

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

2020

Marek Kriška

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

**VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ POČÍTAČOVÉ HRY
BÓGIE**

ARTBOOK

Marek Kriška

Plzeň 2020

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Ilustrace a grafika

Specializace Mediální ilustrace

Bakalářská práce

BÓGIE

VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ POČÍTAČOVÉ HRY

Marek Kriška

Vedoucí práce: MgA. Ing. Václav Šlajch
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2020

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Akademický rok: 2019/2020

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Marek KRIŠKA**
Osobní číslo: **D17B0013P**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Ilustrace a grafika, specializace Mediální a didaktická ilustrace**
Téma práce: **Výtvarní řešení počítačové hry**
Zadávající katedra: **Katedra výtvarného umění**

Zásady pro vypracování

Tvůrčí záměr: vytvoření knihy, která bude sloužit, jako vizuální návrh fiktivní fantasy/sci-fi hry inspirované raným středověkem v oblasti východní Evropy a Ruska.

Způsob realizace práce: digitální malba. Případné ostatní techniky vyplynou v průběhu řešení práce.

Cíl: vizuální návrh postav a prostředí inspirované danou lokalitou a obdobím v fantasy/sci-fi stylu.

Předpokládaný charakter výstupu: výstupem bude kompletně řešená kniha včetně typografie a návrhu obálky.

Knihy bude obsahovat min. 25 ilustrací a bude tištěná ve dvou exemplářích.

Rozsah průvodní zprávy: min. 3 normostrany.

Rozsah teoretické části: **min. 3 normostrany textu**
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování BP**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná**

Seznam doporučené literatury:

Gilles Ragache. Mýty a legendy - Vikingové. 1994. Gemini (ČR). Mýty a legendy. ISBN 80-85820-07-2.

BAMMES, Gottfried. The artist's guide to animal anatomy. Mineola, N.Y.: Dover, 2004. ISBN 9780486436401.

BAMMES, Gottfried. The complete guide to anatomy for artists: drawing the human form. Tunbridge Wells, UK: Search Press Ltd, 2017. ISBN 9781782213581.

MATEU-MESTRE, Marcos. Framed ink: drawing and composition for visual storytellers. Culver City, CA: Design Studio Press, 2010. ISBN 1933492953.

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Ing. Václav Šlajch**
Katedra designu

Datum zadání bakalářské práce: **30. září 2019**
Termín odevzdání bakalářské práce: **30. dubna 2020**



v z. Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D.
proděkan pro studijní a pedagogické záležitosti



Doc. akademický malíř Josef Mištera
děkan

Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D.
vedoucí katedry

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracovala samostatně a nejedná se o plagiát.

Pižeň, duben 2020

.....
podpis autora

OBSAH

1. Text bakalářské práce

1.1) Rešerše zvoleného tématu

1.2) Reflexe a dokumentace procesu

2. Zdroje bakalářské práce

3. Resumé bakalářské práce

4. Přílohy bakalářské práce

Text bakalárskej práce

1,1 Rešerše zvoleného tématu

Téma vizuálneho designu a koncept art pre počítačové hry ma zaujíma už nejakú dobu. Proces navrhovania vizuálnej podoby postáv prostredí kostýmov architektúry je pre mňa veľmi uspokojiví proces. Užívam si vymýšľať príbehy a svety, ktoré potom znázorňujem v svojich ilustráciách. Už v minulosti som sa učastnil tímu, kde som pomáhal vytvárať vizuálnu stránku pre scenár k animovanému príbehu a veľmi ma to bavilo. Mojim cieľom je stať sa súčasťou štúdia ktoré developuje hry alebo animované filmy a tam pracovať ako koncept design artist.

