

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

Bakalářská práce

**VIZUÁLNÍ IDENTITA NEZISKOVÉ ORGANIZACE
Vizuální identita hry PIXLA!**

Matěj Matouš

Plzeň 2015

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Katedra výtvarného umění
Studijní program Výtvarná umění
Studijní obor Ilustrace a grafika
Specializace Grafický design

Bakalářská práce

VIZUÁLNÍ IDENTITA NEZISKOVÉ ORGANIZACE
Vizuální identita hry PIXLA!

Matěj Matouš

Vedoucí práce:
ak. mal. Ditta Jiříčková
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2015

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

Plzeň, duben 2015

.....

PODĚKOVÁNÍ

Chtěl bych tímto poděkovat vedoucí své bakalářské práce paní ak. mal. Dittě Jiříčkové, za její vstřícný přístup, odborné vedení a přínosné rady po celou dobu tvorby mé práce. Zároveň bych rád poděkoval své rodině, přátelům a blízkým za podporu během studia.

OBSAH

1.	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	6
2.	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY	7
3.	CÍL PRÁCE	8
4.	PROCES PŘÍPRAVY	9
5.	PROCES TVORBY	10
6.	TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA	12
7.	POPIS DÍLA	13
8.	PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	14
9.	SILNÉ STRÁNKY	15
10.	SLABÉ STRÁNKY	16
11.	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	17
12.	RESUMÉ	18
13.	SEZNAM PŘÍLOH	19

1. JÁ V KONTEXTU SPECIALIZACE

Když jsem po skončení základní školy nastoupil na obor propagačního výtvarnictví, propagační grafiky, první rok jsem stále nevěděl, co přesně budu vlastně dělat. První ročník byl hodně naplněný přípravou, malováním, ruční kresbou písma, tradičními grafickými technikami, ale jak studium pokračovalo, začal jsem rozvíjet svoje schopnosti se softwarem pro tvorbu grafického designu. V tu chvíli jsem pochopil, že v grafický design je profese, které se chci věnovat a žít s ní. Ačkoli se v současné době zabývám i jinými odvětvími designu, toto přesvědčení přetrvávalo. Během střední školy jsem se dostal již k nějakým drobnějším zakázkám, jako návrh triček, logo pro kapelu, nebo plakát na koncert. Když jsem viděl svoje věci realizované, uvědomil jsem si, že za sebou chci něco zanechat, a když to vidím, těší mě to. Hodně mě také ovlivnili moji kantoři, zejména pak MgA. Jan Kolář, který byl vedoucím mého ateliéru a učil nás, jak o práci přemýšlet, nenavrhopvat prvoplánově, ale vytvářet danou věc tak, aby měla smysl a plnila účel. Z druhé, a to z technické stránky věci mě posouval MgA. Pavel Ryška, který nás učil animaci a základy Adobe Flash. Animace mě vždy bavila, ale nikdy jsem se jí nevěnoval naplno, ale určitě je to aspekt, který se promítá na mé bakalářské práci. Na vysoké škole jsem se ze začátku podílel na organizaci studentských akcí, později začal pracovat se svým spolužákem, a začal se nalno věnovat designu jako profesi. Často jsme navrhovali celé projekty, interiérem počínaje, přes logo, orientační systém, propagací končeje. Při navrhování vizuální identity se proto rád zaměřuji na daný projekt a vytvářím identitu tak, aby co nejlépe sloužila, někdy i na úkor pravidlům či designu.

Ačkoli v současnosti směřuji k tomu studovat design nábytku, jsem přesvědčený o tom, že se grafickému designu chci věnovat i nadále. Případně využívat zkušeností obou oborů a kombinovat je. Například při navrhování kavárny, je nedílnou součástí jak interiér, tak grafický design.

