

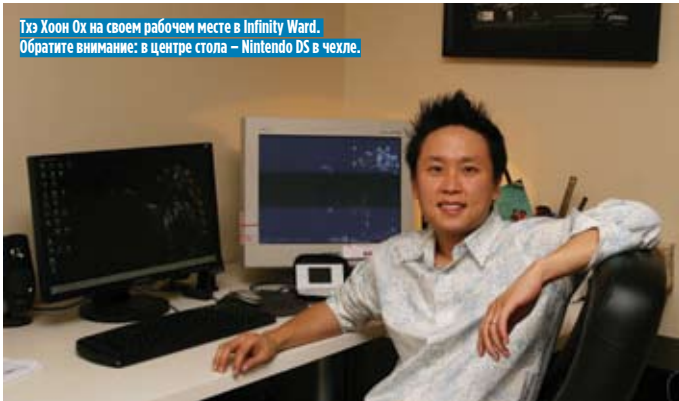
Bigun (от слов «big» и «gun» – большая пушка). Первый персонаж, созданный Тхэ Хоон Ох, помог ему выиграть в авторитетнейшем международном конкурсе Dominance War 2 (www.dominancewar.com)!



CG ACADEMY  
WWW.CG-ACADEMY.NET



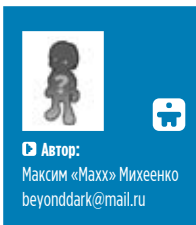
Тхэ Хоон Ох на своем рабочем месте в Infinity Ward. Обратите внимание: в центре стола – Nintendo DS в чехле.



Огромный постер с Call of Duty 2, на котором оставили инициалы все участники проекта. Почти 50 человек!

## Досье

1. Полное имя: Taehoon Oh
2. Дата рождения: 19 марта 1975
3. Никнейм: Турхоон
4. Специализируется в компьютерной графике
5. Работал над: Call of Duty 2, Call of Duty 4
6. Последняя впечатлившая игра: Titan Quest
7. Обычно одет в рубашку и джинсы
8. По жизни любит... Бога и свою семью
9. Не любит лень во всех ее проявления
10. Девиз: Люби и будь любимым
11. Домашняя страничка: [www.taehoonoh.com](http://www.taehoonoh.com)



Автор:  
Максим «Махх» Михеенко  
[beyonddark@mail.ru](mailto:beyonddark@mail.ru)

# ТХЭ ХООН ОХ (Infinity Ward)

Тхэ Хоон Ох (Taehoon Oh) – человек с крайне непривычными для русского уха именем и фамилией, является одним из ключевых сотрудников Infinity Ward. Студии, работающей над знаменитым сериалом Call of Duty. Он переехал из Южной Кореи в США, чтобы получить достойное образование и посвятить себя компьютерному искусству. А в будущем собирается вернуться на родину и преподавать следующему поколению разработчиков.



**?** Приветствуем! Расскажите, пожалуйста, немного о себе.

Привет, «Страна Игр»! Меня зовут Тхэ Хоон Ох (Taehoon Oh), я работаю старшим игровым художником в студии Infinity Ward над сериалом Call of Duty. Мне 31 год, я женат и живу вместе с любимой супругой в Калифорнии.

**?** Где провели детство и юность? О чем мечтали?

Я родился в Сеуле, в Южной Корее. В детстве никогда особо не думал о том, кем стану в будущем, разве что всегда было желание путешествовать – хотя бы членом команды на большом круизном корабле... Эта мечта, правда, пока еще так и не осуществилась.

**?** А когда в вашу жизнь впервые вошел компьютер?

Хорошо помню, что это был Apple II с зеленым монохромным монитором. Мне тогда было всего 11 лет. С тех пор я и не представляю свою жизнь без компьютеров. Во многом именно из-за этого моя последующая жизнь и текущая работа связана всецело с игровой индустрией.

