RENDER

MAGAZINE 06/2020

ИНТЕРВЬЮ С МАКСИМОМ ВЕРЁХИНЫМ

РЕЗУЛЬТАТЫ МИНИ-КОНКУРСА
«МОЕ РАБОЧЕЕ МЕСТО»

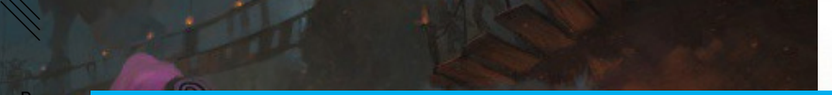
НОВОСТИ CG

СВЕЖИЕ ВАКАНСИИ

MAKING OF
ДЕВУШКИ И ДЕДУШКИ ВНЕ ЗОНЫ РИСКА

О ТОНЕ В ЖИВОПИСИ!

БЛИКИ В ЖИВОПИСИ





ОТ РЕДАКЦИИ

Вышел июньский номер журнала Render Magazine. В этом выпуске вас, как всегда, ждет ряд эксклюзивных статей, которых нет на сайте: Интервью с Максимом Верёхиным, известным 2D художником иллюстратором, не нуждающемся в представлении, перевод статей 2D художника Девина Корвина «Блики в живописи» и «О тоне в живописи!», статью «Девушки и дедушки вне зоны риска», от команды студии playd.team, в которой они расскажут о сервисах и ПО помогавших им на карантине и в работе над проектом студии — модели Академика Сахарова.

Также вас ждут результаты шуточного конкурса «Мое рабочее место», где участниками предлагалось сфотографировать совой «рабочий уголок» и прислать на конкурс.

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 2016-20 года можно просматривать из приложения Render Magazine на ipad, либо прямо в браузере, либо скачивать упакованный pdf с журналом.

Загрузите в App Store

НАД НОМЕРОМ РАБОТАЛИ:

Журналисты: Артем Мишарин, Артем Павлов

Дизайнер: Боярщенок Александр

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР:

Роман Цапик

editor@render.ru

СОДЕРЖАНИЕ

НОВОСТИ

ГАЛЕРЕЯ

3D AWARD ГАЛЕРЕЯ
3D ПОДБОРКА ПО ГАЛЕРЕЕ
2D ПОДБОРКА ПО ГАЛЕРЕЕ
АРХИТЕКТУРА AWARD
АРХИТЕКТУРА ПОДБОРКА ПО ГАЛЕРЕЕ

ВАКАНСИИ

РИСУНКИ НА СКОРОСТЬ

ЭКСКЛЮЗИВ

— ИНТЕРВЬЮ С МАКСИМОМ ВЕРЁХИНЫМ
— MAKING OF ДЕВУШКИ И ДЕДУШКИ ВНЕ ЗОНЫ РИСКА
— О ТОНЕ В ЖИВОПИСИ!
— БЛИКИ В ЖИВОПИСИ

РЕЗУЛЬТАТЫ МИНИ-КОНКУРСА «МОЕ РАБОЧЕЕ МЕСТО»



Cleopatra
Александер Байм

НОВОСТИ

CG



NDUNES - НОВОЕ ПО ДЛЯ СОЗДАНИЯ МАСШТАБНЫХ МИРОВ

NDunes - это новая реалтайм 3D платформа, предназначенная для сборки масштабных миров. Данный софт даёт возможность пользователю импортировать ландшафты и создавать биомы, на основе правил, наполнять их материалами и 3D моделями, также созданными в сторонних приложениях.



RENDERMAN 23.3 - ОБНОВЛЕНИЕ РЕНДЕРЕРА ОТ PIXAR

RenderMan 23.3 является существенным обновлением программного обеспечения по осуществлению рендеринга для 3D-анимации, содержащее широкий спектр самых разных инструментов для визуализации. Обновление восстанавливает функциональность, которая была потеряна при переходе от старого пайплайна Reyes к новой RIS структуре RenderMan, а также расширяет базовые возможности по запеканию.



УСКОРЕНИЕ КОДИРОВАНИЯ В PREMIER PRO И НОВЫЕ МОДЕЛИ НОУТБУКОВ RTX STUDIO

С новейшим обновлением Adobe Premiere Pro (релиз 14.2) в приложение добавлены новые опции, которые ускоряются на GPU. Они позволяют создавать качественный контент еще быстрее.



СОСТОЯЛСЯ РЕЛИЗ UNREAL ENGINE 4.25 ОТ EPIC GAMES

Совсем недавно Epic Games выпустили очередное обновление для Unreal Engine под номером 4.25, в который была добавлена поддержка платформы следующего поколения, позволяющей разработчикам создавать и выпускать игры для Sony Play Station 5 и Microsoft Xbox Series X с использованием данного игрового движка.



EPIC GAMES ПРОДЕМОНСТРИРОВАЛИ НА ЧТО СПОСОБЕН ГРАФИЧЕСКИЙ ДВИЖОК UNREAL ENGINE 5

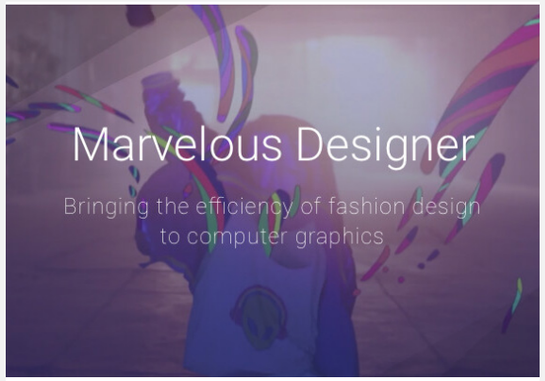
Epic Games опубликовали первый взгляд на Unreal Engine 5, одной из целей которого, в следующем поколении состоит в том, чтобы достичь фотореализма наравне с компьютерной графикой в фильмах и реальностью, а также сделать всё это доступным для практического использования разработчиками в любых компаниях, благодаря высокопроизводительным инструментам и библиотекам различного контента.



ПУБЛИЧНАЯ БЕТА ВЕРСИЯ V-RAY 5 ДЛЯ 3DS MAX ДОСТУПНА ДЛЯ ЗАГРУЗКИ

Chaos Group выпустили публичную бета версию V-Ray 5 для 3ds Max - первое обновление следующего поколения семейства продуктов V-Ray.

В данной версии радикально обновлён V-Ray Frame Buffer, добавлена новая библиотека материалов и браузер ресурсов, помимо этого был внесён ряд других ключевых улучшений в материалы V-Ray и механизм визуализации V-Ray GPU.



СОСТОЯЛСЯ РЕЛИЗ MARVELOUS DESIGNER 9.5.

CLO Virtual Fashion представили обновление Marvelous Designer 9.5 - программного обеспечения для создания 3D-одежды в кино и телеиндустрии, видеоиграх и дизайне интерьеров, добавив новую автоматизированную систему ретопологии для преобразования одежды в сетку на основе квадратов.



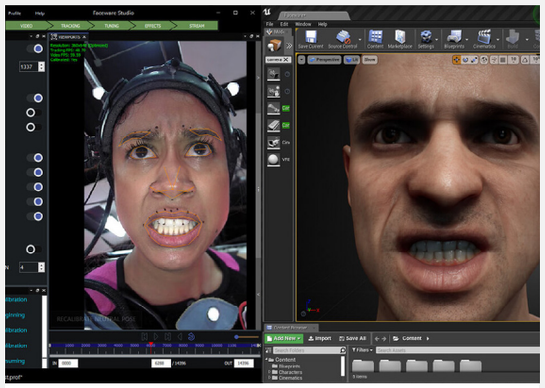
ADOBE ВЫПУСТИЛИ SUBSTANCE PAINTER 2020.1

Adobe представили Substance Painter 2020.1 - обновление программного обеспечения для работы с текстурами 3D - объектов. Команда разработчиков представила новый экспортер, который добавляет некоторые опции для возможности настройки экспортируемых текстур, включая возможность переопределения для каждого сета текстур или для отдельно взятой текстуры, настройку формата файла и глубину цвета.



СОСТОЯЛСЯ РЕЛИЗ PRORENDER 2.4 ДЛЯ BLENDER

ProRender 2.4 для Blender получил поддержку Blender 2.83, возможность импорта и рендеринга OpenVDB, а также предварительный просмотр режима рндеринга следующего поколения от AMD с поддержкой геометрии вне ядра.



ПРЕДСТАВЛЕН FACEWARE STUDIO ОТ FACEWARE TECHNOLOGIES

Faceware Technologies - специалисты по захвату движения без маркеров представили Faceware Studio - софт нового поколения собственной системы захвата движения лиц в реальном времени Faceware Live для прямых трансляций, игр и работы с визуальными эффектами.



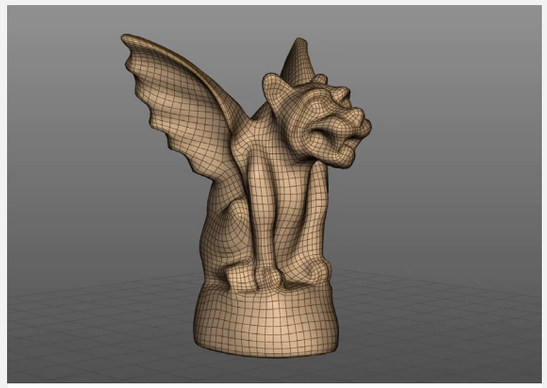
РЕЛИЗ LUMBERYARD 1.24 ОТ AMAZON

Среди новых функций Lumberyard 1.24 большинство актуальны для программистов, нежели для разработчиков игр, но в тоже время, есть обновления новой физической системы на базе PhysX от Lumberyard.



ADOBE ВЫПУСТИЛИ ОБНОВЛЕНИЯ ДЛЯ РЯДА СВОИХ ПРОДУКТОВ

Обновление Photoshop 1.4 для iPad привнесло два дополнения, одно из которых исправляет досадное упущение оригинальной версии: теперь имеется возможность использовать любые стандартные настройки кривых Photoshop для изображений. Пользователи Apple Pencil получили возможность регулировать чувствительность стилуса к нажатию.



БЕСПЛАТНАЯ ПУБЛИЧНАЯ БЕТА ВЕРСИЯ TOPOGUN 3 ДОСТУПНА ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ

Выпущенный ещё в 2012 году TopoGun 2 от Pixelmachine был переписан с нуля и в феврале этого года началось бета тестирование TopoGun 3, только для владельцев лицензий TopoGun 2.

5 июня — 5 августа

КОНКУРС

«АКАДЕМИЯ МАГИИ: *НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ*»

2D и 3D направление
раздельный призовой фонд

ПРИЗОВОЙ ФОНД БОЛЕЕ

340 000 руб.

Social Quantum

RENDER.RU

Eccendom · CGFiRE БЛОГ О КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ · A · ONI · CLODIS · JCenterS · TUTORIALS DRAWING · MAGIC CG журнал о магии цифрового искусства · NAS New Art School · CGLAB ШКОЛА 2D | 3D ГРАФИКИ

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, закулисье кинематографа, эксклюзивные рецензии на фильмы и игры, next-gen технологии из мира игр и многое другое.

UNITY
Russian Official Unity User Group

КЛУБ АНИМАТОРОВ РУНЕТА

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

NEWARTSCHOOL
Школа цифрового рисунка в центре Санкт-Петербурга. Обучение с нуля, в том числе онлайн. Скетчинг, концепт-арт и анатомия.

АРТ-ЭЛЕМЕНТ
Здесь живёт вдохновение!

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

РЕЗУЛЬТАТЫ МИНИ-КОНКУРСА «МОЕ РАБОЧЕЕ МЕСТО»

МЫ ПОЗДРАВЛЯЕМ ПОБЕДИТЕЛЕЙ,
ВСЕ ОНИ ПОЛУЧАЮТ:

— Дарим годовой VIP-аккаунт на RENDER.RU,
— 30% скидку на курсы RENDER.RU в течении года,
— +50 баллов рейтинга на сайте,
— публикация работ победителей в журнале RENDER MAGAZINE.

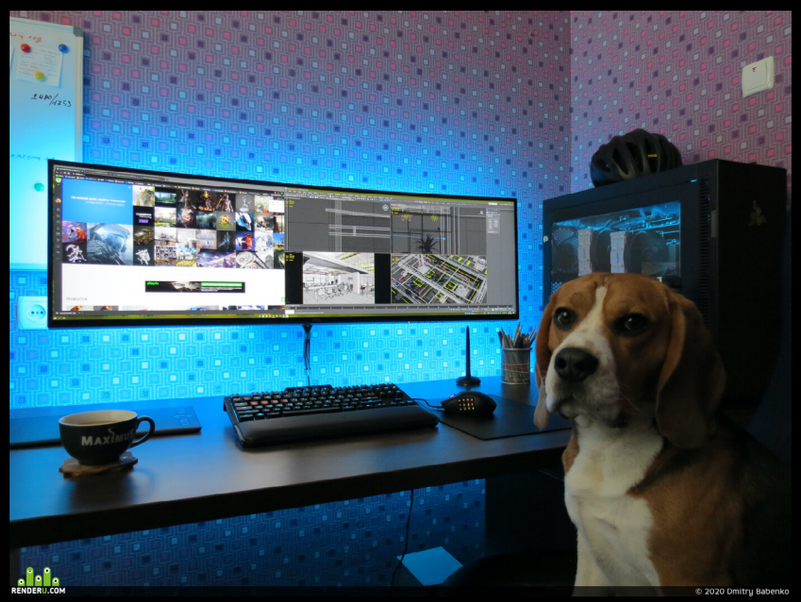
Друзья, конкурс завершен, мы немного затянули с результатами, но у нас есть железобетонное оправдание, мы готовили для вас большой конкурс, о котором расскажем чуть больше в начале недели.

