

# RENDER

MAGAZINE 04/2018

ИНТЕРВЬЮ С

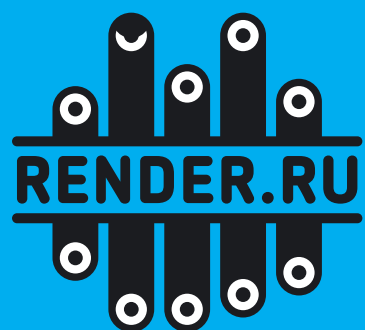
# ТЕЕМУ

ПРОЗРАЧНЫЙ ЦВЕТ  
В PHOTOSHOP

ПОРТРЕТ  
В 5 СЛОЁВ

ЗНАЙ  
ПРАВИЛА

НОВОСТИ CG  
СВЕЖИЕ ВАКАНСИИ



## ОТ РЕДАКЦИИ

Вышел апрельский номер журнала Render Magazine. В этом выпуске вас, как всегда, ждет ряд эксклюзивных статей, которых нет на сайте: интервью с замечательным финским художником Teemu Rasinkangas, в котором мы обязательно затронем тему рисования его очаровательных женских персонажей, статьи Джастина Герарда «Прозрачный цвет в Photoshop» и «Портрет в 5 слоёв», а напоследок эксклюзивный перевод урока «Знай правила», от известного художника, работающего под ником Nsio, в нем автор не только выделит ряд художественных и технических правил, необходимых художнику для работы, но и наглядно проиллюстрирует их.

Помимо этого, вас ждет подборка лучших, по мнению редакции, 2D и 3D-работ, отобранных нашими администраторами галерей за последний месяц, самые яркие новости месяца, 24 свежие вакансии CG-индустрии и подборка лучших работ форумного раздела «Рисунки на скорость» (speedpaint на RENDER.RU). Все журналы 2016-18 года можно просматривать из приложения Render Magazine на iPad, либо прямо в браузере, либо скачивать упакованный pdf с журналом.

---

### НАД НОМЕРОМ РАБОТАЛИ:

Журналисты: Артем Мишарин,  
Артем Павлов

Дизайнер: Боярщенок Александр

### 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

## РИСУНКИ НА СКОРОСТЬ

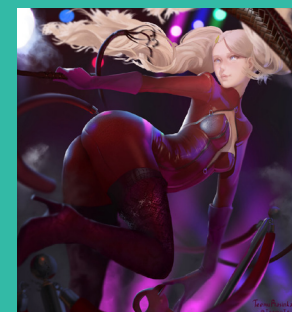
## ЭКСКЛЮЗИВ

— ИНТЕРВЬЮ С ТЕЕМУ

— ПРОЗРАЧНЫЙ ЦВЕТ В PHOTOSHOP

— ПОРТРЕТ В 5 СЛОЁВ

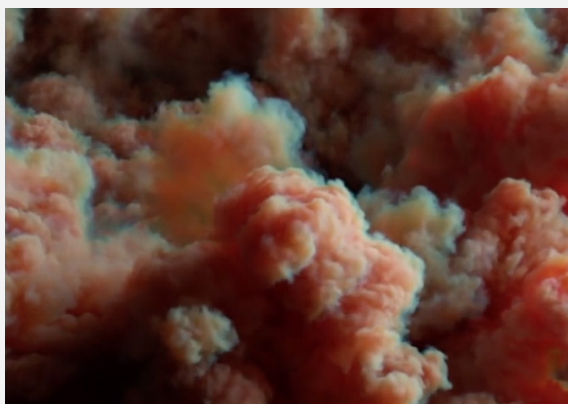
— ЗНАЙ ПРАВИЛА



Teemu

# НОВОСТИ

## CG



### ВЫШЕЛ FUMEFX 5.0 ДЛЯ 3DS MAX

Sitni Sati анонсировали новую версию FumeFX - плагин для 3ds Max, предназначенный для симуляции динамики текучих сред. Он позволяет создавать разнообразные специальные эффекты, такие как огонь, дым, облака и всё, что с этим связано.

Стоимость лицензии теперь стоит 695\$, новые варианты подписки начинаются со 195\$ за 90 дней.



### ALTUS STUDIO 2.0 И ALTUS SERVERPRO 2.0 ОТ INNOBRIGHT

InnoBright Technologies выпустили Altus 2.0 - новое обновление программного обеспечения для рендеринга, разбивающее продукт на два издания: Altus Studio, на основе графического интерфейса и графическую оболочку Altus ServerPro. В некоторых новостях также имеется информация о специальной версии программного обеспечения для RedShift, в то время, как интеграция с Arnold, Nuke, Houdini и Modo либо запланирована, либо находится в бета-версии.



### РЕЛИЗ REALFLOW | CINEMA 4D 2.5

Стал доступен RealFlow | Cinema 4D 2.5 от Real Flow, который был анонсирован 2 марта. Из возможностей можно отметить:

- новые ноды Visualizer отображают daemon forces во вьюпорте
- новые карты вершин улучшают реалистичность рендеринга и позволяют пользователям смешивать жидкости во время рендеринга
- улучшена совместимость с TurbulenceFD и Thinking Particles



### НОВЫЙ КУРС ОТ RENDER.RU: «ANIMATED SHORT»

Центр дистанционного обучения Render.ru приглашает на новый дистанционный курс "Animated short (создаем короткометражный 3d мультфильм)". Курс предназначен для людей с разным уровнем подготовки, которые хотят делать мультфильмы в Autodesk 3ds Max. А также для тех, кто просто хочет расширить свои познания в области 3d и композитинга. Эти навыки и знания несомненно пригодятся для повышения общего уровня квалификации. Выполняя задания из этого курса, ученики сделают 20 секундный анимационный ролик и просчитают его на домашнем компьютере в 2к. Или в 4к, если у вас есть видеокарта Nvidia 10 поколения. Курс включает в себя все этапы создания 3D мультфильма от начала до конца.

Начало обучения на дистанционном курсе: 26 марта 2018

С программой курса и видео презентацией вы можете познакомиться здесь. Продолжительность обучения на курсе 1,5 месяца. Если вам удобнее задать вопросы в ВКонтакте, сделать это можно в группе центра.

Стоимость курса 17 000 руб.

Как проходит обучение вы можете узнать здесь. Записаться на курс здесь.

Справки по e-mail: center@render.ru





## КАНАЛ RENDER.RU В ТЕЛЕГРАММ



### КАНАЛ RENDER.RU В ТЕЛЕГРАММ!

Друзья, мы хотим пригласить вас присоединиться к каналу RENDER.RU в телеграмме, мы ведем интенсивную информационную поддержку групп в социальных сетях ВК, Fb, Twitter и G+, но телеграмм канал будет немного отличаться.

Если в остальные социальные сети мы транслируем почти весь контент, то в телеграмм канале вас ждут только лучшие материалы, избранное со всего сайта, самые горячие новости, статьи, лучшие посты из блогов, анонсы конкурсов и т.д.



### УВИДЕЛ СВЕТ UNREAL ENGINE 4.19

Epic Games представили новую версию игрового движка Unreal Engine.

Версия Unreal Engine 4.19 сконцентрирована на Unified Unreal AR Framework. Она позволяет выполнять код, скомпилированный в окружении Unreal Engine, под операционными системами Android и iOS.



### RADEON PRORENDER БЕТА ДЛЯ MACOS

AMD объявили о выпуске бета-плагинов Radeon ProRender для MacOS версий Maya и Blender. Как утверждает AMD этот релиз и обновление SP2 к плагину Cinema 4D R19 являются «первым производственным рендером для поддержки Apple Metal2 API, который максимизирует потенциал GPU ускорения на MacOS». ProRender - это бесплатный физический рендер, использующий графические процессоры любого производителя для визуализации изображений.



### БЕСПЛАТНАЯ ОТКРЫТАЯ БЕТА-ВЕРСИЯ UNREAL STUDIO

Epic Games анонсировали открытую бета версию для Unreal Studio. Напоминаем, что Unreal Studio - это программное обеспечение, для использования преимуществ UE в визуализации для архитекторов и промышленных дизайнеров. Unreal Studio помогает создавать визуальные впечатления в реальном времени с полным погружением, новыми инструментами обучения, профессиональной поддержкой и шаблонами.



### БЕТА V-RAY CLOUD

Chaos Group запустили V-Ray Cloud - новую службу облачного рендеринга, в раннем доступе. В настоящее время система доступна ограниченному количеству бета-тестеров, с её помощью можно запускать визуализацию в облаке непосредственно из V-Ray одним щелчком мыши. По словам Chaos Group, цель данной разработки в предоставлении «самой простой услуги облачного рендеринга с наилучшим пользовательским опытом».



### MUDBOX 2018.2

Autodesk анонсировали новое обновление Mudbox. Mudbox 2018.2 включает в себя новый динамический режим тесселяции, позволяющий интерактивно добавлять дополнительные полигоны к модели во время лепки. Эта функция помогает в работе с низкополигональными проектами, добавляя детали по мере необходимости там где это необходимо.



### РЕЛИЗ 3D ZEPHYR 3.7

3D Flow представили новое обновление - 3D Zephyr 3.7, которое включает в себя:

- поддержку генерации мульти-текстур и улучшение в текстурировании
- фильтр для резкости текстур
- обнаружение размытости во время текстурирования
- радиометрическая калибровка



### РЕЛИЗ DEEP RISING FX 2.0

Deep FX выпустили Deep Rising FX 2.0 - новую версию системы для моделирования жидкости на основе частиц, работающую с LightWave. В новую версию был добавлен новый гранулированный solver, а также добавлена поддержка GPU ускорения.

Помимо этого снизилась стоимость продукта, на 79\$, теперь Deep Rising FX 2.0 стоит 249,99\$. Deep Rising FX 2.0 доступен для Lightwave 11.6.3 и выше, запущенном на Windows 7 и выше.



# НАШИ ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПОНСОРЫ:



## 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.



## CGONI | ОНИ ДЕЛАЮТ CG

Они творческие, они среди вас.



## 3DYURIKI

3D Графика. За кулисами.



## 3DS MAX ВИДЕОУРОКИ

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



## CLODIS

новости из мира технологий, CG-искусство, закулисы 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.



## КЛУБ АНИМАТОРОВ РУНЕТА



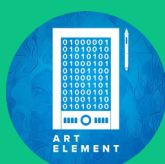
## CG SPEAK

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



## UNITY

Russian Official Unity User Group



## ART-ЭЛЕМЕНТ

Здесь живёт вдохновение!



