

Раздел девятый: Вондер

Миры с бесконечными возможностями внутри нашего разума - это простой и легкий способ объяснить концепцию **вондера**. Вондеры обычно используются в качестве дома для тульпы. Эти земли остаются неизменными, а возможно, и динамичными в зависимости от сложности мира. Невероятно сложные вондеры, включающие целые вселенные, обычно называются **паракосмами**. По сути, вондер необязателен при создании тульпы, но может быть эффективным, поскольку дает почву для активного форса и позволяет тульпе проводить там время, пока хост занят.

Вондер может не иметь ограничений, логики или может быть просто причудливой деревушкой в долине. Их может быть несколько или не быть вовсе. Для вдохновения можно использовать свои любимые места, вымышленные или иные. **Визуализация** или просто способность представлять себе различные чувства является необходимым навыком для создания вондера. Начать с основы можно довольно просто, представив себе несколько голый пейзаж или местность и со временем добавляя детали.

Подраздел: Погружение

Чтобы сделать вондер более захватывающим, зрение - не единственный компонент. Вондер должен быть не только детализированным, люди также стремятся к погружению и углублению, чтобы сделать его более реалистичным. Когда человек прикасается к дереву в вондере, он должен ощущать текстуру дерева, его прохладную или теплую температуру и даже силу и вес прикосновения.

Мозг и его способность к визуализации - это “мышцы”, и, как и мышцы, их нужно тренировать и поддерживать, чтобы они сохраняли свои навыки и способности. Даже при использовании различных техник необходимо регулярно визуализировать, чтобы поддерживать эту способность, даже если это не вондер. Помните об этом, когда практикуете. Ниже приведены некоторые методы для улучшения детализации:

Метод первый: Плавная загрузка

Как и в видеоигре, постепенная загрузка может сделать процесс проще. В качестве основы возьмите широкое открытое поле, но вместо того, чтобы пытаться добавить каждую травинку сразу, начните со сплошного оттенка зеленого. Конечно, сначала он будет выглядеть размытым. Сосредоточьтесь на том, чтобы горизонт был четким, а не размытым, сначала сделайте изображение цельным, прежде чем переходить к следующему шагу.

Далее разнообразьте оттенки, так как трава – это не просто один сплошной цвет. Добавьте более темные оттенки, более светлые оттенки, коричневые и желтые, добавьте немного насыщенности. Подумайте о том, как художник иллюстрировал бы это поле, начиная с основ, а затем постепенно наращивая их. После того, как цвета нанесены, начните с переднего плана, наиболее приближенной области. Начните создавать основные участки травы, не слишком заботясь о том, как они выглядят. Это могут быть простые колосья в текстурных пятнах, но главное – заполнить передний план.

Когда передний план будет заполнен, сделайте то же самое со средним и задним планами, постепенно добавляя эти пятна, пока они не покроют все поле. И наконец, реализуется детализация. Вспомните, как выглядит травинка, либо по памяти, либо посмотрев изображения, подумайте, какая трава будет на поле, или даже, если хотите, используйте разные виды травы в разных областях. Длинная трава, короткая трава, любая.

Помня о траве, начните рисовать травинки сначала на переднем плане, а затем постепенно добираться до заднего плана. Если по ходу работы теряются детали, освежите размытые участки, при необходимости снова посмотрите на эталоны, или даже закончите работу, затем снова нанесите глянец на участок, чтобы закрепить его. Для большей практики примените этот метод и к небу, добавив облака. Не забудьте добавить освещение и тени, так как они имеют решающее значение для придания трехмерного вида мысленному пейзажу, а не просто плоского изображения. Определите источник света и наложите его на траву, затем добавьте тени, отбрасываемые этим светом. Помните, что цвет света влияет на цвет объектов, на которые он падает.

Если вы хотите пойти еще дальше, добавьте на поле еще что-нибудь. Добавьте цветы, водоемы, горы, даже деревья, используя этот процесс. Попробуйте использовать этот метод с

различными объектами, начиная с базового цвета и формы, а затем применяя детализацию. Это относится не только к внешним, но и к внутренним помещениям, так как процесс остается тем же, только с разными текстурами и объектами. Референсы – лучший друг в этой ситуации, и не бойтесь полагаться на них. С практикой этот процесс будет становиться все менее утомительным, чем чаще он используется и применяется.

