

Twórcze Działania w Przestrzeni, Techniki 3D, Animacja

PGiPW II lic

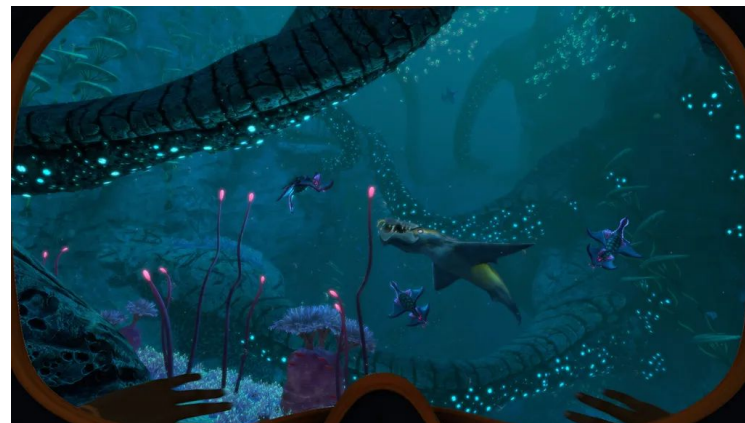
Stan prezentacji na dzień: 12.06.2024

Lore

Świat po ogromnej katastrofie klimatycznej przestał przypominać to, co znamy dzisiaj. Wiele gatunków wymarło, a te które przeżyły musiały ewoluować, aby dostosować się do panującej sytuacji. Brak ludzi pozwolił na wykształcenie się nowych cywilizacji panujących na znacznie mniejszych obszarach.



Enviro - referencje

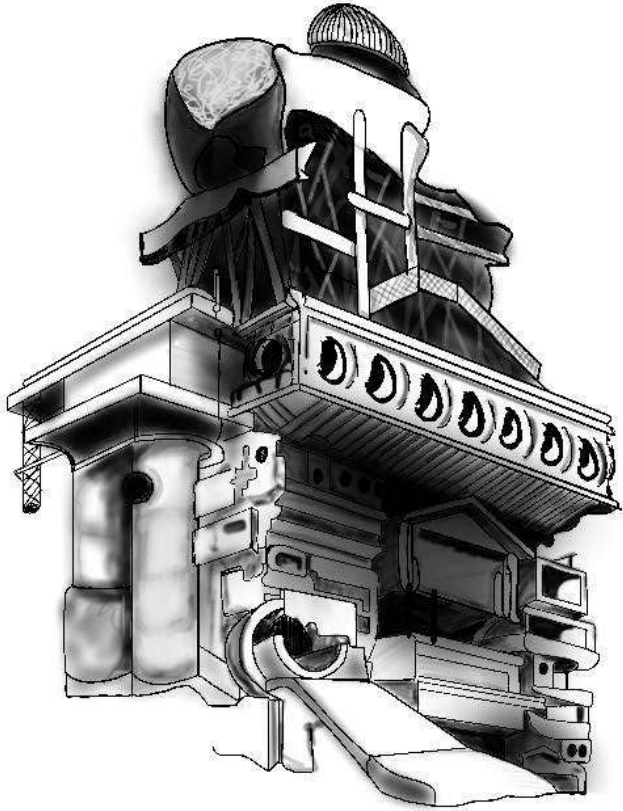




Styl architektoniczny



Koncept architektoniczny



Koncepty enviro



Ciemna grota zabudowana surowymi blokami utrzymanymi ponad poziomem wody, kolor pomarańczowy nawiązuje do plemienia Ptaków.

Palina Shpileuskaya



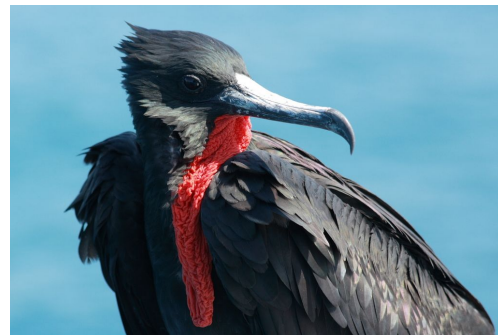
Natalia Pypno

Plemię pierwsze - potomkowie ptaków

Stworzenia, które w swoich przodkach mają uskrzydlonych panów powietrza, żyją teraz zupełnie inaczej. Pewna grupa ptaków zasiedliła lodowagrotę połączoną z podwodną jaskinią. Niewielka ich ilość zachowała możliwość lotu. Reszta - przypominająca nam raczej nietoty arktyczne - w dalszym ciągu posiada grubą okrywę pierza i kończyny pełniące funkcję płetw. Takie przystosowanie pozwala im nadal przemierzać krótkie dystanse wokół groty w poszukiwaniu pożywienia, surowców oraz przedmiotów cennych. A cenne są korale, czy też kamienie szlachetne pogubione lata wstecz przez nieuważnych ludzi. Rzeczy wartościowe używane są przez ptaki jako waluta, dowód na to, że ludzkie podejście nie wymarło, a zmieniło jedynie żywiciela.

Z wielu różnych plemion, grupa ptaków wydaje się najbardziej inteligentna. Nawet w tak trudnych warunkach można zauważyć bardzo różne cechy charakteru oraz temperament poszczególnych osobników. Wytworzyły one swego rodzaju kulturę. Spędzają dni pracując, bawiąc się, tworząc. Dzielą się rolami w zależności od umiejętności i predyspozycji.

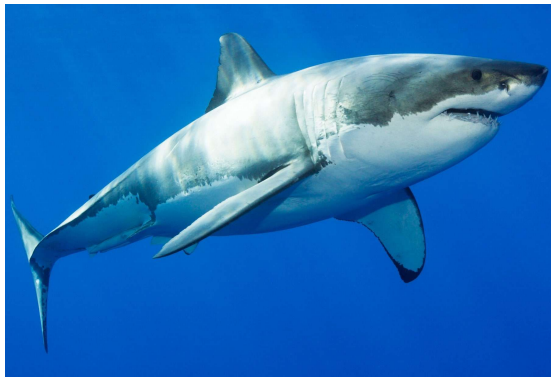
Zdjęcia referencyjne



Plemię drugie - potomkowie ssaków i ryb morskich

Odmiennie od ptaków funkcjonują królowie podwodnych czeluści, czyli stworzenia morskie, okrzyknięte mianem “potworów z głębin”. Nie utrzymują one więzi stadnych stadnych, przebywają zazwyczaj samotnie lub w niewielkich grupach. Nie tworzą kultury, współpracują jedynie w przypadku polowań, ucząc się zachowań ofiary i tworząc zawiłe taktyki. Zazwyczaj potwory są większych gabarytów, więc potrzebują większej ilości pożywienia, a ptaki stanowią dla nich smaczkę. Większość ich energii wykorzystywana jest do polowań w grocie, głównie pod wodą, aczkolwiek niejeden osobnik wychodzi również na ląd i atakuje bezpośrednio. Mimo znacznie niższego poziomu inteligencji w porównaniu do ptaków, stworzenia morskie potrafią zaskakująco dobrze ocenić swoje możliwości.

