

Západočeská univerzita v Plzni  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

# **Bakalářská práce**

Západočeská univerzita v Plzni  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

## **Bakalářská práce**

VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ POČÍTAČOVÉ HRY

**KÄVÜ·TZUK**  
ARTBOOK

**Thuy Tien Tranová**

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

Katedra výtvarného umění  
Studijní program Výtvarná umění  
Specializace Mediální a didaktická ilustrace II.

## **Bakalářská práce**

VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ POČÍTAČOVÉ HRY

**KÄVÜ·TZUK**  
ARTBOOK

**Thuy Tien Tranová**

Vedoucí práce: MgA. Ing. Václav Šlajch

Katedra výtvarného umění  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnar  
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2023

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara  
Akademický rok: 2021/2022

# ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Thuy Tien TRANOVÁ**  
Osobní číslo: **D20B0025P**  
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**  
Studijní obor: **Ilustrace a grafika, specializace Mediální a didaktická ilustrace II**  
Téma práce: **VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ POČÍTAČOVÉ HRY (VIDEOGAME CONCEPT ART)**  
Zadávající katedra: **Katedra výtvarného umění**

## Zásady pro vypracování

**Tvůrčí záměr:** Vytvořit funkční artbook k fiktivní počítačové hře.

**Způsob realizace:** 1. Koncept hry, 2. První výtvarné návrhy, 3. Skici, 4. Finální realizace ilustrací, 5. Typografická úprava, 6. Tisk

Technika a způsob realizace vplyne v průběhu konzultací.

**Cíl:** Získání zkušeností v oblasti character designu a prohloubení znalostí v oblasti zkoumaného tématu.

**Předpokládaný charakter výstupu:** Výstupem bude kompletně řešený artbook včetně obálky a typografického řešení. Kniha bude tištěná ve 3 exemplářích. Minimální počet ilustrací: 25. Maximální formát A3.

**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/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

BAMMES, Gottfried. *Die Gestalt des Menschen: lehr-und handbuch der künstleranatomie*. Leipzig: E.A. Seemann, 2002. ISBN 3-36300966-6.  
ŠTORCH, Eduard. *Bronzový poklad*. 15. vydání. Ilustroval Zdeněk BURIAN. V Praze: Albatros, 2020. Z letopisů Eduarda Štorcha. ISBN 978-80-00-05751-4.  
Mateu-Mestre, M. *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers*, 1.st ed.; Design Studio Press: Los Angeles, 2010. ISBN13 (EAN): 9781933492957.  
Nava, M. *The Art of Journey*, 1.st ed.; Bluecanvas, Inc.: Seoul, 2012. ISBN-13: 9780985902216.

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

Datum zadání bakalářské práce: **31. května 2022**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **28. dubna 2023**



L.S.

**MgA. Vojtěch Aubrecht v.r.**  
děkan

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

V Plzni dne 7. září 2022

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

Plzeň, duben 2023

..... podpis autora

## Obsah

1.	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	6
2.	TÉMA A CÍL PRÁCE	6
3.	PROCES TVORBY	7
4.	POPIS TVORBY	8
5.	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	9
6.	RESUMÉ	10
7.	SEZNAM PŘÍLOH	11

## Mé dosavadní dílo v kontextu specializace

Tvorbě a malování se věnuji již od mala. Vždy mě bavil proces, kdy se na papíře vytvářely pohledné obrázky a nápady, které přicházely improvizací a z vlastní fantazie. Kromě ilustrace mě fascinovalo médium digitální malby, a proto jsem se jí začala věnovat hned, jakmile jsem získala svůj první grafický tablet. Digitální tvorba otvírá nespočet možností, jak myšlenku vizuálně zrealizovat. Z toho však také vyplývá, že ovládnutí daných technik vyžaduje mnoho času, trpělivosti a procvičování, jako je tomu v tradiční tvorbě.

