

32. srečanje mladih raziskovalcev Slovenije

KONCEPTNI DESIGN ZA IGRO ECLYPSE PROJECT

Raziskovalna naloga - oblikovanje

Avtor: KLEMEN ŠARLAH
Mentor: DENIS FRAS
Šola: SREDNJA ŠOLA ZA OBLIKOVANJE

2000 Maribor, 2015

32. srečanje mladih raziskovalcev Slovenije

**KONCEPTNI DESIGN ZA IGRO
ECLYPSE PROJECT**

Raziskovalna naloga - oblikovanje

2000 Maribor, 2015

1. KAZALO

1. KAZALO	3
2. KAZALO SLIK.....	4
3. POVZETEK	5
4. NEKAJ O KONCEPTNEM OBLIKOVANJU (CONCEPT ART).....	6
4.1. Konceptni dizajner (Concept artist)	7
5. ECLIPSE PROJECT	7
5.1. Logotip	8
5.2. Ustvarjanje osnovne ideje	9
6. USTVARJANJE PROTAGONISTOV	10
6.1. Konceptni dizajn protagonistov	11
6.2. Digitalna slika protagonistov	15
6.3. Posebni predmeti protagonistov	20
7. USTVARJANJE OKOLIJ.....	24
8. USTVARJANJE OROŽIJ.....	28
9. PROGRAMSKA OPREMA	30
10. STROJNA OPREMA.....	30
11. ZADNJE MISLI.....	31
12. CILJ RAZISKOVALNE NALOGE.....	31
13. DRUŽBENA ODGOVORNOST.....	32
14. VIRI.....	32

2. KAZALO SLIK

Slika 1: Eclipse Project logotip	8
Slika 2: Eclipse Project logotip ozek.....	9
Slika 3: Osnovna ideja.....	9
Slika 4: Skice protagonistov.....	10
Slika 5: Atlas, koncept	11
Slika 6: Little Lucy, koncept	12
Slika 7: Ricos, koncept.....	13
Slika 8: Arena, koncept	14
Slika 9:Atlas, digitalna slika.....	16
Slika 10: Little Lucy, digitalna slika	17
Slika 11: Ricos, digital painting	18
Slika 12: Arena, digital painting	19
Slika 13: Atlas, posebni predmet.....	20
Slika 14: Little Lucy, poseben predmet	21
Slika 15: Ricos, poseben predmet	22
Slika 16: Arena, poseben predmet.....	23
Slika 17: Skice okolij	25
Slika 18: Skice okolij, približek	26
Slika 19: Delo v poteku.....	27
Slika 20: Končano okolje	28
Slika 21: Skica brzostrelke	29

3. POVZETEK

Računalniške igre so velik del današnjega sveta. Skoraj vsak otrok se dandanes že relativno v zgodnjih letih spozna z video igrami. Veliko žanrov je s katerih lahko naredimo igre.

V zadnjih 20 letih je nastalo zelo veliko iger. Grafika je v teh letih tako napredovala, da igre praktično izgledajo kot filmi.

Neodvisno od grafike, zgodbe, žanra ali načina igranja, gre vsaka igra skozi tri glavne postopke izdelovanja. Rekel sem tri, a je to zelo poenostavljen pregled postopkov. V realnosti gre igra skozi veliko postopkov, da nastane končni izdelek.

Poenostavljene postopke delimo na **predprodukcija, produkcija in poprodukcija**.

Konceptni dizajn, tema naloge, ki jo bom opisoval, spada v predprodukcijo. Je prva stopnja izdelovanja igre. Koncept karakterjev, okolij, orožij, predmetov in podobnih stvari velikokrat, če ne skoraj vedno, nastane preden je skript za igro sploh napisan.

Konceptni dizajn je zelo pomembna vloga ne le v igralski industriji, ampak v zabavni industriji nasploh. Je prvi korak pri izdelovanju iger, filmov in vse kar je namenjeno zabavanju ljudi.

V tej nalogi vam bom boljše predstavil to vlogo in mojo lastno IL (intelektualno lastnino), ki sem si jo izmislil za to nalogo.

IL: Intelektualna lastnina ali angleško intellectual property, je poimenovanje za igro z novim naslovom. Igre z istim naslovom ali dodatkom z besedo ali številko (Bioshock, Bioshock 2, Bioshock Infinite) spadajo pod eno intelektualno lastnino.

4. NEKAJ O KONCEPTNEM OBLIKOVANJU (CONCEPT ART)

Konceptno oblikovanje je poklic, ki se je bolje začel uveljavljati leta 1930, morda celo prej. Uporabljal ga je Disney (ne samo on, a je zelo znan) pred izdelovanjem animiranih filmov in animacij. Kljub temu, pa je ta poklic bolje zacvetel pred 20 leti. Takrat so se namreč veliko bolj začeli izdelovati igre in filmi.

Uporablja se pred izdelavo filma, igre, animacije ali stripa. Seveda pa ni omejen le na te tri industrije. Konceptni dizajn lahko najdemo tudi pri arhitekturi, modnem oblikovanju in tudi industrijskem oblikovanju.

Veliko ljudi se ne zaveda, da konceptno oblikovanje spada pod industrijsko oblikovanje. Kaj je industrijsko oblikovanje? Je oblikovanje, ki se ukvarja z nastankom novih predmetov, ki ljudem olajšajo delo, življenje, lahko pa je tudi transformacija nečesa kar že obstaja v privlačnejšo obliko, na primer šilček.

Glavna naloga industrijskega oblikovanja je narediti predmet, ki je prijeten na pogled in predmet, ki rešuje probleme. Tako kot mobilni telefon, katerega dizajn je nekdo konceptiral (oblikoval), da rešuje probleme, kot so lep izgled ter funkcionalnost, enako konceptni oblikovalci oblikujejo karakterje, živali, vozila, okolja, orožja, predmete in marsikaj druga. Veliko oblikovalcev, ki danes delajo v filmski industriji in podobno, prihaja s šol, kjer učijo industrijsko oblikovanje.

Konceptni dizajn je na primer zelo različen od ilustracije. Medtem ko je ilustracija kot sama veliko vredna, je konceptni dizajn oz. risba nekega predmeta ničvredna. Pri ilustraciji uporabnik plačuje za to kar bo ilustrator naslikal, se pravi ilustracijo, medtem, ko pri konceptnem oblikovanju, uporabnik plačuje za končen produkt, naprimer mobilni telefon. Uporabnik želi kupiti ta nov mobilni telefon in ga ne zanima risba, katera je nastala, da so lahko ta mobilni telefon izdelali.

Se pravi pri ilustraciji, je sama risba vrednota, pri konceptnem oblikovanju pa risba ni vrednota, ampak končni produkt, ki bo iz te risbe nastal. Če uničimo ilustracijo, bo vsa njena vrednost uničena, če uničimo risbo za nov model mobilnega telefona, ne bo izgubljeno nič, saj tisto kar prinaša dobiček, mobilni telefon sam in ne risba, ki je nastala pred njim.

Zdaj poznamo razliko med risbami, ki so ilustracije in risbami, ki so načrti za izdelavo predmeta. Zapomnimo si, da enak sistem, ki sem ga zdaj povedal za primer mobitela, velja za vse ostalo tudi karakterje, živali, okolja in podobno.

