

Интервью с Виталием Наймушиным

Он каждый день здорвается с Джоном Кармаком. Он уже сегодня работает на технологиях завтрашнего дня. Ему всего 22, но у него большие планы. Будьте знакомы: Виталий Наймушин, наш соотечественник, работающий сейчас в id Software Software. Мы взяли интервью у Виталия и спросили его о пройденном творческом пути, игровых предпочтениях, работе в ведающих студиях Америки, планах на будущее и многом другом.



Автор:
Максим «Махх» Михеенко
beyonddark@mail.ru

PROFILE

1. Полное имя:
Виталий Наймушин
2. Дата рождения:
28 марта 1985 г.
3. Никнейм: gawkstar
4. Специализируется в области компьютерного искусства
5. Работал над: Steel Beasts 2, Bloodrayne 2, Ghost Recon 2, Elder Scrolls 4: Oblivion, Sin Episode 1: Emergence
6. Последняя впечатлившая игра: Age of Empires 3: Warchiefs
7. Обычно носит черную футболку и джинсы.
8. По жизни любит... творчество и интересных людей. Лучшие художники – как правило, самые интересные личности.
9. Не любит кучу вещей, чиновников, алчных и самовольных людей и людей с большим эго.
10. Девиз: всегда будь человеком.



? Приветствую, Виталий! Представься, пожалуйста, нашим читателям.

Виталий «gawkstar» Наймушин. Живу в Mesquite – пригороде Далласа, штат Техас. Работаю художником в id Software Software над неанонсированным проектом.

О ПРОШЛОМ

? У тебя русские корни?

■ Ты родился в России?

Да, я родился в Перми, а когда мне было 13 лет, мы вместе с родителями переехали в штаты. Я тогда как раз закончил 8-ой класс, и последующее образование получил уже в Америке. Когда уезжал, было интересно, как это – жить в другой стране, сейчас по России не скучаю, только хочу с родственниками повидаться, с друзьями детства – надеюсь, они меня не забыли.

? А кем ты хотел стать в детстве?

Хоккеистом! Правда! Я в хоккей с детства играл, и отец тоже.

? Расскажи, как ты попал в игровую индустрию?

Поначалу, когда я приехал в штаты, я даже не знал, что такое Интернет. Тайком подключился и начал в чатах сидеть, на форумах, потом изучать HTML – создал несколько web-сайтов, изучил Photoshop, Flash... Даже зарабатывал на этом, но прибыль была мизерная. Потом узнал про модификации для игр. Все началось с Deus Ex – я изучил программы Lightwave и 3DMax, делал модели для разных модов для Unreal Tournament 2003/2004... и вдруг мой «MonstAr» взял в конкурсе Make Something Unreal Contest приз «Best Model» («Лучшая модель»). Я рассыпал портфолио в различные игровые компании, параллельно работал удаленно – через Интернет... и в конце концов, в июне 2004 года попал в Terminal Reality, где начал работать как художник по окружению (environment artist).

? Ты устроился в Terminal Reality на полный рабочий день, и твоё хобби стало работой. Какие ощущения ты тогда испытывал? Не пропал энтузиазм?



ОТ ЗАКАТА ДО РАССВЕТА

Мы попросили Виталия расписать обычный рабочий день в id Software: В 9:00 утра – пришел на работу. Час дня – обед. 19:30 – пошел домой. Действительно, ничего умопомрачительного или необычного в его распорядке дня нет – навыки не придут ниоткуда, за всем этим стоит очень много работы, усердия и труда. И ребята в id Software на самом деле вовсе не роботы с врожденным знанием 3D Max и не гении, создающие потрясающие по детализации игровые миры одним легким щелчком мыши. Они обычные люди из плоти и крови. Секрет прост – за каждым их проектом стоят годы ежедневного изматывающего многочасового труда.



Первое, что я заметил, – это действительно работа. Мои представления до того, как я начал работать в индустрии, были довольно наивными. К тому же я был художником по окружению, а мне хотелось делать именно персонажей. Одним словом, в студии мне не очень понравилось, но это, я думаю, для всех так – почти каждый, кто работает в индустрии, вспоминает первую работу с неодобрением. Но я получил там хороший опыт и приобрел много друзей!