Метод второй: Метод референсов

Этот метод предназначен для тех, кто с трудом придумывает оригинальные образы и больше полагается на память. Если человеку трудно представить себе новое окружение, один из методов – использовать уже существующее место и отредактировать его в соответствии с его желаниями. Будь то изображения, найденные в Интернете, или реальные места, это не имеет значения.

Выбрав это место, можно оставить его таким, как есть, но можно пойти дальше. Находите референсы на предмет, который вы бы хотели добавить и постарайтесь воспроизвести его в памяти под разными углами, можно немного отредактировать их сделав ярче или шире.

Для интерьеров можно объединить различные аспекты разных изображений, например, взять кухню из одного референса и объединить ее с гостиной из другого. Будьте изобретательны и используйте столько референсов, сколько необходимо, или даже создавайте оригинальные референсы на основе произведений искусства, видеоигр или программ 3D-моделирования, поскольку это может быть необходимой мотивацией для того, чтобы научиться делать эти вещи.

Метод третий: Обучение перспективе

Перспектива, столь важная в искусстве, применима и к вондеру. Для лучшего погружения в атмосферу большинство тульповодов рекомендуют смотреть от первого лица, но даже при взгляде от третьего лица перспектива все равно имеет значение.

Начнем с расстояния и знания масштаба объекта в определенной точке, удаленной от точки зрения. Как правило, если два объекта находятся на одинаковом расстоянии друг от друга, то объект, расположенный дальше, будет казаться примерно на 50% больше по сравнению с объектом, расположенным ближе на переднем плане, если они на самом деле одинакового размера. Если два объекта находятся на одинаковом расстоянии друг от друга, то объект, расположенный ближе к точке обзора, будет казаться на 50% больше. Это правило также применимо к двухточечной и трехточечной перспективе. Трехточечная перспектива обычно используется при просмотре зданий снизу или сверху, что актуально для любителей городских пейзажей.

Еще один важный аспект перспективы – это то, как объекты меняются в зависимости от точки зрения, например, если смотреть на телевизор сбоку. Те, кто привык представлять себе трехмерное пространство, например, играя в 3D-видеоигры, могут не испытывать трудностей с этим, но тем, кто привык, следует помнить о некоторых моментах, когда смотришь на предметы под разными углами.

Найдите в Интернете справочные материалы или даже попробуйте использовать программы, использующие трехмерное пространство, например, видеоигры, фильмы или даже трехмерное моделирование. По большей части, разум хорошо угадывает, как должны выглядеть объекты в зависимости от того, куда на них смотреть, но закрепление их в сознании может помочь, когда человек захочет прогуляться по своему мысленному ландшафту.

На втором месте после зрения стоит осязание – один из самых важных факторов углубления в вондере. Когда человек прикасается к дереву в вондере, он должен ощущать текстуру дерева, его прохладную или теплую температуру и даже силу и вес прикосновения.

Метод первый: референсы и редактирование

Как и в случае с визуализацией, очень рекомендуется использовать тактильные референсы. В качестве примера можно взять ощущение от прикосновения к деревянному бруску. Большинство людей помнят, каков на ощупь деревянный брусок, и это знание можно использовать в качестве основы для изменения этого ощущения на что-то другое. Вместо шершавого дерева можно изменить текстуру на более гладкую, например, перемещая ползунок в создателе персонажа, постепенно убирая шершавость и заменяя ее более гладким ощущением.

Другой способ сделать это – взять две вещи, а затем представить, что между ними будет нечто среднее, например, температура.

Другой пример: металл и резина, вообразите, какой может быть смесь металла и резины; это требует логических умозаключений и рассуждений. Мысленно можно сравнить черты этих двух материалов, взяв разные части и выяснив, какой будет смесь этих двух материалов. Возьмем гибкость резины по сравнению с металлом: металл, как правило, очень твердый и не поддается, в то время как резина очень гибкая. Логически это означает, что смесь этих двух материалов будет не очень твердой, но и не очень гибкой. Ее можно двигать, но не без усилий, и она может даже слегка пружинить, если снять с нее усилие. Используя этот процесс сравнения, можно создавать новые текстуры и ощущения, даже не испытывая их физически.

