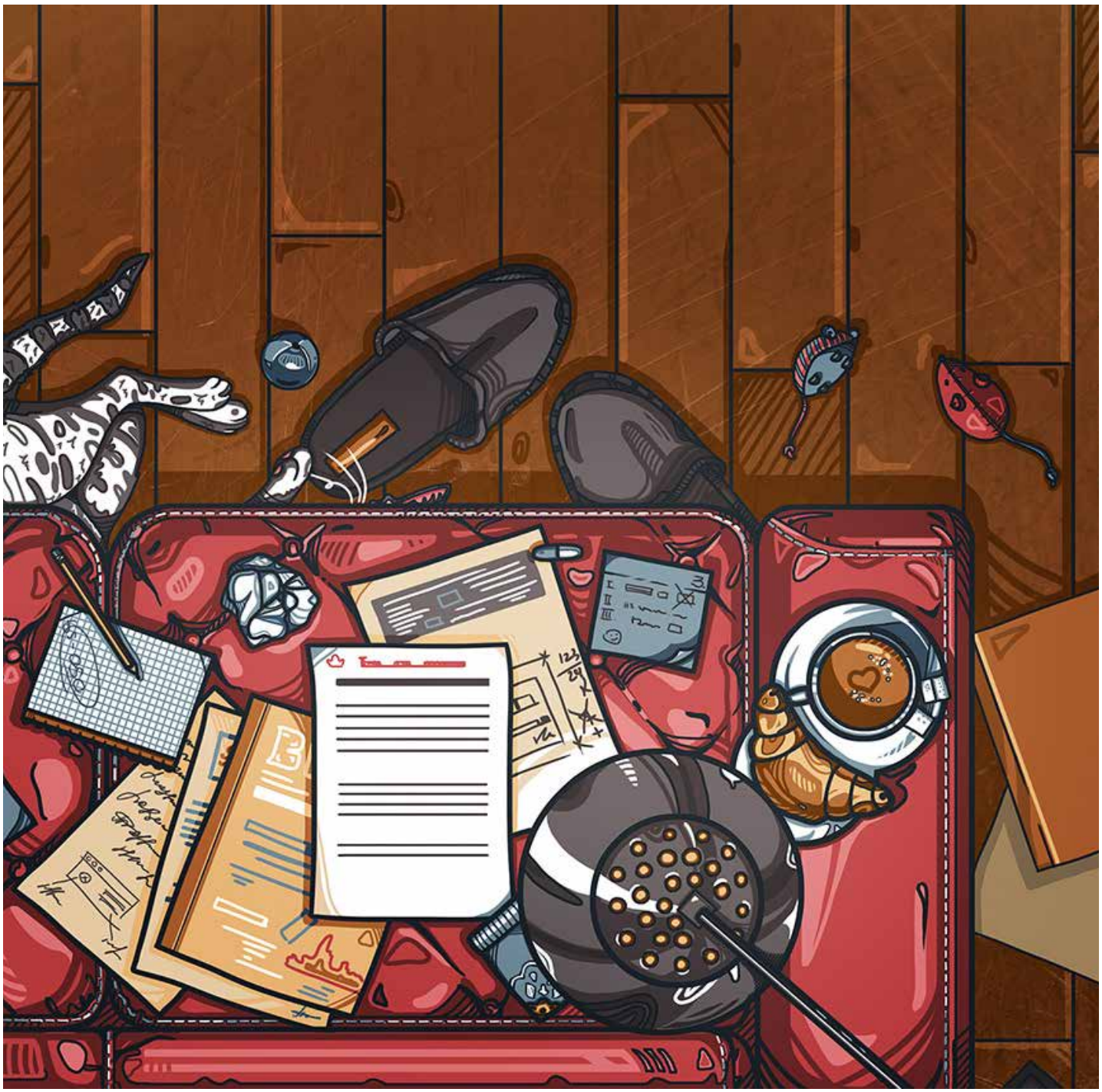
«Нимфо» — это название украинского короткометражного фильма. Я рисовала иллюстрацию для фан-постера этого фильма.

Мне было очень интересно и легко работать над этой иллюстрацией, так как мне дали практически полную свободу, без строго ограниченных рамок. Да и самим результатом я довольна.

Хотя мне было немного не свойственно рисовать такую вот прям нежную девушку.

Кстати, я очень люблю рисовать руки, не знаю почему, но эта деталь присутствует практически во всех моих работах.

С помощью качественно нарисованных рук можно как ничем другим показать напряженность, нервозность или, наоборот, спокойствие и доброту.



Автор: Анна Савкина

Сайт: http://annasavkina.tumblr.com

http://www.artlebedev.ru/everything/illustrations/savkina

MASTERS OF DIGITAL PAINTING

Masters of Digital Painting II

Уже в начале этой осени состоится очередное уникальное событие в мире иллюстрации в России. Команда организаторов Masters of Digital Painting невероятно благодарна всем участникам первого воркшопа и, вдохновленые успехом первого семинара, мы продолжаем!

На этот раз в гости в столицу приедут замечательные иллюстраторы из Бразилии и Нидерландов:

- **Tiago Hoisel** — один из самых успешных рекламных иллюстраторов в мире.

  http://tiagohoisel.blogspot.ru/

- **Wouter Tulp** — известный иллюстратор\дизайнер персонажей.

  http://www.woutertulp.blogspot.ru/

- **Pedro Conti** — талантливый 3d-художник.

  http://www.pedroconti.com/

Ссылка на билеты:

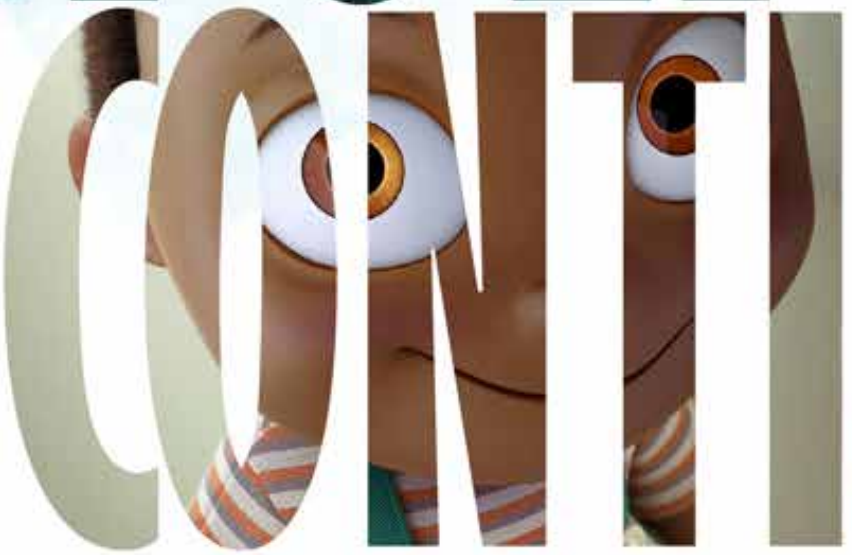
http://www.nanobilet.ru/event/masters-of-digital-painting-2/

