

# MAGIC

CG

журнал о магии цифрового искусства

# 25



# ОГЛАВЛЕНИЕ

## ИНТЕРВЬЮ

Автор: Александр Дерученко  
Сайт: <http://deruch.cgghub.com>



## MAKING OF

Автор: Marco Bauriedel  
Сайт: <http://www.marcobauriedel.com>



## СТАТЬЯ

908  
Сайт: <http://908.vc>



## MAKING OF

Автор: Игорь Савин  
Сайт: <http://igorsavin.livejournal.com>



## РЕКЛАМА

Wasom на Фестивале АртПарк  
Сайт: <http://artparkmoscow.com>



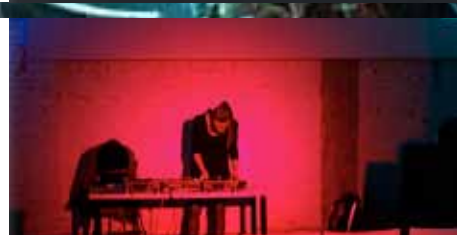
## СТАТЬЯ

Foozaka  
Сайт: <http://www.foozaka.com>



## ФЕСТИВАЛЬ АРТПАРК

Сайт: <http://artparkmoscow.com>



# ОГЛАВЛЕНИЕ

ФЕСТИВАЛЬ АРТПАРК

Автор: Иван Смирнов

Сайт: <http://real-sonkes.deviantart.com>



ФЕСТИВАЛЬ АРТПАРК

Автор: Алексей Москаленко

E-mail: [angolmoa@mail.ru](mailto:angolmoa@mail.ru)



ГАЛЕРЕЯ DEFILE

Сайт: <http://free-lance.ru>

 Free-lance.ru



# Александр Дерученко

E-mail: [deruchenko@gmail.com](mailto:deruchenko@gmail.com)  
Сайт: <http://deruch.cghub.com>



# Александр Дерученко

---

**«В РАВНОЙ  
СТЕПЕНИ ЛЮБЛЮ  
КОМПЬЮТЕРНУЮ  
ГРАФИКУ И  
КЛАССИЧЕСКУЮ  
ЖИВОПИСЬ МАСЛОМ  
НА ХОЛСТЕ».**

---

## **О себе**

Родился и вырос в городе Могилеве (БССР) в инженерно-технической семье. Рисовать я любил с детства. Потом была учеба в художественной школе. Сначала просто для общего развития, но вскоре начал делать успехи, появился интерес и желание рисовать много. Одновременно учился в школе в физико-математическом классе. Очень любил физику и даже одно время хотел поступить в университет на физмат. Параллельно подал документы в художественное училище, экзамены в котором начинались на месяц раньше, чем в лицее при университете. Поступил на факультет дизайна. В процессе обучения понял, что живопись мне ближе, чем дизайн, и захотел продолжить свое обучение в Санкт-Петербургской Академии художеств (институт им. И.Е.Репина). В 2006 году защитил диплом и получил звание художника-живописца

за картину «Смерть патриарха Гермогена в Чудовом монастыре». Параллельно участвовал в реставрации храма в монастыре Подворье Оптиной Пустыни, копировал шедевры в Эрмитаже, изучал технику живописи. К концу обучения стал активно интересоваться компьютерной графикой.

Поработав 4 года в различных компаниях, я освоил основные 2D программы. В это время я рисовал все подряд — все было очень интересно и необычно. Рисовал эскизы для живописных картин — это, конечно, сильно экономит время, нежели традиционный эскизный процесс. Сейчас я могу сказать про себя, что в равной степени люблю компьютерную графику и классическую живопись маслом на холсте. Других увлечений мало — времени нет. Когда-то серьезно занимался спортом. Сейчас иногда люблю поиграть в пинг-понг и покататься на горных лыжах.

## Работы

На персональные работы меня чаще всего вдохновляет какой-нибудь интересный образ. Сначала появляется некоторое неопределенное эмоциональное настроение, которое хотелось бы выразить. Потом эмоция находит пластическое выражение и становится изображением. Конечно, всегда хочется побольше времени на персональные работы. Но самый лучший вариант — когда интересная творческая работа бывает еще и хорошо оплачена.

## Рисование

Здесь ответ однозначный — образование лишним не бу-

дет. Мне трудно представить серьезного художника без образования. Реальная натурная живопись помогает компьютерному рисованию. Художнику без образования будет трудно нарисовать человека и животное в движении, составить и нарисовать сложную композиционную картину. Художник годами учится композиции, цвету, тренирует воображение, знакомится с произведениями мировой культуры, впитывает, учится у классиков, развивает художественный вкус. К сожалению, из-за недостатка образования возникает большое количество безвкусных и безграмотных работ в CG арте.

---

**«Я ЛЮБЛЮ СВОЮ ПРОФЕССИЮ. Я ЕЙ, ЖИВУ. ЕСЛИ СОВСЕМ НЕВМОГОТУ — УЕЗЖАЮ НА НЕДЕЛЮ ТУДА, ГДЕ РАСТУТ ЕЛИ И БЛАГОРАСТВОРЕНИЕ ВОЗДУХОВ».**

---





---

**«СВОБОДНОЕ  
ВЛАДЕНИЕ  
РИСУНКОМ — ЭТО  
ВЕЛИКОЕ УМЕНИЕ,  
ПОЗВОЛЯЮЩЕЕ  
ХУДОЖНИКУ  
МАКСИМАЛЬНО  
ВЫРАЗИТЬ ЛЮБИМИ  
ИЗОБРАЗИТЕЛЬНЫМИ  
СРЕДСТВАМИ  
СВОИ МЫСЛИ».**

---

### **Самоорганизация**

Я люблю свою профессию. Я ей живу. Если совсем невмоготу — уезжаю на неделю туда, где растут ели и благорастворение воздушных масс. Если просто хочется спать — помогает кофе.

### **Стиль**

Мне доводилось работать в очень разных стилях.

Но и все-таки я люблю реалистическое направление, с максимально возможным убеждением зрителя в реальности происходящего на изображении. И неважно, это фэнтези или комикс. Всегда серьезно отношусь к компоновке изображения.

### **Отношение к академическому рисованию**

Хороший вопрос. Свободное владение рисунком — это великое умение, позволяющее художнику максимально выразить любимыми изобразитель-

ными средствами свои мысли. Причем, я имею в виду рисование по воображению. Такое рисование не может родиться у художника без рисования с натуры, изучения строения натуры, света, формы, знания анатомии, пластики и т.д.

В общем, именно все эти изучения и называются художественной школой или «академическим рисованием».

Есть несколько художников, уровень рисования которых кажется мне близким к совершенству в своей выразительности. Глядя на их рисунки, стараюсь развиваться и я.

Всю жизнь можно совершенствоваться. Нравятся художники из живописцев, особенно реалисты 19–нач. 20 века. Например, Х. Соролла, акварели М. Фортунни, очень люблю Ф. Ремингтона, Саржента и Г. Семирадского. Из CG художников мне интересны очень многие.







### **Самые успешные проекты. Планы на будущее**

Очень интересной была работа в компании Mail.ru над проектом «Кристалл Вечности», особенно иллюстрации для одноименной книги Е. Хаецкой. Также памятна работа над иллюстрациями к исторической стратегии «Смутное время». Интересной была

работа над иллюстрациями для фэнтези RPG «Avernum» компании Spiderweb.

Сейчас работаю над иллюстрациями к неанонсированному ММО, в свободное время рисую иллюстрации к книге «Скифы в остроконечных шапках». Хотел бы поработать художником в киноиндустрии.

### **Об отдыхе**

Лучший отдых — это поехать с семьей куда-нибудь. Также прекрасно можно отдохнуть, съездив на этюды. Обычно достаточно недели, и главный девиз отдыха — ни секунды за компьютером!

**Автор: Александр Дерученко**  
**E-mail: [deruchenko@gmail.com](mailto:deruchenko@gmail.com)**  
**Сайт: <http://deruch.cghub.com>**

# Making of Renaissance

Автор: Marco Bauriedel

E-mail: [mail@marcobauriedel.com](mailto:mail@marcobauriedel.com)

Сайт: <http://www.marcobauriedel.com>



# Making of Renaissance

## РЕДАКТИРОВАНИЕ ОСНОВНОГО ИЗОБРАЖЕНИЯ:

Основное изображение, прежде всего, должно быть очищено (см. Рис. 4).

Второй этап — расширение изображения в соответствии с концепцией мейт пейнтинга, на котором Национальный музей истории будет расположен в природной среде, существующей где-то в будущем.

Я начал с того, что, взяв базовое изображение Национального музея истории, штампом зарисовал на нем людей (Рис. 1). Инструмент лассо был использован для выделения части изображения, которая затем копируется, поворачивается, переворачивается и масштабируется в другом месте (Рис. 2). Еще одним хорошим способом для такой работы является выделение фигуры, и, предположив, как она будет продолжаться в закрытой зоне, добавляем штампом шум из подобной области изображения и корректируем цвет (Рис. 3).

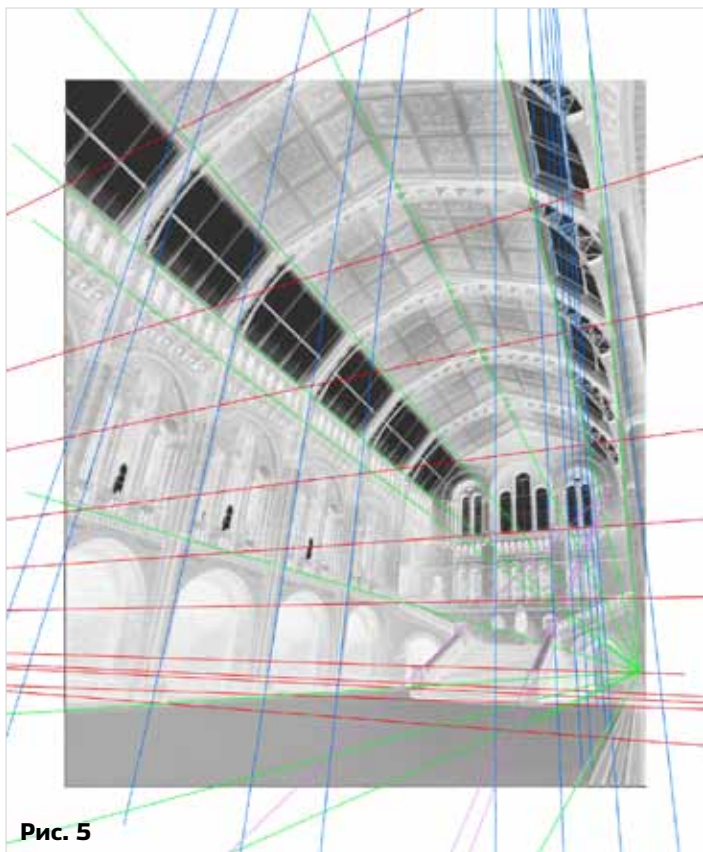


Важно создать некоторые визуальные вариации для дублирующихся частей. Вы можете легко достичь этого, добавив немного «грязи» ластиком или с помощью кисти резкости. Идея состоит в том, чтобы имитировать цвета, общую резкость и зерно, как на фотографии.

После очистки изображения направляющие перспективы были использованы для его расшире-

ния. Концепты были сделаны, чтобы получить представление о том, как поместить музей в природной среде (Рис. 5 и 6). Штамповка фотографии в создаваемый вами концепт может помочь получить желаемый вид очень быстро.

При работе с концептом важно сделать корректировку цвета здания таким образом, чтобы оно интегрировалось в фон сцены (Рис. 7).



Больше всего времени я потратил именно на стадии создания концепта, думая о проблемах перспективы. Как вы можете здесь увидеть, я не слишком заботился о концепте скалистого берега (Рис. 8), а хотел разобраться с уменьшением масштаба здания, чтобы дать зрителю возможность взглянуть на окружающий пейзаж, хотя и ожидал, что возникнет много проблем с

созданием подобного искажения оригинальной фотографии. Я решил сделать пейзаж со скалами в воде из-за того драматического состояния, которое они выражают, и поэтому начал расширение фотографии скалистого берега. Резкость, формы и цвета были симитированы рисованием и штамповкой без копирования элементов один в один с изображения пейзажа (Рис. 9).



После расширения изображения и коррекции цвета были добавлены небо и некоторые другие объекты.

Национальный музей истории был приблизительно отрегулирован в перспективе и приведен в форму, соответствующую концепту.

Добавленные примерные отражения и тени помогают собрать изображение воедино на ранней стадии и позволяют увидеть дальнейшие проблемы (Рис. 10).

В итоге я решил уйти от темного настроения и направился в сторону теплых цветов, добавив солнце и освещение всей сцены прорисовкой света на разных слоях.

Для достижения глянцевого эффекта на камнях сделал резкие блики, такие, как на поверхности воды. Я использовал обычную кисть, которая рассеивает оттенок в зависимости от нажима пера, а также слой шума «размытие движения» для большинства световых эффектов (Рис. 11).



