

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

POVĚST LUCKÁ
ARTBOOK

Filip Štorch

Plzeň 2015

**ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
FAKULTA DESIGNU A UMĚNÍ LADISLAVA SUTNARA**

KATEDRA VÝTVARNÉHO UMĚNÍ
Studijní program Výtvarná umění
Studijní obor Ilustrace a grafika
Specializace Mediální a didaktická ilustrace

Bakalářská práce

**POVĚST LUCKÁ
ARTBOOK**

Filip Štorch

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

Plzeň 2015

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval samostatně a použil jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2005

.....
podpis autora

OBSAH

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	5
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY	6
	2.1) WEBOVÁ HRA	7
3	CÍL PRÁCE	8
4	PROCES PŘÍPRAVY	9
5	PROCES TVORBY	10
	5.1) NÁVRHY POSTAV	10
	5.2) PŘEDMĚTY	11
	5.3) NÁVRH HERNÍHO SVĚTA	11
	5.4) NÁVRH UŽIVATELSKÉHO PROSTŘEDÍ	12
6	TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA	13
	6.1) CHARAKTERISTIKA DIGITÁLNÍ MALBY	13
7	POPIS DÍLA	15
8	PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	16
9	SILNÉ STRÁNKY	17
10	SLABÉ STRÁNKY	18
11	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	19
12	RESUMÉ	20
13	SEZNAM PŘÍLOH	21

MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Ilustrace je pro mne tlumočení myšlenek a představ. Je to forma vyjádření, která může být v základu velice jednoduchá, ale bude vždy silná, pokud má autor co říct. Po štětci, tužce či peru sahám tehdy, když mám třeba jen chuť vyslovit se k něčemu, co se mi líbí. Je to pro mne jediný autentický způsob, jak vyjádřit skutečně niterní názor na estetiku. Mé první kroky k ilustraci tvořilo zvědavé nakukování přes rameno staršího bratra, sestry, nebo otce, ještě v předškolním věku. Fascinován jejich schopností kreslit, jsem často zasedal k vlastnímu stolku a zkoušel kresbu napodobit. Myslím, že tehdy se u mne začala projevovat dle mého názoru jedna z obecně nejdůležitějších vlastností ilustrátora, jakýsi návyk pořád něco tvořit, ze kterého pramení potřeba kreslit.

Během ukončování základního vzdělání jsem si uvědomil, že by pro mne kresba mohla znamenat nejen koníček, ale i způsob obživy. Po dvou neúspěšných pokusech o přijetí na Střední uměleckou školu Václava Hollara jsem však od svého cíle na čas upustil. Dále jsem se však věnoval kresbě a volné tvorbě, dle předloh či podle vlastní představivosti. Vše se výrazně změnilo, když jsem objevil svět digitální techniky. Od chvíle kdy jsem svůj grafický tablet poprvé položil na stůl, už jsem ho nikdy neuklidil a na kreslicí desce se nikdy neusadil prach. Během roku jsem svou tvorbu nabídl internetové komunitě, která vyrostla kolem počítačové hry se středověkou tematikou. Spolupráce na modifikaci Vikingr mi poskytla výtvarné vzdělání v okruhu kultury raného středověku, ke kterému se dodnes rád vracím.

V rámci praxe ve studiu DRAW.etc jsem měl možnost nahlédnout i do světa profesionální ilustrace v reklamě. Mé schopnosti však byli hodnocené velice nízce. Dostal jsem studenou sprchu a motivaci, která mi během tří let, po které jsem studio navštěvoval a konzultoval svoje práce, zajistila externí spolupráci. Ač zůstávám dále věrný digitální technice, pokud je čas, snažím se rozšiřovat své obzory v oblasti tradičních technik, především akvarelu. Nabyté zkušenosti pak vracím zpět do digitální tvorby.

TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Digitální ilustrace a hry jsou už od svého vzniku z pochopitelných důvodů propojené. Právě v počítačových hrách se dnes s digitální tvorbou běžný člověk setká asi nejčastěji. Digitální ilustrace na těchto místech promlouvá a oslovuje celou generaci mládeže. Ani já jsem v dětství vlivu neunikl. Digitální ilustrace ve hrách jsem obdivoval ještě předtím, než jsem poznal způsob jejich tvorby. Největší část ilustrací tvořených pro účely počítačových her však zůstává skryta v podobě produkčních návrhů, které se ke spotřebiteli nikdy nedostanou.

Při vybírání vhodného tématu jsem právě k tomuto faktu přihlédl. Abych mohl ilustrace dokončit a považovat za přímou součást hry, zaměřil jsem se na webové hry hrané v prohlížeči, přestože jsem tento typ počítačových her nikdy nevyhledával. Ilustrace a text v nich zastupuje veškerou vizuální složku. Hry v prohlížeči jsou obvykle velice jednoduché, v čemž spočívá jejich hlavní výhoda a důvod, proč jde stále o velice oblíbené herní odvětví. K jejich spuštění je potřeba pouze internetové připojení a kterýkoliv prohlížeč. Samotnou náplň hry obvykle bývá rozvíjení nějaké postavy, spravování města, vesnice či ostrova. V prostředí hry se člověk setká také s dalšími hráči. Může s nimi bojovat, obchodovat nebo uzavírat spojení. Vše se přitom odehrává v prostředí výtvarně zpracované webové stránky. Při prozkoumání současné scény jsem si navíc uvědomil nevyužitý potenciál. Hry jsou stylově většinou hodně roztráštěné, nepřehledné a kvalita zpracování kolísá. Měl jsem dojem, že pokud se do zpracování takové hry pustím s osobním zájmem, pokud hru zpracuji jednotnou a vkusnou estetikou, nový výtvarný standard by mohl povýšit celé odvětví.

2.1 WEBOVÁ HRA

Princip většiny internetových her, hraných v prohlížeči se moc nemění. V závislosti na herním žánru hráč získá kontrolu nad něčím (malou osadou, ostrovem), či nad někým (postavou hrdiny). Druhá možnost se označuje jako RPG, a je to druh hry, který jsem si pro bakalářskou práci zvolil. Princip hry je založen na postupném vylepšování hráčovy postavy, která je v průběhu času schopná překonat náročnější a náročnější překážky. Získává za ně více peněz, za které se dá nakoupit lepší vybavení. Důležitou složkou je rovněž přítomnost dalších hráčů. Jejich postavy mezi sebou mohou bojovat, obchodovat, nebo jen porovnávat svou výbavu a klábosit na chatu.

Součástí vytvoření herního účtu je rovnou tvorba postavy. Hráč si zvolí pohlaví, podobu svého hrdiny nebo hrdinky a jméno. Rázem začíná jako nejméně důležitý sedlák, na kterého čeká celý herní svět plný příležitostí a hrozeb.

V rámci webových her je veškeré dění prezentováno pomocí grafiky a textu. Tento způsob může připomínat staré gamebooky, některé stolní hry nebo hry typu dračí doupě. Zmíněné druhy her však pracují více s představivostí.

CÍL PRÁCE

Do práce jsem se pustil s tím, že vytvořím z mého pohledu ideální výtvarné zpracování v podstatě již existujícího a dobře zaběhnutého principu prohlížečových her. Veškeré ilustrace jsem se rozhodl řešit realistickou nahozenou malbou, která je obvykle typická spíše pro produkční ilustrace a v prostředí samotných her se objevuje zřídka. Styl je charakteristický svou syrovostí a zdánlivou nedodělaností. Jsou v něm často patrné tahy štětce.

Současně jsem také vytvořil návrh herního interface, který svým stylem přímo navazuje na charakter ilustrací. Malířsky zpracované jsou různé prvky, od Pozadí, po tlačítka. Záměrem také bylo uživatelské prostředí udržet jednoduché a přehledné. K tomu napomáhá bohatý obrazový doprovod.

