

REFERAT PRACY DYPLOMOWEJ

Temat pracy: Projekt postaci do gry League of Legends, z jej umiejętnościami, grafiką reprezentacyjną oraz historią.

Autor: Wiktoria Hoszowska

Promotor: dr Łukasz Ziółkowski

Kategorie: koncept art, ilustracja

Słowa kluczowe: koncept, ilustracja, ikona

1. Cel i podstawowe założenia

Za cel projektu obrałam sobie zaprojektowanie autorskiej postaci do gry League of Legends. Postać miała być inspirowana szamanizmem, kulturą wikingów oraz jedną z krain gry. Najważniejszym okazało się zebranie informacji, aby stworzyć wygląd i historię wpasowujące się w inspiracje, które miały być kluczowe przy tworzeniu postaci. Zadaniem było stworzenie serii szkiców oraz grafik koncepcyjnych mających na celu ukazanie wyglądu postaci. Poza konceptami postanowiłam stworzyć też ilustrację reprezentującą bohaterkę, gdyż są one nierozłączną częścią przedstawienia postaci w grze.

2. Realizacja projektu

Proces projektowania zaczęłam od poszukiwań informacji na temat gry League of Legends oraz regionu, z którego pochodzić miała postać. Zapoznałam się z historią świata, tradycjami i wyglądem innych bohaterów. Postanowiłam się przyjrzeć również historii i kulturze wikingów oraz szamanów z różnych stron świata. Kolejny etapem było stworzenie szkiców koncepcyjnych luźno nawiązujących do wojowniczych wikingów. Uzyskanie odpowiednich informacji pozwoliło mi napisanie historii bohaterki, która zyskała imię Nora. Następnie zredukowałam ilość szkiców i dopracowałam cztery z nich dodając również kolory. Sprawdziłam w międzyczasie inne opcje kolorystyczne, jednak pierwsza wersja okazała się najlepsza. Kolejnym krokiem było stworzenie grafiki postaci w rzucie izometrycznym. Podczas rysowania zdałam sobie sprawę, że projekt jest zbyt skomplikowany i uprościłam go. Następnie powstały grafiki koncepcyjne kosturów postaci, po wyborze najbardziej pasującego do wyglądu postaci dodałam go do ilustracji rzutu izometrycznego. Gdy zmienił się wygląd postaci po jego uproszczeniu postanowiłam rozrysować jej przód i tył. Po wykonaniu wyglądu postaci rozpoczęłam prace nad grafiką reprezentacyjną bohaterki, najpierw powstały szkice koncepcyjne do ilustracji a po wyborze odpowiedniej pozy dopracowałam ilustracje. Jednym z ostatnich etapów było stworzenie projektów umiejętności Nory. Na umiejętności składa się ich opis, projekt ikon oraz ich wizualizacja na mapie w grze i w interfejsie. Ikony najpierw zyskały szkice koncepcyjne, z których wybierałam te najbardziej pasujące. Tutaj mogłam zakończyć prace nad projektem, ale postanowiłam dodatkowo sprawdzić jak ilustracja reprezentacyjna prezentuje się w kliencie gry i stworzyć wizualizacje, następnie powstała grafika promocyjna, która miała prezentować element z wyglądu postaci. Poza tym powstała ikona oraz emotka z wizerunkiem projektowanej bohaterki, które są przyznawane po rozegraniu gier rankingowych w grze League of Legends.

3. Produkt końcowy

Produktem końcowym jest seria grafik przedstawiających wygląd, umiejętności i inne materiały związane z projektowaną bohaterką. Do grafik wliczają się:

- historia bohaterki zawarta w pracy pisemnej
- szkice koncepcyjne wyglądu postaci
- grafikę finalnego wyglądu postaci w rzucie izometrycznym przodem i tyłem
- grafikę finalnego wyglądu postaci przedstawiającej jej przód i tył
- szkice przedstawiające proces powstawania ilustracji reprezentacyjnej
- finalną ilustrację reprezentacyjną
- opis umiejętności zawarty w pracy pisemnej
- szkice koncepcyjne oraz wersje finalne ikon umiejętności
- wizualizacja ikon w interfejsie gry
- grafiki koncepcyjne przedstawiające umiejętności w grze
- grafikę promocyjną postaci
- ikonę i emotkę z wizerunkiem postaci
- szkice koncepcyjne wygląków alternatywnych postaci (tzw. skórek)
- wizualizacje grafiki reprezentacyjnej w kliencie gry

4. Informacje o możliwości wykorzystania / wykorzystaniu pracy

Doświadczenie zebrane podczas tworzenia tego projektu pozwoli mi rozbudować moje portfolio oraz na tworzenie bardziej dopracowanych grafik koncepcyjnych i ilustracji.