2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Téma VIZUÁLNÍ IDENTITA NEZISKOVÉ ORGANIZACE jsem si zvolil proto, že se s ním poměrně často setkávám ve své práci. Krátce po zapsání tématu jsem začal zpracovávat projek pro Plzeň 2015, Kreativní zóna DEPO2015. Šlo o výběrové řízení o dvou částech, interiérové řešení a vizuální identita. Měl jsem v plánu práci zpracovávat v rámci své bakalářské práce, ale ačkoli jsem postoupil do užšího výběru, má práce nakonec nebyla realizována. To byl také jeden z důvodů, proč jsem od dané práce upustil. Mimo jiné ale také proto, že bylo třeba dodržet termín odevzdání, který nekorespondoval s termínem mé bakalářské práce. Následně jsem dlouho nevěděl jak dané téma zpracovat, až jsme jednou, společně s animátorem, nad pivem vymysleli, že vytvoříme počítačovou, eventuálně mobilní hru. Jako grafik projektu, jsem začal zpracovávat jednotlivé postavy a postupem času i materiály týkající se vizuální podoby hry, propagace či předmětů pro její vznik jako například vizitky.

3. CÍL PRÁCE

Cílem mé bakalářské práce není vytvořit kompletní a funkční hru, ale materiály, které poslouží například při získávání partnerů. V budoucnu bychom se rádi napojili na Amanita design, kteří již několik let vyvíjejí hry, na stejném principu. „*Amanita Design s.r.o. je česká nezávislá herní vývojářská společnost, založená roku 2003 Jakubem Dvorským. Zaměřuje se na vývoj flashových her, které by žánrově šlo zařadit jako 2D Point-and-click adventury.*“¹ Pro zaujmutí potenciálních partnerů jsme si řekli, že je třeba mít již hotové podklady jako vizitky, facebook fan page, a jiné rozpracované podklady.

Druhým aspektem bakalářské práce je propagace hry samotné. Vytvoření propagačních předmětů jako jsou odznaky s jednotlivými postavami ze hry, které jsou založeny na reálných postavách z mého okolí. Tuto cestu jsme zvolili z důvodů jednoduššího budování charakterů postav. Mimo jiné samolepky, plakáty nebo dopisní papír s čtverečkovaným vzorem, který dovoluje komukoli kreslit do rastru a vytvářet tak nové postavy, objekty či prostředí. Jelikož je bakalářská práce situována spíše do virtuálního prostředí, součástí materiálů jsou i například wallpapery či miniaplikace na vytvoření vlastní postavičky. K dalším cílům pak patří vytváření jednotlivých postav, které jsou propagovány a prezentovány na internetu, ještě před vypuštěním hry. Jde o to nalákat potenciální hráče k vybudování vztahu se hrou ještě před tím, než si samotnou hru zahrají, jak tomu bývá u her, které mají více dílů, ale ne u her nově vznikajících.

¹http://cs.wikipedia.org/wiki/Amanita_Design
příloha 2

4. PROCES PŘÍPRAVY

Před vznikem prvních skic, návrhů bylo třeba vyřešit styl, jak kreslit postavičky, objekty a prostředí. S kolegou animátorem jsme se schodli na tom, že nás baví současný trend, který se vrací k počátkům počítačů a to k viditelnosti jednotlivých pixelů, neboli nízkému rozlišení. Při rešerži jsme narazili na poměrně velké množství současných her, které jsou zpracovány pomocí výtvarné techniky, takzvaného pixeartu, který bývá v hodně jemném rastru, a kolikrát je hodně detailní. Ve snaze tvořit jinak, jsem se rozhodl udělat rastr hrubší, takže jednotlivé ilustrace nejsou tolik detailní.

Po rozhodnutí, že hra bude v retro stylu a po načrtnutí prvních skic, které mě utvrdily bylo třeba sepsat jednotlivé části bakalářské práce a vytvořit seznam s deadliny. Časový rozvrh nakonec nebyl vůbec dodržen, protože místo jednotlivých částí jsem začal hru zpracovávat komplexně. Postavy založené na reálných lidech se měnili tak, aby co nejvíce seděli na své předlohy. Kolikrát došlo na změnu i v okamžiku, kdy se daný člověk například oholil, ostříhal či se mnou jen konzultoval svoji postavu a měl výhrady k mému zpracování.

Práce na hře samotné je v současné chvíli pozastavena, respektive pokračuje průběžně hlavně na návrhu interiérů a vymýšlení logických zápletek, které by měli provázet celým příběhem.

