



Wyższa Szkoła Technologii
Informatycznych w Katowicach

Referat Pracy Dyplomowej

Temat pracy: Projekt środowiska do gry komputerowej - koncept oraz ilustracje fauny, flory i krajobrazów

Autor: Natalia Gędłek

Numer albumu: 7871

Promotor: dr hab. Leszek Zbijowski

Referat pracy dyplomowej

Kategoria: produkcja gier

Słowa kluczowe: grafika 2D, fantastyka, concept art, ilustracja, budowa świata

1. Cel i podstawowe założenia

Celem pracy jest stworzenie opisu oraz ilustracji części leśnego środowiska do wykorzystania jako baza do stworzenia lokacji do gry komputerowej. W skład opracowywanych części środowiska zaliczamy, faunę florę oraz krajobrazy. Praca ma się składać z części pisemnej oraz części graficznej. Do części graficznej zaliczamy stworzenie plansz zawierających koncepty fauny, flory oraz krajobrazów, uzupełnionych o małe opisy. Część pisemna zawiera dokładne opisy potrzebne na etapie tworzenia projektu środowiska.

2. Realizacja projektu

Początkowym etapem realizacji było zdecydowanie na rodzaju projektowanego środowiska. Następnie przystąpiłam do researchu oraz wyszukania inspiracji. Kolejnym etapem powstały pierwsze szkice fauny oraz flory. Sposób realizacji poszczególnej fauny różnił się w zależności od potrzeb danego projektu. Część projektów została odrzucona, część

w dużym stopniu zmieniona, z pozostawieniem charakterystycznych elementów lub część pozostawiono bez zmian. Projekty roślin składają się tylko z ilustracji głównej oraz dodatkowej ilustracji owoców lub nasion. W przypadku zwierząt po stworzeniu głównej ilustracji, powstawały dodatkowe ilustracje pokazujące budowę, charakter lub zachowanie stworzenia. By uzupełnić realizację graficzną na planszy dodano małe opisy. W części teoretycznej pracy opisy środowiska zostały bardziej rozwinięte. Ważnym celem przy tworzeniu było skupienie się na różnorodności środowiska oraz umiejętności danych kreacji.

3. Produkt końcowy - stworzenie wyspy Gyfu

Stworzono opis wyspy Gyfu ze skupieniem się na tworzonej części środowiska.

W opis teoretyczny wchodzi:

- Opis wyspy;
- Opis północnej części wyspy oraz występująca flora;
- Legenda oazy na szczycie Middel Draca;
- Szczegółowe opisy zwierząt;
- Opis pojawienia się skazy na magii;
- Opisy zwierząt skazy oraz ich umiejętności;
- Opis oraz historia antagonisty Wyrma.

Praca praktyczna zawiera 10 plansz przedstawiających faunę, 2 plansze przedstawiające florę oraz krajobrazy tworzonego świata. Plansze zwierząt zawierają: główną ilustrację, ilustracje wspomagające skupiające się na cechach lub zachowaniu zwierząt oraz opisy wyjaśniające. Plansze fory oraz krajobrazów zawierają: drzewa i kwiatogrzyby wraz z opisami oraz krajobrazy pokazujące wygląd lub sceny z krainy.



Rys 1. Przykłady końcowych głównych ilustracji.



Rys 2. Przykłady końcowych ilustracji uzupełniających.

4. Informacje o możliwości wykorzystania pracy

Przygotowane koncepcje graficzne oraz stworzony opis świata mogą posłużyć jako baza do stworzenia gry komputerowej. Projekt może być dalej rozwijany o dalsze części wyspy, jak i udoskonalany pod względem już istniejących elementów.