Рис. 10



Рис. 11

Затем я добавил занимательные детали. Наконец была сделана наиболее точная коррекция перспективы здания, без разрушения его драматического вида выравниванием по всей области изображения. Были прорисованы водоросли и движение воды около скал на переднем плане для получения большего разнообразия в этой части изображения. Справа я добавил городской пейзаж, а также скалы на фоне рядом с Биг Беном, чтобы получить более реалистичный, туманный вид. Затем были разбиты на кусочки лестницы в Национальном музее истории и скорректировано освещение (Рис. 12 и 13).



**ОКОНЧАТЕЛЬНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ:**

Порой трудно сохранить реализм в фотографических деталях изображения при корректировке цвета и рисовании. Конечно же, мастерство в таких навыках приходит со временем, поэтому я постоянно учусь и пытаюсь самосовершенствоваться. Я хотел бы поблагодарить Дэйва Эдвардса за предоставленные фотографии. Надеюсь, что этот материал будет интересен и полезен и даст понимание того, каким образом подобное изображение может быть создано (Рис. 14).



Рис. 14

**Автор: Marco Bauriedel****E-mail: [mail@marcobauriedel.com](mailto:mail@marcobauriedel.com)****Сайт: <http://www.marcobauriedel.com>**



[ART]  
PARK



МОСКОВСКИЙ  
МОЛОДЕЖНЫЙ  
ФЕСТИВАЛЬ ИСКУССТВ

20 - 30 СЕНТЯБРЯ

ДИЗАЙН-ЗАВОД ФЛАКОН

ВЕЧЕРИНКА  
ДЛИННОЙ В

10 ДНЕЙ

ЯРМАРКА МОЛОДЫХ ХУДОЖНИКОВ

ПОКАЗЫ ДИЗАЙНЕРСКОЙ ОДЕЖДЫ

ЯРКАЯ МУЗЫКАЛЬНАЯ ПРОГРАММА

ФЕСТИВАЛЬ ЦИФРОВОГО ИСКУССТВА

МИР АРТХАУСНОГО КИНО

МАСТЕР-КЛАССЫ, ПРЕЗЕНТАЦИИ И ЕЩЕ МНОГО ВСЕГО ИНТЕРЕСНОГО  
ДЛЯ САМЫХ ПРОДВИНУТЫХ

**БИЛЕТЫ ЗДЕСЬ!**

[artparkmoscow.com](http://artparkmoscow.com)



# 908.vc

**Авторы:**

**Вадим Ганненко,**

**Игорь Крыжановский,**

**Андрей Хорсев**

Меня зовут Андрей Хорсев, я являюсь CEO компании 908.vc.

Когда-то мы начинали с небольшой веб-студии и занимались разработкой веб-сайтов для клиентов. С тех пор кое-что изменилось. Клиенты стали нашими пользователями, а мы сконцентрировались на разработке собственных продуктов. Мы занимаемся запуском стартапов.

Когда мы попали первый раз в Силиконовую Долину для интеграции со стартап-тусовкой, о нас, конечно, никто не знал, и мы задумались о том, как выделиться среди множества сайтов бизнес-инкубаторов, венчурных фондов и других компаний.

Изначально была идея сделать простую панораму нашего офиса, в обычной рабочей обстановке. Но когда мы сняли ее, склеили и покрутили, то вышло довольно скучно. Делать «постановочные съемки» нам не хотелось. И тогда нам пришла в голову идея сделать из фотографии — иллюстрацию, отрисовав поверх снимков яркий сюжет.

Я попросил своих друзей помочь нам с реализацией этой затеи.

Над иллюстрацией мы работали в таком составе: Вадим Ганненко — иллюстратор, Игорь Крыжановский — арт-директор, съемку 360° панорамы делал Антон Шевелев.

С Вадимом и Игорем мы оформили не один проект для 908.vc.

До этого это были страницы ошибок <http://audiko.net/404> и <http://audiko.net/503>, а также титульная страница для <http://klumba.ua/>.

Честно говоря, я не видел подобных работ, но подозреваю, что мы не первые, кто это делал, и буду благодарен за ссылки на подобные идеи. Интересно сравнить.

### **Что такое сферическая иллюстрация?**

#### **В чем ее идея?**

#### **Как это работает?**

Технически все достаточно просто, мы взяли обычный движок Rapo2VR и «подменили» исходные фотографии иллюстрациями. Потом добавили несколько точек-ссылок на наши проекты, твиттеры нашей команды и контактную информацию. В общем-то — все, можно крутить на iPad.

Мы дали ссылку на сайт друзьям в твиттере и фейсбуке, и за 12 часов нас посетило более 2500 человек. Всем просто нравилось крутить и разглядывать эту штуку. И показывать друзьям.

Забавно, но эта смешная, на наш взгляд, картинка вызвала негативную реакцию у нескольких представителей так называемых диджитал агентств.

Видимо, они пытались померить смысл затеи стандартными метриками вроде нашей целевой аудитории, месседжа, ценностей бренда и чего-то еще. Но я не думаю, что это, в принципе, возможно.

Работает это штука так. Раньше мы приходили на встречу в какое-нибудь кафе в Сан-Франциско, давали визитку и начинали знакомство. Теперь, видя нас, говорят: «О, да это те парни, у которых на сайте все такое смешное и крутится!» Мы достаем iPad и даем покрутить еще. Взаимоотношения людей складываются за первые 30 секунд знакомства, и мы делаем эти 30 секунд приятными.

В своей работе мы делаем две основные вещи: ставим эксперименты и анализируем результат.

Это единственный способ воплотить ваши идеи в жизнь.

**«ТЕПЕРЬ, ВИДЯ НАС, ГОВОРЯТ: «О, ДА ЭТО ТЕ ПАРНИ, У КОТОРЫХ НА САЙТЕ ВСЕ ТАКОЕ СМЕШНОЕ И КРУТИТСЯ!»**



### Про визуальный имидж: какие были варианты, почему пришли к этому?

На этот вопрос ответит Вадим Ганненко — иллюстратор.

Над созданием своего имиджа трудился и продолжаю трудиться достаточно долго. Подходил осознанно к его формированию. Поиск имиджа, как и у любого иллюстратора, состоял из успехов, приносящих как вдохновение, так и неудач, неинтересных решений. Сейчас,

оглядываясь назад, понимаешь, что удачи носили временный характер.

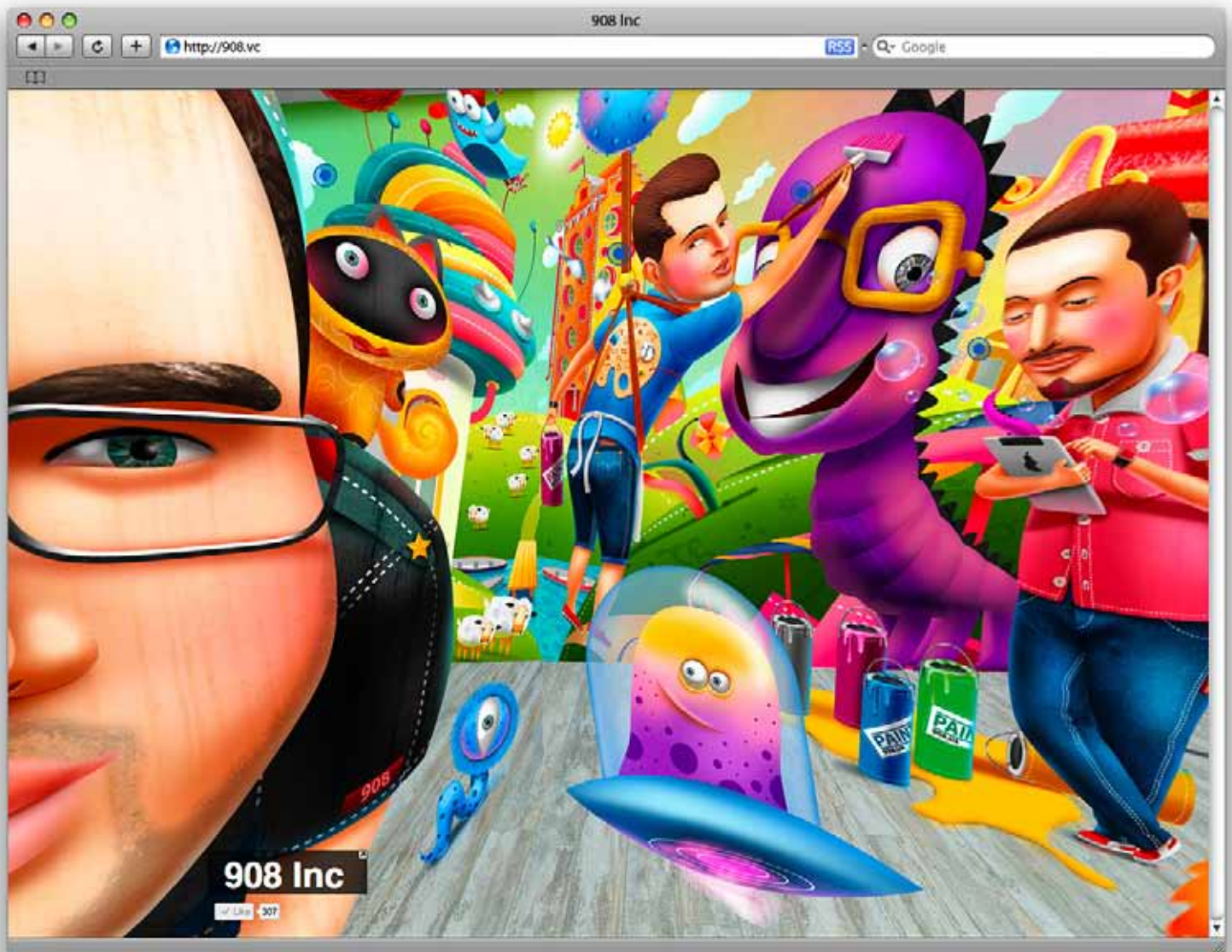
Многие вроде бы успешные работы соответствовали моему восприятию на тот момент, духу времени или пожеланиям заказчика. Сегодня, имея накопленный опыт, кое-что сделал бы по-другому, более интересно и достойно.

Многие из созданных мною персонажей — придуманные, но есть и стилизованные об-

разы моих знакомых, друзей и коллег по студии «908». Это ярко представлено в панорамной иллюстрации офиса студии.

Я часто использую сочетание различных текстур — дерева, текстиля, полимерной пластики для передачи характера или образа персонажа. Это улучшает их восприятие, запоминаемость, придает реалистичности.

Практически все работы построены на ярком контрасте и смелом сочетании цветов.



Люблю яркую красивую жизнь, люблю дарить позитив. Гармония вдохновляет. Любимое сочетание цветов — оранжевый, розовый и красный.

Считаю, что в творчестве любого человека просматривается его суть.

Взаимоотношения с близкими мне людьми, уважение, корректность и неисправимый оптимизм отображается в созданных мною героях. Стремлюсь к тому, чтоб персонажи сами по

себе привлекали внимание и задерживали взгляд. Если при этом они будут вызывать положительные эмоции, то можно считать, что цель достигнута.

**Авторы:**  
**Вадим Ганненко,**  
**Игорь Крыжановский,**  
**Андрей Хорсев**

# 908.vc

# Принцип «ЦВЕТОВЫХ КРИВЫХ»

Автор: Игорь Савин

E-mail: [sav37vas@yandex.ru](mailto:sav37vas@yandex.ru)

Сайт: <http://igorsavin.livejournal.com>

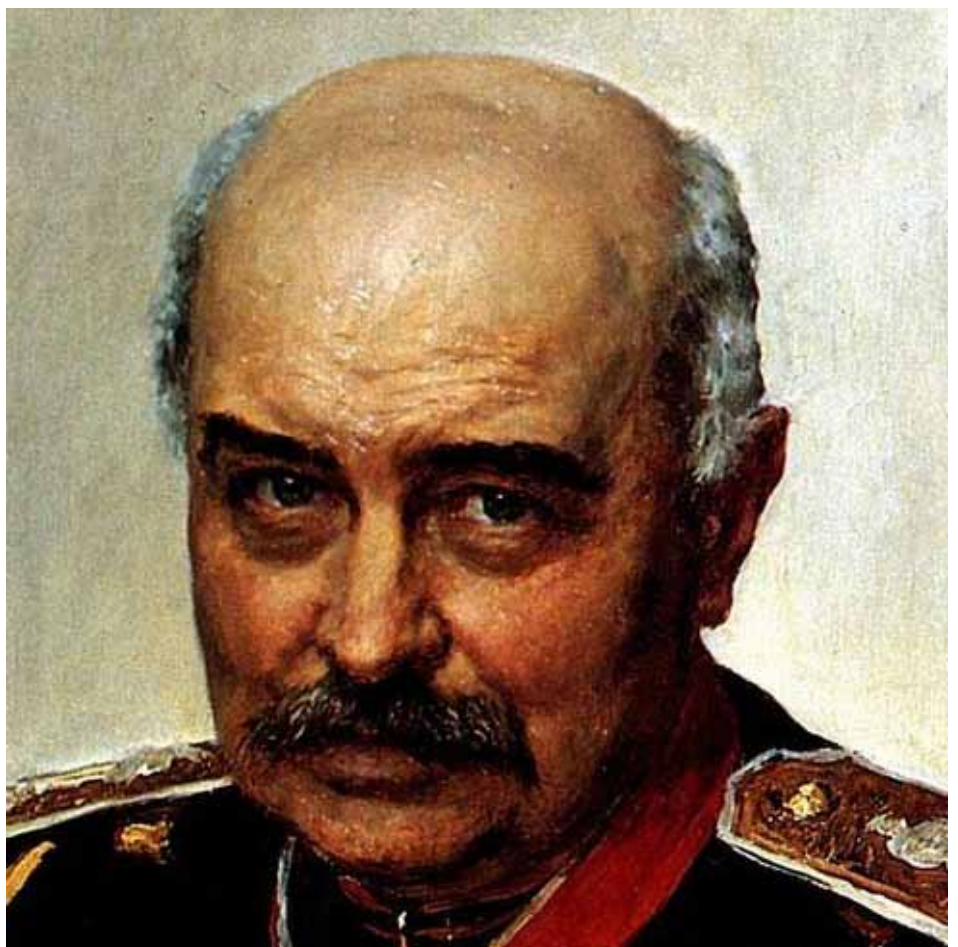
# Принцип «цветовых кривых»

