

Personaje

Su nombre debe ser uno que signifique o se relacione con la luz (**Shera**(luz), **Halia** (ninfa marina), **Svetlana**(luminoso))

Shaliana

Es una criatura que vive en el fondo del mar. Debido a esto, tiene un tercer ojo que le hace de linterna para poder ver. Sus otros dos ojos tienen una especie de película por encima que le permite ver debajo del agua sin dañarse la vista, de manera que sus ojos son completamente blancos. Es única en su especie y debido a esto muchos humanos la quisieron cazar. Por suerte pasa desapercibido puesto que se mueve de manera horizontal por el agua debido a la forma tan similar que tiene a un pez corriente ya sea con las aletas superiores abiertas o cerradas.

Empezó a atacar debido a que la querían cazar. Su ataque consiste en estrangular con sus grandes aletas a los humanos que tratan de hacerle daño, sin embargo es una criatura que se alimenta de pequeñas criaturas y plantas marinas por lo que no es un rol del todo malo.

Partes del cuerpo:

- Cabeza: La cabeza se compone de la fusión de un pulpo con la cabeza de una persona humana. En la parte de las mejillas, en la zona de las pecas, tiene **escamas** que relucen y cambian de color según la cantidad de luz que les de.
- Cuerpo: el cuerpo es la espina de un pez que se une a la cabeza a través de un cuello humano. Se compone además de un par de aletas y una aleta en la parte de la cola cuya textura está inspirada en el **pez luchador**.

Texturas:

Partes rígidas:

- los ojos/ 3er ojo **linterna**
- la estructura ósea

Partes de silicona:

- el pulpo de la cabeza
- la cara
- las aletas ¿?

Otros materiales:

- escamas de la cara
- las aletas ¿?

Pelo:

- pestañas de los tres ojos

Los colores de los bocetos son referencias de los colores que tiene el pez y cómo se mezclan entre ellos con sus respectivos difuminados, pero si el personaje saliera elegido se podrían cambiar. Lo único que me gustaría que mantuviera con respecto al color es que la cabeza fuera morada.

El movimiento que he pensado, es que el tercer ojo se abriera y se cerrara para que el personaje pudiera controlar la luz que emita. Otra idea es que el movimiento estuviera en las aletas superiores.







