

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

Osobní publikace

IMEDIACE

BcA. Martin Král

Plzeň 2019

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění
Studijní obor Intermediální tvorba
Specializace Užitá fotografie

Diplomová práce

Osobní publikace

IMEDIACE

BcA. Martin Král

Vedoucí práce: **Prof. Mgr. Štěpán Grygar**

Katedra výtvarného umění

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2019

Místo této strany bude zadání práce.

Prohlášení

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

Plzeň, květen 2019

.....

podpis autora

Prohlášení o autorství

Veškeré obrazové materiály (jak v praktické, tak i teoretické části) jsou mé vlastní fotografie nebo byly pořízeny mnou ve uvedených konzolových hrách ve formě snímků obrazovky.

Poděkování

Štěpánu Grygarovi, za vedení mé diplomové práce, cenné rady a odborný dohled.

Ondřeji Pittlovi, Kateřině Dvořákové i celé mé rodině za psychickou i finanční podporu.

Obsah

1. Úvod	8
2. Popis přípravy	9
3. Proces vzniku díla a díla samotného	11
4. Závěr	14
5. Resumé	15
Bibliografie	16
Seznam příloh	17
Přílohy	18
Příloha A: Zápas s bájnou Medúzou	18
Příloha B: Okamžik před soubojem s mýtickým Minotaurem	19
Příloha C: Katedrála Notre Dame	20
Příloha D: Ukázka snímků ze hry před a po postprodukcí	21
Příloha E: Maketa publikace	23
Příloha F: Výsledky ankety	24
Příloha G: Snímky ve formě kartiček	25
Příloha H: Ukázka tvarové podobnosti	26
Příloha I: Hotová publikace - přebal, akrylové sklo	27
Příloha J: Hotová publikace - materiál listů	28
Příloha K: Hotová publikace - obal	29
Příloha L: Uprostřed souboje s kolosálním Kyklopem	30

Průvodní zpráva

1. Úvod

Zadáním diplomové práce je tématická fotografická publikace. Tématem publikace jsem si vybral imediaci, opak hypermediace. Praktická část obsahuje dva druhy fotografií, které společně kombinuji. Divák je vystaven dvěma vlnám "zmatení."

Hypermediace a imediace jsou různé strategie, jimiž lze dosáhnout nezprostředkovaného autentického zážitku. Ačkoliv jsou tyto dvě strategie zcela odlišné (kontrastní), obě směřují k nalezení "reálného". Překážkou k objevení onoho reálného je ovšem médium, které zážitek zprostředkovává (Liestøl et al., 2003).

Imediace představuje prezentaci, jejímž cílem je upozadit médium tak, aby příjemce nevnímal jeho přítomnost. Zatímco hypermediace je způsob vizuální reprezentace, jehož praktiky naopak užité médium upřednostňují a zážitek má příjemce právě z užití daného média.

Diváka vtahuji do své podoby reálného světa a světa virtuálního zprostředkovaného konzolovými hrami zasazenými do reality.

Výsledkem této diplomové práce bude publikace se 40 snímky, jež fungují jako celek i navzdory použití odlišných médií. Volba této formy byla jednoduchá a přímočará. Během magisterského studia jsem si osvojil tvorbu knihy hned několika způsoby. Vytvářel jsem grafiku knihy v digitální formě ale i knihu tištěnou včetně různých způsobů ruční vazby. Během vázání knih jsem nabyl vědomosti, které mi napomáhají a usnadňují tvorbu grafického řešení a následnou realizaci tisku - ať už knihu vytytvářím kompletně sám nebo ponechám realizaci tisku a vazby na tiskařské službě.

2. Popis přípravy

Jednou z částí obsahu publikace jsou snímky obrazovky (anglicky "screenshots"), které jsem pořídil ve třech různých 3D hrách: Assassin's Creed: Odyssey¹ od herní společnosti Ubisoft², Horizon: Zero Dawn³ od Guerrilla⁴ a Spider-Man⁵ od Insomniac Games⁶. Hraji je převážně na platformě Playstation 4 Pro od Sony⁷. V posledních letech začal být do her oficiálně přidáván fotografický režim (anglicky "photo mode"), díky němuž je hráč schopen pořídít snímky ze hry dle jeho fantazie a představ.

