

Все посмотрели на экран Жуан Гуанцзяня, где отображалась форма требования Ма Яна.

— Гуань Юй... дракон?

— Ма Чао... кентавр?

— Значит, Чжугэ Лян свинья*? — Старый Хуан сделал логический вывод.

(П.П. Zhu(Чжу) - омоним слова свинья)

Жуань Гуанцзянь бросил на него острый взгляд.

— Свинья это твоя голова! Чжугэ Лян — известный изобретатель!

— ... Это хуже, чем быть свиньей, — возразил Старый Хуан.

Просматривая форму требования, Старый Хуан обнаружил, что ничего не понимает.

Это была форма требования?

Кроме некоторых крайних модификаций описания этих исторических личностей, больше ничего не было написано!

На данный момент запрос референсных изображений был бы амбициозной мечтой. Однако не было даже базовых эскизов, на которые можно было бы ссылаться!

Также модификации были во всех формах!

Были те, кого превратили в животных, те, кому изменили пол, и даже те, кто каким-то образом обладал высокими техническими навыками.

Это была полная чепуха!

— Клиент тупой?

— Что за паршивая форма требования, это...

Старый Хуан был сбит с толку — он не думал, что Жуан Гуанцзянь действительно согласится на такую работу.

Не боялся ли он, что другая сторона может быть недовольна конечным результатом и в конечном итоге вступить в спор?

Все они были плохими студентами художественного курса. Хотя они могут быть немного лучше, чем студенты некоторых других курсов, если у них действительно возник конфликт с клиентом, и ни одна из сторон не хотела брать на себя ответственность, с этим все равно было бы очень трудно справиться.

— О чем ты беспокоишься? Он уже произвел оплату на веб-сайте ресурса, — Жуан Гуанцзянь показал Хуану статус, указывающий на то, что оплата была произведена на стороне клиента.

Официальный сайт ресурса ESRO был своего рода посредником, а платформа выступала гарантом, чтобы фрилансеры могли начать работу сразу после того, как клиенты озвучат свои требования.

В течение этого периода клиенты должны будут произвести оплату с платформой, удерживающей деньги на условном депонировании. Как только работа будет выполнена и клиент будет удовлетворен продуктом, фрилансер получит выплату от платформы.

Если обе стороны придут к разногласию, платформа выступит в качестве арбитра.

Если уж на то пошло, у Жуан Гуанцзяня была история разговоров. На платформе также была копия формы требований и требований к работе — несмотря ни на что, Жуан Гуанцзянь одержал бы верх.

— Гуанцзянь, я все еще не думаю, что эта работа имеет смысл. Как насчет того, чтобы еще раз согласовать с ними требования и попросить их прислать более подробную информацию... — Старый Хуан все еще чувствовал, что все это кажется ненадежным.

Жуан Гуанцзянь был недоволен.

— Старый Хуан, ты сошел с ума?

— Хотите продолжить рисовать этих мультяшных персонажей? Тебе еще не надоело?

— Сейчас рынок заполнен мультяшными играми. Пока деньги хороши, спросите себя — неужели вам нравятся эти бездушные вещи?! Где ваша гордость как художника? Сейчас есть такая хорошая возможность с либеральными требованиями к стилю. Посмотрите, какое творческое пространство нам дано! Если бы мы прославились благодаря этой серии оригинальных артов, наше будущее определенно было бы безоблачным! Кто знает, может быть, мы даже сами сможем арендовать студию сразу после выпуска! Или ты хочешь стать никем после выпуска, устроившись в какую-нибудь аутсорсинговую компанию в качестве раба, чтобы продолжать рисовать в том стиле, который тебе совсем не нравится?

Остальные обменялись взглядами. Очевидно, они были тронуты словами Жуан Гуанцзяня.

Все они были студентами, а не опытными художниками, побывавшими в корпоративном мире.

Что касается искусства, у всех у них были свои идеи — они были в той фазе, когда их переполняло вдохновение.

Кто захочет быть чернорабочим, рисуя эти традиционные произведения на основе рамок клиента?

Все они хотели рисовать в стиле, который им нравился и в котором они были хороши!

Тот факт, что у них был клиент, у которого не было требований, был чрезвычайно редкой возможностью!

Старый Хуан тоже был тронут.

— Хорошо, тогда ты принимаешь все решения, Гуанцзянь. Мы поможем тебе. Как ты собираешься это сделать?

— Этим способом.

