

BOOM

فارس

مجله‌ای برای علاقمندان گرافیک

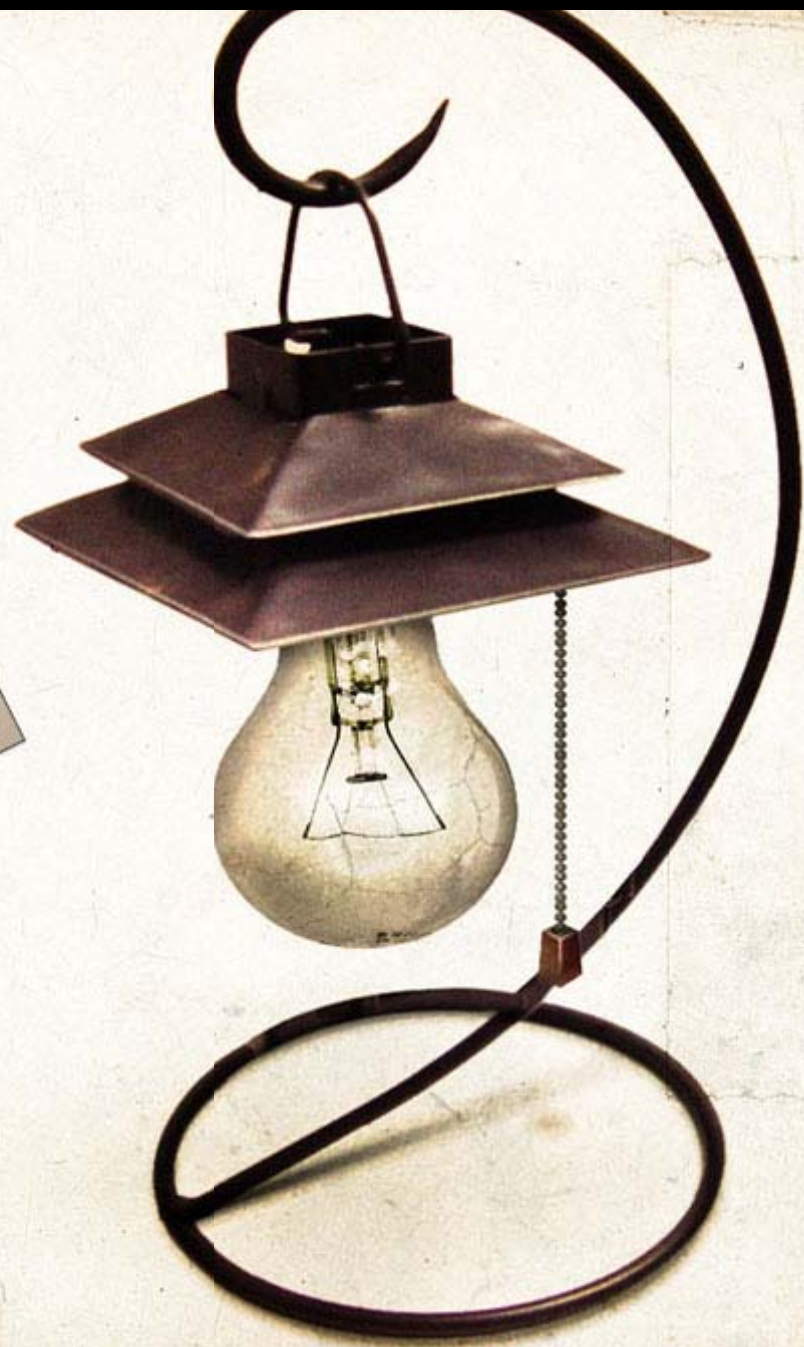
نسخه آزمایشی
شماره منهای یکم! سال نخست: اول ژانویه ۲۰۰۸



Boom
a new e-magazine about
graphics and concept art

در این شماره می خوانیم...

۲	تحن سردیر
۴	پیشدادیک حرفه ای
۱۶	یک نرم افزار، یک حرفه
۱۸	مقاله آموزشی
۳	دانلود
۷	معرفی یک هنرمند
۱۷	چای و کپ
۲۳	گزارش ویژه
۲۸	گالری ماه





هی تو!

می دونی که قتشاپ چیه!

این یک مجله است. یک مجله آنلاین، که محتوای اون شامل بحثهای مربوط به گرافیک دیجیتال و هنر مفهومی (concept art) خواهد بود. می تونی مطمئن باشی 99.99 درصد از مطالب چند شماره اول این مجله، ترجمه مجموعه مقالات و محتویات سایر مجلات و منابع انگلیسیه. بنابراین اگه می تونی با انگلیسی کنار بیای لازم نیست از شماره بعد برای خرید این مجله پول بدی

من بابا نوتلم، فقط همین یک شماره هم هدیه کریسمسته!

در عین حال می خوایم ثابت کنیم که به جز ترجمه حرفای مردم، کارای دیگه ای هم بلدیم. کارایی مثل پول درآوردن! جزئیات مربوط به این کارا می مونه برای چنتا شماره بعد... وقتش که رسید خودم موضوع رو به عالم و آدم میگم. از اینکه وقت کسی رو تلف کنم بیزارم. در نتیجه اگه کسی وقتمو تلف کنه: @\$%* میفهمی که؟ بنابراین اگه بعد از خوندن این

شماره احساس کردی وقت

تلف شده، به ایمیل بزن

نوش بنویس:

@\$%*



دانشگاه که حرف می فهمی
همه می فهمی
همه می فهمی
همه می فهمی
همه می فهمی

boom[at]sohai12d[dot]com



داونلود

ایجاد جلوه های نظیر
انفجار، رسم کعبه سه بعدی،
چرخ دنده، فلش و... در فلش

[DOWNLOAD](#)

Brush
برای انواع تمبر

[DOWNLOAD](#)

برعم کشندهای دنیا در
Illustrator

[DOWNLOAD](#)

Brush
برای انواع اسکناس

[DOWNLOAD](#)

Action
برای ساخت پازل

[DOWNLOAD](#)

نقشه کشندهای دنیا در
Illustrator

[DOWNLOAD](#)

http://www.code2image.com/boom/issue-0001/Pape_money_Brushes.rar
<http://www.code2image.com/boom/issue-0001/jkDrawingTools.rar>
<http://www.code2image.com/boom/issue-0001/PanosPuzzle.zip>
<http://www.code2image.com/boom/issue-0001/Ornaments.rar>
<http://www.code2image.com/boom/issue-0001/worldmap.rar>
<http://www.code2image.com/boom/issue-0001/Flags.rar>

نکاتی برای طراحی یک بروشور
مختصات یک قرارداد خوب

پیشنهاد یک حرفه‌ای



محرزهای اصلی برای طراحی یک بروشور حرفه‌ای را می‌توان به صورت زیر بیان کرد.

تحلیل نمونه‌های موجود
بروشورهای چاپ شده را جمع‌آوری و بررسی کنید. چه نکاتی باعث برتری یک طرح نسبت به دیگری شده است؟ می‌توانید با شناخت نقاط قوت و ضعف سایر آثار، طرح خود را تا حد امکان با کمترین خطا ارائه نمایید.

استفاده از حداقل عناصر
هدف بروشور شما چیست؟ این اهداف را لیست کنید تا اطلاعات ضروری شناسایی شوند. سپس عناصر طراحی موجود در بروشور را برتریب اولویت در آن خود استفاده نمایید. هرچه این چیس از شفافیت بیشتری برخوردار باشد، آنر شما گویایی بیشتری خواهد داشت.

استفاده از فضای منفی
از فضاهای خالی برای ایجاد ارتباط میان محتوا و صفحه استفاده نمایید. با قرار دادن فضا میان یک متن خاص در واقع تاکید بر آن بیشتر می‌شود.

ASTEC
PROJECTS LIMITED



ریبایی در سادگی است
بیم بروشور را در ذهن داشته باشید. سعی کنید با حداقل عبارات آن را به خواننده منتقل نمایید.

برقراری ارتباط با مخاطب
با چه مخاطبی قصد برقراری ارتباط دارید؟ فوننی انتخاب کنید که در عین گویایی هدف طراحی (اطلاع رسانی، هشدار، وجد و سرور) شما را برساند. از به کار بردن نوع فونت بیش از سه مورد اجتناب کنید.

