

REFERAT PRACY DYPLOMOWEJ

Temat pracy: „Scenariusz do krótkometrażowego filmu animowanego pt. »Kwiaty« opartego na technologii 3D. Przedstawienie procesu conceptowania postaci i środowiska”

Autor: Szymon Mółka

Promotor: dr Agnieszka Jaworek

Kategoria: Conceptowanie świata przedstawionego w scenariuszu filmowym

Słowa kluczowe: Storyboard, postacie, środowisko, scenariusz.

1. Cel i podstawowe założenia

Celem mojej pracy było stworzenie świata przedstawionego w filmie animowanym p.t. „Kwiaty”. Fabuła opiera się na tematyce postapokaliptycznej, zahaczając jednak o przeszłość, a nie jak większość dzieł tego typu o przyszłość, czy teraźniejszość. Animacja, jeżeli chodzi o stronę artystyczną, będzie utrzymana w stylistyce disneyowskiej i wykonana z pomocą technologii 3D. Chciałem, żeby charakter filmu, w przeciwieństwie do twórczości amerykańskiego studia, był dojrzały, skierowany bardziej do widza dorosłego, który będzie mógł głębiej zastanowić się nad przekazem i treścią. Miało być mrocznie, niepokojąco i przygnębiająco. W widzu uczucia mają toczyć wojnę, ma się zastanawiać, czy utwór jest depresyjny, czy tak naprawdę, po głębszym namyśle, motywujący. Zakończenie miało być niejasne, skłaniające oglądającego do przemyśleń dotyczących możliwych dalszych losów bohaterów

2. Realizacja projektu

Pierwszym zadaniem, które stanęło na mojej drodze, było napisanie scenariusza. W filmie nie będzie dialogów, chciałem, żeby to obraz i muzyka były jedynymi źródłami kontaktu z widzem. Jednym z najważniejszych aspektów było stworzenie oryginalnych i przemawiających do oglądających, bohaterów

Na podstawie scenariusza przygotowałem storyboard. Za pomocą czarno-białych, prostych kadrów pokazałem swoją wizję kolejnych ujęć kamery.

W mojej pracy przedstawię proces conceptowania postaci, od szkicu po gotowe ilustrację. Żeby ułatwić późniejsze modelowanie bohaterów w programie do grafiki 3D, ująłem postaci w trzech rzutach (front, bok i tył) oraz rozrysowałem trzy podstawowe wyrazy twarzy. Po wykonaniu wszystkich kroków zaprezentowałem rezultat za pomocą kart postaci.

Kolejny etapem, było stworzenie modelu 3D głównego bohatera. Finalnie gotowa postać ma być przygotowana do stworzenia szkieletu (riggu) i animowania.

Oprócz postaci chciałem też pokazać świat, kolory i nastrój panujący w utworze. Zrobiłem to za pomocą conceptów trzech różnych miejsc, w których toczyć ma się akcja filmu animowanego.

3. Produkt końcowy

3.1. Scenariusz

Z racji, że nie chciałem, aby mój pomysł był opublikowany większemu gronu odbiorców pozwolę sobie na pozostawienie scenariusza tylko na mój użytek.

3.2. Storyboard

Tak jak już wspomniałem chciałem zachować pomysł na animację dla siebie. Poniżej prezentuję trzy klatki wybrane z trzydziestu, które przygotowałem na potrzeby storyboardu.

