MAGIC CG

журнал о магии цифрового искусства

#55

Автор: Danu Navarro
Сайт: https://danunavarro.artstation.com

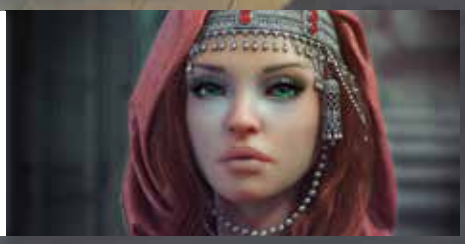
ОГЛАВЛЕНИЕ

ИНТЕРВЬЮ
Виталий Ивлев
http://vitivlev.ru

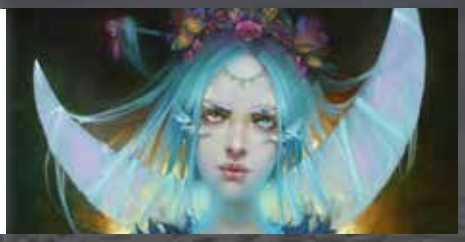
ПРОЕКТ
Mad Rabbit
https://www.behance.net/mr_mad_rabbit

ИНТЕРВЬЮ
Сергей Колбасников
https://www.behance.net/kolbasnikov

MAKING OF
Anufrieva Olya [He77ga]
http://he77ga.ru

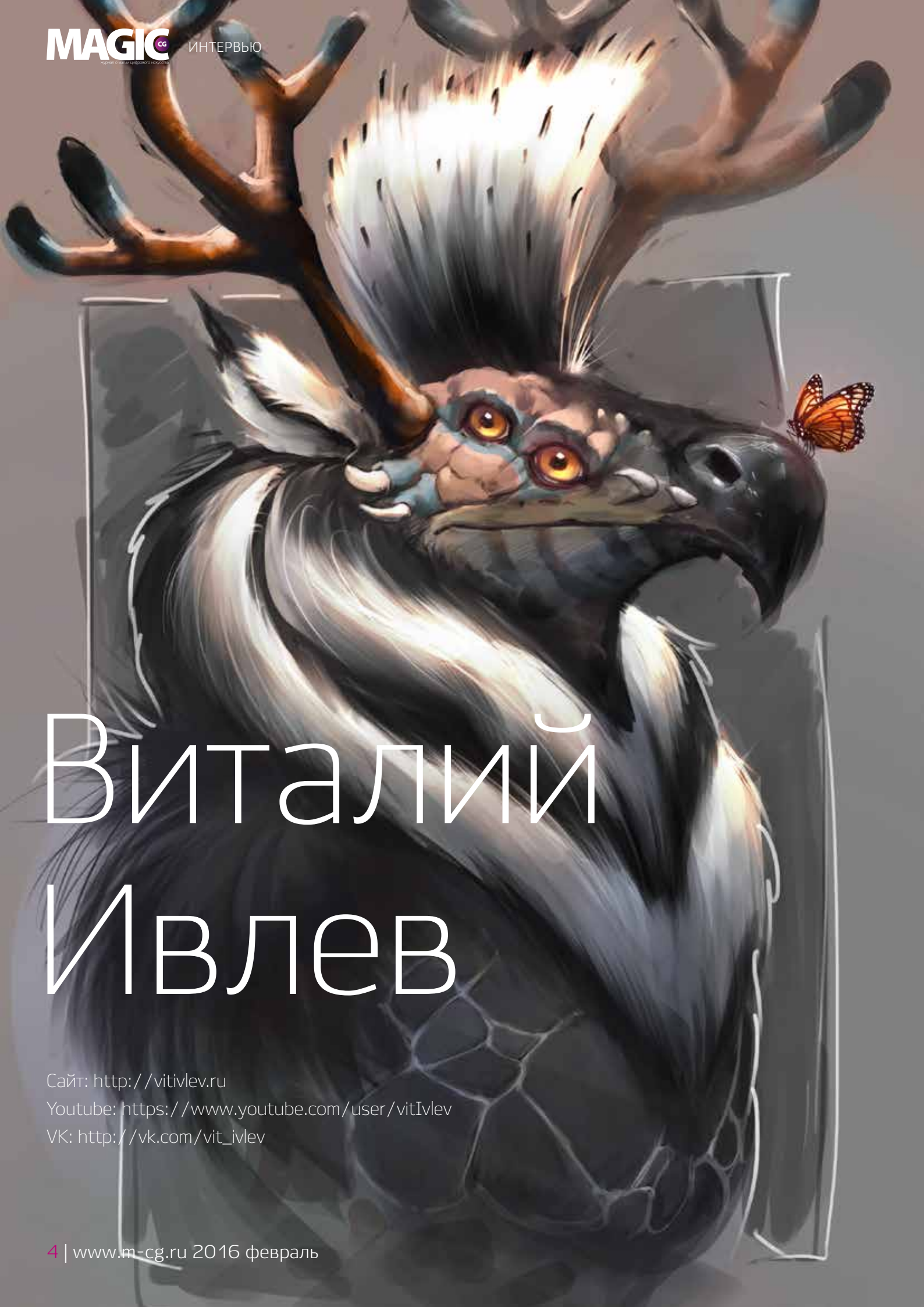


ИНТЕРВЬЮ
Светлана Тебякина
http://bilberrycat.deviantart.com



СТАТЬЯ
Распознавание образов
http://alexandreev.com

Автор: Alex Andreev



Виталий Ивлев

Сайт: http://vitivlev.ru
Youtube: https://www.youtube.com/user/vitIvlev
VK: http://vk.com/vit_ivlev

Виталий Ивлев

Сайт: http://vitivlev.ru
Youtube: https://www.youtube.com/user/vitIvlev
VK: http://vk.com/vit_ivlev

Добрый день, Виталий! Расскажите, пожалуйста, о себе нашим читателям.

Всем привет! Я Виталик, дизайнер. Я не признаю в отношении себя понятий художник или творческий человек. То, чем я занимаюсь, — разработка визуальной графики для продажи, продвижения продукта или идеи. Это ремесло, оно ближе к инженерному делу.

Я из уличной хип-хоп- и граффити-культуры. С самого начала это было средство заявить и о себе, и о том, как ты крут. Вирус, который ты раскидываешь по школе, району, городу, насильно закидываешь прямо в лицо прохожим.

Сначала это было агрессивно, но со временем я научился находить компромисс — понял, что качественные и интересные работы распространяются лучше и меньше раздражают обывателей, хоть и требуют большого мастерства и времени. Для меня это была приемлемая цена. Люди фотографируют их, показывают друг другу. Кому интересно, может посмотреть культовый фильм Style Wars 83-го года. Во многом то, что я делаю сейчас, это то же самое. Я все так же распространяю свой стафф по головам людей, но в виде более мобильного CG и образовательных видео на youtube. В этом нет творчества, служения прекрасному или искусства. Искусство и прекрасное забило на нас в лице пафосного союза художников, кучи консервативных напыщенных преподавателей и прочей эпичной ерунды. Поэтому мы создали свой движ со спрэй-пэйнтом и бомбингом.

Я не признаю понятия читинга, правил и традиций. Считаю, что в дизайне для выполнения результата хороши абсолютно все средства, вплоть до найма субподрядчков. Чем средства технологичнее, тем интереснее мне их изучать. Ключевой момент — чтобы визуальная графика была понятна целевой аудитории.

Также я юрист по образованию.

Над какими проектами вы работали или работаете сейчас? Какой из них был самым классным в плане процесса или опыта?

Большую часть времени я работал только с друзьями. Почти все заказы были некрупными, иллюстрации для веба или печати.

Самыми сильными были заказы от Прохора Маклакова, арт-директора из Томска, который сейчас живет и работает в Москве. Мудрый наставник, строгий заказчик и большой помощник в одном флаконе.

Работать нелегко, но это очень хорошая проверка меня и моих навыков. После этих заказов я четко видел, что мне нужно тренить дальше.

В целом я делаю мало заказов в угоду обучению. От старших товарищей я научился тому, что в начале и середине третьего десятка жизни многие ведут беззаботную жизнь, гоняются за деньгами, которые тут же тратят на развлечения и понты. Но по-настоящему деньги приобретают значение годам к тридцати, когда стареют родители и появляются дети. Поэтому я решил, что откажусь от развлечений и прочего в свои 20, чтобы дальше зарабатывать деньги тем, что реально интересно, без ущерба для семьи и себя, на достойном уровне.

Многие знают вас как стримера и, если можно так выразиться, тренера — вы записываете много обучающих видео и помогаете новичкам сориентироваться в сфере. Как давно и, самое главное, почему вы стали записывать эти видео?

Начал записывать летом 2014-го, когда стало слишком долго объяснять Жене из Владивостока, как рисовать граффити в 3D-стиле. Потом Олег Юрков спросил, почему я не делаю стримы. Я не нашел ответа и запустил первое вещание в тот же момент.

Для ответа на вопрос надо опять вспомнить граффити — времена, когда комьюнити значило очень многое. Знания, заказы, музыка, новости и приглашения на тусовки передавались от человека к человеку. Ты заботишься о братьях и сестрах в комьюнити — комьюнити заботится о тебе. Во мне это осталось до сих пор. У меня огромные амбиции и долгий путь. И нужно, чтобы в это время кто-то прикрывал тебе спину и подталкивал вперед. А это как раз будут твои люди, с которыми ты делишься тем, что у тебя есть.

С другой стороны, у меня огромная нерешенная проблема: со временем мне становится больше и больше интересна юриспруденция. Поэтому, на всякий случай, чтобы мои знания не пропали, я переношу их на более надежные сервера: Youtube и в головы людей.

Наконец, меня подтолкнула к обучению других своеобразная злоба на те условия, в которых рос я. Тогда приходилось искать информацию непонятно как и где, вокруг были лишь пассивные художники в художественных школах и училищах, не интересующиеся современной реальностью и технологиями, куча бессмысленных разговоров про искусство. Тогда я решил, что когда стану круче, то вернусь и изменю все так, как бы хотелось мне. Время пришло. Я вернулся и меняю!

FUNKYVIT
House DANCE
IF YOU CAN WALK-YOU CAN DANCE

Многие русскоговорящие художники (особенно те, кто продолжает учиться) знают вас — имя «Виталий Ивлев» им о чем-то да говорит. Однако стало ли больше заказов и каких-то рабочих предложений, стали ли вы более узнаваемым у заказчиков благодаря вашим видео-обращениям и стримам?

Нет, не стало. Отчасти потому, что я и не ищу работу. Если бы я хотел просто зарабатывать много денег, то пошел бы работать адвокатом. От дизайна мне нужно все и сразу, а именно работать на передовые компании. Я прекрасно понимаю, что для этого нужно пожертвовать многим, заплатить цену, и согласен на это. Время, молодость, когда можно ставить эпические цели, не думая о детях и семье, уходит, и я это чувствую. Это как игра ва-банк в последние минуты. Ты ставишь все — потому что иначе тебе вообще не интересно. Так, до настоящего времени я работал с одними и теми же знакомыми людьми, избегая нервотрепки. Сейчас меня поддерживают и дают возможность учиться, не отвлекаясь на деньги, мои студенты, покупая уроки на gumroad и готовящийся курс.

За творчеством каких современных художников вам нравится наблюдать? Посоветуйте кого-нибудь для наших читателей.

Возможно странно, но для меня намного важно, кто человек по жизни. Важнее его личность, его мысли, нежели работы и уровень рисунка. Люблю Jama Jurabaev, Anthony Jones, Kalen Chock, John Park и James Paick, граффити-команду «Такнадо!» из Новосибирска, Bobby Chiu. Это сильные люди с чувством юмора, которые уважают тех, кто позади, и сами идут вперед. А это намного важнее крутых рендеров и композиций.

С какими проектами или в какой компании вам хотелось бы поработать? Представим, что у вас есть машина времени — это может быть уже реализованный проект. Что это будет и почему?

Экшен-фильмы типа «Аватар» или «Безумный Макс». Там, где надо много думать и компоновать кучу дизайнов в один продуманный и логичный мир.

Мне не нравится допиливать и прорабатывать каждый мазок в одной иллюстрации. Моя тема — это проработать миллион скетчей, референсов и найти правильную комбинацию и решение. Отдельный фетиш — это фильмы ужасов типа «Проклятие» и игры Silent Hill, где без жести, при помощи тонкого прощупывания кадра и образов достигается сильная эмоция.

Что вы посоветуете обязательно сделать или попробовать художникам «не крутанам», а чего лучше не делать?

Обязательно советую выучить английский и стараться как можно сильнее быть в теме, держать руку на пульсе того, что происходит в вашей сфере. Если этого не делать, вам будет очень легко навешать лапшу на уши: вокруг полно лжеавторитетов. Тщательно проверять биографию и личность того, к чьему мнению собираетесь прислушаться. Люди могут говорить с уверенной интонацией все что угодно, ничего из себя не представляя. Второе — осознанно учить 3D. «Осознано» значит, что процесс изучения 3D для иллюстратора и концептера отличается от изучения 3D для продакшен-моделлера.

Правило 10000 часов, напутствия типа «бери и рисуй, просто нужно больше рисовать» не работают. Нужно думать 70 процентов времени и 30 — практиковаться. Думать о том, зачем делать так или иначе, зачем тренировать то или иное, есть ли способы сделать это быстрее и эффективнее, к чему все в итоге приведет.

А еще я посоветую не относиться к дизайну как к искусству, убрать весь романтизм, мистицизм и помпезность. Забыть слово «вдохновение» и все, что вынуждает вас ждать помощи свыше. Вы хозяева своего пути!

Вы писали, что вам нравится Сибирь. Готовы ли вы и хотели бы куда-то переехать? Если да, то куда?

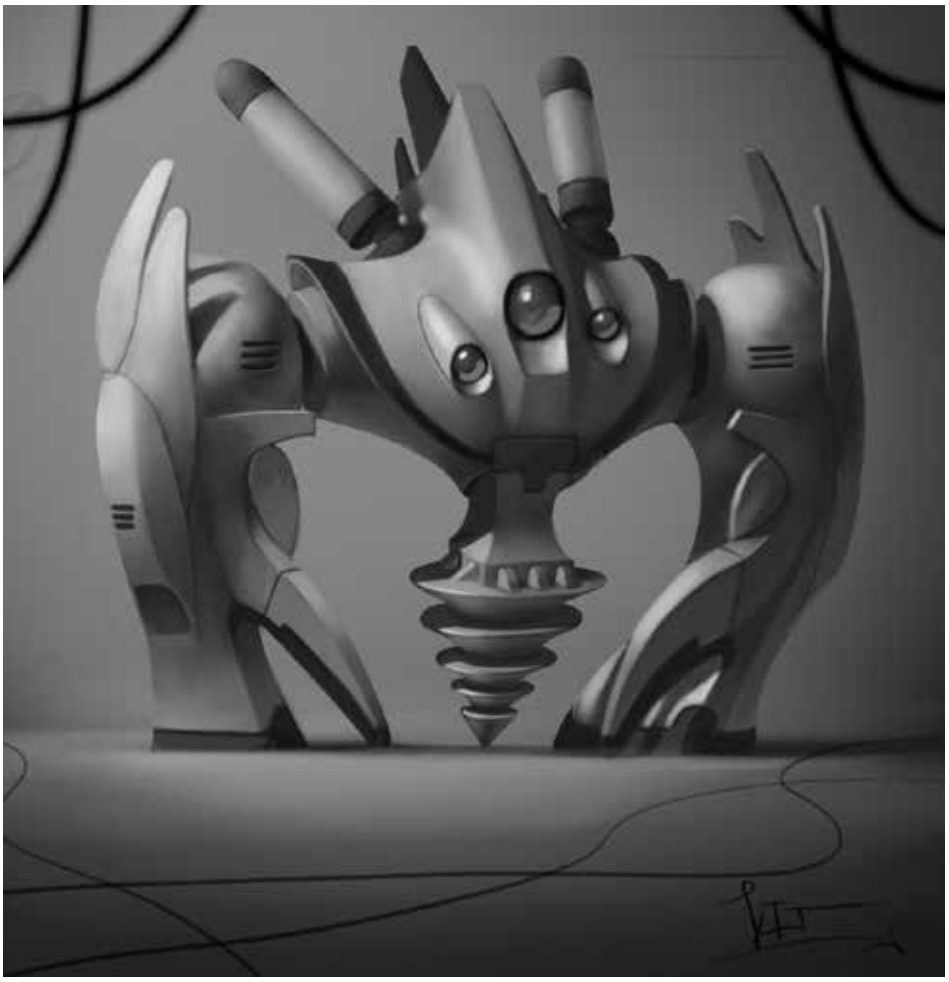
Не столько мне нравится Сибирь, сколько она хорошее место для самоизоляции, мой

Шаолинь. Пойти некуда, ничего не происходит и не отвлекает тебя от дела. Ты никуда не уедешь, все дешево. Но здесь моя семья и мои ближайшие друзья.