Konceptni dizajn je prvi in najpomembnejši korak v produkciji iger in filmov. Ta korak namreč definira izgled sveta in ljudi, ki v njem živijo, pa tudi predmete, ki jih uporabljajo. Vse kar ljudje vidijo v igri ali filmu je bilo izdelano še preden je bil napisan scenarij.

4.1. Konceptni dizajner (Concept artist)

Konceptni dizajner je tisti, ki ustvari vsakemu projektu obliko. Velikokrat imajo ti dizajnerji na začetku projekta prosto pot.

Od dizajnerjev se pričakuje, da izdelajo nekaj novega, nekaj svežega. Vzemimo za primer vesoljsko ladjo, Star Wars, Star Trek, Aliens, Halo, Desteny, vse to so intelektualne lastnine, v katerih se pojavljajo vesoljske ladje. Narediti nekaj kar je sveže je zelo težko, saj obstaja že veliko verzij vesoljskih ladij. S tem lahko vidimo, da morajo biti dizajnerji zelo pametni in inovativni, da naredijo unikatni izdelek, še posebej v današnjem svetu, kjer je veliko filmov in iger

Rekel sem, da imajo dizajnerji v začetnih stopnjah prosto pot, a tudi tukaj obstaja meja. Če naredimo nekaj preveč drugačnega, občinstvo, ki igra te igre in gleda filme ne bo verjelo, da ta stvar lahko dejansko »obstaja«. Večina stvari, ki jih vidimo v igrah in filmih dejansko ne bi nikoli delovalo, a s prisposodobami s pravega sveta, lahko stvari kot je vesoljska ladja, naredimo realne in nekaj kar izgleda, kot da obstaja.

Konceptni dizajnerji se poigravajo s čustvi ljudi in tako ustvarjajo dizajne.

5. ECLIPSE PROJECT

Eclipse Project je naslov igre, ki sem si jo za to nalogo izmislil. Jaz izdelujem celotni dizajn za to igro, karakterje, okolja, orožja. To so glavne stvari, ki so se mi zdele pomembne za vizualno predstavo igre. Izmislil sem si tudi zgodbo in logotip. Zgodba je še v zelo zgodnji stopnji. Nisem se hotel preveč vplesti v izdelavo zgodbe, saj to ni cilj moje raziskovalne naloge.

Za inspiracijo same igre, mi je bila v veliko pomoč že obstoječa igra Borderlands 2. Če ste z igro seznanjeni, boste v nalogi zasledili nekaj podobnosti med tema dvema intelektualnima lastninama.

Od tukaj dalje vam bom predstavil mojo idejo. Začel bom z logotipom, predstavil vam bom tudi vse postopke za izdelavo vseh dizajnov.

5.1. Logotip

Logotip je bil izdelan po standardnih postopkih izdelovanja logotipa, ki sem se ga naučil doma in v šoli. Odločil sem v zelo preprost izgled. Logotip je črno-bel. Trenutno je v trendu »Less is more«, kar pomeni manj kot je senčenja in kompliciranih oblik, boljše je.

V logotipu lahko razberemo ime samega projekta ter planet na katerem se zgodba v igri odvija.

Slika 1: Eclipse Project logotip



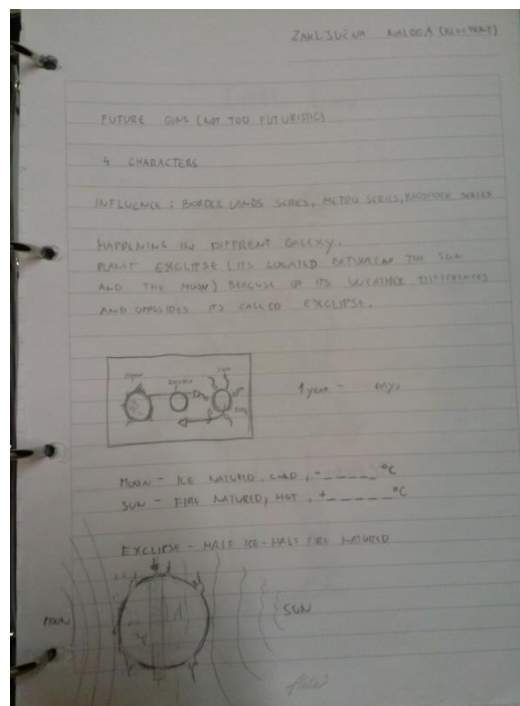
Obstaja še druga verzija logotipa, ki se bo uporabljala na strani knjige ali škatle za CD. Uporablja se lahko na mestih, kjer je ozek prostor. Ker je logotip velik, sem si izmislil enega, ki je bolj ozek.

ECLIPSE PROJECT

Slika 2: Eclipse Project logotip ozek

5.2. Ustvarjanje osnovne ideje

Osnovna ideja je nastala med poukom grafičnega oblikovanja. Na listu so napisane osnovne informacije, ki so mi pomagale pri izdelavi dizajnov.



Slika 3: Osnovna ideja

Za izdelavo sem si izmislil nekaj pomembnih informacij, planet na katerem se dogaja in igre po katerih sem se vzgledoval.

Ideja na papirju za nekoga morda nima smisla, a za mene je bila dovolj, da sem vzpodbudil svojo domišljijo. Zaradi informacij o planetu lahko na podlagi tega naredim koncepte za protagoniste, okolja in orožja, ki jih bodo karakterji uporabljali.

Osnovna ideja je za to nalogo najpomembnejša stopnja.

6. USTVARJANJE PROTAGONISTOV

Dizajniranje protagonistov je definitivno moja najljubša stopnja. Prve skice so nastale med poukom. Takoj, ko sem dobil idejo, sem jo narisal v zvezek. Spodaj so slike skic, katere so kasneje bile predelane v konkretne koncepte.