Zmiňovaný photo mód funguje na principu volné kamery. Hra je pozastavena a přepnuta do fotografického režimu se zpravidla odlišnou podobou uživatelského rozhraní. Hráči bývá umožněno si vybrat minimálně úhel kamery, hloubku ostrosti a expozici. Některé hry navíc podporují nastavení denní doby nebo volbu postoje či výrazu hlavního hrdiny, čímž lze podtrhnout atmosféru modelované scény. Hlavního hrdinu je obvykle možné ze scény zcela vyjmout. Fantazii se meze nekladou a možností bývá v tomto směru téměř neomezeně (Push Square, 2017).

Výše uvedené hry dominují otevřenými světy, umožňující hráči volný pohyb po rozlehleém a obvykle různorodém světě s vlastní časovou linií. Kromě toho, že se světelné podmínky prostředí mění v závislosti na čase a pomyslné denní době, v prostředí rovněž přibývají a ubývají objekty představující osoby, zvířata či nejrůznější neživé předměty. To s sebou nese mimo jiné riziko setkání s možnými nepřáteli a divokými zvířaty. Někdy jsou samotná zvířata tak zajímavá, že jim je věnována nejedna akční fotka. V takovém případě je zapotřebí dostat se do blízkosti zvířete, což obecně podle agresivity subjektu a reputace hráče (tedy toho, jak je subjektem hlavní postava vnímána, např. základním rozdělením bývá: přítel, neutrální, nepřítel) obvykle vyvolá aktivní mód souboje (anglicky "combat"), v němž se stává hlavní postava loveným cílem a je pod neustálým útokem. Vymodelování scény sestává z umístění tvora na vhodné místo jeho nalákáním a poté společně s útoky, úhybnými

¹ Oficiální stránky AC: Odyssey: <https://assassinscreed.ubisoft.com>

² Oficiální stránky Ubisoft: <https://www.ubisoft.com>

³ Oficiální stránky Horizon: Zero Dawn: <https://www.guerrilla-games.com/play/horizon>

⁴ Oficiální stránky Guerrilla: <https://www.guerrilla-games.com>

⁵ Oficiální stránky Spider-Man: <https://insomniac.games/game/spider-man-ps4>

⁶ Oficiální stránky Insomniac Games: <https://insomniac.games>

⁷ Oficiální stránky Sony: <https://www.sony.com>

manévry, obrannými kroky a čekáním přimět subjekt (popř. i hlavní postavu, má-li být součástí snímku) k žádané akci (např. obraně či útoku) nebo postoji. Podaří-li se dosáhnout kýžené konfigurace rozestavení subjektů a světelných podmínek, nastává moment, kdy musí hráč pohotově pozastavit hru a přepnout se do režimu focení (viz **Příloha A**).

Obdobně jako u klasické fotografie je většina takových okamžiků neopakovatelná a o to vzácnější je jejich zachycení. Mezi jeden ze svých nejzdařilejších snímků ze hry řadím snímek s Minotaurem (viz **Příloha B**). Ač se může v první moment zdát, že se jedná o bezpracné zachycení scény připravené vývojáři hry jedním kliknutím, není tomu tak a dosáhnout zachycení představy a atmosféry daného okamžiku nebývá snadné. Z výše uvedených důvodů pozoruji nemalou podobnost pořizování snímků ze hry se skutečnou fotografií obnášející promyšlení konceptu, hledání vhodného místa a vyčkávání na správný okamžik. V obou případech se jedná o hodiny práce a procestované kilometry, ať už chůzí ve skutečném světě nebo v sedle koně v tom virtuálním. Modelům je věnováno velké úsilí a výsledkem je detailně propracované prostředí vybudované buď podle fantazie vývojářů anebo na základě skutečnosti - ať už dle současně stojících staveb, parků atd. nebo historických dle dochovaných záznamů (kresby, fotografie, plány aj.). Čas strávený lovením snímků v takto propracovaných scénériích uteče jako voda. Například ve hře Assassin's Creed: Odyssey lov snímků představoval cestování Řeckem (od Atén až po různá souostroví) zasazeným do doby 400 let před naším letopočtem. Starší díl, nesoucí název Assassin's Creed: Unity, hráče dostal do Francie v době velké francouzské revoluce. Troufám si tvrdit, že neexistuje lepší způsob, jak poznat katedrálu Notre-Dame, než šplhat po střeších do detailů propracovaného modelu (viz **Příloha C**), hledat templáře (protivníka z nepřátelské frakce) uvnitř katedrály nebo se mačkat v davech pobouřeného lidu na ulici před ním. Hráč má také možnost nahlédnout do případu zavraždění Marata a řešit jeho vraždu. Tato část byla inspirována dílem Maratova smrt od Jacquese-Louise Davida z roku 1793. Oceňuji přínos hry a formu, jakou je hráč nenásilně a navíc zábavně vzděláván podílením se na chodu historických událostí, jejichž součástí se hráč stává, a součinností s historickými osobnostmi. Aby herní studia dosáhla historické přesnosti, spolupracují s odborníky věnujícími se historii.

