

ПУЗЫРЬ И ЖЕЛЕ. ПРОЗРАЧНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

ОПИСАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Пузырь и желе — варианты ожившей жидкости.

Поведение персонажей обусловлено физическими свойствами вещества.

ЗАДАЧА

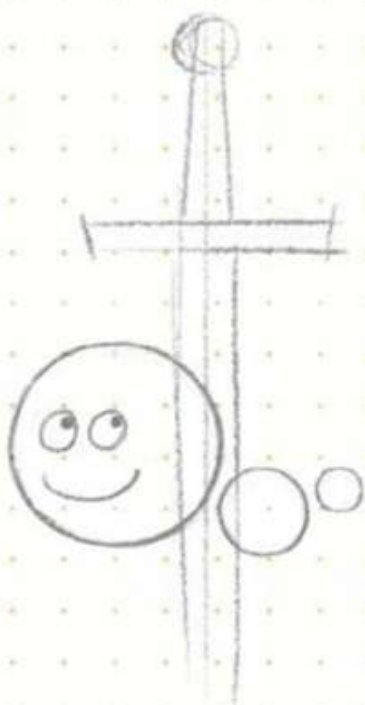
Концепт персонажей для иллюстрации.

ТЕХНИКА

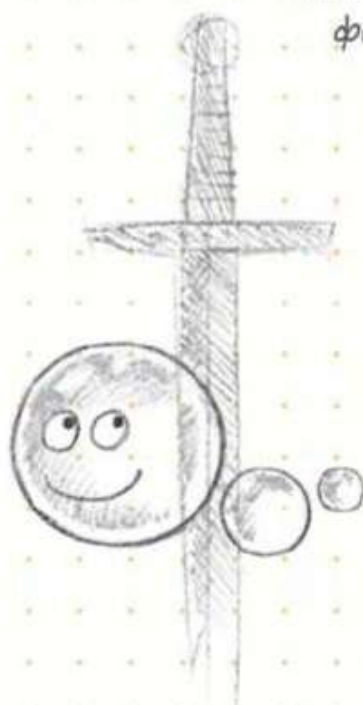
Штриховая графика с выраженным объемом и контуром.

Прозрачные объекты могут быть сплошными, как стекло или желе, или пустотелыми, как мыльный пузырь.

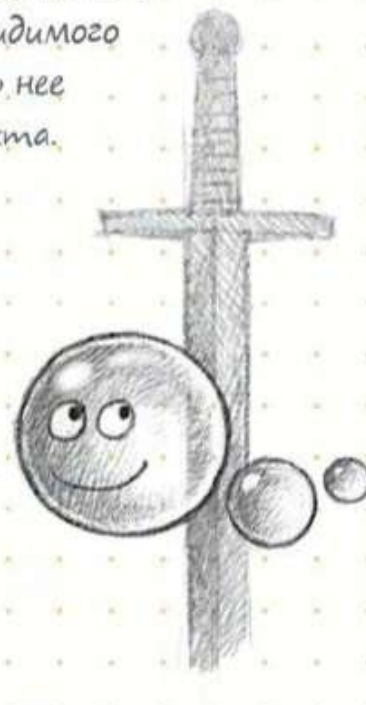
Тонкая пленка пузыря почти не искажает форму видимого объекта.



Если стремитесь к идеально круглой форме, воспользуйтесь трафаретом или циркулем.



Набирайте тон постепенно, начиная с темных частей.



Используйте четкий контур, чтобы выдвинуть объект на передний план.

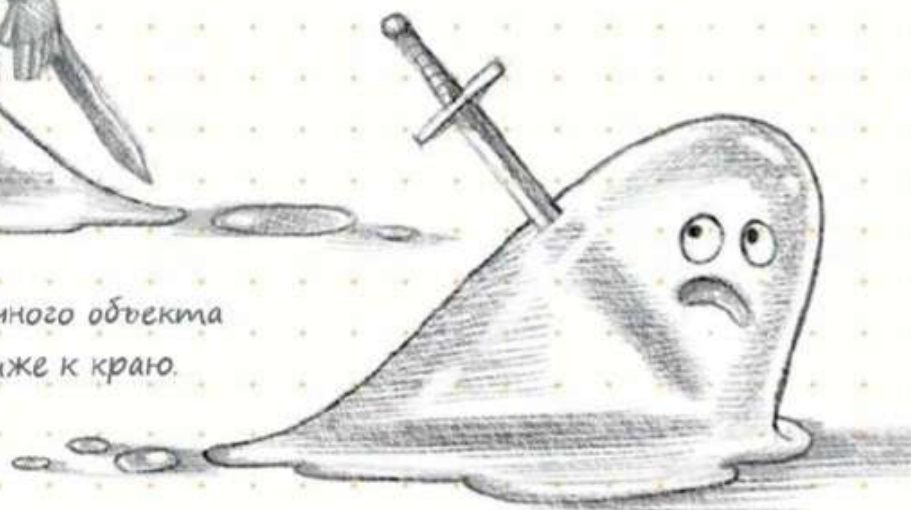
Силуэты объектов, видимых сквозь прозрачную массу, могут искажаться из-за эффекта оптического преломления.

Форма желеобразного персонажа способна постоянно меняться.

Объекты, видимые сквозь полупрозрачный персонаж, упрощаются до обычной силуэта с размытым контуром.



Собственный тон прозрачного объекта становится активнее ближе к краю.



