

RENDER

MAGAZINE 06/2016

ПОЧЕМУ ВАЖНО ОБРАЩАТЬ
ВНИМАНИЕ НА ПОСТРОЕНИЕ?
ЧАСТЬ 1, 2

ИНТЕРВЬЮ С
**РОСТИСЛАВОМ
ЗАГОРНОВЫМ**

ИНТЕРВЬЮ С
**ВЕРОНИКОЙ
КОЗЛОВОЙ**

ИНТЕРВЬЮ С
**НУРЖАНОМ
БЕККАЛИЕВЫМ**

НОВОСТИ CG
СВЕЖИЕ ВАКАНСИИ



ОТ РЕДАКЦИИ

Друзья, вышел июньский номер журнала Render Magazine, в этом выпуске вас как всегда ждут эксклюзивные материалы, которых нет на сайте, на этот раз целых пять материалов - это интервью с художниками Ростиславом Загорновым, художницей Вероникой Козловой и художником по персонажам с крайне интересной стилистикой Нуржаном Беккалиевым, а так же перевод статьи Михаила Хемптона «Почему важно обращать внимание на построение?» в двух частях. Помимо этого вас ожидают подборка лучших по мнению редакции 2D и 3D-работ, отобранных нашими администраторами галерей за последний месяц, результаты грандиозного 2D конкурса «Кон-

цепт-арт Shadow Fight» с призовым фондом в 280 000 руб., самые яркие новости месяца, 24 свежие вакансии CG-индустрии и подборка лучших работ форумного раздела «Рисунки на скорость» (speedpaint на RENDER.RU).

НАД НОМЕРОМ РАБОТАЛИ:

Журналисты: Артем Мишарин,
Артем Павлов

Дизайнер: Боярщенок Александр

Литературный редактор:
Кабилова Жанна

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР:

Роман Цапик
editor@render.ru



СОДЕРЖАНИЕ

НОВОСТИ

ГАЛЕРЕЯ

3D AWARD ГАЛЕРЕЯ

2D AWARD ГАЛЕРЕЯ

3D ПОДБОРКИ ПО ГАЛЕРЕЯМ

2D ПОДБОРКИ ПО ГАЛЕРЕЯМ

ГАЛЕРЕЯ АРХИТЕКТУРА

ВАКАНСИИ

ЭКСКЛЮЗИВ

— ИНТЕРВЬЮ С РОСТИСЛАВОМ
ЗАГОРНОВЫМ

— ИНТЕРВЬЮ С ВЕРОНИКОЙ КОЗЛОВОЙ

— ИНТЕРВЬЮ С НУРЖАНОМ
БЕККАЛИЕВЫМ

— ПОЧЕМУ ВАЖНО ОБРАЩАТЬ ВНИМАНИЕ
НА ПОСТРОЕНИЕ? ЧАСТЬ 1

— ПОЧЕМУ ВАЖНО ОБРАЩАТЬ ВНИМАНИЕ
НА ПОСТРОЕНИЕ? ЧАСТЬ 2



Обложка
Последние падение
Константин Порубов

РИСУНКИ НА СКОРОСТЬ

НОВОСТИ

CG



ПРЕВЬЮ CLARISSE IFX 3.0

Isotropix раскрыли информацию о некоторых из основных функций Clarisse IFX 3.0 - новой версии программного обеспечения для создания окончательного изображения - гибрида 3D-рендера, 2D-композитинга и анимации в одном пакете. Clarisse iFX призвана помочь художникам разрабатывать сложные детальные интерактивные сцены, доводя их до совершенного финального изображения.



HOUDINI 15.5

Наряду с новым сайтом SideFX представили Houdini 15.5. - новую версию профессионального программного пакета для работы с трёхмерной графикой. В Houdini 15.5 добавлены новые инструменты моделирования, инструменты для симуляции толпы, VR Lens Camera, DeltaMush и многое другое.



РЕЛИЗ LUXRENDER 1.6

Команда LuxRender представила LuxRender 1.6 новую версию рендера с открытым исходным кодом. Среди новых возможностей можно отметить:

- значительное улучшение рендер движка LuxCore
- объекты захвата тени
- новый пайплайн изображений
- улучшенная поддержка нод в Blender
- автоматическая конвертация материалов Blender из Cycles и многое другое.

Летнее дистанционное обучение на курсах RENDER.RU



ДИСТАНЦИОННЫЕ КУРСЫ RENDER.RU ЛЕТОМ

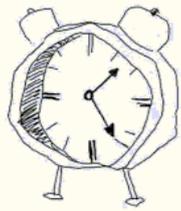
Центр дистанционного обучения RENDER.RU информирует всех, кто хочет получить новые знания или повысить свою квалификацию в области компьютерной графики в летние месяцы, о том, что вы можете начать обучение на дистанционных курсах Render.ru в любой, удобный вам день, в течение всего лета.

Более 25 дистанционных курсов от инструкторов Render.ru разной направленности и степени сложности ждут своих слушателей. С полным списком всех наших курсов вы можете познакомиться здесь. На страничке каждого курса вы найдете видеопрезентацию, программу курса и отзывы слушателей. О том, как проходит дистанционное обучение можно узнать здесь.

Также напоминаем, что вы можете получить 20% скидку на обучение на любом курсе, если являетесь членом VIP клуба Render.ru.

Записаться на курсы и задать интересные вопросы вы можете здесь.

Справки по e-mail: center@render.ru



SKUID - НОВЫЙ ИНСТРУМЕНТ ДЛЯ АНИМАЦИИ

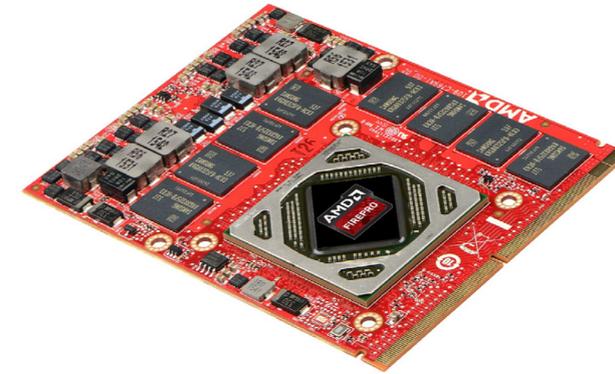
Autodesk Research представили Skuid - экспериментальный 2D инструмент для скетчей, с помощью которого, пользователь, не знакомый с анимацией, может анимировать свои рисунки, применяя двенадцать классических принципов анимации от Диснея.

Благодаря готовым «активаторам» можно задавать нужное движение скетчу, с различными надстройками.



НОВЫЙ ШУМОПОДАВИТЕЛЬ В V-RAY

Emanuele Lecchi опубликовал статью, о грядущем шумоподавителе, который станет частью нового пакета обновлений для V-Ray. Новый инструмент будет предоставлять поэлементное подавление: возможность управлять различной эвристикой на каждый сгенерированный эффект (Direct Lighting, GI, Reflections, Refractions, и прочее), а также многие другие возможности, направленные на улучшение качества изображения, помимо этого будет снижено время рендеринга.



AMD FIREPRO™ S7100X, ПЕРВАЯ И ЕДИНСТВЕННАЯ ВИДЕОКАРТА ДЛЯ БЛЕЙД-СЕРВЕРОВ С АППАРАТНОЙ ВИРТУАЛИЗАЦИЕЙ

Компания AMD представляет многопользовательскую графику AMD Multiuser GPU (MxGPU) для блейд-серверов - AMD FirePro™ S7100X. Решения AMD MxGPU – первые и пока единственные в отрасли аппаратно-виртуализированные GPU, совместимые со стандартом SR-IOV (Single Root I/O Virtualization) PCIe®. GPU AMD FirePro S7100X представляет собой простое и безопасное решение для виртуализации графики, которое обеспечива-

ет уровень эксплуатации реальной рабочей станции для группы до 16 клиентов. Благодаря технологии AMD Multiuser GPU (MxGPU), AMD FirePro™ S7100X были оснащены микросхемами, изначально разработанными для виртуализации графики и соответствия отраслевым стандартам. Поддержка SR-IOV дает возможность легко интегрировать новые решения в существующие экосистемы популярных гипервизоров.



АНОНС NVIDIA GEFORCE GTX 1080

Nvidia официально анонсировала свою самую быструю видеокарту на данный момент, и это GTX 1080, вместе с которой нас также ждет 1070 и другие карты серии. Новинки базируются на графических процессорах Pascal, произведенных по 16-нанометровому техпроцессу FinFET. Старшая модель — GeForce GTX 1080 — получила память стандарта GDDR5X.



ВЫШЕЛ OCTANERENDER 3

Представлен OctaneRender 3 - новая версия графического движка реального времени, разработанного компанией Refractive Software LTD, который использует CUDA и работает на всех графических процессорах nVidia, начиная с 8X00. В новой версии добавлена поддержка Open Shader Language (OpenSL) и OpenVDB для симуляции частиц, улучшен объёмный рендеринг облаков, улучшена производительность и многое другое.



ВЫШЕЛ MIARMY 4.7

Basefount выпустили Miarmy 4.7 - новую версию плагина для Maya, с помощью которого можно создавать симуляцию толпы персонажей, анимацию, искусственный интеллект (AI), модели поведения толпы с последующей визуализацией. Обновление добавляет новые функциональные возможности PhysX контроллера и системы рэгдолл, помимо этого добавлена новая система отображения в реальном времени, для предпросмотра массовых сцен.



ПРЕДСТАВЛЕНА НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ВЕРСИЯ MARI

The Foundry представила некоммерческую версию Mari - без водяных знаков, без ограничения времени, для персонального обучения и личных проектов. Анонс делает Mari вторым приложением от The Foundry, после выпуска некоммерческой версии Nuke в прошлом году. Большинство функции некоммерческой версии не отличаются от платной, помимо некоторых ограничений.

НАШИ ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПОНСОРЫ:



**PHOTOSHOP +
ТВОРЧЕСТВО**



CGONI | ОНИ ДЕЛАЮТ CG
Они творческие, они среди вас.



ZDYURIKI
3D Графика. За кулисами.



RENDER.RU
15 лет мы вместе с вами делаем CG, мы делали его еще до того как появились соц. сети и будем делать после них.



CLODIS
новости из мира технологий, CG-искусство, закулисье кинематографа, эксклюзивные рецензии на фильмы и игры, next-gen технологии из мира игр и многое другое.



CITYCELEBRITY
Крупнейшая российская краудсорсинговая платформа. Объединяет десятки тысяч творческих людей для решения интересных задач, продвижения новых идей и начинаний.



БЛОГ CG
Essendom — все о цифровой графике



DIGITAL ART



UNITY
Russian Official Unity User Group



SKILLSUP.RU
Крупнейший обучающий портал для дизайнеров и творческих людей. Удобный каталог из более чем 500 уроков по дизайну, векторной и растровой графике.



CG SPEAK
Первый в СНГ канал о геймдеве и CG. Стримы и tutorиалы.



GIBRO-TUTS
Группа посвящена Компьютерной графике. Здесь вы сможете найти много полезного и интересного для себя в сфере CG.



DRAWING ANIMAL-Z



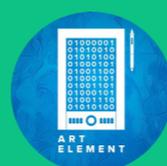
АЛЕКСЕЙ ТИЩЕНКО
Группа ВК о компьютерной графике: с большой базой авторов CG, новостями сферы и множеством интересной информации. На ходу с 2009-го. Больше 32 тысяч участников



LABORATORY OF ART
Laboratory of art - это не только профессиональная дизайн-студия, но и интереснейшее сообщество, в котором вы найдете более 20 000 картин в разных стилях на свой вкус!



3DS MAX ВИДЕОУРОКИ
Видеоуроки от мастеров 3D со всего мира. Помощь новичкам и советы профессионалам. Ламповая атмосфера и общение.



АРТ-ЭЛЕМЕНТ
Здесь живёт вдохновение!



**UNITY3D & CG /
UNITY 3D**

РЕЗУЛЬТАТЫ КОНКУРСА КОНЦЕПТ-АРТ SHADOW FIGHT 2D



ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР РОМАН ЦАПИК:

Друзья, подошел к финалу наш большой конкурс, масса работы была проделана участниками, еще больше опыта получено. У меня на руках результаты, для кого-то ожидаемые, для кого-то не очень, но, как мы помним, любые результаты - это субъективное мнение группы людей. В данном конкурсе, к счастью, мы обошлись без неожиданных сюрпризов в первой тройке, за что отдельное спасибо жюри конкурса. Лично я, как представитель площадки, хотел бы поблагодарить всех участников, которые нашли время и силы не просто начать работу, но и довести до конца. В этом конкурсе как никогда много действительно качественных работ. Просматривая галерею, я не раз радовался, что не состою в жюри, и делать этот тяжелый выбор не моя головная боль. :)

За моей спиной порядка 200 проведенных конкурсов, и за эти 14 лет я не раз убеждался, что самый главный приз - это опыт, который уносят с собой все участники. Я рад, что конкурс удался, великолепных работ очень много, да и в целом работ немало для таких скромных сроков. Но, хватит разговоров, переходим к результатам.

1

ТИМЕНС

АВТОР ПОЛУЧАЕТ:

- 160 000 руб.
- бесплатное обучение на факультете
- Концепт-арт в Scream School
- VIP аккаунт на Render.ru
- интервью для журнала Render Magazine • 20 баллов рейтинга

КОММЕНТАРИЙ ОТ ЧЛЕНА ЖЮРИ ВИКТОРА СУРКОВА, СТАРШИЙ ХУД. РУКОВОДИТЕЛЬ MAIL.RU:

Здорово получить две работы по цене одной. Объем проделанной работы вызывает неподдельное уважение. Понравилась модульность иллюстрации, художники не часто уделяют подобному внимание, но гибкость и простота модификации иллюстрации ценится издателями. Сопроводительный текст придает шарма и превращает картинку в законченное произведение.

Выше перечисленное вместе с эстетическими качествами работы делает из нее победителя конкурса. Поздравляю.



2

EKSREY

АВТОР ПОЛУЧАЕТ:

- 80 000 руб.
- 50% скидка на обучение на факультете Концепт-арт в Scream School
- 20% скидка в Центре обучения Render.ru (ее можно дарить)
- 15 баллов рейтинга

КОММЕНТАРИЙ ОТ ЧЛЕНА ЖЮРИ ВИКТОРА СУРКОВА, СТАРШИЙ ХУД. РУКОВОДИТЕЛЬ MAIL.RU:

Работа напомнила книжные иллюстрации Джона Фостера с присущими им динамичностью и выразительностью цветов. Главный герой хорошо выхвачен благодаря уверенной работе с тоном и насыщенностью. Изображение как будто движется, благодаря эффектам, небу, позам персонажей и композиции. Шикарная глубина передана благодаря птицам. Думаю, выразай лицо главного героя яркое отношение к происходящему, работа бы заняла первое место. С интересом жду новых работ.



3

BARSA

АВТОР ПОЛУЧАЕТ:

- 40 000 руб.
- 25% скидка на обучение на факультете Концепт-арт в Scream School
- 15% скидка в Центре обучения Render.ru (ее можно дарить)
- 10 баллов рейтинга

КОММЕНТАРИЙ ОТ ЧЛЕНА ЖЮРИ ВИКТОРА СУРКОВА, СТАРШИЙ ХУД. РУКОВОДИТЕЛЬ MAIL.RU:

Эта работа останавливает взгляд своим настроением озорства и динамикой. Раздражение рыцаря чувствуется с первых секунд. Экстремальный ракурс и подвижность персонажей делает работу еще эффектнее.

Единственный совет автору - уделять внимания цвету и перспективе. И то и другое при должном использовании раскроет потенциал его работ. Продолжай, не останавливайся.

КОММЕНТАРИЙ ОТ ЧЛЕНА ЖЮРИ КОНСТАНТИНА ВАВИЛОВА, КУРАТОРА ФАКУЛЬТЕТА «КОНЦЕПТ-АРТ» SCREAM SCHOOL И АРТ-ДИРЕКТОРА MAIL.RU:

Поразительное количество и качество работ на конкурсе! Сделать выбор - всегда непростое дело. Порой было трудно выбрать между крутой идеей и реализацией. Второе, безусловно, подкупает, и, возможно, чуть сильнее, чем идея. Хотя, может быть, это уже моя проф деформация) Надеюсь, мы сумели отметить самых достойных, но вместить множество крутых работ в первые три места не смогли. Я надеюсь, полученный опыт и внимание станут уже неплохой наградой. Всем удачи и бурного роста!