انتخاب رنگ مناسب

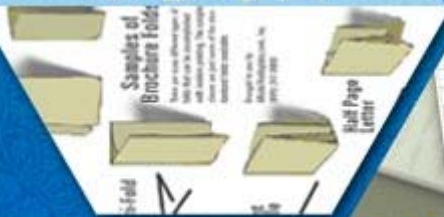
رنگ را می‌توان به صورت جوهری بر کاغذ، یا حتی خود کاغذ در نظر گرفت. صدها گونه کاغذ رنگی موجودند، با این حال بسیاری از بروشورهای زیبا تنها با دورنگ اجرا می‌شوند.

استفاده بجا از نوارها و کادرها

ارنوارها و کادرها به شکلی معقول استفاده نمایند. این عناصر باعث جلب توجه مخاطب می‌شوند. از این عناصر برای تعیین محدوده متون خاص استفاده نمایند.

انتخاب کاغذ مناسب

ابعاد، رنگها و بافتهای متنوعی برای کاغذ موجود است. بسته به نوع طراحی، در رابطه با نحوه انتخاب کاغذ با معلم خود مشورت کنید.



Lon College
The College of Arts and Sciences

Pure, Natural, Unspoiled.
CELAND

بزرگتر، ضخیم تر، روشن تر

بعد از تعیین اهمیت ارتباط میان عناصر طراحی، باید به نقش هر یک از آنها در آن برداشت. عناصر مهمتر باید بالاترین میزان توجه را از مخاطب دریافت نمایند. آنها را باید بزرگتر، ضخیم تر یا روشن تر در نظر گرفت.

وبرایش، بازخوانی و تصحیح متن

ارنوارها و کادرها به شکلی معقول استفاده نمایند. این عناصر باعث جلب توجه مخاطب می‌شوند. از این عناصر برای تعیین محدوده متون خاص استفاده نمایند.

نکاتی که باید در یک قرارداد گرافیک مد نظر داشت!

قراردادهای طراحی و گرافیک ضمن پوشش دادن اصل پروژه، باید از پتانسیل کافی برای حمایت گرافیکست برخوردار باشند. در زیر مجموعه نکاتی را مشاهده می کنید که وجود آنها در یک قرارداد گرافیک الزامی به نظر می رسد. به یاد داشته باشید که این نکات به طور کلی مطرح شده اند و برای برخی از قراردادهای باید دخل و تصرفی در آنها اعمال نمود. پیشنهاد می کنیم قبل از تنظیم قراردادهای خاص همواره با یک وکیل مشورت نمایید.

۱. **چهارچوب کاری:** بخشی از هدف یک قرارداد طراحی این است که موضوع پروژه با جزئیات کامل تشریح و تبیین گردد. بدین ترتیب هر دو طرف قرارداد از نوع و ارزش کار آگاه می شوند. از جمله اطلاعات ضروری در این رابطه عبارتند از: نوع کار، اندازه و ابعاد اثر، تعداد صفحات، در صورتی که کار طراحی وب سایت است، بخشها و ویژگیهای هر بخش. علاوه بر این تعداد اتودها و طرحهای اولیه نیز باید تعیین شود. و همچنین تعداد دفعاتی که در هر طرح باید تغییر اعمال شود نیز باید مشخص گردد.

۲. **مستندات و منابع:** مستندات مورد نیاز برای پروژه را فهرست نمایید. این مستندات می توانند شامل عکس، متن ویرایش شده نهایی و لوگوی شرکت باشند.

۳. **حق کپی رایت و امضاء:** یکی از مهمترین شیوه هایی که شما را در آینده می شناسند اثری است که از خود بر جای گذاشته اید. سعی نمایید تا حد امکان حق امضای خود بر اثر و کپی رایت آن را برای خود محفوظ بدارید.

۴. **زمانبندی و ارائه:** متناظر با مقاطع و بخشهایی که از کار آماده میشود، زمانبندی شیوه پرداخت را تنظیم نمایید. این کار باعث ایجاد یک حاشیه اطمینان دو جانبه برای شما و کارفرمایان می شود. همواره اطمینان کنید که برای کارهای جانبی که در قرارداد ذکر نشده هزینه ای جدا محاسبه نمایید مواردی نظیر عکاسی، پرینت، میزبانی وب، به روزرسانی هایی که در قرارداد ذکر نشده و هزینه فسخ قرارداد از این مقوله اند.

۵. **حق استفاده و بهره برداریهای جانبی را محدود کنید:** همواره به یاد داشته باشید که اثری که شما خلق می کنید نباید بدون اجازه شما در سایر پروژه های تجاری استفاده شود. بدین منظور محدودیتهای لازم را در قرارداد اعمال نمایید.





معرفی هنرمند



Amy Sol

نقاش چوبی



میشه خودتون رو بیشتر برای ما معرفی کنید؟

من ۲۵ ساله و ساکن ایالت نوادا - خارج از لاس وگاس- هستم. اکثر اوقات مشغول نقاشی و طراحی و گاهی اوقات با پیانو سر خودمو گرم می کنم و گهگاهی نیز قطعه ای می سازم.

شما برای کارتون از چه منابعی الهام می گیرید؟

در اکثر اوقات الهامات هنری به صورت تصادفی بروز می کنن. وقتی در بحر یک داستان زیبا یا یک موسیقی تاثیرگذار سیر می کنم ناگهان ایده خلق یک اثر نو در ذهنم جرقه می زنه.

شما قبل از ورود به آمریکا، دوران کودکی تون رو در کره گذروندید، آیا فکر میکنید این موضوع اثری در کارتون برجای می ذاره؟

به عنوان یک بچه من جذب دنیای رنگ و طرح پارچه ها و هنر کره، نظیر صنایع دستی Celedon می شدم.

پالت رنگهای خاصی که در این آثار استفاده میشد به همراه احساس و تاکیدیه که بر طبیعت شده بود همواره تاثیر غیر قابل انکاری بر من داشت.

با این حال گذر فصلها و همینطور ممالکی که دورانی رو در آنها زندگی کرده ام نیز در کارم تاثیرگذار بوده اند. من به خاطر اینکه در طی مهاجرت به آمریکا، این فرصت رو داشتم که فرهنگهای گوناگونی رو ببینم و از هرکدوم چیزی یادگیریم، بسیار خوشحالم.

سوژه اصلی به چشم می خورن - چرا روی چنین حال و هوایی تاکید دارین؟

این انتخاب به صورت طبیعی اتفاق میفته... میتونم همینقدر بگم که عنصر زن در یک صحنه در برگیرنده مفهوم مادر طبیعت، و وجود یه حیوان به عنوان مکمل در نظر گرفته می شه. میشه حیوان رو به عنوان یک راهنما در قلمرو طبیعت در نظر گرفت.



آیا خواب و رویا جایگاهی در منابع الهام شما دارند؟

رویاها معمولا منابع اصلی تاثیرگذاری بر کارهای من به شمار می روند. من این عادت رو در خودم پرورش دادم که به محض دیدن یک رویای شیرین - بعد از بیدار شدن از خواب- یادداشتهایی مرتبط با اون بنویسم و حتی طرحهایی ابتدایی از صحنه های رویا بکشم. خواب دیدن از اهمیت بسیار زیادی برای من برخورداره. حالا که ۴۰ درصد از زندگی من در خواب میگذره... بنابراین تمام تلاشم رو میکنم که از این رویا ها تا جایی که می تونم مطالب جدید یاد بگیرم.

در بیشتر نقاشی های شما یک خانم و یک حیوان به عنوان

آیا در طی زندگی هنری تون تا به حال دوران رکود داشتین؟

در زندگی هر هنرمندی وجود چنین دورانی ناگزیر هست، به ویژه اگه با مواردی مواجه بشید که تاثیر روانشناختی بر شما داشته باشه. بهترین شیوه ای که برای مدیریت و گذر از چنین لحظاتی، مراقبه و در انتظار پاسخ باقی موندن هست.



شما در منطقه ای صحرایی در نزدیکی لاس وگاس زندگی می کنید. آیا این موضوع تاثیر بر کارتتون داشته؟ خوب در واقع می شه گفت این محیط بسیار آرام و صلح آمیزه. گرچه اکثر افراد این محیط رو خسته کننده می انگارن، اما سکوت این محیط به عنوان منبعی جهت تغذیه تخیلات من به کار می ره. همینطور باعث میشه که من بیشتر وقتم رو توی استودیوی خودم بگذرونم.



