

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Bakalářská práce**

# **VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ POČÍTAČOVÉ HRY**

**HLUBINA**

**Anna Dvořáčková**

**Plzeň 2016**

**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**

# **VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ POČÍTAČOVÉ HRY**

HLUBINA

**Anna Dvořáčková**

Vedoucí práce: MgA. Ing. Václav Šlajch

Katedra designu

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

**Plzeň 2016**

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

Plzeň, duben 2016

.....

podpis autora

## OBSAH

<b>1</b>	<b>MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE.....</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY .....</b>	<b>7</b>
<b>3</b>	<b>CÍL PRÁCE .....</b>	<b>8</b>
<b>4</b>	<b>PROCES PŘÍPRAVY.....</b>	<b>9</b>
<b>5</b>	<b>PROCES TVORBY.....</b>	<b>12</b>
<b>6</b>	<b>TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA .....</b>	<b>14</b>
<b>7</b>	<b>POPIS DÍLA .....</b>	<b>17</b>
<b>8</b>	<b>PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR .....</b>	<b>18</b>
<b>9</b>	<b>SILNÉ STRÁNKY.....</b>	<b>19</b>
<b>10</b>	<b>SLABÉ STRÁNKY .....</b>	<b>20</b>
<b>11</b>	<b>SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ .....</b>	<b>21</b>
<b>12</b>	<b>RESUMÉ.....</b>	<b>22</b>
<b>13</b>	<b>SEZNAM PŘÍLOH .....</b>	<b>23</b>

## 1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Ilustrace pro mě byla vždy možnost zachytit vlastní myšlenky a nápady a poté je sdělit jiným. Již od první chvíle, kdy jsem se rozhodla začít více věnovat kresbě, což bylo ke konci mého základoškolského vzdělání, jsem se snažila na papír zachytit primárně své vlastní postavy z příběhů, které jsem si tvořila. Na papíře jsem přemýšlela, jak tyto postavy budou vypadat a jakmile jsem dospěla k něčemu, s čím jsem byla spokojená, hned jsem začala kreslit ilustrace s touto postavou, abych ji mohla ukázat světu pomocí různých internetových galerií. Tyto galerie byly zároveň mou primární inspirací, kontaktem s uměním a hlavně motivací pro to, abych dokončovala svoje kresby, neboť dle mé tehdejší logiky nedokončené nikoho nezaujmu. Ačkoliv jsem se sama ráda dívala i na návrhy, ve kterých bylo často více nápadů než ve finálních ilustracích a byly v nich znatelné myšlenkové pochody autora, které mě fascinovaly, tak jsem se dlouho považovala za velice malou menšinu, která vyhledává právě toto.

Svou první zakázku jsem dostala v roce 2010, kdy jsem měla nakreslit ilustrace do malého soukromého tisku pohádkové knihy. Bylo to poprvé, kdy jsem ilustrovala konkrétní text a přestože výsledek nedopadl příliš dobře, byla to velmi cenná zkušenost.

Během následujících několika let jsem dělala pár dalších drobných soukromých zakázek, ale primárně jsem se soustředila na vyobrazování svých vlastních příběhů, které postupně také získávaly psanou formu, což jen prohloubilo můj zájem k tomu přidávat ilustrace. Zároveň jsem chtěla tyto příběhy jednoho dne nakreslit jako komiksy, proto jsem se také původně

přihlásila na tehdejší Ústav umění a designu do specializace Komiks a ilustrace pro děti.

Během svého prvního roku studia jsem ale zjistila, že mě tato specializace nevede přímo tím směrem, kterým bych chtěla, a přestoupila na z mého pohledu obecněji zaměřenou Mediální a didaktickou ilustraci. V rámci studia jsem pak dále tvořila ilustrace ke svým příběhům, kdykoliv to zadání dovoľovalo, neboť se je neustále snažím dále rozvíjet a školní úkoly jsou pro to skvělou výzvou.

## 2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Během svých cest po internetu jsem již ve svých raných uměleckých letech stále častěji nacházela návrhy postav a prostředí pro počítačové hry, filmy nebo komiksy, které pro mě obsahovaly neskutečné množství informací a inspirace. Brzy jsem se naučila, že se těmto věcem říká concept art (často do češtiny velice nešťastně překládaný jako konceptuální umění, kterým není) a neustále vyhledávala další a další. Byla jsem zcela unesena tím, že existují lidé, kteří celé dny pouze produkují návrhy, stejně jako tím, kolik existuje různých postupů k jejich vytvoření a pomůcek a pravidel k tomu, aby působily správně.