## CG\_ART

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



## GIBRO-TUTS

Группа посвящена Компьютерной Графике. Здесь вы сможете найти много полезного и интересного для себя в сфере CG.



## UNITY3D & CG / UNITY 3D

# AQCOLOR™

## МОНИТОРЫ BenQ ДЛЯ ТВОРЧЕСКОЙ РАБОТЫ



Серия PD  
для дизайнеров



Серия SW  
для фотографов



Серия PV  
для видеографов

**AQCOLOR™** мониторы BenQ  
для профессиональной и комфортной работы в таких сегментах,  
как графический дизайн, фотография и обработка видео



Because it matters



# AWARD



RENDER.RU





Dark Sadness ARTWar2 (realtime character)  
he77ga



Калининград

Ведущий  
художник

**GAME**  
FOREST



# AWARD



RENDER.RU



J-20  
Павел Кандыбей



Иллюстрация  
Palubasu



# АРХИТЕКТУРА AWARD

RENDER.RU



Hillside house  
[[Shad0w]]



Кухня Marchi  
Boom







# ОСНОВНАЯ ГАЛЕРЕЯ 3D



RENDER.RU

Мистер Буффало  
Акоп Патрикян



Сердце Сибири  
Чашин Сергей



Hela Fan Art  
DaKeda



Карабин Маузер 98K  
Serg213

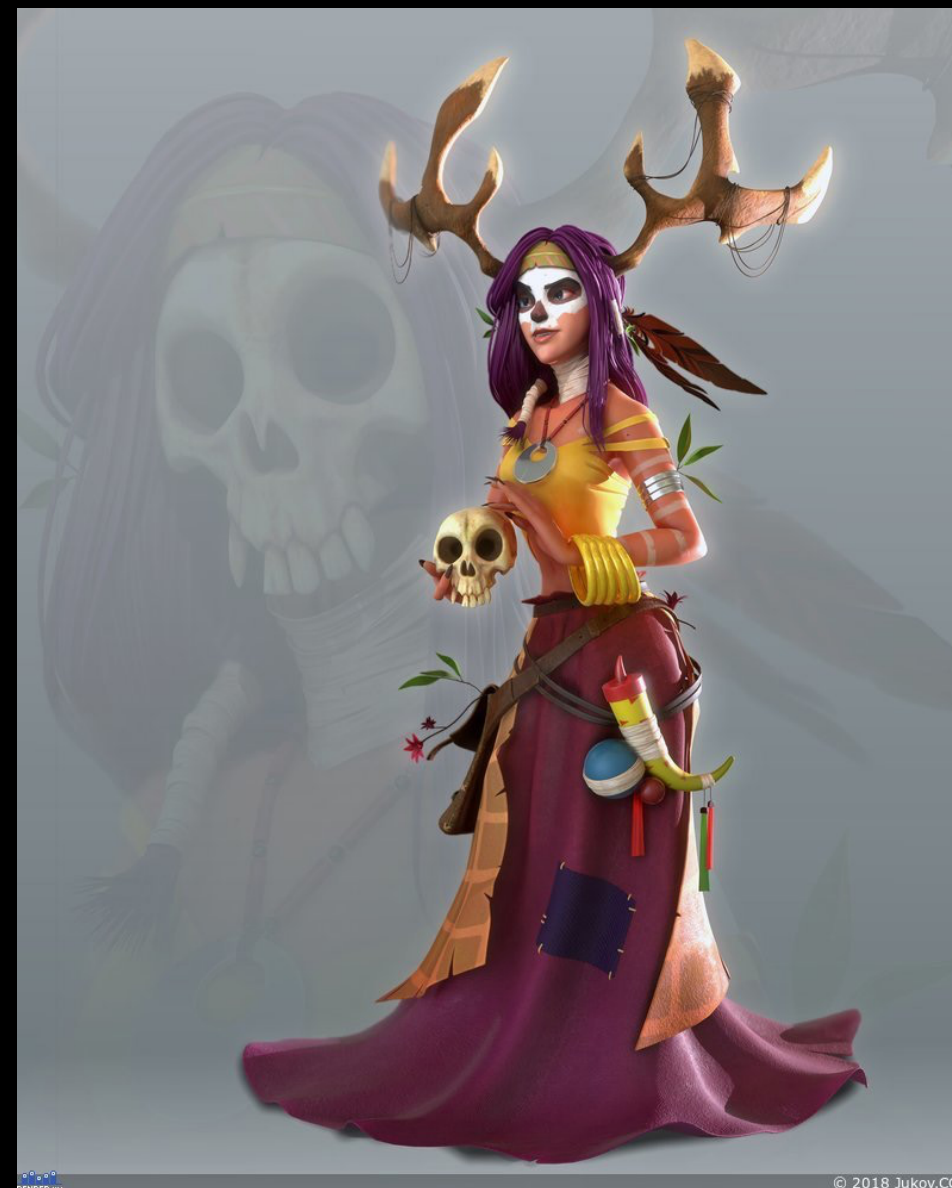


© 2018 Serg213



© 2018 Sardushkin Maxim

Евгений Моргунов «Бывалый»  
Сардушкин Максим



© 2018 Jukov.CG

Ведьма  
Jukov.CG



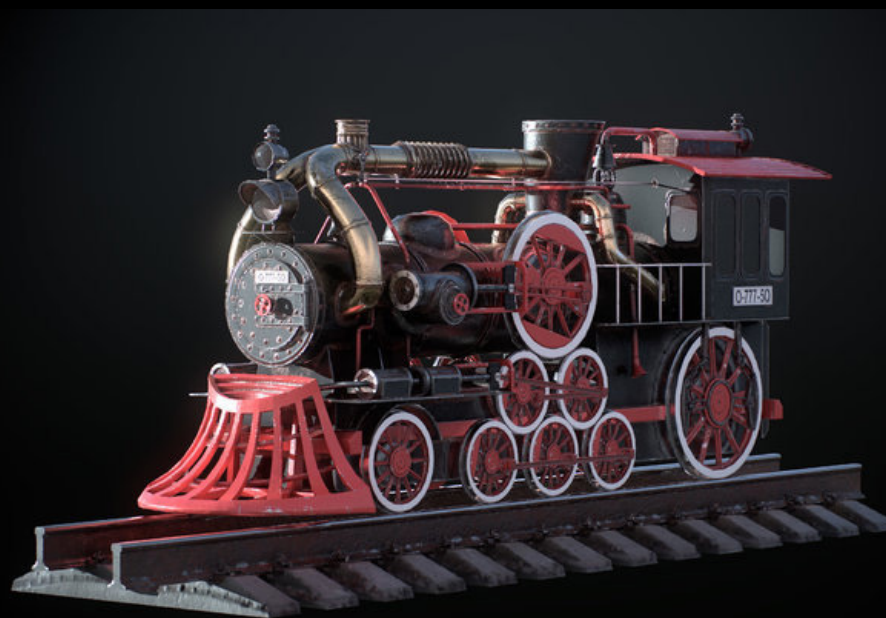
Семейный баттл. Епископ.  
Ольга Сергунина



RENDER.RU

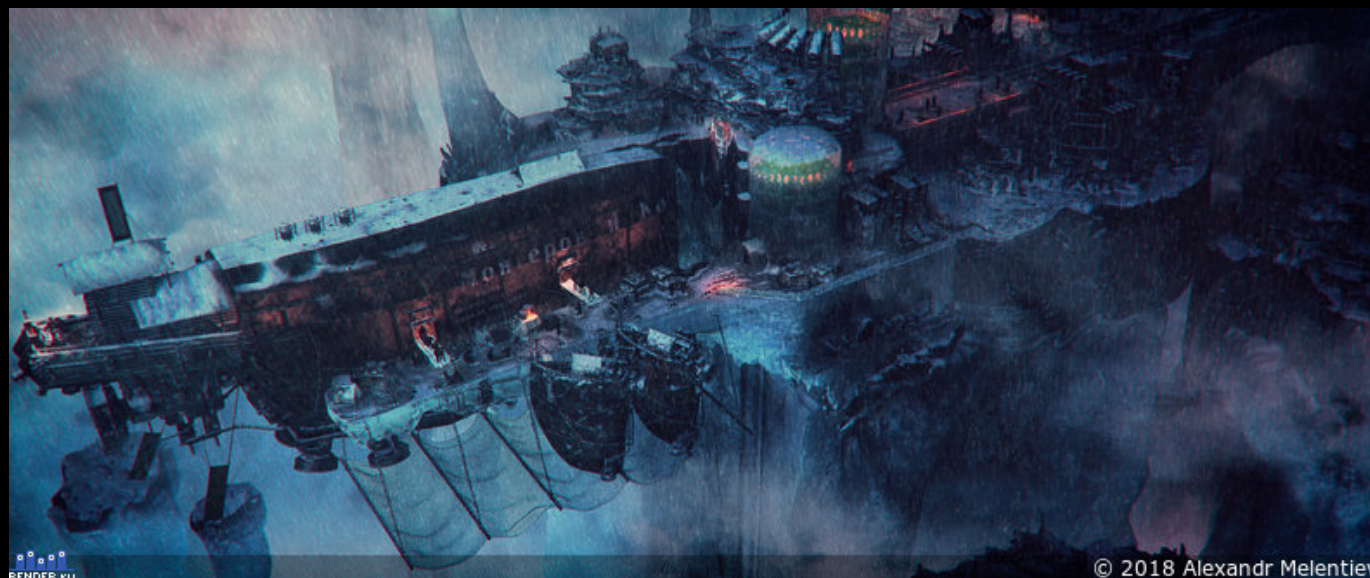
© 2018 Helga Sergunina

Паравоз  
DenPo



RENDER.RU

© 2018 DenPo



RENDER.RU

© 2018 Alexandr Melentiev

Ледяная деревня. Расположение: Ледяные  
столбы. Деревянный мир. 2  
Alexandr Melentiev

Воин  
Faado



RENDER.RU

© 2018 Faado

RENDER.RU

© 2018 YAroslav Perchunenko



RENDER.RU

© 2018 ZONDER

Карета  
ЗОНДЕК



Пистолет Макарова ПМ  
Александр13

Инверсия  
vAy



RENDER.RU

© 2018 Alx13



RENDER.RU

© 2018 vAy



WORLD OF TANKS

RENDER.RU

06.705

3d artist Buryak Aleksey  
buryak-aleksey@yandex.ru  
skype: px8700

© 2018 AlexB\_

Ob 705  
AlexB\_



## Дистанционный курс RENDER.RU: "Создание игрового персонажа в Zbrush."

Курс предназначен для начинающих пользователей ZBrush и людей, желающих познакомиться с цифровым скульптингом. Уроки ориентированы в основном на моделлеров желающих попробовать себя в создании персонажей, позволят им повысить свой уровень и изменить подход к моделированию в 3D. В процессе обучения будут разобраны основные понятия скульптинга, элементы интерфейса Zbrush 4r8, главные инструменты и техника создания игровых моделей. Также будут рассмотрены методы оптимального снятия и создания текстур.

