

Šafarić, Lucija

Undergraduate thesis / Završni rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Rijeka, Academy of Applied Arts / Sveučilište u Rijeci, Akademija primijenjenih umjetnosti**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:279:138609>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-10**



University of Rijeka  
Academy of  
Applied Arts

Repository / Repozitorij:

[Repository of the University of Rijeka, Academy of Applied Arts - Repository APURI](#)



**SVEUČILIŠTE U RIJECI**  
**AKADEMIJA PRIMIJENJENIH UMJETNOSTI**

**Prijediplomski sveučilišni studij**  
**Grafički dizajn i vizualne komunikacije**

**ZAVRŠNI RAD**

**FERITON: KRALJEVSTVO CVIJEĆA I LEDA**

**Mentor:**

Doc. art. Elvis Krstulović

**Studentica:**

Lucija Šafarić, 0287008642

Rijeka, rujan 2024.

## **Sadržaj:**

<b>1. UVOD</b> .....	3
<b>2. KONTEKST IGRE</b> .....	4
<b>3. IZRADA ZAVRŠNOG RADA</b> .....	5
<b>4. ZAKLJUČAK</b> .....	10
<b>5. POPIS SLIKA</b> .....	11

## 1. UVOD

Već kao malenoj djevojčici, jedan od meni najdražih žanrova bila je fantastika. Zanimanje za bajke, magiju te razna mitološka bića poput vila i vilenjaka, prati me još od malenih nogu, a i danas često crpim inspiraciju upravo iz raznih fantastičnih priča, legendi i filmova koja su mi obilježila djetinjstvo. Tako je i za ovaj završni rad motivacija proizašla iz mog „unutarnjeg djeteta“ koje još uvijek nije prestalo sanjariti i maštati o nekim drugačijim, nestvarnim, a možda i boljim svjetovima u kojima je sve moguće.

Završni rad pod nazivom “Feriton: Kraljevstvo cvijeća i leda” odnosi se na *concept art* za imaginarnu igru koju sam sama razvila na idejnoj, konceptualnoj razini. Ovaj rad zapravo je prošireni nastavak projekta iz kolegija Digitalna ilustracija III u sklopu kojeg smo se cijeli semestar bavili tematikom *concept arta* i razvijanjem vlastitih likova i svjetova.

*Concept art* se odnosi na vizualni prikaz ideja, odnosno dizajna likova, objekata, oružja, svijeta i slično, te služi kao temelj za razvoj igre. Dakle, cilj *concept arta* je, na jasan i kreativan način, prikazati sve vizualne aspekte igre te na taj način pomoći ostatku tima da shvati i razumije vizual i da na taj način lakše razvije i finalizira igru.

Moj završni rad podrazumijeva set od osam digitalnih ilustracija u što spadaju ilustracije četiri lika (glavni lik, sporedni pozitivni lik, glavni negativac te čudovište), dvije ilustracije objekata, od kojih je jedan namijenjen za glavnog lika, a drugi za negativca te dvije ilustracije okoliša, odnosno varijante svijeta. Osim seta ilustracija izradila sam i *artbook* koji, na tekstualan i vizualan način, predstavlja cijeli proces izrade ilustracija. Naime, izrada *artbooka* podrazumijeva opisivanje koncepta igrice te svih vizualnih materijala, dizajn prednje i stražnje korice i dizajn prijeloma knjige.

Za izradu digitalnih ilustracija korišten je program Adobe Photoshop, a za izradu *artbooka* korišten je Adobe Illustrator.

## **2. KONTEKST IGRE**

Igra je smještena u kraljevstvu Feritonu za vrijeme napada zle ledene vještice Aneire. Ona preuzima prijestolje, ledom uništava svu prirodu Feritona, a sve stanovnike pretvara u ledene zombije, stavlja ih pod svoju kontrolu i tako stvara svoju vojsku čudovišta kojima dalje nastavlja pokoravati svijet, a sve to, samo kako bi se osvetila svom rođaku, pravom kralju Feritona.

Radnja prati glavnog lika, vilu prirode Lianu. Njezin cilj kroz igru jest preživljavati, napredovati kao vila, spašavati prijatelje i ostale stanovnike kraljevstva, skupljati svoje saveznike, odnosno svoju vlastitu vojsku te na kraju s njima krenuti u finalnu borbu protiv vještice i tako spasiti Feriton od ledene propasti.

