

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta Pedagogická

Katedra výtvarné výchovy a kultury

Bakalářská práce

**Cyklus digitálních krajinomaleb zaměřených na fantasy krajinu
a architekturu**

Kateřina Hrachovcová

Vizuální kultura se zaměřením na vzdělávání

Vedoucí práce PhDr. Jan Mašek, Ph.D.

Plzeň 2018

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni, dne 30. 5. 2018

Podpis:.....

Poděkování

Zde bych ráda poděkovala vedoucímu mé bakalářské práce panu PhDr. Janu Maškovi, Ph.D., za odborné vedení, věcné připomínky a vstřícnost při konzultacích a vypracování praktické části bakalářské práce.

V Plzni, dne 30. 5. 2018

Podpis:.....

OBSAH

1 ANOTACE.....	5
2 ANOTATION.....	6
3 ÚVOD.....	7
4 MATTE PAINTING.....	8
4.1 CO JE TO MATTE PAINTING?.....	8
4.2 HISTORIE MATTE PAINTINGU.....	9
4.3 VÝVOJ MATTE PAINTINGU.....	9
4.4 TVORBA POMOCÍ MATTE PAINTINGU.....	11
5 INSPIRACE.....	12
5.1 KAREL ZEMAN (1910 -1989).....	12
5.2 MATHIEU RAYNAULT.....	13
5.3 ADAM FIGIELSKI.....	14
6 PRAKTICKÁ ČÁST.....	15
6.1 OČEKÁVÁNÍ.....	15
6.2 POJETÍ TVORBY.....	16
6.3 POPIS PRACÍ.....	17
6.3.1 DRAČÍ KÁMEN.....	17
6.3.2 VYSOKÁ ZAHRADA.....	19
6.3.3 PŘECHOD.....	21
6.3.4 ZIMOHRAD.....	23
6.3.5 ŠTÍT.....	25
6.4 REFLEXE.....	27
7 ZÁVĚR.....	28
8 RESUMÉ.....	29
9 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	30
10 SEZNAM OBRÁZKŮ.....	31
11 OBRAZOVÁ PŘÍLOHA.....	32

1 ANOTACE

Tato práce je věnována technice matte paintingu a digitálním technologiím. Předmětem této práce je autorsky zpracovaný cyklus pěti krajinomaleb vytvořených v grafickém editoru Photoshop za pomoci techniky matte paintingu a užitím vlastních i cizích fotografií. Výstup této práce je ve formě pěti digitálních fotografií o velikosti 30 x 60 cm. Cyklus je inspirován americkým fantasy dramatickým seriálem Game of Thrones, kde na fiktivním kontinentu žije několik nepřátelených rodů, jejichž sídla mají mnohdy názvy, které konkrétní rody charakterizují. Tato královská sídla byla předlohou pro moji bakalářskou práci, kde jsem na základě konkrétního názvu sídla stylizovala sídlo podle své vlastní fantazie.

V teoretické části se věnuji matte paintingu jako takovému, jeho vývoji a využití ve filmu. Dále se zmiňuji o významných umělcích, kteří se matte paintingu věnují a také se zmiňuji o grafických editorech, ke kterým se matte painting váže. Ve druhé polovině své práce se věnuji samotné tvorbě, popisu použitých technik stylizace a úprav, včetně tvůrčí reflexe.

Klíčová slova: matte painting, fantazie, grafické editory, cyklus, Game of Thrones, stylizace, koláž

2 ANOTATION

This bachelor's thesis is devoted to a technique called “matte painting“ and to digital technologies. The subject of this thesis is a compilation of 5 landscape paintings created in the graphics editor Photoshop using the technique “matte painting“ on photographs taken both by myself and other photographers. The output of this thesis is 5 digital photographs of the dimensions 30 x 60 cm. The cycle is inspired by the American fantasy series called Game of Thrones, where several warring nations live on a fictional continent. Some of the nations are characterised by their names. These royal mansions inspired my bachelor's thesis, based on the particular names of the royal mansions, I stylised the mansions using my own imagination.

The theoretical part of the thesis is devoted to matte painting in detail, to its development and to its usage in movies. I also mention relevant artists who have created using the technique of matte painting, as well as graphics editing tools which are connected with matte painting. The second part of this bachelor's thesis is devoted to the creation on its own and a description of the techniques of stylisation and modification used in the thesis, including creative reflection.

Key words: matte painting, fantasy, graphics editors, cycle, Game of Thrones, stylisation, collage

3 ÚVOD

Matte painting je technika, o které jsem nikdy dřív neslyšela. To se ale změnilo ve chvíli, kdy jsem si začala vybírat téma ke své bakalářské práci. Když se řekne matte painting, velká většina lidí vůbec netuší, o co se jedná. Faktem je, že setkat se s matte paintingem je mnohem snazší, než si myslíme. V podstatě stačí vlastnit televizi, počítač nebo občas zajít do kina. Bez matte paintingu se totiž neobejde žádný velkofilm či seriál. Nutně se nemusí jednat o fantasy žánry, tato technika se využívá i ve filmech či seriálech s dějem z našeho soudobého světa. Prakticky se jedná o digitální montáž prostředí, které by bylo buď nereálné vytvořit za pomoci kulis, nebo by to bylo finančně i časově náročné. O tom ale více v samotné kapitole o matte paintingu.

Proč jsem si vybrala zrovna toto téma? Tuto otázku jsem si pokládala po celou dobu tvoření samostatné praktické části. Mám ráda výzvy a po podrobném seznámení s tímto tématem jsem si řekla, že tato práce výzvou opravdu je. Ačkoliv fantasy světu moc neholduji a s pomocí Photoshopu jsem do této doby uměla upravit fotografii za použití pouze několika nástrojů. To byl také jeden z hlavních důvodů, proč jsem si tuto práci zvolila. Doufala jsem, že si díky této práci prohloubím své znalosti softwaru Photoshop a na vlastní kůži si vyzkouším, jak náročný matte painting je. Vůbec jsem si ale neuvědomila, do jak náročné práce jsem se pustila a kolik času nad ní strávím. Dnes mohu říci, že výběru tohoto tématu nelituji a rozhodně to nebyl promarněný čas.

Ve své práci bych se chtěla zaměřit na samotný matte painting, jeho historii a průběžný vývoj. Dále na grafické editory, které jsou pro tuto techniku velmi důležité a v neposlední řadě na umělce, kteří se zabývají touto uměleckou technikou a nikdy by bez nich kvalitní matte painting nevznikl.

V poslední části bych se chtěla blíže věnovat konkrétním pracím, na kterých vysvětlím jak montáž vznikla, co má vyjadřovat a z jakého důvodu jsem ji stylizovala do podoby, v jaké ji můžete vidět ve finální podobě. Nebude chybět ani má tvůrčí reflexe a vysvětlení, proč je celá praktická část inspirovaná americkým seriálem Game of Thrones, kterým je celá má bakalářská práce podložena a díky tomu jsem mohla splnit zadání, a to vypracování cyklu digitálních krajinomaleb zaměřených na fantasy krajinu a architekturu.