5. PROCES TVORBY

Ve chvíli kdy jsem se rozhodl pro celou hru vytvořit retro pixelový design, došlo na vymyšlení názvu. Po uvážení vzhledu jsem dospěl k tomu, že bych rád v názvu zohlednil slovo „pixel“. V první fázi jsem začal pracovat s fonetickým překladem Piksl, který jsem začal kreslit do mřížky. Po několika neúspěšných návrzích, ale také po ujasnění příběhu a celé koncepce hry jsem došel k názvu Pixla. Zůstal jsem u původní myšlenky odkázat se názvem na vizuální stránku, ale zároveň se v novém názvu zrcadlí i příběh hry. Logo samotné jsem nejdříve začal zpracovávat v řádku, kdy jsem vytvářel a kreslil jednotlivé znaky, řešil jejich prostrkání a proporce. V okamžiku kdy jsem si uvědomil, že nedílnou součástí hry bude ikona, přesunul jsem se ke čtvercovému formátu. Při použití lichého počtu znaků jsem neustále řešil problém rozdělení slova do dvou řádků. Tento problém jsem nakonec vyřešil doplněním vykřičníku. Název tak dostal chybějící akcent, a zároveň se tímto vyřešil problém s chybějícím znakem. Logo vzniklo poměrně rychle, v počátcích jsem se stále nemohl odprostit od prázdného místa mezi P a L. Neustále jsem se snažil písmena překreslovat, nebo prázdný prostor vyplnit. Když jsem logo na nějakou dobu odložil, a následně se k němu vrátil, zjistil jsem, že negativní prostor logu nejen že nevádí, ale naopak mu prospívá. Opět se mi tak potvrdilo že je dobré od práce odcházet, a nahlížet na ní s odstupem. Logo tedy dostalo čtvercovou podobu, zakončenou vykřičníkem. Finální název navíc odkazuje na celý příběh.

Příběh hry je zasazen do studentského bytu, a hráč byt nikdy neopustí. Stejně jako postavy, které jsou inspirované reálnými lidmi, vychází byt z půdorysu bytu, kde jsem jako malý žil. V okamžiku kdy jsem se začal nad půdorysem zamýšlet, mi bývalý byt mých rodičů přišel ideální. Ve skutečnosti jsem si prostředí uvědomil až v okamžiku, kdy jsem ho nakreslil. Zasazení bylo přirozené, jako v případech, kdy si představuji prostředí z knížek. Vždy je to místo, které jsem navštívil, proto nemám rád když pak filmové verze vypadají jinak. Příběh začíná probuzením hlavní postavy na bytě ve kterém je poněkud nepořádek. V prologu se hlavní postava přesouvá z pokoje do koupelny, a hráč zjišťuje, že v bytě probíhal předešlý večer večírek, a že hlavní postava má kocovinu. Ve chvíli, kdy se rozhodne vyčistit si zuby, zjišťuje že chybí zubní pasta. V tomto okamžiku začíná příběh, a hlavní postava začíná sbírat indície, kam se pas-

ta poděla. Pohybem po bytě a interakcí s ostatními postavami získává předměty a indície, které vedou k nalezení pasty. Minihry a hádanky, které musí hráč řešit, jsou založené na logickém a mnohdy i selském úsudku, jako například, že na cafe latte je potřeba nejen doplnit kávu, ale zajistit i mléko na mléčnou pěnu. Kávou pak lze probudit některého z opilců a posunout tak příběh dál.

Jak bylo již řečeno všechny postavy ve hře jsou založeny na reálných lidech. Tento model jsem zvolil i proto, že i části příběhu jsou inspirovány životem, ve kterém dané postavy figurují. Jejich charaktery jsou poněkud vyvedené do extrému, ale stále se odrážejí na jejich reálných předlohách. Mimo jiné jsou i autoři hry, já, animátor, fotograf, vytvoření pomocí techniky pixel artu a portréty jsou pak následně používány na facebooku, vizitkách, či kontaktních informacích na webu.

Prostředí bytu je kresleno na stejném rastru jako postavy, až na to, že postavy nemají perspektivu. Interiéry jsou kresleny na úběžníky 45°, s tím že zde ale neplatí perspektivní zmenšení. To jest postavy ani věci v pozadí se nezmenšují. Pohyb po interiérech je pouze pomocí kliknutí na dané souřadnice, stejně tak i interakce s předměty, či ostatními postavami. Vzhledem k hrubému rastru celé ilustrace, jsou i pohyby postav animovány na mřížku, tudíž se jednotlivé pixely překrývají v daném bodě. Celý interiér není vymezen stěnami, ale pouze objekty, jako například nábytek, obrazy, dveře, které vymezují jednotlivé stěny. Pro snadnější orientaci není interiér nikdy zobrazen celý, ale hráč ho odkrývá posunem kamery.

