

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Plzeň 2021

Jakub Lang

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

**VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ POČÍTAČOVÉ HRY
(LIBOVOLNÉ TÉMA)**

THE ART OF ENLIGHTENED 2121

Jakub Lang

Plzeň 2021

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra designu

Studijní program Design

Studijní obor Ilustrace a grafický design

Specializace Ilustrace

Diplomová práce

**VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ POČÍTAČOVÉ HRY
(LIBOVOLNÉ TÉMA)**

THE ART OF ENLIGHTENED 2121

Jakub Lang

Vedoucí práce: MgA. Ing. Václav Šlajch

Katedra designu

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeská univerzita v Plzni

Plzeň 2021

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Akademický rok: 2019/2020

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE (projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. Jakub LANG**
Osobní číslo: **D18N0013P**
Studijní program: **N8208 Design**
Studijní obor: **Ilustrace a grafický design, specializace Ilustrace**
Téma práce: **VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ POČÍTAČOVÉ HRY (LIBOVOLNÉ TÉMA)**
Zadávací katedra: **Katedra designu**

Zásady pro vypracování

Tvůrčí záměr: Navržení vizuálně funkčního a zajímavého světa pro počítačovou hru.

Způsob realizace: Vytvoření návrhů postav a prostředí, od hrubých skic až po finální výtvarné řešení. Technika libovolná.

Cíl: Vytvoření kompletního artbooku pro počítačovou hru s libovolným zasazením.

Předpokládaný charakter výstupu: Kompletně řešený katalog nebo kniha ve třech exemplářích s minimálně 30 stranami obrazového materiálu. Minimální formát A5.

Rozsah průvodní zprávy: Minimální rozsah průvodní zprávy je stanoven na tři normostrany.

Rozsah teoretické části: **min. 3 normostrany**
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování DP**
Forma zpracování diplomové práce: **tištěná**

Seznam doporučené literatury:

BAMMES, Gottfried. *Die Gestalt des Menschen: Lehr- und Handbuch der Künstleranatomie.* Ravensburg: Ravensburger Buchverlag, 1995. ISBN 3473483788.
BAMMES, Gottfried. *Grosse Tieranatomie: Gestalt, Geschichte, Kunst.* Ravensburg: O. Maier, 1991. ISBN 3473483664.
MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed ink: drawing and composition for visual storytellers.* Culver City, CA: Design Studio Press, 2010. ISBN 1933492953.

Vedoucí diplomové práce: **MgA. Ing. Václav Šlajch**
Katedra výtvarného umění

Datum zadání diplomové práce: **29. května 2020**
Termín odevzdání diplomové práce: **30. dubna 2021**

Dle rozhodnutí č. j. ZUJ 00930/2020/1
stanoven nový termín odevzdání BP/DP: **3.0 -07- 2021**



L.S.

Doc. akademický malíř Josef Mištera v.r.
děkan

Doc. akademický malíř František Steker v.r.
vedoucí katedry

V Plzni dne 16. září 2020

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

Plzeň, červenec 2021

.....

podpis autora

OBSAH

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	7
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE	8
3	PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY	10
4	POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	12
5	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	14
6	RESUMÉ	15
7	SEZNAM PŘÍLOH	16

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Na životní cestu ilustrátora jsem se vydal už před deseti lety, když jsem se rozhodl pro studium na Střední škole umění a designu sídlící na Husově ulici v Brně. Obor Didaktická ilustrace jsem absolvoval pod vedením akademického malíře Pavla Dvorského. Už v té době v herním průmyslu zvučné jméno jeho syna Jakuba Dvorského, vlastního herního studio Amanita Design, částečně pomohlo změnit mé původní rozhodnutí studovat průmyslový design. Na začátku třetího ročníku jsem se začal věnovat digitální malbě, která se rychle stala mou primární technikou a ve které dodnes převážně tvořím. Ve zvládnutí jejích základů mi tehdy pomohla i týdenní praxe v brněnském herním studiu 2K Czech (nyní Hangar 13).

Při bakalářském studiu na Fakultě designu a umění Ladislava Sutnara jsem pokračoval v poznávání techniky digitální malby, které vyústilo v tvorbu převážně atmosférické celostránkové knižní ilustrace. Ve druhém ročníku tak vznikla mnou ilustrovaná verze **Krysaře** od Viktora Dyka a pro svou bakalářskou práci jsem se rozhodl ztvárnit vizuální doprovod románu **1984** od George Orwella (viz. příloha č. 1).