4 MATTE PAINTING

4.1 CO JE TO MATTE PAINTING?

Matte painting je umělecká technika, která je využívána ve filmovém průmyslu a při tvorbě seriálů či reklam. Jak jsem již zmiňovala v úvodu, jedná se o digitální montáž prostředí, jehož tvorba by byla nereálná pomocí kulís či finančně a časově příliš náročná. A přesně tato technika matte painting filmařům velmi usnadňuje. V případě potřeby stačí stávající scénu za pomoci fotografické koláže či dokreslení obohatit tak, že vznikne nové realistické prostředí, například z jiné planety.

Tato montáž se vytváří kombinací několika fotografií, které se ve finální části případně dokreslují například za pomoci grafického tabletu tak, aby konečné dílo dosáhlo realistického dojmu a fungovalo jako celek. K tomu je ale třeba zkušený umělec, který tuto techniku skvěle ovládá a má bujnou fantazii, kterou může naplno využít, jinak je tato technika ve většině případech k ničemu. Matte painting umožňuje oprostít se od reálného světa a tvořit věci, které přesahují lidskou představivost a i přesto působí realisticky a věrohodně. To je na tom to fascinující.

Na tuto techniku dnes narazíme ve všech velkých filmových snímcích, na které chodíme tak rádi do kina nebo si je následně pustíme v pohodlí domova v televizi. Nejlepším a nejznámějším příkladem je zřejmě triologie Pána prstenů (obr.1), ve které je právě technikou matte paintingu dokreslováno či doinstalováno za pomoci fotografií mnoho scenérií, které by bylo jinak nemožné natočit. Takto propracovaných filmů stále přibývá a většina z nich si zakládá především na vizuální stránce filmu. Techniku matte painting můžeme vidět v řadě dalších filmů, jako je například Twilight sága: Zatmění (obr.2), Deadpool (obr.3) či všem známý Harry Potter (obr.4). Z těchto filmových ukázek vyplývá, že mnoho filmů s touto uměleckou technikou je založeno na knižních předlohách. Matte painting najdeme nejen ve filmech, ale i v seriálech. Jak již bylo zmíněno v úvodu, praktická část mé bakalářské práce se inspirovuje americkým seriálem Game of Thrones (obr.5), čili je na místě tento seriál zmínit jako skvělý příklad použití této techniky v praxi.

4.2 HISTORIE MATTE PAINTINGU

Matte painting se v dnešní době tvoří již jen v digitální podobě, ale nebylo tomu vždy tak. Tato technika se využívala mnohem dříve, v době, kdy žádné digitální technologie ještě neexistovaly. Matte painting se v podstatě zrodil spolu s filmovou tvorbou, jen se tato technika tvořila trochu složitěji než dnes.

Prvně byla tato technika použita v roce 1907, kdy ji pomocí techniky malování na sklo využil ve svém prvním filmu Noman Dawn. Film se jmenoval The Missions of California a stal se historicky prvním filmem, kde matte painting lidé mohli spatřit. Noman Dawn se původně živil jako fotograf zátiší v Los Angeles, kde se techniku malování na sklo naučil. Velmi ho inspiroval Georg Méliès svým sci-fi filmem Cesta na měsíc (1902), kde použil velmi působivé filmové efekty. To Dawna zaujalo natolik, že si pořídil svoji vlastní kameru a následně natočili, jak již bylo zmínováno, svůj první film s užitím techniky malby na sklo. Čas plynul a na přelomu 60. a 70. let bylo několik filmových studií donuceno zavřít oddělení na techniku matte paintingu, protože ztrácel mezi režiséry na oblíbenosti. To se ale mělo změnit díky Georgovi Lucasovi, kterého matte painting zajímal a chtěl ho použít v prvním díle Hvězdných válek z roku 1977. Od tohoto okamžiku je matte painting používán až dodnes, avšak prošel obrovským vývojem, který této technice jen prospěl a můžeme se díky tomu těšit z vynikajících velkofilmů, seriálů či reklam na vysoké úrovni.

4.3 VÝVOJ MATTE PAINTINGU

„Prvotní metoda tvorby matte paintingu zahrnovala umístění plátu skla mezi objektiv kamery a scénu, která se natáčela. Umělec poté nakreslil obrázek na sklo a svým výtvozem „zablokoval“ scénu, respektive přemaloval její část. Nemusely se tedy stavět žádné složité kulisy, ani hledat jakousi dokonalou lokaci pro natáčení scény a namísto toho stačí jeden malíř, který ovšem musel perfektně zvládat realistickou malbu.“¹ Tato technika s sebou nesla samozřejmě i své nevýhody. Největším nepřítelem pro malíře a kameramana byla příroda. Malíř například namaloval slunečnou scénu, jenže do toho se zatáhlo a všichni museli čekat, než opět vysvitne slunce, jinak by namalovaný obrázek na skle nezapadl do právě natáčeného prostředí. Stejně tak se muselo čekat i na malíře, až konkrétní scénérii namaluje. Je tedy zřejmé, že malíři museli pracovat pod velkým tlakem.

¹ VACHUDA, Tomáš. *Úvod do matte paintingu* [online]. 2014. str.11. [cit. 2018-05-19]. Dostupné z: <http://graficketipy.cz/MattePainting.pdf>

„Druhá technika pro tvoření matte paintingu vyžadovala vytvoření černé masky, které se v angličtině říká „matte“ a pomocí které se zablokovala část natáčené scény. Později, zpět ve studiu, byl jednotlivý snímek záznamu umístěn před kameru a upevněn, aby se zabránilo jakémukoli pohybu. Za čočku bylo umístěno světlo, aby se kamera chovala zároveň jako kamera a taktéž jako projektor. Tento snímek filmu byl díky nasvícení promítnut na povrch, na který byl umělcem dokreslen zbytek scény. Umělec tedy na plátně ignoroval plochu, která byla natočená a nezablokovaná a dokreslil pouze ta místa, která zablokovaná nebyla. Tento výsledný snímek se pak znovu natočil.“² Oproti první metodě měla tato metoda překrývání výhodu, scéna mohla být dotočena ve studiu, tudíž se nemusely brát ohledy na počasí a čas a malíři tak nebyli pod tlakem. Za touto metodou stál Norman Dawn, který si tento proces nechal v roce 1918 patentovat.