Также сильный холод полезен для мозга и работоспособности. У меня нет предпочтений ни по климату, ни по языку. Скорей, меня тянет скопление целеустремленных и образованных профессионалов индустрии. Сейчас это скопление в интернете. Отключи мне интернет, и я тут же сорвусь в Калифорнию. В ближайших планах сгонять в Китай к одной мадам.

У вас много спрашивают, и вы отвечаете людям, даете советы. А какие советы у художников в свое время просили вы? Сможете назвать имена «крутанов», кому вы писали?

Я писал Дэну Слупскому, Прохору Маклакову и Денису Krolone Красавчикову. Их имена не мелькают в титрах кинофильмов, но для меня они были авторитетами сначала и продолжают быть таковыми сейчас. Основная масса вопросов, которые я задавал, касалась жизни, межличностных



отношений, отношений с заказчиками, реальных ситуаций в работе. Композиция, свет, построение... Нет смысла спрашивать об этом, потому что куча материала для изучения уже лежит в сети, а еще эти темы требуют многодневного объяснения и кураторства. Но научить жизни и отношению к ней лучше всего личным примером сильного человека.

Все сложные технические вопросы я разобрал, учась в CGMA у Michael Hampton, Nate Wragg, Peter Han и других.

Кем и где вы видите себя через три года?

Отправляю родителей в путешествие, веду онлайн-курсы скетчинга, рисую фановый арт для стритдэнс-комьюнити, живу с женщиной из Китая, занимаюсь адвокатской практикой, готовлю научную работу по праву зарубежных стран, занимаюсь боксом, выучил китайский и начал учить арабский (цель — выучить все официальные языки ООН).

Либо все то же самое, но вместо адвокатуры я на удаленке работаю над экшен-фильмами и изучаю кинематографику.

Автор: Виталий Ивлев
Сайт: http://vitivlev.ru
Youtube: https://www.youtube.com/user/vitIvlev
VK: http://vk.com/vit_ivlev

MAGIC CG

журнал о магии цифрового искусства

присоединяйся к нам в социальных сетях

#magiccg

Multschool. Школа анимации и CG

- Курсы 2D-анимации для детей
- Курсы 2D-анимации для подростков
- Классическая 2D-анимация для взрослых
- Концепт-арт
- Основы цифровой живописи
- Основы программирования и 3D для детей и подростков
- Основы академического рисунка и пластической анатомии
- Рисование комиксов
- Краткосрочные интенсивы и бесплатные лекции!
- Творческие вечера «Вячоркі Замалёўкі»

Multschool. Школа анимации и CG

Школа CG и анимации **Multschool** была в Беларуси первой, где начали готовить аниматоров и кадры для гейм-индустрии.

Сейчас в школе работает сразу несколько направлений: анимация (2D и 3D), цифровая живопись (концепт-арт), основы рисунка и анатомии. Причем педагоги занимаются как с детьми, так и со взрослыми. Поэтому учиться в **Multschool** могут все — с 10 лет и до бесконечности — пока есть желание получать новые знания и навыки.

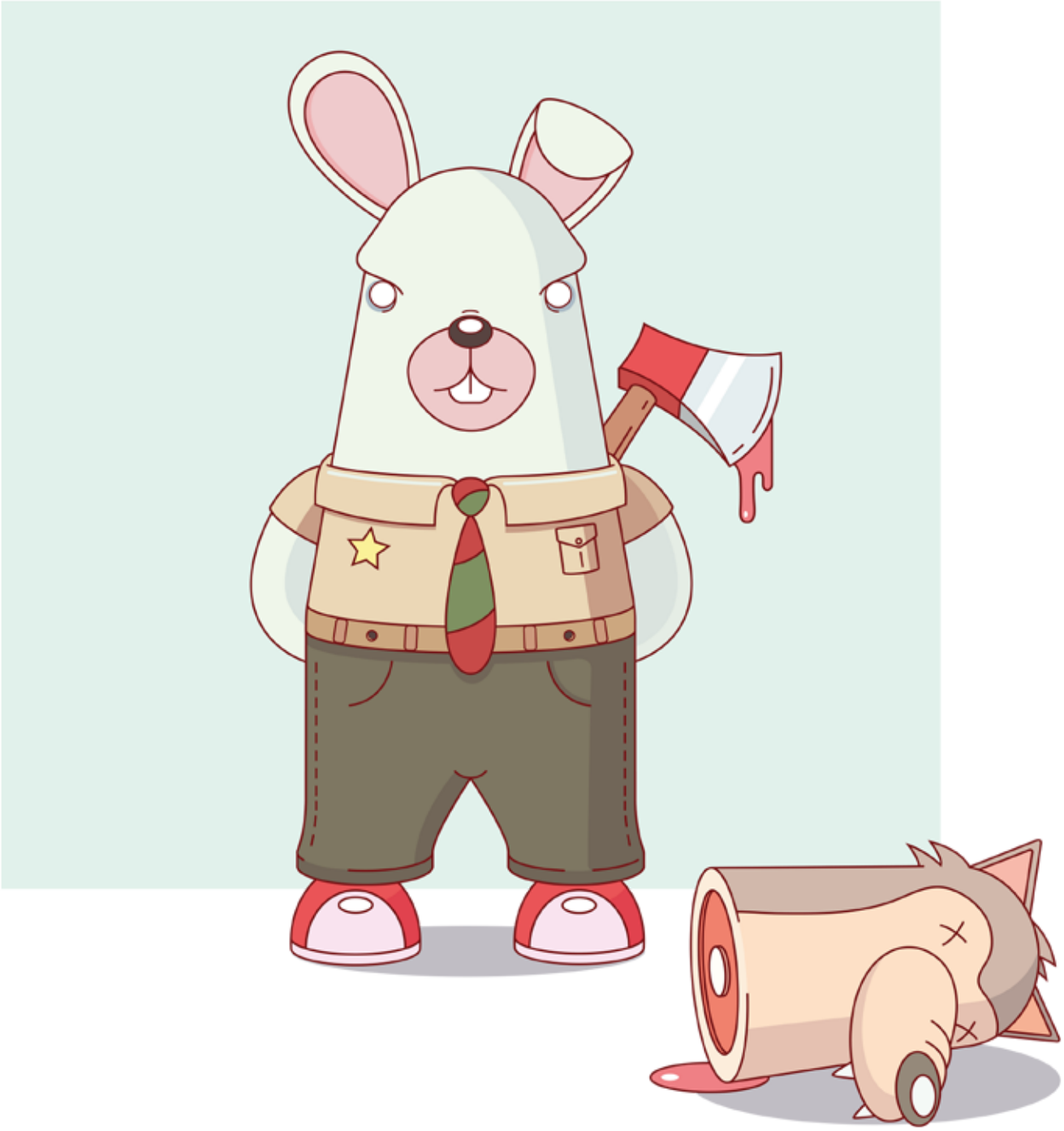
Группы рассчитаны максимум на 8 человек, а это значит, что педагоги уделят время каждому.

Студенты школы вовлечены в процесс работы с другими группами: студенты группы концепт-арта создают объекты и персонажи, которые потом другая группа моделит в 3D.

Почему именно Multschool?

- Лучшие педагоги
- Небольшие группы
- Возможность стажировки после учебы
- Приятная система скидок для каждого: скидки для подростков, для тех, кто посетит за месяц все занятия, или для тех, кто посещает два курса в школе. Мы заботимся о своих студентах!

http://multschool.by
http://vk.com/minskanimationschool



MAD RABBIT

Dribbble: https://dribbble.com/mad_rabbit
Behance: https://www.behance.net/mr_mad_rabbit
Skype: mr.mad_rabbit
E-mail: support@mrabbit.ru
VK: http://vk.com/mr.mad_rabbit

MAD RABBIT

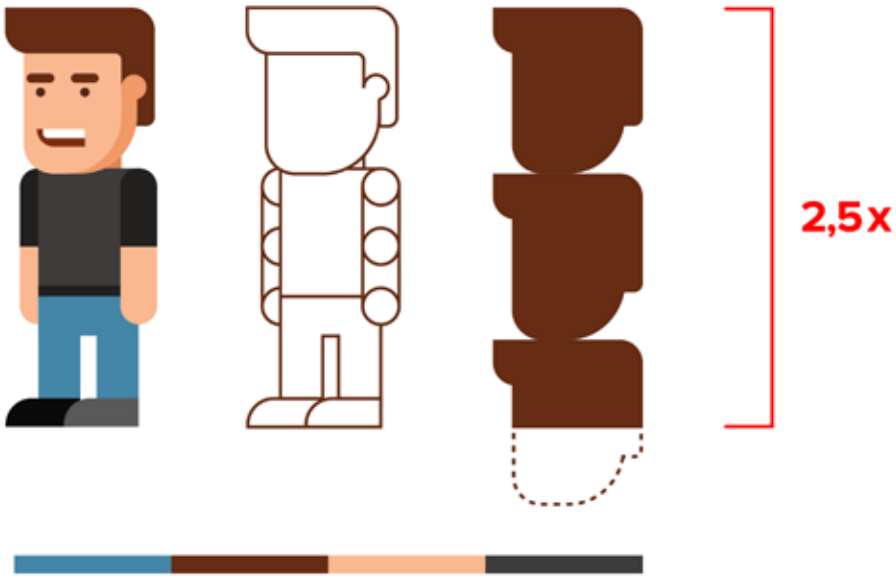
Dribbble: https://dribbble.com/mad_rabbit
Behance: https://www.behance.net/mr_mad_rabbit
Skype: mr.mad_rabbit
E-mail: support@mrabbit.ru
VK: http://vk.com/mr.mad_rabbit

Расскажите немного о Mad Rabbit. Почему именно безумный кролик?

Заметил забавный парадокс — кроликов постоянно выставляют жертвами в мультиках. Всегда есть большой нехороший волк, от которого пушистик вынужден постоянно убегать, чтобы не стать обедом. При этом кролик обладает куда более развитым интеллектом и смекалкой, но он не использует их для решения проблемы — он просто убегает.

Поэтому, когда я участвовал в конкурсе, где нужно было нарисовать необычного кролика, я решил сломать стереотип. Наверно, это мое отношение к жизни: бежать от проблем глупо.

Иллюстрация получилась достаточно безумная и заняла призовое место. Это было в 2014 году на конкурсе фестиваля «404» в Самаре. С тех пор название Mad Rabbit (Безумный кролик) прилипло ко мне. Сейчас под этим именем работаем я и пара хороших людей над инфороликами, иллюстрациями и коммерческим дизайном (mrabbit.ru). А еще мы ведем обучающие стримы на нашей страничке «ВКонтакте» и учим людей тому, что мы умеем.



Можно немого подробнее об инфороликах — что это такое и как они помогают бизнесу?

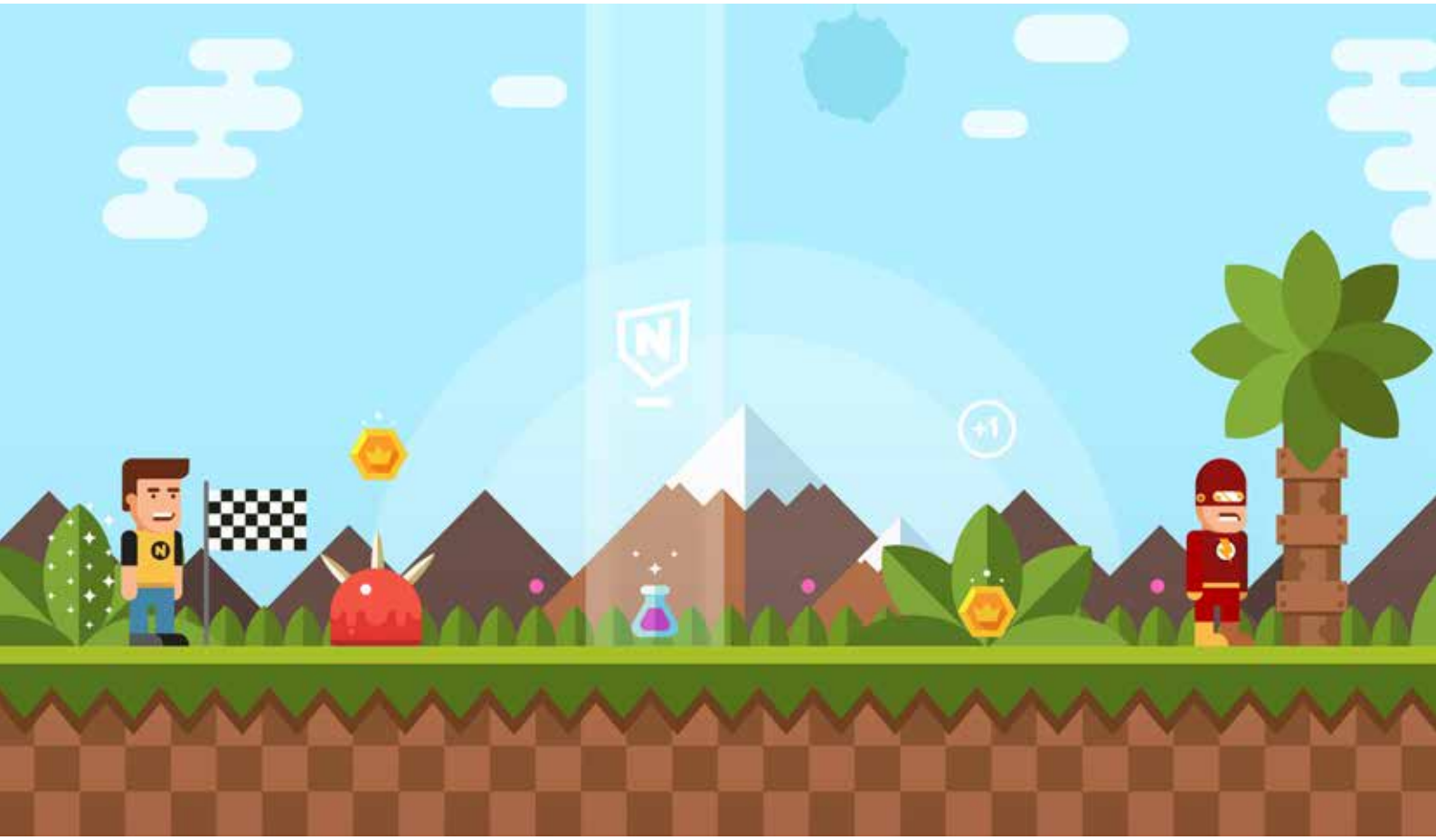
В общих чертах, это 30–120-секундный видеорассказ о компании, продукте или услуге.