Zdjęcia referencyjne

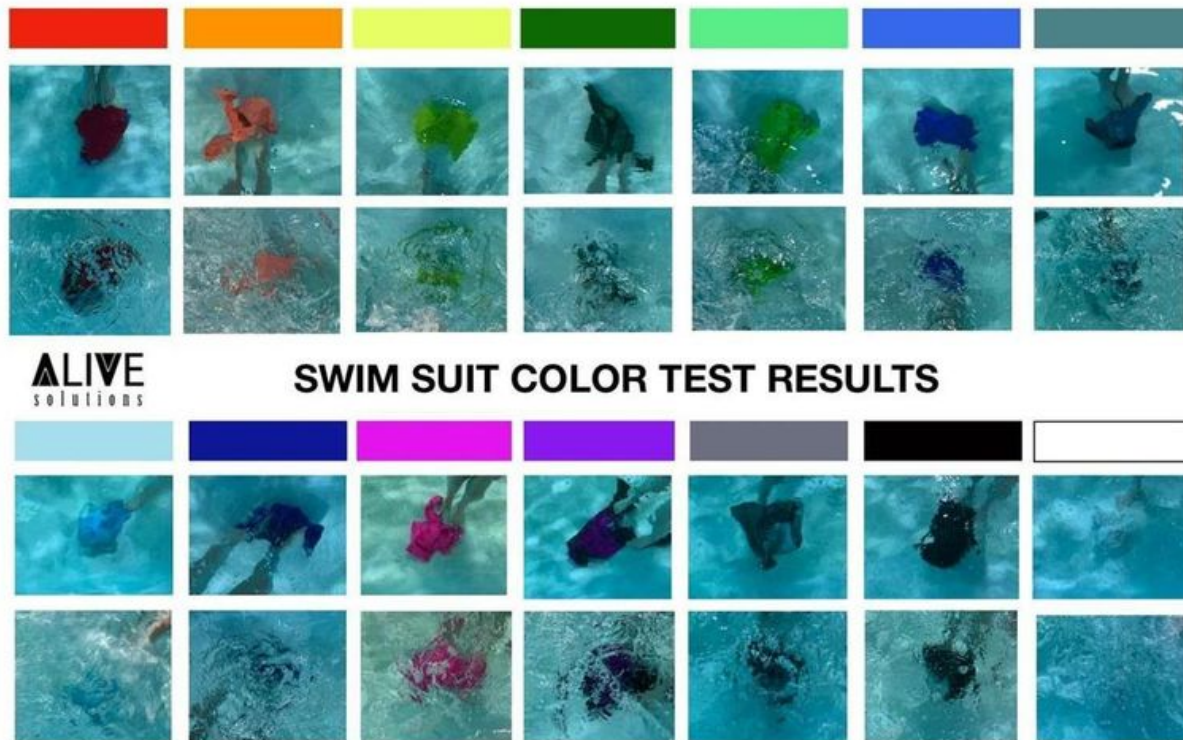


Wygląd ptaków inspirowany jest zarówno kilkoma konkretnymi gatunkami, jak i również mieszanką tych gatunków. Nadane im są uczłowieczające je cechy, mają być kojarzone bardziej pozytywnie i miło. Paleta kolorów jest dosyć ciepła, z wyróżniającymi się odcieniami oranżu, czerwieni oraz żółci. Ptaki noszą ubrania stworzone z trofeum zdobytych w walkach z nieprzyjacielem z głębin i traktują je bardzo poważnie.

Wygląd potworów zaczerpnięty jest z ssaków i ryb morskich, takich jak rekiny, ryby głębinowe, foki. Ich wygląd ma być przerażający, dający odczuć zagrożenie. Nie noszą ubrań, elementy nieorganiczne przyczepione do ich ciał są tak naprawdę tylko odpadami, w które przypadkiem się zaplątały. Dominują przydymione kolory zieleni i błękit, zlewające się z ciemnością głębin.

Uzasadnienie wyboru kolorów

Kolory w wodzie ulegają zmianie. barwy postaci wzorowane są na widoczności konkretnych kolorów pod powierzchnią wody oraz na kontraście względem siebie.