Používala se ještě třetí technika, a to technika s názvem „metoda projekce“. Podobně jako u druhé metody - maskování, mohl kameraman běžným způsobem natáčet scény a později dokreslit potřebné části. I u této metody se snímek promítal. *„V tomto případě proti sklu, které bylo upevněno v rámu. Na jednu stranu skla se promítal snímek a na druhé straně skla umělec scénu dokreslil. Poté se pomocí fotografie zjistilo, zda dokreslené místo na scénu správně dosedne a následně se na opačnou stranu oproti projektoru umístila kamera, která scénu znovu natočila.“³*

² VACHUDA, Tomáš. *Úvod do matte paintingu* [online]. 2014.str.12. [cit. 2018-05-19]. Dostupné z: <http://graficketipy.cz/MattePainting.pdf>

³ VACHUDA, Tomáš. *Úvod do matte paintingu* [online]. 2014.str.12. [cit. 2018-05-19]. Dostupné z: <http://graficketipy.cz/MattePainting.pdf>

4.4 TVORBA POMOCÍ MATTE PAINTINGU

Jestliže v dnešní době chceme vytvořit matte painting, potřebujeme k tomu kvalitní počítač, kvalitní software a především kvalitního umělce. I přes obrovský rozmach počítačů, který matte painting dovedl k dokonalosti, se našli i tací umělci, kteří raději zůstali u jim osvědčené staré metody, a to konkrétně u ručního malování. Umělce, kteří se rozhodli pro digitální cestu, nečekal jednoduchý úkol. V první řadě si museli obstarat počítač, následně software, ve kterém technikou matte paintingu tvořili a pak už následoval poslední a nejtěžší krok, naučit se s tím vším pracovat tak, aby se z nich stali mistři této nelehké techniky.

K tvoření matte paintingu metodou montáže fotografií a dokreslování je nejvhodnější software Adobe Photoshop, který je skvělý zejména díky velkému výběru tahů štětců, které se hodí především na dokreslování detailů a také díky funkci vrstev, do které lze ukládat jednotlivé úpravy a díky již zmíněným vrstvám se k nim lze snadno vrátit, aniž by to práci jakkoliv narušilo. Z vlastní zkušenosti doporučuji k tvorbě matte paintingu i grafický tablet. Díky peru, které je součástí tabletu, lze urychlit a hlavně usnadnit práci, a to díky možnosti detailního a přesnějšího ovládání konkrétních nástrojů v programu. V některých případech se tyto nástroje ovládají myší obtížně.

Dalším kvalitním a často používaným softwarem je Adobe After Effects, který je určený na úpravu videa. Jeho předností je možnost propojení s programem Adobe Photoshop. Tento program také mimo jiné nabízí možnosti pokročilého výběru části obrazu, což u jiných konkurenčních softwarů na takové úrovni nenajdeme.

Hlavním a nejdůležitějším aspektem však není software, ale znalosti, které by dobrý matte painter měl mít. Bez znalosti pravidel, které se při tvorbě musí dodržovat, nelze vytvořit skvělý matte painting. Jedná se konkrétně o dodržování perspektivy, a to jak lineární, tak i atmosférické, dodržování teorie barev, teorie světla a v neposlední řadě dodržování kompozičních pravidel. Teoretická příprava je pro tvoření technikou matte paintingu velice důležitá.

5 INSPIRACE

5.1 KAREL ZEMAN (1910 -1989)

Tento český výtvarník a režisér světových měřítek se věnoval umělecké činnosti již od útlého věku. K filmařině a filmařským trikům se dostal díky svému aktivnímu zájmu o loutkové divadlo, díky kterému se dostal do trikového ateliéru ve Zlíně. Na nějakou dobu odcestoval studovat do Francie, odkud si přivezl cenné znalosti, které později využil v praxi.

Karel Zeman byl opravdu talentovaný, už jeho první animace s názvem Vánoční sen se v roce 1945 dostala na Mezinárodní festival v Cannes, kde sklidila obrovský úspěch a cenu za nejlepší loutkový film. Film byl výjimečný tím, že kombinoval reálný svět s tím animovaným. Další ocenění, a to za nejlepší dětský film na festivalu v Manheimu v Benátkách dostal Zeman za dobrodružný snímek Cesta do pravěku z roku 1955. Tento snímek byl i jeho prvním celovečerním filmem a řadil se do žánru populárně naučného. Loutky pravěkých zvířat tvořil podle vědeckých kreseb a podle ilustrací Zdeňka Buriana. Dalšími jeho neméně slavnými snímky jsou například Pohádky tisíce a jedné noci, Čarodějův učeň nebo Pohádky o Honzíkovi a Mařence.

Podstatou matte paintingu je vytváření iluze skutečnosti a zobrazování umělcovy fantazie tak, že věrně odpovídá úrovni reality, což Karel Zeman zvládal mistrně za pomoci dokreslování scén – buď na skleněnou tabuli, nebo kreslením přímo na kulisy. Díky tomu lze Karla Zemana považovat za zakladatele matte paintingu. Zeman byl díky svému světu fantazie a svému jedinečnému umění znám po celém světě. Právem je považován za jednoho z nejvýznamnějších českých režisérů.



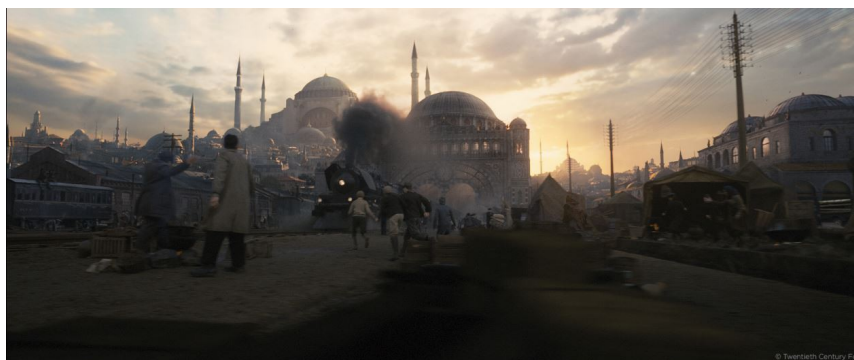
Obrázek 1: Fotografie z natáčení filmu Cesta do pravěku,⁴

⁴Dostupné z: <http://www.muzeumkarlazemana.cz/en/home/qr-code>

5.2 MATHIEU RAYNAULT

Mathieu Raynault je kanadský matte painter a ilustrátor, který je ve svém oboru velmi známý a uznávaný. Této činnosti se věnuje přes dvacet let a za tu dobu vytvořil nebo se spolupodílel na nejlepších filmových snímcích 21. století. Svoji kariéru matte paintera odstartoval u společností ILM a Weta Digital na nejpopulárnějších filmech jako je Pán prstenů, King Kong, Terminátor nebo sága Star Wars či seriál Matrix. V roce 2006 spoluzaložil mezinárodně uznávané studio s názvem RODEO FX, odkud po pěti letech odešel a založil si v Montrealu své vlastní studio s názvem RAYNAULT VFX zaměřené na vizuální efekty, kde funguje se svým týmem umělců dodnes.

Raynault je proslulý svými futuristickými městy, fotorealistickými detaily na historických rekonstrukcích a ohromujících krajinách. Díky jeho skvělým vizuálním efektům byl nominován na několik prestižních cen. Mimo to získal i několik ocenění a uznání.