Magisterské studium jsem v prvním semestru odstartoval klauzurní prací **pR. c“/BrP(.)nK**, která v určitém smyslu položila základy právě mé diplomové práci (viz. příloha č. 2). Po prvním semestru však přišel artist block se kterým jsem se potýkal více než rok a pro školní úkoly jsem volil hlavně práci v lince. Návratem k digitální malbě pak byl velkoformátový plakát k legendární české hře **Mafia: The City of Lost Heaven**, která ve své původní verzi žádné malované artworky neměla. Posledním projektem, kterému jsem se před zaměřením se na diplomovou práci věnoval, byl krátký interaktivní příběh **Crystal of Darkness**, jehož tvorbu jsem si opravdu užil (viz. příloha č. 3).

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE

Jak je z předchozí kapitoly určitě zřejmé, ke hrám a hernímu průmyslu jsem měl vždy velmi blízko. Nikdy jsem ale nezkusil vytvořit nějaký větší projekt, který by ideově a designově držel pospolu a vytvářel podhoubí nějakému mnou vymyšlenému konceptu fantastního světa. Třeba navrhování postav jsem se během studia věnoval jen párkrát, a to při ateliérových úkolech **Character Challenge** a **BIOM51** (viz. příloha č. 4).

Dalším z důvodů, proč jsem si pro svou diplomovou práci vybral právě concept art ke smyšlenému hernímu světu, byla absence podobných prací v mém profesním portfoliu. To by mohl být celkem problém vzhledem k tomu, že pracovních příležitostí v oblasti realistické ilustrace určitě v Česku není tolik, jako návrhářských pozic v herním a filmovém průmyslu.

Výběr zasažení pro svět **Enlightened 2121**, který jsem v průběhu práce vymyslel a navrhl, byl tak nějak přirozený. Žánr cyberpunku, který jsem poprvé začal více vnímat zhruba v šestnácti letech při hraní **Deus Ex: Human Revolution**, a ještě více při následném zhlédnutí **Blade Runnera**, se rychle stal mým oblíbeným sci-fi zasažením. A zatímco moje první tvorba v této oblasti, již výše zmiňovaný **pR. c“/BrP(.)nK**, vycházela spíše z estetiky osmdesátých let, při tvorbě světa **Enlightened 2121** jsem se nechal inspirovat spíše přístupem **Deus Ex: Human Revolution**. Ten klasické futuristické prvky lehce míchá s estetikou a myšlením italské renesance. Já se se svým světem rozhodl jít podobnou cestou, ale pro zpestření žánrových stereotypů jsem si vybral estetiku klasicistního baroka.

Cílem pak bylo vytvořit artbook obsahující návrhy designu postav a atmosférické ilustrace prostředí ve kterém se pohybují. To vše do-

plněné o texty, které představují příběhové pozadí celého světa, jednotlivých postav a situací, do kterých se tyto charaktery dostávají. Co jsem naopak ponechal stranou, byla technická stránka hry a game design. Nechtěl jsem svou pozornost dalším způsobem odvádět od výtvarného řešení a samotného malování, které je ve výsledku na celé práci tím nejdůležitějším. U profesionálních projektů podobného rázu jsou jednotlivé činnosti také vyhrazeny pro členy týmu s dostatečnou kvalifikací v daném oboru a výtvarníci se soustředí pouze na vizuální stránku věci.

3 PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY

Základní ideu světa *Enlightened 2121* jsem v hlavě nosil už nějakou dobu před zadáním diplomové práce. Prvními kroky byly jednoduché skici postav v lince určené k prozkoumání, jestli tento koncept vůbec má potenciál vizuálně fungovat. Po finálním rozhodnutí vydat se cestou barokně klasicistního cyberpunku jsem na internetu začal střídat kvantum vizuálních referencí převážně dobové módy a vytvořil si tak základní vizuální knihovnu, kterou jsem v průběhu práce rozšiřoval a celou dobu z ní čerpal. Nesmím také opomenout první zhlédnutí legendárního filmu *Amadeus* od Miloše Formana, které bylo pro můj projekt velice inspirativní.

V rané fázi tvorby jsem se také rozhodl, že celá logika universa *Enlightened 2121* bude vycházet z našeho reálného světa a bude mou fiktivní představou vývoje budoucnosti současného lidstva. Z toho důvodu se tak do vizuálu promítají i prvky, které mají tendenci se v průběhu let příliš neměnit, ať už z důvodu své jednoduchosti, funkčnosti nebo ikoničnosti.