Herní svět je zasazen do alternativního středověku. Je to téma, které mi je vlastní a které mám nejraději. Návaznosti na svou jinak volnou tvorbu jsem chtěl využít k docílení rozmanitosti ilustrovaného světa. Zároveň jsem ale cílil na udržení jednotného výtvarného vyjádření.

Velký důraz je kladen na samotnou postavu hráče. Postava má volitelné pohlaví i podobu. Nejdůležitějším prvkem je však zobrazení celé figury, která se během postupu ve hře mění. Hráč konkrétně vidí specifickou zbroj, kterou na sobě postava nosí. Cílem této složky je odměňovat hráče za postup ve hře a investování času do vylepšování vybavení.

PROCES PŘÍPRAVY

Prvním krokem bylo seznámení s aktuální podobou trhu. Jak vypadají současné hry, které jsou úspěšné a které naopak úspěšné nejsou a proč. Zde jsem si všiml, jak vypadají ilustrace a celá struktura interface. Pak přišel čas vytvořit si vlastní představu ideální hry. Rozmyslel jsem si, do kterých prvků se mi vyplatí investovat čas, a které pro mne naopak důležité nejsou. Pro lepší představu náročnosti práce která mě čekala, jsem vyhotovil několik zkušebních ilustrací, na kterých jsem si vyzkoušel zvolenou techniku. Velký význam také hrála úroveň vykreslovaných detailů. Když jsem si takto určil směr, začal jsem uvažovat nad samotným obsahem a rozsahem díla. Na internetu jsem začal sbírat materiál pro inspiraci. Vyhledával jsem fotogalerie archeologických nálezů a osobně jsem navštívil expozici starověkého umění. Pořízené či nalezené fotky, historické nákresy, či moderní rekonstrukce jsem si uložil do jedné složky, ze které jsem čerpal, pokud mi došla inspirace.

Nápady jsem si nejprve připravoval formou skic. Poté jsem udělal kolorované perokresby. Během procesu jsem zjistil, že je časově výhodné tvořit návrhy v sériích. Na prvotní koncept se totiž začali nabalovat další a další nápady, až začali vznikat úplně nové návrhy. Tímto způsobem jsem navrhl velké množství oděvů, zbroje i zbraní. Mnoho nápadů se bohužel nedočkalo finálního zpracování. Ač bylo již od začátku jasné, že k dokončení co největšího množství obrazového materiálu se budu muset oprostít od potřeby dotáhnout každou z ilustrací k co největší dokonalosti. Určil jsem si některé výjimky. Například portréty hratelných postav.

Než jsem začal tvořit interface hry, diskutoval jsem principy a strukturu úspěšné prohlížečové hry s přáteli a dlouholetými hráči, kteří se zabývají programováním.

Při tvorbě ilustrací bylo nutné rozhodnout, zda se přizpůsobit cílové skupině či vkus a požadavky běžného hráče zcela ignorovat. Opakovaně se mi stalo, že můj téměř čtyři roky starý, prokreslenější způsob malby sklízel větší ohlas, než o něco rozmáhlejší současná tvorba. Udělal jsem malý průzkum a přes sociální sítě rozeslal srovnání. K mému nemilému překvapení výsledek poukazoval na to, abych se vrátil o čtyři roky zpátky. Výsledek testu jsem se rozhodl ignorovat.

PROCES TVORBY

Proces tvorby zahrnuje několik druhů ilustrativní práce, kterou jsem se zabýval. Jedná se o tvorbu postav (character design), tvorbu předmětů do inventáře (zbraně, šperky a podobné). Navrhování prostředí herního světa (mapa, ilustrace krajiny a architektury) a tvorbu samotného grafického návrhu webové stránky.