### Téma a cíl práce

Má bakalářská práce je zpracována ve formě artbooku, neboť jsem zvolila tuto formu jako nejvhodnější ke zhmotnění svých prací, jimž se věnuji. V mé vlastní tvorbě se ráda zaměřuji na koncepty, design a detailní průzkum daného tématu, které následně zpodobňuji podle svých představ v podobě ilustrací a kreseb.

Téma mého artbooku se zabývá domorodými kulturami. Můj zájem o tyto kmeny a exotické kultury se projevil již před nějakou dobou a poněkud nenápadně. Náhodou jsem si všimla, že se často nakláním k ilustracím a designům s tematikou domorodých kmenů, a velice ráda se z nich inspiroji. Okouzlují mě netypické, a ne příliš známé tradice, zvyky, oděvy a architektura. Baví mě objevování nové a neznámé kulturní rozmanitosti, a proto jsem se rozhodla věnovat tomuto tématu více pozornosti a zpracovat ho jako bakalářskou práci.

Cílem mé práce je čerpání inspirace z mnoha oblastí reálného světa a následné vytvoření vlastních fiktivních kmenů s cílem zachytit bohatost jejich kultury a rozdíly mezi nimi.

Celý artbook představuje koncepty určené pro počítačovou hru, avšak koncept tohoto světa by mohl stát i jako nezávislý celek. Představa této hry je ve formě dobrodružné RPG, kde hráč cestuje po různých oblastech a setkává se se zajímavými etnickými skupinami a starými civilizacemi. Ve hře by byl kladen důraz na zkoumání a objevování nových koutků světa a seznámení s nejrůznějšími kulturami.



## Proces tvorby

Z počátku jsem podnikla celkovou a poměrně hrubou rešerši. Jednalo se o náhodný sběr nejrůznějších zdrojů sloužících jako inspirace. Zkoumala jsem nejrůznější etnické skupiny, jak ty známé, tak i izolované domorodé kmeny, a staré, již zaniklé civilizace a podobně. V této fázi rešerše nebyla podrobná analýza prioritou. Záměrem bylo spíše rozšíření obzoru a absorbování co největšího množství nápadů, a posléze po filtraci si vybrat konkrétní zdroje, ze kterých jsem se mohla dále odrazit.

Musím podotknout, že objevení velice objemných informací a záznamů tolika kultur mě velmi nadchlo, a podobu mé bakalářské práce v průběhu postupně přetvarovalo jinak, než bylo původně zamýšleno. Po sjednocení vybraných podkladů, z nichž jsem některé již vybrané musela z časového důvodu dále filtrovat a opustit, jsem si vypsala seznam ke každému ze čtyř kmenů, které čekaly na zrealizování. Seznam obsahoval výstižné prvky, které daný kmen charakterizovaly. Vše vycházelo z mých interpretací, jak jsem si konkrétní kmen představovala, a jak jsem chtěla, aby kmen působil.

V dalším postupu proběhlo skicování a další objevování, tentokrát vizuálně a na papíře. Člověk zjistí, že představu má velice nejasnou, dokud ji nezačne detailně zpodobňovat. V této fázi jsem se však ocitla v situaci, kde jsem se nemohla posunout dál. Přicházelo dlouhé, pomalé skicování náhodných vizuálních prvků a další zkoumání z různých zdrojů inspirace. Nejspíše mě v tento moment zadržel pocit strachu, který mě nechtěl pustit dál. Byl to pocit, že nesplním své očekávání, které pohánělo nadšení a velké představy k výsledku této práce.