Pred podaním prihlášky na školu som sa učastnil letného art campu, kde som vypracoval príbeh a vizuálny doprovod, čo ma veľmi nadchlo. Následne po zistení možnosti bakalárskej práce, ako game book som sa rozhodol pre štúdium práve tu. Verím, že dokončenie tohto projektu výrazne vylepší moje portfólio a v budúcnosti napomôže pre moje uplatnenie v praxi. V mojej bakalárskej práci som sa, čo najvernejšie snažil stvárniť moju víziu počítačovej hry. Vzhľadom k tomu, že som veľmi priťahovaný slovanskou estetikou tak som o nej za posledných pár rokov nadobudol vizuálne povedomie. Bógie je hra odohravajúca v fantastickom svete, ktorého prvky sú inšpirované Ukrajinskou, Ruskou či Balkánskou až orientálnou estetikou. Veľa krát sa stretávam s tým, že práve tieto kultúry východu obsahujú z koncept art hľadiska veľký potenciál pre upgrade na fantasy/ sci-fi projekt. Ich oblečenia kostýmy, farebnosť, masky a doplnky sú podľa mňa všetko krásne veci, ktoré mi robia radosť, ako ľudská myseľ dokáže po generácie stále tvoriť nové veci. Preto aj ja chcem týmto projekt prispieť ku novodobému spracovaniu inšpirované týmito faktormi, a teda, aj zviditeľniť slovanskú estetiku v oblasti fantasy/ herného odvetvia. Treba brať na vedomie, že v tomto projekte som sa snažil vytvoriť hru žánru fantasy, ktorá sa teda neviaže na žiadne z období alebo konkrétnych lokalít spomínaných krajín a kultúr je nimi len inšpirovaná. Jeden z dôvodou prečo som sa rozhodol ísť týmto smerom je vyššie spomínané zviditeľnenie slovanskej estetiky v

hernom odvetví. Príde mi, že momentálny mix hier bol a je presýtenou západnou kultúrou pričom východná toho ponuka tak veľa. Išlo mi o pokus zladit' a prepojit' západný rozšírený koncept pre fantasy s východnou estetikou a z tejto kombinácie vytvoriť nový prvok, ktorý, ale naďalej nesie vlastnosti ľahkej stráviteľnosti aj pre širokú globálnu spoločnosť.

1.2. Reflexia a dokumentácia procesu

Ku tvorbe projektu som v drvivej väčšine používal digitálne spracovanie pomocou programu Adobe Photoshop a grafického tabletu Wacom Cintiq. Tieto nástroje boli vybrané samozrejme z dôvodu oblasti, v ktorej je moje zadanie, teda gamebooku a vizuálne zobrazenie hry. Čiže táto cesta mi prišla najlepšia. Taktiež som vypracoval veľa skíc a lineartov, ktoré môžu stáť sami o sebe a nesú vizuálnu informáciu. Digitálne farebné spracovanie som sa rozhodol riešiť plochou farbenosťou s občasným gradientom a textúrami. Konkrétne drvivo využívaní Lasso tool, ktorého shapes dodali projektu istú štylizáciu, ktorá je žiadaná. Nechcel som, aby hra bola nejak vymazaná, ale, teda trochu abstraktnosti do toho nech je to svieže a zaujímavé, i teda po tej štylistickej stránke. Taktiež pre veľký počet vizuálnych prvkov v mojej práci je vďaka týmto color keys shapes farbeným plochám ľahšie prezerateľná a konzumovaná. Ako výzva sa ukázalo maľovanie landscapov a krajín. V oblasti celkovej digitálnej maľby sa dá povedať, že som začiatočník, ale slúžilo to ako výborne rozcvičenie a zlepšenie v tomto smere do budúcnosti, pričom budem naďalej pracovať na zdokonaľovaní v tejto technike.

Ohľadom samotnej práce na tomto projekte chcem spomenúť vírusovú pandémiu, ktorá udrela práve počas môjho semestru. V časovom okruhu cca jedného mesiaca som sa ocitol v veľmi chaotickej situácii kedy som riešil či ostať v Česku alebo sa vrátiť domov. Po VEĽMI problematickom presune z česka na slovensko pomocou osobného šoféra pre prepravu politických osôb slovenskej republiky som sa dostal do štátneho zariadenia, kde som strávil týždeň v kranténe a potom som bol prepustený do domácej karantény, kde som bol izolovaný ďalší týždeň. Pokles pracovnej morálky a chaos bol prítomný, ale napriek tomu sa mi podarilo spracovať do svojej bakalárky všetko, čo som chcel a som mnou spokojný. Samozrejme na takejto veci, ako gamebook by som vedel