5.1 TVORBA POSTAV

Zprvu pro mne bylo důležité mít hotové portréty hratelných postav. Ač bylo mým prvotním záměrem udělat osm samostatných osobností, kterým se ve tváři zračí odlišné charakterové vlastnosti, povedl se mi zpočátku spíše pravý opak. Problematiku jsem dále řešil. Nakonec mi ale nezbylo než nalézt typové vzory mezi skutečnými lidmi.

Při tvorbě oděvů a zbroje pro hráčovu postavu, jsem čerpal z mnoha zdrojů. Z různých období historie, až po současnost. Každý návrh je ale vytvořen v kontextu s dobou, do které je hra zasazena. V rámci uvěřitelnosti celého světa jsem kladl při vymýšlení zbroje důraz na její funkčnost, bez které by estetika postrádala smysl. Bohužel, nejefektivnější typy a podoby zbroje, které bylo lidstvo v historii schopné vymyslet, také vymyslelo. Jakákoliv větší změna, jakýkoliv zásah do jejich podoby, znamená víceméně nesmyslné potlačování jejich účelnosti. Myslet si, že v pohodlí domova vymyslím originální a praktický návrh, který by se vyrovnal zbroji prošlé evolucí tisíců let válek, by bylo také přinejmenším naivní.

Další Navrhování se týkalo ikonik zastupujících herní postavy, jako jsou obchodníci nebo nepřátelé. V případě protivníků jsem dbal na to, aby jejich vzhled ilustroval úroveň hrozby, kterou pro hráče představují. Obchodníci zase musí odpovídat předmětu svého podnikání. Kupec je oděn do pestrého a zdobeného šatu. Zbrojíř má vyzáblou tvář, poznamenanou bojem. Kovářka je zase dívka, aby feministky neremcali, že tam mám samí chlapy.

5.2 PŘEDMĚTY

Různé předměty tvoří velkou součást herního obsahu každé RPG hry. Je důležité, aby jich bylo co nejvíce a hráč se s nimi setkával postupně. Nové a silnější zbraně. Lepší brnění a honosnější šperky s kouzelnými vlastnostmi. To vše hráče odměňuje za hodiny jinak ztraceného času. Každý člověk na světě je rád odměňován. Čím častěji se odměny dočká, tím spokojenější během hraní bude.

Mnoho her si v tomto směru pomáhá duplikováním herních předmětů, kterým v nové verzi změní pouze barvu, nebo jen jméno a popis vlastností. Dle mého názoru je tento způsob neomluvitelná lenost ze strany tvůrců. Tímto směrem jsem se rozhodně nechtěl vydat. S mým naturalistickým přístupem jsem však narazil na malý problém. Hodně fantasy her se při tvorbě předmětů na vyšší úrovni pouští do nesmyslných fantaskních designů. Dociluje se tím žádaný efekt, který činí obsah rozmanitý. Hráč má pocit postupu a zlepšování. S mým přístupem jsem se musel opět obrátit k historii a archeologii. Nemusel jsem ale hledat dlouho. Na světě je nesčetné množství lehce bizarních designů, které nemůže nikdo obvinít z nepravděpodobného vzezření.

5.3 NÁVRH HERNÍHO SVĚTA

Během vymýšlení herního světa jsem čerpal převážně ze střední a severní Evropy. Platí to jak o přírodě, tak kulturní esenci v architektuře či ornamentice. Opět jsem byl zhlákn Bizarními stavbami, ornamenty a kresbami raného středověku, které díky slabé popularitě působí velice nezvykle. Sám mám občas pocit, že se dívám na cosi z jiného světa. Něco co může být jen v pohádkách. Vzhledem k malému množství dostupných informací jsem však dal dohromady více prvků z různých kultur, a tak se ornamentech a kresebné stylizaci potkává severské umění s uměním indiánů žijících v Kanadě a na Aljašce. Mnoho detailů je však inspirovaných ze zdrojů, které nedovedu ani zeměpisně a dobově zařadit. Prostě se mi líbili.