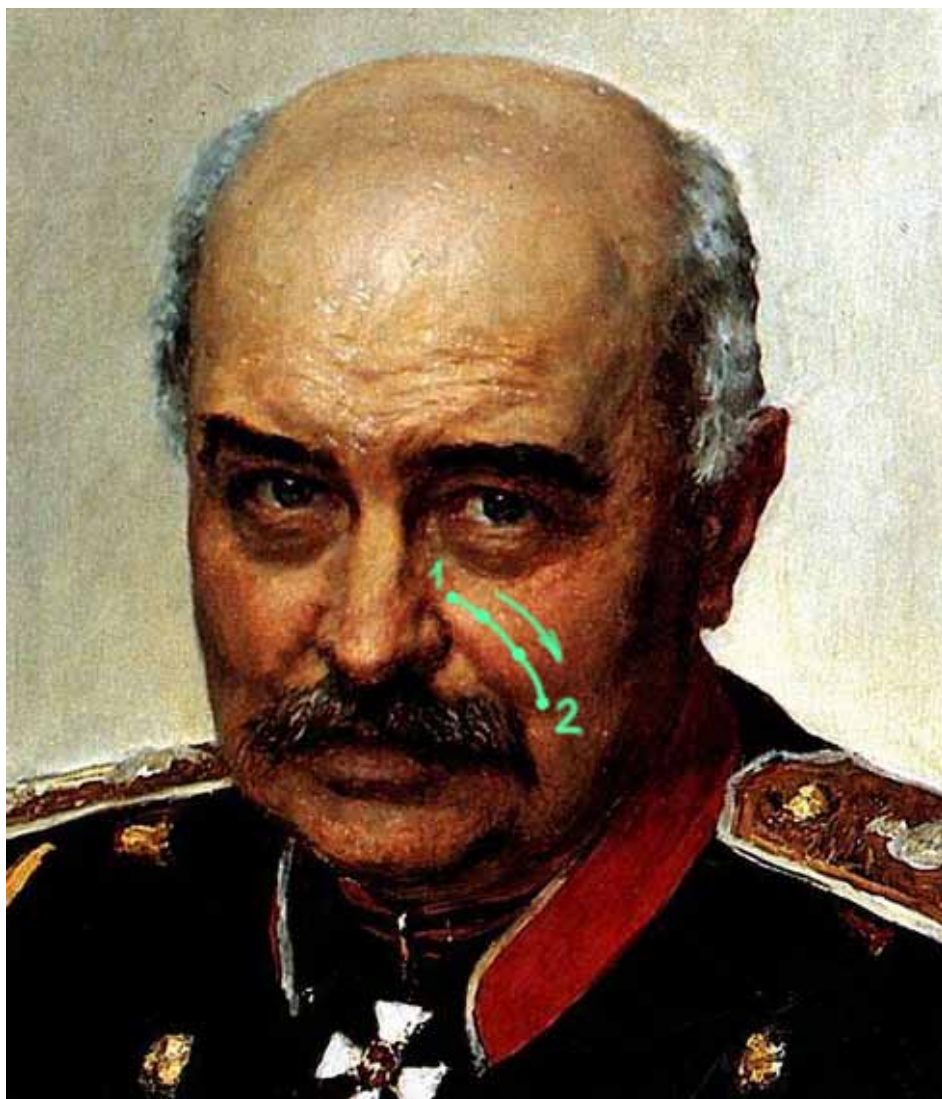
## **Принцип «цветовых кривых»**

Это вовсе не урок, а мое личное понимание того, что давно известно. По сути, это «изобретение велосипеда».

Меня всегда интересовало, как это классно получается у классиков — положить нужные цвета и там, где надо. Я был уверен, что все это у них происходит не случайно, существует закономерность. И вот однажды, решив разгадать эту тайну, приступил к исследованию.

В качестве «подопытного кролика» взял Репина, вернее, нарисованный им портрет одного старорежимного начальника.

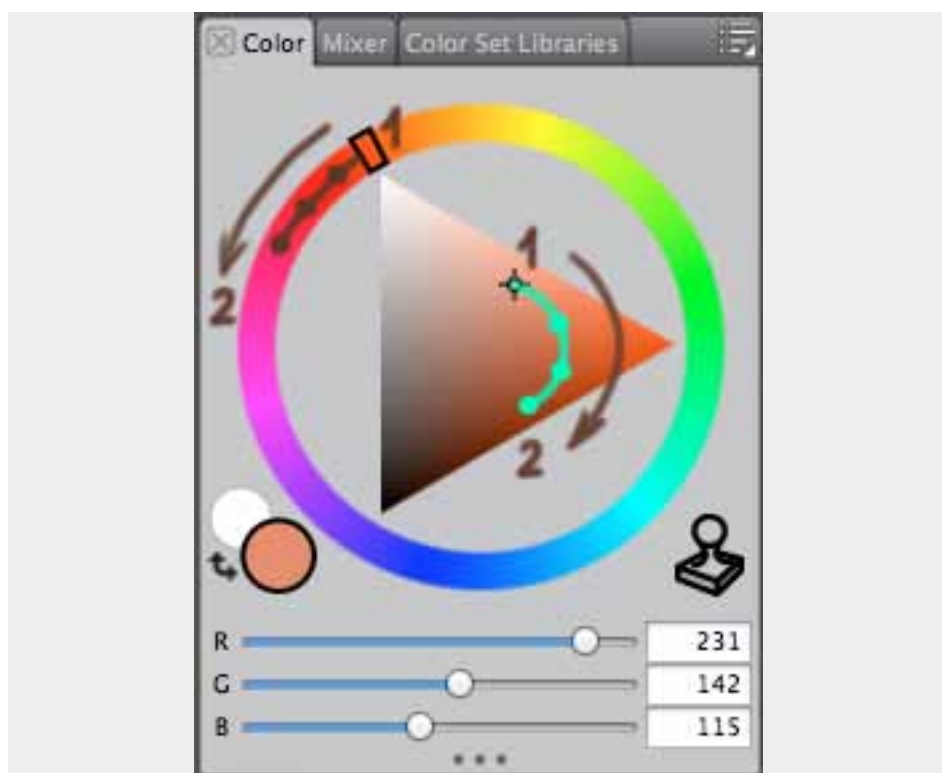




Исследование проводил в программе Corel Painter, но можно было и в Adobe Photoshop.

Взял «пипетку» — инструмент взятия «пробы цвета» — и провел «линию» 1–2 по картине Репина.

Эта кривая пролегла по участкам перехода цвета от светлого до темного (я специально изучал цветовые соотношения человеческого лица).



При этом внимательно смотрел, не отрываясь, на цветовой круг Corel Painter.

Хотел увидеть, как перемещается «точка цвета» в «треугольнике» и в «кольце» одновременно.

А перемещались они совершенно определенно: по кривой в «треугольнике» и от «светлого к темному» — в «кольце».



Эту операцию я проделал с другими картинками и фото и обнаружил, что существуют «цветовые кривые».

Они могут располагаться по всему полю «цветового круга», в зависимости от выбранной цветовой схемы (например, ночь, день, сумерки и т.д.).

Если вы выбрали какую-то цветовую кривую, то должны придерживаться ее, не мечась по всему цветовому полю «треугольника» («квадрата» для Фотошопа).

Не забывайте только одновременно смещаться по «цветовому кольцу».

Это значительно упрощает выбор цвета почти до автоматизма и заставляет работать в определенной общей тональности конкретного рисунка.

Принцип «цветовой кривой» работает и среди морских волн, и на камнях. Т.е. это универсальный принцип.

Теперь теоретическое объяснение «цветовой кривой»: изгиб вправо этих кривых — это увеличение насыщенности. Собственно взятый отрезок кривой — это путь от блика (отражения источника света) к освещенной области и далее к тени.

Известно, что сильные блики всегда обладают очень небольшой насыщенностью.

Почему тень на данной картине получается менее насыщенной, чем освещенная область?

Потому что: «При уменьшении яркости излучения зеленые синеют, синие приближаются к фиолетовым, желтые к оранжевым, оранжевые к красным.

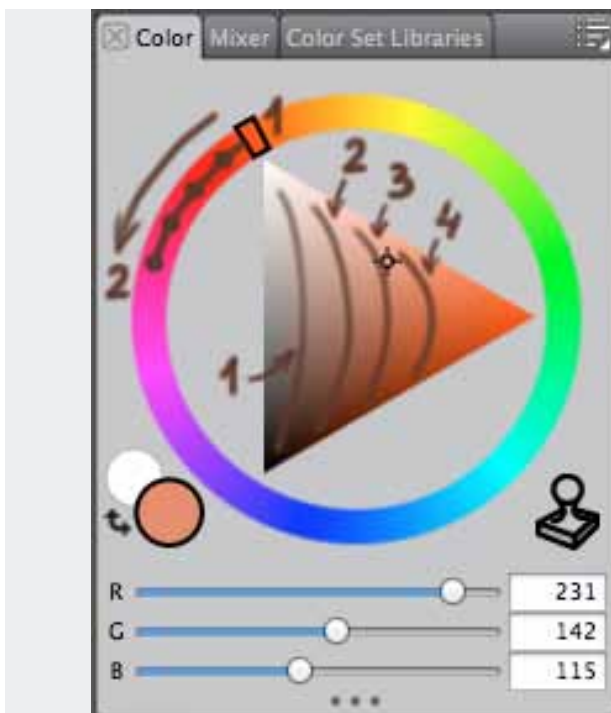
Дальнейшее уменьшение яркости ведет к обесцвечиванию». («Цвета в живописи» Волков)

Палитра в Painter (в Photoshop) построена так: Цветовой оттенок — по кругу, Насыщенность — по горизонтали, Тон — по вертикали.

Теперь расскажу, как еще можно использовать инструмент Цветовой Круг. Он удобен для создания объемности в рисунке — для «третьего измерения», так сказать.

При помощи «правильного» выбора соотношения цвета изображаемых элементов рисунка можно создавать иллюзию удаления объектов или приближения.

Цветовой Круг разделен на две противоположные части «теплых» и «холодных» цветов.



### Прием 1

Если мне нужно нарисовать что-то далекое, то я беру «холодный» цвет, если что-то близкое — «теплый».

### Прием 2 (продолжение первого приема)

В «холодной половинке» Цветового Круга более холодные цвета удаляют объекты.

В «теплой половинке» Цветового Круга более холодные теплые удаляют объекты.

### Прием 3

Если объекты одного цвета, то удалить-приблизить их относительно друг-друга можно с помощью изменения насыщенности цвета. Дальние объекты менее насыщены, поэтому просто берите цвет (выбирайте «цветовую кривую») ближе к «серой» стороне цветового поля. Близкие объекты будут использовать «цветовые кривые», которые прижимаются к «цветовой» (насыщенной) стороне цветового поля.

Я при рисовании обязательно использую следующее правило: «на холсте должны присутствовать все краски радуги». Этому надо следовать как угодно — осознанно или неосознанно (если вы не знаете, как это сделать, просто доверьтесь интуиции и «от балды» брось-

те любой цвет и ощущайте, «удобно» теперь стало или нет, и при «неудобстве» меняйте на что-то другое).