Již dlouho jsem rozhodnutá, že concept art je něco, čemu se chci primárně věnovat, avšak moje dosavadní zkušenosti s navrhováním byly jen velice volně a dlouhodobě tvořené návrhy k vlastním příběhům. Chtěla jsem si tedy vyzkoušet něco více zaměřeného, opírajícího se o estetiku počítačových her a tvořeného s tím, že to má skutečně být právě počítačová hra, neboť navzdory svému dlouholetému zájmu jsem nikdy nic komplexnějšího s touto myšlenkou neudělala. Bakalářská práce mi pro to přišla jako skvělá příležitost, neboť mě donutila se zaměřit na několik měsíců na jedinou věc.

### 3 CÍL PRÁCE

Mým hlavním úmyslem bylo si vyzkoušet co nejvíce z navrhování hry, od základního nápadu s příběhem přes skicování různých variací až po finalizaci návrhů. Více než výsledek mě zajímal samotný postup, neboť právě ten je z mého pohledu při navrhování nejpodstatnější a právě na něm je třeba nejvíce pracovat a učit se. Konečné produkty jsou až pro sdělení čisté finální myšlenky ostatním. Což je sice stejně důležité, neboť pokud nikdo neporozumí mému nápadu, tak je to jako kdyby nebyl, ale pro mě osobně to v tomto konkrétním případě byla až lehce druhořadá věc. Protože pokud konečný produkt neobsahuje dostatečně silnou a vyspělou myšlenku, není příliš užitečný, a právě to jsem se touto prací chtěla naučit.

Co se týče úmyslu v rámci experimentování s tvorbou hry, tak jsem chtěla vytvořit kompletní herní svět, který působí uceleně, a přesto se od sebe jednotlivé části dostatečně liší. Stejně tak jsem jako inspiraci chtěla použít mnoho již existujících věcí, ale použít je v jiných kombinacích a souvislostech, aby působily zároveň povědomě i jaksi jinak, než jsme zvyklí. Během ucelování nápadu této hry se z toho pak stala výzva vytvořit co nejbizarnější svět, který má stále své opodstatnění a nepůsobí pouze jako náhodné seskládání různých prvků jen proto, aby působil podivně a nic jiného.

Také, přestože nemám žádné zkušenosti s obecně herním designem, jsem chtěla vytvořit hru, která by byla zajímavá nejen svou vizuální stránkou, což byla má hlavní práce, ale i svou hratelností a příběhem, pokud by se někdy měla stát hrou opravdovou. Zároveň jsem se snažila vše držet stále relativně jednoduché, abych sama nebo s pomocí jen malého počtu dalších lidí byla případně schopná hru, nebo aspoň její část, někdy sama vytvořit.



## 4 PROCES PŘÍPRAVY

Vždycky jsem u počítačových her kromě designu oceňovala zejména jejich příběh a jen málo her, které jsem hrála, mělo příběh jen minimální nebo zcela žádný. Proto přirozeně prvním bodem přípravy bylo vymyslet aspoň hrubý návrh příběhu, základní myšlenky, na které bude hra stát a podle které se bude řídit vzhled herního světa.

Výchozím bodem byl jeden z mých několik let starých nápadů, který vznikl po přečtení komiksu odehrávajícího se v daleké postapokalyptické budoucnosti. Udělala jsem tehdy pár skic postav inspirovaných tímto komiksem, vymyslela jim jednoduché pozadí a návrhy uložila kamsi do pozadí mé hlavy až do doby, kdy budu mít čas je dále rozvíjet.

Tyto nápady jsem oprášila v druhém ročníku, kdy jsem napsala krátkou povídku, která měla být původně zasazená do tohoto světa, což ve výsledku fungovalo tak, že se povídka odehrávala v temném rozpadajícím se industriálním městě plném trubek a kabelů a jen na některých místech se touto spleť dokázaly dostat sluneční paprsky. Místo o lidech žijících v postapokalyptickém městě ale příběh vyprávěl o člověku, který sestupoval do stále hlubších a temnějších míst v tomto městě, zatímco následoval tajemného průvodce. Na samém konci, za absence jakýchkoliv světél, se chtěl otočit, avšak průvodce jej zadržel a vysvětlil mu, že se již nemůže vrátit zpět, ke světlu, neboť již nežije a musí pokračovat dále po cestě mrtvých.