5.4 NÁVRH UŽIVATELSKÉHO PROSTŘEDÍ

V rámci navrhování hry jsem se zhostil i pro mne jako pro ilustrátora ne příliš praktikovaného odvětví výtvarné činnosti, grafického designu. Vědom si nedostatečných zkušeností jsem nejprve prozkoumal, jak k problému uživatelského prostředí přistupují podobné hry. Všiml jsem si, že většina webových her je pro hráče zprvu velice nepřehledná. Volby nejsou příliš tříděné a úvodní stránka má neskutečné množství tlačítek a ikon. Rozhodl jsem se pro svrchní horizontálně situovaný pás, pouze se základními a nejdůležitějšími volbami. Po zvolení položky se změní obsah hlavního panelu. Na samotném panelu se přitom mohou nacházet rozšířené volby, týkající se zvoleného tématu. Tento jednoduchý způsob třídění může být s bohatým obrazovým doprovodem velice sugestivní. Jedinou nevýhodou je opakované načítání obrázků a větší množství kroků k provedení žádané akce.

Estetika se drží malířského zpracování celé hry. Kladl jsem důraz na jednoduchost a stylovou jednotnost rozvržení každého okna. Prostor je členěn tenkou linkou, ornamenty a tmavými či světlými plochami.

TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Přesto, že je na trhu dostupný software určený přímo pro digitální malbu, pro většinu výtvarníků je pořád nejužitečnější program Adobe Photoshop. K jeho variabilitě napomáhá možnost rozšíření o různé přídatky (plug in), které z Photoshopu činí, co se funkcí týče, zatím nedostihnutý program.

Nejprve bylo nutné připravit si dokument pro budoucí návaznou práci, aby nenastali problémy s nešťastným výsledkem, řádně nepoužitelným pro svůj účel. Pro co největší svobodu v budoucím zpracování ilustrací jsem začal tvořit v několika násobně větším rozlišení, než bylo pro hru zapotřebí. Aby samostatné ilustrace nepůsobily příliš světle na tmavém pozadí a příliš tmavě na světlém, aby ilustrace měli zhruba stejnou barevnost, použil jsem jako podklad pro středně šedou barvu.

6.1 CHARAKTER A PROBLEMATIKA DIGITÁLNÍ MALBY

Digitální malba je technikou, která oproti klasické ruční práci přináší mnohé výhody. Je nesrovnatelně rychlejší a jakékoliv chyby jsou rychle odpuštěny díky pověstnému tlačítku zpět. Mnoho lidí si ale neuvědomuje, že vedle tlačítka zpět, ani nikde jinde na klávesnici, není tlačítko tvoř. Zároveň ale digitální technika klade mnohem vyšší nároky na kvalitu. Nedostatek zkušeností a zručnosti si dokáže vybrat krvavou daň a digitální tvorba oplácí svou snadnou přístupností strnulým a mrtvým výrazem.

Jakýkoliv přímý přenos, který vzniká mezi rukou a papírem či plátnem, kypí živostí a energií. Každý tah ugle, pera či štětce je jiný a neskutečně citlivý na jakékoliv zachvění ruky či přitlačení. Hotové malby dýchají. Můžeme si je pověsit na zeď a cítíme přítomnost něčeho víc než jen obrazu, cítíme přítomnost energie, přítomnost práce, kterou do díla autor vložil a v neposlední řadě i přítomnost autora samotného. S ničím takovým se u tisku digitální techniky bohužel nesetkáme. Svým způsobem je na této duchovní úrovni digitální technika mrzákem.