**?** А где учились и как это помогло в игровой индустрии?

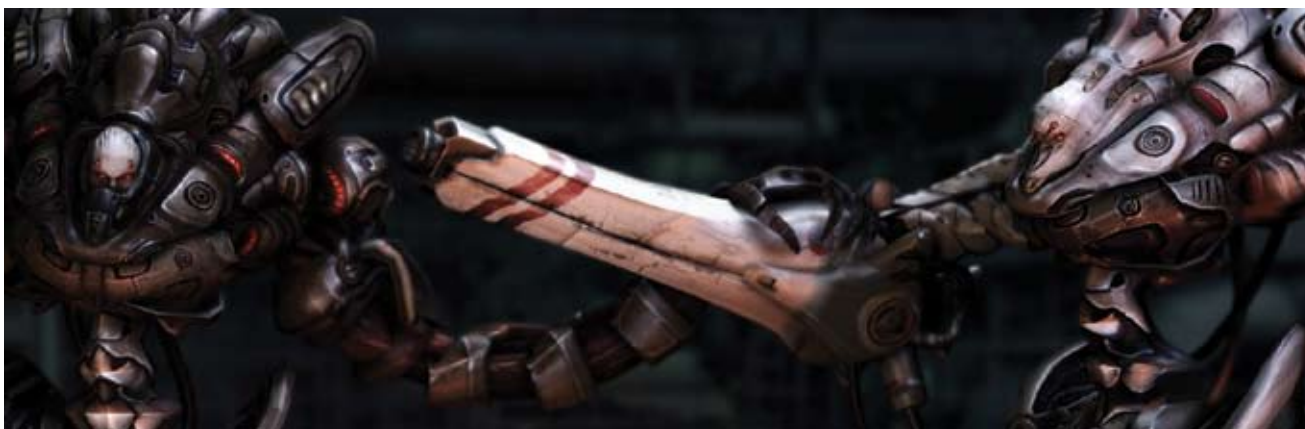
Моей специализацией (корейское высшее образование сильно отличается от нашего и больше похоже на американское, где каждый студент выбирает именно тот набор дисциплин, который ему действительно необходим. – Прим. ред.) был механический дизайн в университете Южной Кореи. Я думал, что смогу освоить трехмерное моделирование в этом предмете (в то время 3D не было так популяр-

но). Но понимал, что в США существуют более полезные обучающие программы, и поэтому уехал учиться в США. Поступил в Academy of Art University в Сан-Франциско, в Калифорнии, где четыре года учился по специальности «компьютерная графика». Одновременно оттачивал навыки игрового художника. Но я не думаю, что закончил обучение, и продолжаю учиться новым приемам и инструментам у художников со всего мира. Они для меня и достойные соперники, и хорошие учителя. Самое интересное, что первое время учебы в университете я даже не думал о том, чтобы стать игровым художником. Я хотел изучать анимацию еще со школы, но, как оказалось впоследствии, не был достаточно в ней хорош. Один инструктор поставил мне оценку «D» (что значит «Poor» – «Посредственно») по своему курсу и настоятельно порекомендовал подумать над тем, чтобы стать художником по текстурам. Мои текстуры ему понравились гораздо больше, нежели опыты с анимацией. Я внял его совету и понял, насколько он был прав. После выпуска из университета я получил шанс работать в Infinity Ward. И сейчас я уже старший художник в студии! Если бы я не прислушался к совету того инструктора, возможно, так никогда и не попал бы в игровую индустрию.

**?** Как вы попали в Infinity Ward?

**?** Расскажите немного о компании.

Попал довольно просто. Сделал отличное портфолио на последних курсах в университете, и студия Infinity Ward заинтере-



### Один рабочий день из жизни Тхэ Хоон Ох

- 8:45 – Пробуждаюсь после крепкого сна
- 9:30 – Завтрак вместе с женой
- 10:00 – К этому времени уже должен быть в офисе
- 10:30 – Закачиваю проверку электронной почты и интернет-сайтов
- 10:30 – 12:30 – В это время мне лучше не мешать! Я работаю...
- 12:30 – 14:00 – Большой перерыв на обед (ну или, как это любят называть в США, ланч) с друзьями по студии, игра в пинг-понг или в Street Fighter (в нашем офисе на кухне установлен настоящий аркадный автомат с игрой)
- 14:00 – 19:00 – Работа, работа, перерыв, работа, работа, перерыв, работа...
- 19:30 – Ужинаю дома, провожу время вместе с женой
- 21:00 – Порой занимаюсь накопившимися личными делами или делами по работе. Но обычно играю...
- 02:00 – Все еще играю или сижу в Интернете... но потихоньку собираюсь спать.

