

# Интервью с Эриком Шварцем. 2008 год



## Интервью с Эриком Шварцем



Привет, Эрик, я очень признателен Вам, что Вы нашли время для этого интервью. Я наслаждался Вашей работой с конца восьмидесятых, когда еще был ребенком. Я рад, что Вы все еще продолжаете заниматься своим делом.

Для тех, кто не знаком с Вами, не могли бы Вы немного рассказать о себе и о том, чем Вы занимаетесь?

Меня зовут Эрик Шварц. В настоящее время я работаю в области иллюстрации в качестве «свободного художника». Я не уверен, что сделал на этом поприще слишком много, чтобы задерживаться на этом.

У Вас всегда были поклонники в сообществе любителей «Amiga», благодаря Вашей поддержке марки «Amiga» и Эми Сквиррель. Мне нравится Ваши «Aerotoons»<sup>1</sup> конца восьмидесятых, да и Ваша последняя анимация была весьма вдохновляющей. Почему Вы решили создать ролик, что недавно появился на «Ютубе»?

Все началось с композиции «Still Alive» написанной Джонатаном Коултоном для финальных кадров «Портала» (по иронии судьбы, мне не довелось поиграть в эту игру, хотя музыку оттуда я купил). Лирически

<sup>1</sup> Короткие мультфильмы на тему авиации.

настроенный компьютер (враг в игре) поет о своем поражении, все еще скрывая свою агрессивность за равнодушным видом и демонстративно не повинуюсь, что, казалось бы, соответствует отношениям между «Amiga» и его пользователями. Я все больше и больше задумывался, как могла бы выглядеть анимация с ней на тему «Амиги». Эта мысль захватила меня до такой степени, что я не успокоился, пока не сделал это.

Путем проб и ошибок, я экспериментировал, пока не разработал свой метод анимации. Самое главное – я хотел работать быстро, так как на создание трех минут полноценной анимации с синхронизацией губ с вокалом могло бы уйти несколько месяцев, если не лет – если, конечно, у вас нет персонала, работающего на вас. В результате удалось разработать смесь 3D и рисованной анимации, чтобы упростить большую часть рутинной работы. Вероятно, это можно было сделать более изысканно, но зато я оказался способным сделать все это за пару месяцев. Анимация все еще жива.

**У Вас есть другие планы по использованию этого персонажа – компьютера «Амига» – использовавшегося в последней анимации?**

Пока я не строю каких-то определенных планов, но мне бы хотелось сделать с ней что-то большее, ведь я многое вложил в развитие этого образа и характерные черты, которые помогли ее сделать.

**Есть ли у Вас в планах другие анимационные работы?**

В значительной степени это будет тот же ответ, что и на предыдущий вопрос. Я хотел бы сделать больше работ в анимации, которая мне так нравится. Это просто вопрос наличия свободного времени и вдохновения для новых проектов, а также времени для изучения новых анимационных программ на новых платформах.

**Какие характеристики у «Амиги», что Вы использовали для последней анимации?**

Я использовал A4000T с процессором 68060, шестидесятичетырехрядную видеокарту CybergraphX, 128 мегабайт оперативной памяти и жесткий диск SCSI на девять гигабайт.

Для большей части графических работ, что я делаю, я все еще использую «Амигу» – наряду с «Pegasos 2» под управлением «MorphOS», Макинтошем и ноутбуком с установленным «Линуксом».

**Какое программное обеспечение Вы используете для анимации?**

Для анимации «Still Alive» я использовал следующее:

**Photon Cel Animator** (очень старая программа, но все равно она очень полезна для извлечения и проигрывания звуковых дорожек при синхронизации губ объекта)

**Lightwave 3D v5** (для моделирования и рендеринга трехмерных объектов анимации)

**Disney Animation Studio** (для рисования в плоскости и создания линий действия)

**DeluxePaint 4 AGA** (для дополнительных анимационных эффектов) и, наконец,

**Axiom ANIM Workshop** (для преобразования анимационных файлов между различными форматами)

Для окончательной компиляции и сохранения я использовал «Макинтош», но файлы не слишком требовательны, так что большинство «Амиг» может воспроизводить их непосредственно. Я стремился оптимизировать их для игровых версий «Амиги».

Большинство моих «классических» мультфильмов сделано с активным использованием программы «Moviesetter» с «Золотого диска», который оказался бесценен для создания сложной анимации со звуком при минимальных требованиях к памяти и дисковому пространству.

**Вы по-прежнему идете в ногу с событиями в мире «Амиги»?**

Возможно, не так, как я, вероятно, должен, но я стараюсь быть в курсе событий.

**Что Вы думаете о нынешнем состоянии дел у «Амиги»?**

Думаю, есть еще множество прекрасных людей, делающих отличную работу, но в целом дела «Амиги», определенно, в плачевном состоянии. Будем надеяться, что сообщество найдет способ выдвинуться отсюда.

**Если бы Вы могли завтра приобрести новую модель «Амиги», не могли бы Вы описать, на что, по Вашему желанию, она бы походила?**

Мой опыт работы с такими системами, как Pegasos, и различными эмуляциями показал мне, насколько мощной может быть Амига и Амига-подобные операционные системы, когда вместе складываются такая мощь процессора и оперативная память/система хранения, какие сегодня применяются даже в бюджетных моделях. Поэтому я не требователен к аппаратной части до тех пор, пока она работает. Вот чего бы мне действительно хотелось, так это увидеть Амига-подобную операционную систему, ставшую сильной альтернативной платформой с хорошим программным обеспечением и базами за ней, как разнообразные производные Linux. Как я уже не раз говорил, я чувствую, что со своей открытой архитектурой AROS имеет прекрасные шансы для достижения этой цели.