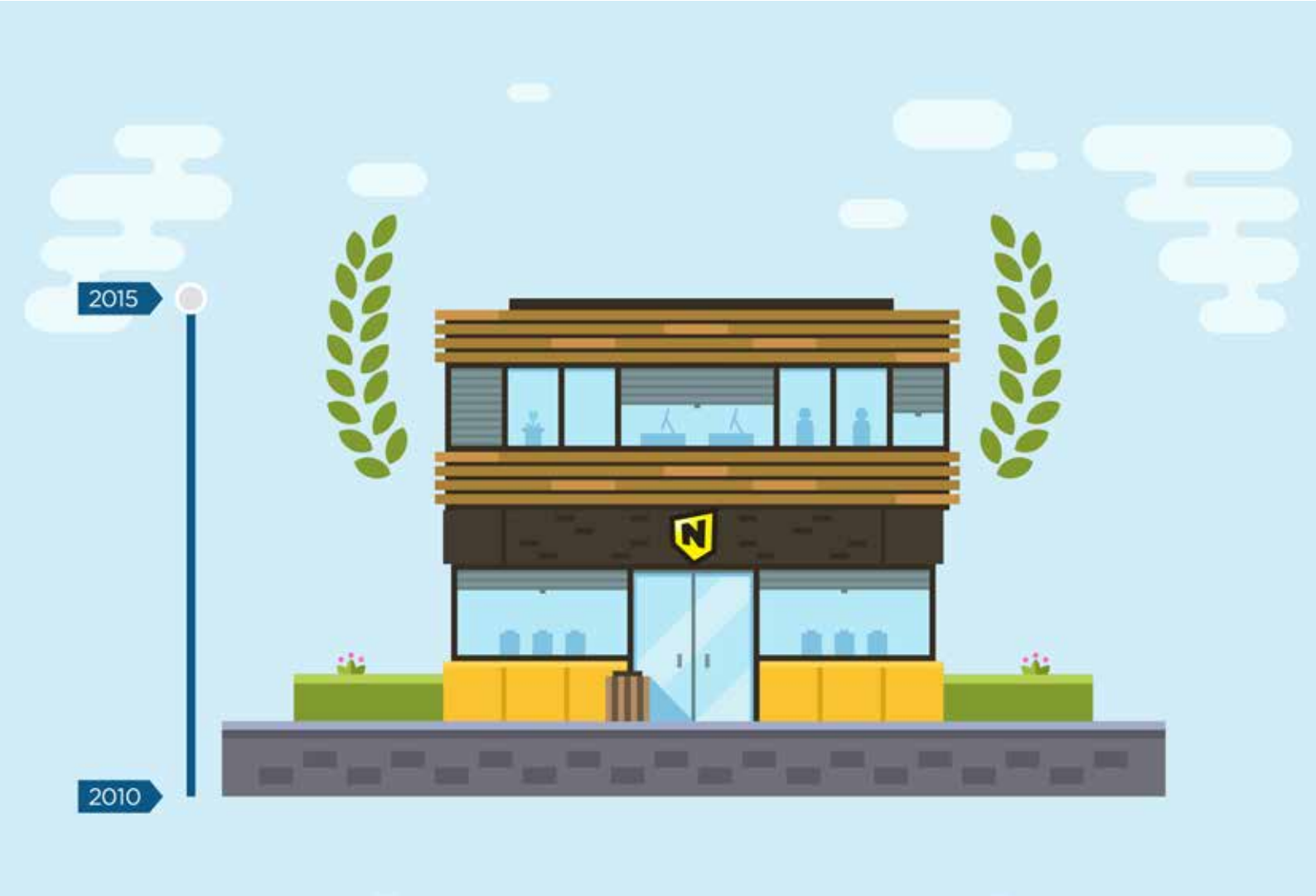
По моему скромному мнению, инфоролики — это самый продуктивный способ продажи, гораздо более эффективный, чем билборд или пресс-релиз. Билборд вмещает слишком мало информации, а в пресс-релиз нужно вчитываться. Сейчас очень динамичное время, когда люди любят больше смотреть и слушать, чем читать. Чтение статьи для людей сопряжено с определенной долей усилий, а просмотр видеоконтента — с развлечением и отдыхом. Это и объясняет огромную стоимость рекламы в кинофильме.

Но каким должен быть инфоролик? Любым. Главное — помнить о золотом правиле: «ты мне, я тебе». Когда ты предлагаешь пользователю посмотреть твою рекламу — ты должен дать ему что-то взамен: поднять настроение, подсказать уникальный способ решения проблемы или удивить его. Именно этим мы и занимаемся : делаем рекламу интересной для зрителя.

Никому не интересны сухие факты — всем интересны образы. Не говори, а показывай, а если показываешь, то не утомляй.

Я очень яростно критикую современную анимационную инфографику за ее обезличенность: на нас просто сыплются цифры, факты, показатели, и никто не думает о том, как сделать так, чтобы эта информация для меня, как потребителя что-то значила. Мне неинтересна прибыль бизнеса, если, конечно, я не являюсь инвестором, поэтому абсолютно неэффективно делать рекламный ролик настолько узкосегментированным. Самая лучшая реклама — это та, которую хочется показать своим друзьям.





Польза инфороликов для бизнеса очевидна: они стимулируют к себе интерес и генерируют продажи. Для примера : один наш проект принес клиенту продажи на 2 млн рублей спустя месяц после релиза.

Расскажите о своей последней работе. С какими трудностями столкнулись, во сколько обошелся ролик заказчику и кто участвовал в производстве?

Последнюю работу мы делали для сети магазинов спортивного питания Nutrifit. Ко мне обратился Саша, основатель компании, попросил меня сделать ролик-презентацию для его франшизы. Нужно было рассказать о компании и преимуществах приобретения франшизы. Задачу усложняло огромное количество конкуренции, и именно это подсказало нам,что нужно отказаться от привычных способов позиционирования. У компании не было четкого видения, каким ролик должен быть, поэтому изначально мы проводили очень много совещаний и встреч по выработке стратегии. Очень порадовало, что ребята из Nutrifit активно шли навстречу ярким и смелым идеям, что в итоге сыграло на руку всем.

Мы пришли к мнению, что ролик:

1) должен быть интересен всем — и потенциальным клиентам, и случайному зрителю;

2) будет длиться преимущественно не больше 60 секунд;

3) расскажет информацию о компании и преимуществах франшизы, но в адекватном объеме.

Мы зарубили на корню идею рассказывать про узнаваемый бренд, круглосуточную поддержку, гарантии окупаемости, ежемесячную прибыль и прочие цифры и преимущества, которые не особо задевают тонкие струны души зрителя.

Вместо этого мы выделили основные преимущества для франчайзинга — быстрый старт, всегда рядом и царь горы. Каждое преимущество мы стилизовали под геймпплей из популярных приставочных игр 90-х годов и разработали уникальный мини-сюжет и дизайн: в первой сцене главный герой (ГГ) в майке Nutrifit обгоняет На старте флэша (надеюсь, все знают этого персонажа комиксов Marvel), в другой Nutriman помогает ГГ расправиться с армией зомби, в третьей ГГ безжалостно уничтожает из плазмогана конкурентов, желающих получать свою долю на рынке спортивного питания.

Основные сложности состояли в том, чтобы весь ролик выглядел в общем стиле как с точки зрения графики, анимации, так и идеи. Поэтому в каждой сцене приходилось продумывать буквально каждую деталь.

Например, сцена «Всегда рядом» изначально планировалась следующим образом: ГГ плавает на надувной лодке в море, вокруг него кружат акулы и тут, на радость герою, появляется Nutriman и уничтожает злобных хищников. Мы отказались от этой идеи по следующим соображениям:

а) в остальных сценах ГГ играет активную роль (бежит, стреляет) — здесь же он пассивно плавает и ничего не делает, плохая ассоциация для бизнеса, что придет супергерой и решит все проблемы — по нашей задумке Nutriman лишь

помогает ГГ в сложных ситуациях, а не берет всю ответственность на себя;

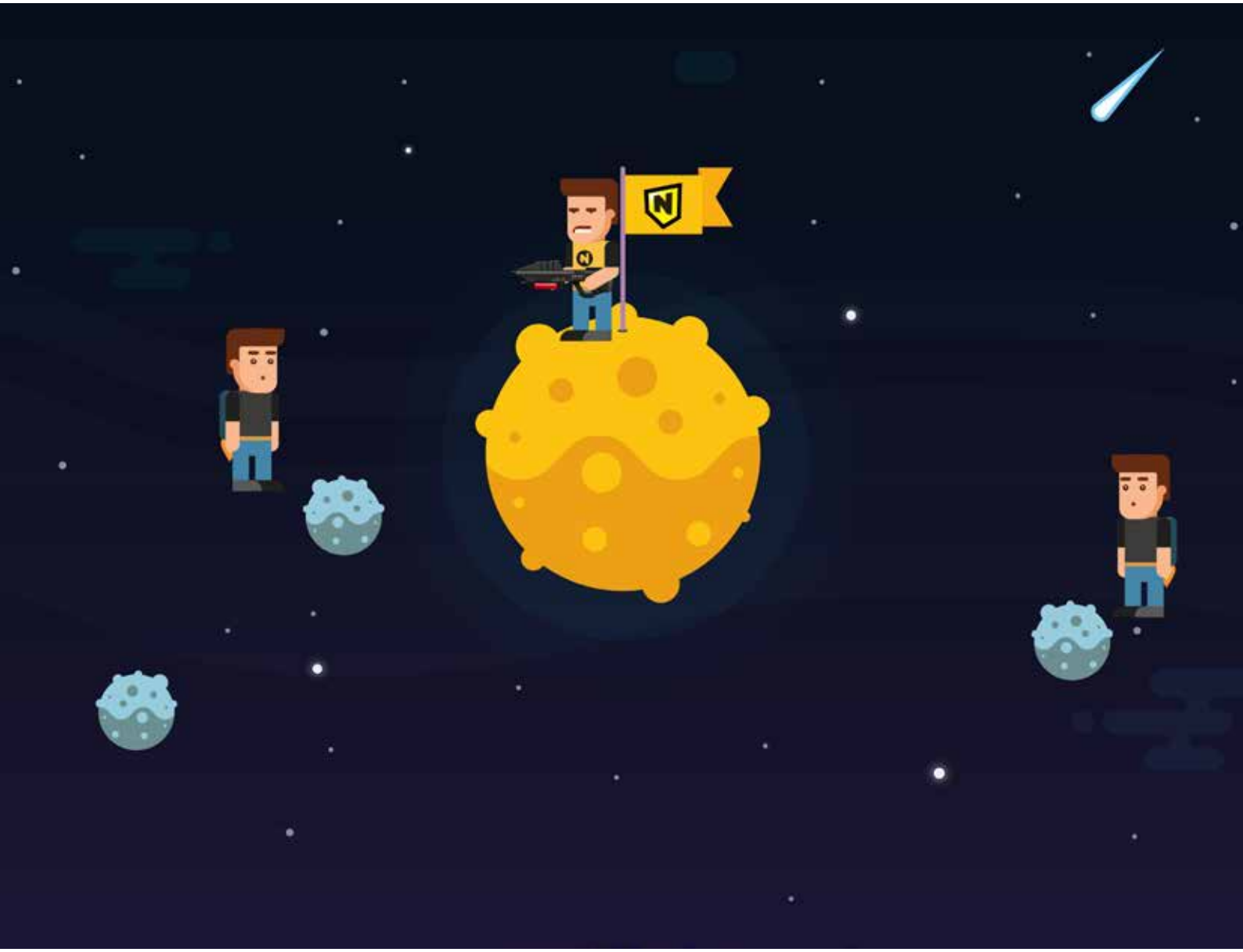
b) ракурс должен быть строго сбоку, а значит акулы смогут плавать только взад-вперед. Показать, что они кружатся вокруг ГГ не представлялось возможным, а значит, все ощущение от нависшей опасности будет отсутствовать;

c) анатомическая стилистика персонажей сделала бы такие движения вялыми и плохо читаемыми.

Есть и менее очевидные тонкости, например анимация стрельбы из АК-47. Поскольку выстрелов было очень много, мы отказались от вспышки, потому что она привлекала на себя много внимания, в то время как акцент должен быть на ГГ и его эмоциях. Сначала он просто уничтожает зомби, которые идут с обеих сторон экрана. Но он переоценил свои силы, зомби слишком много, и ГГ начинает выдыхаться. Тут на помощь ему приходит Nutriman, и, воодушевившись, ГГ продолжает стрелять с улыбкой победителя.

Наш средний чек составляет 100 тысяч рублей. В работе принимают участие:

1) сценарист; 2) раскадровщик; 3) иллюстратор; 4) аниматор; 5) студия звукозаписи.



Довольны ли вы результатом и кому нужны инфо-ролики в России?

Конечно доволен. И клиент тоже, даже более чем. Жалею только о том, что не мог насладиться роликом с точки зрения обычного зрителя. Это достаточно проблематично критично оценивать свою работу — ведь ты знаешь ее вдоль и поперек, и для тебя в ней уже нет магии. Особенно после того, как просматриваешь каждую сцену по паре десятков раз. Хорошо, что есть много талантливых ребят в этой сфере. Качественный инфо-ролик — это волшебно.

Спрос на инфо ролики достаточно ограничен. Многим организациям просто нечего рассказать о себе, поэтому целевая аудитория — только достаточно крупные успешные компании. Однако ограниченный спрос порождает высокую стоимость специалистов. Это абсолютно не поточная сфера дизайна, здесь каждый проект уникален, и просто перенять чужую идею не получится — ее надо адаптировать, и не факт, что это лучше, чем придумать с нуля.

