

**Západočeská univerzita v Plzni Fakulta  
designu a umění Ladislava Sutnara**

# **Bakalářská práce**

**2020**

**Sára Kuchynková**

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Bakalářská práce**

**VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ POČÍTAČOVÉ HRY**

Klíčení

**Sára Kuchynková**

Plzeň 2020

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Katedra výtvarného umění**  
Studijní program Výtvarná umění  
Studijní obor Ilustrace a grafika  
Specializace Mediální a didaktická ilustrace II.

**Bakalářská práce**

**VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ POČÍTAČOVÉ HRY**

Klíčení

**Sára Kuchynková**

Vedoucí práce: Ing. Mga. Václav Šlajch

Katedra designu

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2020

**ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI**

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Akademický rok: 2019/2020

## **ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE**

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Sára KUCHYNKOVÁ**  
Osobní číslo: **D17B0015P**  
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**  
Studijní obor: **Ilustrace a grafika, specializace Mediální a didaktická ilustrace**  
Téma práce: **Výtvarné řešení počítačové hry**  
Zadávající katedra: **Katedra výtvarného umění**

### **Zásady pro vypracování**

Tvůrčí záměr: Vytvoření knihy, která bude sloužit, jako vizuální návrh fiktivní snové hry inspirované přírodou.

Způsob realizace práce: Od námětu, přes skici k finální realizaci. Technika zpracování vyplyne v průběhu práce.

Cíl: Vytvoření autentického vizuálně zajímavého a funkčního prostředí a postav.

Předpokládaný charakter výstupu: Výstupem bude kompletně řešená kniha včetně typografického řešení a návrhu obálky. Kniha bude obsahovat minimálně 25 ilustrací. Bude tištěna ve dvou exemplářích.

Rozsah průvodní zprávy: min. 3 normostrany.

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

Seznam doporučené literatury:

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

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

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

SKÁLA, František. *Skutečný příběh Cílka a Lídy*. Praha: Arbor vitae, 2007. ISBN 978-80-86300-86-3.

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

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

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

  
L.S.

  
Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D.  
vedoucí katedry

**Doc. akademický malíř Josef Mištera**  
děkan

V Plzni dne 31. října 2019

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

Plzeň, 2020

.....

podpis autora

## **OBSAH**

- 1**    **Téma, cíl práce**
  - 1.1** **Téma a důvod volby**
  - 1.2** **Cíl práce**
  
- 2**    **Proces přípravy**
  - 2.1** **Příprava**
  - 2.2** **Proces tvorby, technika**
  - 2.3** **Dokončovací práce**
  
- 3**    **Shrnutí a význam díla**
  
- 4**    **Seznam použitých zdrojů**
  
- 5**    **Resumé**
  
- 6**    **Seznam příloh**

## **1 Téma, cíl práce**

### **1. Téma a důvod volby**

Zvolila jsem si výtvarné řešení hry, protože mě už od dětství bavilo vytvářet si vlastní krajiny a tvory, kteří v nich žijí. Jako malá jsem ráda kreslila bestiáře kouzelných stvoření a míst kde je člověk najde.

Chtěla jsem vytvořit vizuální stránku světa, v němž bych během hraní hry sama chtěla existovat. Považuji hry za skvělý prostředek, jak se stát na chvíli součástí jiného světa.

Ve druhém ročníku zde na škole jsme měli předmět vývoj počítačových her, ve kterém jsem pracovala společně s dalšími třemi lidmi na hře Gothic. Mým úkolem bylo vytvářet level design pro náš tým, což bylo něco, čeho jsem se docela obávala, ale nakonec jsem si to nesmírně užila. Myslím, že i to hrálo roli v mém výběru bakalářské práce.

První semestr třetího ročníku jsme společně s Ateliérem začali pracovat na společné počítačové karetní hře, kdy si každý z nás mohl vytvořit libovolné prostředí i postavy. To jakou jsme dostali podporu v tom, aby jsme vytvořili úplně cokoli chceme, mě ještě víc utvrdilo v tom, že jsem si téma bakalářky vybrala správně.