آیا میشه گفت که این محیط تاثیری بر پالت رنگ آرام شما داشته؟ تصور می کنم محیط تاثیری عمیق بر من داشته. شخصا پیچیدگی سرزمینهایی که در رنگهای آرام گم میشن رو ستایش می کنم.



چرا شما به جای بوم نقاشی از صفحات چوبی استفاده می کنید؟

چوب بخش مهمی از کار منو تشکیل می ده. یه جور آرامش رو در خودش داره که بدون دغدغه فکری منو تشویق به شروع کار می کنه. راستش اینطور تصور می کنم که از شجاعت کافی برای مواجه شدن با پارچه سفید برخوردار نیستم... یک بوم سفید احساس لجام گسیخته ای از آزادی و اغتشاش فکری رو در من ایجاد می کنه.



شما چطور تشخیص می دین که کارتتون با یک نقاشی به اتمام رسیده؟ در واقع هنگام کار نقطه ای می رسه که خود نقاشی نمی تونه ادامه پیدا کنه و این احساس رو به من القاء میکنه که



عنوان این نمایشگاه یک داستان مصور هست
تحت عنوان: ارواح، ماشینها و موجودات زنده.
این نمایشگاه در اواسط آگوست ۲۰۰۸ در لوس
آنجلس برگزار میشه.

در طی چند ماه اخیر توی استودیوی خودم
مشغول آماده سازی بدنه نمایشگاه انفرادی
بعدیم هستم.

باید کار رو متوقف کرد و کار بیشتری از من بر
نمیاد.

**آیا همیشه ایده روشنی از اینکه در طی کار،
اثرتون چطور به نظر میاد دارین؟**

گاهی اوقات قبل از شروع به کار بررسی هایی
رو انجام می دم و از اونا به عنوان یک راهنما
حین کار استفاده می کنم .
اما گاهی اوقات هم این خود اثره که منو هدایت
می کنه و در کمال ناباوری کار نهایی با اون چیزی
که در ذهنم داشتم کاملا تفاوت داره.

**آیا همواره بین خودتون و محیطهای طبیعی
ارتباطی احساس می کنین؟**

من عاشق طبیعتم و گاهی اوقات این حس بسیار
از این حد فراتر میره و خودمو وابسته به زمین
احساس می کنم. به طوری که با ضعیف شدن
این حس یه جور حالت رنجوری و مریضی رو در
خودم لمس می کنم و نتیجه این میشه که
نمیتونم اثری جدید خلق کنم.

در چنین مواقعی از خونه بیرون میام و برای
مدتی در طبیعت مراقبه می کنم تا همه چیز سر
جای خودش برگرده.

در حال حاضر روی چه سوژه ای کار می کنین؟

برای مشاهده سایر نمونه کارهای این هنرمند
به سایت شخصی وی مراجعه کنید:
<http://www.amysol.com>





Jen Stark

استاد کاغذ و برش



یک روز کاری معمول برای Jen Stark چطوره؟

من معمولاً لنگ ظهر از خواب پا می‌شم (چون شبها تا دیر وقت کار می‌کنم)، صبحانه !!! می‌خورم، ایمیلهامو چک می‌کنم... و سپس به سمت استودیوی شخصیم میرم تا چند ساعتی کار کنم. بعد میام خونه و کمی هم روی مجسمه هام کار می‌کنم ... و بعد شام درست می‌کنم.

رفته بودم. اون موقع می تونستم فقط دوتا چمدون با خودم ببرم و تصمیم داشتم که تا حد امکان اونا رو خالی نگه دارم که برای خرید مواد هنری جا داشته باشم. قیمت یورو خیلی بالا بود و در نتیجه هزینه های خرید خیلی بالا بنظر می رسید.

بنابراین وقتی که وارد یه مغازه هنری شدم چشم دنبال ارزون ترین اجناس بود.

بنابراین با هدف تجربه اندوزی یه دسته کاغذ کاردستی خریدم. میشه گفت اون درست لحظه ای بود که اولین اثر کاغذی من خلق شد.

کاردستی های شما بیننده رو یاد لحظاتی میندازه که ازتوی کالیدوسکوپ داره به یه طرح

رنگی نگاه میکنه. آیا برای کارتون از چنین ایده ای استفاده می کنین؟ یقینا. من عاشق اینم که از توی کالیدوسکوپ بازی و رقص رنگها و طرحها رو ببینم.

آیا این قطعات کاغذ به صورت دستی برش می خورن؟

بله تمام این لایه های کاغذی رو که می بینین، با استفاده از یک چاقوی Xacto به صورت دستی برش می زنم.

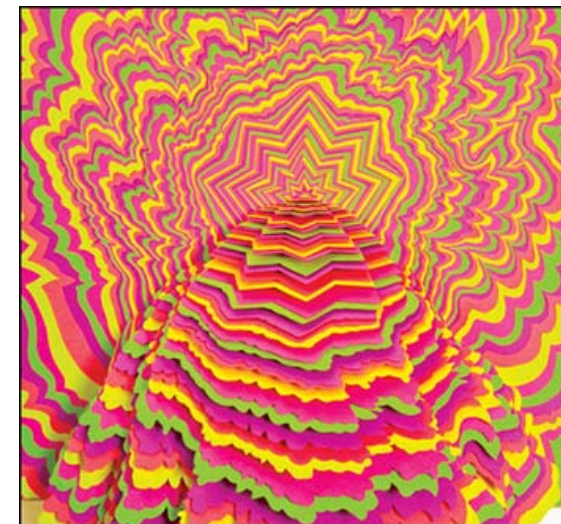
چقدر طول می کشه تا یه اثر هنری رو تموم کنی؟

بستگی به نوع کار داره. گاهی اوقات چند روز و گاهی اوقات یه هفته.



از چه رسانه هایی استفاده می کنی؟ آیا الگو و مواد خاصی مد نظرت هست؟

من ترجیحا از کاغذ عکس استفاده می کنم چون عاشق تغییر ماهیت مواد به شکلی بنیادی هستم. در واقع من دوست دارم که یک ماهیت دو بعدی رو به طرحی سه بعدی تبدیل کنم.



همینطور طراحی روی کاغذ رو دوست دارم چون ذهنمو همیشه فعال و تازه نگه می داره.

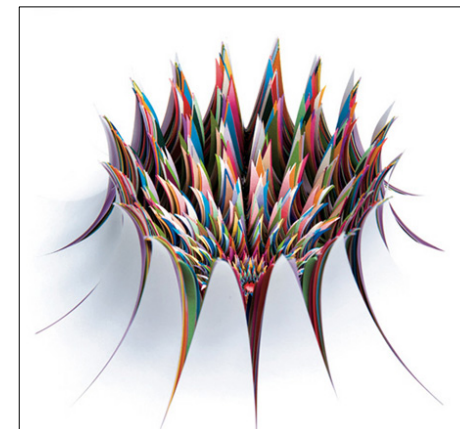
اولین بار چطور شد که از کاغذ برای خلق چنین آثاری استفاده کردی؟

ایده استفاده از کاغذ وقتی به ذهنم رسید که برای نیم سال تحصیل در ۲۰۰۴ به فرانسه

شما توجه خاصی به کارتون دارید. آیا فکر میکنید که داشتن یک سبک اختصاصی برای یه هنرمند الزامیه؟ حتما همینطوره. اگه شما سبکی منحصر به فرد نداشته باشی، به سختی میتونی توجه جامعه هنری رو به خودت معطوف کنی.



برنامه هنری امسال شما چیه؟ در حال حاضر دارم مجموعه کارهامو برای نمایشگاهی در گالری Art Basel میامی آماده میکنم که حدودای دسامبر برگذار می‌شه. بعد از اون باید در فوریه نمایشگاهی در گالری سایت شخصی این هنرمند: www.jenstark.com OK سیاتل راه بندازم.



آیا برای اثری که طرح اونو از قبل توی ذهن دارین، سعی و خطای متعددی در حین کار انجام می‌دین؟ یا دقیقا همون هدفی رو که دارین دنبال می‌کنین؟

من ناچارم که قبل از شروع برش هدفمو مشخص کنم چرا که در غیر این صورت مقدار زیادی کاغذ رو از بین می‌برم.