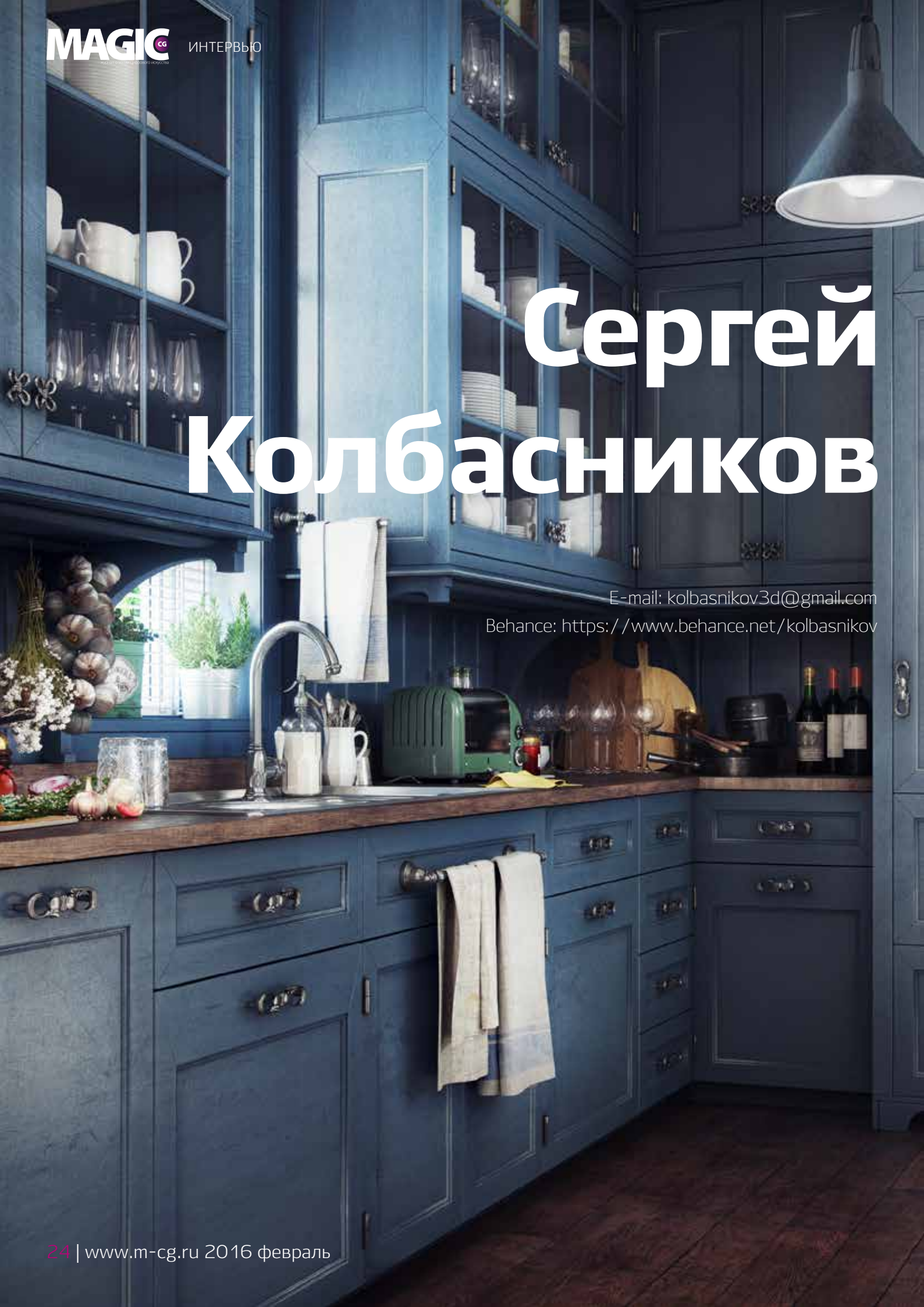
Но мы в Mad Rabbit никогда и не говорили, что ищем легкие пути. MCG

Dribbble: https://dribbble.com/mad_rabbit
Behance: https://www.behance.net/mr_mad_rabbit
Skype: mr.mad_rabbit
E-mail: support@mrabbit.ru
VK: http://vk.com/mr.mad_rabbit

Asterman

Аутсорсинг-студия
по производству графики

asterman.m@gmail.com
+375296888546
asterman.org



Сергей Колбасников

E-mail: kolbasnikov3d@gmail.com
Behance: https://www.behance.net/kolbasnikov

Сергей Колбасников

E-mail: kolbasnikov3d@gmail.com
Behance: https://www.behance.net/kolbasnikov

Расскажите немного о себе, когда вы начали работать в 3D?

Здравствуйте! Меня зовут Колбасников Сергей. Родом я из города Ставрополя, сейчас живу и работаю в Ростове-на-Дону.

Художественное образование я получил в Ставропольском художественном училище. Увлекаться 3D-графикой я начал еще в школьные годы, но это было не более чем хобби. Заново открыл для себя CG после прохождения срочной службы в ВС РФ в 2013 году. Тогда я принял участие в конкурсе на Render.ru «Воздушный флот Ее Величества». Занял на нем второе место и получил Award Render.ru — это повлияло на мой окончательный выбор профессии. Именно тогда я открыл для себя очень перспективный Corona Renderer, в котором работаю по сей день. Основной мой профиль в работе — архитектурная визулизация. Но все свое свободное время я уделяю созданию художественных работ.

Кто создает интерьеры, которые вы визуализируете?

Как фриленсер я сотрудничаю с несколькими студиями, занимающимися предоставлением услуг фотореалистичной визуализации, а также и на прямую с дизайнерами. География заказов разнообразна — в основном это Европа, США и Австралия. Проекты, которые я делаю для себя, обычно либо разработаны мною и моей женой, либо повторяют уже готовые работы различных дизайнеров.

Как часто вы делаете некоммерческие проекты?

Я болею CG, все свободное время уходит на повышение навыков, изучение новых программ и, конечно же, на создание различных проектов для себя. Время от времени, как только появляется возможность, я участвую в различных конкурсах, связанных с 3D. У меня много уже начатых проектов и еще больше разнообразных идей, которые ждут своей очереди на воплощение. Надеюсь, мне хватит времени на их реализацию.

Никогда не задумывались поменять направление творчества? Например на 2D?

Поскольку у меня художественное образование, я переодически рисую. Но 3D-графика привлекает меня больше, так как значительно расширяет границы для творчества. В будущем мне бы хотелось сменить архитектурную визуализацию, и заняться графикой для игр или фильмов.

С чего начинается визуализация интерьера?

Любой проект начинается с точного и максимально полного технического задания от дизайнера и правильной организации рабочего процесса. После получения задания от заказчика, обозначаются чекпоинты — время предоставления превью, внесения правок и финальной визуализации. Затем я уже собираю все необходимые материалы для работы и приступаю к созданию сцены, от создания «коробки» помещения до финальной визуализации.

Как добиться признания и не потеряться среди других художников?

Необходимо постоянно самосовершенствоваться, повышать качество работ и, главное, не лениться. Со временем вырабатывается свой собственный стиль, по которому вас начинают узнавать. Тогда ваша работа всегда будет выделяться на общем фоне, а автора будут узнавать даже по маленькому превью.

Как вы организовываете свой рабочий день?

На самом деле я творческая личность, у меня не получается работать от звонка до звонка. По мере получения задач, я стараюсь их выполнять в кратчайшие сроки, мой рабочий день не нормирован. Продуктивно работать получается только под настроение.

Бывают дни, когда абсолютно ничего не выходит и не хочется работать, а бывают ударные будни, когда теряешь чувство времени и способен сделать проект на одном дыхании. Не самое лучшее мое качество, но тут ничего не поделать. Сейчас я не привязан ко времени, легко перестраиваюсь под любой удобный для меня график.

Как часто друзья, знакомые и родственники просят вас сделать им дизайн их квартиры?

Крайне редко и я сразу отказываю им. Обычно это не приводит ни к чему хорошему, и можно запросто испортить отношения.

На каких 3D-форумах обитаете?

Сейчас все мое общение с коллегами протекает в «вКонтакте» или в Skype, форумами практически не пользуюсь. Хотя постоянно присутствую на таких портал рунета, как Render.ru, 3ddd.ru, 3dmir.ru.

Готовы ли вы к удаленной или постоянной работе в офисе?

Я всегда открыт для удаленной работы для разных студий и дизайнеров. Но работать в офисе уже, наверно, не смогу, разве что в своем собственном. К моему большому сожалению, отечественный работодатель не готов платить адекватную зарплату визуализатору, абсолютно не понимая этой профессии.

Готовы ли вы к переезду в другую страну для работы?

В случае необходимости, я готов рассмотреть возможность переезда. Но пока, меня все устраивает и конкретных предложений не было. MCG

Автор: Сергей Колбасников
E-mail: kolbasnikov3d@gmail.com
Behance: https://www.behance.net/kolbasnikov

Зеленоглазая иностранка

Автор: Anufrieva Olya [He77ga]
Сайт: http://he77ga.ru
Youtube: https://www.youtube.com/user/He77ga
Artstation: https://www.artstation.com/artist/he77ga
CGSociety: http://he77ga.cgsociety.org
VK: http://vk.com/he77ga

Зеленоглазая иностранка

Автор: Anufrieva Olya [He77ga]
Сайт: http://he77ga.ru
Youtube: https://www.youtube.com/user/He77ga
Artstation: https://www.artstation.com/artist/he77ga
CGSociety: http://he77ga.cgsociety.org
VK: http://vk.com/he77ga

Всем привет. Меня зовут Ануфриева Оля, в матрице He77ga. Хочу вам рассказать о создании своей работы «Зеленоглазая иностранка» и поведать о трудностях, с которыми мне пришлось столкнуться в процессе.

ИДЕЯ

Вечером, как обычно, пила чаек, просматривала какую-то галерею, никого не трогала, как вдруг увидела потрясающий 2D-арт (автор Bao Pham), на нем была изображена девушка с удивительным взглядом, все было выполнено в мягких зеленых тонах и пропитано спокойствием и гармонией. Я очень разозлилась, закричала: «Ну зачем так делать?!» Отставила чаек, открыла ZBrush и начала гневно скульптить.

СКУЛЬПТ

Начинаю я всегда со сферы DynaMesh064.ZPR, использую набор кистей (рис. 1).

Когда мне надоедает скульптить, я назначаю модельке материал SkinShade4, включаю режим RGB на стандартной кисти и крашу (рис. 2)!

Вроде немного успокоилась — неплохо выходит! — и довольная пошла спать. Неделю не вспоминала про нее.

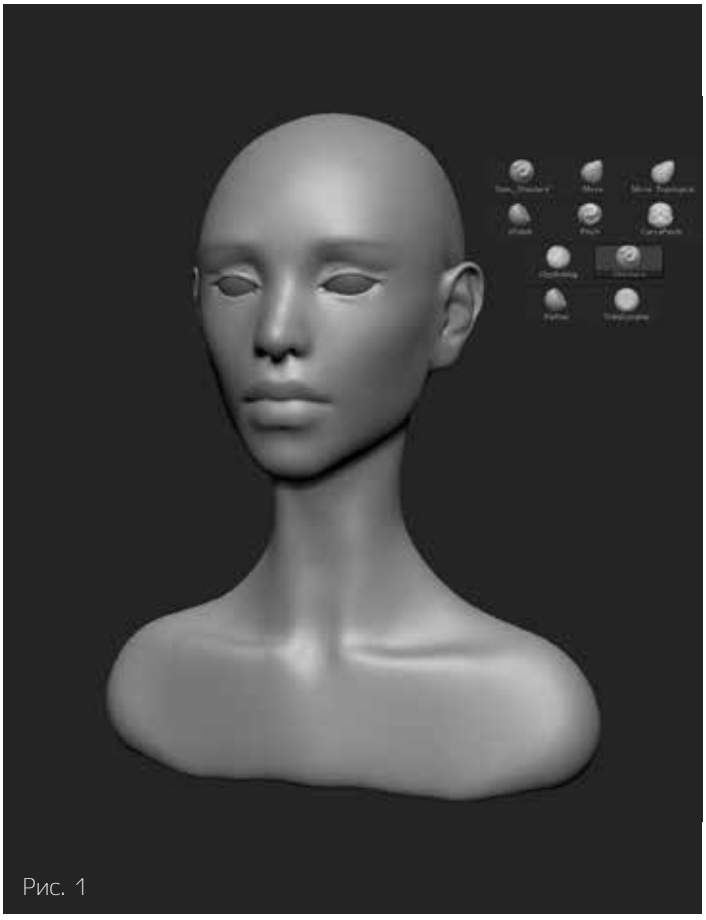


Рис. 1

ПРОБНЫЙ РЕНДЕР

В планах было сделать красивый рендер, но я все еще не придумала, что хочу сделать с этой головой. Для начала ее надо отрендерить и обрисовать, это всегда помогает. Закрыла ей глаза, чтобы она не видела всего этого безумия.

Сделала ретопологию. Сетку головы делала в 3D-Coat, остального — в ZBrush чудесным инструментом ZRemesher. Все склеила в максе и сделала развертку (рис. 3).

Назначила модели материал VRayFastSSS2, примерно настроила его для тестового рендера. Текстуру Light нарисовала в фотошопе на основе карты цвета, которую я импортнула из браша. Две другие текстуры тоже получились из карты цвета (рис. 4).

