

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

**Bakalářská práce**

**VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ POČÍTAČOVÉ HRY  
UTRO**

**ARTBOOK**

**Michal Řezníček**

**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 2

**Bakalářská práce**

**UTRO**

**VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ POČÍTAČOVÉ HRY**

**Michal Řezníček**

Vedoucí práce: MgA. Ing. Václav Šlajch  
Katedra výtvarného umění  
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: **Michal ŘEZNÍČEK**  
Osobní číslo: **D17B0018P**  
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**  
Studijní obor: **Ilustrace a grafika, specializace Mediální a didaktická ilustrace**  
Téma práce: **Výtvarné řešení počítačové hry**  
Zadávací katedra: **Katedra výtvarného umění**

### Zásady pro vypracování

Tvůrčí záměr: Vytvoření knihy, která bude sloužit jako vizuální návrh fiktivní hry inspirované 7. stoletím na dnešním českém území.

Způsob realizace práce: Digitální malba. Případné ostatní techniky vyplynou v průběhu řešení práce.

Cíl: Vizuální návrh postav a prostředí 7. století, který bude jak autentický a funkční, tak designově atraktivní.

Předpokládaný charakter výstupu: Výstupem bude kompletně řešená kniha (Artbook), včetně typografického řešení a obálky. Kniha bude obsahovat minimálně 25 ilustrací a bude tištěna ve 2 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.

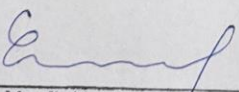
MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed ink: drawing and composition for visual storytellers*. Culver City, CA: Design Studio Press, 2010. ISBN 1933492953.

Kolektiv autorů, *The art of Kingdom Come: Deliverance*. Xzone, 2019. ISBN 9788027049523.

ŠTORCH, Eduard. *Hrdina Nik: junácké příběhy z doby Sámoooy*. 7. vyd. v Albatrosu. Praha: Albatros, 2000. ISBN 80-00-00877-7.

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.  
proděkan pro studijní a pedagogické záležitosti

**Doc. akademický malíř Josef Mištera**  
děkan





**Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D.**  
vedoucí katedry

V Plzni dne 31. října 2019

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

Plzeň, červen 2020

  
.....  
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

Zájem o historii mě provázel už od malička. Jako dítě jsem neznal lepší způsob, jak trávit čas, než šermováním s imaginárními nepřáteli, ať už sám nebo s mým kamarádem. O nějaký čas později jsem dostal knihu Hrdina Nik od Eduarda Štorcha, kterou jsem přečetl a úspěšně zapomněl. Tu samou knihu jsem před nějakou dobou zase našel, a jelikož je příběh o prvních Slovanech, právě to mi dalo nápad tohle téma zpracovat v podobě hry v téhle bakalářské práci. Téma jsem si vybral z toho důvodu, že raný středověk je ve hrách, filmech a knihách zobrazovaný velmi zřídka a pokud je, není to zobrazení úplně věrohodné. O raně středověkých Slovanech ani nemluvě, tam je těžké najít nějakou ilustraci, která by tohle téma zobrazovala jak autenticky, tak umělecky zdařile. A přesně tohle jsem si dal za úkol v tomhle projektu.

Výtvarné řešení počítačové hry jsem si také vybral z toho důvodu, že počítačové hraní je mojí další zálibou. I když se zdá, že na hraní rok co rok času ubývá, stále sleduji dění v tomhle průmyslu, zejména po vizuální a koncepční stránce. Tohle téma bakalářské práce mně umožnilo sloučit mou zálibu historie a vizuální stránky her. Mám pocit, že v posledních letech se v herním průmyslu projevuje jakási únava neustále recyklovaných fantasy témat a stylů a zvyšuje se poptávka po hrách, které hráči zprostředkují věrohodnější a surovější zážitek. Zářný příklad tomuto je světový úspěch hry českého studia Warhorse - Kingdom Come: Deliverance a polského studia CD Projekt RED – Zaklínač 3: Divoký hon. Práce v takových podobných studiích na pozici concept artist by byla mým splněným snem. Práce je to ovšem velmi žádaná a poněkud přesaturovaná, takže musí být člověk obzvlášť řemeslně zdatný a předvést kvalitní portfolio. Tenhle projekt mi též umožnil zpracovat a zařadit do mého portfolio přesně ten typ prací, které herní studia v portfoliích hledají. A i když si uvědomuji, že mé práce ještě požadované úrovně nedosahují, tenhle projekt mi pomohl se oné úrovni přiblížit.