КОММЕНТАРИЙ ОТ ЧЛЕНА ЖЮРИ АЛЕКСАНДРА НЕМОВА, ВЕДУЩЕГО ХУДОЖНИКА НЕККИ:

Огромное спасибо всем участникам нашего конкурса! Сильных работ было много, и расставлять их действительно трудно. Работа Тименса выбрана самой сильной за сумасшедший рендер, внимание к деталям и гору вложенных усилий.

Eksrey создал очень живой сюжет с отличной динамикой, но работе нехватало прорисовки. Нельзя было не отметить Barsa с ее удачной стилизацией сцены и правильно подобранным цветовым решением. Поздравляю Вас с победой!

Уже от меня :)

Со всеми победителями мы постараемся связаться в течении суток, у меня большая просьба не затягивать с ответом и отписать сразу. Передача призов в таких случаях занимает не более 1 мес.

Я еще раз поздравляю всех участников и победителей конкурса!

ВСЕ РАБОТЫ

20

Конкурс:
“Дом, милый дом”

ПРИЗОВОЙ ФОНД
155 000 Р





AWARD



RENDER.RU



Porsche - Underwater road + making of
Dmitriy Glazyrin

BEHANCE.NET/GLAZYRIN
© 2016 Dmitriy Glazyrin



AWARD



RENDER.RU



© 2016 Roman Tishenin

Древний страж
Роман Тишенин



concepts
Reinmar



© 2016 Reinmar



ОСНОВНАЯ ГАЛЕРЕЯ 3D



[RENDER.RU](https://render.ru)

Зомби
Александр Васин



No one is there
Андрей Михаленко



Демон
Владимир «Heat3D», Силкин

Портрет мага
IlyaSinyavtsev



RENDER.PU © 2016 IlyaSinyavtsev

Serenity
[[Shad0w]]



RENDER.PU © 2016 [[Shad0w]]



RENDER.PU © 2015 NovA29R

Легкий десантный корабль
NovA29R

Р

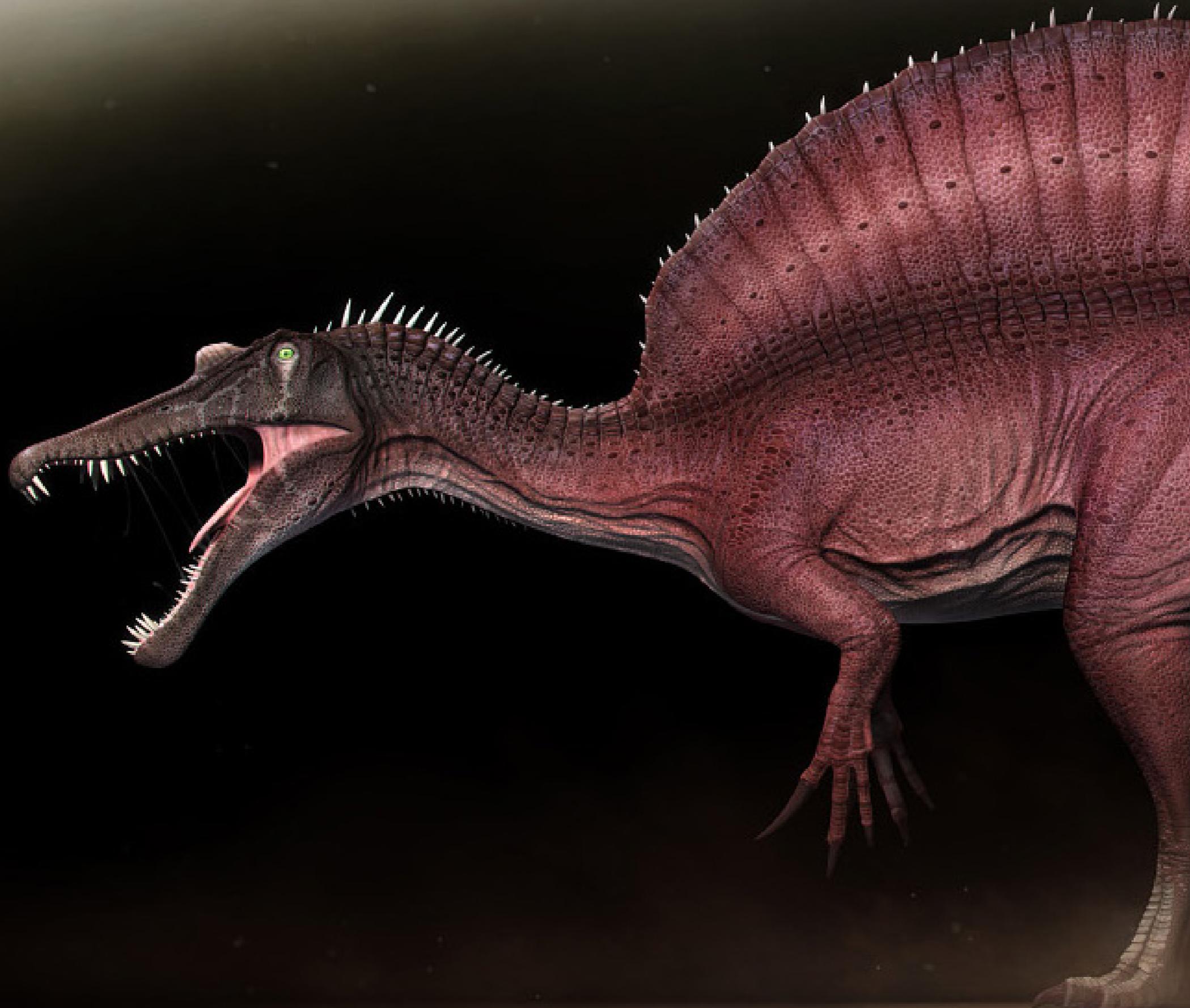
Детская мечта
Evgeniy Shatohin



Ягуар
серон



Возвращение на Татуин
Paz



ЦЕНТР КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ RENDER.RU

СПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫЙ
ЦЕНТР ДИСТАНЦИОННОГО
ОБУЧЕНИЯ

WWW.RENDER.RU/CENTER

ПОЧЕМУ МЫ?

- ✓ авторские программы курсов подготовлены инструкторами-практиками с большим опытом работы
- ✓ уникальная методика обучения «имитация производственного процесса»
- ✓ более 2-х десятков дистанционных курсов по 2D и 3D графике для новичков и профессионалов
- ✓ формат обучения удобен и прост



Авторизованный учебный центр Autodesk
(с 2007 года) и партнер компании WACOM

Летняя улыбка и мороженка!
He77ga



Не гламурный натюрморт
dak09



© 2016 He77ga



RENDER.RU

© 2016 Amdeewet
Droid A Mark 2 concept
Amdeewet

ОСНОВНАЯ ГАЛЕРЕЯ 2D



RENDER.RU

Wall
BilberryCat



RENDER.RU

svetlanatebyskina.artstation.com

© 2016 BilberryCat

Всадники
Толу_S



RENDER.RU

© 2016 Tony_S

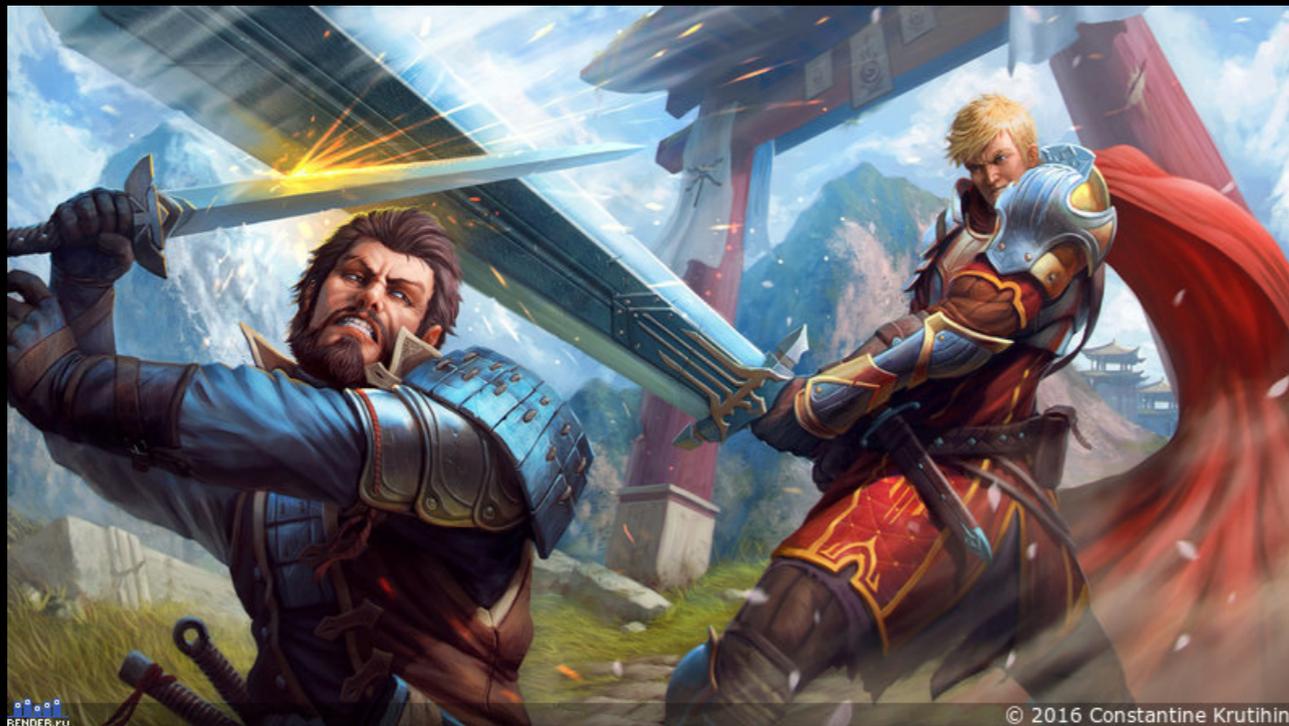


RENDER.RU

© 2016 Vladimir Kafanov

Боба Фетт Ландскнехт - Star Wars Reimagined Challenge
Владимир Кафанов

Вестник против легионера
Константин Крутихин



© 2016 Constantine Krutihin



© 2016 Ales fera

Красный дракон Династии. Shadow Fight
Ales fera



© 2016 Alexander Matovykh

Битва
Александр Матовых



Генерал Назгрим
Burado



Heart
+of the+
Night
© 2016 Dikiy Rejy

Королева шторма
Дикий Ражъ



© 2016 Konstantin Porubov

Монах
Константин Порубов



RENDER.FU LIGHTS OF SPACE © 2014 Dimas-ch

Разведка
Dimas-ch



RENDER.FU © 2016 artkhorchev



RENDER.FU © 2015 mokhman

На узкой дорожке не разошлись немножко, или Испорченная прогулка
mokhman



romankupriyanov.artstation.com

© 2016 AnKind

Дреней-паладин
Анкинд

Diggers
Allyan



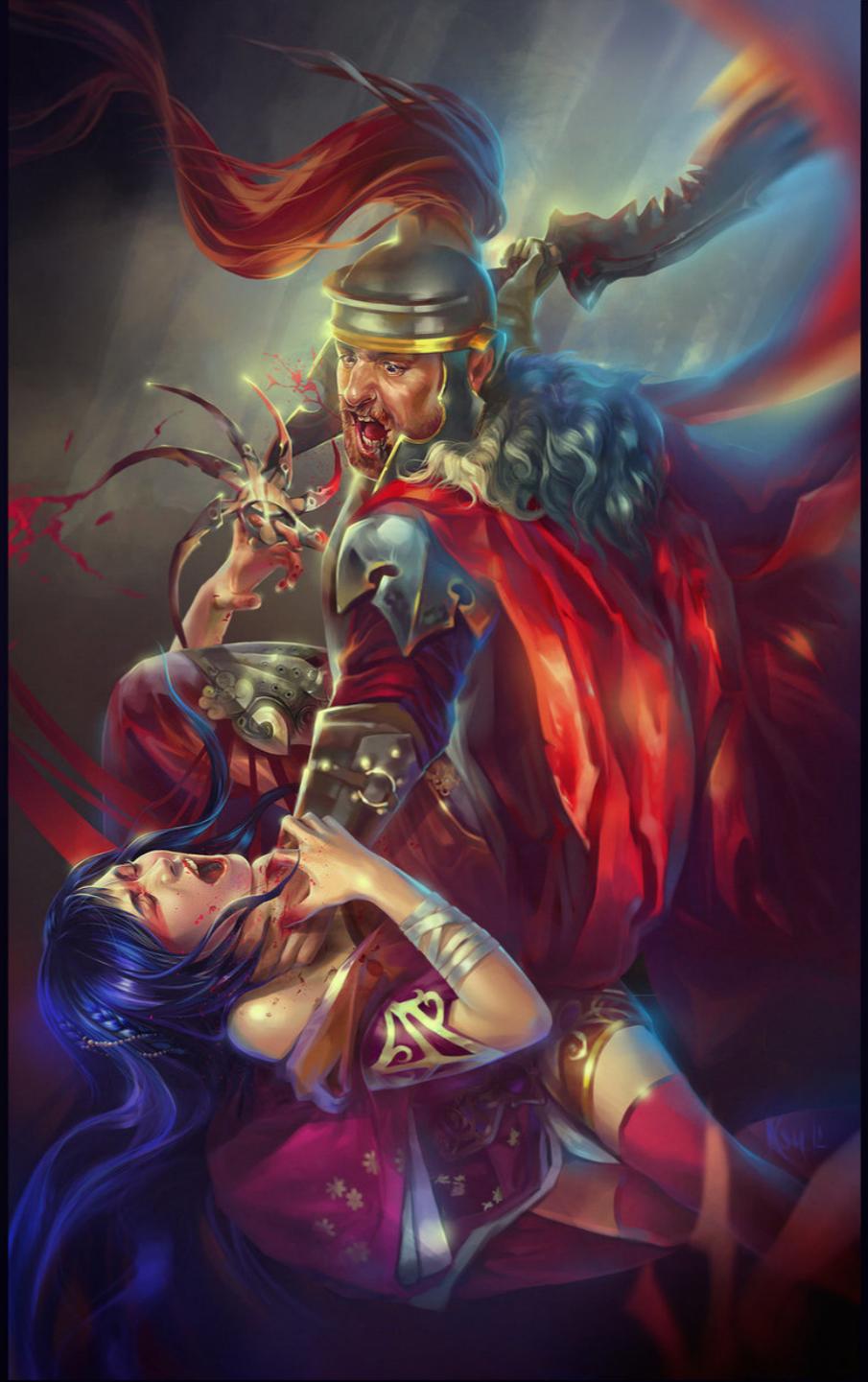
© 2016 Allyan



Andrew Palyanov

© 2016 Andrew Palyanov

Арес
Андрей Пальянов



LET THE STRONGEST WIN...

© 2016 Painter_Ksu

Бой с тенью
Painter_Ksu



RENDER.RU © 2016 Reinmar

Landscapes
Reinmar



RENDER.RU © 2016 Tolmach

Бежин луг
Толмач



RENDER.RU © 2016 Dimka_Pimka

Погоня
Dimka_Pimka

ГАЛЕРЕЯ АРХИТЕКТУРА



RENDER.RU

Банька - гостевой домик
Павел Васильков



ARCHIVARIUS
RENDER.RU

© 2016 Pavel Vasilkov

Bellini Arena
Viarde



RENDER.RU

© 2016 Viarde



Phoenix kitchen by Poliform
Voskresenski

Kitchen (Poliform)
Алексей Кривошеев



RENDER.RU

© 2016 al1993

Черная кровать
Шевченко Николай



RENDER.RU

© 2016 shevchenko_n

SHEVCHENKO|NIKOLAY|CGI

ЗДРАВСТВУЙТЕ, РОСТИСЛАВ!
СПАСИБО ЗА УДЕЛЁННОЕ ВРЕМЯ!
ДЛЯ НАЧАЛА РАССКАЖИТЕ, ОТКУДА
ВЫ РОДОМ, ГДЕ ЖИВЁТЕ СЕЙЧАС,
КЕМ РАБОТАЕТЕ?

Родом я из Украины, Донецкая область, город Славянск. В общем, та еще глубинка.) После довелось пару лет жить в Донецке, потом перебрался в Киев. В данный момент живу на Мальте, работаю концепт-художником в компании 4A-Games.

