

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

2022

Daria Bolshikh

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

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

ANGOULUÇON

ARTBOOK

Daria Bolshikh

Plzeň 2022

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
Studijní program Design
Studijní obor Ilustrace a grafický design
Specializace Ilustrace

Diplomová práce

ANGOULUÇON

Daria Bolshikh

Vedoucí práce: MgA. Tomáš Duchek
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeská univerzita v Plzni

Plzeň 2022

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

Plzeň, duben 2022

.....

podpis autora

OBSAH

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	7
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY	9
3	PROCES PŘÍPRAVY	10
4	PROCES TVORBY	11
5	POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	13
8	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	14
9	RESUMÉ	15
10	SEZNAM PŘÍLOH	16

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Pokud si pamatuji, vždy jsem kreslila. Už od malička to bylo něco, co jsem dělala čistě pro sebe. Pak jsem vyrostla a asi deset let svého života jsem se pokoušela dostat do „seriózních“ věcí, jako jsou jazyky, psaní, matematika a programování. Stejně jako mnoho jiných dětí v mém věku jsem hrála videohry. Na nějakou dobu to byl můj mechanismus zvládnání – způsob, jak se vypořádat s traumatem z dětství a vyhnout se mým problémům.

Rozhodnutí věnovat se umění profesionálně padlo asi před osmi lety, když jsem se dozvěděla, že jako umělec mohu vyvíjet videohry. Krátce před maturitou jsem se rozhodla pro studium v České republice, což vedlo k přijetí na Fakultu Designu a Umění Ladislava Sutnara. Během studia jsem měla několik příležitostí vyzkoušet si vývoj her na vlastní kůži, včetně kurzu na UK. Vyvinuli jsme také vlastní projekty v rámci bakalářského studijního plánu jako vývoj vizuálního románu.

Moje bakalářská práce byla věnována zkoumání slovanských mytologií. Trideviat byl můj první pokus o vlastní návrh videoherního projektu. I když to mělo své vlastní chyby, hodně jsem se naučila při práci na něm. Pak jsem uvažovala o opuštění tématu videoher ve své diplomové práci, ale brzy jsem si uvědomila, že nejsem připravená se rozloučit se svým snem.

Asi před dvěma lety jsem hrála hru s názvem Disco Elysium. Nádherná směs mistrovského psaní a úžasného umění mě inspirovala natolik, že jsem hned pocjopila - nejvíce mě baví média

nutící k zamyšlení. Začla jsem tedy přemýšlet o vysněném projektu, který bych mohla vytvořit sama.

Témata upírů a jejich historická symbolika v populárních médiích mě vždy zaujala. Kdo lépe znázorní trauma času a bezmocné existence než oni? Obraz města, které se na papíře jeví jako dokonalé místo, ale je zpusťošeno nerovností, kapitalismem a zneužíváním moci, se zdálo jako ideální prostředí pro příběh.

Cítím, že jsem osobně chtěla reprezentovat ten pocit, který jsem už nějakou dobu měla. Ten hlodavý stesk po domově, který už neexistuje, se mísil s totálním odcizením země, která nikdy nebude skutečně mým domovem. Ta nevyhnutelná jinakost, která všude provází lidi jako já. Rozhodla jsem se obléknout ten pocit do gotických oblouků a středověkých šatů, dát mu cizí jméno a zabydlet ho příšerami. Výsledek nyní můžete vidět sami před sebou.

2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Tématem mé diplomové práce je vizuální vývoj videoherního projektu, včetně budování světa, vytváření příběhu a postav. Je to cvičení v designu i psaní. Hlavním důvodem výběru tohoto konkrétního tématu je můj osobní zájem o vyprávění příběhů v interaktivních médiích, jako jsou videohry.

3. PROCES PŘÍPRAVY

Na úplném začátku jsem měla pohled na něco trochu více založeného na realitě. Měl jsem představy o keltské sáze s pohádkami, secesním sci-fi světě, který se pak změnil na detektivku doby La Belle Epoque. Nakonec jsem se zastavila u žánru, který mě zaujal nejvíce – středověký horor. Brzy jsem vypracovala postavy a vztahy mezi nimi, jejich historii. Kousek po kousku se Angouloucon spojil.

