



Системный подход в заклипаниях

Федотовских Александр. Ведущий художник по
спецэффектам

WWW.ASTRUMONLINE.RU



Подчиняется Арт Дизайн Документу

- Общий графический стиль
- Стилистика эффектов
- Технические ограничения

Использует Список Работ

- Планирование объема работ
- Систематизация по типам, общим признакам, действию
- Контроль выполнения

- **Пример части Арт Дизайн Документа**



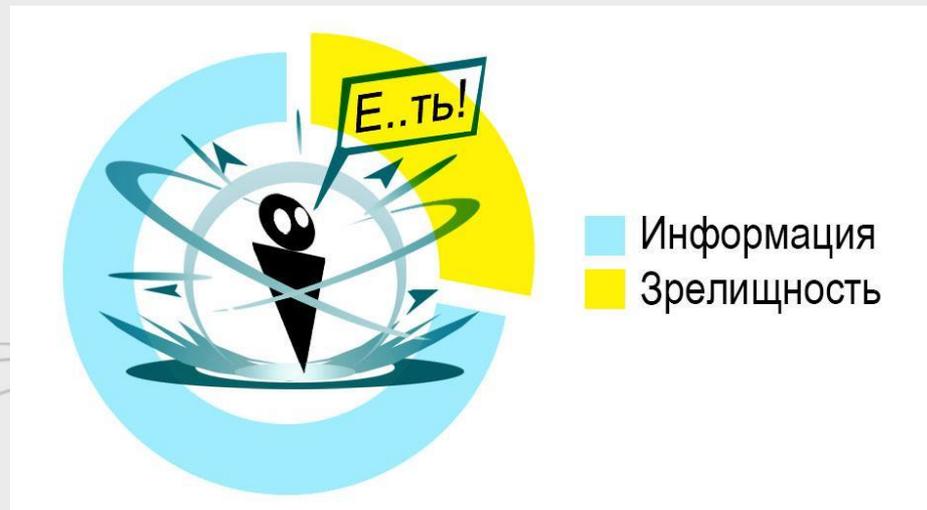
- **Пример части Списка Работ**

при	класс	название	описание	труд	Кто делает
800	Ability	Quake	GurlursorTower Boss1 OgreArmored. Сначала огр делает readyCast, раскручивая оружие, затем проигрывает анимацию первой атаки и вместе с ней играется PBAE FX удар в землю с трейлом от оружия и тряска	2	Миронов
800	Ability	AstralComet_Res	GurlursorTower Boss3. Появление астральной кометы. Выглядит как собирание астральных потоков и кратких по времени молний и	1,5	Федотовски
800	Ability	AstralComet_Pro	GurlursorTower Boss3. Перекрасить шаровую	1	Федотовски