Karina Metz





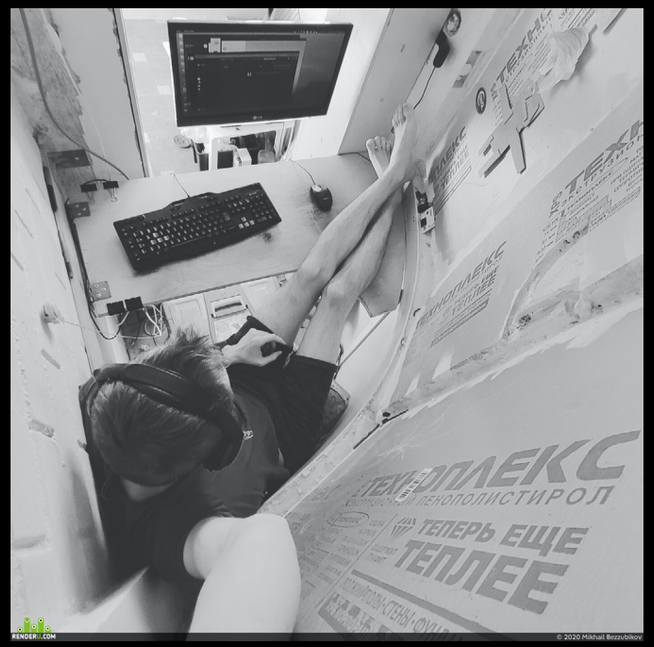
MGT



Дмитрия Бабенко

Misha Ovod





Михаил Беззубиков (spitfirerr)



Dmitry Dizzy



Эдуард Муратов (eddy444)



Евгений Юричев



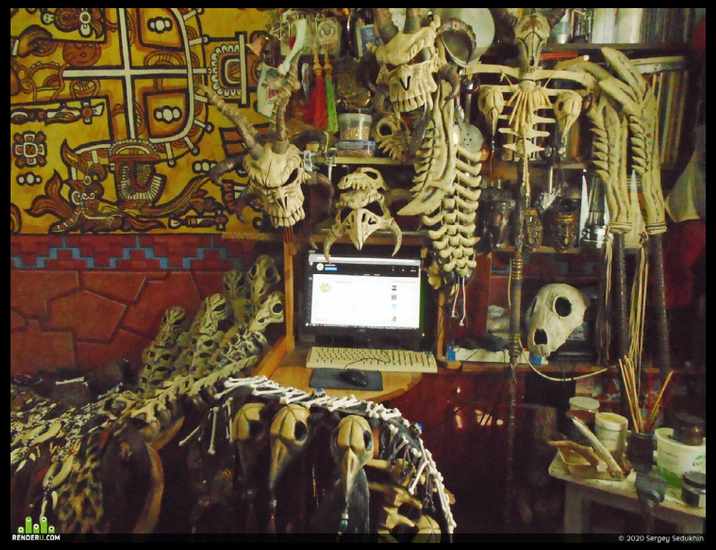
Рустам Аразов (RUSTCG)



Begench Shihiyev (Ben)

ЭКСКЛЮЗИВ render.ru

ТАК ЖЕ У НАС ЕСТЬ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НОМИНАЦИИ ОТ АДМИНИСТРАЦИИ:



«Повелитель Хаоса» - за самый лютый беспорядок получает Сергей Седухин.



«Самый чистый стол на Диком западе» - по аналогии с «Самой быстрой рукой на Диком западе», за самое чистое рабочее место получает Begench Shihiyev (Ben).

С полным списком работ можно ознакомиться в галерее конкурса, поздравить победителей, оставив свой комментарий на главной странице конкурса. Поздравляет победителей и участников!

Просим не забывать, что конкурс носил шуточный характер и позволил нам хорошо провести время в ожидании большого конкурса для 2D и 3D художников, который скоро будет анонсирован, всем спасибо!



«Творю во тьме»
за самую красивую «ночную» фото вашего рабочего места получает Рустам Аразов (RUSTCG).



Сын маминой подруги
за самое технологичное и навороченное рабочее место (внешний вид) получает Эдуард Муратов (eddy444).

3D AWARD

RENDER.RU

Нечто (The Thing)
Рин_ХМ





Space invader
yuragun3

RENDERU.COM
© 2020 Yuriy Kozhevnikov

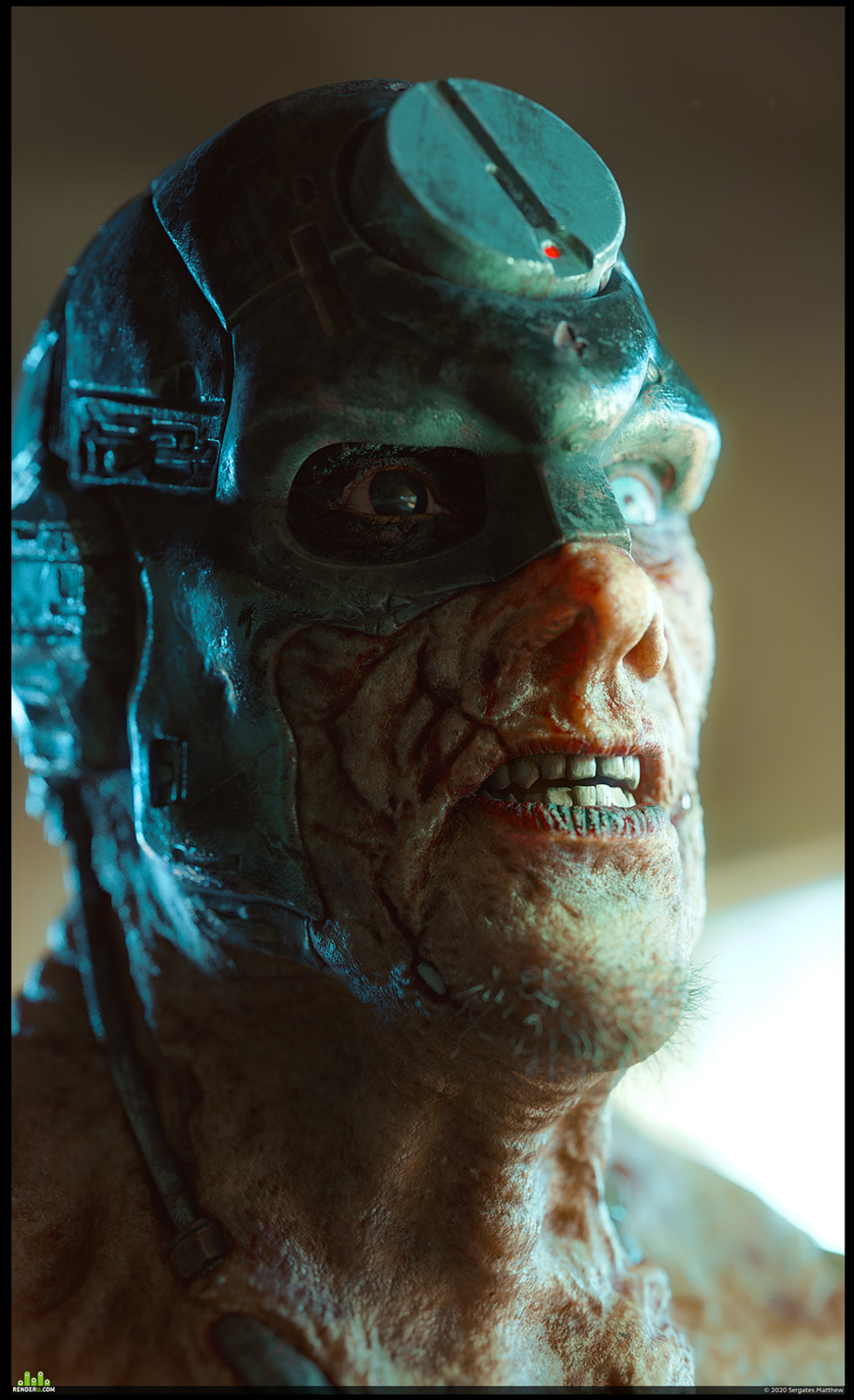
Cleopatra
Александер Байм



©lotusart.de / info@lotusart.de / Aleander Beim

RENDERU.COM
© 2020 Alexander Beim

Mean Machine Portrait
С Мэт (Sergates)



RENDERU.COM
© 2020 Sergates Matthew

КАРАНТИН
Алексей Камский



Better Than Raw
Алексей Павленко



ОСНОВНАЯ ГАЛЕРЕЯ 3D

RENDER.RU

REALISM 02 SYNTHIA
Alex Rotto



Batman
Андрей Богомолов (i.am.bogomolov)





Astartes
Дмитрий Миронов



CGI Honey 3D
OffRudVikt

Champion of Nurgle. Death Guard.
Артур Дарю (Артур Daru25)





IS-3 3D-style «Montu»
Mallbary



топор
AndreyS-1984



Porsche 911 by Singer | Full CGI
Александр Желонкин

Реалистичная 3д одежда в Marvelous Designer для игровых персонажей и визуализации в режиме реального времени.
Марианна Якимова-Котляр



Заставка
Наиль Хуснутдинов (nailgun3d)



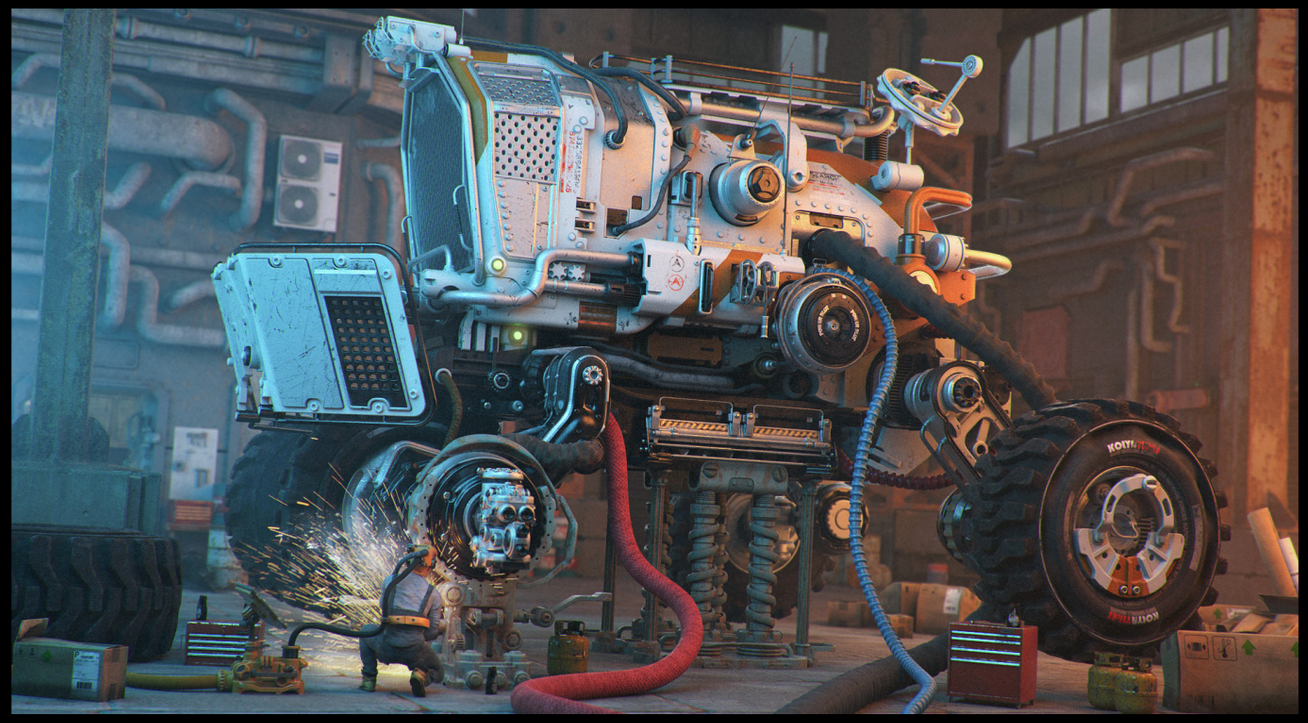
Ella Digital Model
YL3D



RENDERU.COM

© 2020 YL3D Levy

Sci-fi Rover
Толя Слэйер (KolyaOgr)



DeathWatch Inceptors
ACap



RENDERU.COM

© 2020 Andrey Serafanov

Фотограф
Михаил Шклярик



Brabham BT62
Евгения Воскресенская



The LeMat Revolver
Ilya Medvedev (Bomberghini)



Где найти

лучшие курсы в рунете по компьютерной графике?

Смотреть

Новый раздел КУРСЫ на RENDER.RU собрал в себе лучшие курсы по компьютерной графике всех направлений. Список постоянно обновляется и поддерживается.
В нем располагаются только актуальные и действующие онлайн/офлайн курсы от компаний и профессиональных художников индустрии.

ОСНОВНАЯ ГАЛЕРЕЯ 2D

RENDER.RU

«Чайник»
Сергей Чернов



Среда обитания
Юрий Худов



Lost Temple
Вячеслав Буй

Колонизаторы
Юрий Шаповал



© 2016 Yuriy Shapoval



Двор
Чес



Dandelions
Елена Рослякова

Underground secret
Александр Гурин (Pilot)



Lions gate
Макс Горбатюк





нежданные гости
Алебор

Глен и Елена
Палам



Возвращение в покинутый город
Георгий Бабинов (sinn)



76
Igor''



Холодный вечер
Алексей Егоров



Костяная ведьма
Палам



playrix

PLAYRIX В ПОИСКЕ ОПЫТНЫХ UI-ХУДОЖНИКОВ!

Нравится создавать интерфейсы? Хотите работать над играми,
в которые ежедневно играют миллионы людей?
Присоединяйтесь к нам!

АРХИТЕКТУРА AWARD

RENDER.RU

Isolation
Александр Хохлов



Boat Rooms on the Fuchun River
Александр Иванов (Ivanov_archviz)





Жилой комплекс с городским огородом
Mihhail Jassinover

Wood place
Николай Лиманский



3D визуализация жилого комплекса в Риге
Mihhail Jassinover



Classic house
Илья Галинский



ГАЛЕРЕЯ АРХИТЕКТУРА

RENDER.RU

Офисное здание в Париже
diprial



Школа
Ornitolog





Башня
Igor Bobkov

STREETSiDE
Vadim_Komarov



Two Squares
Евгений Лещинский (JOEY)





Oscar Niemeyer. Casa das Canoas
Владислав Пономарёв

Private house by Alexis Dornier references
Дмитрий Мелюхин



Modern apartment in Berlin
Максим1990





Lighthouse
Reyaz Alankandy

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

BenQ
Because it matters

АВТОР: ВЛАДИМИР ШУМИЛОВ

ИНТЕРВЬЮ С

МАКСИМОМ ВЕРЁХИНЫМ

В гостях у нас Максим Верёхин, художник-фрилансер, в данный момент сотрудничающий с THQ Nordic. Максим расскажет о своей работе над крупными AAA проектами, сотрудничестве с группой Tool, своих анимационных роликах, процессе рисования и любимых видеоиграх.

ЗДРАВСТВУЙТЕ, МАКСИМ. ВЫ УЖЕ ДАВАЛИ ИНТЕРВЬЮ RENDER.RU ПОЧТИ ДЕСЯТЬ ЛЕТ НАЗАД. РАССКАЖИТЕ, ЧТО С ТЕХ ПОР ИЗМЕНИЛОСЬ? КАК ВЫ ВЫРОСЛИ В ТВОРЧЕСКОМ ПЛАНЕ?

