



# Системный подход в заклипаниях

Федотовских Александр. Ведущий художник по  
спецэффектам

[WWW.ASTRUMONLINE.RU](http://WWW.ASTRUMONLINE.RU)



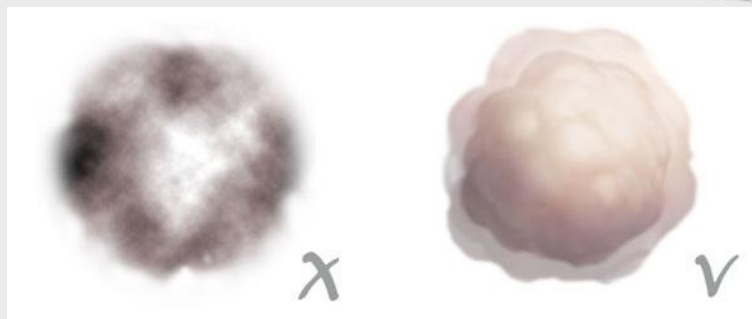
## **Подчиняется Арт Дизайн Документу**

- 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**



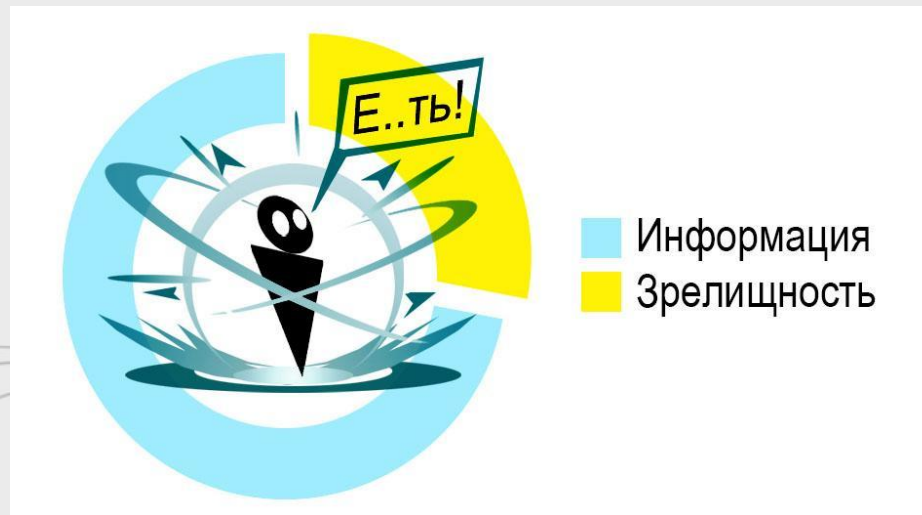
- **Пример части Списка Работ**

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

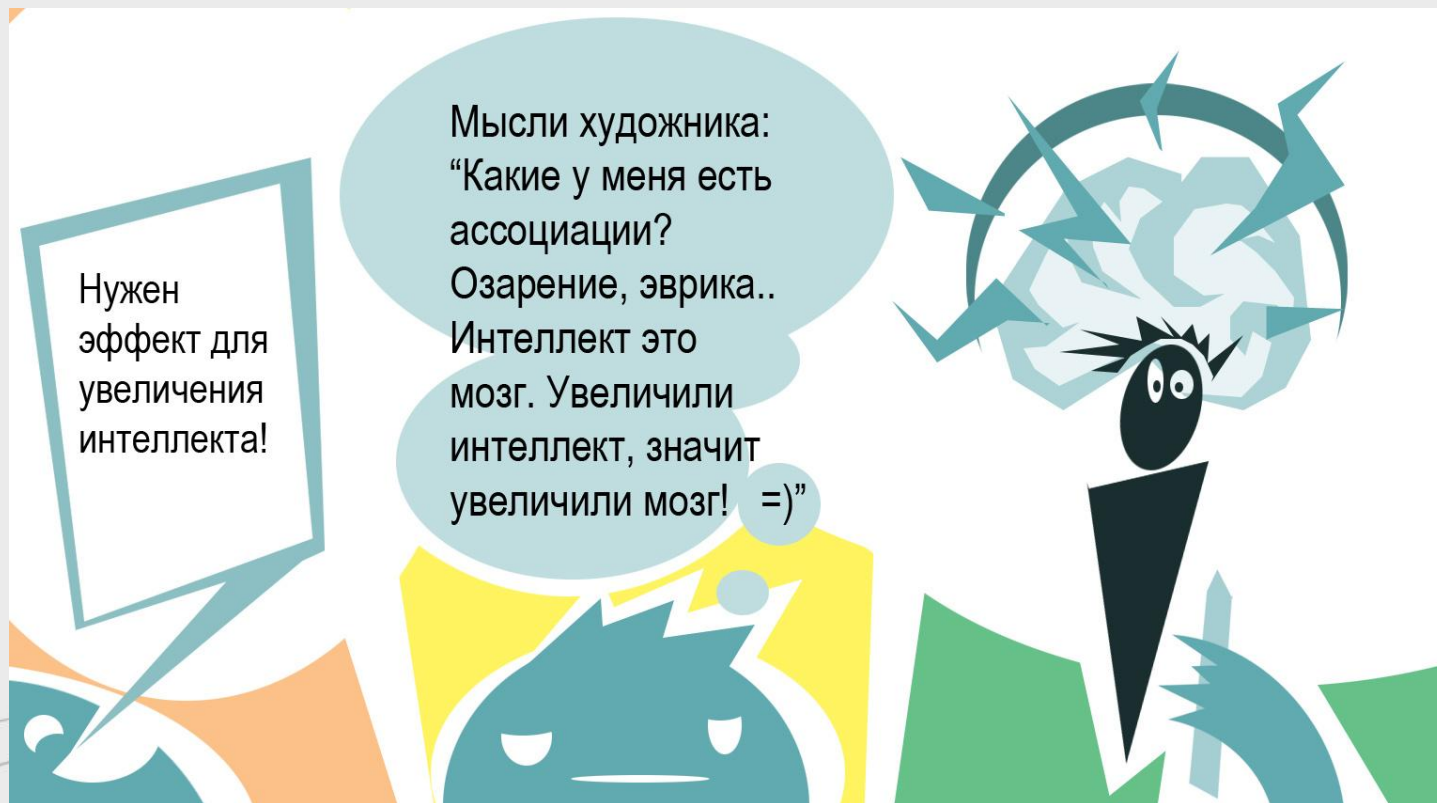
Проверка на ошибки