Визуальное пояснение

Информационная
часть

Развлекательная
часть



Визуальное пояснение

Информационная
часть

Развлекательная
часть



Набросок
на бумаге

Поиск идеи

Драфт
тайминга

Планирование
работы

Культивирование идеи

Финал

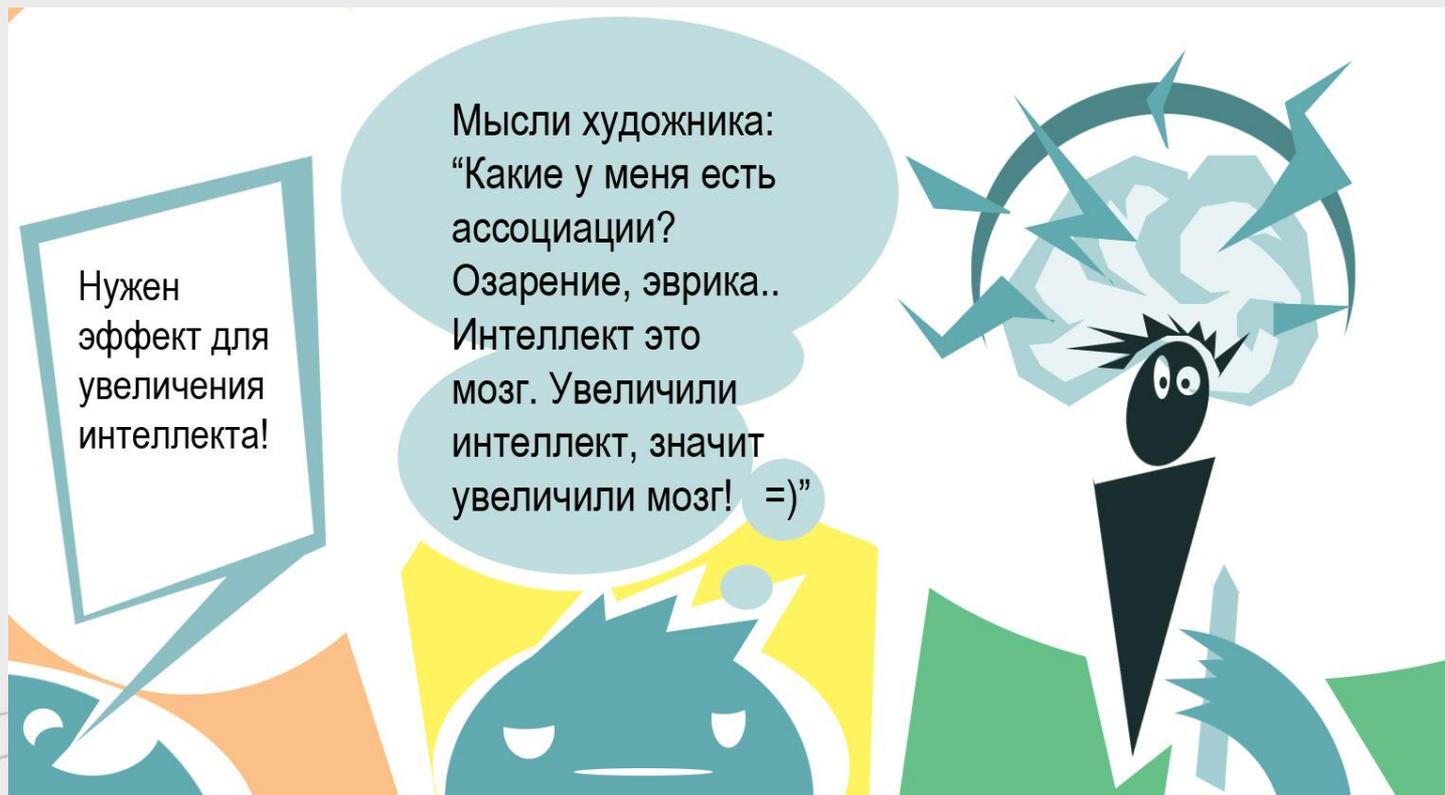
Проверка на ошибки

Свод правил экономит время и увеличивает качество.

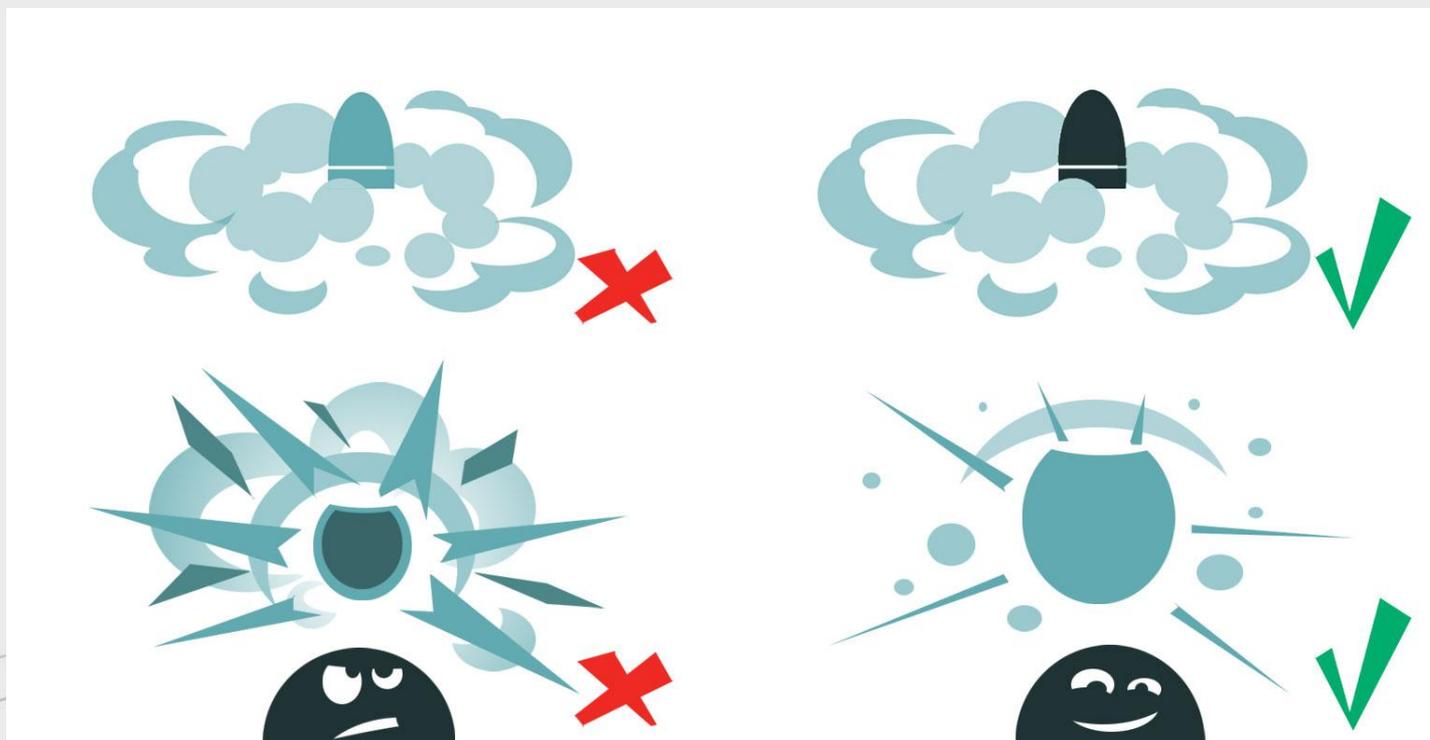
Правила, которыми я используюсь каждый день:

