

REFERAT PRACY DYPLOMOWEJ

Temat pracy: Budowa własnego świata fantasy - koncept oraz ilustracja.

Autor: Marcin Fedec

Promotor: dr Agnieszka Jaworek

Kategorie: Concept art, ilustracja

Słowa kluczowe: Concept art, ilustracja, fantastyka, budowa świata

1. Cel i podstawowe założenia

Celem pracy jest opis oraz budowa magicznego świata osadzonego w czasach przypominających wczesny renesans. Dominującą grupą jest rasa Arajów, człekokształtnych ptaków zamieszkujących region Xe'otl, inspirowanych amerykańską środkową oraz indiami. W zakres prac graficznych wchodzi przygotowanie konceptów postaci, strojów, lokacji oraz ilustracją w wysokiej rozdzielczości. Świat ten jest budowany z myślą o grach RPG, w których gracze wcielają się w fikcyjne postaci osadzone w skonstruowanym świecie.

2. Realizacja projektu

Ważną rzeczą przy realizacji tego projektu było obranie konkretnego sposobu w jaki będę realizował dane tematy. Każdy koncept rozpoczynał się od researchu oraz poszukiwania inspiracji dla kształtów, kolorów i materiałów które byłyby użyte w danym temacie.

Niezmienną częścią procesu było:

- przygotowanie czarno białych miniatur;
- przygotowanie sylwetki postaci lub budynku;
- dodanie koloru oraz doprecyzowanie konceptu.

Sposób realizacji różniły się w zależności od potrzeb, w niektórych przypadkach koncept rozpoczął się od szkicu wykonanego cienkopisem, konieczny był szkic bazowany na miniaturze lub sylwetka jest wykonana w programie do modelowania 3D. Także jeśli postać nie przedstawiała dobrze części konceptu, przenieśliem go na płaski szkic.



Przykład procesu.

Ważnymi celami części graficznej były:

- Redizaj rasy Arajów;
- Przygotowanie konceptów ważnych postaci i lokalizacji;
- Odnalezienie standardów kolorystycznych oraz stylistycznych dla różnych frakcji w społeczeństwie Arajów;
- Realizacja ilustracji bazującej na uprzednio stworzonych konceptach.

3. Efekt końcowy

- Opis świata Ouros i deskrypcja cesarstwa Je'Araj oraz jego mieszkańców;
- Przygotowano nowy dizajn dla Arajów;
- Seria konceptów strójów zwykłych mieszkańców oraz wojowników z Xe'otl;
- Przygotowano projekty ważnych postaci: Cesarz Mush'Ar, zarządca Lapotepl, czarownicy Itlenex i Chichuac;
- Przygotowano koncepty stworzeń: Jadeitowy Kolos i raptor z niziny Sha'ha;
- Koncepty lokacji oraz budynków, związanych z miastami Am'Shara i Am'Seutl;
- Ilustracja jeźdźca z Am'Shary, bazowana na uprzednio przygotowanych konceptach.

4. Kierunek rozwoju projektu

Przygotowane koncepcje graficzne i dotychczasowy opis świata jest bazą, na podstawie której będę dalej rozbudowywał Ouros. Mogą być one podstawą dla modułu do gier RPG, miejscem w którym mogłaby się toczyć akcja powieści lub jako część artbooka.