## Свод правил экономит время и увеличивает качество.

### **Правила, которыми я используюсь каждый день:**

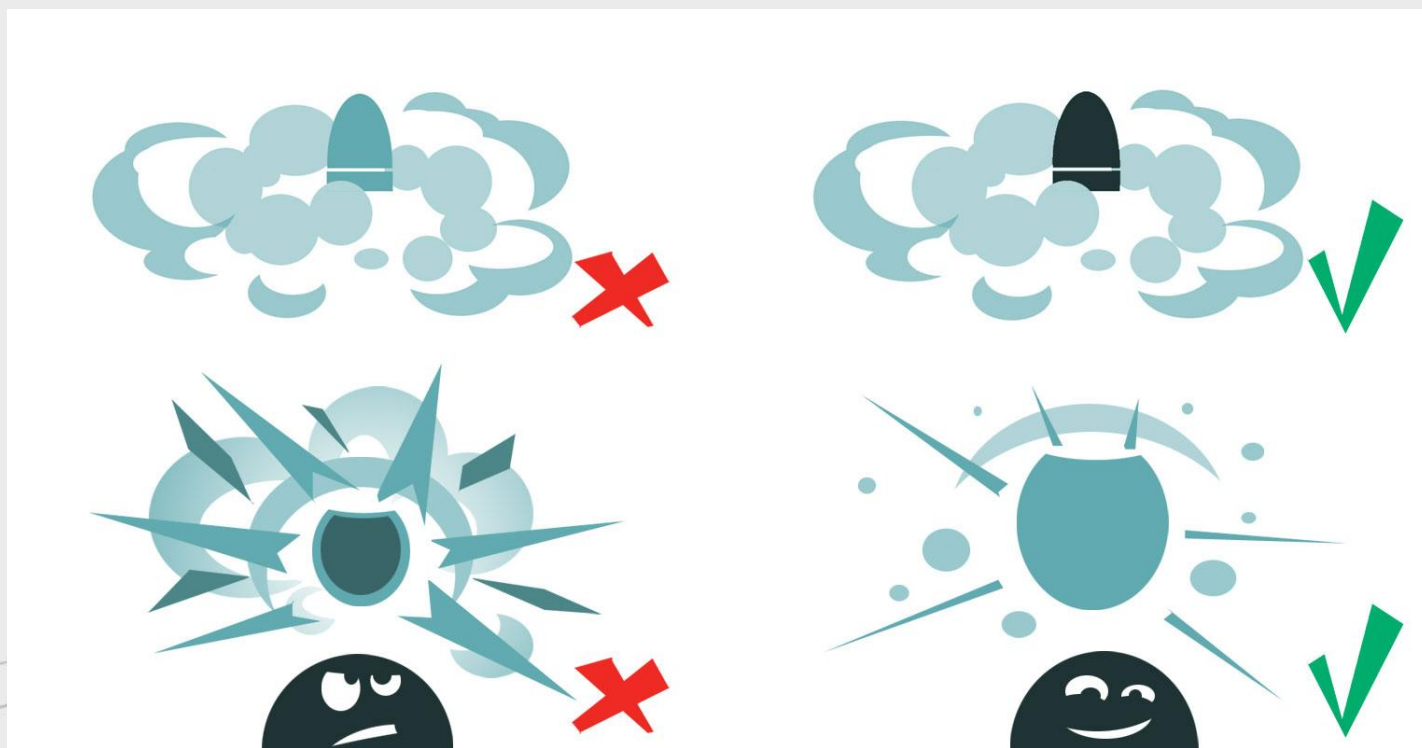
- Прямая зрительная ассоциация
- Главное и второстепенное
- Движение во всем
- Читаемый силуэт
- Контраст движения и цвета. Акцент
- Пауза как часть ритма
- Негатив и позитив в цвете, силуэте, движении
- Проверка на зрителях
- Понимать и уметь объяснить каждый элемент эффекта
- Не забывайте системные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