Všechny práce jsou realizovány technikou digitální malby za pomoci grafického tabletu Wacom Intuos Pro v programu Adobe Photoshop.

Celkem dlouho jsem bojoval s nalezením ideálního způsobu, jakým bych postupoval při designování postav. Nakonec zvítězil postup, při kterém jsem nejprve vytvořil jednoduše promalované monotónní siluety většího množství charakterů a z těch pak vybíral ty vizuálně nejzajímavější (viz. příloha č. 5). Vybranou skicu jsem pak pokaždé prokreslil v lince a pomocí výběru lasem vybarvil lokálními barvami. Po základní modelaci objemů jsem pak už celou postavu renderoval přes vrstvu původní linky (viz. příloha č. 6). Po vytvoření základní postavy jsem ve většině případů dodělal i portrét z odlišného úhlu a zadní pohled vyve-

dený pouze v lince. V jiných případech jsem se rozhodl ukázat různé designové verze nebo prvky, případně i jeden dopravní prostředek.

U prostředí mi šlo hlavně o zachycení běžné atmosféry fiktivního města Metropole. Z původní rychlé skici jsem vždy postupně promalovával finální podobu ilustrace. V jednom případě jsem také experimentoval s vytvořením kompozice ve 3D pomocí Blenderu. To se mi ale nakonec příliš neosvědčilo a u dalších maleb jsem už pokračoval tradičně. U několika maleb jsem si pomohl i pomocí photobashingu. Fotku jsem ale vždy použil spíše jako základ pro strukturu a poté jí téměř kompletně zamaloval.

Největší výzvou při celé tvorbě pak bylo hledání motivace k práci při stále se vracejících vlnách epidemie COVID-19. Až při epidemii jsem zpětně ocenil dříve běžný kontakt se spolužáky v rámci ateliérových konzultací. Možnost potkávat se, ukazovat si postupný vývoj práce a navzájem se inspirovat, je při tvoření takto velkého projektu podle mého názoru naprosto zásadní. Postupný úpadek do stereotypu “lockdownových” dní se u mě také nepochybně projevil v poruše udržení pozornosti a menší schopnosti odolávat prokrastinaci. Z těchto a dalších technický a finančních důvodů jsem byl nucen odevzdání diplomové práce odložit o tři měsíce.

Nezkušenost s tímto typem projektu, kdy jsem až v průběhu práce řešil, co všechno a v jakém počtu v něm bude a nebude zahrnuto, mému pracovnímu tempu také nepomohla. Např. ilustrování knihy od jiného autora je tomto ohledu mnohem jednodušší na organizaci práce, než když vše vymýšlíte od základů za pochodu, necháváte se zahltit a nevíte co dřív. Určitě jsem také měl ve větším předstihu vyřešit, jak bude finální artbook vypadat. Jakmile se totiž všechno začalo přibližovat výsledné podobě, motivace se postupně vrátila a konečná práce na postavách a prostředích mě začala bavit o dost více než předtím.

4 POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Výstupem diplomové práce je artbook ve švýcarské vazbě ve formátu A4 na šířku. Katalog má celkově 52 stran a najdete v něm concepty dvanácti unikátních postav, každá na svojí dvoustranně s vlastním popiskem, 6 dvoustránek obsahující malbu prostředí a krátký popis situace, pár stránek příběhového pozadí světa a dvě dvoustrany výběru ze skic. Ilustrace na obálce je pak inspirována *Únosem Proserpiny* od Berniniho (viz. příloha č. 12). Všechny texty jsem psal sám a o jejich překlad do angličtiny se postarala Štěpánka Havlová žijící několik let ve Velké Británii.

S grafickou podobou knihy mi pomáhala má kamarádka a grafička MgA. Lenka Vomáčková. Po konzultaci rozložení stránky mi pro celou knihu vybrala písmo Raleway a z mého původního nápadu, který značně vylepšila vytvořila i finální logo projektu. Její prací je i dvoustrana s obsahem. Zbytek knihy jsem pak už vysázel sám a finální podobu s ní jen konzultoval.

