



Wyższa Szkoła Technologii Informatycznych w Katowicach

REFERAT PRACY DYPLOMOWEJ

Temat pracy: „Projekt i realizacja modelu 3D postaci inspirowanej serią gier Dark Souls.”

Autor: Dominik Włodek

Promotor: dr Łukasz Ziółkowski

Kategorie: Modelowanie 3D, Concept Art

Słowa kluczowe: Projektowanie postaci, figurka, pozowanie, renderowanie

1. Cel i podstawowe założenia

Celem projektu jest stworzenie i opracowanie postaci wraz z jej historią, na podstawie motywów i schematów występujących w trylogii gier Dark Souls. W ramach pracy zgromadzone zostaną informacje na jej temat, jak i na temat procesu kreacji postaci. Postać zostanie zaprojektowana w taki sposób, by wizualnie opowiedziała o jej przeszłości. Wynikiem pracy będzie upozowany bohater w formie figurki. W trakcie pracy skupię się przede na jej kompozycji. Przygotowując już do renderu, dobiórę właściwe do motywu oświetlenie oraz jego kolorystykę.

2. Realizacja

Po rozplanowaniu przebiegu pracy przeszedłem do procesu twórczego. W trakcie użyłem programy: Adobe Photoshop, Pixologic ZBrush, Autodesk Maya, Marvelous Designer oraz Unreal Engine 5.

Realizację projektu podzieliłem na poszczególne etapy:

- Zgromadzenie informacji na temat serii oraz występujących w nich postaci,
- Opracowanie historii,
- Kreacja wstępnych szkiców designu postaci,
- Stworzenie blockout'u modelu w T-Pose,
- Tworzenie assetów do postaci, tj. szaty, łańcuch, pattern i zdobienia zbroi,
- Pozowanie postaci,
- Dopracowanie kompozycji,
- Przygotowanie sceny w silniku graficznym,
- Dobranie oświetlenia,
- Renderowanie,
- Obróbka renderu.

3. Efekt końcowy

Finalnym produktem jest wymodelowana i wyrzeźbiona cyfrowo figurka przedstawiona serią renderów, wykonanych w silniku graficznym.

Zaprojektowana została zarówno podstawka, nawiązująca do historii postaci, jak i broń, w formie łuku.

Poniżej znajduje się koncept designu postaci. Szkic ten miał na celu usprawnienie fazy modelowania. Po prawej wersja bez kolorów, by lepiej ukazać sylwetkę.



Poniżej przedstawiam rendery z oświetleniem dopasowanym do motywu.



Dodatkowo wykonałem rendery przedstawiające strukturę figurki w obrocie o 360 stopni wokół jej osi. W tym przypadku wykorzystałem oświetlenie wytworzone przez grafikę HDRI.



4. Informacje o możliwości wykorzystywania pracy

Opracowany model może być drukowany techniką druku 3D. Szacowany wymiar docelowy drukowanej figurki wynosi 30 centymetrów w wysokości.