Обратите внимание, как края вязкой жидкости взаимодействуют с поверхностью.

ОГНЕННЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ. ЭФФЕКТ СВЕЧЕНИЯ

ОПИСАНИЕ ПЕРСОНАЖА

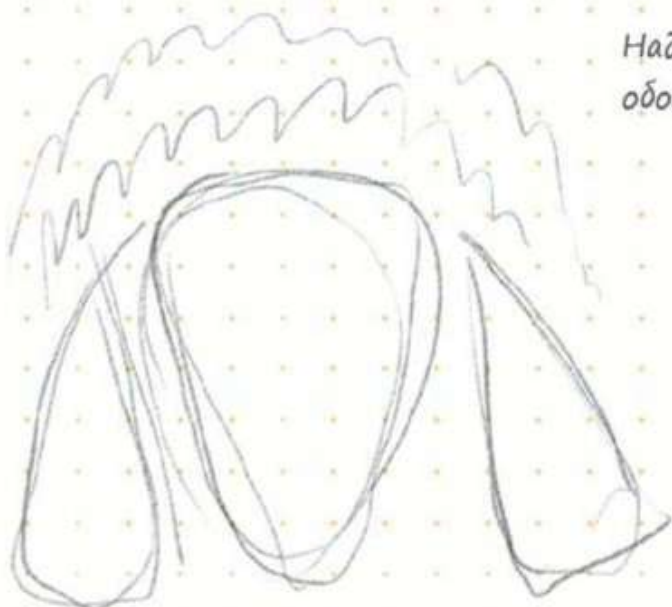
Существо из кусков лавы и дикого, ревущего пламени. Обладает мощным ударом. Мечет во врагов раскаленными камнями, которые, если не достигают цели, превращаются в мелких горячих парней с огненными мечами.

ЗАДАЧА

Концепт игровых персонажей одного типа.

ТЕХНИКА

2D-графика с возможной анимацией и реализацией в 3D-модели.



Над силуэтом обозначьте огненный ореол.

Массивные каплевидные формы напоминают о медленно текущем расплавленном камне.

Руки, не связанные с телом, будет удобно анимировать.

Наметите общие очертания персонажа.

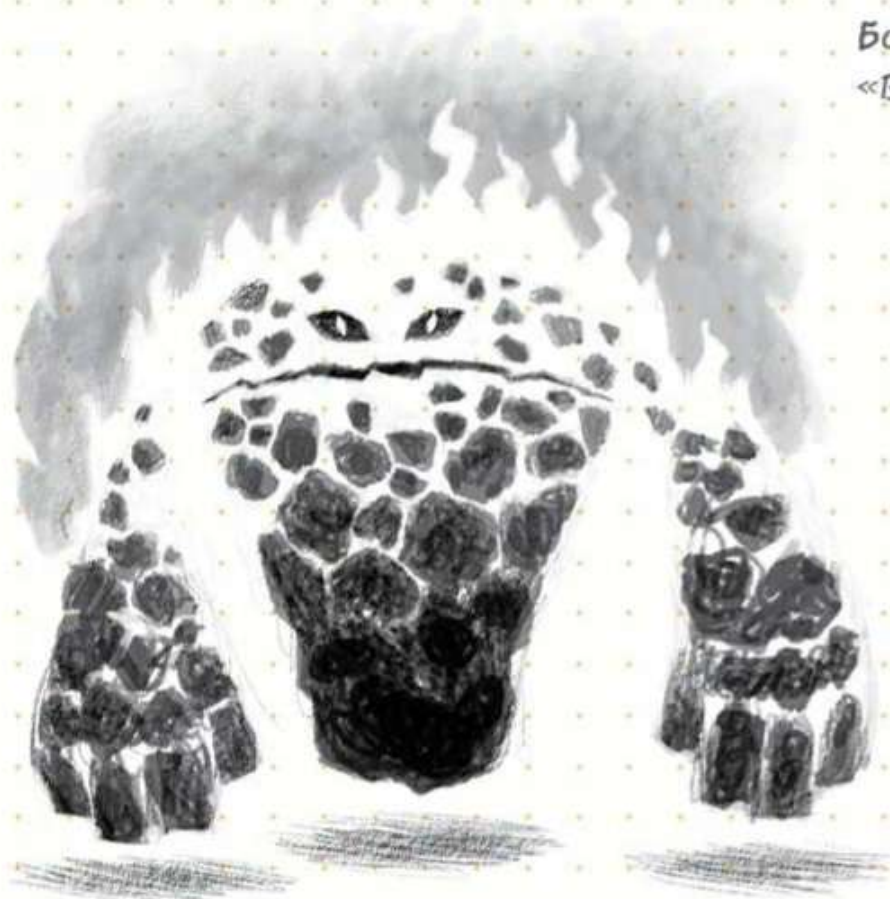
Зону лица оставьте свободной, чтобы выделить глаза и рот.

Заполните силуэт фрагментами остывающей лавы — крупными внизу и мелкими вверху.



БОЕВОЙ КЛИЧ:

«Время разбрасывать камни!»



Чтобы оторвать фигуру от поверхности,
используйте падающие тени.

Темная подложка из дыма
сделает языки пламени
более яркими.

Грубая обработка
пятен создаст
ощущение живого
материала.



**РАСКАЛЕННЫЙ
КАМЕНЬ**



МЕЛКИЙ ГОРЯЧИЙ ПАРЕНЬ