

*F a k u l t n é k o l o*

# ŠVOAUK 2020

*Zborník ŠVOaUK*

**sekcia  
umeleckej  
komunikácie**

**Mgr. Zdenko Mago, PhD.  
Mgr. Andrej Brník, PhD.,  
Mgr. Kristián Pribila**

*(eds.)*

**Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave**

**Fakulta masmediálnej komunikácie**



**ŠVOaUK 2020**

**Študentská vedecká odborná a umelecká konferencia**

Sekcia umeleckej komunikácie a teórie digitálnych hier



Trnava 2020

Zborník z online konferencie ŠVOaUK 2020

### **Vedecký výbor**

prof. PhDr. Hana Pravdová, PhD., doc. Ing. Andrej Trnka, PhD., doc. PhDr. Zora Hudíková, PhD., PhDr. Oľga Škvareninová, PhD., Mgr. Zdeko Mago, PhD., Mgr. Andrej Brník, PhD.

Mgr. Kristián Pribila, Mgr. Tomáš Hučko, PhD., Mgr. Marek Šimončič, PhD., Mgr. Peter Lančarič, PhD., Mgr. Michal Kabát, PhD.

### **Editori**

Mgr. Zdenko Mago, PhD., Mgr. Andrej Brník, PhD., Mgr. Kristián Pribila

### **Recenzenti**

Mgr. Tomáš Hučko, PhD., Mgr. Marek Šimončič, PhD., Mgr. Peter Lančarič, PhD., Mgr. Michal Kabát, PhD.

### **Návrh obálky**

Mgr. Martin Klementis, PhD.

### **Grafická úprava**

Mgr. Kristián Pribila

Ing. Tamás Darázs

© Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2020

**Vydavateľ:** Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2020

**Vydanie:** prvé

Vydané elektronicky

Publikácia bola schválená Edičnou radou Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave a vedením Fakulty masmediálnej komunikácie Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave. Za gramatickú a štylistickú úroveň príspevkov zodpovedajú jednotliví autori.

**ISBN 978-80-572-0049-9**

## **PREDHOVOR**

Zborník prezentuje príspevky zo Študentskej vedecko-odbornej a umeleckej činnosti Fakulty masmediálnej komunikácie UCM v Trnave v akademickom roku 2019/2020. Pozostáva z príspevkov sekcií umeleckej komunikácie a teórie digitálnych hier, ktoré spracovali študenti bakalárskeho a magisterského štúdia Katedry umeleckej komunikácie a Katedry digitálnych hier pod odborným dohľadom svojich školiteľov. Každoročne je cieľom ŠVOUaK vytvoriť priestor pre komparáciu úrovne kvality v oblasti vedeckej a odbornej činnosti študentov, podnecovať diskusiu, kooperácie aj zdravú konkurenciu, a tým zvyšovať odbornú činnosť teoretickej a praktickej prípravy študentov vo vedeckej problematike.

Príspevky zo sekcie umeleckej komunikácie predstavujú širokú škálu tém z oblasti hudby (subkultúrna hudba), vizuálnej (autoportrét, fotografická momentka, vizuálny denník, pohľad na 30. výročie Nežnej revolúcie alebo nevinnosť ženy v zrkadlových odrazoch prostredníctvom sérií autorských fotografií) a audiovizuálnej komunikácie (videoklip, študentský film, krátky dokument, okumentárny cyklus). V rámci digitálnohernej problematiky sa riešili témy z oblasti hernej grafiky (konceptuálna grafika, význam ilustrácií a výtvarnej maľby v procesoch digitálneho umenia), dizajnu (súčasť kreatívneho procesu tvorby digitálnych hier) či integrácie nových systémov v moderných hrách.

S ohľadom na obsahovú rôznorodosť a kvalitu spracovaných príspevkov zastávam názor, že zborník splnil svoj účel a tiež verím, že naplnil očakávania (nielen) autorov z pohľadu prehlbovania ich doterajších vedeckých poznatkov.

*Zdenko Mago*



# OBSAH

<b>SEKCIA UMELECKEJ KOMUNIKÁCIE .....</b>	<b>5</b>
<b>ŠKVR(a)NA.....</b>	<b>6</b>
Ladislav Halama, Barbara Brezíková	
<b>AUTORSKÁ TVORBA DOKUMENTÁRNEHO CYKLU – HUDBA V NÁS .....</b>	<b>10</b>
Ivan Rokošný, Matej Hlbočan	
<b>SLOBODA.....</b>	<b>18</b>
Dušan Blahút, Michal Kačka, Rastislav Kupšo	
<b>VIDEOKLIP IDOL – PRIZNÁVAM.....</b>	<b>21</b>
Marek Šimončíč, Pavol Banáš	
<b>NOVEMBER '89.....</b>	<b>25</b>
Eva Jonisová, Filip Šebej	
<b>INTIMITY MIRROR.....</b>	<b>32</b>
Kristián Pribila, Natália Vargová	
<b>VIZUÁLNA ANALÝZA SEBAROZVOJA PROSTREDNÍCTVOM AUTOPORTRÉTOV.....</b>	<b>37</b>
Juliána Odziomková, Viktor Piršel	
<b>FOTOGRAFICKÁ MOMENTKA A VIZUÁLNY DENNÍK .....</b>	<b>43</b>
Peter Lančarič, Kristína Fialová	
<b>SEKCIA TEÓRIE DIGITÁLNYCH HIER .....</b>	<b>61</b>
<b>NOVÝ SYSTÉM FALLOUT 76.....</b>	<b>62</b>
Alexandra Alföldiová, Johny Domanský	
<b>DIGITÁLNE UMENIE A ILUSTRÁCIA .....</b>	<b>74</b>
Martin Engler, Natália Sklenčárová	
<b>HERNÝ DIZAJN AKO SÚČASŤ KREATÍVNEHO PROCESU TVORBY DIGITÁLNEJ HRY.....</b>	<b>87</b>
Ján Proner, Nikolas Staník	
<b>KONCEPTUÁLNA GRAFIKA V PROCESSE VÝVOJA DIGITÁLNYCH HIER.....</b>	<b>99</b>
Nikola Kaňuková, Radoslav Ondraščin	

**SEKCIA UMELECKEJ KOMUNIKÁCIE**

# ŠKVR(a)NA

Barbara Brezíková, Ladislav Halama

## Abstrakt

*Práca na ŠVOaUK sa zaoberá príbehom mladého chlapca. Tento príbeh je o pomoci, šikane a rasizme. Tomáš Tekeli je mladý chlapec tmavšej pleti, ktorý skrýva tajomstvo o ktorom nevie nikto. Tento mladý statočný a milý človek je gej tmavšej pleti. Veľa ľudí ho nechce akceptovať na základe jeho farby pleti v živote to nemal ľahké. Keď bude ale Tomáš starší, veľa vecí sa zmení a obráti na iné. Musíme si navzájom pomáhať a absolútne nezáleží na tom, akej farby pleti sme alebo akej sme orientácií. Sme si rovní – sme ľudia.*

**Kľúčové slová:** príbeh, záber, šikana, cigán-

## Abstract

*Study at ŠVOaUK describes the story of young man. This story is about giving help, bully and racism. Tomas Tekeli is gypsy young man with secret that nobody knows. This smart and kind person is gypsy and gay too. Some people just don't accept him for his colour of skin and he had very hard childhood. But when is Tomas older, some things will change. We must helping each other and it doesn't matter that, what is your skin colour or which orientantion are you. We are the same- we are people.*

**Keywords:** bully, gypsy, story, shot.

## 1 PRÍBEHY

Príbeh Tomáša Tekeliho, bol príbeh plný odsudzovania, krutosti ale v konečnom dôsledku, poučný príbeh, plný priateľstva a pomoci. No, bol to Tomášov príbeh. Ale keďže sme v ňom poukázali na pochopenie a empatiu, poďme sa pozrieť čo za príbeh sa skrýva za zásterkou životov šikanérov a ľudí v Tomášovom okolí. Bolo to ozaj tým že ho nemali radi, alebo naopak mali k nemu sympatie a nevedeli to povedať nahlas, alebo situácia v ich životoch zaujala dominantnú pozíciu pri vybíjaní zlosti? Poďme postupne. Janin príbeh, prednášajúceho Vladimíra, Filipov, Danov a nakoniec Marekov.

V Janinom príbehu sa zobrazuje rozvíjajúce priateľstvo medzi Tomášom a samotnou Janou. Jane sa posmievali tiež za všeličo, čo sa deťom dostalo na pohľad. Spoznali sa na vysokej škole a odvtedy sú v kontakte každý deň. Postupom času sa stali najlepšími priateľmi a Tomáš je dokonca aj krstný otec jej dieťaťa keďže Jana je jedináčik a jej partner tiež.

Pán profesor Vladimír Užan, je typický profesor. Ale čo sa deje v jeho súkromí? Predtým než vstúpi do triedy si vypočujeme telefonát ktorý má so ženou že sa chce rozviesť lebo ho podviedla. Musí upustiť emócie a vynaložiť veľa úsilia aby odprezentoval predmet a odučil.

Filipov príbeh je plný krutosti. Rodičia o Filipa nemali žiaden záujem. Dávali mu občas peniaze, otec pil a matka chodila do práce a brávala aj nočné služby, takže o synovi nevedela absolútne nič, preto zvykol aj kraďnúť. Filip začal s drogami v 15tich, kedy sa dostal do pofidornej partie a prvý krát skúsil drogu. Odvtedy s tým pokračoval, dostal sa do dlžôb a skončil sa ulici, kde ho našiel Tomáš, ktorý mu ponúkol pomocnú ruku.

Danov príbeh je zaujímavý. Pochádzal z normálnej rodiny, ktorá oňho prejavovala záujem, lenže asi až moc. Jeho rodina sa o Danka bála, vzhľadom na to že o jeho bračeka prišli v mladistvom veku. Podľahol tumoru. Danom to otriaslo, až sa na istú chvíľu dostal do partie medzi emo-pankáčov. Nesadlo mu to vzhľadom na to temno ktoré sa tam nachádzalo a odvtedy sa zaprisahal že si neostrihá vlasy, maximálne podstrihne, a keď raz ten moment príde, vlasy odovzdá deťom, ktoré to budú potrebovať a preto v Tomášovej firme, robí kampaň a charitatívnu akciu pre deti s tumorom.

Marek mal veľmi vplyvných a bohatých rodičov. Keďže Marekov otec bol podnikateľ a biznis man, tak bol neustále na služobných cestách v zahraničí, kde zháňal spoluprácu s jeho firmou. Mama robí v butiku s oblečením, a celkom jej vyhovuje že manžel nie je doma. Mysleli si že keď dajú synovi vreckové ako minimálna mzda jedného zamestnanca, tak je to vyriešené, ale Marek vzdoroval. Svoju zlosť si vybíjal na Tomášovi, pretože keď nedostáva lásku on, nebude ani taký „niktoš“ ako Tomáš. V Marekovi časom nastane zlom, a prekonanie samého seba, kedy bude potrebovať robotu a tomáš mu podá pomocnú ruku.

## 2 PRIESTORY A JEDNOTLIVÉ ZÁBERY V ČASOVOM SLEDE

### JANA

Záber na Janu pred strednou školou ako ju šikanujú

Záber ako sa spoznali na vysokoškolskej pôde

Záber ako sedia v kaviarni rozprávajú sa

Záber na konverzáciu, ako si píšú

Záber ako ukončili školu s diplomom a odfotia sa pred jamou

Záber u Jany doma ako prebieha konverzácia, že Jana má priateľa v nejakom byte

Záber u Tomáša vo firme, kde mu Jana odovzdá fotku spoločnú ktorú si tam odloží aj spolu s obrazom a oznámi mu že je tehotná  
Záber ako kráča Jana po parku za Tomášom s malou Stelkou a Tomáš sa s ňou hrá

## **VLADIMÍR UŽAN**

Záber ako predtým než vôjde do triedy telefonuje so ženou že sa idú rozviesť lebo ho podviedla

## **FILIP**

Záber na Filipa ako vychádza z izby, ide za otcom do obývačky  
Záber ako vidím len gauč ako v ňom otec sedí, v jednej ruke má pivo a v druhej peniaze, podáva mu ich, urobí si z neho srandu a povie že viac nemá  
Záber ako odchádza z domu a akurát ide matka domov z nočnej  
Záber ako kráča filip po ulici a ukradne z kabelky pani peňaženku tak šikovne, že si to pani ani nevšimla

Záber ako ide do starého domu kde odovzdá prachy staršiemu chlapcovi a povie že viac nemá ale zoženie a dá si drogy

Záber z filmu škv(a)na pred školou

Záber ako sa táto rutina opakuje

Záber ako Filipa zbijú kvôli dlžobám

Záber ako sa snaží dostať domov ale nevie sa lebo vymenili zámok

Záber zo škv(a)ny ako je bezdomovec

Záber ako je pekne upravený pomáha na stavbe je z neho skvelý zamestnanec a je čistý

## **DANO**

Záber pred panelákom ako sa s ním mama aj otec lúčia a povedia mu aby bol opatrný a či nechce odvoz do školy

Záber detailný na fotku bábätka kde vyčítame že je to Danov brat a detailný záber na fotku bez vlások v nemocnici

Záber ako si dá piercing a čiapku a ide sa prezliecť sa krík

Záber ako ide za partiou emo punkerov

Záber ako ide po meste a zabudne sa prezliecť a uvidí ho mama ktorá sa smutne a sklamane pozrie

Záber ako vojde domov a všetko dá zo seba dole

Záber ako sa oblečie a ide do školy a ukáže sa situácia spred školy zo škv(a)ny

Záber ako sa začne rozprávať s Tomášom a stretnú sa pred nemocnicou a dá mu vizitku a vymienia si zvláštny pohľad ako keby prebehla iskra

Záber zo škv(a)ny ako je uňho vo firme

Záber na zmluvu ktorú podpisoval že je to charita pre deti s rakovinou

## **MAREK**

Záber ako sedí Marek v kuchyni luxusnej a raňajkuje príde jeho otec zbalený že odchádza na služobnú cestu

Záber na matku ktorá je v saténovom župane a tvári sa veľmi spokojne že odchádza jej manžel a neustále píše na mobile

Záber ako sa im Marek snaží ukazovať rôzne projekty ktorým sa venuje lenže nemajú záujem  
Záber ako hodí Marekov otec peniaze na stôl že to má vreckové, celkom slušná hodnota,  
Marek odmietne  
Záber ako Marek drgne do otca a odchádza  
Záber zo škvr(a)ny spreď školy kde si to vybije na Tomášovi  
Záber ako ukončil školu úspešne ale nemá prácu  
Záber ako ukradne otcovi auto ale nabúra  
Záber ako mu otec vykričí že ňho vo firme robiť nebude a peniaze už neuvidí  
Záber ako si to uvedomí Marek  
Záber po rokoch a záber zo škvr(a)ny pohovor u Tomáša vo firme

## **ZÁVER**

Záber dlhý na kráčajúceho Tomáša z kancelárie, kde na vedľajšom stole je Marek ktorému podá ruku, záber ako Tomášovi príde správa s fotkou od Vlada na ktorej je Filip v monterkách s popisom že pracuje ako fretka a darí sa mu, vyjde von z firmy kde sa stretne s Danom ktorému dá bozk ,chytia sa za ruky a nasadnú do auta a vystúpia v parku kde sa stretnú s Janou a jej dcérou Stelkou.

# AUTORSKÁ TVORBA

## DOKUMENTÁRNEHO CYKLU – HUDBA V NÁS

*Matej Hlbočan, Ivan Rokošný*

### **Abstrakt**

*Cieľom práce je vytvorenie autorského dokumentárneho cyklu, v ktorom boli aplikované nadobudnuté teoretické znalosti a následne aplikované na audiovizuálne dielo. Práca opisuje vytvorenie cyklu od jeho predprodukčnej fázy, opisuje proces produkcie a postproces diela. Práca má za cieľ poukázať na osobnosti alternatívnej hudobnej scény trnavského kraja, ktoré mapuje vo forme publicistických medailónov určených primárne pre televíziu.*

**Kľúčové slová:** dokument, film, kinematografia, cyklus, dokumentárna tvorba, postprodukcia, predprodukcia.

### **Abstract**

*The main goal of the thesis is to create own series of short documentary movies, in which we applied theoretical and practical knowledge that are later applied to audiovisual work. Thesis describe creating a short documentary cycle in it's preproduction phase, later process of production and postproduction. Thesis also aim's to show people of alternative music scene in Trnava region, in which reflect's in journalism form made primary for TV use.*

**Keywords:** document, film, cinematography, cycle, documentary work, postproduction, preproduction.

## Úvod

Subkultúrna hudba na Slovensku začala svoje reálne pôsobenie v roku 1993. Väčšinový podiel na tomto fenoméne má aj rok 1989, kedy sa konala Nežná revolúcia. Sloboda slova a otvorenie hraníc spôsobili prevrat v slovenskej kultúre. Namiesto hudby, ktorá sa počúvala v Sovietskom zväze sa privalila koncepcne iná hudba, ktorá podmienila rôzne publikum k jej vytváraniu, perforovaniu alebo produkovaniu. Všetci autori, ktorí figurujú v dokumentárnom cykle si prešli obdobím osvojovania si špecifického žánru, ktorý bol v tom čase pomerne neznámy. Cieľom práce je poukázať na týchto autorov, priblížiť ich publiku, opísať ich život, záujmy a aktivity v sérii štrnásť minútových medailónov.

Obsadení tvorcovia pôsobia v trnavskom kultúrnom prostredí, ich sekundárne aktivity sú však pre neodbornú verejnosť pomerne neznáme. Téma subkultúrnej hudby je v očiach obyčajných ľudí určitý neprebádaný fenomén, ktorý pôsobí zdanlivo neviditeľne. Každý pozná speváčku alebo speváka mainstreamovej hudby, málokto však vedie o alternatívnych umelcoch, ktorí svojím hudobným štýlom nespádajú do úzkeho zamerania rádii a medií.