4. PROCES TVORBY

Na začátku jsem vytvořila referenční složky, shromažďovala obrázky a zdroje, které by mohly pomoci nastartovat vývoj příběhu. Pomohlo mi to přijít s nápady, které byly později implementovány do projektu.

Jakmile jsem dostala nějaké nápady, začala jsem si je zapisovat, zjišťovala jsem, kam chci příběh směřovat a o čem vlastně je.

Použila jsem Notion ke sestavení psaného textu a uspořádání bitů příběhu. Vždy jsem milovala koncept mít ve hře různé „příběhy o původu“, ze kterých si dá vybrat, a tak jsem přišla se 3 možnostmi: rytíř, šlechtič a sirotek. Pak jsem si sepsala přibližný soubor postav, které by mohly obývat svět, který jsem vytvářel. Nejzajímavější částí bylo vysvětlování veškeré tradice města, jeho historie a tajemství.

Poté, jakmile byl můj příběh víceméně rozveden, dala jsem si čas na studium existujících uměleckých knih. To mi umožnilo vymyslet rozvržení knihy. Jakmile to bylo hotové, mohla jsem vypočítat počet potřebných stránek a pokračovat v kreslení ilustrací.

Rozhodla jsem se, že to nechám černobíle hned od začátku. Šlo spíše o stylistickou volbu – cítila jsem, že černá a bílá by velmi dobře doplňovala gotickou atmosféru.

Pro svou diplomovou práci jsem chtěla mít pár ztvárněných ilustrací, které budou součástí knihy. Trvalo to dlouho, ale jsem opravdu ráda, že jsem se rozhodla je prokouknout.

Další částí bylo experimentování s 3D v Blenderu. Bohužel ne všechno to bylo zahrnuto do finální verze, ale byla to pro mě úplně nová zkušenost a jsem opravdu ráda, že jsem se při práci na této věci naučila novou dovednost.

Většina skutečného malování byla provedena v Procreate na iPadu. To mi umožnilo vzít si práci kamkoli s sebou, do vlaku nebo do domu mé babičky.

Často jsem svou práci konzultovala s profesionálními umělci online a hledala zpětnou vazbu, kdykoli jsem mohla. Bylo osvěžující sbírat kritiku a učit se od lidí s vyššími dovednostmi než já.

Také jsem měla skvělé rozhovory o písmech a typografii s několika přáteli, kteří jsou pro ně velmi zapálení. I když jsem sama ilustrátorka a grafickému designu jsem nikdy příliš dobře nerozuměla, zjistila jsem, že jsem byla jejich nadšením trochu nakažena a cítila jsem, že musím v InDesignu udělat věci nejvíce pořádně.

V neposlední řadě byl tisk - proces tisku se mnou konzultovali profesionálové v Kodexu a byla jsem jim za pomoc velmi vděčná.

5. POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Tato práce byla vytvořena ve formě umělecké knihy. Hlavním účelem bylo vyvinout nápad na možný projekt videohry, včetně zkoumání stylu, designu postav, budování světa, náladových panelů a náčrtů prostředí. Mým cílem bylo vytvořit svět, který by byl dostatečně zajímavý na to, aby byl prozkoumán a ponořen do něj.

Dílo má formu knihy formátu 210 × 297 mm, o šedesáti čtyřech stranách a nákladu osmi kusů. Papír na obálku je matný, gramáž 300 g/m², vnitřní stránky potom 150 g/m². Kniha obsahuje 45 černobílých ilustrací, z toho 1 ilustrace obálky, 12 velkých celostránkových / dvoustránkových, 8 portréty a 19 figur. Ilustrace jsou vytvořeny technikou digitální malby v programu Procreate za použití iPad Pro.

Neměla jsem v plánu vytvořit něco velkého nebo důležitého. Mám pocit, že Angoulucon je velmi shovívavý projekt, kde jsem mohla prozkoumat témata, která jsou zajímavá především pro mě. Jedním z jeho hlavních cílů bylo zlepšit mé dovednosti a získat zkušenosti s vytvářením a rozvíjením vizuálního nápadu.

6. 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. TINER, Ron. Figure Drawing Without a Model. David and Charles, 1997. 160 s. ISBN-13: 978-0715306468.

7. RESUMÉ

Angoulucon is a concept vis-dev project about a medieval citadel that is overcome with monsters, political intrigue and class struggle.

