

Как нарисовать Барни Калхуна из игры «Half-life 2»



HALF-LIFE²

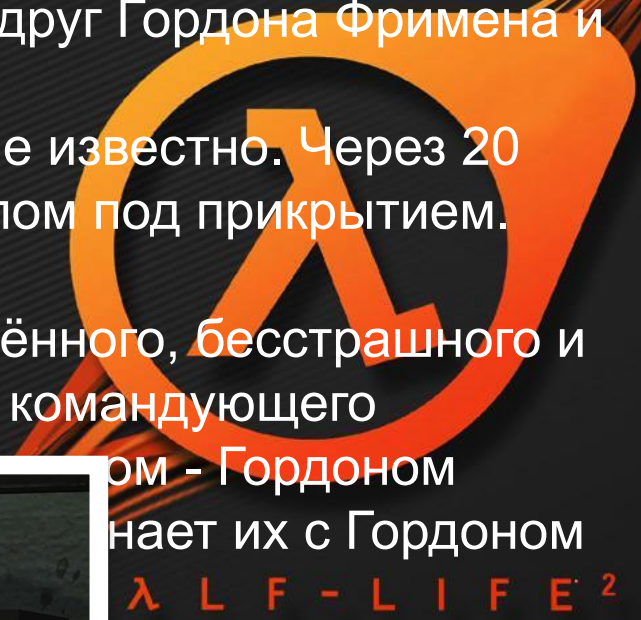
Подготовила ученица
7Г класса
Иванова Ксения
Руководитель проекта
Ялтаева Снежана
Олеговна

Кто такой Барни Калхун?

Барни Калхун – один из ключевых персонажей серии игр «Half-Life», главный герой «Half-Life: Blue Shift», бывший охранник Чёрной Мезы, лучший друг Гордона Фримена и один из лидеров Сопротивления.

После событий «Half-Life: Blue Shift» о судьбе Барни ничего не известно. Через 20 лет он вступает в «Гражданскую оборону» и работает метрокопом под прикрытием. Последнее его появление было в «Half-Life 2: Episode One».

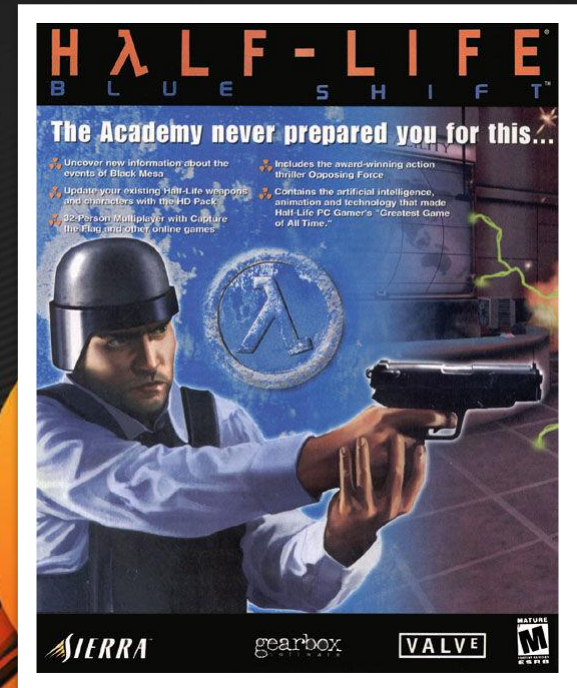
Официальное руководство к играм описывает его как приземлённого, бесстрашного и любящего подшутить приятеля. Именно Барни досталась роль командующего повстанцами в конце «Half-Life 2». В «Half-Life 2: Episode One» Барни встречается с Гордоном Фрименом, Барни держится за него. В «Half-Life 2: Episode Two» Барни участвует в приключениях в Чёрной Мезе.