Digitální malba se bude vždy potýkat s jedním velkým problémem. Totiž, že je digitální. Každý tah je hloupě stejný, neexistuje žádná struktura plátna, žádná struktura papíru. Jen dokonale nudné sterilní prostředí. To co v tradiční technice normálně vzniká samo, musí výtvarník nahrazovat. Technologie dokáží pomoci, ale nikdy skutečně nenahradí náhodu. Jedním ze základních nástrojů pro částečné odstranění digitální sterility, jsou celkem složité nastavení štětců, které dokáží přidat do tahů různé šumy a textury. Dokáží simulovat nerovný povrch plátna a nahradí i různé nástroje jako malířská špachtle nebo airbrush. Ale s tím vším se musí umět efektivně zacházet. Nesmí se ale opomenout fakt, že čím více jsou štětce složité a čím více nám pomáhají vytvářet různé struktury a povrchy, tím více si je pak digitální malba vzájemně podobná. Je to skutečný problém, který je nejzřetelnější na různých webech určených k prezentaci. Na úvodní stránce může být padesát děl, které vypadají jak z ruky jediného autora.

POPIS DÍLA

Výstupem bakalářské práce je kniha v pevné vazbě (art book), dokumentující ilustrace a obrazovou tvorbu pro počítačovou hru, určenou pro webové prohlížeče. Postupně prezentuje návrhy uživatelského prostředí (interface), návrhu fiktivního herního světa, návrhy postav, oděvů a návrhy herních předmětů. Dále také prezentuje původní skici vyhotovených ilustrací i skici, které se do dne zhotovení nedočkali realizace.

Obsah tvoří detailní barevné ilustrace zhotovené digitální technikou s pomocí grafického tabletu *Wacom Intuos pro* a programu *Adobe Photoshop*. Ilustrace jsou tematicky řazené, s krátkým textovým doprovodem.

PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Počítačové hry jsou stále vnímané jako pouhý způsob zábavy pro děti a mladistvé. Tato skupina sice stále tvoří největší část hráčské společnosti, avšak ve stínu obecného povědomí se těžko protlačuje fakt, že mnoha nezávislým vývojářům se daří svou tvorbou dosahovat vysokých uměleckých kvalit. Bohužel, byznys odsuzuje většinu propagovaných titulů k mainstreamovému braku hollywoodského typu.

Není důležité mít velké ambice, ale věnovat tvorbě hry stejnou lásku a péči jako věnuje umělec svému dílu. Pokusit se vyjádřit velkou myšlenku, nebo jen banální oblibu k něčemu, co je nám vlastní. Nakonec je jedno, jestli takto přistupujeme k hudbě, malbě, nebo vaření. Vždy máme příležitost vytvořit něco výjimečného, co promluví. Třeba jen k lidem s obdobnou vášní. O nic jiného ale přece nejde. Je jen velká škoda, že v počítačových hrách se s tímto nadšením stále setkáváme až příliš řídkce. Věřím, že pracovní investice do tvorby tohoto media si zaslouží stejnou pozornost, jako například autorská kniha. Tímto projektem jsem si chtěl tento názor obhájit a přetlumočit dál.

SILNÉ STRÁNKY

Mezi silné stránky mého zpracování pravděpodobně patří pečlivé a důsledné provedení jednotlivých ilustrací. Smysl pro detail a udržení konzistentní kvality. Snaha neměla za cíl dosáhnout pokud možno co nejpompéznějšího výsledku. Kvalita netkví v efektu, v lákavých či atraktivních výjevech. Síla ilustrací je naopak potlačována do udržitelné solidní roviny.

Výtvarné zpracování si udržuje uvěřitelnost, která pramení z dlouhého studování skutečných historických reálií, technik a vizuálního jazyka. Výsledek připomíná fungující svět se svojí specifickou vizualitou a atmosférou.

Mimo ilustrace byla věnována zvýšená pozornost i pěknému zpracování výstupní knihy.

SLABÉ STRÁNKY

Práci zřejmě chybí hlubší myšlenka a dostatek vlastní inovace. Ani samotné ilustrace sami o sobě nepřinášejí nic nového. Snaha o kvalitní zpracování až příliš často omílaného tématu se může jevit nedostačující. Strohost realistického vyobrazení může být pro mnohé až příliš dokumentární. Divákovi pak neposkytuje žádný prostor pro vlastní představivost. Z tohoto pohledu je výtvarné zpracování poněkud nudné.