Конечно, если вы не уверены в текстуре, найдите ее в реальной жизни или в Интернете. Память опять же служит неплохим ориентиром, тем более что осязательные ощущения запоминаются легче, чем визуальные. Если человек знает, как должно выглядеть то или иное ощущение, есть шанс, что его можно мысленно воспроизвести и, следовательно, применить в вондере.

Второй метод: Предварительное описание

Если у человека хорошо получается описывать характеристики вещей, можно составить описание объекта, чтобы создать ожидание того, каким должен быть этот объект, а затем применить его к этому объекту. Этот метод связан с тем же, как мы представляем что-то читая книгу. Можно начать с простых вещей и постепенно усложнять описание.

В качестве примера можно привести пластиковую бутылку с водой. Ощущения от бутылки с водой можно описать так: "Бутылка гладкая, но если она пустая и в ней нет воды, то края ее немного заостряются. Поверхность гладкая, но вы можете почувствовать этикетку бутылки; кроме того, она имеет выступы внизу, в которые может пролезть ваш большой палец". Обратите внимание на позитивность утверждений (отсутствие частицы "не"), поскольку цель состоит в том, чтобы создать ожидание при мысленном прикосновении.

Примените это для всего, к чему можно прикоснуться в мысленном пространстве, а если трудно подобрать описания, найдите общепринятые описания объектов и, если нужно, подберите синонимы для этих объектов. При этом не обязательно составлять подробное описание на целый абзац, достаточно просто иметь представление и ожидание того, какой должна быть поверхность на ощупь и каково будет прикосновение к ней.

Наличие вондера не обязательно при создании тульпы, но может быть эффективен для форсинга; в них могут отсутствовать или присутствовать невероятные детали, о которых авторы могут только мечтать. Кроме того, наличие вондера позволяет тренировать визуализацию не только тульпы, но и всевозможного окружения.

Звуки – одна из тех вещей, которые могут добавить глубины вашему вондеру, поскольку осязание имеет свои ограничения из-за необходимости находиться в непосредственной близости к объекту. Есть несколько методов, как тренировать данную часть навыков связанных с вондером.

Метод первый: Пространственное осознание звуков

Пространственное осознание звуков может быть использовано для создания более динамичного звука в вондере – осознание того, как что-то должно звучать по отношению к окружающей среде.

Чтобы обучиться этому, надо прислушиваться и осознавать звуки окружающей среды: слабое эхо в комнате, громкость шагов, вой ветра и так далее. Можно просто запоминать и наблюдать за звуками вокруг вас, а также использовать аудио- и видеоматериалы, чтобы осознать и запомнить различные звуки, как и что звучит. После попробуйте воспроизвести их в вондере.

Базовое упражнение может выглядеть следующим образом: представьте себе радио, постоянно играющее какую-нибудь мелодию, а теперь перемещайте это радио на разные расстояния и в разные места. Начните с того, что оно находится рядом и довольно громкое, затем постепенно отодвиньте его вдаль и обратите внимание на то, как звук постепенно становится

тише. Поместите стереосистему в другую комнату и обратите внимание на то, как звук становится приглушенным, особенно при закрытой двери. Наденьте наушники и обратите внимание, как звук стереосистемы становится приглушенным или едва слышим. В сущности, осознавайте подобным образом все звуки, присутствующие в вашем вондере.

Сначала, возможно, вам придется возвращаться к осознанию вновь и вновь, чтобы это могло автоматически быть применимо к вондеру. Тренируйтесь, пока это не войдет в привычку и применяйте ваши наблюдения в вондере.

Метод второй: Эмбиент

Когда вы играете в видеоигры, то можете заметить, что вокруг персонажа всегда будут фоновые шумы для большего погружения в игру: ветер, скрип половиц, жужжание механизмов и так далее. Такие вещи, как дыхание, сердцебиение, все подобное может быть включено в такой “задний фон”.

Чтобы тренировать это, нужно быть внимательным к окружающей среде; обратите внимание на то, что присутствует вокруг вас, что может издавать шум, и что это за шум. Например, если в вондере вы находитесь на открытом пространстве, то скорее всего будут присутствовать птицы: щебетать, хлопать крыльями. Конечно, не все звуки окружающей среды будут присутствовать постоянно. Если вондер динамичен с циклами день/ночь и погодой, то и обстановка будет меняться соответственно, так что это тоже нужно иметь в виду.