My main goal with this project was to create and flesh out an idea for an RPG. It would be heavily story-based and revolve around choice and consequence, as the player changes the world around them through their action (or inaction). Angoulucon is populated with people and vampires of all walks of life. All of them pursue their own agendas and it would be up to the player to pick who to help, who to hinder and who to avoid entirely. The main conflict of the story is the choice between radical change or the upholding of the status quo.

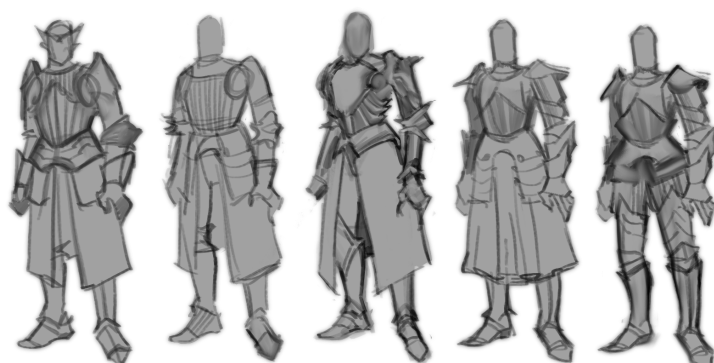
The project is presented in the form of an artbook, that contains sixty-four pages filled with a total of over forty black and white illustrations, including spreads, character portraits, concepts and sketches.

The art side of the project was created using digital tools, such as Procreate on iPad and Blender. It allowed me to try out different techniques that are used in the industry today, such as 3D modelling and photo-bashing.