V mé bakalářské práci jsem si dal za úkol zobrazit slovanskou kulturu v českých zemích kolem 7. století. Chtěl jsem, aby byly ilustrace a návrhy jak autentické, tak esteticky zajímavé. Abych splnil můj požadavek autenticity, dal jsem se do rozsáhlého výzkumu naší historie 7. století, archeologických nálezů a pokusů, které se snažily zreprodukovat například stavbu polozemnic a následné bydlení v nich. Hodiny jsem poslouchal historické podcasty, díval se na práce lidí, kteří se zabývají historickou rekonstrukcí, dokonce jsem i navštívil Archeoskanzen Modrá u Velehradu, což je rekonstrukce velkomoravského sídliště. To vše zní, jako otravná část projektu, ale mě právě takový výzkum tématu zajímá a pokud bych měl na projekt více času, strávil bych nad výzkumem období déle. Tohle byl právě jeden z problémů, na který jsem narazil. Zdroje o výstroji, oděvu a zbraních jsou různé

rozptýlené a já musel odvozovat, hádat a zjednodušovat víc věcí, než bych chtěl.

Příběh hry je inspirovaný již zmíněnou knihou Hrdina Nik od Eduarda Štorcha. Dokonce jsem si z knihy převzal názvy některých postav, ovšem jejich příběh a samotný nastíněný příběh hry je silně pozměněný. Myslím, že po příběhové stránce hře svědčí čistě definovaný nepřítel, proti kterému může hráč bojovat a jasný začátek a konec příběhu. Z toho důvodu jsem vzal historii 7. století a udělal ji až přehnaně černobílou, ze Slovanů jsem udělal klasické utiskované dobráky a z Avarů příšerné utiskovatele. Realita je ale, jak to často bývá, mnohem složitější a v některých místech lze dokonce mluvit o koexistenci těchto dvou etnik. V mé knize jsou 4 hlavní typy ilustrací. Vizuální návrhy postav, prostředí, předmětů a ilustrace zobrazující atmosféru a příběh dané doby.

Žánr hry jsem zvolil open world RPG, neboli hra na hrdiny s otevřeným světem. Tenhle žánr her bývá neuvěřitelně složitý na produkci a obvykle na něm pracuje od desítek až přes stovku lidí. Vyžaduje to obrovská kvanta vizuálních konceptů všech možných prostředí, postav a předmětů. Moje bakalářská práce se tudíž dá chápat jen jako velmi malé procento práce, který tenhle žánr v oblasti vizuální předprodukce vyžaduje.

## 1.2. Reflexe a dokumentace procesu

Jak jsem již zmiňoval, celému procesu předcházela obsáhlá studie historických reálií. Jakmile jsem byl připraven k samotné práci, udělal jsem si základní rozložení knihy, kapitol a ilustrací. Celý projekt byl tvořen převážně v digitální podobě technikou digitální malby. Kreslící a malovaná část byla vytvořena v programu Adobe Photoshop CS6 za pomoci grafického tabletu Wacom Intuos Pro. Tahle technika je v oblasti herní předprodukce obzvláště oblíbená a efektivní, protože umožňuje pracovat velmi rychle a také výtvořily libovolně upravovat.

Pracovní postup se dost liší u jednotlivých ilustrací. U více ilustrativních obrazů s nějakou akcí, prostředím a figurami obecně začínám velmi hrubou skicou buď pomocí velkých ploch, či linky. V téhle části se snažím vytvořit kvalitní kompozici a poměry velikostí zobrazených objektů. Dobrá kompozice stáhne divákovo oko přesně a efektivně na ty nejdůležitější místa na obraze. Na místa které divákovi řeknou příběh, náladu a pointu celého obrazu. Dále přichází na řadu valéry neboli odstíny šedi. Dobré a čitelné valérové uskupení obrazu podpoří kompozici a zajistí čitelnost a přehlednost obrazu. Následují barvy. To je nejvíc subjektivní část procesu.

Na závěr přichází na řadu samotné malování a zpřesňování obrazu. Digitální malba je velmi specifická technika, která má mnohé výhody a nevýhody. Oproti tradiční malbě, která vytvoří svou podstatou sama bohaté textury a struktury je digitální malba velmi uniformní a precizní. Proti tomu je třeba bojovat vytvářením digitálních štětců, které v obraze vytvoří oné



náhodné struktury a textury. Výsledek potom vypadá více atraktivně a přirozeně. V celém procesu si k jednotlivým objektům hledám velké kvanta referencí, které mi umožní zobrazit věci přesně a uvěřitelně. V kapitole prostředí byl postup trochu jiný. Vytvořil jsem si jednoduchý 3d model v programu Google SketchUp. Ten mi sloužil jako reference při zpracovávání různých pohledů na lokaci. Bez 3d modelu by bylo obtížné umístit ty samé objekty z více pohledů na ty totožné místa.