Tisk a kompletace knihy proběhla v pražském studiu VOALA. Papír, který jsem si pro knihu vybral při zkušebním nátisku, měl bohužel opožděnou dodávku z Německa a bylo tedy nutné použít jinou, o něco lesklejší variantu. Po nátiscích jsem provedl i dodatečné úpravy světlosti a kontrastu, ale i přesto jsou některé z maleb o něco tmavší než by bylo záhodno. Ideální je tedy prohlížení při denním světle, kdy se je vše dostatečně zřetelné. I tak se ale žádný tisk nedokáže věrností vyrovnat podsvícené ploše monitoru, na které všechna díla vznikala.

Práce mě i přes všechny výzvy, se kterými jsem se musel v průběhu potýkat, bavila a nepochybně posunula mé schopnosti v oblasti concept artu na novou úroveň. Doufám, že mi také dostatečně

posílí mé portfolio a pomůže mi získat práci v herním nebo filmovém průmyslu. Věřím také, že se mi podařilo přijít s dostatečně novým a originálním pohledem na již mnohokrát ztvárněný žánr cyberpunku a bylo by pro mě určitě potěšením, kdyby se v budoucnu objevila smysluplná možnost dalšího rozvinutí této idey a třeba i její představení širšímu publiku v podobě vysokorozpočtové videohry, filmu či seriálu.

5 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

a) Knižní a periodická literatura

BAMMES, Gottfried. *Die Gestalt des Menschen: Lehr- und Handbuch der Künstleranatomie*. Ravensburg: Ravensburger Buchverlag, 1995. ISBN 3473483788.

BAMMES, Gottfried. *Grosse Tieranatomie: Gestalt, Geschichte, Kunst*. Ravensburg: O. Maier, 1991. ISBN 3473483664

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

b) Internetové zdroje

Klasicismus. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2021-07-28]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Klasicismus>

Kyberpunk. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2021-07-28]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Kyberpunk>

6 RESUMÉ

As a theme of my master thesis I chose to do a concept art of characters and environment for a video game. I came up with the idea of the world of ***Enlightened 2121*** in which baroque wigs are the hot fashion trend again while levitation drives are used in cars. It is set in the year 2121 where baroque classicism meets cyber-technology, corporations control the world and eight out of ten people are augmented with body modifications.

The result of my work is an artbook ***The Art of Enlightened 2121***. The artbook aims to introduce you to an interesting lore on which a videogame could be based. It has 52 pages on which you can find 12 character designs with different views and variants, 6 concepts of environments, some sketches and the written backstory of this science-fiction universe. The book cover is illustrated as well. The illustration technique is digital painting. I was working on a graphic tablet Wacom Intuos Pro in Adobe Photoshop.

In the end, I am pretty happy with the result and I hope this work will help me to find a job in the video game or movie industry. Despite some obstacles I encountered during the creation process of this final work, I took a liking to the idea of the world of ***Enlightened 2121***. If there is an opportunity in the future to further develop this world, I would certainly not hesitate to do so.

7 SEZNAM PŘÍLOH

Příloha č. 1

Ukázka ilustrací ke knihám *Krysař* a *1984*

Příloha č. 2

Ukázka z klauzurní práce *pR. c“/BrP(.)nK* (na šířku)

Příloha č. 3

Ukázka ze semestrální práce *Crystal of Darkness* (na šířku)

Příloha č. 4

Ukázka ze semestrální práce *BIOM 51* (na šířku)

Příloha č. 5

Ukázka skic k postavám

Příloha č. 6

Ukázka procesu tvorby postav

Příloha č. 7

Ukázka finální dvoustrany s postavou

Příloha č. 8

Ukázka finální dvoustrany s postavou

Příloha č. 9

Ukázka finální dvoustrany s postavou

Příloha č. 10

Ukázka ilustrace prostředí (na šířku)

Příloha č. 11

Ukázka ilustrace prostředí (na šířku)