НАСКОЛЬКО НАМ ИЗВЕСТНО,
ДО РАБОТЫ В CG ВЫ УСПЕЛИ
ПОРАБОТАТЬ В САМЫХ РАЗЛИЧНЫХ
НАПРАВЛЕНИЯХ. РАССКАЖИТЕ, КАК
ПОЛУЧИЛОСЬ, ЧТО ВЫ РЕШИЛИ
ЗАНИМАТЬСЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ
ГРАФИКОЙ?

В рисование я попал около трех с половиной лет назад. Получилось случайно - до этого я увлекался фотографией, а потом решил попробовать нарисовать что-то с помощью планшета. Я и не думал тогда, что это может мне пригодиться, я в то время был свято уверен, что художник - это лысеющий бородатый мужик, пишущий пейзажи или в крайнем случае обнаженную натуру, а потом пытающийся это продать, стоя на Андреевском спуске. Я просто рисовал и рисовал, а потом одна знакомая девушка посоветовала отправить работы в несколько контор. И спустя месяца два я получил первую работу в индустрии.



КАКИМ БЫЛ ВАШ ПЕРВЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ ПЛАНШЕТ? НА ЧЁМ ВЫ РАБОТАЕТЕ СЕЙЧАС?

Ха, мой первый графический планшет был каким-то древним Bamboo, собственно, вот он сейчас лежит рядом. Не поднимается рука выбросить. Сейчас работаю на Intuos 4 – и его полностью хватает. Приходилось работать и за Cintiq, приятная игрушка, но это уже, я полагаю, больше роскошь, чем необходимость.

РОСТИСЛАВ, ОТДАЁТЕ ЛИ ВЫ ПРЕДПОЧТЕНИЕ МОБИЛЬНЫМ ИНСТРУМЕНТАМ ДЛЯ РАБОТЫ С ГРАФИКОЙ, ТАКИМ, КАК ПОСЛЕДНИЕ НОВИНКИ В ИНДУСТРИИ ДЛЯ ХУДОЖНИКОВ? ИЛИ ЖЕ ПРЕДПОЧИТАЕТЕ РАБОТАТЬ, ТАК СКАЗАТЬ, ЗА СТОЛОМ, ОКРУЖАЯ СЕБЯ НЕОБХОДИМЫМИ МАТЕРИАЛАМИ, РЕФЕРЕНСАМИ И Т. Д.?

Вообще я минималист по своей натуре, и потому не люблю нагребать кучу хлама вокруг. Правда, это вовсе не означает, что я педант, я способен устроить бардак на рабочем месте практически из ничего). Обычно мне хватает второго монитора, где я могу открыть референс, но главные референсы у меня сидят в голове.



ИНТЕНСИВНЫЙ КУРС

CG FITNESS

**04 ИЮЛЯ -
28 АВГУСТА**

ОБУЧЕНИЕ ПРОГРАММАМ:

Adobe Premiere Pro
Adobe After Effects
DaVinci Resolve
Cinema 4D
3Ds Max Advanced
VFX (3Ds Max + plugins)
V-Ray

7

курсов
компьютерной
графики
по цене одного

ОТ ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ
SCREAM school



ПОЧЕМУ ИМЕННО КОНЦЕПТ-АРТ? ПРОБОВАЛИ ЛИ ВЫ СЕБЯ В ДРУГИХ НАПРАВЛЕНИЯХ?

Пробовал в иллюстрации как таковой, но, наверное, я недостаточно усидчив для этого. Да и концепт-арт дает больше свободы воображению, нежели создание картинки по уже готовому жесткому ТЗ.

КАК КОНЦЕПТ ХУДОЖНИК СОБИРАЕТ ЛИ ВЫ СВОЮ БИБЛИОТЕКУ РЕФЕРЕНСОВ И ИЗОБРАЖЕНИЙ, С КОТОРЫМИ РАБОТАЕТЕ?

Да, собираю, но как-то умудряюсь эту библиотеку периодически терять, находить, удалять. Это если речь идет о текстурах, к примеру, а что касается картинок для вдохновения – да, у меня их немаленькая пачка)



РОСТИСЛАВ, КАК ВЫ СОВЕРШЕНСТВУЕТЕ СВОЙ УРОВЕНЬ? ЧАСТО ЛИ ПРАКТИКУЕТЕСЬ ДЛЯ СЕБЯ И ПРОБУЕТЕ ЛИ ЧТО-ТО НОВОЕ?

Я верю в один волшебный инструмент – практику. Я постоянно рисую для себя, почти каждый день, хотя бы корявый набросок, но стараюсь делать. Когда я только начинал пробовать рисовать, я тратил около 8-10 часов в день на практику, и так в течение почти полутора лет. Пробовать новое – да, стараюсь, но «новое» для меня - это не обязательно новый софт. Это может быть задача, к примеру, рисовать с более сложных ракурсов.

КАК ОТНОСИТЕСЬ К CG-КОНКУРСАМ В СЕТИ? ПРИНИМАЕТЕ ЛИ В НИХ УЧАСТИЕ И КАКУЮ ПОЛЬЗУ ВИДИТЕ В ПОДОБНЫХ МЕРОПРИЯТИЯХ?

Отношусь, конечно, положительно. Они помогают поддерживать и развивать «сообщество». Даже если ты не занимаешь какое-то призовое место, все равно ты получаешь profit в виде эмоций, просмотра чужих работ, мотивации. Мотивация, по-моему, вообще самое важное что только есть, если человек решил связать себя с нашей работой. Мотивация плюс практика дают результат. Всегда.

РОСТИСЛАВ, РАССКАЖИТЕ ОБ ЭТАПАХ РАБОТЫ НАД РИСУНКОМ? ВСЕГДА ЛИ НАХОДЯТСЯ НУЖНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ТОЙ ИЛИ ИНОЙ РАБОТЫ? С КАКИМИ ТРУДНОСТЯМИ ПРИХОДИТСЯ СТАЛКИВАТЬСЯ, РАБОТАЯ С ТЕМИ ИЛИ ИНЫМИ ИЗОБРАЖЕНИЯМИ?

Знаете, этапность зависит от поставленной задачи. Если я рисую просто так для себя, чтобы убить время, или хочется сделать картинку, описывающую то, что пришло в голову с утра за завтраком – то, как правило, я рисую быстро и хаотично, пятнами цвета, из которых потом составляю форму и содержание. Если же я работаю над коммерческим заданием, то я обычно всегда начинаю с наброска (линиями или черно-белыми пятнами), который утверждаю с клиентом, и только потом я перехожу к «собственно работе».





МОЖЕТЕ НАЗВАТЬ ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА, КОТОРЫХ ВЫ ПРИДЕРЖИВАЕТЕСЬ В РАБОТЕ?

Правила?) Правила в моем случае означают системный подход. С которым я не очень дружу, как говорилось. Я отдаю предпочтение настроению). Но если говорить о правилах, то я для себя вынес следующие:

А) Не брать больше заказов, чем сможешь потянуть.

В) Всех денег не заработать, посему стоит иногда жертвовать даже прибыльными заказами в угоду собственному комфорту.

С) По возможности на первом этапе оговаривать с заказчиком ВСЕ возможные нюансы, чтобы избежать головной боли в будущем.

Д) По возможности брать только ту работу, которая тебе интересна.

Е) Стараться рисовать только в хорошем настроении, пусть даже ради этого придется подождать пару дней.

НЕ ВОЗНИКАЛО ЛИ У ВАС ЖЕЛАНИЯ ПЕРЕЙТИ НА ФРИЛАНС? ИЛИ ЖЕ РАБОТА В ОФИСЕ БОЛЬШЕ ПО ДУШЕ?

Периодически у меня такое желание возникает, но, наверное, я все же люблю работу в офисе, среди шевелящихся людей). Дома я обычно более ленив, к тому же мне нравится ездить или ходить на работу пешком или на велосипеде. Я, конечно, интроверт, но разговаривать с людьми мне важнее, чем просиживать дни напролет в одной и той же комнате).

СКАЖИТЕ, ЛИЧНО ДЛЯ ВАС РАБОТА С CG – ЭТО ПРЕЖДЕ ВСЕГО ПРИБЫЛЬ ИЛИ ТВОРЧЕСТВО И РАБОТА ДЛЯ ДУШИ?

Прежде всего это дело, которое мне нравится. Я рад тому, что впервые я нашел занятие, которое мне по душе. Пусть даже случилось это на 27-м году жизни)). Мне нравится рисовать и фантазировать, представляя картинку, которым нет места в нашей реальности. Наверное, всему виной классическая приключенческая литература и фантастика, которой я зачитывался с 5 лет. А тот факт, что за то, что я делаю, могут иногда неплохо платить - что ж, это приятный бонус.



РОСТИСЛАВ, КАКИМИ КАЧЕСТВАМИ, ПО ВАШЕМУ МНЕНИЮ, ДОЛЖЕН ОБЛАДАТЬ КАЖДЫЙ ХУДОЖНИК, ЧТОБЫ СТАТЬ НАСТОЯЩИМ ПРОФЕССИОНАЛОМ?

Ну, наверное, стоит решить, что такое «профессионал» для начала. По факту, профессионал – это человек, который кормится с того, что он делает. Но это вовсе не обязательно означает высокий уровень художественных навыков. Если мы говорим о людях, которые умеют продать себя при этом, не обладая особыми способностями, то их можно назвать профессионалами, талантливыми в «самоподаче». Уметь продать себя – это один из самых важных навыков в современном мире. Если же мы говорим о «тех самых профессионалах», на кого равняются, кому подражают – то я на самом деле верю только в пару-тройку качеств. Практика – умение «оставить слова и теорию, сесть и начать делать», любознательность – так как источники вдохновения повсюду, даже в обычных бытовых сценах, усидчивость – умение продолжать двигаться вперед, даже не смотря на неудачи или видимое отсутствие результата.



В ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ МНОГИЕ ХУДОЖНИКИ РАБОТАЮТ НАД СОБСТВЕННЫМИ ИСТОРИЯМИ. НЕ ВОЗНИКАЛО ЛИ У ВАС ЖЕЛАНИЯ ПОРАБОТАТЬ НАД СОБСТВЕННЫМ ПРОЕКТОМ/ ВСЕЛЕННОЙ?

Возникало не единожды. И, собственно, сейчас я работаю над собственным проектом – фантастической иллюстрированной новеллой. Это сказка, в которой есть место магии, технологиям и приключениям). Я работаю над ней уже почти год, тексты много раз переписывались, огромные куски сценария отваливались сами собой, сюжет перекраивался, но, несомненно, я ее завершу и буду рад ей поделиться с заинтересованными.)

МОЖЕТЕ ЛИ ВКРАТЦЕ РАССКАЗАТЬ О НОВЕЛЛЕ? О ЧЁМ ОНА, В ОДИНОЧКУ ЛИ ВЫ РАБОТАЕТЕ НАД НЕЙ, КОГДА ПЛАНИРУЕТСЯ ЕЁ ЗАВЕРШЕНИЕ И БУДЕТ ЛИ ОНА ИЗДАВАТЬСЯ?

Если совсем вкратце, то она о приключениях моего героя в мире, построенном на обломках прошлого. Построенном остатками выживших в глобальной искусственной катастрофе. Жизнь теплится в редких очагах, силы природы сошли с ума и слабо подчиняются прежним физическим законам. В этом мире разворачивается беспощадная борьба за обладание ресурсами и рабочей силой, здесь есть место магии технологий и природному шаманизму. В том виде, в каком рукопись находится сейчас – она похожа на смесь из стим и дизельпанка, фэнтези и простой сказки. Я хочу сделать что-то, что люди смогут прочитать с удовольствием, и уж высшим успехом для меня будет, если они это прочтут не один раз. Над иллюстрациями и текстом я работаю в одиночку, но мне иногда помогают мои друзья, помогают с «вычитыванием» ошибок и не состыковок, помогают с идеями для развития сюжета. Буду честен, без этих людей, вряд ли бы я сейчас делал то, что делаю. Огромное им спасибо. Насчет издания – да, конечно же, я попробую. Если же с публикацией возникнут какие-то трудности, я планирую просто распространить ее в цифровом формате практически “for free”.

РОСТИСЛАВ, КАК ВЫ ПРОВОДИТЕ СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ? ЧЕМ ЕЩЁ УВЛЕКАЕТЕСЬ ПОМИМО CG?

Увлекаюсь совершенно разными вещами. Раньше, до отъезда на Мальту, я с удовольствием танцевал ирландские танцы. Здесь с этим проблема, ни единой школы на весь архипелаг. Но, надеюсь на позитивные изменения в скором. Очень люблю ездить на велосипеде, здесь, опять же, иногда это довольно непросто, в силу старых очень узких улиц и холмистого ландшафта. Но страсть есть страсть. Еще понравилось стрелять из дробовиков, правда, тут обычно это возможно только через лицензию. В последнее время я люблю смотреть фильмы в оригинальном дубляже, и это тоже отбирает у меня немалый кусок свободного времени. В целом и общем, я люблю активный отдых – раньше всегда старался выбираться в турпоходы, например, в Карпаты. В этом году при удаче, планирую посетить Норвегию и Непал. Вообще, мне очень многие вещи интересны, кто знает, что мне приглянется завтра – вокальное пение, игра на музыкальном инструменте, скульптура или гонки на страусах. Стараюсь жить интересно.



КАКИЕ СОВЕТЫ НОВИЧКАМ ВЫ БЫ МОГЛИ ДАТЬ? С ЧЕГО СТОИТ НАЧИНАТЬ, ЧЕГО ОСТЕРЕГАТЬСЯ И Т.Д.?

Главный совет - один и тот же. Быть «задротами». Пахать до седьмого пота. За все в этом мире нужно платить, без исключения. И если кто-то хочет достичь прогресса, ему придется за это заплатить сотнями часов времени, потраченного на практику, иногда ему придется выбирать между рисованием и отношениями с партнером, 8-ю часами сна, отсутствием таких проблем, как самокритика, иногда перерастающая в самобичевание, постоянно свербящим в душе желанием стать «лучше вон того и этого». Если человек не готов заплатить такую цену, то, может быть ему просто стоит признаться в этом самому себе и направить свой потенциал на что ни будь более приятное. Что касается технических советов – первое: тратить время на «сбор материалов». Копировать базу, картинки классиков и современных, любое изображение, которое несет в себе зародыш будущей идеи, делать скриншоты из фильмов, как хорошие референсы по гармоничной композиции и перспективе. Я так делаю постоянно, например. Второе: Стараться запоминать картинки не только

по содержанию, а еще и по цвету, воспринимать их как совокупность цветных пятен. Это сложно, но всему можно учиться, я учусь тоже. Третье: не лезть в «детали». Это одна из самых частых ошибок новичков и я с ней тоже столкнулся в начале своей практики. Бороться с желанием вырисовать поры на носу персонажа или колечки кольчуги, а стараться передавать общую форму и объем цветом, светом и тенью. Пусть ваш рисунок не будет детальным, но он может выглядеть натуралистичнее, более «настоящим».

В общем-то, это все. Верьте в себя, и учитесь. Когда мы решили стать художниками, мы подписались на постоянную учебу.



БЛАГОДАРИМ ВАС ЗА ИНТЕРЕСНОЕ ИНТЕРВЬЮ, РОСТИСЛАВ! КОМАНДА RENDER.RU ЖЕЛАЕТ ВАМ ТВОРЧЕСКИХ УСПЕХОВ, ИНТЕРЕСНЫХ ЗАКАЗОВ И НЕИССЯКАЕМОГО ВДОХНОВЕНИЯ.

РЕКЛАМА НА САЙТЕ И В ЖУРНАЛЕ RENDER.RU

По вопросам размещения
рекламы editor@render.ru



Скачать Media-Kit

цены / карта баннеров /
статистика

Наши возможности:

136 000

зарегистрированных
пользователей

14 000

уникальных
посетителей в день

100 000

показов баннера в сутки,
более 1 500 пользователей
онлайн в «час пик»

1 200

зарегистрировано более
1 200 компаний работающих
в сфере CG

2 млн.