Asi největší výzvou pro mě byly složité kompozice, které obsahovaly více postav v pohybu v nějakém prostředí. Něco takového zobrazit reálně je nesmírně těžké. Ať už ze stránky perspektivy, proporcí lidí, tak světla, které dopadá na postavy a prostředí a nějak s nimi reaguje. Takové obtížné kompozice jsem se v minulosti ani nesnažil malovat. V tomhle projektu jsem se s nimi popral, jak nejlíp jsem svedl, ale stejně s výsledkem oněch ilustrací moc spokojen nejsem.

Další výzvou pro mě byla krajinomalba. S malbou krajin jsem vždycky měl trochu problémy. Snažil jsem se co nejvíce inspirovat malbou starých mistrů, jako je třeba Ivan Ivanovič Šiškin a Isaac Iljič Levitan. U ilustračních návrzích postav jsem použil také techniku photobashing. Vkládání fotek a textur do malby a následné přemalování.

Poté, co byla dokončena práce na ilustracích, jsem musel ilustrace poskládat do knihy pomocí programu Indesign a provést grafickou i typografickou úpravu. Přiznám se, že v těchto odvětvích si nejsem vůbec jistý. Snažil jsem se nevymýšlet nic komplikovaného a držet se úplných základů designu a typografie. Také jsem se maximálně inspiroval řadou dalších artbooků a knih.

Tenhle projekt jsem se snažil zpracovat, jak nejlíp jsem svedl. S některými věcmi spokojen jsem, s některými ne. Jsem ale rád, že jsem si tohle téma vybral a myslím, že mě to velmi posunulo.

Na závěr bych chtěl poděkovat všem kamarádům a vedoucímu projektu MgA. Ing. Václavu Šlajchovi za jakékoliv připomínky, kritiku a podporu.

## 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. BMMES, Gottfried. The artist's guide to animal anatomy. Mineola, N.Y.: Dover, 2004. ISBN 9780486436401.
3. BMMES, Gottfried. The complete guide to anatomy for artists: drawing the human form. Tunbridge Wells, UK:Search Press Ltd, 2017. ISBN 9781782213581.
4. MATEU-MESTRE, Marcos. Framed ink: drawing and composition for visual storytellers. Culver City, CA: Design Studio Press, 2010. ISBN 1933492953.
5. ŠTORCH, Eduard. Hrdina Nik: junácké příběhy z doby Sámovy. 7. vyd. v Albatrosu. Praha: Albatros, 2000. ISBN 80-00-00877-7.
6. MĚŘÍNSKÝ, Zdeněk. České země od příchodu Slovanů po Velkou Moravu. Praha: Libri, 2002-. ISBN 80-7277-103-5.
7. VÁVRA, Dan, Mikuláš PODPROCKÝ, Jakub GUMAN a Joanna NOWAK. The art of Kingdom Come: Deliverance. Louny: Xzone, 2019. ISBN 978-80-270-4952-3.

## Resumé bakalářské práce

Utro is a video-game design project. The main point of this project was to create authentic and believable, yet aesthetically interesting visual concepts of middle European Slavic cultures from roughly 7th century. The reason, why I chose this topic is my personal interest in history and this period especially. Even from my early childhood, I was drawn to topics, such as these. Always fighting against imaginary knights, making all kinds of swords and bows. I felt like early medieval times weren't often portrayed in games movies books etc. Especially early medieval middle European Slavic cultures.

And so because one of my two main goals of this project was to be authentic and believable, I had to do intense historical research before the actual work could begin. I looked through all kinds of archeological findings, studies, drawings, historical re-enactments, read a book dealing with this specific time period, listened to podcasts and even visited Archeoskanzen Modrá, an interpretation of a Slavic settlement from a later period of time.

The genre of this game is open world RPG. Story of this game focuses on conflict between nomadic Avars and Slavs. Main hero of this game is Slavoj. Together with his sister Květa and friend Chloupek, their objective is to organize a rebellion against the Avars occupying Slavic territories and successfully beat them in the last battle near Wogastisburg.

