



Wyższa Szkoła Technologii
Informatycznych w Katowicach

REFERAT PRACY DYPLOMOWEJ

Temat pracy: Projekt i realizacja modelu 3D głównego bohatera powieści J. D. Salinger „Buszujący w zbożu”

Autor: Katarzyna Jastrząb

Promotor: dr Agnieszka Jaworek

Kategorie: rzeczywistość wirtualna

Słowa kluczowe: modelowanie 3D, Zbrush, Marvelous Designer, rendering, Holden Caulfield

1. Cel i podstawowe założenia

Celem pracy było wykonanie koncepcyjnego modelu 3D ukazującego specyfikę wybranej postaci Holdena Caulfielda, głównego bohatera powieści J. D. Salinger „Buszujący w zbożu”. Domyślnie, docelowo model może być wykorzystany do stworzenia figurki w stylu tych, jakie zamieszcza się w edycjach kolekcjonerskich gier wideo.

Zadanie było o tyle ciekawe, że z powodu braku zgody pisarza, postać ta nie została nigdy zwizualizowana w żadnej adaptacji filmowej ani innej rozpowszechnionej formie, która ugruntowałaby wizerunek Holdena wśród jego sympatyków. Żaden więc mass medialny produkt nie narzucał mi wyobrażenia wyglądu tego chłopca. Nawet sama powieść dostarcza bardzo ograniczoną ilość informacji na ten temat. Dlatego też oprócz znanych cech

charakterystycznych Holdena podczas realizacji modelu wykorzystałam swój własny pomysł na wygląd postaci.

2. Realizacja projektu

Celem pracy było zaprojektowanie, a następnie stworzenie modelu 3D postaci Holdena Caulfielda, 16-latką, mieszkańca Nowego Yorku w czasie rozgrywania się akcji powieści „Buszujący w zbożu”, tj. w okolicach lat 1949-1950. Model Holdena był projektowany w oparciu o moją autorską koncepcję wyglądu postaci z zachowaniem jej cech charakterystycznych znanych z książki.

Realizacja pracy obejmowała następujące etapy:

- zebranie wszystkich informacji na temat wyglądu postaci dostępnych w książce,
- wykonanie dogłębnej analizy wyglądu odzieży z epoki,
- stworzenie koncepcji wyglądu bohatera,
- stworzenie modelu 3D ciała postaci wraz z wyrzeźbieniem szczegółów muskulatury oraz widocznych na powierzchni ciała elementów kośćca, ze szczególnym uwzględnieniem głowy i rąk,
- wykonanie modeli wszystkich elementów odzieży, tj. czapki, butów, fragmentów koszuli z krawatem, spodni oraz płaszcza,
- scalenie modelu ciała z modelami odzieży,
- nadanie poszczególnym elementom modelu odpowiednich faktur oraz kolorów, jak również przygotowanie i nałożenie tekstur,
- przygotowanie modelu 3D podstawki,
- wypoziowanie modelu na podstawce,
- wyrenderowanie obrazów do celów prezentacyjnych.

W trakcie realizacji modelu wykorzystałam następujące oprogramowanie:

- *Photoshop CS6*,
- *ZBrush 4R8P2*,
- *Autodesk Maya 2018*,

- *Marvelous Designer*,
- *KeyShot*.

3. Produkt końcowy

Produktem końcowym jest model koncepcyjny 3D głównego bohatera powieści J. D. Salinger'a „Buszujący w zbożu” Holden'a Caulfielda.

Postać Holden'a ubrana – zgodnie z modą przełomu lat 40. i 50. XX wieku – została wypożyczona i zaprezentowana na podstawce w postaci stołka barowego stojącego na okrągłym wycinku podłoża, którego wierzchnią stronę pokrywa wzorzysta posadzka. Typ i kształt stołka oraz wzór podłogi występuje powszechnie w małych amerykańskich restauracyjkach w rodzaju mlecznego baru, w języku angielskim zwanych *Dinerami*, w których Holden w trakcie akcji powieści jadał posiłki. Na siedzisku leży paczka papierosów, wzorowana na autentycznym opakowaniu z tamtych czasów znanej marki amerykańskiej.