Práca preberá a približuje tvorbu hlavnej myšlienky audiovizuálneho diela. Kreujeme bodový scenár, opisujeme plánovanie výroby, výrobu a postprodukciiu s ktorou je spojené strihanie materiálu, spracovanie a kategorizovanie natočeného materiálu, jeho proces editovania a dofarbenie obrazu. Máme za dôležité poukázať čitateľovi systém tvorby diela od počiatku až po finálnu distribúciu. Pri výrobe a postprodukcii sme brali na zreteľ zaužívané technologické postupy spolu s teoretickými poznatkami a aplikovali sme ich na naše audiovizuálne dielo.

## 1 PREPRODUKCIA

### Kultúrne pozadie – kontext

Trnava a jej subkultúrna hudobná tvorba v týchto obdobiach zažíva renesanciu. Keďže objektom nášho záujmu je alternatívna scéna, rozhodli sme sa spracovať dokumentárny cyklus o jej osobnostiach. Cítíme silnú potrebu spracovať túto tému, keďže je neznáma a pomerne málo obmenená. Na území Slovenskej republiky však existujú iniciatívy, ktoré mapujú tieto alternatívne hudobné smery, žiadny z nich však nerieši túto tému lokálne. Rozhodovanie o osobnostiach bolo zložité, avšak vďaka našej sympatii sme sa zamerali na žáner elektronický. Práve ten je z nášho pohľadu najenergickejší, rozmanitejší a stále však iný a pomerne zábavný. Keď sme mali rozhodnutú tematiku dokumentárneho cyklu, prišiel čas na zbieranie informácií o nej. Analyzovaním sme dospeli ku záveru, že v Trnave sa nachádza viacero interpretov, ktorí produkujú alebo mixujú elektronickú hudbu. Oslovovaním a dopytovaním sme sa dostali ku osobnostiam, ktoré hudbu robia dlhodobo – Dušan Vančo začínal s elektronickou hudbou v deväťdesiatych rokoch, bol riaditeľom Rádia FM, neskôr pôsobil v rádiu Európa 2, stal sa riaditeľom kultúrneho priestoru Nádvorie a teraz pôsobí ako programový riaditeľ a spolujiteľ lokálneho Trnavského rádia. Je povestný tým, že svoje sety skladá na minimalistickom kontroleri (monome), ktorý v očiach laikov vyzerá ako box s veľkým množstvom neoznačených tlačidiel. Michal Sekera, pseudonymom Lixx, je známy slovenský drum and bassový dídžej, ktorý svoju kariéru začal ako promotér a občasný dídžej na akciách BEATZ, ktoré aj sám s kolektívom kamarátov organizoval. Venuje sa audiovizuálnej produkcii v trnavskom kreatívnom štúdiu, kde robí so zvukom a réžiou. Je moderátorom populárnej drum and bassovej relácie Signall FM, ktorá sa éterom šíri vždy v nedeľu od desiatej večer do polnoci. Musíme dať za pravdu, že táto relácia je mimoriadne úspešná a hostovali v nej najpoprednejšie mená svetovej drum and bassovej scény, ako aj lokálni dídžeji a interpreti.



Selektívna metóda výberu žánru a respondentov však nemusí byť ukončená, máme v pláne v projekte pokračovať a rozšíriť ho o iné hudobné žánre, ktorým sa v trnavskom kraji mimoriadne darí. Nesmieme zabudnúť na žánre rap či jazz, ktoré sa tešia obľube mladšieho aj staršieho poslucháča. Keď hovoríme o cieľovej skupine, ktorej chceme tento dokumentárny cyklus adresovať, musíme spomenúť aj distribučné kanály, ktoré plánujeme využiť. Prioritné sú online distribúcie (Youtube, Vimeo), tie menej prioritné sú mestská televízia a filmové festivaly. Na povahu nášho dokumentárneho cyklu je nutné podotknúť, že medailóny sú vyrobené vo forme televíznej publicistiky – majú jasnejšiu dramaturgickú stavbu, obsahujú hlavné a kľúčové informácie, vypúšťajú balast. Tou je podmienená aj dĺžka, ktorá je pevne stanovená do pätnásť minút. Pri umeleckom dokumente, ktorý je obsahovo aj vizuálnejšie pesterjší však nie je prioritná výpovedná hodnota, ktorá je pre nás, tvorcov publicistického dokumentu kľúčová.

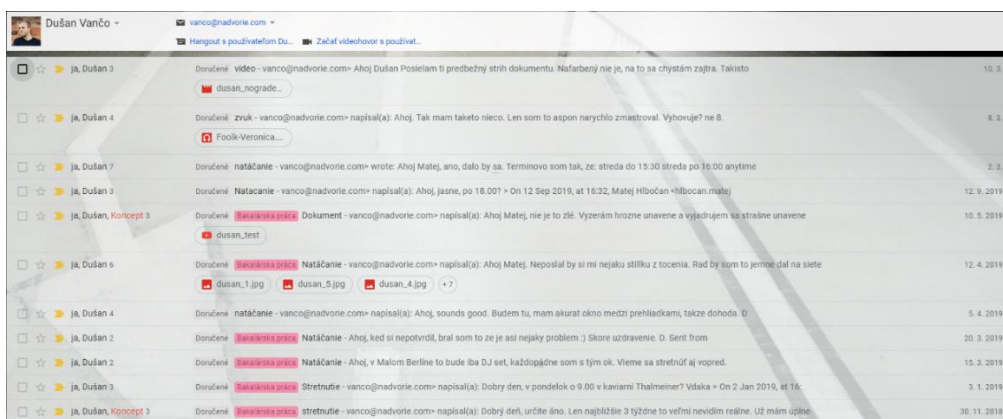
### Príprava výroby

Po finálnom uzatvorení štýlu a formy sme museli pristúpiť ku obsahlemu rešeršu informácii. Pri dopytovaní od zdrojov sme vyhodnocovali získané informácie, už v úvode sme sa snažili zostrojiť približný bodový scenár, ktorý by obsahoval kľúčové determinanty cyklov. Na získavanie informácií sme využívali všeobecne dostupné zdroje, ale aj osobné dopytovanie samotných respondentov a ich známych. V následnosti sme pokračovali s osobnými stretnutiami s protagonistami, kde sme im všeobecne priblížili cieľ práce, jeho štruktúru a metodiku spracovania. Po osobnom spytovaní sme pristúpili k vizualizácii technického scenára – využili sme location scouting (z angl. prezretie lokácie), ktorý nám pomohol pri celkovej dramaturgickej stavbe diela.

Po prezrení lokácií a tvorbe bodového literárneho scenára sme pristúpili na proces plánovania výroby. Na každého respondenta sme si vyčlenili dva mesiace na výrobu, pričom sme brali ohľad na vyťaženosť našich respondentov. Proces sme komunikovali výhradne cez emaily, najmä kvôli časovej prehľadnosti a možnosti synchronizovania udalosti do kalendára.



**Obrázok č. 1 a 2:** Prezeranie lokácie v priestoroch Nádvorja v Trnave.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



**Obrázok č. 3:** Emailová konverzácia s jedným z protagonistov.

Zdroj: vlastné vyhotovenie.

## 2 PRODUKCIA

Produkcia prebiehala počas časového harmonogramu a osobných odporúčaní protagonistov. Pred výrobou boli účinkujúcim odoslané otázky na ozrejmienie, taktiež boli prebrané osobne pred natáčaním rozhovorov. Otázky boli koncipované formou ľahšieho dohľadania alebo natočenia doplnujúcich záberov. Na tento spôsob sme využívali najmä internet, ale aj osobné materiály účinkujúcich. Po zosumarizovaní sme pristúpili k natáčaniu rozhovorov, ktoré boli natáčané na vopred dohodnutých miestach – najmä kvôli vyťaženosti alebo obsadenosti miest. Z lokácii môžeme spomenúť napríklad budovu Slovenského rozhlasu, Divadlo Jána Palárika či kultúrny priestor Nádvorie v Trnave. Logistické možnosti boli v rámci projektu jemne obmedzené, keďže techniku sme prepravovali vlakom alebo osobne na sebe (v rukách). Musíme však zhodnotiť, že na toto obmedzenie sme s finálnym technickým výsledkom spokojní – jednali sme s obmedzenými prostriedkami a rozpočtom.



**Obrázok č. 4 a 5:** Výroba cyklu v divadle Jána Palárika v Trnave a v bude Slovenského rozhlasu.

Zdroj: vlastné vyhotovenie.

Technické zabezpečenie tvorila trojica fotoaparátov, na ktoré boli snímané materiály. Ďalej musíme spomenúť aj dodatkové technické zariadenia ako klopové mikrofóny, audio rekordéry, digitálna klapka v iPade, gyroskopické stabilizátory, statívy, či led video svetlá










s premenlivou teplotou svetla v hodnotách od 3200 kelvinov do 5600 kelvinov a zmäkčujúcim difúznym materiálom. Tieto parametre a špecifikácie ďalej preberieme v kapitole o kamere a technických zariadeniach.

## Kamera a technické zariadenia

Ako sme spomenuli vyššie, na výrobu cyklu boli použité rozličné technické prostriedky, ktoré nám pomohli dosiahnuť vyžadované výsledky. Kamery a záznamovú techniku môžeme rozdeliť pod dve podskupiny – primárne a sekundárne. Pre záznam sme používali primárnu kameru Panasonic Lumix GH4R, ktorá snímala v rozlíšení 1920x1080 pri päťdesiatich progresívnych snímkach, 8 bitovom 4:2:2 zázname s použitím log profilu, ktorý slúži na lepší dynamický rozsah obrazu. Sekundárne kamery boli Sony a6000, ktorá podobne ako kamera GH4R natáčala do rozlíšenia 1920x1080 pri päťdesiatich progresívnych snímkach avšak bez použitia log profilu, keďže týmto profilom nedisponuje. Kameru sme zladili pomocou približného užívateľského nastavenia profilu a overili s 18% šedou, vektorskopom. Záznam z kamery Canon EOS 7D sme použili len v nevyhnutných prípadoch, keďže tento typ fotoaparátu nie je primárne určený na natáčanie ale na fotografovanie. Jeho dátový tok, ktorý predstavuje 28Mbps je oproti novším záznamovým kamerám zanedbateľný – vyššie spomenuté dosahujú najnižší dátový tok 50Mbps. My sme pri vytváraní cyklu používali dátový tok 100Mbps a viac. Navyše pri snímaní do rozlíšenia 1920x1080 (fullhd) nedisponuje záznamom do päťdesiatich progresívnych snímkach, toto je dostupné len pri rozlíšení 1280x720. Z ostatných technických prostriedkov spomenieme audio rekordér Zoom H-1n, ktorý bol v kombinácii s klopovým mikrofónom Rode Smartlav + a redukciou z TRS na TRRS. Ako záložné zariadenie sme používali iPhone 5S. Zvukový záznam bol realizovaný do formátu WAV so sample ratom 44100Hz. Pri umelom svietení bolo použité led panelové svetlo s presnou farebnou reprodukciou, ktoré dosahuje +- 95CRI. Vyváženie bielej bolo na každej kamere vyvažované s 18% šedou pre maximálnu presnosť. Pri väčšine záberov bola kamera osadená na gyroskopickom stabilizátore, ktorý s pomocou motorov a gyroskopu vyrovnáva všetky osi. Vo veľkej miere bola použitá aj dynamická kamera – kamera z ruky.

## 3 POSTPRODUKCIA

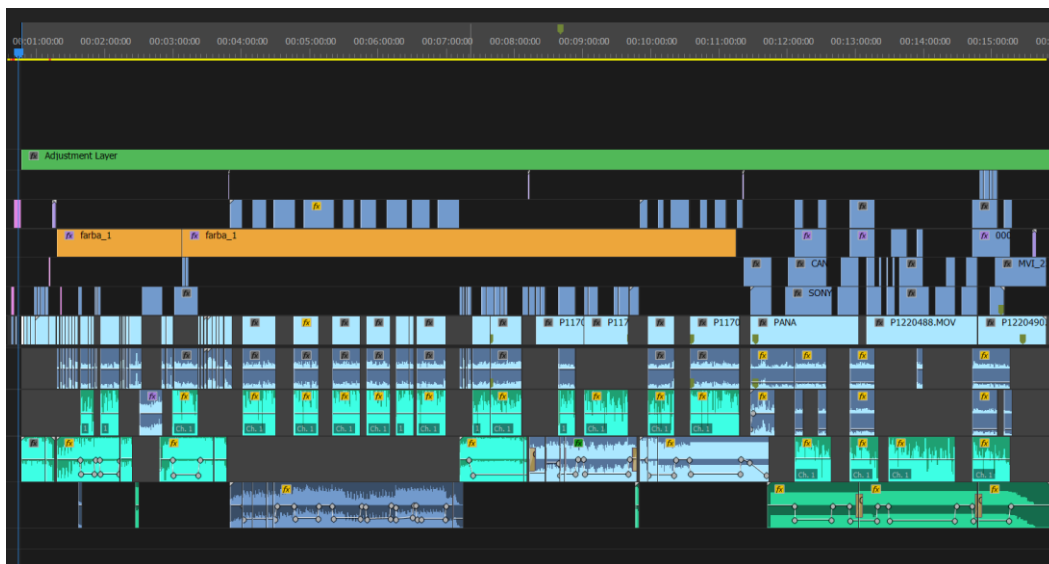
Ešte pred postprodukciou je dôležité zosumarizovanie a dôkladné zakategorizovanie všetkého nasnímaného materiálu. Ten sme rozdelili na protagonistov, lokáciu a čas. Pri tejto činnosti je veľmi dôležité správne a efektívne delenie, nesmie sa stať, že bude niečo chýbať alebo bude umiestnené v inom priečinku.

<input type="checkbox"/> Názov	Dátum úpravy	Typ	Veľkosť
 DIVADLO_set	06.03.2020 11:52	Priečínok súborov	
 hudba_foolk	18.04.2019 21:44	Priečínok súborov	
 Klipy	20.03.2020 19:22	Priečínok súborov	
 pre_render	20.03.2020 19:21	Priečínok súborov	
 Projekt	09.03.2020 1:43	Priečínok súborov	
 Rozhovor_nadvorie	12.04.2019 10:08	Priečínok súborov	
 studio_rozhovor	18.04.2019 17:34	Priečínok súborov	
 TVAT_FMK	10.11.2019 1:01	Priečínok súborov	
 znelky_trnavske_radio	20.03.2020 19:22	Priečínok súborov	

Obrázok č. 6: Kategorizovanie natočeného materiálu.

Zdroj: vlastné vyhotovenie.

Na strih a skladanie materiálu sme použili program Adobe Premiere Pro vo verzii CC 2020. Projekt sme nastavili na rozlíšenie 1920x1080 pixelov pri päťdesiatich progresívnych snímkach. Táto obnovovacia frekvencia obrazu je vybraná hlavne preto, lebo natočené materiály máme práve v päťdesiatich snímkach a jeho zníženie na štandardný formát dvadsaťpäť snímkov za sekundu by spôsobil spomalenie celej sekvencie o polovicu. Pri skladaní materiálu sme sa riadili bodovým scenárom, ktorý nám bol dobrou oporou, najmä pri hľadaní otázok a odpovedí v rozhovoroch.



**Obrázok č. 7:** Finálna časová os jednej časti dokumentárneho cyklu.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.

Pri strihaní sme vychádzali z dramaturgickej a technickej predlohy scenára. Obraz a zvuk sme synchronizovali postupne podľa priebežne spracovaných záberov, kontinuitu záberov sme sa snažili dopĺňať ilustračnými zábermi. Pri strihu sme sa snažili zábery skladať svižne a ľudsky, s prihliadnutím na celkovú dynamiku jej výpovede. Vo veľkej miere sme použili prelínanie zvukového synchronu, doplnené o archívne zábery a zábery, v ktorých sa striedala kantňa (prevažne celky, polocelky a detaily).

### **Colorgrading – farbenie obrazu**

Hlavným úmyslom farbenia obrazu alebo jeho kolorovania je emocionálne zapôsobenie na diváka. Táto metóda sa využíva skôr vo veľkých filmových produkciách, keďže sa ňou dá eliminovať možnosť chyby pri natáčaní – myslíme tým zlé naexponovanie, nesprávne vyváženie bielej. Taktiež dôležitou časťou je aj vplyv farby na recipienta. Častokrát sa môžeme stretnúť, že zábery z pláže budú kolorované do oranžova, s použitím suplementárnych farieb môžeme navodiť u diváka pocit tepla a exotiky, naopak u záberov zo zimného prostredia sa využívajú modré odtiene farebného spektra. V našom cykle sme využívali log profil len na jednej kamere, avšak aj to dopomáha ju zladeniu ostatných kamier. U ostatných kamier sme využívali užívateľsky nastavený profil, v ktorom boli všetky parametre minimalizované. Týkalo sa to najmä saturácie, kontrastu a vnútorného doostrenia. Zábery z našej primárnej kamery Panasonic Lumix GH4R sme kolorovali ako prvé, pokladali sme ich ako primárne a referenčné pre ostatné farebné profily. Farebný profil, inak povedané aj Look Up Table, inak LUT, sme aplikovali na priehľadnú vrstvu, ktorá sa nachádza nad všetkými zábermi, ktoré patria danej kamere. Na vrstvu sme aplikovali lumetri color, softwarový plugin, ktorým možno



farebne upravovat' obraz. V jeho nastaveniach sme pridali konverzný preset z logu do farebného profilu Rec. 709, inak aj BT 709, ktorý je odvodený od moderných širokouhlých obrazoviek a ich typu luminiscencie obrazu. Tento farebný profil je používaný v širokom spektre obrazových výstupov, ktoré sú mierené pre televíziu, kino alebo internet. Pri natáčaní sa v náhľadovom monitore využíva práve tento profil, lebo poskytuje pomerne veľké dynamické rozlíšenie a možnosť priameho použitia bez možnosti ďalšieho dolad'ovania, záber je ale v logu, čo poskytuje veľkú flexibilitu pri neskoršom postprocesse. Na fotografiách môžeme vidieť obraz pred a po aplikovaní Rec. 709 farebného profilu po miernej úprave vyváženia bielej a posunutím S krivky.