pracovať kludne ešte ďalšie dva semestre a ďalej pridávať a nabaľovať na už ustanovenej ideí a koncepte. Po dokončení práce na vizuálnych zložkách bakalárskej práce som musel vyriešiť rozloženie textu a obrázkov pre formát tiskú. Nikdy predtým som projekt grafického riešenia knihy nerobil, ale bolo fajn si to na tomto vyskúšať aj keď tak trochu za pochodu. Myslím, že by možno bolo fajn mať kurz Typografie v neskorší semestroch kedy človek reálne začína používať a riešiť tieto veci pre svoje projekty, lebo hodiny z prvého ročníka sú premena už naozaj len mizivé spomienky. Večšinu bakalárskej práce som konzultoval s mojím profesorom a okruhom priateľov, ale, ako som spomínal vyššie vírová situácia celkovo skomplikovala poriadok a bežný chod systému, s ktorým som rátal.

Na záver by som chcel povedať, že aj napriek komplikáciám istým častiam práce, ktoré sa ukázali byť premena náročné, som rád, že som si vybral toto téma veľmi ma bavila práca na tomto projekte a overal I som s výsledkom veľmi spokojný.

Zoznam použitých zdrojov

1. Gilles Ragache. Mýty a legendy - Vikingové. 1994. Gemini (ČR)
Mýty a legendy. ISBN 80-858520-07-2.
2. Metod Nečas. My Slovania pred 2000 rokmi. Eko - konzult. ISBN
978-80-8079-251-0
3. Tajomstvo stratenej Tartárie. Jozef Pacher. Neuveriteľný príbeh o
veľkej stratenej slovanskej ríši. Eko - konzult. ISBN
978-80-8079-281-7

Resumé Bakalárskej práce

Bogie is a video-game design project of which main focus was to bring together fantasy environment we are used to and mix it with eastern culture in pleasant ratio. The main reasoning behind the choice of this theme lays in poor representation of slavic and eastern culture in video game branch over all.

Nations and creatures in Bogie are loosely inspired by slavic myths and folk legend animals etc. During this project i was deeply researching many cultures of eastern Europe, Asia, Balkan and Orient. Their folklore costumes illustrations patterns and art were huge well of knowledge and inspiration.

Created illustrations can be grouped into sections of character, costume, environment designs. This project was made with usage of digital tools: Adobe Photoshop, Wacom Cintiq graphic tablet. Sketches and analog linearts were done with regular pencils on paper.

During this project i have gained much of valuable experience and practice in making concept art and video-game design. I believe that i have managed to achieve the main goal of the project, which was to visually present idea for a video-game.