Привет. То интервью давал в самом начале профессиональной карьеры. С тех пор: переехал от родителей в Питер, женился, переехал в Канаду работать фуллтайм в компании Volta, уволился, вернулся обратно в фриланс, получил карточку резидента Канады. Сейчас живу в городе Калгари и работаю всё так же на фрилансе. В творческом плане, помимо очевидного скилла, главное поменялось то, что я сейчас почти не рисую для себя вещи, которые выходят за рамки моих интересов. Меня окончательно завело в сторону жанра хоррор и если раньше доминировали концепты персонажей в персональных работах, то теперь иллюстрация.



НАД ЧЕМ ЗНАЧИМЫМ, ЛИЧНО ДЛЯ ВАС, ПОЛУЧИЛОСЬ ПОРАБОТАТЬ ЗА ЭТИ ГОДЫ?

Я успел поработать над крупными и значимыми для карьеры проектами с такими ребятам как Blizzard, EA, Monolith, Eidos, Tool и прочие. Но спустя столько лет работы ни одно предложение по работе не вызывает эмоций типа: “Вау, я буду частью этого проекта”. Поэтому для меня важнее всего остаётся развитие персонального портфолио. Большим открытием для меня было попробовать себя в 3D анимации, где открываются огромные возможности для реализации идей.



РАССКАЖИТЕ ПОДРОБНЕЕ О СВОИХ АНИМАЦИОННЫХ КОРОТКИХ РОЛИКАХ С РЕТРО-ГРАФИКОЙ. С ЧЕГО ВСЕ НАЧАЛОСЬ? КАКОГО ЭФФЕКТА ВЫ ХОТИТЕ ДОСТИЧЬ?

Как-то раз я наткнулся на стрим, где художник делал PS1-версию Death Stranding. Меня тогда очень впечатлило, как круто на самом деле смотрится эта “убогая” графика. В 3D я полный нуб, но решил пошагово повторить. Первый ролик – то, что получилось в итоге.

Я давно хотел сделать анимацию, но это настолько комплексная тема, что всегда что-то останавливало. После нескольких роликов я решил взять паузу и в следующий раз, когда сяду анимировать- начну с азов. Куда это всё приведёт я пока не знаю. Было бы круто сделать качественный проект с PS1 графикой, но пока конкретного плана нет.

РАССКАЖИТЕ ПОДРОБНЕЕ О СВОЕЙ РАБОТЕ НАД EVILBOOK. КАК ВЫ ПОПАЛИ В КНИГУ? КАК ПРОХОДИЛА РАБОТА НАД ПРЕДСТАВЛЕННЫМИ В НЕЙ КАРТИНАМИ?

В книгу меня пригласили. Там схема простая – рисуй, что угодно лишь бы было “evil” и соответствовало печатному формату. Лично мне нравится иллюстрация из первой книги, в ней есть настроение бытового ужастика и не очевидный сюжет. А вот во второй книге получилась проходная картинка с банальным монстром и “сюжетом”. Видимо мне пришлось рисовать её в то время, когда особого вдохновения делать иллюстрацию для книги не присутствовало. Контроля от организаторов почти нет, поэтому процесс был такой же, как если бы рисовал для себя.

РАССКАЖИТЕ О СВОЕЙ РАБОТЕ С МЕТАЛЛИСТАМИ TOOL. КАК ВЫ ВЫШЛИ НА ГРУППУ И ОТ ЧЕГО ОТТАЛКИВАЛИСЬ ПРИ РИСОВАНИИ ПОСТЕРОВ?

Их гитарист связался со мной в личке Instagram. Вначале уговор был поработать над их новым альбомом, но не вышло, так как поджимали сроки. Через пару месяцев, когда у них начался тур по Америке Адам Джонс (тот самый гитарист) предложил создать ивент-постеры для отдельных концертов. Это их старая традиция - к каждому выступлению подготавливать пачку постеров в коллаборации с художником. Потом вся группа расписывается на этих самых постерах, и торгуют их фанатам. 50 копий высылаются художнику.

В первый раз я лицензировал на постеры две старые картинки. Третью нарисовал специально (многорукий монстр), по сути, перерисовал одну старую работу, права на которую я продать не мог. Во второй раз я эксклюзивно нарисовал им постер для концерта в Сан Диего. С тех пор вся квартира завалена тубами для отправки постеров по почте. Временно ощутил себя в шкуре торгаша.



РАССКАЖИТЕ О ЛЮБИМЫХ ФИЛЬМАХ, КНИГАХ, МУЗЫКЕ И ДРУГИХ ВЕЩАХ. ЧТО ПОДПИТЫВАЕТ ВАШ КРЕАТИВ И ТОЛКАЕТ НА СОЗДАНИЕ НОВЫХ РАБОТ?

Музыку не часто слушаю, но она хорошо работает как источник вдохновения в конкретный момент прослушивания. Сказать, что есть что-то любимое сложно, так как я обычно наткнусь на одну композицию и она нравится, а остальное от исполнителя–ниочём. Наверное, самые богатые по беспроигрышным трекам это Rammstein (единственный рок, что я слушаю), первые два альбома Angerfist гениальны, Кровосток тоже вечная любовь.

Фильмов и сериалов много не потребляю, да и редко они вдохновляют. Из ужасов мне нравится последняя волна псевдо умных ужасов типа Маяк, Солнцестояние, Ведьма. Но хотелось бы обрезать наполовину символизм и “вот теперь ищите смысл в моём фильме”, заменив на запоминающиеся сцены. Например, в Ведьме есть ничтожные пару сцен с самой ведьмой, очень вдохновляющие, но на весь фильм там секунд 40 этого!

Книги не так чтобы сильно влияют на мою творческую жизнь. Из последнего, что сильно понравилось это Руины Скотта Смита. Жуткая вещь.

Что касается игр, то они занимают бОльшую часть времени из всех развлекательных активностей. Стараюсь не пропускать ни одного крупного релиза, а те, что не играю, смотрю на Youtube. Кроме того, что мне нравится играть и игры вдохновляют, это также способ оставаться в курсе индустрии и наращивать геймдизайнерский опыт. Может пригодится, если решу создать что-то своё.



Из последних, очень круты Resident Evil 7 и ремейк ResidentEvil 2 (ResidentEvil 3 пока на очереди). В God of War я офигел от нарратива и того как классическая мифология подогнана под мир игры. Ну и Red Dead Redemption 2 –игра, которая впервые произвела на меня такое впечатление по всем фронтам. Ожидаемо я был впечатлен миром, анимациями, физикой... да всем! Но вот чего я точно не ждал от игры Rockstar, так это истории Артура Моргана, лучшего игрового протагониста за все время.

КАК ПРОИСХОДИТ ВАШ ПРОЦЕСС РИСОВАНИЯ? С ЧЕГО ВЫ НАЧИНАЕТЕ И К ЧЕМУ ДВИЖЕТЕСЬ ПРИ СОЗДАНИИ РАБОТЫ?

Всегда по-разному. Если по работе, то обязательно предоставляю заказчику несколько набросочных вариантов, чтобы тот выбрал лучший. Для себя же мне лень таким заниматься, что не есть хорошо. Потом ч/б проработка, покраска и финализация. Но устоявшейся модели нет, всегда немного меняю процесс и пробую что-то новое.

А вот идеальная модель, которой я сам не следую, но верю что она правильная:

- Вникнуть в задание и подготовить референсы.
- Вдохновляясь и комбинируя идеи референсов, придумать что-то новое, закрепить в нескольких набросках.
- Лучший из набросков более детально отрисовать в ч/б, поправив все самые очевидные минусы.



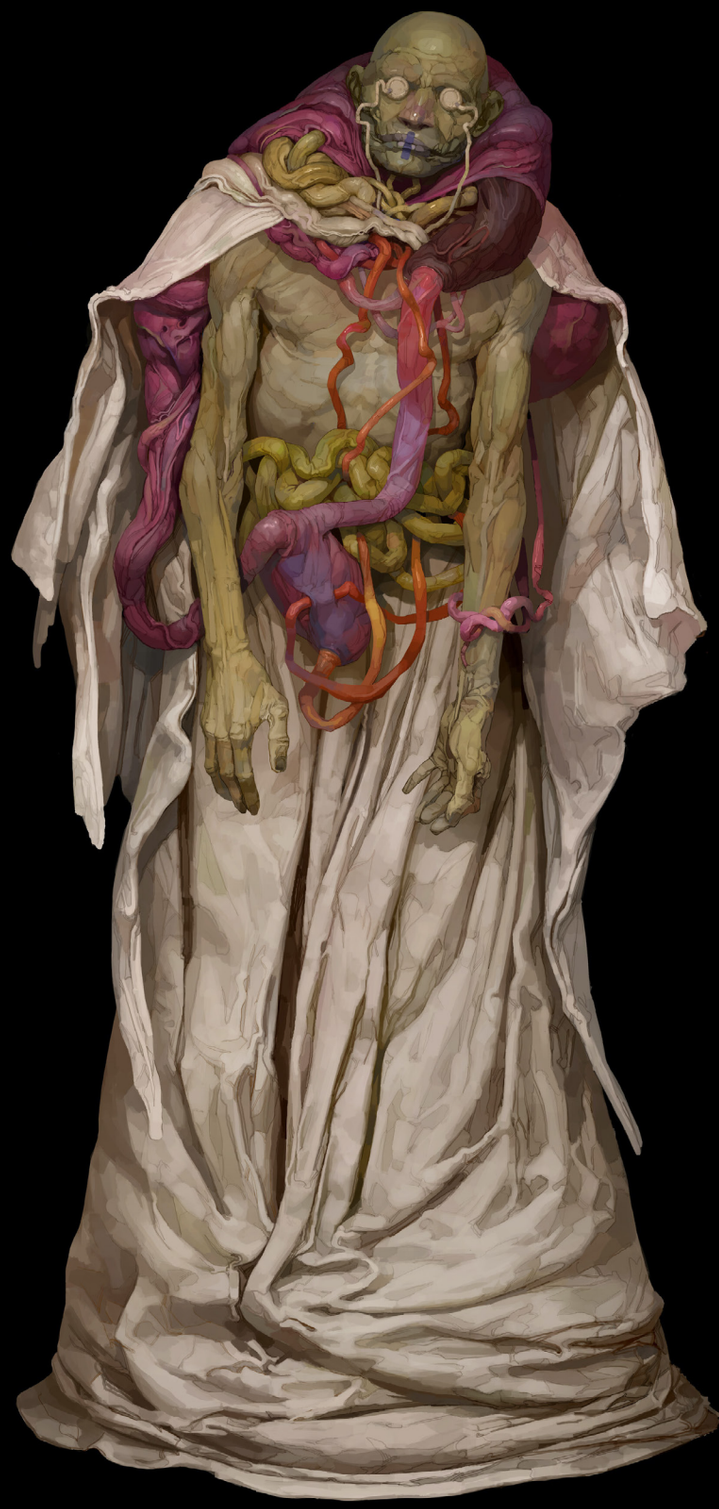


- Детализируя дальше, закончить с ч/б частью и подготовить несколько драфтовых цветовых вариаций.
- Лучшее финалить и править, пока не придет момент, когда задача будет решена.
- Меняли ли вы свой творческий процесс и что из этого вышло?

Особого ничего не меняется, все тот же Photoshop и планшет. Часто пробую разные техники, кисточки, приемы. Но все остается в рамках банального рисования. Правда, не так давно начал примерять композиции на простых болванках в блендере.

ОТКУДА ВЫ БЕРЕТЕ ИДЕИ ДЛЯ СВОИХ РАБОТ И РОЛИКОВ? КАК ОНИ СКЛАДЫВАЮТСЯ В ОБРАЗЫ, КОТОРЫЕ ВЫ ВОПЛОЩАЕТЕ В СВОИХ КАРТИНАХ?

Половина идей просто рождаются в голове и потом уже визуально материализуются методом проб и ошибок в редакторе. Другая половина - это моя версия того, что увидел и представил, пропустив через свой мозг. Например, работа с головой в туалете вдохновлена фотографией, где девушка сфотографирована примерно с такого же ракурса. Только мне сразу представилось, что голова отдельно от тела, бегает на паучьих лапках, а вместо девушки - уродский Егор Семеныч (персонаж мультика от ШКЯ, советую ознакомиться).



@maxverehin

ВЫ РАБОТАЛИ НАД МНОГИМИ КРУПНЫМИ ПРОЕКТАМИ. РАССКАЖИТЕ О СВОЕЙ РАБОТЕ НАД MOBIUS FINAL FANTASY, SPELLFORCE 3, SHADOW OF MORDOR И SHADOW OF THE TOMB RAIDER. С КАКИМИ ТРУДНОСТЯМИ ПРИШЛОСЬ СТОЛКНУТЬСЯ? ЧЕМУ ПРИШЛОСЬ УЧИТЬСЯ? КАК ЭТО В ИТОГЕ ПОВЛИЯЛО НА ВАС КАК ХУДОЖНИКА?

Главная трудность - поначалу влиться в новый проект. Особенно это было заметно в годы работы в Volta, где сегодня ты рисуешь рыцарей, а завтра на другом проекте у тебя отрисовка сайфай оружия. То есть времени на разогрев нет, а у заказчика высокие требования к качеству и срокам. Тут важно уметь быстро адаптироваться под конкретную задачу, и быть готовым к поиску самых эффективных решений.

После работы над большим количеством проектов я более ли менее могу выполнять задачи любых стилей и жанров. Хоть наиболее комфортным для меня все также остается концепт-дизайн персонажей. Что касается перечисленных проектов, если брать среднестатистическую AAA игру, например Tomb Raider, то арт-директор ожидает от художника примерно того же, что и арт-директор какого-нибудь Shadow of Mordor- детально проработанный концепт в реалистичной манере исполнения. Чему я и учился всю художественную жизнь.

ЗА ГОДЫ РАБОТЫ И ПОСТОЯННОГО ОБУЧЕНИЯ СЛУЧАЛСЯ ЛИ У ВАС ТВОРЧЕСКИЙ КРИЗИС?

Периодически случаются неудачные дни, когда не получается, но к рисованию всегда был лоялен, поэтому на следующий день сажусь повторно. Затяжных кризисов не было, я не из творческих принцесс.

ВЫ РАБОТАЕТЕ НАД ЧЕМ-ТО КРУПНЫМ В ДАННЫЙ МОМЕНТ? ЕСТЬ ЛИ КАКОЙ-ТО БОЛЬШОЙ ПРОЕКТ, КОТОРЫЙ ЗАНИМАЕТ ОСНОВНУЮ ЧАСТЬ ВАШЕГО ВРЕМЕНИ?

Да, всё с теми же THQ Nordic я работаю постоянно над ещё не анонсированным фентэзи-проектом. В основном рисую всякую монстрятину.