**Цена и сроки>>**



## Дистанционный курс RENDER.RU: "3D Художник. Природное окружение. Пиратский остров."

Курс рассчитан на тех, кто хочет специализироваться в сфере создания 3D Окружения. Профессия 3D Environment Artist (3D Художник Окружения) является одной из широко востребованных в таких областях как: кино, реклама, компьютерные игры. Курс предназначен, прежде всего, тем, кто уже знаком с пакетом Autodesk 3ds Max на базовом уровне.

**Цена и сроки>>**



Хеллбой  
Михаил Торопов



© 2018 Mikhail Toropov



© 2018 Colddecember

Космические захватчики  
Colddecember



© 2018 Dmitriy Glazyrin

BMW - underground  
Dmitriy Glazyrin



Мой Кибердемон  
Godzilko



Рыжая  
Евгений джем



Корова  
Allyan







Крестоносец  
Snake



Йода  
Kuzyo



Грызун киборг  
ФокинВасилий



# ЦЕНТР КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ RENDER.RU

СПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫЙ  
ЦЕНТР ДИСТАНЦИОННОГО  
ОБУЧЕНИЯ

[WWW.RENDER.RU/CENTER](http://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



# ОСНОВНАЯ ГАЛЕРЕЯ 2D

RENDER.RU

Охотник  
Никита Москалев



RENDER.RU

© 2018 Nikita Moskaev



RENDER.RU

© 2018 Anarchic\_Fox

Крыс  
Anarchic\_Fox



RENDER.RU

© 2018 Vadim Simanin

Цена  
Вадим Симанин



Змей  
ESsplashKID



archipelago  
baZinga





Двое  
mvn78



Trolual (Big fish)  
Anna Labi (annaorca)



© 2018 mvn78



© 2018 Eremav

Портал  
Еремав





Freybjorn  
Ivan Dedov

Где то в России.  
jokefither



Неудобные пассажиры  
Алексей Егоров



Гюжа  
teterten



Фальшивая дверь или как важно быть  
хорошим художником  
Tony\_S



Наемники  
Денис Жбанков



Богиня Аврора  
Kuteynikov Roman Roland



109  
LateRush





# ГАЛЕРЕЯ АРХИТЕКТУРА



RENDER.RU

MINE N7  
Vadim\_Komarov



Визуализация квартиры в Стокгольме  
(Швеция)  
Виктор\_Корчинский



Адирондак горы  
Igor Bobkov



Зеленый дом 09. Финляндия.  
vicnguyen19



Скандинавская спальня  
Ник95-95



Кабинет  
ND\_3D



Express Building  
cylind



Концепция особняка в Лондоне.  
idiscodancer





Визуализация квартиры в Санкт-Петербурге  
Sawamura

© 2018 Sawamura



© 2017 Kovalenkov Ivan

Визуализация ванной комнаты  
Коваленков Иван



# Social Quantum

## Вакансии:

- Video Designer
- Art Producer
- Art Manager
- Lead 2D Artist
- 3D Modeller
- 3D Animator
- VFX Artist
- UI Artist
- Graphic Designer

Рисуйте для  
миллионов людей  
по всему миру

[job.socialquantum.ru](http://job.socialquantum.ru)





# ИНТЕРВЬЮ С ТЕЕМУ



ЗДРАВСТВУЙТЕ ТЕЕМУ, РАССКАЖИТЕ, ПОЖАЛУЙСТА, НЕМНОГО О СЕБЕ И О ТОМ, КАК И КОГДА ВЫ НАЧАЛИ РИСОВАТЬ?

Привет! Спасибо за то, что заинтересовались мои артом.

С одной стороны, я обычный финский парень, который вырос, смотря аниме и играя в видеоигры (и я продолжаю этим заниматься). С другой стороны, я очень сложная творческая натура, в чём убеждаюсь каждый божий день.

Я начал рисовать в старшей школе. Купил одну книгу из серии «Рисование для чайников» и изучил её от корки до корки. А после этого просто не опускал руки, я влюбился в рисование. У меня была пауза в рисовании длиной в 2 года, но пара людей (художников) смогли мотивировать меня вернуться обратно. Я закончил университет, как медиа-инженер пару лет назад, и после этого я понял, что единственное, чем я хочу заниматься это рисовать и творить. Я начал делать игровой арт и фрилансить вместо того, чтобы идти работать по профессии.





МОЖЕТЕ РАССКАЗАТЬ О СВОЕМ РАБОЧЕМ ПРОЦЕССЕ ВО ВРЕМЯ РИСОВАНИЯ? С ЧЕГО ВЫ ОБЫЧНО НАЧИНАЕТЕ СВОЮ РАБОТУ? МОЖЕТ БЫТЬ, ВЫ СНАЧАЛА ДЕЛАЕТЕ НАБРОСКИ, ЧТОБЫ НАЙТИ ИДЕЮ ИЛИ ЧЁРНО-БЕЛЫЕ КОМПОЗИЦИИ?

Я начинаю с вдохновляющей меня идеи. Это может быть что угодно. Персонаж, игра света, иногда это просто случайное лицо, которое я нарисовал. Что может отличать меня от обычного художника, так это то, что я стараюсь сосредоточиться на формах, которые я делаю, нежели на создании выразительных мазков.

У меня достаточно устоявшийся рабочий процесс: почеркушка, набросок, лайнарт, покраска. Я думаю, что такой порядок неплох для начинающих. Но сейчас я стараюсь сделать свой рабочий процесс более гибким. Я перемещаюсь по картине, постепенно заполняя области, в которых я уверен в картине. Одна идея идёт за другой. Это как решать Судоку. Иногда можно увидеть набросок на холсте вместе с фотоколлажем фона и частично отрисованным лицом. Вот поэтому мне так сильно и нравится цифровое рисование - вы получаете полную свободу над холстом.

Несмотря на всё вышесказанное, я считаю, что знание того, что вы хотите от картины намного важнее самого рабочего процесса. Определитесь с дизайном, ритмом, позой и главной изюминкой картины и тогда всё остальное пойдёт куда как легче.





«Chess and Genevieve»

У ВАС ОЧЕНЬ ИНТЕРЕСНЫЙ СТИЛЬ, ОН БЛИЗОК К РЕАЛИЗМУ, НО В ТО ЖЕ ВРЕМЯ ВЫ РИСУЕТЕ СТИЛИЗОВАННЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ. КАК ДОЛГО ВЫ ОПРЕДЕЛЯЛИСЬ СО СТИЛЕМ И ЧТО ОКАЗАЛО НА НЕГО ВЛИЯНИЕ?

Благодарю!

Японская субкультура (игры, аниме, мода и т.д.) мой главный источник вдохновения. Но в моём стиле нет обычного cellshading'a с лайнартом. Мои базовые навыки не продвинулись бы тогда так сильно.

У меня был персональный проект пару лет назад и он оказал сильное влияние на всё, что я делал. В то время я использовал карандаши, чернила и акварель. Я сильно вдохновлялся традиционными художниками. Мои рисунки были очень сильно стилизованы. А потом я купил себе планшет Wacom Intuos.

Я сделал этот выбор 6 лет назад, когда увидел работу «Journey» художника Ивана Смирнова. Я обратил внимание на устойчивые цвета и похожую на 3Д рендер проработку, совмещённую с правильной перспективой. Это стало поворотной точкой в моих навыках проработки, потому что я понял, какому внешнему виду должны следовать мои картины.



Я ВИДЕЛ ВАШ WIP РАБОТЫ «CHESS AND GENEVIEVE», ВЫ ИСПОЛЬЗОВАЛИ DAZ, ЧТОБЫ НАЙТИ БОЛЕЕ УДАЧНОЕ РАСПОЛОЖЕНИЕ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ В КАДРЕ. МОЖЕТЕ ПОБОЛЬШЕ РАССКАЗАТЬ О СВОИХ РАБОЧИХ ИНСТРУМЕНТАХ? Я ЗНАЮ ХУДОЖНИКОВ, КОТОРЫЕ СЧИТАЮТ, ЧТО ИСТИННЫЙ ХУДОЖНИК ДОЛЖЕН ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЛИШЬ СВОИ ГЛАЗА И НАВЫКИ И НЕ ПОЛАГАТЬСЯ НА ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА. В ТО ЖЕ ВРЕМЯ Я ЗНАЮ ХУДОЖНИКОВ С ПРОТИВОПОЛОЖНЫМ МНЕНИЕМ. А ЧТО ДУМАЕТЕ ВЫ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ?

Вы можете и должны использовать любые инструменты которые хотите. Искусство не в них, а в ВАС. Но работа на клиента это всегда продукт.

Clip Studio Paint и Cintiq 24HD это мои главные рабочие инструменты. Intuos про запас и Surface Pro мой мобильный вариант для рисования. Я использую Photoshop CS6 для некоторых вещей, например для обработки спрайт-листов. Есть также несколько 3Д программ которыми я умею пользоваться, но для создания картин я их не использую.

Для картины «Chess and Genevieve» я использовал DaZ3D, чтобы быстро создать референс для позы. Я не думаю, что это какое-то жульничество, но я также полностью понимаю точку зрения художников-пуритан. Я использовал 3Д в своём рабочем процессе раньше, но спустя некоторое время понял, что мне очень нравится сам процесс рисования. Поэтому я хочу, чтобы люди ценили мои навыки художника.