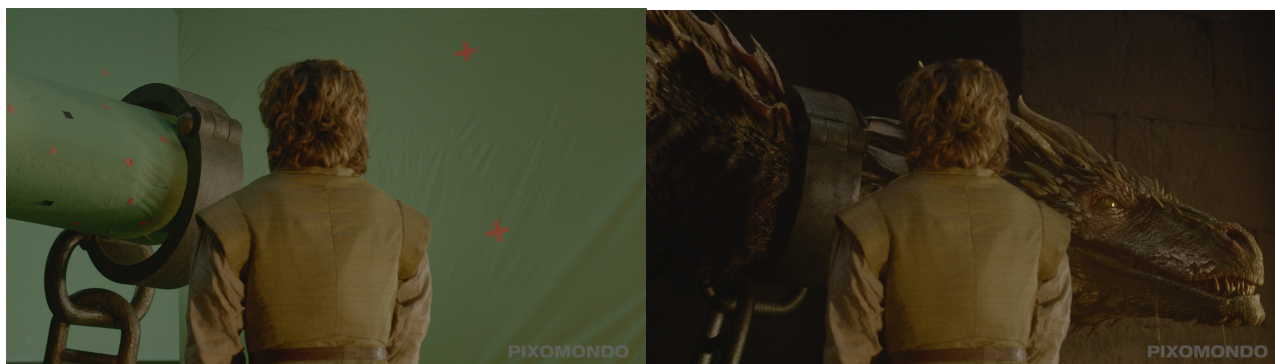
Obrázek 2: Ukázka z tvorby M. Raynaulta - Vražda v Orient expresu⁵

⁵ Dostupné z: <https://www.raynault.com/projects/film/murder-on-the-orient-express/>

5.3 ADAM FIGIELSKI

Adam Figielski je jeden z umělců, kterého je důležité zmínit v souvislosti s matte paintingem. Vzhledem k tématu praktické části mé bakalářské práce je to přímo povinnost. Svůj talent předvedl po absolvování studia v reklamní agentuře Ogilvy ve Frankfurtu, kde se vypracoval až na uměleckého ředitele. Do filmového průmyslu přešel v roce 2007, kdy se stal matte painterem v týmu společnosti Pixomondo. Zde měl příležitost pracovat na svém prvním celovečerním filmu – Červený baron, kde se předvedl jako skvělý umělec a matte painter. Od té chvíle měl čest pracovat na významných projektech jako je Oblivion, Red Tails či seriál a téma mé praktické bakalářské práce Game of Thrones, za jehož druhou řadu získal cenu VES.

Tento umělec se pyšní svou technickou znalostí a citem pro barvy a kompozici. Figielski o sobě napsal tato slova: „*Rád pomáhám vyprávět příběh o filmu. Pracovní prostředí pro mě má dobrý poměr technického vstupu a kreativního výstupu. Dokonce i když děláte jen první kroky v oboru a nemáte ještě dlouholeté zkušenosti, můžete vytvářet působivé vizuály.*“⁶ Díky skvělým dovednostem a vizuálním nápadům se stal ředitelem vizuálních efektů ve Stuttgartu, kde v současnosti stále pracuje.



Obrázek 3: Ukázka z natáčení seriálu Game of Thrones společnosti PIXOMONDO/⁷

⁶ ADAM FIGIELSKY: *Environment Supervisor* [online]. [cit. 2018-05-21]. Dostupné z: <http://www.pixomondo.com/str-matte-painting-environment-team/>

⁷Dostupné z: <http://www.pixomondo.com/creative/>

6 PRAKTICKÁ ČÁST

6.1 OČEKÁVÁNÍ

Jak bylo již zmíněno v úvodu, toto téma jsem si vybrala, protože mám ráda výzvy a po podrobném seznámení s tématem jsem si řekla, že toto téma pro mě bude přínosem. Motivací pro mě bylo poznávání nových efektů při práci s photoshopem. Tyto zkušenosti budu moci využít i v budoucnosti. Další důvod byl, že jsem údajně první student na Katedře výtvarné výchovy a kultury, který si tuto práci zvolil. Otázkou je, jestli je to výhoda, či nikoliv. Nicméně mi to dodalo ještě větší chuť do práce, protože jsem se chystala na práci, která bude svým způsobem výjimečná - ale to je každá bakalářská práce.

Po seznámení s pojmem matte painting, jsem se podívala na několik různých online videí na internetu, kterými jsem se snažila inspirovat a hledat nápady, jak pojmout svojí práci. Vzhledem k tomu, že v praktické části mé bakalářské práce mělo být zakomponováno min. 10 autorských fotografií, rozhodla jsem se začít právě s nimi. Fotila jsem hlavně stromy, kameny, zkrátka přírodu na procházkách se psem. Doufala jsem, že když budu mít dostatek fotek, postupem času mě napadne nějaká zajímavá fantasy věc, kterou z fotek seskládám a praktická část bude hotová. Náročnější pak bylo vymyslet propojení jednotlivých prací, ať už významové či vizuální. Jednotlivě by práce fungovaly, dohromady už ale ne a nedaly by se prezentovat jako cyklus.

Dlouho jsem přemýšlela, jak tuto práci pojmout, aby se dala považovat za cyklus digitálních krajinomaleb. V té době jsem shlédla populární americký seriál Game of Thrones a napadlo mě, proč neudělat fantasy cyklus inspirovaný tímto seriálem. Hned jsem začala dostávat nápady, které jsem si za pomoci skic zaznamenávala na papír (viz. obrázová příloha). S nápady přišla opět motivace a chuť do práce, i když to mnohdy nebylo vůbec snadné.

6.2 POJETÍ TVORBY

S programem Adobe Photoshop jsme pracovali již na střední škole, kde jsme se věnovali především základní úpravě fotografií či animaci. S fotografickými montážemi jsem žádnou zkušenost neměla. Fotografování a následné upravování mě vždy velice bavilo, což bylo pro tvorbu praktické části mé bakalářské práce výhodou.

Přes pročítání článků o matte paintingu, skicování nápadů a vybírání vhodných autorských či cizích fotek, jsem se dostala k samotné tvorbě. Netrvalo dlouho, abych zjistila, že s myší to opravdu nepůjde. Musela jsem si pořídit grafický tablet, abych mohla být při tvorbě přesnější a rychlejší. Práce s grafickým tabletem byla velmi zajímavá a určitě jsem s ním nepracovala naposledy a využiji ho při jiných projektech. Tablet moji práci urychlil a usnadnil.