КАК ВЫ ОТНОСИТЕСЬ К СВОИМ РАБОТАМ? ЛЮБИТЕ ЛИ ИХ? ЧТО ВЫ В НИХ ВИДИТЕ СПУСТЯ ПРИЛИЧНОЕ КОЛИЧЕСТВО ВРЕМЕНИ?

Некоторые старые рисунки я ненавижу. Еще и рисовал все подряд, но это впринципе нормально для начинающего. А вообще, на прошлые работы по большому счету все равно. Интересно, что сейчас и что будет в будущем.

ХОТЕЛОСЬ ЛИ ВАМ ПОРАБОТАТЬ НАД КАКИМ-ТО КРУПНЫМ ПРОЕКТОМ? МОЖЕТ ВЛИТЬСЯ В КАКУЮ-ТО ФРАНШИЗУ ИЛИ ПРОСТО ПОУЧАСТВОВАТЬ В СОЗДАНИИ ЧЕГО-ТО БОЛЬШОГО, ВРОДЕ ОЧЕРЕДНОЙ ААА-РАЗРАБОТКИ?

Для галочки я бы хотел поработать с From Software. Но только если это будет Bloodborne или Dark Souls. Это, наверное, в моей карьере был бы пик персональных достижений как “работника”. Но как бы круто все эти коллаборации не звучали, я всё равно остаюсь винтиком в огромной системе и по сути ничего важного не решаю, ни в одном из проектов, где я просто концепт художник. Отсюда логичным развитием я вижу работу над персональными проектами, в идеале хотелось бы, чтобы это была игра. Сейчас с друзьями разрабатываем план, как наладить производство таковой.

КАК НА ВАС ПОВЛИЯЛА ТЕКУЩАЯ ОБСТАНОВКА В СТРАНЕ И МИРЕ? КАК КАРАНТИН ОТРАЗИЛСЯ НА ВАШЕЙ ЖИЗНИ И ТВОРЧЕСТВЕ?

Пока что для меня мало что поменялось и надеюсь, игровую индустрию корона не заденет. Надеемся на лучшее, так как просидеть дома всё лето, когда в часе езды горы - не самая веселая перспектива.

МАКСИМ, БЛАГОДАРИМ ВАС ЗА ПОДРОБНУЮ И ИНФОРМАТИВНУЮ БЕСЕДУ. МЫ ИСКРЕННЕ НАДЕЕМСЯ, ЧТО ВЫ ВЕРНЕТЕСЬ К НАМ СНОВА, ЕЩЕ ЧЕРЕЗ НЕСКОЛЬКО ЛЕТ, А МОЖЕТ И РАНЬШЕ, РАССКАЖЕТЕ О СВОИХ НОВЫХ УСПЕХАХ И ПОДЕЛИТЕСЬ СВОИМ ВЗГЛЯДОМ НА ТЕ ИЛИ ИНЫЕ ВЕЩИ. ОТ РЕДАКЦИИ RENDER.RU ХОТИМ ВАМ ПОЖЕЛАТЬ УСПЕХА В ЛИЧНОМ ТВОРЧЕСТВЕ, РЕАЛИЗАЦИИ ЗАДУМАННЫХ ИДЕЙ И ИНТЕРЕСНОЙ, ПЛОДОТВОРНОЙ РАБОТЫ ВО FROM SOFTWARE. ВЗГЛЯНУВ НА ВАШИ РАБОТЫ, ОНИ ПРОСТО НЕ СМОГУТ ОТКАЗАТЬ. И, КОНЕЧНО ЖЕ, МЫ БУДЕМ РАДЫ ВИДЕТЬ ВАШИ РАБОТЫ В НАШИХ ГАЛЕРЕЯХ!

https://www.instagram.com/maxverehin/

https://www.artstation.com/verehin

Автор: Владимир Шумилов







MAKING OF

ДЕВУШКИ И ДЕДУШКИ ВНЕ ЗОНЫ РИСКА

ЭКСКЛЮЗИВ

render.ru

Наверное, не осталось уголочка, в котором не слышали о коронавирусе. Вся планета стоит на паузе и пытается понять, как жить дальше. Пандемия повлияла и на мир дизайна: заказов стало меньше, большие студии вынуждены отказываться от аренды дорогих площадей, а кому-то пришлось уехать в родной город. Но для дизайнера работать удалённо — привычный паттерн. Если вы столкнулись с этим впервые, мой рассказ о работе нашей студии будет вам полезен, а если вы уже опытный фрилансер, то вам наверняка будет интересно сравнить мой подход с вашим.

“Работать из дома” — звучит прекрасно, но, к сожалению, человек, который начинает работать удаленно сталкивается с рядом трудностей. Начиная с преодоления соблазна поддаться зову диванчика с игровой приставкой и заканчивая сложностями со второй половиной, которая никак не может понять, что в самый разгар рабочего дня ты не способен обсуждать меню на вечер. Не стоит забывать и о режиме самоизоляции: число людей, сидящих дома, увеличилось, а с ними и количество проблем в коммуникации. Находиться в одном помещении с человеком (даже самым любимым и замечательным) 24 на 7 тяжело. Необходимо личное пространство.

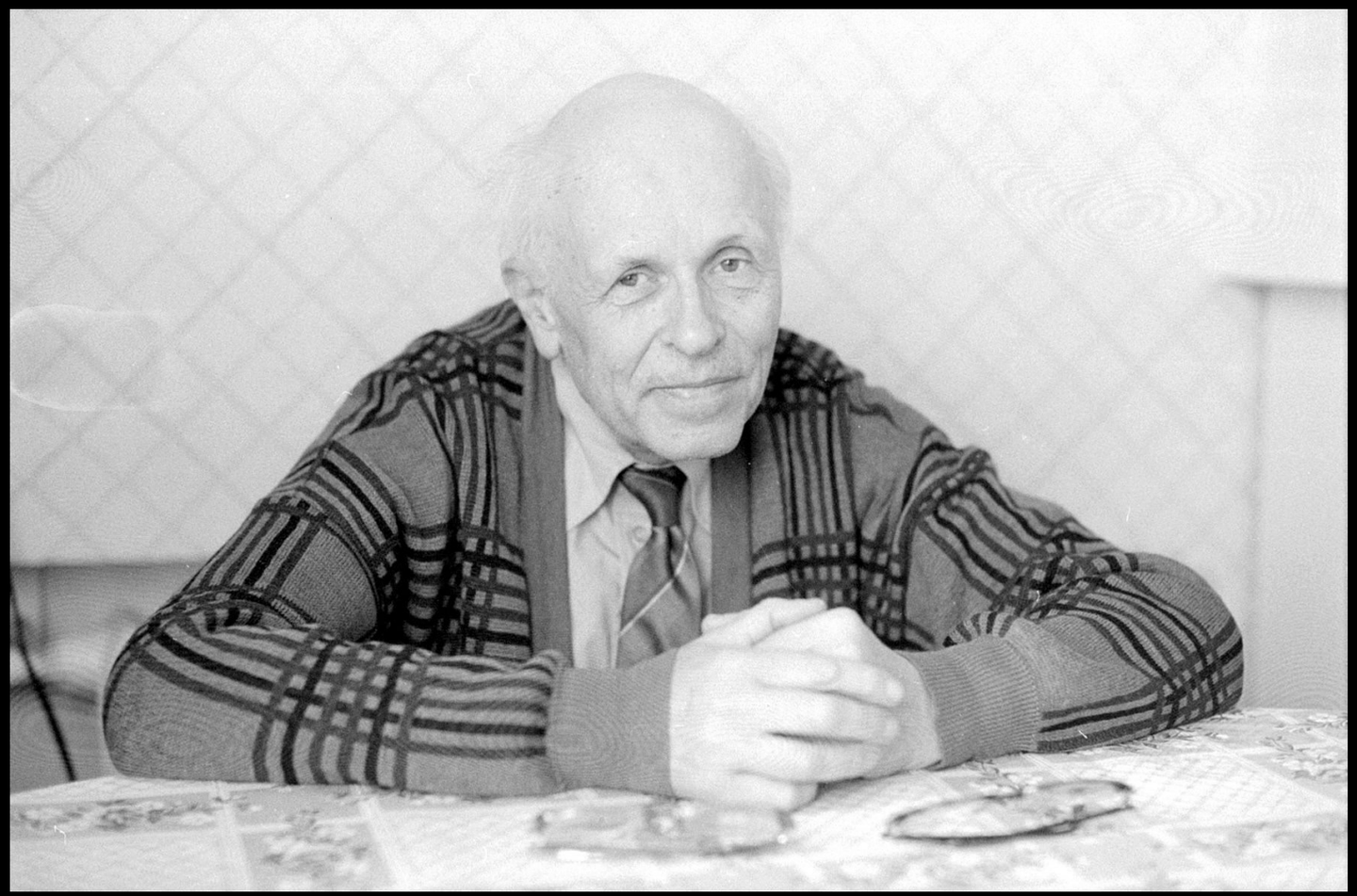
В нашей студии у каждого члена команды большой опыт удалённой работы. Я работаю всегда и везде. Находясь дома, в отпуске, даже на другом конце света я буду выполнять свои рабочие обязанности. Чтобы прийти к такому режиму максимально безболезненно, для начала нужно просто поговорить со своей девушкой / женой/ мужем / парнем и объяснить, что вы работаете. Даже если в какие-то моменты все сводится к просмотру красивых картинок на Behance или ArtStation — это тоже работа. Просто вам повезло, и ваша работа связана с красивыми картинками.

artstation.com/playdteam & behance.net/playdteam (Вы так же всегда можете подписать на нас на этих ресурсах).

Взаимопонимание — один из самых важных элементов крепкой семьи. Мое удивление было безграничным, когда я узнал, что некоторым для поддержания взаимоотношений нужно общение нон-стоп, без передышек и неловких пауз. Ведь одно дело, когда семейные диалоги сводятся к получасовой болтовне за завтраком и нескольким часам по вечерам – тогда найти темы для разговора легко. Совсем другое — находиться вместе 24 часа в сутки и пытаться поддерживать привычный темп общения, ведь темы иссякают быстро. Но в семье совершенно необязательно разговаривать постоянно, более того — нужно находить время на то, чтобы побыть наедине с собой. Хотя бы для того, чтобы переключиться с рабочего настроения на домашнее. И это ещё один важный момент, который стоит обсудить с семьёй.

Если говорить про организацию самого рабочего процесса, тут на помощь приходят различные примочки и программы. Например, сервисы для тайм-менеджмента. Найти тот, который подойдёт для вас и ваших задач несложно — таких сервисов десятки.

Я пользуюсь manictime.com — он работает примерно так же, как “экранное время” на айфоне. Сервис контролирует и анализирует, сколько времени вы тратите на ту или иную задачу, что помогает скорректировать и оптимизировать трудозатраты. Посмотрев на отчёт за день вы с шансами найдёте брешь, в которую утекает время, и определите свободные 30-60 минут, которые можно потратить на более важные задачи.



Ещё один тип полезных программ — агрегаторы и ЦРМ-ки. Из-за большого потока офисной работы их популярность снижалась, ведь ты мог просто повернуться к коллеге и передать всю информацию за пару минут, а не тратить время на заполнение базы данных. Сейчас они вновь востребованы. ЦРМ помогают настроить рабочий процесс, когда над проектом работает несколько человек. ЦРМ великое множество, нет смысла советовать какие-то конкретные, каждый выбирает под себя. А ещё можно настроить чат-ботов в телеграмме, слаке и дискорте. Они будут напоминать о задаче, которую нужно сделать.

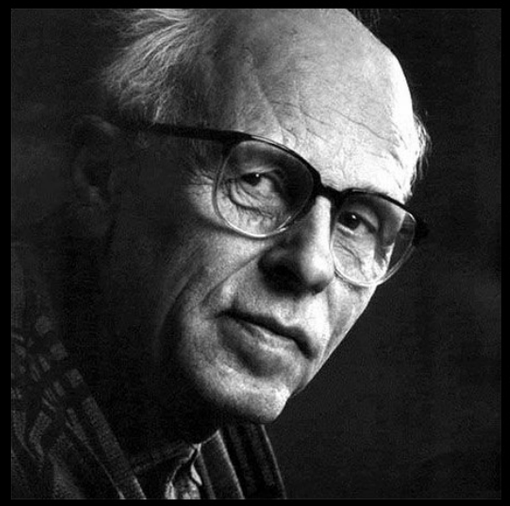
Для общения с коллегами к близким и родным Telegram и Skype присоединился ещё один друг — Zoom (Быстрый и простой в использовании, с возможностью создавать большие групповые звонки, просто одной ссылке. А кто-то даже делает показы и устраивает перформансы в трансляции зума).

Домашняя жизнь спровоцировала рост популярности различных примочек. Например, у меня дома живёт милая 25 килограммовая тушка бультерьера, которая имеет привычку носиться по дому в самый неподходящий момент, когда я общаюсь с клиентами или коллегами. Моим спасением стал софт nvidia-rtx-voice-setup-guide. Он убирает все лишние шумы с микрофона и звук идёт чистым.

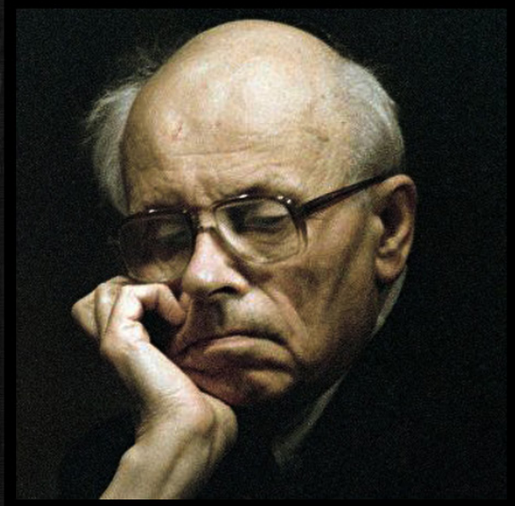
Если хотите работать комфортно и эффективно, необходимо настроить свой рабочий пайплайн. На это уйдёт один-два дня. Дальше — дело привычки. Весь этот карантин закончится, а у вас останутся хорошие навыки в организации рабочего процесса.

Вы наверняка обратили внимание на заголовок статьи. Должен признаться: девушки отмечаются в нём для красивой строки. Но не спешите обвинять меня в сексизме, ведь данная тема применима к любому составу семьи. Вообще, в мире Russian motion design нет ни сексизма, ни эйджизма.

С девушками мы разобрались, поговорим о дедушках (тем более, мы так вовремя вспомнили про эйджизм). Совсем недавно к нам залетела интересная задача от Музея Академика Сахарова и веб-студии, которая разрабатывала сайт, посвящённый 100-летию ученого. Запрос: сделать упрощённую realtime модель-силуэт с облегчённой анимацией, которую разместят на сайте. Не помните, кто такой Сахаров? Напоминаю: советский физик-теоретик и один из создателей первой водородной бомбы в СССР.







