

Wallpaper-Штурм

О конкурсе “Wallpaper-Штурм”

“Wallpaper-Штурм” - конкурс на лучшие wallpapers, сделанные читателями “Мании”. Сейчас на ваше рассмотрение предлагаются работы, пришедшие к нам до начала августа. Остальное будет на следующем компактe.

Ниже приводится текст конкурса, опубликованный в журнале пару номеров назад. Предназначен исключительно для тех, кто по каким-либо причинам не читал того номера журнала :)

* * *

Ну что, художники компьютерного беспредела? Ваш час пробил. “Мания” предлагает вам поучаствовать в “Wallpaper-Штурме”, новом конкурсе, идею которого подсказали нам **вы**, и никто, кроме вас. **Вы** попросили? **Мы** сделали. Распишитесь. Точнее — разрисуйтесь. Или как вам больше нравится.

Итак, **Wallpapers** (также известны вам как “обои”, иногда употребляются в расширенной транскрипции: “обои для рабочего стола”, а еще — “воллпейперы”) представляют собою рисунок, предназначенный для помещения на десктоп в виде фоновой картинке. Он может быть абсолютно любым, начиная от сканированной акварели и заканчивая трехмерной графикой. Особенность, отличающая wallpaper от любой другой графики, состоит в том, что, во-первых, он всегда заточен под размер экрана (например, 800x600), и во-вторых, часто (но не всегда) предусматривает в своем дизайне то, что на нем будут размещаться иконки приложений Windows.

Как действовать?

*****Ира, сделай это заголовком второго уровня! Ден.

1. Как легко догадаться, нужно прислать сделанные вами обои. Именно вами сделанные, а не художниками Blizzard для Diablo 2. Обои должны быть в разрешении **800x600** или **1024x768** (лучше второе) в формате **.jpg** или **.bmp**. В первом случае — *никакого сжатия не должно быть!* Иначе вернем на доработку. ;) Во втором случае — *обязательно заархивированные в .ZIP, .RAR или .ARJ*. И, пожалуйста, *никаких самораспаковывающихся архивов*. Мы не горим желанием подцепить вирус и потом долго лечиться в диспансере им. Касперского.

2. Обои, вами присылаемые, должны иметь отношение к компьютерным играм. Не обязательно к конкретной компьютерной игре — вы можете сделать по мотивам или в духе игр. Скажем так: смоделировав город будущего, возникший среди пустыни после апокалипсиса, или создав экспозицию из орков да эльфов, самозабвенно упивающихся пивом, вы останетесь в рамках компьютерно-игровой тематики, а вот воспроизведя советский комбайн, осуществляющий уборку пшеницы, вы, безусловно, совершите похвальное с точки зрения патриотизма деяние, но, наверное, ваша работа тогда уже в этом конкурсе рассматриваться не будет (может, в другом, или не в этой жизни). Хотя, если вы присобачите к комбайну пару гаубиц, за рычаги в комбайне посадите киборга, а пшеничные колосья превратите в миниатюрные баллистические ракеты, по логике вещей

подходящие для тех самых гаубиц... то, наверное, вы будете одним из претендентов на победу в нашем конкурсе! :)

Помимо того, вы можете использовать ЛЮБЫЕ готовые изображения. Не нужно быть художником, чтобы принять участие в конкурсе, достаточно обладать знанием (опять же — не обязательно профессиональным) хорошего графического редактора, наличием этого самого редактора (странно, правда?) и — воображением. Можете взять пяток воллпейперов от Blizzard по второму Diablo, вырезать оттуда персонажей и расположить их на фоне... да хоть того же комбайна, если именно такой расклад вам кажется концептуальным! А можете взять карты всякой собаке уже известного Magic: The Gathering, насканировать с них зверья посимпатичней (с зубьями да когтями, с очами страстными да голодной слюной по колено), потом повыдирать откуда-нибудь из И-нета фоток танков да вертолетов, преобразовать их так, чтобы выглядели как будто бы нарисованные, и затем сравнить этих самых монстрюг с этими самыми как бы рисованными вертолетами да танками, типа, кто победит: грубая техническая сила или грубая фэнтезийная сила.