Navíc si myslím, že to může vylepšit mé portfolio a získat zkušenosti v oblasti vytváření her a jejich vizuálního designu.

### **2. Cíl práce**

Mým cílem bylo vytvořit autentický vizuální styl postav i prostředí. Chtěla jsem vytvořit snový svět, který bude inspirovaný přírodou, protože jsem k ní měla vždy blízko. Hrozně moc mě lákala představa spojit to, co v ní nacházím s tím, co si vymýšlím. Ve své práci jsem chtěla dát důraz na ztvárnění atmosféry, do které by se hráči mohli plně ponořit. Zároveň jsem chtěla vytvořit vizuální podobu hry, která by měla nějaké pohádkové aspekty, ale přece jen by byla netradiční. Mou vizí bylo vytvořit artbook s jednoduchým layoutem a grafickým pojetím.



## **2 Popis přípravy, proces tvorby**

### **2.1 Příprava**

Už během letních prázdnin jsem přemýšlela nad tím, co bych chtěla vytvořit jako svou závěrečnou práci. Velkou část z nich jsem trávila u babičky na chatě, kde jsem se toulala krajinou, sbírala různé přírodniny a sušila květiny. Tam jsem přišla v lese na to, že bych chtěla vytvořit něco souvisejícího s přírodou.

Když jsem pak byla na dětském táboře jako vedoucí, často jsme s dětmi stavěly v lese domečky pro skřítky, broučky a víly z mechu a klacíků a i to se mi stalo velkou inspirací. Jedna z holčiček mě naučila, jak složit papírovou labuť a i když mě nikdy předtím vytvářet origami nebavilo, rychle jsem tomuto japonskému umění skládání papíru přišla na chuť.

Focení spadlých stromů, detailů rostlin, vnímání atmosféry lesa za různého počasí a denní doby se mi stalo příjemným zpestřením mého tvůrčího procesu.

Na konci prázdnin jsem objevila u kamaráda na zahradě zarostlou studnu a dostala jsem hroznou chuť vytvořit bytosti, které by v ní mohly žít. Měla jsem sebou usušené vylisované květy a růžové pauzovací papíry, a tak vznikly první zkoušky techniky, kterou jsem se rozhodla posunout dál.

### **2.2 Proces tvorby**

Prvním krokem bylo si bytosti nejdříve naskicovat, aby se mi lépe ve finále vytvářely jejich modely. Vymyslela jsem dvě rasy bytostí, které jsem se rozhodla vyhotovit z různých nashromážděných přírodnin a papíru.

Bytosti jsem pojmenovala Víly a Trolové, protože jsem je chtěla nějak spojit s pohádkovým světem, který již existuje ve vnímání lidí.

Jedna z ras jsou Víly, vytvořené z jemně působícího růžového pauzovacího papíru, doplněného o usušené vylisované květiny. Ty jsem využila i k vytváření ozdobných rámečků v artbooku.

Druzí jsou jejich nepřátelé Trolové, u kterých jsem chtěla, aby působili hrozivě, a zvolila jsem proto kombinace mechu, kůry a šepsovaného silnějšího papíru, který jsem pomalovala tmavým akvarelem.

Zkusila jsem spoustu různých variant, často jsem se do svého vlastního kouzelného světa a nápadů zamotala, naštěstí jsem byla vždy nasměrována správným směrem. Během vytváření jsem přemýšlela o tom, co jsou ty bytosti zač, co je jejich funkcí, a od toho jsem odvozovala tvary, které jsem z papíru skládala.

Často jsem chodila na procházky do přírody a domů jsem si vždy přinesla nějakou novou přírodninu. Lidé v mém okolí mi jich hodně dali, když zjistili, že je potřebuji, a to mi dělalo z vytváření ještě větší radost.

Když jsem měla jednotlivé modely hotové, nastal dlouhý proces focení, vytváření jednotlivých prostředí. Neměla jsem k dispozici žádné studio, takže jsem udělala studio ze svého pokoje, kde jsem často narazila na nějaký technický problém, zvláště co se týče světelných podmínek.