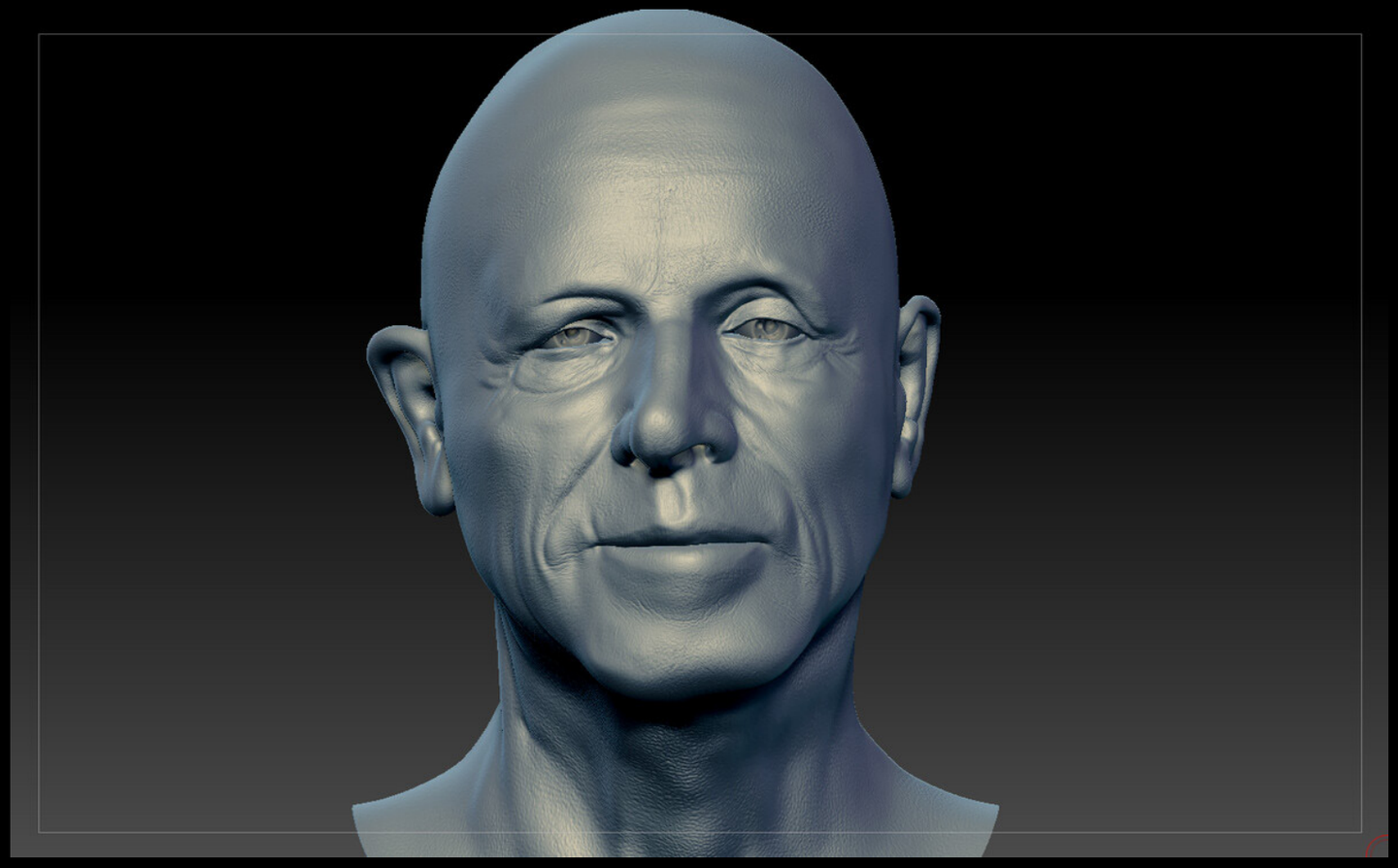
В создании персонажей есть два мира: реальный и нереальный. Чаще всего мы работаем с нереальными персонажами, поэтому у нас всегда есть люфт в художественном видении. Здесь же нам пришлось столкнуться с реальным персонажем: это настоящий человек, который жил в нашем мире. В этом случае места для “художественного допущения” практически не остаётся. Нужно повторить все черты человека, какими бы они ни были.

У нас было около 30 фотографий из разных промежутков его жизни. Рассчитывать на сканы лица в данном случае не представляется возможным, умер он ещё в 1989 году. Так что нам оставалось только засесть за изучение его лица, чтобы получить некий усреднённый по возрасту результат, максимально приближенный к реальному человеку.

Подведя итог по задаче, скажу, что нам было интересно попробовать свои силы в таком ключе. Работы сдана, и увидеть её вы сможете после запуска сайта. А пока мы работали над проектом, Дедушка нам так зашёл, что мы решили сделать его High-detail model. Далее в тексте будет много профессиональных терминов, поэтому если вы не в теме — смело пролистывайте в конец статьи.

Миссия была такой — проверить Cinema4D (софт, который не предназначен для таких работ) на прочность. Многие скажут: “да сделали бы в Maya”, но так как в нашем пайплайне прочно сидит Синема, мы хотели протестировать её в этом ключе.

В процессе мы столкнулись с некоторыми проблемами, например, при создании волос. Дело в том, что в той же Maya есть хороший модуль работы с волосами, в Cinema4D тоже есть, но настроек слишком мало для того, чтобы иметь возможность контролировать весь процесс груминга.





Поэтому нам пришлось стать бета-тестировщиками плагина Ornatrix пока он не вышел на большую аудиторию под Cinema4D, чтобы добиться той растительности, которая была нужна. Как оказалось мир трихологии это еще одна вселенная для изучения и даже в мире CGi.

Ещё одна проблема — отсутствие UDIM workflow, и, как следствие, ограниченный потенциал в работе с развертками. Путём проб и ошибок мы нашли для себя возможность обойти эти ограничения (хотя будь у нас, например, 20 UDIM плиток это было бы сложнее) — разделить лицо на четыре мэша разверткой, а потом собрать в одну геометрию с якобы ушедшими за границы координат шелами. Затем, с помощью тега set selection, мы заставили программу думать, что шелы за границей UV имеют координаторы первой плитки - так удалось получить ту детализацию, к которой мы стремились.

Для той же высокой детализации в дисплейсменте мы прибегли к такому принципу: взяли три слоя RGB и сделали на них разную детализацию. Texturing.xyz привнес основы этого пайплайна в CG, получив на выходе более контролируемый на лукдеве дисплейсмент.

А для создания одежды для дедушки в Marvelous Designer мы перелопатили весь интернет — пересмотрели сотни фотографий советских пальто, шапок пыжиковых, перчаток, изучали выкройки. Опыт был необычным, но интересным.

Подводя итог по работе с High Detail Model в Cinema4D, скажу, что это — не самая лучшая программа для таких задач. Это выполнимо, но готовьтесь к использованию тысячи примочек и огромного количества стороннего софта.
Не верите? Вот список программ, которые пришлось задействовать для создания нашего Сахарова: Cinema4D, Maya, Rizmo UV, Zbrush, Substance Painter, Mari, After Effects, Photoshop, Marmoset toolbag, Marvelous Designer, 3D coat.

Про работу над дедушкой я вспомнил не случайно. Пока мы искали решения, мы прокачали навыки и стали лучше, ну а ещё это просто было очень интересно. Развиваться полезно всегда. Особенно сейчас, когда свободного времени стало больше. Важно направить свои силы на изучение нового софта или прокачивания навыков. Ведь самоизоляция пройдёт, а навыки останутся с вами. Кризис — это всегда переломный момент, он даёт толчок чему-то новому. Используйте своё время с умом. И тогда, в будущем, вырастет поколение мультифункциональных крутых Артистов.

Команда playd.team Павел Штылер
и Александр Тумасов

Спасибо за ваше внимание.





Автор: Павел Штылер

РЕКЛАМА НА САЙТЕ И В ЖУРНАЛЕ RENDER.RU

По вопросам размещения рекламы editor@render.ru

Скачать Media-Kit

цены / карта баннеров / статистика

Наши возможности:

200 000
зарегистрированных пользователей

15 000
уникальных посетителей в день

40 000
показов баннера в сутки, более 1 500 пользователей онлайн в «час пик»

1 400
зарегистрировано более 1 400 компаний работающий в сфере CG

2 млн.
показов баннера в месяц

20
конкурсов в год

80 000
подписчиков новостной рассылки

48 000
у нас более 48 000 подписчиков в группах соц.сетей (как render.ru так и партнеров)

У нас размещались компании:

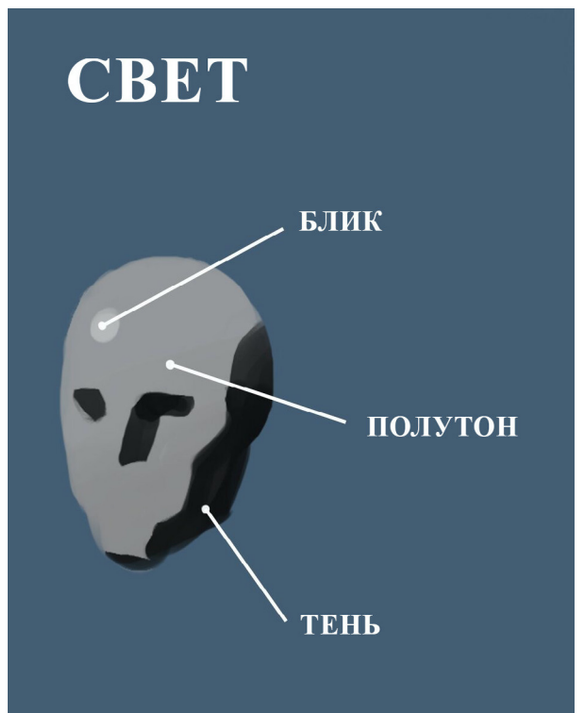
О ТОНЕ В ЖИВОПИСИ!

Какая связь между печеньками Орео и тоном, и как всё это связано с хорошей картиной? Джон Саргент описывал тон как секрет и когда я читал его заметки, то полутона казались для меня чем-то незначительным. Я даже не имел чёткого представления о том, чем они являются!



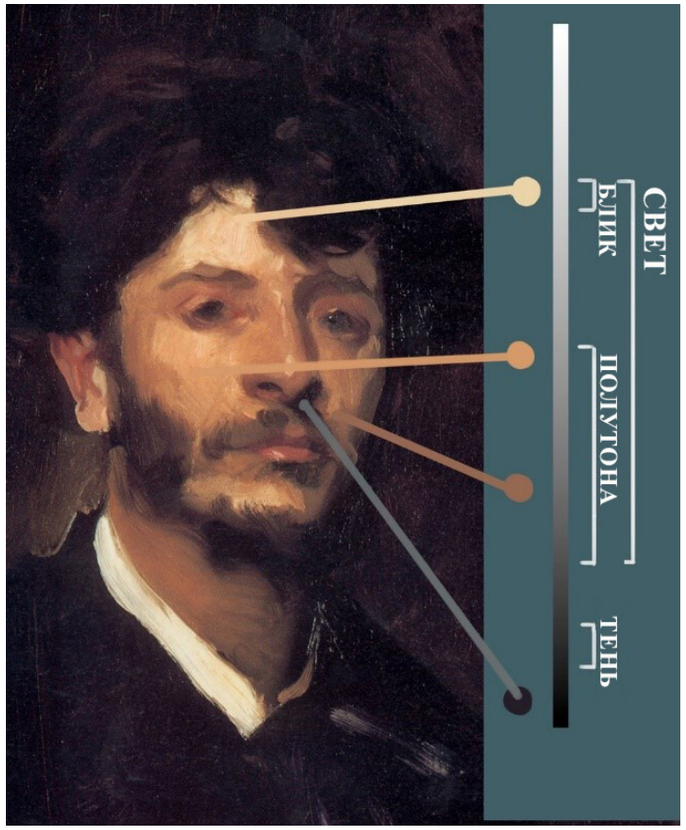


Я думал, что полутона, это просто переходная область между светом и тенью, и что в этом нет никакого секрета. Главным открытием для меня стало, что полутона, это не часть тени! Я начал рассматривать их как область, освещённую светом (исключая блики).



ЭКСКЛЮЗИВ
render.ru

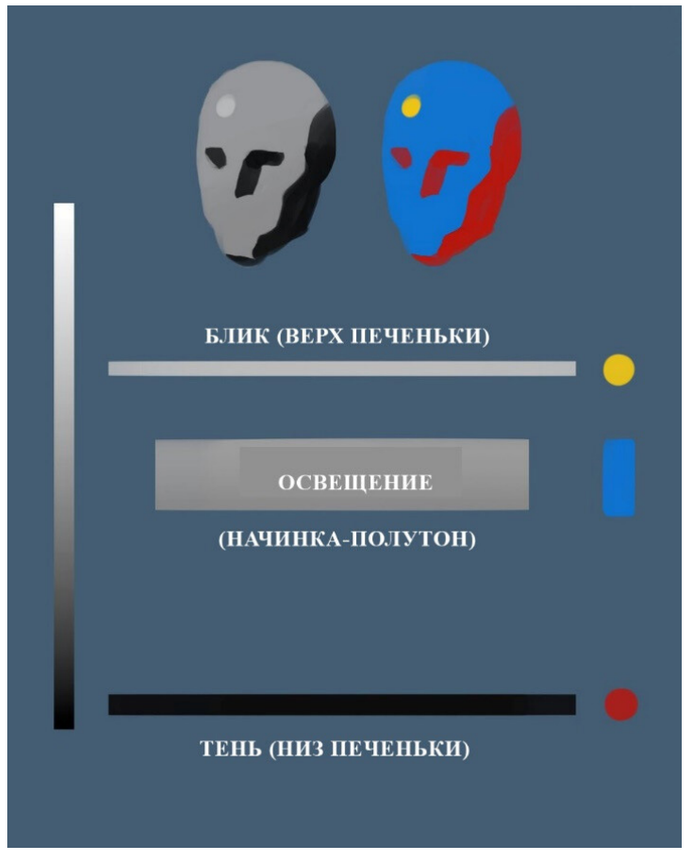
Во многих уроках и наставлениях по рисунку ошибочно позиция блика указывается как точка прямо направленная на источник света (Рисунок 2.3). На самом деле, луч света падающий в эту точку попадает в неё под прямым углом и как мы помним из прошлого рисунка, он вернётся обратно к источнику света, а не к зрителю. Только лишь в том случае, когда источник света и взгляд зрителя совпадают, мы можем увидеть такое положение блика (буквально «свет из глаз зрителя»). На сфере блик всегда будет наблюдаться где-то на линии между точкой направленной на источник света и визуальным центром сферы.