Hra je dobrodružného rázu, se zřetelným zaměřením na souboje. Takováto hra tedy logicky vyžaduje i ilustrace znázorňující nějaký děj, nebo přímo akci. Takové ilustrace však mezi vytvořenými obrazy chybí.

K úplnosti vizuálního návrhu také chybí širší rozvedení uživatelského prostředí (například inventář, řešení soubojů) a rozsáhlejší množství herních předmětů.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

WAGNER, Eduard, Text Miroslav MUDRA a Obrazy mezi kapitolami Miroslav HRDINA. Středověk: doba předhusitská a husitská. Vyd. 1. Praha: Aventinum, 2006. ISBN 978-808-6858-234.

MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed ink: drawing and composition for visual storytellers*. 1st ed. Culver City, CA: Design Studio Press, 2010, 127 p. ISBN 1933492953.

DOCIU, Daniel a Ree SOESBEE. *The art of Guild Wars 2*. Bellevue, Wash: ArenaNet, Inc, 2007. ISBN 978-057-8026-985.

JENISCH, Josh a Ree SOESBEE. *The art of the video game*. San Francisco, CA: Distributed in North America by Chronicle Books, c2008. 160 p. ISBN 15-947-4277-4.

LASKY, By Kathryn a Patrick O'ROURKE. *Legend of the guardians [the owls of Ga'Hoole]*. Unabridged. Ashland, OR: Blackstone Audio, Inc, 2010. 215 p. ISBN 978-144-1769-879.

STARKEY, Steve a Mark Cotta VAZ. *The art of Beowulf*. Unabridged. San Francisco: Chronicle Books, c2007. 160 p. ISBN 08-118-6038-8.

RUSSELL, Gary, Karey KIRKPATRICK, David BERENBAUM, John SAYLES, Tony DITERLIZZI a Holly BLACK. *The lord of the rings: the art of The fellowship of the ring*. Unabridged. Boston: Houghton Mifflin Co., 2002. 192 p. ISBN 06-182-1290- 6.

RESUMÉ

Focus of my bachelor thesis was to create series of various artworks and designs for web browser computer game. Together, illustrations attempts to create believable fantasy themed world. This sense of realism is partially achieved with technically realistic illustrations. Main ambition though, lays in selecting alternate time period to actual early medieval age in central and northern Europe. Large number of game world designs is strongly influenced by real history and almost every game item takes its inspiration from concrete archaeological finding.

Whole work consists of four main topics. User interface, character design, environment design and in-game items. Greatest challenge was to keep all four topics on consistent quality level, where all aspect feel as a part of larger unit. All illustrations are done digitally. With use of graphic tablet and professional graphic software. Their main recognizable feature is loose and painterly style, which mirrors itself on certain parts of user interface. Apart from style similarity with the game content, user interface aims for simple and intuitive environment. The game also introduces a bold idea, where I decided character equip panel would actually be character itself. Figure changes look to display what clothes are currently worn.

Game artwork was meant to not only withstand the comparison to other similar game titles, but surpass them as much as time and my skill would allow.

As a presentation of the whole concept, I put my work into art book which contains all the created art. Book also presents scans of early stage sketches. Some of the prepared designs never left tanned sketchbook paper.