Я действительно стал более «чистым» на сегодня, потому что я стал больше понимать, что я делаю. Многие потрясающие «картины» имеют определённые «хитрости» в своей основе. Иногда цвета могут быть взяты с другой картины. Иногда референс настолько хорош, что у картины нет иного выхода как быть прекрасной. Иногда фон сделан при помощи 3Д, чтобы помочь с перспективой или скрыть недостатки художественных навыков. Но когда вы видите картину, которая нарисована от начала и до конца без использования этих приёмов, то вы сразу понимаете, что у этого художника потрясающие навыки. И если честно, то мне кажется, что это больше всего и привлекает людей, своей красотой и честностью.

**НЕ МОГУ НЕ ОТМЕТИТЬ ОЧАРОВАНИЕ ВАШИХ ЖЕНСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ. ЧТО НА ВАШ ВЗГЛЯД НАИБОЛЕЕ ВАЖНО ПРИ РИСОВАНИИ ЖЕНСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ? ДАДИТЕ ПАРУ СОВЕТОВ?**

Персонажи которых я рисую, происходят из моего эгоизма, это значит, что я хочу чтобы они были приятны моему взгляду. Но, давайте поглядим...

Всё зависит от субъекта. Когда вы видите хорошего персонажа, вы не видите художественную часть, вы видите личность. Даже если эта личность вымышленная и стилизованная. Именно поэтому так важно создавать предысторию или заимствовать персонажа (если это фан-арт). Рисуйте их так, как если бы они были живыми людьми со своей индивидуальностью.





Plus к вышесказанному:

- Плохо нарисованное лицо разрушит всю картину

- Потратьте время на проработку кожи. Обращайте внимание на различные нюансы и подчёркивайте их. Кожа иногда может выглядеть более привлекательной, если вы иногда нарушаете правила освещения. Постарайтесь делать её немного более светящейся или усиливайте эффект ambient occlusion.

- Что касается анатомии: изучайте её, не надо искажать. И «искажение» вовсе не означает стилизацию или использование референсов.

### КАКАЯ ЧАСТЬ ПРОЦЕССА РИСОВАНИЯ ДЛЯ ВАС САМАЯ ТРУДНАЯ? МОЖЕТ БЫТЬ ЭТО ПОИСК ИДЕИ, ПРОРАБОТКА ИЛИ КОМПОЗИЦИЯ?

Лицо и идеи. Отпустите свои идеи. Найдите способ или эффект, чтобы сделать их привлекательными. Композиция является конечным продуктом ваших навыков в основах дизайна. Это самая трудно и долго изучаемая вещь в рисовании, но мне с ней как-то легче. Очень многое можно почерпнуть из фильмов и комиксов, если вы хотите научиться более драматичному повествованию в своих работах, но лично меня, такой подход не сильно привлекает.

Проработка для меня самый лёгкий этап.

## КАКАЯ ИЗ ВАШИХ КАРТИН У ВАС САМАЯ ЛЮБИМАЯ? ПОЧЕМУ?

Это может прозвучать смешно, но обычно это моя последняя личная работа, потому что, я как правило всё ещё нахожусь под её впечатлением. Но если выбирать среди всех моих остальных работ, то наверное это будет «Holon», потому что процесс её создания был очень простым и незамысловатым.

## ВЫ ДЕЛАЕТЕ ШТУДИИ? ЕСЛИ ДА, ТО КАКОГО ТИПА? И МОЖЕТ, ДАДИТЕ ПАРОЧКУ СОВЕТОВ?

Работа с формой самый важный навык (тоновая составляющая картины). Штудия не обязательно должна вестись от референса. Просто рисуйте что-либо.

Если я не делаю что-то новое, то начинаю скучать. Так что, если исключить мои периодические быстрые наброски поз, то я не делаю штудий. Но я рассматриваю все свои завершённые работы как комбинацию штудий. Завершение картины в таком случае занимает гораздо больше времени, но я терпеливый. Когда вы используете референсы, то вам необходимо изучить этот предмет, а затем использовать полученную информацию в рисунке. Вот и весь секрет.

Самая важная часть моего подхода к обучению это: сначала понимание, потом исполнение. Если я не понимаю чего-либо, то я не буду рисовать это. Я думаю, что этот подход очень хорошо прослеживается в моих работах. В них не так много абстрактных или случайных элементов, если только я преднамеренно не ввёл их в картину.



«Holon»



Лучший совет, который я могу дать вам: у вас должен быть ВЕЛИКИЙ план и его разбивка на более мелкие части. Сфокусируйтесь на таких вещах цвет, композиция, перспектива, тон, ритм по одной за раз и изучайте их до совершенства. Рассматривайте их как мини-проекты внутри картины. Это займёт у вас много времени, но вы получите реальный прирост уровня.

Я также советую вам заниматься скульптингом и 3Д. Вам не обязательно вводить их в свои 2Д работы. Рассматривайте их как свои новые хобби. Сделайте проект вместо штудий без цели. Как, например, было бы здорово сделать свою собственную фигурку? Пока вы будете делать её, вы изучите разные качества различных материалов, установку освещения и положения камеры. Советую начать со скульптинга, потому что это самая весёлая часть, а потом используйте полученную мотивацию, чтобы изучить рендеринг скульпта. Попробуйте Sculptiris. Возможно, ещё стоит добавить навыки в традиционном моделировании, чтобы дополнить свой скульпт, это добавит ещё один новый инструмент к вашим навыкам, если вы захотите.

**У ВАС ЕСТЬ ПЛАНЫ КАСАТЕЛЬНО ВАШИХ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ НАВЫКОВ? МОЖЕТ БЫТЬ ВЫ ХОТИТЕ БОЛЬШЕ РИСОВАТЬ ТРАДИЦИОННЫМИ МАТЕРИАЛАМИ, ЛУЧШЕ ИЗУЧИТЬ ОПРЕДЕЛЁННУЮ ТЕМУ ИЛИ ВЫУЧИТЬ ОПРЕДЕЛЁННУЮ ТЕХНИКУ РИСОВАНИЯ?**

У меня есть привычка делать различные случайные наброски, чтобы рассмотреть стоящие идеи, но обычно это оканчивается кучкой неиспользуемых набросков, до того как я найду нужную идею. По этой причине я хочу быть способным к большей предварительной визуализации картины в своей голове с



Долгое время вдохновляли меня и занимают особое место в моём арте.



Mujiha



Mujiha

Мне нравится как ей удалось сделать на рисовании бизнес.



Sakimichan

дополнительной помощью от вдохновляющих образов и референсов. Я уже могу создавать в своей голове простые дизайны, так что я знаю, что это осуществимо, просто займёт определённое время.

Цифровой скульптинг это также одна из вещей в которой я хотел бы быть лучше.

Эти парни знают толк в цвете.



Mujiha



Mujiha

Современные Боги фэнтези иллюстраций.



Marat Ars



Lius Lasahido

У меня нет времени на традиционное рисование и если случается, что я оказываюсь далеко от своего компьютера, я начинаю писать или фантазировать. Как я уже говорил ранее, я начинал с чернил и акварели, так что я имею представление о традиционной стороне искусства. Так что могу уверенно сказать, что цифровое искусство меня привлекает больше.

**У ВАС ЕСТЬ ЛЮБИМЫЕ ХУДОЖНИКИ, ЧЬЁ ТВОРЧЕСТВО ОКАЗАЛО НА ВАС ВЛИЯНИЕ?**

Я хочу научиться крутости у этого парня.



Bluezima



Kilart

Целая куча! Мой визуальный стиль по-большей части связан с Азией, но навыки проработки ближе к западу.

Мастер рисования кожи.



Бугро

Знает толк в том, как передать чувство пространства в картине.



Иван Смиронов

Вдохновляли меня в старые акварельные времена.



Чарльз Рейд



Артур Ракхам



Альфонс Муха



ВЫ СТАЛКИВАЛИСЬ С ПЕРЕГОРАНИЕМ, В СВОЕЙ КАРЬЕРЕ, КОГДА НЕ ЗНАЛИ, ЧТО РИСОВАТЬ ИЛИ ВОООЩЕ НЕ ХОТЕЛИ РИСОВАТЬ? КАК ВЫ ОТДЫХАЕТЕ ОТ РИСОВАНИЯ, ВОЗМОЖНО У ВАС ЕСТЬ КАКОЕ-НИБУДЬ ХОББИ?

Дедлайны и работы на заказ изматывают. Но продолжайте двигаться вперёд. Очень важно мотивировать себя и стараться чувствовать себя хорошо с ментальной стороны. Давайте себе маленькие награды, это помогает. Это может быть даже такая мелочь, как чашечка кофе. Совершайте прогулки или пробежки, это помогает вернуть себе фокус.

Насчёт хобби...раньше я много занимался единоборствами, но сейчас я всего лишь...рисую сиськи? Я навещаю своих родственников или друзей, чтобы посмотреть аниме или поиграть в видеоигры. Похоже я никогда не вырасту, ха-ха \*встал в боевую стойку и сделал удар ногой в стиле Брюса Ли\*



ВАША ЛЮБИМАЯ КНИГА, ФИЛЬМ (МУЛЬТФИЛЬМ), КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА?

Книга: Gurney's Color and Light (я читаю лишь научную литературу, никакой фантастики)

Мультфильм: Принцесса Мононоке

Игра: Child of light





## ЧТО НА ВАШ ВЗГЛЯД САМОЕ ВАЖНОЕ ДЛЯ ЛЮБОГО ХУДОЖНИКА

А не многовато ли там уже всяких важных вещей? Но если сравнивать с другими профессиями, то мне кажется, что мотивация будет стоять на первом месте. Сложно продолжать развиваться в нашем ремесле, потому что улучшение художественных навыков требует больше времени чем, обучение вождению грузовика, например. И даже если рисование для вас всего лишь хобби, то вам всё равно нужна мотивация.

## ЧТО САМОЕ ВАЖНО ДЛЯ ВАС, КАК ДЛЯ ХУДОЖНИКА?

Само собой мотивация, но если быть более точным, то поддержание постоянного любопытства. Когда моё любопытство гаснет, то это отражается и на моём арте. Когда я делаю персональную работу, то всегда хочу создать, что-то новое и научиться чему-то новому. Именно по этой причине, мне так трудно понять художников, которые рисуют одно и тоже всё время. Как они мотивируют себя? А?