Koncepty postaci



Koncepty postaci



Palina Shpileuskaya

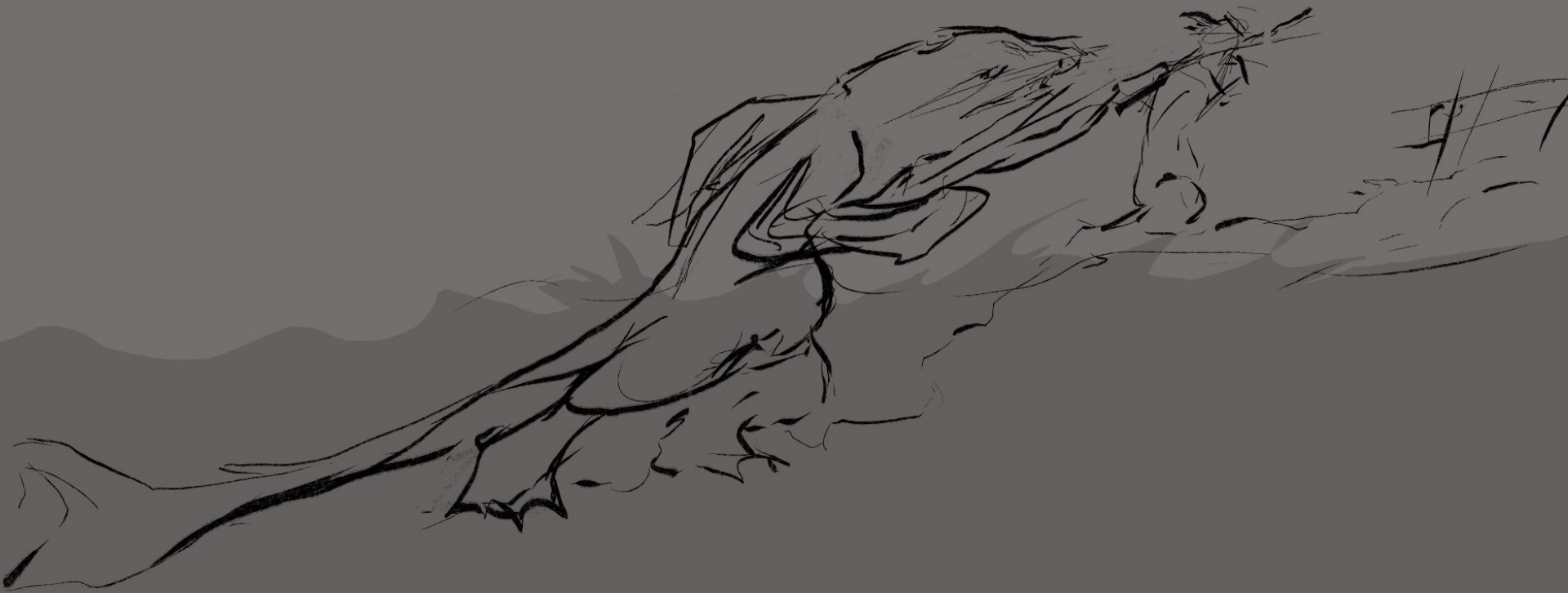


Palina Shpileuskaya

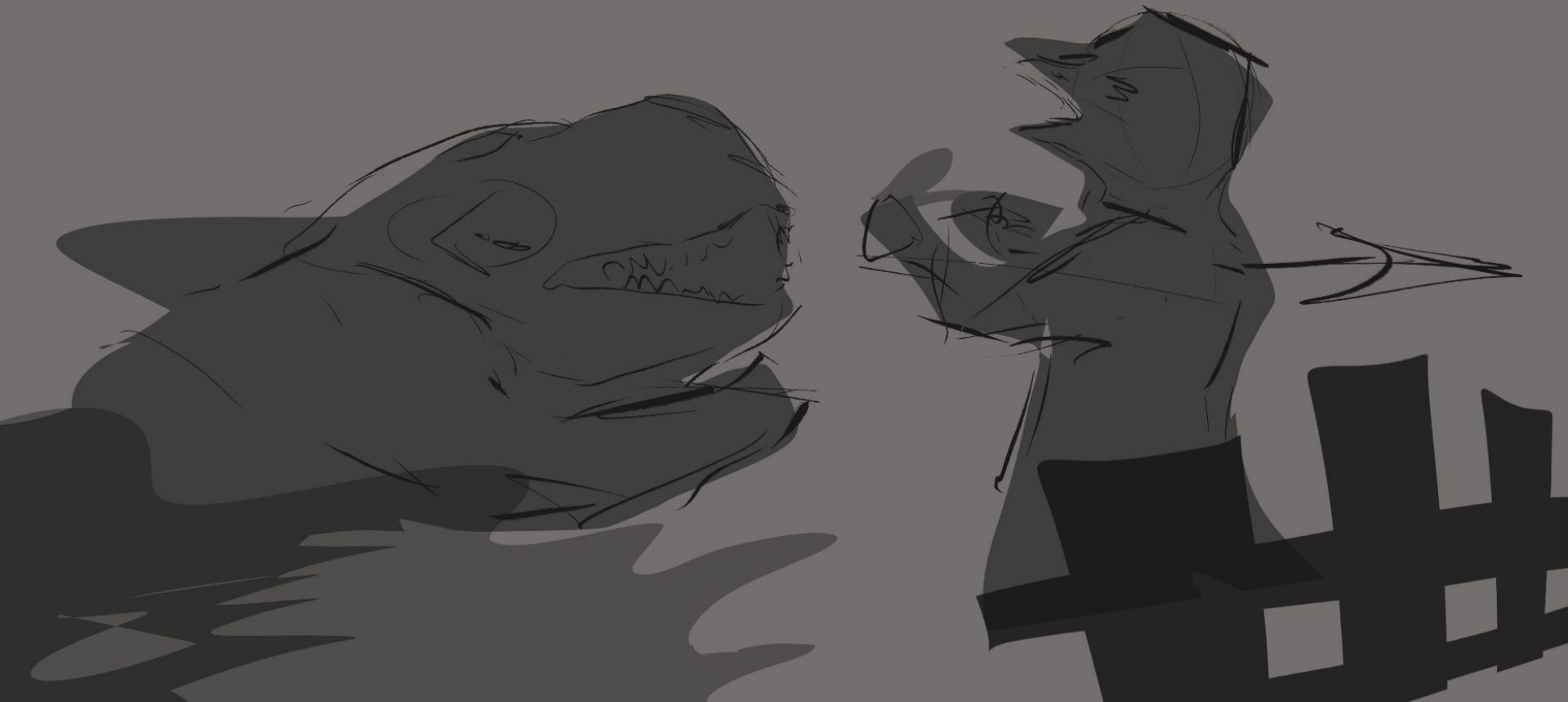


Palina Shpileuskaya

Renata Rybarz

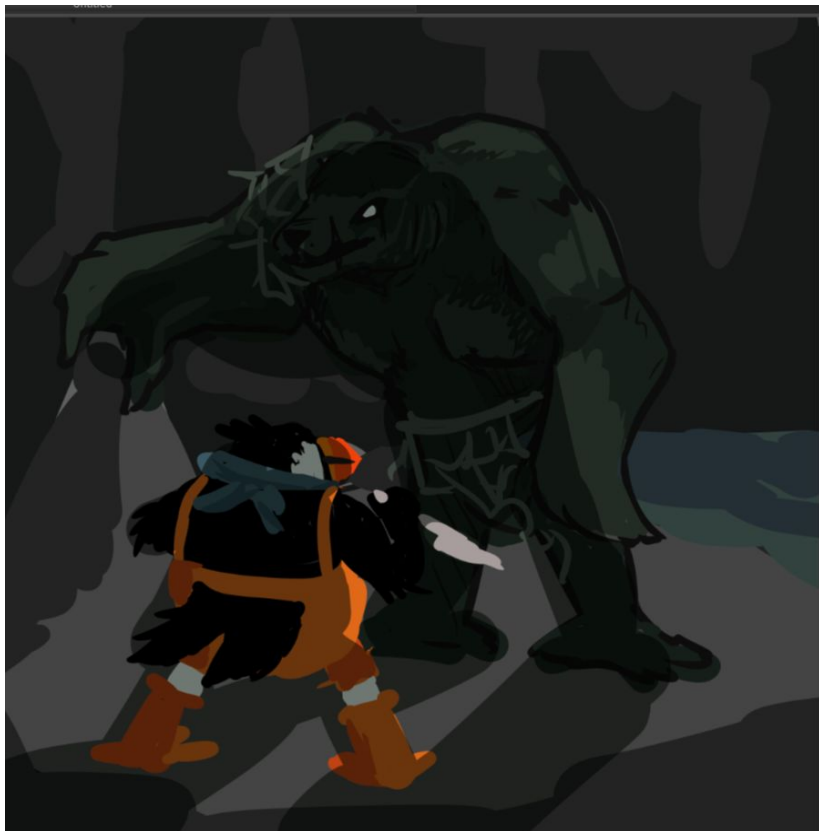


Renata Rybarz





Palina Shpileuskaya



Wiktoría Hernik

Rzeźba postaci: work in progress

Palina Shpileuskaya



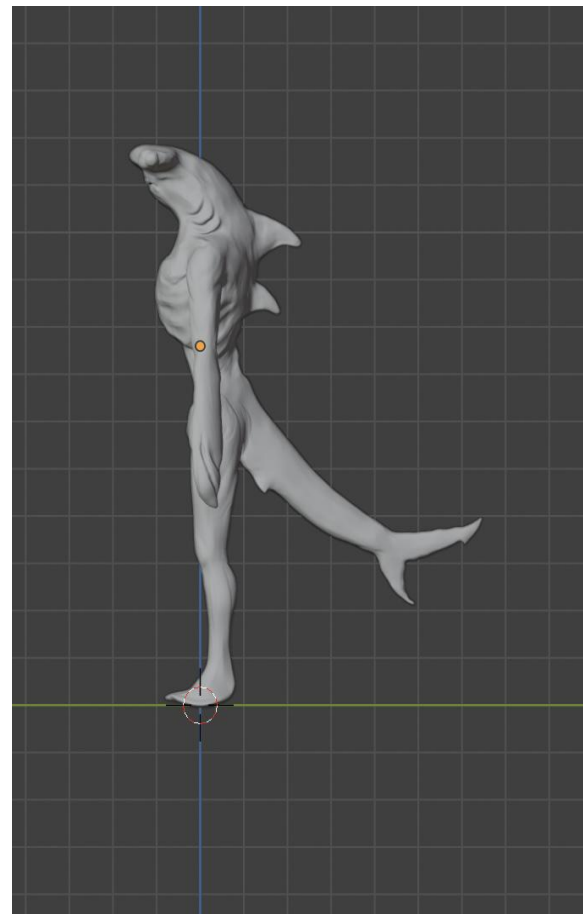
Wiktoria Hernik



Do rzeźby
wykorzystywane są
następujące materiały:

- Super Sculpey
- Folia aluminiowa
- Drut





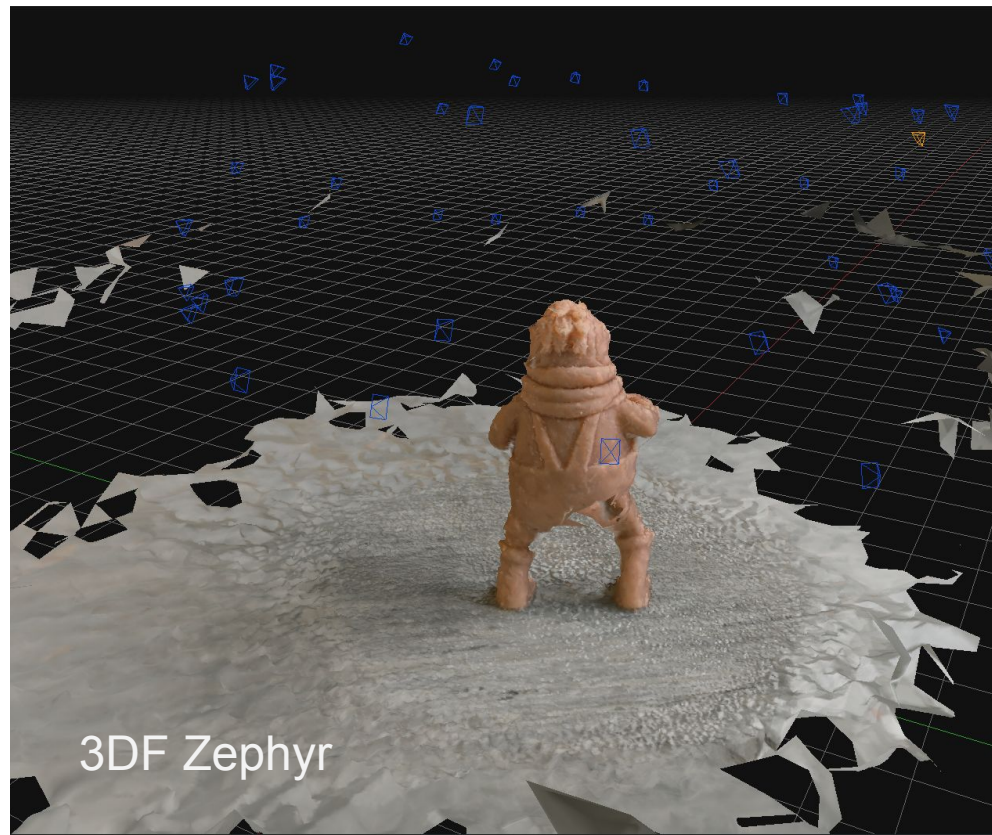
Zuzanna Merstein

Fotogrametria

Programy do fotogrametrii, z których korzystaliśmy: Meshroom, 3DF Zephyr, RealityCapture 1.4

Osoby głównie zajmujące się fotogrametrią: Wiktoria Hernik, Renata Rybarz

Fotogrametria - próby



Wiktoria Hernik



RealityCapture - Poprawki w Blenderze (Wiktor Hernik, Michał Kolano)

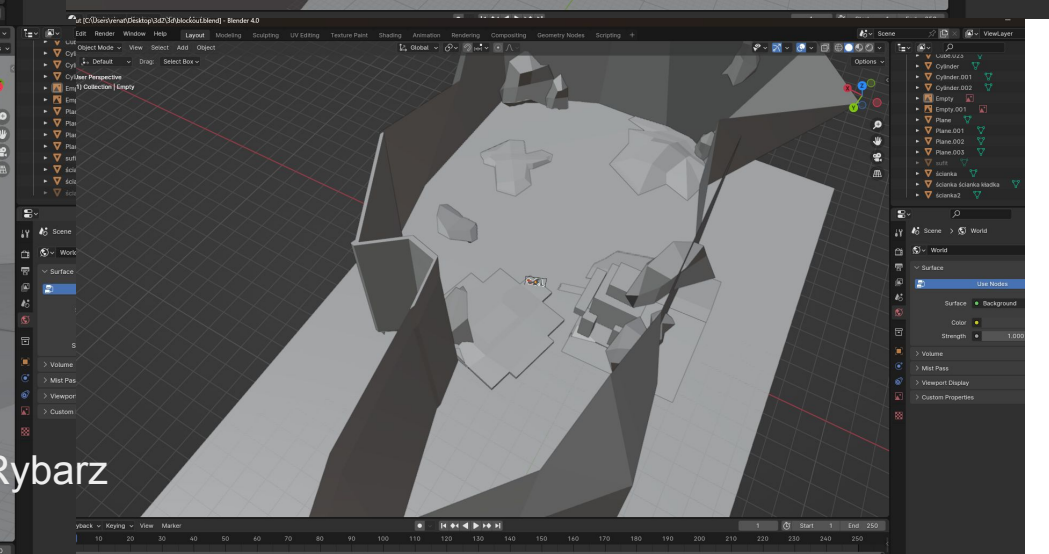
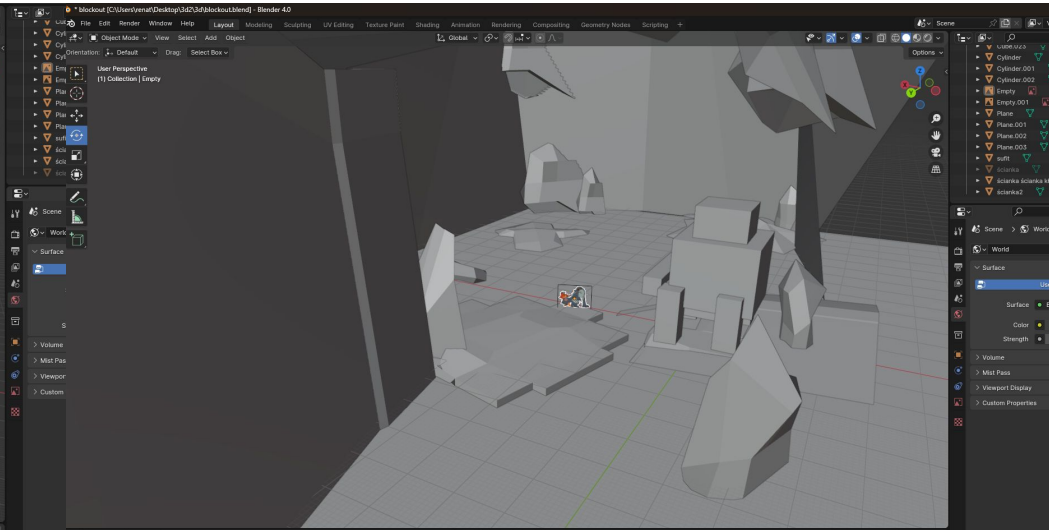


RealityCapture 1.4

Błędy pojawiły się ze względu na nieodpowiednie oświetlenie podczas robienia zdjęć.