Holden w pozie półsiedzącej, odwrócony tyłem do krzesła opiera się o nie. Chłopak w prawej dłoni trzyma swój rekwizyt rozpoznawczy, tj. czerwoną myśliwską czapkę z nausznikami i długim daszkiem, opierając jej wewnętrzną część na prawym udzie.



Rysunek 1. Upozowany model postaci Holden'a

Źródło: model własny, zrzuty ekranu z programu ZBrush



Rysunek 2. Upozowany model postaci Holdena, szczegóły

Źródło: model własny, zrzuty ekranu z programu ZBrush

Sądzę, że założony w pracy cel został przeze mnie osiągnięty nie tylko przez wykonanie samego modelu postaci, ale przede wszystkim przez nadanie mu całego zbioru specyficznych cech indywidualnych, takich jak bardzo charakterystyczne włosy, nieodłączna paczka papierosów, ubranie z epoki, wraz z rekwizytem – symbolem – czerwoną czapką. Dzięki nadaniu tych cech Holden powinien być rozpoznawalny przez sporą, istniejącą do dnia dzisiejszego rzeszę fanów powieści i jej głównej postaci.



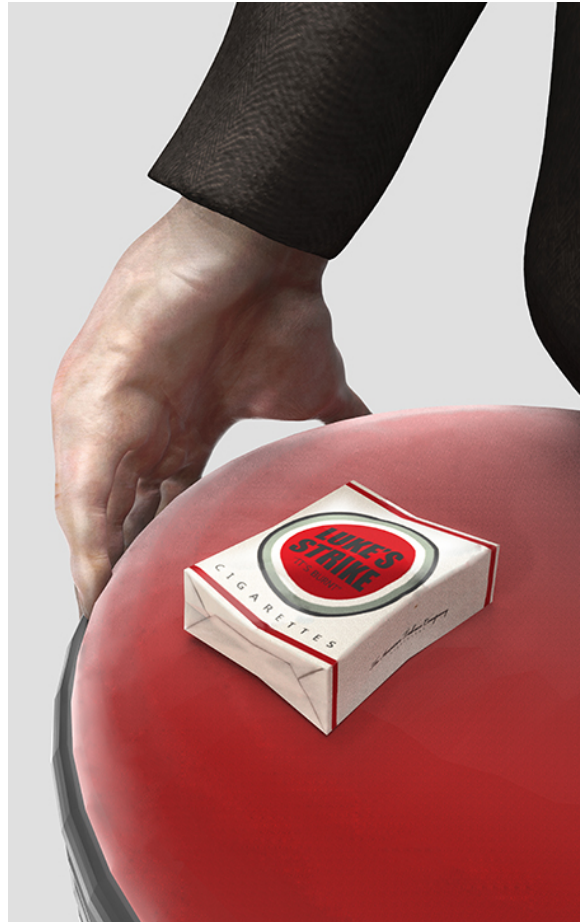
Rysunek 3. Wygląd postaci Holdena z przodu i z tyłu

Źródło: model własny, rendery z programu *KeyShot*



Rysunek 4. Wygląd postaci Holdena z boków

Źródło: model własny, renderzy z programu *KeyShot*



Rysunek 5. Zbliżenie na wybrane detale modelu

Źródło: model własny, rendery z programu *KeyShot*

Koncepcyjny charakter modelu powoduje, że nie został on przystosowany do wykonania na jego podstawie odlewu, czy też wydruku 3D.

4. Informacje o możliwości wykorzystania / wykorzystaniu pracy

Docelowo model mój może zostać wykorzystany do stworzenia figurki w stylu tych, jakie zamieszcza się w edycjach kolekcjonerskich gier wideo. Zbieranie tego typu statuetek cieszy się sporą popularnością. Z uwagi na fakt, że „Buszujący w zbożu” pozostaje jedną z najpopularniejszych lektur w szkołach średnich krajów anglojęzycznych, a z postacią Holdena Caulfielda identyfikuje się ciągle wielu ludzi, figurka Holdena mogłaby dla niejednego z nich stać się pożądanym eksponatem do uzupełnienia posiadanej kolekcji.

Zakładam też możliwość dalszej pracy nad modelem, obejmującą retopologię, stworzenie map UV, wypalenie szczegółów z modeli wysokopoligonowych na modelach niskopoligonowych, a następnie teksturowanie w programie Substance Painter 2 oraz – opcjonalnie – przystosowanie modelu do animacji.