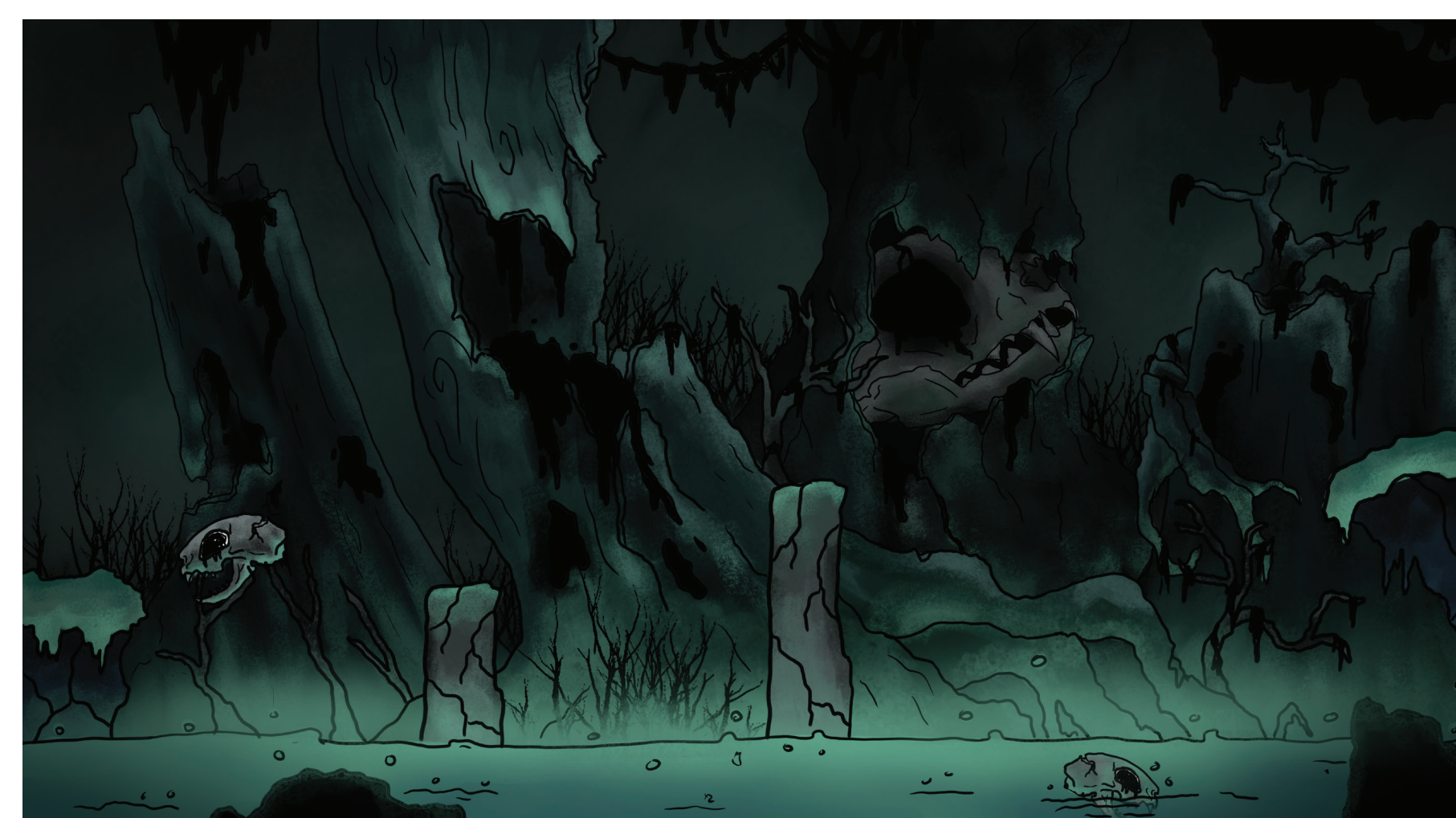
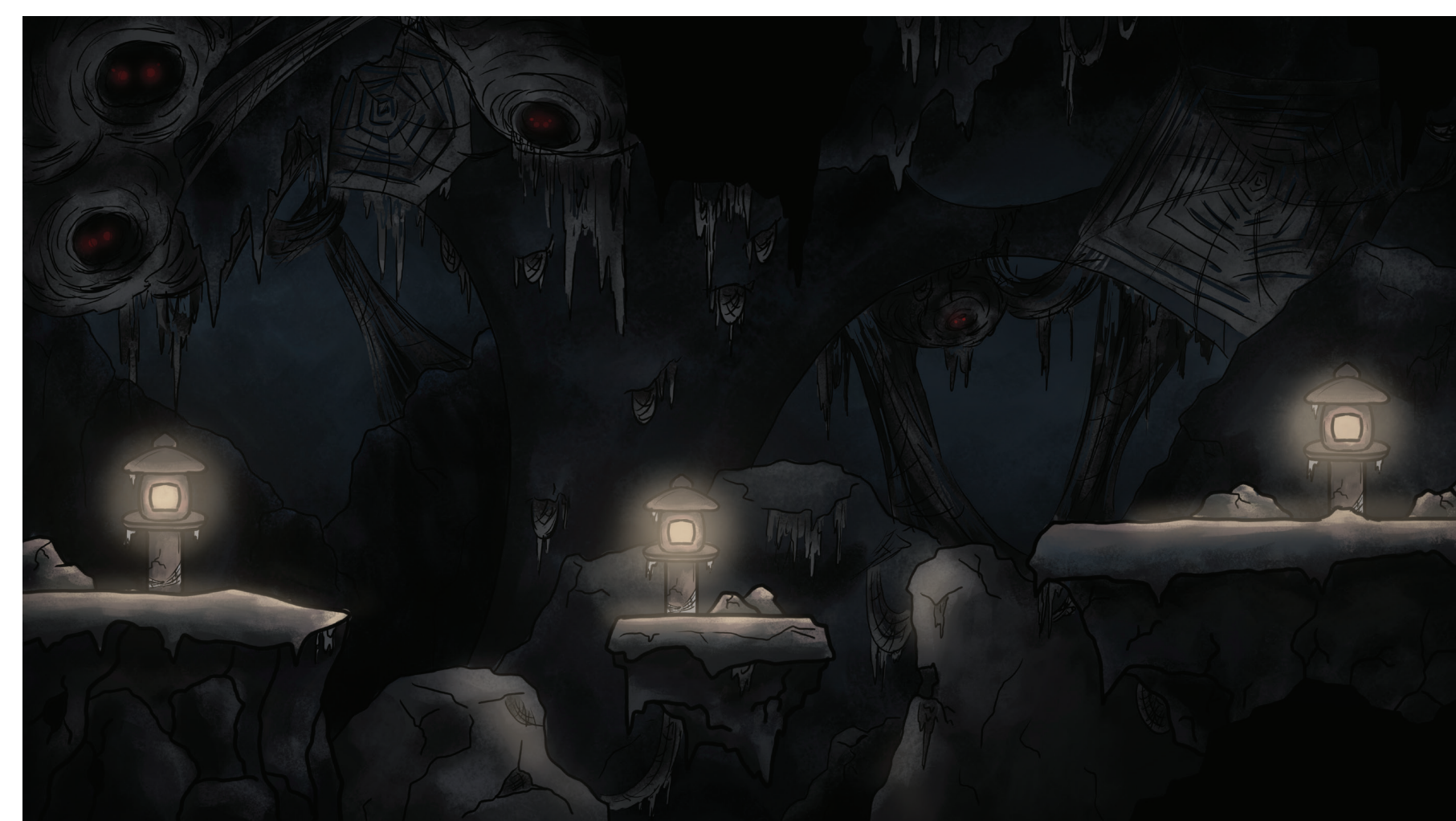