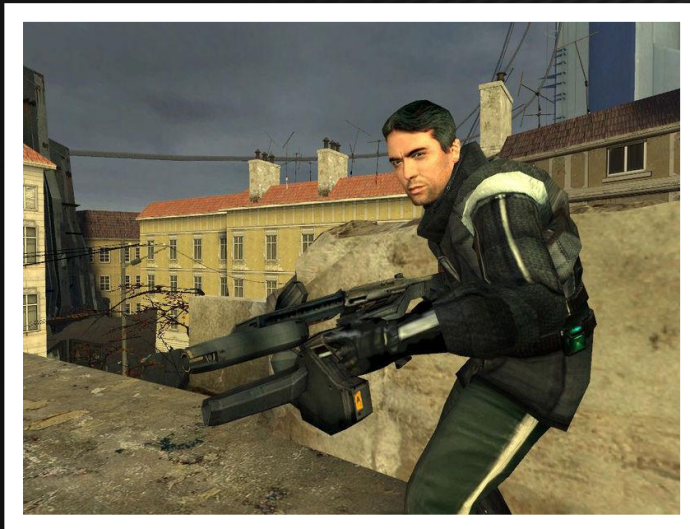
«Half-Life»



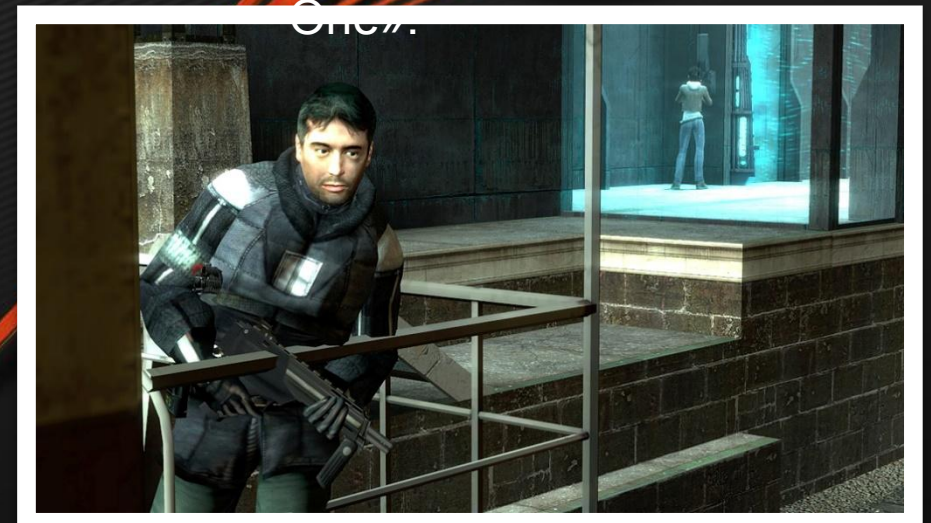
«Half-Life: Blue Shift»



«Half-Life 2».

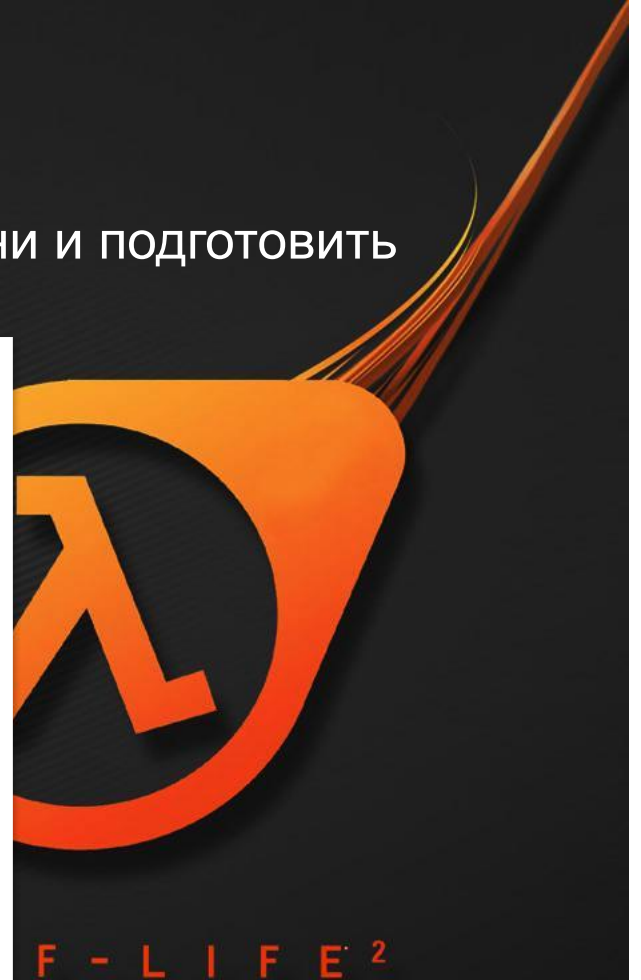


«Half-Life 2: Episode One».