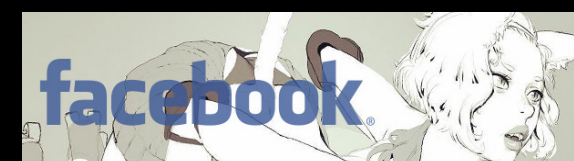
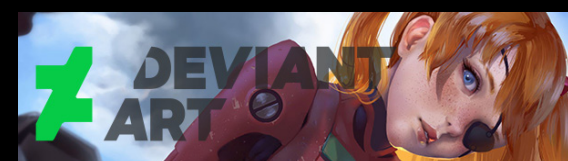
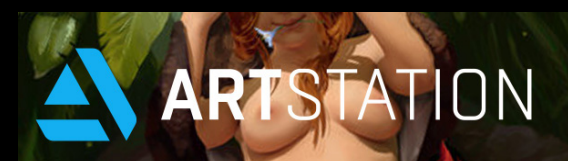
## ЧТО МОЖЕТЕ ПОСОВЕТОВАТЬ НАЧИНАЮЩИМ ХУДОЖНИКАМ?

Буду практичным:

- Не создавайте себе рабочий процесс или технику, которая будет ограничивать вас основами.
- Присутствие в социальных медиа связано с частотой, плодовитостью и качеством. Не постите всякий хлам, качество должно стоять на первом месте.
- Сделайте себе шорткаты. Эргономичные игровые клавиатуры идеально подходят для этого. Вы не пожалеете о времени потраченном на это. Зуб даю!
- Никакого подражательства. Избавьте меня от этого...
- Научитесь распределять своё время и будьте готовы к жертвам. Каждый раз, когда я завязываю с видеоиграми, то начинаю тратить больше времени на рисование.
- Заканчивайте свой день так, чтобы у вас были силы восстановиться.
- И перед тем как закончить свой день, определитесь с тем, что будет делать завтра.

## ЗАБАВНЫЙ ВОПРОС НАПОСЛЕДОК: О РОССИИ В 3 СЛОВАХ

Хочу Рисовать как Вы! (Серьёзно народ, где вы учитесь так круто рисовать!?)







# ПРОЗРАЧНЫЙ ЦВЕТ В PHOTOSHOP



В моём предыдущем посте, меня спросили, могу ли я рассказать подробнее о том, как я наношу цвет и меняю его насыщенность, когда работаю в цифре. Сегодняшний мой пост будет об этом.

Только прошу иметь в виду, что этот пост подразумевает, что вы знакомы с Photoshop и что вы хотите открыть для себя новые способы работы с цветом в своих иллюстрациях. Гении Photoshop навряд ли найдут в этом посте для себя что-то новое.



В качестве примера, я решил использовать этот монохромный акварельный рисунок. Обычно я работаю над полноценными акварельными рисунками, но в этот раз рисунок не такой сложный (но вы всё равно можете использовать эти же принципы при работе над полноцветными картинками!)

### ИТАК, ПУНКТ ПЕРВЫЙ:

Когда вы рисуете в цифре поверх другого рисунка или монохромной картины, то существует 2 возможных проблемы:

№1 Вид как у Плохо Раскрашенного Старого Фото (просто посмотрите на старые раскрашенные фотографии). Такого нам не надо.

№2 Вид как у Уродливой Аэрографии (представьте аэрографический рисунок фиолетового волка воющего на луну, на автомобиле). Такое нам тоже не нужно.

Первый вариант обычно случается из-за переизбытка информации на оригинальном фото, тогда как второй страдает от её недостатка. Нам же нужна золотая середина. И Photoshop идеально подходит для этого. Всё что нам нужно, это использовать комбинации правильных инструментов.

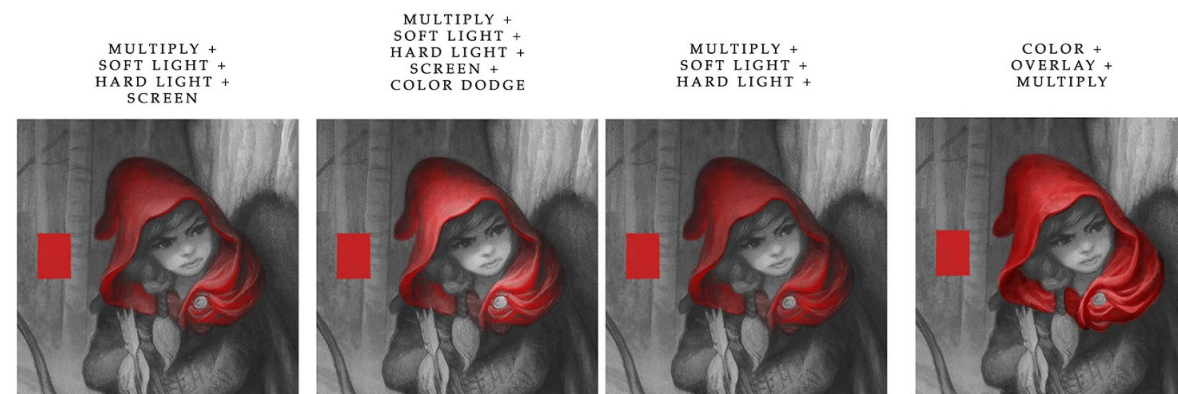
## РЕЖИМЫ НАЛОЖЕНИЯ СЛОЁВ

Наносить цвет в Photoshop я начинаю с создания нового слоя и подбора режима смешивания для него. В примере ниже Маленькая Красная Шапочка «У-Тебя-Сегодня-Будут-Неприятности», я наложил сплошной красный цвет на выделенную область её плаща. Изменяя режим смешивания, я получаю различные, порою радикальные изменения.



Как вы можете видеть, большинство из них, если использовать поодиночке дают нам вид раскрашенной фотографии как в проблеме №1.

Здесь нам необходимо использовать комбинацию из нескольких различных слоёв с разными режимами смешивания. Давайте взглянем на следующие комбинации:



Обратите внимание, что итоговый результат в каждом из них стал выглядеть гораздо более естественным с точки зрения насыщенности цвета. Вот почему это так работает:

**ОБЛАСТЬ ЛОКАЛЬНОГО ЦВЕТА, СТАНОВИТСЯ ВИДНОЙ ТОЛЬКО В ОБЛАСТИ МЕЖДУ ПРЯМЫМ СВЕТОМ И ТЕНЬЮ.**

По этой самой причине мы можем видеть «истинный» красный цвет лишь в некоторых областях. Когда мы видим объект, который был просто залит одним оттенком красного цвета, то это выглядит неправильно и плоско. Это потому, что там, где объект получает прямой свет, красный цвет начинает принимать в себя



цвет от света, а в тени он начинает принимать в себя цвет от окружения. Чем дальше предмет удаляется от зрителя, тем сильнее на него начинает воздействовать атмосферная перспектива.

Определённые режимы смешивания изменяют насыщенность сильнее, чем другие, одни могут одновременно затемнять, другие высветлять.

**КОРОЧЕ СКЛИФОВСКИЙ, ВСЁ ЭТО ПОЛНАЯ ХРЕНЬ, ЗАЧЁМ ВСЁ УСЛОЖНЯТЬ? ПОЧЕМУ БЫ ПРОСТО НЕ РИСОВАТЬ НА СЛОЕ С РЕЖИМОМ NORMAL?**

Слои с режимом Normal великолепны! Если вы начинающий, то вам следует работать только на них, пока вы не наберётесь опыта. Они ведут себя наиболее предсказуемым образом и невероятно гибки в использовании, если вы рисуете кистью со сниженной Opacity или Flow.

Однако, при добавлении слоёв поверх картины выполненной традиционными материалами, вы со временем обнаружите, что лишаетесь, части оригинальной рисунка в процессе рисования, и что итоговый результат начинает

выглядеть всё хуже (проблема №2). Чтобы раскрыть потенциал слоёв в Photoshop на полную мощность, вам следует использовать прозрачность.

Photoshop обладает колоссальным количеством инструментов для раскрашивания. Вам всего лишь нужно найти наиболее подходящий вам. Нет правильного или неправильно варианта. Вы можете использовать всё что вы захотите, чтобы перенести идеи из своей головы на экран.

Для меня, большинство моих слоёв имеют режим Multiply, Color, Soft Light и Screen. Вы можете сделать всё, что только можете себе вообразить, используя лишь эти 4 режима.





**Слой Multiply** склонен затемнять и добавлять цвет даже к самым тусклым изображениям. Идеально подходит для неторопливого добавления цвета, текстуры и тона. Очень похож по принципу работы на акварель. Прекрасно подходит для добавления теней и тона.

**Слой Screen** противоположен по своей сути слою Multiply, он тоже позволяет медленно вводить цвет, но он будет высветлять, а не затемнять. Я использую его, чтобы добавлять прямой свет поверх затемняющих слоёв. Выбрав тёплый жёлтый цвет, я могу медленно получить вид естественного освещения на моей картине.

**Слой Soft Light** это чистое безумие. Он никому не подчиняется, у него нет хозяина. Математика, что лежит в основе его алгоритма, не до конца изучена наукой. Что я знаю, так это то, что если я использую светлый цвет на таком слое, то я получу очень яркую насыщенность и сохраню детали под цветом. Например, я использовал светлый зелёный цвет на слое Soft Light, чтобы выделить его в сравнении с остальной частью картины.

**Слой Color Dodge** выжигает блики. Нереально брутален и использовать его следует ОЧЕНЬ осторожно. Слишком много - и это будет, словно дать прикурить из огнемёта. Но когда вы используете его дозированно, то это может помочь вам усилить ваши ярко освещённые участки, также как и любые отблески. Я использую Color Dodge для придания чёткости бликам, добавления жёсткого контурного света (rimlight) и для придания чёткости

краям объектов, чтобы отделить их от фона. Если чередовать его с Multiply слоями, то это поможет расширить тональный диапазон картины.

**Слой Color.** Здесь я его не показал, потому что использую его очень дозированно, но я использую его для того, чтобы усилить или ослабить цвет в определённых областях картины. Этот режим смешивания очень близок к раскрашиванию фотографий (и я не должен ещё раз предупреждать вас о том, как это плохо). Просто помните, что не надо использовать слои Color слишком часто, используйте их только в некоторых местах, в таком случае они будут работать идеально. Например, используйте их для снижения насыщенности: если область цвета кажется вам слишком красной, то я выбираю синий цвет и понемногу наношу его на слое Color, это поможет успокоить красный цвет.