Slika 4: Skice protagonistov

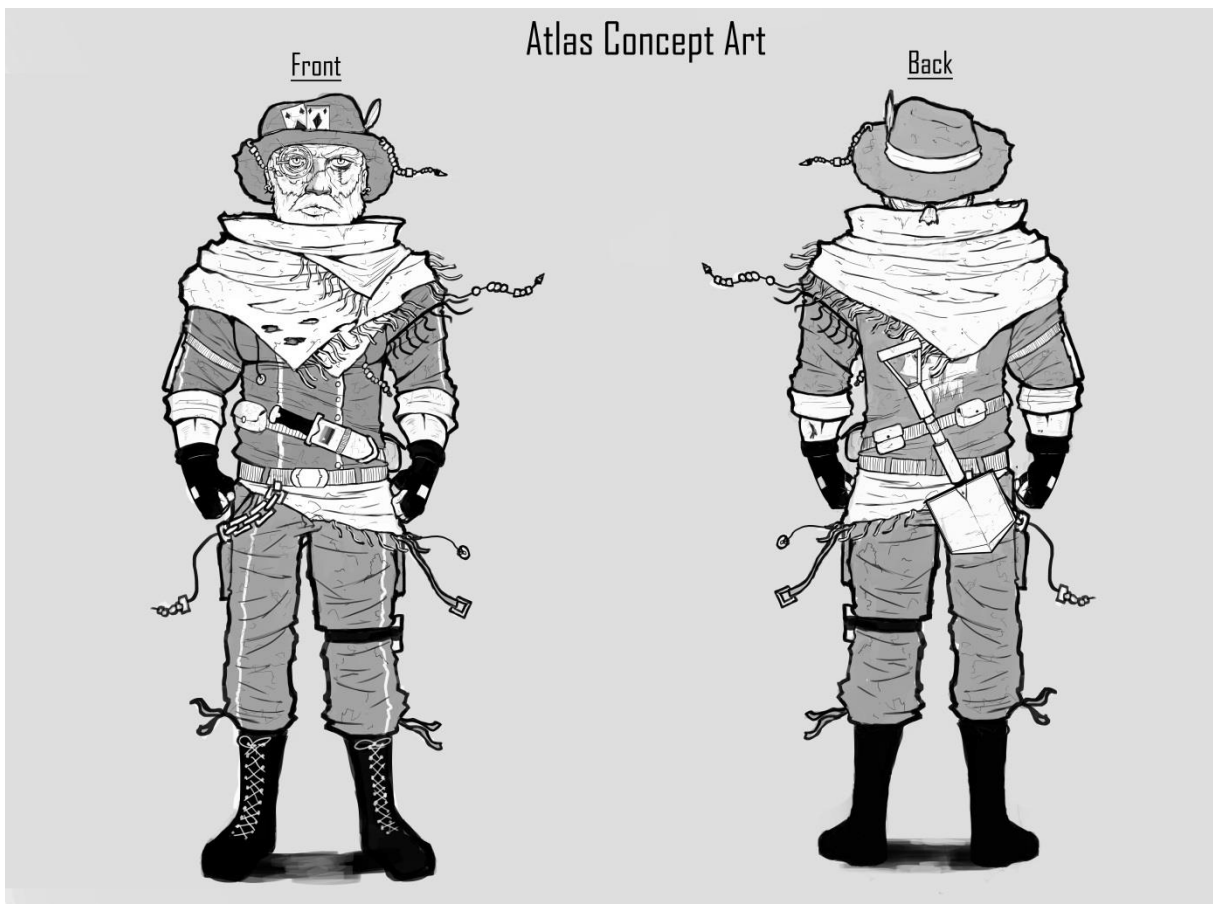
6.1. Konceptni dizajn protagonistov

Naslednji postopek v tej stopnji je bilo dizajniranje karakterjev v digitalni obliki. V tem delu sem narisal sprednji in zadnji pogled na karakterje. Ob slikah je opis vsakega karakterja in njihovih posebnih moči.

Atlas

Atlas je star moški, ki je potoval po veliko planetih. Je specializiran ostrostrelec. Ima mišičasto telo, saj je bivši vojaški veteran. V vojni med planetom Pantara in Lixa je bil general osvobodilne fronte.

Obeski in podobne stvari, ki jih nosi, nakazujejo na to, da je veliko potoval. Na hrbtu nosi lopato, ki jo uporablja za udarce brez orožja. Uporablja pa jo tudi za razkopavanje dragocenih arheoloških najdb. Kasneje v igri, če to nadgradimo, lahko uporablja nož, ki ga nosi spredaj. Njegova posebna moč je monokel na njegovem desnem očesu. Ko ga aktivira, lahko skozi zidove vidi prijatelje in nasprotnike. Njegovo povečavo na ostrostrelnih orožjih poveča za 2X.



Slika 5: Atlas, koncept

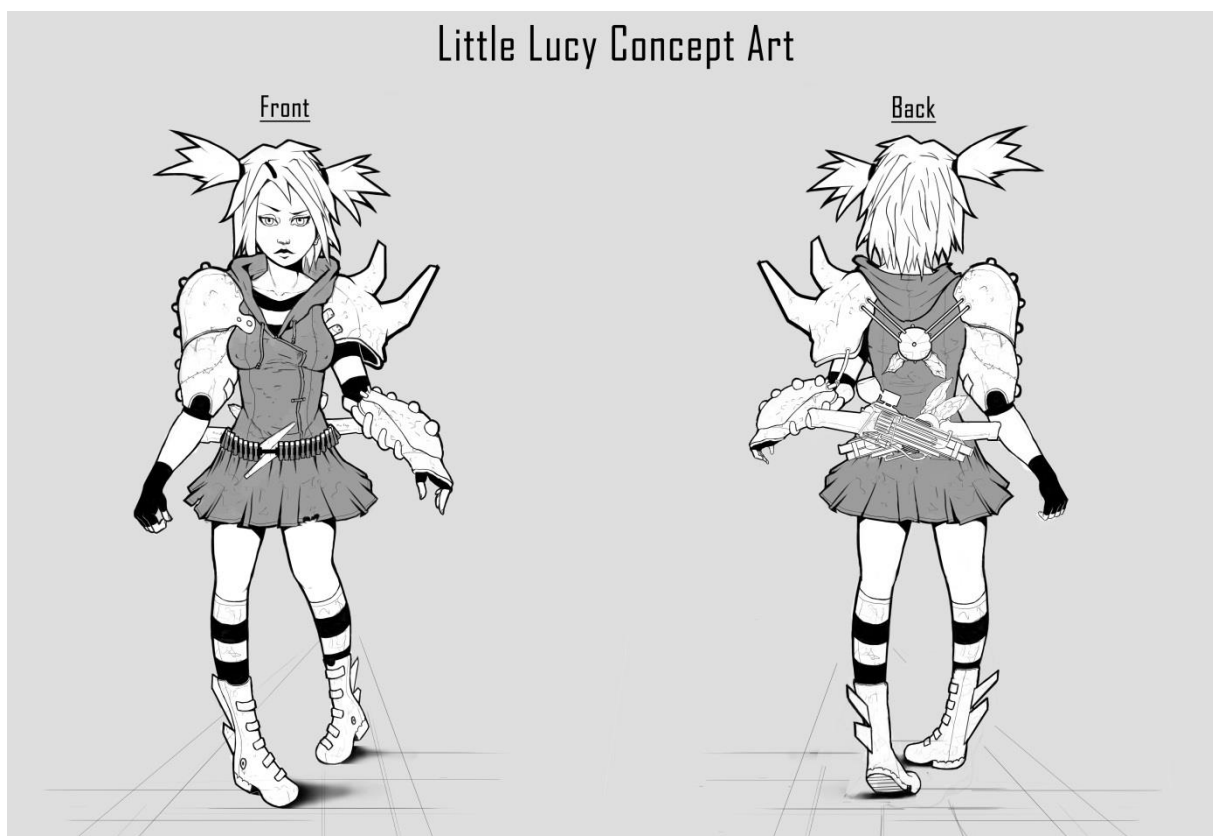
Little Lucy

Little Lucy je mlada ženska, stara 21 let. Kljub temu, da je stara 21 let je velika le 150 centimetrov. Rojena in vzgojena je na planetu Eclipse. Njena družina »Herrmann« se ukvarja s poklicnim ubijanjem. Vsak član družine je specializiran na različnih področjih. Little Lucy (Lucy Herrmann) je specializirana z uporabo šibrovk (Shotgun).