Fotografie bytostí a prostředí jsem editovala v programech Affinity Photo a Clip Paint Studio. Některá z prostředí jsou vytvářena tak, že jsou poskládaná z jednotlivě vyfocených přírodnin přímo v počítači. Jiná prostředí jsem vytvořila v reálném světě za využití běžných předmětů, co jsem našla po pokoji.

### **2.3. Dokončovací práce**

Když jsem měla všechny postavy a prostředí vytvořené, začala jsem dávat dohromady tiskový soubor v programu Affinity Publisher a vytvářet plakáty. Poté jsem do něj přidala naskenované skici.

Jako písmo pro svou práci jsem zvolila Ballo chettan, protože je jednoduché a neodvádí pozornost od ilustrací. Textové rámečky, vznikly pomocí pospojování naskenovaných květin. Plánovaný výstup je kniha, svázaná vazbou V8 s tvrdými deskami. Při zkušebním tisku jsem přišla na to, že jsou prostředí moc tmavé a na některých místech vznikají černé plochy. Proto jsem byla nucená všechny ilustrace prostředí zesvětlit.

### **3 Shrnutí a význam díla**

Výsledným obsahem je 8 charakter designů Víl a Trolů, dále 9 výtvarných řešení prostředí jeskyní. Dále kniha obsahuje skici bytostí a informace o nich.

Myslím, že v rámci práce na tomto díle ve mě vyvolávalo největší problém rozhodnout se jakým způsobem chci vytvářet. Zkusila jsem různé postupy a techniky, vždy zahrnující přírodniny a papír. Všemi cestami by bylo možné jít, ale to že jsem měla někoho kdo by mě nasměroval, mi nesmírně pomohlo. I přesto jsem ztratila jsem hodně času jen svojí nerozhodností.

To s čím sem asi nejvíce spokojená, jsou papírový tvorové, inspirovaní origami, jejichž některé části jsou pohyblivé, a proto je tu šance, že je bude možné animovat. Hrozně mě láká svůj návrh hry zkusit v budoucnu realizovat. Mám radost, že jsem jako svou bakalářskou práci vytvořila něco, co bych mohla v budoucnosti posunout na další úroveň.

Věřím, že tato práce mě velmi posunula jak v uměleckém, tak osobním rozvoji. Otevřela mi oči v rámci toho, jak mohu ilustrace vytvářet, a pomohla mi překonat strach z ukazování svých prací ostatním lidským bytostem.

## **4 Seznam použitých zdrojů**

### **a) knižní a periodická literatura**

SKÁLA, František. Skutečný příběh Cílka a Lídy. V Praze: Arbor vitae, 2007. ISBN 978-80-86300-86-3.

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

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

SKÁLA, František. Skutečný příběh Cílka a Lídy. V Praze: Arbor vitae, 2007. ISBN 978-80-86300-86-3.

## 5 Resumé

As my bachelor thesis I created a design project, main focus of which was to create a visual style for a videogame. My goal was to create a surreal dream world. I created environments and characters based on my own fantasy and on beautiful things I found in nature. I wanted the project to have magical atmosphere.

The project was completed using a number of techniques that were new to me. I think I learned a lot by working at this piece.

The characters were inspired by fairy tale creatures, such as fairies and trolls. They are made out of paper – something like origami. They are a combination of simple shapes and dried flowers, or moss and bark from trees.

The environments are either photomontages or edited photos, for which I used programs such as Affinity Photo and Clip Paint Tool studio.

I believe I managed to achieve the main goal of the project, which was to visually present an idea for a videogame.