**Obrázok č. 8:** Vizualizácia pred a po farebnej úprave obrazu.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



**Obrázok č. 9:** Vizualizácia pred a po farebnej úprave obrazu.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.

## Zvuk a hudba

Pri výrobe dokumentárneho cyklu sme využívali smerový mikrofón, ako aj klopový mikrofón, ktorého výstup šiel priamo do audiorekordéra. Tieto zvukové materiály sme využívali pri strihu, postupným kombinovaním synchrónu a ruchov sme sa snažili docieľiť väčší pocit autenticity. Z pohľadu využívania hudobného podkladu sme sa snažili využiť čo najväčšie množstvo lokálnej alebo slovenskej hudobnej produkcie. Pokladáme za výhodu, že naši protagonisti pôsobia v hudobnom priemysle, t.j. vytvárajú svoju hudbu alebo ju propagujú. Na základe tejto skutočnosti sme využívali najmä autorské hudobné diela, v diele o Dušanovi Vančovi sme využili jeho produkciu, v diele o Michalovi Sekerovi sme využili drum and bassovú slovenskú produkciu.

## ZÁVER

Na záver musíme zhrnúť, že cieľ, ktorý sme si stanovili sme aj naplnili. Vytvorili sme dva publicistické dokumentárne diely, ktoré opisujú súčasný stav protagonistov. Vnikajú do ich kreatívnej bubliny, opisujú vnútorné a vonkajšie rozpoloženie a ukazujú divákovi ich život. Výroba prebiehala svižne, avšak kvôli vyťažnosti účinkujúcich sme niektoré časti nahrávali vo väčšom časovom rozostupe, čo ale nie je na škodu – tým pádom sme mapovali väčší časový rámec, aký sme predtým mali zaumienený.

S finálnou distribúciou počítame na konci apríla, kedy dokončíme všetky farebné a zvukové úpravy. V dobe písania príspevku máme dokončený jeden diel, druhý máme rozpracovaný a čaká na finálne dokončenie. Kvôli pandémie koronavírusu sme však pristúpili k rozhovoru, ktorý prebieha prostredníctvom videohovoru a veríme, že tento spôsob nebude na škodu.

Dúfame, že dokumentárny cyklus zaujme hlavne ľudí v trnavskom kraji, práve ich máme ako primárnu cieľovú skupinu. Podskupinu môžu tvoriť aj potencionálni recipienti, ktorí sa zaujímajú o alternatívnu hudobnú scénu na Slovensku. Vo vzťahu k celkovej výpovednej hodnote cyklu je nutné podotknúť, že s výsledkom sme spokojní. Nájdu sa v ňom isté technické a dramaturgické chyby, ktorých sme si vedomí, avšak pre bežného recipienta sú tieto nedokonalosti ťažko rozlúštiteľné.

# SLOBODA

*Michal Kačka, Rastislav Kupšo, Dušan Blahút*

## **Abstrakt**

*V krátkom dokumentárnom študentskom filme „SLOBODA“ sa zaoberáme všetkým tým čo môže tento pojem predstavovať. Hlavným respondentom je spisovateľ Július Vanovič, ktorý je zároveň aj našim sprievodcom naprieč časom a zmenami režimu. „SLOBODA“ nie je ideologická a neobsahuje ani agitačnú funkciu, nechá diváka utvoriť si svoj vlastný názor.*

**Kľúčové slová:** 1989, demokracia, dokumentárny film, Július Vanovič, Nežná revolúcia, november, spisovateľ, sloboda, Slovensko.

## **Abstract**

*In our short documentary student film called „FREEDOM“ we are dealing with everything what this term can represent. Main respondent – writer Július Vanovič is also are guide through the time and regime changes. „FREEDOM“ is not ideological and does not contain an agitation function, it allows the viewer to form his own opinion.*

**Keywords:** 1989, democracy, documentary film, freedom, Július Vanovič, november, Slovakia, Velvet revolution, writer.

# ÚVOD

V prvom ročníku sme si vďaka predmetu Audiovizuálna tvorba I a II s doktorom Mgr. Dušanom Blahútom, PhD v rámci povinných zadaní vyskúšali prácu s kamerou, a naučili sa porozumieť programu Adobe Premiere. Náš finálny výstup na konci zimného semestra bolo krátke video o našom meste. V letnom semestri sme sa posunuli o niekoľko levelov vyššie a pokračovali sme tvorbou krátkeho hraného filmu. Možnosť dať riadkom život a vyrozprávať príbeh spoza kamery nás nadchol na toľko, že sme sa rozhodli v tomto smere pokračovať.

## 1 ČO JE SLOBODA?

Dokument SLOBODA bol pre nás veľkou výzvou, pretože tentokrát sme sa neriadili presným scenárom a vo veľkej miere je film postavený na výpovedi nášho hlavného respondenta, spisovateľa Júliusa Vanoviča, ktorého sme kontaktovali po prečítaní jeho publikácie Zápisky z mŕtveho času / Anti-memoáre. Autor v Antimemoároch pútavým, esejisticko-rozprávačským štýlom rozprestiera pred nami svoj život a ruptúry svojej doby od oslobodenia 1945 cez dlhé roky komunistického režimu. Je to odysea cez stalinské 50. roky plné bezprávia, vzápätí znesiteľnejšie 60. roky a po dubčekovskej jari a okupácii: pracovné degradovanie a zákaz publikovania. Preto sa pre nás stal výborným sprievodcom zmenou režimu a ideálnou osobou, ktorá nám môže povedať viac o pojme Sloboda, ktorý nie je taký jednoznačný ako sa to môže na prvý pohľad zdať. Bolo pre nás veľkou čťou, že prijal našu žiadosť a pozval nás do svojej redakcie, kde sme s ním z poza kamery viedli plnohodnotný rozhovor. Získali sme celkom 90 minút materiálu z ktorého sme následne niekoľko hodín abstrahovali tie najkľúčovejšie myšlienky, ktoré sme následne prepojili a vystavali sme na nich krátky príbeh. Postupovali sme presne opačným spôsob ako pri tvorbe hraného filmu, kde sme mali vopred naplánovaný každý záber, scénu a repliku.

Okrem rozhovoru s našim hlavným respondentom, sme spravili aj civilnú anketu, vďaka ktorej sme sa dozvedeli od rozličných ľudí, čo pre nich pojem Sloboda predstavuje.

### 1.1 Krátka anotácia

17. novembra uplynulého roku sme si pripomenuli odvahu našich rodičov a prarodičov, ktorí sa nebáli postaviť proti nepravostiam systému a vybojovali pre nás slobodu. No svet neriadia len zákony napísané na papieri, svet riadia ľudia. Ľudia ktorých si volíme a dávame im moc. Vyzerá však náš svet vďaka nim naozaj tak ako si ho naše matky a otcovia s kľúčmi v ruke vysnívali? Často si ani neuvedomujeme aká je sloboda dôležitá a berieme ju ako samozrejmosť. No sme naozaj slobodní?

## 2 SCENÁR

### INTRO: Záber námestia - pochody za slušne Slovensko a do toho nápis sloboda

Sloboda je veľmi rozsiahly pojem predstavujúci rozličné veci odlišných ľudí. (Spýtali sme sa desiatich náhodných okoloidúcich čo pre nich tento pojem znamená.)



## ANKETA

Anketa bude predstavovať súbor najlepších odpovedí, ktoré budú položené náhodným ľuďom na otázku Čo pre Vás znamená sloboda. Anketa bude zakončená otázkou na diváka.

A čo znamená tento pojem pre teba ?

Spisovateľ Július Vanovič vo svojich ANtimemoároch rozprestiera pred nami svoj životnú odyseu od oslobodenia 1945 cez dlhé roky komunistického režimu. A práve vďaka nemu sa pripomenieme význam tohto pojmu a zavedieme Vás na malú prechádzku v čase.

Prvý zaber :

1. video, spisovateľ vysvetľuje čo je sloboda,  
slobody majú svoje hranice,

Píše sa november 1989, Václavským námestím v Prahe prúdia zamatové farby, z diaľky sa ozýva cingot kľúčov a vo vzduchu je cítiť závan slobody. Železná opona padá. Otvárajú sa hranice, búrajú sa zábrany a spoločnosť víta dovedy neznámu pani s menom demokracia.

1. video .demokracia je nezrelá, na všetky hodnoty sa za komunizmu kašlalo

Hodnoty sú zakrývané úplatkami , mafiánsky štát

Strach zo slobody prejavu a nenaplnených snov a očakávaní od života sa po 17. novembri rozplýva a je zrazu len spomienkou, spomienkou na niečo dávne a tajuplné visiace na oblohe, vrhajúce z hora svoj tieň.

2. video keď som počul pieseň kto za pravdu horí – akoby sa vracali staré hodnoty, generálny štrajk

Staršie generácie aj napriek obrovskému množstvu nových možností ktoré priniesla táto zmena na socializmus spomínajú v dobrom a v spomienkach sa do tejto doby neustále vracajú.

4. Video – rozdiel: za komunistov vs dnes, Slováci myslia bruchom

Strach zo slobody prejavu nenaplnených snov a očakávaní od života sa rozplýva a je zrazu len spomienkou, spomienkou na niečo dávne a tajuplné visiace na oblohe, vrhajúce z hora svoj tieň.

Pocity beznádeje, sklúčenosti vymaniť sa zo začarovaného kruhu systému, ktorý nám spoločnosť prichystala sú predávané z generácie na generáciu. Mladí ľudia majú dnes už o slobode svojské, idealistické a zmiešané predstavy. A vďaka pochybnostiam ktoré im každý deň viac a viac prináša systém v slobodu prestávajú veriť.

## ZÁVER

Tvorba tohto krátkeho dokumentu bola pre nás veľkou skúsenosťou, aj keď samotný výsledok obsahuje kopec chybičiek krásy, myslíme si, že sme na čím ďalej lepšej ceste k tomu ako sa ich zbaviť a jedného dňa vypílovať náš finálny výstup k dokonalosti.

# VIDEOKLIP IDOL – PRIZNÁVAM

*Pavol Banáš, Marek Šimončíč*

## **Abstrakt**

*Cieľom audiovizuálneho projektu Priznávam, je využiť mediálny fenomén „agenda setting“ a nastoliť tak spoločenskú diskusiu o probléme domáceho násilia. Hudobný videoklip Priznávam je súčasťou projektu Rovnako Rozdielni, ktorého cieľom je podobným spôsobom otvárať aj ďalšie témy, ktoré sú spoločnosťou tabuizované alebo ignorované. V práci sa autor venuje hlavne obsahovej zložke diela. Vysvetľuje ako pristupoval k tvorbe scenára, čo je pre diváka dôležité a ako vyrozprával príbeh tak, aby diváka zaujal a donútil nad týmto problémom premýšľať. Menšou časťou sa práca tiež zaoberá samotnou realizáciou videoklipu.*

**Kľúčové slová:** agenda setting, audiovizuálne dielo, domáce násilie, spoločenská diskusia, videoklip.

## **Abstract**

*The main aim of the audio-visual project 'Priznávam' is to use the agenda-setting phenomenon, thus establish a social discussion on the problem of domestic violence. The music video for 'Priznávam' is a part of the 'Rovnako Rozdielni' project that explores tabooed and ignored topics in society in a similar way. In the work, the author mainly focuses on the content of the work, such as an explanation of his approach to the creation of the script. That is important for the viewer while the author aims to make the video aesthetical and makes the viewer think about the problem. The minority of the work also describes the production of the video itself.*

**Keywords:** agenda setting, audio-visual work, domestic violence, music video, social discussion.

# 1 PREDPRODUKCIA

Hlavnou témou hudobnej skladby a videoklipu je alkoholizmus a domáce násilie. Príbeh zobrazený vo videoklipe zachytáva skutočný život Mária „Idola“ Randysa, ktorý je autorom a interpretom skladby. Ako scenárista a režisér videoklipu sa s Máriom poznám už dlhšie a iniciatíva spraviť klip k tejto skladbe prišla z mojej strany. Po tom, ako som si vypočul pracovnú verziu skladby som totiž vedel, že takáto emocionálne silná skladba si zaslúži aj vizuál.

Písanie scenára bolo však pre mňa trochu komplikovanejšie. Na rovnakú tému sme v minulosti totiž nakrúcali videoklip Nezlomná. Preto som nad kreatívnu časťou predprodukcie strávil až niekoľko týždňov. Akokoľvek som k scenáru pristúpil, vždy sa mi po krátkom čase začal podobať na Nezlomnú a tomu som sa chcel za každú cenu vyhnúť. Nakoniec som priniesol úplne iný koncept. Prestal som sa zameriavať konkrétne a presne na Máriov život a chcel som to spraviť tak viac všeobecne. Aby si príbeh mohol interpretovať každý divák, ktorý niečím podobným prešiel, presne podľa seba a svojho života.

Výsledkom je scenár odohrávajúci sa v dvoch líniách. V prvej Idol sedí v kostolnej lavici a modlí sa k Bohu. Táto línia začína prvým záberom videoklipu a končí posledným, je takmer úplne pasívna a jediná výrazná aktivita v nej je na konci, keď sa Idol postaví z kostolnej lavice, prejde pred oltár, kľakne si a za sebou nechá všetky zlé veci, ktoré sa mu v živote stali.

Druhá línia je oveľa viac príbehová. Zobrazuje to, čo Idolovi prebieha v hlave počas toho, ako sa v prvej línii modlí. Postupne si prechádza celý svoj život od narodenia až po odchod zo školy. Počas toho ako spomína zároveň rapuje. V klípe je zobrazených viacero scén, ktoré však len veľmi schématicky odkazujú na Idolov život. Ako som už spomínal, chcel som vytvoriť priestor, aby si každý divák mohol doplniť príbeh podľa seba. Celý príbeh sa odohráva rovnako ako prvá línia v kostole. Tentoraz však pred oltárom. Všetko začína narodením Idola, pokračuje príchodom domov k otcovi alkoholikovi. Neskôr sa naplno rozvinie alkoholizmus, Idol však pomaly rastie a jeho ranné detstvo sprevádza všadeprítomná fľaša alkoholu. Otec už nezvláda svoj vlastný život a rozhodne sa ho ukončiť samovraždou. Idol medzitým vyrastie na študenta, rozhoduje sa však odísť zo školy ešte pred jej dokončením.

V príbehu sú 2 predmety, ktoré tvoria linku počas celého deja. Všetko sa odohráva na jednej scéne, školskej lavici stojacej pred oltárom a v každej scéne sa vyskytuje fľaša od alkoholu ako predmet symbolizujúci hlavný problém, ktorým sa videoklip zaoberá. Strihovou montážou je dosiahnutý efekt, vďaka ktorému dej vyzerá veľmi kontinuálne a prechody medzi scénami sú plynulé bez narušania continuity.

# 2 PRODUKCIA

Produkcia celého videoklipu trvala približne 8 hodín počas jedného dňa. Nakrúcali sme v kostole v Suchej nad Parnou. Nájsť kostol, v ktorom by nám bolo umožnené takéto nakrúcanie sa počas predprodukcie ukázalo ako najväčší problém videoklipu. Nakoniec sme však boli úspešní a našli veľmi ochotného správcu kostola. Ako prvú sme nakrúcali 2. príbehovú líniu, v ktorej vystupuje viacero hercov-amatérov. Z organizačného pohľadu to bolo efektívnejšie, aby sme nemuseli množstvo ľudí držať na placi pridlho. Napriek tomu sa nám však nepodarilo postupovať úplne chronologicky, vzhľadom na časovú vyťaženosť niektorých hercov. To vytvorilo na mňa ako režiséra a kameramana tlak aby sme na žiadny záber nezabudli a zároveň aby boli dodržané všetky prvky potrebné pre continuity deja, hlavne aby sa fľaša od alkoholu v každom zábere nachádzala tam kde mala a zároveň sa počas neho presunula na

správne miesto. Následne som až v postprodukcii zistil, či som tento proces zvládol a líniu zachoval.

Najnáročnejší záber tejto príbehovej časti bol jednoznačne ten, v ktorom Idolove mladšie ja prevráti lavicu a odchádza preč. Tento záber sme museli dôkladne pripraviť a na podlahu umiestniť prvky, ktoré stlmia náraz aby sme zabránili poškodeniu podlahy kostola. Záber sa musel nakrútiť na prvý krát, keďže po dopade sa stará školská lavica úplne rozpadla a opakovanie záberu nebolo možné. Z toho istého dôvodu sme ešte pred nakrútením tohto záberu museli spraviť synchrónne zábery na speváka Dávida Jakubkoviča, ktorý v druhom refréne práve na tejto lavici sedí.

Svetlo počas celého videoklipu som riešil úplne podľa seba. Všetky svetlá v kostole boli zhasnuté a scéna bola nasvietená iba s pomocou led panelov špecializovaných na videoprodukcii. Rovnomerné nasvietenie takto veľkého priestoru bolo pre mňa výzvou, keďže som s tým nemal predchádzajúce skúsenosti. Zároveň je to hlavná oblasť videoprodukcie, v ktorej som sa počas tvorby tohto diela posunul.

Pôvodne sme mali v úmysle použiť pri nakrúcaní dymostroj. To by ešte lepšie zdôraznilo mysterióznu atmosféru kostola. Tento úmysel nám však nevyšiel. Pri skúške sme totiž zistili, že dym z dymostroja sa vo veľkom priestore kostola rozplynie tak rýchlo, že je nemožné stihnúť čokoľvek nakrútiť. Na ďalšie produkcie tak máme ponaučenie, že pri tomto type priestoru treba na zadymenie využiť iný typ technológie, ktorá umožní aby sa dym držal pri zemi a nerozplýval sa do priestoru.