- **Прямая зрительная ассоциация**



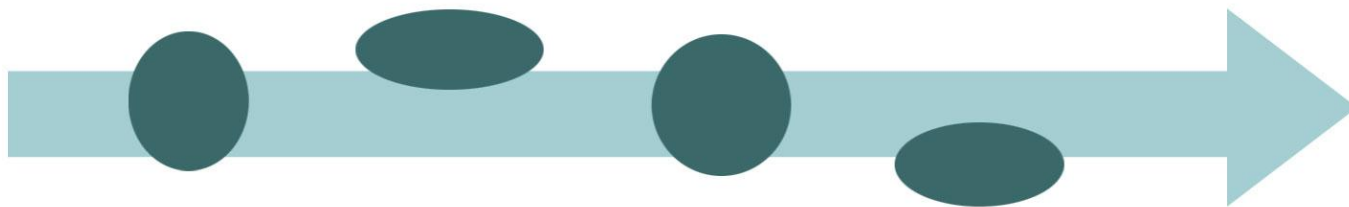


- **Главное и второстепенное**



- **Движение во всем**

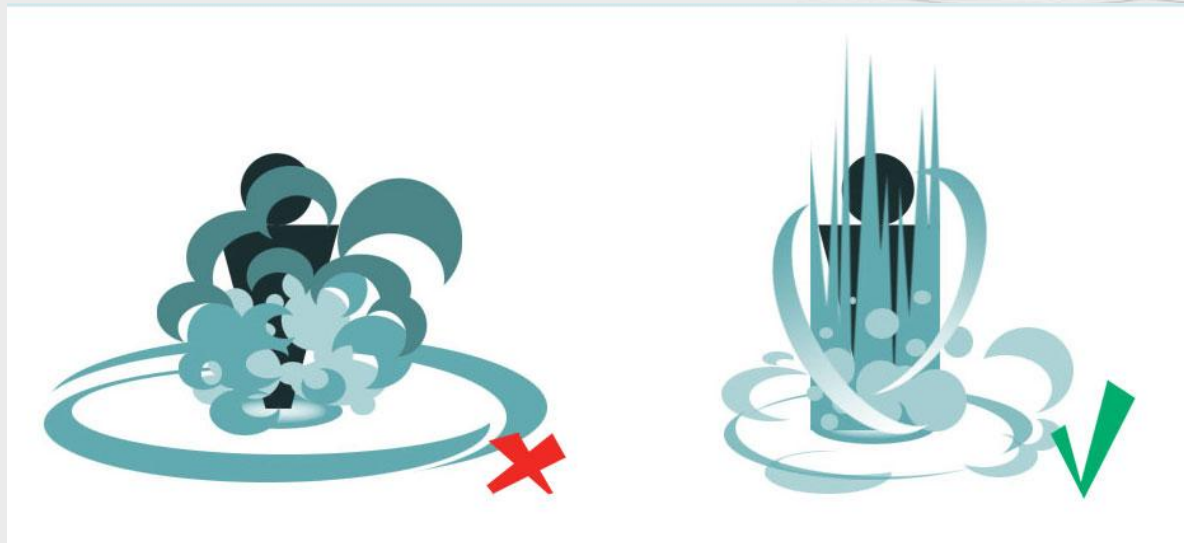
Форма - перемещение, деформация.