14.09.2013

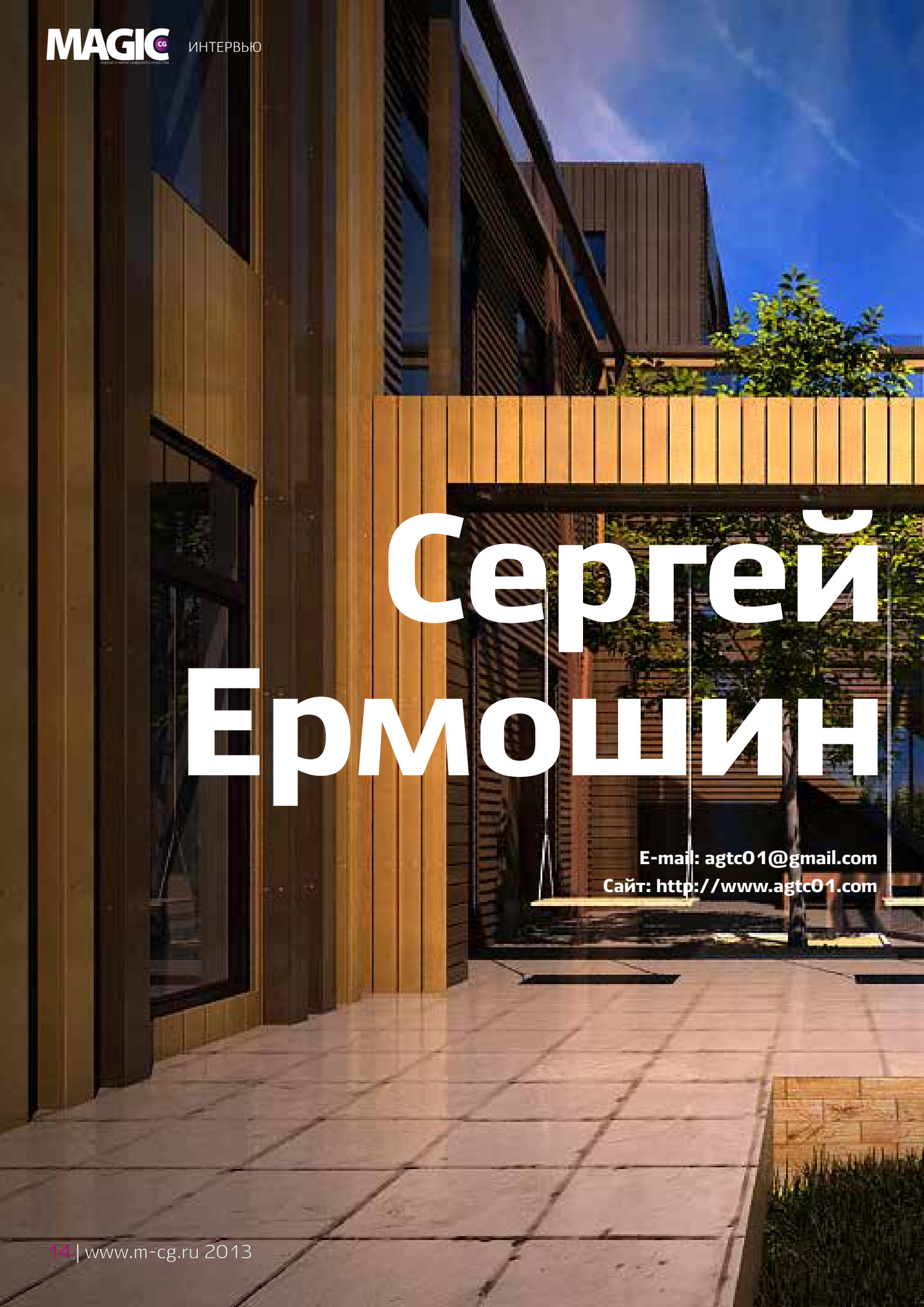
Семинар цифровой живописи

TIAGO HOISEL

WOUTER TULP



PEDRO CONTI



Сергей Ермошин

E-mail: agtc01@gmail.com
Сайт: http://www.agtc01.com

Сергей Ермошин

E-mail: agtc01@gmail.com
Сайт: http://www.agtc01.com

Расскажите о своей теории про ДНК и про то, как архитектура влияет на нас.

Учёные всего мира очень давно изучают наш код ДНК, и в будущем у человечества будет ещё много открытий в этой области. Но, опираясь на уже известные данные, мой разум сформировал теории, а может даже и философию, которой я стараюсь придерживаться.

Человек, как и любая форма жизни, пребывает в состоянии непрерывного взаимодействия со средой. Мы всецело зависим от того, в чем живём. Наша структура ДНК постоянно видоизменяется, адаптируясь к внешней среде и к навязанным ею условиям. События на уровне молекулы ДНК изменяют смысл генетической информации, что проявляется в структуре, а, следовательно, и функции кодируемого белка.

В отличие от природных условий, условия нашей современной среды обитания статичны и во многом лишены возможности реально моделировать наши жизненные программы. Такими нас сделала наша среда обитания, но человечество придумало архитектуру и заставило элементы среды — пространство, материалы, формы — служить себе.

Мы создаём среду, где архитектура становится доминантной и влияет на генетическую структуру ДНК, обеспечивая приток новых аллей, внося вклад в её эволюционный процесс.

Используя в качестве языка символов – язык нашего генетического кода пространства, который лежит в истоках любой формы творчества, мы проектируем события и формы (динамическая архитектура).

Наша архитектура — это генерация связи между окружающей средой обитания человека и динамической системой нашего кода ДНК. Эволюционный прогресс и архитектура тесно взаимосвязаны между собой. ДНК передаётся нашим детям по наследству и даёт им первое представление о среде, в которую они попадают.

С чего бы вы посоветовали начать изучение дизайна интерьера людям, обладающим навыками дизайнера в другой сфере.

Очень много всего… всё, конечно, в комплексе и постоянно меняется. Но если говорить об основах, то, скорее всего, с изучения соразмерности, масштаба, частей человеческого тела, умения правильно оценивать окружающую обстановку. Нужно научиться думать о психологическом и физиологическом комфорте, зрительном восприятии, думать о том, как могут повлиять созданные предметы интерьера на человека.

Что нужно для успешного проекта?

Мотивация со стороны заказчика, интерес к проекту.

Как вы понимаете заказчика?

При помощи общения, изучаю его поведение, реакцию.

Какие программы для визуализации вы используете?

Визуализацией занимается мой напарник, специалист высокого класса — Михаил Лобанов. Но вообще это всем известная среда — VRay, ну и... и ещё парочка. Выбираем в зависимости от задач, ситуации, сложности объекта, времени.

Как вы придумываете названия своим проектам?

В основном отталкиваюсь от идеи, на основе которой создавался объект.

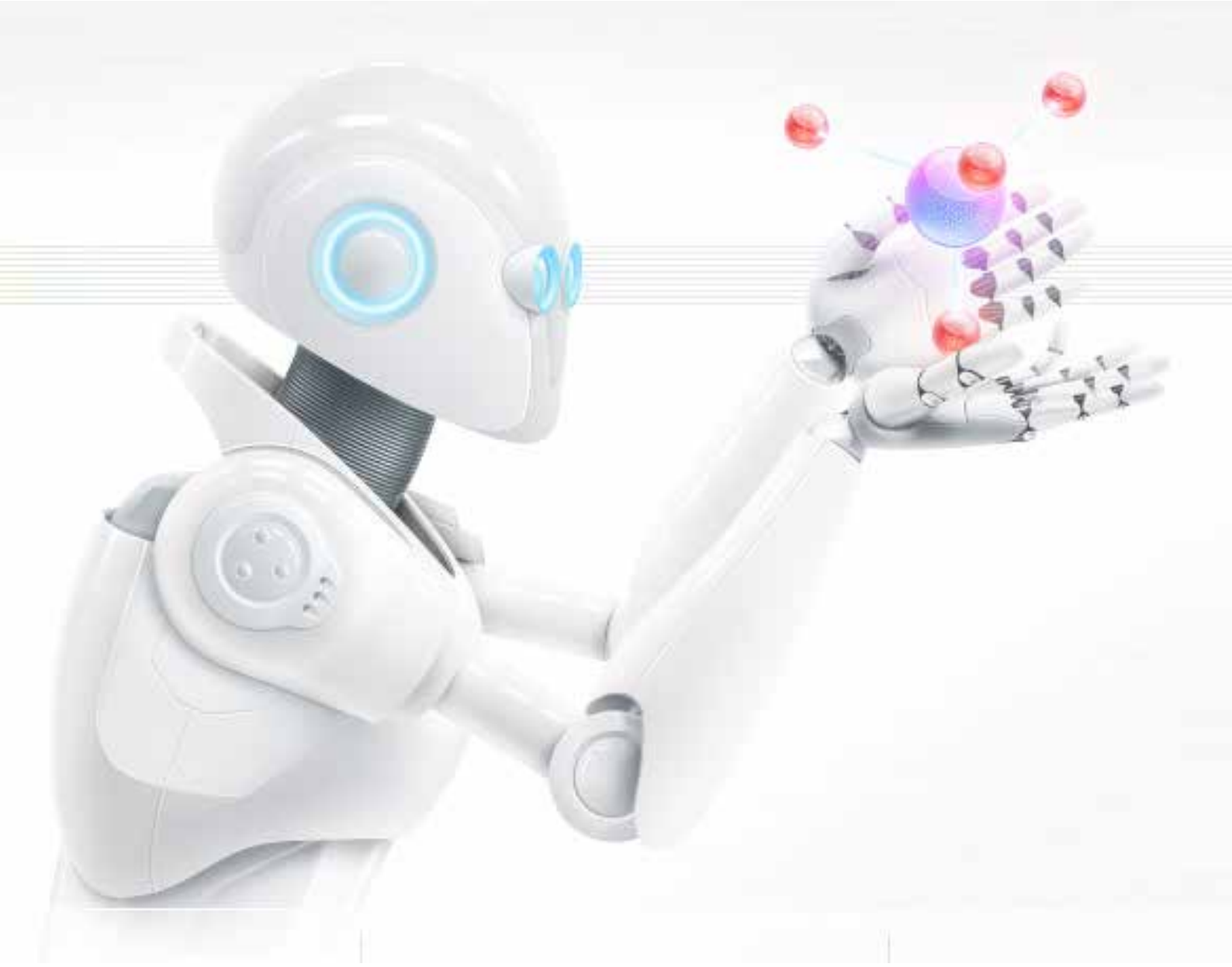
Чем вам больше нравится заниматься? Архитектурой или интерьером?

В первую очередь архитектурой. Когда проектирую, думаю и о содержании, и не важно, буду я делать после архитектурного проекта интерьер или нет — объект должен создаваться единым целым.