از بین آثارتون کدوم یکی رو از همه بیشتر دوست دارین؟ تقریبا میشه گفت همه کارهام برای من عزیز هستن. اما از بین اونا اثری هست به اسم "Piece of infinite whole" که خیلی دوستش دارم چون احساسی مثل یه گوشه از فضا رو به آدم القاء می‌کنه.

با آتش بازی بکن!

معرفی فیلتر Pyromaniac

در این شماره هیزمی را به آتش دیجیتال خواهیم ریخت که از کوره فیلتر Pyromaniac برخواهد خواست.

جلوه آتشی که توسط فیلتر Pyromaniac ساخته می شود، به سادگی قابل ایجاد و مدیریت است. در همین صفحه می توانید نتیجه نهایی استفاده از این فیلتر را روی عکس اصلی مشاهده کنید و یقیناً با من هم عقیده خواهید شد که آتشی که این فیلتر به پا می کند زیبا و واقعی است.

جادوی آتشی که در Pyromaniac برپا می شود مدیون تکنیکهای displacement و دودی است که حول اشیاء موجود در صحنه اعمال می گردند.

پارامترهای دود و آتش مستقل از هم هستند و در صورت تمایل می توانید از شعله صرف نظر کرده و صرفاً دود را روی اشیاء موجود در صحنه اعمال نمایید.

در تصاویر پایین صفحه مقابل، تاثیر تنظیمات ازپیش تعریف شده (preset) این فیلتر را روی عکس یک حلقه نجات مشاهده می کنید. با مراجعه به پنجره تنظیمات این فیلتر و تغییر تنظیماتی نظیر موقعیت شعله، شدت آتش، شکل دود، اندازه نقاط و ... می توانید، آتش دلخواه خود را ایجاد نمایید.

تاثیر استفاده از این فیلتر را می توانید با مقایسه تصویر اصلی (پایین) و تصویر زمینه مشاهده نمایید.



چطوری کار پیدا کنم؟؟؟



بو۴ عزیز،

واقعاً کلافه شدم! چطوری می‌تونم یک شغل مرتبط با طراحی پیدا کنم؟ ظاهرش ساده به نظر میاد. خرم استفدامی رو پر می‌کنی، می‌ری برای مصاحبه، و بعد اونا بهت تلفن می‌کنن و استفدام میشی. درسته؟ نفیرا غلطه!!!
با توجه به رقابتی که امروزه در بازار گرافیک و طراحی هست، فرصتهای شغلی روز به روز دارن کمتر میشن. لطفاً بگین کسانی که مثل من چند سالی رو روی بحث طراحی وقت گذاشتن چکار باید بکنن؟
ارادتمند - یک هنرمند.

هنرمند عزیز،

پیشنهاد می‌کنم در قدم اول فروش بین باشی. در زمینه‌های هنری هر تخصصی که داری نباید توقع داشته باشی که با اولین مصاحبه بهترین شغل رو تصاحب کنی. همواره به یاد داشته باش که اهمیت روابط کاری کمتر از کیفیت اثری که خلق می‌کنی نیست. شاید بهتر باشه که قبل از هر چیز خودت رو مطرح کنی و به جامعه‌ای که در اون زندگی می‌کنی بشناسونی. در ابتدای راه پیشنهاد می‌کنم آگه نمی‌تونی مستقلاً به اثر هنری خلق کنی، بفشی از یک کار حرفه‌ای بشی. بگرد و کسانی که از خودشون استودیوی طراحی یا گرافیک معتبر دارن پیدا کن و سعی کن در ازای کار رایگانی که به اونا ارائه می‌کنی سابقه‌ای در فور توجه برای خودت دست و پا کنی. مطمئن باش، با وجودیه سابقه معتبر، دفعه بعدی که خرم استفدام رو پر می‌کنی شانس موفقیتت بیشتر میشه.
در کنار سابقه کار بیرونی، از درون خودت غافل نشو. آگه همین الان یک فهرست از نمونه کارهایی که برای دل خودت زدی ازت بفوان پی‌داری که ارائه کنی؟
فوشالم که نکته رو گرفتی. 😊

پایه و اساس

از چشم ذهن تا کاغذ دیجیتال

Jehan Choo

اسرارش را با شما شریک می‌شود

چگونه می‌توان تصویرهای ذهنی را با حداکثر دقت از ذهنتان به فتوشاپ منتقل نمایید؟ انتقال یک تصویر فانتزی زیبا از مغز به دست و نهایتاً به کاغذ کاری بسیار دشوار است. غالباً در این رهگذر آنچه که خلق می‌شود با آنچیزی که تصور می‌شده است، تفاوت دارد اما چه خوب بود اگر می‌شد کاری کرد که این تفاوت به حداقل برسد.

مطلبی که پیش روی شماست، تمام تکنیک‌هایی را که برای پیاده‌سازی دقیق تخیلاتم به کار می‌برم به شما آموزش خواهد داد. تکنیک‌هایی را به شما خواهم آموخت که طی آن با اصلاحاتی که روی لایه‌ها صورت می‌گیرد، گام بعدی طراحی را به شکلی دقیقتر هدایت می‌نماید. علاوه بر این شیوه‌ای نا متعارف را به شما یاد خواهم داد که قبل از محو شدن یک تصویر ذهنی بتوانید بلافاصله آن را ثبت نمایید.

در این تمرین یکی از تصورات خیالی اخیر ذهنم را به تصور خواهم کشید که چهار شخصیت را در یک فضای تیمارستانی مربوط به دوره ویکتوریا نشان می‌دهد.

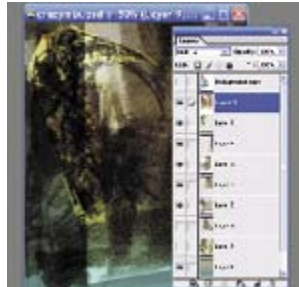


بنابراین از میان طرحهای اولیه، آنچه که مرا ارضا می کند انتخاب می کنم. توصیه می کنم به محض اینکه - برای هر ایده دیگری - طرح اولیه دلخواه خود را یافتید، وقت را تلف نکنید، زیرا خود بهتر از هر کسی می دانید که انتخابی درست را انجام داده اید.

۲. نگارش یادداشتهای شخصی

بعد از انتخاب طرح سیاه قلمی، آن را اسکن کرده و وارد فتوشاپ می کنم. علاوه بر این نسخه هایی رنگی از همان طرح را با قلم نوری ایجاد کرده و در لایه هایی مجزا قرار می دهم. سعی می کنم پالتهای رنگی متعددی را برای هر لایه در نظر بگیرم و با اعمال تنظیماتی روی میزان غلظت رنگها، تضاد و خود رنگ (از طریق گزینه های Image>Adjustment) به نتیجه مطلوب خود برسم.

از طرفی با تغییر ویژگی Blend در هر لایه نیز تغییراتی در نحوه ترکیب رنگها به وجود می آید که گاهی شما را به تخیلاتن نزدیک تر می کند. شخصا بیشتر از حالت Multiply استفاده می کنم. این حالت روی اثر ویژگی ترکیب رنگها روی یک بوم نقاشی را القاء می کند. از طرفی باعث حذف نواحی خالی آزار دهنده روی طرح اولیه می شود. تا اینجا کار، این اثر به من می گوید که:



گروه شخصیتهای اثر در سمت چپ واقع شده اند، نواحی سبز در جنوب شرقی و فضایی تهی در بالای آن قرار گرفته است.

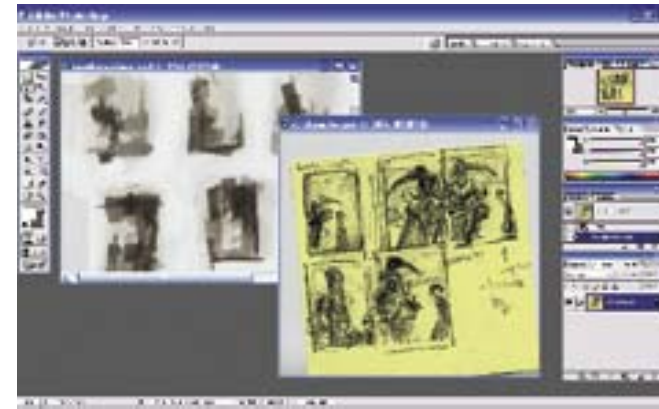
۳. شخصیتهای مرموز

با استفاده از خط خطی هایی که روی صحنه باقیمانده اند، نیمرخ سه شخصیتی که در سمت چپ اثر باید جای بگیرند می کشم.