### **3 POSTPRODUKCIA**

Postprodukcía prebiehala štandardne. Najprv som si v strihovom programe prezrel všetok nakrútený materiál a vybral tie najlepšie zábery, následne som si ich zoradil chronologicky podľa scenára a začal postupne strihať podľa hudby. Priestor medzi príbehom som vyplňal zábermi s rapom. Vďaka tomu, že efekt kontinuálneho deja som vytvoril už priamo pri nakrúcaní nebolo potrebné robiť žiadne náročné postprodukčné efekty. Po dokončení strihovej skladby nasledovala korekcia farieb a colorgrading. Nasledovali pridanie grafiky projektu ROVNAKO ROZDIELNÍ, ktorého je videoklip Priznávam súčasťou.

### **4 DISTRIBÚCIA**

Videoklip v čase písania tejto práce ešte nie je zverejnený. Jeho zverejnenie je naplánované prostredníctvom YouTube kanálu „Rovnako Rozdielni“. Projekt Rovnako Rozdielni vznikol ako aplikačný výstup mojej pripravovanej diplomovej práce. Jeho cieľom je hovoriť o problémoch, ktoré sú tabuizované respektíve sú na okraji záujmu spoločnosti s využitím fenoménu nastolovania tém spoločenskej diskusie a tiež prinášať do slovenského mediálneho priestoru pozitívnu energiu, motivovať divákov k zlepšovaniu vlastného života a tiež svojho okolia a celkovo tak prispieť k pozitívnej zmene na Slovensku.

Videoklip Priznávam chce otvoriť diskusiu na tému alkoholizmu a domáceho násillia v rodinách. Tieto problémy sú bohužiaľ v spoločnosti stále silne prítomné, aj keď si pred tým zatvárame oči. Súčasťou tejto kampane budú aj ďalšie dve videá. Prvé je rozhovor Mária „Idola“ Randysa s jeho matkou o tom, aké to bolo prežívať udalosti z videoklipu naživo ale budú sa tiež prihovárať ženám, ktoré sú v podobnej situácii teraz aby sa ju nebáli riešiť a Máriova mama povie aj konkrétne odporúčania ako v takej situácii postupovať. V druhom video sa rozprávam ja ako autor videoklipu s Máriom o tom, ako sme pri tvorbe videoklipu

postupovali, akým spôsobom sú vyrozprávané jednotlivé dejové linky a čo znamenajú veci, ktoré sa dejú v obraze. Okrajovo sa dotkneme tiež témy zákazov potratov, ktorá v kontexte videoklipu vyznieva až absurdne a porozprávame sa tiež o aktuálnej situácii v spoločnosti.

## NOVEMBER '89

Filip Šebeň, Eva Jonisová

### **Abstrakt**

*Príspevok sa venuje analýze spomienok na 17. november 1989 v súvislosti s 30. výročím. Autor využitím naturálneho osvetlenia z pouličných lúčok a denného svetla zobrazuje imaginatívnu realitu protestov, ktoré sa konali na námestiach. Príspevok pozostáva zo sprievodnej správy a série autorských fotografií.*

**Kľúčové slová:** fotografia, november 1989, protest, spomienky.

### **Abstract**

*The paper deals with the analysis of memories of 17th November 1989. The author uses daylight and natural light from street lamps, the author depicts the imaginative reality of the protests that took place in the squares. The paper consists of an accompanying report and a series of author photos.*

**Keywords:** November 1989, protest, photography, memories.

## 1 NOVEMBER '89

Rok 1989 si mnohí z nás pamätajú ako prelomový. Na fotografiách sme sa pomocou svetla snažili priblížiť realitu, ktorá bola zobrazovaná počas osláv 30. výročia na námestiach formami protestov. Kontrast medzi čiernobielymi a farebnými fotografiami poukazuje na svetlú dobu, ktorá prichádza, a zároveň na temnú, ktorá odchádza – ustupujúci režim, ktorý sa revolúciou podarilo zlomiť. Fotografie z revolúcie „Novembra '89“ majú pôsobiť na emočnú stránku človeka. Ich cieľom je pobúriť, zmoralizovať a prinútiť respondentov emočne sa vcítiť do ľudí počas doby revolúcie a vzbudiť v nich dojem, že je v rukách mladšej generácie ich svetlá budúcnosť. Na fotografiách sa autor snažil zachytiť aj detaily transparentov, revolučne naladený dav protestujúcich a v neposlednom rade i vizuálnu podobu rečníkov na pódiu či kapely, ktorá ich sprevádzala. Nielen formálne, ale aj myšlienkovy zaujímavou zachytáva skupiny ľudí i jednotlivcov, kontextuálne zároveň zaznamenáva oslavy jednej z najvýznamnejších udalostí v novodobých dejinách našej krajiny. Autor sa vizuálne orientuje v mase davu, anticipuje dynamiku osláv, koncepčne zvažuje zaujímavé či symbolické situácie a gestá, pričom transformuje svedectvo Nežnej revolúcie do širších kontextov. Z gest dominuje štrnganie kľúčmi

Žáner žurnalistickej fotografie je v dnešnej dobe veľmi dôležitý. Zachytáva a reprezentuje realitu pomocou faktov, objasňuje dôvody konania a aktérov a vyjadruje ich pomocou umeleckých vizuálnych prostriedkov s dôrazom na detaily, akčnosť, mrštnosť a emočnú stránku človeka. Práve žurnalistická fotografia, ktorá je subžánrom dokumentárnej, má teda privilegované postavenie, pričom verne reprezentuje skutočnosť. Jej najdôležitejším aspektom je teda dôveryhodnosť, pretože žurnalistika je založená na objektívnosti. Žurnalistická fotografia nemá recipienta zavádzať ani klamať – pomocou fotografie sa snažíme sprostredkovať realitu tak, ako sa stala. I keď zo začiatku mala najmä ilustračnú funkciu, zmenilo sa to koncom 30. rokov 20. storočia (1936), kedy v Amerike vznikol týždenník *Life*, ktorý vo veľkej miere ovplyvnil fotožurnalistiku. Od toho času fotografie v tlači neboli už len ilustračné, ale mali výpovednú hodnotu.<sup>1</sup> Medzi najtypickejšie vlastnosti žurnalistickej fotografie patrí autenticita, dokumentárnosť, ale aj univerzálna zrozumiteľnosť a schopnosť zastaviť čas.

Tento súbor fotografií môžeme z hľadiska žánrov žurnalistickej fotografie zaradiť do fotoreportáže. Fotoreportáž je autorovým svedectvom, má dokumentárno-výtvarný charakter a vypovedá o aktuálnom spoločenskom jave<sup>2</sup>. Pozostáva z viacerých snímok. Jej hlavným zobrazovacím prostriedkom je dynamika a nie je iba jednoduchým mechanickým zaznamenávaním javov. Pre recipienta je to veľmi prít'azlivý žáner, najmä kvôli rozmanitosti fotografií, no aj kvôli svojej príbehovosti. Reportáž má byť síce vecná, ale tento žáner zabezpečuje autorovi úplnú voľnosť, ktorú Pauer definuje ako pridaný rozmer<sup>3</sup>. Fotoreportáž ponúka analýzu, súhlas alebo nesúhlas autora, hodnotenie a v neposlednom rade aj výklad, ktorý ale nemusí byť vždy potrebný. Aby zostala reportážou, je v nej potrebné udržať žánrovú dominantu. Pauer aj Lofaj poukazujú na fakt, že autor musí vedieť nekonvenčne využívať vizuálnu alebo obrazovú poetiku. Fotografická reportáž je príkladový žáner reportážnej fotografie, pretože nepôsobí len vyjadrovaným obsahom a názorom, ale i esteticky<sup>4</sup>. Zároveň má tento cyklus fotografií aj znaky fotoeseje – podľa Pauera je to rozprávanie alebo zakódovaný príbeh, ktorý dáva recipientovi úlohu dešifrovania<sup>5</sup>.

<sup>1</sup> LOFAJ, J.: *Fotografia v novinách*. Bratislava : Univerzita Komenského, 1996, s. 18.

<sup>2</sup> LOFAJ, J.: *Fotografia v novinách*. Bratislava : Univerzita Komenského, 1996, s. 79.

<sup>3</sup> PAUER, M.: *Kapitoly o fotografii*. Žilina : Eurokódex, 2014, s. 100.

<sup>4</sup> REMIŠOVÁ, A.: *Etika médií*. Bratislava : Kalligram, 2010, s. 53.

<sup>5</sup> PAUER, M.: *Kapitoly o fotografii*. Žilina : Eurokódex, 2014, s. 100.

Fotografie boli súčasťou kolektívnej výstavy študentov predmetu žurnalistická fotografia s názvom „Nežná... fmk“ v Galérii Ľudovíta Hlaváča.

## 2 PRAKTICKÝ VÝSTUP – AUTORSKÉ FOTOGRAFIE



**Obrázok č. 1:** Prichádza hodina pravdy.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



**Obrázok č. 2:** Transparenty na električke.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.





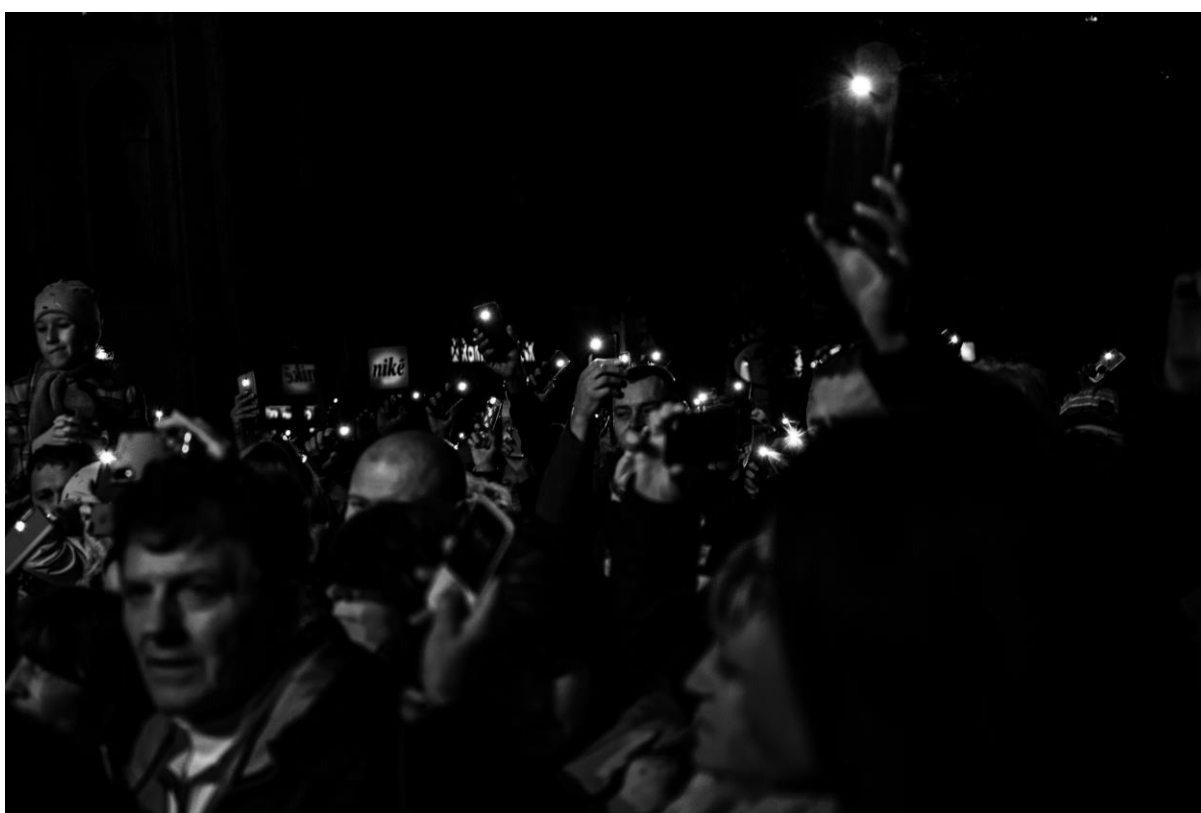
**Obrázok č. 3:** Znak revolúcie – štrnganie kľúčmi.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



**Obrázok č. 4:** Kontrast temna a svetla.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



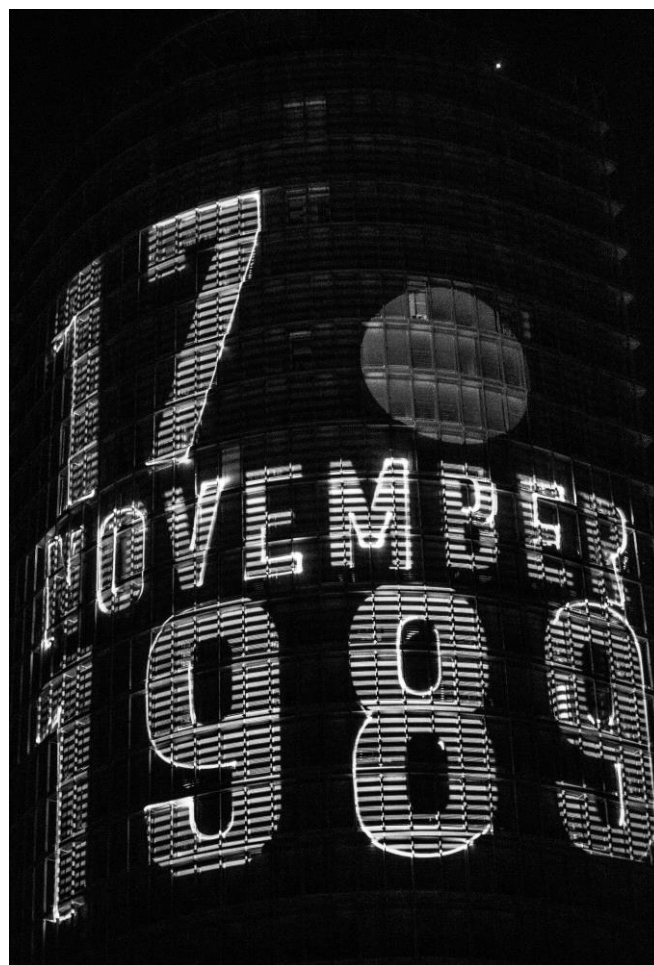
**Obrázok č. 5:** Ján Budaj, jedna z najvýznamnejších osobností Novembra '89.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



**Obrázok č. 6:** Svetlo nádeje.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



**Obrázok č. 7:** Kapela sprevádzajúca revolúciu.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



**Obrázok č. 8:** NBS.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.

## **ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY**

LOFAJ, J.: *Fotografia v novinách*. Bratislava : Univerzita Komenského, 1996. 153 s.

PAUER, M.: *Kapitoly o fotografii*. Žilina : Eurokódex, 2014. 196 s.

REMIŠOVÁ, A.: *Etika médií*. Bratislava : Kalligram, 2010. 312 s.

# INTIMITY MIRROR

*Natália Vargová, Kristián Pribila*

## **Abstrakt**

*Séria fotografií znázorňuje prirodzenú jemnosť, nevinnosť ženy a akúsi sebalásku. Prostredníctvom odrazov v zrkadle, ktoré vyjadrujú skryté pocity a myšlienky portrétovanej osoby, je zachytená jej vnútorná krása. Autorské fotografie vznikli pod vedením Mgr. et Bc. Lucie Škripcovej, ktoré majú byť výstupom na Klauzúrnej výstave študentov Ateliéru kreatívno-experimentálnej fotografie KEFA.*

**Kľúčové slová:** fotografia, ideál krásy, intimita.

## **Abstract**

*Photo series describes womans' natural softness, innocence and some kind of self-love. Hers inner beautifulness is captured using mirror reflections, which represent hidden feelings and thoughts of portraited person. Authored photographies arised under directions of Mgr. et Bc. Lucia Škripcová. These photographs are result of creative work of students at the lessons in Studio of Creative-experimental photography and will be exposed at the Clausural exhibition.*

**Keywords:** ideal of beauty, intimacy, photography.

# 1 INTIMITY MIRROR

Ženské pohlavie je po emocionálnej stránke omnoho krehkejšie a zraniteľnejšie ako mužské. Stáva sa tak významným prvkom pri prezentovaní v médiách. Módny a kozmetický priemysel, či filmová tvorba zmenili pohľad na ženský ideál krásy. Začali sa udávať neustále meniace sa trendy čo ženy v niektorých situáciách zneistilo, ba dokonca zmarilo sebadôveru. Ich vlastná identita sa tak vytráca a stávajú sa napodobeninami mediálneho ideálu. Pri pohľade na vizuálne zobrazenie modeliek, ktoré sú značnou mierou retušované, si vytvárame akúsi pomyselnú ilúziu dokonalej predstavy o kráse. V skutočnosti však nie je reálna. Je dôležité sa preto zamyslieť nad svojou podstatou, prirodzenosťou a tým, čo vlastne krása znamená. Jej účelom nie je vytvoriť kópiu rovnako vyzerajúcich ľudí, ale objaviť krásu práve vo svojich nedokonalostiach. V tom, v čom sa od ostatných odlišujeme.