23



10

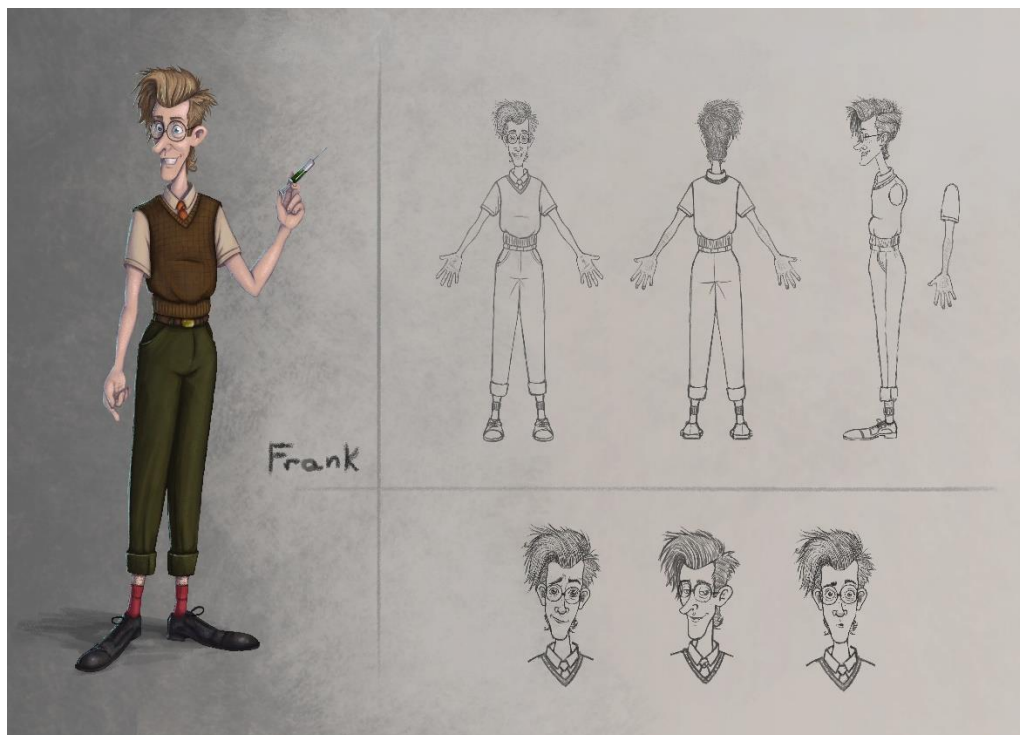


20



3.3. Postacie

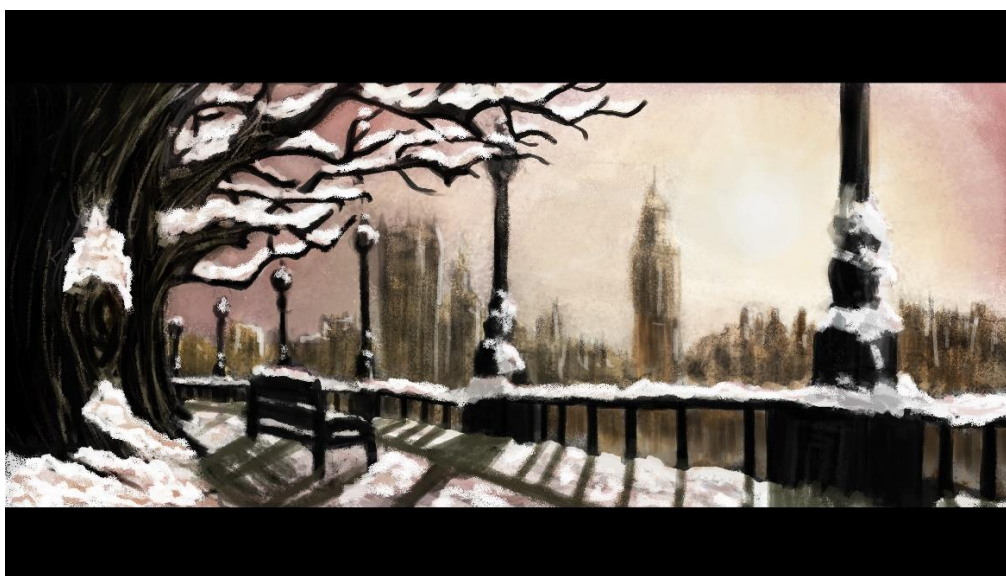
Troje bohaterów przedstawiłem za pomocą kart postaci, które prezentuję poniżej.

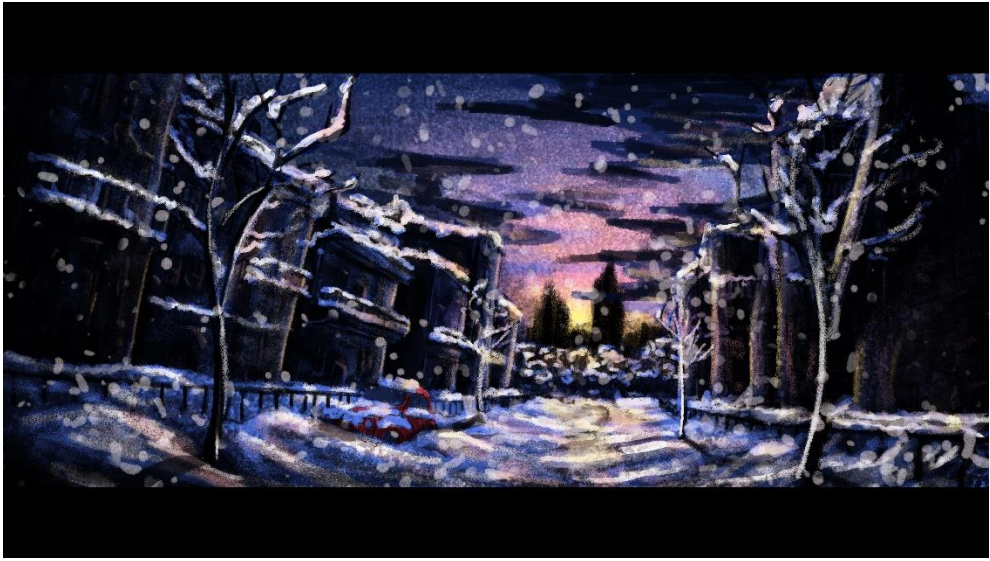




3.4. Środowisko

Trzy różne środowiska ująłem w kadrze filmowym.





3.5. Model 3D

Na koniec stworzyłem model 3D jednego z bohaterów.



4. Informacje o możliwości wykorzystania / wykorzystaniu pracy

Przygotowane przeze mnie materiały mogą posłużyć do stworzenia krótkometrażowego filmu animowanego.