6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Ohledně technické realizace, je práce rozdělena do dvou částí, jednak tištěné materiály, které slouží ve většině případů pro propagaci a vnější komunikaci hry s partnery, klienty, či zákazníky. Propagační materiály jsou ve všech případech tištěné, s převodem z virtuálních návrhů z RGB do tiskového prostředí CMYK. Jsou to odznáčky, velikosti 44 milimetrů, pro připnutí na textílii, které jsou tištěné na papír gramáže 100g/m² a poté aplikovány do prefabrikovaných odznáčků. Samolepky jsou tištěné pomocí zažehlovacího UV plotru, na laminovou folii. Digitální technologie v tomto případě umožňuje tisknout jakýkoli náklad, o neomezeném počtu barev, s tím, že náklady na jednu samolepku zůstávají stále stejné. Je tak možné dotiskovat konkrétní samolepky podle oblíbenosti. Pro atypický tvar samolepek nebyla vytvořena výseková maska, ale samolepky jsou vyřezávány pomocí řezacího plotru. Samozřejmě je že pro větší náklady samolepek je vhodné opustit digitální tisk a řezání nožem. Ve větších nákladech, by se pak výroba přesunula na sítotisk, na který by byla následně aplikována výseková raznice. Náklady se pak snižují. Čím větší náklad, tím se snižují náklady na jeden kus. Pro tisk vizitek je zvolena poměrně tradiční gramáž 350g/m². Gramáž papíru pro zbylé tiskovy je přispůsobitelná danému účelu.

Práce samotná, by se vybízela k tomu, aby vznikla v bitmapovém editoru, je vektorová. Vektorovou grafiku jsem zvolil z důvodů pozdější aplikace v různých rozlišení. Ačkoli jde o pixel art, práce nikdy nebude prezentována v měřítku 1:1. V dnešní době displejů s vysokým rozlišením, by to ani nebylo možné. Zároveň tak odpadá i problém při převodu do tisku, kdy je třeba jednotlivé prvky zvětšovat bez ztráty kvality. Pro samotný vznik, jsem použil vektorový editor Adobe Illustrator. Danou plochu jsem si vždy rozdělil do mřížky na čtverečky 1:1. Na tuto mřížku jsem následně aplikoval živou malbu, která umožňuje jednoduchým kliknutím obarvit daný segment na zvolenou barvu, či tahem vytvářet čáry a plochy zvolenou barvou. Tato technika zároveň umožňuje následnou editaci jednotlivých bodů, což ulehčuje práci při barevné či tvarové postprodukci, a zároveň tak přináší značné pohodlí při tvarování postav pro následnou animaci.

7. POPIS DÍLA

Hra Pixla! je vytvořena na základě pobavit, a zkrátit dlouhou chvíli ve volném čase. Při jejím navrhování jsem dbal na návaznost na reálné situace a lidi, se kterými se každý denně setkává. Běžný uživatel by se měl ve hře zhlídnout, a ztotožnit se s postavami. Zároveň se při hraní odprostit od dnešních her, které poskytují herní světy, ne nepodobné tomu skutečnému. Pixla! se svou vizuální stránkou neodproštuje od reality, ale ani se nesnaží jí kopírovat. V některých případech by se snad dalo říct že se jedná o interaktivní umělecké dílo. Divák se tak stane součástí a zároveň může poznávat prostředí omezené na vertikálu a horizontálu. Vizuální stránka se projevuje i v propagaci hry, kdy jednotlivý autoři mají své portréty na vizitkách. Samostatné reklamní předměty reflektují dění hry, její postavy a celkový vzhled.