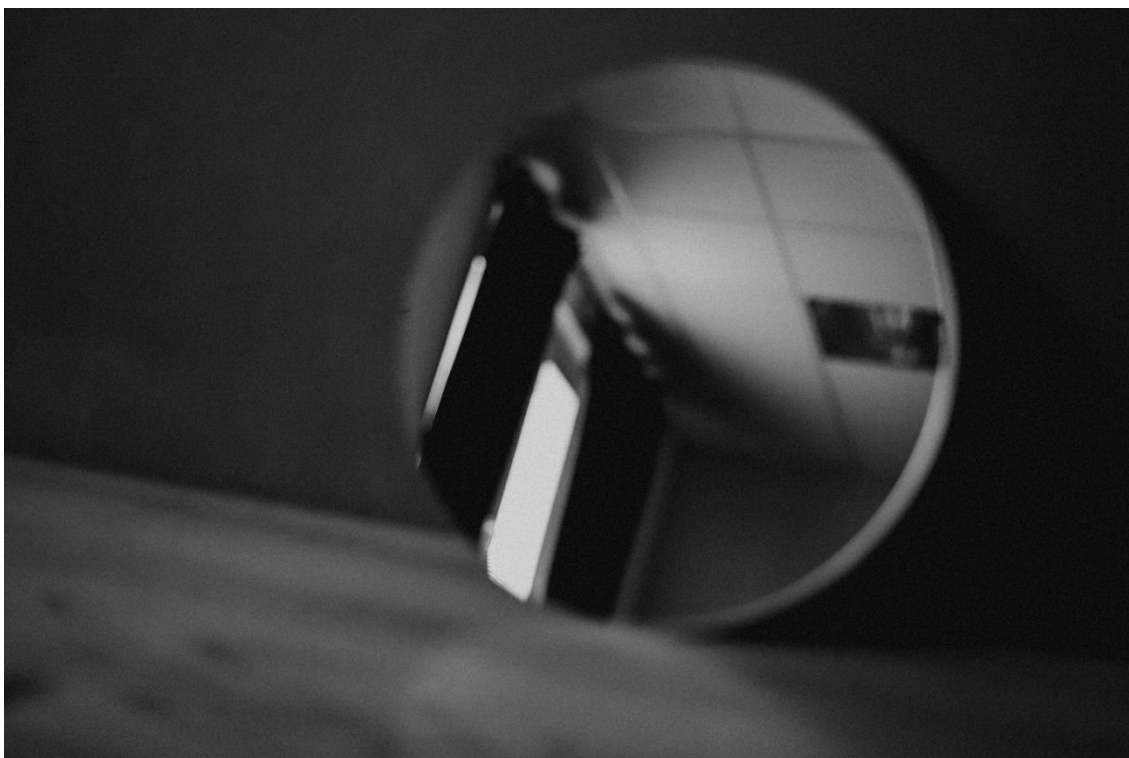
Séria fotografií poukazuje na hľadanie intimity ženského tela, jeho jemnosť a ľahkú zraniteľnosť. Prostredníctvom zrkadla, ktoré je našou každodennou súčasťou odkrývame jednotlivé etapy v našom živote. Na bežný pohľad skryté, či obyčajne nevnímateľné. Zrkadlo v tomto prípade neslúži len ako predmet pomocou, ktorého nazeráme na vlastnú podobizeň, ale hlavne ako prostriedok vďaka ktorému sa môžeme ľahšie zamyslieť nad svojím bytím. Pocity a myšlienky, ktoré dennodenne skrývame pred okolím, tak prostredníctvom odrazu vnímame omnoho zmyselnejšie. Prirodzenosť, ktorá je našou súčasťou v bežnom domácom prostredí vypláva cez priamy odraz na povrch a osoba je schopná sa cítiť omnoho príjemnejšie a voľnejšie.

Na fotografovanie sme si zvolili dva hlavné objekty. Prvým je zrkadlo (Obrázok 1), ktoré bežne využívame, no nevnímame jeho moc. Dokáže znázorniť nie len daný obraz predmetu či osoby, ale vie slúžiť aj ako akýsi emočný prostriedok. Na obrázku 2 sa osoba nachádza v odraze zrkadla. Jej časti tela napovedajú o tom, že z neho odchádza. Dôležité je však sa zastaviť, podobne ako je to aj na fotografií, kde postava zároveň v odraze stále zostáva. Rovnako ako aj v našej hlave. Občas je potrebné dopriať si chvíľu na oddych a utriediť si tak potrebné myšlienky. Druhým významným objektom v našich sériách je ženské telo. Žena pre nás predstavuje stelesnený ideál nežnej krásy. Ladný pohyb zachytený na druhej fotografii dokonalo zobrazuje časti tela, ktoré majú pôsobiť príjemne.

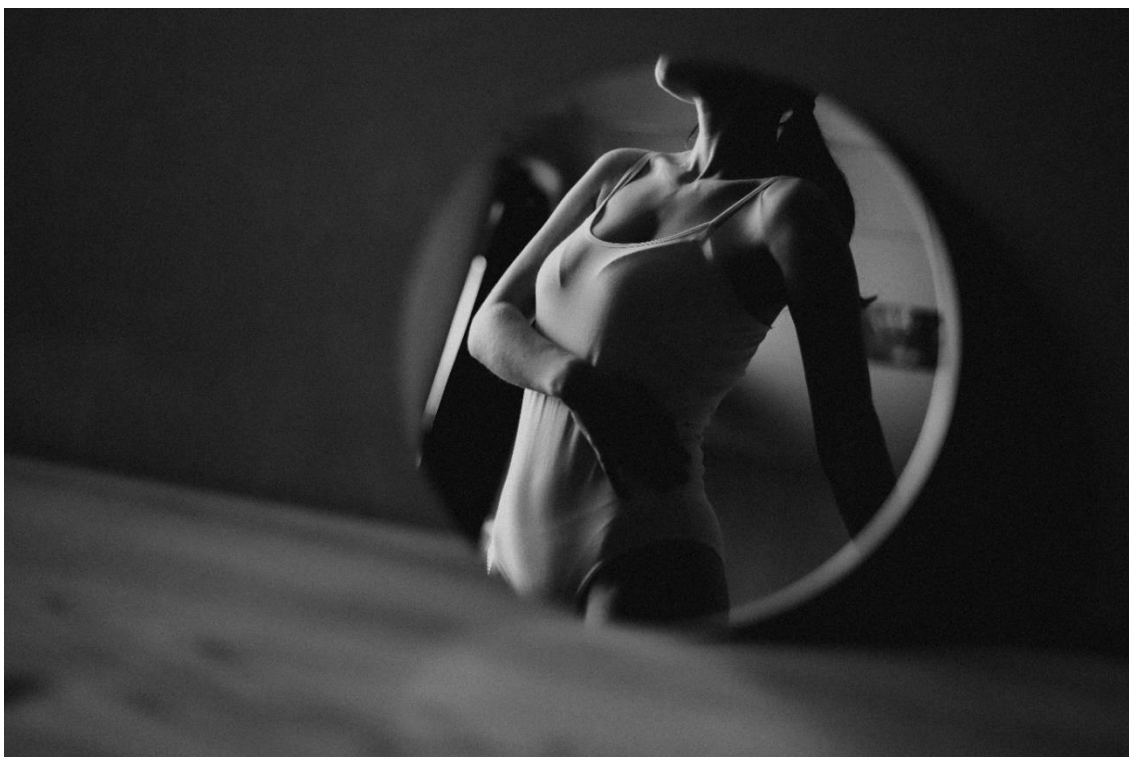
Druhá séria fotografií predstavuje snímku osoby kráčajúcej do obrazu (Obrázok 3). Dodáva to pocit, akoby sa približovala bližšie k nám. Celé telo pôsobí pokojne, ale zároveň nevieme vycítiť pocity modelky kvôli jej skrytej tvári. Je to podobné ako pri myšlienkach, ktoré často pred okolitým svetom skrývame. Obrázok 4 zobrazuje sediacu postavu. Je badateľné, že premýšľa. Vďaka tomu, že fotografia obsahuje aj jej tvár, odkrýva tak svoju vlastnú identitu, ktorá bola v snímke pred tým utajená.

Posledná séria fotografií zobrazuje sediacu postavu. Na prvej fotografii (Obrázok 5) vidíme nie úplne jasne tvár osoby. Jej telo však pôsobí vyrovnané, čo však nemusí byť úplne pravdivým obrazom jej skutočných pocitoch aj preto, že sa pred priamym kontaktom v podstate skrýva. Ženská krása ako ju všetci považujeme je u každého jedinca iná. Nie každá osoba je však schopná svoje telo vnímať s pozitívnym zmyslom a často sa priamemu pohľadu na svoj zovňajšok vyhýba. Na obrázku 6 sa modelka zobrazuje celá. Pohľad vyzerá zmyselne. My však môžeme mať pocit, že daná osoba konečne našla zmysel svojho bytia. Upretie zraku na samotnú postavu, tak evokuje pokoj a spokojnosť s vlastnou krásou.

## 2 PRAKTICKÝ VÝSTUP – FOTOGRAFIE



**Obrázok č. 1:** Intimity mirror.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie

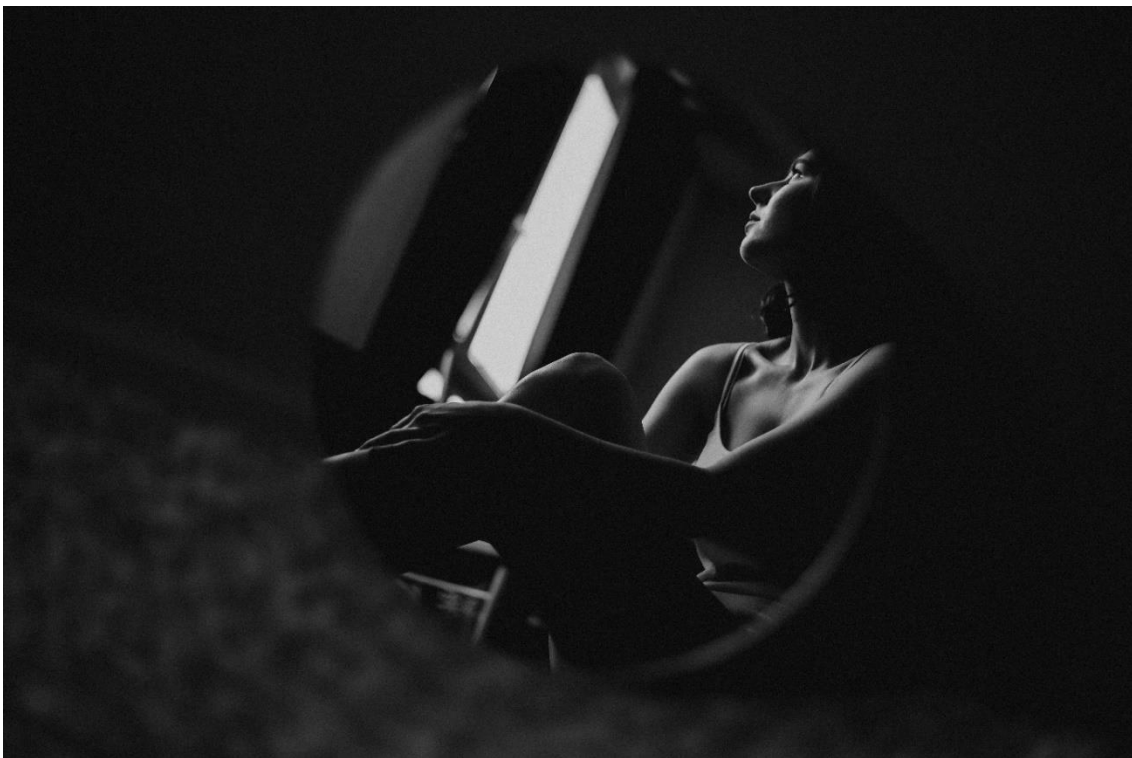


**Obrázok č. 2:** Intimity mirror.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.





**Obrázok č. 3:** Intimity mirror.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



**Obrázok č. 4:** Intimity mirror.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.





**Obrázok č. 5:** Intimty mirror.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



**Obrázok č. 6:** Intimty mirror.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.

# VIZUÁLNA ANALÝZA SEBAROZVOJA PROSTREDNÍCTVOM AUTOPORTRÉTOV

*Viktor Piršel, Mgr. Juliána Odziomková*

## **Abstrakt**

*Príspevok zobrazuje emocionálny proces cyklického vývoja postavy, z hľadiska spoznávania svojich hodnôt a priorít, sebaurčenia a sebahodnoty, so zreteľom na psychické stavy neistoty a smútku, striedané radosťou z osobného pokroku. Príspevok pozostáva zo sprievodnej správy a série autorských fotografií.*

**Kľúčové slová:** autoportrét, farby, fotografia, muž, svetlá.

## **Abstract**

*The post shows the emotional process of the cyclical development of the character, in terms of knowing his values and priorities, self-determination and self-worth, with respect to the psychic states of insecurity and sadness, alternated by the joy of personal progress. The post consists of an accompanying report and a series of author photos.*

**Keywords:** colours, lights, man, photography, self-portrait.

# 1 VIZUÁLNA ANALÝZA SEBAROZVOJA V SÉRII AUTOPORTRÉTOV

Fotografie sú súčasťou subjektívneho umeleckého konceptu autora, prostredníctvom ktorého vytvoril série, zobrazujúce vnútorné myšlienkové a emocionálne stavy, sprevádzajúce obdobie jeho vnútorného sebarozvoja po traumatickom životnom období. Fotografie vznikali v domácom prostredí za prispôbených podmienok a podomácky vyrobenom ateliéri, v rokoch 2019 a 2020. Príspevok je tvorený komplexným celkom autorských autoportrétov.

Vizuálna analýza fotografií sa venuje zobrazeniu mužskej osobnosti od začiatku jeho cesty, kedy nastal zlom v jeho živote. Fotky postupne zobrazujú emocionálny proces vývoja postavy, uvedomenie si hodnoty samého seba, zmierenie sa, stratenie a spoznávanie samého seba. Série sú inšpirované interpretkou Halsey a jej hudobnou tvorbou, či už textovým podkladom alebo vizuálnymi zobrazeniami v klipoch alebo živých vystúpeniach.

Pri fotografií sme zámerne použili slabé osvetlenie a farebné svetlá, ktoré v kombinácii s odhaleným telom dôraznejšie vyjadrujú prostredníctvom intimity emócie predstavujúce slabosť a krehkosť osoby človeka ako takého a silu, ktorú nachádza sám v sebe.

## Uvedomenie si hodnoty a zmierenie

Prvá séria zobrazuje začiatok cesty, kedy si autor nebol istý svojou hodnotou, ale postupne si ju uvedomuje počas toho, ako sa snaží zmieriť so spomienkami, ktoré mu zostávajú. Dominantná farebnosť fotografií bola ladená s najčastejšie používanými farbami interpretky (modrá a červená), ktoré taktiež individuálne predstavujú každá jeden album a za každým osobitný príbeh rozchodu, straty, nádeje a posunu ďalej. Pomocou podomácky vyrobeného projektoru autor docielil projekciu listu ako symbol spomienok a motýľa, ktorý predstavuje nádej.

## Stratenie

Druhá séria predstavuje stav opätovného upadnutia, spôsobeného preexponovaním emóciami, začal sa strácať vo svojich myšlienkach a každý deň čelil otázke „čo keby ?“. Okamih, kedy si uvedomuje, že z tohto temného miesta sa dostane iba vtedy, keď začne konečne brať ohľad na seba a nenechá sa ničieť tým, čo bolo.

## Spoznávanie

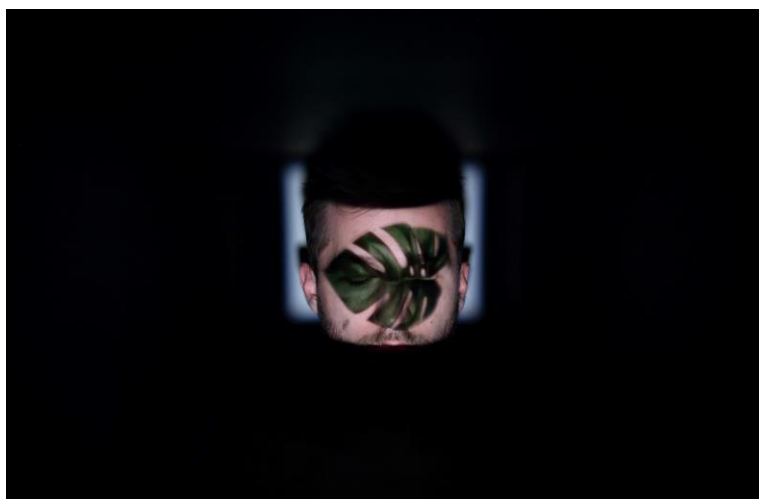
Posledná séria fotografií bola inšpirovaná živým vystúpením interpretky, kde bola zavretá v sklenenej kocke v ktorej pršalo a Japonským príslovím, s ktorým predstavila posledný album. Príslovie hovorí, že každý máme tri tváre. Prvú, ktorú ukazujete svetu. Druhú, ktorú ukazujete iba blízkym priateľom a rodine, a tretiu, ktorú nikdy nikomu neukazujete.