Подготовка к работе

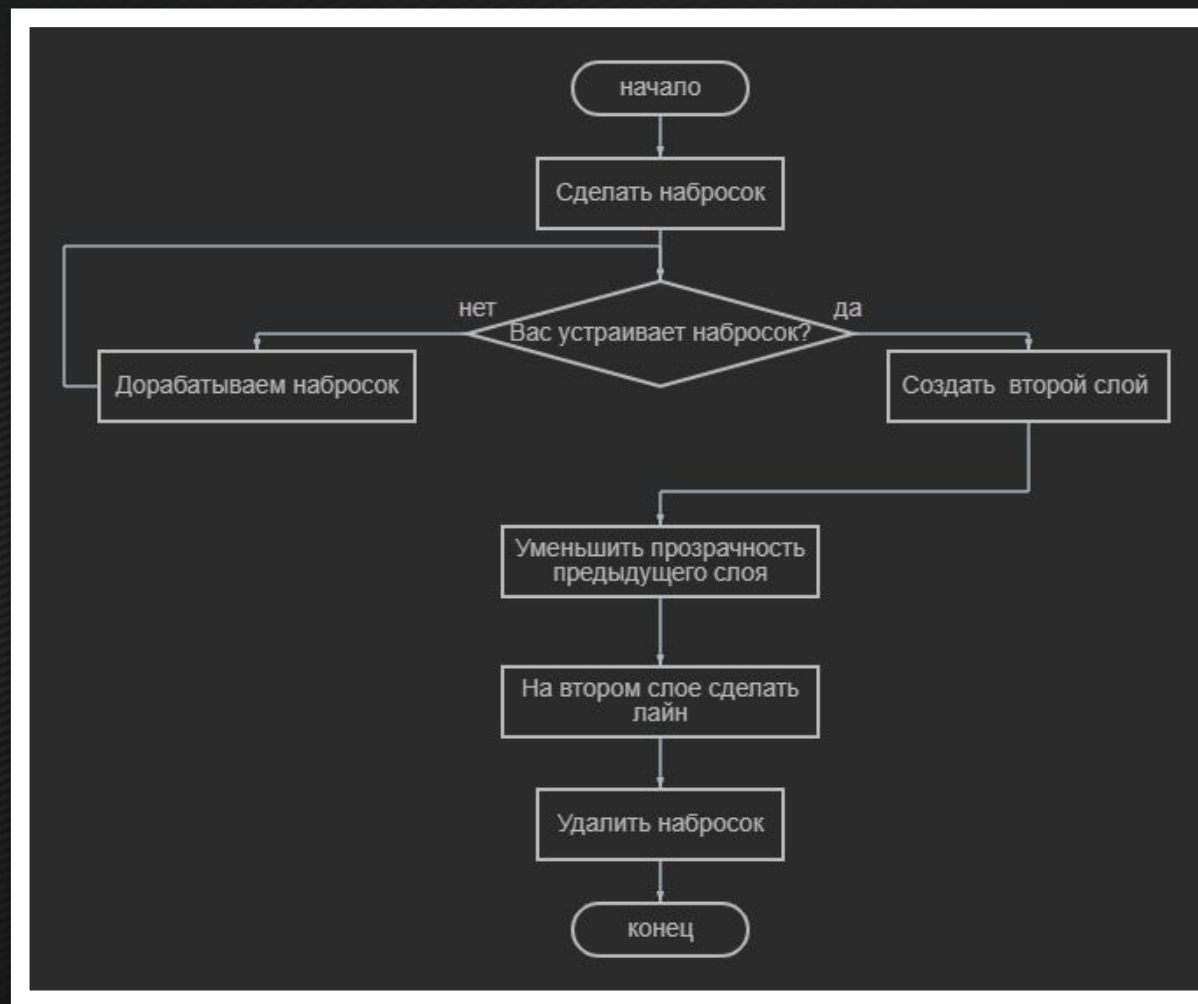
Перед тем как приступить к рисованию, нужно изучить внешность Барни и подготовить своё рабочее место, для этого я составила специальные алгоритмы:



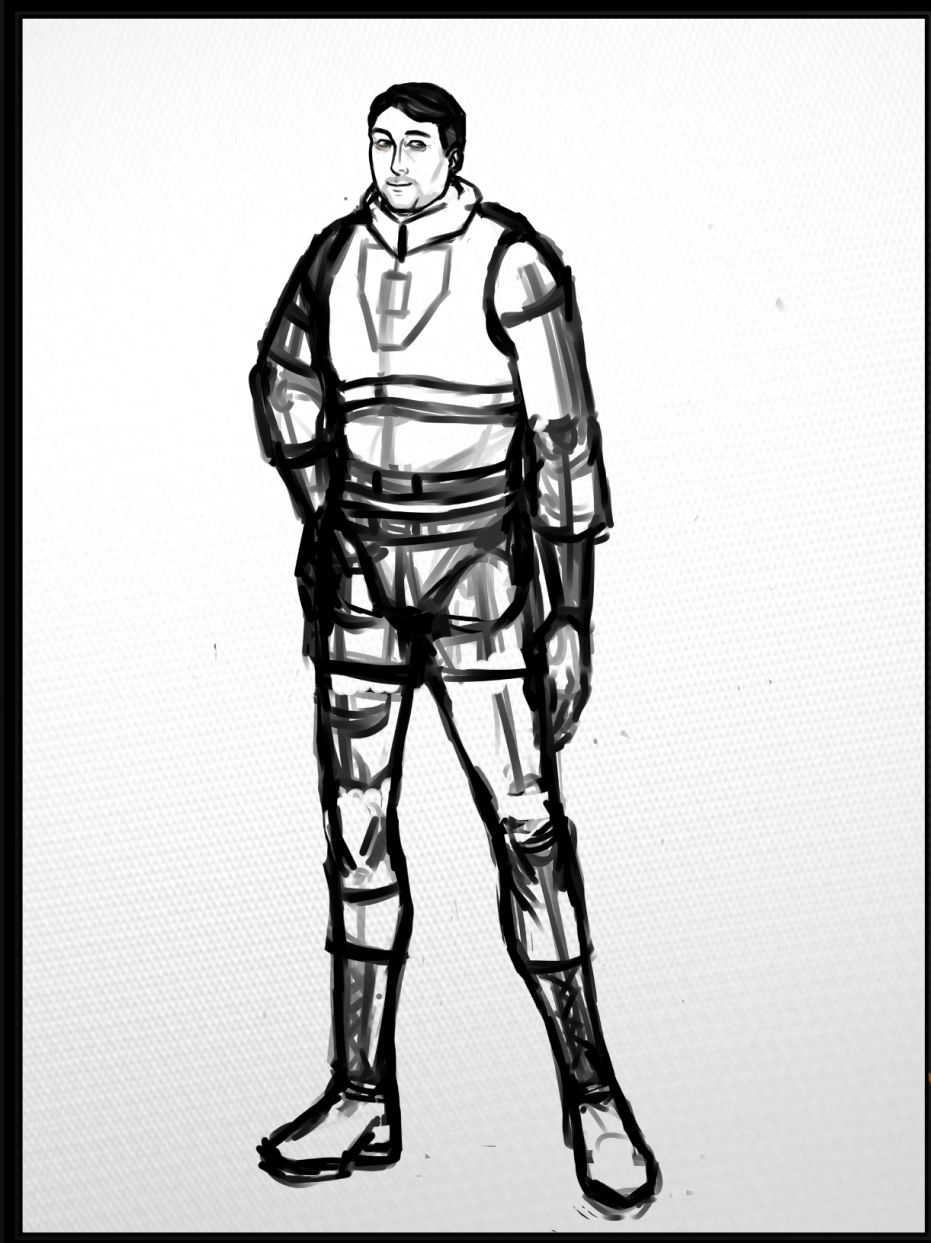
Набросок и лайн

Для начала нужно нарисовать набросок. В нём не должно быть много деталей, только самое основное. Как только набросок будет вас устраивать, можно приступать к лайну.