(Тхэ Хоон Ох: Ребята, а я ведь и сам не знал, что моя жизнь настолько рутинна – легко описывается по часам и событиям – спасибо, что дали мне это понять!)

совалась моим творчеством. Я стал 29-м сотрудником компании! Это случилось накануне начала разработки Call of Duty 2. И так получилось, что я был одним из первых добровольцев на данном проекте. Сейчас в студии работают свыше 90 человек, и, знаете, мы все еще растем – набираем новых сотрудников. Хочу сказать, что Infinity Ward предлагает отличные условия и возможности для работы.

#### А чем вы занимаетесь в студии?

Работал вплотную над Call of Duty 2, сейчас тружусь над Call of Duty 4: Modern Warfare. У Activision, нашего издателя, много различных студий-разработчиков, и не только мы в Infinity Ward работаем над сериалом Call of Duty. Когда я только пришел в студию, работал художником по окружению, но сейчас делаю практически все, за исключением персонажей. А главным на сегодня для меня является создание высокодетализированных моделей оружия и техники для четвертой части. Кое-что вы могли видеть в недавнем трейлере игры.

#### Насколько трудно было понять менталитет, нравы и жизненный уклад западной страны?

Сложный вопрос. Первое различие между Штатами и Кореей – в размерах. США – огромная страна, с большим населением и хорошо развитым рынком. Но я выбрал Штаты не поэтому. Я решил переехать в Америку, чтобы иметь больше возможностей для учебы и работы именно в том направлении, в котором хотел. Но, на мой взгляд, в Южной Корее гораздо больше

перспективы во многих других областях. В настоящее время моя родина бурно развивается. В обеих странах есть достоинства и недостатки, и мне кажется, что люди во всем мире во многом похожи, если они любят игры.

#### Хотелось бы вернуться в Южную Корею в будущем?

Да, думаю, я обязательно туда вернусь. Моя искренняя мечта – стать профессором или инструктором компьютерного искусства в колледже или любом другом высшем образовательном учреждении в Корее и растить новое поколение игровых разработчиков.

#### А сами играете? Если да, то во что?

Когда-то я был настоящим хардкорным геймером, но время идет и пыл тоже проходит... Раньше любил бодрые и напряженные игрушки – файтинги и шутеры, потом переключился на что-то поспокойнее – симуляторы и пошаговые стратегии. Сейчас я большой фанат Wii и Nintendo DS. Обожаю простые, но веселые игры – Wii Sport, Puzzle и Guitar Hero.

#### Какой этап создания игровых персонажей, техники, нравится больше всего?

Сейчас, в эпоху перехода на next-gen, люди хотят видеть на экранах мониторов игровых персонажей, похожих на настоящих людей. Реализм правит бал! Поэтому я испытываю воодушевление, когда занимаюсь высокополигональным моделированием и снятием нормал-мап. Ну и, несомненно, очень важен исходный эскиз – он должен цеплять глаз!

#### Какими инструментами пользуетесь в работе?

Моему рабочему компьютеру уже 2 года, но он считался очень мощным, когда его покупали. Я работаю с двумя мониторами. CRT (с электронно-лучевой трубкой) для проверки текстур и LCD (жидко-кристаллический) с лучшей контрастностью – для игр. Еще есть планшет Wacom 6x4. Ну и, разумеется, хорошие наушники – слушать музыку во время работы. Это обязательно.

#### А чем вдохновляетесь на новые подвиги?

Обычно работами великих художников или просто самой жизнью... Я каждый день проверяю форумы и сообщества компьютерной графики в Интернете и сохраняю понравившиеся рисунки на жестком диске. И частенько пытаюсь освежить мозги чем-то новым.

#### Ради чего вы работаете? Для души?

#### Или ради денег? Что побуждает к постоянному самосовершенствованию?

Хороший вопрос. В первую очередь я работаю ради развития себя как личности, и только во вторую ради дохода. Я не работаю для души или для чего-то в таком духе. Душа – это лишь часть моей жизни, а не цель.

#### Если бы вы не попали в игровую индустрию, как сложилась бы судьба вне игр и вне компьютерной графики?

Пожалуй, был бы обычным рабочим, который по вечерам режется в компьютерные и консольные игры. Я действительно очень люблю игры и компьютерную графику. И это чувство во многом и позволило стать мне игровым художником. **СИ**