**Слой Normal.** Без него невозможно обойтись, когда нужно получить область с плотным цветом. Как только тональный диапазон картины установлен и основные цвета наложены, мы можем приступить к прорисовке деталей и нанесению непрозрачного цвета, что позволит собрать разрозненные части картины в единое целое. Я также часто использую этот слой для работы с полупрозрачным цветом, тогда я снижаю его прозрачность меньше 50%.

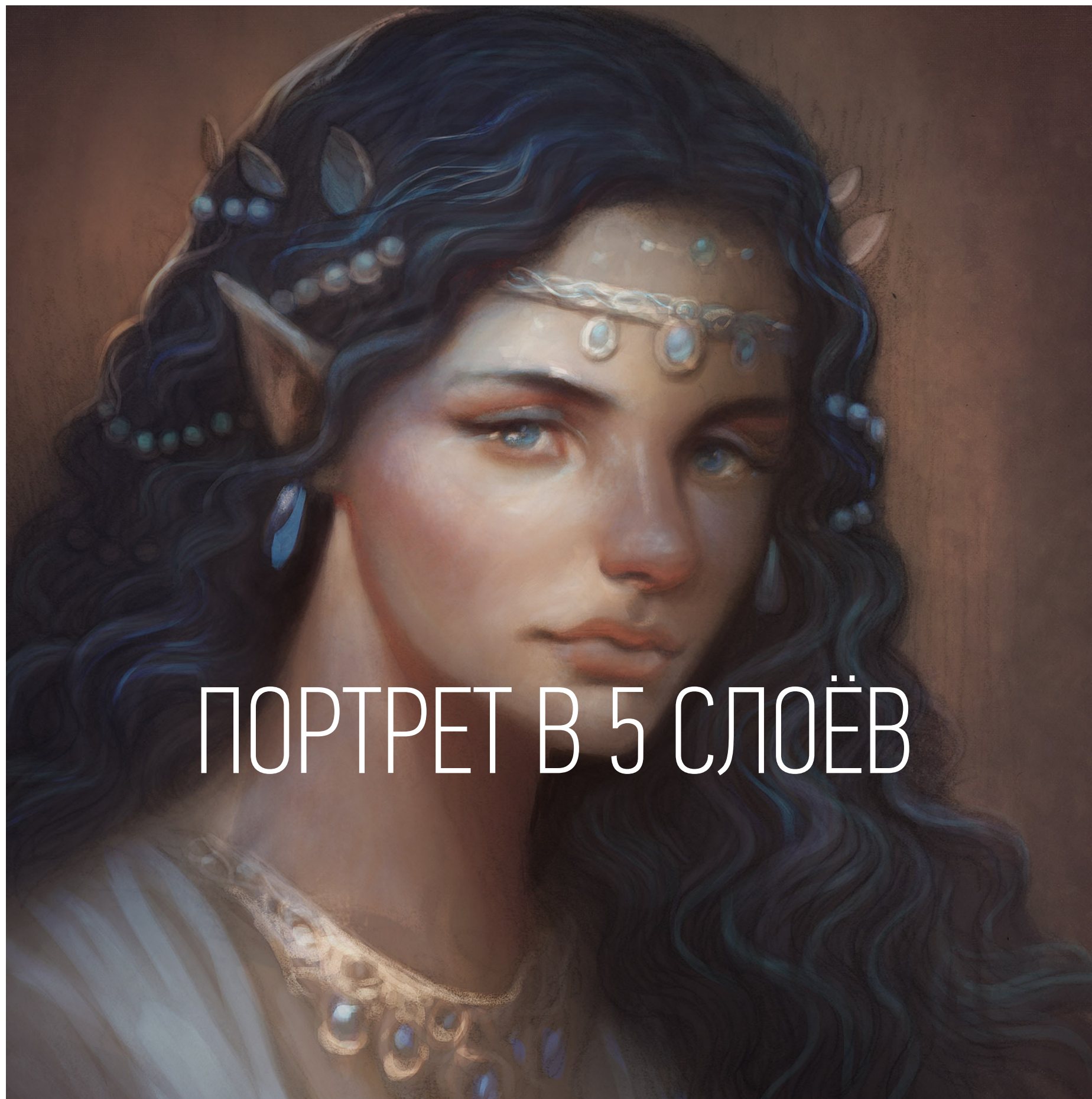


Такая последовательность работы с слоями, позволяет мне решать все возникающий проблемы, когда я работаю над картиной. Нет одинаковых по характеру художников, так что пробуйте эти слои в различных комбинациях и найдите свою последовательность.

Надеюсь, вам это помогло! Как и всегда, я принимаю предложения разобрать подробнее какую-либо интересную для вас тему, дайте знать мне об этом в комментариях!

[Ссылка на оригинал>>](#)





# ПОРТРЕТ В 5 СЛОЁВ

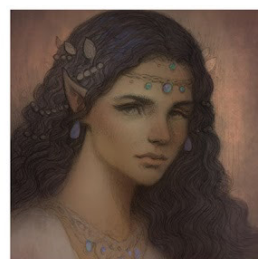
После своего предыдущего мартовского поста «Применяем прозрачный цвет в Photoshop», я получил большее количество писем и сообщений с просьбой рассказать больше о порядке слоёв, который я использую в своей работе. Как я уже и говорил ранее, часто к финалу картины я прихожу с сотнями слоёв, что становится похожим на одну огромную телефонную книгу с тарабарщиной вместо содержания. Нужно больше слоёв Богу слоёв! Мне нравится итоговый результат всей этой деятельности, но не нравится видеть, как мой компьютер медленно сходит с ума (это потрясающее устройство космической эры, оно может говорить на любом языке планеты, может показывать нам, как люди ремонтируют зеркало телескопа на околоземной орбите и даже выполнять квантовые вычисления; но всё что я делаю на нём, это смотрю видео про то, как коты падают в ванну).

Но вернёмся к разговору о слоях: давно пора, как сказали бы некоторые. Меня просили предоставить свой базовый набор слоёв, что я и решил показать вам сегодня.

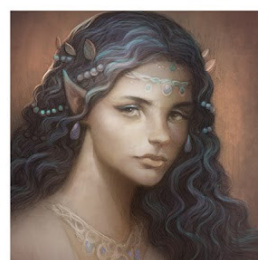
Когда я работаю, то склонен использовать такое базовое расположение слоёв, что позволяет мне получать более предсказуемые результаты при работе над рисунком:



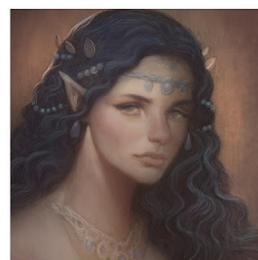
Traditional Graphite



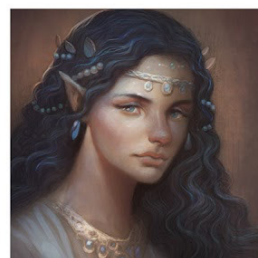
Multiply Layer



Screen Layer



Normal (Opaque) Layer

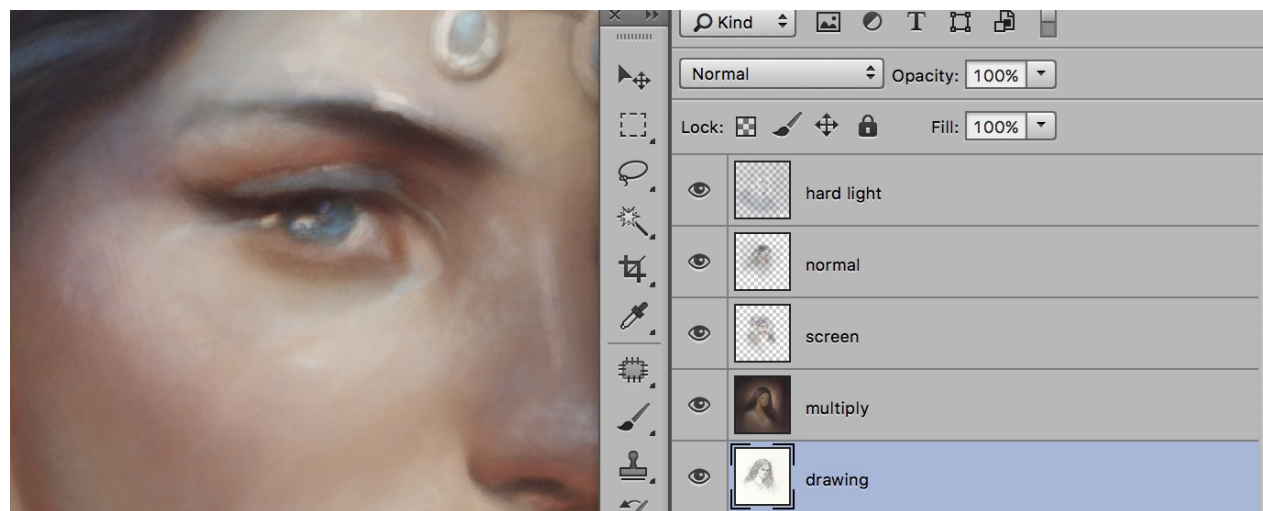


Hard Light Layer

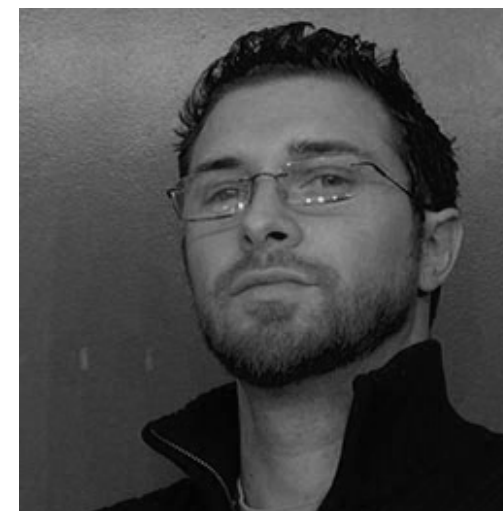
«**Multiply**» отлично подходит для наложения основного тона и температуры цвета. «**Screen**» это отличный способ контроля, как деталей, так и эффектов освещения. В какой-то момент работы, вам может понадобиться избавиться от старых линий и ненужных текстур. Рисование полупрозрачными кистями, часто самый быстрый и простой способ достижения подобной цели. И, в конце концов, вы дойдёте до нанесения финального цвета. «**HardLight**» очень непростой, но невероятно гибкий режим слоя, что позволяет усиливать насыщенность цвета и его контраст. Если взять яркий цвет и кисть с низкой прозрачностью, то вы сможете постепенно получить очень сильный цвет, при этом сохранив формы. Если же HardLight вам не подходит, то попробуйте «**Color**» вместо него.