показов баннера
в месяц

20

конкурсов в год

69 000

подписчиков
новостной рассылки

22 000

у нас более 22 000
подписчиков в группах
соц.сетей (как render.ru
так и партнеров)

У нас размещались компании:



AUTODESK



SAMSUNG

SONY

@mail.ru
group

УВАЖАЕМЫЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ И ГОСТИ ONLINE-ЖУРНАЛА RENDER.RU, СЕГОДНЯ У НАС В ГОСТЯХ ВЕРОНИКА КОЗЛОВА - 2D ХУДОЖНИК. В ЭТОМ ИНТЕРВЬЮ ВЕРОНИКА РАССКАЖЕТ НАМ, О СВОЕМ ТВОРЧЕСТВЕ, КАКИЕ ИНСТРУМЕНТЫ ИСПОЛЬЗУЕТ ДЛЯ СОЗДАНИЯ СВОИХ РАБОТ И ЧТО ЕЁ ВДОХНОВЛЯЕТ.

ИНТЕРВЬЮ С

ВЕРОНИКОЙ КОЗЛОВОЙ

ДОБРЫЙ ДЕНЬ, ВЕРОНИКА! ПО ТРАДИЦИИ, РАССКАЖИТЕ О СЕБЕ?

Привет. Я приятно удивлена, что такой замечательный ресурс как gender.ru обратил внимание на мое творчество. Прочитав большое количество ваших интервью с художниками, я подумала, что это, наверное, какая-то ошибка, так как все авторы - замечательные крутаны, и работы их невероятны. Многие из них вдохновляют меня, многие состоялись как профессионалы. Мне лестно и боязно приобщиться к этому кругу. Раз появилась такая возможность, то немного расскажу о себе.

Родилась я в городе Орле, где до сих пор и проживаю. Рисовала, сколько себя помню. Однажды в детстве мама открыла мне свою сверх способность рисовать женские лица в профиль быстро и несколькими линиями, что меня поразило, и я мучила ее просьбами повторить это. Вот с этого момента я и поняла насколько круто уметь рисовать.

ВЕРОНИКА, ПОЛУЧАЛИ ЛИ ВЫ СПЕЦИАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ, ИЛИ ЖЕ ОБУЧАЛИСЬ САМОСТОЯТЕЛЬНО?

Училась в художественной школе, куда попала благодаря очень забавной ситуации. В пятом классе общеобразовательной школы можно было легко получить 5 по истории, нарисовав иллюстрацию к прочитанному параграфу (хитрый учитель: тогда я еще не осознавала, что это махинация давала гарантию, что ребенок прочитает заданное, для того, что бы что-то изобразить). Ну что сказать — я была отличницей по истории в тот год. Как сейчас помню вышагивающего среди бочек и кораблей по деревянным мосткам Петра I нарисованного цветными карандашами. И вот однажды учитель заявил — Вероника, если твои родители не отправят тебя в художественную школу, то я не знаю, что я с ними сделаю. Звучало это опасно))). Так я и оказалась в моей уютненькой дхш No2, чему была несказанно рада. Иногда приходила к маме на работу, пробиралась с разрешения чужой тетеньки в заветный кабинет информатики, где мне включали комп и я рисовала в редакторе paint всякие штуки. Это было офигенно. Где-то с тех времен знала, что хочу дальше учиться по художественной или близко к этой специальности.



Поступила после школы на «Дизайн среды» в местном политехе. Компьютер у меня появился только на втором курсе, и с тех пор открыла для себя рисование на компьютере... мышкой. Было мучительно трудно, звук гневно брякающей о стол мышки пугал домашних, но я была рада и торжественно предоставляла на обозрение, криво нарисованный глаз. Много глаз, этот же глаз, но разного цвета, целые обои из расклонированных глаз... ух. Позже у меня появился маленький планшетик джениус, что значительно облегчило мне жизнь. Трудно сказать, дало ли дизайнерское образование что-то для меня в плане прокачки рисования, так как большую часть пар по специальности мы проводили делая макеты, по уши в клею и тонированной бумаге. Да и после института меня не покидала мысль о том, что лучше бы я пошла в художественное училище, где только живопись, только рисунок, только хардкор.

ПОСЛЕ ОКОНЧАНИЯ УЧЁБЫ, КАК БЫСТРО ВАМ УДАЛОСЬ НАЙТИ РАБОТУ? ЗАНИМАЛИСЬ ЛИ ВЫ ФРИЛАНСОМ И ГДЕ В ИТОГЕ РАБОТАЕТЕ?

После института было очень трудно в моем городе найти стабильную работу по художественной специальности, поэтому хваталась за все хоть как-то связанное с ней. Даже приходилось рисовать интерфейсы для платежных терминалов, а потом получать плату десятирублевыми купюрами видимо из этих же терминалов, целыми пачками десятирублевых купюр, целая сумка этих пачек. Обменивала эти деньги у друзей и родственников на более крупные купюры — все были довольны)). Однажды даже пришлось запрограммировать одностраничный сайт — ну, конечно, я ж «дизайнер»...как иначе... да да... и конечно же я подскажу какие обои лучше выбрать и нарисую календарь за шоколадку. А мой маленький демон внутри требовал рисовать, просто сидеть и рисовать. Получив очередной отворот поворот от недобросовестного работодателя, приуныла. Да и общение с заказчиками как дизайнеру мне всегда давалось нелегко, вроде все просто и понятно, но все изматывает, ибо все люди разные. Были мысли, что я зря подалась в эту сферу, здесь нужно быть быстрым, цепким и уметь продвигать себя как толкового специалиста, налаживать связи и все в таком духе. Мне как человеку не особо общительному было тяжело. Рисование в это время для меня было какой-то отдушиной, рисовала для себя и только то, что мне нравилось. Мечтала о том, как бы было круто,

если бы работа не только приносила доход, но еще и радовала. Пуская слюни на офигенные рисунки различных художников, подумала, что было бы замечательно рисовать арты для игрушек. Пробовалась в различные конторы, чуть было не уехала в Вологду, но расстояние мне показалось жутко далеким от дома и я побоялась бросить все и уехать. Желания материальны — через некоторое время я попала в игровую контору в нашем городе и поняла, что ничего не потеряно для меня и есть где развернуться. И вот уже много лет в составе нашей команды я занимаюсь концептами для социальных игрушек. В свободное от работы время рисую для себя и занимаюсь фрилансом. Обожаю мрачную тематику, демонов и рогатую нечисть, что трудно не заметить.





КАК БЫСТРО, НА ВАШ ВЗГЛЯД, ВЫ НАБИРАЛИ ОПЫТА В ТЕХНИКЕ, КАК СКОРО НАШЛИ СВОЙ СТИЛЬ В РИСОВАНИИ? КАК СЕЙЧАС СОВЕРШЕНСТВУЕТЕ СВОЙ УРОВЕНЬ?

Прокачиваюсь я очень медленно, ужаасно медленно. Бывали моменты, когда я неделями не могла просто сесть и что-то нарисовать. Вы, наверное, заметили, что большинство моих работ это портреты кого-то угодно. И это печалька. Я обожаю рисовать лица. Еще печальнее то, что раньше могла просто нарисовать лицо, а потом, увеличив холст, пририсовать туловище. В последнее время стараюсь уходить от этого. Я не могу точно сказать, что техника рисования у меня состоялась. Пробовала кучу различных методов: рисовала сразу цветом, либо красила по черно-белому рисунку и пыталась рисовать по различным урокам. Но в последнее время фриланс приучил меня делать построение, рисовать контуры, показывать этот эскиз заказчику, а потом работать с цветом и объемами. Данный метод я на последний момент считаю самым оптимальным для себя, это помогает определиться с композицией уже на этапе эскиза. До сих пор считаю, что я только в самом начале пути, и еще нужно много всего нарисовать и много чему научиться.

Чтобы не проседать и хоть как-то прокачаться, я смотрю кучу арта, что-то сохраняю для себя, потом в моменты вселенской печали и творческого упадка, рассматриваю их долго и упорно. Рисую с фоток, со скриншотов фильмов, пытаюсь подсматривать с них цветовые схемы, рисуя, например, какого-нибудь персонажа. В целом методы моей работы хаотичные

и несистематизированные. Заметила для себя, чтобы хоть как-то приподняться, мне необходимо рисовать каждый день и это помимо работы, ибо то, что рисуется на работе совершенно другого стиля. На работе я рисую кawaiiные, яркие штуки, а для себя люблю порисовать всякую мрачную нечисть. Зато я так не устаю от работы))) Обожаю фэнтезийную мрачную тематику со всякими тварями, демонами, таинственные и загадочные штуки. Люблю ужастики, фантастику и фэнтези как жанр кино и игр. Все это отразилось на моем творчестве.

Было время, когда я пару недель подряд с перерывом в день рисовала тридцатисекундные наброски человеческих фигур в разных позах с довольно известного сайта... Нет, не того, о котором вы подумали. И это дало многое. Построение фигуры и различные ракурсы после этого давались мне намного легче и быстрее. Всем советую. Помимо этого смотрела кучу видео уроков различных художников и всякие tutorиалы.

Мне очень повезло с фрилансом. Пару лет назад меня нашли парни из бразильской конторы, занимающиеся настольными играми и предложили порисовать для проекта, тема которого мне очень близка. И я думаю, что мне с ними повезло больше, чем им со мной, я значительно подняла уровень своего рисования и бесконечно благодарна этим ребятам

R

ВЕРОНИКА, ПРИНИМАЕТЕ ЛИ ВЫ УЧАСТИЕ В РАЗЛИЧНЫХ КОНКУРСАХ? КАК В ЦЕЛОМ К НИМ ОТНОСИТЕСЬ?

Конкурсы - это очень круто. Они дают возможность прокачаться и нарисовать что-то интересное и значимое, заставляют думать и не лениться. Но я практически в них не участвую. Если и начинала что-то, то быстро заканчивала)) Да и зачастую, я не вовремя узнаю о конкурсах. Самые офигенные обычно подходят к концу, когда я о них внезапно узнаю, и тогда сокрушаюсь и думаю - блиин, ну как так-то...

НА ДАННЫЙ МОМЕНТ, ВЫ ПОЛНОСТЬЮ ПЕРЕШЛИ НА КОМПЬЮТЕРНУЮ ГРАФИКУ, ИЛИ ЖЕ БЫВАЮТ СЛУЧАИ, КОГДА НАХОДИТСЯ ВРЕМЯ, ЧТОБЫ ПОРИСОВАТЬ КАРАНДАШОМ НА БУМАГЕ? КАК ОТНОСИТЕСЬ К ТРАДИЦИОННОМУ ИСКУССТВУ?

Полностью перешла в сг. Попытки рисовать традиционно сейчас совершенно ничтожны по сравнению с тем, что я рисую на компе. Сейчас традиционка приводит меня в замешательство, потому что сразу перестаешь ориентироваться и думаешь, как же нажать ctrl+z, или что не мешало бы накинуть слой оверлейчика... Во времена института я обожала рисунок, портретные и фигурные зарисовки, но сейчас мой офигенный альбом с тонированной бумагой и куча мягкого материала пылятся где-то на полке в квартире. С недавних пор у меня появился мольберт, масляные краски и несколько девственно белых холстов. В будущем я обязательно что-то нарисую))) Считаю, что уметь круто рисовать в традиционке - это просто огромный плюс для сг художника. Бумага не даст тебе совершить ошибки, которые позволяет делать фотошоп, тут все серьезно))) . Традиционка воспитывает художника, заставляет сразу мыслить в верном направлении.



ЕСТЬ ЛИ ТАКИЕ ХУДОЖНИКИ, ЧЬЕ ТВОРЧЕСТВО ПОВЛИЯЛО НА ВАС, КТО ЯВЛЯЕТСЯ ДЛЯ ВАС ПРИМЕРОМ?

О, я обожаю Джеральда Брома. Это, наверное, самый яркий пример. Много крутых азиатов, просмотр работ которых заставляет задуматься о ничтожности своего творчества\ . В последнее время создается ощущение, что все художники, кто у меня в ленте в соцсетях или на художественных ресурсах просто наикрутейшие крутаны. Многие либо уже офигенно рисуют, либо качаются невообразимыми для меня темпами. Я восхищаюсь творчеством многих русских авторов и если начну перечислять, то список будет оочень длинный. Только дайте мне волю. Вот именно их пример заставляет меня уходить от просто портретов к рисованию чего-то более сложного и интересного.

ЕСТЬ ЛИ ПРОЕКТ, НАД КОТОРЫМ ВАМ ДОВЕЛОСЬ ПОРАБОТАТЬ НА ОСНОВНОЙ РАБОТЕ ИЛИ ЖЕ ПО ФРИЛАНСУ, КОТОРЫЙ ОКАЗАЛСЯ САМЫМ ЗАПОМИНАЮЩИМСЯ?

Был проект на работе, где пришлось рисовать около 12-ти различных зданий и у каждого было по 10-11 стадий прокачки)) на чистовую, от 3д на тот момент отказались. Я чувствовала себя архитектором. Мне они снились по ночам. Но в целом был крутой опыт.

ВАША ГАЛЕРЕЯ ПОЛНА РАЗНООБРАЗНЫМИ ПЕРСОНАЖАМИ. ЧТО ВАС ВДОХНОВЛЯЕТ, КАК РАБОТАЕТЕ С ИДЕЕЙ? ВСЕГДА ЛИ УДАЕТСЯ ТОЧНО ОТРАЗИТЬ В РАБОТЕ ЗАДУМАННОЕ?

Еще раз повторюсь, что обожаю всякую нечисть)). Больше всего меня вдохновляют музыка и фильмы. Lustmord, Summoning, Wardruna, Gorgoroth и многое другое - слушаешь, и образы рождаются сами собой. То, что я рисую для себя, зачастую в процессе работы трансформируется до идеи совершенно отличной от изначальной. Потому что конкретной задачи обычно не ставлю и рисую для того, что бы отдохнуть.

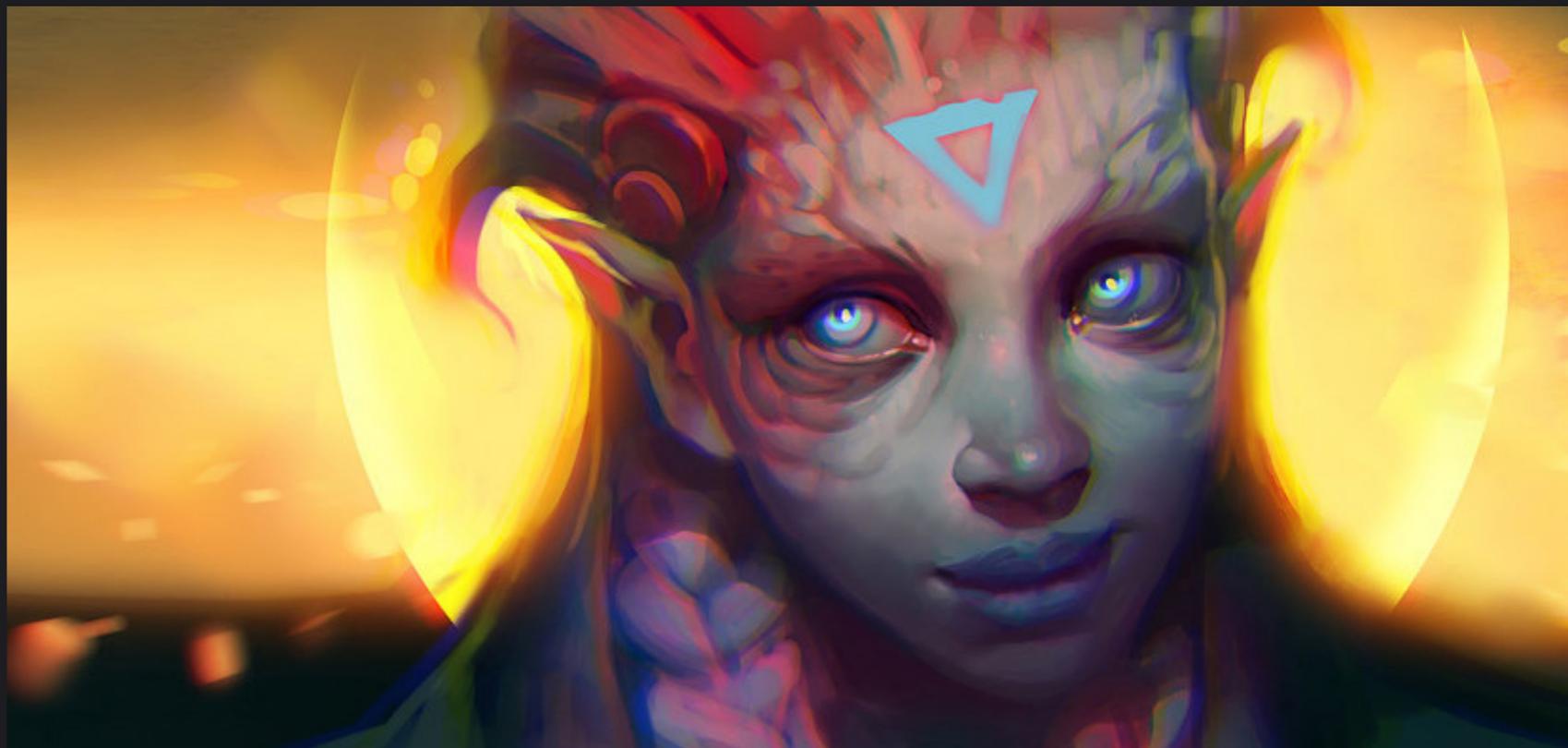


**ВАША ГАЛЕРЕЯ ПОЛНА
РАЗНООБРАЗНЫМИ ПЕРСОНАЖАМИ.
ЧТО ВАС ВДОХНОВЛЯЕТ, КАК РАБОТАЕТЕ
С ИДЕЕЙ? ВСЕГДА ЛИ УДАЕТСЯ ТОЧНО
ОТРАЗИТЬ В РАБОТЕ ЗАДУМАННОЕ?**

Еще раз повторюсь, что обожаю всякую нечисть)). Больше всего меня вдохновляют музыка и фильмы. Lustmord, Summoning, Wardruna, Gorgoroth и многое другое - слушаешь, и образы рождаются сами собой. То, что я рисую для себя, зачастую в процессе работы трансформируется до идеи совершенно отличной от изначальной. Потому что конкретной задачи обычно не ставлю и рисую для того, что бы отдохнуть.