Renata Rybarz



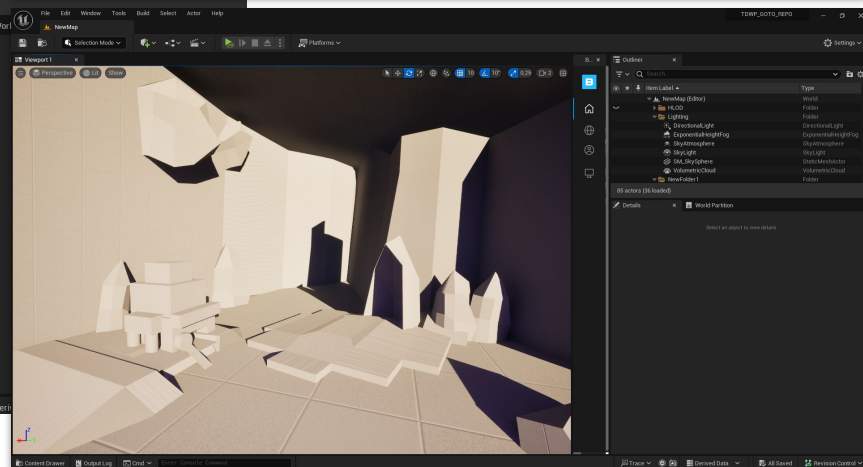
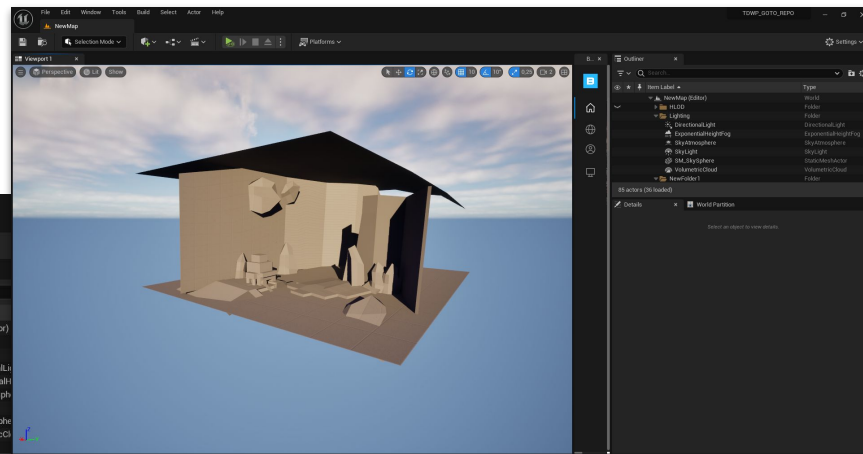
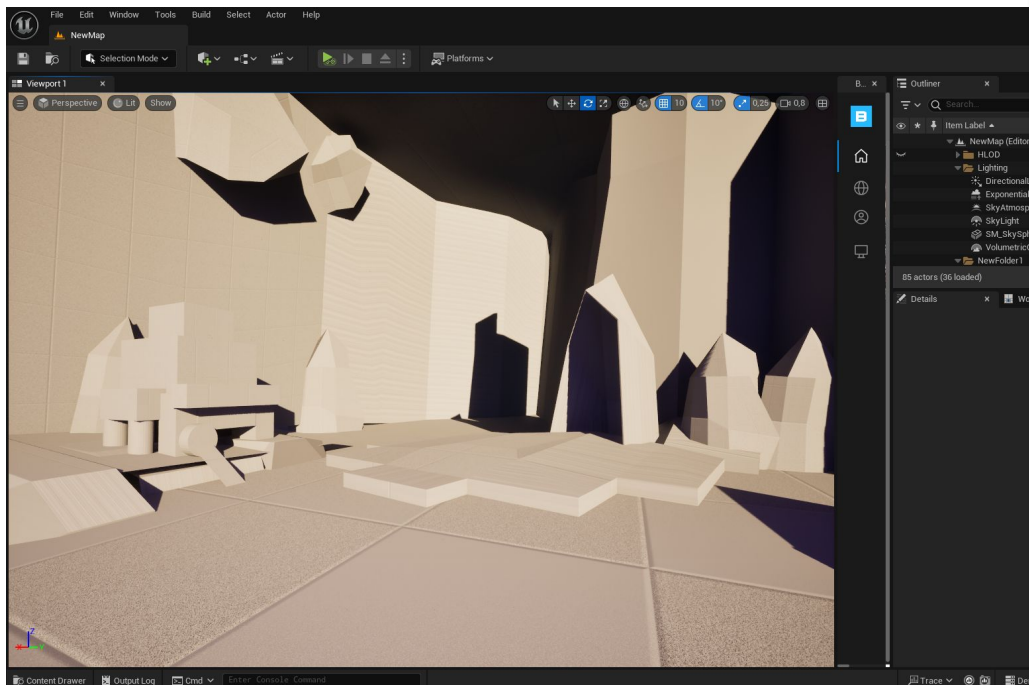