PASLEDNJI BOJEVNIK



OBLIKOVANJE DIGITALNEGA LIKA IN ILUSTRIRANEGA OKOLJA ZA VIDEO IGRO

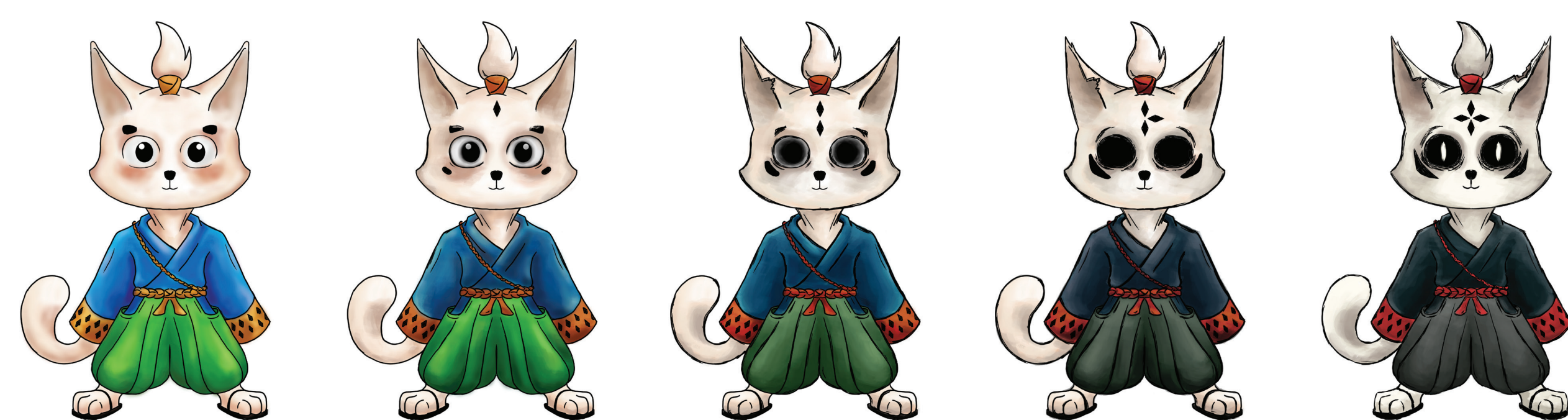
Diplomantka: Tina Horvat (tina.horvat.w@gmail.com)

Višja strokovna šola Academia, študijski program: medijska produkcija

Mentor predavatelj: mag. Stevan Čukalac, prof. lik. ped., mentor v podjetju: Dejan Šmid, univ. dipl. med. kom.



ACADEMIA
Višja strokovna šola



ZGODBA VIDEOIGRE

V diplomskem delu je študentka predstavila zgodovinski kontekst in proces nastajanja videoigre. V navezavi na izdelek je raziskala vpliv barv in oblik na počutje ljudi. Zasnovala je zgodbo o glavnem junaku, poslednjem bojevniku, ki se bori proti temnim silam. Pri tem gre skozi transformacijo, ki spremeni njegov vizualni izgled. Iz barvitnega in prijaznega lika se spremeni v temačen lik, ki tudi sam postane zloben.

OZADJA VIDEOIGRE IN ANIMACIJA

V konceptualnem osnutku je študentka izrisala različna ozadja, skozi katera potuje glavni junak videoigre. Skozi spremembo barv igralnega okolja iz toplih, nasičenih v hladne se pri tem spreminja tudi vzdušje iz prijetnega v neprijetno. Študentka je izdelala animacijo za tek in skok, za kateri je izrisala po 12 sličic na sekundo ter jih izvozila kot GIF animacijo ter tako glavnega junaka igre uspešno oživila.