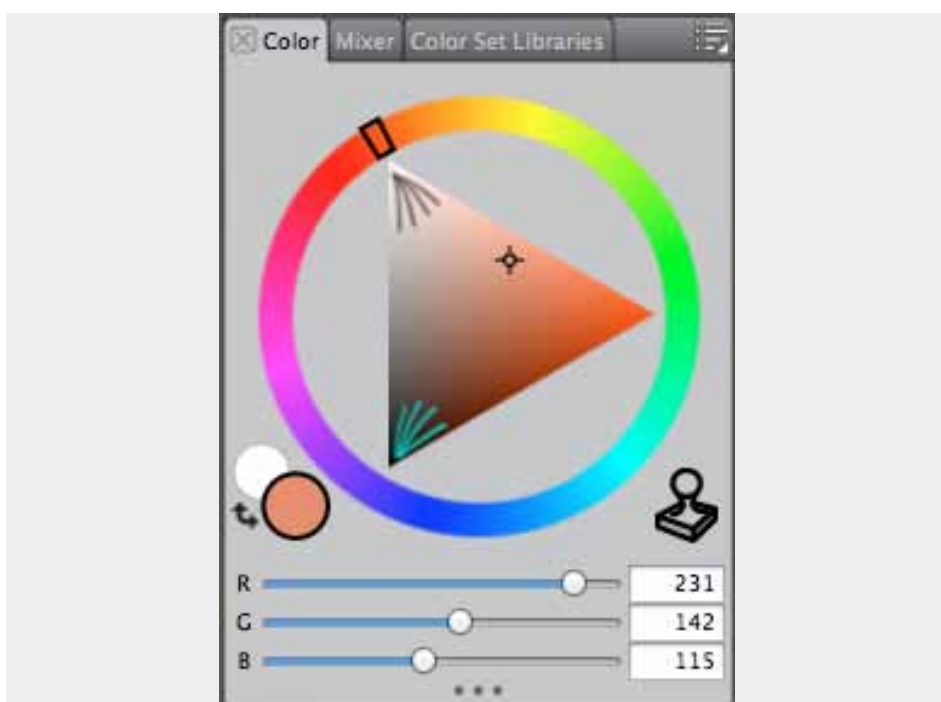
Но можно проявить немного сознательности и использовать в инструменте Цветовой Круг еще одну возможность — «дополнительные цвета».

Принцип простой — «дополнительные цвета усиливают основные». Вот и сопоставляйте на холсте эти цвета рядом друг с другом. Кроме того, в выборе «какой цвет еще плескнуться?» помогает «рефлекс». Я делаю просто: «отражаю» цвет соседних объектов (их частей) друг на друга. На Цветовом Круге стоит обратить особое внимание на зоны, близкие к Черному и Белому. Плотность Кривых Цвета там возрастает, и кажется, что не очень существенно,

где будет взят цвет, на какой кривой (они же вроде рядом). Но это не так!

В этих областях точное взятие цвета позволяет выражать существенные различия объектов, например, в глубоких сумерках.

В этом смысле рисовать цветом, взятым из этих областей, самое сложное занятие — здесь нужна повышенная точность и восприимчивость к тонким различиям оттенков. Вообще для начинающих рисовальщиков нужно наотрез отказаться от использования чистого Белого и Черного и держаться подальше от этих зон Цветового Круга, и у вас появится громадный запас цветовых оттенков! А когда возникнет хороший навык в различении оттенков, можно приближаться к этим коварным зонам.



«Цветовые кривые» — это не теория, это технический прием, существующий в программах 2Д графики с инструментом Цветовой Круг, который помогает быстро и точно работать.

Но этот принцип вместе со схемой Цветовой Круг можно использовать и в традиционной живописи.

Я в голове держу Цветовой Круг и просто подбираю краску и направления ее смешивания — подмешиваю средства, уменьшающие и увеличивающие насыщенность, подмешиваю средства, меняющие тон».



Автор: Игорь Савин

E-mail: sav37vas@yandex.ru

Сайт: <http://igorsavin.livejournal.com>

Портрет М.И. Драгомирова работы И. Репина, 1889 год.



Wacom на Фестивале Цифрового  
Искусства АртПарк,  
20–30 сентября 2012 г.



# Wacom на Фестивале Цифрового Искусства АртПарк, 20–30 сентября 2012 г.

Wacom представит на АртПарке новинки интерактивных дисплеев **Cintiq 22HD и Cintiq 24HD Touch** с функцией сенсорного ввода. Посетители Фестиваля смогут первыми в России опробовать инструменты в работе!

Это последнее достижение инструментов перьевого ввода для профессиональной работы в диджитал-пространстве будет доступно для тестирования в демо-зоне Wacom, на мастер-классах и семинарах звёзд индустрии и в рамках 2D-конкурса, где главным призом станет профессиональный планшет **Intuos5** — последнее достижение в области настольных инструментов перьевого ввода, с непревзойденной чувствительностью пера к нажиму (2048 уровней), разрешением в 5080 lpi, функцией multi-touch, опциональным wireless-соединением и имитирующей бумагу поверхностью.

**Intuos5 — для лучших представителей творческого мира.**

Помимо доступа к тестированию новинок, у всех желающих будет возможность посетить продуктовый семинар Wacom, на котором вы узнаете о возможностях настройки Wacom для работы с распространенными программными продуктами.

Следите за программой Фестиваля на  
<http://artparkmoscow.com>



**Foozaka**

# FOOZAKA

Автор проекта: Валентин Лапчевский

Сайт: <http://www.foozaka.com>

# FOOZAKA

Автор проекта: Валентин Лапчевский

Сайт: <http://www.foozaka.com>

Недавно в русском AppStore появилась занятная iPad-игра для «любителей острить и рисовать», как определяют ее разработчики. Называется она Фузака. Мы пообщались с автором проекта Валентином Лапчевским.

## **Как пришла идея создания Фузаки?**

Прототип Фузаки изначально появился на одном закрытом блоге, и люди, в том числе и я, начали, в хорошем смысле, сходить по нему с ума.

Мы рисовали по несколько десятков картинок в день, а подписывали и того больше. Но буквально через 3-4 дня интерес стал резко пропадать. И на то было 2 основные причины. Во-первых, мышкой до жути неудобно рисовать. Во-вторых, с ростом популярности интересные работы начали утопать в море откровенной халтуры и бес-

смысленной мазни. Нет, ну сортирный юмор всегда имеет место, и при определенных обстоятельствах это даже может быть смешно, но это был явно не тот случай.

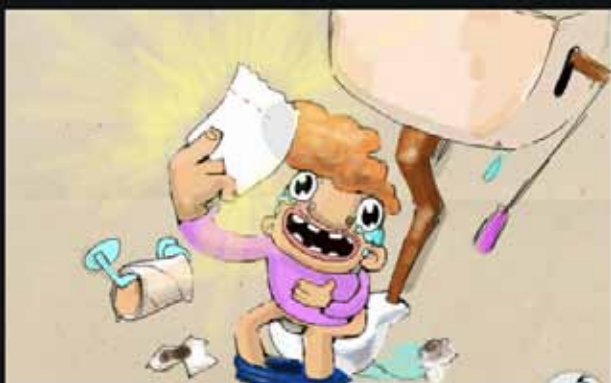
Как раз в тот момент у меня появился айпад, и я активно осваивал ProCreate. Тут и пришли первые мысли о Фузаке.

## **Фузака — это фан или искусство?**

Не вижу причины вообще разделять эти два понятия. Они неразделимы. Ведь хорошо пошутить — это творчество, и во многих смыслах искусство, верно? А картина без острой идеи — это скорее промысел, чем искусство. У нас есть работы, которые превосходно выполнены, но не возбуждают. Есть ребята, которые рисуют, простите за каламбур, пальцем, но за этим могут стоять очень смешные и глубокие идеи.



Пластическая хирургия помогла Годзилле преодолеть силу гравитации.



Пустой лист бумаги



Амбал готов отдать последние деньги, лишь бы не заходить в темный гардероб за курткой



Каспаров проиграл тюленю в шахматы и решил его резать метким броском кортика



Что касается меня, перед тем, как рисовать (или подписать) работу, я трачу зачастую до 10 минут просто на формулировку идеи, которую я хочу донести. Это очень важная часть — вынашивание мысли. Правда, остроумным я бы себя не назвал. (Смеется).

### Зачем иллюстраторам играть в Фузаку?

Ну, прежде всего, это весело, и мы этого не скрываем. Творческие люди зачастую отдыхают, не «потребляя контент», а создавая. И Фузака — это повод, возможность реализовать свой потенциал. Во-вторых, некоторые иллюстраторы уже начали понимать, что результат игры — штука довольно виральная (виральность — способность к вирусному распространению. прим. автора) и помогает авторам заявить о себе.

Сейчас многие подписывают работы прямо на холсте, но уже скоро выйдет версия, где мы добавили возможность подписывать свои работы, а чуть позже сделаем подписи активные, и они будут вести либо на профиль автора, либо на любой сайт, который он сочтет уместным. Хорошая работа разойдется по интернету, и все будут знать ее автора. В самом ближайшем будущем мы надеемся стать источником интернет-мемов. А точнее — не мы, а наши участники.

### Вы заявляете, что Фузака «развивает творческие способности». Не переоцениваете ли вы себя?

Нет. (Смеется) Но, конечно, все зависит от человека. Мы только даем возможность, инструмент. Моя рекомендация всем, кто думает, что не умеет рисовать или боится: просто старайтесь, тратьте время с удовольствием, получайте кайф от процесса, и это даст дивиденды.



Мой коллега по проекту совершенно не умел, как он утверждает, рисовать. Но я видел, что он просто боялся.

Со временем он начал что-то срисовывать, что-то прорабатывать по 20 минут с высунутым языком, и качество росло на глазах.

То же самое и с текстами. Есть большое искушение написать первое, что придет в голову, использовать ассоциации первого уровня.

Тут тоже есть совет: задайте себе вопросы, почему происходит то, что вы видите? Какое у этого прошлое? Какое будущее? Может, что-то важное осталось за кадром? А что, если все в точности наоборот?

Сами удивитесь и будете смеяться в голос своим выдумкам, вот увидите! Ну а если пользователь не старается, это быстро замечают другие участники коммьюнити, и шанс задержаться здесь у этого человека не велик.

### Расскажите, что такое Институт Творческих Патологий и Министерство?

Для того чтобы играть было комфортно всем, и новичкам, и профессионалам, мы выделили 2 пространства.

Институт — это место для новичков, тех, кто попал в Фузаку впервые. Здесь встречаются самые разные уровни, и никогда не знаешь, чего ожидать.

Министерство — это отдельная площадка для профессионалов. Раз в несколько дней мы отбираем самых лучших игроков и назначаем их министрами. При этом у них становится очень весомый голос, и они сильно влияют на оценки остальных игроков.



Молдаване убегают от гаи



Одноглазый бобр поседел от ужаса, когда увидел нерест язя возле построенного им плотины