Velmi důležitou částí praktické části mé bakalářské práce je také již několikrát zmiňovaný seriál Game of Thrones, v překladu Hra o trůny. Seriál byl velkou inspirací z hlediska užití matte paintingu, ale také z hlediska pojetí mého cyklu autorských prací. Děj tohoto seriálu se odehrává na smyšleném kontinentu, kde sídlí několik rodů, které mezi sebou postupně válčí. Každý rod má své sídlo, které je něčím specifické a od toho se většinou odvíjí i názvy konkrétních sídel. Řekla jsem si, že by právě toto mohlo dát mým pracím příběh a tematicky je propojit tak, aby vznikl cyklus digitálních krajinomaleb zaměřený na fantasy krajinu a architekturu. Pro praktickou část mé bakalářské práce jsem si vybrala sídla s názvy - Zimohrad, Dračí kámen, Přejchod, Vysoká zahrada a Železné ostrovy. Více rozepíši v podrobnějším popisu svých prací.

Nejtěžší pro mě byl začátek tvorby v Adobe Photoshopu. Většinu věcí jsem dělala krok za krokem podle různých tutoriálů. Čím častěji jsem konkrétní efekt opakovala, tím rychleji jsem ho aplikovala z paměti bez nápovědy tutoriálu. Takto jsem postupovala práci po práci, až jsem měla hotovo. Když srovnám, kolik času jsem strávila u první práce a kolik u poslední, tak musím říci, že jsem udělala obrovský pokrok.

6.3 POPIS PRACÍ

6.3.1 DRAČÍ KÁMEN

Toto dílo s názvem Dračí kámen je první práce z cyklu praktické části mé bakalářské práce. S touto prací jsem začínala a tak jsem se na ní učila všechny efekty podle různých tutoriálů. V porovnání s ostatními jsem na této práci strávila nejvíce času. Tuto práci jsem nakonec musela dělat nadvakrát. První pokus (obr.6) bohužel nesklidil u vedoucího mé bakalářské práce moc velký ohlas, tak jsem se pustila do nové práce úplně od začátku. Druhá práce byla vytvořená asi ve čtvrtém pořadí, tudíž se mi už tvořila trochu lépe. Nejdříve mě mrzelo, že jsem nad první prací strávila zbytečně tolik času, ale došlo mi, že ten čas nebyl vůbec zbytečný, ba naopak. Měla jsem možnost si vyzkoušet a naučit se všechny efekty, které jsem pak využívala v celém cyklu prací.

Práce je inspirovaná rodem Targaryenů, kteří vládli na sídle Dračí kámen. Jejich heslo je „Oheň a krev“, i to má jistý důvod. Královna Daenerys jinak také zvaná „Nespálená“ vlastní 3 draky, kteří tvoří nejsilnější část její armády. V jedné ze sérií jeden z draků zemřel, proto je v díle zakomponovaná dračí lebka. Vzhledem k tomu, že jsem celý seriál viděla, bylo trochu složitější tvořit originální dílo, aniž bych něco nekopírovala ze seriálu. Proto jsem se rozhodla tvořit dílo jen na základě názvů jednotlivých sídel, fantazie a charakteristických vlastností těchto rodů.

Tato práce se skládá z několika autorských i cizích fotografií, které jsou různě ořezané, zrcadlené či transformované na nejrůznější tvary a velikosti. Všechny fotografie, ze kterých je práce vytvořena budou k dispozici v obrazové příloze. Při tvorbě jsem začínala nejdříve skicovním materiálem, kde jsem si načrtla prvotní nápady a podle toho jsem začala vybírat vhodné fotografie – jak své, tak i cizí z online zdrojů. Poté jsem nanečisto naskládala ořezané fotografie do softwaru Adobe Photoshop, a když jsem byla s kompozicí a nápadem spokojená, začala jsem detailně usazovat konkrétní obrázky do vrstev tak, aby se na sebe napojovaly, prolínaly se a především tvořily jeden celek. Snažila jsem se za pomoci různých efektů a filtrů dosáhnout co nejrealističtějšího vzhledu. Barvy jsem volila především kvůli charakteristickým rysům tohoto rodu, a to na základě charakteristických rysů kvůli heslu „Oheň a krev“. Proto převládají barvy v červených a žlutých tónech.



Obrázek 4: Autorská práce / Dračí kámen

6.3.2 VYSOKÁ ZAHRADA

Tuto práci jsem tvořila v pořadí jako druhou a musím říci, že mě moc bavila, možná se mi líbí z tohoto cyklu nejvíce. Vysoká zahrada se mi dělala mnohem snáze než první dílo, protože jsem už měla v paměti různé efekty, které jsem potřebovala stejně jako u první práce. Samozřejmě to nešlo úplně hladce, ale při dokončení jsem měla z této práce dobrý pocit. Naopak časově bylo toto dílo nejnáročnější. Všechna architektura včetně zeleně, která je na obrázku, je seskládaná z autorských fotografií, které jsem pořídila na exkurzi v Říme a Florencii. Nejvíce času zabrala korekce barev, aby všechny fotografie barevně ladily a byly mezi nimi plynulé přechody. Snažila jsem se neopomenout ani perspektivu.

Práce je inspirovaná rodem Tyrellů, kteří vládou na hradě ve Vysoké Zahradě. Hrad se nachází v krásné přírodě, proto mi při vymýšlení byly sympatické fotografie právě s italskou architekturou. Skvěle doplňovaly moji představu o této práci. U tohoto druhého obrazu jsem postupovala zcela stejně jako u předchozí práce. Opět jsem si nejdříve naskicovala prvotní nápad, ke kterému jsem si dohledala vhodné fotografie a když jsem byla spokojená s prvoplánovou koláží, začala jsem práci upravovat, ořezávat, maskovat, překrývat tak dlouho, dokud jsem nebyla spokojená.

Výsledný obraz působí celkem klidně a mírumilovně i přes to, že všechny rody v tomto seriálu spolu válčily a měly obrovská vojska. Jak jsem již zmiňovala, abych nekopírovala vizualizaci seriálu, snažila jsem se dílo pojmout jen na základě názvu konkrétního rodu. Vysoká Zahrada je název, který ve mně probouzí jakousi čistotu a klid, proto výsledná práce vypadá tak, jak ji můžete vidět. Levitujícími ostrůvky jsem chtěla docílit opravdového dojmu vysoké zahrady a zároveň od sebe separovat krále a jeho poddané. Barvy jsem volila jemné a teplejší. Hodily se mi k této klidné práci nejvíce.



Obrázek 5: Autorská práce / Vysoká zahrada

6.3.3 PŘECHOD

Práce s názvem Přechod byla třetí v pořadí. Měla jsem hned jasno, jak by měla vypadat, nejvíce času mi ale zabralo vymýšlení kompozice a výsledná barevná korekce. Postup a efekty jsem v podstatě používala u všech prací stejné a vzhledem k tomu, že už to byla třetí práce, nemusela jsem se zdržovat prohlížením a pročítáním tutoriálů, jak mám konkrétní efekt vytvořit. Jak u této práce, tak i u ostatních jsem se snažila, aby nejdůležitější objekt byl nejvíce osvětlen a zvýrazněn. I tentokrát jsem si dělala nejprve skicovní materiály a postupně jsem při samotné realizaci vymyslela detaily.