Po dlouhém čase jsem se odhodlala a povedlo se mi udělat další krok a vše co přišlo potom, šlo již poměrně hladce. Práci jsem si rozvrhla a vše jsem již měla pod kontrolou. Dodržela jsem mnou určené termíny, a i předčila některé vlastní předpoklady, i když je mi líto, že některé práce si zasloužily více péče a času, který jsem pak postrádala. K tomuto kroku mi nejvíce pomohlo si jednotlivé ilustrace poskládat do knihy tak, jak jsem si svůj artbook přibližně představovala. Daný postup mi vyjasnil, co mi ještě zbývalo udělat a zároveň nabyl pocit, že se blížím k nějakému reálnému výsledku, neboť podoba artbooku se již postupně vynořovala, byť jen ve skicách. Veškeré ilustrace jsou dělané digitální malbou, i když prvotní skici vznikaly z půlky tužkou na papíře.

## Popis tvorby

V knize je každému kmeni věnovaná samotná velká ilustrace, která si zabírá celou dvoustranu. Poté následují jednoduché lineární, barevně ploché designy, které vyobrazují oděvy a architekturu daných kmenů. S velkými ilustracemi jsem zápasila nejvíce, jelikož je pro mě obtížné zasadit všechny prvky dohromady a vytvořit funkční scénu, kde musím uvažovat nad prostorem, světlem, kompozicí, perspektivou a dalšími faktory, aby vypadal obrázek dobře a správně. V této práci jsem si nastavila poměrně vysokou laťku a vystavila se velkým výzvám. Vyplynulo z toho, že vzhled artbooku nemusí být zcela sjednocený a lze spatřit určité přeměny ve stylu nebo technice. Kromě toho mě však tento projekt značně rozkreslil a posunul o krok dál, který bych za jiných okolností nabírala ve velmi pomalém tempu.

V poslední fázi projektu jsem ve spolupráci s grafickou designérkou upravovala knihu do vizuální finální podoby. Některé kompozice a vzhled se lehce změnily oproti počátečním návrhům, ale vše bylo průběžně konzultováno a vybraly se kompromisy, anebo se přijaly nové návrhy, které se mi zalíbily více, než byly zpočátku nahozené. Grafička pojala mou práci velice dobře a do grafické úpravy se pustila s podobným duchem. Proto výsledky finálního vzhledu knihy odrazují přesně to, jak měl artbook působit a kniha navíc nabrala graficky přitažlivou podobu. Jako hlavní dominantní barva se zvolila sytá oranžovo-červená, která knihu oživila a doplňovala, zároveň napomohla konkrétním ilustracím vyniknout. Odstín barvy se vzhledově k artbooku hodil a zároveň má domorodý nádech. Kromě barevné palety, typografické a předtiskové úpravy se také vytvořily grafické vzory, které doprovází celou knihu. Jednotlivé kmeny mají svůj vlastní vytvořený vzor.

Názvy kmenů a projektu samotného jsou inspirované různými etnickými jazyky. Jsou smyšlené a vybrané tak, aby zněly zajímavě a zároveň vypadaly typograficky dobře. Proto jsem si v názvech pohrála s různou diakritikou a symboly, jelikož více připomínají, že se jedná o zcela jiný, vzdálený jazyk.

V této práci jsem se kromě vyobrazení vzhledu a prostředí jednotlivých kmenů, snažila také o zachycení jejich autentických zvyků a tradic. Každý vybraný kmen je od jiných velmi odlišný. Chtěla jsem se soustředit na netypické zvyky a způsoby, a také poukázat na to, že každá kultura má svou vlastní tradici, která i když na pohled může působit zvláště, tak s otevřenou myslí lze vnímat, že je velice hluboká a barvitá.

Touto závěrečnou prací doufám, že zaujmu čtenáře s něčím netypickým a vytvořím most pro potenciální zájemce k domorodým kulturám.