Zaradi njenega majhnega telesa ima na levi roki in desni rami naprave, ki izničijo sunke strelcev. Če teh naprav ne bi imela bi padla z vsakim strelom. Ko udari nasprotnike, jih zaradi naprave na levi roki odnese v zrak, kar povzroči nasprotniku veliko poškodb.

Njena posebna moč so uporaba dveh majhnih šibrovk Miss Daisy in Miss Rosy. To sta dve šibrovki, ki sta bili narejene posebej za njo.

Njene naprave, kakor tudi Miss Daisy, delujejo na osnovi kristala, Soul Crystal.



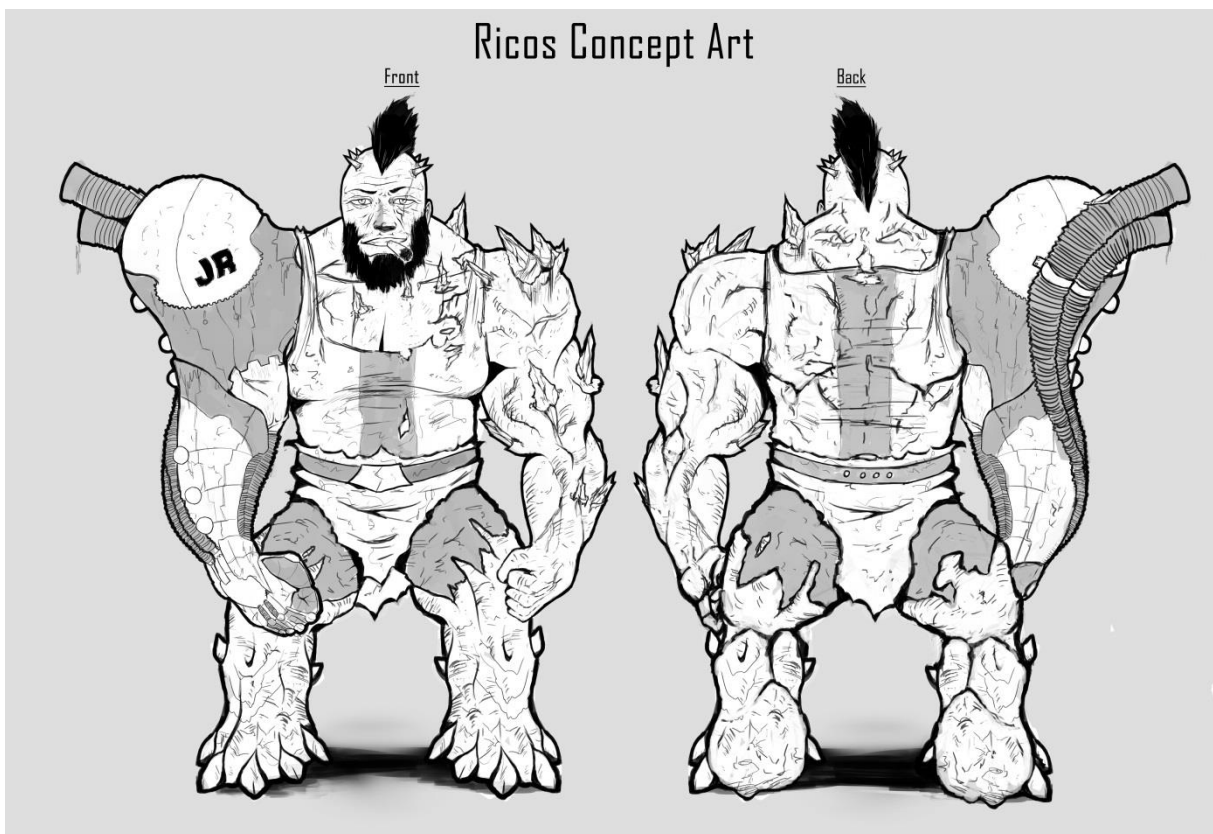
Slika 6: Little Lucy, koncept

Ricos

Ricos prihaja s planeta Soulstus. Na tem planetu se nahaja kristal Soul Crystal, ki na Eclipsu poganja vse naprave in je vir zraka. Na njegovem planetu ta kristal nima nobene vrednosti za razliko od Eclipsa, kjer je to najvrednejši predmet. Z njim poganjamo stroje, ojača tudi moč orožja. Uporaba je neomejena. Ricos je edini na Eclipsu, ki ima te kristale zabodene v svojo levo roko. Ker je hibrid človeka in nezemljana, ga moč kristala ne uniči.

Je zelo močan in velik. Je najvišji in najmočnejši med vsemi karakterji, visok je 2 metra. Specializiran je za težja orožja. Kakor pri Little Lucy, tudi njegov napad brez orožja, povzroči veliko poškodb nasprotniku. Zaradi moči lahko skoči v zrak 2 metra.

Namesto desne roke ima nameščeno robotsko roko, kjer se tudi nahaja njegova moč. Roka se spremeni v veliko orožje, ki strelja rakete prevlečene s kristalom, zaradi katerega je njegov napad zelo močan.



