



Wyższa Szkoła Technologii Informatycznych w Katowicach

REFERAT PRACY DYPLOMOWEJ

Temat pracy: „Projekt i wykonanie koncept artu postaci tresera smoków do gry komputerowej osadzonej w autorskim świecie fantasy”.

Autor: Maria Dudek

Promotor: dr Łukasz Ziółkowski

Kategoria: Koncept art

1. Cel i podstawowe założenia

Celem projektu było stworzenie koncept artu postaci do gry komputerowej. W rezultacie powstała treserka smoków Seraphina Moonlight. Przedstawiona koncepcja zawiera krótkie wprowadzenie do jej własnej historii oraz zaprojektowany strój i ekwipunek wraz z opisem. Postać została umieszczona we własnym uniwersum, który pozwala na wykorzystanie całego potencjału przypisanych jej umiejętności. Wizerunek powstał w grafice 2D z wykorzystaniem programów takich jak Procreate i Photopea przydatnych w grafice rastrowej.

2. Realizacja projektu

Tworzenie koncept artu odbyło się za pomocą programów do grafiki rastrowej takich jak Procreate oraz Photopea. Rozmieszczenie wszystkich zaprojektowanych elementów odbyło się w programie do grafiki wektorowej CorelDraw. Etapem końcowym była plansza prezentacyjna postaci treserki smoków. Praca została podzielona na poszczególne etapy:

- zgromadzenie informacji oraz inspiracji niezbędnych do wykonania pierwszych szkiców
- stworzenie opisu postaci uwzględniając jej nazwę, wiek, płeć, wygląd, strój, ekwipunek oraz umiejętności
- stworzenie opisu universum, w którym będzie poruszać się tworzona postać treserki smoków
- utworzenie pierwszych szkiców oraz ich dopracowanie
- bazowa kolorystyka całej postaci
- dodanie cieni, oświetlenia oraz tekstur postaci
- tworzenie ekwipunku i dopracowanie ich do wersji końcowej

- przedstawienie wszystkich gotowych elementów projektu od postaci w różnym układzie oraz jej ekwipunek
- zrealizowanie planszy prezentacyjnej treserki smoków

3. Efekt końcowy

Finalnym produktem jest plansza prezentacyjna postaci zrealizowanej w grafice 2D. Postać została przedstawiona w czterech rzutach: przód, tył, bok oraz poza dynamiczna. Dodatkowo w dwóch wersjach okrycia. Całość dopełnia krótka charakterystyka postaci oraz widocznych elementów ekwipunku.

Poniżej przedstawiona tabela ukazuje powstały opis kreowanej bohaterki wraz z krótkim opisem uniwersum, co stanowiło bazę w dalszym projektowaniu

CECHY FIZYCZNE	
IMIĘ I NAZWISKO	Seraphina Moonlight
STATUS	Główna bohaterka, protagonistka, postać grywalna
WIEK	25 lat
PŁEĆ	Kobieta
WYGLĄD	175 wzrostu, szczupła, sylwetka wysportowana, blada cera oraz długie turkusowe włosy spięte w wysoki kucyk z wplątanymi warkoczykami, po prawej stronie jej twarzy widnieją blizny, jej prawe oko jest całe czarne, lewe zaś fioletowe, ciało pokryte licznymi bliznami, chłodna i stanowcza postawa
STRÓJ	Przystosowany do tresury smoków. W kolorystyce ciemno fioletowej z metalicznymi elementami. Posiada opaskę na prawym oku oraz maskę przydatną podczas latania bądź ochroną od wdychania toksycznych oparów wydzielanych przez niektóre bestie. 90% jej ciała jest pokryte wytrzymałym odzieniem. Szyja, łokcie jak i kolana dodatkowo osłaniane są specjalnymi ochroniaczami. Szyję oplata kołnierz wykonany z łusek smoka. Stój został wykonany z materiałów takich jak: Twarda skóra – odporna na wszelkie zadrapania od ostrych