podstawowy blockout w blenderze: Renata Rybarz



kolor, światło, poprawki: Michał Kolano

Pierwsze kroki w silniku

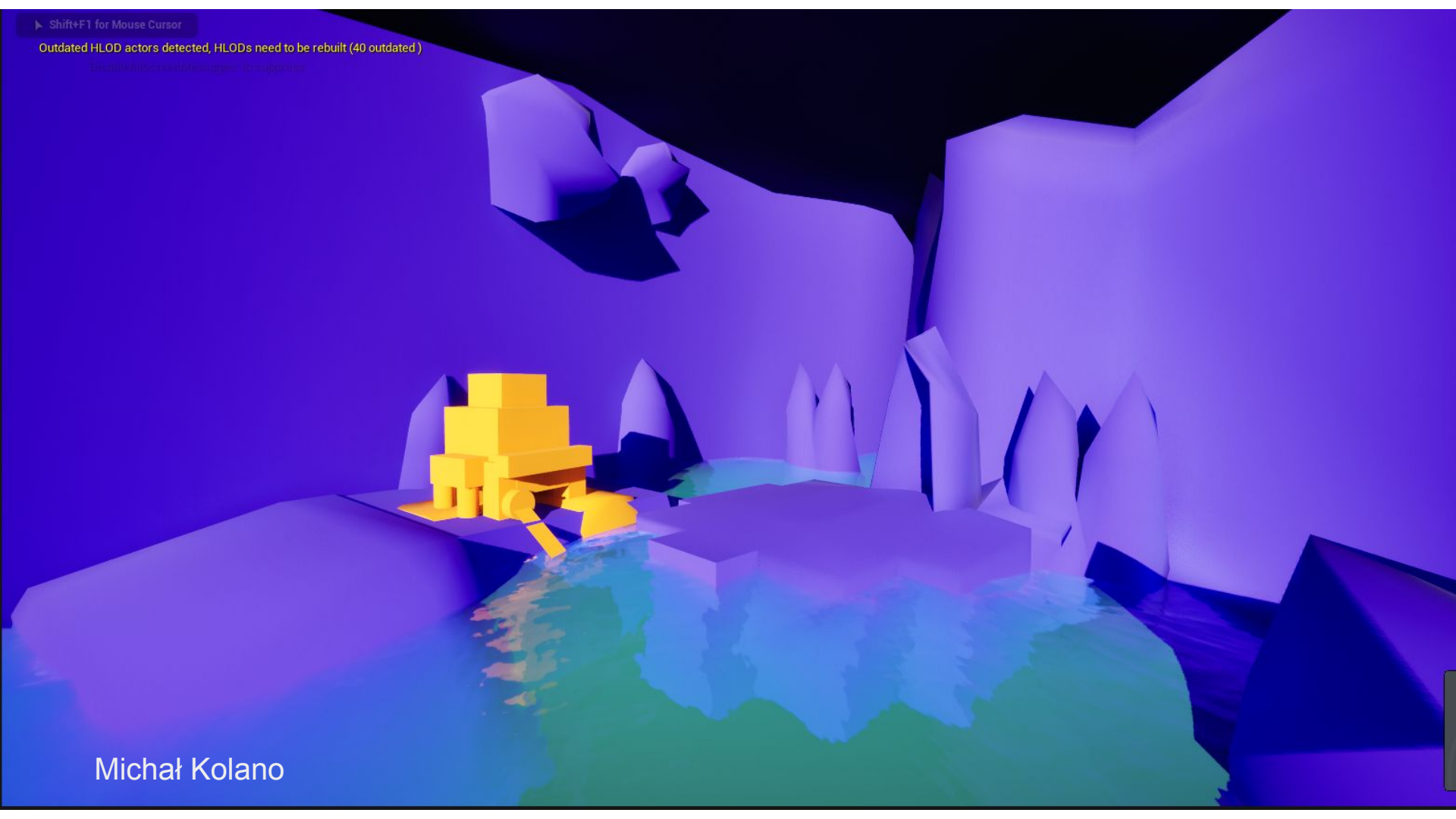


Michał Kolano

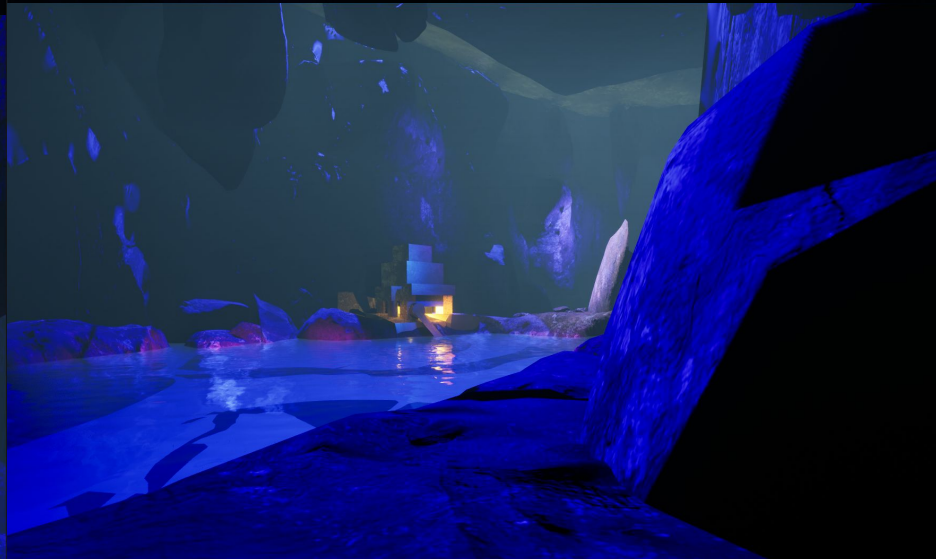
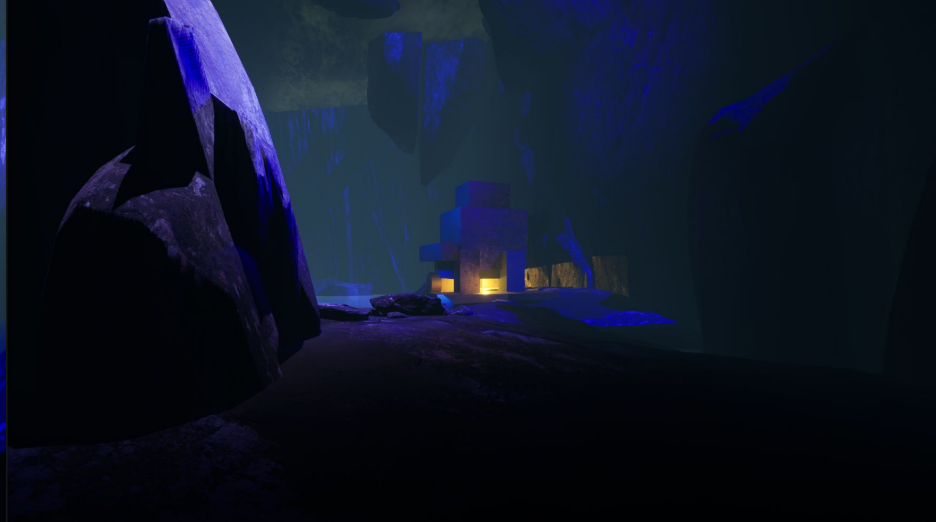
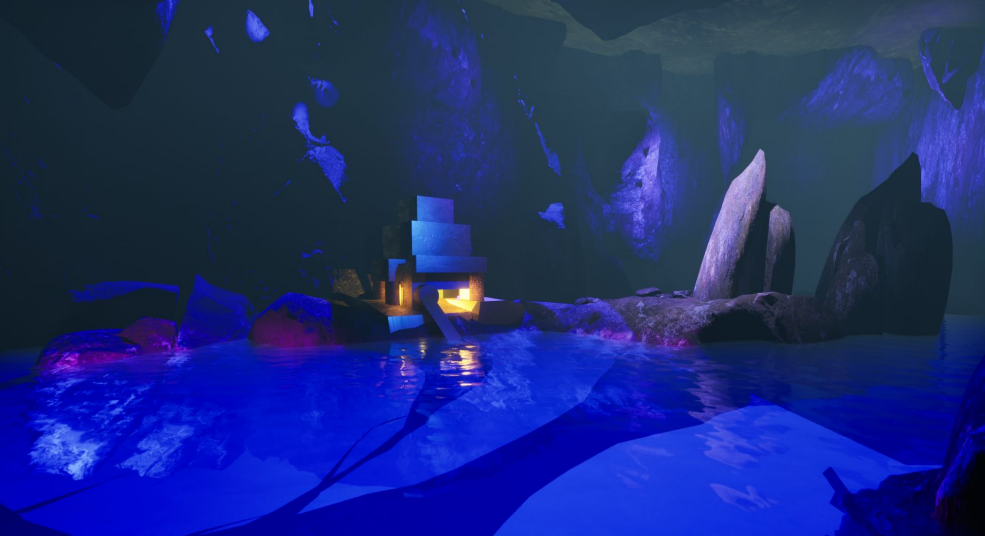
► Shift+F1 for Mouse Cursor

Outdated HLOD actors detected, HLODs need to be rebuilt (40 outdated)

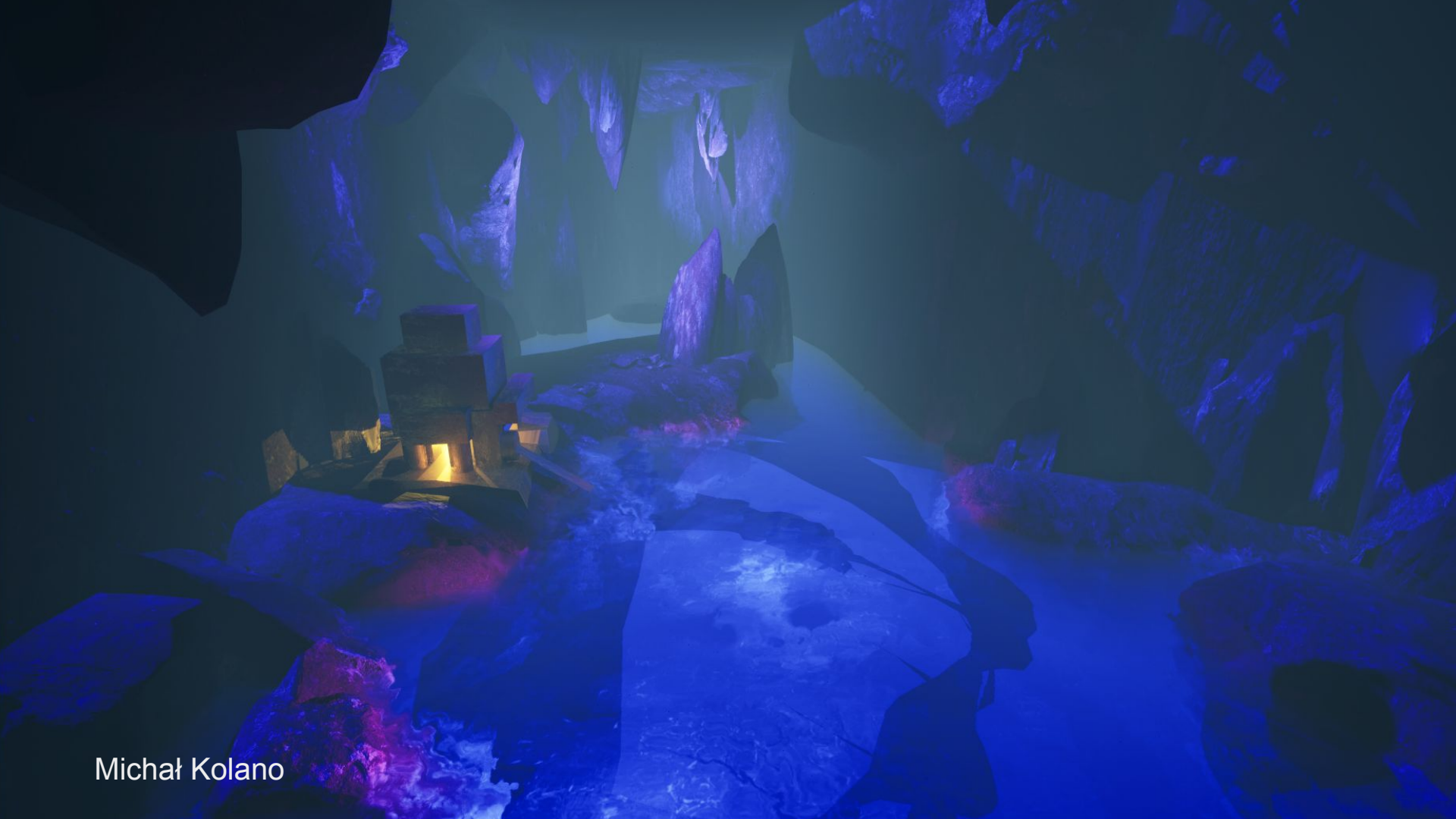
[Click here to see the details of the error](#)