Cesta jakýmsi podsvětím pro duše, které právě zemřely, se stala hlavním námětem pro tuto hru. Dala jsem se tedy do čtení informací o různých verzích posmrtných světů v různých kulturách a hledala věci, které dávaly smysl v mé vlastní představě pro svět této hry. Pro tuto funkci mě nejvíce oslovila mezopotámská Irkalla, konkrétně část, ve které mrtví procházejí sedmi

branami. Každá z nich má vlastního strážného, který vybírá mýto za průchod a drží průchozí na správném směru. Postava průvodce z povídky pak byla klasickým psychopompem jako Charon nebo Anubis, který měl dohlížet na celý tento svět mrtvých.

Další fází bylo vymyslet podobu hry ve smyslu základního zařazení do herních žánrů. Musela jsem si ujasnit, jaký aspekt hry je pro mě v tomto případě nejdůležitější a jakou herní formou ho nejlépe podám ostatním. Pro inspiraci jsem použila některé z mých oblíbených her, často s podobnou tématikou, a zamyslela se, jak to funguje v jejich případě.

Jedna z možností byla založená na hře Tormentum - Dark Sorrow, což je klasická point&click adventura bohatá na dialogová okna s postavami. Hráč v ní prochází jednotlivé dvourozměrné ručně malované zóny, kde každá z nich zabírá jednu obrazovku. Pro postup musí najít skryté předměty na této obrazovce a s jejich pomocí vyřešit různé hádanky. Výhodou této herní formy je, že s ní jde velice snadno vyprávět příběh jednoduchou textovou formou a že vyžaduje pouze 2D grafiku. Hádanky donutí hráče přemýšlet, avšak hra tím ztrácí spád a minimálně pro mě nezanechá takový zážitek z hraní samotného.

Uvědomila jsem si tedy, že důležitější než zážitek z příběhu je v tomto případě pro mě zážitek z hraní, z pohybu po herním světě a možnosti jej prozkoumávat. Jako hlavní inspirace jsem si určila hry Limbo a Journey, které jsou založené hlavně na atmosféře. Dvourozměrná a více logicky zaměřená dvourozměrná plošinovka Limbo se nejvíce blížila pochmurným a mrtvým prostředím tomu, čeho jsem sama chtěla dosáhnout. Trojrozměrná adventura Journey je pak mistrovským dílem v ohledu jak herního zážitku, tak vizuální stránky. Tu jsem nakonec použila jako základ vlastního herního modelu.

Skončila jsem tedy u kombinace trojrozměrné adventury a plošinovky v relativně otevřeném světě, zaměřené na možnosti pohybu a explorační. Hráč bude moci vést krátké rozhovory s jinými postavami, prostřednictvím kterých bude nastíněn příběh. Stejně tak bude moci narazit na nepřátelské postavy, které bude muset pro postup porazit za pomoci jednoduchého soubojového systému, nebo využít prostředí k tomu, aby je obešel.

Během konkretizování vizuální podoby mé hry jsem výrazně do prostředí zakomponovala masky, na kterých jsou založeny schopnosti hráčovy postavy a podle kterých bude možné odhadnout i schopnosti ostatních postav. Tím pádem fungují jako hlavní herní mechanika a dodávají drobnou variaci způsobů, jakými lze hru hrát.

## 5 PROCES TVORBY

Mezi procesem přípravy a procesem tvorby není v mém případě žádný výrazný předěl, vzhledem k tomu, že hlavní náplní mé práce je právě příprava herního světa.

Za hraniční bod mezi přípravou a samotným procesem tvorby by se dalo označit sesbírání a roztřídění konkrétních vizuálních materiálů, které měly sloužit jako inspirace. Pomocí nich jsem rozdělila herní svět na sedm odlišných sekcí.

První návrhy začaly vznikat pro hlavní postavu nazvanou Stín. U této postavy, stejně jako u většiny pozdějších, jsem měla základní hrubou podobu již rozvrženou v hlavě a zbývalo jen zachytit konkrétní vzhled, který by se nejvíc blížil mé představě.

Jakmile jsem se dopracovala k návrhům, které toto splňovaly, udělala jsem to samé s další postavou, kterou byl Průvodce. Jeho vzhled na rozdíl od Stínu neměl v mé hlavě žádnou konkrétnější podobu než pocit, kterým by měl působit, proto jsou jeho návrhy mnohem různorodější.

Když byly tyto dvě důležité postavy hotové, dala jsem se do navrhování prostředí. Nejprve jsem se snažila vystihnout hlavní designové prvky v lince, potom jsem některé z těchto návrhů dále vybarvila k vytvoření atmosféry pomocí barev a světla.

Současně s návrhy prostředí jsem tvořila návrhy obyvatel, kteří žijí v každé ze sedmi oblastí herního světa, a vládců – hlídačů bran, se kterými je úzce spjatý postup hrou.