3. Proces vzniku díla a díla samotného

Jednou jsem ukazoval přátelům své fotografie a následně i fotografie z her. Po prezentaci mi má kamarádka řekla: "Mně by se to líbilo vedle sebe, oba typy fotografií mají tvého ducha." Tím zasela semínko s nápadem na diplomovou práci. Zprvu jsem ani nevěděl, že se téměř zabývám imediací. Nechal jsem se pouze vést vizualitou fotografií a prací s nimi. Samotné jádro imediace jsem začal využívat v moment, kdy jsem se pokoušel fotky z her ukrýt mezi fotky skutečné.

Zvolené téma imediace se mi zdá jako velice vhodné pro dnešní generace a nadčasovou dobu. Málo kdo totiž ví, že se s ní setkáváme už dlouhou dobu a jen postupem času je nám právě lépe a věrohodněji podávána s rychle se vyvíjející technikou. Asi nejčastější místo, kde se lidé mohou setkat s imediací, jsou filmy. Vezmeme-li si např. Jurský Park, víme, že velká část dinosaurů je tvořena digitálně a doplňují ji reálné rekvizity ve skutečné velikosti. Zobrazení těchto tvorů by dalo nazvat hypermediací (díky znalostem o nereálnosti výskytu dinosaurů v současnosti), ikdyž se autoři snaží o imediaci. Spojením obou druhů médií (digitálních modelů i reálných rekvizit) tvůrci zmenšují rozdílnost použitých médií a snaží se tím o imediaci. Obdobného principu budu využívat i ve svém díle.

V dnešních filmech si ale výše zmiňovaných rozdílů nemusíme být schopni všimnout. Dobrým příkladem může být řízení auta - dříve každý poznal, že se jedná o takzvaný "dvojfilm," ale ve 21. století jen málokdo pozná přítomnost jiného média a vnímá jen zobrazované. Málokoho vůbec ono technické zpracování zajímá. Já osobně rád přemýšlím, jak se co realizuje a jak to na mě působí jako celek a jsem schopen dlouhé hodiny přemýšlet, jak bych si s nějakými scénami sám poradil. Z dětských let si pamatuji, jak na mě spousta filmů působila reálně a pustím-li si je jako dospělý, mám chuť se smát. Dětské oči vidí svět jinak. Jsem zvědavý, jestli se i za dvacet let budu smát dnešním filmům. Ačkoliv možná ne filmům, ale hrám, v nichž má technika ještě dost co nabídnout. To se týká i virtuální reality, kde se médium ještě nestává tak transparentním, ale uvidíme, co nám budoucnost přichystá. Třeba se jednou budou žáci učit ve photo módu a třeba to vlastně celé bude probíhat s brýlemi pro virtuální realitu na hlavě.

Obdobně jako fotografie ze skutečného světa prochází i snímky z her stejným procesem postprodukce (viz **Příloha D**). Snímky tak získávají podobný nádech jako fotky. Postprodukce je jednou z technik, jimiž ve svém díle dosahuji imediace. Dalšími technikami jsou volba formátu fotek, povrchové úpravy papíru, žánru snímků (krajina, architektura apod.), začleněním mezi fotografie aj. (viz dále).