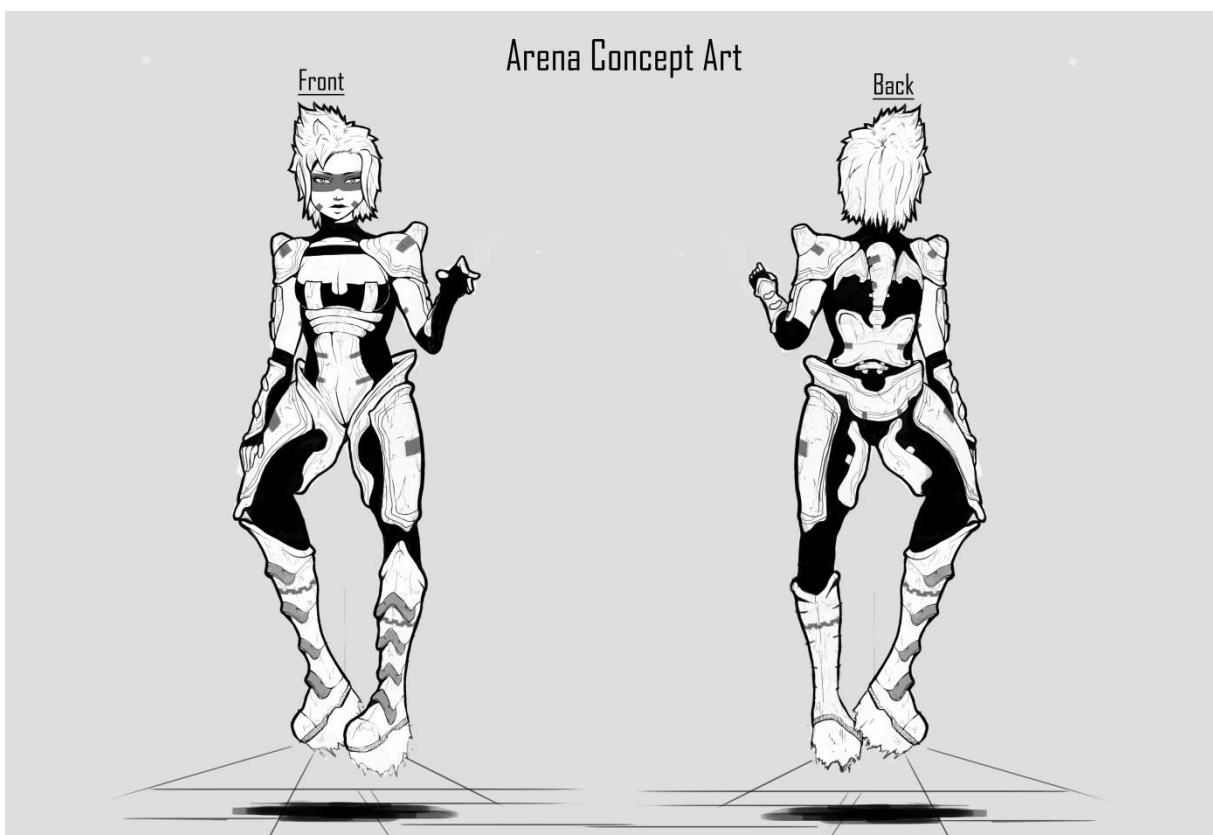
Slika 7: Ricos, koncept

Arena

Arena je najhitrejša med vsemi protagonisti, zaradi hitrosti pa je najšibkejša v napadu. Uporablja napravo Hover Skates. To so rolke, ki jih poganja kristal. Zaradi njih lahko zelo hitro potuje. Zaradi primanjkovanja moči, nosi oklep, ki jo ščiti pred streli in udarci.

Prihaja s planeta Xenus, ki deluje po sistemu plemen. Arena spada pod najšibkejše pleme, ki svojo šibkost nadomesti s hitrostjo.

Njena posebna moč ji omogoča 2X hitrost na vseh področjih (tek, streljanje, merjenje) ter avtomatsko merjenje.



Slika 8: Arena, koncept

6.2. Digitalna slika protagonistov

Zadnji korak je digitalna slika vsakega karakterja. V tem delu imamo boljšo vizualno predstavo, kako naši karakterji izgledajo. Vidimo lahko barve in približno kako bo izgledal 3D model.

Po konceptnem dizajnerju namreč 3D umetnik ustvari karakterje. Ta naredi koncept 3D modela, ki se kasneje uporablja v igri. Da lažje opravi svoje delo, moramo konceptni dizajnerji predelati vse omenjene postopke.

Digitalno slikanje je zelo drugačno od črtne risbe. Potrebno je znanje o svetlobi in kako se določene oblike obnašajo pod svetlobo. Digitalno slikanje je uporabljeno v tej industriji kot glavni način komuniciranja idej dizajnerjev. Odkar se je pojavil Photoshop, se je ta metoda zelo razširila., pred tem je bilo vse naslikano na roke.

Postopek se skozi leta ni spremenil, spremenil pa se je medij s katerim ideje komunicirajo.

Za razliko od dizajniranja, je nekaj kar se lahko naučimo z veliko vaje.

Spodaj so predstavljene digitalne slike vseh protagonistov.

Atlas



Slika 9:Atlas, digitalna slika

Little Lucy



Slika 10: Little Lucy, digitalna slika

Ricos



Slika 11: Ricos, digital painting

Arena

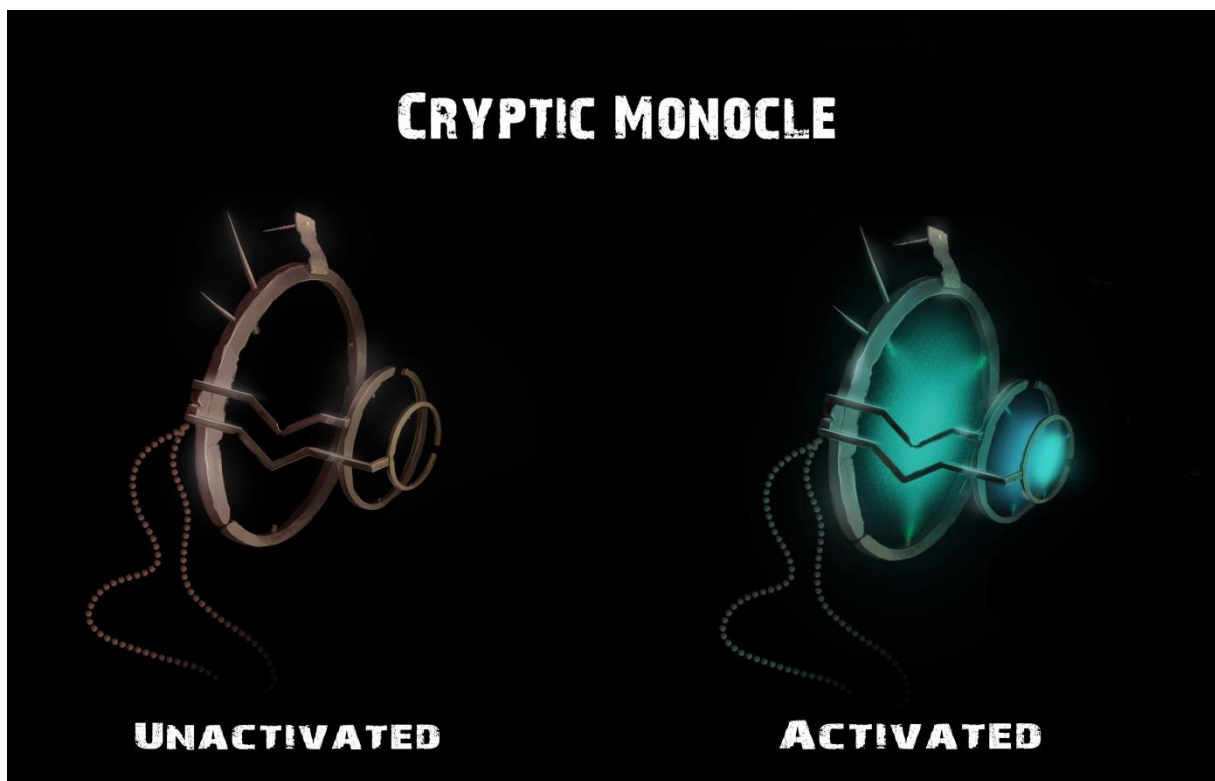


Slika 12: Arena, digital painting

6.3. Posebni predmeti protagonistov

Vsak protagonist ima nek poseben predmet, ki ga predstavlja. To so predmeti, ki se uporabljajo, ko se aktivira posebna moč določenega karakterja.

Atlas ima svoj monokel, ki mu omogoča, da lahko vidi prijatelje in nasprotnike skozi zidove. Povečavo na ostrostrelnih orožjih poveča za 2X.



Slika 13: Atlas, posebni predmet

Little Lucy ima svoje šibrovke narejene posebej za njo. Miss Daisy deluje na osnovi kristalov Soul Crystal, ki ojača izstrelke iz šibrovk. Miss Rosy deluje na osnovi vrtnice Fire Rose, ki prevleče izstrelke z močnim ognjem. Ko zadanejo nasprotnika, ta zagori.