	<p>smoczycich pazurów</p> <p>Smocze łuski – niezniszczalny, lekki, ognioodporny</p> <p>Smocze włókno – lekki materiał, ognioodporny</p> <p>Miękka skóra – elastyczna, wygodna, chroni przed niekorzystnymi warunkami pogodowymi</p> <p>Srebro Księżycowe – magicznie nasycone, nierozrwalne, ognioodporne, przedmioty wykonane z tego materiału mają funkcję przystosowania się do potrzeby użytkownika</p>
EKWIPUNEK	<p>Uprząż – oplata klatkę piersiową oraz okolice bioder, służy do przypinania akcesoriów przydatnych w tresurze</p> <p>Bransoletka – wykonana w formie kilku grubych pasków, służy do przypinania linek z małymi smokami</p> <p>Łańcuch – magiczny przedmiot służący do łapania smoków, niezwykle wytrzymały, zwiększa swój rozmiar w zależności od łapanego smoka</p> <p>Kamień Snu – wisiołek do uspokajania smoków</p> <p>Opaska z runami - symbolizuje status pracy jako treser smoków</p> <p>Rękawica – przydatna w tresurze młodych małych smoków podczas nauki latania</p> <p>Sakiewka – przechowuje np. przekąski dla smoków</p> <p>Gwizdek – element przywołujący bestie</p> <p>Włócznia – służy do nadawania smokom sygnałów wzrokowych oraz potrafi zamienić się w tarczę chroniącą przed atakami smoków</p> <p>Peleryna z kapturem – ognioodporna, służy do ochrony</p>
UMIEJĘTNOŚCI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Posługiwanie się włócznią 2. Echolokacja – jej prawe oko widzi magiczną aurę wokół smoków, pozwala to zidentyfikować nastawienie bestii 3. Teleportacja – może wykonać trzy szybkie skoki w niewielkiej odległości aby uniknąć ataków agresywnych bestii

CECHY SPOŁECZNE

RASA	Człowiek, smocze dziecię
ZASADY MORALNE	Ochroniać smoki, przygotować je do życia z ludźmi, w pełni wykonuje powierzone jej zadania
STATUS SPOŁECZNY	Treser Smoków, Wojowniczką, Obrońcą bestii
MANIERY, ZWYCZAJE	Szorstka dla ludzi, przyjazna wobec smoków
CHARYZMA	Jej zimne nastawienie niweluje się w obecności magicznych bestii dla których jest gotowa poświęcić wszystko, odzywa się tylko kiedy uzna, że jest to konieczne