■ А что было дальше?

Поработав над Bloodrayne 2 и Demonik (проект позже был закрыт), в октябре 2004-го я ушел из Terminal Reality на вольные хлеба. Я изучал Zbrush, и это очень мне помогло в личном развитии. С октября 2004 по февраль 2005 я работал над Oblivion для Bethesda Softworks в качестве удаленного художника по персонажам, артефактам и статуям. Работать было интересно, но все же... Мне присылали заказ на модель, я ее делал, получал деньги, но никак не участвовал в развитии игры. После завершения работ над Oblivion, я начал опять искать работу, делать персонажей и в результате устроился в Ritual Entertainment на полный рабочий день в качестве художника по персонажам.

■ И как тебе Ritual? И наш редакционный любимчик Levelord?

В Ritual очень весело работать, все – прикольные ребята. Поначалу мы работали над проектом для id Software Software, но после того как я сделал всех персонажей, проект отменили. Я получил хороший опыт, и, думаю, именно тогда меня заметили в id Software. Потом я помогал с Sin Episodes, а последние полгода трудился над прототипом будущей игры. Ее дальнейшая судьба мне неизвестна – в Ritual недавно было очень много перемен (в январе Ritual купила компания Mumbo Jumbo Games, известный разработчик казуальных игр, и сразу же заявила о смене курса разработок Ritual на казуальные проекты. – Прим. ред.). А Levelord и в самом деле очень прикольный мужик!

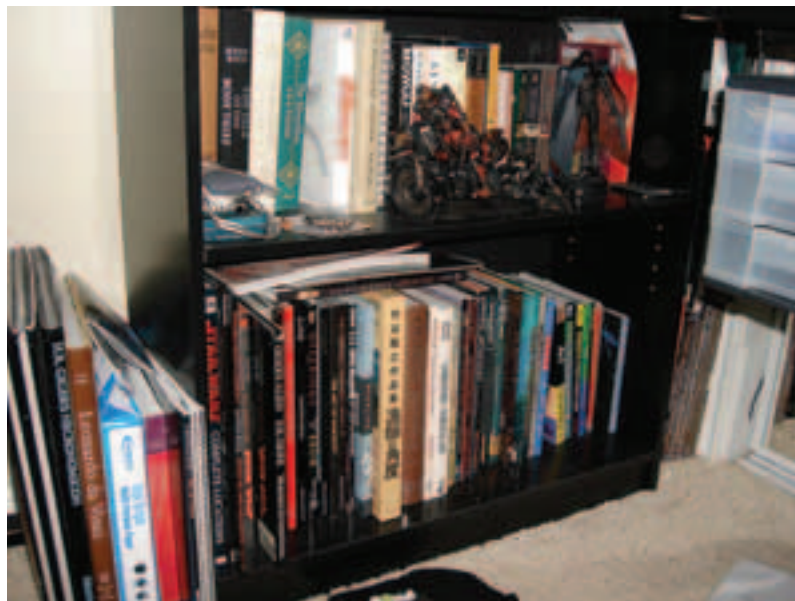
О НАСТОЯЩЕМ

■ И потом ты попал в id Software?

Я и пошел работать в Ritual из-за проекта для id Software, и когда узнал, что они ищут художников по окружению, – сразу же послал резюме. Получилось так, что им понравились мои персонажи – и они взяли меня делать персонажей для новой игры... Это было круто!

■ Расскажи, пожалуйста, нашим читателям, каково это – работать в id Software?

В Ritual атмосфера была повеселее, но тут, в id Software, люди намного выше классом, работы очень много и все



В 17 лет я решил, что брошу все силы, чтобы достичь того, чего хочу. Живем один раз, так почему бы не попробовать добиться своей мечты, а не просто пахать на других!



стараются. В художественном отделе все пашут как пчелы, но тут работают такие гении, как Kenneth Scott (арт-директор) и Sparth, и их труд очень вдохновляет. Хочу сказать, что в id Software сейчас работает больше талантливых и усердных людей, нежели «примадонн». Люди реально вкалывают, а не почивают на лаврах. К примеру, развенчаю миф о красном «Феррари» якобы у каждого сотрудника id Software – все ездят на обычных машинах, у меня вот Honda Civic. Обстановка в студии, компьютерное оборудование – все удобное и мощное, но без излишеств.