## 2 PRAKTICKÝ VÝSTUP – FOTOGRAFIE

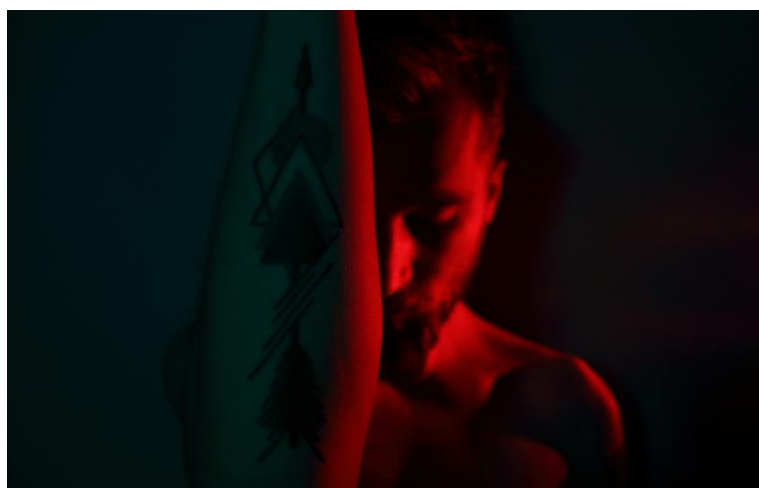
### 1. Séria



**Obrázok č. 1:** Autorská fotografia.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



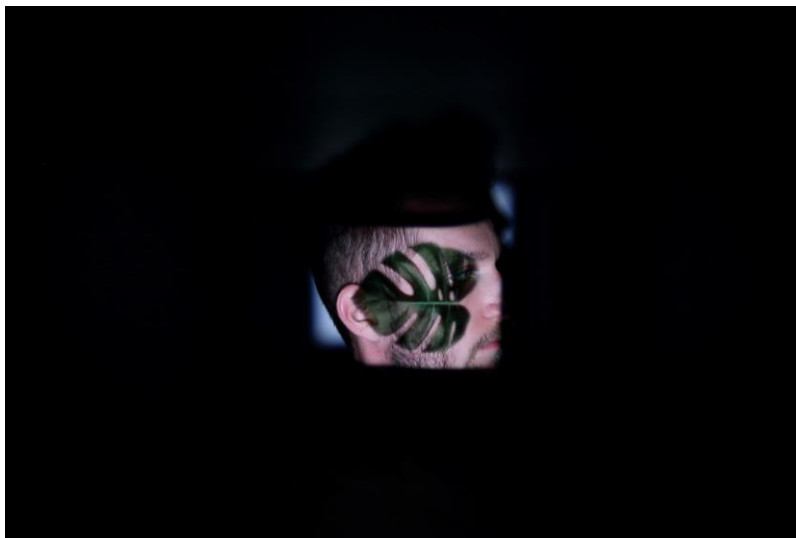
**Obrázok č. 2:** Autorská fotografia.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



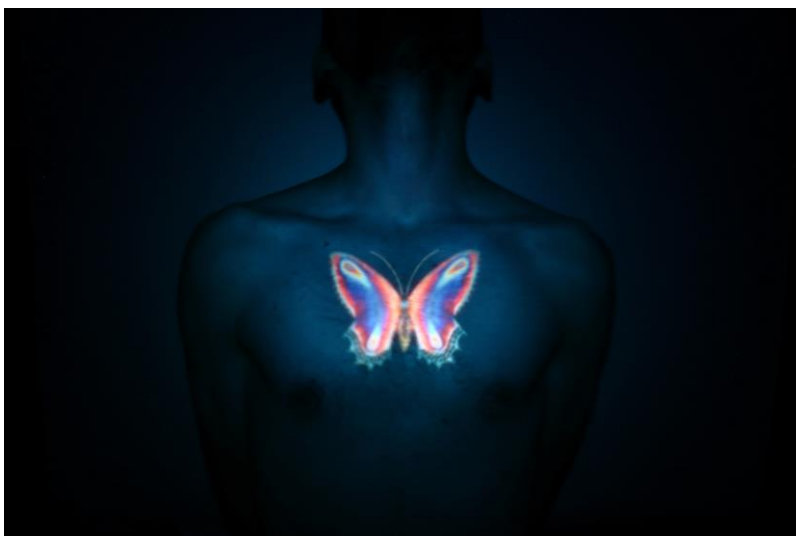
**Obrázok č. 3:** Autorská fotografia.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



**Obrázok č. 4:** Autorská fotografia.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



**Obrázok č. 5:** Autorská fotografia.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



**Obrázok č. 6:** Autorská fotografia.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.

## 2. Séria



**Obrázok č. 7:** Autorská fotografia.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



**Obrázok č. 8:** Autorská fotografia.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



**Obrázok č. 9:** Autorská fotografia.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.

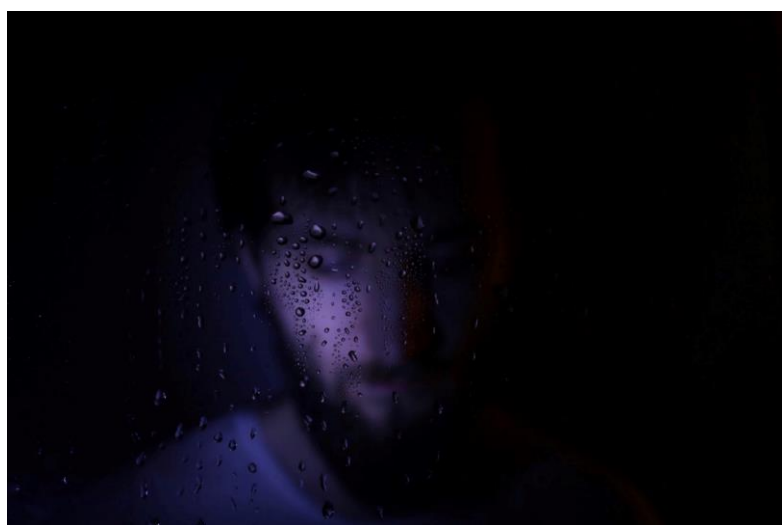
### 3. Séria



**Obrázok č. 10:** Autorská fotografia.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



**Obrázok č. 11:** Autorská fotografia.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



**Obrázok č. 12:** Autorská fotografia.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.

# FOTOGRAFICKÁ MOMENTKA A VIZUÁLNY DENNÍK

*Kristína Fialová, Peter Lančarič*

## **Abstrakt**

*Umelecká práca sa zaoberá fotografickou momentkou a fenoménom vizuálneho denníka. Hlavným cieľom práce je na základe teoretických východísk, analýzy techník daného žánru a na príklade vybraných autorov identifikovať charakteristické črty fotografickej momentky a vizuálneho denníka. V teoretickej časti práce sú vymedzené základné pojmy týkajúce sa fotografickej momentky a vizuálneho denníka. Takýto druh fotografie nám aj s odstupom času ponúka spontánny pohľad na minulosť vďaka jeho historickému kontextu. V aplikačnej časti prezentujeme svoj praktický výstup, séria autorských fotografií, ktorá má charakter osobného, obrazového denníka. Vizuálny jazyk týchto fotografií je vystavaný na formálnych vlastnostiach momentky, čo umocňuje ich emocionálnu výpoveď.*

**Kľúčové slová:** fotoalbum, fotografia, fotografická momentka, vizuálny denník.

## **Abstract**

*Art thesis deals with photographic snapshot and the phenomenon of the visual diary. The main purpose of this thesis is to identify characteristic features of photographic snapshot and visual diary based on theoretical background, analysis of techniques of the given genre and on the example of selected authors. In the theoretical part of the thesis are defined basic terms related to photographic snapshot and visual diary. Such a kind of photography offers us a spontaneous view of the past, thanks to its historical context. In application part, we present practical output, a series of authorial photographs, which has the character of a personal, diary journal. The visual language of these photos is based on the formal features of the snapshot, enhancing their emotional expression.*

**Keywords:** photo album, photography, photographic snapshot, visual diary.



## ÚVOD

V rámci fotografie existuje množstvo žánrov, ktoré sú východiskovými v tvorbe autora. Sú akýmsi svetlom na konci tunela v kreatívnom procese fotografovania. Za jeden z takýchto žánrov môžeme považovať aj žáner fotografickej momentky. Tá sa stala populárnou koncom 19. storočia pod vplyvom demokratizácie fotografického priemyslu. Iniciátorom jej náhleho rozšírenia sa stala firma Kodak, ktorá priniesla lacné fotoaparáty dostupné pre širšie vrstvy obyvateľstva. Znamenalo to prevrat v histórii fotografie. Vyučení fotografi už neboli jediní, ktorí zachytávali spomienky vo vizuálnej podobe. Toto obdobie so sebou prinieslo aj nový pojem "amatérsky fotograf". Amatérski fotografi zachytávali dôležité udalosti vo svojom živote, ako napríklad svadby, oslavy, či bežné situácie v ich domácnostiach. Fotografie sa možno nevyznačovali prílišnou kreativitou pri výbere zachytávaných tém či technickou dokonalosťou, ale boli to fotografie autentickejšie a uvoľnenejšie v porovnaní s fotografiami od profesionálneho fotografa. V súčasnosti sa stala fotografická momentka kultovou záležitosťou a nie je predmetom výhradne amatérskych fotografov. Charakteristická je svojou jedinečnosťou a uvoľnenosťou okamihu. V širšom kontexte ju môžeme chápať ako vizuálny denník autora, kedy si svoje myšlienky a zážitky uchováva v obrazovej podobe.

## 1 FOTOGRAFICKÁ MOMENTKA

Pre pochopenie problematiky fotografickej momentky pokladáme za nevyhnutné definovať základný pojem "fotografia". Irena Reifová vo svojej publikácii Slovník mediální komunikace definuje fotografiu ako obraz, ktorý vzniká pôsobením svetla na citlivú vrstvu dosky či filmu.<sup>6</sup> Svetlo preniká cez tmavú komoru a následne sa zachytáva na svetlocitlivú plochu. Takouto svetlocitlivou plochou môže byť napríklad film alebo v dnešnej dobe viac využívaný elektronický čip. Vďaka chemickým procesom sa fotografie dajú vyvolať na určený papier. Pokiaľ zachytávame svetlo na digitálny fotoaparát, výsledná fotografia sa nasníma cez elektronický čip v binárnej sústave na pamäťové úložisko, odkiaľ si ju môžeme prezerat', upraviť, vymazať či vytlačiť.

Fotografia nám umožňuje vidieť očami autora. Je výsledkom tvorivej činnosti autora. Vyžaduje technické zručnosti a kreatívne myslenie. V tvorbe autora sú odzrkadlené jeho postupy tvorby, myšlienky, skúsenosti, empatia a prežívanie. Každú tvorbu by sme mohli opísať ako jedinečnú autorskú výpoveď.

Ďalej si zadefinujeme pojem „fotografická momentka“. Podľa Osvaldovej a Haladu je to druh fotografie vytvorený amatérskymi fotografmi ako záznam osobných udalostí, a to bez predošlej prípravy a väčších tvorivých ambícií alebo komerčných aspektov.<sup>7</sup> Momentka alebo momentová fotografia je opakom inscenovanej, strojenej fotografie. Zachytávané momenty nie sú vopred pripravené ani naaranžované. Jej hlavnou úlohou je zachytiť spontánny moment, ktorý je neopakovateľný a nenapodobiteľný. Ide o vizuálne suveníry na pamiatku do rodinného fotoalbumu, ktoré sú často technicky nedokonalé, nezaostrené, a nesprávne komponované. Preto sú momentky špecifickou, osobnou výpoveďou autora. Tvorba fotografickej momentky, ako aj iných fotografických žánrov, vyžaduje duševnú činnosť autora, a preto myšlienky a spomienky, na ktoré sa autor vo svojej tvorbe odvoláva, sú bez vysvetlenia ich tvorcu pre širšie publikum ťažko interpretovateľné alebo až nepochopiteľné.

<sup>6</sup> REIFOVÁ, I.: *Slovník mediální komunikace*. Praha : Portál, 2004, s. 66.

<sup>7</sup> HALADA, J., OSVALDOVÁ, B.: *Slovník žurnalistiky*. Praha : Univerzita Karlova – Nakladatelství Karolinum, 2017, s. 151.

Témy momentiek sa takmer nemenia. Zvyčajne ide o významné udalosti v živote človeka – narodenie detí, absolvovanie škôl, rodinné stretnutia, svadby, promócie, pohreby, cestovanie apod. „*Scény zo života ľudí patria medzi obľúbené námety súčasnej fotografie, pretože svojím obsahom a stvárnením vyvolávajú v myšliach divákov dynamické predstavy.*“<sup>8</sup> Svojou jednoduchosťou a prirodzenosťou si vieme k nim veľmi ľahko vytvoriť vzťah. Takéto fotografie sa časom stávajú cennými svedkami nestrojenej histórie. Hovorí o tom aj Batchen vo svojej eseji. Niektoré momentky sa po čase môžu stať historicky cennými dobovými dokumentmi. Výraz „*momentka*“ je prevzatý z anglického termínu „*snapshot*“, ktorý označuje „*okamžitý snímok*“, momentový spôsob fotografovania, ktorý bol umožnený technickým rozvojom fotografie.<sup>9</sup> Fotografie zachytávajú rovnaké témy, s rozdielom miesta, času a postáv. Frohlich a Sarvas poznamenávajú, že charakteristickou črtou týchto fotografií je osobný vzťah fotografa k lokalite, ľuďom a udalostiam. Momentky predstavili fotografiu vo všeobecnosti s novým prístupom zachytávania uvoľnených a neformálnych obrázkov ľudí.<sup>10</sup>

Ako sme už spomínali, fotografická momentka je fotografia, ktorá nedodržiava akési normy predstreté históriou umenia. Fotoaparáty v rukách fotografických laikov nevyklučujú rozmazané objekty na fotke, padajúce horizonty, či narušenú kompozíciu. Čaro fotografickej momentky nenachádzame v technických zručnostiach fotografa ani v technických parametroch fotografického vybavenia, ale práve v jedinečnosti momentu a zachytenej emócie. Každý moment je niečím výnimočný. Ak ho vizuálne nezachytíme, ostane len v našej myšli, z ktorej sa pravdepodobne časom vytratí. Austrálsky teoretik a profesor histórie fotografie, Geoffrey Batchen, sa vo svojej eseji tiež zamýšľa nad umeleckým významom fotografickej momentky. Vo fotografií existujú výnimky, ale všeobecne v histórii umenia fotografie je oslavovaná nezvyčajnosť a ich moment vzniku, takže aj objekty, ktoré majú viaceré prejavy a významy sú brané ako unikátne a osobité javy.<sup>11</sup> Keby všetko umenie bolo dokonalé a dodržiavalo stanovené normy, znamenalo by to zviazanosť autora. Jednu cestu, ktorou by musel ísť každý umelec. Preto sa prikláňame k názoru, že v nedokonalosti je krása a naše pocity môžu byť vyjadrené aj nedokonalosťou, či porušením pravidiel. Prirodzená nedokonalosť v nás evokuje pocit exaktnej pravdy o danom momente. Ide o takzvanú „*dokonalú nedokonalosť*“.

Momentku by sme mohli charakterizovať aj ako osobnú fotografiu so spoločenským dopadom. Slovom Mie Fineman, kurátorky v Metropolitan Museum of Art v USA, nadobúda fotografická momentka odtrhnutá z kontextu rodinnej fotografie iné významy a pozýva nás tak ako k interpretácii, tak aj k jedinečnej modernej forme ľudového umenia.<sup>12</sup> Momentka môže byť vnímaná ako svedok doby. Pokiaľ sa fotografická momentka stane historickou, vieme si vďaka nej pripomenúť rôzne životné alebo historické udalosti. Keďže ide o spontánne fotografie zo života bežných ľudí, odrážajú pravdivý obraz doby. Vďaka nim vieme často identifikovať množstvo užitočných informácií o našej minulosti i o minulosti našich predkov. Fotografie sa dedia z generácie na generáciu a s nimi aj spomienky v nich uchované. Bourdieu hovorí o podstate rodinného albumu ako o spoločenskej pamäti. Na rozdiel od introspektívneho hľadania „*strateného času*“ nie je nič viac ako prezeranie rodinných fotografií s komentármi, ktoré zobrazujú rituál integrácie nových členov. Obrazy vo fotoalbumoch evokujú a komunikujú pamäť udalostí, ktoré si zaslúžia byť uchované. Potvrdzujú súčasnú jednotu

---

<sup>8</sup> TAUSK, P.: *Okamžitá fotografia*. Martin : Vydavateľstvo Osveta, 1977, s. 67.

<sup>9</sup> BATCHEN, G.: *Snapshots*. In *Photographies*. 2008, roč. 1, č. 1, s. 151.

<sup>10</sup> SARVAS, R., FROHLICH, D. M.: *From Snapshots to Social Media - The Changing Picture of Domestic Photography*. London : Springer, 2011, s. 61.

<sup>11</sup> BATCHEN, G.: *Snapshots*. In *Photographies*. 2008, roč. 1, č. 1, s. 121-142.

<sup>12</sup> FINEMAN, M.: *Kodak and the Rise of Amateur Photography*. [online]. [2019-01-05]. Dostupné na: <[https://www.metmuseum.org/toah/hd/kodk/hd\\_kodk.htm](https://www.metmuseum.org/toah/hd/kodk/hd_kodk.htm)>.

skupín z ich minulosti.<sup>13</sup> Takouto zjednotenou skupinou môže byť napríklad rodina. Spájajú ju vzájomné vzťahy a spoločná minulosť. Rodina ako menšia jednotka sociálnej skupiny splňa predpoklady verného zobrazenia doby. Vďaka dedičnosti fotoalbumov si v dnešnej dobe pri návšteve starých rodičov môžeme pozrieť ich fotky zo svadby alebo z detstva. Tieto rodinné archívy môžeme nazvať aj takzvanými rodinnými klenotmi, ktoré svojou stálosťou prekonávajú čas.

## Vizuálny denník

Pre uchopenie témy vizuálneho denníka sme vybrali definíciu od fotografky Megan Kennedy, ktorá vníma vizuálny denník ako kolekciu vizuálnych vyjadrení zostavenú umelcom. Je vytvorený pomocou poznámok, diagramov, poznámok, fotografií, obrázkov a môže obsahovať ľubovoľný počet materiálov.<sup>14</sup> Pojmom vizuálny denník rozumieme súkromnú formu udržiavania vlastných pocitov, myšlienok a spomienok. Je chápaný ako autorská výpoveď, ktorá nás vďaka jeho súkromného charakteru ochraňuje pred akousi „hrozbou“ odsúdenia. V takomto prípade nám poskytuje priestor, kde sa nebojíme otvoriť a hlbavo premýšľať nad rôznymi otázkami života.

Prívlastok v pojme vizuálny denník pochádza z latinského slova „*visualis*“, znamená „*badateľný zrakom*“.<sup>15</sup> Pôvod slova „*denník*“ z latinského „*diary*“ je používaný od roku 1580 a prekladáme ho ako „*denný príspevok*“. Chápeme ho ako denný záznam udalostí, vedený jednou osobou, ktorá zachytáva svoje skúsenosti a pozorovania.<sup>16</sup> Denník by sme mohli charakterizovať ako svoje vlastné zrkadlo, v ktorom sa odzrkadľuje naša osobnosť v rôznych aspektoch grafického spracovania, napríklad vlastným rukopisom v podobe písma, kresieb, obrázkov, či iných vizuálnych prvkov. Vizuálne denníky, nazývané aj ako umelecké denníky sa stali nositeľmi myšlienok a nápadov pre mnohých tvorcov, známych pre svoje umelecké diela. Megan Kennedy, fotografka a spisovateľka spomína dôležitosť vizuálnych denníkov pri kreatívnej tvorbe umelcov ako napríklad Leonardo da Vinci, Frida Kahlo, Cecil Beaton, Vincent van Gogh a Kurt Cobain. Všetci títo umelci si viedli svoj detailný vizuálny denník s vlastnými myšlienkami pre ich kreatívny rozvoj.<sup>17</sup>

## 2 RADŠEJ TERAZ NIKDY AKO POTOM VÔBEC

Séria fotografií pozostáva z našich zážitkov a pocitov, teda ide o autorskú zbierku fotografických momentiek usporiadaných do formy vizuálneho denníka. Výstupné dielo rieši problematiku hľadania vlastnej identity vo vzťahu, vysporiadanie sa s neistotami, ale najmä prežívanie povzbudzujúcich a radostných chvíľ mladého človeka. Koncept vizuálneho denníka je vytvorený ako samostatný príbeh, v ktorom osobne reflektujeme vzťah mladých v období jedného roka. Rozpráva príbeh konkrétnych osôb nekonkrétnym spôsobom. Pri tvorbe fotografií postupujeme skôr emočne ako racionálne. Najväčšou inšpiráciou v tvorbe vlastného

---

<sup>13</sup> BOURDIEU, P.: *Photography: A Middle-brow Art*. Stanford: Stanford University Press, 1990, s. 30-31.