Po ucelení představy o každé z oblastí jsem se pustila do ilustrace, která měla zachytit definitivní vzhled dané oblasti. Zároveň jsem začala tvořit pro hlavní dvě postavy a všech sedm vládců takzvané character sheety, které slouží k popsání konečného designu a zpravidla obsahují pohled na postavu z několika odlišných úhlů a záběr na několik detailů. V praxi pak slouží jako co nejpřímější forma komunikace mezi těmi, kteří navrhují, a těmi, kteří s návrhy pracují dál a převádí je do formy, která bude použita přímo ve hře, jako například 3D model postavy.

## 6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Primární technika, kterou jsem při práci využívala, je tužka, protože se mi vždy nejlépe přemýšlelo právě s tužkou a papírem. U concept artu je mnohem běžnější technikou digitální skicování, neboť nabízí možnosti rychle kopírovat již nakreslené věci a rychle tak docílit většího počtu variací, avšak mně osobně pro kresbu obecně stále více vyhovují tradiční techniky. Oceňuji přímý kontakt s kresbou a vzhledem k tomu, že jakékoliv digitální výtvořky jsou ve výsledku jen pouhá data, jsem ráda, že alespoň část mé práce existuje v „reálné“ podobě.

Další výhodou tužky je vzhled linek a jejich živost. Zároveň tužka nabízí obrovskou kontrolu nad přitlakem a na rozdíl od například tuše umožňuje snadné linky do ztracena. Svým způsobem lze charakter tužky napodobit i v digitální podobě pomocí komplexního nastavení digitálního štětce, které grafické programy často umožňují, avšak přestože toto napodobení může být velice přesné a obzvlášť pro laika i nerozeznatelné, osobně stále raději volím reálnou tužku.

Pro barvení jsem bez rozmýšlení zvolila digitální variantu v programu Adobe Photoshop, který je v oblasti tvorby digitálního umění zdaleka nejpoužívanější a obsahuje obrovské množství funkcí. Výhody digitální tvorby jako relativní rychlost, možnost cokoliv a kdykoliv rychle opravit a velká možnost kontroly nad věcmi jako barvy a kontrasty jsou při tvorbě návrhů zcela nenahraditelné.

Mé barevné návrhy se dají rozdělit do několika skupin – skici prostředí, ilustrace prostředí a návrhy postav. Pro každou z těchto skupin jsem použila trochu jiný postup, který mi pro danou situaci přišel nejvhodnější.

Skici prostředí využívají možností variability Photoshopu zdaleka nejvíce. Jejich základem je černobílá barvená vrstva pod naskenovanými linkami. Poté jsou dodány barvy přes vrstvu nastavenou na styl overlay, který funguje tak, že kombinuje hodnotu barvy v této vrstvě s hodnotou barev a jejich světlostí ve vrstvách pod ní. Dalo by se to popsat jako digitální lavírka s tím rozdílem, že se kombinace barev chová trochu odlišně a obecně vznikají barvy o něco sytější. Výrazná světla jsou většinou dělaná za pomoci vrstvy nastavené na color dodge, která kombinuje barvy tím způsobem, že vznikají velice syté a světlé odstíny, obzvláště pokud je už v podkladu použito světlejších barev. Zároveň je ale u tohoto stylu vrstvy důležité si dávat pozor na to, aby efekt nebyl až příliš silný a pečlivě jej vyladit například pomocí nižší průhlednosti vrstvy. Dále je zde použito množství menších úprav, které upravují barvy, světlost a kontrasty.

Obecně je tento způsob barvení velice vhodný právě pro rychlé atmosférické skici nebo podklad detailnější ilustrace, neboť je možno vytvořit mnoho různých variací velice rychle. V mém případě s drobným experimentováním byly tyto skici vybarveny každá za zhruba necelou hodinu. Nevýhodou tohoto způsobu je, že již neposkytuje tak velkou kontrolu nad detaily a obecně barevnou bohatostí jako přímé nanášení barev, které pak mnoho lidí s tímto kombinuje.

Konečné ilustrace prostředí využívají barevných skic jako základní palety, ze které nabírají barvu, jinak je způsob barvení velice podobný tradiční malbě, kde se na sebe postupně nanášejí barvy. Photoshop dovoluje pracovat s barvami na několika vrstvách současně a například oddělit postavy od pozadí, avšak to je v tomto případě barvení využíváno jen minimálně. Většinu času mám od sebe oddělenou pouze podmalbu a detaily, abych se v případě

potřeby mohla vrátit k něčemu, co se mi na podmalbě podařilo zachytit lépe. Stejně tak občas když si nejsem jistá výsledkem toho, co se chystám udělat, začnu malbu na nové vrstvě a pokud jsem s tím spokojená, sloučím ji se zbytkem. Podobně jako barevné skici i finální ilustrace mají nakonec lehce upravené barvy, avšak v mnohem menší míře.

