

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

2019

Daria Bolshikh

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

**VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ POČÍTAČOVÉ HRY
TRIDEVIAŤ**

ARTBOOK

Daria Bolshikh

Plzeň 2019

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

Bakalářská práce

TRIDEVIAT'

VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ POČÍTAČOVÉ HRY

Daria Bolshikh

Vedoucí práce: MgA. Ing. Václav Šlajch
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2019

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

Pízeň, duben 2019

.....
podpis autora

OBSAH

1. Text bakalářské práce

1.1) Rešerše zvoleného tématu

1.2) Reflexe a dokumentace procesu

2. Zdroje bakalářské práce

3. Resumé bakalářské práce

4. Přílohy bakalářské práce

Text bakalářské práce

1.1. Rešerše zvoleného tématu

Téma vizuálního designu ve vývoji počítačových her mě zajímá již nějakou dobu. Způsob, jakým vývojáři po celém světě vytváří reálně vypadající světy, plné příběhů a zajímavých postav, je fascinující. Ale žádná skvělá hra není kompletní bez dobrého vizuálního provedení. Ať už se jedná o staromódní RPG nebo nejnovější FPS – za vším vždy stojí extrémně talentované výtvarné oddělení. Mým největším přáním je jednou se stát součástí právě takového týmu a pomáhat vytvářet hry, které si získají své obdivovatele.

Když jsem zjistila, že na naší fakultě je možnost vytvářet koncept vizuálního designu videoher a v rámci bakalářské práce, téměř okamžitě jsem se rozhodla, že budu dělat právě tohle. Věřím, že dokončení takového projektu by mohlo výrazně vylepšit mé portfolio a také mi dát potřebnou a hodnotnou zkušenost ve vytváření konceptu pro video hry.

V mé bakalářské práci jsem se snažila co nejpřesněji vyjádřit mou vizi počítačové hry, kterou bych já osobně ráda zahrála. Vzhledem k tomu, že Trideviat je hra odehrávající se ve fantastické slovanské zemi, udělala jsem si důkladný průzkum na téma architektury, oblečení a zbraní těchto kultur a národů. Je důležité vzít na vědomí, že nebylo mou snahou přesvědčivě vykreslit žádné specifické časové období v historii, ale spíše fantasy mix určitých epoch, kultur a konfliktů, které se odehrály napříč mnoha stoletími ve slovanských zemích na euroasijském kontinentu. Inspirovala jsem se nejen historickými událostmi, ale také různými slovanskými folklóry, včetně polského, ukrajinského a také srbského. Asijské kultury, jako například tatarská, baškirská, kazašská a burjatská také velkou měrou ovlivnily vznik Trideviati. Sama zčásti Tatarka, cítila jsem, že musím představit odkud pocházím, obzvláště vezmu-li v úvahu, kolik z naší kultury a obyvatel se rozšířilo po celém Rusku a Evropě.

Hlavní důvod, proč jsem si vybrala slovanskou kulturu je ale ten, že není dostatečně zastoupená v mainstreamu. Ačkoliv anglická a západoevropská prostředí jsou pro televizní seriály a videohry stále nejpopulárnější, vliv slovanské a norské kultury se pomalu tlačí dopředu,

zejména prostřednictvím her typu série Witcher nebo nejnovější díl franšízy God of War. Česká Republika nedávno rozvířila vody s hrou Kingdom Come: Deliverance, která byla uvedena (a kritiky velmi dobře přijata) v únoru 2018.

1.2. Reflexe a dokumentace procesu

Projekt byl vytvořen s pomocí nástrojů používaných pro digitální kresbu, včetně Adobe Photoshopu a Wacom Cintiq 13HD grafického monitoru, a tyto nástroje byly vybrány specificky vzhledem k jeho podstatě. Videohry, jakožto digitální média, jsou tvořeny hlavně za využití digitálního softwaru. Také jsem vytvořila mnoho náčrtků, které mi pomohly zaměřit se na některé detaily vizuálního stylu už na začátku procesu.