Příloha č. 12

Ukázka obálky hotového artbooku

Příloha č. 13

Ukázka hotového artbooku

Příloha č. 14

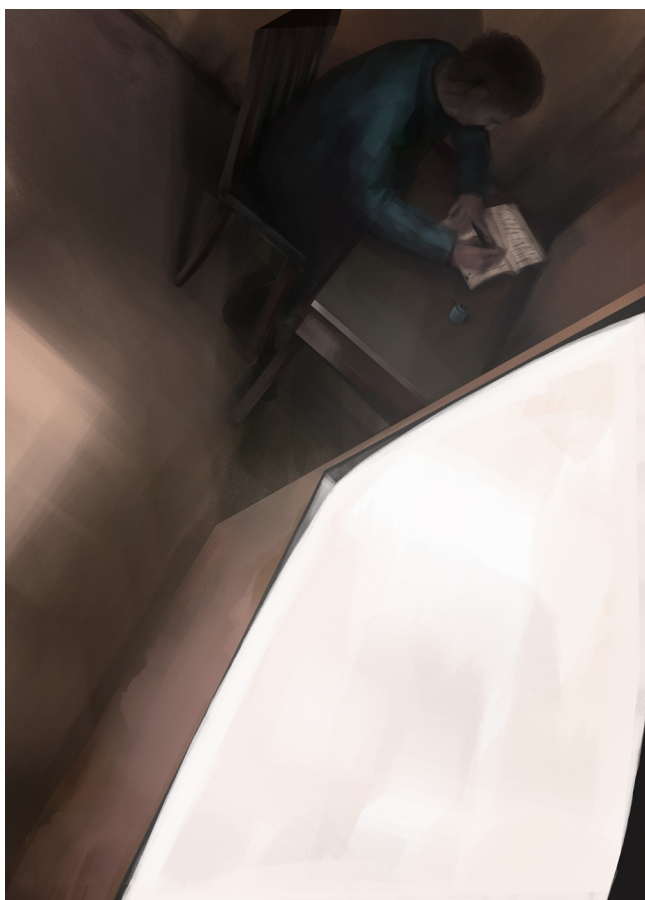
Ukázka hotového artbooku

Příloha č. 15

Ukázka hotového artbooku

Příloha č. 1

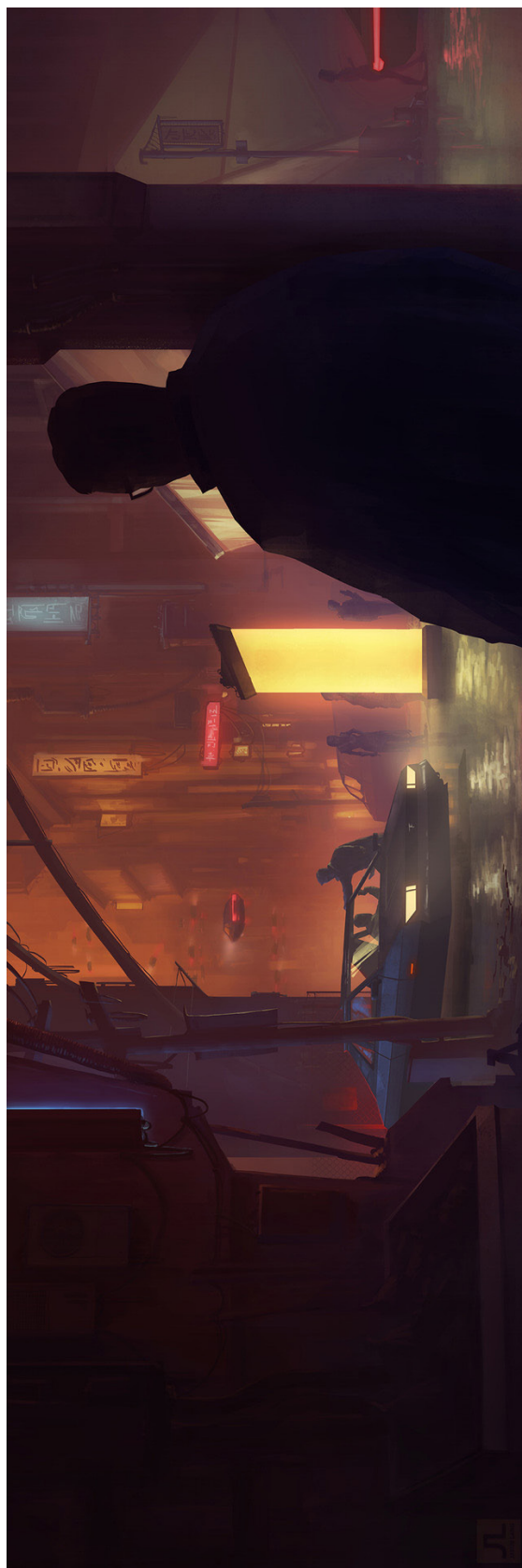
Ukázka ilustrací ke knihám *Krysař* a *1984*