Barevné návrhy postav naopak maximálně využívají možnosti rozdělit si vše do vrstev. Mají tak každá vlastní vrstvu například pro kůži, plášť, kalhoty, nebo ozdoby. Je tak možné velice rychle měnit barvy různých kusů oblečení. Styl barvení je zde velice plošný, neboť hlavním účelem je ukázat, jaké barvy přesně bude daná postava mít.



## 7 POPIS DÍLA

Kniha má formu klasických herních artbooků a na svých 88 stranách obsahuje naprostou většinu návrhů, které jsem pro svůj herní svět vytvořila. Dále jsou některé z návrhů doplněny textem, který popisuje, na co se díváme a čím to v herním světě je.

Začátek obsahuje obecný popis Hlubiny, což je město, ve kterém se hra odehrává. Text nás seznámí se základními pravidly fungování světa a úlohou hráče, což je projít se svou postavou sedm bran, které rozdělují části města. Každou z těchto bran hlídá strážce, který je zároveň vládcem oblasti, kterou hlídá. Obrazový materiál na stránce obsahuje prvotní skici prostředí Hlubiny.

Dále nás kniha seznámí se Stínem, což je postava, kterou hráč ovládá. První dvojstránka obsahuje konečný vzhled, barevné variace a text popisující postavu. Na další dvojstránce je popsána základní mechanika masek a poté následují dvě dvojstránky se skicami s vývojem postavy.

Po Stínu přichází Průvodce, který má stejně jako Stín první dvojstránku s konečným vzhledem, barevnými variacemi a textem, po které rovnou následují skici s vývojem postavy.

Poté kniha popíše postupně všech sedm částí města – Předměstí, Tržiště, Obytná zóna, Pavučiny, Mezivěží, Rybí tunely a Podzemí. Jako první je vždy finální ilustrace, dále lineární a barevné skici prostředí s textem, které prostředí přiblíží čtenáři. Po nich je dvojstránka se skicami možných obyvatel daného prostředí. Závěr každé z těchto částí tvoří návrhy vládce, strukturované stejně jako návrhy Stínu a Průvodce.

## **8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR**

Mou hlavní motivací pro tvorbu byl vždy fakt, že jsem jen málokdy narazila na něco, co by se mi opravdu líbilo. Proto se tedy snažím tyto věci vytvořit sama a jako vedlejší efekt tak zároveň zaplňuji chybějící mezeru na trhu.

Concept art je ve své podstatě také zaměřený přesně na vyhledávání věcí, které neexistují, a jejich následnou tvorbu. Nejdůležitější je originalita a ukázání nových nápadů a řešení, které vznikly za pomoci tradičních i netradičních postupů. Dá se proto říct, že už samotná existence nových návrhů je tím hlavním přínosem.

## 9 SILNÉ STRÁNKY

Přestože jsem jako prvotní inspiraci použila jeden ze svých starých nápadů, můj výchozí stav byl téměř nulový a během několika měsíců, které jsem strávila prací na tomto projektu, jsem vytvořila návrh herního světa společně s fungujícím nápadem pro hru samotnou.

Co se týče množství, návrhy jsem pokryla téměř o polovinu stránek více, než kolik mi ukládalo zadání. Můj návrh je sice potřeba ještě rozvíjet dále aby byl vhodný pro přímé použití, tvoří však dobrý a použitelný základ. Návrhy postav a prostředí jsou ucelené a působí, jako že patří do jednoho světa, zatímco se od sebe stále dostatečně liší. Také byla návrhům obecně věnována velká pozornost a obsahují mnoho drobných detailů již od prvních skic, ze kterých se žádná nedá označit za nečitelnou.

Základní nápad mé hry, což je cesta duše světem mrtvých, už byl mnohokrát zpracován v různých formách v jiných hrách, přesto bych neřekla, že se těmto hrám Hlubina nijak výrazněji podobá. Stejně tak si nemyslím, že je zde mnoho her, které by obecně svým vizuálem Hlubinu připomínaly, proto bych řekla, že je dílo na poměry dnešní doby stále ještě dostatečně originální.