## Seznam použitých zdrojů

### Weby

1. African Tribal Body Face Painting [online]. [cit. 2023-04-26]. Dostupné z: <https://talkafricana.com/african-tribal-body-face-painting-significance-and-usage/>
2. Types of African Vernacular Architecture You Should Know About [online]. [cit. 2023-04-26]. Dostupné z: <https://www.thedesignstory.com/blog/news/news-7-types-of-african-vernacular-architecture-you-should-know-about>
3. Gurunsi Earth Houses of Burkina Faso [online]. [cit. 2023-04-26]. Dostupné z: <https://www.designboom.com/architecture/gurunsi-earth-houses-of-burkina-faso/>
4. The African Village Where Every House Is a Work of Art [online]. [cit. 2023-04-26]. Dostupné z: <https://www.messynessychic.com/2013/01/10/the-african-village-where-every-house-is-a-work-of-art/>
5. Mother Goddess— When Women were Worshiped [online]. [cit. 2023-04-26]. Dostupné z: <https://medium.com/360-on-history/mother-goddess-when-women-were-worshiped-81ba106f7d4b>
6. Ancient Costumes [online]. [cit. 2023-04-26]. Dostupné z: <https://world4.eu/ancient-costumes/>
7. Toba Batak - Stucture [online]. [cit. 2023-04-26]. Dostupné z: <https://www.webpages.uidaho.edu/arch499/nonwest/indonesia/TBstructure.htm#:~:text=Toba%20Batak%20houses%20are%20most-ly,end%20by%20the%20wall%20plate>.

### Knihy

8. Titan Books Ltd, The Art of Horizon Zero Dawn, Velká Británie, 2017. ISBN 1785653636
9. Nava, M. The Art of Journey, 1.st ed.; Bluecanvas, Inc.: Seoul, 2012. ISBN-13: 9780985902216
10. Mateu-Mestre, M. Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers, 1.st ed.; Design Studio Press: Los Angeles, 2010. ISBN13 (EAN): 9781933492957

### Filmy

11. Apocalypto [film]. Režie: Mel Gibson. USA, 2006
12. Boj o oheň [La Guerre du feu] [Quest for Fire] [film]. Režie: Jean-Jacques Annaud . Kanada / Francie / USA, 1981

## Resumé

Kävü·tzuk is a concept meant for a computer RPG game, which focuses on exploration and adventures of tribal, ethnic and ancient civilizations that awaits to be discovered.

The concepts are formed in an artbook, that shows cultures of four fictional tribes and their differences.

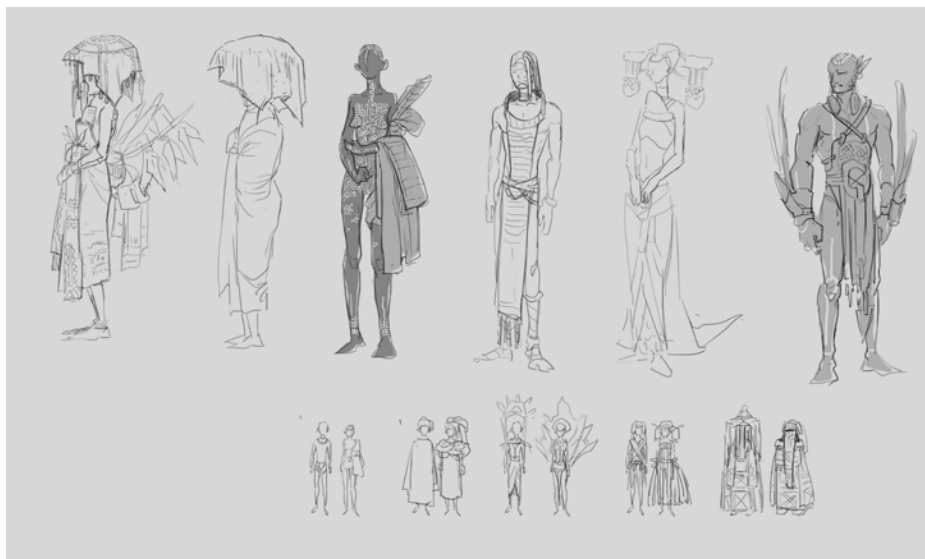
This project draws inspiration from a wide range of resources gathered from various real life tribes and ethnic groups, also old civilizations and more. Fascinated by the lesser-known cultures and traditions, thorough research was made of some chosen groups, after filtering and leaving out a huge amount of other potential cultures.