**ПОЧЕМУ ИМЕННО ПЕРСОНАЖИ?
ПРОБОВАЛИ ЛИ СЕБЯ В ДРУГОМ
НАПРАВЛЕНИИ?**

Не могу заставить рисовать себя красивые лендскейпы и окружение. Но конечно, очень бы хотелось. Задач таких в работе я пока не встречала, а для себя я рисую обычно персонажи. Почему?... Не знаю. Наверное, я ленивая задница и рисую только то, что мне интересно. В последнее время у меня уже были попытки перейти на что-то более масштабное, и я буду стремиться работать в этом направлении.



ЧАСТО ЛИ ВЫ СТАЛКИВАЕТЕСЬ С КРИТИКОЙ? КАК К НЕЙ ОТНОСИТЕСЬ И К КОМУ ПРИСЛУШИВАЕТЕСЬ? ПОМОГАЕТЕ ЛИ СОВЕТАМИ НОВИЧКАМ?

Мои работы мало критикуют, но это, наверное, потому, что я не активно выкладываю их на различных ресурсах. Критика - это крутая штука, особенно если критикуют профессионалы. Всегда радостно получить отличный совет, который помогает открыть глаза на свои ошибки. Да, от критики бывает часто неприятно, стыдно, появляется желание забиться в угол и рыдать))), потому что не заметил какой-нибудь косяк, но надо перебороть себя и относиться к этому проще, почерпнуть только самое главное и исправиться в будущем. Художникам советами помогаю, но только по просьбе))) - не люблю критиковать чужие работы.

ВЕРОНИКА, КАКОЕ ПО ВЫ ИСПОЛЬЗУЕТЕ В РАБОТЕ? ПЛАНИРУЕТЕ ЛИ ИЗУЧАТЬ ДРУГИЕ ПРОГРАММЫ?

В процессе обучения, перепробовав кучу всего, перешла к Photoshop и теперь в основном использую его. Для меня это самая удобная и любимая прога для рисования. Другие программы пока не интересны, но кто знает, кто знает...))

ЧТО ЯВЛЯЕТСЯ ЕГО НЕОТЪЕМЛЕМОЙ СОСТАВЛЯЮЩЕЙ ВАШЕГО ТВОРЧЕСТВА?

Сложный вопрос. Для меня главное в творчестве - это возможность убежать от серости и неинтересности окружающего мира, возможность создать другую реальность, интересную для нас самих - рисующих людей. Быть создателем чего-либо - это крутое ощущение.



RebusFarm



3D ARTIST OF THE MONTH

Прими участие в ежемесячном конкурсе на Facebook и получи шанс стать 3D художником месяца!

REBUSFARM будет продвигать вашу работу, также вы сможете получить **250 рендер-баллов!**

Больше информации по ссылке:
<https://ru.rebusfarm.net/3D-ARTIST-OF-THE-MONTH>



Meike Schneider
2016

R

КЕМ ВЫ ВИДИТЕ СЕБЯ ЧЕРЕЗ 5 ЛЕТ? НЕ ВОЗНИКАЛО ЛИ ЖЕЛАНИЯ БРОСИТЬ ВСЁ И УЕХАТЬ ЗА ГРАНИЦУ?

Ох, страшно подумать. Как минимум хочется стать хорошим художником и быть востребованным. Думаю, что если появится возможность уехать - уеду. Вот такой я не патриот)))

ВЕРОНИКА, ЧЕМ ЗАНИМАЕТЕСЬ В СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ, ПОМИМО ОСНОВНОЙ РАБОТЫ И РИСОВАНИЯ?

Обожаю смотреть и пересматривать фильмы, играть в игры, но пока это редко удается. А так, в основном, рисую.

ВСЁ БОЛЬШЕ ЛЮДЕЙ СТАРАЮТСЯ СВЯЗАТЬ СВОЮ ЖИЗНЬ С ЦИФРОВЫМ ИСКУССТВОМ. ЧТО ВЫ МОЖЕТЕ ПОСОВЕТОВАТЬ НАЧИНАЮЩИМ?

Не бойтесь рисовать, пробовать что-то новое, совершать ошибки, просить советы, показаться глупым, будьте всегда в поиске, читайте, играйте, смотрите фильмы. Художник - это возможность всегда оставаться немного ребенком (не испытывая при этом угрызения совести). Рисуйте то, что вам нравится, только в этом случае вы добьетесь такого результата, что ваши работы будут нравиться и другим. Много слов говорят по поводу выхода из зоны комфорта, но очень сложно заставить себя рисовать то, что неинтересно, можно просто запороть впечатления от рисования и остыть. Очень важно найти себя и свой стиль. Чего всем желаю.



ИНТЕРВЬЮ С

НУРЖАНОМ БЕККАЛИЕВЫМ

УВАЖАЕМЫЕ НАШИ ЧИТАТЕЛИ И ПОЛЬЗОВАТЕЛИ RENDER.RU, ПРЕДСТАВЛЯЕМ ВАШЕМУ ВНИМАНИЮ ИНТЕРВЬЮ С ИНТЕРЕСНЫМ ХУДОЖНИКОМ – НУРЖАНОМ БЕККАЛИЕВЫМ. В ЭТОМ ИНТЕРВЬЮ НУРЖАН РАССКАЖЕТ, КАК ДАВНО НАЧАЛ РИСОВАТЬ, О ПЕРСОНАЖАХ, КОТОРЫХ РИСУЕТ И О СВОЁМ СТИЛЕ.



ДОБРЫЙ ДЕНЬ, НУРЖАН! ПО СЛОЖИВШЕЙСЯ ТРАДИЦИИ РАССКАЖИТЕ НЕМНОГО О СЕБЕ? ГДЕ РОДИЛИСЬ, УЧИЛИСЬ И КЕМ НА ДАННЫЙ МОМЕНТ РАБОТАЕТЕ?

Здравствуйте, не умею на русском писать грамотно и красиво вероятно не получится хорошо сделать интервью) Вырос в Казахстане в посёлке Мартук. Учился на программиста в универе. Работаю как фриланс художник.

С ЧЕГО НАЧАЛОСЬ ВАШЕ УВЛЕЧЕНИЕ РИСОВАНИЕМ, А ТАК ЖЕ ЧТО ПОВЛИЯЛО НА ВАШЕ РЕШЕНИЕ РАЗВИВАТЬСЯ В ЭТОМ НАПРАВЛЕНИИ?

В детстве мы с братом вместе очень много рисовали. Когда появился компьютер, начал рисовать мышкой, потом увлекся 3Д, когда узнал, что это может делать каждый. После поступления в университет забросил 3Д, потом брат купил мне графический планшет, во время учебы рисовал очень редко, на планшете только по каникулам, когда приезжал домой. Участвовал в местных конкурсах, выигрывал несколько раз игровые призы, в одном из конкурсов пришлось зарегистрироваться в ВК, выкладывал рисунки и они набирали лайки - это меня очень радовало.) Занялся рисованием более серьезно, стал на рисунок тратить значительно больше времени. А еще увлекался 3Д до ВУЗа.

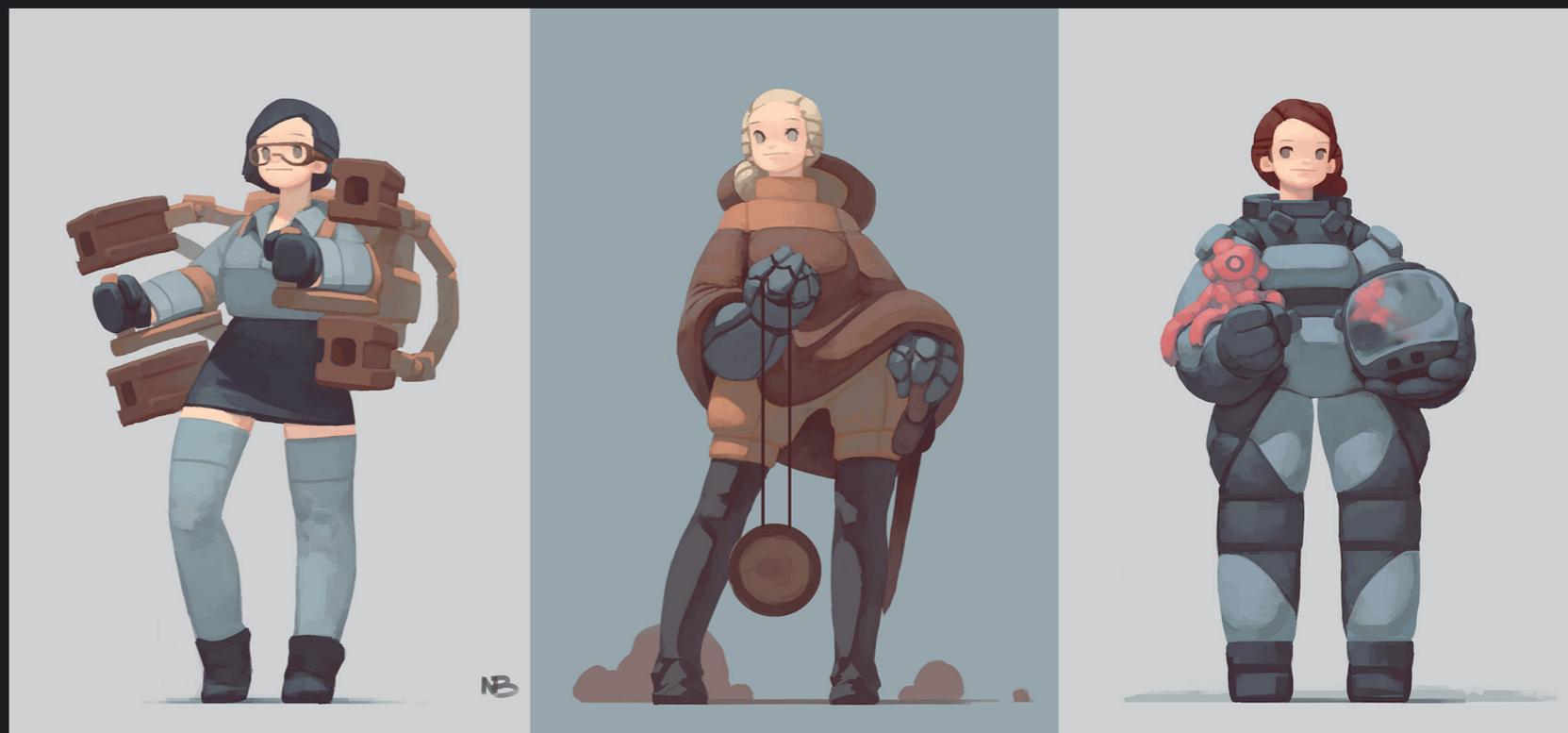
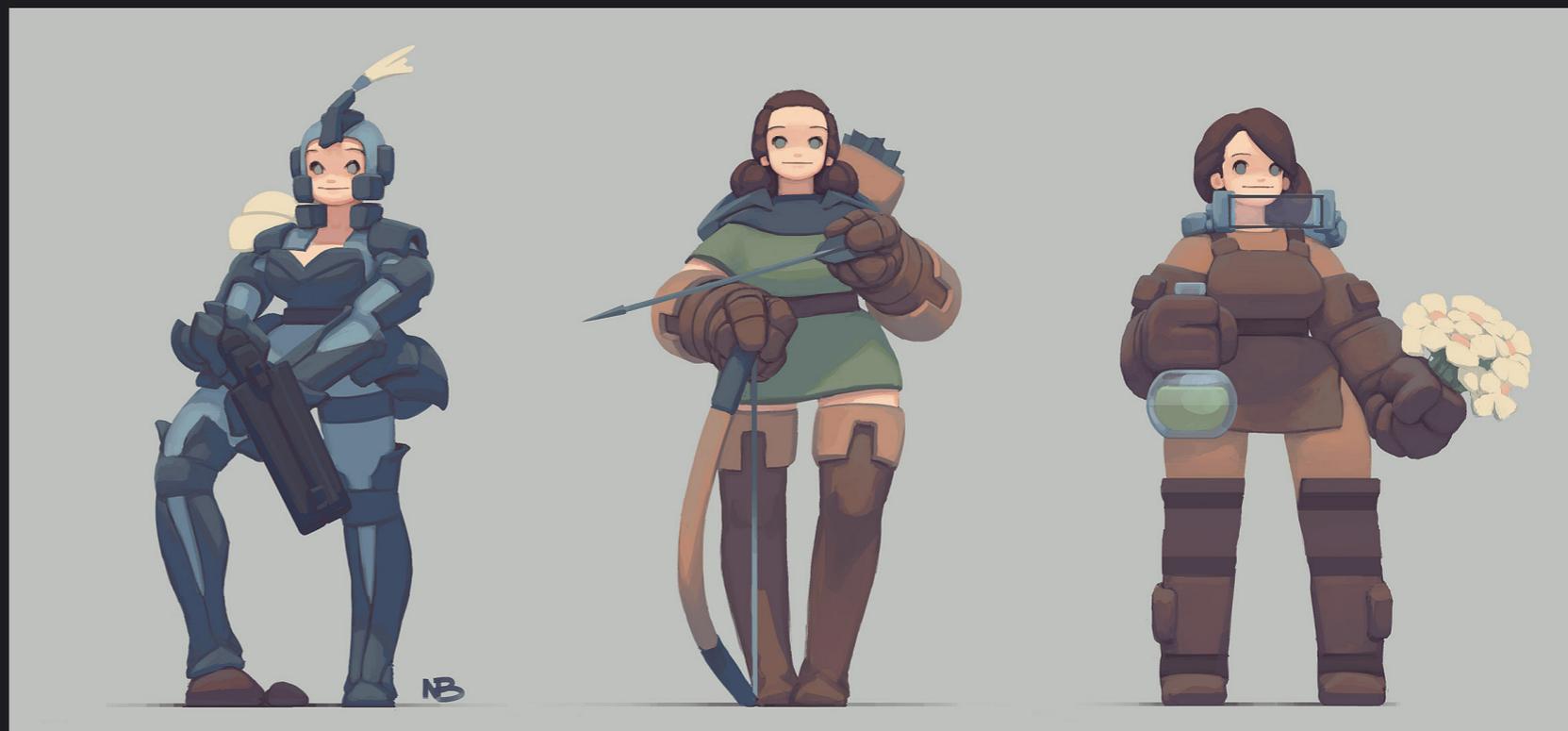


НУРЖАН, ПРИ ПЕРВОМ ПРОСМОТРЕ ВАШЕЙ ГАЛЕРЕИ РАБОТ, БРОСАЕТСЯ В ГЛАЗА ОЧЕНЬ НЕОБЫЧНЫЙ И ИНТЕРЕСНЫЙ СТИЛЬ, КАК БЫ ВЫ ЕГО ОХАРАКТЕРИЗОВАЛИ? КАК ДОЛГО ВЫ ЕГО ВЫРАБАТЫВАЛИ?