Никаких ограничений нет. Творите как угодно. Единственное условие — в духе компьютерных игр. И так, чтобы итоговый результат все-таки был *вашего авторства*, а не слегка видоизмененной чужой картинкой или картинками.

3. Принимается от одной до пяти работ от одного участника. Присылать “вот пять, которые на конкурс, и вот еще тридцать, чтобы вы могли заценить!!!”, не надо. Если нам понравятся ваши пять — мы попросим вас прислать еще, если у вас есть. Донести до нас результаты своего кропотливого творческого труда вы можете следующими путями:

1) по электронной почте: **wallpapers@igromania.ru**. Совершенно верно — ящик создан специально для конкурса!

2) по обычной почте (на дискетках): **Россия, 109559, г. Москва, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465.**

Можете привезти лично, если по-другому не получается. Вообще же, еще раз сообщаем (-юм, -ям, -вам), что отправить дело рук своих всегда можно через Интернет-кафе, от знакомых, в компьютерном клубе и вообще откуда угодно, было бы желание. Как там в рекламе говорилось, кричалось, оралось? “Не тормозни — сникерсни”, И-нет найди, обои отошли, и далее в ритме народно-фольклорной частушки.

4. Все присланные работы, кроме отстойных (всегда всей душой надеемся, что таковых не будет, но, как показывает практика, таковые всегда находятся :-)), будут выложены на компакт-диск “Мании”! Под вашими именами, конечно же, и с тем сопроводительным текстом, который вы напишете, присылая порождения компьютера своего, рук своих, усилий своих и прочего своего, что к делу приспособится. А вы этот текст напишете? А это ваше дело. Хотите — пишите. Например, “меня зовут Вася, у меня своя страничка, заходи, кто хочет!”, или “Вот уже пять лет, как я занимаюсь компьютерной графикой...”, или “Ненавижу Лару Крофт, дура набитая, зато Дюк Ньюкем — ну такая очаровашка!..”, и т.д. Что напишете, то и будет; ничего не напишете — ничего страшного, ваше имя все равно будет, конечно же, присутствовать.

5. Крайний срок, до которого мы принимаем ваши работы, — **15 сентября**. Времени хватит! ;)

А если я выиграл?

*******Ира, сделай это заголовком второго уровня! Ден.**

Авторы десяти лучших произведений получают **по специальному компакт-диску "Мании", на котором будут располагаться воллпейперы из десятков известных хитовых игр**. Огромное количество обоев самого высокого качества. Участвуйте — и диск станет вашим!

Внимание! Это — **не все** призы. Будет еще серия, о которой мы объявим в следующем номере. Можете быть уверены — они вас не разочаруют! ;-)

И последнее. В качестве зачина предлагаем вашему вниманию красивый wallpaper от **Ильи "J.B." Галиева**, нашего дизайнера. Его творение вы найдете на компакт-диске этого номера "Мании" в разделе "По журналу" — "Мозговой штурм".

Ну что, народ, художники компьютерного беспредела? Успеха вам на творческой стезе, ярких красок и сверкающего вдохновения. Удачи! :)

Всегда ваш — Геймер
(gamer.sobaka.igromania.ru)

01: Abandoned One

Автор: Олег Белотелов ak Abandoned One
E-mail: bon@mailru.com

02: Саня Андреев

Автор: Саня Андреев
E-mail: ixney@rambler.ru
Место проживания автора: Мегион, Ханты-мансийский автономный округ

03: Артёмов А. ака [tem@]

Автор: Артёмов А. ака [tem@]
E-mail: artemov@ab.ru
Фрагмент текста письма: Там чё-то типа сопроводительного текста просили написать (по желанию). У меня он будет маленький: "Counter-Strike - RULEZZZZZZZ FOREVER !!!!!", собственно про него и мои обои... В общем первая моя работа, ногами не пинать :))

04: Тимофей Белоглазов

Автор: Тимофей Белоглазов
E-mail: timofei@mail.primorye.ru
Фрагмент текста письма: Wallpaper сделан в в трех программах: Paint, Adobe Photoshop, 3D Studio Max.