## 10 SLABÉ STRÁNKY

Hlavní slabá stránka mé práce, stejně jako čehokoliv tvořeného primárně digitálně, vzniká z nutnosti vše převést do tištěné podoby. Ne všechny detaily viditelné přes počítač je možné vytisknout v takové kvalitě a čitelnosti, ve které se zobrazují. Obzvláště velký problém je s čímkoliv tmavším, což je v případě mých návrhů velice častý jev. Své návrhy jsem barvila již s tím, že nejtmaší části nebudou v tisku moc dobře čitelné, přesto jsem do těchto částí stále umístila nějaké detaily, neboť bez toho na mě působily příliš prázdně. Tyto detaily se pak při tisku téměř vytratily. Pochybuji ale, že je možné se tomuto problému v těchto podmínkách zcela vyhnout.

Zároveň jsem podcenila obrovský rozsah této práce. Udělala ještě mnohem více věcí, než jsem podle zadání měla, ale mým původním plánem bylo vytvořit ještě více různého obsahu. Sama na sebe však často mám velice vysoké nároky a je dost dobře možné, že množství návrhů, které jsem chtěla vytvořit, se v daném časovém rozmezí při udržení kvality ani nedalo stihnout.

## 11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

1. BMMES, Gottfried. The Artist's Guide to Human Anatomy, New York: Dover Publications, 2004. ISBN 0-486-43641-1.
2. MATEU-MESTRE, Marcos. Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers, Culver City, CA: Design Studio Press, 2010. ISBN 1-933492-95-3.
3. NAVA, Matthew. The art of Journey. Los Angeles, CA: Bluecanvas, Inc, 2012. ISBN 09-859-0221-3.
4. LE, Khang, YAMADA Mike, YOON Felix, ROBERTSON Scott. The Skillful Huntsman: Visual Development of a Grimm Tale at Art Center College of Design. Culver City, CA: Design Studio Press, 2005, 160 p. ISBN 09-726-6764-4.
5. RICHARDS, Paul (ed.). Substrata: Open World Dark Fantasy. Ontario: Udon Entertainment, 2014. ISBN 19-279-2513-4.
6. DOCIU, Daniel, SOESBEE Ree. The Art of Guild Wars 2. Bellevue, Wash: ArenaNet, Inc, 2007. ISBN 05-780-2698-8.

## 12 RESUMÉ

My artbook was created to challenge myself in designing an entire world for a videogame, as well as coming up with the basic videogame mechanics. My main focus was to try several different kinds of process, figure out which one works the best for what I'm trying to achieve and to learn to think about the designs as I create them. Even though it's not too different from what I was doing before while designing characters from my original stories, my general approach with this work can be considered as much more focused.

The videogame I was creating the concepts for is set in a city called Abyss, inhabited by souls of the dead. The newcomer souls have to go through the seven gates guarded by the seven guardians to be able to move on and the player character is one such soul, Shadow, usually following mysterious Guide. The game is meant to be a 3D platformer/adventure game focused on exploration.

The book shows concepts and final designs for Shadow, Guide and then is divided into seven parts, each for one of the parts of the city. These show the environment and character concepts, as well as final designs for rulers for each city part.

The artworks were created by combining pencil lines and digital coloring in Adobe Photoshop, using several different ways of coloring from flat colors for character designs to adding colors and various adjustments on top of a grayscale base for environment sketches.