۱. سرآغاز

کار را با ترسیم اولیه چند نسخه کوچک از اثر نهایی شروع می کنم. هدف اصلی این کار یافتن حس اصلی و تصویر نهایی از میان این اتودهاست. این تصویر باید به تخیلی که در مغزم می گذرد نزدیک باشد. تسلط به این کار سالهای زیادی از عمر مرا به خود اختصاص داد. سرعت کشیدن این نسخ اولیه کاملا اختیاری بوده و به حس شما در آن لحظه بستگی دارد. خود را وادار به ترسیم یا تفکری سریع تر از توانایی خود ننمایید.

همچنین خود را مجبور نکنید که طرح اولیه الزاما تمیز و مرتب به نظر



برسد. مهم این است که اولویت با حفظ ایده اولیه است، اگر در این راستا باید به کندی یا بدون رعایت اصول طراحی مرتب و پاکیزه عمل کنید، خوب همین کار را بکنید.

این مرحله می تواند شامل سه تصویر کوچک تا ۱۳ صفحه بشود. بنابراین آنقدر به کشیدن اتودهای اولیه ادامه دهید تا به طرحی که نزدیکترین حالت را به ایده ذهنی شما دارد، برسید. آنچه برای این اثر در ذهن خود داشتیم، تصور مکانی تیره و وهم آلود بوده است.

این دختر کشیدم و در نهایت به طرحی ایده آل برای دست او رسیدم.

اسرار حرفه‌ای‌ها

خودتان را بیابید. همواره آنچه در مدرسه‌ها و دانشکده‌های هنر ارانه می‌شود، عصاره خالص هنر نیست. گاهی اوقات لازم است که در مقام یک هنرمند تکنیکهای کلاسیک را رها کرده و خود را برای رسیدن به یک ایده متعال در طراحی رها کنید.

۵. جراحی با ابزار Lasso

باردیگر - هنگامی که سعی کردم چشمان این دختر را باز کنم - دردسر شروع شد. وقتی که روی چشم زوم کردم این دردسر نمود بیشتری داشت (هیچگاه برای مدتی طولانی به یک گوشه از اثر خود نزدیک نشوید، چرا که کلیت کار از دستتان خارج خواهد شد). در واقع ساختار مجسمه دختر از ذهنم دور می‌شد. برای رفع چنین مشکلی با استفاده از ابزار Polygonal Lasso چشم دختر را در لایه ای جدید کپی کردم. سپس روی چشم جدید کلیک راست کرده و گزینه Free Transform را انتخاب نمودم.



بدین ترتیب با استفاده از گزینه‌های نظیر Skew و Distort آنقدر روی چشم کار کردم تا کاملاً بر مجسمه سوار شد. اگر چشم کارکتر شما بر روی چهره درست قرار نمی‌گیرد، به احتمال زیاد مشکل یکی از موارد زیر است: موقعیت قرار گیری، اندازه چشم، شکل چشم، یا زاویه قرار گرفتن آن (یا همه این موارد)

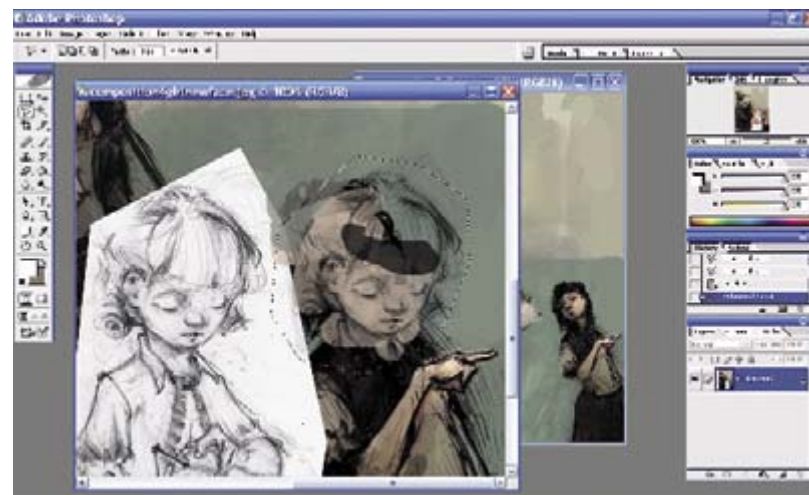


این سه شخصیت عبارتند از: یک خبرنگار با ماشین تحریری که برگردن آویخته است، یک کلاغ بزرگ و فردی است که با وحشت به دوربین می‌نگرد.

در مورد این طرح به خصوص، این نیاز را حس کردم که از رنگهایی تیره با ظرافت کم برای شخصیتها باید استفاده کرد.

۴. دختر سر به زیر

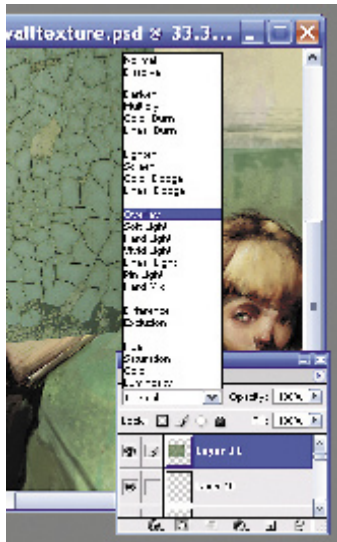
اینطور حس کردم که شخصیت چهارمی نیز نیاز است. دختری کوچک که صحنه را کامل کند و به نوعی در تضاد شخصیتی با این مردان غریب باشد.



بعد از کشیدن طرح دختر یک جور نا هماهنگی در صحنه به من دست داد. به طوریکه احساس کردم که باید حالت دست او را عوض کنم. بنابراین تخته شاسیم را برداشتم و چند طرح دیگر برای

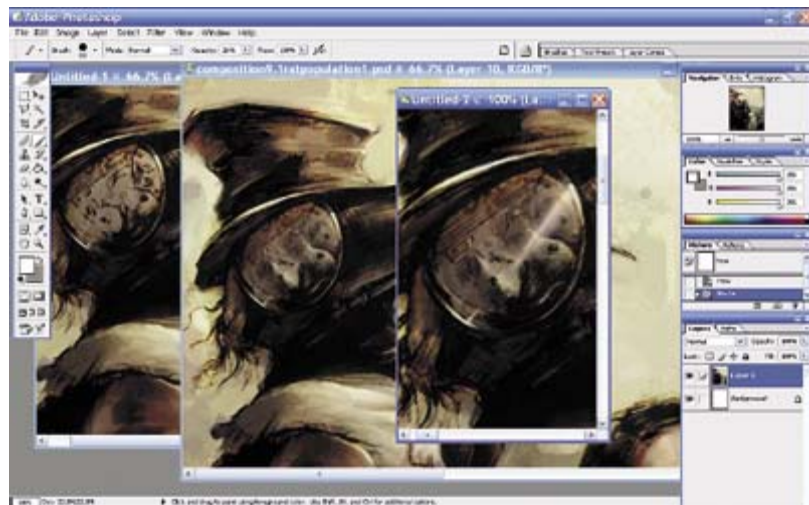
۸. بافتهای عکس

هنگام کار کردن در فتوشاپ گاهی اوقات دوست داریم برشی از یک عکس را به عنوان بافت مورد استفاده قرار دهیم. معمولاً با استفاده از ابزار Overlay آن را روی یک شیء یا دیوار تنظیم می‌نمایم. در این اثر از عکس پوست پرتقال برای ترکهای روی دیوار استفاده شده است. گرچه به قدری محو در زمینه به کار رفته است که تقریباً به چشم نمی‌آید. اگر می‌خواهید از عکسی روی یک سطح با نمای پرسپکتیو استفاده کنید، کافیه تکنیکهای مطرح شده در گام پنجم را به کار برید.



۹. از مداد استفاده کنید

برخی از هنرمندان تصور می‌کنند که باقی گذاردن آثار قلم بر



همانند مرحله دوم ترفند به کار رفته در این گام نیز باید با نوشته ها و توضیحاتی برای نحوه انجام ادامه کار همراه باشد تا هرگاه لازم شد، به سهولت بتوانید بازگشته و خطاهای قبل را اصلاح نمایید.