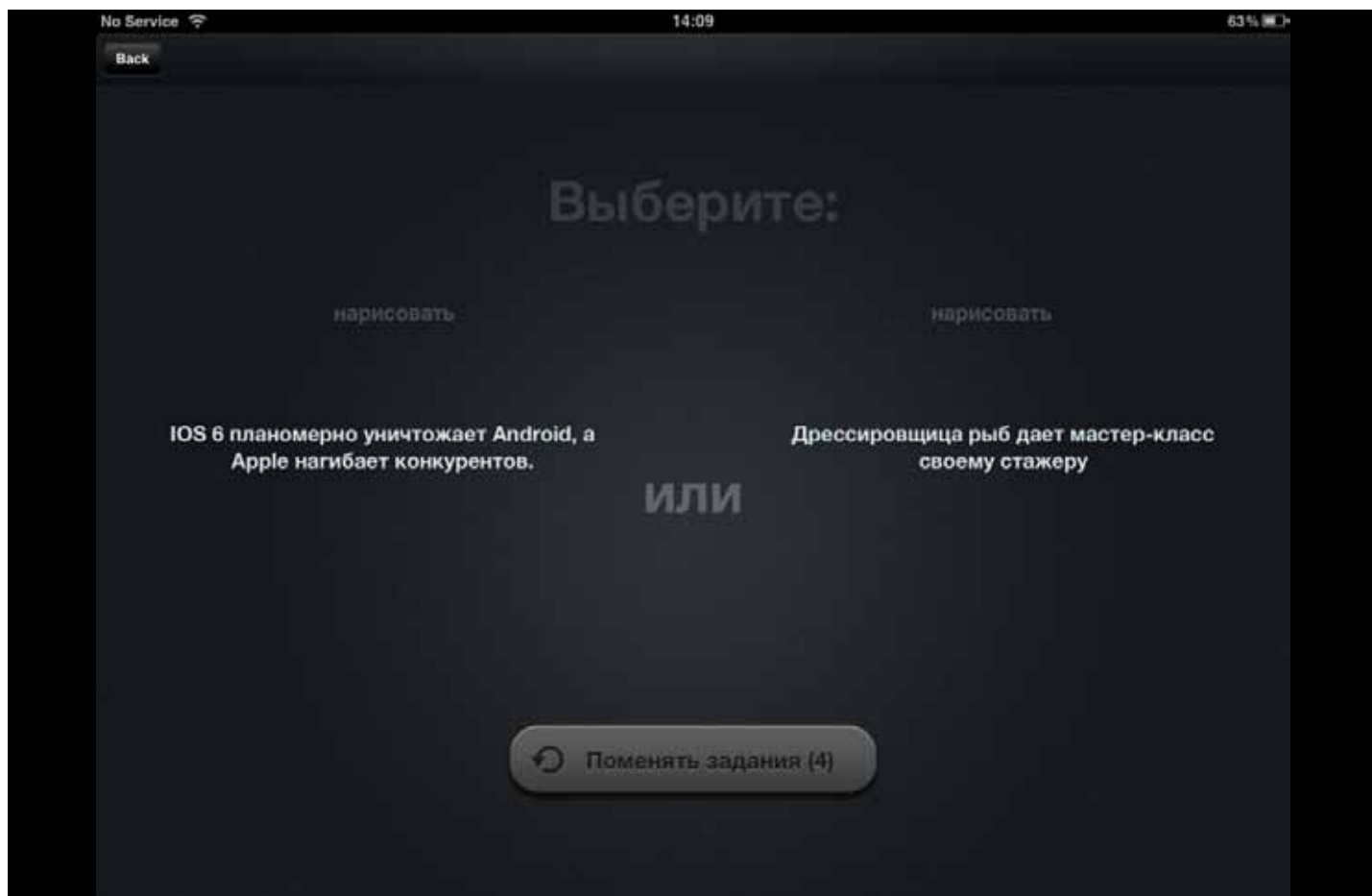


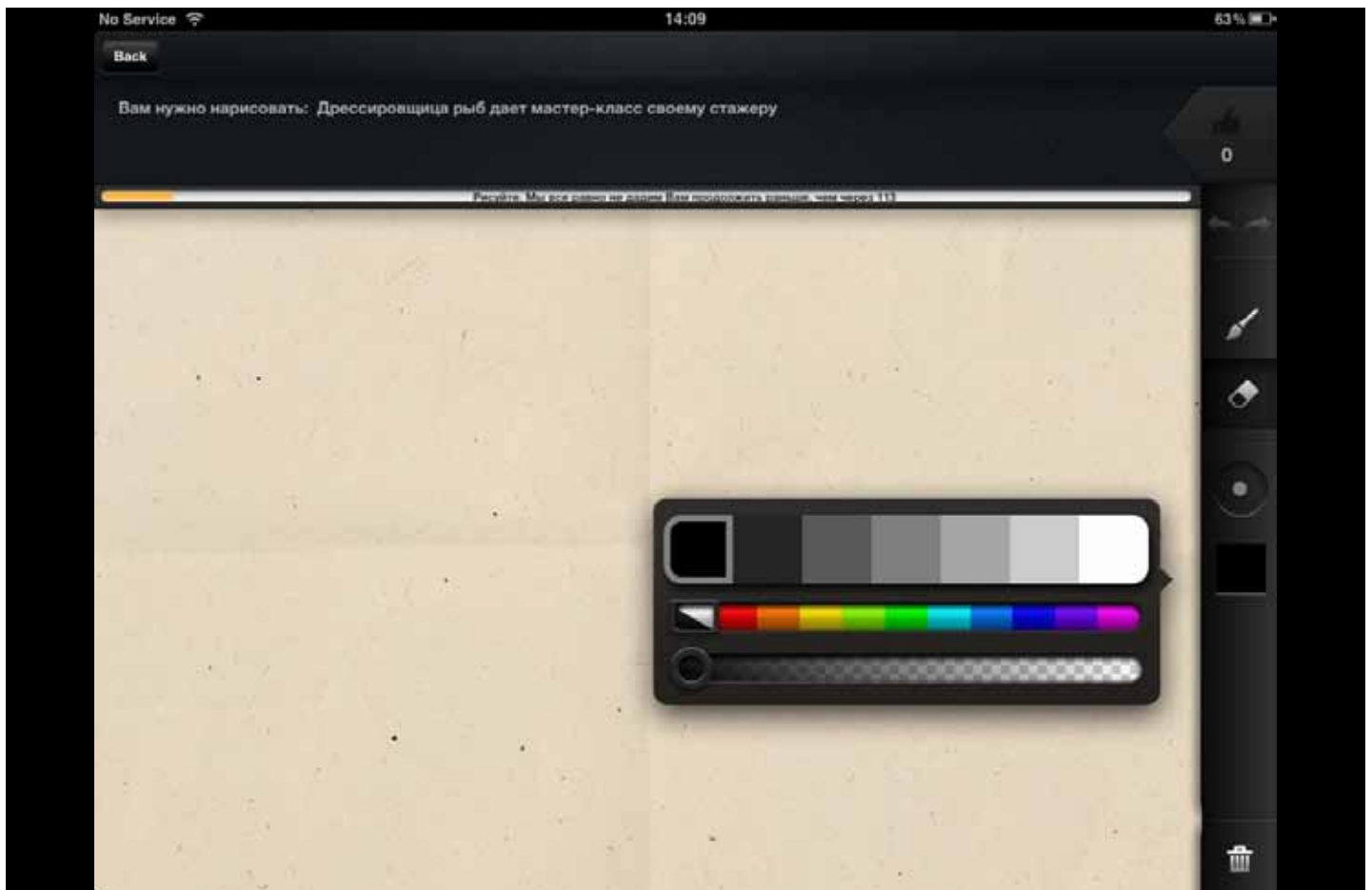
Размер имеет значение.



В памяти Сальвадора Дали четко отразился тот момент, после которого он начал рисовать в сюрреалистическом стиле и дело бы совсем не в драконе...







### А что насчет странной системы монетизации, вы берете деньги за участие?

Это не система монетизации. Сделав вход платным, мы огородили сообщество от львиной доли случайных пользователей, которые в большинстве своем не очень-то и заинтересованы в игре. Не хотим повторения истории нашего печально известного прототипа. Это с одной стороны.

С другой, мне кажется, 100 рублей вполне адекватная стоимость за относительную чистоту сообщества, оплату серверов и проделанной работы. Что ка-

сается монетизации, мы пока ее не ввели, но уже есть идеи.

### Какие планы на будущее?

В планах — прежде всего развивать юзер экспириенс, то есть удобство и интерес пользователя. В ближайших планах — новые типы игр и продвинутый модуль рисования: добавим новые кисти, полноэкранный режим, сделаем несколько слоев. Предвосхищая вопрос, отвечу: продавать мы его не будем. У пользователя всегда будет возможность выбрать тот вариант, который для него комфортнее. Многие игроки просили нас сделать систему

комментариев без привязки к Facebook. Они, как я уже, кажется, говорил, появятся в ближайшем обновлении.

**Автор проекта:**  
**Валентин Лапчевский**  
**Сайт: [www.foozaka.com](http://www.foozaka.com)**



[ART]  
PARK



территория  
культуры  
данным

# Фестиваль Цифрового Искусства на АртПарке

<http://artparkmoscow.com>

<http://flacon.ru>



# Фестиваль Цифрового Искусства на АртПарке

Несмотря на множество новостей, повествующих о том, что же будет происходить на АРТ-ПАРКЕ, и в частности, на Фестивале Цифрового Искусства, у многих еще остаются вопросы о том, что же нас ожидает этой осенью. Постараемся подробнее рассказать о событиях, которые пройдут в Москве на дизайн-заводе FLACON с 20 по 30 сентября.

Фестиваль Цифрового Искусства — это, в первую очередь, выставка искусства современ-

ных технологий. Она призвана показать, как раскрывается человек в совершенно новом цифровом мире, как изменились потребности рынка, и что произошло с художником, выбравшим этот путь. Гости также узнают, какие новые профессии открылись для художников в мире игр, кино, рекламы и многих других индустриях с приходом современных технологий. На выставке можно будет увидеть большое количество работ как российских,

так и зарубежных художников, цифровую графику, живопись и скульптуру. При этом цифровую скульптуру можно увидеть не только в цифровом, но и в материальном виде. На выставке будут представлены 3D-принты лучших российских скульпторов.

Параллельно выставке состоится множество мастер-классов, лекций и практических занятий сильнейших российских и мировых художников из различных областей.

На этом Фестивале пройдут лекции наших образовательных партнеров Scream School и «Британской высшей школы дизайна», из которых можно будет узнать о новых профессиях в мире кино и игр, а также о том, как стать отличным профессионалом в этих областях. Лекции будут разного уровня — для профессионалов и для новичков.

Желающие могут участвовать в воркшопах как со своими материалами и техникой, так и с помощью графических планшетов, предоставленных нашими партнерами.

В будние дни костюмированные модели под руководством Михаила Пономаренко, ведущего художника в компании Мейл.ру Геймс, примут участие в сессиях набросков. Попрактиковаться в набросках традиционными или дигитальными материалами смогут все желающие!

Игровые компании расскажут о своих новинках и о процессах создания компьютерных игр. Будет проведено множество увлекательных конкурсов с призами и подарками; книжные издатели представят самые свежие артбуки и книги, посвященные различным видам графики. И можно будет поиграть во многие новейшие игры прямо на АРТПАРКЕ!

Отличным финалом десяти дней Фестиваля станет мини-форум, на котором ведущие специалисты направлений ответят на часто задаваемые вопросы: «Где учиться? Как попасть в индустрию? Как развиваться дальше?» Например, Виктор Сурков (старший арт-директор Allods Team) расскажет, как

стать идеальным кандидатом в крупную игровую компанию, а Екатерина Черкес-Заде (директор Scream School) поведаст о том, как получить образование в сфере компьютерной графики, и что это действительно даст в дальнейшем. Но главное, каждый сможет задать любые интересующие его вопросы.

**Виктор Сурков****Екатерина Черкес-Заде**



Также состоится награждение победителей огромного количества живых и онлайн-конкурсов, а важнейшим событием Фестиваля станет вручение Премии Фонда Петра Кончаловского.



<http://artparkmoscow.com>  
<http://flacon.ru>



# Новые инструменты, старые правила

[ART]  
PARK



территория  
культурного  
движения

cultural  
movement  
territory

**Автор: Иван Смирнов**

**Сайт: <http://real-sonkes.deviantart.com>**

**E-mail: <http://ivan.sminov@facebook.com>**

**[sonkes@yandex.ru](mailto:sonkes@yandex.ru)**

**<http://artparkmoscow.com>**



# Новые инструменты, старые правила

**Автор: Иван Смирнов**

**Сайт: <http://real-sonkes.deviantart.com>**

**E-mail: <http://ivan.sminov@facebook.com>**

**[sonkes@yandex.ru](mailto:sonkes@yandex.ru)**

**<http://artparkmoscow.com>**

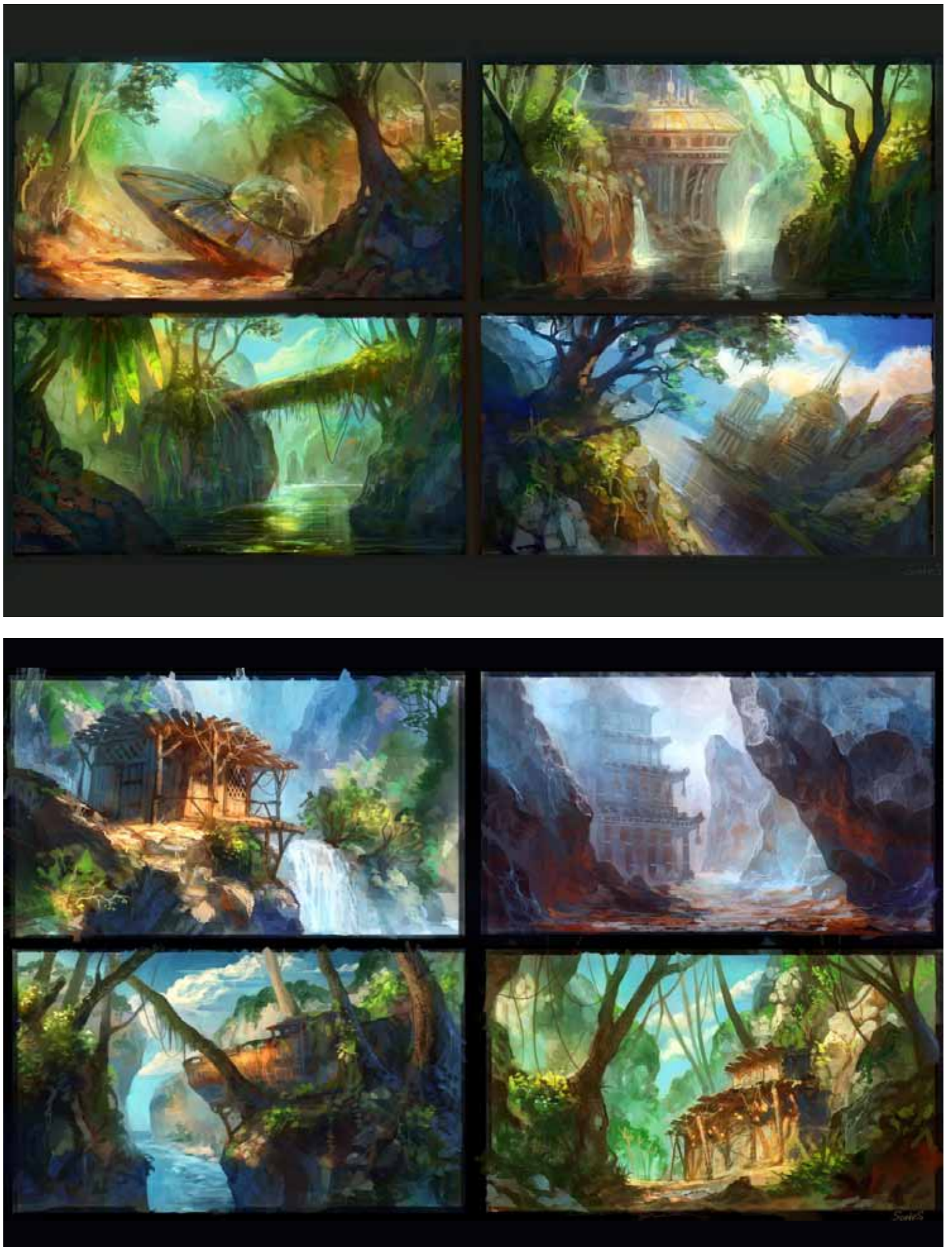
Первым мастер-классом на Фестивале Цифрового Искусства станет выступление Ивана Смирнова (художника из Allods Team), с трех часовым воркшопом «Новые инструменты, старые правила».