## **13 SEZNAM PŘÍLOH**

### **Příloha 1**

Skici hlavní postavy

### **Příloha 2**

Finální vzhled hlavní postavy

### **Příloha 3**

Návrh prostředí

### **Příloha 4**

Postup tvorby skici prostředí

### **Příloha 5**

Ilustrace k prostředí

### **Příloha 6**

Postup tvorby ilustrace

# Příloha 1

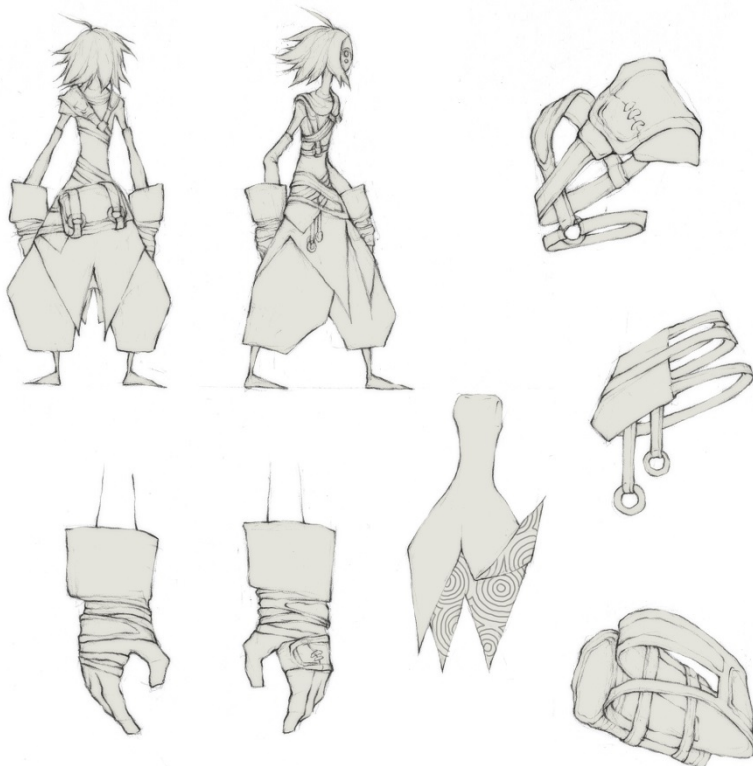
## Skici hlavní postavy





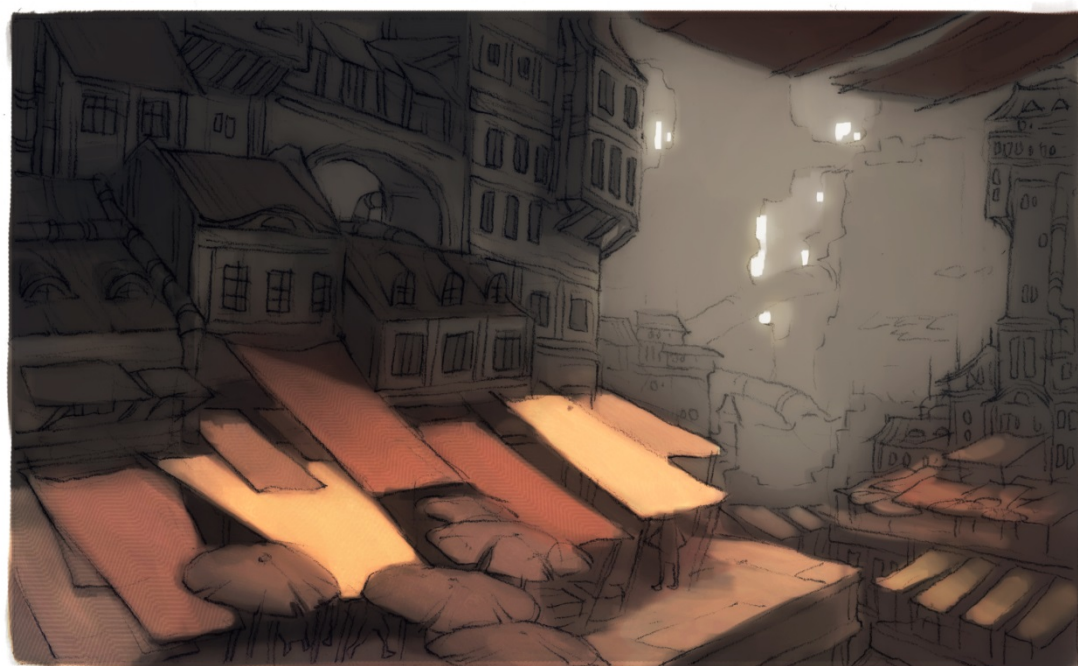
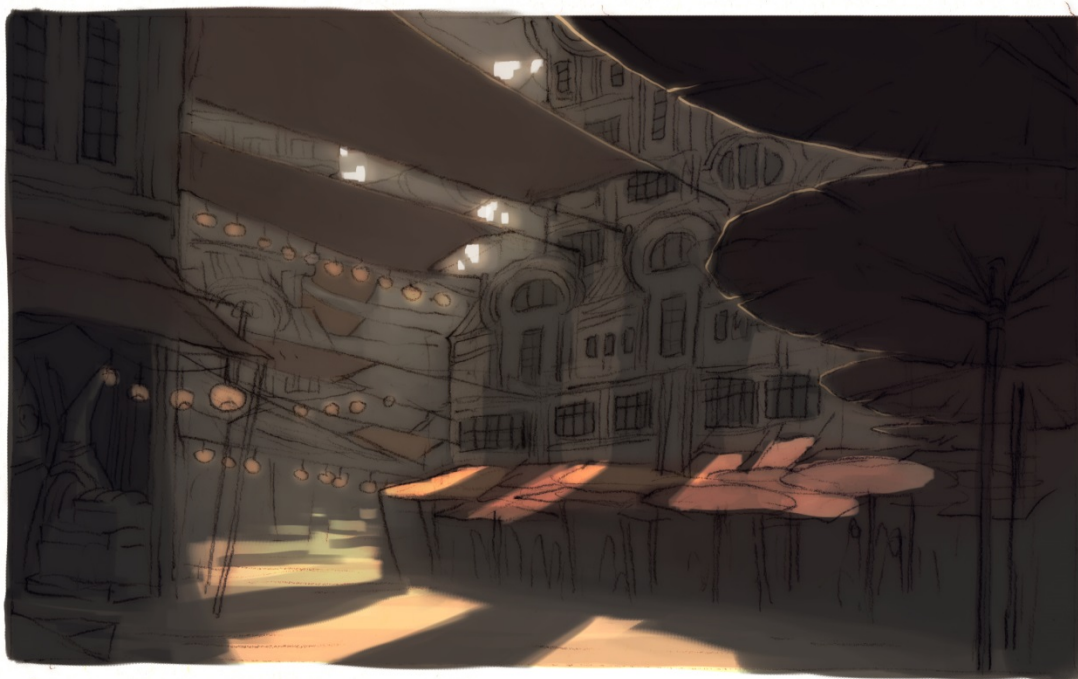
## Příloha 2