05: Сергей ака Black Claw

Автор: Сергей ака Black Claw
E-mail: blackclaw@mail-in.net и blackclaw@svitonline.com
Фрагмент текста письма: Очень люблю 3D Action и особенно

КОНТРУ. Купив Ваш журнал №7(46), я сразу полез в рубрику "Мозговой штурм", ища чего-то новенького и, как ни странно, нашел то, что искал - новый конкурс "Wallpaper-Штурм" :^D. Быстро прочитав этот раздел, я начал думать, на какую тему склепать "обои"... Перед тем, как приступить к делу, пришлось перерыть все свои 80 штук игровых компактв в поисках картинок. После нелегкой работы нашлись десятки из сотен подходящих скриншотов. Запустив Photoshop, началась кропотливая работа...

Информация по "обоям":

1. Black_Claw_1 - "Crosshairs". Прицелы от снайперок взятых с разных игр: Project IGI, Soldier Of Fortune, Deer Hunter Challenge, Hitman: Codename 47, No One Lives Forever, Unreal Tournament, Counter-Strike и др.

2. Black_Claw_2 - "Counter-Strike". Вы спросите, причем здесь картинки от других игр, если написано Counter-Strike. Поясняю: дело в том, что на них изображена тактика движений как в CS.

P.S. Есть у меня свои странички, будет время — заходите:

www.is.svitonline.com/blackclaw и <http://blackclaw.myhome-in.net>

06: Dan aka Professor_YO

Автор: Dan aka Professor_YO

E-mail: dan_yo@un.com.ua

Фрагмент текста письма: Посылаю вам на конкурс 3 (три) обоины:

Emperor Battle For Dune (1024x768) (самая рулезная из трех)

FIFA 2001 (800x600)

StarCraft (800x600)

Все обои сделаны мною собственноручно, на основе скриншотов из игр. Использованные программы: Photoshop 6.0, PhotoDeluxe 3.1, Paint ;)
Надеюсь вам понравится...

07: Frost

Автор: Frost

E-mail: fr0st@mail.nnov.ru

Фрагмент текста письма: Данная работа отображает недавние споры на страницах журнала о господстве машин. Можно увидеть разницу до тотальной кибернизации и после. Главная идея: показать, каким может быть будущее, и сделать выводы, каким Ты его хочешь видеть.

www.frost55.narod.ru

08: ICE

Автор: ICE

E-mail: ICE-HOUSE@MAIL.UR.RU

09: Kharo Pavel aka Morph

Автор: Kharo Pavel aka Morph

E-mail: pkharo@chat.ru

Фрагмент текста письма:

* In the shadow of the valley of death... так словами из песни Marilyn Manson`а я бы назвал свой wallpaper.

* Вы спросите: "Какое же отношение это кладбище (graveyard) имеет к игровой теме?"

* А я отвечу, что, по моему мнению, это кладбище специально для геймеров.

* Ведь, согласитесь, геймеры - народ особый, респавнятся по много раз... И куда же девать gibs`ы после очередного респавна?! Теперь в долине смерти есть специальное место для каждого геймера... И для тебя тоже...

10: САТАНА aka Николай Климов

Автор: САТАНА aka Николай Климов

E-mail: klimov@netmail.lv

Фрагмент текста письма:

Вот я вам тут по случаю конкурса отослал обои по своему рецепту, могу сказать что Photoshop рулёз. Там есть полупрозрачная Ларочка (только не исключайте обои из конкурса, сославшись на попсу :!)), так вот, я когда редактировал её слой, убирал белые контуры, я вручную проводил кистью по всему её телу, потом так же увлажнял, короче, она меня завела. (...)

Надеюсь, вам понравится и вторая, с ангелочком из Messiah. Все, кому не лень, могут писать на klimov@netmail.lv и заглядывать время от времени на www.brainsoft.narod.ru.