? Джон Кармак, кстати, рядом?
Да, он здесь, в студии. У него график работы интересный. Иногда приходит часа в 4 дня и работает всю ночь...

? А как насчет того самого нового проекта, на котором так упорно работает id Software? Я так понимаю, что сказать тебе пока ничего нельзя?
Пока нельзя.

ОБ ОТДЫХЕ И ТВОРЧЕСТВЕ

? Виталий, а ты хардкорный игрок? Частенько играешь в компьютерные игры?
Что за вопрос! Конечно! Я играю в игры с четырех лет, и ты можешь смело назвать меня выходцем из поколения видеоигр.

? Что скажешь о российских играх? Какие ты вигел? Какие понравились?
Вообще, я фанат Fallout, так что сидел и ждал S.T.A.L.K.E.R. Все еще жду, кстати... Видел Silent Storm, много слышал о Космических Рейнджерах 2, но не играл. С интересом бы взглянул на «Санитаров Подземелий», так как есть в них что-то на Fallout отдаленно похожее. Еще хочу попасть на КРИ – судя по отзывам и фотографиям, которые я видел, мероприятие очень интересное!

? Художественный стиль каких игр тебе нравится?
Хм... Технически – Gears of War на сегодня самая продвинутая, но именно художественный стиль мне нравится в серии Final Fantasy и в World of Warcraft – красиво выглядит и все очень хорошо сочетается.

? Твои любимые художники.
Их множество – это Kenneth Scott, Katsuya Terada, Ryuichiro Kutsuzawa, Takayuki Takeya, Hong Kuang, Brom, Sparth, Marko Djurdjevic, Andrew Jones, Wesley Burt.

? Что ты больше всего любишь создавать? Персонажей, игровые локации, автомобили, роботов?
Мне нравится делать персонажей – всяких обычных мужчин, девушек, монстров, в основном гуманоидов.

? Какое направление тебе наиболее близко – 2D или 3D графика?
И то и другое – когда как. 2D быстрее... Для себя, для души я делаю скульп-

птуры из глины. Я этим занимаюсь просто ради интереса, и мне нравится, потому что их можно потрогать, не как при моделировании на компьютере. Сделаю скульптуру, потом ее в микроволновку, и давай по новой лепить из той же глины.

? Какая часть работы тебе больше по душе? Тебе нравится сам процесс творения, или гораздо важнее результат?
Мне нравится, когда я начинаю видеть результат, т.е. когда работа начинает получать форму и я могу представить, как все закончится.

? Помнишь свои ощущения, когда ты впервые запустил пакет трехмерного моделирования? Что ты испытал, когда сделал свою первую трехмерную модель?
Это было круто! Я мог создавать что-то из пустоты, было очень прикольно! Но это ведь долгий процесс, поначалу мне было трудно понять, как моделировать. Я открыл 3D Max, посмотрел на него, потыкал кнопки и закрыл. И прошло несколько месяцев, прежде чем я по новой открыл его и начал изучать всерьез...

? Если бы ты не стал трехмерным художником в игровой индустрии, как бы могла сложиться твоя судьба? Кем бы ты стал?
В 17 лет я решил, что брошу все силы, чтобы достичь того, чего хочу. Живем один раз, так почему бы не попробовать добиться своей мечты и создавать что-то интересное, а не просто пахать на других!

? Золотые слова! Как ты вдохновляешься?
Я читаю много книг. Сейчас вот читаю Стивена Кинга – серию «Темная башня» (Dark Tower). Еще читаю книги про древних жителей Америки – ацтеков, майя и т.п. Последние несколько книг были «Алхимик» Пауло Коэльо и произведения Джорджа Оруэлла – «Скотный двор» (Animal Farm: A Fairy Story) и «1984». Я вообще читаю все подряд – от фантастики до исторических романов.

? Что ты пожелаешь начинающим художникам?
Самое главное для художника – это потерять страх и не бояться провала! И конечно нужно много-много работать, чтобы чего-то достигнуть...