«За время работы в игровой индустрии я накопил некоторый опыт в области работы с окружением (environment). Этим опытом я хочу поделиться с вами.

Речь пойдет об инструментарии, который ускорит и оптимизирует вашу работу, а также о принципах создания скетчей, легких для восприятия.

Мы поговорим о точке приложения усилий, разберем что важно, а что второстепенно, чтобы с минимальными усилиями получить максимально значимый результат.







### Я расскажу и покажу:

- Приемы создания хаоса на холсте и его использование для ускорения работы;
- Использование текстурных кистей;
- Создание подмалевка из старой работы.

### Набор простых правил создания красивой картинки, доступной для восприятия:

- Воздушная перспектива;
- Правило контрастов;
- Правило третей.

### То, что мне помогает в работе:

- Создание мини-набросков перед серьезной работой;
- Подбор референсов;
- Проработка и покраска мини-наброска;
- Использование разных средств фотшопа для покраски ч/б наброска.

Все то, о чем буду говорить, я покажу на создаваемой работе, присоединяйтесь!

До встречи на Арт Парке!»

**Автор: Иван Смирнов**

**Сайт: <http://real-sonkes.deviantart.com>**

**E-mail: [sonkes@yandex.ru](mailto:sonkes@yandex.ru)**

**<http://artparkmoscow.com>**

Фотография к материалу: Сергей Крылов



# Отсекая лишние пиксели

[ART]  
PARK



территория  
культурного  
движения • cultural  
movement  
territory

**Автор: Алексей Москаленко**

**Сайт: <http://facebook.com/alex.moskalenko.angoolmoa>**

**E-mail: [angolmoa@mail.ru](mailto:angolmoa@mail.ru)**

**<http://artparkmoscow.com>**

# Отсекая лишние пиксели

**Автор: Алексей Москаленко**

**Сайт: <http://facebook.com/alex.moskalenko.angoolmoa>**

**E-mail: [angolmoa@mail.ru](mailto:angolmoa@mail.ru)**

**<http://artparkmoscow.com>**



**Расскажите про себя.**

**С чего началось ваше становление как скульптора и 3D-моделлера?**

Я всегда любил заниматься скульптурой, с детства лепил. С 9 лет учился в художественной школе, потом в Ростовском Государственном Архитектурном Институте на кафедре изобразительного искусства. Там хорошо преподавали скульптуру, живопись и остальные предметы. Когда появились компьютеры, я стал лепить и работать в специальных программах. Это

было модно и очень интересно. Потом моделировал в 3D-макс, но мне не хватало его возможностей. Поэтому, когда появился ZBrush, я с удовольствием перешел на него. Но все равно хотелось большего... А сейчас меня привлекают еще и литье, и 3D-печать!..

После института я приехал в Москву и сначала работал в архитектурных мастерских. Потом познакомился с ребятами, и мы собрали студию, где создавали ролики для игр. Позже мы встретились с представите-

лями студии «Panzar»; они тогда занимались 2D-комиксами, вместе с ними стали делать медиа-продукт, 3D-комикс «Мастер кукол».

В той же студии «Panzar» я занимался 3D-моделингом. У меня была задача придумать, как будут художественно меняться доспехи и оружие. Причем, хотелось сделать не так, как в аналогах (а на тот период это был World of Warcraft), когда все решалось текстурами. Я старался достичь геометрии, чтобы при смене оружия, доспеха, текстуры менялся и силуэт персонажа. Я полностью разработал орка и гнома. Мы придумали концепцию, как это будет делиться - на какие доспехи, как у персонажа будет меняться поведение и анимация в зависимости от того, какое он возьмет оружие. После того как я ушел, «Panzar» взял молодых ребят, и уже они продолжили дальнейшую разработку красивого контента.



Потом пути у нас разошлись. Я начал заниматься скульптурой, своими проектами. Вскоре меня позвали в mail.ru, и сейчас я там ведущий моделлер персонажей.

### **Расскажите про проект, которым вы занимаетесь сейчас.**

В рамках конкурса на CGHUB от Adrian Smith была сделана 3D-модель, не получившая, к сожалению, призового места.

Но она понравилась некоторым людям, которые решили помочь нам реализовать ее как 3D-скульптуру и затем растрировать.

### **С какими сложностями столкнулись при реализации этого проекта?**

Во-первых, выйти на рынок продаж очень тяжело. Можно сказать, практически невозможно.

Для того, чтобы прийти в любой магазин, нужно или заплатить порядка 20 тыс. долларов, или магазин берет у тебя на реализацию какую-то партию по своей цене. И все что они не продали, ты должен у них выкупить, т.е. на старте это очень дорого.

Потом, чтобы вообще выпустить тираж, тоже нужны деньги, так как тираж — вещь не штучная.

Очень тяжело найти людей, которые минимальную партию сделают за разумные деньги.

Кроме того, сам процесс литья очень трудоемкий; мало сделать саму модель, нужно ее еще делить, отливать...

### **Как же 3D-печать?**

Слепил и распечатал — это, конечно, просто! Даже тот же ZBrush это позволяет. Там есть свой скрипт: нажал кнопку — и все! Но из принтера копия получается дорогой, да и печатается она несколько дней.

Когда-нибудь печать на 3D-принтере будет дешевой, но сейчас выгоднее литье. Вначале мы слепили красивую модель, отпечатали, посмотрели, как она выглядит. Затем внесли какие-то коррективы. Если все хорошо — приступаем к делению.

### **Можете рассказать, как прийти к этому?**

Все хотят... Покупайте лучше! (смеется)



В России очень много классных скульпторов, любителей миниатюры. А тех, кто печатает — мало... Есть очень много индивидуальных литейщиков, студий, которые занимаются литьем из пластмассы. Они все, в основном, работают на Запад. Это небольшие студии, по 1-2-3 человека, вот к ним мы и обращаемся. Они говорят нам, какой необходим тираж и сколько это будет стоить. Если тираж большой, не ручной, то печатаем в Китае. Но там тиражи по 500 тыс. штук, по миллиону.

А так конечно — получать художественное образование, становиться хорошим моделлером и, если зацепит, искать единомышленников!

**Расскажите, что нужно, чтобы стать крутым моделлером? База важна?**

База — самое главное! Архитектурные институты, институты с кафедрами изобразительного искусства...

Я не верю в людей, которые не имеют базы. Они могут что-то делать, чему-то научиться, даже в какой-то момент они будут коммерчески успешны. Но без базы это недолговечно, у них нет фундамента, на который можно опираться.

Такие люди видят только поверхностно, моду сегодняшнего дня. Они копируют, перерисовывают. Но все это на год-два, к деньгам привыкают, а их работы уже становятся немодными...

Когда же есть фундамент, я верю, что то, что ты делаешь становится вечным.

Поэтому база — это совершенно необходимо!

Институты прививают культуру восприятия. Если этой культуры нет, то на что опираться? Ты должен сформироваться как творческая личность...

Вот мы, например, раз в месяц снимаем студию, нанимаем фотографа, модель и со всеми желающими моделируем обнаженную натуру на компьютерах.

За несколько часов слепить, конечно, не успеешь, но какие-то наброски сделаешь, ухватишь пластику. А в процессе работы получаешь бесценный творческий опыт.

## Каким вы видите дальнейшее развитие вашего пути?

С возрастом хочется вкладываться в то, что проживет по крайней мере столько же, сколько ты сам.

3D для игр — вещь специфическая, она быстро устаревает. Когда ты молод и тебя ничто не сдерживает, можно расплытаться, для тебя все ново. В этом есть свои плюсы. Но потом необходимо искать свои ниши, куда ты, как сформировавшаяся личность, художник, можешь вложить свои усилия и расставить акценты там, где молодые еще не могут...

Со временем я хотел бы делать ростовые фигуры для геймдева, для кино, штучные фигуры из бронзы, интерьерную скульптуру. Но, конечно, упор больше будет на фантастические миры (смеется).

## Чему научатся люди на вашем большом воркшопе на АртПарке?

Можно будет увидеть, как работать с пластикой, как создавать ощущения, в первую очередь понимать то, что делаешь изнутри, а не поверхностно копировать детали. По сути, я покажу смесь базовых знаний по классической скульптуре и обращению с новыми инструментами. Отсюда и название воркшопа «Основы цифровой скульптуры». Разберем и инструменты, и что проще в цифре, что сложнее; постараемся понять и научиться передавать формой мысль, идею, ощущение, а не бирюльки навешивать... О многом поговорим! (смеется)

Берите свои планшеты, ноутбуки, бумагу и карандаши - будет интересно, обещаю! До встречи на АртПарке!

<http://artparkmoscow.com>

**Автор: Алексей Москаленко**

**Сайт: <http://facebook.com/alex.moskalenko.angoolmoa>**

**E-mail: [angolmoa@mail.ru](mailto:angolmoa@mail.ru)**

Материал предоставлен ЖЖ сообществом [ART\\_HUB](http://art-hub.livejournal.com) (<http://art-hub.livejournal.com>)  
Фотографии к материалу: Сергей Крылов.





# ФЕСТИВАЛЬ ЦИФРОВОГО ИСКУССТВА

В РАМКАХ ПРОЕКТА "АРТПАРК"

**20 - 30 СЕНТЯБРЯ**

МОСКВА  
ДИЗАЙН-ЗАВОД ФЛАКОН  
ЗАЛ SPACE

[ART]  
PARK



DIGITAL ARTISTS

CONCEPT ARTISTS

MATTE PAINTERS

TEXTURE ARTISTS

COMICS ARTISTS

ANIMATORS

3D ARTISTS

ILLUSTRATORS

# 10

ДНЕЙ В ГАЛЕРЕЙНОМ  
ПРОСТРАНСТВЕ

**БИЛЕТЫ ЗДЕСЬ!**

[artparkmoscow.com](http://artparkmoscow.com)

# DEFILE





**Komatsu Dragon**

Автор: Eugeny Semiryakov [StarFinder]

Категория: Иллюстрация

<http://www.free-lance.ru/defile/view/48036/>

**Снегирь**

Автор: Vadik Esenin [EtainFey]

Категория: Иллюстрация

<http://www.free-lance.ru/defile/view/47730/>



**Софи**

Автор: Мария Апалькова [mary\_ar]

Категория: Иллюстрация

<http://www.free-lance.ru/defile/view/46802/>



**Resist**

Автор: Владимир Лёвин [312woods]

Категория: Фотография

<http://www.free-lance.ru/defile/view/48131/>



**Просыпаясь**

Автор: Алла Мингалева [AllaD8]

Категория: Персонаж

<http://www.free-lance.ru/defile/view/46073/>



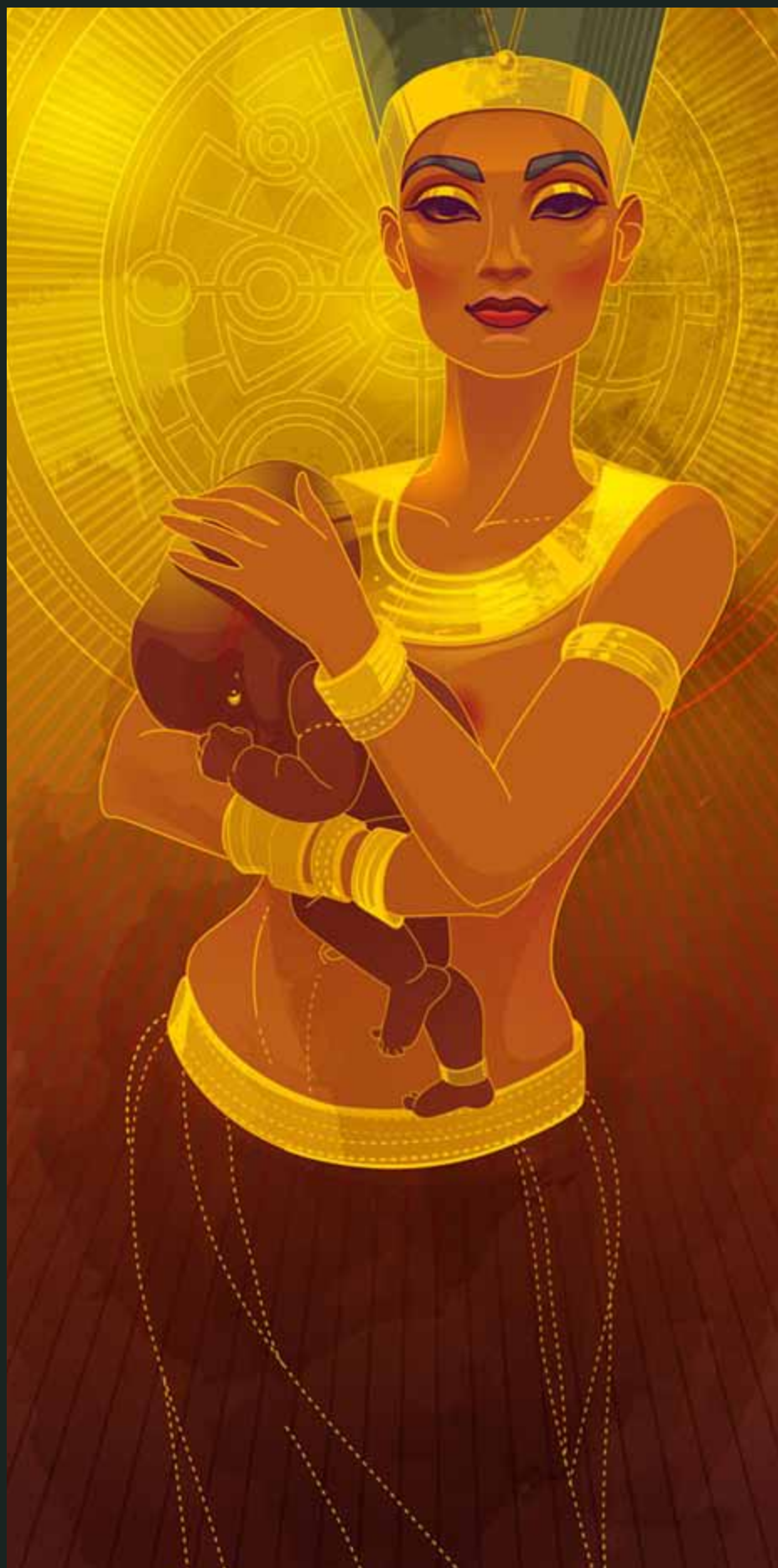
**Kiss Me!**

Автор: Natalie Tokay [Antaal2006]