### 3. IZRADA ZAVRŠNOG RADA

Proces stvaranja svog završnog rada započela sam izradom kratkog tekstualnog opisa konteksta igre, odnosno razvijanja glavnog zapleta, glavnih likova, njihovih karakteristika, motivacija, ciljeva i njihovih međuodnosa. U ovoj fazi pomogla sam si kratkim odgovaranjem na pitanja: „Tko?, Što?, Gdje?, Kada? i Zašto?“.

Nakon toga sam krenula u vizualno istraživanje što prvotno podrazumijeva traženje inspiracije u već postojećim igrama, filmovima, serijama i knjigama slične tematike. Zatim sam krenula u okvirno određivanje tekstura, oblika i palete boja, koja bi najviše odgovarala mom osmišljenom svijetu, tj. okolišu i karakteristikama likova. Naposljetku sam izradila i *moodboard* s već postojećim slikovnim primjerima, a koji su bili bliski mojim idejama za dizajn. Dakle *moodboard* je za mene predstavljao svojevrsnu inspiraciju za dizajn svih vizualnih aspekata igre.

Zatim sam krenula na izradu početnih silueta glavnog lika kako bih istražila pozicije tijela i tjelesne karakteristike. To su bile siluete u kojima sam varirala razne akcijske poze i dijelove tijela, poput kose, krila, odjeće, dekoracija i slično. Zatim, na temelju odabrane finalne siluete, stvorila sam i *T-pose* siluete koje prikazuju lika frontalno s raširenim rukama i siluete iz profila. (vidi sl. 1.)

Svoj proces rada nastavila sam na temelju finalne siluete akcijske poze i tako stvorila detaljniji linijski crtež lika. Stvorila sam skicu dizajna vile u postojećoj akcijskoj pozi, no u ovom stadiju, vila nije više na razini siluete, već na razini detaljnog crteža s prikazanim svim tjelesnim karakteristikama, detaljima odjeće, kose, krila, ukrasa itd. (vidi sl. 2., 3., 4., 5.)

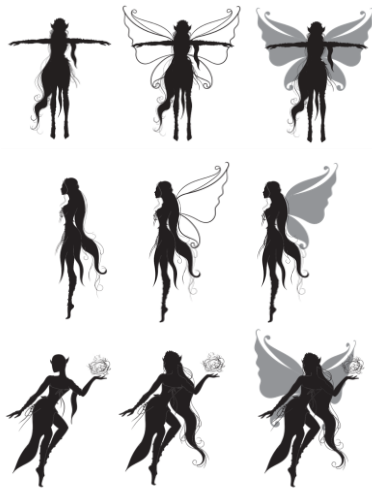
Nakon finalizacije linijske skice, slijedi odabir palete boja karakterističnih za lika. Naime, za sve pozitivne likove i objekte odabrala sam dominantne boje koje predstavljaju prirodu, odnosno zelenu, plavu i smeđu. S druge strane, za sve negativne likove i čudovišta, odabrala sam paletu hladnijih boja poput raznih nijansa plave i sive kako bi se tako stvorila asocijacija na led i hladnoću.

Posljednji korak u dizajniranju lika jest izrada finalne ilustracije koja se bazira na linijskoj, detaljnoj skici te na odgovarajućoj kolorističkoj paleti. (vidi sl. 6., 7., 8., 9.)

Ovaj postupak primijenila sam na dizajn svih likova i pomoćnih objekata.

Što se tiče dizajna okoliša, proces sam započela stvaranjem grube, crno – bijele skice, tj. *thumbnaila* kako bih istražila razne kompozicije. Na temelju finalno odabranog *thumbnaila*, krenula sam na koloriranje istog, kako bih istražila više različitih kombinacija boja. Naime, za pozitivni okoliš koristila sam otprilike istu paletu kao i za sve pozitivne likove, a za negativni okoliš, sličnu paletu kao i za negativne likove. Na kraju slijedi dovršavanje detaljne ilustracije okoliša koja se bazira na finalno odabranom koloriranom *thumbnailu*. (vidi sl. 10., 11.)

Nakon što je sav vizualni materijal bio dovršen, počela sam s izradom *artbooka*. Prvo sam dovršila dizajn prednje i stražnje korice knjige, a zatim sam krenula na pisanje teksta i dizajn prijeloma knjige, što je bio posljednji korak u izradi ovog završnog rada. (vidi sl. 12., 13., 14.)