Prílohy bakalárskej práce

Príloha 1

návrhy postáv: Severný elfovia

Príloha 2

návrhy postáv: Trpaslíci

Príloha 3

návrhy postáv: Rybníci

Príloha 4

návrhy postáv: Bógi

Príloha 5

návrhy postáv: Snizhynky

Príloha 6

návrhy prostredí 1

Príloha 7

návrhy prostredí 2

Príloha 8

návrhy veľkostí

Príloha 9

návrhy in game view

Príloha 10

skice postáv 1

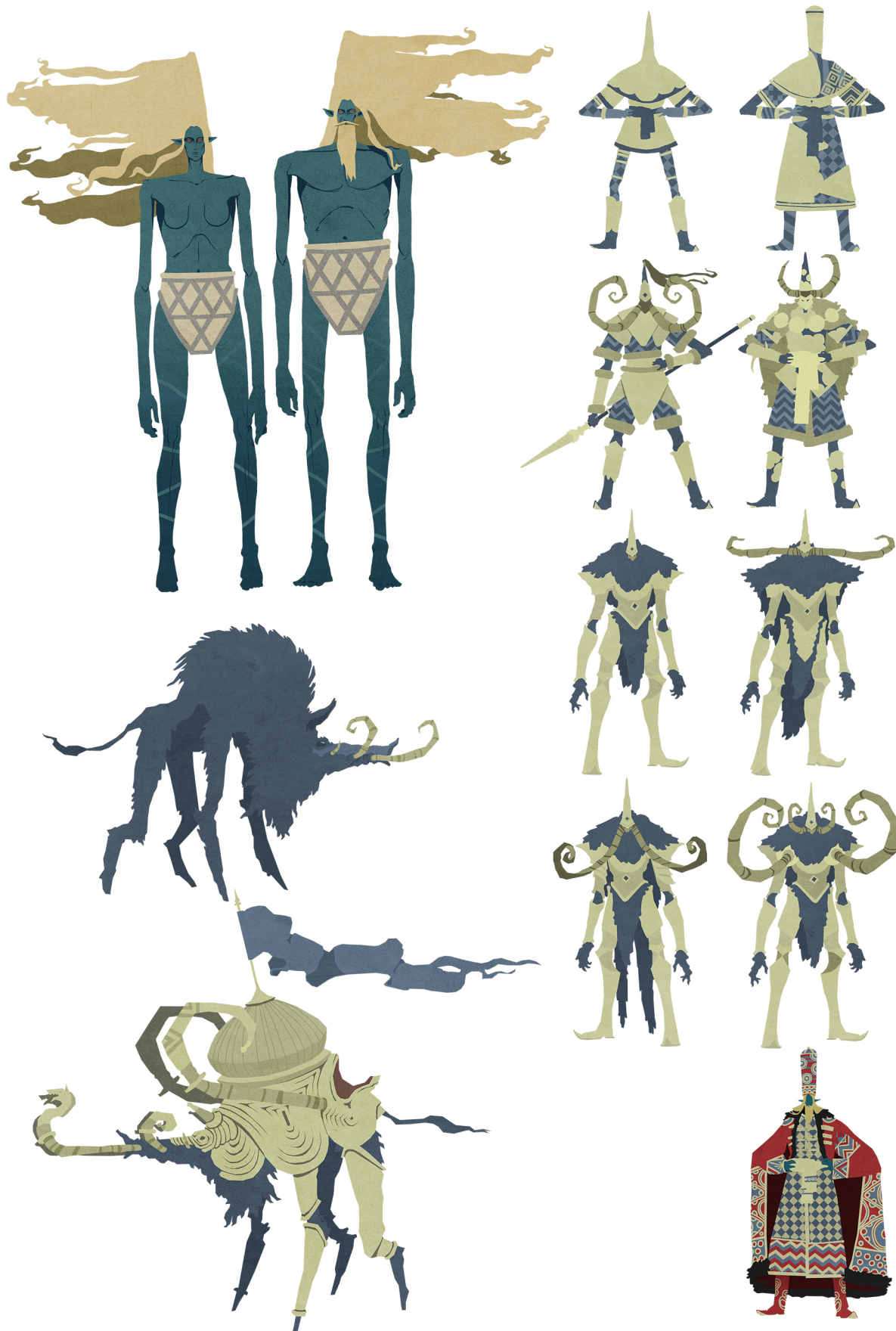
Príloha 11