OPIS OGÓLNY

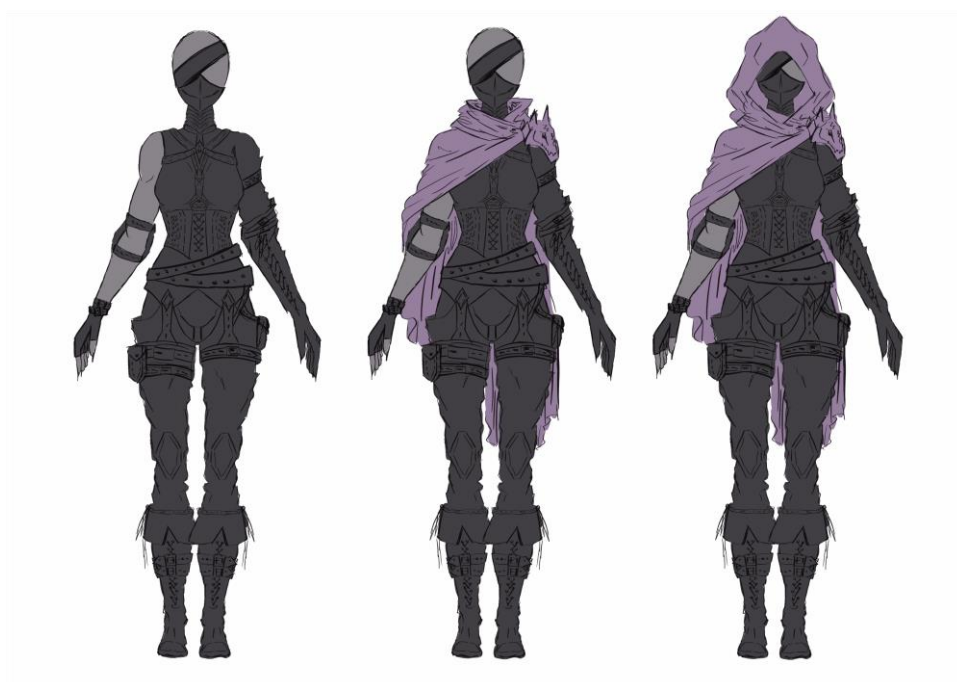
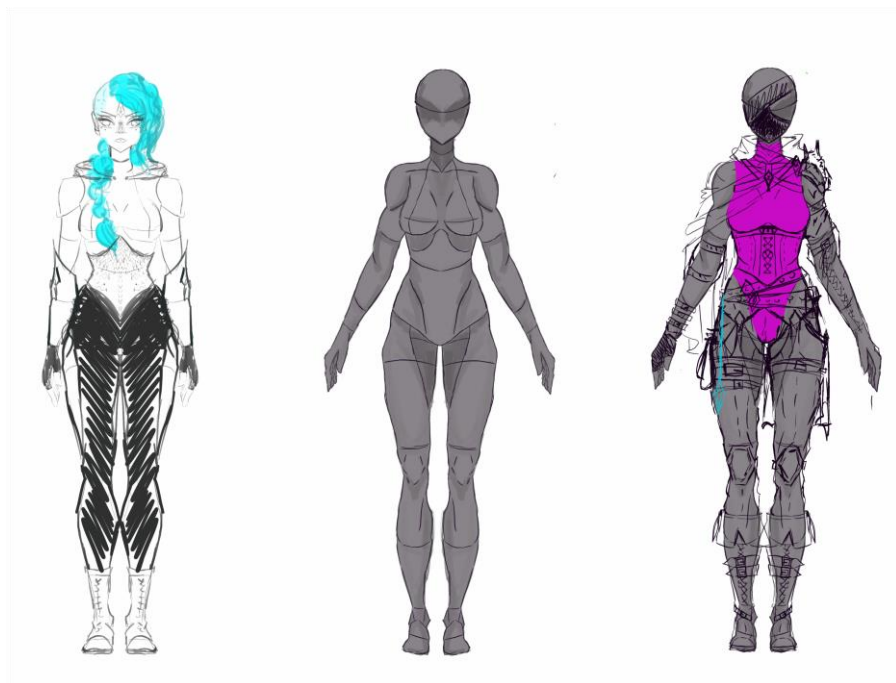
Seraphina urodziła się w biednej dzielnicy, dorastała w brudzie i ciągłej walce o przetrwanie. Najbliższe jej osoby opuściły ją z powodu strachu, który w nich wzbudzała. Została bowiem obdarzona magicznymi zdolnościami wykrywającymi nastawienie dzikich bestii, dzięki czemu z łatwością i od najmłodszych lat spędzała czas wśród magicznych stworzeń powszechnie uważanych za groźne. Rodzina dziewczyny, próbując walczyć z plotkami, stygmatyzacją i otaczającą ich społecznością starała się pozbyć u Seraphiny jej wrodzonych zdolności. Dopuścili się nawet próby wydłubania jej oka, przez co jako dorosła kobieta musi zakrywać swoją twarz, którą teraz zdobią blizny. Udało jej się uratować oko, dzięki temu, że wyrwała się z domu, w którym budziła strach i obrzydzenie. Włóczęgając się po świecie trafiła do królestwa, które tolerowało odmieńców oraz pragnęło zgody i harmonii między ludźmi, a innymi gatunkami stworzeń. Seraphina zaciągnęła się do królewskiej straży, chcąc wspierać króla oraz jego poglądy. Po kilku latach służby została oficjalnie uznana jako królewski treser smoków. Posługuje się szeroką wiedzą na temat różnych gatunków smoków oraz precyzyjnie dostosowuje tresurę do ich potrzeb. Wśród swoich adeptów wzbudza zaufanie i respekt, dzięki czemu odnosi szereg sukcesów. Jej doświadczenie oraz nieprzeciętne umiejętności pozwoliły na szybkie stworzenie armii smoków,

która ma służyć w walce z królestwami, wykorzystującymi w bestialski sposób te magiczne stworzenia. Do jej codziennych obowiązków nie należy tylko opieka nad smokami i ich tresura, ale także eksplorowanie świata, odnajdywanie oraz wyzwolenie porzuconych lub zaciągniętych do niewoli smoków. Pomagają jej w tym wytresowane już gady, użyczając jej swojej siły. Nawet najgroźniejsze i nieufne istoty szybko zmieniają podejście wobec niej, dzięki spokojnemu spojrzeniu pełnego współczucia, ciepła i szacunku wobec każdego gatunku. Serapfine jest w tym wszystkim zawzięta, odważna, a z jej postawy bije niezachwiana determinacja.