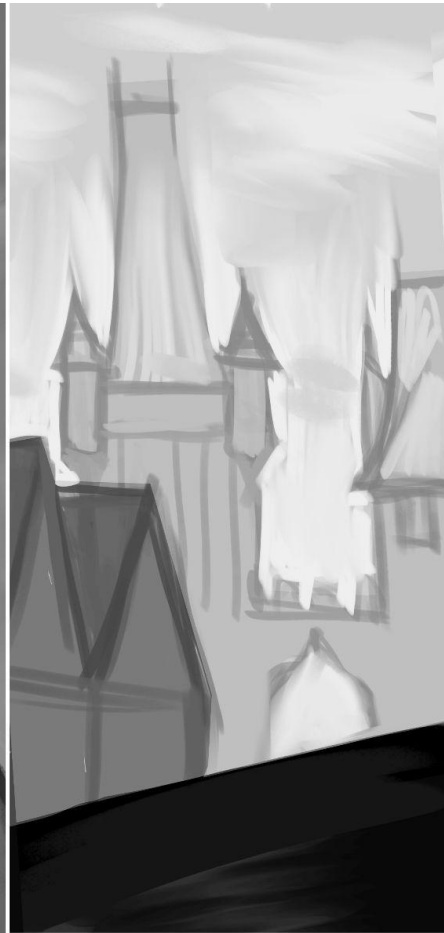
8. SEZNAM PŘÍLOH

1. NÁVRHY A SKICI
2. ILUSTRACE
3. FOTOGRAFIE VÝSLEDNÉHO DÍLA

1. NÁVRHY A SKICI



vlastní tvorba



vlastní tvorba



vlastní tvorba

2. ILUSTRACE



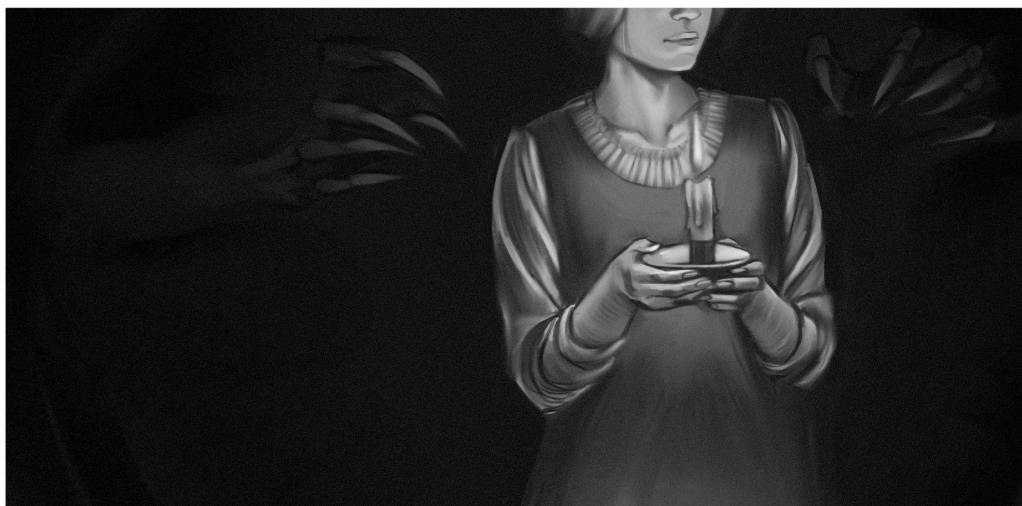
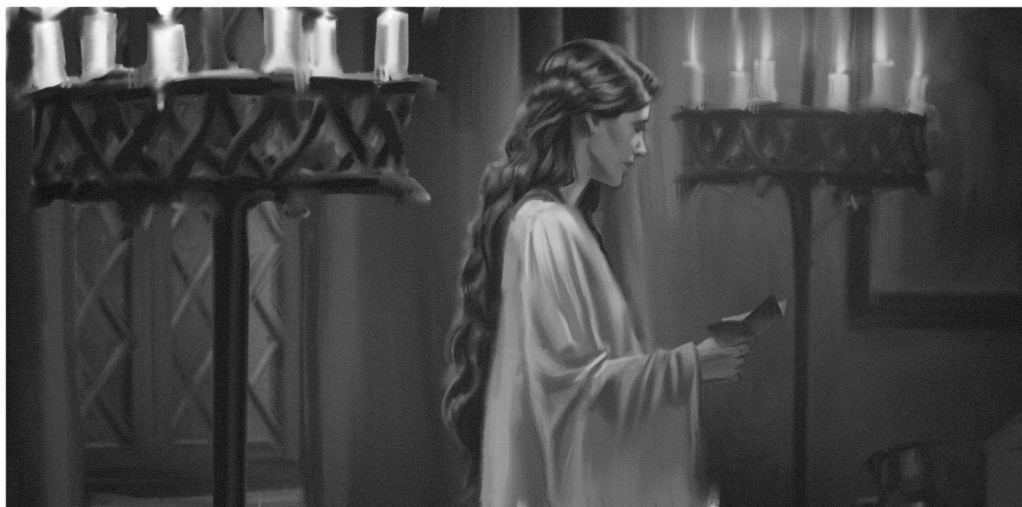
vlastní tvorba