Категория: Иллюстрация

<http://www.free-lance.ru/defile/view/47922/>





**Меритатон**

Автор: Наталья Зеленина [Natoushe]

Категория: Иллюстрация

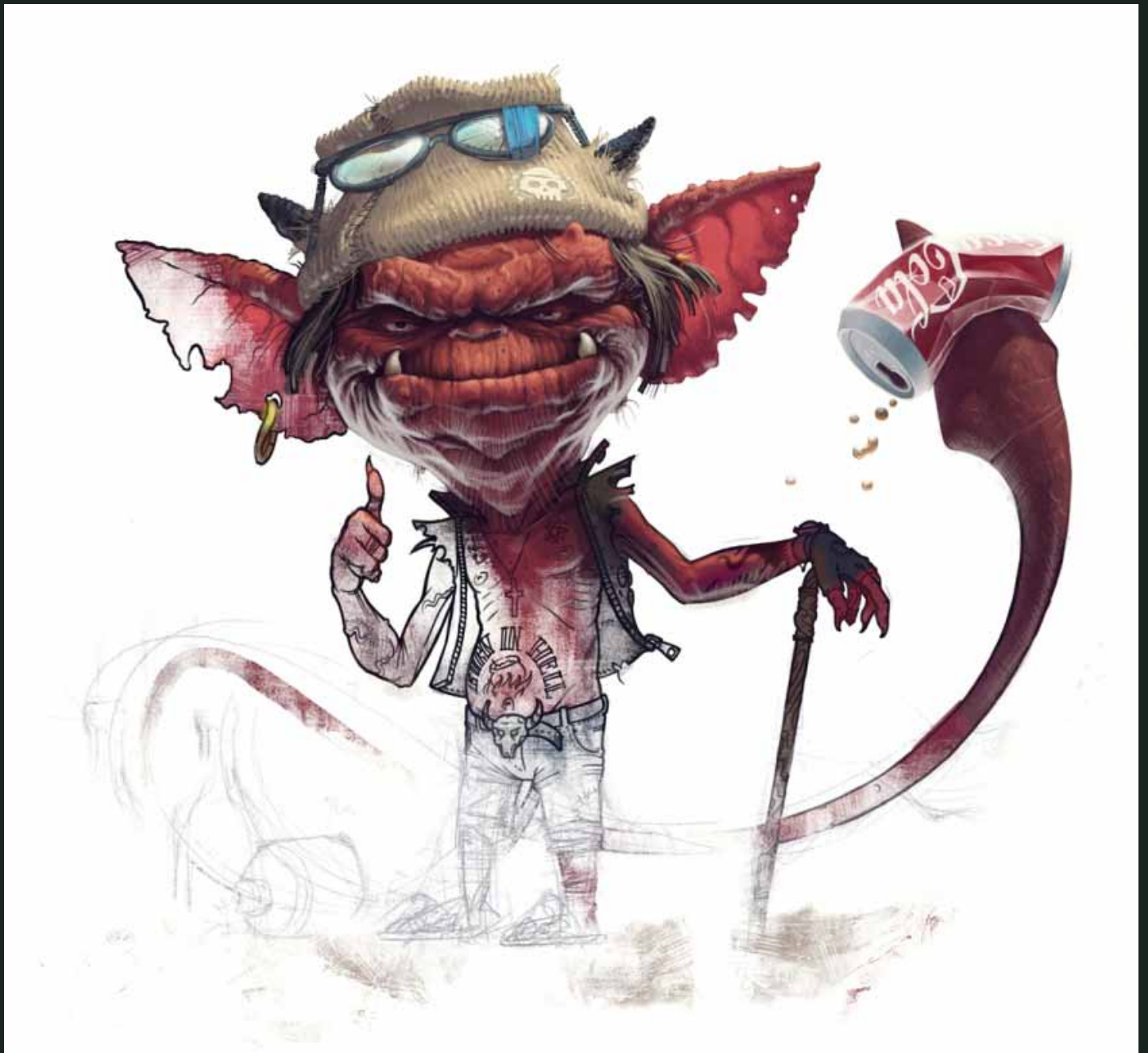
<http://www.free-lance.ru/defile/view/47571/>

**Пираты на отдыхе**

Автор: Костя Алесян [Alekyan]

Категория: Иллюстрация

<http://www.free-lance.ru/defile/view/45721/>



**Чертовщина**

Автор: Кирилл Март [kirillmart]

Категория: Персонаж

<http://www.free-lance.ru/defile/view/48415/>



**Indiano**

Автор: Алексей Байдаков [baydaku]

Категория: Иллюстрация

<http://www.free-lance.ru/defile/view/47810/>

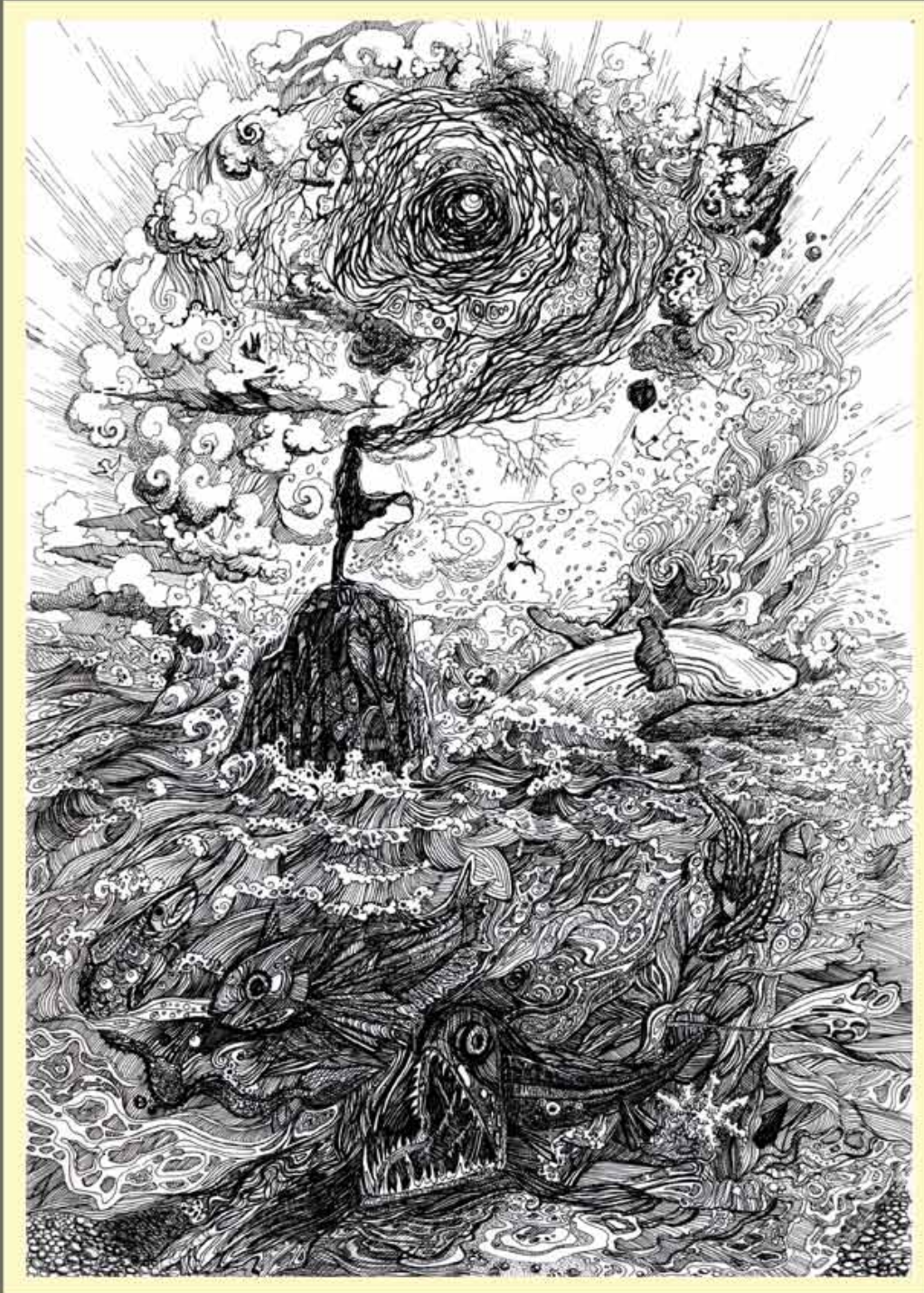


**Frog**

Автор: Алексей Байдаков [baydaku]

Категория: Иллюстрация

<http://www.free-lance.ru/defile/view/48112/>

**Воображение**

Автор: Ольга Борябина [mbo1979]

Категория: Иллюстрация

<http://www.free-lance.ru/defile/view/48287/>



*My First*  
*Sleeping Beauty*

artbashev.com

**My first sleeping beauty**

Автор: Евгений Башмаков [Artbashev]

Категория: Иллюстрация

<http://www.free-lance.ru/defile/view/41442/>



**Duderhof club**

Автор: Leonid Kurov [switch\_on]

Категория: 3D

<http://www.free-lance.ru/defile/view/47614/>



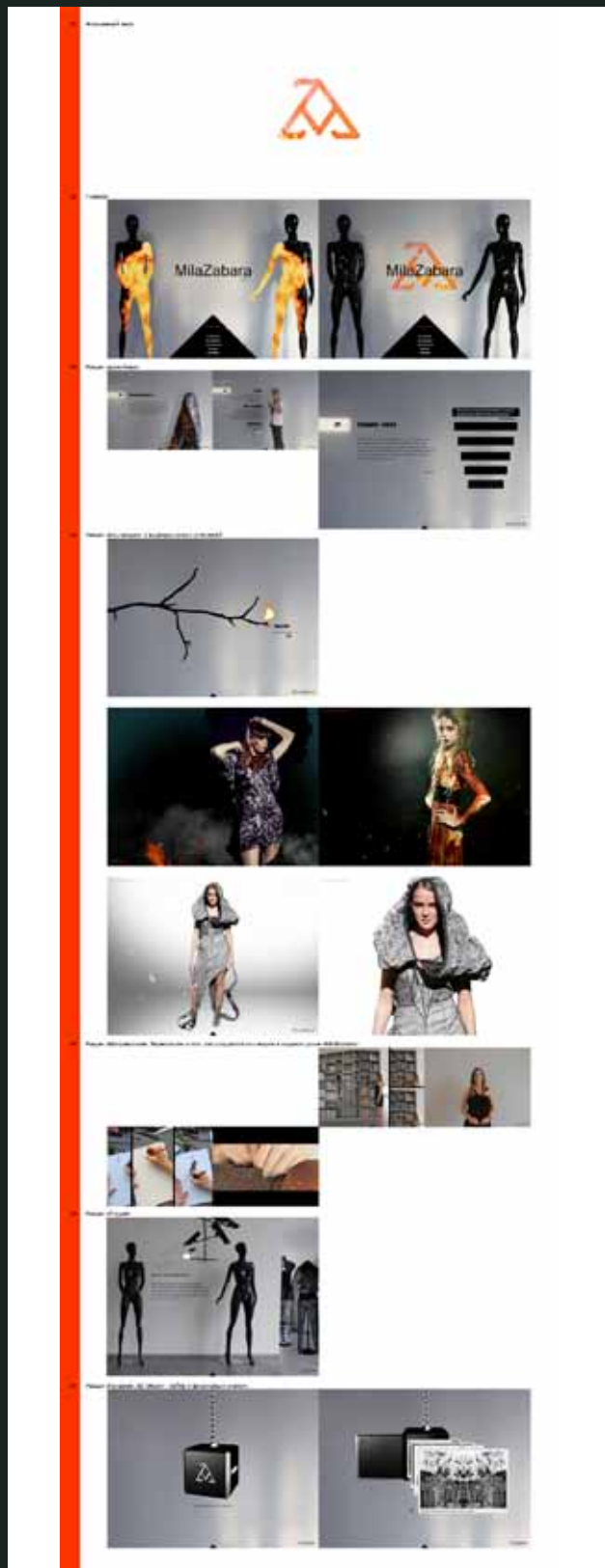


**Причал**

Автор: Кирилл Март [kirillmart]