Рис. 2

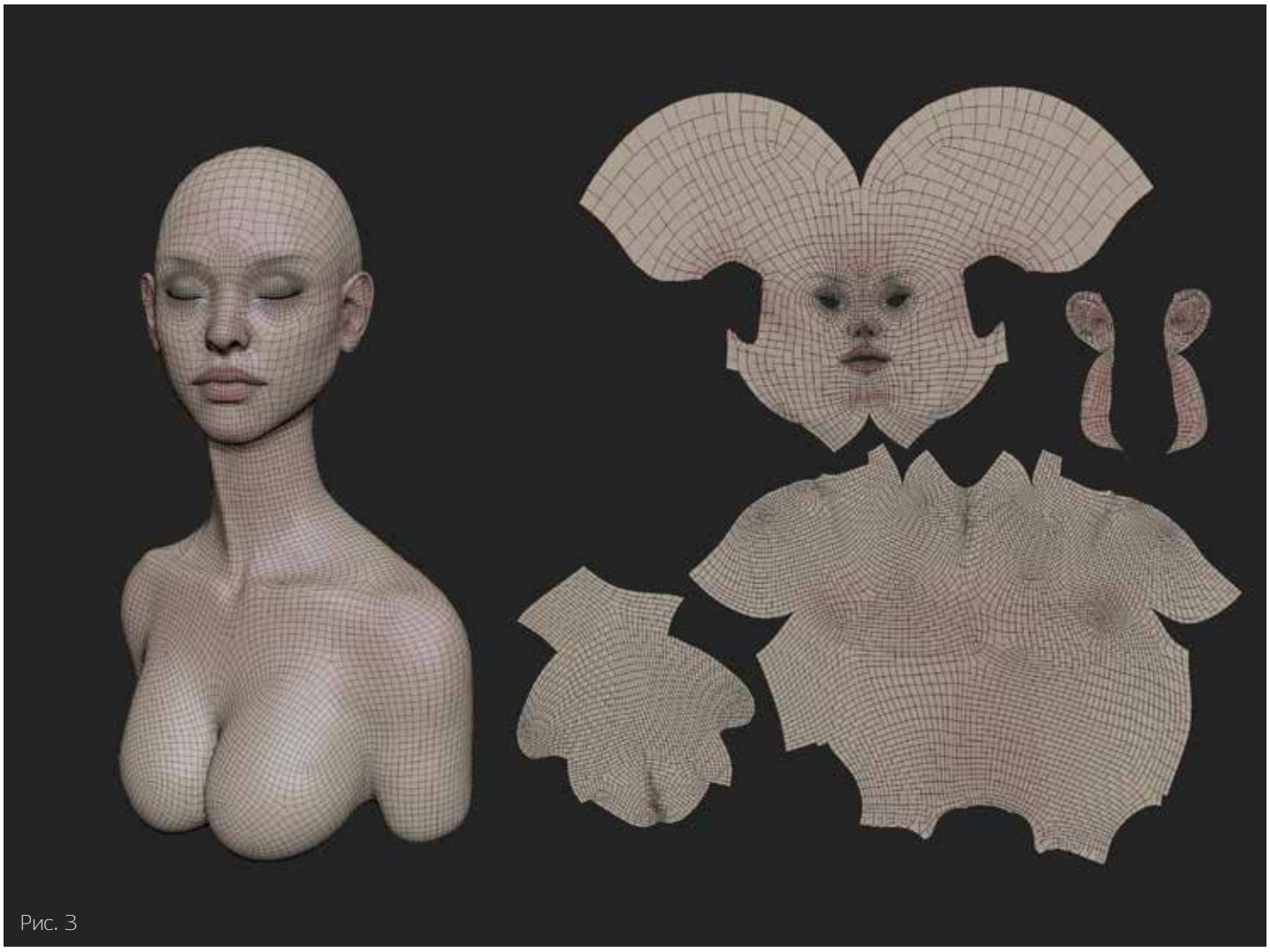


Рис. 3

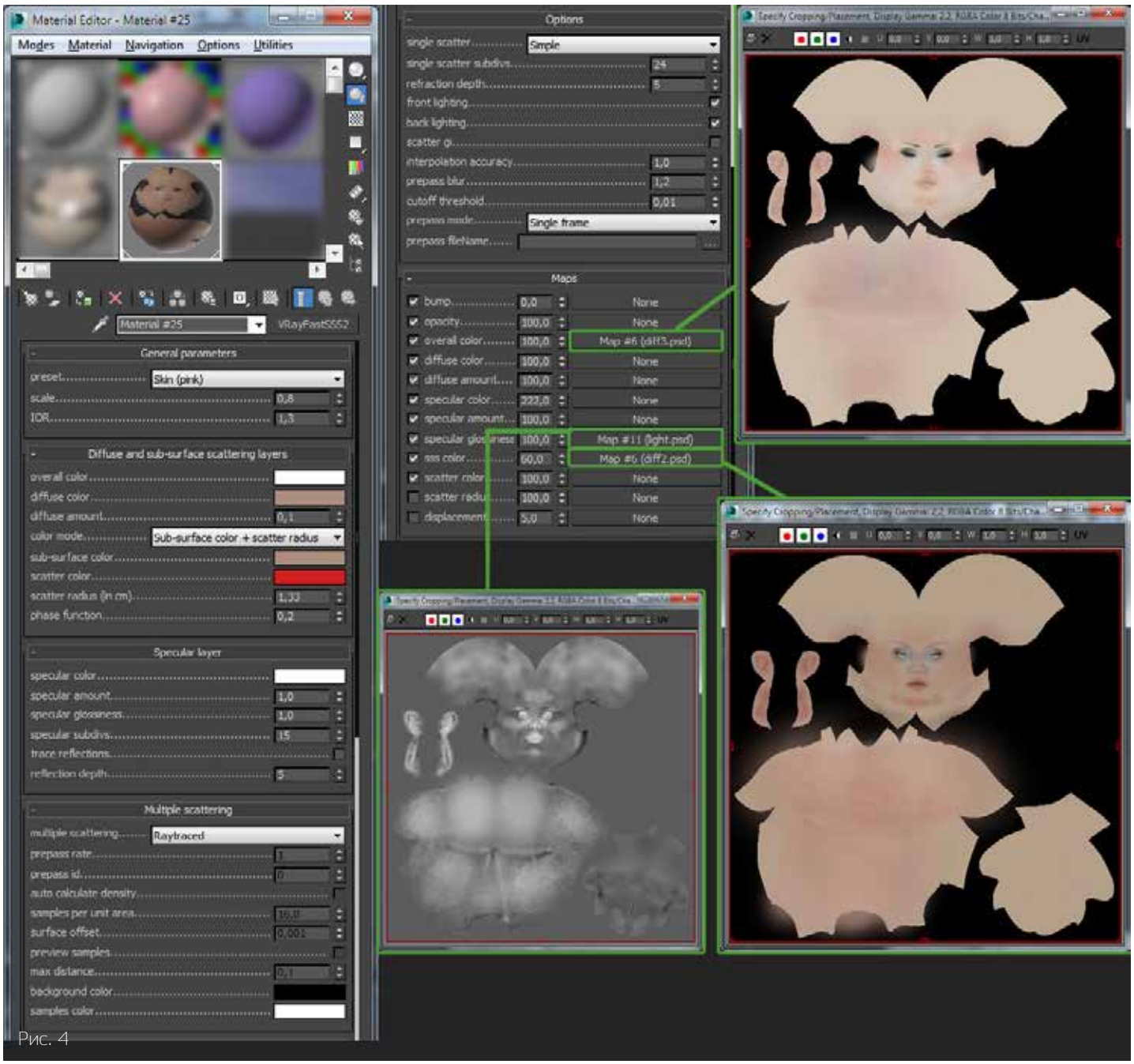


Рис. 4

Поставила примерный свет, отрендерила.

Все эти танцы с бубном были для того, чтобы я могла покачать головой и сделать четыре замечания по модели (рис. 5):

1 — брови, они должны быть темные и более расслабленные;

2 — верхняя губа слишком «длинная», рот сделать поуже;

3 — что-то придумать на голове, хочется что-то интересное, необычное;

4 — поровнять плечи.

Исправила все на скульпте. Но что делать на голове, не придумала. Вариант с виноградом не прижился. Пока оставила так (рис. 6).

ПОИСК ИДЕИ

Открыла модели глаза, так как развертка уже сделана.

Сделала еще один вариант, но он мне не очень нравился, поэтому остался просто вариантом (рис. 7).

Рис. 5

Рис. 6

Я всегда делаю много лишнего, когда моделю для себя (рис. 8.).

Наверное, многие упрекнут меня в том, что у меня уже в середине работы нет четко поставленной цели. Но мне нравится так работать, никогда не знаешь, что получится в итоге, процесс получается творческим, а не скучно-техническим.

Платье мне понравилось на третьем варианте, а с «головой» совсем не придумывалось.

Рис. 7

Рис. 8

Рис. 9

Но тут как раз написал мой старый знакомый двадешник, дал дельный совет, он всегда так делает:

С: доделала женщину?

Я: неа, на голову хочу вместо волос что-то эдакое, но никак не придумывается что, есть идеи?

С: попробуй что нибудь народное, не важно какого именно народа.

Идея мне очень понравилась, поискала референсы (рис. 9).

И вот оно! Это то что надо! (рис. 10)

Рис. 10

МОДЕЛИНГ

1. Головной убор

Основание — выделяем голову, добавляем ей модификатор EditPoly, переходим в режим редактирования граней (edge), инструментом Slice Plane намечаем, где будет головной убор. Нажимаем Slice, полученные эджи конвертируем в сплайн. Удаляем модификатор EditPoly (рис. 11). Сплайну задаем толщину, приподнимаем немного.

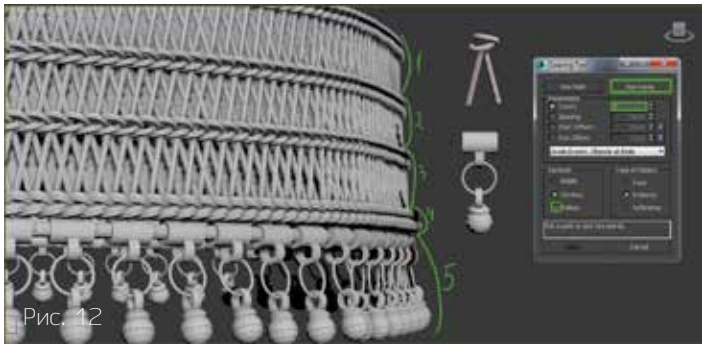


Рис. 12

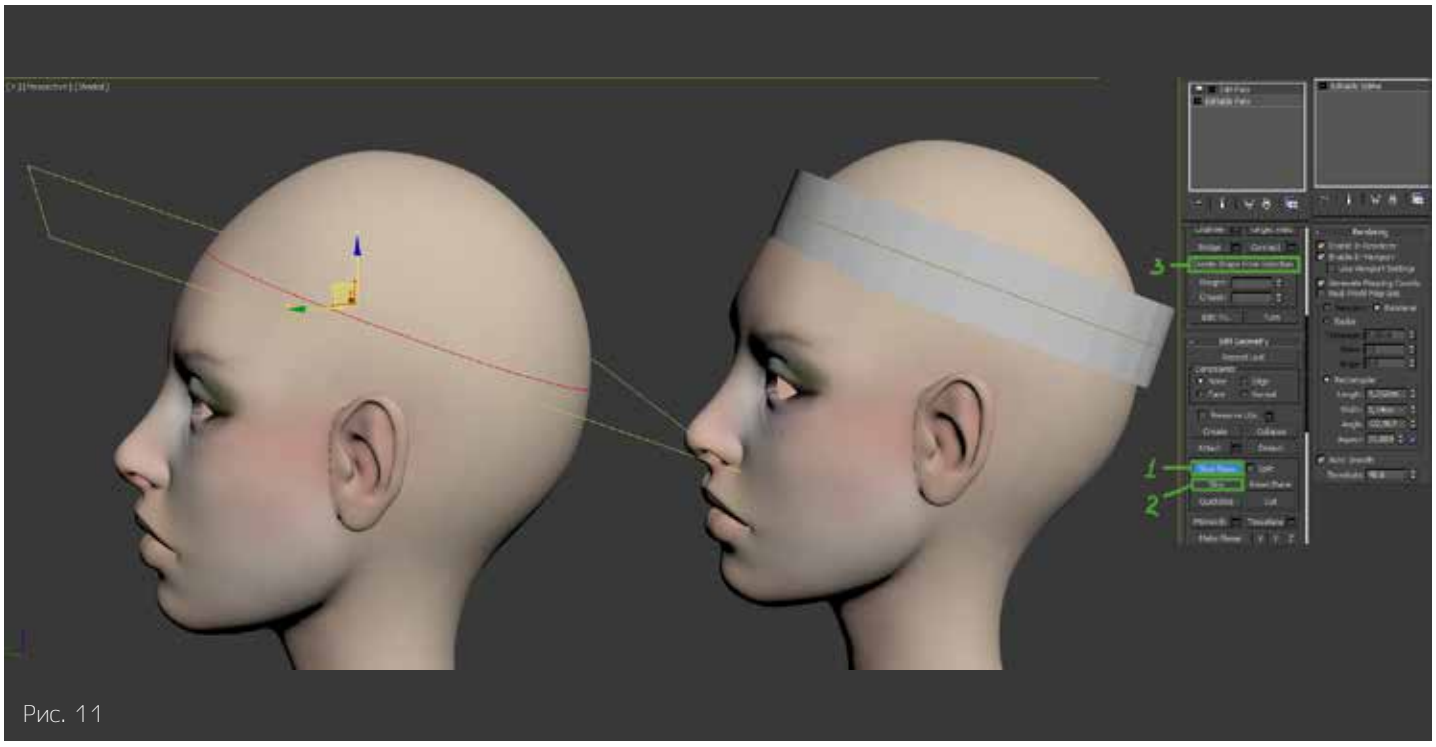


Рис. 11

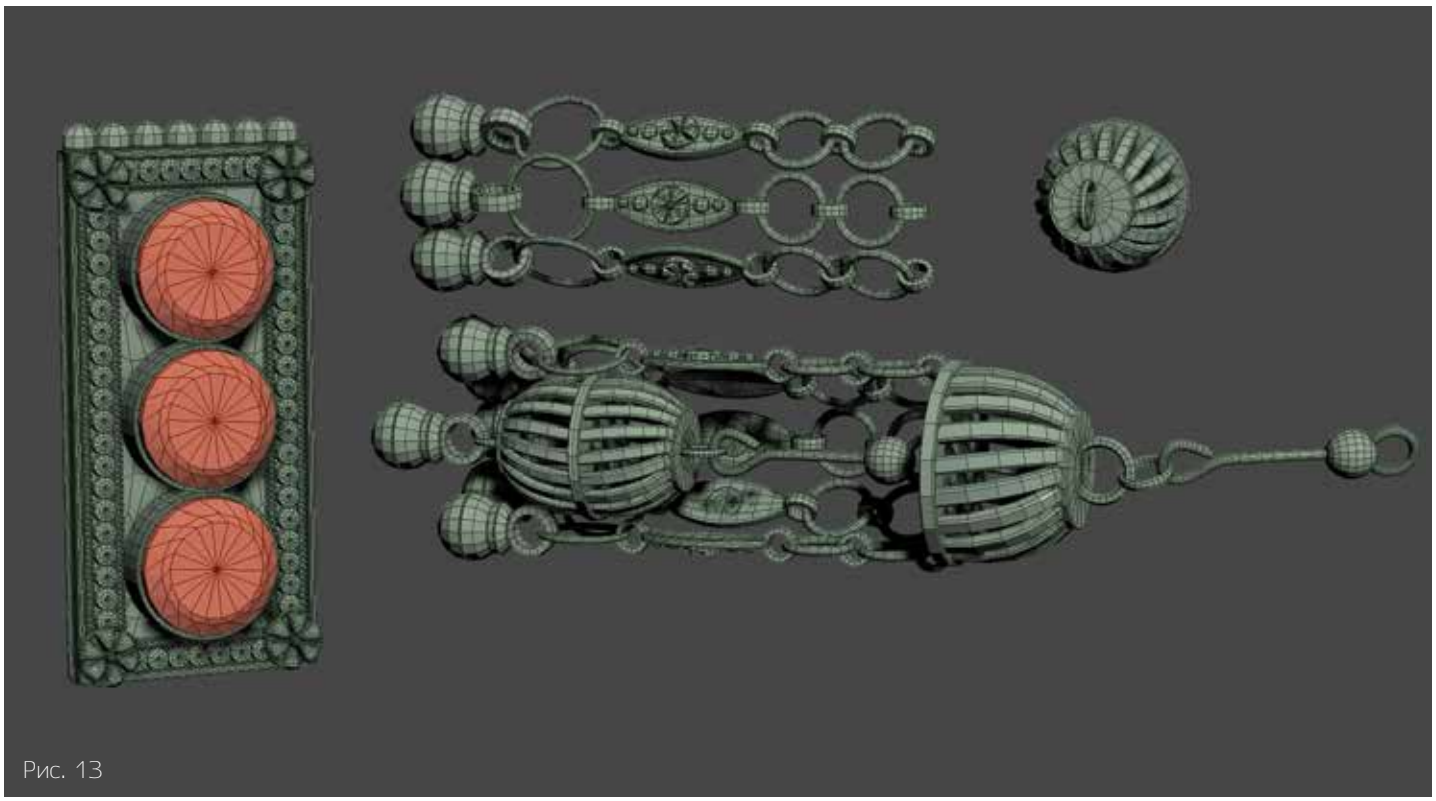


Рис. 13

Узор, мелкие детали — так как теперь у нас есть сплайн пути, мы можем легко пустить по нему мелкие детальки. Выделяем сплайн, жмем Tools — Align — Spacing tool (Shift + I) (рис. 12). Нажимаем Pick points и выбираем, что именно будет «развешиваться» по сплайну, там же устанавливаем количество объектов, ставим галочку Follow и жмем Apply.

Другие детали — на рис. 13.

Ткань — для ее создания я использовала Marvelous Designer. Для начала надо импортировать в программу голову, так называемый аватар. Чтобы она не была сильно маленькой (какая-то странная разница в единицах измерения), при импорте я увеличиваю скейл-фактор в 10–100 раз, соответственно, потом при экспорте уменьшаю. Сделаем основание, которое будет под металлическим обручем (рис. 14).