V průběhu začleňování snímků z her mezi skutečné fotografie se zrodila myšlenka druhé vlny matení diváka. Přijde-li divák na fakt, že některé fotografie jsou z jiného světa, začne váhat i u fotek, kde si byl dříve jistý, že jsou ze světa skutečného. Takové zmatení bude provázet diváka v celém díle. Sestrojil jsem maketu knihy (viz **Příloha E**), kterou jsem předložil několika osobám. Někdo snímky z her rozpoznal, jiní pouze tušili a někteří vůbec. Nejvíce se mi líbila reakce spolubydlícího, který si maketu prolistoval třikrát a nemohl uvěřit, že snímky z her nerozpoznal už napoprvé. Jeho zmatení mě tak pobavilo, že jsem zrealizoval anketu, v níž tázaní o jednotlivých fotkách rozhodovali, zda-li je to fotka z reálného nebo virtuálního světa. Tázaným byly předloženy pouze fotky z virtuální reality, abych diváky zmátl a měli potřebu hledat skutečnost. Výsledky mě samotného překvapily. Snad jen u jedné fotografie se většina pravdivě shodla (viz **Příloha F**). Anketa pro mě byla ujištěním, že to může fungovat a že imediace, již se snažím v knize docílit, bude dostatečně dosažena. Anketa byla provedena přes mobilní aplikaci, v níž lidé mohli hlasovat dobrovolně a nezávisle na sobě.

Přestože jsme v 21. století, nepodařilo se mi z použité konzole a monitoru získat snímky větší než 1080 px na delší stranu. Věděl jsem moc dobře, že pokud se rozhodnu vytvořit knihu většího formátu než A3, bude rozlišení snímků překážkou imediace. Již dříve se mi při tvorbě knihy vyplatilo si fotografie vytisknout na malé kartičky a s nimi posléze pracovat – skládat, řadit, vyřazovat, třídit atd. (viz **Příloha G**).

Když jsem skládal finální výběr fotek z reality a her do makety (viz **Příloha E**), zjistil jsem, že se mi ona kapesní velikost fotek líbí a hodí do konceptu. Většina lidí je zvyklá se dívat do svého mobilního displeje, kde fotky nejsou o nic větší než mnou zvolených 11 cm na delší stranu. Tahle náhoda mi pomohla vyřešit komplikaci s rozlišením herních fotek a navíc tento menší rozměr i pomáhá fotkám více splynout.

Fotografie ze skutečného světa byly zachyceny většinou na mých běžných cestách nebo výletech. Častokrát zde hraje roli náhoda, avšak nejvíce se na fotkách promítá nálada nabytá skrze hudbu. Jsem si jistý, že bych si mnoha vzácných momentů nevšiml, nebýt konkrétních skladeb, které mě vedly.

Malých kartiček s fotkami ze skutečného světa bylo více než 200 kusů. První práce s nimi byla taková, že jsem si je roztrídil na pomyslné kategorie: nalezená zátižší, krajiny, světla, z cest, přírodní úkazy a nepoužitelné. Tyto fotografie jsem střídal přes tři roky a vybrat ty nejlepší nebylo nejjednodušší. Nakonec jsem však nevybral ty nejlepší ale ty nejvíce se hodící ke snímkům z virtuální reality. Největší množství fotografií bylo z kategorií světla a přírodní úkazy. Pod pojmem světla si můžete

představit fotografie, na kterých jsou buď fyzická světla v podobě lustrů a žárovek nebo světelné variace slunce a jeho hry stínů či jiných podob světla. Vybral jsem i pár fotek z nalezených zátiší, které se koncepčně nebo barevně hodily do díla.

Ve srovnání s řazením a skládáním diptichů byla doposud provedená práce snadná. Výběr fotek a pořadí shledávám jako fundamentální část úspěšné foto knihy. Některé dvoustránky byly jasné už od začátku, přesto mi trvalo poměrně dlouhou dobu, než jsem našel tu klíčovou vlnu. Jedním z ústředních podnětů, které ovlivňovaly pořadí fotek, jsou barvy snímků, dále pak textury, tvary, motivy a kompatibilita. V knize je mnoho diptichů místy proloženými samostatnými fotkami za účelem narušit stereotyp dvoustránek a udržet tak divákovu pozornost. Mnohokrát na sebe navazují křivkami. V pravé části jedné dvoustrany je záhadný čtyřhran a na dvoustraně následující na téže stránce je věž z nádraží na Jižním předměstí v Plzni mající podobné tvary (viz **Příloha H**). Jejich křivky se po otočení stránky takřka duplikují. Obdobně pracuji i u jiných fotek, kde dokonce využívám např. i inverzi. Černý flek barvy na stěně na jedné stránce a na další oslňující žárovka, která navíc vrhá podobné stíny jako má rozprsknutá temná skvina.