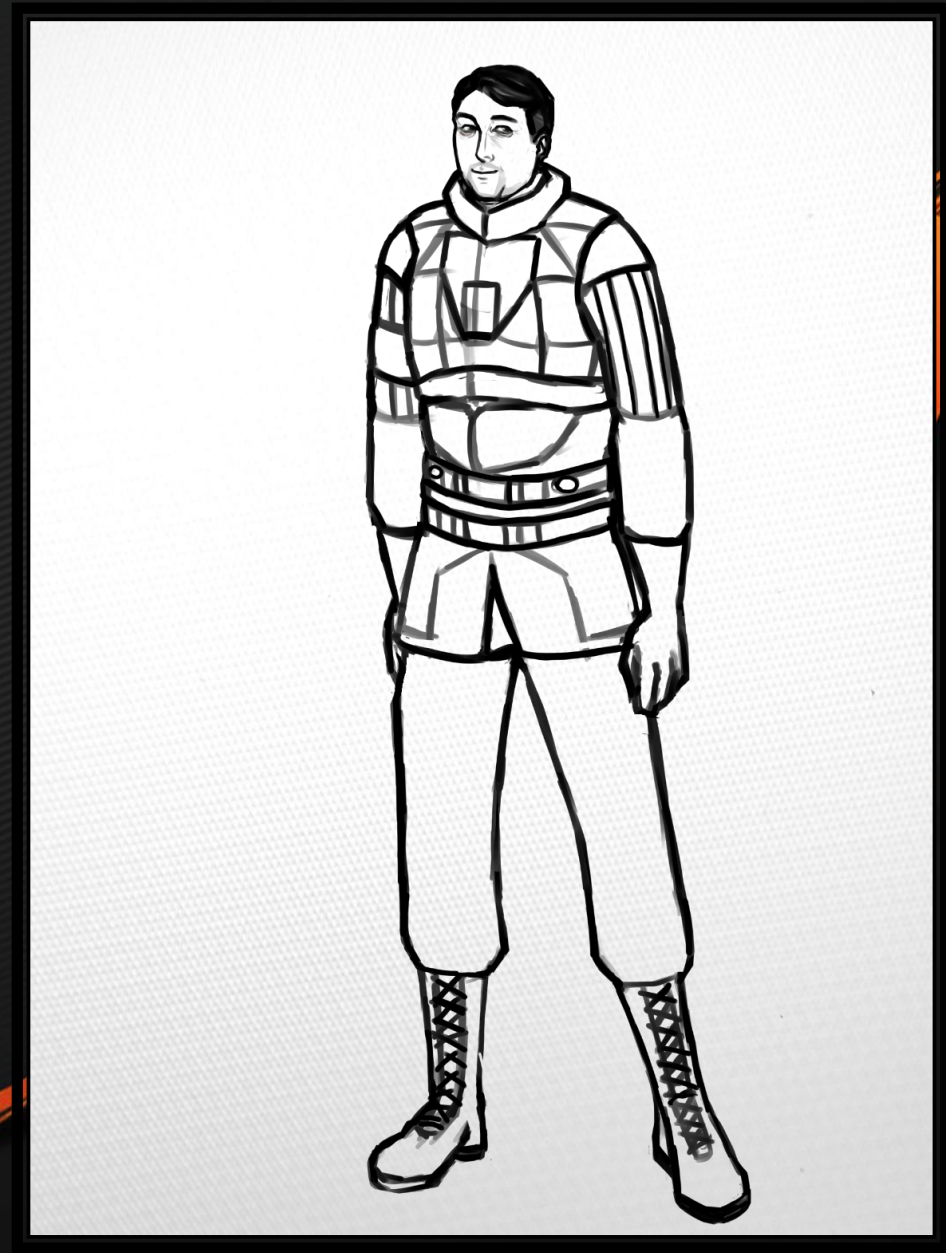
Лайн (от англ. Line — «линия») - этап работы, когда черновой набросок прорисовывают используя только чёткие линии. Создаём новый слой и приступаем к лайну. Но перед этим уменьшите непрозрачность слоя с наброском. После того как сделали лайн набросок можно удалить.



Скетч:



Лайн:



Заливка цветом

Пришло время заливать рисунок цветом. Создаём новый слой, он должен находиться ниже слоя с лайном. Теперь начинаем подбирать цвета. После этого приступаем к заливке. Для каждого цвета можно создать отдельный слой (как вам удобней). Стараемся не оставлять белых участков в тех местах, где они не должны быть. Как только закончим с этим, можно приступить к следующему этапу.