8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Potenciál přínosu hry do oboru grafického designu a vizuální komunikace spočívá v autorské ilustraci, která práci posouvá mimo běžně nastavené hranice, trojrozměrných modelů ve vysokém rozlišení. Účel práce není komerční, tudíž nejde o to vždy splnit požadavky zákazníka. Díky tomu jsem se nemusel omezovat a hru vytvořit čistě jako autorskou práci. Při navrhování jsem tak do hry vložil kus sebe, svých přátel a svého okolí a vytvářel tak prostředí na skutečných základech. Při vypuštění do světa má tak hra potenciál získat dobré, ale i špatné hodnocení ze strany kritiky. Práci v každém případě nevytváříím za účelem zbohatnutí, slávy, či jiných zadostiučinění. Hru jsem začal vytvářet ve svém volném čase, pro své potěšení a pro potěšení svých přátel. Pokud do budoucna bude vše probíhat podle plánu, budu spokojen v okamžiku kdy se hra dostane na veřejnost a lidé si jí zahrají. Jelikož jde o můj první pokus o vytvoření něčeho takového, jsem sám zvědavý na její ohlasy. Co se vizuální stránky týče, jsem spokojený a myslím si že jistým přínosem pro můj obor se odproštění od některých pravidel. Například využití pixelového písma, které ačkoli není vyloženě špatné, určitě nesplňuje veškeré požadavky pro kvalitní písmo. Celková vizualita mi přijde uvolněná, přátelská a nenáročná, což v dnešní uspěchané době může potěšit i na poli grafického designu.

9. SILNÉ STRÁNKY

Silnou stránkou práce je nepochybně osobní přístup, se kterým jsem na vizuálu pracoval. Projekce mého okolí do hry z ní tak činí ojedinělý odraz reality, který má pro mě osobně význam. Další aspektem je pojetí klasického pixel artu. „*Pixel art is the creation of digital art, pixel by pixel. A pixel is a digital screen element in shape of a square, and creating pixel art means that you make bitmap illustrations, placing every pixel by hand.*“² Technika ve svém zrodu reaguje na původní hry, které díky technologickým limitům musely počítat s viditelnými pixely. Výtvarné zpracování, které v současné době reaguje na tuto dobu, se snaží vracet ke kořenům. To znamená že zde v jemném rastru dochází ke stínování, a v jisté stylizaci i iluzi prostoru ve třech rozměrech. Pro svou práci jsem zvolil, hrubší rastr. Postavy jsou kresleny v jistém tříčtvrtečním pohledu, ale stále jsou ve své podstatě ploché, jako by se měli pohybovat pouze po lince doleva a doprava. Naopak prostředí je kreslené na dva úběžníky, které ale nevytvářejí perspektivu. Postavy se tak mohou pohybovat po vertikální i horizontální ose, ale nedochází u nich k žádnému zkreslení. Současnou techniku pixel artu jsem tak pojal po svém, a doufám v to, že jsem ji i po svém posunul o krok vpřed a nebo naopak, jsem se vrátil k jejím kořenům.

²<http://danielsiegmund.nl/311/what-is-pixel-art/>

10. SLABÉ STRÁNKY

Současně silné stránky, které práci vyzdvihují, se mohou stát i jejími slabiny. Kresba do mřížky má vždy svá omezení, například při vytváření diagonály, která se tak musí skládat z jednotlivých bodů, na sebe navazujících protilehlými rohy. Díky hrubému rastru nastává problém při řešení detailnějších ilustrací. V takovém případě musí dojít k posunu kamery, nebo-li ke zvětšení měřítka. Rastr se tak zjemní a nastává tak možnost vykreslovat více detailů.

Ke komplikaci může dojít i v případě řešení příběhu, postav a prostředí. Při reflektaci reálného světa tak pro diváka, který není seznámen s okolními detaily, může práce ve své finální podobě působit zmateně. Je třeba aby se hráč současně se hrou seznamoval i s jejími postavami, navázal s nimi vztah a vžil se do světa jednoho bytu, na kterém se odehrává krátký příběh o ztracené pastě.

http://cs.wikipedia.org/wiki/Amanita_Design
<http://danielsiegmund.nl/311/what-is-pixel-art/>
<http://amanita-design.net/img/games/machinarium-005.jpg>
<http://www.wearehitnrun.com/wp-content/uploads/2013/10/Truckers-delight.jpg>
<http://static1.1.sqspcdn.com/static/f/1530803/26145322/1429206634257/jim+poster.png?token=c5i48pwv2rgkbrohjsq9llqzanw%3d>

SAMARA, Timothy a Filip BLAŽEK. Grafický design: základní pravidla a způsoby jejich porušování. Vyd. 2. Praha: Slovart, 2008, ISBN 978-80-7391-030-3.