The created illustrations can be grouped into several categories, essential for any game design: environments, characters and items. The technique used for achieving this was mainly digital painting. This technique is typical for this type of work, because it speeds up the process immensely. It also allows to make continual changes to the concepts if one wishes so. This entire project was made with the help of Adobe Photoshop CS6 software and graphic tablet Wacom Intuos Pro. I also made some primitive 3d models in Google SketchUP to help me with imagining the two locations that I worked on.

I've come across many difficulties making this project and tried to overcome them as best as I could. In some areas I succeeded, in others less so. Overall, I believe the main point of this project, to visually design an idea of a game, was met. I am happy I chose this project as it helped me improve my illustration skills quite a lot and gain a lot of useful experience. And I think that's the most important part of it all.

## **Přílohy bakalářské práce**

### **Příloha 1**

Návrh postavy: Slavoj, přední pohled

### **Příloha 2**

Návrh postavy: Květa, přední pohled

### **Příloha 3**

Návrh postavy: Chloupek, přední pohled

### **Příloha 4**

Lokace: Wogastisburg, 3d model

### **Příloha 5**

Lokace: Lužná

### **Příloha 6**

Lokace: Wogastisburg

### **Příloha 7**

Návrh postav: variace slovanských pěších bojovníků

### **Příloha 8**

Předměty: návrhy slovanských zbraní

### **Příloha 9**

Portrét postavy: Slavoj

### **Příloha 10**

Ilustrace: pronásledování avarské hlídky

### **Příloha 11**

Utro obálka

**Příloha 12**

Lokace: Wogastisburg, ptačí pohled v lince

**Příloha 13**

Lokace: Les

**Příloha 14**

Návrh postav: variace avarských bojovníků

**Příloha 15**

Ilustrace: útok Avara na uhlíře

Příloha 1

Návrh postavy: Slavoj, přední pohled<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> foto vlastní

Příloha 2

Návrh postavy: Květa, přední pohled<sup>2</sup>



### Příloha 3

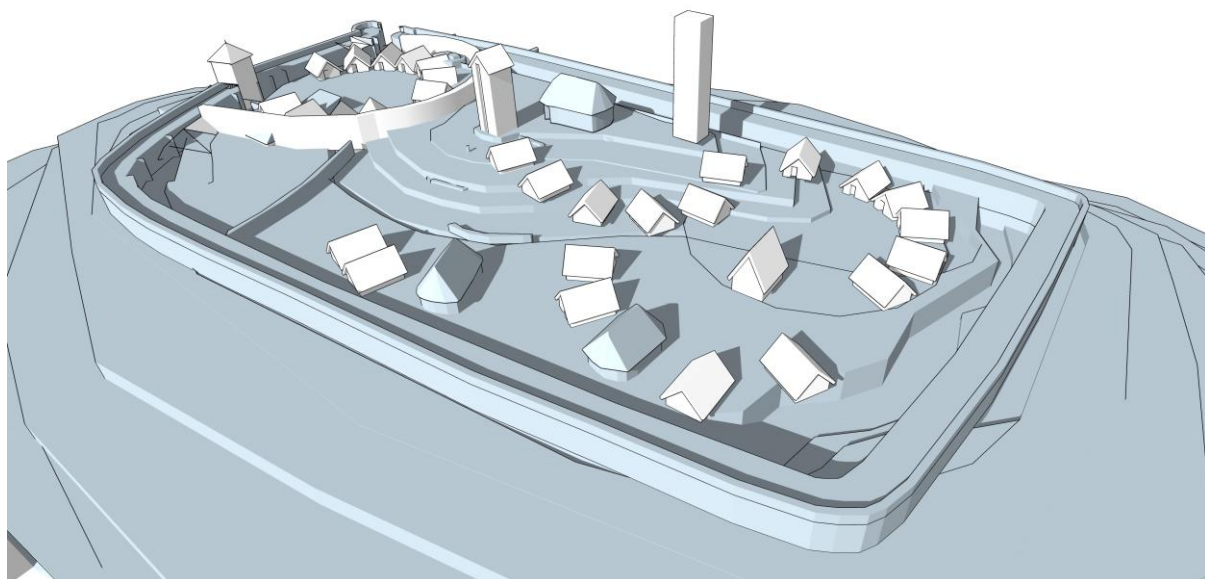
Návrh postavy: Chloupek, přední pohled<sup>3</sup>