## **6 Seznam příloh**

### **Příloha 1**

bytosť z mého dětského bestiáře

### **Příloha 2**

sušení květů a hledání bytostí v nich skrytých

### **Příloha 3**

první skici první, pokusy skládání papíru

### **Příloha 4**

objevování dalších možností techniky

### **Příloha 5**

objevování dalších možností techniky

### **Příloha 6**

objevování dalších možností techniky

### **Příloha 7**

Výtvarný proces – hledání tvarů

### **Příloha 8**

Výtvarný proces – lepení sušených květů na papírové tvory

### **Příloha 9**

Výtvarný proces – fotografování tvorů

### **Příloha 10**

Výtvarný proces – fotografie prostředí a její úprava v počítačovém programu

### **Příloha 11**

Náhled řešení dvojstran s postavami

### **Příloha 12**

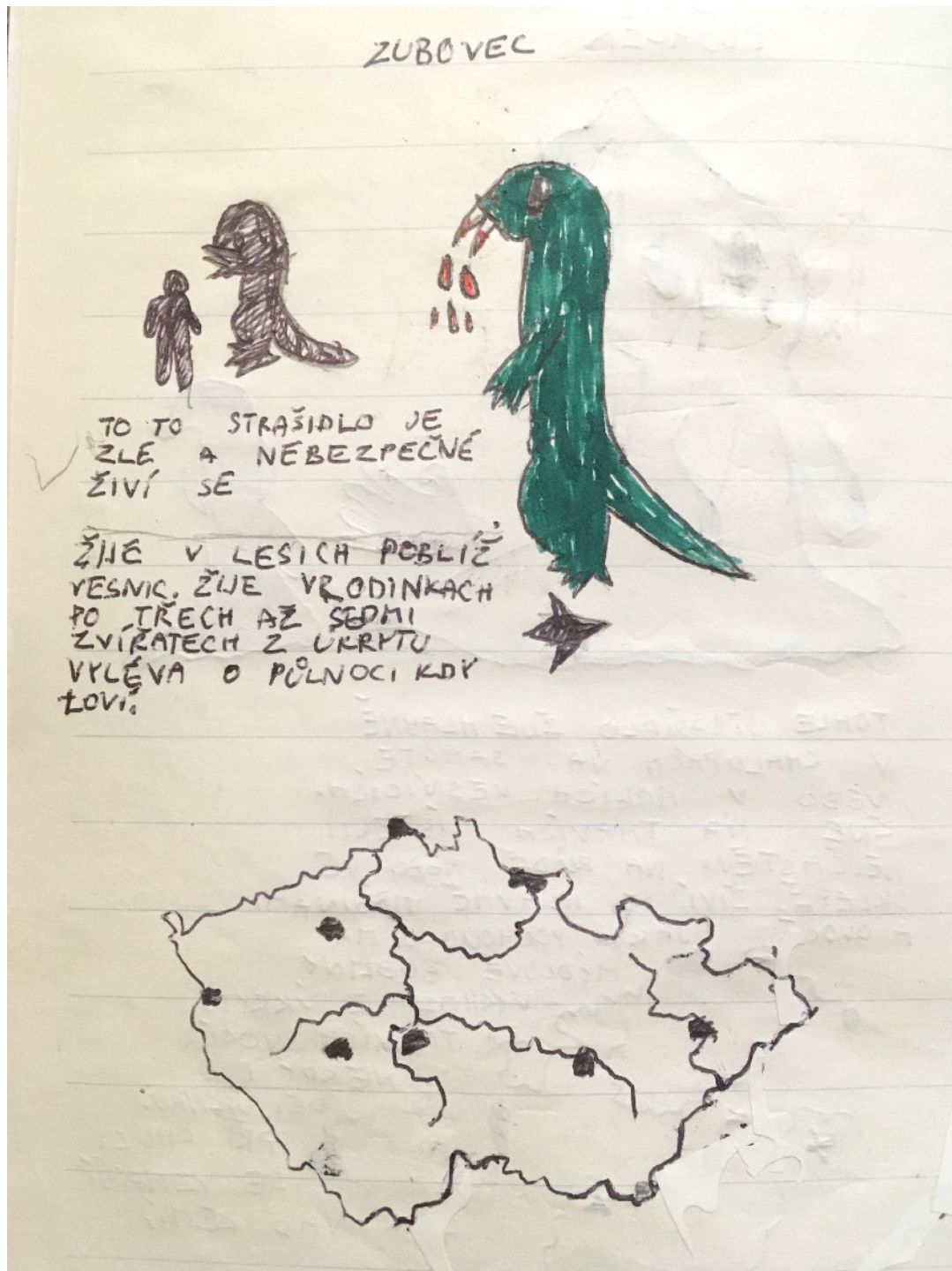
Náhled řešení dvojstran prostředí

### **Příloha 13**

Návrh na obálku