۶. تنظیم و یکدست کردن تون‌های رنگ

به لحاظ رنگ بندی این حس به من دست داد که تونهای رنگ شخصیت هراسان شبیه شخصیت تایپیست است. برای حل این معضل، تصمیم به انجام اصلاح رنگ روی آن گرفتم. بدین منظور، کافیه لایه ای جدید ایجاد کرده و رنگی متفاوت (تیره یا روشن) روی آن قسمتی که شخصیت موردنظر قرار گرفته است بنشانید. سپس حالت لایه را روی Multiply قرار داده و میزان شفافیت آن را تا حدی که نظرتان برآورده شود کاهش دهید.



۷. معکوس کردن تصویر

برای اینکه نقاشی من به چشمم جدید به نظر آید آن را به صورت افقی معکوس می‌کنم. این ترفند از جمله مرسومترین تکنیکهایی است که باعث نمودار شدن ایرادها و اشکالات احتمالی باقیمانده بر اثر می‌شود.

استفاده از این تکنیک را اکیدا توصیه می‌کنم. اگر تا کنون از آن بی خبر بودید حتماً یک بار امتحانش کنید، از نتایجی که به بار می‌آید حیرت زده خواهید شد!

۱۱. اصلاحات و بازبینیهای نهایی

در طی خلق هر اثری همواره به دنبال نظرات و انتقادات هنرجویان و اساتید هنر هستیم. این موضوع به من در کشیدن آثار بعدی بسیار کمک می نماید. زیرا چشمانی که به تازگی یک اثر به پایان رسیده را بررسی می کنند همواره می توانند نکاتی قابل توجه را در آن کشف نمایند.



گاهی اوقات تمام آنچه که یک اثر نیاز دارد، اعمال نکات ریز و ترفندهایی کوچک است که از چشم ما پنهان مانده است. بنابراین بعد از بحث با دانشجویان و اساتید هنر به نیازهای و نواقص اثر پی برده و تغییرات نهایی را روی آن اعمال می کنم. پایان.

نقاشی نهایی خطاست. تصمیم در این رابطه به اثری که خلق می کنید و احساسی که به شما دست می دهد بستگی دارد.

اگر حس می کنید که ضربات قلم حالتی از قدرت و احساسات شدید را می رساند، بگذارید که چند خط از ضربات قلم شما بر طرح باقی بماند.

در اثر جاری مصداق این گفته را می توانید بر سر شخصیتی که ماسک برسر گذاشته است مشاهده کنید. همانطور که می بینید برای نمایانتر شدن موشها در انعکاس عینک چند خطی را باقی گذاشته ام.

۱۰. رویاها/کابوسها

به تدریج تضاد عناصر تشکیل دهنده صحنه را افزایش داده ام. زیرا به دنبال ایجاد گونه ای حس دلهره هستیم.

نکته ای که باید به خاطر بسپارید این است که اگر طرح شما از حداقل تضاد برخوردار باشد بیشتر تمایل به ایجاد حالتی رویایی تمایل دارد، همینطور افزایش تضاد رنگ باعث القاء حس دلهره می شود.

ابهام و واقعیت

آنچه به عنوان یک طراح می توان از

لئوناردو داوینچی

آموخت.

"شفاف سازی" زیربنای یک رابطه را تشکیل داده و می‌تواند به

عنوان هدف اصلی ارتباط مدنظر قرار گیرد. شاید بتوان گفت برای برقراری یک "ارتباط موثر"، بعد از شناسایی هویت مخاطب باید تمایلات وی را کشف کرد - و با توجه به این گرایشات افلام اضافی را زدود تا ضرباهنگی قدرتمند در برقراری رابطه ایجاد گردد.

خوب، شاید هم چنین نباشد.

چند ماه قبل به کتابی از Leo

Steinberg برخوردیم به نام "شام آخر جاودان لئوناردو"، که بر اساس "شام آخر" لئوناردو داوینچی - چیزی که شاید بزرگترین اثر انفرادی نقاشی غربی باشد - نوشته شده بود.



همیشه به این نقاشی علاقه داشتم و بیش از نیم قرن - از اولین باری که یک عکس کوچک از آن را در مهد کودک خریدم - به آن نگاه کرده بودم.

در ۱۹۵۱، مدتی بعد از جنگ جهانی دوم، این نقاشی را برای اولین بار دیدم. شکل بسیار فجیعی داشت: سراسر آن با کپک و خاک پوشیده شده، و اثر چند قرن فرسایش و ترمیم نامناسب بر آن دیده می شد. با این وجود، نبوغی که لئوناردو در این اثر به کار برده بود، کاملاً نمایان و غیرقابل انکار بود. من به دفعات فرصت دیدار از شهر میلان را داشته ام چون کارهای زیادی برای Olivetti - از پیشروترین شرکت های صنعتی اروپا در آن زمان- انجام می دادم. در دهه ۸۰،

کل نقاشی توسط این شرکت ترمیم شد. متأسفانه Olivetti دیگر نمونه فوق العاده ای از شرکتی بومی - و در عین حال سود ده - نیست. واقع این شرکت دیگر وجود ندارد.

در یکی از بازدیدهایم از ایتالیا، Olivetti ترتیبی داد که این نقاشی را حين ترمیم و بازسازی ببینم.

من از واژه ی Painting (نقاشی) به جای Fresco (

نقاشی آبرنگی / نقاشی دیواری) استفاده می کنم، زیرا همانطور که بسیاری از شما می دانید، "شام آخر" تجربه ای از به کارگیری رنگدانه ها و پایه رنگ های آزمایش نشده مورد علاقه

لئوناردو بود. از جمله دلایلی که باعث پیمودن مسیری سخت برای این اثر شد، همین تجربه جدید رنگ بود.

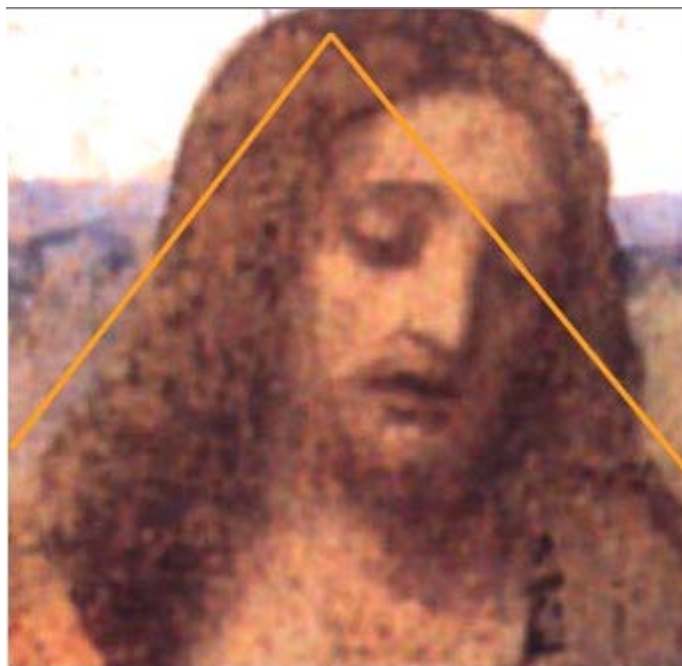
روی داربستی چوبی کنار نقاشی، بانوی میانسال جذابی را در لباس کار قهوه ای رنگ دیدم که روی صورت مسیح متمرکز شده بود. دکتر Pinin Brambilla Barcillon که به تنهایی مسئولیت باورنکردنی ترمیم اثر را بر عهده داشت، توجه من را به بالای داربست پهلوی آن زن - چند اینچ دورتر از سر مسیح - و به مرکز نقاشی، جایی که تمام اجزاء (اشکال) به طرف آن همگرا بودند جلب کرد.

من نمی توانم احساسات خودم را بعد از درک این امتیاز- دیدن کار لئوناردو از نقطه-ای که کمتر کسی دیده است - بیان کنم. سر مسیح ترکیبی نقطه نقطه از نقاط کوچک و اجزاء رنگی پشت سر هم بود که با نزدیک شدن به آن، به اجزایش تجزیه می شد. دکتر Brambilla پشت منبع نوری قرار داشت که یک اینچ مربع از نقاشی - به اندازه ی کار یک روز- را روشن می کرد؛ در حالی که او از پشت یک ذره بین به آن نگاه می کرد.