Přechod je inspirovaný rodem Freyů, kteří jsou jedním z nejpočetnějších rodů. Jejich sídlo leží na velmi důležitém místě, a to na místě zvaném Přechod, který je jediným bezpečným přechodem přes řeku, která odděluje Sever a Jih. V mé práci jsem toto sídlo pojala tak, že všichni, kteří se chtějí přes řeku dostat, musí se nejdříve dostat přes sídlo rodu Freyů. Pak už to záleží jen na Lordovi, zda jim přechod umožní či nikoliv. Cesta k přechodu vede jak po souši, tak i po vodě, proto je v díle zakomponované molo a v dálce připlouvající loď. Práce je opět seskládaná z různých fotografií, které jsou v díle namontované tak, aby vypadaly co nejdůvěryhodněji. Důležitá a ne úplně jednoduchá byla korektura barev na jednotlivých fotografiích. Všechny jsem musela upravit tak, aby měly stejnou barvu, což pro mě jakožto pro začátečníka byla zdoluhavá práce, která vyžadovala mnoho trpělivosti. V poslední části tvorby jsem se snažila doladit finální barevný nádech. Nejvíce se zde hodil modro-fialový, jelikož mi to k tomuto sídlu a prostředí sedělo nejvíce.



Obrázek 6: Autorská práce / Přechod

6.3.4 ZIMOHRADEK

Další digitální krajinomalbou z tohoto cyklu je Zimohrad. Tato práce mě stejně jako tvoření Vysoké Zahrady velmi bavila. Nápad, jak by měla práce vypadat, přišel hned i proto jsem byla s tvorbou této práce hotová poměrně rychle. Nejvíce času mi zabraly skalnaté výběžky podél cesty, které byly ve vrstvách a těmi se proklikat a najít ten správný, bylo občas dost zdlouhavé. Na holé skály jsem pak musela dokreslovat sněh, to byla ta zábavná část a to díky grafickému tabletu, který jsem již ve své práci zmiňovala. Mohla jsem si tak pohodlně vyhrát se všemi detaily.

Práce je inspirovaná rodem Starků, kteří vládou Severu z jejich sídla s názvem Zimohrad. Panuje tam krutá zima, která trvá i několik let, a takovou atmosféru jsem se snažila zachytit v mé práci. Jak už napovídá samotný název sídla, chtěla jsem vytvořit hrad, který je nedobytný. Jak jsem již zmiňovala, představu o této práci jsem měla hned. Svůj nápad jsem napřed přenesla na papír. Stejně jako ostatní skicovní materiály je i tento k nahlédnutí v obrazové příloze. Poté jsem již jen vybrala fotky z vlastních a internetových zdrojů a začala jsem tvořit ve Photoshopu. Celému dílu dominuje hrad, který je seskládaný z jedné jediné fotografie. Takže i zde mi pomohlo deformování, ořezování či jiné triky.

Celé dílo působí strašidelně a tajemně. Toho jsem chtěla dosáhnout. Jak už jsem již ale psala, snažila jsem se všechny práce pojmout autorsky, aniž bych kopírovala sídla ztvárněná v seriálu. V tomto ohledu mám radost, že se mi to povedlo, ale vzhledem k tomu, že jsem seriál viděla do posledního dílu a znám podrobně celý děj, tak vím, že mě to určitě v mé práci ovlivnilo. Tato práce je toho jasným příkladem. Kdybych nevěděla, co vše se na severu odehrává a co se k Zimohradu blíží, určitě bych ho ztvárnila méně depresivně a zakomponovala bych někam například i stromy. I přes to jsem s touto prací spokojená. Finální dílo jsem zahalila do šedomodré barvy. Hodí se to k probíhající zimě na Zimohradě a celkově to tvoří chladnou atmosféru.



Obrázek 7: Autorská práce / Zimohrad

6.3.5 ŠTÍT

Poslední z tohoto cyklu digitálních krajinomaleb zaměřených na fantasy krajinu a architekturu je dílo s názvem Štít. U této práce jsem zprvu nevěděla, jak ji kompozičně pojmut a díky tomu jsem se při vymýšlení trochu zdržela. Po několika skicách jsem se dopracovala k návrhu, se kterým jsem byla spokojená a mohla jsem začít s hledáním vhodných fotografií a následnou realizací. Vzhledem k tomu, že je to poslední práce z tohoto cyklu, probíhala tvorba rychle a nad ničím jsem se už moc nezdržovala. Nejnáročnější bylo překrývání vrstev mezi pevninou a vodou, kde jsem se snažila dosáhnout plynulého přechodu.

Práce je inspirovaná rodem Greyjoyů, jejichž sídlo Štít se nachází na Železných ostrovech. Tento rod se ještě pyšní tiuly jako jsou Král soli a kamene a Syn mořských větrů. Na základě těchto faktů jsem dílo vymýšlela. Nebylo to vůbec složité, nápad jsem dostala ihned, jen jak jsem již zmiňovala, problém mi dělala především kompozice. Ale i s tou jsem si nakonec poradila. V práci jsem chtěla opět zdůraznit hlavní objekty, kterými jsou hrad a připlouvající lodě. Hrad dominuje celé zátocce, která působí velmi tajemně a nebezpečně. Hrad je situován na vysokém skalnatém ostrůvku, který má plnit funkci štítu pro ochranu před všemi nepřáteli. Díky tomu je hrad nedobytný. Připlouvající lodě znázorňují fakt, že rod Greyjoyů využívá ke svým cestám nebo bitvám převážně lodě, kterých mají celou flotilu. Chtěla jsem docílit toho, aby z díla vyzařoval strach a tajemno, ale také pocit, že na těchto ostrovech se určitě ocitnout nechcete. Finální barevnou korekcí jsem se snažila docílit atmosféry Železných ostrovů. Proto jsem volila především červeno-oranžovou s nádechem fialové, které připomínají ohnivou zář z pecí, ve kterých se kuje železo.



Obrázek 8: Autorská práce / Štít

6.4 REFLEXE

Jak již bylo zmíněno, toto téma jsem zvolila hlavně ze zvědavosti a příležitosti naučit se něco nového. Zvládnutí této nelehké techniky pro mě bylo velkou výzvou. Možnost využití této techniky pro pozdější projekty mimo bakalářskou práci byla také velikou motivací. Když jsem si práci vybrala, byla jsem velice optimistická a říkala si, jak to bude snadné. Okamžitě jsem dostala mnoho nápadů, jak bych toto téma mohla pojmout a v hlavě jsem si představovala finální práce se všemi nejrůznějšími efekty a filtry. Realita byla samozřejmě jiná. Čas od zvolení tématu plynul a nadešel čas realizace. Najednou jsem byla bez nápadů a inspirace. V jednu chvíli jsem i uvažovala o změně tématu mé bakalářské práce, což již ale nebylo možné. Dnes jsem za to ráda, připravila bych se o skvělou příležitost naučit se techniku matte paintingu, která je velice zajímavá a pro člověka, který se zajímá o fotografii a její úpravu velmi užitečná.