## Příloha 1

1 bytost z mého dětského bestiáře



## Příloha 2

<sup>2</sup> sušení květů a hledání bytostí v nich skrytých



<sup>2</sup> Vlastní práce



### Příloha 3

3 první skici první 4 pokusy skládání papíru



## Příloha 4

5, 6 objevování dalších možností techniky



## Příloha 5

7.8 objevování dalších možností techniky



7.8 Vlastní práce



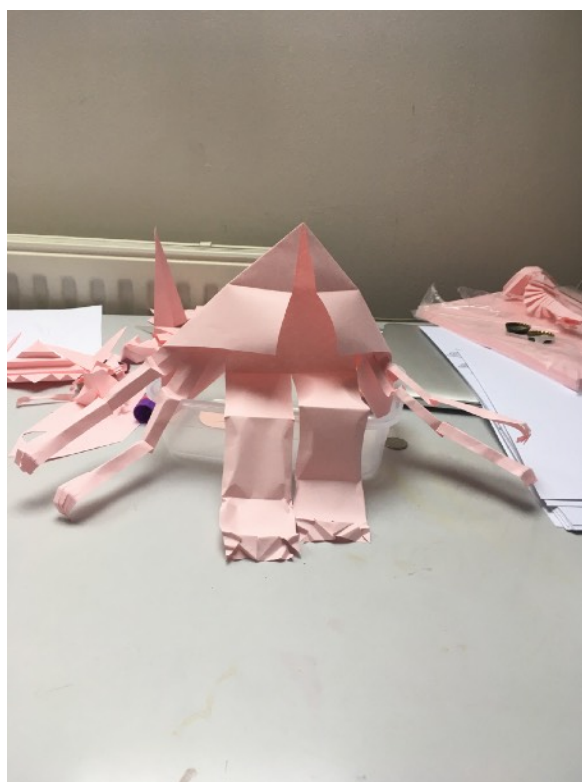
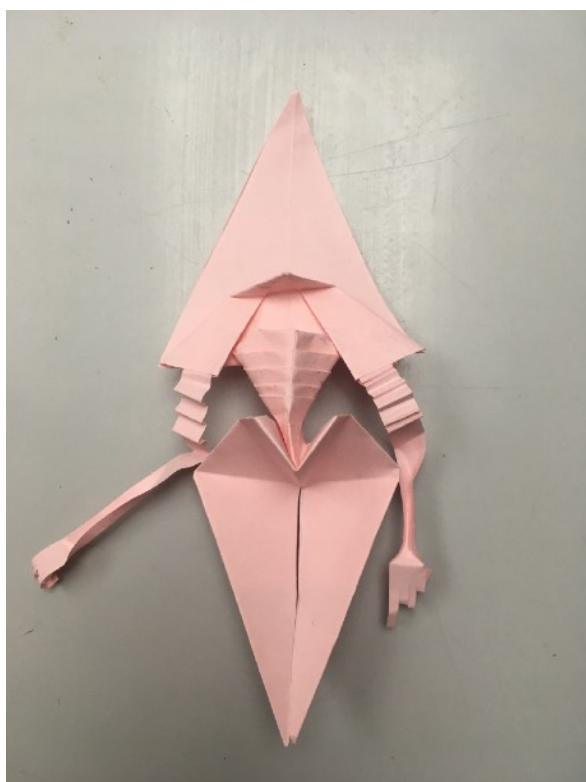
## Příloha 6

<sup>9</sup> objevování dalších možností techniky



## Příloha 7

10, 11, 12, 13 Výtvarný proces – hledání tvarů



10, 11, 12, 13 Vlastní práce

## Příloha 8

14 Výtvarný proces – lepení sušených květů na papírové tvory





## Příloha 9

15 Výtvarný proces – fotografování tvorů



## Příloha 10

16, 17 Výtvarný proces – 16 fotografie prostředí a 17 její úprava v počítačovém programu