وسایل اصلی او عبارت بودند از: یک چاقوی جراحی کوچک، یک اسفنج نخی، صابون، و آب.

لایه به لایه، او کثیفی ها، موم ها، روغن جلا(لاک)، و رنگ های اضافی قدیمی را زدوده و تمیز می کرد.

من سعی کردم تصور کنم



The fragmented head of Christ is the centerpiece of the painting.

که چه در ذهن او می گذرد، با این فکر که اگر او یک لایه برداری اضافه انجام دهد، ارزشمندترین قطعه نقاشی جهان به طرز غیرقابل بازگشتی از بین رفته و پاک می شود!

با این روش، پس از عملیات های مختلف ترمیم و روتوش، فقط نیمی از رنگدانه های اصلی چهره ی مسیح باقی ماند.

بعد از آشکار شدن قطعات اصلی نقاشی لئوناردو، دکتر Brambilla غشاء نازکی از آبرنگ خنثی (بی رنگ) را دور آن می کشید تا نقاشی را یکدست کند.

وقتی دقت کردم، دریافتم که بازسازی نقاشی در ذهن - سوای نقاط و قطعات باقی مانده از آن- کار را بسیار هیجان انگیزتر از اثر واقعی می کند؛ این موضوع را به زودی بررسی خواهم کرد.

بعد از آن، من بارها برای دیدن آن شاهکار در طی ترمیم به آنجا بازگشتم؛ و اصرار می-کنم که همه شما این کار را بکنید؛ زیرا نقاشی و فضایی که تعریف می کند را نمی توان مجدداً خلق نمود. اولین چیزی که مشاهده خواهید کرد، این است که عقاید قبلی شما درمورد سبک لئوناردو به چالش کشیده خواهند شد.



در دو لحظه متفاوت از زمان، باهم منتقل می‌شوند. نقاشی مملو از تناقض است: میز برای فضایی که در آن قرار دارد، زیادی بزرگ است؛ و در عین حال برای جا دادن حواریون، زیادی کوچک!

مسیح بزرگتر از معمول است (به طرز باورنکردنی ای، این مساله تقریباً هیچ وقت مشاهده نمی‌شود) به گونه ای که در حالت نشسته، به بلندی Matthew و Bartholomew - که ایستاده اند - است.

از آنجایی که لئوناردو علاقه مند به گفتن دو مطلب مختلف به صورت همزمان است، نقاشی می‌تواند از چپ به راست خوانده شود؛ طوری که حواریون سمت چپ فقط اتهام خیانت را دریافت کرده‌اند و سمت راستی‌ها، در حال پاسخ گویی به مطلب شکرگزاری هستند.

از سویی دیگر، مسیح با طبیعت دوگانه اش - که با دو دستش بیان می‌شود - مستقیماً با ما در حال صحبت است؛ حالت عصبی دست راستش همزمان به طرف خیانت و لیوانی از شراب اشاره دارد؛ و دست چپش از خود گذشتگی رستگاری بخشی را پیشکش می‌کند.

مهم است که بدانیم حواریون، از ژست و حالت کلی کار اطلاعی ندارند؛ آنها فقط می‌توانند مسیح را از نیم رخ مشاهده کنند. فقط ما

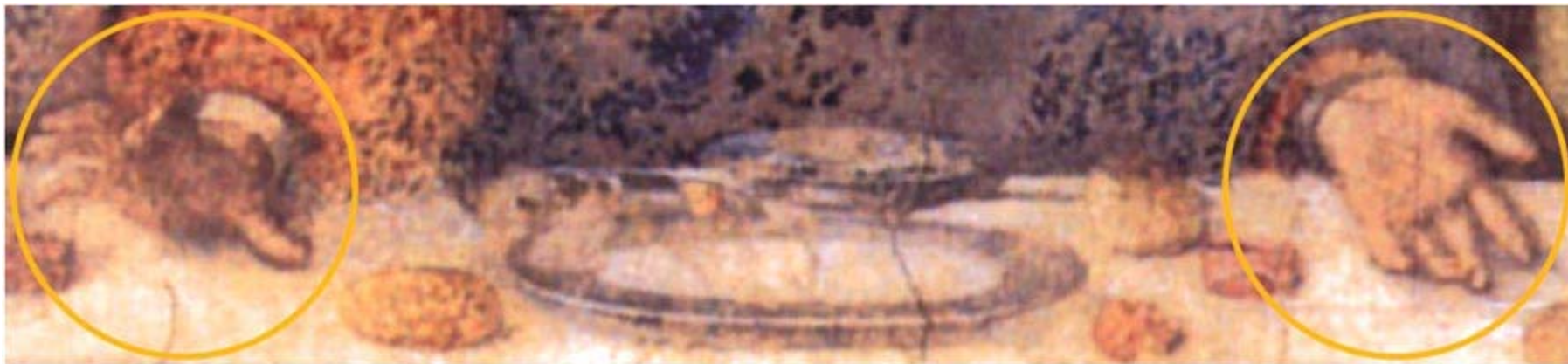
این یک نقاشی تیره‌ی ایجاد شده با تکنیک سیاه قلم دراماتیک نیست؛ بلکه به عکس، بیشتر به یک اثر امپرسیونیستی شبیه است که با تکه های آبی نیلی، سفید و صورتی انباشته شده است.

با این همه تا وقتی که کتاب چشمگیر Leo Steinberg را نخواندم، دلیل تاثیرگذاری شگرف این اثر را نفهمیدم.

این نقاشی نمونه ایست از چگونگی عملکرد مغز (ذهن) و نحوه تاثیرگذاری باور بر احساسات واقعی ما را نشان می‌دهد. این نقاشی تلاشی برای به تصویر کشیدن یک لحظه نیست؛ چرا که این کار برای لئوناردو بسیار ساده بود.

اگر شما با ایده به تصویر کشیدن جمله "یکی از شماها به من خیانت خواهد کرد" به این اثر بنگرید، تمام چهره ها در نقاشی ژستی به خود می‌گیرند که آشکارا به این جمله با بهت، ترس، و تنفر شدید پاسخ می‌دهند. یکی از قواعد کلی ارتباطات عصر رنسانس، این بود که موقعیت و محل قرار گیری یک فرد، شخصیت و احساسات او را نمایان می‌کند.

از طرف دیگر، اگر پیامی که در ذهنتان است را به عبارت مجلس شکرگزاری تغییر دهید - "این را بگیر و بخور؛ این بدن من است" - معنای ژست‌های حواریون در مقابل چشمان شما به اولین پاسخ مبنی بر همدلی تغییر خواهد کرد. تصور کنید: دو ایده کاملاً مجزا



ابهام در طراحی

در بحثی که مطرح می‌شود، با بکارگیری نسخه ای ساده تر از ابهام، معمایی طرح می‌کنیم تا مخاطب در زمانی کوتاه بتواند آن را حل کند. واضح است که فاصله زمانی بین دیدن چیزی و فهمیدن آن، بسیار حیاتی است؛ این فاصله اگر بسیار کوتاه باشد، بیننده جذب نمی‌شود؛ و اگر بسیار طولانی باشد، توجه او را از دست داده و اغلب موجب سردرگمی و رنجش او می‌شود. آنچه در ادامه می‌آید، مثال هایی شخصی است از ابهام در طراحی که نشان دهنده ی قاعده ی کلی آن است.



۱. طرح روی لیوان برآن است که کودکان را به نوشیدن شیر تشویق کند. با انحرافی که ایجاد شده، به نظر می‌رسد که نماد جمجمه، جذاب خواهد بود. مشتری اینگونه فکر نمی‌کند. متن آلمانی بالای لیوان به این معناست: "شیر برای استخوان‌ها مفید است".

۲. حتی لوگوی آشنای I♥NY، معمایی ساده‌ای ارائه می‌دهد که باید حل شود: I (من) یک کلمه کامل است؛ قلب نشانه ای برای یک احساس و NY سرواژه برای یک مکان (نیویورک) است. بعد از ۱۱ سپتامبر، من عکس را تغییر دادم به این صورت که عبارتی اضافه کرده و علامتی به عنوان محل حمله درج کردم.