**Замечаете ли Вы хоть какие-то результаты кампании по продвижению «Амиги» в массы, которую сами же Вы и начали много лет назад?**

На протяжении всех этих лет я не единожды видел мою «Выжившую» «Амигу» в самых разных местах, но не встречал ничего более амбициозного. Впрочем, на нечто большее, я не особо и рассчитывал.



**Вы создали для AROS талисман Китти. Как это произошло? Что заставило Вас принять решение использовать для этого именно кошку?**

Насколько я помню, меня попросили нарисовать именно персонажа кошку, таким образом, я не тот, кто принял это решение.

**Китти остается талисманом AROS все эти годы, но, тем не менее, у нас есть ее изображения только лишь в паре поз. Как Вы считаете, настанет ли тот день, когда Вы нарисуете её для нас в другой позе?**

Это вопрос выкраивания свободного времени в моем рабочем графике, но я действительно должен это сделать.

**AROS прошла довольно долгий путь. Вы следили за ней в последнее время?**

Я наблюдал за ней с интересом, и даже намерен сделать AROS одной из нескольких операционных систем на моем ноутбуке. Я надеялся увидеть совместимость с эмуляцией 680x0 и «наследием» программного обеспечения, поскольку это поставило бы AROS на один уровень или даже выше по сравнению с Amiga OS4 и MorphOS, по крайней мере, для меня.

**Я всегда наслаждался тем фактом, что Сабрина из Вашего комикса «Сабрина онлайн» является яркой поклонницей «Амиги». Есть ли шанс, что мы увидим появление Китти в «Сабрина онлайн»?**

Я не думал об этом раньше, но это вполне возможно.

**Не могли бы Вы рассказать нам о процессе создания комикса «Сабрина онлайн»?**

Каждый стрип начинается с идеи и грубого плана для создания эскиза. Комикс, в основном, рисуется руками. Карандаш, чернила и писанина. Окончательная черно-белая версия комикса сканируется на «Амиге», после чего с помощью «Cloanto's Personal Paint» добавляются названия и другие моменты. Графика масштабируется до размеров, используемых на веб-сайте, и тогда уже выкладывается ежемесячное обновление.

**Над какими проектами Вы работаете сейчас?**

Моим постоянно текущим проектом является веб-сайт, ведь проект «Сабрина онлайн» весьма важен из-за непрерывности своего характера. Кроме того, я делаю иллюстрации на заказ для различных клиентов. Так, например, последняя работа у меня была для Билла Панагулиса из DiscreetFX, для его документального фильма «Oil Change».



**Задумывались ли Вы о создании нового комикса со всеми новыми персонажами ?**

Если говорить честно, то нет. «Сабрина онлайн» – проект, в основном, для хобби, и я и так вложил много труда и времени в персонажей и тот мир, который они населяют. Я не думаю, что способен начать все заново.

**Вы создали несколько героев для DiscreetFX. Каких именно персонажей Вы для них создали?**

Похоже, что сейчас мне будет уже слишком трудно их сосчитать – их слишком много. Большинство отдельных программ и программных пакетов от DiscreetFX получили от меня какую-нибудь «красотку-талисман», связанную с ними. Наиболее запомнившимся мне примером может послужить «Амизила», вариант красоты с чертами Годзиллы. Она служила талисманом для головного проекта портирования браузера Mozilla (Firefox и др.), на операционные системы Amiga, Morph и AROS. Мне очень нравятся проекты для DiscreetFX, потому что они дают простор для моего творчества и возможность попробовать различные идеи и техники.



**Если кто-то захочет нанять Вас, чтобы Вы что-то нарисовали, какой способ связи будет лучшим?**  
Самый простой способ добраться до меня – это написать на [ericschwartz @ woh . ir . com](mailto:ericschwartz@woh.ir.com).

**Я знаю, Вы огромный фанат Трансформеров. Понравился ли Вам прошлогодний фильм?**

Я наслаждался фильмом, хотя я и не ходил смотреть его по десять, а то и больше, раз, как некоторые мои знакомые.

**Хотите ли добавить что-нибудь еще?**

Мне нравится собирать игрушечных Трансформеров (что неудивительно), и еще я люблю играть в «ретро» видеоигры. Я часто играю на Atari 2600 и 7800, или в аркадные игры через MAME на моем Pegasos. Еще один мой фаворит – это «Черви: Режиссерская версия» на моей Амиге, в которую я часто играю.

Спасибо всем! И Амига навсегда! (Не только пакеты эмуляторов)  
Эрик Шварц

Sabrina-Online: <http://www.sabrina-online.com/>

Eric Schwartz Web Site: <http://www.coax.net/people/erics/>

DiscreetFX: <http://www.discreetfx.com/>

Oil Change: <http://www.discreetfx.com/OilChange/Site/2008.html>

Cloanto: <http://www.cloanto.com/>



Перевод: Fogel  
[www.sabrina-online.su](http://www.sabrina-online.su)