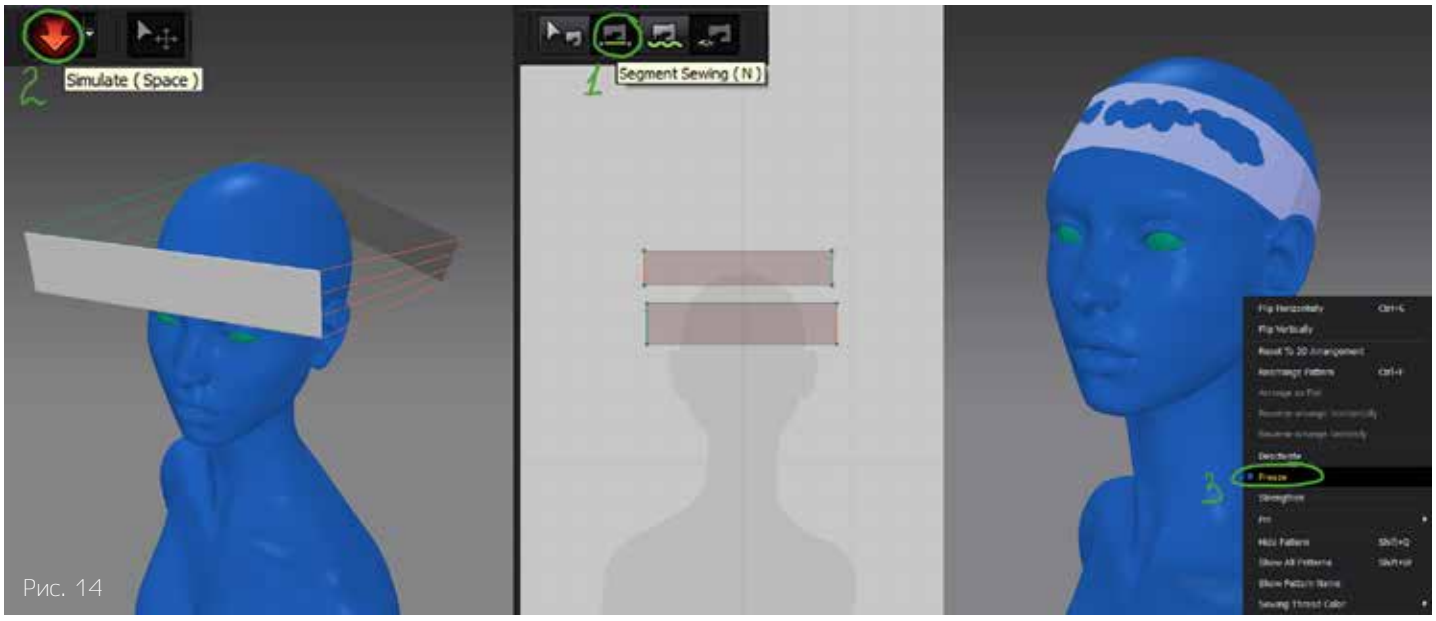


Рис. 14

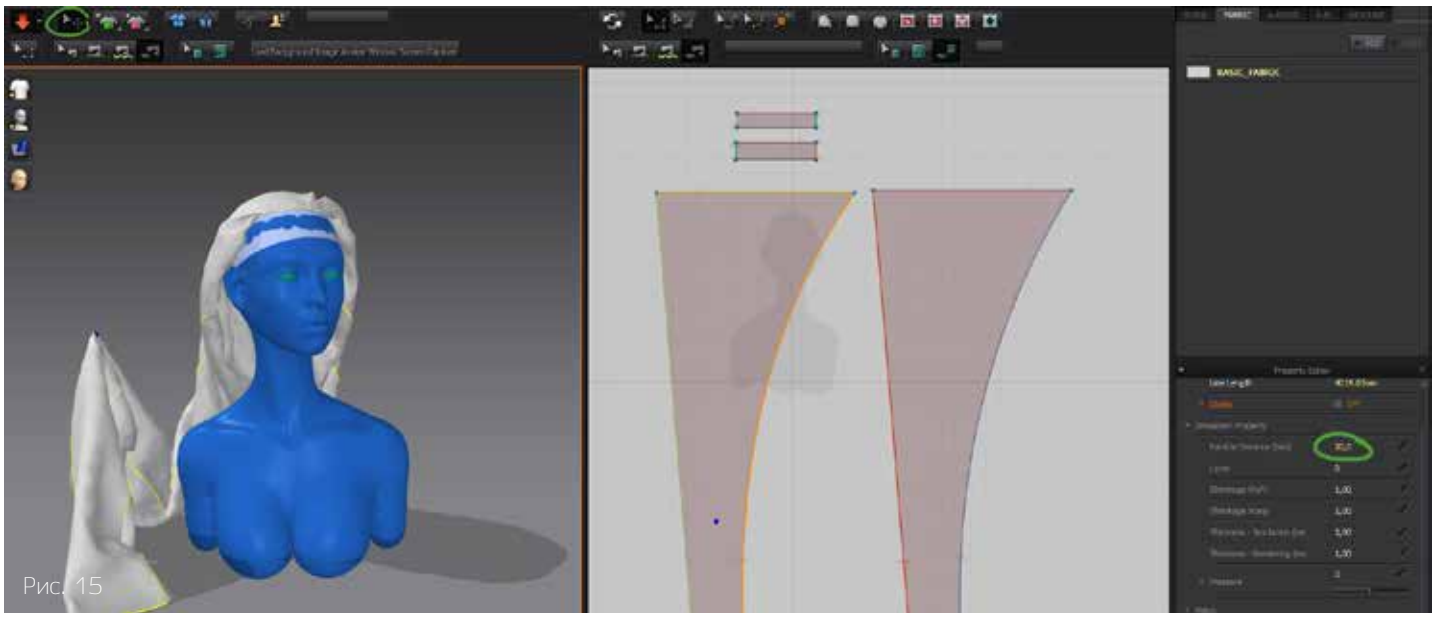


Рис. 15

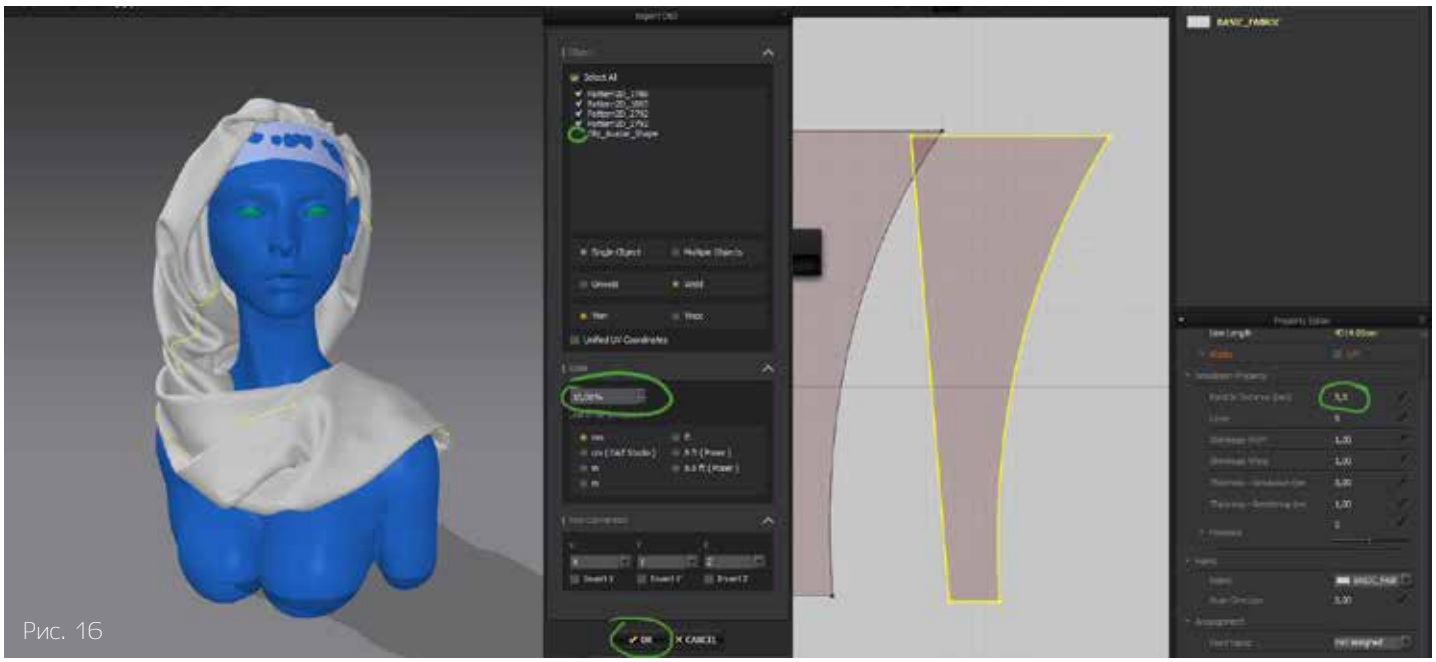


Рис. 16

Нажмем Freeze. К этому ободку потом пришьем главную видимую часть ткани.

Создаем еще два лоскута. Сшиваем их между собой и пришиваем к подготовленному «замороженному» ободку. В режиме симуляции укладываем ткань, как нам нужно. Показатель Particle Distance влияет на количество треугольников, следовательно, на детализацию складок. Чем он меньше, тем лучше видно мелкие детали и тем дольше просчитывается симуляция. Уменьшим этот показатель после того, как уложим основные массы (рис. 15).

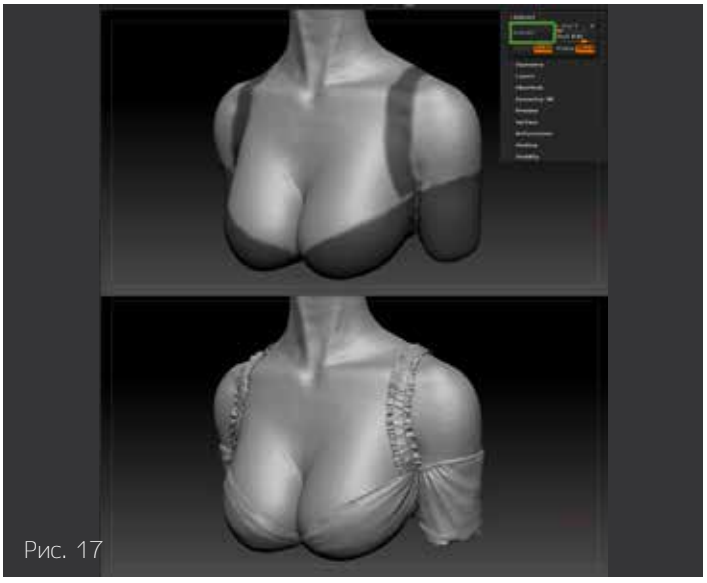


Рис. 17

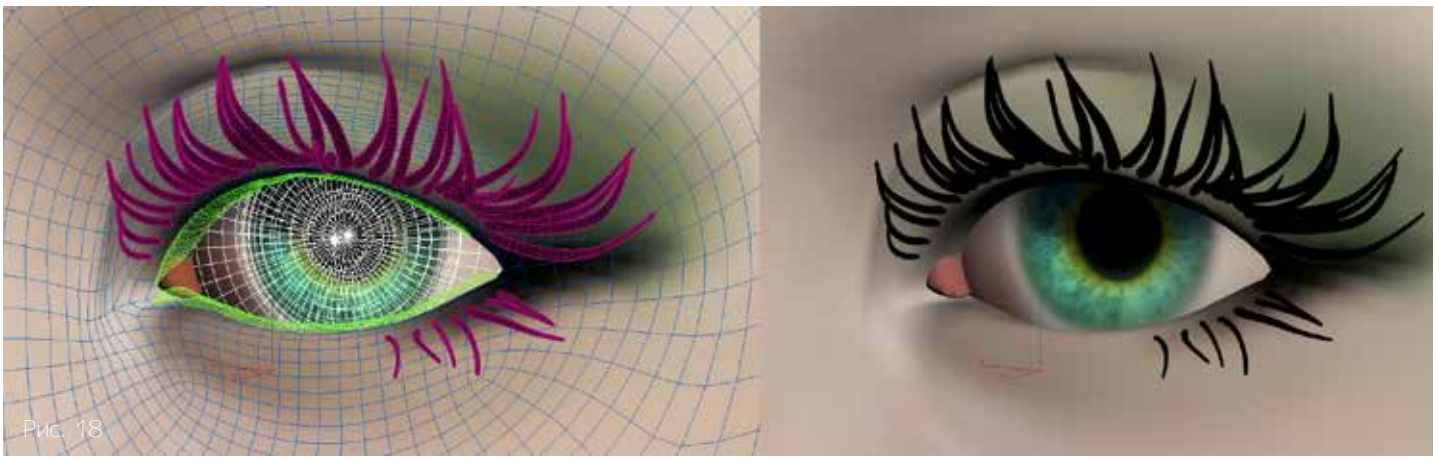


Рис. 18

Итак, уже что-то получилось (рис. 16). Нажимаем File — Export — Obj. Аватар нам не нужен, снимаем с него галочку. Я увеличивала скейл-фактор в 10 раз, поэтому теперь уменьшаю.

2. Платье

В ZBrush нарисовала маской платье, инструментом Extract отрезала все, что под маской, на новый сабтул. Детализировала и получила то, что мне нужно (рис. 17).

3. Детали лица

Глаза и ресницы (рис. 18).

Ресницы рассаживала по одной вручную. Глаза состоят из двух частей — основной сферы и дополнительной прозрачной для бликов (рис. 19).