<sup>14</sup> KENNEDY, M.: *Why You Might Want to Consider Keeping a Visual Diary*. [online]. [2019-01-04]. Dostupné na: <<https://digital-photography-school.com/why-keep-visual-diary/>>.

<sup>15</sup> *Online Etymology Dictionary*. [online]. [2019-05-04].

Dostupné na: <<https://www.etymonline.com/word/visual>>.

<sup>16</sup> *Online Etymology Dictionary*. [online]. [2019-05-04].

Dostupné na: <<https://www.etymonline.com/word/diary>>.

<sup>17</sup> KENNEDY, M.: *Why You Might Want to Consider Keeping a Visual Diary*. [online]. [2019-01-04]. Dostupné na: <<https://digital-photography-school.com/why-keep-visual-diary/>>.

denníka nám boli práve autori Olivia Bee, Peter Lančarič, Theo Gosselin, Maud Chalard, Sandy Kim a Peter Župník.

Častým predmetom fotografie sa stalo auto, ktoré je charakteristickým predmetom nášho vzťahu. Nikdy nekončiace potulky, spoločné dobrodružstvo a zároveň koníček, sa stali spoločným menovateľom vystihujúcim spoločnú cestu životom.

Vo väčšine prípadov sa nejedná o klasické príklady fotografickej momentky, ale využívame jej formálne prvky ako napríklad obyčajnosť a spontánnosť momentu pretavenú do emocionálneho zážitku. Séria fotografií je fotená na digitálny fotoaparát. Digitálny obraz sme však zámerne dopĺňali o technické nedokonalosti ako napríklad zrnitosť pri vysokých hodnotách ISO, nedokonalosť zaostrené objekty či nízka hodnota uzávierky, ktorá je častou príčinou rozmazaných pohybov. Fotografie boli vlastnoručne vytlačené na poškodenej tlačiarni. Pokrčený papier, fialkovastý odtieň na okrajoch, farebné šmuhy, otláčky valcov z nedokonalnej termosublimačnej tlače využívame ako estetický zámer, ktorý z fotografií vytvára jedinečné diela. Takto vytlačené fotografie sme naskenovali do prílohy bakalárskej práce. Finálny fotoalbum, denník bol ušitý svojpomocne zo starých materiálov na vyhodenie. Tieto všetky chyby dopĺňajú výpovednú hodnotu autorských fotografií.



**Obrázok č. 1:** Autorská fotografia.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.

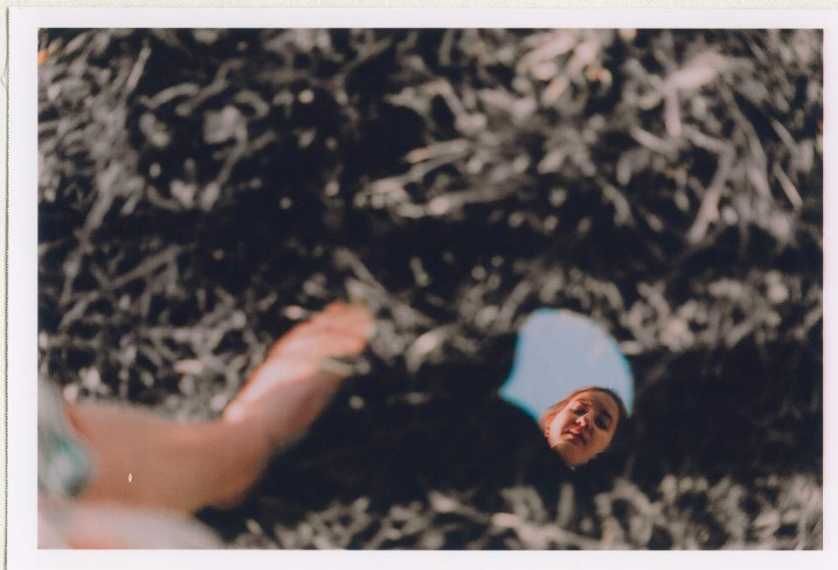


**Obrázok č. 2:** Autorská fotografia.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



**Obrázok č. 3:** Autorská fotografia.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.





**Obrázok č. 4:** Autorská fotografia.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



**Obrázok č. 5:** Autorská fotografia.  
Zdroj: Vlastné vyhotovenie



**Obrázok č. 6:** Autorská fotografia.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.





**Obrázok č. 7:** Autorská fotografia.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.

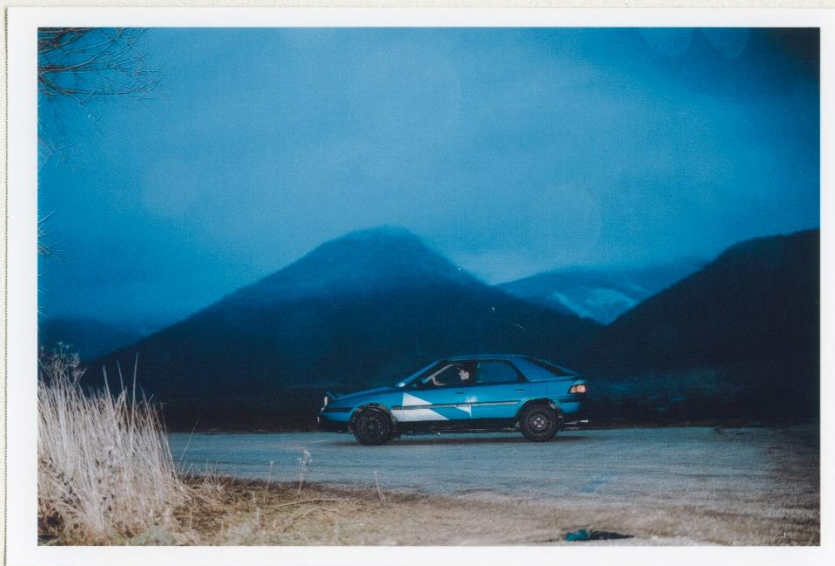


**Obrázok č. 8:** Autorská fotografia.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.





**Obrázok č. 9:** Autorská fotografia.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



**Obrázok č. 10:** Autorská fotografia.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



**Obrázok č. 11:** Autorská fotografia.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



**Obrázok č. 12:** Autorská fotografia.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.





**Obrázok č. 13:** Autorská fotografia.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



**Obrázok č. 14:** Autorská fotografia.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



**Obrázok č. 15:** Autorská fotografia.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



**Obrázok č. 16:** Autorská fotografia.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.





**Obrázok č. 17:** Autorská fotografia.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.

### **Hmotné zobrazenie autorského denníka**



**Obrázok č. 18:** Autorská fotografia.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.

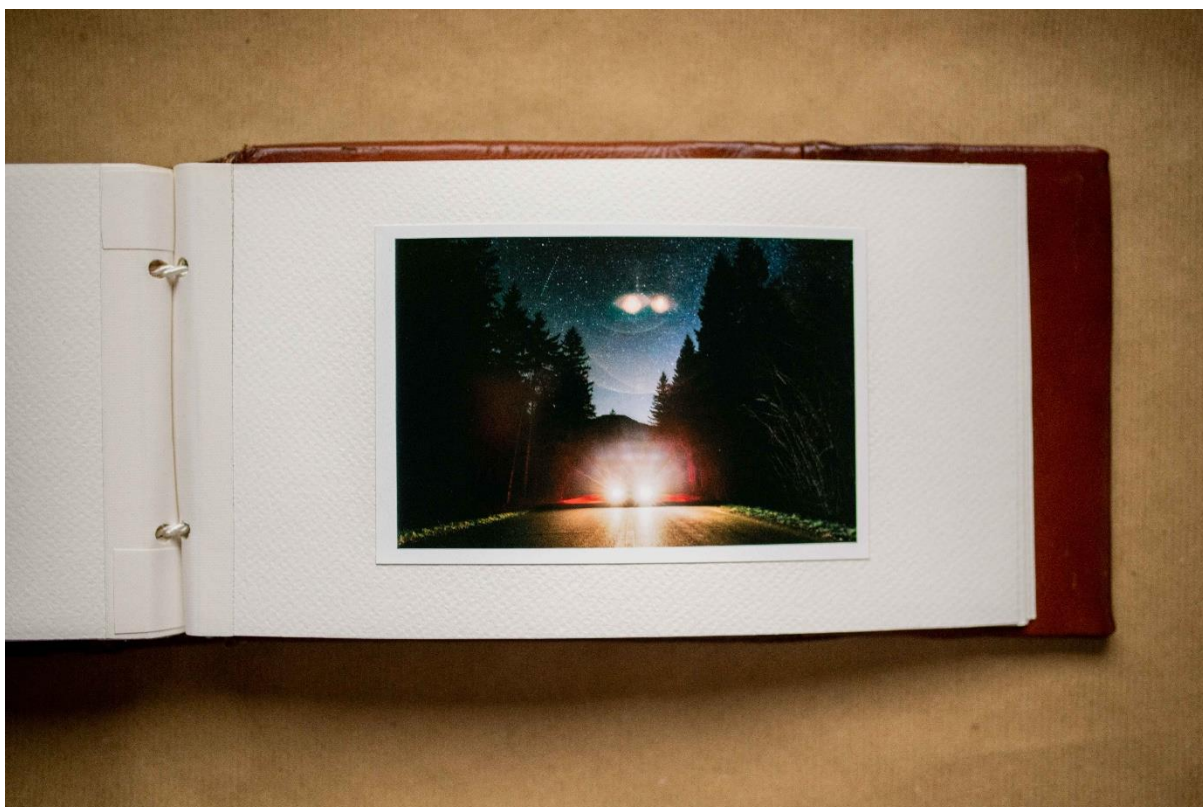




**Obrázok č. 19:** Autorská fotografia.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



**Obrázok č. 20:** Autorská fotografia.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.

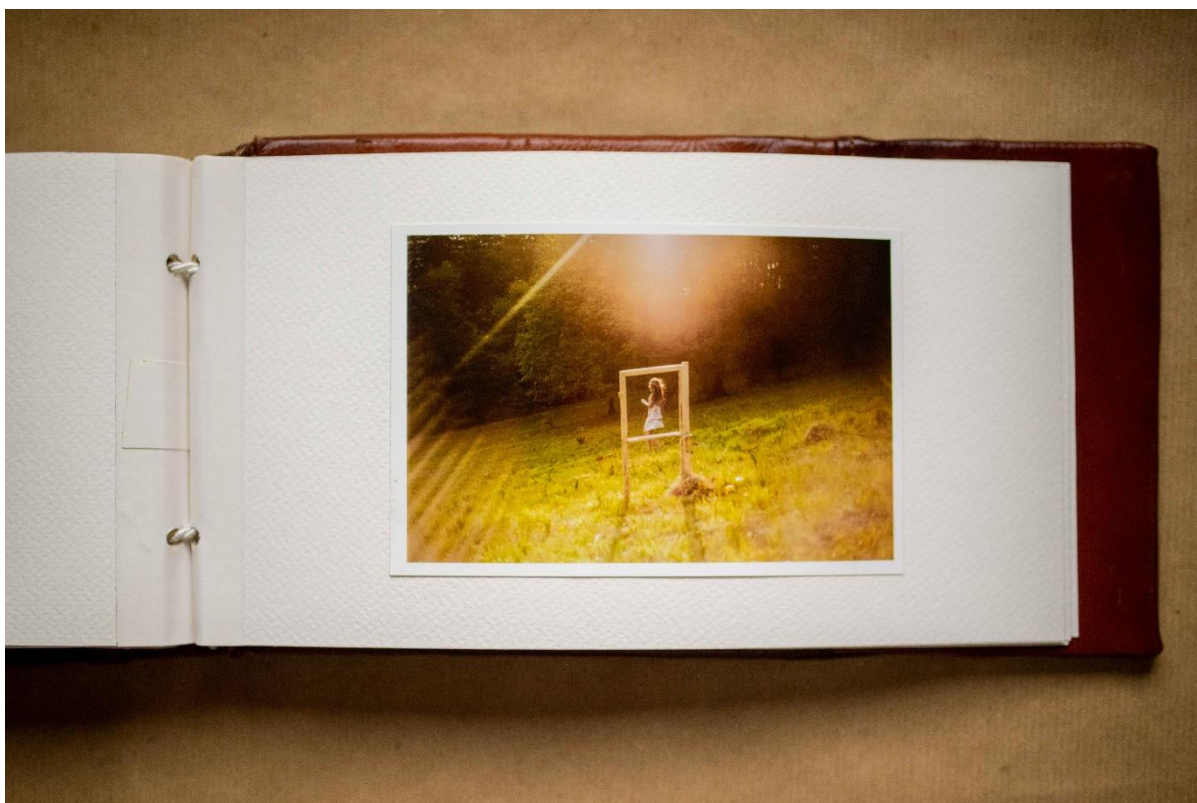


**Obrázok č. 21:** Autorská fotografia.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



**Obrázok č. 22:** Autorská fotografia.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.





**Obrázok č. 23:** Autorská fotografia.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.

## Záver

Fotografia sa od jej počiatku posunula vpred rznym krokom. Vďaka technologickému posunu a prijatia tohto média širokou masou ľudí sa stala súčasťou každodenného života človeka. Stali sme sa amatérskymi fotografmi, ktorí dokumentujú aj tie najobyčajnejšie chvíle. V neposlednom rade sa zmenila aj forma zdieľania týchto vizuálnych zážitkov.

Hlavným cieľom bakalárskej práce bolo identifikovať charakteristické črty fotografickej momentky a vizuálneho denníka a navrhnúť vlastný vizuálny denník, v ktorom sme aplikovali nadobudnuté poznatky z danej problematiky. Zámerom práce bolo informovať čitateľov o špecifikách fotografickej momentky a vizuálneho denníka. Vďaka čiastkovým cieľom sa nám podarilo tento zámer naplniť. Tie pozostávali zo štúdia odbornej literatúry a z postupného vypracovania vlastného vizuálneho denníka.

Praktický výstup umeleckej práce pozostáva zo sedemnástich fotografií s prvkami fotografickej momentky. Spoločne tvoria náš vizuálny denník, v ktorom nachádzame vlastnú identitu v partnerskom vzťahu. Fotografie sú výsledkom teoretických znalostí a inšpirácií rôznymi autormi fotografickej momentky. Zobrazujú náš vzťah nekonkrétne cez konkrétne obrazy nášho bežného života. Fotografie sú spontánnou výpoveďou za obdobie jedného roka.

Naplnením všetkých spomenutých častí práce sa nám podarilo zrealizovať prácu, ktorá sa venuje špecifickému žánru fotografickej momentky a jej hmotného i nehmotného ukotvenia vo vizuálnom denníku.

## ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY

BATCHEN, G.: *Snapshots*. In Photographies. 2008, roč. 1, č. 1, s. 121-142. ISSN 1754-0763.

BOURDIEU, P.: *Photography: A Middle-brow Art*. Standford: Standford University Press, 1990, ISBN 0-8047-2689-2.

FINEMAN, M.: *Kodak and the Rise of Amateur Photography*. [online]. [2019-01-05]. Dostupné na: <[https://www.metmuseum.org/toah/hd/kodk/hd\\_kodk.htm](https://www.metmuseum.org/toah/hd/kodk/hd_kodk.htm)>.

HALADA, J., OSVALDOVÁ, B.: *Slovník žurnalistiky*. Praha : Karolinum, 2017. ISBN 978-80-246-3752-5.

KENNEDY, M.: *Why You Might Want to Consider Keeping a Visual Diary*. [online]. [2019-01-04]. Dostupné na: <<https://digital-photography-school.com/why-keep-visual-diary/>>.

MARIEN, M.W., *Photography: A Cultural History*. London : Laurence King Publishing Ltd, 2002. ISBN 978-1-85669-493-3.

*Online Etymology Dictionary*. [online]. [2019-05-04]. Dostupné na: <<https://www.etymonline.com/word/visual>>.

REIFOVÁ, I.: *Slovník mediální komunikace*. Praha : Portál, 2004. ISBN 80-7178-926-7.

SARVAS, R., FROHLICH, D. M.: *From Snapshots to Social Media – The Changing Picture of Domestic Photography*. London : Springer, 2011. ISBN 978-0-85729-246-9.

TAUSK, P.: *Okamžitá fotografia*. Martin : Vydavateľstvo Osveta, 1977. ISBN 70-051-77.