Opis uniwersum.

NAZWA	Avaloria
OPIS OGÓLNY	<p>Kraina istniejąca w świecie fantasy. Jest to główne miejsce rozgrywki w grze, po której porusza się nasza bohaterka. Miejsce pełne magii i nadzwyczajnych stworzeń oraz majestatycznych widoków zapierających dech w piersiach. Avaloria podzielona jest na kilka królestw, które od wieków walczą o władzę, wykorzystując wszystko co tylko wpadnie im w sidła. Najpopularniejszym elementem walki stały się smoki, jednak w większości przypadków nie robią tego z własnej woli i dobroci serca. Są ciągle zmuszane pod groźbą utraty życia do tego, aby nie sprzeciwić się okrutnym władcom. Stały się niewolnikami żyjącymi w ciągłym strachu. Niegdyś ich majestatyczne i wolne życie zatraciło się przez ludzką chciwość i egoizm.</p> <p>Istnieje jednak nadzieja dla wszystkich stworzeń. Jedno z królestw nie walczy o władzę i ziemię, lecz o wolność i harmonię między gatunkami. W tamtym miejscu rozwija się nasza bohaterka i użycza swoich umiejętności, prosząc smoki o pomoc oraz tresując je do walki o ich własną wolność. Nie robią tego dla króla ale dla siebie.</p> <p>Aby osiągnąć swoje cele, gatunki te muszą ze sobą współpracować. Stawiają czoła nie tylko wrogim oddziałom, ale także kłusownikom i handlarzom smoków, starając się uratować jak najwięcej bestii. Seraphina ma za zadanie wyszkolić smoki do walki, ale nie tylko te, które się do tego nadają. Uczy je również, jak w przyszłości mogą zadbać o siebie i swoje rodziny, aby nie wpaść w niepowołane ręce w swoim naturalnym środowisku. Wiele bestii decyduje się wspierać królestwo swoją mocą, pomagając podczas bitew, ale także ratować z niewoli swoich braci i sióstr.</p>

Następnym krokiem było projektowanie wizualizacji postaci.
Poniżej znajduje się proces tworzenia konceptu postaci. Zaczynając od rozrysowania proporcji poprzez kreację stroju oraz nakładanie kolorystyki i tekstur.