Думаю мой стиль со временем немного меняется. Сейчас пытаюсь осознанно некоторые моменты рисовать более стилизованно, экспериментировать.

КАК ЧАСТО ВЫ ЭКСПЕРИМЕНТИРУЕТЕ В РИСОВАНИИ, МНОГО ЛИ ДЛЯ СЕБЯ ОТКРЫЛИ И В ЧЁМ, ПО ВАШЕМУ МНЕНИЮ, ПЛЮСЫ В ЭКСПЕРИМЕНТАХ?

Экспериментирую часто, стараюсь на каждом рисунке сделать что то новое, в точности не повторять то что делал раньше. Определенный этап работы сформировался, и на каждом этапе стараюсь сделать рисунок лучше, пытаюсь оставить для себя полезные стороны экспериментов.

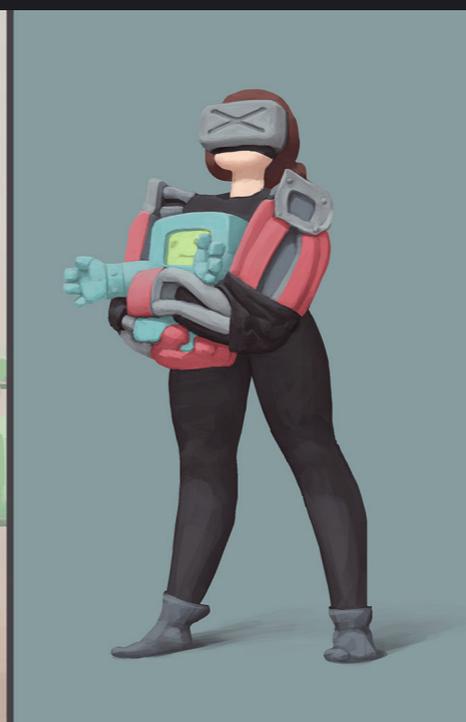


НУРЖАН, КАК ЧАСТО ВЫ РИСУЕТЕ НА БУМАГЕ, ДЕЛАЕТЕ ЛИ НАБРОСКИ? ИЛИ ПОЛНОСТЬЮ ПЕРЕШЛИ НА РИСОВАНИЕ В CG?

Полностью перешел на CG, не помню, когда последний раз брал в руки карандаш. На бумаге в основном рисовал в школе и в универе, во время занятий, чтобы скоротать время

РАССКАЖИТЕ, КАКАЯ ЧАСТЬ, В ПРОЦЕССЕ РИСОВАНИЯ, ПРИНОСИТ ВАМ БОЛЬШЕ УДОВОЛЬСТВИЯ, СКЕТЧИНГ, ПОСТРОЕНИЕ, ПОКРАСКА...?

Больше всего нравится начальная стадия рисования, скетчинг с линиями, построение. Лайнарт дает возможность создавать быстрые идеи, разные варианты и в то же время делая их достаточно детальными и проработанными





БЫЛИ ЛИ МОМЕНТЫ, КОГДА У ВАС ЗАКАНЧИВАЛИСЬ ИДЕИ, ПРОПАДАЛО ВДОХНОВЕНИЕ? КАК ВЫ С ЭТИМ БОРОЛИСЬ?

Бывает периодически. Нужно выспаться и вдохновится вдохновляющими рисунками)

ПОВЕДАЙТЕ О ВАШИХ УВЛЕЧЕНИЯХ, ЧЕМ ВЫ ПРЕДПОЧИТАЕТЕ ЗАНЯТЬ СВОЁ СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ?

Только рисовать, а если не рисую, играю в FPS шутеры.

БЛАГОДАРИМ ВАС ЗА ИНТЕРВЬЮ, НУРЖАН! ЖЕЛАЕМ ВАМ УСПЕХОВ В ТВОРЧЕСТВЕ, БОЛЬШЕ ЧАСОВ В СУТКАХ, А ТАК ЖЕ НОВЫХ И ИНТЕРЕСНЫХ РАБОТ.



ТЕХНИЧЕСКИЙ ХУДОЖНИК И ТА СПЕЦИАЛИСТ

Playrix - распределенная команда из 250 профессионалов, которые работают из 11 стран и 49 городов. Мы ищем людей, которые разделяют с нами стремление создавать уникальные и качественные игры. Playrix...

280 000 р.

COMPUTER GAMES

ВЕДУЩИЙ АНИМАТОР И СПЕЦИАЛИСТ ПО АНИМАЦИИ

Playrix - распределенная команда из 250 профессионалов, которые работают из 11 стран и 49 городов. Мы ищем людей, которые разделяют с нами стремление создавать уникальные и качественные игры. Playrix...

280 000 р.

COMPUTER GAMES

ВЕДУЩИЙ VFX ХУДОЖНИК И VFX СПЕЦИАЛИСТ

Playrix - распределенная команда из 250 профессионалов, которые работают из 11 стран и 49 городов. Мы ищем людей, которые разделяют с нами стремление создавать уникальные и качественные игры. Playrix...

280 000 р.

COMPUTER GAMES

ВЕДУЩИЙ 3D ХУДОЖНИК ПО ПЕРСОНАЖУ / ОКРУЖЕНИЮ И 3D ХУДОЖНИК

Playrix - распределенная команда из 250 профессионалов, которые работают из 11 стран и 49 городов. Мы ищем людей, которые разделяют с нами стремление создавать уникальные и качественные игры. Playrix...

280 000 р.

COMPUTER GAMES

ВЕДУЩИЙ КОНЦЕПТ ХУДОЖНИК ПО ПЕРСОНАЖАМ / ОКРУЖЕНИЮ И КОНЦЕПТ ХУДОЖНИК

Playrix - распределенная команда из 250 профессионалов, которые работают из 11 стран и 49 городов. Мы ищем людей, которые разделяют с нами стремление создавать уникальные и качественные игры. Playrix...

280 000 р.

COMPUTER GAMES

ДИРЕКТОР АРТ-ФИЛИАЛА

Playrix - распределенная команда из 250 профессионалов, которые работают из 11 стран и 49 городов. Мы ищем людей, которые разделяют с нами стремление создавать уникальные и качественные игры. Playrix...

Зарплата по согласованию

PLAYRIX

АРТ-ДИРЕКТОР (ART DIRECTOR)

Playrix - распределенная команда из 250 профессионалов, которые работают из 11 стран и 49 городов. Мы ищем людей, которые разделяют с нами стремление создавать уникальные и качественные игры. Playrix...

Зарплата по согласованию

PLAYRIX

VFX-ARTIST (ХУДОЖНИК ПО ВИЗУАЛЬНЫМ ЭФФЕКТАМ)

Playrix - распределенная команда из 250 профессионалов, которые работают из 11 стран и 49 городов. Мы ищем людей, которые разделяют с нами стремление создавать уникальные и качественные игры. Playrix...

Зарплата по согласованию

PLAYRIX

FLASH-АНИМАТОР

Playrix - распределенная команда из 250 профессионалов, которые работают из 11 стран и 49 городов. Мы ищем людей, которые разделяют с нами стремление создавать уникальные и качественные игры. Playrix...

Зарплата по согласованию

PLAYRIX

UI-ХУДОЖНИК

Playrix - распределенная команда из 250 профессионалов, которые работают из 11 стран и 49 городов. Мы ищем людей, которые разделяют с нами стремление создавать уникальные и качественные игры. Playrix...

Зарплата по согласованию

PLAYRIX

АРТ-ПРОДЮСЕР (ART PRODUCER)

Playrix - распределенная команда из 250 профессионалов, которые работают из 11 стран и 49 городов. Мы ищем людей, которые разделяют с нами стремление создавать уникальные и качественные игры. Playrix...

Зарплата по согласованию

PLAYRIX

ВЕДУЩИЙ ХУДОЖНИК

Playrix - распределенная команда из 250 профессионалов, которые работают из 11 стран и 49 городов. Мы ищем людей, которые разделяют с нами стремление создавать уникальные и качественные игры. Playrix...

Зарплата по согласованию

PLAYRIX

2D-ХУДОЖНИК

Playrix - распределенная команда из 250 профессионалов, которые работают из 11 стран и 49 городов. Мы ищем людей, которые разделяют с нами стремление создавать уникальные и качественные игры. Playrix...

Зарплата по согласованию

PLAYRIX

ИЩЕМ ТАЛАНТЛИВОГО 3D АНИМАТОРА

- Создание рига персонажей
- Создание анимацией персонажей и объектов окружающей среды

30 000—50 000 р.

AEL ENTERTAINMENT

2D ХУДОЖНИК САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

Контентная поддержка и дальнейшая разработка игрового проекта; работа в специализированной программной среде (графические пакеты Adobe Photoshop и Adobe Flash) по разработке игровых объектов и окружения...

35 000 р.

MAIL.RU GROUP

ИЩЕМ ТАЛАНТЛИВОГО КАЗУАЛЬНОГО 2Д ХУДОЖНИКА

Отрисовка полно экранных 2д изображений и их частей, а также ресурсов, интерфейса и элементов наполнения игрового уровня.

30 000—60 000 р.

AEL ENTERTAINMENT

UI-ХУДОЖНИК

Мы ищем UI-художника в команду проекта «СуперСити» — нашего супер-успешного ситибилдера, ежедневная аудитория которого составляет 320000 пользователей. Что мы вам доверим: - создание и поддержка интерфейса...

Зарплата по согласованию

PLAYKOT

3D-ХУДОЖНИК

Мы ищем 3D-художника со знанием пакета Blender для работы с графикой на ведущем проекте компании. Что мы вам доверим: - построение моделей по готовым скетчам (зданий, объектов окружения, персонажей)...

Зарплата по согласованию

PLAYKOT

LOOKDEV (RENDERING) ARTIST

Вакансия подразумевает постановку камеры, света, настройку материалов, фотореалистичный рендер и пре-композилинг. Работа над проектами различного стиля, включая не-фото-реалистичные. Однако, фотореализм...

90 000 р.

ТРЕХМЕР

3D-АНИМАТОР

Мы ищем 3D-аниматора для участия в работе над графикой для новых и уже запущенных проектов. Чем предстоит заниматься: - созданием разнообразных эффектов (выстрелов, взрывов, огня, дыма, воды, магии...

Зарплата по согласованию

PLAYKOT

ВЕДУЩИЙ ХУДОЖНИК / LEAD ARTIST

- Разработка, поддержание и развитие художественной стилистики проекта;
- Создание персонажей, игровых объектов, фонов и интерфейсов от быстрых скетчей до детальной прорисовки в разных техниках — как...

90 000—90 000 р.

KOSMOS

2D ХУДОЖНИК / 2D ARTIST

- Создание игровых объектов, фонов и персонажей от быстрых скетчей до детальной прорисовки в разных техниках — как растровых, так и векторных;
- Проектирование интерфейсов в казуальной стилистике;...

40 000—60 000 р.

KOSMOS

АРТ-ДИРЕКТОР

- Разрабатывать, поддерживать и развивать единый визуальный стиль игровых проектов для мобильных приложений и социальных игр
- Планировать и координировать работу команды художников • Создавать персонажи...

90 000—150 000 р.

KOSMOS

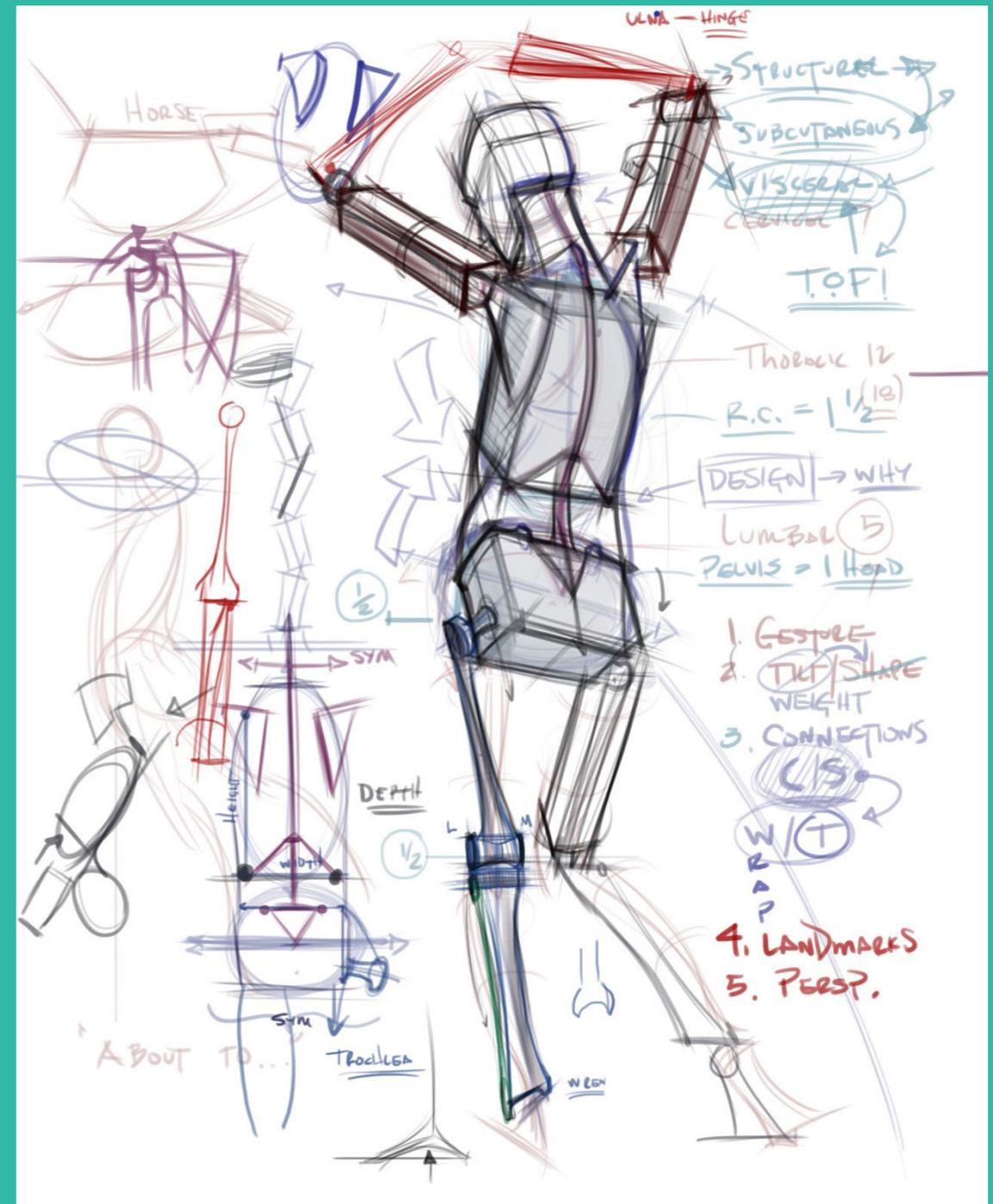
COMPOSING ARTIST

Композинг. Примитивная 2Д анимация (не фазовка). Технический монтаж. 2D/3D Треккинг. ВНИМАНИЕ! Чистым 3D-шникам, особенно начинающим, просьба не засорять ящик. Нужен начинающий КОМПОЗЕР! Работа в...

30 000—60 000 р.

ADSERVICE

ПОЧЕМУ ВАЖНО ОБРАЩАТЬ ВНИМАНИЕ НА ПОСТРОЕНИЕ? ЧАСТЬ 1



Вы никогда не задавались вопросом: в чём ценность практики рисования конструктивного рисунка? Это упражнение для того, чтобы видеть в человеческой фигуре наборы трёхмерных форм и объёмов? Это способ придать своим рисункам более аналитический характер, отбросив в сторону всё лишнее, чтобы можно было провести объективный анализ? Совпадает ли конструктивный рисунок с исторической практикой анимации? Или возможно, что конструктивный рисунок имеет под собой более богатую

Всё нижесказанное мной, это выводы, которые я сделал, когда проводил исследование в поисках ответа на эти вопросы для себя и своих учеников. Как личное наблюдение, для меня интерес в рисовании никогда не лежал в области рисунка имевшего вид законченной студии или вымученного построения, мне больше нравился момент, когда рисунок выглядел готовым к тому, чтобы ожить и столкнуться с дальнейшим полётом мысли или философии. Таким образом, это исследование рождено благодаря этому моему очарованию. Я опубликую его пятью частями (чтобы не утомлять читателей обилием текста) в течение следующего месяца. Первая часть это больше введение, но в следующих, я покажу, и мы обсудим различные изображения. Надеюсь, вы найдёте для себя что-то

интересное или воспользуетесь своим воображением, которое может быть единственным объяснением для практики конструктивного рисунка.