Když už jsem měl vybrané fotky, pořadí i kombinace diptichů, přišel na řadu design knihy a její vazba. První, co jsem měl vyřešené, byl rozměr fotek se středovým usazením. Prvně jsem myslel, že bude dílo celé černé (včetně prostoru kolem fotek), ale nakonec jsem se dopracoval k bílému prostoru, který fotkám dodá více volnosti a nebude je tolik svírat. Pro zhotovení vazby a pevných desek, jsem si vybral německou firmu. Knihy dělají ručně a jako jedni z mála nabízejí atraktivní provedení přední desky přebalu z akrylového skla. V plánu také byla i krabička na knihu. Přestože nejsem zastáncem fotek na obálce, rozhodl jsem se s nadšením fotku na obálku umístit, neboť ji stejně divák vidí až po otevření krabičky. Fotkou, kterou jsem zvolil pod akrylové sklo, vystihuji atmosféru celé knihy (viz **Příloha I**). Fotografie je zajímavá především rostlinným motivem kontrastně zasazeným v místnosti, natahujíc se k záhadnému kulatému předmětu. Onu hloubku "natahování" pomáhá zvýraznit akrylové sklo, jež ve spojení s lesklým papírem použitým uvnitř knihy dodává obrazům barevnou hloubku a kontrast (viz **Příloha J**). Lesk papíru téměř vyvolává dojem zobrazení fotografie skrze displej za účelem minimalizace rozdílů použitých médií. Krabička i polovina pevných desek je černá s cílem vyvolat v divákovi touhu po otevření (viz **Příloha K**).

4. Závěr

Herní průmysl má možnost ovlivňovat rozvoj schopností hráče - od pozornosti a přes logické myšlení až po kreativitu (např. při tvorbě snímků z her) - a jeho vzdělávání se. Na základě těchto skutečností se s postojem, že jsou veškeré konzolové hry určené výhradně dětem anebo jsou ztrátou času, neztotožňuji. Od ostatních hráčů odlišuje, že tvořím velké množství fotografií z her. Považuji to mimo jiné i jako formu pokory k tvůrcům hry, především jejich scénérií a animací. Uvědomuji si, kolik práce a úsilí za vznikem konzolové hry vězí a považuji to za druh umění, který obdivuji.

V době psaní této práce vyhořela dne 15. 4. 2019 katedrála Notre Dame, která ve Francii stojí více než 800 let, a její veliká část byla nenávratně zničena. Veškeré informace okolo tohoto incidentu na mě působily značně pochmurně, ale ve všem smutku, který kolem toho panoval, se mi naskytla informace, že výše zmiňovaná hra Assassin's Creed: Unity bude napomáhat s rekonstrukcí památky, díky jejich velkému množství materiálů. Historická přesnost, s jakou se tvůrci všech dílů Assassin's Creed snažili vytvářet své hry, dělá z Unity skvělého kandidáta na takové využití. Ubisoft modeloval katedrálu s přesností na pět milimetrů. Caroline Miousse, která pracovala na umělecké části Unity, se před několika lety pro The Verge⁸ vyjádřila následovně: "V případě Notre Damu, zřejmě největší stavby ve hře, jsme vlastně museli vytvořit verzi katedrály, která v daném historickém období ještě neexistovala." (Čabák, 2019) Jsem šťastný, když mohu číst, že taková hra pomůže s rekonstrukcí tak úchvatné památky. I když je trochu k zamyšlení, zda by lidé nemohli stejně oplakávat i požáry a kácení deštních pralesů, které mají pro naši planetu větší význam.

Výsledek své práce hodnotím převážně kladně. Jako autorovi se mi těžko hodnotí efekt začlenění fotek z her mezi klasické, ale z několika reakcí, kterým jsem byl svědkem, jsem měl dobrý pocit z naplnění cíle a zmatení diváka. Za vydařené také považuji vyzvihnutí "herního světa" do úrovně výstavního uměleckého souboru. Jako malý nedostatek vnímám rozměry screenshotů. I se 4K monitorem bych u větších formátů než A3 stále cítil pixelový nedostatek a fotky by stejně nemohly být použity jako velké plakáty. Jsou to jen technické věci, kterými prozatím nedisponuji, ale věřím, že brzy tomu bude jinak.