zdroj: vlastní ilustrace

Příloha č. 2

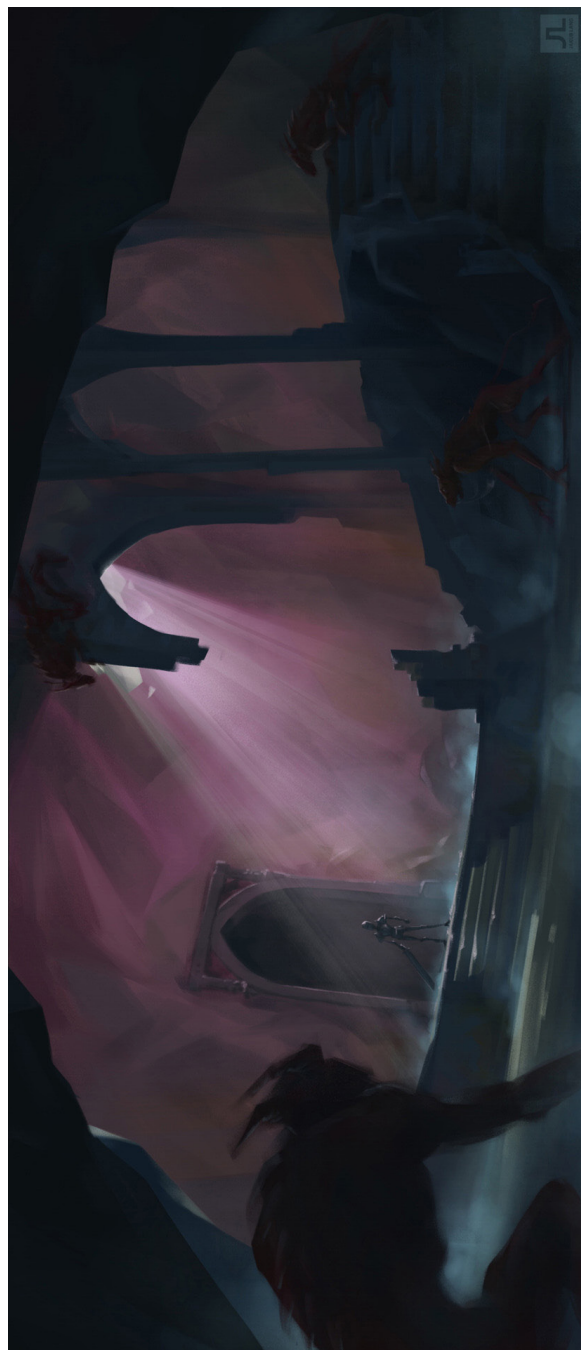
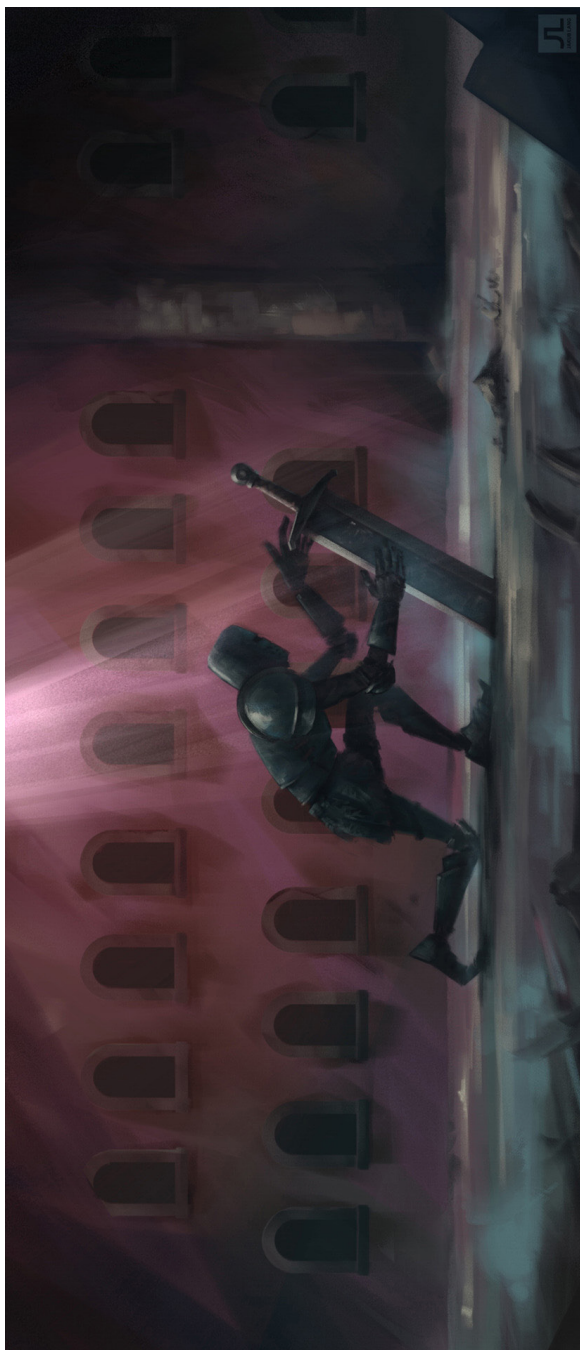
Ukázka z klauzurní práce *pR. c“/BrP(.)nK* (na šířku)