? А кем ты видишь себя через, допустим, 20 лет? Вот именно в этот самый момент в 2027 году?
Я не знаю, двадцать лет – это так долго, мне ведь сейчас только 22 года. Я думаю, что останусь в игровой индустрии, может, попробую себя дизайнером или арт-директором. Посмотрим.

Спасибо за интересную беседу, Виталий! Успехов тебе во всем, и ждем не дождемся анонса новой игры от id Software!

P.S. «Страна Игр» искренне поздравляет Виталия с недавней женитьбой! И желает Виталию и Джессике долгих и прекрасных лет счастья в браке! **СИ**



Автор:
Максим «Махх» Михеенко
beyonddark@mail.ru

Интервью с Максимом Аристовым

За последние десять лет он прошел путь от обычного программиста из Керчи, что на Украине, до старшего художника, работающего в Raven Software над продолжением легендарного Wolfenstein. Знакомьтесь – Максим Аристов. Мы поговорим о том, насколько важно выбрать курс и неуклонно следовать ему на протяжении всего жизненного пути, о том, как живется и работаете на Западе, о Far Cry, о личном творчестве и о многом другом.

PROFILE

1. Полное имя: Максим Николаевич Аристов
2. Дата рождения: 25/02/1975
3. Никнейм: Jokermax
4. Специализируется в: 3D
5. Работал над: Hovelgase, Duke Nukem: Endangered Species, Far Cry
6. Последняя впечатлившая игра: S.T.A.L.K.E.R., God of War 2
7. Обычно одет в: футболку, джинсы и кроссы
8. По жизни любит... 3D
9. Не любит национализм
10. Девиз: не ленись



? Приветствую, Максим! Представьтесь, пожалуйста, нашим читателям. Где Вы живете, кем работаете, сколько вам лет.

Привет! Мне 32, живу в США, работаю в Raven Software/Activision старшим игровым художником.

О ПРОШЛОМ

? Расскажите, как прошло ваше детство, чем занимались, когда были маленьким?

Родился в России, в Астрахани, а потом переехал в Крым на Украину. Детство прошло вместе с перестройкой, всего хватало. Папа заинтересовал меня моделями техники, рисованием и фантастикой, мама – программированием, что определило мое будущее, как я вижу сейчас, на 100%.

? А кем хотели стать в детстве?

Как и все дети – космонавтом, спасателем, пожарником, капитаном, программистом.

? Как попали в игровую индустрию?

Двигался к работе в игровой фирме на протяжении многих лет, большую часть времени неосознанно. Писал свой движок, моделировал как мог, играл. Приехав в Киев первый раз, прочитал в «Компьютерном обозрении» статью об Action Forms – позвонил в редакцию журнала, попросил телефон студии, мне отказали. В газете о работе нашел объявление GSC GameWorld – сходил к ним на квартиру, посмотрел, но тогда не понравилось.

? В игровую индустрию вы пришли после телевидения. Чем Вы занимались на ТВ и что привлекло вас именно в игровой индустрии?

Начал работу как программист в фирме «WinniSoft» в Керчи. Быстро перешел в рекламный отдел на полиграфию и рекламу. Потом уехал на Крымское Телевидение, телеканал «Joker» («12 канал»). Потом был Киев – «Новый Канал». В основном занимался рекламными роликами и оформлением эфира. В то время «Новый Канал» испытывал определенные трудности; как только я получил свою зарплату за 6 месяцев, я уволился и пришел в GSC второй раз.

? В 1999 Вы устроились в GSC GameWorld и работали над Hovelgase, и чуток над Venom. Расскажите об этом этапе жизни. Каков был переход на профессиональную основу в качестве художника? Ночевали ли вы в офисе?

В Venom есть некоторые модели, которые я делал для Hovelgase. Ночевал на фирме всего один раз – делал плакат для выставки. Почему-то тогда считалось, что игру можно сделать с одним-двумя художниками, всю графику и заставки. У меня не получилось, и пришлось уйти в Action Forms.