11: Денис Котельников

Автор: Денис Котельников

E-mail: k1777den@online.ru

12: Хакер

Автор: Хакер

E-mail: led@xaker.ru

Фрагмент текста письма: Написано было много, но так особо по теме обоев фрагментов текста среди написанного обнаружено не было ;)

13: Мах

Автор: Мах

E-mail: maxijohn@mtu-net.ru

14: Андрей Никитин

Автор: Андрей Никитин

E-mail: ua9lhu@rambler.ru

15: Павел Севец

Автор: Павел Севец

E-mail: pashas@aport2000.ru

Фрагмент текста письма:

prepare_to_fight.jpg - обои на тему бессмертного хита UT :-))

daemon_rising.jpg - взрывающийся ввысь монстр ;-)

enemy_engaged.jpg - один вертолёт атакует другой.

Сцены отрендерены в 3DMAX'e.

16: Igor Shestakov

Автор: Igor Shestakov

E-mail: shia@mte.gov.ru

17: Альберт SkeweR[PrIDE] Лобачев

Автор: Альберт SkeweR[PrIDE] Лобачев

E-mail: skewer@aha.ru

Фрагмент текста письма: В архиве представлены обои моего авторства по нескольким играм. Список файлов и описания:

Colin McRae Rally1.jpg - по одноименной игре (только за номером 2.0). Посвящена картинка ралли Швеции. Снежные трассы и елки - вот счастье гонщика...

Colin McRae Rally2.jpg - еще одна работа по CMR...

Ford Focus - выставочный вариант!

Heart Of Winter.jpg - Обоина по Icewind Dale: Heart of Winter. Горы, деревенька, таверна и магия фэнтези... Меч - самое благородное оружие!

HeroesIII.jpg - No comments. Heroes are to last forever...

Quake III Arena.jpg - Папер по великой и ужасной Q3A. Посвящен всем девушкам, играющим в Квейк! Дамы, давайте ссориться лишь в Кваке! В жизни вы такие милые и прекрасные, что нет наших сил ссориться еще и в реале!

Все паперы изготовлены в Adobe Photoshop 5.5 и Corel Photo-Paint 10. Танцевальная музыка 4EVA. Спасибо.

18: EWG aka [-=FORMAT=-]aSaDaR

Автор: EWG aka [-=FORMAT=-]aSaDaR

E-mail: ewg@74.ru

Фрагмент текста письма: Приветствует тебя Челябинск.

Челябинск с вами и хрен с ними, как грится. (...) С wallpaper все ясно. Посылаю две, фигня, конечно, но глаз радует. И в валлпаперах должно быть много свободного места, чтобы туда значки ставить, ведь пуск - не всегда удобен.

19: Renat Sufiyanov aka NeoTerran

Автор: Renat Sufiyanov aka NeoTerran

E-mail: rena@ufacom.ru

Фрагмент текста письма: Присылаю вам свой воллпейпер по мотивам готовящегося вампирического экшена Legacy of Kain: Soul Reaver 2. Предупреждаю, картинка моего авторства. Вырезаны только логотип и герой без меча. Меч пришлось рисовать самому, поэтому я считаю воллпейпер дерьмовым, но все-таки это самая первая хорошая работа в художественном дизайне. Это МОЙ воллпейпер, а не разработчиковский.

20: Павел Сокольский (Sokol)

Автор: Павел Сокольский (Sokol)

E-mail: rustik@istra.ru

Фрагмент текста письма: Меня зовут Сокольский Павел (Sokol). Тема моей "обоины": "Все новое - Хорошо замаскированное старое". Почему именно так? Потому что тема старых приставочных игр остается актуальна и по сей день. И, в частности, поэтому на моей "обоине" изображены герои игр с приставок SEGA и Super Nintendo, помещенных на "маму" от P4.

21: Александр Задорин

Автор: Александр Задорин

E-mail: alexander_zadorin@usa.net

Фрагмент текста письма: Проект создан с нуля с помощью 3D Studio Max r 3 (с обработкой в Photoshop 6). Затраченное время - около 70 часов.