## Příloha 4

Lokace: Wogastisburg, 3d model<sup>4</sup>



Příloha 5  
Lokace: Lužná<sup>5</sup>



Příloha 6  
Lokace: Wogastisburg<sup>6</sup>



## Příloha 7

Návrh postav: variace slovanských pěších bojovníků<sup>7</sup>



## Příloha 8

Předměty: návrhy slovanských zbraní<sup>8</sup>





Příloha 9  
Portrét postavy: Slavoj<sup>9</sup>



Příloha 10

Ilustrace: pronásledování avarské hlídky<sup>10</sup>



Příloha 11  
Utro, obálka<sup>11</sup>



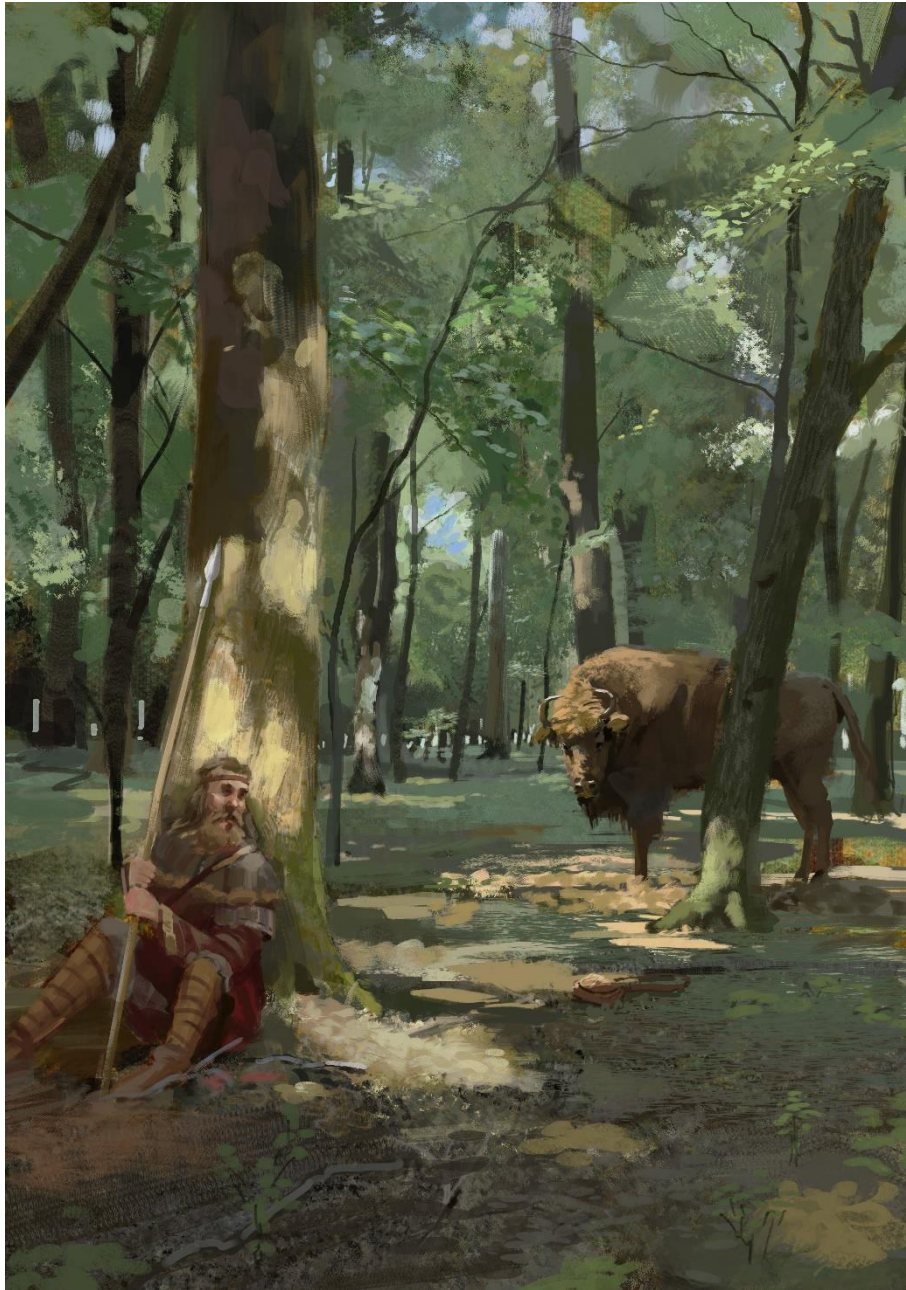


## Příloha 12

Lokace: Wogastisburg, ptačí pohled v lince<sup>12</sup>



Příloha 13  
Lokace: les<sup>13</sup>





Příloha 14

Návrh postav: variace avarských bojovníků<sup>14</sup>



Příloha 15

Ilustrace: útok Avara na uhlíře<sup>15</sup>