Не знаете, какие звуки следует добавить? Понаблюдайте за окружениями, посмотрите видео с подобными ландшафтами, если это возможно, или, если вондер фэнтезийный или научно-фантастический, добавьте звуки, соответствующие настроению мира. Если вы наблюдаете за окружающей средой, возьмите с собой блокнот или диктофон, и запишите звуки, которые можно услышать в различных интересующих вас местах, а затем выберите те, которые подходят вашему вондеру. Как и в предыдущем методе, потребуются некоторые тренировки, пока это не станет бессознательной привычкой.

Обоняние, конечно, менее важно, чем остальные чувства, но все же помогает погрузиться в атмосферу в сочетании с другими чувствами. Обоняние – одно из самых легких для воображения чувств, особенно учитывая то, как запах связан с памятью, но его все же можно в некоторой степени натренировать для вондера.

Первый метод: Подражание запахам

Восприятие запахов из окружающего мира, а затем попытка имитировать его в вондере – вот, по сути, что включает в себя эта техника. Выберите запах, вдохните его, затем уберите источник запаха и, наконец, попытайтесь вспомнить, что это за запах и даже связанные с ним чувства. Затем привяжите этот запах к какому-нибудь объекту вондера. Возьмем для примера апельсин: у апельсина легкий запах цитрусовых, не слишком сильный, поэтому то же самое можно сказать и о вондере. Также обратите внимание на расстояние до объекта, издающего запах, так как это может повлиять на силу аромата.

Метод второй: Сочетание референсов

Подобно методу осязания, способность объединить два запаха и приблизительно определить, каким будет новый запах, может быть еще одним методом, который может быть полезен для вондера, которые не являются гиперреалистичными. Возьмите различные запахи и, используя логический вывод, догадайтесь, как они будут пахнуть вместе, или даже измените существующий запах по памяти или справочнику.

Для этого метода ключевым является сравнение и сопоставление различных ароматов, особенности каждого запаха, находя сходства и различия и комбинируя их. Например, запах двух фруктов может стать еще более сладким или свежим, если их объединить, по сути, усилив его. Или, наоборот, нейтрализуя или подавляя друг друга. Скажем, запах цитрусовых перебивается запахом от спелой клубники. Используйте свои лучшие суждения для поиска наиболее реалистичного результата, но не напрягайтесь из-за запахов, которые могут физически не существовать, или незнакомых для вас ароматов.

Одним из ключевых моментов в обонянии являются простые, но мощные ощущения. Возьмем пример: открыв дверь, вы внезапно ощущаете мощный аромат готовящейся на кухне еды. Двери и окна могут скрывать запахи, а когда их открывают, аромат может ворваться внутрь и вызвать это "ударное" ощущение.

Еще одним из основных органов чувств является вкус. Однако большинство может вообще не использовать его в вондере, но при использовании может дополнить эффект реалистичности и разнообразить активности в вондере. Вкус и обоняние тесно связаны между собой, так как вкус становится намного более ярким и уникальным, если во время еды чувствовать запах. И пища - это не только запах, но и текстура пищи, сила пережевывания и то, как меняется пища по мере ее тщательного пережевывания, или ощущение того, как напиток проходит через горло. Так как подобно запахам, вкус легче представить, то методов нужно немного.

Метод первый: Использование вкусовых референсов

Почти так же, как и в случае с запахами, использование референсов является абсолютно идеальным решением. Почти все из реального мира эквивалентно применимо и в вондере:

- Поглощение пищи и запоминание ее вкуса.
- Попытка воспроизвести вкус по памяти.
- При желании, редактирование вкуса каким либо желаемым образом.
- Сочетание вкусов и использование дедукции для предсказания того, какие свойства вкусов будут усилены, объединены или нейтрализованы, и как это будет работать.

На примере чипсов: при открытии пакета из него вырывается сильный аромат, усиливающий желание их съесть. Возьмите один, сразу же почувствуйте грубую текстуру чипса, возможно, даже ощутите, как порошок или крошки хлопьев чипса прилипают к руке или чему бы то ни было. Наконец, съешьте чипсы, вкус сразу же поражает соленостью и пикантным вкусом кукурузы или картофеля, звуком и ощущением хруста чипсов под давлением рта и тем, как текстура постепенно теряет свою грубость и становится мягче перед ощущением глотания.