Fire Rose je vrtnica, ki raste le v globinah Eclipsa. Je mlada vrtnica, ki proizvaja veliko vročino. Zaradi teh vrtnic nastajajo na Eclipsu vulkani.



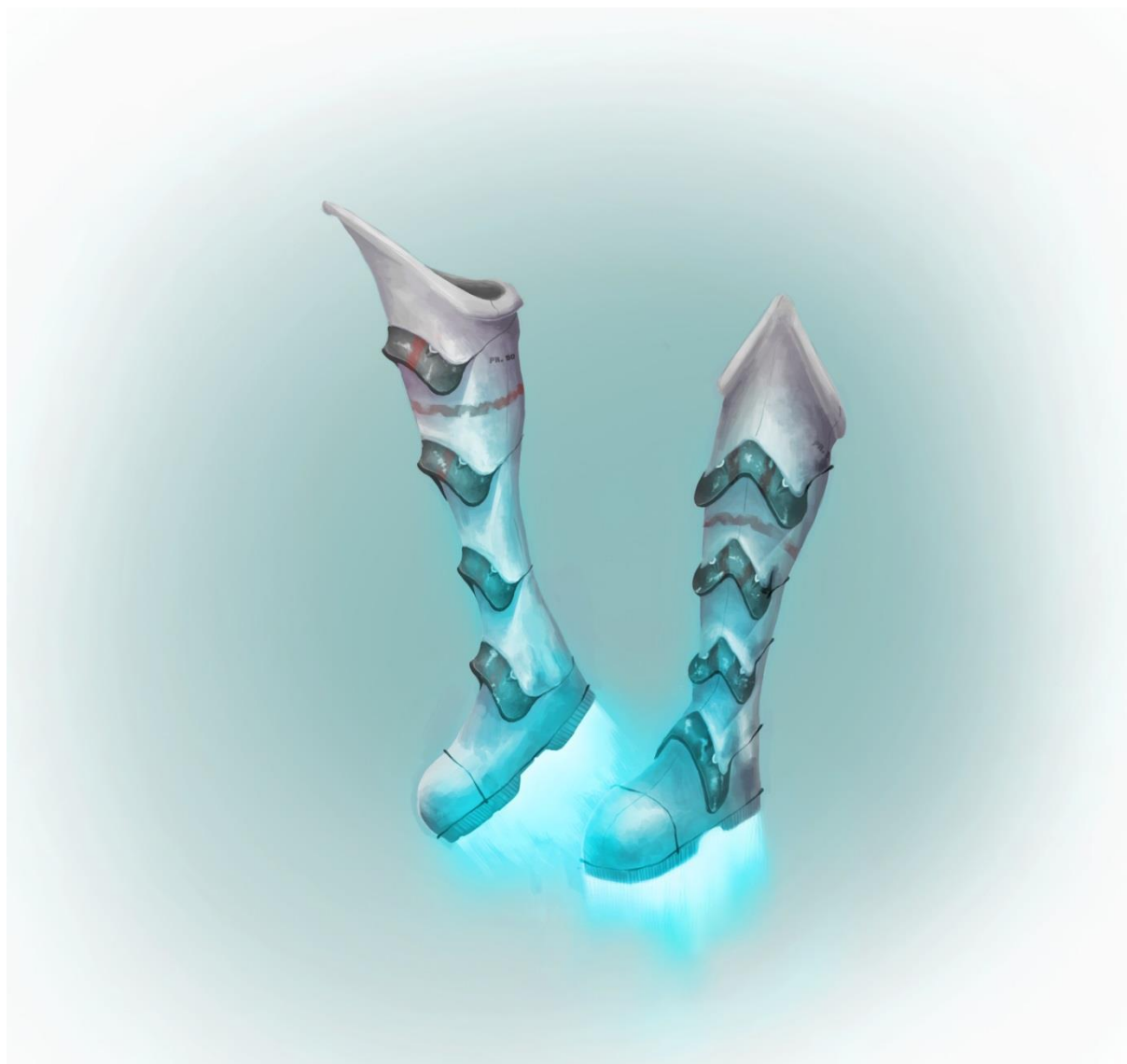
Slika 14: Little Lucy, poseben predmet

Ricos je pri mladih letih izgubil svojo roko, zamenjali so mu ju z robotsko. Ko se aktivira posebna moč, se roka spremeni v veliko orožje. Deluje s pomočjo kristalov, ki jih ima zabodene v svojo roko. Iz izpušnih cevi piha para.



Slika 15: Ricos, poseben predmet

Arena za hitro premikanje uporablja svoje rolke. Njen Hover Skate je edina naprava, ki lahko absorbira moč kristala in jo spremeni v energijo s katero lahko Arena lebdi. Naprava je edinstvena tudi zaradi tega, ker lako moč kristala absorbira z zraka, kar pomeni, da ne potrebuje kistalov na napravi. Je edini takšen predmet na Eclipsu.



Slika 16: Arena, poseben predmet

7. USTVARJANJE OKOLIJ

Dizajniranje okolja je ena iz med najpomembnejših stvari pri produkcije igre. Z dizajniranjem sveta lahko določimo arhitekturo, atmosfero, podnebje, stil orožij, letne čase, bitja, ki tu živijo, stvari, ki jih ljudje uporabljajo... Kolikor vidimo, veliko stvari nastane samo z dizajniranjem sveta. Jaz sem se temu problemu približal z drugačnim pristopom.

V filmski industriji nastane zelo veliko **producijskih slik**. Producijska slika pokaže režiserjem filma določene scene, ki jih bodo posneli. Cena 3 sekundnega posnetka lahko stane več milijonov dolarjev. Zaradi tako visokih cen, so producijske slike ali angleško production paintings, zelo pomembne. Producijske slike se vsekakor uporabljajo tudi pri produkciji igre.

Odločil sem se, da bom naredil nekaj producijskih slik. Pokazal bom svet v katerem se igra odvija in »kul« scene, ki bi se lahko zgodile v igri. Dve muhi na en mah.

Zavedati se moramo, da v proizvodnji igre ena oseba nikoli ne izdeluje vseh dizajnov. Dizajnerji so v igralski industriji zelo, zelo specializirani. Oblikujejo karakterje, okolja, orožja, predmete v okolju (luči, mize, klopi, stoli, omare...) in še več. Ker se želim v prihodnosti ukvarjati le s karakterji, je kvaliteta teh slik bistveno nižja, a se jih bom vseeno potrudil narediti po svojih najboljših močeh.

Postopek dizajniranja okolja ima več stopenj.

Najprej naredimo **skico**, v kateri definiramo dobro idejo. V tej fazi se ne obremenjujemo preveč s perspektivo in drugimi pravili, saj lahko ti zatajijo zelo dobro idejo.