### Finální vzhled hlavní postavy



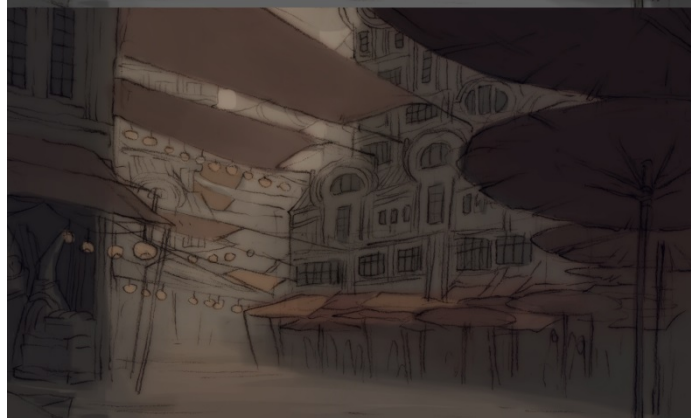
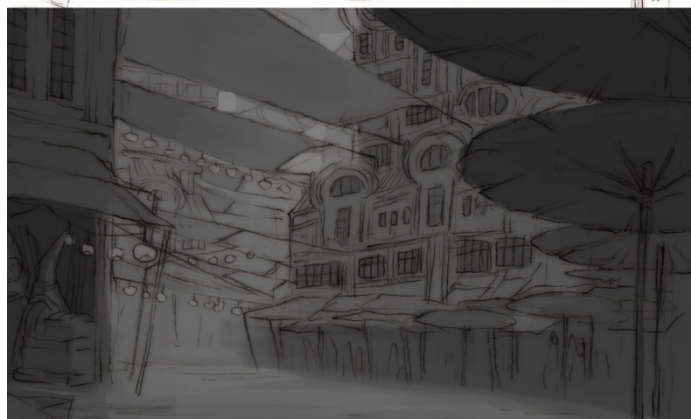
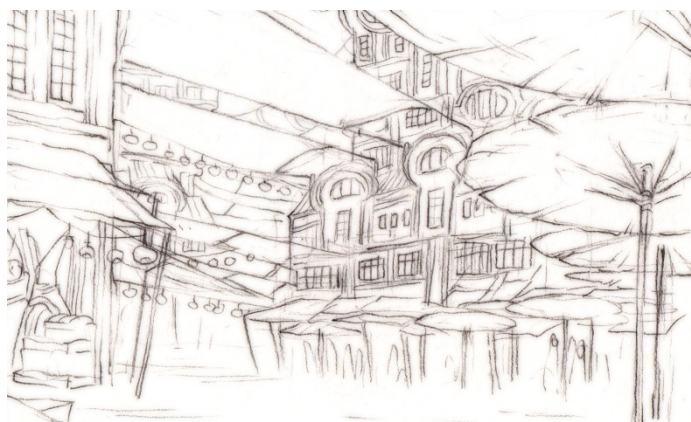
### Příloha 3

#### Návrhy prostředí



## Příloha 4

### Postup tvorby skici prostředí





## Příloha 5

Ilustrace k prostředí



## Příloha 6

### Postup tvorby ilustrace