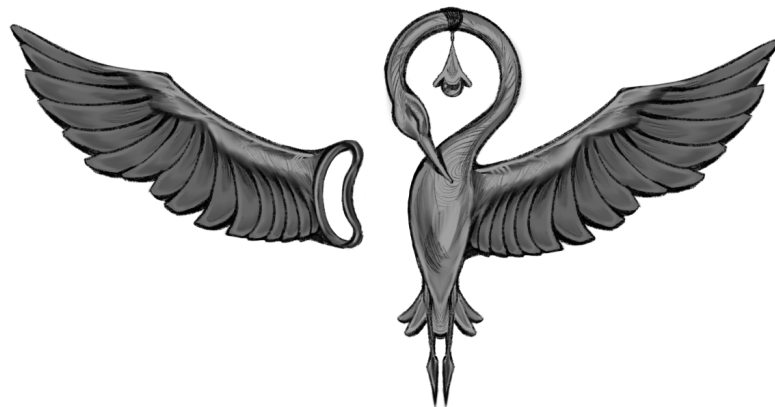
vlastní tvorba



vlastní tvorba

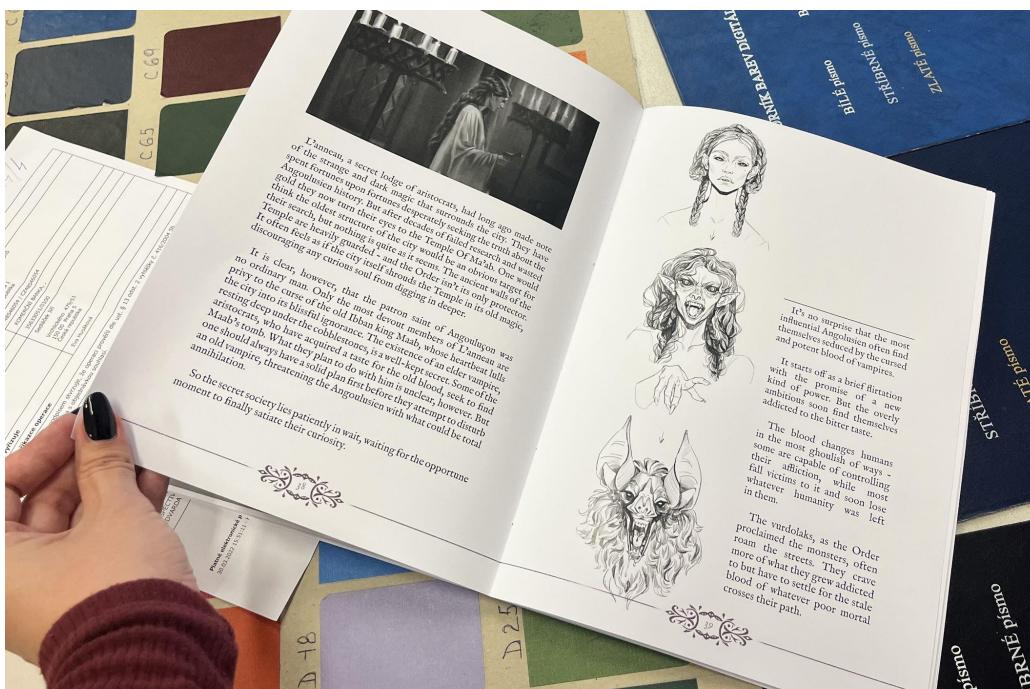
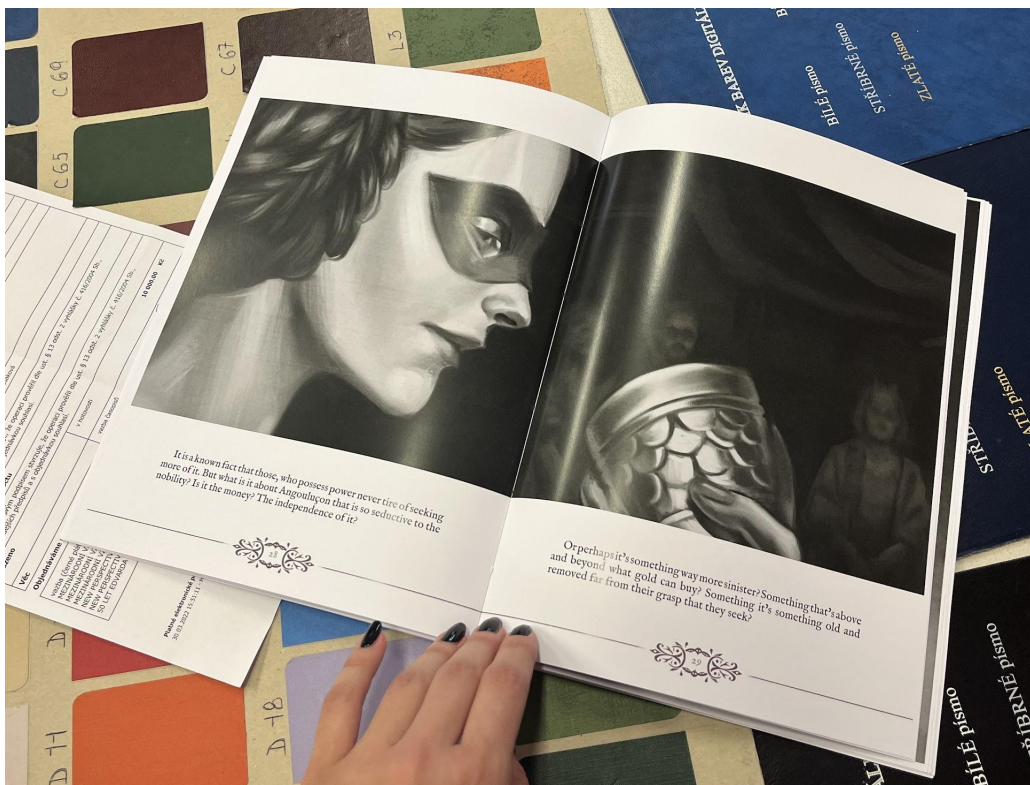


vlastní tvorba



vlastní tvorba

3. FOTOGRAFIE VÝSLEDNÉHO DÍLA



vlastní fotodokumentace