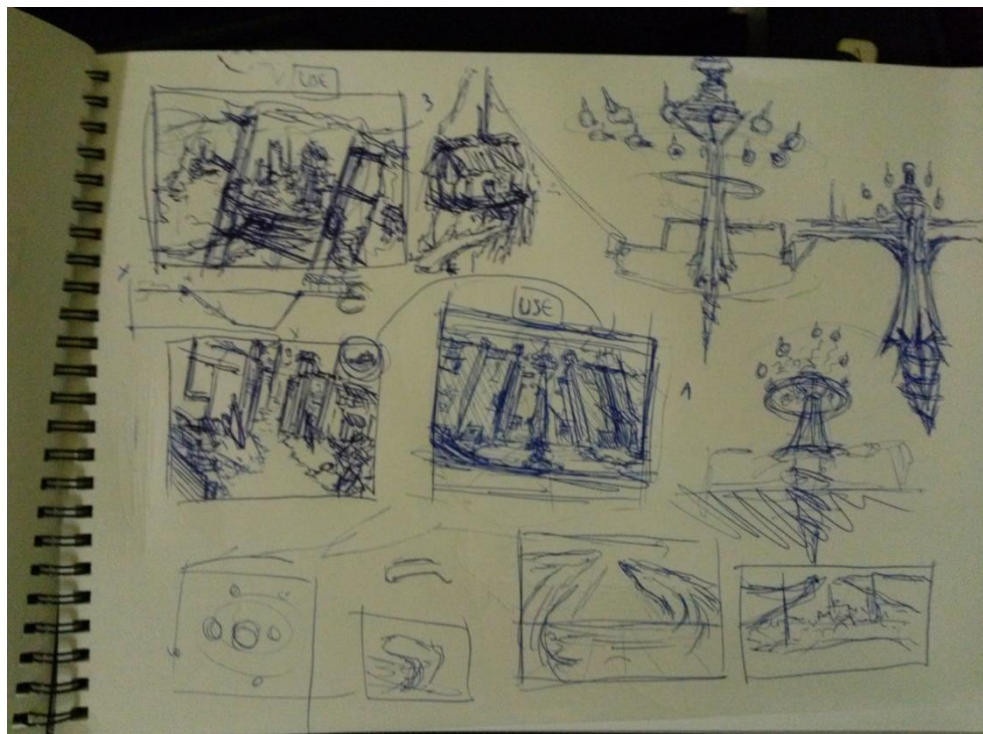
Naslednja stopnja je **črtna risba**. S črtno risbo 3D oblikovalcu posredujemo vse informacije o oblikah s katerih je to okolje narejeno.

»**Rough pass**« je naslednji korak. »Rough pass« je izraz za sliko, ki je dovolj natančna, da jo ljudje razumejo, a je še vedno v zelo grobem stanju. S takšno sliko se še odločam o zadnjih spremembah dizajna.

»**Finish pass**« je zadnja faza izdelave enega iz med več stotih okolij. »Finish pass« je slika, katero smo obdelovali 6 ur od nastanka »rough pass« faze. Je zelo natančen prikaz in 3D oblikovalcu posreduje informacije o atmosferi, podnebjju, vremenskih razmerah, zraku, dolžini stvari in še veliko več.

Zaradi neizkušenosti sem končal sliko pri »rough pass-u«, saj nimam dovolj znanja, da bi sliko še bolje obdelal.

Skice okolij, ki sem jih dizajniral so prikazane spodaj.



Slika 17: Skice okolij



Slika 18: Skice okolij, približek

Naslednja slika prikazuje wip (work in progress) na eni iz med slik.



Slika 19: Delo v poteku

Slike naredim črno-bele, saj se tako osredotočim le na dizajn in volumen. Brez znanja o svetlobi ne moramo naslikati dobrih volumnov, brez volumna pa je slika ploska, saj nam volumen omogoča, da vidimo tako kot vidimo.

Ko v naš izdelek vložimo več ur dela in dodamo detajle, nastane končni izdelek. Potrebno je vedeti, da detajli ne izpopolnijo slike. Če nimamo dobrega znanja o perspektivi, svetlobi in oblikah, naša slika ne bo izgledala dobro. Na naslednji strani lahko vidite končni izdelek enega izmed okolij.



Slika 20: Končano okolje

Kakorkoli pogledamo to le ni čisti dizajn, ki prikazuje samo okolje. Je produkcijska slika, ki prikazuje sceno, ki bi se naj v igri zgodila. S tem lahko pokažem kako izgleda svet na Eclipsu, kakor tudi zanimive stvari kot je pošast na zgornjem primeru.

8. USTVARJANJE OROŽIJ

Dizajniranje orožij je bil zame najmanj pomemben postopek. Brez okolij in karakterjev je težko predstaviti zgodbo, a brez orožij jo lahko.

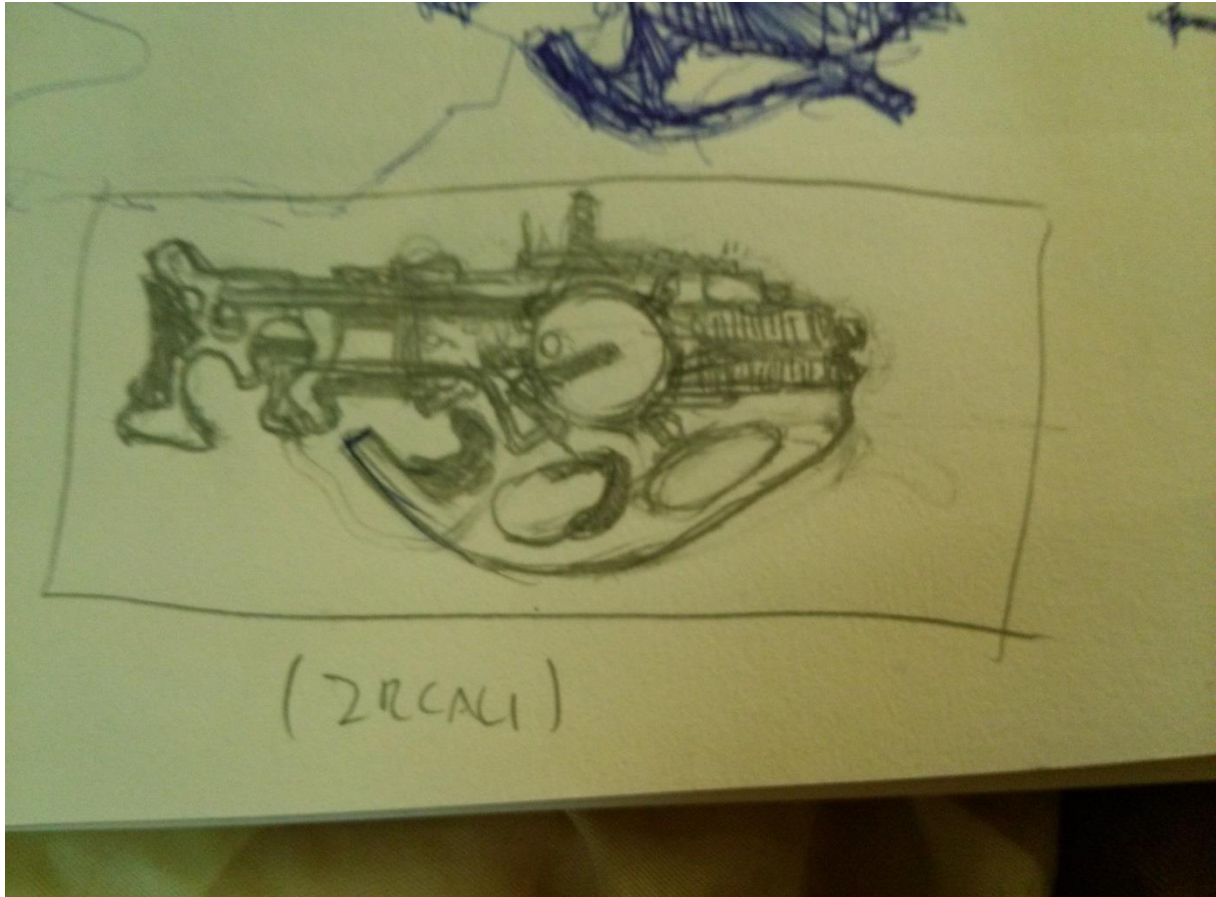
Postopki izdelovanja so enaki kot pri okoljih in karakterjih. Pri dizajniranju ostalih reči ni nič drugače. Vse je isto. Vse kar je drugače, so oblike, ki se bodo v dizajnu pojavljale.