Некоторые другие чувства также способствуют большему погружению, хотя они менее значительны, чем пять основных чувств. К ним относятся: равновесие, боль, температура, вес и кинестезия (осознание своего тела по отношению к самому себе). Их очень легко вспомнить и воспроизвести, потому что описание будет кратким.

Равновесие, диктуемое нашим вестибулярным аппаратом, – это контроль движений нашего тела для достижения сбалансированного состояния. Например, когда нас толкнули, мы ощущаем толчок, движемся и пытаемся восстановить равновесие, чтобы не упасть. В вондере формально вы не обладаете физическим телом, которое бы само отслеживало равновесие, но его воспроизведение может помочь справиться с ощущением, что это больше похоже на сон, чем на реальность.

Боль не является эквивалентом тактила, так как задействованы разные механизмы. Боль может ощущаться без прикосновений, а прикосновения - без боли. Но боль может сделать ваш опыт в вондере более захватывающим и реалистичным. Речь не только про физическую боль, но также ментальную или эмоциональную, просто помните, что боль существует.

Температура также идет немного отдельно от тактила и добавляет динамичность и глубину вондери. Времена года и циклы день/ночь также могут существенно влиять на температуру и ощущения – это тоже нужно иметь в виду.

Вес, как эффект гравитации, борется с типичным ощущением "парения" при нахождении в вондере. Благодаря наличию веса, движения становятся более складными, а предметы ощущаются более реальными. Быстрым методом тренировки веса является использование воспоминаний и опыта в качестве эталона для оценки того, насколько тяжелым должен быть объект.

Кинестезия - способность определять, где находится тело человека по отношению к нему самому. Благодаря этому, например, человек может определить, где находятся его руки с закрытыми глазами. Описать, как работает это чувство, довольно сложно, поскольку это чувство интуитивное, просто то, что делается без сознательных усилий.

Для каждого из перечисленных чувств можно применить те же советы, что и для других методов, использующих референсы. Некоторые краткие советы можно увидеть ниже:

- Равновесие: попробуйте тренировать его, перемещаясь различными способами, например, внезапно останавливаясь, находясь в движущемся транспортном средстве, и эмулируя потенциальное чувство укачивания или физическое ощущение толчка вперед автомобиля, когда он внезапно нажимает на тормоза.
- Боль бывает разных видов: колющая, пульсирующая, жгучая, тупая и т.д. Поэтому испытывать только один вид боли не реалистично, а значит, не захватывает. Убедитесь в реалистичности болевой реакции в зависимости от вида полученной травмы и, при желании, поиграйте с различными болевыми стимулами, чтобы посмотреть, как это работает.
- Температура – это градиент, не все бывает только горячим или холодным.
- Как и температура, вес – это шкала в буквальном смысле. Некоторые вещи вообще невозможно перемещать. Некоторые предметы могут казаться невесомыми, в то время как другие могут вызывать напряжение при поднятии, толкании или перемещении.
- Помните, что при кинестезии тело не всегда может иметь ту же форму, что и физическое тело, и в этом случае потребуется адаптация, например, просмотр с более высокой или низкой точки зрения, включение дополнительных конечностей или удаление конечностей, которые не должны быть там, запоминание контрастов текстуры формы и текстуры тела и т.д., хотя это в основном относится к носителям, которые принимают нечеловеческую форму.

Залогом полного погружения во время пребывания в вондере является объединение всех пяти основных и дополнительных чувств (равновесие, боль, температура, вес, кинестезия) одновременно. В самом начале это может показаться несколько сложным. В идеале, лучше всего начинать медленно, постепенно развивать все чувства, начиная с двух, и добавлять чувство, если с ним можно справиться после привыкания к первым двум. Ниже будет приведено базовое упражнение в качестве примера того, как сочетать эти чувства. Это можно делать в любом удобном для вас темпе, не нужно торопиться:

Для начала войдите в вондер, не используя намеренно никаких органов чувств. Очевидно, что это можно делать стоя, сидя или лежа, а по желанию можно выполнить несколько легких медитативных упражнений. Присутствуя в вондере, начните с осознания: почувствуйте, что вы стоите на полу, что вокруг гуляет ветер, а возможная одежда колыхнется на ветру. Затем добавьте температуру, почувствуйте тепло или прохладу ветра, температуру пола или своих внутренностей. Обратите внимание, как эти два чувства взаимодействуют, как разные части вашей формы могут ощущать разные температуры и ощущения. Добавьте вес к этой пестрой гамме чувств, предположив вес своей формы, или даже попробуйте взять в руки какой-нибудь предмет и почувствовать его вес.