? После GSC Вы попали в Action Forms. И работали над Duke Nukem: Endangered Species в качестве старшего художника. Но проект так и не дожил до своего рождения... Скажите, нравилось ли вам работать по вселенной знаменитейшего игрового персонажа Дюка Ньюкема и насколько тяжело было в определенный момент понять и принять то, что игра не выйдет в свет?

Action Forms на тот момент была самой опытной и старейшей украинской игровой фирмой с очень высокими стандартами





Двигался к работе в игровой фирме на протяжении многих лет, большую часть времени неосознанно. Писал свой движок, моделировал как мог, играл.

Один день из жизни Максима Аристова:

- 7 - зарядка, туалет/ноутбук/Интернет, душ, завтрак/витамины
- 8 - кофе и на работу! на работу!
- 9-12 - пашем, Интернет
- 13-14 - обед дома или с коллегами, иногда фирма дает пиццу
- 14-18 - пашем, Интернет
- 18-? - ужин, семья, хобби (ЗД), игры, чтение...

качества. Там я многому научился. Работал над превращением оригинальных спрайтов оружия в 3-мерные модели. Неоценимую помощь оказал Тимур Муцаев, который буквально «настроил» меня правильно видеть арт. Я так и не понял, что произошло с проектом DN:ES, но всё равно было интересно и полезно.

? После Action Forms Вы попали в Crytek, в Германию. Как это случилось?

В какой-то момент финансовая ситуация заставила уехать. Подучил английский, собрал резюме и портфолио в один небольшой e-mail – разослал и получил несколько предложений.

? Чем запомнился этот период игровой карьеры? На сколько было интересно, необычно и сложно работать в таком многонациональном коллективе, да еще и в чужой стране?

Crytek очень хорошо, по-домашнему принял меня. Работа была интересная, конкуренция отсутствовала. Коллектив был супер, но языковой барьер мешал производственному процессу.

? А какие ощущения остались от работы и жизни в Германии? Знали ли вы немецкий язык на достаточном уровне? Как проводили вечера и выходные?

Рабочий язык в фирме был английский. Немецкий, к сожалению, так и не выучил на достаточном уровне. Германия очень понравилась, до сих пор скучаю – замки, архитектура, дороги. Вечера и выходные проводили вместе с ребятами из фирмы, играли, пили.



© Max Arishev 2006
Rendered by Holiday Contest



? Расскажите о переходе на next-gen технологии. В Far Cry Вы использовали Normal map огнями из первых в индустрии. Насколько тяжело далось это студии и Вам лично? Много ли нового пришлось изучить?

Crytek был next-gen визуально с самого начала, еще с Nvidia демки XISLE. Основные сложности для команды были связаны с производственным процессом и новыми инструментами. Принципиальный этап был, когда мы начали изготавливать высокодетализированные модели и количество работы возросло в разы. Игровая физика была тогда чем-то действительно новым.

? Вы наверняка видели видео, скриншоты, может быть, даже играли в бугуущий Crysis. Расскажите ваши впечатления о последнем проекте Crytek.

Постоянно слежу за разработкой Crysis. Играл на GDC – понравилось. Дневное освещение снаружи на уровнях до жути реально, оружие выглядит лучше, чем в любой другой игре на этой планете. Crytek по-прежнему находится на переднем краю технологических разработок.

О НАСТОЯЩЕМ

? Далее вы попали в Raven. Почему вы ушли из Crytek, почему выбрали именно «воронов»?

Разработка FarCry была очень интересным, увлекательным, но нервным процессом. Я поставил себе определенные цели, которые не смог достичь в Crytek. Уходил медленно и вежливо, отношения с Crytek по-прежнему хорошие. Выбирал долго, смотрел на проект, зарплату и процесс переезда. Raven Software/Activision предложили лучший вариант.

? Каково это – работать в Raven Software? Насколько вам там нравится?

Raven уже 15 лет, это одна из самых уважаемых игровых компаний в мире. Невероятное количество опыта, таланта и стабильности. По сравнению с Crytek,

Raven находится на другой стороне разработки игр. Большинство технологий – лицензированные, основная масса проектов сделана по известным торговым маркам. Одновременно ведется работа над несколькими играми и всегда есть планы на будущее.