Какой вы видите архитектуру в будущем?

Динамичной...

Автор: Сергей Ермошин
E-mail: agtc01@gmail.com
Сайт: http://www.agtc01.com



Войнов Виталий

Сайт: http://dribbble.com/voynov_v
E-mail: voynov_v@mail.ru

Войнов Виталий

Зовут меня Войнов Виталий.

Я — дизайнер-миниатюрист в студии Лебедева. «Иконщик». Пиктограммки, иконки, тизеры, кнопочки, «рюшечки» и прочие мелочи — всё моё.

Творчество... Мне трудно думать о своей работе, как о творчестве. Я не иллюстратор, хотя большая часть моих работ — это маленькие иллюстрации.

Не художник. Скорее ремесленник.

Специального образования у меня нет, и связывать свою жизнь с чем-то подобным в мои планы никогда не входило. К дизайну, экранной графике и миниатюре я пришёл довольно замысловатым путём.

Началось всё в раннем детстве. Отец был профессиональным скульптором. В то время он учился в Ленинградской Академии художеств и до восьми лет я очень часто бывал в студенческих мастерских и музеях, среди скульптур и полотен всех мастей. Впрочем, особых знаний я оттуда не вынес. В то время меня больше интересовал мяч и лужи.

Но, кое-какой интерес сформировался. Учебники, тетради и парты в школе, а позже и в военном училище, быстро покрывались разной мазнёй. Учителя и командиры пытались использовать это стремление во благо. За время учёбы меня постоянно привлекали к оформлению различных стендов, стенгазет и боевых листков.

К таким обязанностям я относился весьма формально и делал «спустя рукава», лишь бы отстали.

Рисовать руками не любил никогда. Как бы не старался, всегда возникала грязь, которая меня сильно раздражала.

Зато хорошо помню, как в классе девятом впервые увидел фотошоп. Версия то ли 2, то ли 3. Самое начало 90-х. Я всегда был неравнодушен к компьютерам, как любой мальчишка того времени, наверно. Но, фотошоп оставил совершенно неизгладимые впечатления.

Ну, так вот. Уже после училища, в армии, приобрел свой первый компьютер. В свободное время игрушки, понятное дело. Но кроме игр, обязательными программами были фотошоп и какие-то незамысловатые трёхмерные редакторы. Вот тогда и начал что-то там изображать «для души».

Потом я расстался с армией. Без особых сожалений. И вернулся к себе в Кемерово. Попробовал поработать по специальности (связист). Но радости это не приносило и перспективы казались весьма тоскливыми.

И вот тогда, в какой-то момент сказал себе: «Стоп! Графа Монте-Кристо из меня не вышло. Придётся переквалифицироваться в управдомы.»

На оставшиеся сбережения купил компьютер, книжки, и начал грызть гранит. Авантюра была, конечно. Спасибо родным — отнеслись с пониманием и никогда не давили. Потом собрал папочку с накопившемся добром из того, что когда-то ваял «для души», и пошёл искать смелых работодателей. Нашёл. С их лёгкой руки стал заниматься вэб-сайтами.

Потом несколько лет фри-ланса. Там был накоплен основной базовый опыт. В это время я специализировался на дизайне сайтов. Средней паршивости сайты были, чего греха таить. Основной упор делался на графическую составляющую. Яркую графику видно всем. Она более понятна, в отличие от скрытых смыслов интерфейсной логики.

Вот, собственно, на графике я и въехал в студию к Тёме (Артемий Лебедев). Однажды ответил на вакансию Воронежского и въехал.

Попав в студию и приступив к обязанностям, я впервые в жизни почувствовал, что это моё место и занимаюсь я своим делом. Было неожиданно и приятно.

О КОМПАНИИ
ДОКУМЕНТЫ
КЛИЕНТАМ
ВАШИ ВОПРОСЫ
НОВОСТИ
ЦЕНЫ НА АЗС
ТОПЛИВНЫЕ КАРТЫ
КОНТАКТЫ
80
ДТ
92
ОНП
ОПТНЕФТЕПРОДУКТ
Сеть АЗС
15.03.2009
В городе Нижнем Новгороде жили два брата - Владимир и Сергей Кристовские...
15.03.2009
Группа была основана гитаристом Рихардом Круспе, эмигрантом из ГДР, после его возвращения на родину в город Шверин...
АРХИВ
Московская обл.
г. Москва
АЗС, ул. Тверская-Ямская, 15
АЗС обеспечивает заправку различными видами топлива. Кроме того производится техническое обслуживание легковых автомобилей. Коллектив возник в Хельсинки в 1990 году стараниями гитариста Эзы Холопайнена и барабанщика-клавишника Яна Рехбергера...
ПОДРОБНЕЕ
гибкая система СКИДОК смотрим и удивляемся!
О компании
Эта группа из Финляндии в настоящее время является одним из лидеров современной скандинавской металлической сцены. Коллектив возник в Хельсинки в 1990 году стараниями гитариста Эзы Холопайнена (Esa Holopainen) и барабанщика-клавишника Яна Рехбергера (Jan Rechberger). К ним присоединился поющий гитарист Томи Койвусаари (Tomi Koivusaari, экс-ABHORRENCE) и басист Олли-Пекка Лайне (Olli-Pekka Laine)...
Как Вам новый дизайн сайта
Отлично!
Пойдёт
Так себе
Полная фигня
ДАЛЬШЕ
АРХИВ
Накопительная карта
Топливная карта
Топливная карта
Накопительная карта ООО «Оптнефтепродукт» предназначена для большего удобства при покупке бензина или дизельного топлива (или просто - дизеля) мы предлагаем своим клиентам воспользоваться пластиковыми картами или литровыми талонами на определенное количество приобретаемых нефтепродуктов.
Топлевная карта ООО «Оптнефтепродукт» в столице, да и вообще, в России, претерпел в последние годы значительные изменения. Многочисленные иностранные автомобили требуют для своей эксплуатации уже не 80-й бензин, или даже не 92-й, а более серьезные и очищенные марки - АИ95 и АИ98.
Накопительная карта ООО «Оптнефтепродукт» предназначена не менее востребованное топливо сегодня, особенно в категории большегрузных автомобилей. Опять же качество современного дизельного топлива несравненно выше, чем качество той же солярки еще лет пять назад.
2007-2009 ОПТНЕФТЕПРОДУКТ
Поиск по сайту
ИСКАТЬ
Разработка сайта — Акона

Оказалось, что миниатюра — это тот формат, который как нельзя лучше подходит моему темпераменту. Тут требуется скрупулёзность, пристальное внимание к деталям и большая доля занудства.

Разумеется, нужны базовые знания: перспектива, композиция, цвет, свет. Не знаю, как у других, а я почти всегда влюбляюсь в ту иллюстрацию, над которой работаю. Она полностью занимает мысли, а когда всё доделано, остаётся чувство опустошения. Эмоционально тяжело. Короче говоря, при рисовании миниатюры мне как раз хватает азарта, чтоб её дорисовать на подъёме. А при рисовании крупных изображений, интерес может быстро пропасть, тогда работа превращается в томительную рутину. Вон, муравья рисовал в два подхода с перерывом в год, например. Но вообще, к персонажам у меня особые тёплые чувства.

С миниатюрами связан ещё один интересный момент. Вся мелкая экранная графика, это же всё элементы интерфейсов. Элементы интерфейсов программ, сайтов, навигационных интерфейсов.

Видимо, в какой-то момент, количество нарисованных мелочей неизбежно превысило критическую массу и переросло в новое качество. Однажды я с удивлением обнаружил, что уже не воспринимаю свои работы, как просто маленькие картинки. Скорее, как шестерёнки в механизме интерфейса.

Как-то так, в общем. Главное, получать кайф от того, что делаешь. Работу, которую делали с любовью, видно сразу.