Věřím rovněž, že by se práce dala rozšířit o jiný zážitek než ten, jak jsou si světy vzájemně podobné. Mohla by být rozšířena např. o zážitky, u kterých bude ihned jasné, že nejsou z našeho světa, jako třeba dokumentace bájných tvorů (viz **Příloha L**), nadpřirozených bytostí apod., jejich světů a případných zápasů s nimi. Tím bychom se však odchýlili od imediace a naopak přiklonili k hypermediaci.

⁸ Oficiální stránky The Verge: <https://www.theverge.com>

5. Resumé

Tato diplomová práce sestává z fotografií z reálného světa a snímků vytvořených v konzolových hrách. Tyto snímky jsou upraveny a začleněny mezi fotografie tak, aby byly mezi fotografiemi skryty. Společně s volbou formátu, užitých materiálů, řazením fotografií, snímků aj. je dosaženo imediace, tedy upozadění média a divák se tak soustředí výhradně na obsah. Divák je vystaven dvěma vlnám zmatení. První vlna představuje vliv imediace a divák je klamán rozlišnými střídajícími se zdroji. Vlna druhá má dopad pouze na pozorné diváky, kteří imediaci odhalí a začnou paranoidně zpochybňovat i snímky ze skutečného světa, o nichž by je nenapadlo ani váhat.

Summary

This thesis consists of photos from the real world and screenshots created in console games. These screenshots are post-processed and integrated among photos to make them hidden. Along with the choice of format, used materials, sorting of photos and screenshots etc., immediacy is achieved. The media is insignificant and the viewer concentrates exclusively on the content. The viewer is exposed to two waves of confusion. The first wave represents the influence of the immediacy and the viewer is deceived by varying changing sources. The second wave only affects the attentive viewers who reveal the immediacy. This results in paranoia and the viewers become uncertain even about real-world photos that they would not even be hesitating about.

Bibliografie

[1] LIESTØL, G., MORRISON, A. & RASMUSSEN, T. 2003. Digital media revisited : theoretical and conceptual innovation in digital domains, Cambridge, Mass. ; London, MIT.

[2] SQUARE, P. 2017. *Horizon: Zero Dawn's Photo Mode Is Awesome | PS4 | Gameplay Footage* [Online]. Youtube: Push Square. Available: <https://www.youtube.com/watch?v=wGEEvQ417nQ> [Accessed 25. 3. 2019 2019].

[3] ČABÁK, M. 2019. *Assassin's Creed: Unity má pomoci v reštaurovaní zhoreného Notre Damu* [Online]. indian-tv.cz. Available: <https://indian-tv.cz/clanek/assassin-s-creed-unity-ma-pomoc-v-restaurovani-zhoreneho-notre-damu-z91bno> [Accessed 26. 3. 2019 2019].

Seznam příloh

Příloha A

Zápas s bájnou Medúzou

Příloha B

Okamžik před soubojem s mýtickým Minotaurem

Příloha C

Katedrála Notre Dame

Příloha D

Ukázka snímků ze hry před a po postprodukcí

Příloha E

Maketa publikace

Příloha F

Výsledky ankety

Příloha G

Snímky ve formě kartiček

Příloha H

Ukázka tvarové podobnosti

Příloha I

Hotová publikace - přebal, akrylové sklo

Příloha J

Hotová publikace - materiál listů

Příloha K

Hotová publikace - obal

Příloha L

Uprostřed souboje s kolosálním Kyklopem

Přílohy

Příloha A



Zápas s bájnou Medúzou (Assassin's Creed: Odyssey).

Příloha B



Okamžik před soubojem s mýtickým Minotaurem (Assassin's Creed: Odyssey).

Příloha C



Katedrála Notre Dame (Assassin's Creed: Unity).

Příloha D



Ukázka snímku ze hry před postprodukcí (Spider-Man).



Ukázka snímku ze hry po postprodukcí (Spider-Man).



Ukázka snímku ze hry před postprodukcí (Assassin's Creed: Odyssey).



Ukázka snímku ze hry po postprodukcí (Assassin's Creed: Odyssey).