skice postáv 2

Príloha 12

skice prostredí

Príloha 1
návrhy postáv: Severný elfovia



Príloha 2
návrhy postáv: Trpaslíci



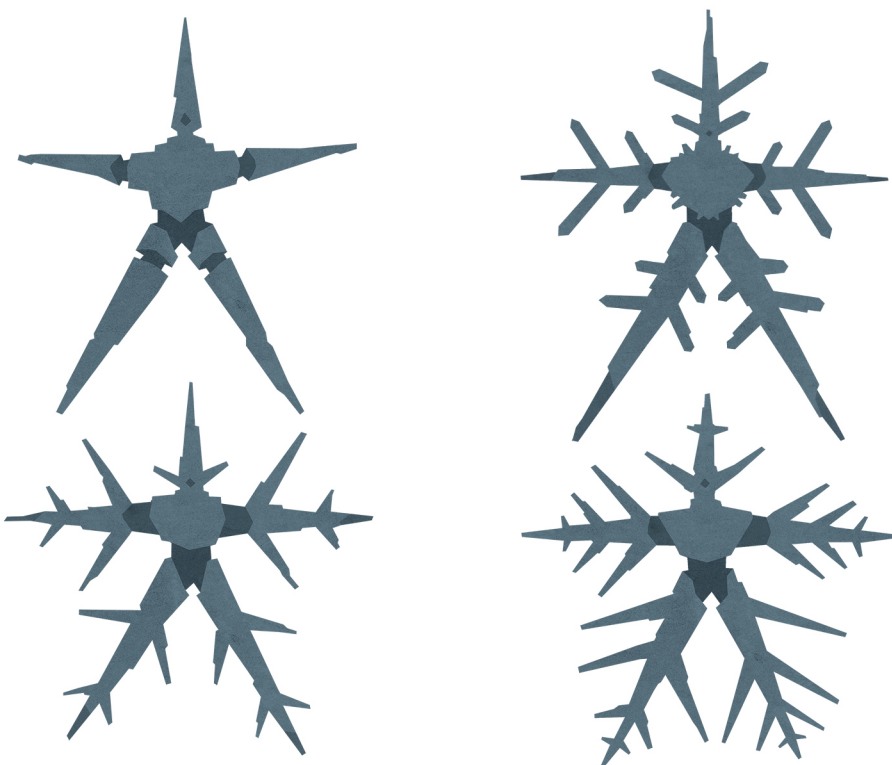
Príloha 3
návrhy postáv: Rybníci



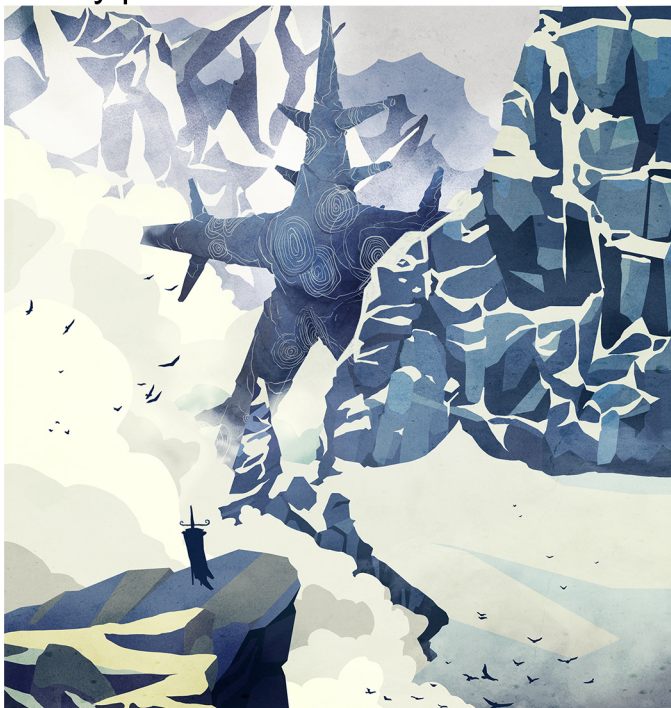
Príloha 4
návrhy postáv: Bógi



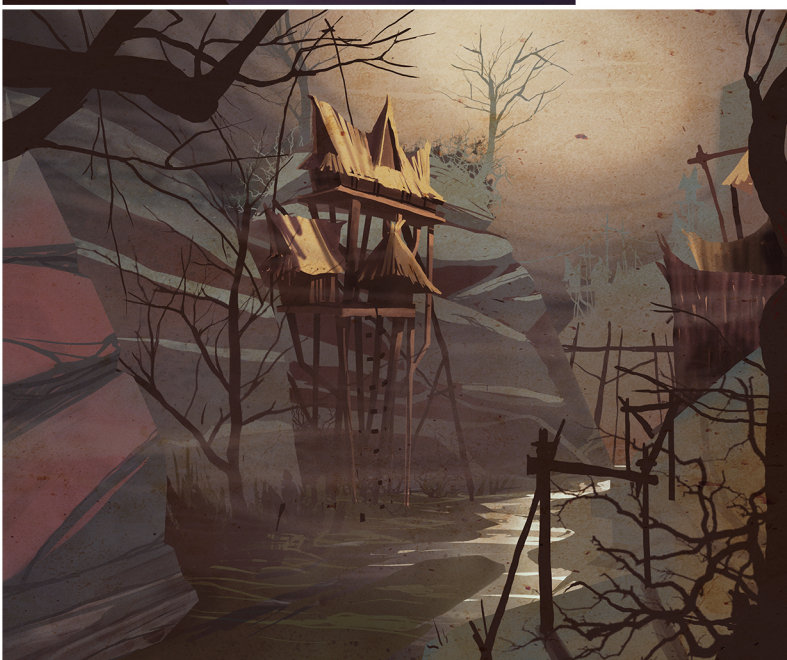
Príloha 5
návrhy postáv: Snizhynky



Príloha 6
návrhy prostredí 1



Príloha 7