- Прямая зрительная ассоциация
- Главное и второстепенное
- Движение во всем
- Читаемый силуэт
- Контраст движения и цвета. Акцент
- Пауза как часть ритма
- Негатив и позитив в цвете, силуэте, движении
- Проверка на зрителях
- Понимать и уметь объяснить каждый элемент эффекта
- Не забывайте системные требования! Дружите с программистами!

- **Прямая зрительная ассоциация**

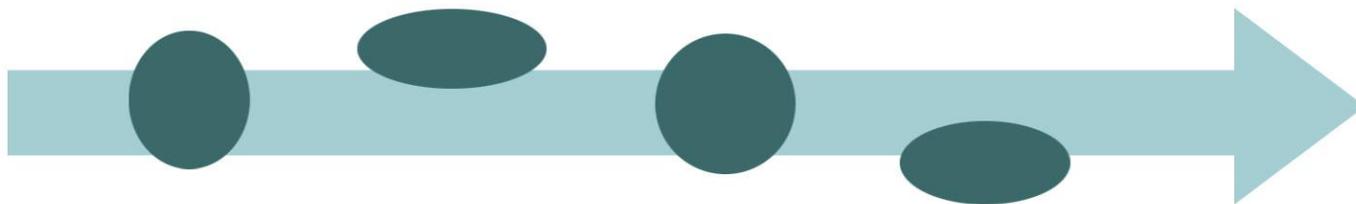


- **Главное и второстепенное**



- **Движение во всем**

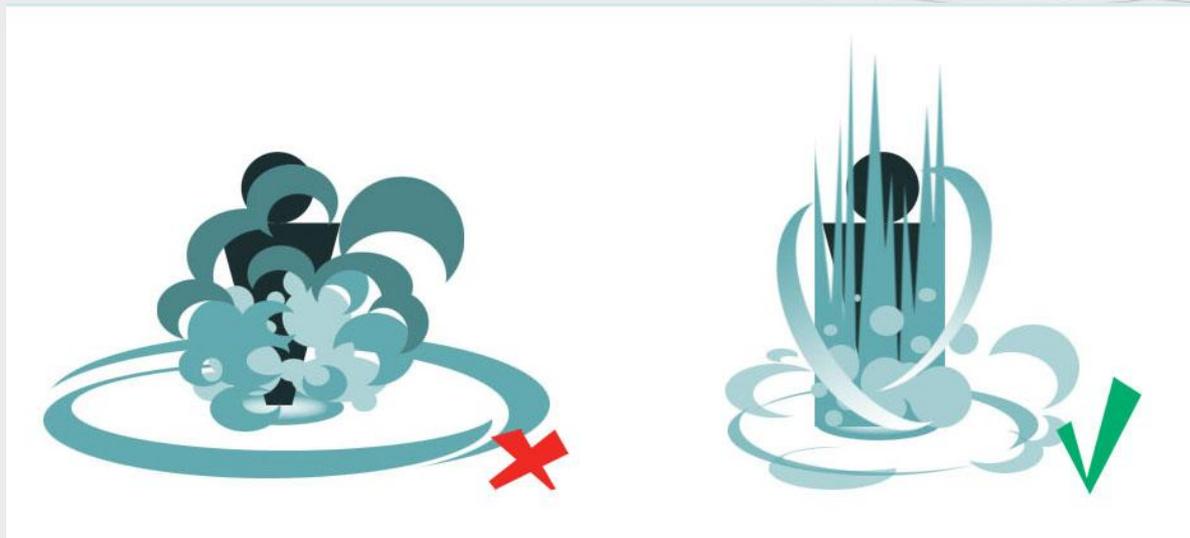
Форма - перемещение, деформация.