? А Америка как страна для жизни? Нравится ли Вам там жить, по сравнению с Германией и Украиной? А что наоборот – не нравится в Штатах? Хотели ли бы Вы остаться жить в США навсегда?

Осесть здесь очень легко, кредиты дают всем и много – это нравится. Жить легко, дешево, везде на машине, природа хорошая. Не нравится многое другое, в частности политика страны.

? Максим, а вы хардкорный игрок? Любите компьютерные игры?

Раньше был, сейчас понимаю, что время не вернуть, и играю немного меньше. Уже трудно найти что-то впечатляющее и интересное. Закрыв свой WoW (World of Warcraft) – гильдия, 3 персонажа 60 уровня, это была не игра, а работа...

? Долгожданная S.T.A.L.K.E.R. наконец-то вышла. Как вы оцениваете это событие для игроков по всему миру и игровой индустрии Украины и вообще Восточной Европы?

Трудно сказать. Процесс разработки Сталкера был, мне кажется, далек от идеала, хотя и очень похож на разработку Half-Life 2. Мои друзья и брат Слава Аристов работали над ней, игра удалась – супер, но вот захотят ли они ещё один шестилетний проект? Большинство новых фирм, решивших сделать «самую-самую в мире» игру, прогорают, но ещё одна удачная разработка все равно вдохновляет.

О ТВОРЧЕСТВЕ

? Откуда произошел ваш ник – «Jokermax»?

Телеканал «Джокер» в Крыму, первое знакомство с «аськой».

? Какое направление Вам наиболее близко – 2D или 3D графика?

3D, за последние два года нарисовал 2 текстуры.

? Что вы больше всего любите создавать? Персонажей, игровые локации, автомобили, роботов?

Если дизайн сложен и интересен – всё что угодно.

? Насколько часто вы рисуете вживую, красками и карандашом? Как вы считаете, должен ли уважающий себя 3d-художник порой рисовать не на компьютере?

Вообще не рисую и мне очень стыдно.

? Ваши любимые художники?

Крэйг Муллинс, Тимур Муцаев и многие другие...

? Художественный стиль каких компьютерных игр вам действительно по душе?

Нравится всё понемногу в разных играх – Heroes of the Might & Magic V, God of War, Gears of War.

? Помните ли свои ощущения, когда Вы впервые запустили пакет трехмерного моделирования? Что Вы испытали, когда смелали свою первую трехмерную модель?

Предвкушение чуда и чувство, что это «моё». Первая модель – 3-мерный вращающийся логотип фирмы, казалось, он выпрыгивал из экрана!

? Откуда вы черпаете вдохновение?

Силой напоминаю себе, что смоделировать что-то – не только интересно, но и полезно.

? Если бы Вы не стали цифровым художником в игровой индустрии, как бы могла сложиться Ваша судьба? Кем бы Вы стали?

Программистом, моряком или рекламщиком.

? Насколько сильно отличается просто компьютерный художник от художника, работающего в игровой индустрии?

Отличия в основном технические и незначительные – знание определенных инструментов, техник и требований, то, что любой может выучить. Игровая индустрия по-прежнему молода, и стандарты продолжают создаваться и меняться. А некоторые фирмы используют сильно распределенный процесс разработки, так что можно нанять кого угодно – хоть настоящего художника или скульптора из театра. Классическое образование ещё никому в игровой индустрии не мешало.

? Что вы пожелаете начинающим художникам?

Пробовать новое, учить матчасть (анатомию и т.п.), не быть ленивым.

? Я знаю, что в феврале у Вас родился сын Борис. Пользуясь случаем, от души поздравляю вас с этим прекрасным событием в жизни! Расскажите, работа в Raven требует огромной самоотдачи и много времени, как вам удается совмещать личную и профессиональную жизнь?

Спасибо. Работа в Америке от «нашего», образованного человека, занимающегося любимым делом, ничего особенного не требует.

? А кем вы видите себя через, допустим, 20 лет? Вот именно в этот самый момент в 2027 году?

Много вариантов, вот, например: дедом. На столе 3D-принтер, в воздухе проекция модели, которую я леплю мысленно.

Большое спасибо за беседу, Максим! Удачи Вам и успехов во всем! **CM**