Цвет - нагревание, остывание.



- **Читаемый силуэт**



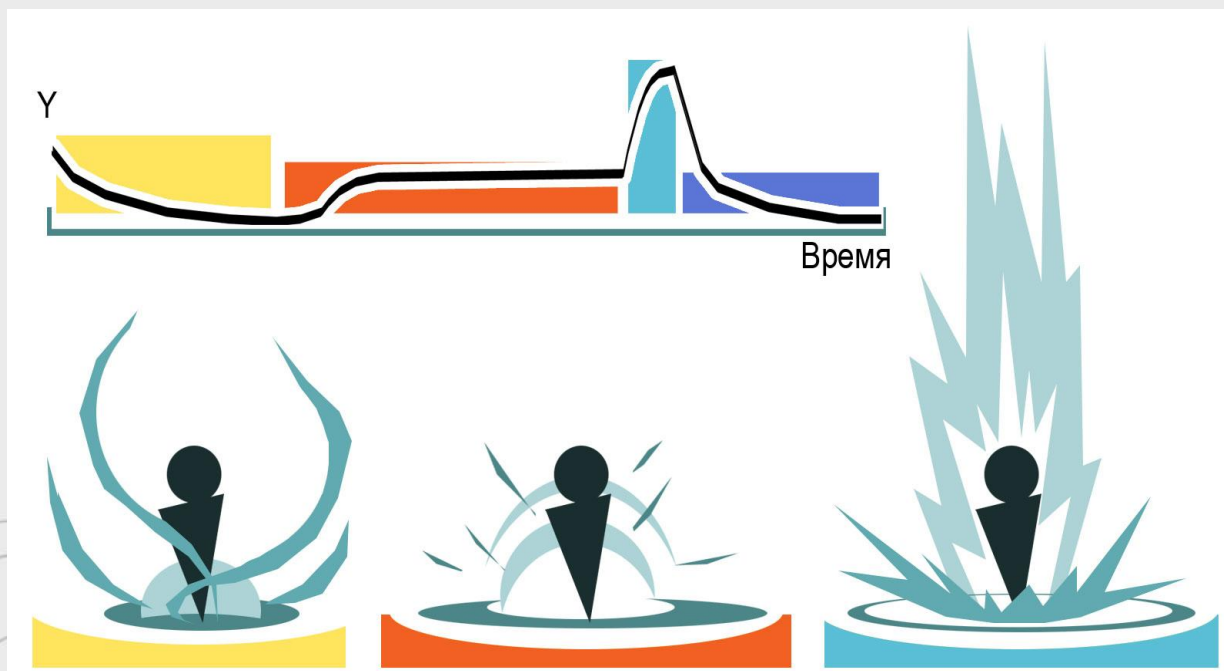
В левом варианте картинка не выразительна.  
В правом варианте каждый элемент читабелен.

- **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!