Цвет - нагревание, остывание.



- **Читаемый силуэт**



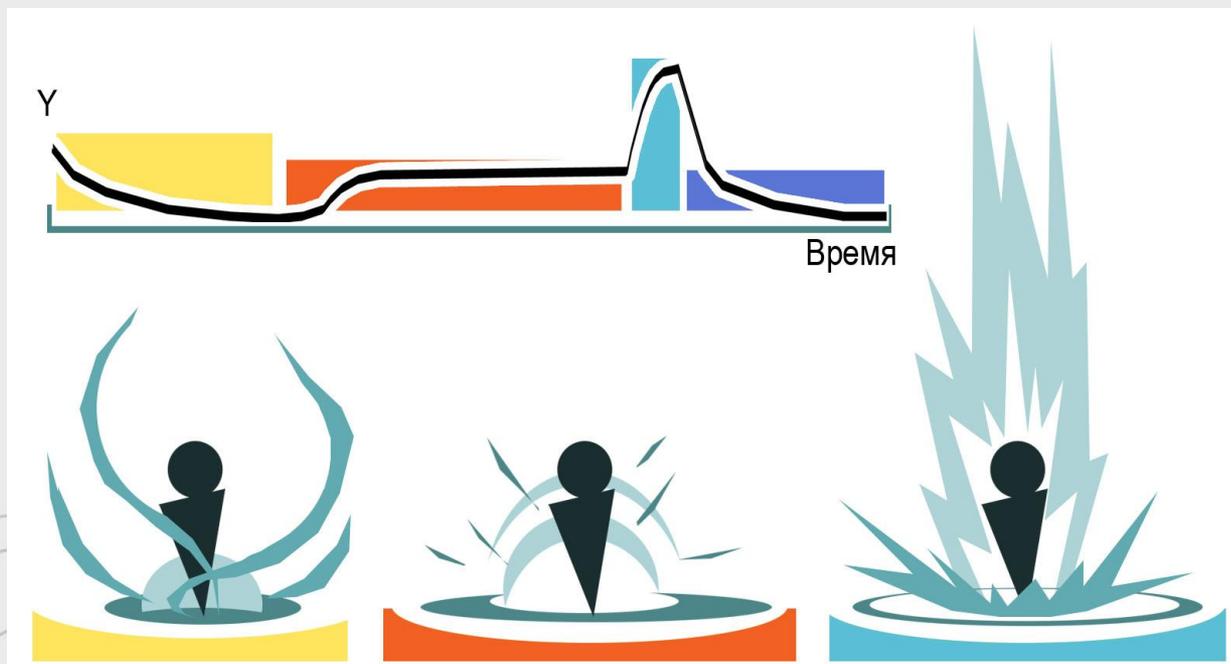
В левом варианте картинка не выразительна.
В правом варианте каждый элемент читабелен.

- **Контраст движения и цвета. Акцент.**

Контраст цвета - это разница яркости между элементами.

Контраст движения - это разница в скорости, ускорение.

Простой способ акцентировать внимание – использовать контраст!



- **Контраст движения и цвета. Акцент.**

Контраст цвета - это разница яркости между элементами.

Контраст движения - это разница в скорости, ускорение.

Простой способ акцентировать внимание – использовать контраст!