По этому принципу, у нас будет 1 тон для теней в самом низу шкалы (низ печеньки), очень мягкий градиент для света (начинка печеньки) и 1 тон для бликов (вершина печеньки). Пока эти тона достаточно разделены друг от друга, то они будут читаться как свет!





ЭКСКЛЮЗИВ
render.ru

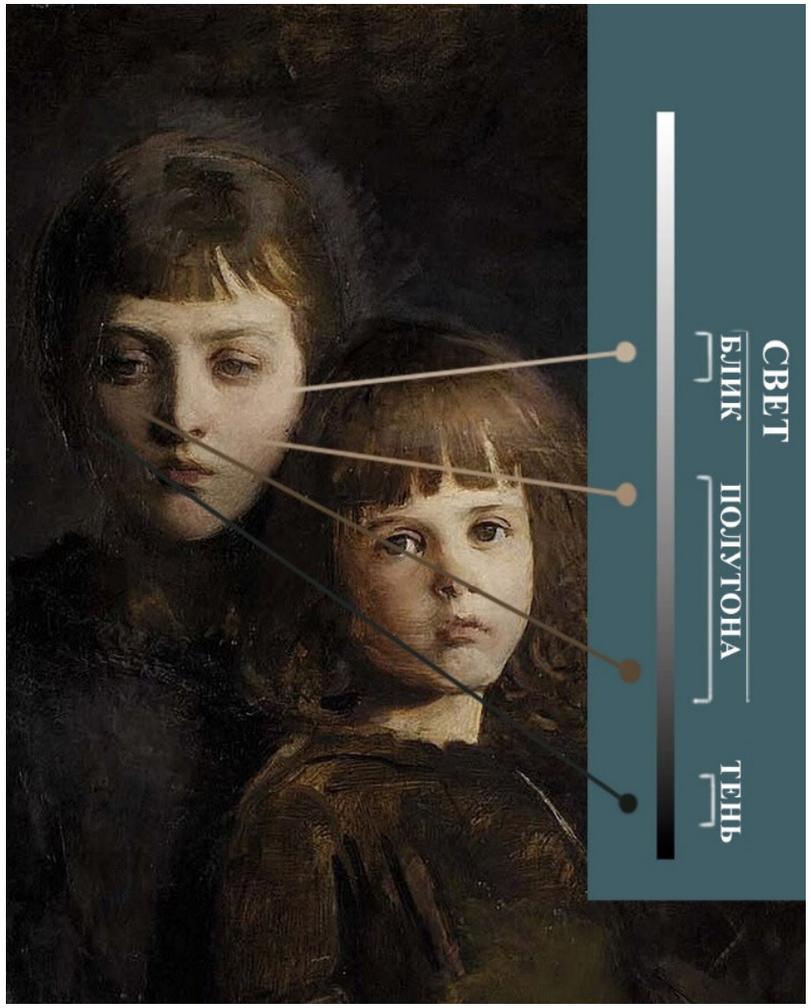
Если диапазон тона в полутенях будет слишком большим, то они начнут выбиваться из ключа и свет на форме потеряется. Я мог бы дать вам один совет: в областях сгруппированных тонов, старайтесь держать тона как можно ближе друг к другу, и держите их отличными от тонов другой области.





ЭКСКЛЮЗИВ
render.ru

«Похожее внутри, разное между!» Когда тона близки друг к другу, лёгкие различия в тоне читаются как плоскости. Мне кажется это то, что Сарджент имел в виду, когда описывал полутона как секрет картины!



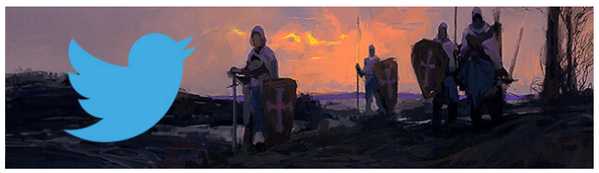


Теперь, когда свет и тень разделены, формы теней и формы света могут быть объединены вместе, чтобы создать композицию, так словно вы используете схемы из чертежа. Это приводит нас к обсуждению выдержки света, о которой мы поговорим в следующий раз.

Художники: Эдвин Ландсир, Джон Сарджент, АлесиоИссупофф, АботТайер.



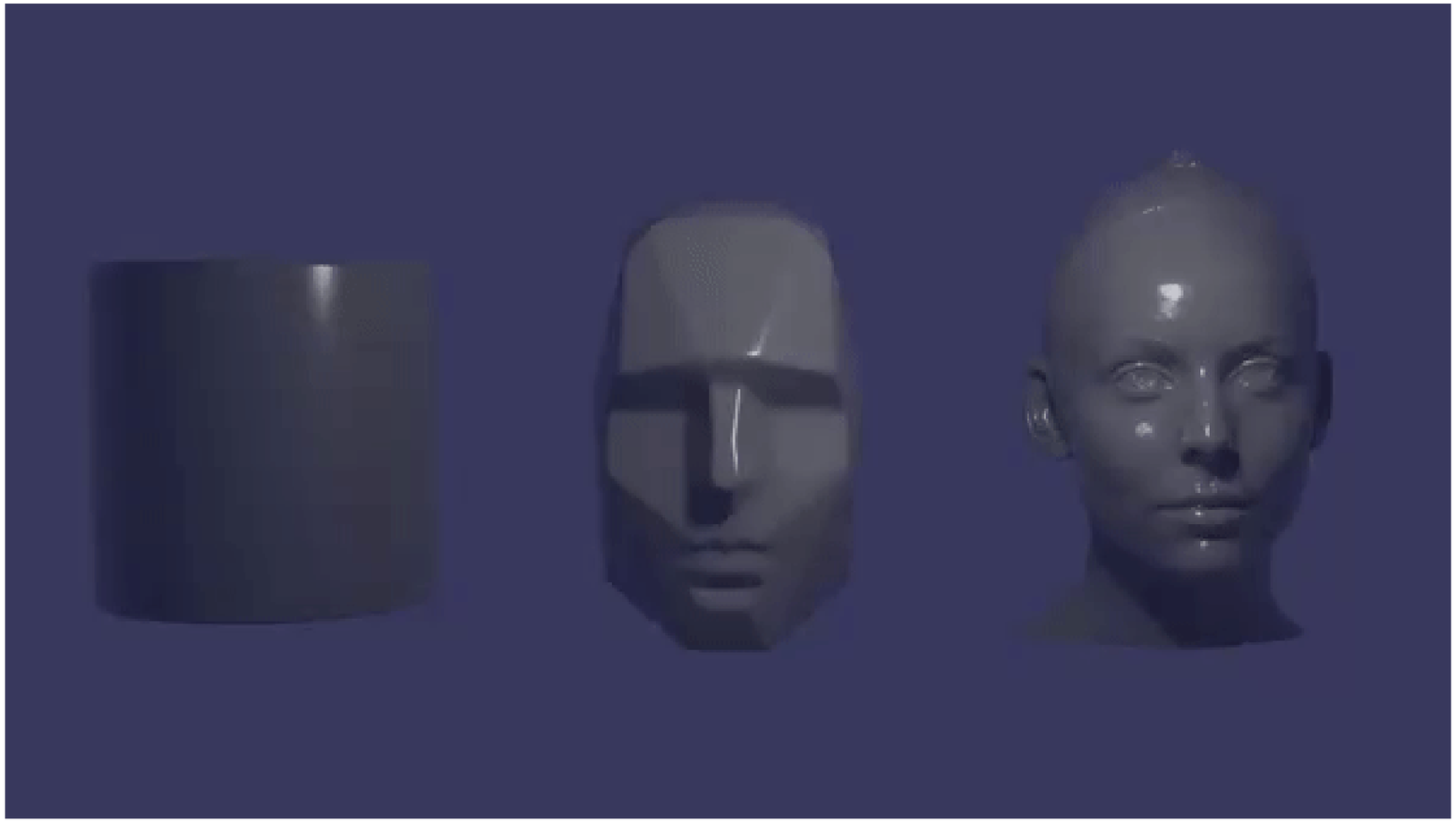




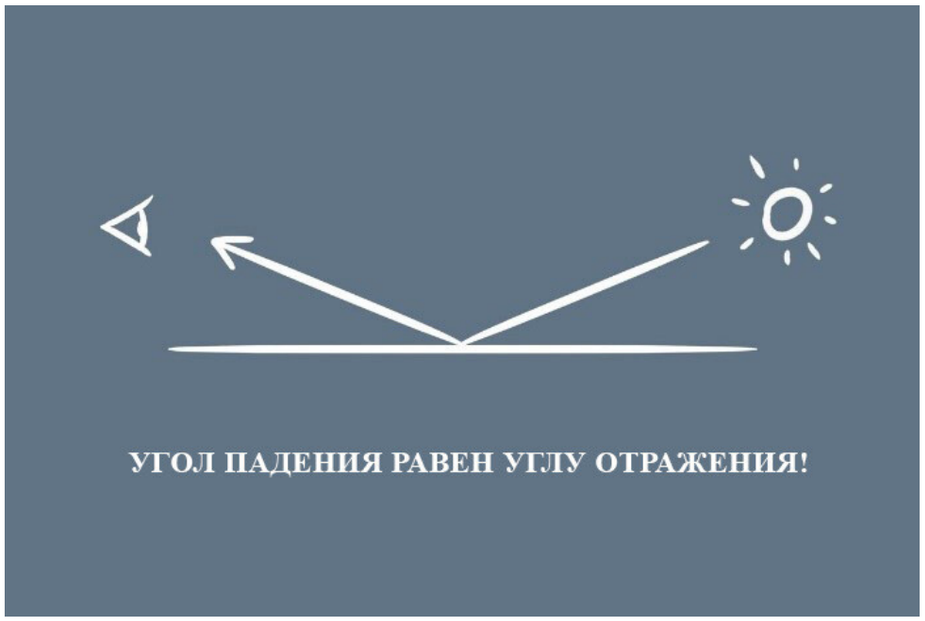

ЭКСКЛЮЗИВ render.ru

БЛИКИ В ЖИВОПИСИ

Вы когда-нибудь замечали, глядя на что-нибудь, как блик двигается по форме предмета, если начать поворачивать свою голову? Почему так происходит? Почему это происходит только с бликом, но не с остальным светом?



Единственная причина, по которой мы видим блики, это то, что свет напрямую отражается в наши глаза. Существует 2 типа отражений: первый тип - зеркальное отражение (specular reflection) или в простонародье - блик, когда угол падения равен углу отражению и свет попадает в наши глаза, как это было бы в случае отражения от зеркала.

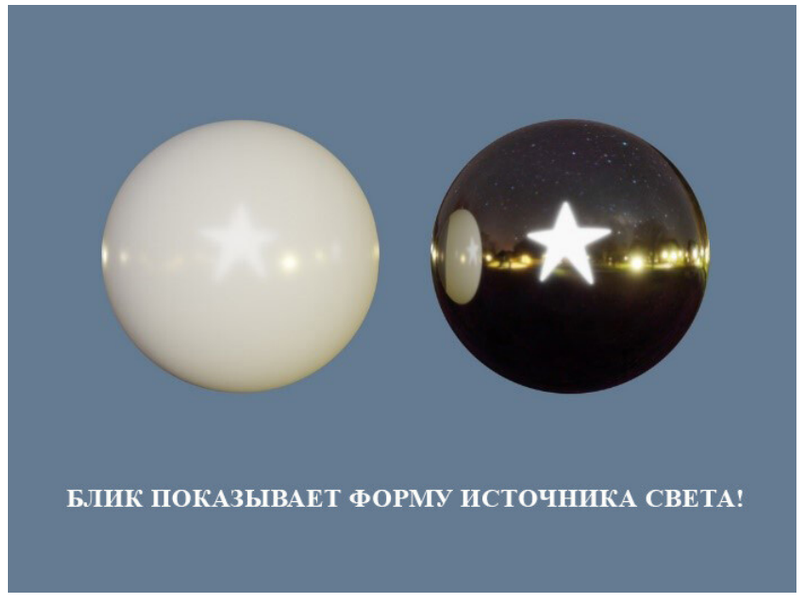




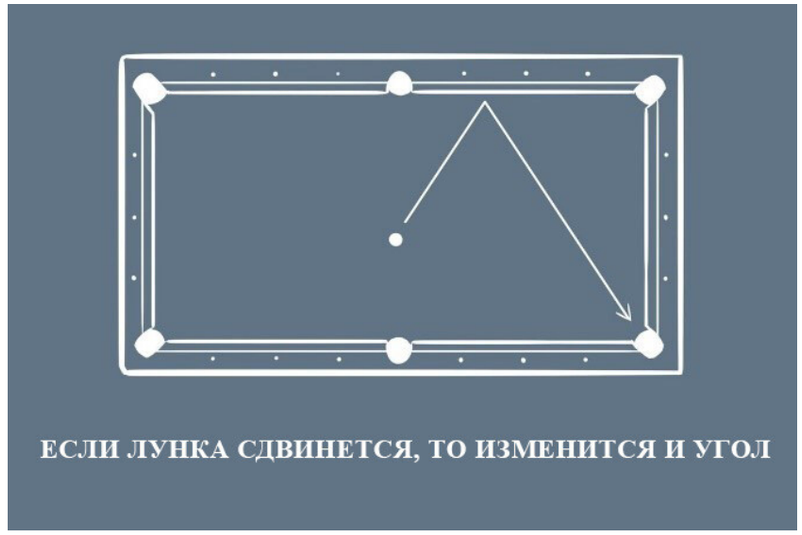
ЭКСКЛЮЗИВ
render.ru

Так как это зеркальное отражение источника света, то блик очень часто будет сообщать нам информацию о том, какое в сцене освещение. Если источник света обычная лампочка, то вы увидите круглый блик, если источник света флуоресцентная лампа, то вы увидите продолговатый блик вокруг формы предмета, словно он был отражён в кривом зеркале.