Автор: Войнов Виталий
Сайт: http://dribbble.com/voynov_v
E-mail: voynov_v@mail.ru

Наталья Шалошвили

E-mail: Natasha@shaloshvili.com
Сайт: http://www.shaloshvili.com

Наталья Шалошвили

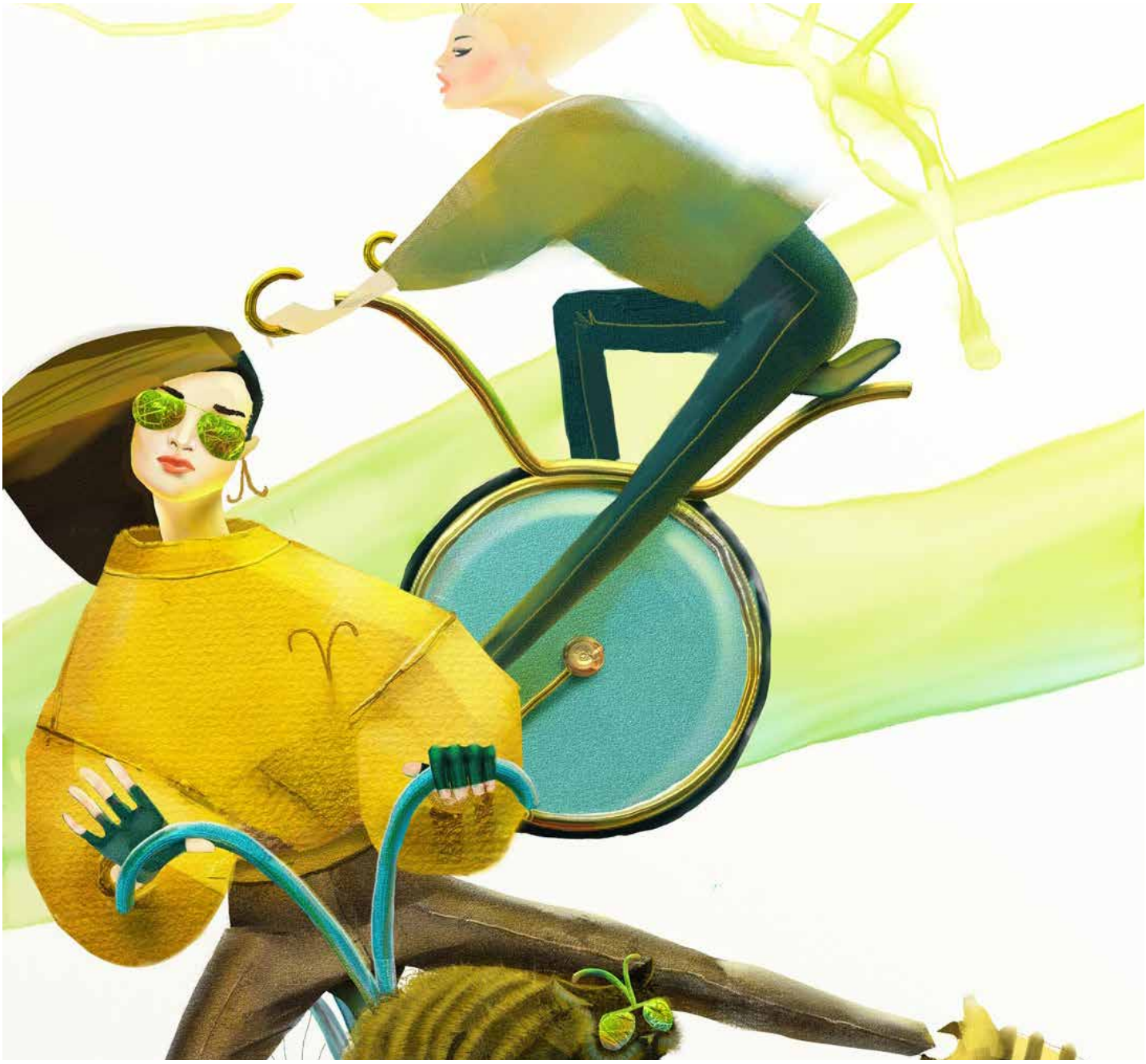
E-mail: Natasha@shaloshvili.com
Сайт: http://www.shaloshvili.com

У вас очень интересное и нестандартное направление — fashion-иллюстрации. Решили перенести глянцевый гламур на «бумагу»?

Это направление действительно очень интересное. Мне нравится, что за fashion-иллюстрацией стоит вековая история. Ведь даже глянцевый гламур начинался с иллюстрации, и я буду рада внести свою лепту в развитие этой профессии.

Я узнала одну из моделей в ваших работах. Вы рисуете реальных людей?

Так получается, что чаще всего я рисую реальных людей на заказ, и мне это нравится.



Всегда восхищалась тем, как художникам удаётся мастерски передать сходство с реальными людьми.

Вы так убедительно передаёте пластику манекенщиц, может сами обучались этому мастерству?

Спасибо, но сама я этому мастерству не обучалась и не планирую. Дело в том, что я очень люблю изображать людей и объекты в движении. Мне всегда это нравилось, ещё со времён моего обучения в детской художественной школе. А после, когда я стала серьёзно заниматься иллюстрацией, на меня повлияли работы других художников — к примеру Celia Calle. И сейчас меня вдохновляют иллюстраторы, изображающие сложные позы — Laura Laine, например.

Есть любимые fashion-фотографы? Что из глянца вы читаете?

Я практически не покупаю глянец, но регулярно пользуюсь интернет-сайтами, где можно просматривать fashion-съёмки для большинства модных журналов.

Вряд ли есть любимые фотографы, но есть любимые фотосессии, их великое множество.

В моде фактура имеет большое значение. Вы используете технику коллажа?

Я использую технику коллажа достаточно редко, скорее, я просто стараюсь максимально реалистично передать текстуру и фактуру. Чем глубже я погружаюсь в мир иллюстрации, тем больше склоняюсь к мысли, что не так уж и важно, в какой технике будет сделана иллюстрация — это всего лишь средство, главное донести свою идею красиво и отчётливо.

Почему вы решили заняться иллюстрацией? Никогда не пробовали дизайн одежды?

Я никогда об этом не думала. Ведь это очень кропотливый труд. С момента появления идеи в голове до её реализации может пройти немало времени.

Я слишком нетерпелива, успела бы перегореть. Я ведь редко работаю над иллюстрацией больше двух-трёх дней. Мне нравится созерцать уже готовые творения дизайнеров, делать иллюстрации, основываясь на ключевых образах коллекций. Поэтому мой максимум на поприще дизайнера в будущем — создание толстовок и футболок с авторскими принтами.

Как найти свой неповторимый стиль?

Я уверена, что свой стиль искать не нужно. Он есть изначально в каждом творческом человеке и со временем себя проявит. Как бы ни вдохновляли другие художники, от себя убежать не удаться.

А какую одежду носите вы?

Конечно, я регулярно попадаю под влияние трендов, что уж скрывать. Наверное, если коротко охарактеризовать свой стиль — то casual.

Практически не ношу обувь на каблуках, но очень люблю массивные украшения.

Где вы видите свои работы в будущем?

Я думаю, что мои работы подходят под формат журнальной, рекламной иллюстрации. Есть большое желание сделать мобильное приложение на основе своих иллюстраций.

Также хочется попробовать свои силы в оформлении витрин магазинов одежды, а ещё использовать свои иллюстрации в интерьерах.

Как вы находите заказы, помогает ли вам в этом кто-нибудь?

Я предпочитаю сотрудничать с агентами. Для меня это оптимальный вариант рабочего процесса — все силы можно потратить на творчество, а поиск заказов и работа с клиентами ложится на плечи агента. Конечно, я отдаю себе отчёт, что агент ещё не является гарантией того, что поток заказов будет регулярным и прибыльным, поэтому нужно постоянно вкладывать в себя и не стоять на месте.

Наталья Шалошвили

E-mail: Natasha@shaloshvili.com
Сайт: http://www.shaloshvili.com

Тактильный брендинг

Автор: Кирилл Витковский
E-mail: design@desband.ru
Сайт: https://www.free-lance.ru/users/reformator

Тактильный брендинг

В наше время разработка фирменного стиля для любой компании — явление привычное. На уровне визуальных коммуникаций многие фирмы выглядят достойно и убедительно, но, к сожалению, единицы задумываются о грамотной реализации фирменных констант в материальном мире, а не цифровом.

За восемь лет работы в области дизайна я отметил для себя, что реализация стиля на уровне визуального образа не приносит клиенту должного результата. Важно доводить проект до производства: консультировать клиента относительно методов реализации и выбора материалов, то есть всеми возможными способами помочь клиенту создать узнаваемый стиль, вплоть до тактильных ощущений.

«Тактильный брендинг», в моём понимании, это свод правил по воплощению в материале любого элемента фирменного стиля. Именно по воплощению, а не просто печати, так как не исключено нетрадиционное нанесение стилеобразующих элементов компании.

Хочу сказать, что активное развитие стиля в «тактильный брендинг» будет актуально далеко не для каждого клиента. Но базовые консультации в этой области должны проводиться для всех без исключения.

В первую очередь, создание «тактильного брендинга» важно для компаний, ведущих свою деятельность в сегменте b2b, где между клиентом и исполнителем складываются долгосрочные отношения, а личный контакт — очень важная деталь ведения бизнеса. Также нельзя исключать компании, работающие в сегменте b2c, но, как показывает практика, это либо компании из сферы услуг (гостиничный бизнес, рестораны, клубы), либо розничные точки продаж уровня «средний+» и выше.

Таким образом, подобное развитие стиля ориентировано на компании, для которых важны имидж и конкурентоспособность на своём рынке.

Как и при создании любого нового проекта, здесь требуется полный анализ темы.

«Тактильный брендинг» в первую очередь будет зависить от:

- специфики компании, для которой он создаётся;
- «легенды»*, которая, возможно, сопровождает компанию на протяжении её существования.