Категория: Иллюстрация

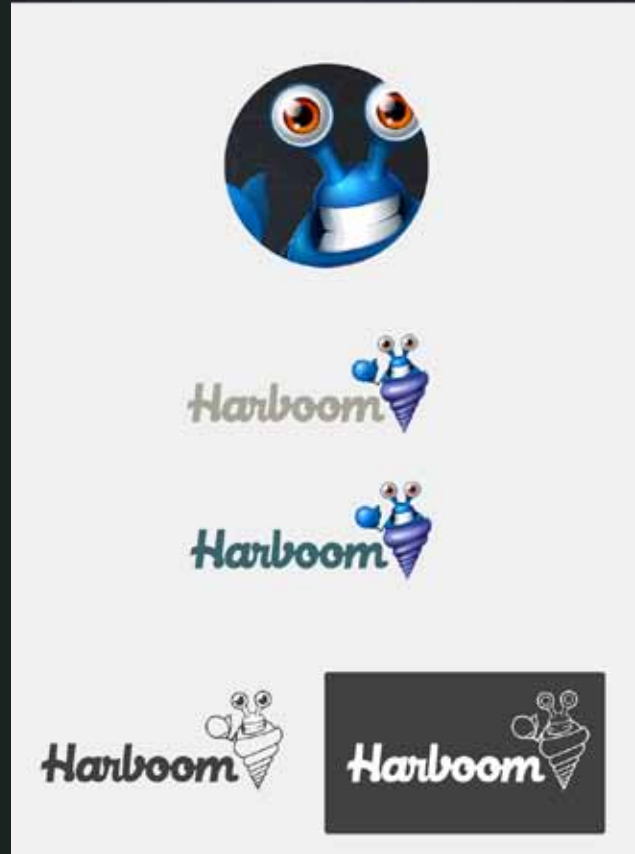
<http://www.free-lance.ru/defile/view/48197/>



**MilaZabara**

Автор: Анна Ноджак [anitka-cs]  
Категория: Web-дизайн

<http://www.free-lance.ru/defile/view/47996/>



**Harboom**

Автор: Igor Erasov [Erasoff]  
Категория: Логотип

<http://www.free-lance.ru/defile/view/47680/>



# РУССКИЙ ПЕЙЗАЖ

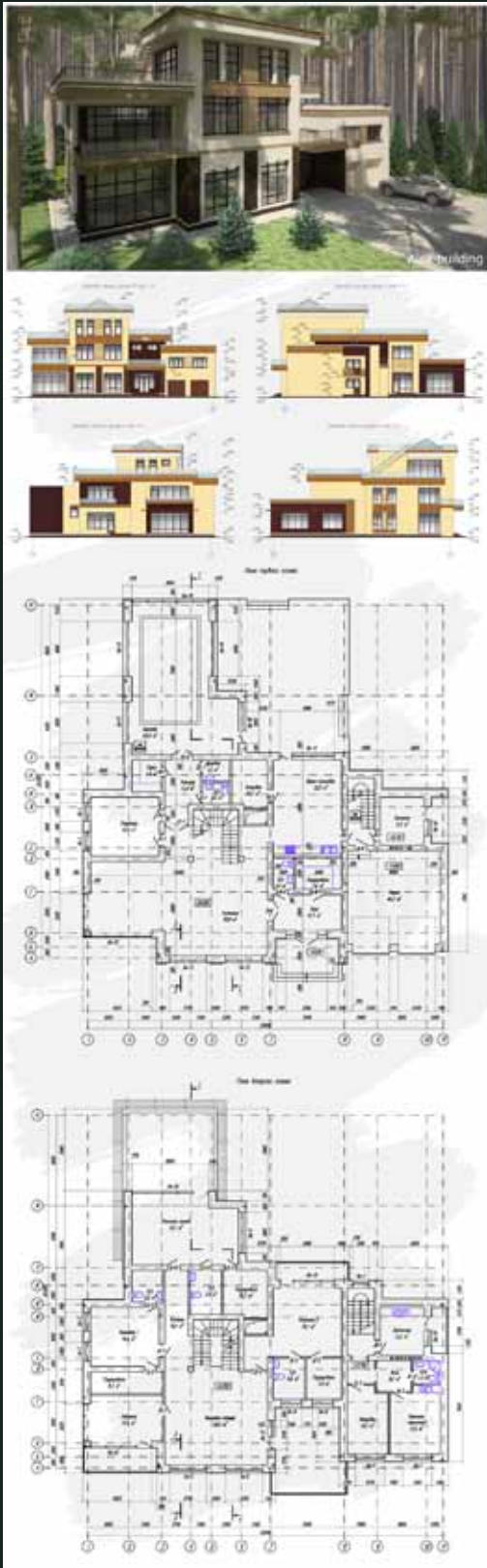
ФОТОКОНКУРС

**Русский пейзаж**

Автор: Алексей Маркин [t13]

Категория: Логотип

<http://www.free-lance.ru/defile/view/36565/>



**Трехэтажный коттедж**

Автор: Алексей Пучин [Alex\_Bilding]

Категория: Архитектура

<http://www.free-lance.ru/defile/view/48259/>



Школа I, II и III ступеней (с 1 по 12 класс) на 1000 учащихся

**Школа на 1000 учащихся**

Автор: Денис Гаврилов [gavrilovden]

Категория: Архитектура

<http://www.free-lance.ru/defile/view/48262/>



**Old interior**

Автор: Igor K [Master\_Jedi\_Ddd]

Категория: 3D

<http://www.free-lance.ru/defile/view/48130/>

**Свадебное фото**

Автор: Олег Берлев [berlevoleg]

Категория: Ретушь

<http://www.free-lance.ru/defile/view/45078/>



**«Кошки, мышки и...» разворот**

Автор: Людмила Пипченко [shabu-shabu]

Категория: Иллюстрация

<http://www.free-lance.ru/defile/view/47976/>

**Иконки для автосервиса**

Автор: Женя Актауский [aqtau\_design]  
Категория: Иконки

<http://www.free-lance.ru/defile/view/32562/>







**Le Murr**

Автор: Александр Кищенко [likedesign]  
 Категория: Фирменный стиль

<http://www.free-lance.ru/defile/view/48216/>



**PartnerMoto**

Автор: Алексей Масалов [сOdeX]  
 Категория: Web-дизайн

<http://www.free-lance.ru/defile/view/48127/>

Avtoray.ru icons © Rorico



О компании



Запчасти оптом



Автомобили



Автосервис



Магазины запчастей



Запчасти оптом 2

Иконки для автомобильного портала

Автор: Егор Ануфриев [rogu]

Категория: Иконки

<http://www.free-lance.ru/defile/view/47541/>



**Adidas Original**

Автор: Igor Plyaskin [Plyasich85]

Категория: Иллюстрация

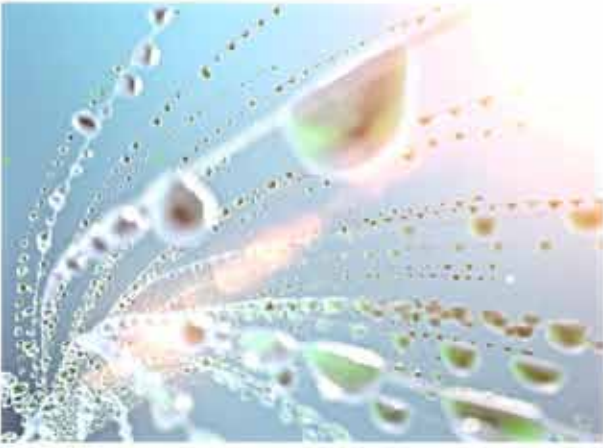
<http://www.free-lance.ru/defile/view/48385/>

**Рекламные перебивки. Телеканал Ямал**

Автор: Oleg Burinsky [Burinsky]

Категория: Видео

<http://www.free-lance.ru/defile/view/47819/>





**Shiny (вверху)**

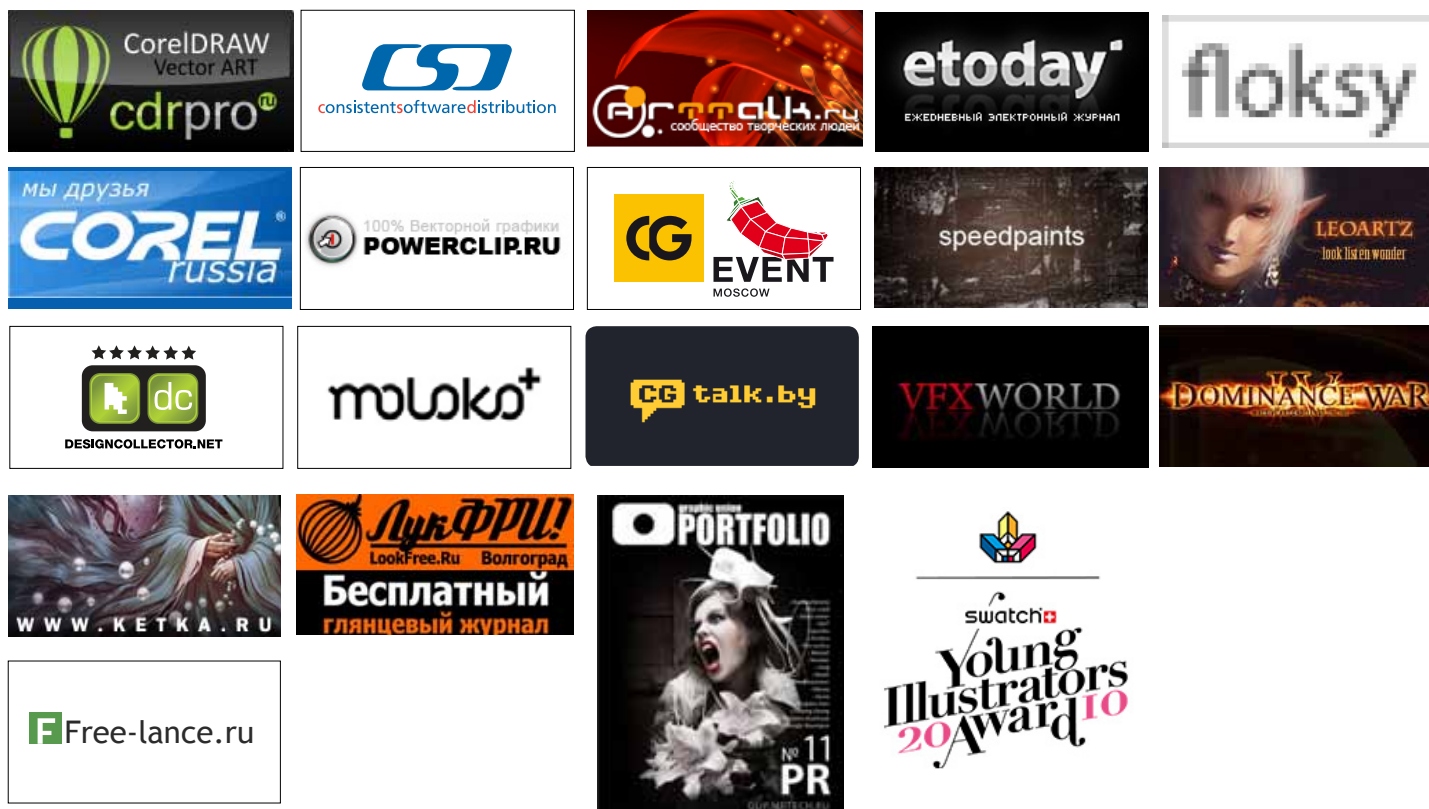
Автор: Alexey Churkin [white-shade]  
Категория: Видео

<http://www.free-lance.ru/defile/view/47850/>

**Icon football (внизу)**

Автор: Зухриддин Нуриддинов [zukhriddinn]  
Категория: Иконки

<http://www.free-lance.ru/defile/view/48056/>



## Редакция:

### Директор издания:

Алексей Гусаров, e-mail: info@m-cg.ru

### Главный редактор:

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

### Менеджер по продажам:

Ирина Журавель, e-mail: irenazhuravel@gmail.com

### Исполнительные редакторы:

Елена Подгорная  
Юлия Татришвили, e-mail: tatrishvili@gmail.com  
Анна Бурдукова  
Ирина Журавель

### Главные рубрики:

Максим Михеенко, e-mail: BeyondDark@mail.ru  
Геннадий Пашков, e-mail: hpashkov@gmail.com  
Олеся Коваль и Валерий Коваль, e-mail: smfkva@mail.ru

### Верстка:

Ольга Подгорная  
Полина Горбатовская

### Администратор:

Игорь Челединов

### Используемые шрифты:

Ekibastuz, Ukraintica

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](mailto:info@m-cg.ru).

### 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.



теперь и в facebook

<http://www.facebook.com/magiccg.magazine>