Při prvotních nápadech, jak tuto práci pojmout jsem směřovala spíše k vymýšlení prací, které fungovaly jako samostatná práce, ale jako celek nikoliv. Především jsem se snažila vytvořit montáže vyloženě jen z vlastních fotografií. Fungovalo to, ale jak už jsem napsala, jako celek práce vůbec nefungovaly a neviděla jsem v nich nic, co by je propojovalo a tvořily tak požadovaný ucelený cyklus digitálních krajinomaleb. Musela jsem tedy začít úplně od začátku a vymyslet nějaké téma, které by mě zajímalo a zároveň splňovalo všechny požadované aspekty. V tu dobu jsem sledovala svůj oblíbený americký seriál Game of Thrones (Hra o trůny), kde válčí několik znepřátelených rodů, které obývají svá sídla po celém ostrově a konkrétně na tato sídla jsem se zaměřila. Snažila jsem se je vytvořit jen podle své fantazie za pomoci nejrůznějších fotografií a hlavně podle jejich názvů. Proto jsou jednotlivé práce pojmenované přesně jako sídla v seriálu, ale všechny názvy se pojí tematicky s dílem.

Všechny práce tohoto cyklu jsem tvořila v editoru Adobe Photoshop, ve kterém jsem všechny fotky upravovala, ořezávala, vytvářela masky, prolínala fotografie a dělala finální barevnou korekci. Vše za pomoci již několikrát zmiňovaného grafického tabletu, který mi v podstatě nahradil myš, ale s tím rozdílem, že tablet je mnohem přesnější a pohodlnější. Díky této bakalářské práci jsem se v tomto editoru naučila spoustu nových užitečných věcí, které jistě využiji i v budoucnosti. Motivací k práci pro mě byla možnost naučit se novou techniku a zlepšit se v ní. I přesto se stále musím považovat za začátečníka v tomto oboru, protože precizní zvládnutí této techniky vyžaduje mnohem více času a praxe. Jsem velice ráda za tuto zkušenost, při které jsem si mohla tuto techniku vyzkoušet a obohatit tak své znalosti a dovednosti.

7 ZÁVĚR

Cílem mé bakalářské práce bylo vytvoření minimálně 5 krajinomaleb zaměřených na fantasy krajinu a architekturu pomocí techniky matte paintingu a digitálních technologií. V této práci jsem měla ukázat své schopnosti při tvorbě těchto digitálních maleb, především z hlediska originality a fantazie. Praktická část mé bakalářské práce obsahuje cyklus pěti digitálních krajinomaleb, které byly vytištěny ve formátu 30 x 60 cm. Výstup tedy tvoří cyklus pěti digitálních fotografií, které slouží k prezentaci mé bakalářské práce. V praktické části jsem se snažila zužitkovat všechny naučené postupy tak, aby finální výsledek splňoval všechna kritéria matte paintingu. Při tvorbě fantasy obrazů jsem musela překonat samu sebe, protože upřednostňuji realitu. Chtěla jsem, aby práce byly autorské a zároveň, aby každý fanoušek seriálu Game of Thrones poznal, o které sídlo se konkrétně jedná.

Teoretická část mé bakalářské práce se věnuje technice matte paintingu. Snažila jsem se nejdříve vymezit samotný pojem matte painting, přiblížit jeho historii a vývoj a vysvětlit, co k samotné tvorbě této techniky potřebujeme. V další části jsem se věnovala inspiraci, tedy významným autorům, kteří se touto technikou zabývali nebo stále zabývají. Vybrala jsem je na základě toho, že jsou to legendy, nebo jsou to významní matte painteři, kteří spolupracují na velkých projektech, jako je například Harry Potter nebo Deadpool.

V poslední části jsem se podrobně věnovala praktické části bakalářské práce. Zde jsem jednotlivé práce detailně popsala, vysvětlila, co mě ke konkrétní práci inspirovalo a jak a proč jsem práce upravovala a stylizovala. Tato práce mě obohatila o nové zkušenosti a naučila novou velmi zajímavou uměleckou techniku.

8 RESUMÉ

The goal of my bachelor's thesis was to create at least 5 landscape paintings focussed on fantasy landscapes and architecture using the technique of matte painting and digital technologies. In this bachelor's thesis I was supposed to show my skills in creating these digital paintings, especially from the aspect of originality and fantasy. The practical part of my thesis includes a cycle of five digital landscape paintings, which I subsequently printed in the size of 30 x 60 cm. The output of the thesis consists of five digital photographs, which are used for the presentation of my bachelor's thesis. In the practical part I tried to use all the processes which I have learnt, in order to make the final result fulfil all the criteria of matte painting. The creation of fantasy paintings was a big challenge for me, because I prefer reality. I wanted my work to be authorial but at the same time every fan of the series Game of Thrones should be able to recognise which royal mansion I have depicted.

The theoretical part of my bachelor's thesis is devoted to the technique of matte painting. First of all, I tried to define the term matte painting. I focussed on its history and development, and then I explained what we need for creating using this technique. Another part is devoted to inspiration – to influential authors who used to create or still create using this technique. I have chosen some of the authors based on their significance regarding matte painting. Some of them work on big projects, for example Harry Potter or Deadpool.

The last part is devoted to the practical part of my bachelor's thesis. Here I describe the particular paintings in detail, explain what inspired me and how and why I edited and stylised the paintings. Working on this thesis gave me new experience and taught me a very interesting new art technique.

9 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

VACHUDA, Tomáš. *Úvod do matte paintingu* [online]. 2014 [cit. 2018-05-19]. Dostupné z: <http://graficketipy.cz/MattePainting.pdf>

Raynault VFX: Visual Effects [online]. Montreal, 2011 [cit. 2018-06-18].

Dostupné z: <https://www.raynault.com/about-us/>

Matte painting. Wikipedia, The Free Encyclopedia. [Online] 28. 8 2013. [Citace: 10. 11 2013.]

http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Matte_painting&oldid=570542876.

Pixomondo: *Adam Figielski* [online]. 2001 [cit. 2018-06-18].