Michał Kolano

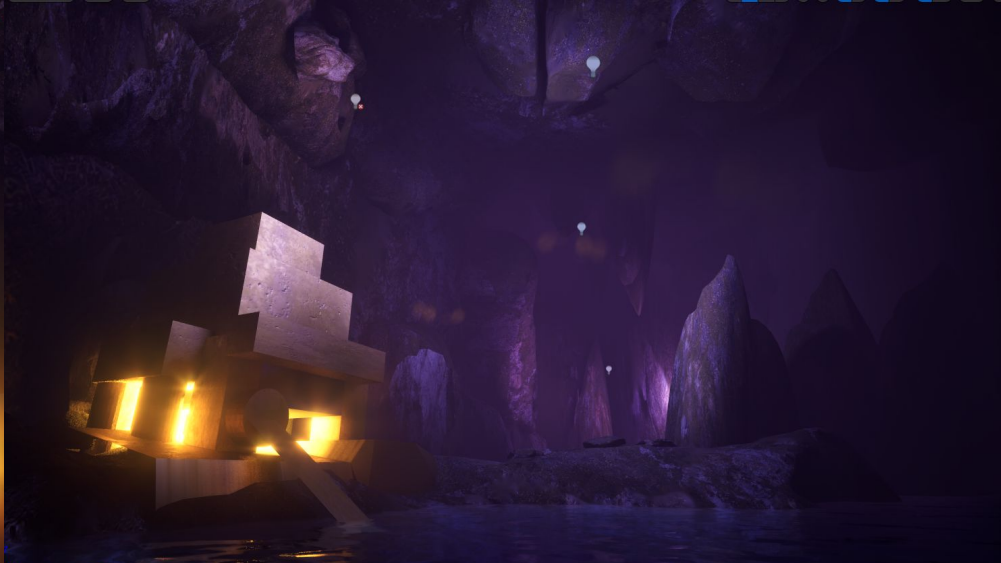


Michał Kolano



Michał Kolano

Aktualizacja



Michał Kolano



Repozytorium

Michał Kolano

Na dzień: 15.05.2024
repozytorium nie
działa. Mimo wszystko
praca nie zwalnia.

Search by Messages, Paths, Authors, Revisions, Bug-IDs, Date, Dat

From: 04.04.2024 To: 10.04.2024

Revision	Actions	Author	Date	Message
11		whernik	środa, 10 kwietnia 2024 11:20:22	utfgyiu
10		mkolano	czwartek, 4 kwietnia 2024 13:39:37	Added blackout
9		mkolano	czwartek, 4 kwietnia 2024 13:26:47	Added Mapy
8		mkolano	czwartek, 4 kwietnia 2024 13:17:15	Added ignore
7		mkolano	czwartek, 4 kwietnia 2024 13:13:15	Deleted wlocz...

utfgyiu

Path	Action	Copy from path	Revision
/trunk/Test/Content/Mapy/Nowy dokument tekstowy.txt	Added		
/trunk/Test/Content/Mapy/p.mdp	Added		

Showing 8 revision(s), from revision 2 to revision 11 - 1 revision(s) selected, showing 2 changed paths

☐ Show only affected paths

☐ Stop on copy/rename

☐ Include merged revisions

Show All

Next 100

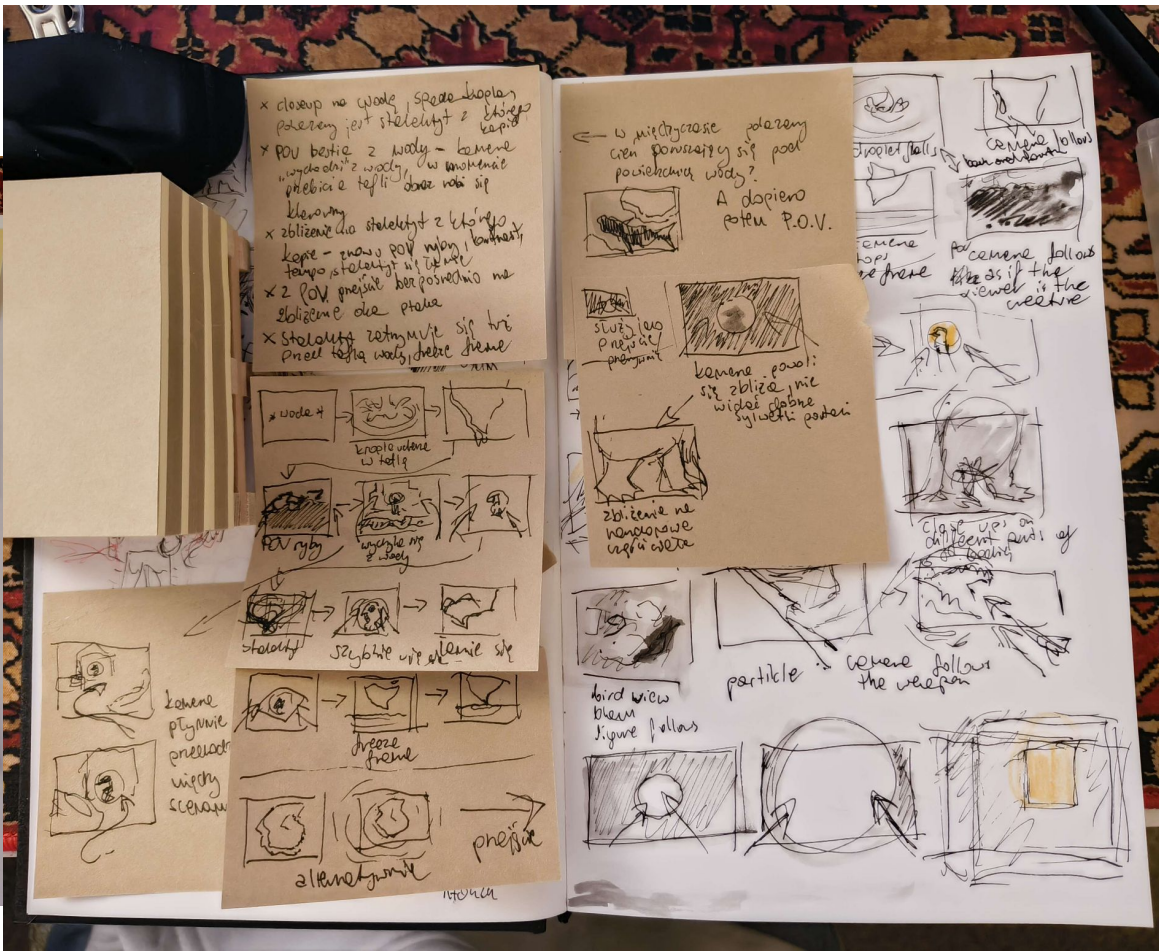
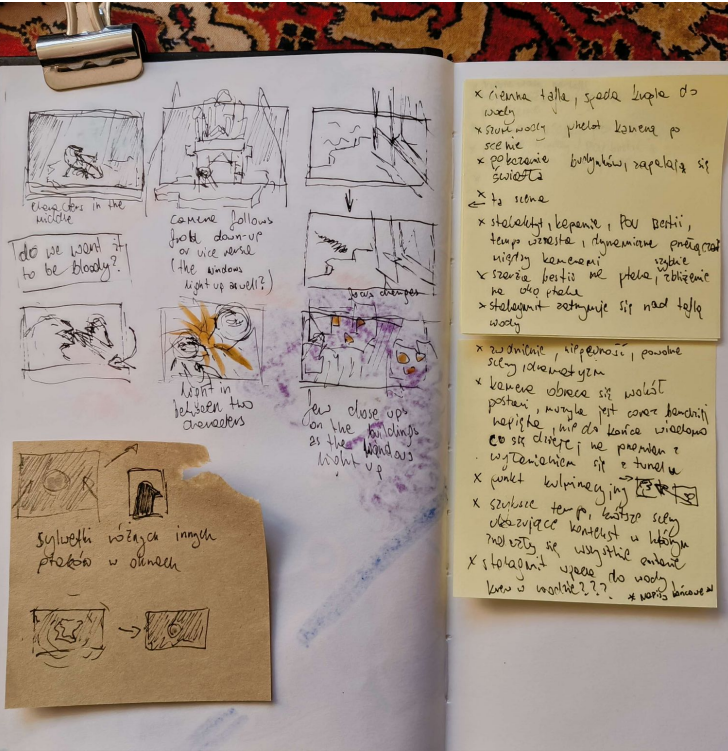
Refresh