Po mnoha konzultacích s mým profesorem jsme se rozhodli, že kostýmy jednotlivých postav budu tvořit za pomoci techniky plochých barev, což urychlilo proces a zároveň zachovalo linework. Také to ulehčilo experimentování s kombinací barev a napravování chyb, aniž by to trvalo příliš dlouho.

Co se ukázalo jako výzva, bylo malování krajiny. Návrh prostředí ve velmi důležitý při celkovém vytváření světa v jakékoliv videohře, jelikož hráč nemůže prozkoumávat prázdný prostor. Během práce na tomto projektu jsem zjistila, že jsem během svých studií nikdy nemusela malovat krajinu. To se ukázalo jako problém, protože jsem neměla téměř žádnou představu o tom, jak k tomu přistupovat. Poté, co jsem udělala výzkum a shlédla několik online videokurzů, dokázala jsem nakreslit alespoň náčrty. Další technika, která je široce využívána v hracím průmyslu je photobashing: proces, při kterém se používají fotografie pro lepší vyjádření myšlenek. Nikdy předtím jsem to nezkoušela, a byla to opravdu cenná zkušenost během mé práce. Pomohlo mi to lépe rozvinout myšlenku před tím, než jsem začala malovat a necítila jsem se pak uvíznutá na místě kvůli nedostatku zkušeností.

Největším problémem se nakonec stal čas pro tisk, což byl faktor, který jsem nemohla ovlivnit. Každé studio, jež jsem kontaktovala, tvrdilo že konečná vazba by trvala v průměru dva týdny. To znamenalo, že jsem měla o dva týdny méně na samotnou práci, a musela jsem proto celý proces výrazně urychlit. Myslím si, že ne všechno je proto tak dobré, jak by mohlo být a přeji si, abych měla více času.

Poté, co jsem dokončila práci na ilustracích, musela jsem je zkompilovat a připravit knihu na tisk. Během tříletého bakalářského studia jsme realizovali jen jediný knižní projekt – krátký příběh, který jsme museli ilustrovat v rámci kurzu Typografie v prvním ročníku. Dvouletá časová prodleva znamenala, že jsem se musela znovu naučit znovu pracovat s programem Indesign, zkoumat GREG kódy, učit se pravidla a nastavovat styly odstavců. Myslím si, že by možná bylo užitečné mít kurz Typografie o něco později, aby všechny informace, které jsme se během kurzu naučili, byly stále ještě čerstvé a ulehčilo by to tak práci na knize. Nebo kdybychom měli více knižních projektů obecně, kvůli větší praxi a více zkušenostem. Typografickou část projektu jsem konzultovala se svým profesorem a také kamarádem, který pracuje jako freelancer v oboru grafického designu.

Na závěr bych chtěla říct, že přestože se některé části mé bakalářské práce ukázaly být náročné a vyžadovaly dovednosti, kterým bych se během studia ráda přiučila, jsem ráda, že jsem si vybrala toto téma a s prací, kterou jsem odvedla, jsem velmi spokojená.

Seznam použitých zdrojů

1. GURNEY, James. Color and Light: A Guide for the Realist Painter. Andrews McMeel Publishing, 2010. 224 s. ISBN-13: 978-0740797712.
2. The Art Of Dragon Age: Inquisition. Dark Horse Books, 2014. 184 s. ISBN 1616551860.
3. The Art Of Dishonored 2. Dark Horse Books, 2016. 184 s. ISBN 1506702295.
4. Ministerstvo kultury Ruské Federace, Rossia 1. Sofia [online]. MKRF: 2016 [cit. 25.9.2018]. Dostupné z: <http://sofia.russia.tv/>

Resumé bakalářské práce

Trideviat is a video-game design project, main focus of which was to create a visual style through the exploration of the slavic and asian cultures of eastern Europe. The main reasoning behind the choice of the theme lays in the lack of representation slavic cultures get in the mainstream media. This allowed for a lot of creative freedom with little risk of being a genre cliché.