Когда эти три чувства стабилизируются и не будут угасать, переходите к обонянию. Дыхание вызывает не только обонятельные чувства, но и осознание и температуру, так как воздух входит и выходит из носа (если у формы есть нос или то, что используется для обоняния). Добавьте любые запахи, которые реально могут присутствовать в вондере, помните об их интенсивности. Обоняние является очень важным компонентом вкуса, который, в свою очередь, является следующим, хотя может быть не таким ярким, если не принимать пищу или напитки. Чтобы проверить, работает ли вкус в сочетании с другими чувствами, попробуйте еду, дыша через нос, а затем попробуйте ту же еду, не дыша через нос. Без запаха пищи, проникающего в носовую полость, вкусовые ощущения становятся гораздо более простыми и базовыми.

Хотя это не так связано с другими чувствами, перейдем к звуку. Услышьте собственное дыхание, голос и окружающие шумы. Прежде чем активировать зрение, убедитесь, что все органы чувств по-прежнему присутствуют. Очень легко потерять внимание на одних чувствах, чтобы сосредоточиться на других, и может потребоваться множество попыток рестаблизации. Фактически, это может занять несколько сеансов, и временно, возможно, будет лучше сосредоточиться на нескольких ключевых чувствах за один раз.

Наконец, в случае со зрением, можно либо начать с малого и смотреть на простые вещи и двигаться дальше, либо резко открыть глаза и попытаться охватить все сразу. Методы из части про визуализацию могут помочь в этом, но зрение может быть самым интенсивным и подавляющим в зависимости от сложности вондера. Все органы чувств (или, по крайней мере, наиболее важные из них) используются в данный момент, уделите время тому, чтобы сосредоточиться на органах чувств и их взаимодействии в унисон, убедившись, что ни один из них не забыт. Со временем, с повторением и практикой, эти визуализированные чувства, скорее всего, станут второй натурой, и необходимость активно вспоминать их исчезнет.

Что касается формы, принимаемой человеком во время нахождения в области сознания, то ключевым моментом погружения является не только то, с какой перспективы вы смотрите, но и сама форма. С формой могут быть некоторые неточности: может наблюдаться тенденция "телепортироваться" в различные области вместо того, чтобы ходить, а некоторые тульповоды даже обычно видят свою форму в третьем лице, а не в первом, что также может помешать погружению. Ниже приведены некоторые советы о том, как управлять этой формой, чтобы уменьшить возможные сбои в погружении из-за нее:

- Что касается визуального восприятия и нахождения в форме от первого лица, можно укрепить свою форму в вондере, посмотрев в зеркало или несколько зеркал, чтобы увидеть, как форма должна выглядеть под разными углами, будучи при этом от первого лица.
- При ходьбе/путешествии необходимо приложить сознательные усилия, чтобы действительно двигаться туда, а не метаться от перспективы к перспективе. Этого можно добиться, активно заявляя, что движешься к этому месту, делая все медленно, шаг за шагом, или даже установив "правило", что форма в вондере не способна к телепортации.
- Еще одна потенциальная проблема связана с балансом и нахождением от первого лица, это стремление повторить движения рук, головы и т.д. реальным телом. Чтобы противостоять этому может потребоваться намеренное расслабление и попытка отключиться от тела, находясь в вондере.
- Для хостов, принимающих нечеловеческие формы, необходимо помнить о тех частях своей формы, которые можно легко забыть, возможно, записав их или даже перебирая каждую часть тела нечеловека при входе, прежде чем делать что-либо еще.
- Многие техники визуализации, которые можно применять к своей тульпе, можно применять и к своей собственной форме, чтобы еще больше детализировать ее и поддерживать ее последовательность.

Помимо погружения, в вондере важно то, как он используется. Идеального вондера не существует, потому что цели его создания и поддержки являются чисто субъективными. Кому-то может показаться идеальным разросшийся город, а кому-то просто хочется иметь причудливое поле для созерцания облаков, но, разумеется, при необходимости вондер можно редактировать и расширять. Не стремитесь делать невероятно приукрашенный вондер: просто сосредоточьтесь на том, что приносит наибольшую радость обеим сторонам.