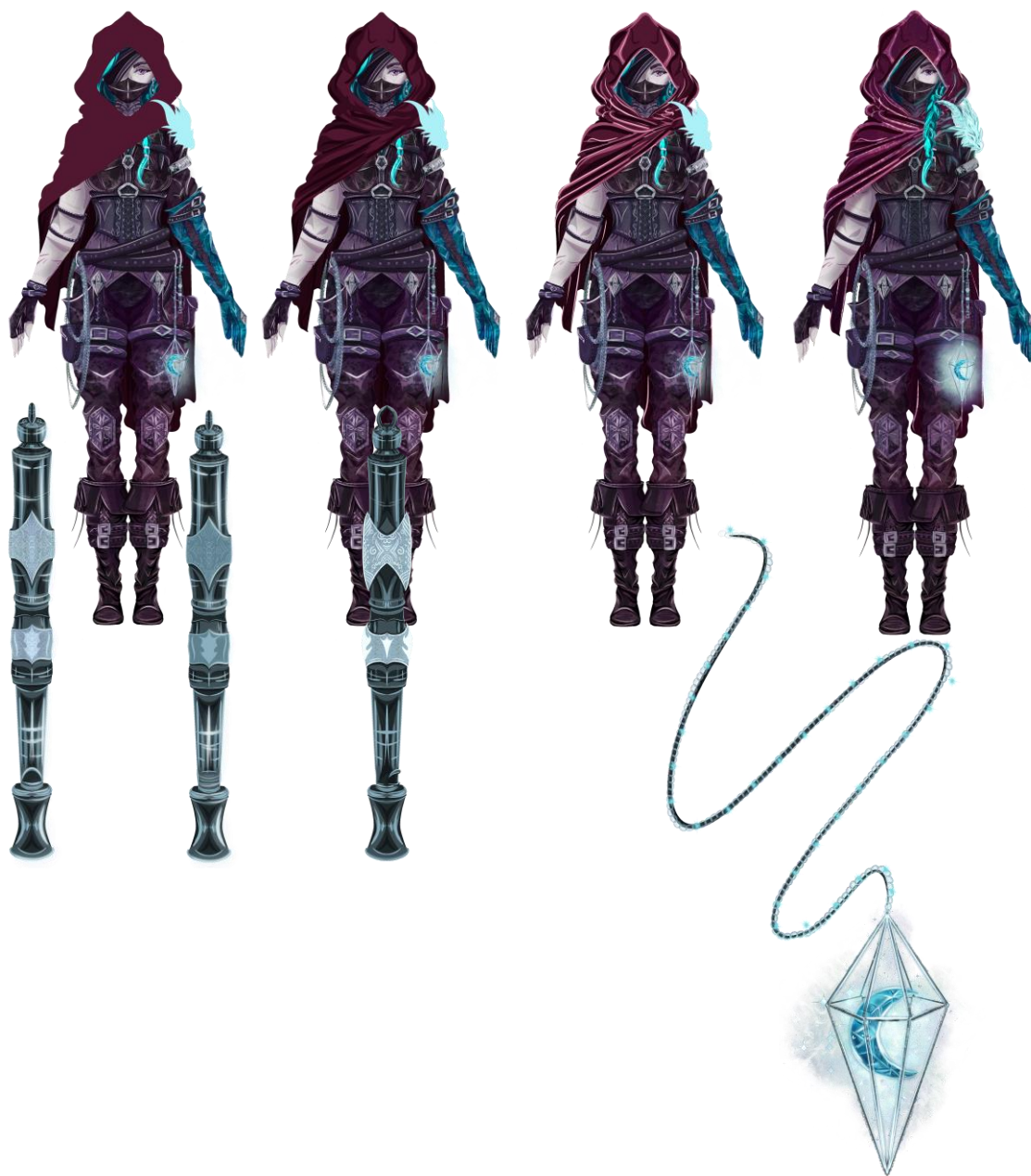


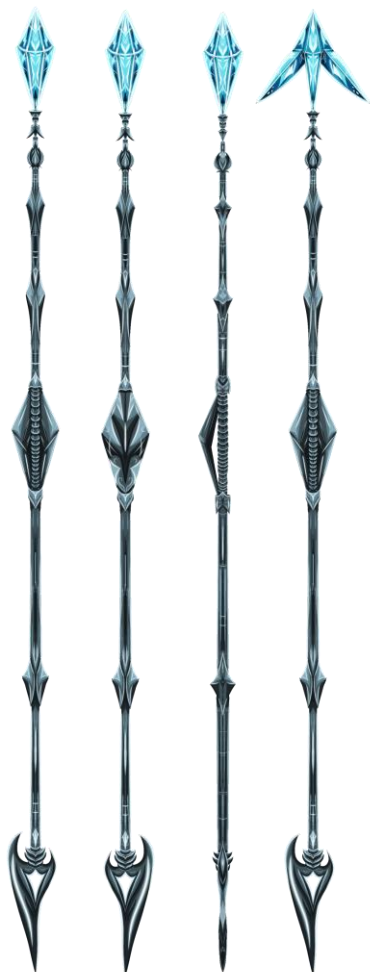
Proces nakładania kolorystyki oraz cieni i światła. Wszystko na końcu dopracowane poprzez dodanie szczegółów.



Niżej podany obrazek przedstawia proces tworzenia peleryny dla postaci treserki smoków.

Stw
orzo
ny
ekw
ipun
ek
post
aci.





Zaproj
ektowa
ne
pozy
postaci
.