Довольный, Жуан Гуанцзянь открыл изображение на своем компьютере.

— Я намерен придерживаться этого стиля.

— Эпический стиль масляной живописи тушью.

Старый Хуанг почувствовал, как у него сжались губы.

Это был стиль, который ранее был создан Жуан Гуанцзянем благодаря вдохновению.

На фотографии был изображен высокий громоздкий минотавр со сломанным рогом и одетый в сильно поврежденную черную броню.

Его наплечник оставил глубокий отпечаток с головой огромного монстра, покоящейся на нем, в то время как его тело было обмотано множеством цепей, создавая ощущение безжалостного воина.

Цветовая гамма тяготела к более темному оттенку, а черный как смоль фон и поле битвы вызывали чувство отчаяния и печали.

Если бы кто-то просто посмотрел на изображение, он бы ассоциировался с минотаврами в Мире Фантазий.

Однако, если бы они внимательно посмотрели, они бы заметили много различий между этим минотавром и минотавром западной культуры.

Жуан Гуанцзянь использовал большое количество деталей, чтобы подчеркнуть восточные элементы минотавра. Например, черты лица минотавра отражали восточную красоту, как и дизайн доспехов и оружия, например, красная боевая роба и так далее.

Причина, по которой Жуан Гуанцзянь назвал его эпическим стилем масляной живописи тушью, заключалась в том, что он содержал три черты эпичности и напоминал картины тушью и маслом.

Арт не был настолько подробным, чтобы можно было увидеть каждую пору персонажа. Он был размазан с использованием техники масляной живописи, так что размытый фон мог легко создать для него уникальную атмосферу.

В то же время к нему были добавлены техники рисования тушью, создающие сильное китайское ощущение.

Кроме того, сам персонаж вызывал грустное чувство. Это было основой эпического ощущения, как будто минотавр только что пережил кровопролитную войну между богами и демонами.

Старый Хуан и другие соседи по комнате давно знали об этой картине.

Они также были чрезвычайно впечатлены Жуан Гуанцзянем. В конце концов, техника и тени наряду с другими деталями картины были чем-то, с чем большинство других студентов-художников не смогли бы сравниться.

Однако можно ли это использовать в качестве оригинального арта игры?

Никто не мог сказать.

Сейчас все популярные мобильные игры имеют мультяшные оригинальные арты. Работа, которую они выполняли ранее, также была связана с мультяшными оригинальными произведениями искусства.

Даже игры, в которых использовался реалистичный стиль, в основном склонялись к оригинальному рисунку, который был чрезвычайно детализирован с яркими цветами.

Хотя стиль Жуан Гуанцзяня был определенно впечатляющим, он также мог заставить людей чувствовать, что он слишком мрачный, и они могли чувствовать себя подавленными во время игры.

Именно по этой причине Жуан Гуанцзянь не разместил его на веб-сайте ресурса, так как боялся, что это может повлиять на его предложения о работе.

Старый Хуан колебался.

— Два вопроса. Во-первых, действительно ли этот стиль соответствует требованиям клиента? Во-вторых, ты единственный, кто хорош в этом стиле. Остальные не умеют...

Жуан Гуанцзянь был готов к этому и с апломбом ответил:

— Именно поэтому я сказал, что форма требования соответствует моим мыслям! Моя первоначальная концепция возникла из тех мифов о бессмертных и божествах!

— Что я хочу показать, так это ощущение эпичности, и самый важный элемент для этого — стиль! Праведные бессмертные и чудовищные демоны; столкновение этих совершенно разных стилей — лучший способ создать искру!

— Так сказать, чем больше стиль отклоняется от человеческого облика, тем лучше! Строго говоря, большинство игр о трех королевствах не подходят для этого стиля, потому что три королевства вращаются вокруг группы людей. Как мы можем излучать такое чувство, основываясь на этом?

— Но форма требования полностью изменила изображения персонажей! Это идеально подходит для этого чувства!

— Гуань Юй — дракон, Ма Чао — кентавр со смешанной кровью, а Сюй Чу — тигр...

— Разве это не идеальное сочетание с моим стилем? Кроме того, вам, ребята, не нужно беспокоиться о соответствии стилей. Я займусь дизайном и эскизами, пока вы, ребята, дорабатываете детали. После этого я исправлю все неточности. Не волнуйтесь, если я возглавлю направление, мы сможем сделать все в одном стиле!

<http://tl.rulate.ru/book/93586/3134842>