ВВЕДЕНИЕ

Анатомия и архитектура Ренессанса неразрывно связаны. Письма и рисунки Леона Батисты Альберти, Франческо до Жоржио Мартини, Микеланджело и Да Винчи (и это лишь некоторые) все они показывали свой стойкий интерес к антропоморфным отношениям фигуры к архитектуре. Будь то планирование городов, особых структур или орнаментов, человеческая фигура могла быть использована как основа дизайна в архитектуре. Архитектура как форма искусства, в отличие от живописи, рисунка или скульптуры, не имеет прямого аналога в природе, и поэтому она целиком основана на возможности использования всех остальных форм искусства для получения чего-то нового. В этом смысле, архитектура может видаться отдельной и независимой от форм природы, и тем не менее, она зависит от различных данных полученных в результате эстетической оценки природы или от её представлений другими формами искусства. Отсюда понимание анатомии и анализа человеческой фигуры как набора

геометрических объёмов, превращается в концептуальную модель необходимую для успешной практики в архитектуре. Эта модель основана на рассмотрении эстетики Нео-Платонизма и акцентирует своё внимание на практике, которая направлена не только на наблюдение природы, но также на методы её представления, ведущие к открытиям и более широкому пониманию дизайна.

Мой интерес лежит в понимании современных методов конструктивного представления в рисунке. А также в более глубоком понимании функционала и красоты естественных движений человеческого тела, как примера для различных структурных явлений в архитектуре. В тоже самое время в отдельности от практического изучения фигуры человека, я также заинтересован в её использовании как обучающего инструмента в архитектуре: в основном, изучение фигуры человека и его анатомии являются своеобразным обрядом посвящения, для развития художника в духе гуманистических традиций и красоты Нео-Платонизма. В тоже время как принято считать, что практика анатомирования^[1] направлена исключительно на понимание контуров поверхности фигуры человека

в живописи, скульптуре или рисунке. Мы также должны воспринимать её как инструмент дизайна, которым художники продолжают пользоваться для оценки красоты и совершенства природы, чтобы иметь возможность использовать её в композициях зданий и архитектуры. В частности, я смотрю на работы художников эпохи Ренессанса, которые развили своё чувство дизайна посредством превращения фигуры человека в особый язык форм (гармония через пропорции геометрических форм). **Я утверждаю, что наиболее значимым в деле изучения анатомии является способность видеть абстракции и работать с ними, так как это позволяет напрямую перенести их в архитектуру (и возможно в весь дизайн в целом). Мой краткий обзор будет сосредоточен на записках и набросках художников, особо заостряя внимание на том, как они применяют эту технику.**

1] Вскрытия тел людей или животных с целью их дальнейшего изучения их строения.

СЕКЦИЯ 1 – НЕОПЛАТОНИЗМ

В Ренессансе, математическая точность и выразительное использование геометрии было ключом к выражению системы точных гармоний. Её эстетика родилась из интереса к античности, а потом перешла и к античной философии. Для того чтобы показать это, архитектура (и объекты) стали рассматриваться как выражение духа человека или как подтверждение связи с абсолютным. Таким образом, мы можем понимать архитектуру Ренессанса как выражение платоновской мысли. Для Платона, доступ к метафизическому и следовательно этическому, порядку мира, открылся через рациональное мышление. Следуя этой схеме, искусство может иметь ценность, тогда, когда оно правильно отражает этот порядок. Другими словами, не существует независимой роли или ценности для функции искусства. Следуя этой идее, Платон относился с подозрением к любому подражательному искусству (или имитированию) так как оно обладало большой возможностью скрыть правду или отменить рациональное с эмоциональными качествами начало. Это в свою очередь приводило к эффекту разрушения нашей привязанности к этическому и рациональному началу и к

разрушению добра в нашей настоящей жизни. Исходя из этого, искусство может иметь ценность только тогда, когда оно представляет собой рациональный порядок, который в свою очередь приводит в соответствии с собой и зрителя. На это Платон сказал:

Если кто-либо отделит от искусства доктрину чисел, мер и гармонии, то от искусства останутся лишь жалкие крохи. Под красотой формы, я не имею в виду то, что большинство людей считает красотой - красоту человека или некоторых картин. Под красотой я подразумеваю, скорее нечто квадратное или круглое или поверхность и твёрдые тела, образованные с помощью циркуля, линейки и угольника: такие вещи красивы сами по себе, и олицетворяют художественные ощущения весьма особым образом.[2]

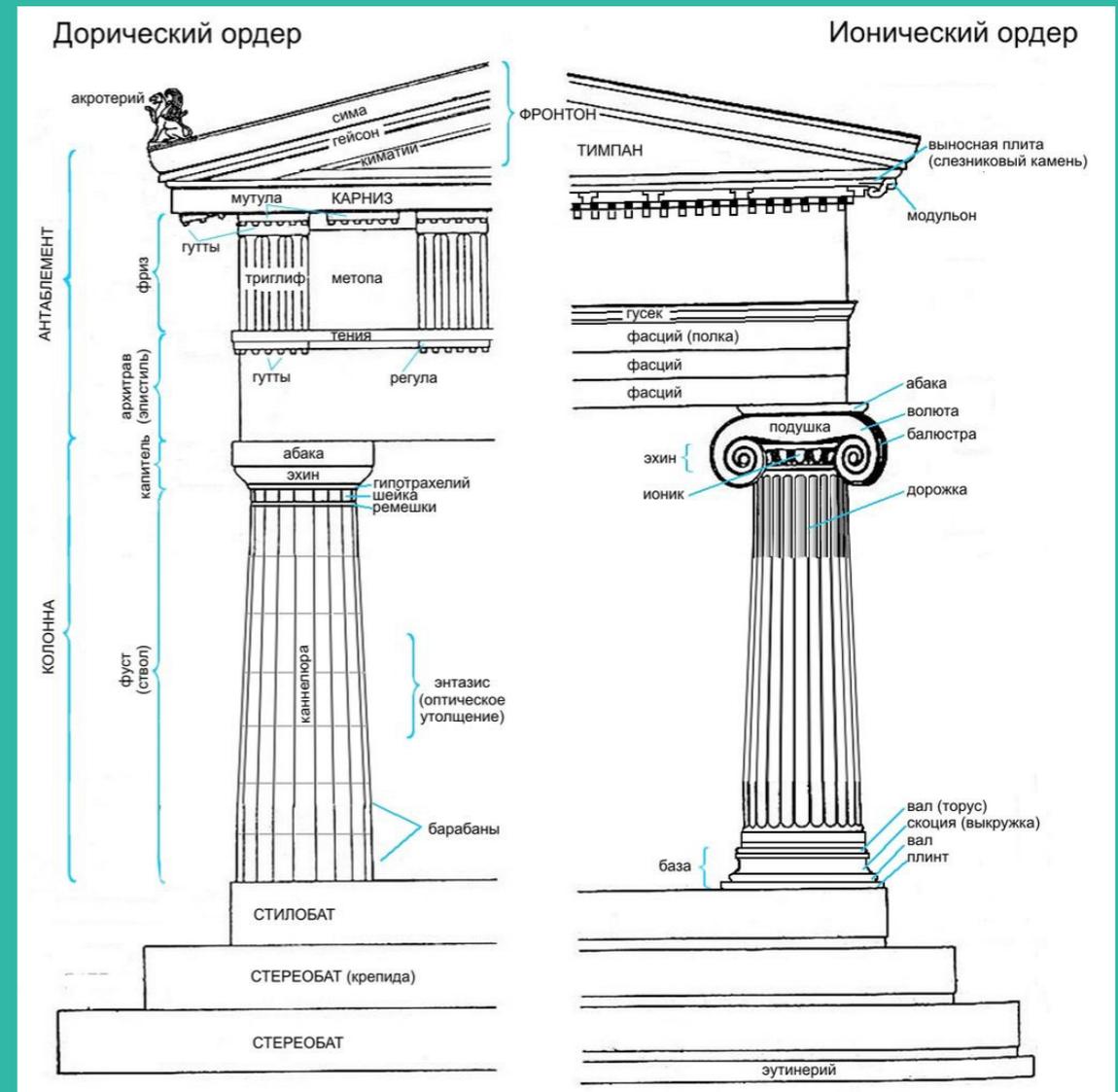
Тут Платон указывает на строительные блоки из которых состоит органическая и неорганическая форма в Ренессансе. Особый акцент ставится на уходе от внешнего вида вещей и на большем внимании к лежащей в основе каждой вещи логики и соответствующей ей геометрической формуле. В сущности, красота это гармония, выраженная через

особые математические пропорции (или золотое сечение), в порядке, символизирующем более крупную гармонию мира и души.

Это и есть основной интерес, который можно обнаружить в художественной практике эпохи Ренессанса и в частности, в способе каким художники той эпохи исследовали анатомию человека для использования её в архитектуре. Влияние эстетики Неоплатонизма на художников и архитекторов Ренессанса, в первую очередь распространяется через то внимание и важность, которые представлены в записках Витрувия. В следующем разделе, я обращусь к связи, которую Витрувий, создал между изучением архитектуры и человеческого тела, а также о том, как его влияние распространялось на художников эпохи Ренессанса через Альберти.

[2] Plato, The Republic, trans. G.M.A. Grube (Indiana: Hackett Publishing Company, 1992), Book IV.

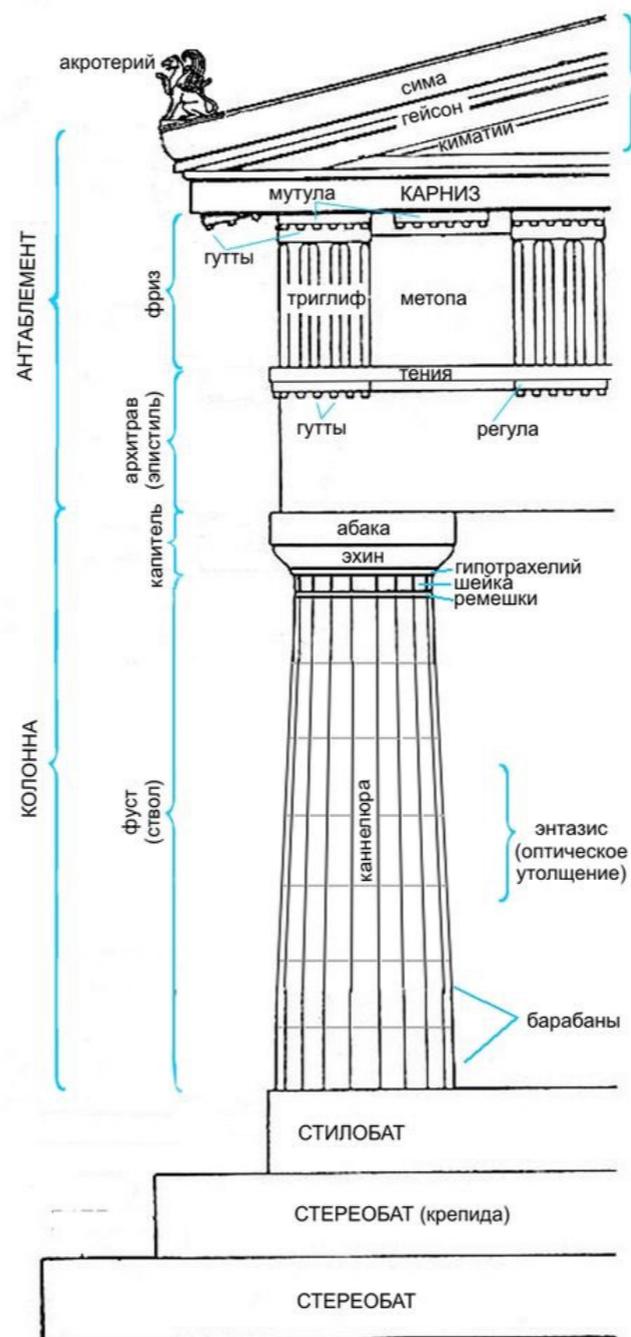
ПОЧЕМУ ВАЖНО ОБРАЩАТЬ ВНИМАНИЕ НА ПОСТРОЕНИЕ? ЧАСТЬ 2



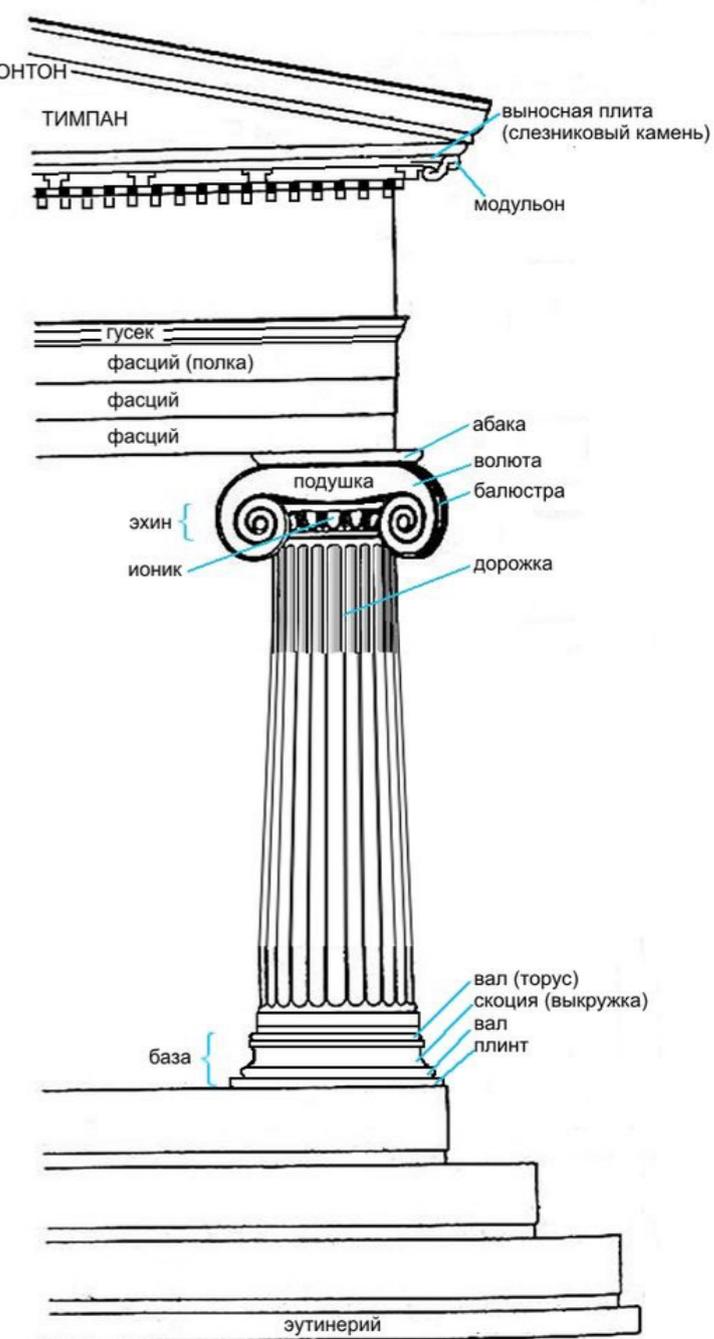
ВИТРУВИЙ И ЕГО ВЛИЯНИЕ

«Десять Книг об Архитктуруе[1]» Витрувия[2]оказали глубокое влияние на архитектурные и художественные практики эпохи Ренессанса. В дальнейшем, в своей дискуссии о практике в архитектуре, в ней не раз будут упоминаться примеры, где человеческая фигура используется как основа для дизайна. В своей записи о дизайне колонн, Витрувий заявил: Когда они открыли что для человека, стопа является одной шестой частью его высоты, они применили эту пропорцию к колонне, и какой бы диаметр они не выбрали для базы ствола колонны, они делали ствол в высоту, включая капитель, в шесть раз больше диаметра базы ствола. Таким образом, Дорическая колонна[3] своими пропорциями выражала, здоровье и красоту мужского тела. [1]

Дорический ордер



Ионический ордер



[1] De architectura libri decem — трактат об архитектуре прославившегося этой работой римского архитектора Марка Витрувия Поллиона. Трактат является единственной сохранившейся античной работой об архитектуре и одной из первых на латыни. Книга посвящена императору Августу как знак благодарности за оказанную им помощь