Slika 1. Finalne siluete vile



Slika 2. Finalna skica vile



Slika 3. Finalna skica vilenjaka



Slika 4. Finalna skica vještice



Slika 5. Finalna skica čudovišta



Slika 6. Finalna ilustracija vile



Slika 7. Finalna ilustracija vilenjaka



Slika 8. Finalna ilustracija vještice



Slika 9. Finalna ilustracija čudovišta





Slika 10. Finalna ilustracija pozitivnog okoliša



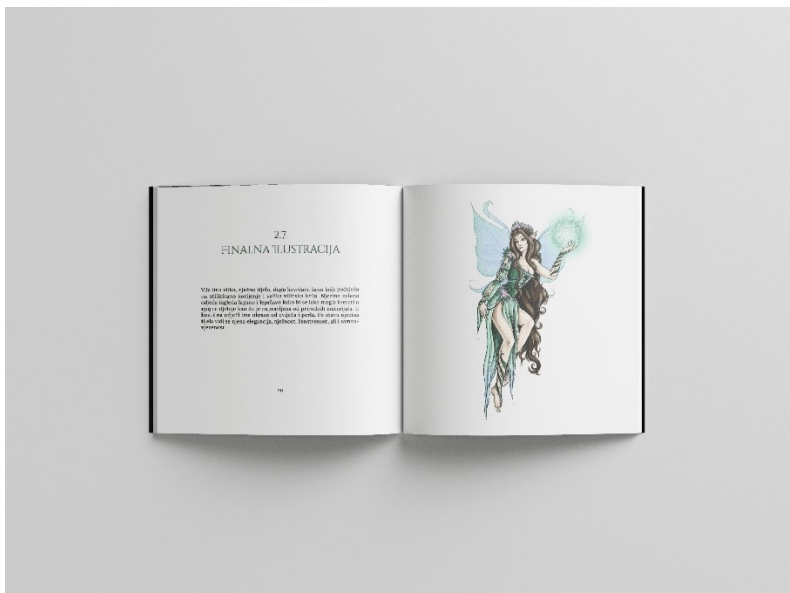
Slika 11. Finalna ilustracija negativnog okoliša



Slika 12. Mockup, korice artbooka



Slika 13. Mockup, prijelom artbooka, str. 8 - 9



Slika 14. Mockup, prijelom artbooka, str. 20 - 21

#### 4. ZAKLJUČAK

Cilj mog završnog rada prvenstveno je bio uživati u onome što radim. Često smo kroz život opterećeni obavezama u kojima ne pronalazimo sami sebe u potpunosti, pa tako i ja, nerijetko provodim dane radeći nešto što me uopće ne ispunjava, samo zato što to „moram“. Sigurna sam da se svi ponekad tako osjećamo, stoga sam odlučila stvoriti ovaj projekt kroz maštu i igru. Tako sam, bijegom od „dosadne“ stvarnosti, negdje u sebi, uspjela pronaći taj svijet „Feriton“, predivni magični svijet pun zanimljivih likova i bića u kojem je sve moguće. Ovaj projekt uvelike mi je pomogao da se oslobodim i da prestanem brinuti o granicama. Jako mi je drago da na ovakav način završavam svoje prijediplomsko putovanje na akademiji, no ipak, ono što je meni, kao umjetnici, najvažnije od svega je to što znam da bi na ovaj projekt bila ponosna i „mala ja“.

## **6. POPIS SLIKA**

Slika 1. Lucija Šafarić, Finalne siluete vile, digitalna ilustracija, 2024.

Slika 2. Lucija Šafarić, Finalna skica vile, digitalna ilustracija, 2024.

Slika 3. Lucija Šafarić, Finalna skica vilenjaka, digitalna ilustracija, 2024.

Slika 4. Lucija Šafarić, Finalna skica vještice, digitalna ilustracija, 2024.

Slika 5. Lucija Šafarić, Finalna skica čudovišta, digitalna ilustracija, 2024.

Slika 6. Lucija Šafarić, Finalna ilustracija vile, digitalna ilustracija, 2024.

Slika 7. Lucija Šafarić, Finalna ilustracija vilenjaka, digitalna ilustracija, 2024.

Slika 8. Lucija Šafarić, Finalna ilustracija vještice, digitalna ilustracija, 2024.

Slika 9. Lucija Šafarić, Finalna ilustracija čudovišta, digitalna ilustracija, 2024.

Slika 10. Lucija Šafarić, Finalna ilustracija pozitivnog okoliša, digitalna ilustracija, 2024.

Slika 11. Lucija Šafarić, Finalna ilustracija negativnog okoliša, digitalna ilustracija, 2024.

Slika 12. Lucija Šafarić, Mockup, korice artbooka, digitalna ilustracija, 2024.

Slika 13. Lucija Šafarić, Mockup, prijelom artbooka, str. 8 - 9, digitalna ilustracija, 2024.

Slika 14. Lucija Šafarić, Mockup, prijelom artbooka, str. 20 - 21, digitalna ilustracija, 2024.