Для этой небольшой демонстрации я использовал только базовую кисть Photoshop «Chalkbrush» (одной лишь этой кистью вы можете сделать невероятно многое!). Даже если у вас нету каких-то особых текстурных кистей, то с этой кистью вы сможете получить достойные результаты. Только запомните, что для более мягкой проработки лучше снижать Opacity и Flow до 50%.



Всем спасибо! Если у вас есть на уме тема или техника, о которых вы бы хотели узнать от меня, то дайте мне об этом знать.



JUSTIN GERARD

[Ссылка на оригинал>>](#)



# КОНКУРС

“КОНЕЦ ЦИВИЛИЗАЦИИ”

ПРИЗОВОЙ ФОНД  
**350 000** РУБ.

ДЛЯ 2D И 3D ХУДОЖНИКОВ  
СРОКИ: С 19 МАРТА ПО 19 МАЯ



СПОНСОРЫ КОНКУРСА:

**Social  
Quantum**  
game development



ИНФОПАРТНЕРЫ:

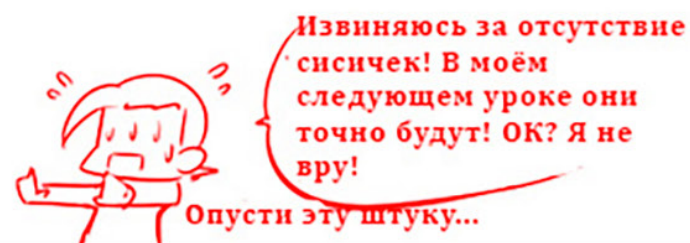




ЗНАЙ ПРАВИЛА



Nsio объясняет: **Знай правила**  
Мы стали ближе к реализму...



15.09.2013

## Правильно и Неправильно

Упомянутые на рисунке справа ошибки характерны для многих. Однако, есть ещё больше других проблем помимо этих. Рисование это нарушение правил.

Технические правила:  
Анатомия, пропорции, физика, масса, форма, глубина, точка обзора, пространство, исполнение...

Художественные правила:  
Динамизм, композиция, стиль, настроение, идея, упрощение, преувеличение, оправданность...

Технически, этот рисунок выполнен плохо. Людям он может и понравится, но это ничего не изменит. Но как художник, вы должны быть честны с собой, вы довольны этим или вы хотите стать хорошим художником?



Хотя рисунок слева не реалистичный, но уже выглядит лучше. Он следует правилам и использует их, чтобы создать привлекательный образ. Его исполнение работает. Людям он может и не понравится, но это уже будет лишь по техническим причинам.

Однако это отнюдь не означает, что здесь нечего дорабатывать и что художник должен остановиться на этом.

Как я и говорил ранее, я не планирую останавливаться в своём развитии. Я не прошу вас рисовать как я. Всё чего я хочу, так это чтобы вы знали, что **ВЫ** можете стать лучше, если сами того захотите.

Перед тем как вы начнёте нарушать правила или изобретать свои, вы должны эти правила сначала узнать.



## Зелёный Новичок

Здесь я покажу некоторые распространённые ошибки. Некоторые из них есть у меня, а какие-то у вас.

Не существует одного верного решения. Даже если вы нарисовали что-то правильно, оно не станет тут же оправданным.

Не важно как хорошо вы нарисовали одну деталь, если она **не работает** на рисунок в целом, то она **становится ошибкой**.

Самые распространённые ошибки:

А) Рисовать то, чего не должно быть видно и

Б) Прятать что-то, если его трудно нарисовать или если его должно быть видно.

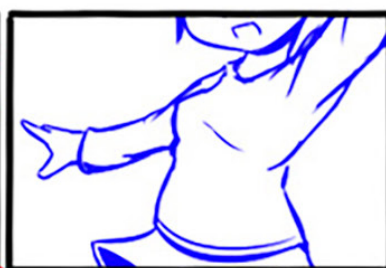
Помните, что вы не можете нарисовать всё в одном рисунке. Вам нужно решить какие элементы, вы можете нарисовать и оставить в покое остальные. Будьте последовательны.

Осознайте своё невежество, примите свои слабости и вы узрите, что вы делаете неправильно. Учитесь от критики, бросайте себе вызовы и упорно стремитесь вперёд!

①. Плоская, неоправданная поза



Чувство глубины, динамика, оправданная поза



⑤.

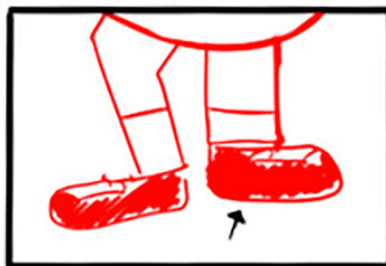
Показан элемент, что должен быть скрыт



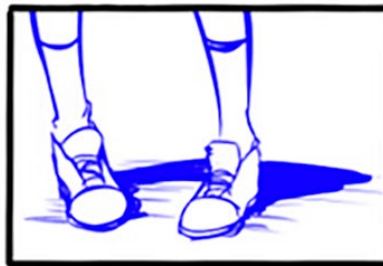
Не рисуйте это или если уж хотите нарисовать, то сделайте это оправданным



②. На чём она стоит?



Ноги на одной плоскости. Есть намёк на плоскость земли.



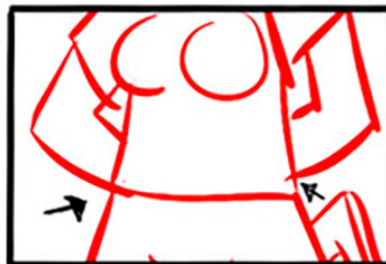
⑥.

"Боязнь" контакта или перекрытий

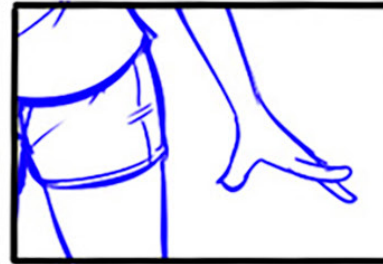


Законченные детали могут заставить вас нарисовать остальные элементы неправильно. Не позволяйте им брать над вами контроль.

③. Спрятан трудный для рисования элемент

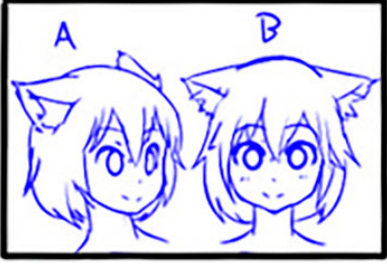


Заметка: спрятанные пальцы оправданное действие (упрощение)



⑦.

Нарисовано хорошо, но детали вразнобой

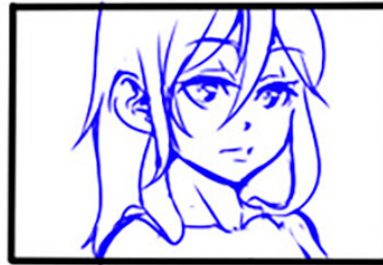


Исправление ошибки зависит от вашей изначальной идеи

④. Плохая работа линией



Живые линии



⑧.

Боязнь краёв, слишком много пустого пространства



Драматичное приближение может преобразить некоторые вещи...





## Введение в Наброски

Я считаю, что **набросок - самый важный этап** любого рисунка.

Хороший набросок, обладает всеми основными элементами, необходимыми для финального рисунка.

Я всегда стараюсь исправлять ошибки пока делаю набросок. После, я всего лишь обведу набросок и **сосредоточусь на том, чтобы сделать его презентабельным.**

Также, когда вы закончите набросок, то потом старайтесь придерживаться его! Я пришёл к выводу, что **все крупные изменения, в дальнейшем обречены на провал.** Лучше **последствия исправлений** нарисуйте новый набросок для этого.

Я покажу вам, как можно **упростить человеческое тело** и **расскажу о пропорциях** в своих следующих уроках.



Маленькие наброски идеальны для проработки позы.

Помните, что набросок это инструмент для помощи вам. Хотя для других он может казаться неважным, но вы должны понимать его истинную ценность.







## Новый курс от RENDER.RU: “Композитинг в Blackmagic Design Fusion. Часть 2”

Центр дистанционного обучения [RENDER.RU](https://render.ru) приглашает выпускников курса "Композитинг в Blackmagic Design Fusion Studio" и всех, кто хочет поближе познакомиться с программой Blackmagic design Fusion на вторую часть курса.

Для ознакомления с основами, в первой части курса мы сделаем анимацию летающего замка Хоула. Во второй части изучим много других интересных инструментов: трекинг видео, встраивание 3д в видео, кеинг, создание CG заставок, композитинг интерьеров, системы частиц, анимированный мейт пэинтинг и многое другое, такой опыт непременно пригодится в профессиональной деятельности, связанной с композитингом.

Видеопрезентация курса и цена по [ссылке >>](#)

# РЕКЛАМА НА САЙТЕ И В ЖУРНАЛЕ RENDER.RU

По вопросам размещения  
рекламы [editor@render.ru](mailto:editor@render.ru)



Скачать Media-Kit

цены / карта баннеров /  
статистика

Наши возможности:

157 000

зарегистрированных  
пользователей

15 000

уникальных  
посетителей в день

40 000

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

70 000

подписчиков  
новостной рассылки

40 000

у нас более 40 000  
подписчиков в группах  
соц.сетей (как render.ru  
так и партнеров)

У нас размещались компании:



AUTODESK



SAMSUNG

SONY

@mail.ru  
group



## ХУДОЖНИК-АНИМАТОР

Требуется аниматор, с развитым чувством прекрасного и прямыми руками, для создания шикарного графония для компьютерных/мобильных игр.

- Подготовка графики для анимации (персонажи, объекты, фоны)...

40 000—80 000 р.

GAME FOREST

## ART LEAD [ВЕДУЩИЙ ХУДОЖНИК]

Студия Game Forest ищет ведущего художника в новый офис в Калининграде. Нам нужен человек, который будет работать с командой художников-аниматоров, организуя процесс и помогая своим подчинённым развиваться...

90 000—120 000 р.

GAME FOREST

## 3D ХУДОЖНИК ОКРУЖЕНИЯ

- Создание высококачественных Hi/Low-Poly моделей;
- UV-маппинг, текстурирование, визуализация;
- Работа в команде с художниками и аниматорами.

