



Piotr Rusnarczyk "Seksowne wielokąty"

Fahrenheit Crew

Dawne kanony piękna odchodzą w niepamięć lub zmieniają się. Graficy otrzymali narzędzia, o jakich mogli jedynie marzyć kilkanaście lat temu. Sztuka się zmienia, co można zaobserwować, choćby oglądając galerie Fahrenheita sprzed kilkunastu lat. Nie zmienia się tylko jedno — fantaści lubią fantastyczne grafiki. A my jesteśmy fantastami.

To, co prezentujemy poniżej, z pewnością jest fantastyczne. Nie tylko w tematyce, ale i w wykonaniu.

No i ten seksapil, było nie było — sztucznych kobiet. Wirtualna rzeczywistość w jakiejś dalekiej przyszłości może okazać się zbyt piękna, żeby z niej wyjść. Szczególnie jeśli będą ją tworzyć tak utalentowani graficy.

Piotr Rusnarczyk

Urodzony w 1974 roku w Krakowie.

2002 — Akademia Sztuk Pięknych w Krakowska, dyplom na wydziale Grafiki
od 2005 do dziś — związany z branżą gier komputerowych

Jest niezależnym artystą pracującym w branży gier ponad sześciu lat, obecnie na stanowisku senior character artist.

Pracował z wieloma klientami, w tym PCF (Epic Games Polska) i Flying Wild Hog.

Brał udział w tworzeniu takich gier jak Gears of War II, Bulletstorm czy Shadow Warrior.

Fun cyberpunka, jazdy na rowerze i muzyki elektronicznej.

Strona autora (choć jeszcze w budowie, to warto na nią zajrzeć).

```
#gallery-1 {  
margin: auto;  
}  
#gallery-1 .gallery-item {  
float: left;  
margin-top: 10px;  
text-align: center;  
width: 25%;  
}  
#gallery-1 img {  
border: 2px solid #cfcfcf;  
}  
#gallery-1 .gallery-caption {  
margin-left: 0;  
}  
/* see gallery_shortcode() in wp-includes/media.php */
```



Connecton 07



Rose



Tiger Llily II



Connecton 04



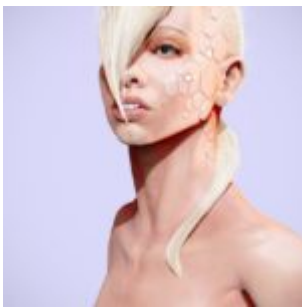
Red Head



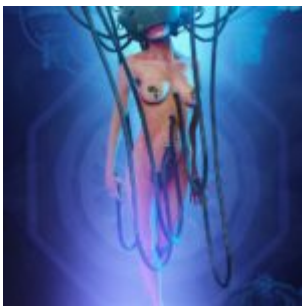
Connecton 06



Connecton 03



Nikita Portrait



Sarasvati II



Connecton 02



Tribute



Nikita



CyberCop



Girl & Pathephone