[2] Marcus Vitruvius Pollio; I век до н. э. - римский архитектор и механик, учёный-энциклопедист. Получил архитектурное образование. Среди воплощённых проектов Витрувия наиболее значимыми являются базилика в Фано и конструкции римского акведука. Также является автором эргономической системы пропорционирования, позднее получившей распространение в изобразительном искусстве и архитектуре под названием «Витрувианский человек»

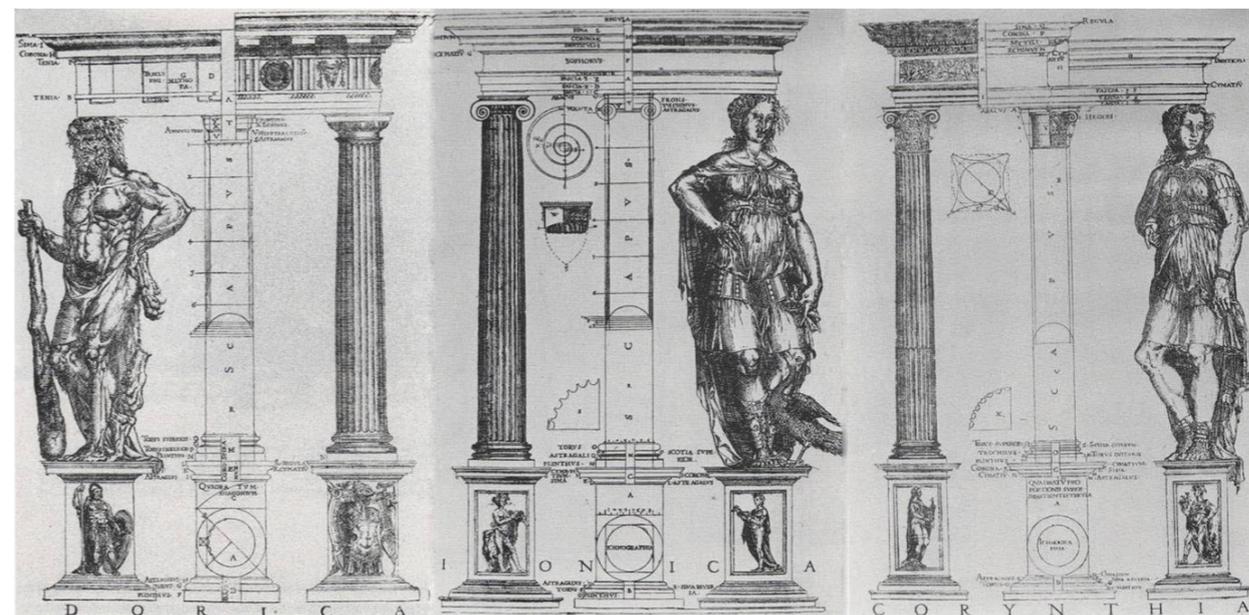
[3] Классическая дорическая колонна была без базы, база есть только у колонн римско-дорического ордера.

В работах Витрувия, мы видим нечто, сильно отличавшееся от сухого взгляда на фигуру человека и её проявления во внешнем облике храма. В дальнейшем, основные принципы пропорций используются как основа для соединения двух абсолютно непохожих вещей. Витрувий сделал следующий шаг в идентификации каждого типа колонн (Дорическая, Ионическая и Коринфская) сравнивая их с различными телами (мужчины, женщины и девушки). Таким образом колонны получили не их внешние признаки, а изменения в пропорциях по отношению друг к другу, тем самым являя собой идеал, связанный с определённым типом тела. Колонны, по существу, стали идеализированными формами, очищенными от абстрактной сущности, характерной для каждой фигуры или типа тела.

В качестве примечания, мы можем думать о том, что размышления Платона стали фундаментом, на котором Витрувий знакомит зрителя с рациональным порядком через абстракцию свойств образа человека, в простой геометрический язык колонн. Хотя размышления Витрувия об ордерах[1] колонн дают нам очень ясную картину отношений между человеческим телом

и зданием, его мысли о пропорциях, тем не менее, остаются более всеохватывающими. С этой позиции, Витрувий заявил, что пропорция состоит в принятии определённого модуля, как для отдельных частей здания, так и для целого строения, посредством симметрии применённой на практике. Без симметрии и пропорции, ни один храм не может обладать правильным планом; именно поэтому должна быть точная пропорция, основанная на образе человеческого тела. [2]

Таким образом, все пропорции берут свое начало в человеческом теле. В дальнейшем, эта система пропорций достигается и в архитектуре, через организацию и оценку отдельных частей реализованных в общем плане. Для Витрувия и для художников Ренессанса, это не только общий дизайн фигуры человека, который организует пол или внешний вид возвышающегося здания, но также и дизайн меньших частей и то, как они работают в целом. Последовательный переход от Платона к Витрувию делает особый акцент на разуме и рациональном порядке в пропорциях, теперь мы можем взглянуть на Альберти, одного из первых архитекторов, который применил все эти подходы в своих творениях.



АЛЬБЕРТИ^[5]

В своих студиях и переводах работ Витрувия, Альберти (первый кто перевёл Витрувия на латынь) многое позаимствовал из его размышлений, что оказало определённое влияние на его собственные идеи о красоте, дизайне и пропорциях. Хотя он и не во всём был согласен с Витрувием, Альберти разделил сильную связь, выраженную в его размышлениях об *concinntas*[6]. Альберти выразил эту идею как «гармония всех частей...установленных вместе с такой пропорцией и таким соединением, что ничего нельзя добавить, уменьшить или изменить в худшую сторону» [3]. Эта идея начала становиться главенствующей для Альберти, как способ объединения формы и пропорции согласующихся с античностью. В то время как красота это понятие тесно связанное с причиной,

она также развивается и отделяется от существующих принципов наблюдаемых в природе. Относительно тела человека Альберти говорил:

«Красота эта форма симпатии и гармонии частей в теле, в соответствии с определённым числом, контуром и положением, как диктует нам *concinntas*, абсолютное и фундаментальное правило природы.» [4]

В своём заявлении Альберти указывает на универсальный принцип о том, что красота согласуется с размышлениями Витрувия и Платона. В соответствии с этим руководящим правилом, пропорции переносятся в геометрические формы, которые затем переносятся на качества человека, которые затем применяются в архитектуре. Это и есть идея *concinntas*, главный идеал Альберти,

который позволяет этой практике действовать как нечто общее для всех изображённых предметов. Особенно важным здесь является то, что Альберти последовательно опирается и создаёт через этот формальный язык свой взгляд на красоту. В то время как он, возможно, изучал человеческое тело, фасады, арки и т.д. и т.п., но что на самом деле важно, так это то, что все они выражались через большой идеал, от которого могли исходить его художественные практики. Нить мысли Платона, что идёт от Витрувия к Альберти, в той или иной форме повсеместно возникает в художественных размышлениях эпохи Ренессанса. С особыми требованиями к геометрии, гармонии и пропорциям, красота стала качеством, которое находится не в материале тех или иных художественных работ, а скорее

в концептуальном плане художника, который выражает её. Идея или идеал красоты уже присутствует в мыслях художника и таким образом, в определённой степени, отражается в каждом изображаемом им предмете или работе. В сущности, от мышления Платона через Витрувия к Альберти, язык формы возникает между миром природы и рациональными возможностями человека указывая на Божественное. Я надеюсь показать вам, в следующей главе, как этот язык проникает в архитектуру Ренессанса, а также находит своё отражение в изучении анатомии человека и в абстракции человеческой фигуры.

[4] Архитектурный ордер (лат. *ordo* — строй, порядок) — тип архитектурной композиции, использующий определённые элементы и подчиняющийся определённой архитектурно-стилевой обработке. Включает в себя систему пропорций, предписывает состав и форму элементов, а также их взаиморасположение.

[5] Леон Баттиста Альберти (итал. Leone Battista Alberti; 18 февраля[5] 1404, Генуя — 25 апреля[6] 1472, Рим) — итальянский ученый, гуманист, писатель, один из зачинателей новой европейской архитектуры и ведущий теоретик искусства эпохи Возрождения.

[6] Гармония - для обозначения которой Альберти прибегает к старому латинскому термину «*concinntas*», заимствованному им от Цицерона.



VIP-АККАУНТЫ НА RENDER.RU

Покупая vip-аккаунт за 945 руб. в год, вы получаете скидки на услуги ведущих CG компаний и ряд других бонусы. Потратив меньше тысячи рублей, вы получаете выгоду до 3000 руб. и это только при покупке курсов на RENDER.RU, уже сейчас вы можете воспользоваться скидками в четырех компаниях.

[Узнать больше](#)

Скидка до
30%

RENDER
PARTY 2016

Скидка до
20%

КУРСЫ
RENDER.RU

Скидка до
20%

КУРСЫ
REALTIME
SCHOOL

Скидка до
10%

3D-ПЕЧАТЬ:
ПОЛИАМИД И
МНОГОЦВЕТНЫЙ
ГИПС

Скидка до
20%

РЕНДЕР-
ФЕРМА

**ПОДБОРКА
РАБОТ РИСУНКИ
НА СКОРОСТЬ**

SPEED

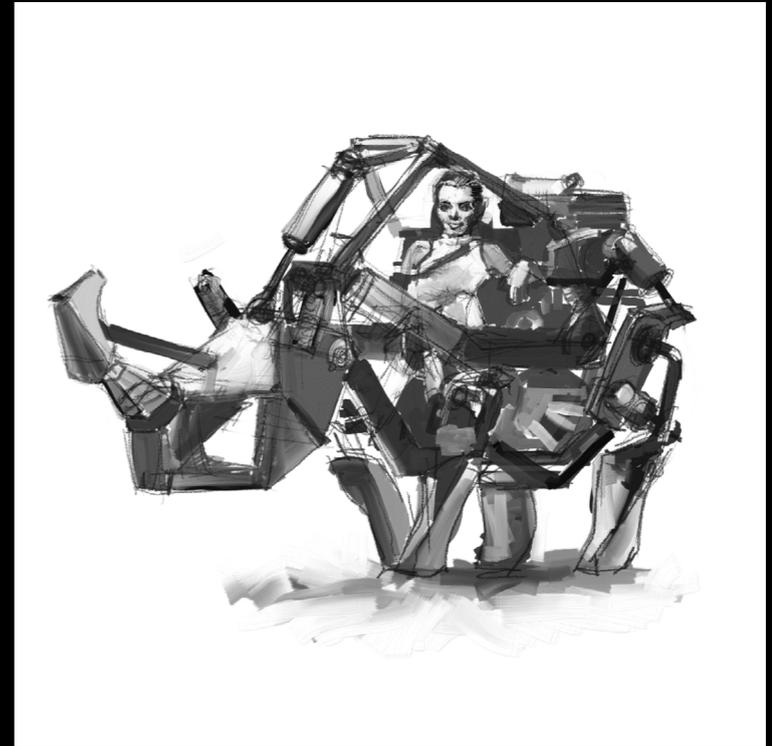
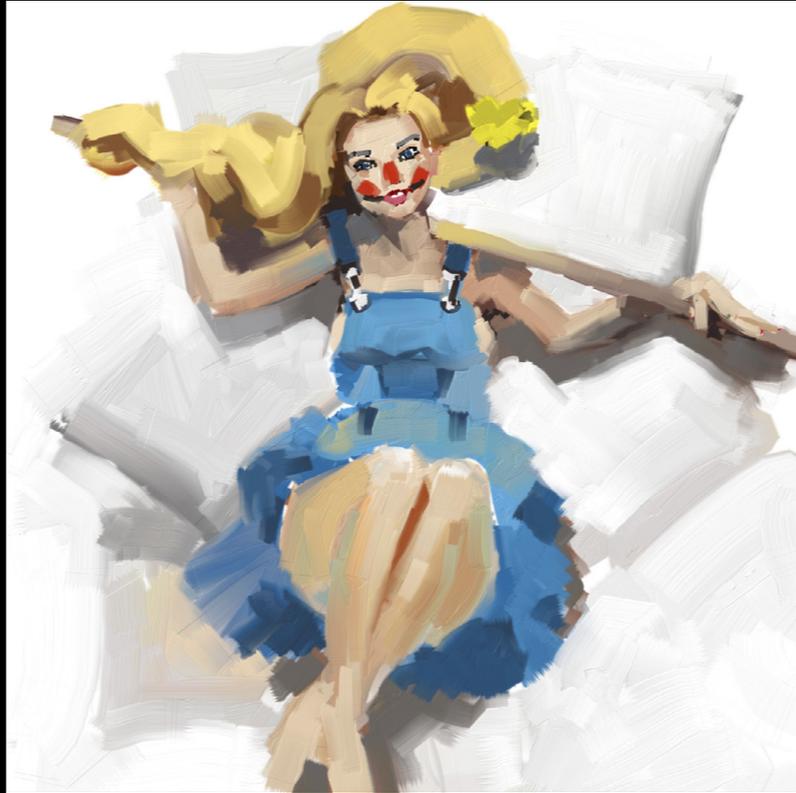


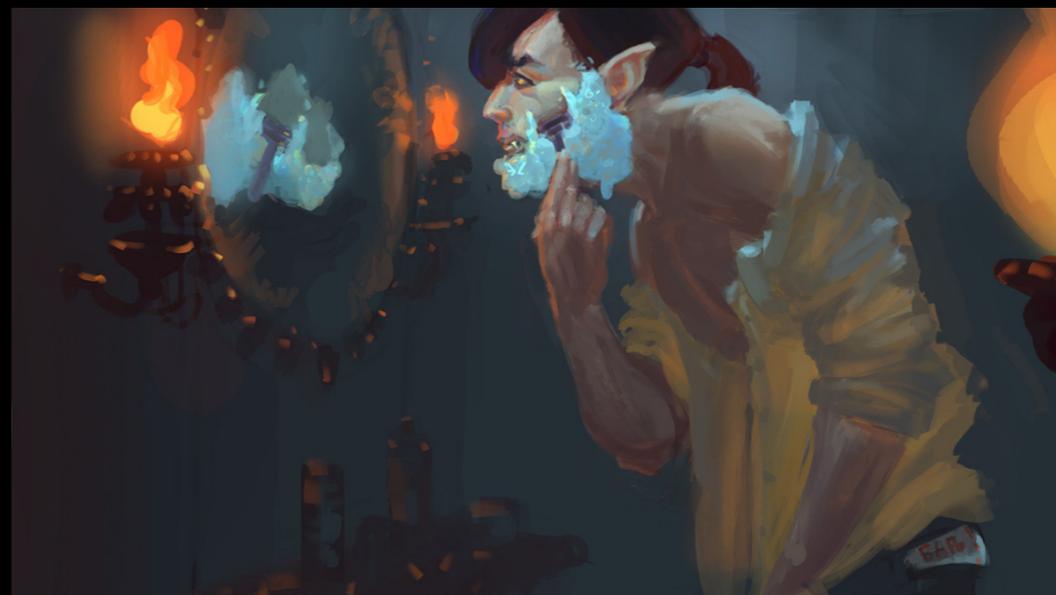
PAINTING

**SPEED PAINTING – ЭТО СОВРЕМЕННЫЙ ВИД ЖИВОПИСИ,
В КОТОРОМ СОЗДАНИЕ ОДНОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ ОГРАНИЧИВАЕТСЯ
ОПРЕДЕЛЁННЫМ НЕБОЛЬШИМ ПРОМЕЖУТКОМ ВРЕМЕНИ**

ПЕРЕЙТИ В РАЗДЕЛ НА САЙТЕ











ИЩЕШЬ СОТРУДНИКА?

Render.ru позволяет использовать различные сервисы на сайте, начиная с размещения вакансий, рассылок, пресс-релизов, статей и заканчивая баннерами и новостями на сайте.

Готовы предложить
корпоративные пакеты



Подробнее ознакомиться с полным списком услуг и Корпоративными пакетами, вы можете, скачав наш Media Kit

ИЩЕШЬ РАБОТУ?

На Render.ru сотни вакансий по России и странам СНГ, ежемесячно новые вакансии от ведущих CG компаний!

РЕЗЮМЕ НА САЙТЕ

Бесплатно создай свое резюме и оно будет доступно более чем 1100 компаниям.

ФРИЛАНС

Посещай Доску Фриланса, где ты всегда сможешь найти удаленную работу. А так же бесплатно разместить свой проект, чтобы найти фрилансеров.



**ПРИСОЕДИНЯЙСЯ
К НАМ В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ:**

B В КОНТАКТЕ

f FACEBOOK

 TWITTER

g+ GOOGLE