návrhy prostredí 2



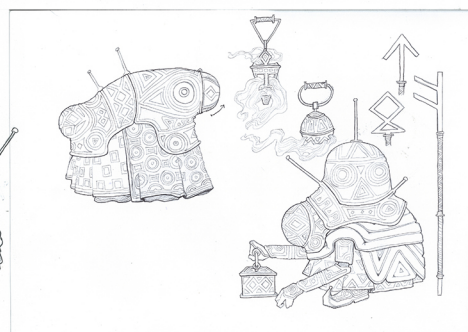
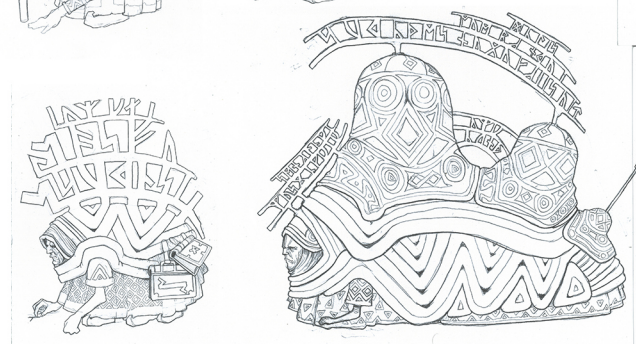
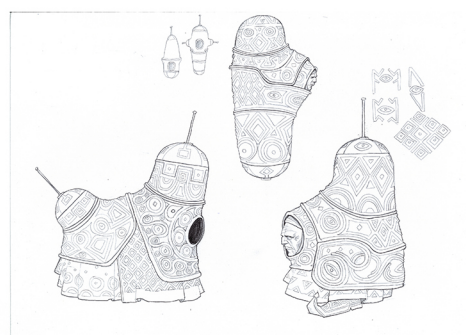
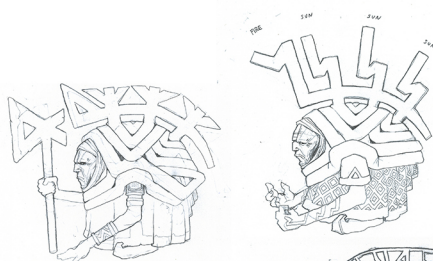
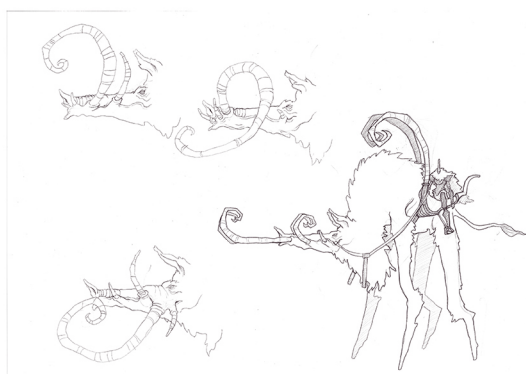
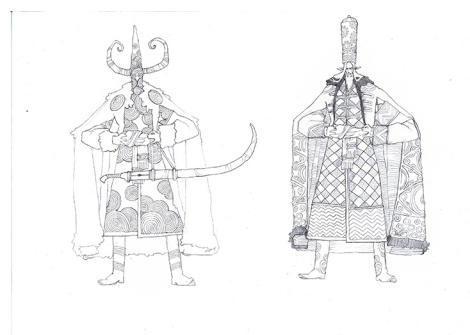
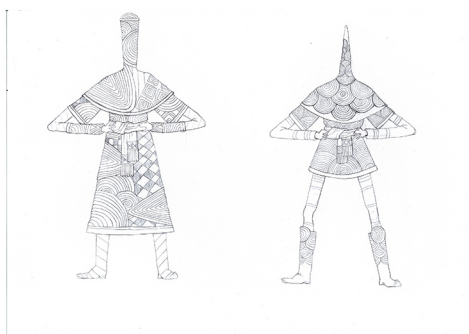
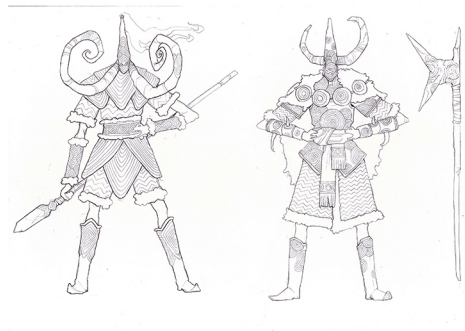
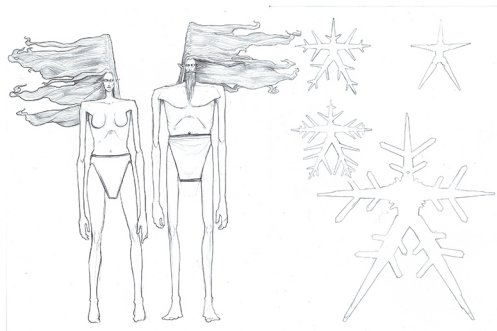
Príloha 8
návrhy veľkostí