The nations of Trideviat were inspired by real-life people, that inhabit the east of Europe to this day. During my time of working on the project I've researched the costumes and weapons of the Slavs, looking through archeological drawings, historical reenactments and modern interpretations. Some of the artistic choices were inspired by the work of Ivan Bilibin, a great russian illustrator, who was famous for his art-nouveau illustrations for Russian fairy tales.

The created illustrations can be grouped into several categories, essential for game design: environments, characters and items. A structure like this allows to do as much world-building as is possible in such a small project. This was also made possible by the tools used: everything shown in the book was made digitally with Wacom Cintiq 13HD and Adobe Photoshop CC 2015. Some sketches on paper were also made early on, in order to settle on the visual style and freely explore possible ideas for the future designs.

The project was complete using a number of techniques that are widely used in the game development industry. I can say that I've learned a lot and gained a valuable experience in designing concepts in such the amount of time given. I believe I've managed to achieve the main goal of the project, which was to visually present an idea for a video-game.

Přílohy bakalářské práce

Příloha 1

Návrhy postav: Fariza

Příloha 2

Návrhy postav: Vlas

Příloha 3

Návrhy postav: Plamena

Příloha 4

Návrhy postav: Oleg

Příloha 5

Návrhy postav: Yana

Příloha 6

Návrhy postav: Andrii

Příloha 7

Krajina: kostel

Příloha 8

Krajina: les

Příloha 9

Krajina: pole

Příloha 10

Návrh postavy: Yana

Příloha 11

Portrét postavy: Plamena

Příloha 12

Portrét postavy: Vlas

Příloha 13

Logo

Příloha 14