While the project is heavily influenced by the real-world cultures, the fictional tribes which I created were my own interpretation of new tribal groups that have their own habits and rich traditions, as well as their authentic clothing and architecture. The intention was to highlight the unique features of exotic tribes and remind people that habits and traditions can vary widely. Some traditions may seem very strange and unpleasant, but with an open mind, one can see and appreciate the beauty and richness of these cultures. It is also the reason why I am attracted to these tribal cultures, as I always discover something new. The artbook is composed of large illustrations as well as linear designs and sketches. The book is accompanied by tribal graphic patterns and a selected color palette. The overall look of the artbook has a tribal aesthetic, and the names of tribes and the artbook itself were chosen for their exotic sounding, drawing inspiration by various tribal languages. As the author, I hope to showcase the beauty of tribal culture and among the readers.

## Seznam příloh

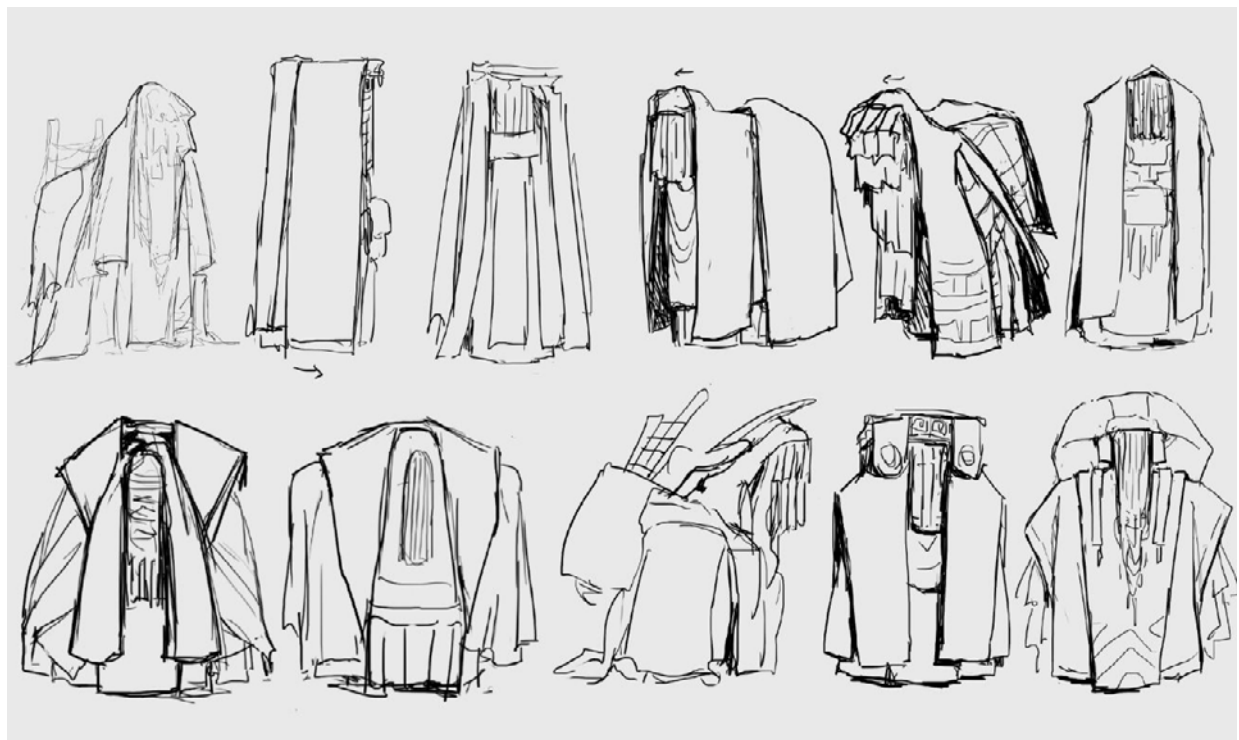
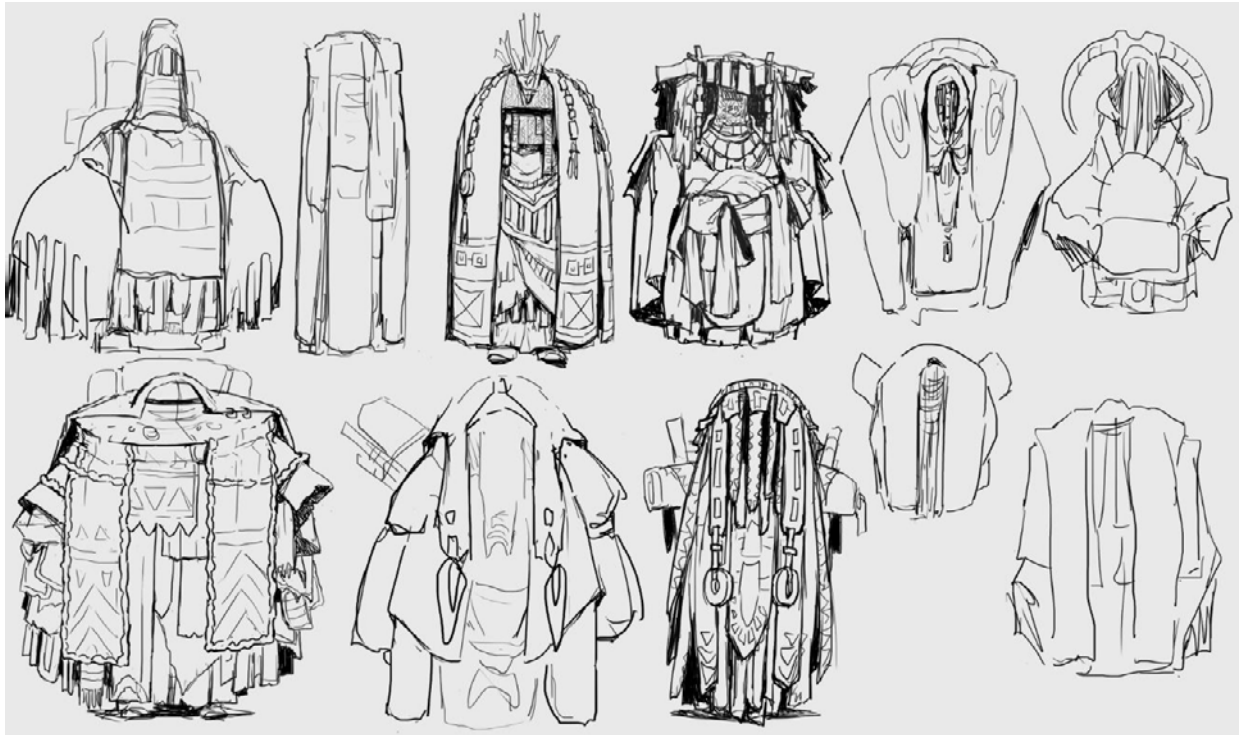
1. Prvotní skici
2. Prvotní skici - charakteristiky
3. Prvotní skici - kmen Zyére
4. Prvotní skici - kmen Naör
5. Prvotní skici - kmen Naör
6. Ilustrace - Manub'ek
7. Ilustrace - Lokai
8. Character design - kmen Naör
9. Obálka

1. Prvotní skici
2. Prvotní skici - charakteristiky
3. Prvotní skici - kmen Zyére



4. Prvotní skici - kmen Naör

5. Prvotní skici - kmen Naör



6. Ilustrace - Manub'ek

7. Ilustrace - Lokai





## 8. Character design - kmen Naör



## 9. Obálka