Результат:

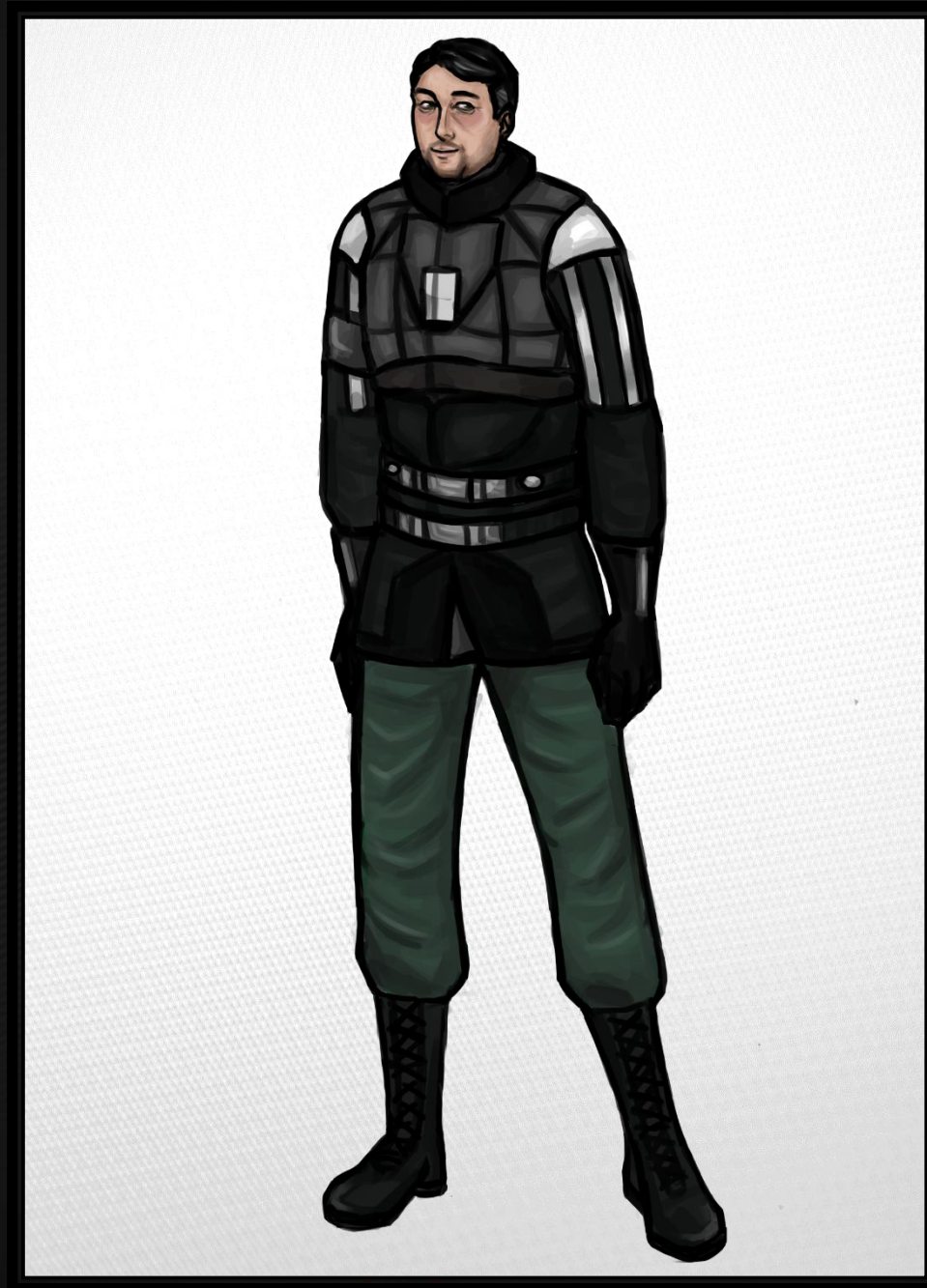


Светотень

Светотень – это распределение света и тени по поверхности предмета. Создаём новый слой и наносим тень оттенком, который несколько темнее залитого нами на предыдущем слое цвета. Со светом делаем точно также, только оттенок должен быть светлее . Это последний этап.



Результат:



HALF-LIFE²

Спасибо за внимание



H A L F - L I F E 2