zdroj: vlastní ilustrace

Příloha č. 3

Ukázka ze semestrální práce *Crystal of Darkness* (na šířku)



zdroj: vlastní ilustrace

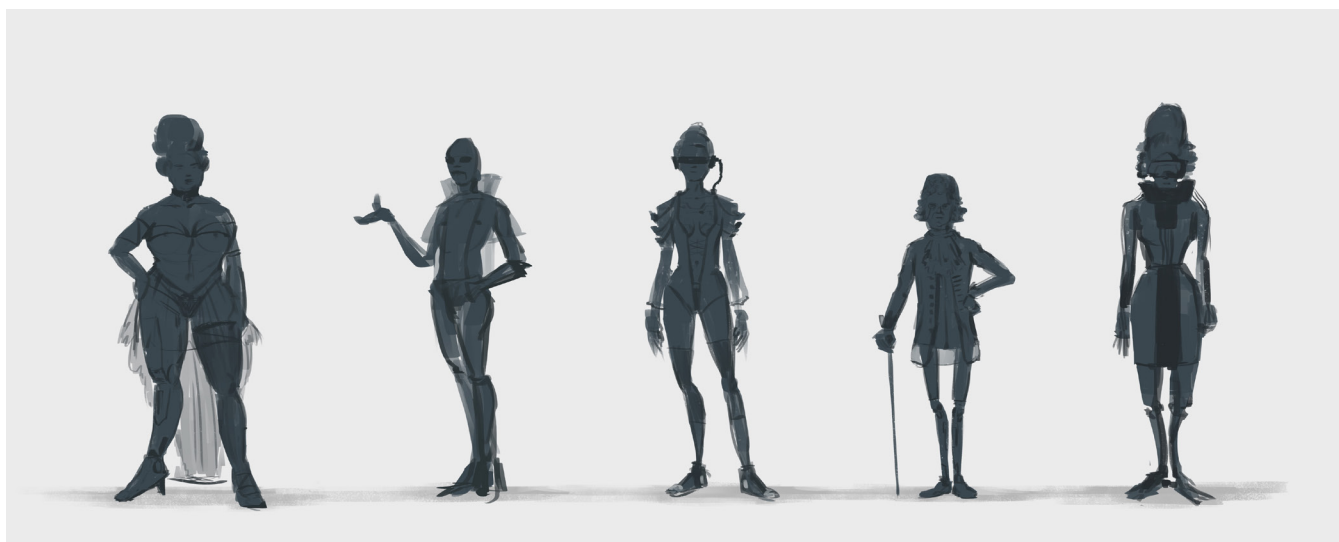
Příloha č. 4

Ukázka ze semestrální práce *BIOM 51* (na šířku)



zdroj: vlastní ilustrace

Příloha č. 5
Ukázka skic k postavám



zdroj: vlastní skici

Příloha č. 6
Ukázka procesu tvorby postav



zdroj: vlastní ilustrace

Příloha č. 7

Ukázka finální dvoustrany s postavou

JOHNNY THAI

THE HARBINGER

Johnny, the Harbinger, is an expert on dirty work at Bastille Industries. His connection with the corporation is historically determined because his father and grandfather previously held the same position. Every tricky situation Pierre Boivin gets into is made for Johnny. He approaches problems pragmatically and with hindsight, which is essential for Pierre, who is sometimes too hasty. And in the end, Pierre often listens to Johnny's advice. The Harbinger rides an Urasaki S-550 motorcycle in a version with a levitation drive, which makes it perfect for him as he can get to otherwise inaccessible places.