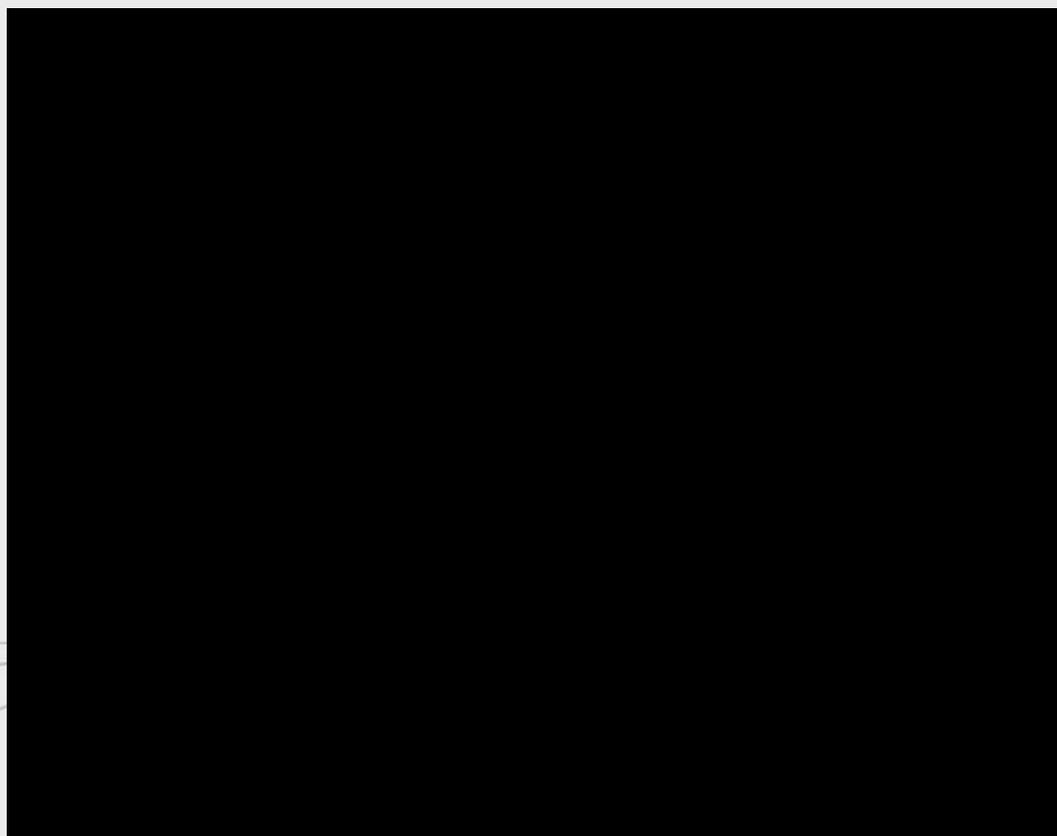


Пауза как часть ритма

- **Негатив и позитив в цвете, силуэте, движении**



- **Негатив и позитив в цвете, силуэте, движении**



- Проверка на зрителях



- **Понимать и уметь объяснить каждый элемент эффекта**

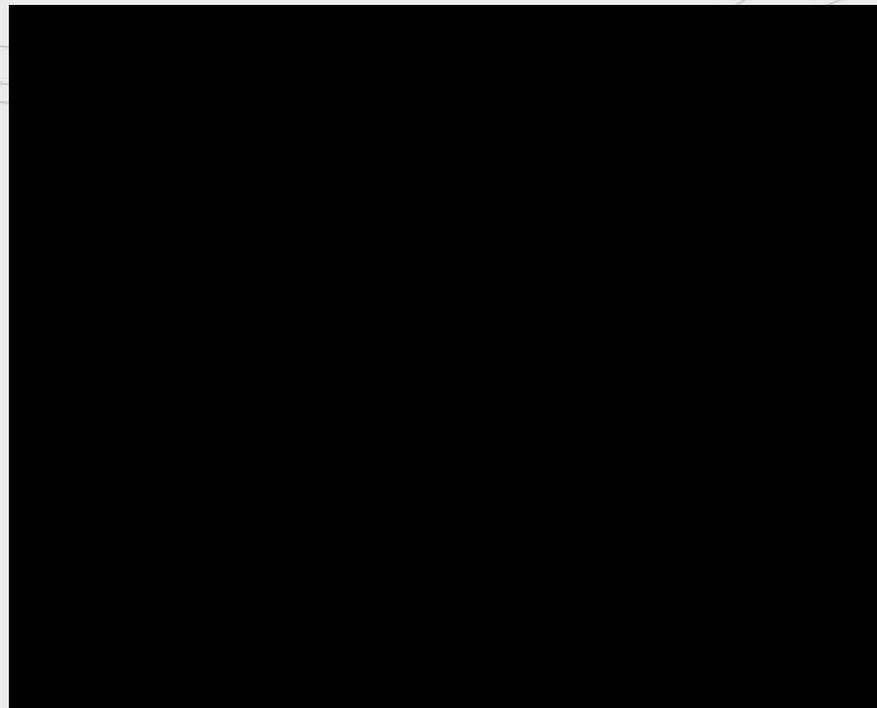


- Не забывайте системные требования!
- Дружите с программистами!



Чем вдохновляться?

- Видеоигры
- ArtBeats.com
- Google.com
- YouTube.com
- Кино
- Мультки
- Галереи картинок
- Мозговой штурм с коллегами по цеху
- Витя Сурков – арт директор компании «Нивал Онлайн»



Благодарю за внимание,
понимание, сочувствие.

Ура!

Александр Федотовских
Ведущий художник по спецэффектам, Нивал Онлайн
alexander.fedotovsky@nivalonline.com
www.nivalonline.com