ZÁRUBA, Alan. CI.CZ 1990-2007: firemní styl v České republice. Praha: CI.CZ, 2008, ISBN 978-80-254-1835-2.

TWEMLOW, Alice a Filip BLAŽEK. K čemu je grafický design?: základní pravidla a způsoby jejich porušování. Vyd. 2. Překlad Kateřina Cenkerová. Praha: Slovart, c2008, ISBN 978-807-3910-273.

sledování současné herní scény

12. RESUMÉ

As my final work I choose to create a some kind of a corporate identity. It is not a corporate identity literally, because it is mostly propagation for the game. I am going to create a game for mobile devices, and the first part of this project is the brand of the game. In the next part, there will be comucation with the partners, and people like programators and animators. That was a reason why i choose theme visual identity for my final work. Whole look of the game is low resolution illustrations inspired by pixel art.

There is two parts of my work. The first one is the brand stuff. I created logo for the game, whitch is an icon at the same time. Then I created characters based on real people, who developing the game, and they are also part of the story. Their portraits are applied for the bussines cards, stickers and pin buttons. The merchandise, and brand stuff is based on the characters, and the pixel look of the game. Then there is a second part like the illustrations for the game itself. There is design of the interiors, furniture and object in the game. It is also created by the pixel art way, so the whole game has a complex look. I am looking foward to finish the whole project and created functional game, that could be played by everyone.

příloha 1



příloha 2



příloha 3



<http://amanita-design.net/img/games/machinarium-005.jpg>

<http://www.wearehitrun.com/wp-content/uploads/2013/10/Truckers-delight.jpg>

příloha 4



<http://static1.1.sqspcdn.com/static/f/1530803/26145322/1429206634257/jim+poster.png?token=c5i48pww2rgkbrohjsq9llqzanw%3d>

příloha 5

PIKSLA

PIKSLA

PIKSL



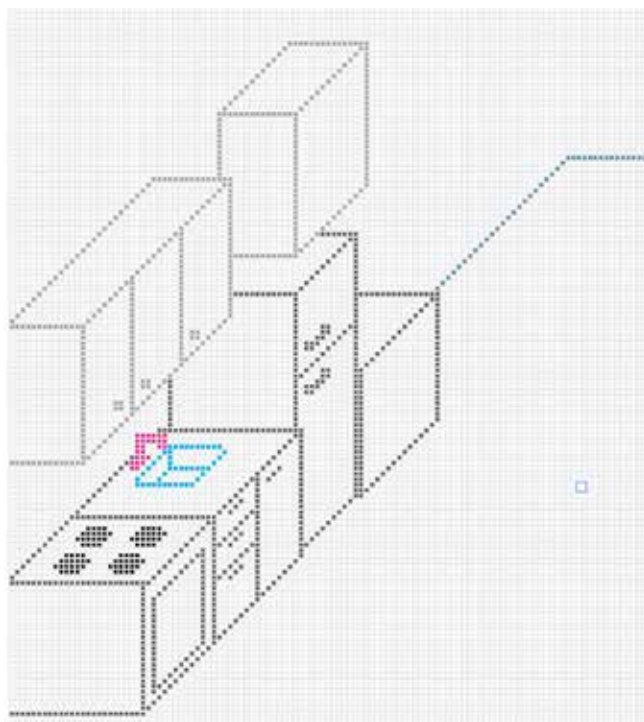
PIX
SLA

PIX
JA!