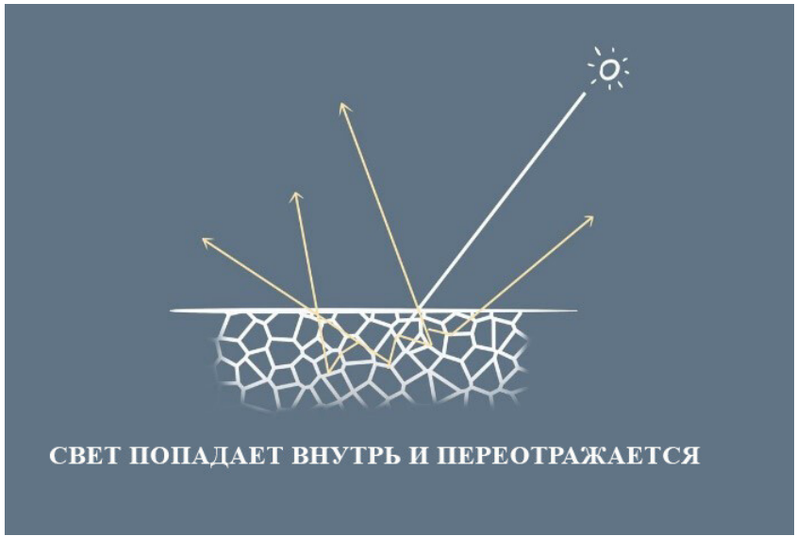
Блик двигается вместе с движением нашей головы по той причине, что вместе с движением головы меняется угол, по которому свет от объекта попадает в наши глаза. Это очень похоже на бильярд, когда шар попадает в лунку по углу, по которому он отразился от стенки бильярдного стола. Когда мы двигаемся, то меняется и угол.

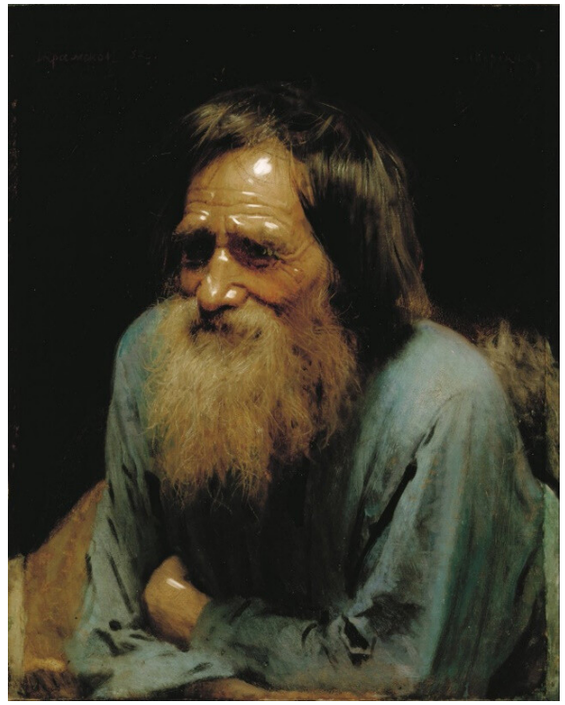




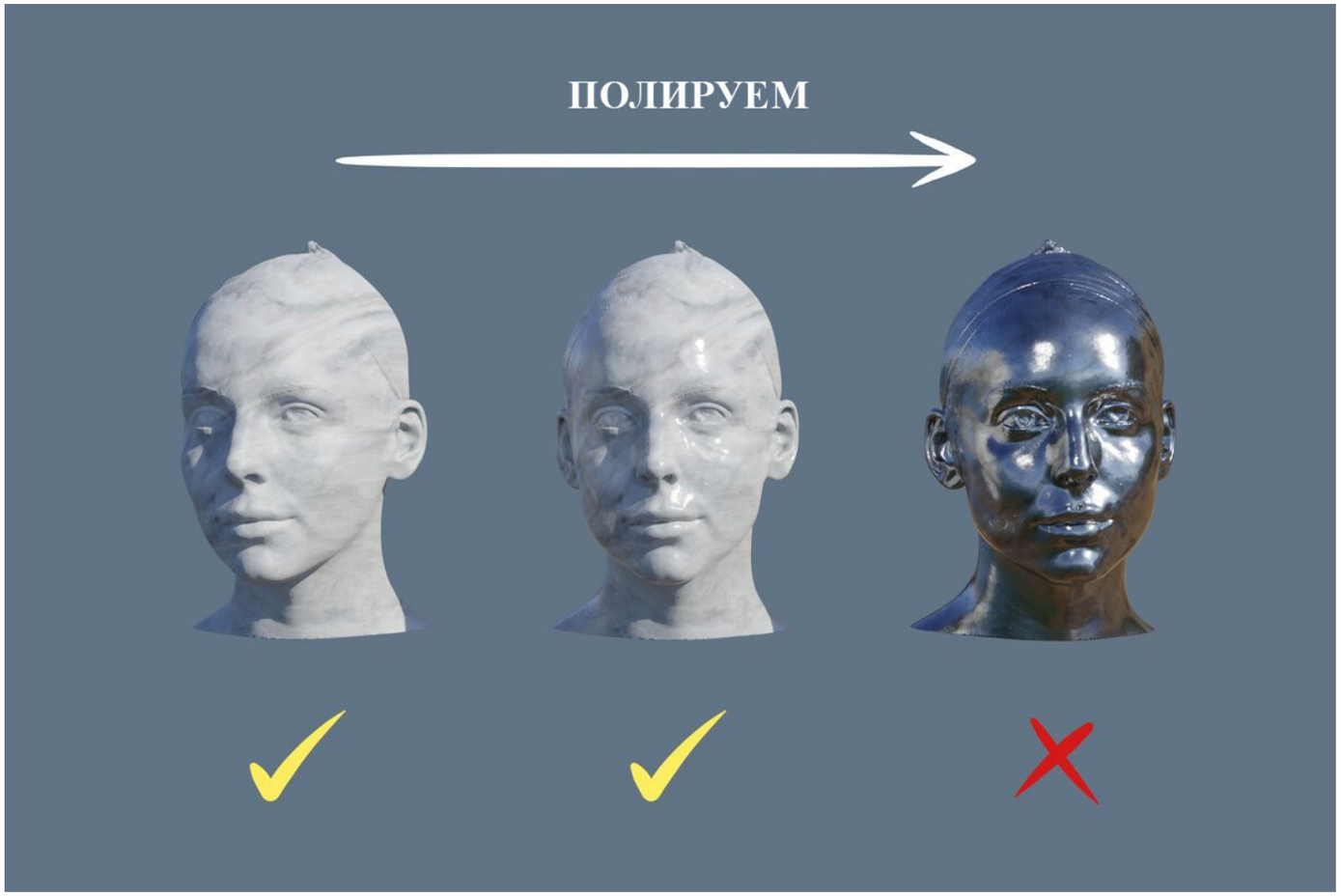
ЭКСКЛЮЗИВ
render.ru

Второй тип отражений – рассеянное отражение (diffuse reflection), когда свет проходит под поверхностью предмета, переотражается и выходит наружу в различных направлениях. Из-за того, что часть света поглощается поверхностью предмета, финальный свет на выходе имеет цвет предмета в независимости от того с какой стороны мы смотрим на предмет.





Рассеянное отражение часто по ошибке понимается как характеристика поверхности – гладкая она или шершавая, будет ли блик чётким или размытым. Но если, например, отполировать мраморный шарик и сделать его идеально гладким, то он всё равно никогда не станет зеркалом!



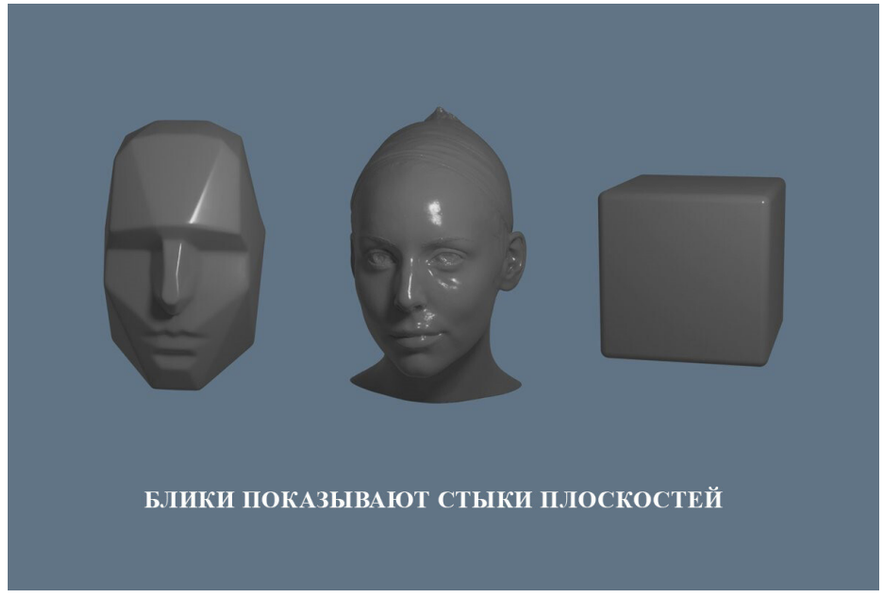
ЭКСКЛЮЗИВ
render.ru

Так как металлы плохо пропускают внутрь себя свет, и их рассеянное отражение почти на нуле, то их используют для создания зеркал. У вас может быть зеркало с неровной поверхностью, и таким образом отражение будет частично рассеянным, но это не сделает из него диффузного материала, так как свет не проходит внутрь!





Как мы можем использовать это знание в живописи? Кожа человека обладает обоими типами отражений. И вот вам секрет: блики будут играть на стыке двух плоскостей, в точке где угол падения совпадёт с углом отражения в наши глаза. Используйте это, чтобы показать форму!