Za orožja sem razmišljal, da bi bila zelo zanimiva na pogled. Vsekakor so to orožja, ki v realnosti ne bi delovala. V okolju iger se lahko prepustimo naši domišljij, saj je igra izmisljen svet. Z dovolj znanja je lahko vse nerealno prikazano realno.

Orožja, ki jih bom ustvaril bodo spadala v kategorijo **pištol**, **brzostrelk**, **mitraljeze**, **šibrovk** in **ostrostrelnih orožij**. Še vedno se pa odločam ali bom dodal **eksplozivna orožja** ali ne.

Prvi korak so skice. Z njimi definiram glavno obliko nekega orožja.

Tukaj vidimo skico brzostrelke, oz. (SMG). To bomo v nadaljevanju obdelali kakor smo karakterje.



Slika 21: Skica brzostrelke

Naslednji korak lahko presodimo sami.

V produkcijskem okolju bi definitivno morali narediti še črtno risbo, a sem se odločil, da bom ta korak preskočil. Zatorej sem naredil le še digitalno sliko tega orožja.

9. PROGRAMSKA OPREMA

Dizajne sem ustvarjal v programu, ki se imenuje Photoshop CS6. Adobe Photoshop je profesionalni program, ki se uporablja po celem svetu. Po večini ga uporabljamo grafični oblikovalci za oblikovanje ter obdelavo fotografij ter ustvarjanje dizajnov, vendar ga lahko uporabljamo tudi kot pripomoček za izdelovanje konceptov in digitalnih slik.

Ni nujno potreben za izdelavo, je le ena iz med mnogih programskih opcij med katerimi lahko izbiramo. Uporabljam Photoshop, saj sem nanj zelo navajen.

Uporabljal sem tudi program Adobe Illustrator, s tem programom sem izdelal logotip za igro.

Program se večinoma uporablja za izdelovanje vektorske umetnosti., znakov in drugih stvari, ki morajo biti narejene vektorsko.

10. STROJNA OPREMA

Na začetku sem uporabljal grafično tablico Wacom Intuos Pen&Tuch. Vrednost te tablice je bila 100€. Je ena izmed najcenejših opcij te firme. Tablica je bila kljub njenemu nizkemu cenovnemu rangi zelo učinkovita in me je pripeljala vse do prve digitalne slike katere motiv je karakter Arena.

Po šestih mesecih slikanja s to tablico, na katero sem se končno navadil, sem se odločil za investicijo. Odločil sem se, da bom investiral v samega sebe in si tako kupil grafično tablico Wacom Cintiq 13HD v vrednosti 900€. Bila je najdražja stvar kar sem jih kadarkoli kupil. Denar ni bil vržen v stran, namreč zame je bila to potrebna investicija, ki se bo v prihodnosti poplačala.

Wacom Cintiq 13HD je grafična tablica na kateri je Full HD zaslon z ločljivostjo 1920x1080. Vse kar se dogaja na računalniku neposredno vidimo na tabličnem zaslonu.

Vsekakor pa je to le pripomoček. Vse kar počnem jaz lahko delajo profesionalci s tablico brez ekrana in to velikokrat boljše kot jaz, kar dokazuje, da je potrebno znanje in ne pripomoček.

Računalnik, ki sem ga uporabljal je prenosni računalnik znamke Asus. Kupil sem ga z namenom, da bom lahko izdeloval visokokvalitetne dizajne. Ta že leto in pol služi svojemu namenu.

11. ZADNJE MISLI

Med izdelovanjem tega izdelka je bilo veliko uspehov, a prav toliko je bilo tudi padcev. Naučiti sem se moral veliko novih stvari. Bil sem konstantno v delovnem okoljem in to me je vsekakor naredilo v boljšega konceptnega dizajnerja.

V pravi službi, na pravem projektu, definitivno ne bi delal vsega. Bolje rečeno, stranke želijo specifične sposobnosti, saj so to močne točke dizajnerja, ki so ga najeli, oz. zaposlili.

Zelo sem se osredotočil na karakterje, saj je to stvar, ki bi jo v prihodnosti tudi rad počel. V prihodnosti bi rad konceptiral karakterje za različne igre. Živiš le enkrat, zato sanjaj veliko.

Ljudje okoli mene so mnenja, da je to nemogoče. A razmišljati negativno vsekakor ni moj stil. Če bi res bilo nemogoče, potlej ne bi bilo konceptnih dizajnerjev.

Želim dodati tudi to. Za ta poklic je potrebna velika količina znanja. Ni pomembno, če uporabljamo Apple iMac z Wacom 27Hd ali Hp Pavilion z grafično tablico Wacom Baamboo, brez znanja nam nobena strojna oprema ne pomaga. Močne sanje in trdo delo je ključ do uspeha.

Upam, da vam je bila moja naloga všeč.

Prevladuje obdobje iger in filmov. Dizajni, kot so ti, so zelo uporabni. Mislim, da bi lahko tudi naša šola začela poučevati digitalni slikanje.

Hvala za vaše branje.

12. CILJ RAZISKOVALNE NALOGE

Pravkar ste prebrali postopek izdelovanja dizajnov za igro. Kaj je tukaj povezano z raziskovalno nalogo? Cilj naloge je, da se naučim tehnik, ki se v tej industriji uporabljajo in jih poskusim nekako prenesti v uporabo za različne namene, kot so reklame, letaki in še več drugih stvari. Digitalno slikanje je v Sloveniji zelo nerazvito. Oblikovalcem v Sloveniji želim pokazati tehniko, ki je zelo razvita v Ameriki. Mislim, da je to nekaj, kar se je vredno naučiti, saj gre zelo moderen način prikazovanja idej.

13. DRUŽBENA ODGOVORNOST

Zaključna naloga ne posmehuje nobenega drugega izdelka. Ne zlorablja ljudi, podjetij, podatkov ali kaj podobnega. Nima in ne namerava imeti nobenega negativnega vpliva na ljudi, podjetja, organizacije in druge člene. Je le ideja, ki je namenjena zgolj napredovanju in moderniziranju Slovenije in njenih oblikovalcev.

14. VIRI

Vse kar je napisano v nalogi, je končen rezultat mojega dolgega in prizadevnega dela. Je striktno moj pogled na to industrijo in na postopek izdelovanja izdelkov. V delu ni spletnih in knjižnih virov.