Příloha E

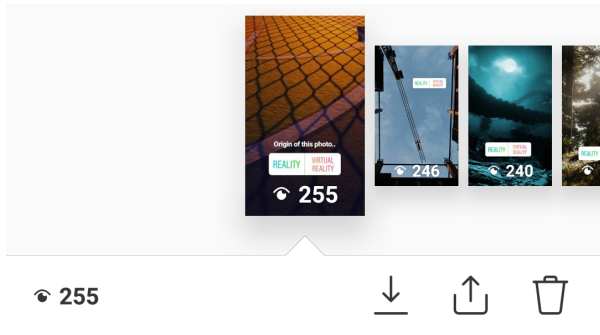


Maketa publikace.



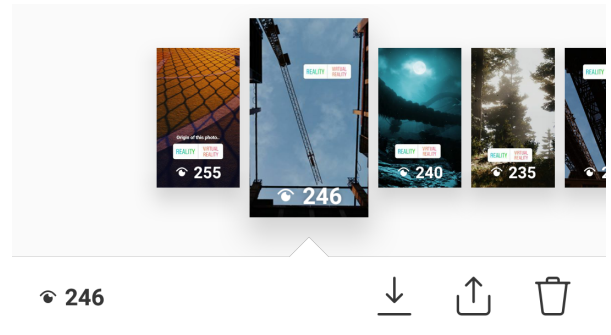
Maketa publikace - v procesu řazení snímků a tvorby diptichů.

Příloha F



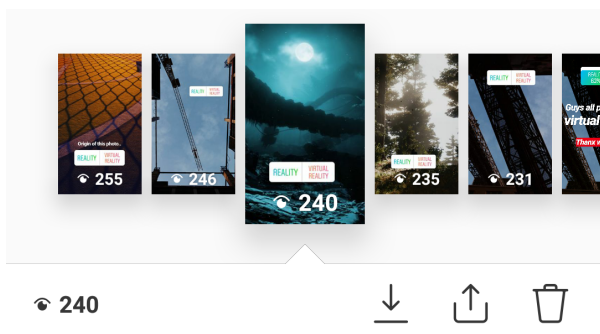
24
hlasy pro reality

20
hlasy pro virtual reality



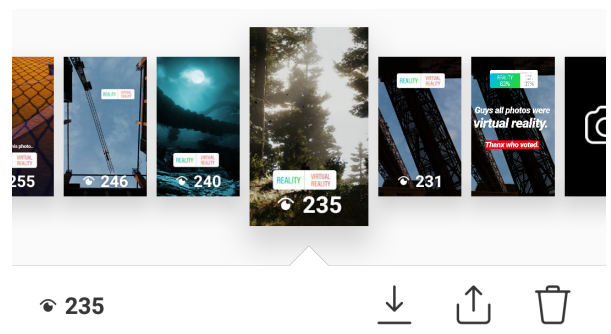
21
hlasy pro reality

16
hlasy pro virtual reality



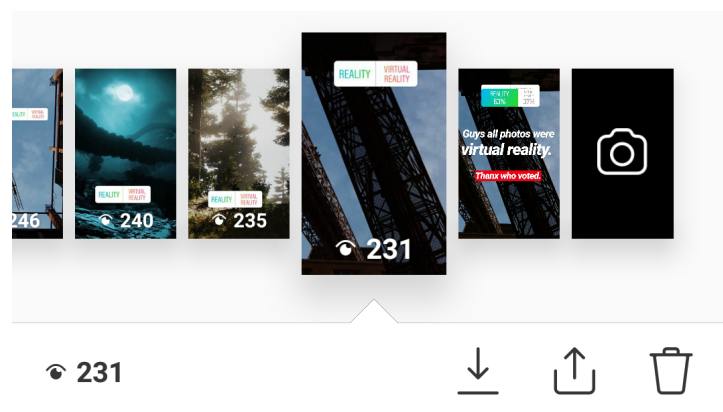
3
hlasy pro reality

36
hlasy pro virtual reality



12
hlasy pro reality

24
hlasy pro virtual reality



20
hlasy pro reality

12
hlasy pro virtual reality

Výsledky ankety.

Příloha G



Snímky ve formě kartiček.

Příloha H



Ukázka tvarové podobnosti.

Příloha I



Hotová publikace - přebal.



Hotová publikace - akrylové sklo.

Příloha J



Hotová publikace - materiál listů.

Příloha K



Hotová publikace - zavřený obal.



Hotová publikace - otevřený obal.

Příloha L



Uprostřed souboje s kolosálním Kyklopem (Assassin's Creed: Odyssey).