60 000—90 000 р.

БАНЗАЙ

## ХУДОЖНИК ПО СПЕЦЭФФЕКТАМ / VFX-ARTIST

- Создание спецэффектов для элементов интерфейса;
- Создание спецэффектов для объектов окружения;
- Решение всех вопросов сопутствующих этому процессу.

80 000—120 000 р.

БАНЗАЙ

## UI DESIGNER (ИГРОВЫЕ ПРОЕКТЫ)

- Проектирование, создание и адаптация UI для мобильных и консольных игровых проектов;
- Отрисовка элементов GUI, экранов в разных состояниях, иконок, промо;
- Составление и актуализация гайдлайнов...

70 000—100 000 р.

БАНЗАЙ

## ХУДОЖНИК ПО ТЕКСТУРАМ

- Работа в Photoshop и 3dMax;
- Создание и финализация диффузных текстур, работа с шейдерными картами.

40 000—50 000 р.

БАНЗАЙ

## 3D-ХУДОЖНИК (ПРЕДМЕТЫ, ПЕРСОНАЖИ)

- Создание высококачественных Hi/Low-Poly моделей персонажей, доспехов, оружия;
- UV-маппинг, текстурирование, визуализация.

60 000—90 000 р.

БАНЗАЙ

## 3D АНИМАТОР MAYA (ИГРОВОЙ ПРОЕКТ)

- Риггинг, скиннинг;
- Перенос анимации с мокапа на игровой риг;
- Правка анимаций под требования игры;
- Черновая настройка анимаций в движке игры;

50 000—100 000 р.

БАНЗАЙ

## CG СУПЕРВАЙЗЕР В ALTSPACE

Ищем крутого супервайзера способного рассчитать тайминг производства, распределить задачи и курировать техническую сторону производства full cg роликов.

120 000 р.

ALTSPACE

## ДИЗАЙНЕР ИГРОВЫХ ИНТЕРФЕЙСОВ (ARMORED WARFARE)

Mail.Ru Group — лидер восточноевропейского рынка онлайн-развлечений, запустивший более 70 онлайн-игр, среди которых хиты собственной разработки («Легенда: Наследие драконов», «Аллоды Онлайн», «Любимая»...

80 000—160 000 р.

MAIL.RU GROUP

## MATTE PAINT ARTIST

- Разработка художественных решений для фонов анимационного сериала
- Создание детализированных фотореалистичных мейтов на основе концепт арта или референсов
- Работа с Художником постановщиком для...

Зарплата по согласованию

3D SPARROW

## СПЕЦИАЛИСТ ПО РЕНДЕРУ

- Shading, lighting
- Подготовка сцен к рендеру, рендер

120 000 р.

3D SPARROW

**3D ANIMATION (3D АНИМАТОР)**

- Создание рига, настройка скина и последующая анимация игровых персонажей;
- Разработка идеи и тайминга анимации; •Подготовка анимаций к экспорту.

**Зарплата по согласованию**

SOCIAL QUANTUM

**ART MANAGER (АРТ-МЕНЕДЖЕР)**

- Контроль качества игровой графики и ее соответствия стилистике проекта;
- Курирование полного цикла создания игрового арта;
- Организация эффективной работы и управление арт-командой проекта;
- Взаимодействие...

**Зарплата по согласованию**

SOCIAL QUANTUM

**МОДЕЛЛЕР-ТЕКСТУРЩИК**

- Участие в производстве анимационных роликов полного цикла сериала Booba
- Моделирование и текстурирование PBR

**Зарплата по согласованию**

3D SPARROW

**ВЕДУЩИЙ ХУДОЖНИК UNREAL ENGINE 4**

Выполнение линейной работы напрямую связанную с созданием геометрии, материалов, визуализацией ассетов и настройке процесса рендера (моделлинг, текстуринг, рендер).

**Зарплата по согласованию**

СТУДИЯ «КЕФИР!»

**3D ARTIST (ХАРЬКОВ, ЛЬВОВ)**

Выполнение линейной работы напрямую связанную с созданием геометрии, материалов, визуализацией ассетов и настройке процесса рендера (моделлинг, текстуринг, рендер).

**31 000—115 000 р.**

G5 ENTERTAINMENT

**ВЕДУЩИЙ АНИМАТОР (3D, MAYA)**

Ищем Ведущего Аниматора (3D, Maya) для руководства небольшой командой аниматоров и производства анимаций для серии игр по мультипликационным брендам. Задачи: - Построение анимационного workflow в...

**120 000 р.**

ИНТЕРАКТИВНЫЙ МУЛЬТ

**3D TECHNICAL ARTIST**

Plarium - международная компания разработчик и издатель игр для мобильных и браузерных платформ ищет 3D Technical Artist. Более тысячи сотрудников в офисах компании в Израиле, Украине, России и США...

**Зарплата по согласованию**

PLARIUM

**MIDDLE LEVEL DESIGNER/GAME DESIGNER (МОСКВА, ЛЬВОВ, ХАРЬКОВ)**

- Создание и настройка игрового баланса
- Создание и настройка игровых уровней
- Разработка концепций игровых механик и их имплементация.

**47 000—130 000 р.**

G5 ENTERTAINMENT

**2D ARTIST (МОСКВА, КАЛИНИНГРАД, ХАРЬКОВ, ЛЬВОВ)**

- Создание игровых концептов;
- Создание игровых интерфейсов;
- Создание персонажей и локаций;
- Создание игровых текстур.

**80 000—200 000 р.**

G5 ENTERTAINMENT

**VIDEO DESIGNER (ВИДЕОДИЗАЙНЕР)**

- Создание видеороликов (PR, реклама, трейлеры и тд);
- Граббинг видео с различных устройств;
- Монтаж видео;
- Композитинг.

**Зарплата по согласованию**

SOCIAL QUANTUM

**ART LEAD [ВЕДУЩИЙ ХУДОЖНИК]**

Студия Game Forest ищет ведущего художника в новый офис в Калининграде. Нам нужен человек, который будет работать с командой художников-аниматоров, организуя процесс и помогая своим подчинённым развиваться...

**90 000—120 000 р.**

GAME FOREST

**2D ARTIST**

- Создание графики игры (фоновые изображения, персонажи, объекты).
- Создание игровых локаций, анимации, настройка освещения.
- Создание графики игры (фоновые изображения, персонажи, объекты)...

**Зарплата по согласованию**

MYTONA

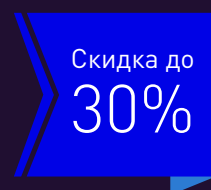




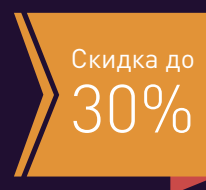
## VIP-АККАУНТЫ НА RENDER.RU

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 5000 руб. на курсы RENDER.RU, скидка действует на каждый курс в течении года.

[Узнать больше](#)



RENDER  
PARTY 2017



КУРСЫ  
RENDER.RU



BANZAI  
GAMES

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



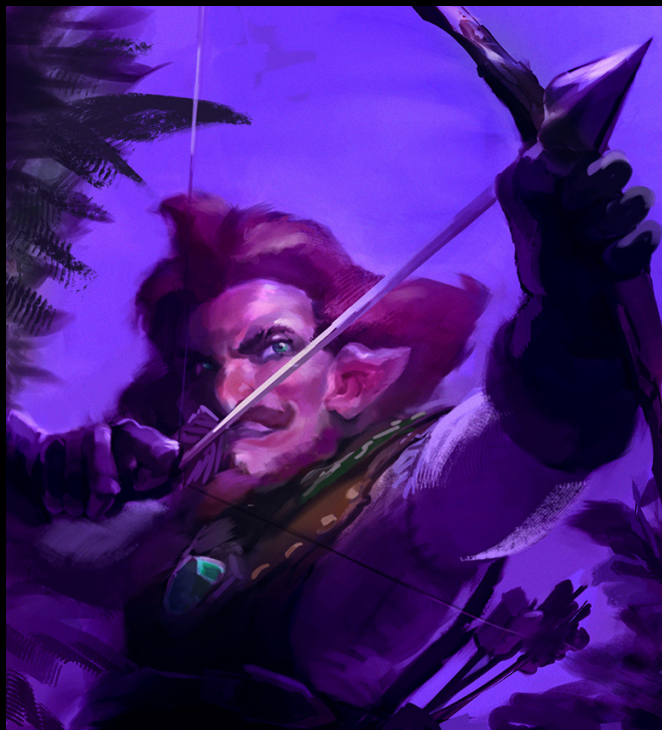
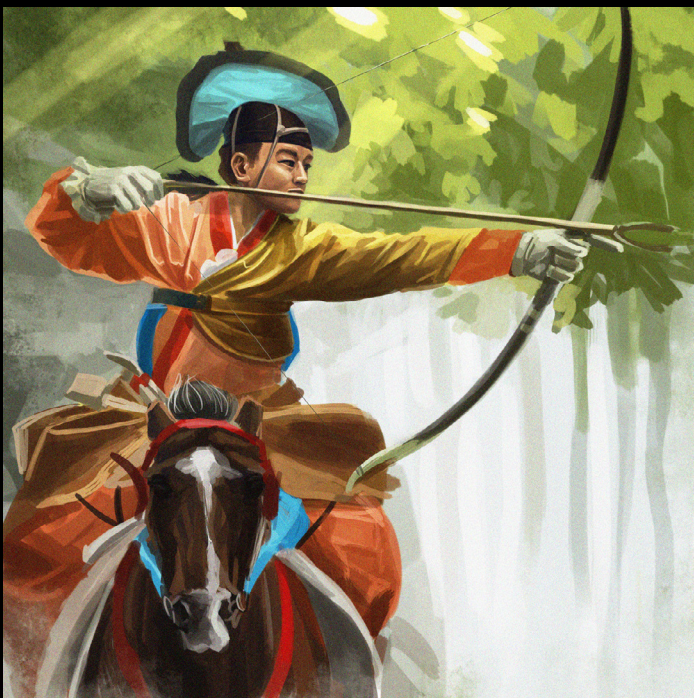














# ИЩЕШЬ СОТРУДНИКА?

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 1 200 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:**

**В** В КОНТАКТЕ

**f** FACEBOOK

 TWITTER

**g<sup>+</sup>** GOOGLE