22 / 23

zdroj: vlastní ilustrace

Příloha č. 8

Ukázka finální dvoustrany s postavou



zdroj: vlastní ilustrace

Příloha č. 9

Ukázka finální dvoustrany s postavou



zdroj: vlastní ilustrace

Příloha č. 10

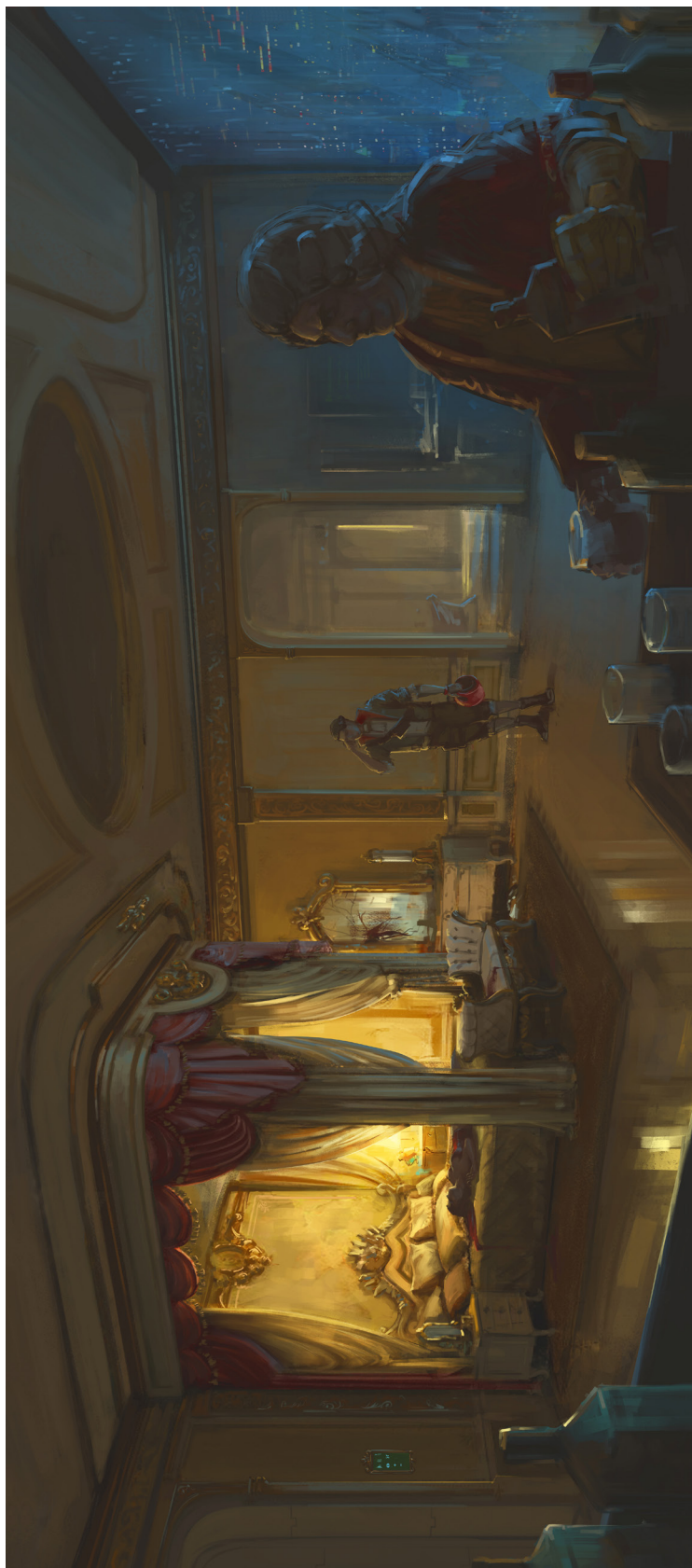
Ukázka ilustrace prostředí (na šířku)



zdroj: vlastní ilustrace

Příloha č. 11

Ukázka ilustrace prostředí (na šířku)



zdroj: vlastní ilustrace

Příloha č. 12

Ukázka obálky hotového artbooku



zdroj: vlastní foto

Příloha č. 13
Ukázka hotového artbooku



zdroj: vlastní foto

Příloha č. 14
Ukázka hotového artbooku



zdroj: vlastní foto

Příloha č. 15

Ukázka hotového artbooku



zdroj: vlastní foto