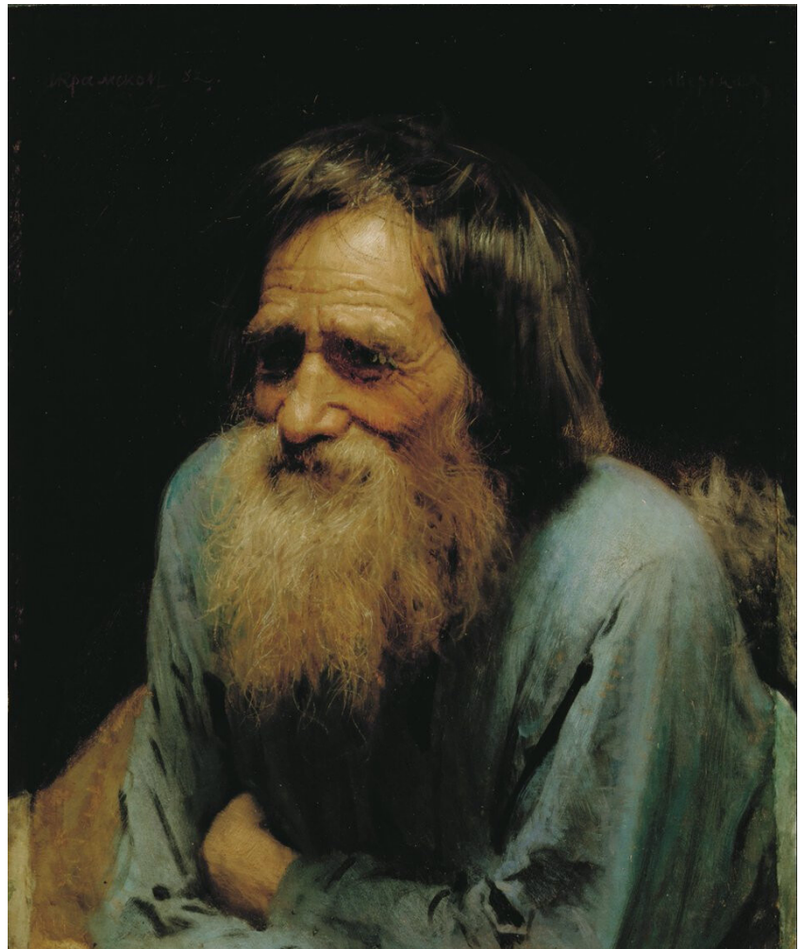


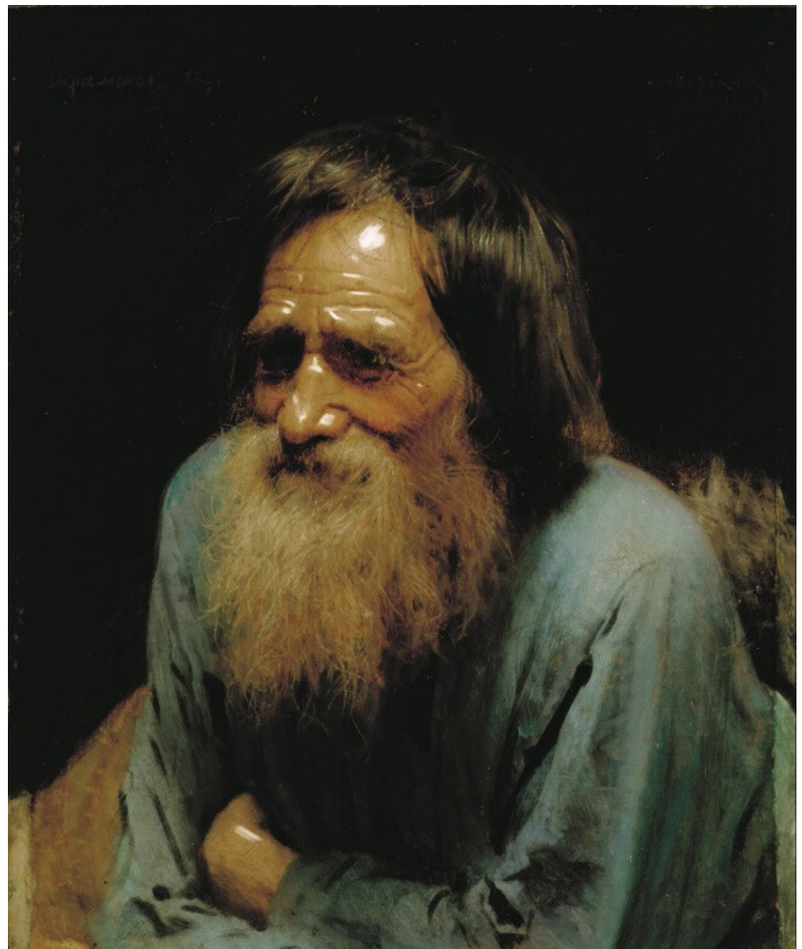


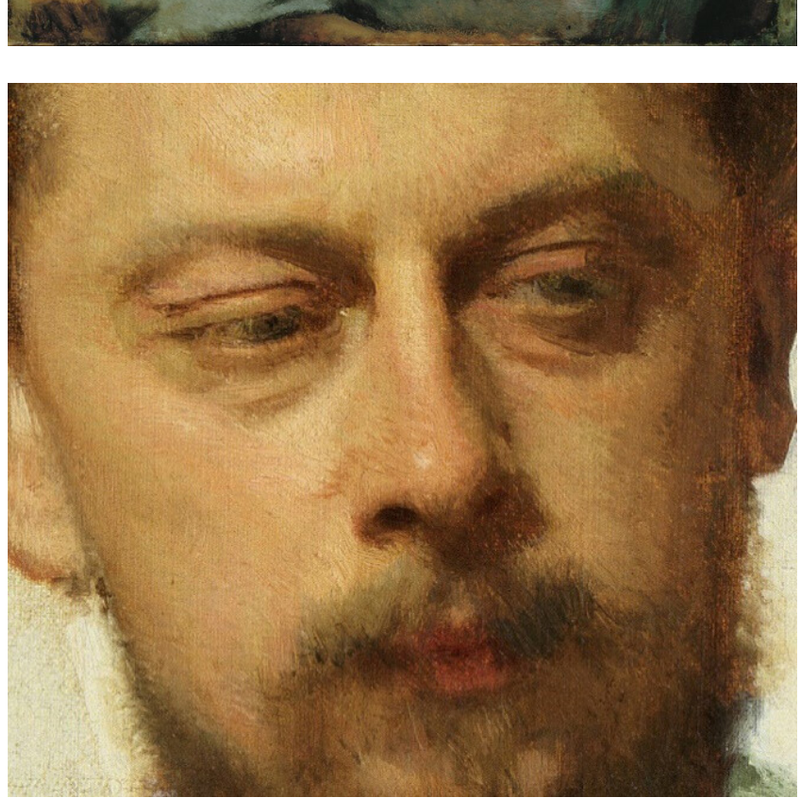


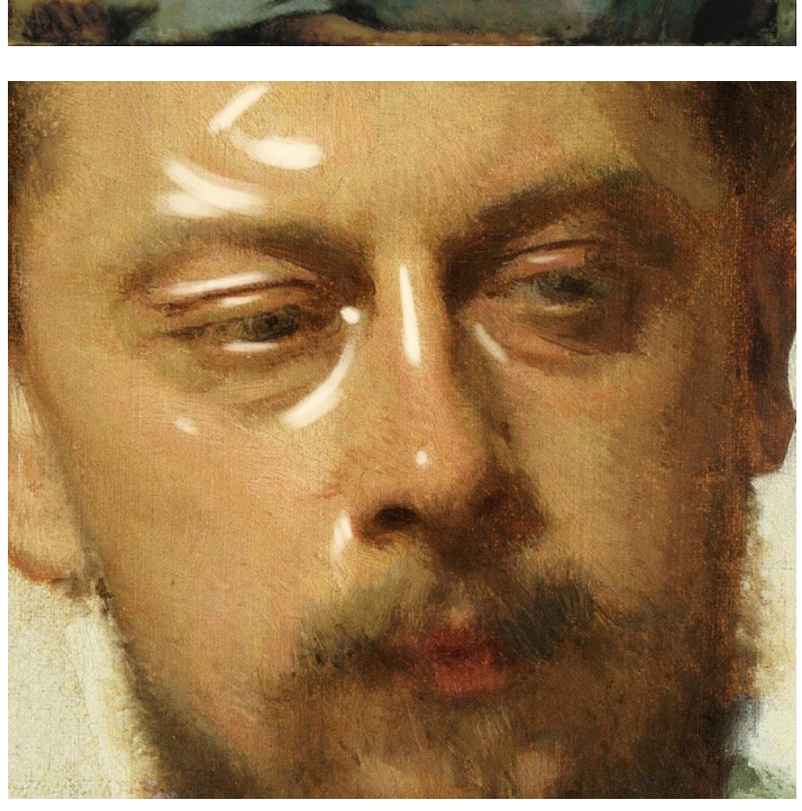
ЭКСКЛЮЗИВ render.ru

Вы также можете менять форму бликов, чтобы создать композиционно интересный дизайн, или, чтобы лучше передать форму объекта в вашей картине.









ЭКСКЛЮЗИВ render.ru

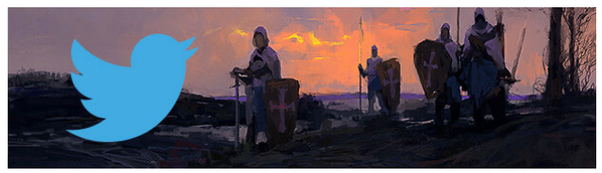
Чем лучше вы понимаете плоскости лица, тем более уверенно вы будете расставлять блики на стыках плоскостей.



Так как блик, это свет выпущенный и отражённый от источника света, то он темнее по тону чем сам источник света, но блик никогда не будет того же тона, что и полутон. Как правильно работать с тоном, и какой тон выбрать для рассеянного или зеркального отражения, читайте в моих предыдущих уроках!









ЭКСКЛЮЗИВ
render.ru

CG ВАКАНСИИ

ТЕХНИЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР

- Выстроить пайплайн на Maya
- Вести технологические разработки для реализации художественного замысла...

по согласованию

ПЛАТОШКА

ДИЗАЙНЕР ИКОНОК

Создание иконок и элементов интерфейса для мобильных проектов студии

по согласованию

КЕФИР

MOTION DESIGNER

Производство промо-роликов, анонсов, туториалов, айдентики, динамической инфографики, gif-анимации.

по согласованию

АНИМАЦИОННАЯ СТУДИЯ «ПАРОВОЗ»

2D-ХУДОЖНИК

Создание высококачественных концепт-арт материалов

по согласованию

КЕФИР

UI/UX ДИЗАЙНЕР

- техническая отрисовка элементов интерфейса
- подготовка интерфейса для разработчиков и верстка...

по согласованию

КЕФИР

ТЕХНИЧЕСКИЙ ХУДОЖНИК (UNITY)

- прототипирование игровых механик
- работа с 3D контентом: модели, текстуры, анимации
- настройка и...

по согласованию

КЕФИР

ХУДОЖНИК-ПОСТАНОВЩИК

Мы ищем креативного Houdini Artist, который будет создавать процедурные миры для игровых уровней, работать с...

100 000 — 130 000 р.

АНИМАЦИОННАЯ СТУДИЯ «ПАРОВОЗ»

РИГГЕР

Мы ищем креативного Houdini Artist, который будет создавать процедурные миры для игровых уровней, работать с...

60 000 — 100 000 р.

АНИМАЦИОННАЯ СТУДИЯ «ПАРОВОЗ»

СПЕЦИАЛИСТ ПО КОМПОУЗУ

Мы ищем креативного Houdini Artist, который будет создавать процедурные миры для игровых уровней, работать с...

80 000 — 100 000 р.

АНИМАЦИОННАЯ СТУДИЯ «ПАРОВОЗ»

3D ВИЗУАЛИЗАТОР

Мы ищем креативного Houdini Artist, который будет создавать процедурные миры для игровых уровней, работать с...

по согласованию

АРХМАСТЕРСКАЯ ATRIUM

CG ХУДОЖНИК/ГЕНЕРАЛИСТ

Мы ищем креативного Houdini Artist, который будет создавать процедурные миры для игровых уровней, работать с...

по согласованию

EFFECTNO

КОНЦЕПТ-ХУДОЖНИК

Мы ищем креативного Houdini Artist, который будет создавать процедурные миры для игровых уровней, работать с...

по согласованию

EFFECTNO

CG ВАКАНСИИ

ИНСТРУКТОР ЦЕНТРА ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ

Мы ищем креативного Houdini Artist, который будет создавать процедурные миры для игровых уровней, работать с...

по согласованию

RENDER.RU

2D CHARACTER ARTIST (COOKING DIARY)

создание скетчей и разработка персонажей, элементов кастомизации, комплектов кастомизации; создание...

по согласованию

MYTONA

SUPERVISOR OF VIDEO PRODUCTION TEAM

Мы ищем руководителя команды Video Production, который будет отвечать за полный цикл производства моушен-графики...

по согласованию

PLARIUM

3D ANIMATOR

- Сетап персонажа/объекта (риг, скин).
- Создание keyframe-анимации.
- Работа с mocap-данными.
- Экспорт анимации в...

по согласованию

PLARIUM

HOUDINI ARTIST

Мы ищем креативного Houdini Artist, который будет создавать процедурные миры для игровых уровней, работать с...

по согласованию

PLARIUM

СТОРИБОРДИСТ

В анимационную студию «Анимаккорд» требуется сторибордист для работы над проектом «Маша и Медведь»....

по согласованию

АНИМАККОРД

СУПЕРВАЙЗЕР 3D В АНИМАЦИОННУЮ СТУДИЮ

Анимационная студия Magic Factory (генеральный партнер Киностудии «Союзмультфильм» ищет опытного и...

по согласованию

МЭДЖИКФЭКТОРИ

2D-ХУДОЖНИК

Создание графики игры (фоновые изображения, персонажи, объекты); Создание уникальных игровых локаций...

по согласованию

MYTONA

ВЕДУЩИЙ 2D-ХУДОЖНИК

Разработка художественного стиля проекта, выработка креативных идей; Создание графики игры (фоновые...

по согласованию

MYTONA

ХУДОЖНИК-ПОСТАНОВЩИК

- создание концепт арта локаций, персонажей, пропсов для анимационного 3D мультфильма
- создание цветовых...

по согласованию

МЭДЖИКФЭКТОРИЯ

РИГГЕР-АНИМАТОР

- персонажный полный сетап (риггинг, блендшейпы и тд)
- технический риггинг
- анимирование объектов окружения

60 000 — 80 000 р.

МЭДЖИКФЭКТОРИ

LEVEL DESIGNER

Студия «Magic Factory» ищет в команду профессионала на должность Level Designer.

по согласованию

МЭДЖИКФЭКТОРИ

render.ru

RENDER.RU VIP

VIP-АККАУНТЫ НА RENDER.RU

Покупая vip-акккаунт 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

Скидка до 30%

КУРСЫ RENDER.RU

ПОДБОРКА
РАБОТ РИСУНКИ
НА СКОРОСТЬ

SPEED PAINTING

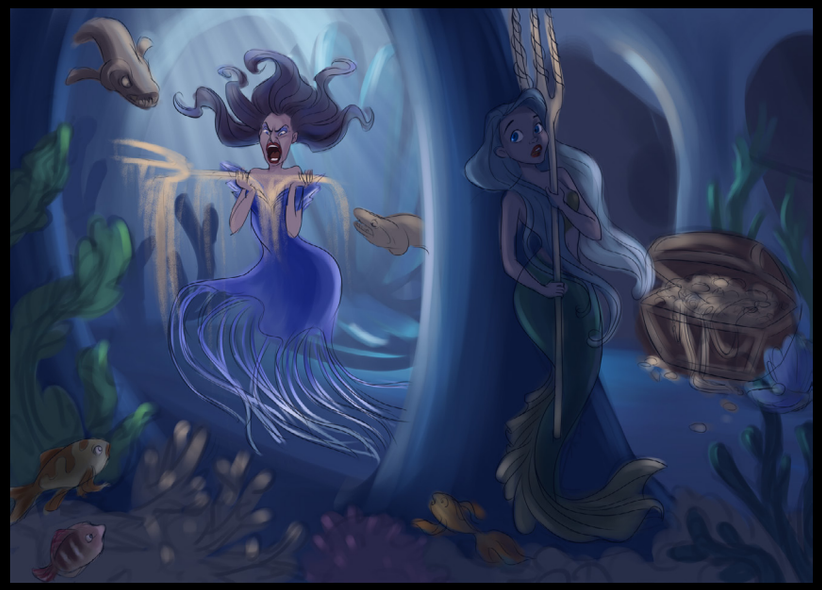
SPEED PAINTING – ЭТО СОВРЕМЕННЫЙ ВИД ЖИВОПИСИ,
В КОТОРОМ СОЗДАНИЕ ОДНОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ ОГРАНИЧИВАЕТСЯ
ОПРЕДЕЛЁННЫМ НЕБОЛЬШИМ ПРОМЕЖУТКОМ ВРЕМЕНИ

ПЕРЕЙТИ В РАЗДЕЛ НА САЙТЕ

Анатолий Мущенко (TolyanMy)



Александра Голод



Cami





Репа

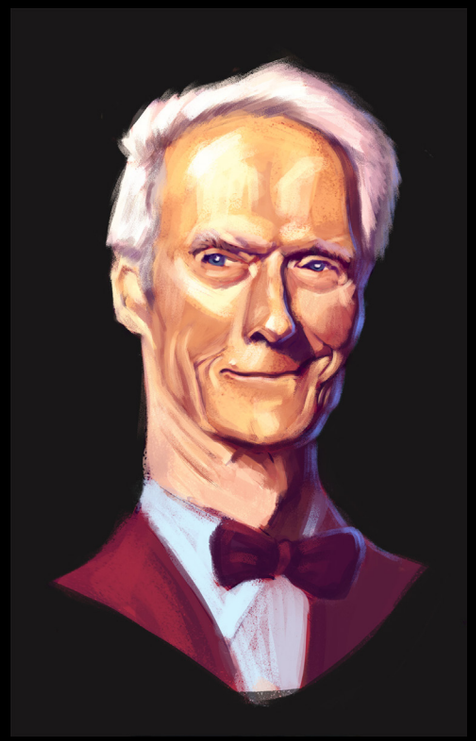


Vasily



Елена Бакулина

Диня Мельников



Dmitriy OM

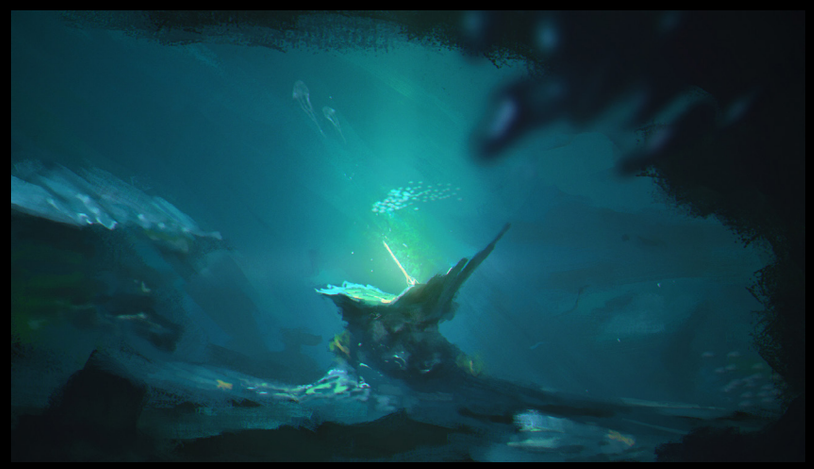


Олег Щербатов



Пашнин Алексей





Man5ON



Vasily



Man5ON

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 1 400 компаниям.

ФРИЛАНС

Посещайте раздел «Сеть аутсорсинга. Фриланс объявления.» где вы всегда сможешь найти удаленную работу. А так же бесплатно разместить свой проект, чтобы найти фрилансеров.

RENDER.RU

ПРИСОЕДИНЯЙСЯ К НАМ В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ:

В КОНТАКТЕ	FACEBOOK	TWITTER	TELEGRAM