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1

Přípravné skici

Příloha 2

Dívčí portrét hratelny postavy

Příloha 3

Mužský portrét hratelny postavy

Příloha 4

Ilustrace protivníka

Příloha 5

Ilustrace prostředí herního světa

Příloha 6

Ilustrace reprezentující vzhled postavy hráče

Příloha 7

Ilustrace nezařazených herních předmětů

Příloha 1

Přípravné skici



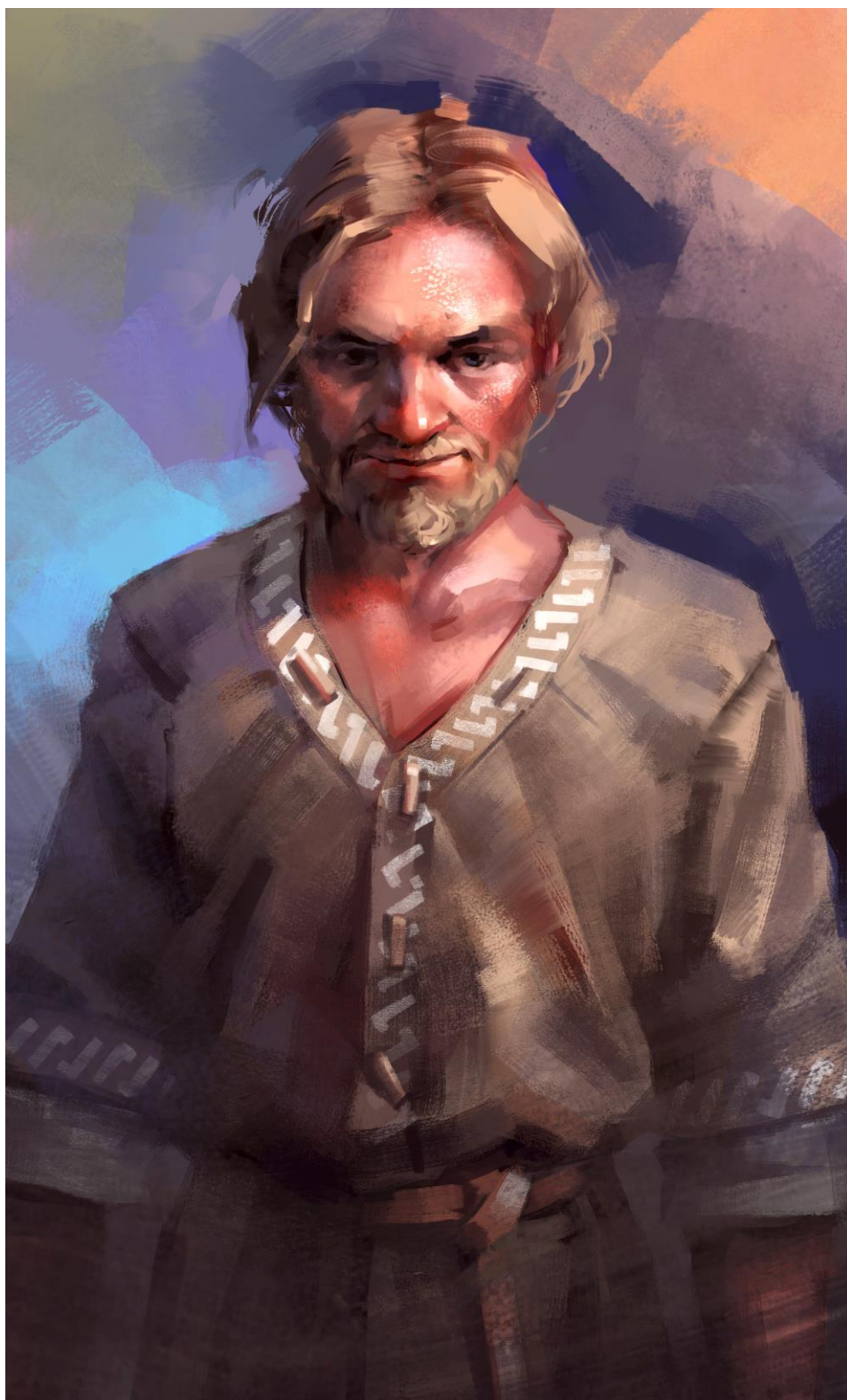
Příloha 2

Dívčí portrét hratelné postavy



Příloha 3

Mužský portrét hratelné postavy



Příloha 4

Ilustrace protivníka



Příloha 5

Ilustrace prostředí herního světa



Příloha 6

Ilustrace reprezentující vzhled postavy hráče



Příloha 7

Ilustrace nezařazených herních předmětů