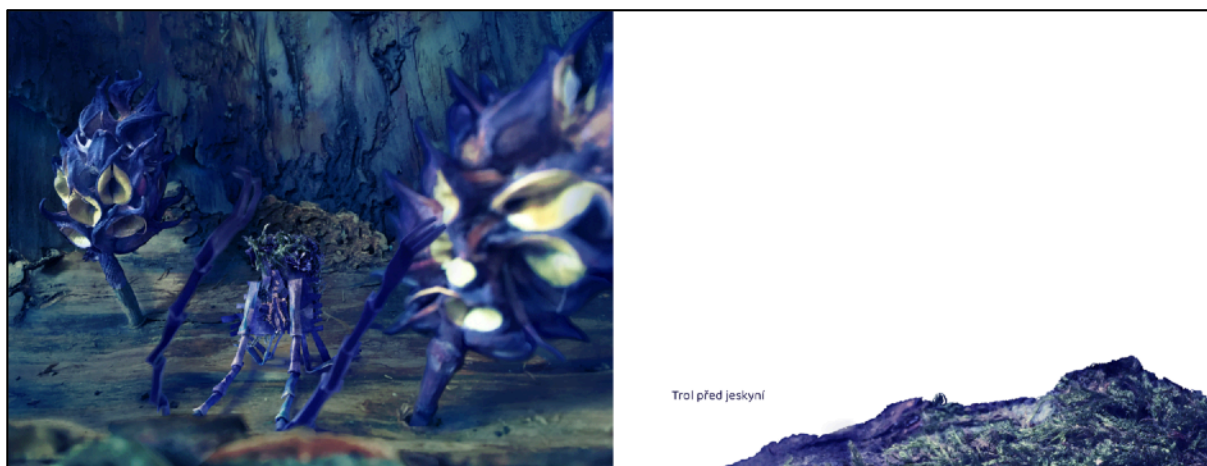
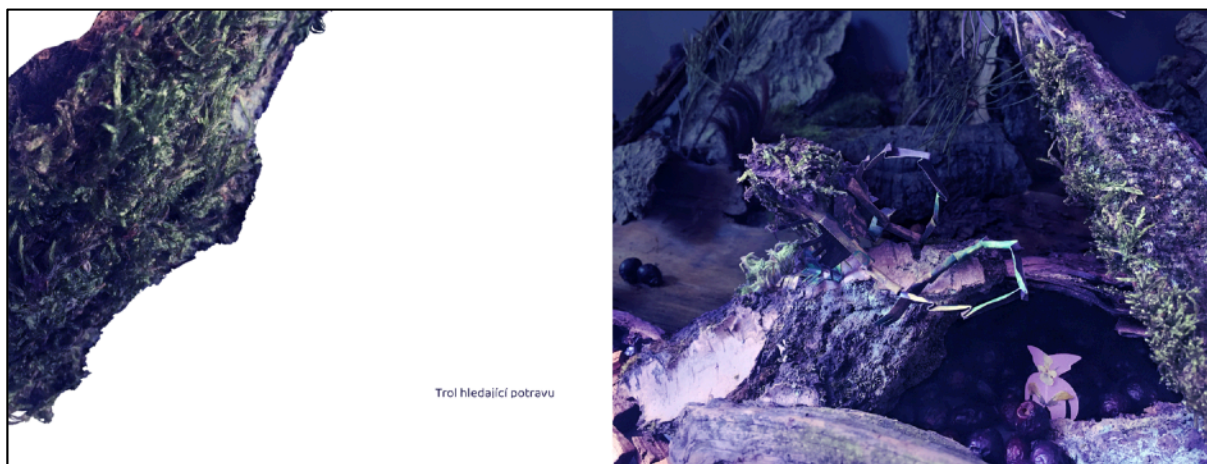






## Příloha 12

21, 22 Náhled řešení dvojstran prostředí



**Příloha 13**  
23 Návrh na obálku