Dostupné z: <http://www.pixomondo.com/team/adam-figielski/>

ADAM FIGIELSKY: *Environment Supervisor* [online]. [cit. 2018-05-21]. Dostupné z:

<http://www.pixomondo.com/str-matte-painting-environment-team/>

Karel Zeman. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2018-06-19]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Karel_Zeman

10 SEZNAM OBRÁZKŮ

OBRÁZEK 1: Fotografie z natáčení filmu Cesta do pravěku.....	12
OBRÁZEK 2: Ukázka z tvorby M. Raynaulta – Vražda v Orient expresu.....	13
OBRÁZEK 3: Ukázka z natáčení seriálu Game of Thrones společnosti PIXOMONDO.....	14
OBRÁZEK 4: Autorská práce / Dračí kámen.....	18
OBRÁZEK 5: Autorská práce / Vysoká zahrada.....	20
OBRÁZEK 6: Autorská práce / Přechod	22
OBRÁZEK 7: Autorská práce / Zimohrad	24
OBRÁZEK 8: Autorská práce / Štít.....	26

11 OBRAZOVÁ PŘÍLOHA

Ukázky z filmů



Obr. 1 – Ukázka z filmu Pán prstenů, Zdroj:

<http://vizualniefekty.cz/historie-vfx-the-fellowship-of-the-ring-5-bigatury-a-matte-painting/>



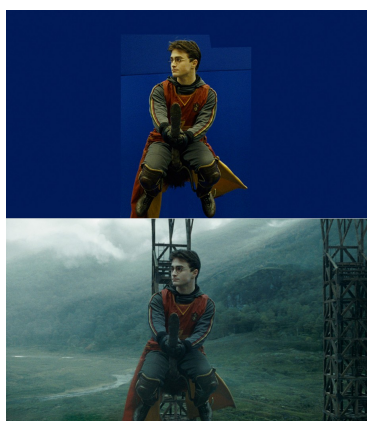
Obr. 2 – Ukázka z filmu Twilight sága: Zatmění, Zdroj:

<http://creativelife.cz/fotografie-z-oblibenych-filmu-pred-a-po-pouziti-vizualnich-efektu-3/>



Obr. 3 – Ukázka z filmu Deadpool, Zdroj:

<http://creativelife.cz/fotografie-z-oblibenych-filmu-pred-a-po-pouziti-vizualnich-efektu-3/>



Obr. 4 – Ukázka z filmu Harry Potter, Zdroj:

<http://creativelife.cz/fotografie-z-oblibenych-filmu-pred-a-po-pouziti-vizualnich-efektu-3/>

Ukázka ze seriálu



Obr. 5 - Ukázka ze seriálu Game of Thrones, Zdroj:

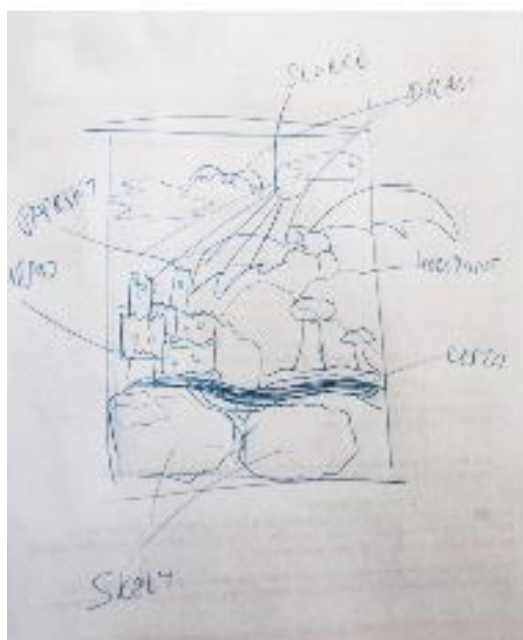
<http://creativelife.cz/fotografie-z-oblibenych-filmu-pred-a-po-pouziti-vizualnich-efektu-3/>

Práce

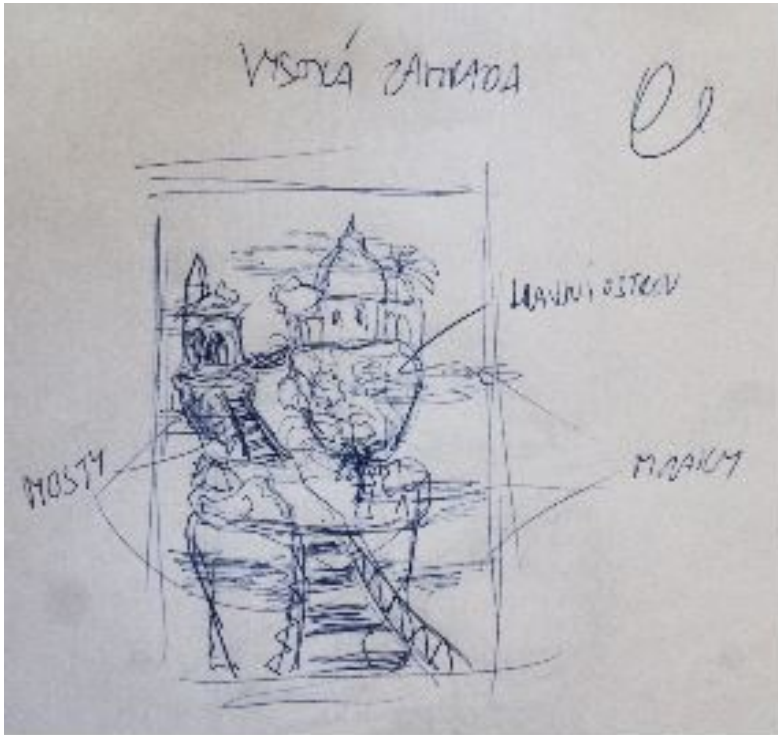


Obr. 6 – Ukázka autorské práce a skica / Nevyhovující

4.3.1 DRAČÍ KÁMEN



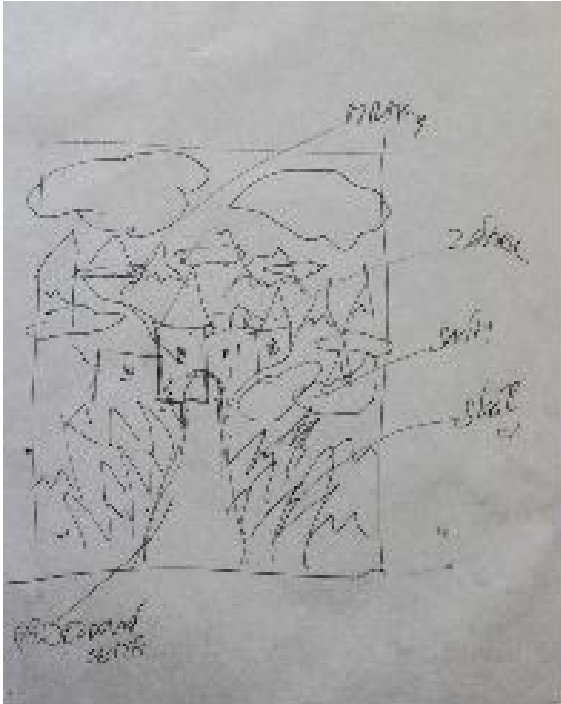
4.3.2 VYSOKÁ ZAHRADA



4.3.3 PŘECHOD



4.3.4 ZIMOHRAD



4.3.5 ŠTÍT