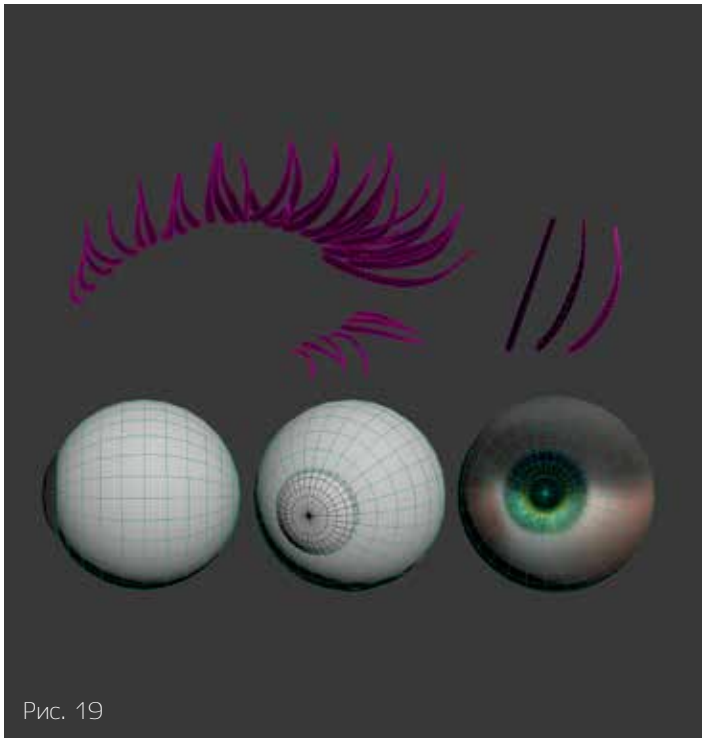


Рис. 19

Рис. 20

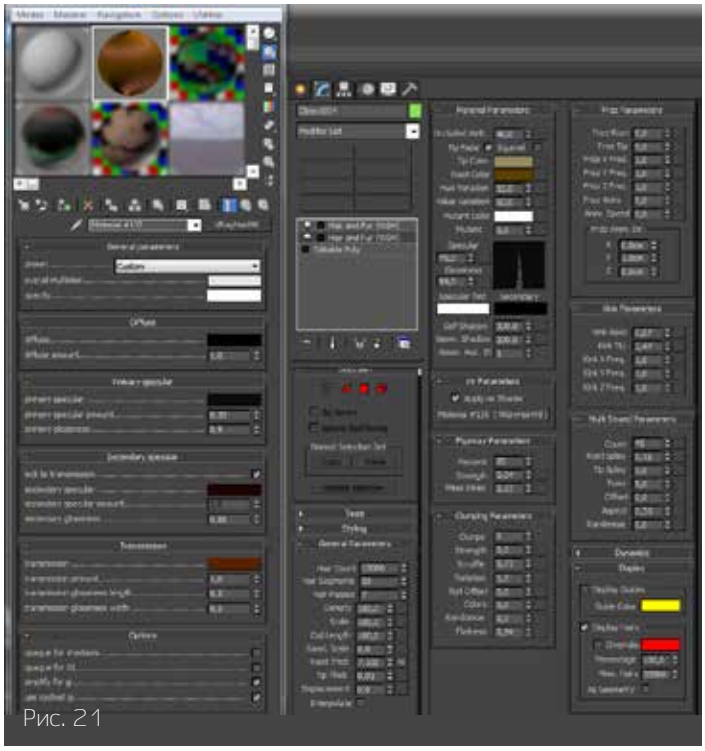


Рис. 21

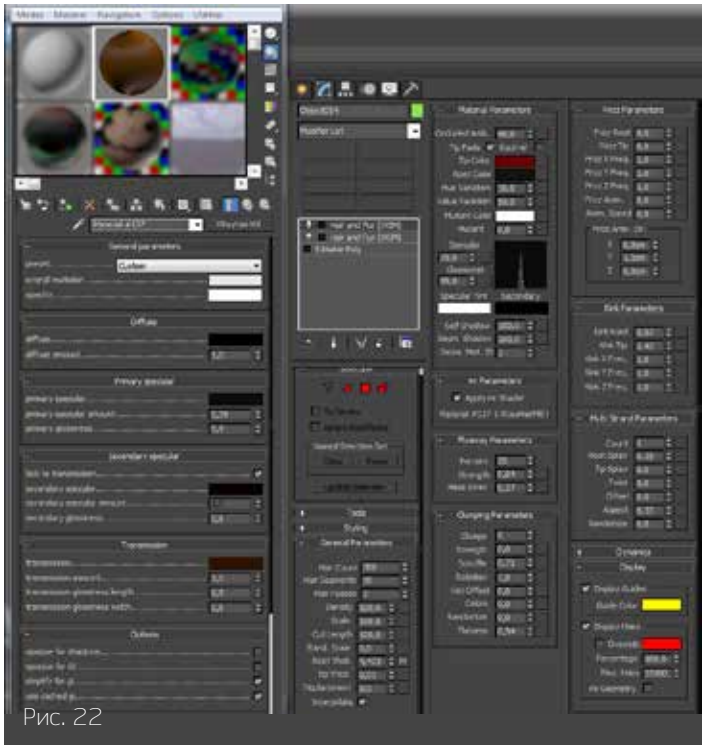


Рис. 22

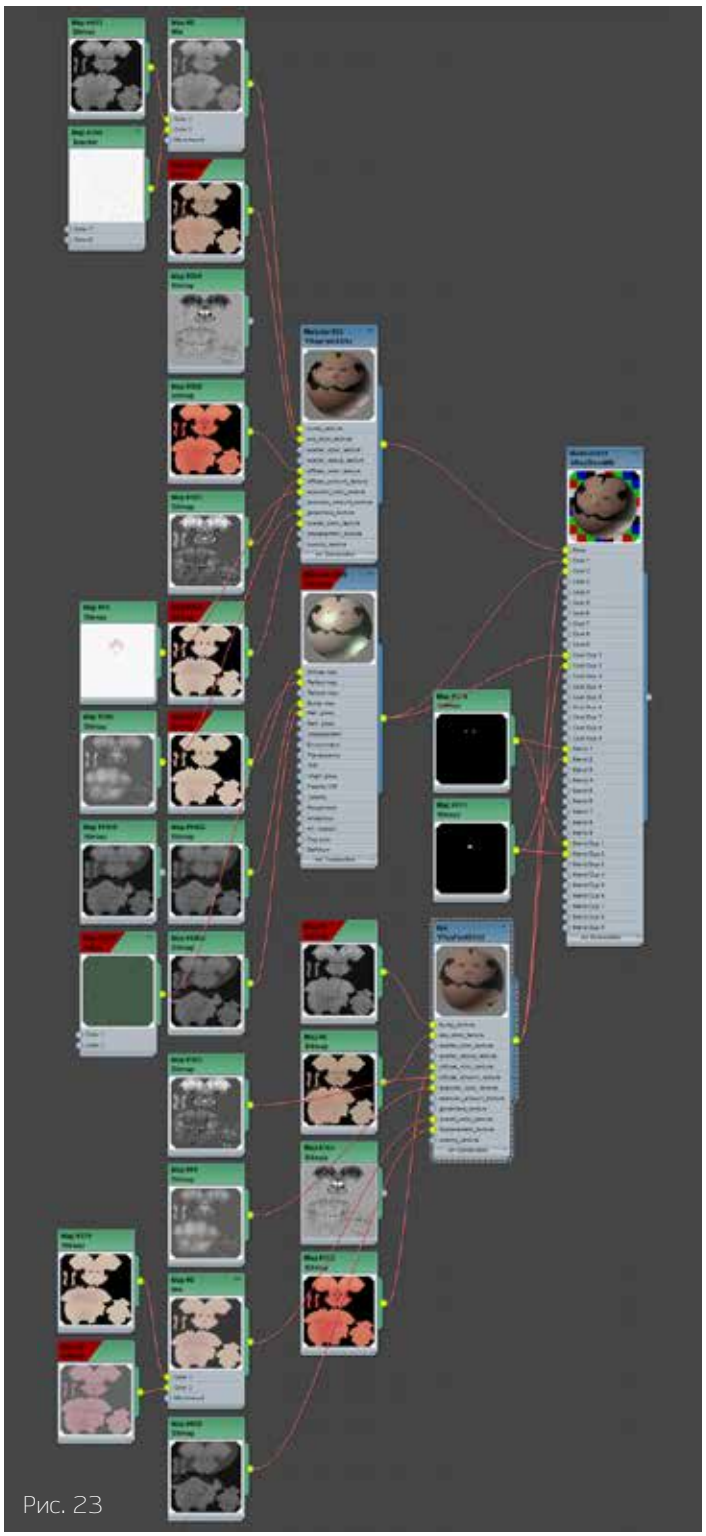


Рис. 23

ВОЛОСЫ И МАТЕРИАЛЫ

Волосы я создавала средствами стандартного максовского Hair&Fur. Уложила направляющие вручную, выделяя их по одной или по две (рис. 20). Первый Hair для основного объема, а второй для мелких волосков. Материалы немного разного цвета (рис. 21–22).

Настройка материалов для меня — это всегда самый увлекательный этап работы. Меняешь одну цифру — жмешь рендер, ждешь, меняешь другую цифру — жмешь рендер, ждешь. Не лишним будет запастись печеньками, налить побольше чаю и включить какое-нибудь кино.

Материал головы — на рис. 23.

Рис. 24

Рис. 25

Глаза и слезинки вокруг глаз — на рис. 24.

СВЕТ, РЕНДЕР, ФИНАЛ

В сцене пять источников освещения (рис. 25).

Среди них один стандартный источник (5) — прямой свет, создающий тень слева и блики на лице. Остальные источники — VRayLight. Основной свет (3), направленный сверху, и дополнительный к нему (4), направленный сбоку. Заполняющий свет слева (1) смягчает тени темно-синим цветом. Контровой (2) не сильно яркий, тоже с оттенком синего.

Итак, приготовления закончены. Пора рендерить! И наконец, финал (рис. 26).

Спасибо за внимание, творческих успехов вам!

Рис. 26

Автор: Anufrieva Olya [He77ga]
Сайт: http://he77ga.ru
Youtube: https://www.youtube.com/user/He77ga
Artstation: https://www.artstation.com/artist/he77ga
CGSociety: http://he77ga.cgsociety.org
VK: http://vk.com/he77ga

MAGIC CG

журнал о магии цифрового искусства

Если ты хочешь поделиться своим опытом
и попасть на страницы нашего журнала,
то присылай урок на одну из своих работ
или заявку на интервью на

olga.magic.cg@gmail.com

Светлана Тебякина

Facebook: https://www.facebook.com/bilberrycat
Deviantart: http://bilberrycat.deviantart.com
Artstation: https://www.artstation.com/artist/svetlanatebyakina

Светлана Тебякина

Facebook: https://www.facebook.com/bilberrycat
Deviantart: http://bilberrycat.deviantart.com
Artstation: https://www.artstation.com/artist/svetlanatebyakina

Расскажите, пожалуйста, о себе. Как давно вы стали заниматься CG?

Доброго времени суток. Меня зовут Светлана, и я люблю рисовать с раннего детства. Мама несколько лет назад показывала мне мой первый рисунок, который я нарисовала в возрасте около трех лет — маленького смешного писающего в горшок мальчика. И, собственно, с тех пор я и стала портить бумагу пачками. У меня в семье почти все умеют рисовать, поэтому мне всегда было интересно этим заниматься. Лет с семи я ходила в городской дом творчества и лет через пять ушла оттуда в художественную школу — царство крынок и гипса. При том, что все мое свободное время занимали карандаши и краски, я до окончания школы не планировала заниматься этим профессионально.

В итоге сейчас я студентка Владимирского государственного университета кафедры дизайна. CG я стала заниматься года три назад, год из которых ушел на страдания и привыкание к планшету и программам, все казалось очень неудобным.

В каких программах творите?

Когда только появился планшет, рисовала в Paint Tool SAI, потом со скрипом перешла на Adobe Photoshop и по сей день работаю в нем.

Что вас вдохновляет?

Ух, так сразу и не сказать! Практически все. Вдохновляют книги, музыка, фильмы, работы крутых художников, вылазки на природу, сны, интересные люди… Я из тех, кто вечно «витает в облаках».

У вас уже выработался свой стиль или вы еще идете к нему?

Не думаю, что у меня есть какой-то собственный стиль. Так что да, я все еще иду к нему.

Как вы относитесь к критике?

К конструктивной и тактичной критике или от авторитетных людей — хорошо. Только потом грустно становится, потому что, когда видишь ошибку, потом кроме нее ничего другого не замечаешь. И думаешь: «Боги, как я этого не заметила?! Кто вообще это рисовал?»

Полезно ли участие в различных художественных конкурсах?

Думаю, да. Сильные соперники заставляют участников прыгать выше своей головы, интересные темы конкурсов выводят из зоны комфорта, обозначенные сроки помогают планировать свою работу, да и призы мотивируют. В итоге вы получаете бесценный опыт и новую работу в портфолио.

Расскажите о лучшей, на ваш взгляд, своей работе.

Больше всего мне нравится рисунок с богиней Луны и кроликами, не знаю почему. Она мне кажется какой-то родной и по образу, и по атмосфере. Люблю новые неизведанные миры, загадочных таинственных девушек...

На чем вы специализируетесь? И чем вы бы хотели заниматься в дальнейшем?

В основном я рисую иллюстрации, занимаюсь концептами персонажей. Мне сейчас сложно выделить для себя что-то конкретное из тонны всевозможных ответвлений в изобразительном искусстве, чтобы я была твердо уверена, что именно этому я хотела бы посвятить всю свою жизнь. Ведь столько всего неизученного!

Постоянно хочется заниматься какими-то диаметрально противоположными вещами, загораются глаза то на анимацию, то на скульптуру. Не так давно приснился сон с довольно-таки интересным сюжетом, и теперь меня не покидает мысль, что неплохо было бы сделать комикс. Хотя я осознаю, что это огромный труд, и мне на это сейчас не хватит ни времени, ни сил. Но, возможно, когда-нибудь...

svetlanatebyakina.artstation.com

Кто для вас пример в CG-иллюстрации?

Основные — Keita Morimoto, Fenghua Zhong, Laurel D. Austin, Sergey Kolesov, Craig Mullins, Ruan Jia. Все они очень разные, но в этом и прелесть.

Я считаю, что чем разнообразнее некая библиотека образов и техник в голове, тем лучше для собственных работ. Невольно заимствуя какие-то определенные приемы непохожих друг на друга художников, можно создать что-то новое и необычное. Конечно, есть вероятность, что получится абракадабра, но эксперименты на то и эксперименты, чтобы отсеивать ненужное и набираться опыта.

Расскажите о своей работе. Сколько часов ежедневно вы уделяете работе, как выглядит ваш рабочий график?

Я фрилансер, и как такового рабочего графика у меня нет, просто рисую до тех пор, пока не нарисую. А так как работаю я не очень быстро, то в последнее время почти всегда мой рабочий день заканчивается в 5 утра.

Да, нужно что-то делать со скоростью рендера и режимом дня. Ну а в выходные стараюсь отдыхать, рисовать для себя или готовиться к защите диплома.

Есть ли у вас хобби?

Всегда хотела заниматься музыкой, но сейчас времени даже на рисование недостаточно. К тому же хочется разобраться в 3D-моделировании и скульптинге. В итоге флейта, губная гармошка и гитара грустят и ждут своего часа. А если говорить о чем-то кроме творчества, то… год назад у меня появился велосипед, и теперь у меня хобби получать синяки.

У вас есть мечта?

Конечно! Я хотела бы стать Доктором Манхэттеном. Аха-ха! А если серьезно, то действительно хотела бы.

Фриланс или работа в офисе — какой вариант лучше для самореализации художника?

Именно для самореализации художника, на мой взгляд, полезнее фриланс. Так проще отсеивать неинтересные заказы и распоряжаться своим временем.

Готовы ли вы к переезду в другую страну для работы?

Зависит от предложенных условий этой самой работы. А так да, через год, после окончания универа, хотелось бы уехать куда-нибудь.

Напутствие читателям, которые имеют кучу идей, но боятся или не могут их реализовать.