Statistics

Help

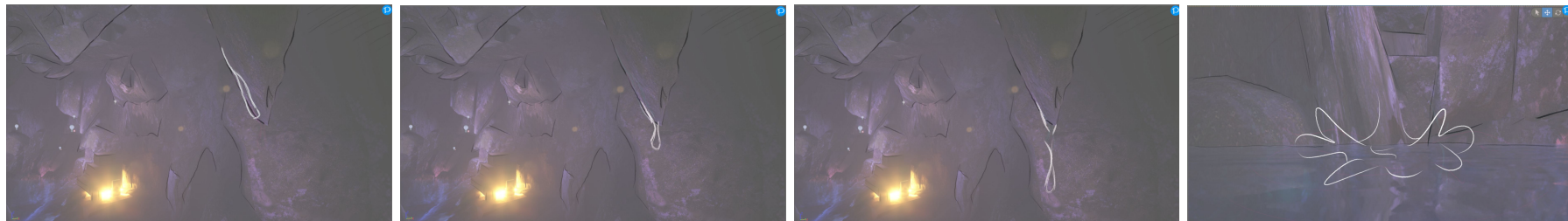
OK

Storyboardy - wstęp



Renata Rybarz

Storyboard: digital (FireAlpaca)

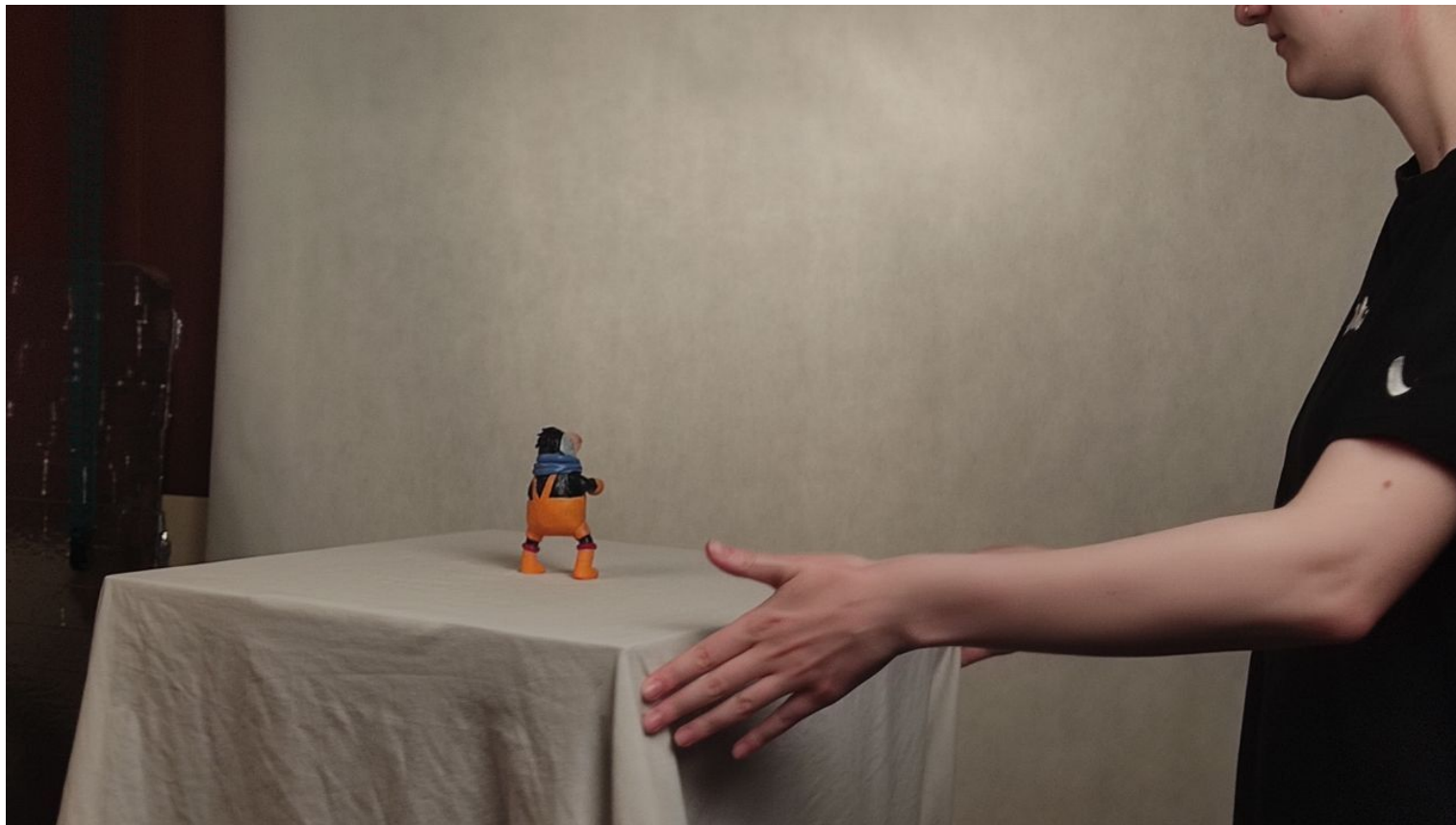


Renata Rybarz

Wypalone rzeźby



Tworzenie zdjęć do fotogrametrii



Pomalowane rzeźby





Modele w środowisku



Grupa pracująca nad projektem

- Hernik Wiktoria
- Kolano Michał
- Pypno Natalia
- Rybarz Renata
- Shpileuskaya Palina
- Merstein Zuzanna

prezentacja: Renata Rybarz, Palina Shpileuskaya

pomysł, story&narrative, zaangażowanie:

Michał Kolano, Natalia Pypno, Palina Shpileuskaya, Renata Rybarz, Wiktoria Hernik, Zuzanna Merstein