В «тактильном брендинге» графический дизайнер — это полиграфический модельер!

При грамотном обращении с материалом он может вызвать у зрителя любые эмоции. Один и тот же визуальный стиль, решённый в очень изящной, элегантной манере (например, тонкая, нежная бумага, тиснение, пастельные оттенки), при выборе определенных материалов (например, плотная бумага 600 гр, с грубой фактурой, конгревы, выборочный уф лак), может получить брутальные и жёсткие черты. Чем больше материалов знает дизайнер, тем выше полёт его фантазии в этой области. Важно хорошо знать ассортимент бумажных компаний и не забывать о нетрадиционных материалах для реализации вашего проекта: текстиль, дерево, пластик, металл.

Воплощение «тактильного брендинга» начинается с выбора материалов и метода нанесения. Наиболее популярным методом является печать (цифровая, офсетная, шелкография). Также хочу обратить

* Под понятием «Легенда» я подразумеваю не только реально существующую историю, но также специально созданную исполнителем — для большей узнаваемости и заинтересованности клиентов к бренду.

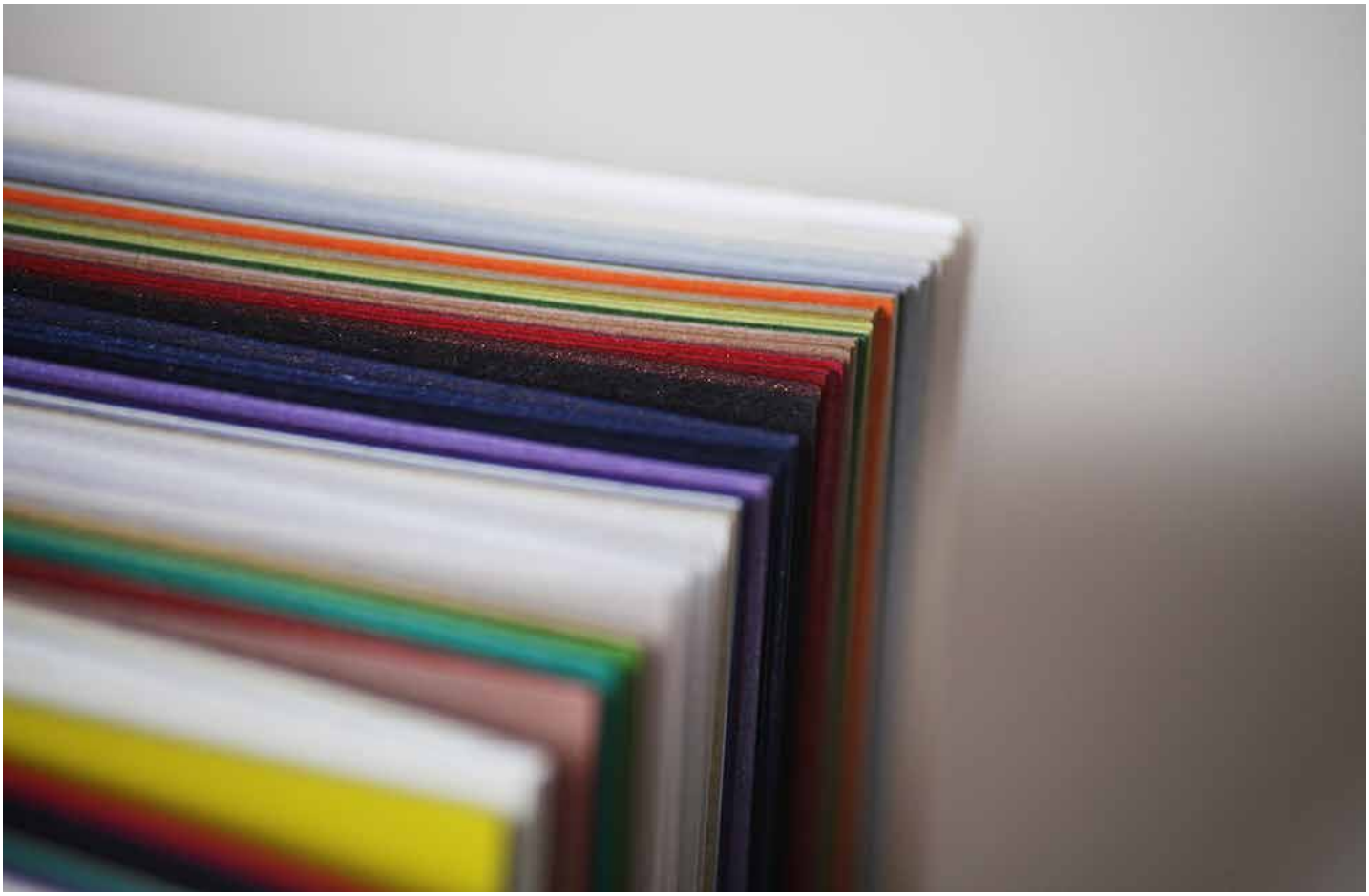
внимание, что ни в коем случае нельзя печатать методом цифровой печати элементы фирменного стиля, которые впоследствии планируется использовать в лазерных принтерах. В частности, я имею в виду фирменные бланки, которые, по старинке, многие печатают прямо на офисной оргтехнике. Краска в них плавится и размазывается. Для подобных целей существует офсетная печать.

На бумажном рынке огромнейший ассортимент материалов: бумаги разных фактур, тиснений и цветов. Среди них точно найдутся образцы, способные удовлетворить ваши потребности. Однако для самых взыскательных клиентов есть возможность создания абсолютно индивидуального вида бумаги, который впоследствии может быть запатентован и станет неотъемлемой частью проекта. Индивидуальность может заключаться в фактуре или тиснении бумаги одной из констант стиля, например, фирменным паттерном.

Также не стоит забывать про привычную постпечатную обработку (тиснение, конгрев, вырубку, кашировку), а также про более нестандартные методы нанесения: рельефные печати, сургучные печати и даже горячее клеймение.

Разумеется, всё вышеперечисленное не должно быть использовано в одном проекте. Подходите с умом и не перебарщивайте с эффектами.

Трудности при создании «тактильного брендинга» могут возникнуть с правильностью комбинации полиграфических процессов. В идеале нужно понимать принципы полиграфического производства, но если у вас нет этих знаний, технолог из типографии сможет ответить на все ваши вопросы.



Бренд как самостоятельная маркетинговая единица состоит из ряда важных нюансов, в том числе и «тактильного брендинга», который в свою очередь выигрышно смотрится в совокупности с продуманной графической составляющей. При правильном сочетании этих двух ингредиентов, вы создадите важный «инструмент» для успешного решения ваших задач.M

Автор: Кирилл Витковский
E-mail: design@desband.ru
Сайт: https://www.free-lance.ru/users/reformator

