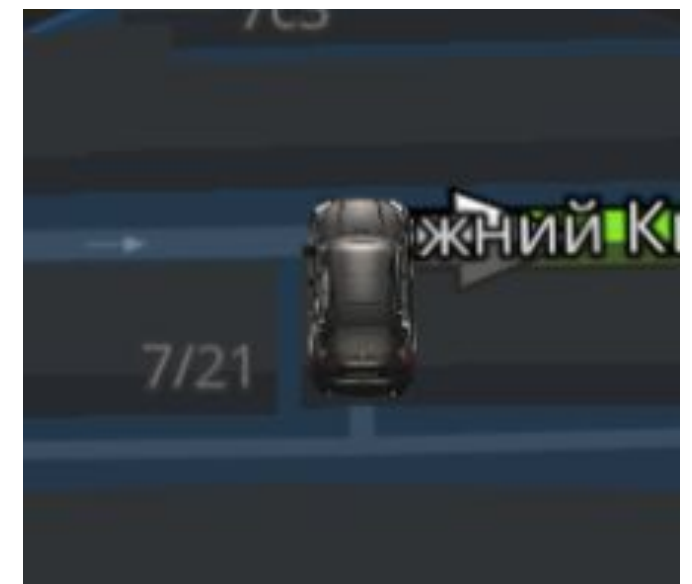
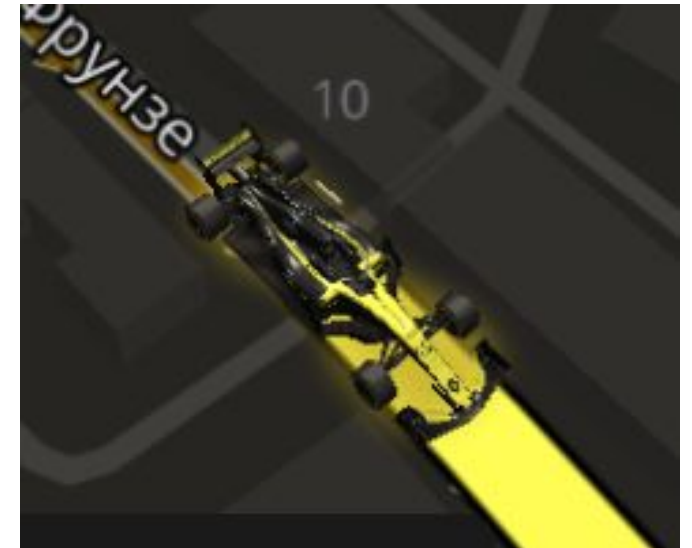
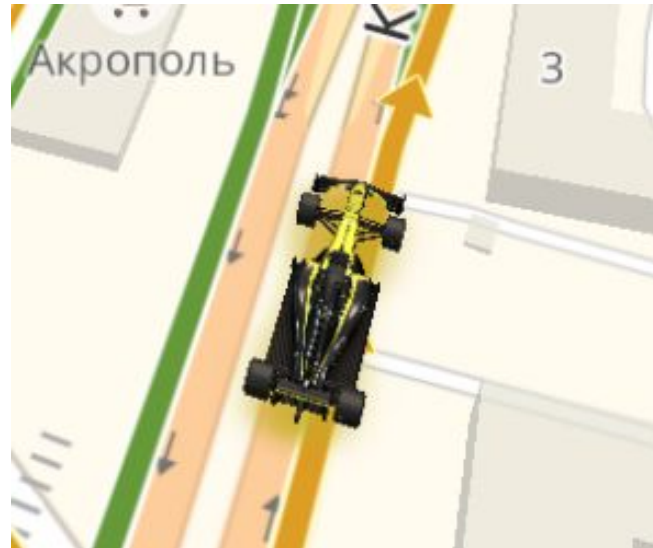


## СРАВНЕНИЕ КУРСОРОВ

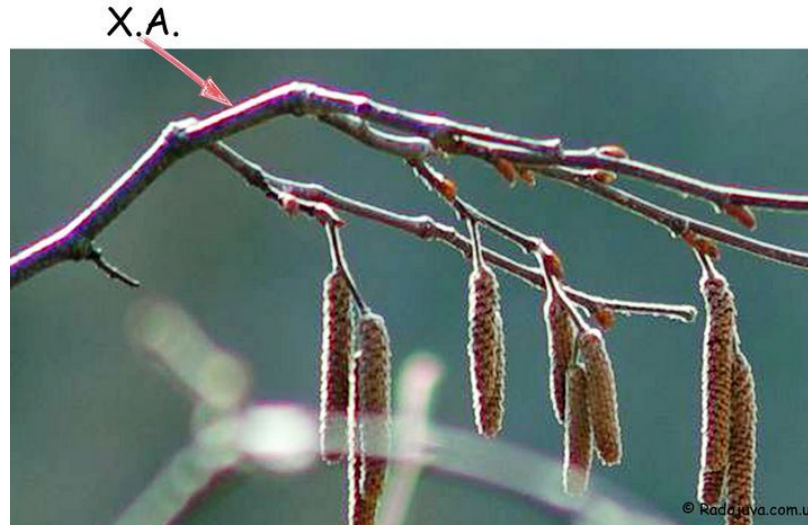
### Курсора-болида

1. У болида сложный детализированный корпус, который в мелком разрешении и при текущей окраске сливается в черное пятно. При этом черное пятно сливается с городом в ночном режиме. Авто не считается. Авто не заметно.
2. Курсор болида громоздкий во всех смыслах. Он длинный, перекрывает значительную часть дороги. Особенный дискомфорт от него будет на поворотах, когда он будет задевать собой дома. Он тяжелый для восприятия его нужно упрощать, добавлять оклюжны и хроматические абберации на стыки темных деталей авто. Работать над детализацией, упрощать там, где она превращается в фарш из пикселей



## Курсор-порше

Если мы посмотрим внимательно на черный порш, то увидим что его передняя часть светлее чем фон, а задняя часть темнее чем фон. Корпус авто различим из-за глянца, сильного освещения, оклюжнов. Если все это убрать увидим такой же черный прямоугольник как наша задняя часть болида



## Резюме:

1. Нужно чуть деформировать пропорции болида, пусть он будет чуть короче по длине. Тогда он не будет вести себя на поворотах как стрелка часов и мешать навигации
2. Добавив освещения, хроматических аббераций и оклюжнов добиться различимости темных частей болида, (что сделает его более считываемым) и отбивания болида от фона
3. Посмотрите на сайт Мак про. Черное может быть белым и различимым на черном фоне
4. Подсветку можно сделать белее. Желтая подсветка не разделяет желтую морду болида от желтой трассы