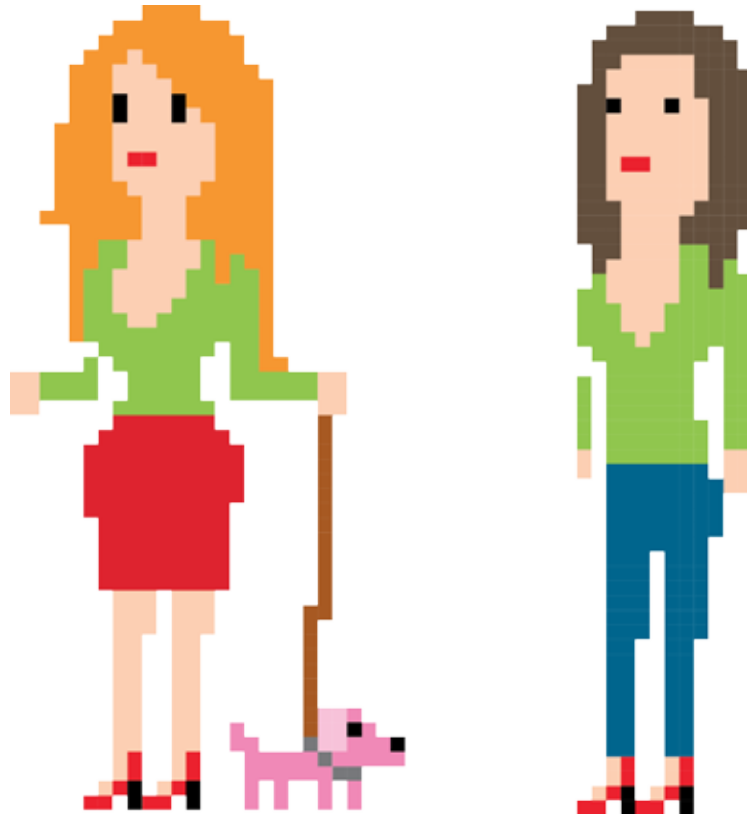
PIX
LA!

PIX
LA!!

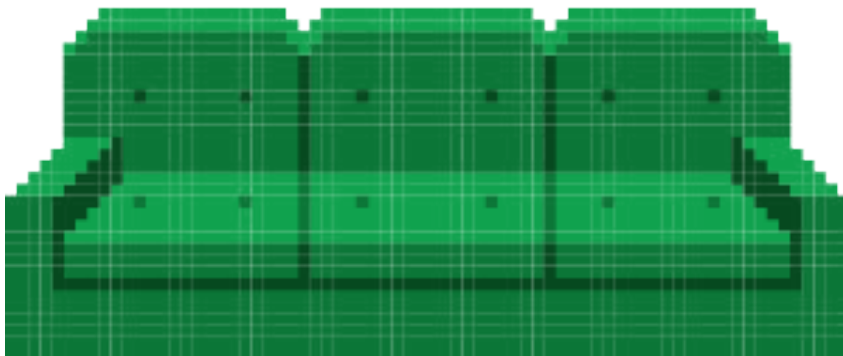
příloha 6



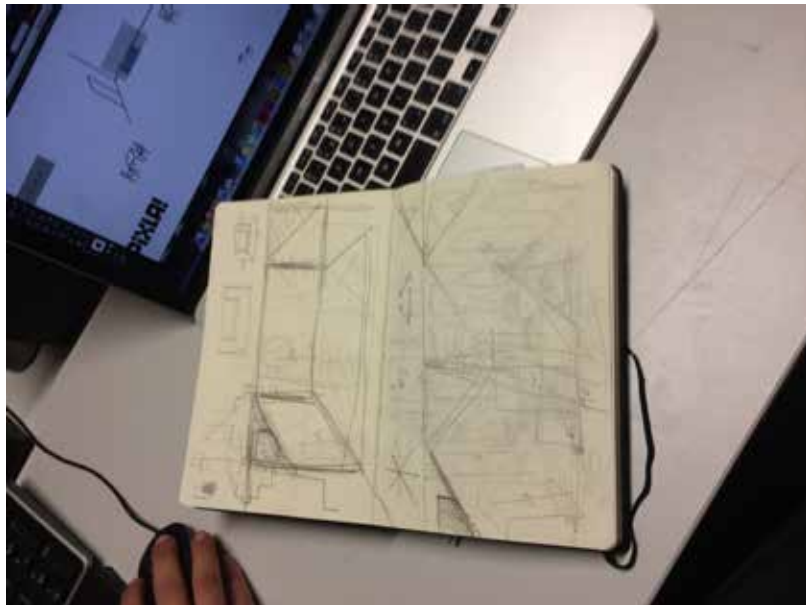
příloha 7



příloha 8



příloha 9



příloha 10



příloha 11



**PIX
LA!**

příloha 12