می‌توانیم ببینیم که چگونه تمامی اشکال و اجزاء نقاشی به سمت حالت مثلث گونه عیسی گرایش یافته اند تا تقدس و الوهیت او را نشان دهند.

البته برای ما سوال این است که چرا سالم‌ترین ذهن در تاریخ بشریت باید چنان ابهام زیادی در کاری که می‌خواهد بر بیننده تاثیر بگذارد، ایجاد کند؟

Ambiguity (ابهام)، تصادفاً واژه ای نظامی است که معنای "همزمان از دو طرف مورد حمله واقع شدن" می‌دهد.

جواب سوال ما ممکن است با نحوه ی بررسی اطلاعات سر و کار داشته باشد. مغز بشر یک ارگان حلال مساله است؛ خصوصیتی که احتمالاً علت اصلی تسلط و برتری ما بر سایر گونه های موجودات به شمار می‌رود.

مگر اغلب تا هنگامی که مسئله ای به آن عرضه نشود در حالت سکون باقی می‌ماند.

ابهام عمیقی که در "شام آخر" وجود دارد، مغز را به حالت آماده باش درآورده و برای فعالیت تحریک می‌کند.

داوینچی به وضوح اعتقاد داشته که ابهام راهی برای رسیدن به حقیقت است؛ در نتیجه، این نقاشی ما را - بیش از هر گفته مستقیمی - به راهی عمیق‌تر و ژرف‌تر می‌کشاند.

به عقیده من، همه ما - که با انتقال مفاهیم به دیگران سر و کار داریم - می‌توانیم از لئوناردو بسیار بیاموزیم. البته، حقیقت "شام آخر" قرن‌هاست که آشکار شده است و کار ما معمولاً باید به سرعت فهمیده شود. پانصد سال بعد، نابغه ای دیگر - پابلو پیکاسو - سالها وقت صرف کرد تا سوژه‌ها را همزمان از چند زاویه دید مختلف به نمایش درآورد؛ چراکه می‌دانست هر زاویه دید منفرد، جلوه و نمایشی ناقص است. قبل از اینکه ادامه دهم، اجازه دهید از Leo Steingberg عذرخواهی کنم که مشاهدات درخشان و زیرکانه‌اش را به گزاره‌ای ساده شده تنزل دادم - که در عین حال وقتی در حرفه طراحی به کار برود، مفید است.



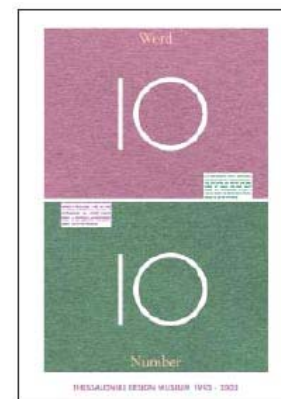
۳. لوگوی Double Nickle - مربوط به یک تهیه کننده فیلم - به ۵۵ امتیازی اشاره دارد که مایکل جردن در زمان بازگشتش به بسکتبال کسب کرد. در خلال کلمات، ۵ها به E تبدیل می‌شوند.

DOUBLE NICKEL

۴. در جلد این مجله انگلیسی ،
پیننده "Arch" (کمان/قوس) را در
کلمه Architecture (معماری)
و "Sign" (نشانه/امضا) را در کلمه
"Design" (طراحی) کشف می
کند.



۵. این واقعیت که ۱۰ می تواند به صورت یک عدد یا یک کلمه خوانده شود، مبنایی برای یک موزه یونانی شد که دهمین سالگرد تاسیس خود را جشن می گرفت. کادرهای متن را مرور کنید.



۶. در پاسخ به معمای "Coexistence" ، بیننده می تواند راه حلی پیدا کند که در خود کلمه پنهان شده است. شخص

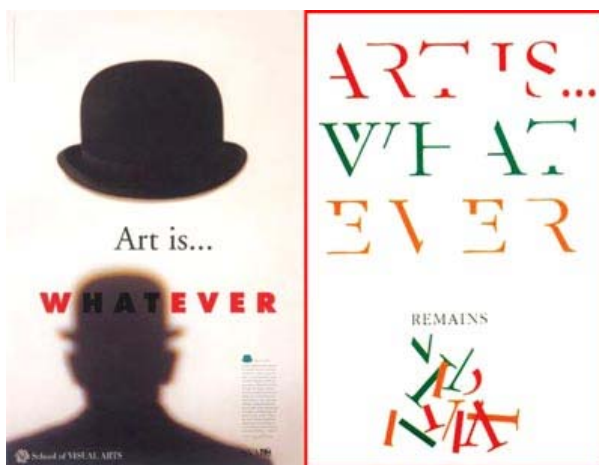
باید با
"گوش
دادن
واقعی"
(LISTEN)
(به
دیگری
آغاز کند.



۷. طرح غیرمعمول و نامستعمل در این پوستر SVA (؟) بر اساس آزمایشی در خوانایی است که توسط Bruno Munari در دهه ۵۰ انجام شده است. علاوه بر بازسازی کلمات در ذهن شخص، این طرح می تواند به دو صورت خوانده شود:

"Art is Whatever" (هنر ،هرچیزی است) به عنوان یک فکر

کامل-
قطعاتی که از
حروف جدا شده
و در زیر، تحت
عنوان
"Remains" (باقی
باقی می ماند)
نشان داده شده
اند؛
و یا " Art is
Whatever
"Remains" (هنر
آن چیزی ست
که باقی می ماند).



گالری ماه

تصاویر بزرگ گالری این ماه را از این آدرس دریافت نمایید.
<http://www.code2image.com/boom/issue-0001/gallery.zip>



Title: R&D_PREVIZ_TATTOO PROJECT

Name: Loïc e338 Zimmermann

Country: France

Software: Maya, mental ray, Photoshop, ZBrush



Title: The Outpost

Name: Ognian Bonev

Country: Bulgaria

Software: 3ds max, Photoshop



Title: Worth enough?

Name: Radoslav Zilinsky

Country: Slovakia

Software: 3ds max, Photoshop, VRay, ZBrush



Title: juicy head

Name: MattRoussel :)

Country: France

Software: CINEMA 4D

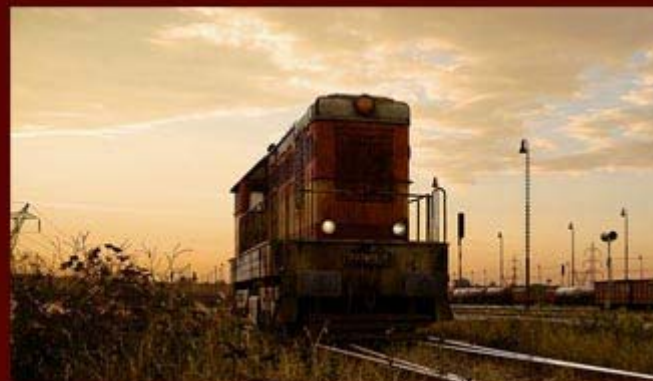
Title: Shaved Bumblebee
 Name: Till Nowak
 Country: Germany
 Software: 3ds max



Title: POLKARELLA
 Name: Zubuyer Kaolin
 Country: Bangladesh
 Software: After Effects, Maya, Photoshop



Title: "Priceless Friends"
 Name: Y.Soner Yurtseven
 Country: Turkey
 Software: Maya, mental ray, Photoshop



Title: Hektor
 Name: Marek Denko
 Country: Slovakia
 Software: 3ds max, Photoshop, VRay

Title: DragONtFLY
 Name: Denis Tolkishevsky
 Country: Russia
 Software: 3ds max, Photoshop, V-Ray



Title: Infinite OZ - opening scene
 Name: Philip Straub
 Country: USA
 Software: Painter, Photoshop



Title: Fallen Beauty
 Name: David Edwards
 Country: United Kingdom
 Software: Photoshop



Title: The Greenwood Deep
 Name: Phil McDarby
 Country: Ireland
 Software: Photoshop



Title: Oh God!
Name: Alon Chou
Country: Taiwan
Software: Photoshop



Title: Infinite OZ - opening scene
Name: Philip Straub
Country: USA
Software: Painter, Photoshop



Title: Bath Time
Name: Kei Acedera
Country: Canada
Software: Photoshop



Title: CU-02 in Love
Name: Goro Fujita
Country: Germany
Software: Photoshop

