

Библия персонажа “Арис”

Нейрон-представитель района бытовых знаний и безопасности

Первичные референсы: Марио, Карл из «Вверх», Гнев из «Головоломки», Салли из «Корпорации монстров», Ральф, Обеликс, Рокфор из “Чип и дейл”.



История, контекст

Сперва Арис, трудящийся в районе бытовых знаний, был не очень рад идее присоединиться к команде. Но поразмыслив, он решил, что это отличная возможность поделиться опытом, а заодно и регулярно контролировать соблюдение правил безопасности во всём городе, ведь команда постоянно перемещается по районам. Так Арис и стал одним из членов команды геротв.

Примерный возраст

Около 38-40

Описание внешности

Арис очень коренастый, крепкий и крупный. Он небольшого роста, пропорции тела нетипичные. По виду напоминает квадрат со скруглёнными углами. При этом резких форм у него практически нет. Ноги и руки у него достаточно массивные и короткие. Шеи не видно. По восприятию он очень устойчивый.

Крупная голова соответствует по размеру тела, уравнивает его и плавно переходит в плечи. На лице есть длинные усы из дендритов. Над глазами густые брови. На самой голове дендритов нет, лысина.

Одет в удобный рабочий комбинезон и тонкую кофту под ним.

Описание характера

Арис очень простой в общении. Он прямолинеен, может быть резок и иногда ворчать. Обычно говорит всё прямо и по делу, не переносит, когда нарушают правила безопасности. С друзьями ведёт себя свободно, любит отпускать шуточки и по-доброму подтрунивать над неумением кого-либо что-то починить.

При этом нередко бывает серьёзным, как этого требует положение старшего товарища. Следит за безопасностью и другими правилами. Всегда бывает тут как тут, когда нужна какая-либо помощь. При этом в целом остаётся забавным, является образом доброго учителя трудов или соседского дядечки.

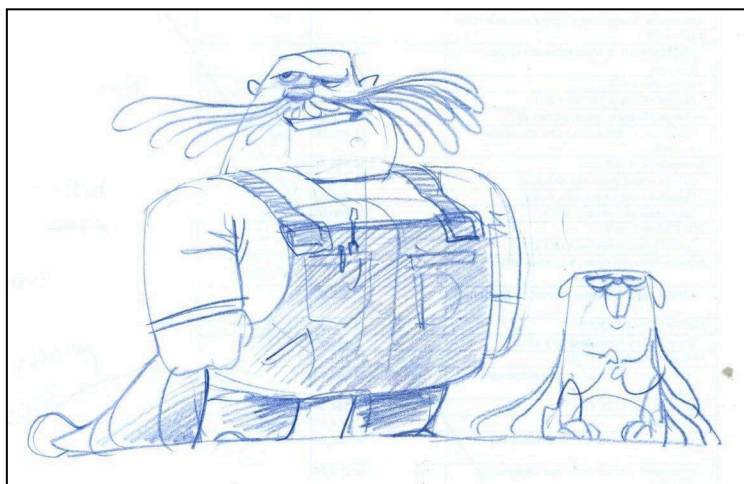
В целом добрый, привязывается к близким. Любит пошутить и посмеяться.

Концептуальная задача - показать детям, что рабочие профессии это тоже очень классная работа.

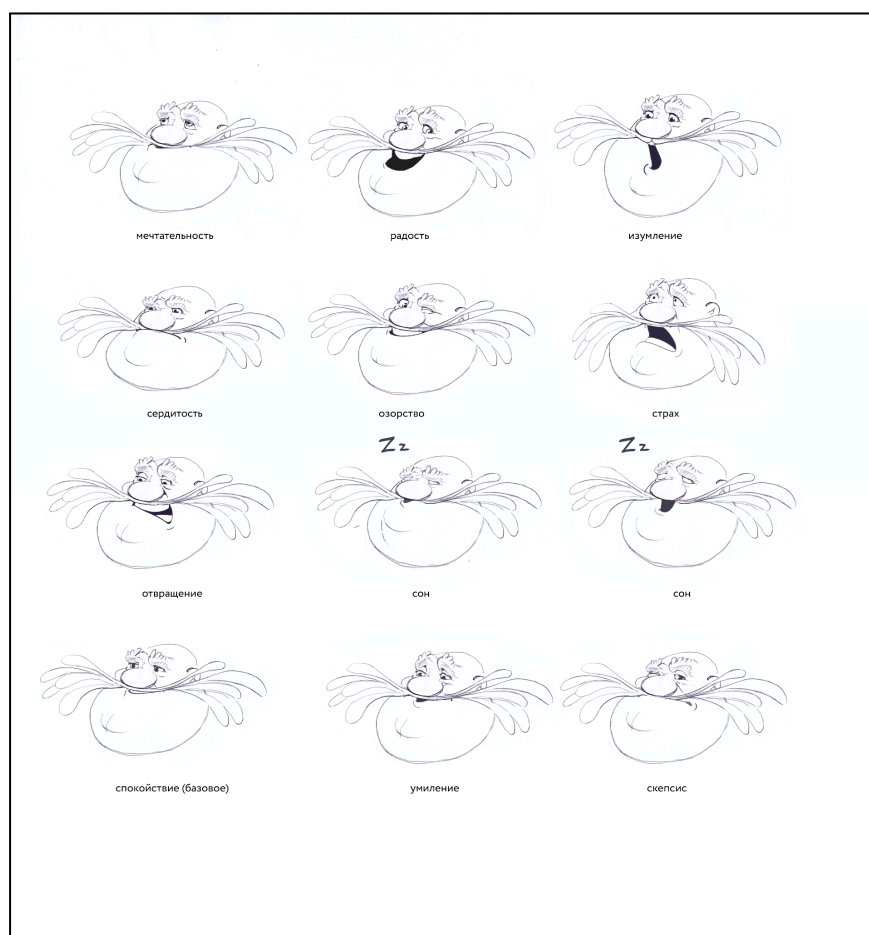
Речь

Голос низкий и немного грубоватый, с хрипотцой. Говорит довольно громко, разборчиво, не очень торопливо.

2D эскизы



Движения, эмоции



3D эскизы



Механика, особенности движений

В силу особенностей своей фигуры Арис двигается слегка грузно, во всех активных движениях типа бега ощущается его вес. Также на движение влияет малая длина ног и рук. Шагая, он немного переваливается (но без переборов). Смотрит при ходьбе прямо, в целом шагает уверенно.

Его крупность нацелена на создание комичности во время движения.

Бегаёт он активно, но при этом ноги сгибаются мало, каждое касание земли отражается на всей форме: трясутся усы, живот и т.д.

Активность мимики достигается за счёт бровей (у него они особенно выразительны), усов, которые могут не только следовать за головой и движением щёк, но иногда иметь и собственное небольшое движение, направленное на выражение эмоции. Улыбка широкая.

Во время смеха, вдоха и т.п. активно работают грудная клетка и живот. Голова немного запрокидывается назад.

Крупные пальцы не позволяют ему брать что-либо изящно, и при этом изящность заменяется аккуратностью.

Референсы по механике движения

<https://youtu.be/29AUrIngy0E?list=PLswwxcAeIx0iXq4VPOYviBgXakGpCl1fk&t=34> (0:34 - 0:37)

<https://youtu.be/nTPaL6TIzao?t=452> (7:32 - 7:37)