MAGIC CG

журнал о магии цифрового искусства

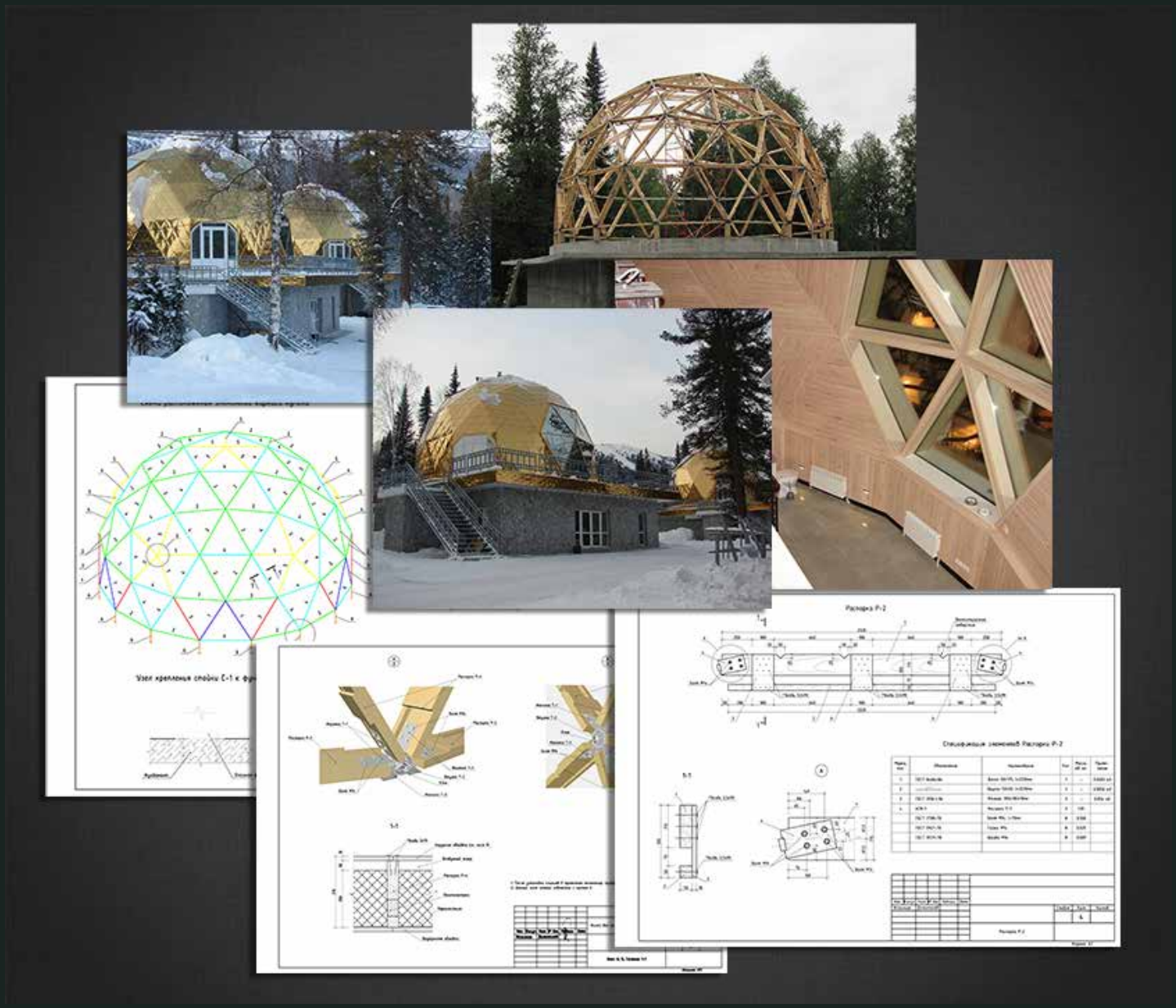
теперь и в facebook

http://www.facebook.com/magiccg.mag

DEFILE

Korg/Dave Smith
Автор: Оксана Голубец [Gimpo]
Категория: Иллюстрация

https://www.free-lance.ru/defile/view/52040/



Геодезические купола (база отдыха)
Автор: Николай Долгополов [a3pro]
Категория: Архитектура

https://www.free-lance.ru/defile/view/52165/

Волшебство
Автор: Кирилл Март [kirillmart]
Категория: Иллюстрация

https://www.free-lance.ru/defile/view/52254/

«DOOMSDAY» (главная страница игры)
Автор: Николай Королев [artkol]
Категория: Иллюстрация

https://www.free-lance.ru/defile/view/52237/

Виверна
Автор: Максим Козлов [Maximyz]
Категория: Иллюстрация

https://www.free-lance.ru/defile/view/52284/

Модерн арт
Автор: Миша Маркер [misha_marker]
Категория: Иллюстрация

https://www.free-lance.ru/defile/view/52309/

Любит не любит...
Автор: Александр Тюнькин [SashaTiunkin]
Категория: Персонаж

https://www.free-lance.ru/defile/view/52261/

V GOLD
Автор: Андрей Хоров [horov]
Категория: Фирменный стиль

https://www.free-lance.ru/defile/view/52224/

ChokoBeer
Автор: Dmitry Gerais [dmitrygerais]
Категория: Упаковка

https://www.free-lance.ru/defile/view/47897/

Пиксел-арт
Автор: Юлия Тимофеева [jully_art]
Категория: Пиксел-арт

https://www.free-lance.ru/defile/view/52248/

Установка флюгера
Автор: Алла Василенко [Jewel]
Категория: Иллюстрация

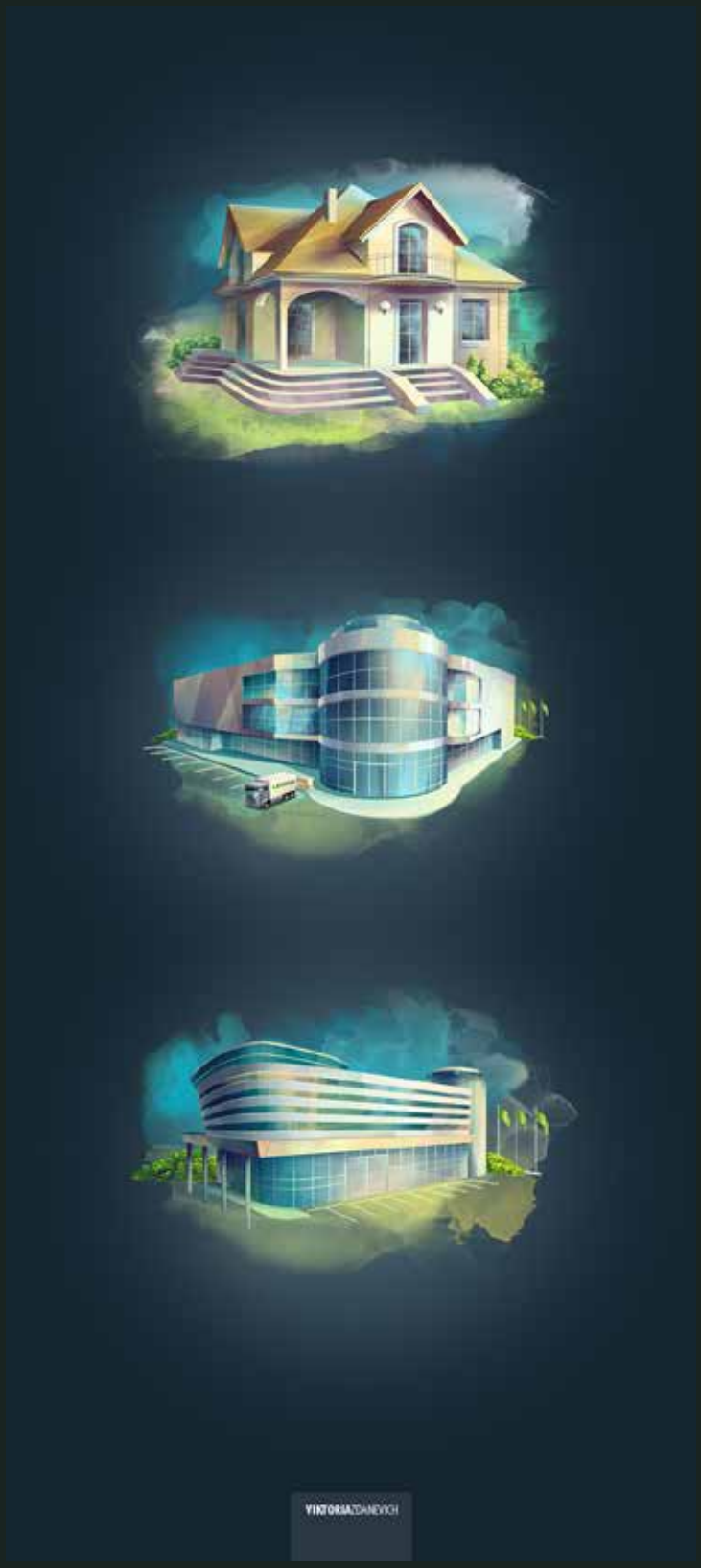
https://www.free-lance.ru/defile/view/52057/

Biker 1.01
Автор: Михаил Дунаковский [jostik]
Категория: Персонаж

https://www.free-lance.ru/defile/view/52263/

Audi A4
Автор: Игорь Сидоренко [Disel]
Категория: 3D

https://www.free-lance.ru/defile/view/52145/



Тизеры на сайт кондиционеров Lessar
Автор: Виктория Зданевич [Diabolica777]
Категория: Иконки

