



# 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, dobiore 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.