Куча идей — это уже половина дела. Идеи как раз являются неким катализатором роста. И если не получается их реализовывать из-за сложности сюжета, композиции и форм, то лучше всего начать с азов, которыми многие новички пренебрегают, ожидая мгновенного результата от своих стараний. Если у вас есть идея и первоначальный эскиз, но вам страшно приступить к дальнейшей работе, полезно делать стадики, которые похожи на вашу будущую работу светом, цветом или же позой персонажа. MCG

Автор: Светлана Тебякина
Facebook: https://www.facebook.com/bilberrycat
Deviantart: http://bilberrycat.deviantart.com
Artstation: https://www.artstation.com/artist/svetlanatebyakina

Распознавание образов

Автор: Alex Andreev
Сайт: http://alexandreev.com
E-mail: andreevbox@gmail.com
Myportfolio: http://andreevbox.myportfolio.com
Behance: https://www.behance.net/alexandreev

Распознавание образов

Автор: Alex Andreev
Сайт: http://alexandreev.com
E-mail: andreevbox@gmail.com
Myportfolio: http://andreevbox.myportfolio.com
Behance: https://www.behance.net/alexandreev

Я быстро оглянулся. Человек, следовавший за мной, не был похож на обычного человека; он был великаном и напомнил мне горного духа из немецкой легенды. Стало полностью ясно, что я находился во сне, и с чувством большого облегчения я продолжал бежать. И вдруг мне пришло в голову, что мне не нужно бежать, я могу делать что-то другое. Я вспомнил свой план поговорить с другими людьми во сне. Поэтому я остановился, обернулся, и позволил преследователю приблизиться ко мне. Я спросил его, чего он хочет. Он ответил мне: «Откуда мне знать?! Это же ваш сон, и, кроме того, это вы изучали психологию, а не я».

(из книги Томаса Метцингера «Туннель Эго. Наука разума и миф собственной личности»)

Представьте, что вы находитесь в некой особой виртуальной реальности. На вас нет шлема, перчаток и наушников. Ваши чувства необычайно ясны и отчетливы. Вы видите, слышите, обоняете, осязаете, ощущаете вкус и положение своего тела в пространстве настолько же остро, и даже еще острее, чем в повседневной жизни. Но, в отличие от повседневной жизни, здесь вы абсолютный хозяин положения. Вы можете взлететь в небо и летать как птица или самолет, можете вызвать к реальности любой предмет или концепцию, можете общаться с любым человеком

или иным существом по собственному желанию, при наличии достаточных навыков можете смоделировать любой мир, какой только захотите, можете стать в нем кем угодно.

Представьте, что для достижения этого состояния вам не понадобится употреблять наркотические вещества или галлюциногены, не потребуется подключать мозг к сложной аппаратуре (да и нет пока такой аппаратуры), даже не нужно будет потратить ни копейки денег. Идеальная среда для творчества, не так ли? Но звучит фантастически. Тем не менее, то, о чем я сказал, является совершенно реальным состоянием мозга, в последние годы получившим не только экспериментальное подтверждение, но и теоретическое обоснование.

Итак, я говорю об **Осознанных снах** (Lucid Dreams, внетелесный опыт, Out of Body Experience, проявления различные, суть явления одна и та же) — разновидности активной фазы сна (REM).

Это явление известно уже довольно широко, и я уверен в том, что некоторые из вас если и не практикуют это состояние регулярно, то испытывали его хотя бы раз в жизни. Но тем более удивительно, что огромное большинство людей по-прежнему не подозревают об этой возможности расширения своего сознания, либо относятся к этому явлению как к чему-то среднему между шаманскими практиками и оккультизмом, да к тому же опасному для здоровья, либо вообще считают выдумкой.

Впервые я познакомился с этим термином в книгах Карлоса Кастанеды. Тогда я, конечно же, не мог воспринимать эту концепцию всерьез, я читал это как беллетристику; мне и в голову не приходило начинать практиковать.

В 80-х годах прошлого века в лаборатории Стэнфордского университета доктор философии Стивен Лаберж провел блестящий эксперимент, который доказал существование осознанных сновидений. Как известно, природа позаботилась о том, чтобы во сне наше тело было парализовано. Судя по всему, это было вызвано эволюционной необходимостью быть принудительно незаметными для ночных хищников.

Единственные мышцы, которые подконтрольны сознанию во сне — это мышцы, приводящие в движение глазные яблоки. (от этого, собственно, и берет название фаза активного сна, REM — rapid eye movement).

В лаборатории Лабержа испытуемый — опытный сновидящий, в момент, когда видел осознанный сон, двигал во сне глазами определенным образом — вверх-вниз, по предварительной договоренности с экспериментатором. Эти движения, а также энцефалограмма мозга фиксировались наблюдателями и аппаратурой.

Два таких движения сообщили экспериментаторам о начале осознанного сновидения; четыре сигнализировали пробуждение. И экспериментаторы, и приборы зафиксировали

полную корреляцию движений реальных мышц и тела сновидения.

Таким образом было экспериментально доказано существование осознанных снов.

Через два дня после того, как я дочитал «Исследование мира осознанных сновидений» Лабержа, я впервые испытал это состояние — самого факта прочтения книги оказалось достаточно. Я считаю этот день одним из самых важных дней в своей жизни (хотя конечно же, это была ночь). Никогда не забуду, как в момент осознания того, что я сплю и вижу сон, по телу сверху вниз прошла мощная волна, и миллионы радужных осколков стеклянного футляра, разделяющие меня и окружающую реальность, осыпались и мир вокруг вдруг стал пронзительно ясным и обрел вещественность.

Я висел в воздухе напротив зеркала и мог наблюдать свое отражение. Оно менялось с огромной скоростью — раз двадцать в секунду, я видел совершенно разные лица. Это зрелище завораживало. Затем я переместился на балкон и подумал о возможности полетать. Но гиперреалистичность ощущений в тот раз заставила меня отказаться от этой затеи — я просто побоялся упасть и разбиться.

С тех пор я испытывал это состояние большое количество раз. Сложно описать все те места, где мне удалось побывать и все те ощущения, которые удалось испытать. Многое из этого можно увидеть в моих картинах.

Но как же вызвать это состояние? При желании вы можете найти достаточно специальной литературы, описывающей методики входа в состояние осознанного сна. Я же хочу остановиться на двух из них.

Чтобы осознать себя во сне, необходимо понять, что вы спите. В этом случае, скорее всего, вы сможете войти в состояние осознанного сна. Но как же понять, что вы спите? Обычно человек не задается такими вопросами во сне, он просто следует странному сценарию сновидения. Все что нужно сделать, это спросить себя — сплю ли я? Как вспомнить о том, что нужно себя спросить? Очень просто. Для этого нужно привыкнуть спрашивать себя об этом в состоянии бодрствования. Необходимо выполнять «проверку на реальность» несколько раз в день. Каждая проверка в реальных условиях должна длиться по крайней мере минуту. Она заключается в тщательном анализе текущей внутренней и внешней среды на предмет наличия признаков того, что это не обычная реальность бодрствования. Если вы выполняете подобную проверку на реальность несколько раз в день, у вас есть хороший шанс в конце концов стать сновидящим. По чистой привычке, вы в один прекрасный день выполните проверку на реальность во сне, и, если вам повезет, вы осознаете, что что-то не так и вы видите сон.

Попробуйте установить будильник на раннее утро и тщательно записать события последнего сна. Встать, подвигаться в течение короткого периода времени, а затем вернуться в постель.

Пока вы засыпаете, попробуйте мысленно повторить последовательность событий в последнем сне настолько подробно, насколько можете. Вы можете обнаружить, что вы можете сознательно повторить сон и оставаться в нем осознающим. Эта техника сама по себе увлекательна. Дали, например, сознательно прерывал сон в REM-фазе с помощью тяжелого предмета, который держал в руках. Во время сна рука разжималась, предмет падал и будил художника. Дали тут же записывал сон.

Как же связано это состояние с творческим процессом? Связано двумя способами — прямым и косвенным. Первый способ заключается в достижении той же цели, которую преследует любая креативная технология, начиная с пресловутого брейнсторминга.

Цель любой креативной технологии — повышение уровня информационного шума, который допускает в себя туннель сознания. В обычном состоянии мозг бессознательно отметает огромное количество входящей информации как ненужную или маловероятную с точки зрения повседневного опыта и здравого смысла. Осознанные сны в этом контексте — очень эффективная креативная технология. Она позволяет сознанию, расторможенному ей, уже в обычном бодрствующем состоянии постоянно быть алертным, находить парадоксальные и нетривиальные решения творческих задач.

Другой способ заключается в том, что, находясь в пространстве безграничных возможностей, при наличии некоторых навыков можно визуализировать любую самую безумную мысль, любую концепцию. Осознанный сон, таким образом, является очень продвинутым инструментом визуализации и моделирования. Возможность такого моделирования называют основным полезным качеством этого состояния.

Как все происходит? В осознанном сне вы вызываете к жизни определенную концепцию, в соответствии с задачей, которую поставили себе заранее. Далее вы наблюдаете парадоксальные особенности, трансформации и сочетания этой концепции с окружающим контекстом и стараетесь запомнить все это. В случае осознанных снов трудностей с таким запоминанием нет, в отличие от обычных. Впечатления являются настолько яркими, что вы запомните все.

Кроме того, вы можете визуализировать любую личность и задать ей вопрос, внимательно выслушав ответ. Понятно, что общение на самом деле происходит с собственным мозгом, с той его частью, которая лежит в данный момент вне сознания. Но это не отменяет ценности полученной таким образом информации.

У этого способа, как и у любого другого, есть определенные недостатки. Первый заключается в необходимости тренировки таких визуализаций. Без таких тренировок визуализация будет носить во многом случайный и непредсказуемый характер, что, конечно же, тоже интересно, но творить «по техническому заданию» таким образом будет довольно сложно.

Второй — в не продолжительном времени осознанного сна — он длится всего несколько минут. Правда, из-за количества и качества полученных ощущений кажется, что это состояние длится гораздо дольше. Тем не менее, это очень

Рис. 1

эффективный способ, позволяющий при минимальной тренировке решать рабочие задачи.

Многие начинающие практиковать и просто краем уха слышавшие о подобных состояниях задают вопрос: есть ли риск никогда не вернуться из этого мира, из состояния осознанного сна?

На практике существует обратная проблема — состояние длится очень короткое время, и, если не удерживать его с помощью определенных приемов, то уже через несколько секунд вас выбросит в обычный сон или в бодрствование. Формат статьи не позволяет мне более подробно рассказать о методиках входа в это состояние и удержание его, могу лишь отослать к литературе на эту тему, написанную специалистами-практиками с большим опытом исследований. Это, прежде всего, Стивен Лаберж и его книга «Исследование мира осознанных сновидений», а также Томас Метцингер и его «Туннель Эго», абсолютно крышесносная книга — мировой бестселлер о сознании, к сожалению, не вышедшая пока на русском языке.

Все, о чем я здесь рассказал, придумал не я (за исключением картин; большинство из них было инспирировано пограничными состояниями, включающими и осознанные сны). Тем не менее, надеюсь, что вышесказанное имеет ценность прежде всего как сказанное инсайдером, человеком, который практикует и использует в своем творчестве подобные состояния. Надеюсь, что кто-нибудь из вас начнет использовать осознанные сны для творчества или просто для большего разнообразия своих впечатлений.

Время — невосполнимый ресурс. Поэтому мне кажется глупым и неправильным упускать такую замечательную возможность.

Zona (рис. 1)

Я родился и вырос в маленьком промышленном городке. Заводы, фабрики, пустыри — все эти пейзажи весьма напоминали и атмосферу «Пикника на обочине», и атмосферу «Сталкера» Тарковского. Когда я рисовал концепт-арты к проекту, мне

почти ничего не нужно было придумывать. А если вы почитаете о таком месте, как Мясной Бор, недалеко от которого я жил, о 2-й ударной армии и о том, что случилось с ней в 1942 году (не поленитесь открыть «Википедию»), чем была эта местность долгие годы после войны, о первых поисковиках, то понятие опасной аномальной зоны перестанет быть для вас чем-то фантастическим.

Рис. 3

Eloise circus (рис. 2)

Цирк Дю Солей, точнее его труппа Элуаз, в 2015 году вышел с новым шоу под названием Monaco — интересная и необычная программа с номерами, основанными на достопримечательностях и образах

Рис. 2

Рис. 4

княжества Монако. Для рекламной кампании требовался кейвижуал, ключевой визуальный образ. Парижский офис агентства SID LEE предложил им использовать стилистику моих работ, заказчику стилистика подошла, в результате они обратились ко мне.

Общий сюжет и референсы персонажей мне предоставили (все-таки это рекламный имидж, и рекламирует он конкретный продукт), но в остальном дали свободу, сказали только: «Please keep your magic». Я очень старался, и, похоже, получилось. И было приятно потом видеть фотографирующегося на фоне моей картинки Его Высочество принца Монако Альберта II.

City P. Dome (рис. 3)

Все мои картинки — путешествия интуиции. Сознание редко вмешивается в сюжет, для меня всегда сложно отвечать на вопросы, связанные с идеями, положенными в основу любой конкретно взятой работы. Всегда удивительно наблюдать, сколько разных интерпретаций сюжета появляется, когда картинку начинают комментировать зрители.

Сам я предпочитаю не сводить все к простым однозначным интерпретациям. Работа начинает жить собственной жизнью, частенько я сам нахожу в ней что-то, чего в помине не было в моей голове на момент ее создания. Так получается, что картина — всегда больше того, что я в нее вкладываю.

Эту работу, из серии «Город П.» — серии, содержащей узнаваемые образы города, в котором живу уже 16 лет — люди интерпретируют совершенно по-разному, порой приходя к взаимоисключающим выводам. Тут и клерикализация, и религиозное мракобесие, и «по ком звонит колокол», и системы воздушного заграждения времен второй мировой, и много чего еще. Я наблюдаю за дискуссией с большим интересом.

Swing (рис. 4)

Я очень люблю летать. Конечно, страх полетов тоже присутствует. Но он — ничто по сравнению с теми ощущениями, которые испытываешь, когда летишь. Это чувство невероятной свободы, когда все, что осталось внизу, совершенно неважно, а ты находишься в мире с другими понятиями о размерах, расстоянии и скорости, как часто бывает во сне. Можно сказать, что в небе меняется состояние сознания. Мне кажется, что эта картинка довольно точно передает мои ощущения, которые тяжело поддаются словесному описанию.

Pilots (рис.5)

Хотя я стараюсь не ограничивать и не сдерживать себя в выборе тем, пока что у меня получается рисовать таким образом, что я могу показать каждую из работ (даже самую «мрачную», хотя по-настоящему мрачных у меня почти нет), своей одиннадцатилетней дочке, и найти слова для того, чтобы передать свои ощущения от этой работы. А иногда она сама становится героиней моей картины. MCG

Автор: Alex Andreev
Сайт: http://alexandreev.com
E-mail: andreevbox@gmail.com
Myportfolio: http://andreevbox.myportfolio.com
Behance: https://www.behance.net/alexandreev

Рис. 5

Редакция:

Если вам есть что сказать интересное/свежее/необычное (нужное 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

Журналисты:
Дарья Добровольская, e-mail: cowberryfairy@gmail.com
Лина Нестерович, e-mail: linkawhitewolf@gmail.com
Мария Курявая, e-mail: mariakurry@gmail.com
Ольга Фандо, e-mail: oliafando@gmail.com
Полина Горбатовская, e-mail: gorbatovskaya.polina@gmail.com

Корректор:
Алина Гумедова, e-mail: poshta2005@gmail.com

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

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

Администратор:
Александр Монич

Используемые шрифты:
Ekibastuz

Редакция благодарит всех авторов, которые создали материалы для номера

Мы выражаем благодарность:

Ольге Лаврентьевой
Дарье Гудковой
Дмитрию Лященко
Сергею Цыпцыну
Елене Пузановой
Леониду Козиенко
Максиму Михеенко
Геннадию Пашкову
Фредрику Хультквисту (Fredrik Hultqvist)
Лидии Хорн (Lidiya Horn)
Дмитрию Иванову
Артему Тагирову

Особая благодарность
российскому представительству Adobe
и представительству Corel.