https://www.free-lance.ru/defile/view/51869/

Эскизный проект коттеджа
Автор: Белла Voloshuk [nyra]
Категория: Архитектура

https://www.free-lance.ru/defile/view/52126/

Сказочные персонажи
Автор: Виктория Васильева [vixen]
Категория: Персонаж

https://www.free-lance.ru/defile/view/52337/

Моё Мыло
Автор: Татьяна Большакова [mblsh1984]
Категория: Логотип

https://www.free-lance.ru/defile/view/52270/

Toyota icons
Автор: Алекс Волков [kadasarva]
Категория: Иконки

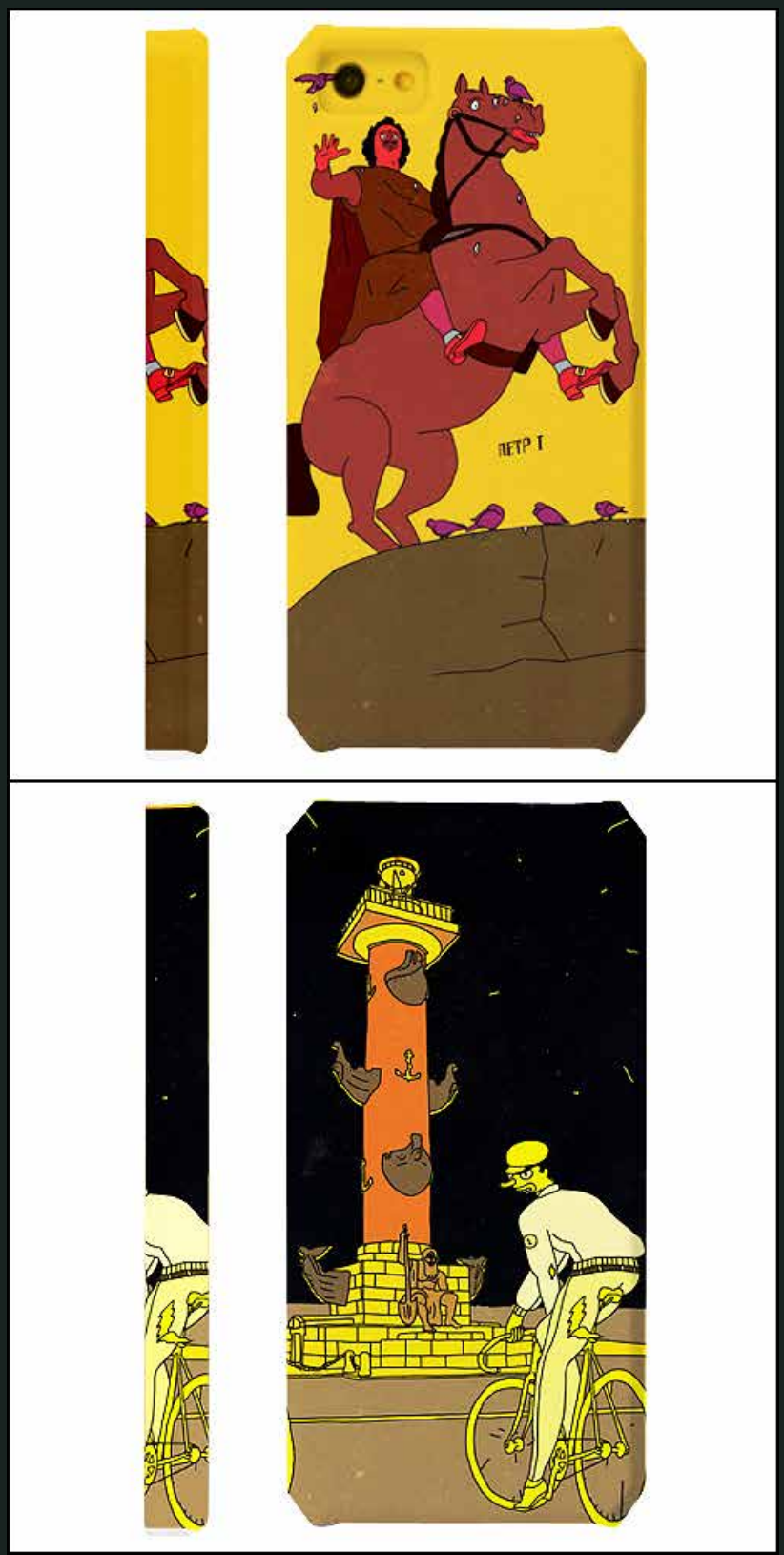
https://www.free-lance.ru/defile/view/51642/