Návrhy seker

Příloha 15

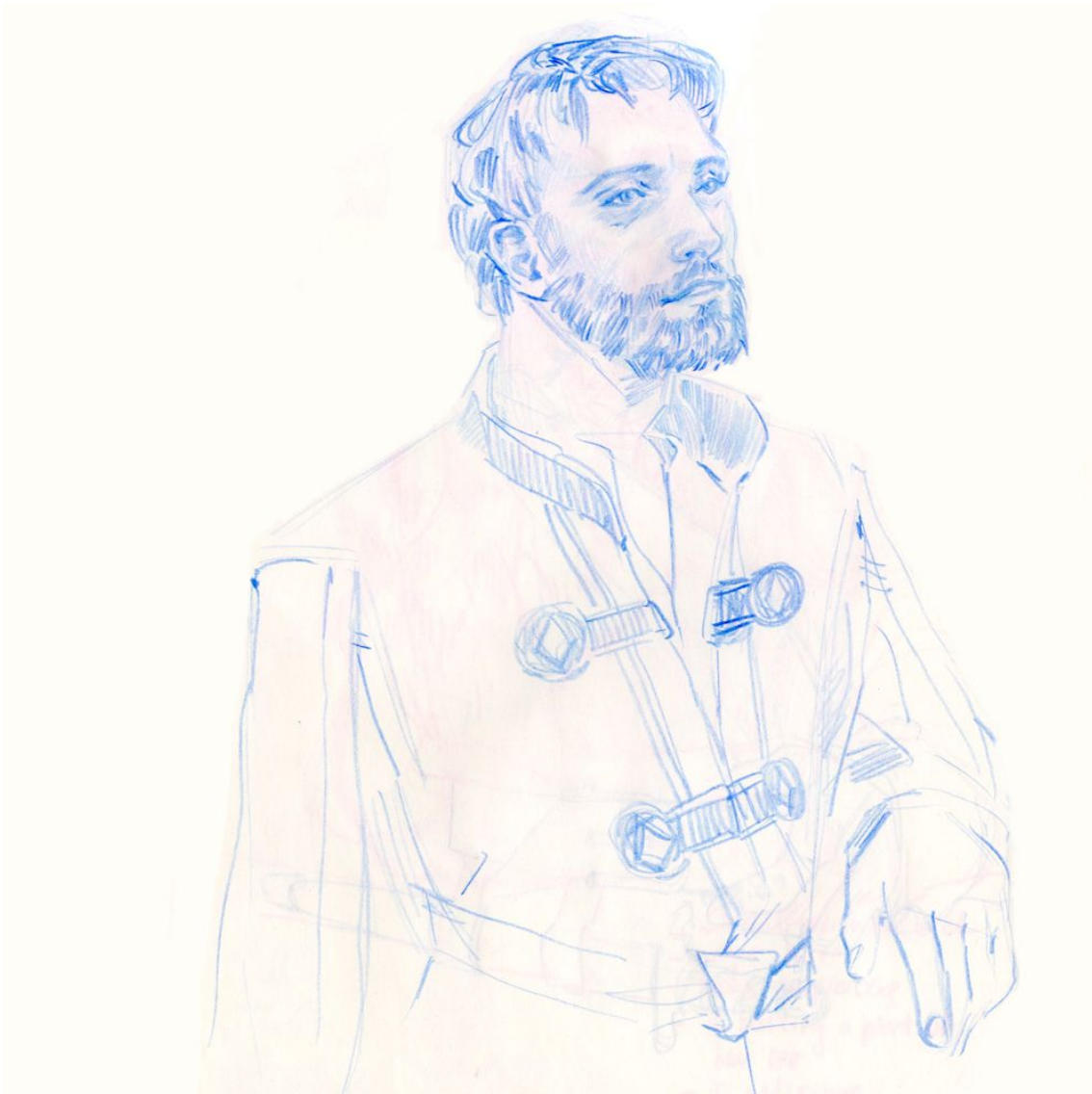
Návrhy postav

Příloha 1
Návrhy postav: Fariza¹



¹ foto vlastní

Příloha 2
Návrhy postav: Vlas²



² foto vlastní

Příloha 3

Návrhy postav: Plamena³



³ foto vlastní

Příloha 4
Návrhy postav: Oleg⁴



⁴ foto vlastní

Příloha 5
Návrhy postav: Yana⁵



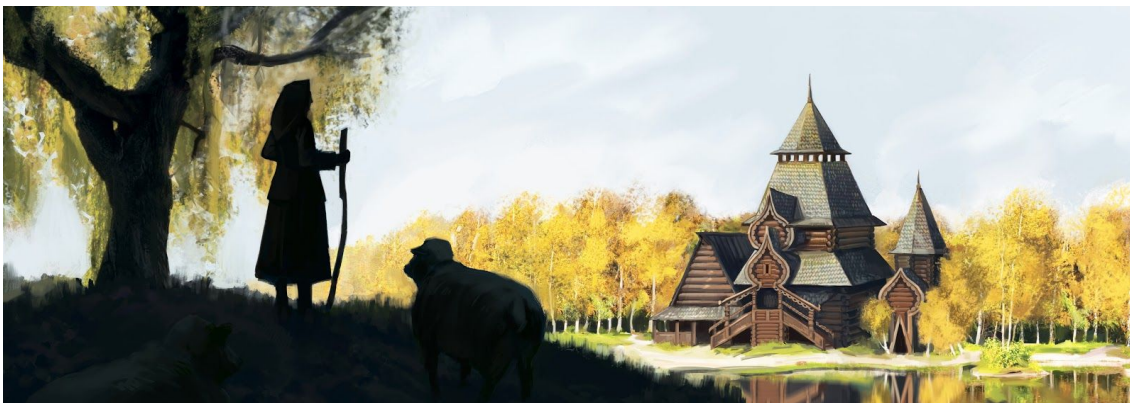
⁵ foto vlastní

Příloha 6
Portrét hlavní postavy⁶



⁶ foto vlastní

Příloha 7
Krajina: kostel⁷



⁷ foto vlastní

Příloha 8
Krajina: les⁸



⁸ foto vlastní

Příloha 9
Krajina: pole⁹



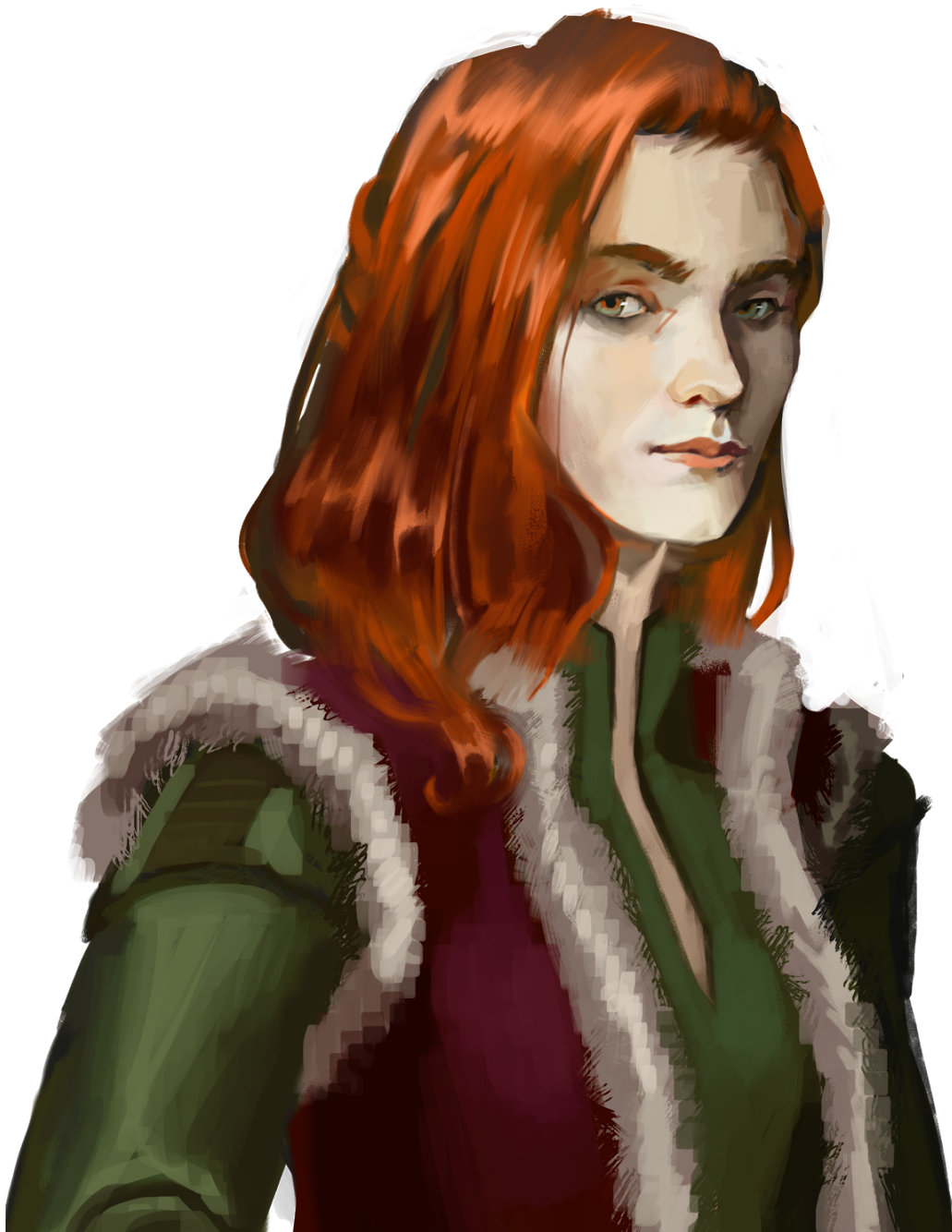
⁹ foto vlastní

Příloha 10
Návrh postavy: Yana¹⁰



¹⁰ foto vlastní

Příloha 11
Portrét postavy: Plamena¹¹



¹¹ foto vlastní

Příloha 12
Portrét postavy: Vlas¹²



¹² foto vlastní

Příloha 13

Logo¹³

TRIBEVIAT'



Příloha 14
Návrhy seker¹⁴



¹⁴ foto vlastní

Příloha 15
Návrhy postav¹⁵



¹⁵ foto vlastní