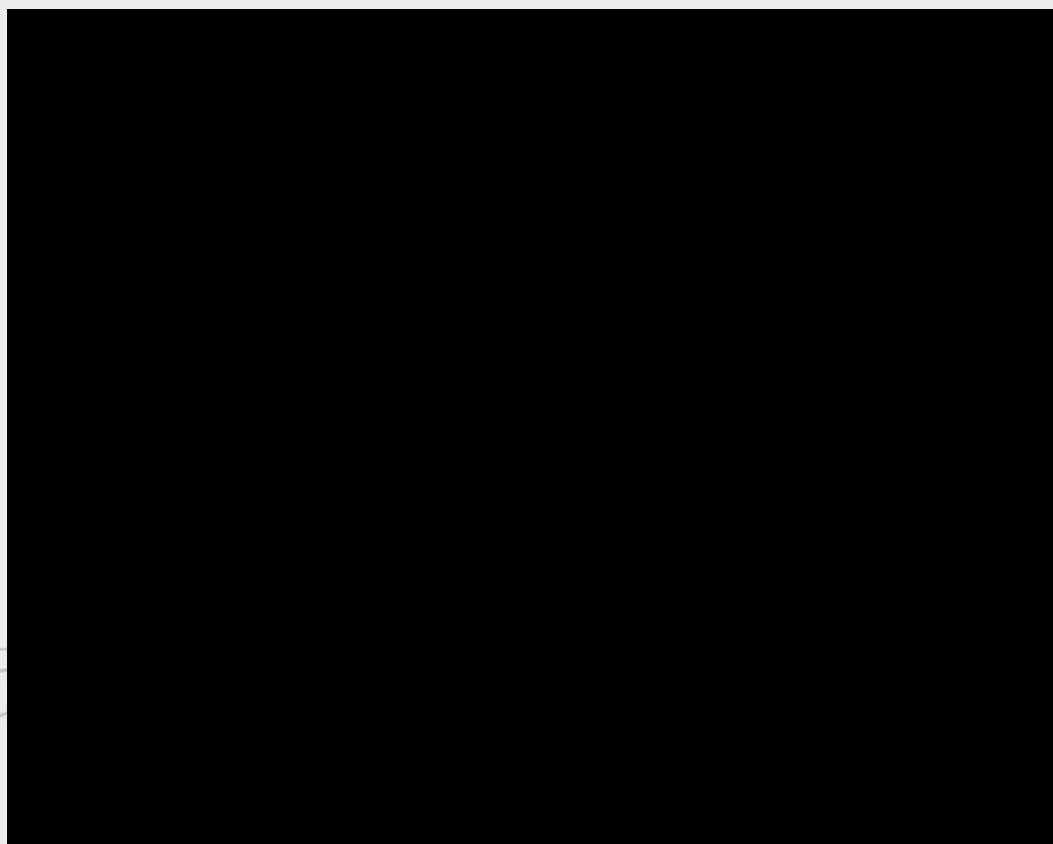


## Пауза как часть ритма

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



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





- Проверка на зрителях



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

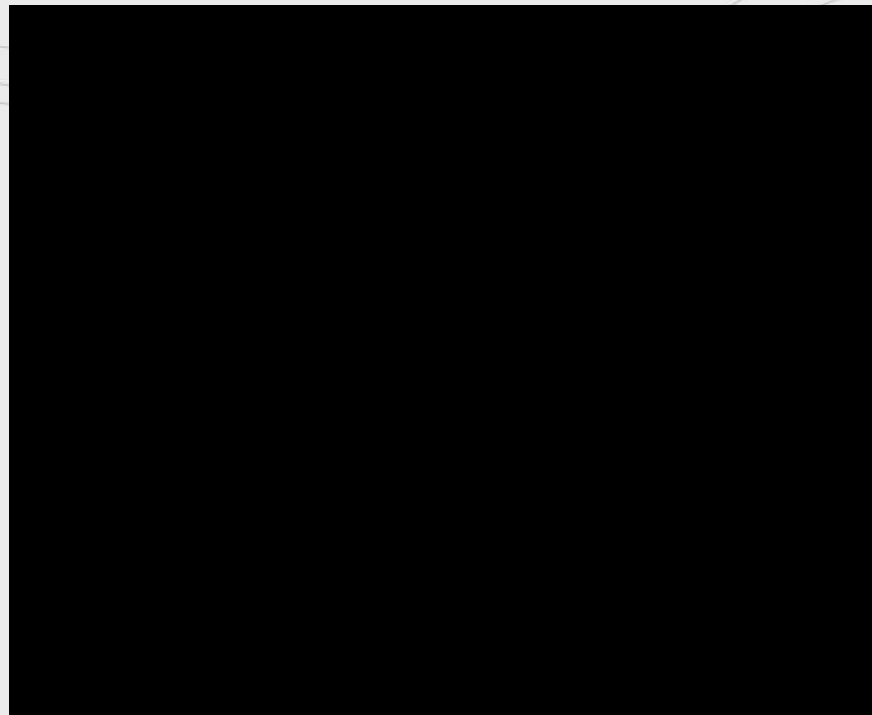


- Не забывайте системные требования!
- Дружите с программистами!



# 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](mailto:alexander.fedotovsky@nivalonline.com)  
[www.nivalonline.com](http://www.nivalonline.com)