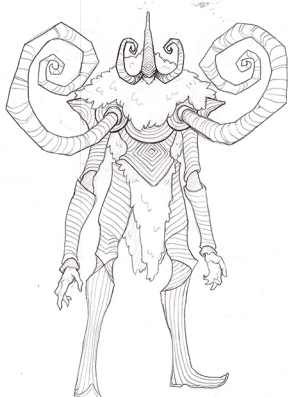
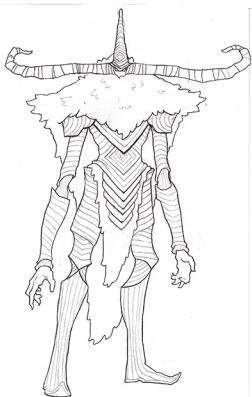
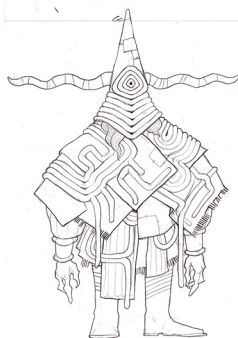
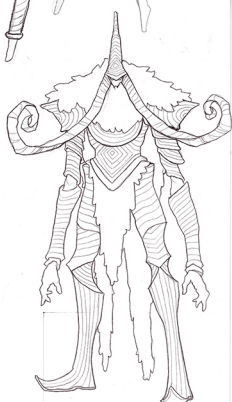
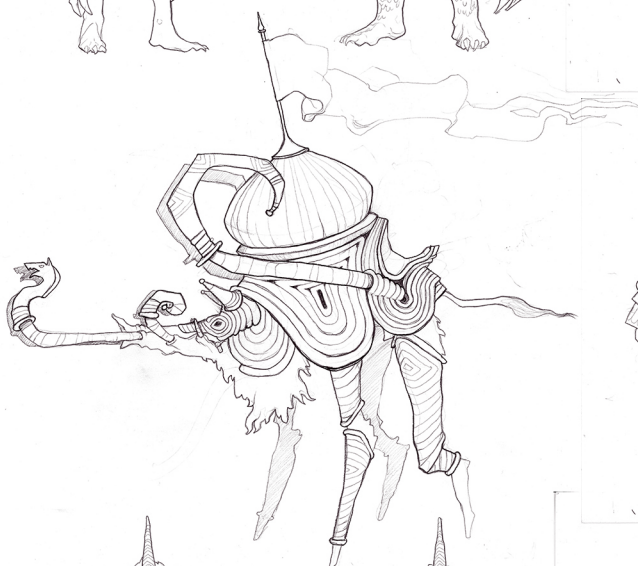
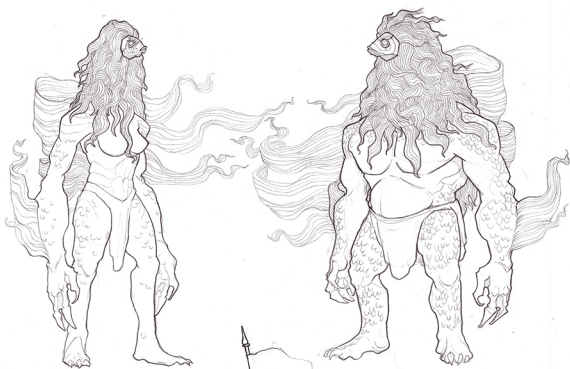
Príloha 9
návrhy in game view



Príloha 10
skice postáv 1



Príloha 11
skice postáv 2



Príloha 12
skice prostředí