Фёдрч
Автор: Никита Соловьёв [Nikita_Solovyov]
Категория: Иллюстрация

https://www.free-lance.ru/defile/view/52328/

Глаза
Автор: Костя Алекян [Alekyan]
Категория: Персонаж

https://www.free-lance.ru/defile/view/52345/

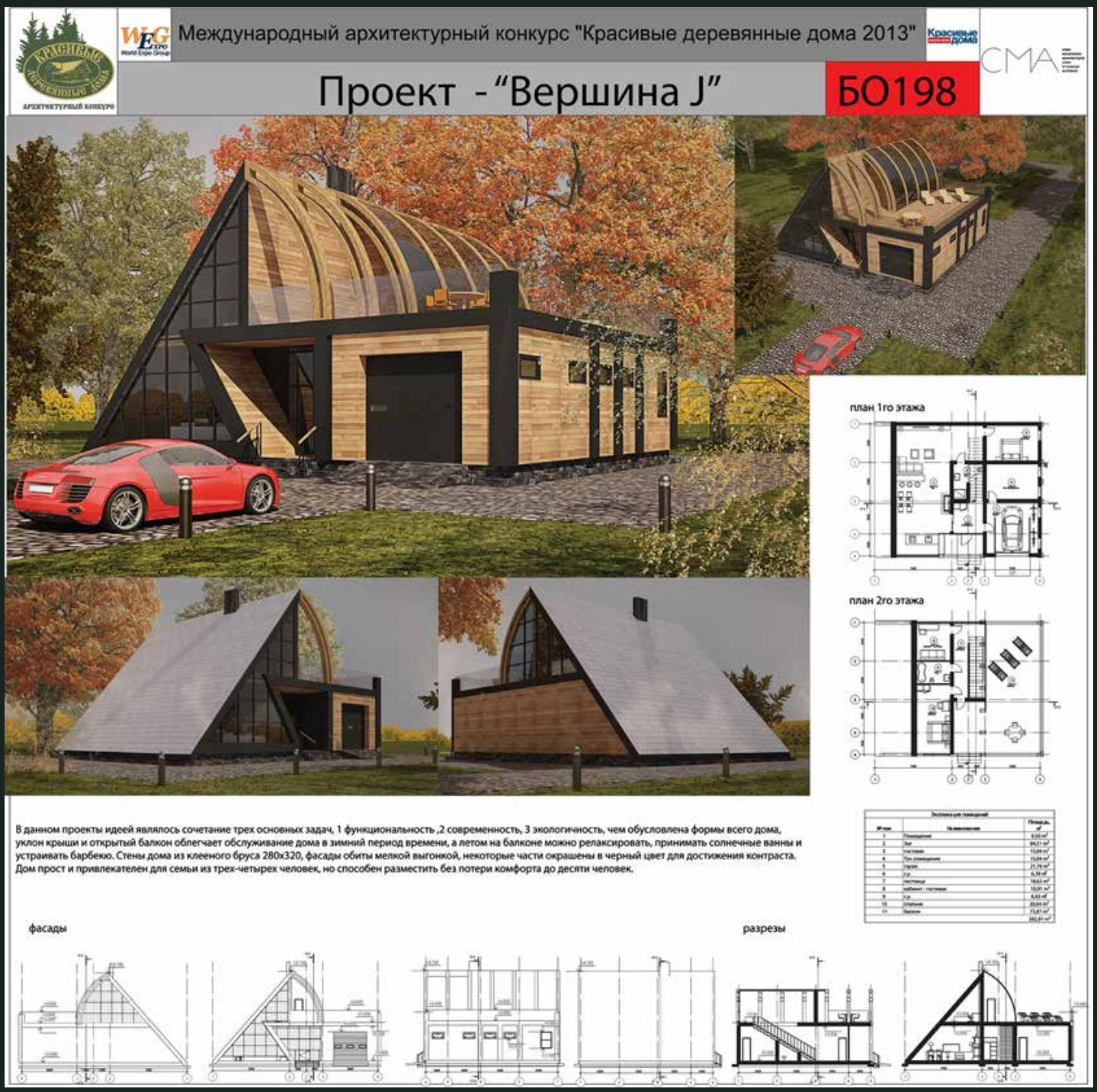


Графика на Iphone
Автор: Sergey Konotopcev [Pticeed]
Категория: Иллюстрация

https://www.free-lance.ru/defile/view/52307/

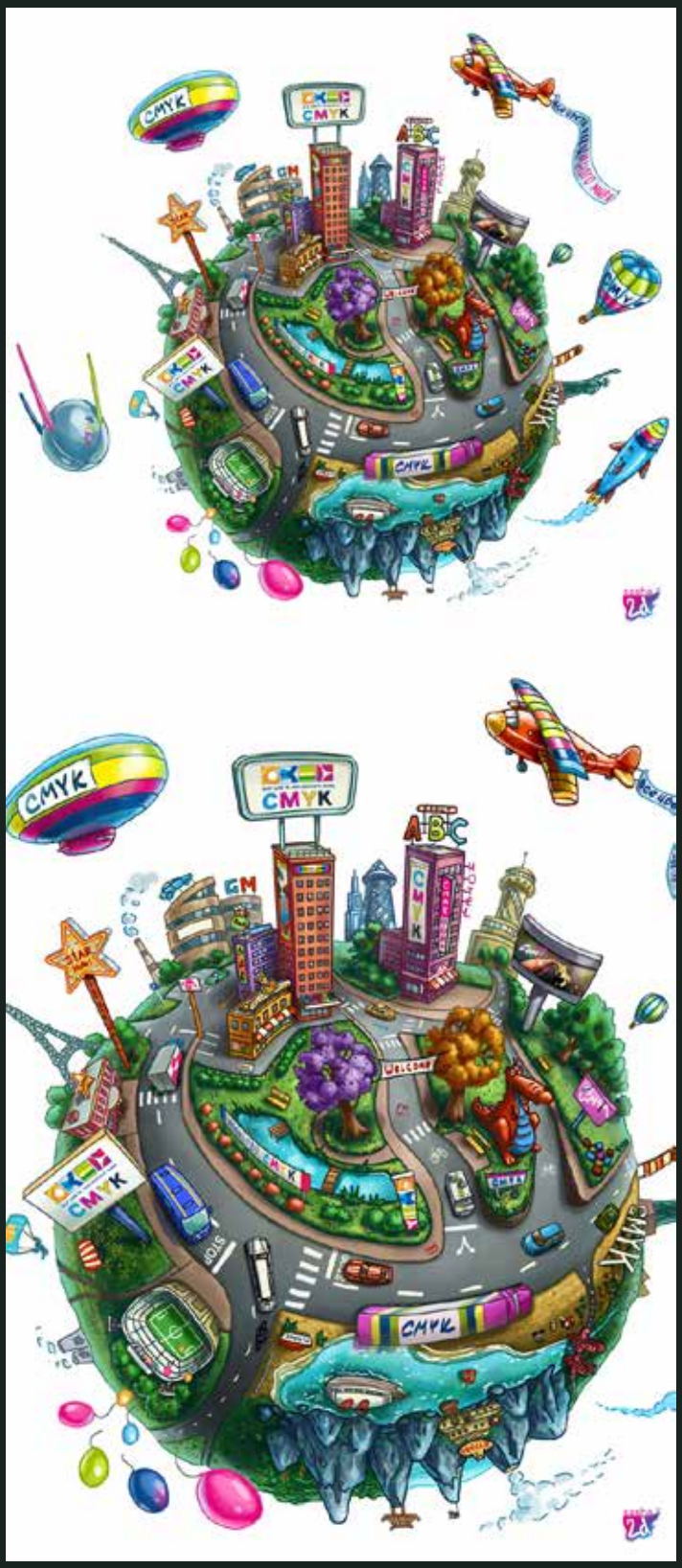
Magic Corn
Автор: Макс Искра [Myssh]
Категория: Логотип

https://www.free-lance.ru/defile/view/52318/



Дом из клееного бруса
Автор: Олег Бахметьев [jusus]
Категория: Архитектура

https://www.free-lance.ru/defile/view/52107/



CMYK
Автор: Александр Дягилев [Sasha2d]
Категория: Иллюстрация

https://www.free-lance.ru/defile/view/52295/

Farrybarry
Автор: Олег Юрыч [oleg22u]
Категория: Логотип

https://www.free-lance.ru/defile/view/52306/

Логотип «Nothing to Wear»
Автор: Иван Кривонос [identika]
Категория: Логотип

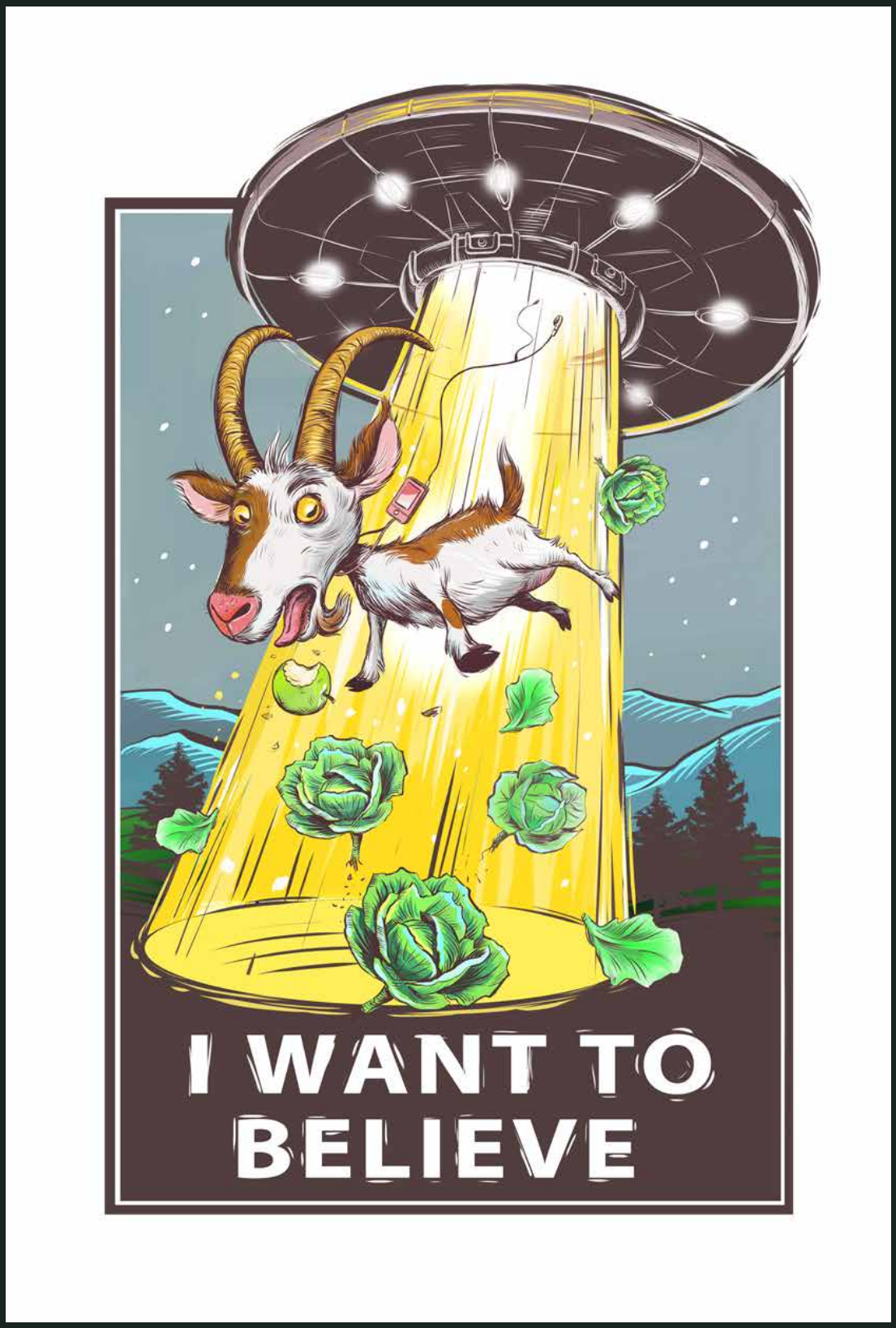
https://www.free-lance.ru/defile/view/52164/

Hide-and-seek
Автор: Алена Свэн [Alena-swan]
Категория: Иллюстрация

https://www.free-lance.ru/defile/view/52327/

Волк
Автор: Ivan Ivanov [Ivanov1908]
Категория: Иллюстрация

https://www.free-lance.ru/defile/view/52294/

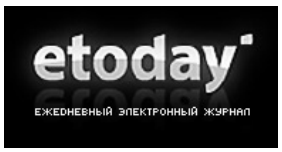


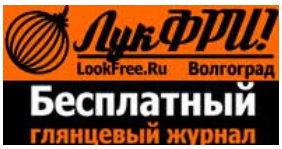
I WANT TO BELIEVE
Автор: Сойникова Татьяна [soynikova]
Категория: Иллюстрация

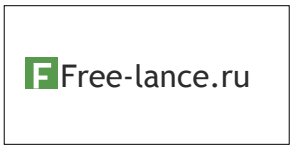
https://www.free-lance.ru/defile/view/52301/

Capoeira Mandinga
Автор: Кирилл Витковский [reformator]
Категория: Фирменный стиль

https://www.free-lance.ru/defile/view/52361/







Редакция:

Если вам есть, что сказать интересное (свежее/необычное — нужное слово подчеркнуть) о компьютерной графике, то мы ждем ваши идеи и предложения на почту info@m-cg.ru.

Директор издания:
Алексей Гусаров, e-mail: info@m-cg.ru

Главный редактор:
Александр Подгорный, e-mail: sashagorec@gmail.com

Менеджер по продажам:
Елена Подгорная, e-mail: sistemaem@gmail.com

Исполнительные редакторы:
Юлия Татришвили, e-mail: tatrishvili@gmail.com
Полина Горбатовская

Верстка:
Ольга Подгорная, e-mail: lobanokolga@gmail.com

Администратор:
Игорь Челединов

Используемые шрифты:
Ekibastuz, Ukraintica

Благодарности:

Редакция благодарит всех авторов, которые создали материалы для номера.

Мы выражаем благодарность:

Сергею Цыпцыну
Елене Пузановой
Леониду Козиенко
Максиму Михеенко
Геннадию Пашкову
Фредерику Хультквисту
(Fredrik Hultqvist),
Лидии Хорн (Lidiya Horn),
Иванову Дмитрию «id»
Артему Тагирову
Особая благодарность
российскому представительству Adobe
и представительству Corel.