**SEKCIA TEÓRIE DIGITÁLNYCH HIER**

# NOVÝ SYSTÉM FALLOUT 76

*Johny Domanský, Alexandra Alföldiová*

## **Abstrakt**

*Obsahom práce je téma nového systému implementovaného do digitálnej hry Fallout 76. Význačnou zmenou je prechod z offline prostredia hry, do online virtuálneho sveta, ktorý je dynamický, prináša nové herné mechaniky a vyžaduje si neustálu údržbu. Digitálna hra si počas svojho pôsobenia prešla niekoľkými zmenami, od menších opráv až po výrazné zásahy do herného systému. No nie všetky zmeny sú pozitívne a správne implementované do digitálnej hry. Herný titul Fallout 76 vďaka veľkej zmene nemal veľmi úspešný štart a veľa vecí nebolo funkčných zo samotného začiatku. Väčšinu vecí sa herní vývojári snažia stále opraviť a prispôsobiť. V práci sú v závere uvedené vylepšenia herných mechanik, ale aj forma distribúcie a spôsob akým by samotní hráči dokázali prispieť k zmene a pôsobeniu digitálnej hry.*

**Kľúčové slová:** battle royale, Fallout 76, herné launchery, herné platformy, hra ako služba, multiplayer.

## **Abstract**

*The content of the contribution is the topic of the new system implemented in the digital game Fallout 76. A significant change is the transition from the offline game environment to the online virtual world, which is dynamic, brings new game mechanics and requires constant maintenance. The digital game has been constantly updated during its activity, from minor fixes to significant changes of the game system. Not all changes are positive and correctly implemented in the digital game. The Fallout 76 game title, due to a big change, did not have a very successful start and many things did not work right from the release. Game developers are still trying to fix and customize most of the things. The contribution concludes with improvements of game mechanics, but also in the form of distribution and the way in which the players themselves could contribute to the change and influence of the digital game.*

**Keywords:** battle royale, Fallout 76, game as a service, game launcher, game platform, multiplayer.

## ÚVOD

Spoločnosť Bethesda je známa tvorbou naozaj impozantných a veľmi obľúbených herných titulov. Vo väčšine prípadov sa spoločnosť sústreďuje na tvorbu digitálnych hier pre jedného hráča so zaujímavým príbehom a dobre prepracovanou hrateľnosťou. Počas svojho pôsobenia v oblasti digitálnych hier, dokázala získať priazeň niekoľko miliónov herných fanúšikov a to vďaka niekoľkým úspešným herným sériám, ktoré boli neskôr vytvorené aj na iné, v dnešnej dobe populárne, herné zariadenia.

Jednou z najúspešnejších sérií od herného štúdia Bethesda patrí jednoznačne *Fallout*. Vývoj tejto digitálnej hry si prešiel naozaj niekoľkými obrovskými zmenami. Od vizuálnej stránky hry až po hrateľnosť. Prvé dva tituly hernej série boli jednoduchými ťahovými (turn-based) RPG systémami s 2D izometrickým pohľadom na hernú plochu a hrateľnú postavu. Tieto prvé dva diely však boli vytvorené a publikované dvomi odlišnými hernými štúdiami. Spoločnosť Bethesda odkúpila práva na túto hernú sériu a prichádza na trh s digitálnou hrou *Fallout 3*. S novým vedením prišiel tento titul s niekoľkými inováciami. Najväčšou zmenou bola celá hrateľnosť a prechod do 3D prostredia. Nielen prostredie, ale aj systém hry bol kompletne prerobený a dôležitou zmenou bol aj prechod z turn-based stratégie, na akčnú real-time FPS hru s určitými RPG prvkami. Herná séria *Fallout* sa tak posúvala týmto herným žánrom aj pri ďalších pokračujúcich tituloch. Spoločným znakom všetkých dielov série je zasadenie tematickosti digitálnej hry, ktorou je postapokalyptické prostredie.

Nečakanú zmenu prináša nový titul *Fallout 76*. Tematickosť hry zostáva ako pri starších tituloch. Najväčšou zmenou je však absencia kampane pre jedného hráča. Ide čisto o multiplayerovú digitálnu hru. Tento obrovský skok však prináša vo veľkej miere dosť negatívne ohlasy v hernej komunite. Dokonca samotný štart hry nebol bohužiaľ taký, ako si ho hráči, ale aj samotní vývojári predstavovali. Jednou z príčin bolo publikovanie hry na novej a vlastnej platforme, ktorá nebola poriadne pripravená na štart online distribúcie. Samotná hra od vydania prešla niekoľkými opravnými patchmi, aby vôbec bola hrateľná pre hráčov. Po nie veľmi úspešnom štarte a stále nedoladenej hrateľnosti, tento titul odrádza nových a potenciálnych hráčov.

## 1 PREDSTAVENIE A VÝVOJ DIGITÁLNEJ HRY FALLOUT 76

V prvej kapitole sa venujeme predstaveniu digitálnej hry *Fallout 76*<sup>1</sup> hráčom a fanúšikom tejto hernej série. Našu pozornosť upriamime najmä na nové zmeny v systéme a ich negatívny, ale aj pozitívny dopad na digitálnu hru. Následne si uvedieme možné príčiny prechodu na nový štýl herného žánru a možnej inšpirácie v konkurenčných hrách. Na záver je dôležité spomenúť online distribúciu digitálnej hry.

### 1.1 Predstavenie hernej série

Po štyroch rokoch od uvedenia veľmi úspešnej digitálnej hry *Fallout 4*<sup>2</sup> bolo predstavené pokračovanie pod názvom *Fallout 76*. Toto oznámenie bolo uvedené prostredníctvom teaser traileru na známej video platforme YouTube. Upútavka však nepriniesla žiadne zásadné informácie. Poukázala na ikonické predmety nachádzajúce sa v hernej sérii *Fallout*.

---

<sup>1</sup> BETHESDA GAME STUDIOS: *Fallout 76*. [digitálna hra]. Rockville, MD : Bethesda Softworks, 2018.

<sup>2</sup> BETHESDA GAME STUDIOS: *Fallout 4*. [digitálna hra]. Rockville, MD : Bethesda Softworks, 2015.

Video detailnejšie odkazuje na zariadenie Pip-Boy a modré oblečenie so žltým označením 76 na zadnej vrchnej časti odevu.<sup>3</sup> Video upútavka, ktorá predstavila tento titul hráčom, mala možno v sebe skrytý a nepriamy význam. Poukázala na samotu, zberateľské a ikonické predmety, ktoré hráč mohol vziať do svojho inventára alebo mal s nimi možnosť interakcie. Myslíme si, že práve prázdne prostredie malo evokovať príbehovú absenciu NPC postáv v hre a priblížiť túto zásadnú zmenu.

Digitálne hry veľmi často prinášajú nové a netradičné prvky na odlíšenie sa od svojich predchodcov alebo dokonca aj od konkurencie. Dynamiku herného trhu zasiahlo viaceré herné tituly a dokonca jedným z nich je aj najaktuálnejší Fallout 76, ktorý prináša hráčom nové a nie veľmi tradičné elementy v hernej sérii. Ak nahliadneme na hernú sériu Fallout, vrátane súčasného herného titulu, môžeme vidieť obrovský prevrat nových zmien najmä u základných herných mechaník, ktoré boli fundamentálnym a charakteristickým znakom pre každý nový titul tejto hernej série. Zmena značne ovplyvnila povedomie nie len u nových, ale aj u dlhoročných fanúšikov, ktorí túto zmenu vnímajú dvoma odlišnými smermi.

Jednou z najvýraznejších zmien je prechod digitálnej hry do online virtuálneho sveta. Predchádzajúce tituly boli primárne hrateľné offline, bez nutnosti neustáleho internetového pripojenia. V závislosti od distribučnej formy digitálnych hier a zároveň aj hernej platformy, je možné vyžadovanie internetového pripojenia k overeniu zakúpenej licencii pred samotným štartom hry a samozrejme aj na jej inštaláciu. Avšak v tomto prípade digitálna hra Fallout 76 vyžaduje neustále internetové pripojenie pre poskytnutie hrateľného online sveta spolu s ostatnými hráčmi digitálnej hry. Princíp fungovania online herného sveta je veľmi divergentný. Aj napriek niekoľkým negatívnym aspektom, ktoré nabúrili a zmenili pôsobenie hernej série, môžeme prihliadať na pozitívne a možno až meniace hru v dobrom slova zmysle.

Jedným z pozitívnych príkladov je možnosť hrať s priateľmi. Sociálny aspekt a možnosť interakcie s reálnymi ľuďmi na rozdiel od systémovo riadených postáv v digitálnej hre, prispieva k možnosti odstránenia opakovateľnosti situácií v digitálnej hre. V niektorých prípadoch sa s inými hráčmi môže diferencovať aj samotný herný zážitok.

## 1.2 Multiplayer bol novou cestou Bethesda

Nečakanou zmenou bolo oznámenie, že hra bude primárne založená na režime multiplayer. Žiadna kampaň pre jedného hráča. Toto stanovisko zasiahlo veľa hráčov, ktorí túto sériu zbožňovali práve kvôli možnosti interakcie príbehu a byť jeho súčasťou práve v režime jedného hráča. Jednoducho mať vplyv na rozhodnutie hlavnej postavy, napríklad pridaním sa do určitej frakcie alebo prostredníctvom rozhovoru s dôležitou NPC postavou, a preto vďaka takejto interakcií aj samotného prebiehania herného naratívu. Je veľmi ťažké uviesť jednoznačne príčinu uberania sa multiplayer režimom hry. Ak sa však bližšie pozrieme na rok 2018 a trendy, ktoré pôsobili na hernom trhu, môžeme sa pokúsiť určiť, prečo sa herný titul Fallout 76 uberal novým smerom.

Prvým a veľmi zjavným faktorom je prechod biznis plánu hry a jej monetizácie. Niektoré redakcie označujú biznis plán pre Fallout 76 a iné podobné digitálne hry ako Game as a Service. Avšak tento pojem môžeme vnímať viacerými spôsobmi. Game as a Service definoval webový portál ZCO: „*GaaS zväčšuje dostupnosť hier pre hráčov a umožňuje im hrať viac titulov súčasne bez nutnosti ich inštalácie. Hráči sa nemusia obťažovať nákupom fyzického*

---

<sup>3</sup> *Fallout 76 – Official Teaser Trailer*. [online]. [2019-11-27]. Dostupné na: <<https://www.youtube.com/watch?v=-ye84Zrqndo>>.

disku ani inštaláciou hier do svojich zariadení. Môžu hrať AAA tituly v konzolovej kvalite bez špeciálneho hardvéru, pretože služby GaaS prenášajú všetky grafické spracovania na cloudové servery a prenášajú sa priamo do televízie alebo iných zariadení pre hráčov. S GaaS sú hráči oslobodení od nákupu drahého hardvéru alebo vylepšovania svojich počítačov.“<sup>4</sup> Zatiaľ čo táto definícia sa skôr orientuje na technologické pôsobenie, ďalšia z definícií je sa viaže viac na ekonomickú stránku. Mike Gordon je riaditeľ firmy Iron Horse Games, ktorá ponúka možnosť implementovania výkonnosti a pomoc pri získaní pozornosti v oblasti mobilných hier. Mike Gordon sa zúčastnil aj konferencie GDC, kde ako speaker prezentoval neúspešnosť biznis modelu Game as a Service a definoval ho ako: „Prevádzka titulov po ich vydaní na získanie maximálneho výnosu z titulu a riešenie akýchkoľvek slabých stránok týkajúcich sa kľúčových metrik (zvyčajne retencia a monetizácia). Hlavným cieľom je vytvoriť situáciu, v ktorej je možné dovoliť si rast hry prostredníctvom marketingu a zároveň aj podpora tímu prostredníctvom výnosu generovaného v hre“.<sup>5</sup>

Prechod na tento typ monetizácie je pre spoločnosť vyvíjajúcu digitálnu hru s týmto typom biznis modelu, finančne veľmi výhodná. Do digitálnych hier je zakomponovaná špeciálnymi mechanikami, aby upúťali hráčovú pozornosť a vďaka tomu aj potenciálnu investíciu hráča na nákup virtuálnych predmetov.<sup>6</sup> V dnešnej dobe sa s týmto typom monetizácie veľmi často stretávame najmä u väčšiny F2P hier. Ide o veľmi dobrý strategický bod zo strany herného vývojára, kedy ponúka hráčom kompletne hrateľný systém herných mechaník, ktoré sú dostačujúce na hranie digitálnej hry. Vďaka možnosti hrania s viacerými hráčmi, má možnosť každý hráč odlišiť sa predovšetkým grafickými zmenami. Práve kozmetické zmeny ako farebná škála oblečenia, zbraní a iných hrateľných objektov, ktoré v žiadnom prípade nezvýhodňuje akýmkoľvek spôsobom iného hráča nad ostatnými hráčmi. Na opačnej strane ak náhodou zakúpený predmet nie je dostupný pre bežného neplatiaceho hráča, môžeme potom hovoriť o Pay-to-win model. Tento model je prevažne populárny u mobilných hier, no stretnúť sa s ním môžeme aj v niektorých digitálnych hrách určených na PC alebo konzoly. P2W model nie je veľmi obľúbený u väčšiny hráčov, pretože vyžaduje opakovateľnosť investovania financií za nové herné predmety, ktoré zvýhodňujú platiaceho hráča nad neplatiacich hráčov.

Avšak aplikovanie GaaS modelu, respektíve monetizačného modelu v online prostredí digitálnych hier, v niektorých prípadoch môže viesť aj k neúspechu a v tom najhoršom prípade, ukončeniu pôsobenia digitálnej hry. Herní vývojári prestanú pridávať nový obsah do hry alebo herná komunita prestane hru hrať a nájde si inú digitálnu hru, ktorá im vyhovuje. Podobný osud postihol spoločnosť EA, presnejšie digitálnu hru *Anthem*<sup>7</sup>. Avšak neúspechom tejto konkrétnej digitálnej hry nemusel byť jednoznačne zle nastavený monetizačný model. V tomto prípade prispelo k neúspechu viacero faktorov, akými sú napríklad: neúspech predchádzajúcej digitálnej hry alebo povedomie o spoločnosti. Na druhej strane obrovským prínosom, ale aj prevratom na hernom trhu spôsobila digitálna hra *Fortnite*<sup>8</sup>.

Medzi ďalší trend, ktorý neodmysliteľne nemôžeme vynechať je nový, stále vyvíjajúci sa herný žáner Battle Royal. Keďže ide naozaj o nový herný žáner, nie je veľmi jednoduché

---

<sup>4</sup> *Understanding the Games as a Service (GaaS) Model*. [online]. [2017-09-20]. Dostupné na: <<https://www.zco.com/blog/why-companies-use-games-as-a-service/>>.

<sup>5</sup> GORDON, M.: *Games as a Service is Dead*. GDC Mobile Summit [Elektronický dokument]. San Francisco : Moscone Center, 2018, s. 4.

<sup>6</sup> *Are Gamers Fed Up With Too Many 'Games as a Service' Titles Like 'Fortnite'?*. [online]. [2019-11-27]. Dostupné na: <<https://www.one37pm.com/culture/gaming/gaas-games-as-a-service-bubble-breaking-point-analysis>>.

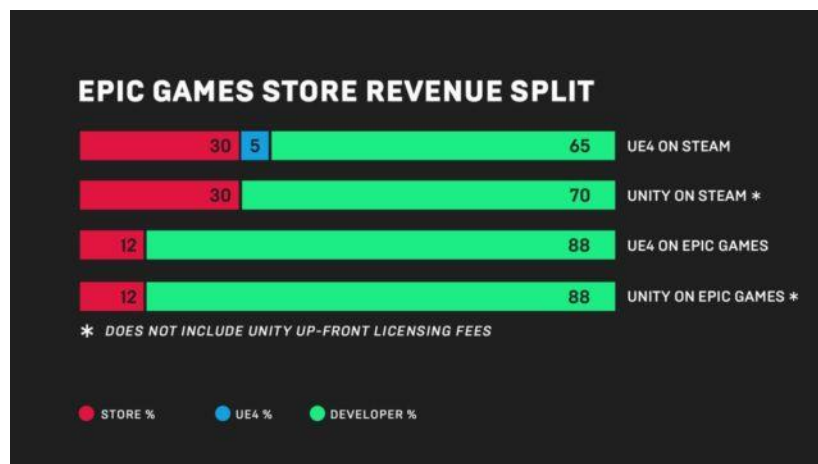
<sup>7</sup> BIOWARE: *Anthem*. [digitálna hra]. Redwood City, CA : Electronic Arts, 2019.

<sup>8</sup> EPIC GAMES: *Fortnite*. [digitálna hra]. Cary, NC : Epic Games, 2017.



zaradiť ho do bežnej klasifikácie digitálnych hier. Ide o veľmi univerzálny a flexibilný žáner, ktorého sa chytilo dostatočné množstvo herných vývojárov a dokonca niektoré AAA tituly ho majú ako súčasť herného režimu. Podobná situácia je aj pri digitálnej hre Fallout 76. Avšak herný mód BR, ktorý sa vo Fallout 76 označuje pod názvom Nuclear Winter, nebol súčasťou hry od samotného začiatku. Bol postupne pridaný jednou z väčších aktualizácií, ktoré spoločnosť Bethesda oznámila. Battle royale je akčný typ žánru, preto by sme mohli uviesť, že zmenu je možné vidieť aj pri titule Fallout 76. Zatiaľ čo predošlé herné tituly boli viac zamerané na hranie sa na hrdinov. Podľa autora Rogera Cailloisa si hráč: „v *mimikry predstavuje, že je niekto iný a vytvára si imaginárny vesmír.*“<sup>9</sup> Zatiaľ čo vo Fallout 76 vnímame: „*V agon, sa hráč spolieha iba na samého seba a svoje maximálne úsilie.*“<sup>10</sup>

Bethesda prišla s ohlásením nielen zmeny herného štýlu, ale aj spôsobom online distribúcie Fallout 76. Hru nebolo možné nájsť na jednej z najfrekventovanejšej a hráčmi preferovanej platforme Steam. Ak si hráči chcú túto hru vyskúšať, môžu si ju zakúpiť a spustiť exkluzívne len na Bethesda launchery. Primárnym cieľom je získať čo najväčší zisk z predaja online distribúcie digitálnej hry. Každá platforma na online distribúciu digitálnych hier má iný percentuálny rozdiel výnosov (Obr. 1).



**Obrázok č. 7:** Rozdiel výnosu pri distribúcii na Epic Games a Steam s enginom Unity alebo UE4.

Zdroj : *Epic undercuts Steam with new store that gives devs more Money.* [online]. [2019-11-27]. Dostupné na: <<https://arstechnica.com/gaming/2018/12/epic-undercuts-steam-with-new-store-that-gives-devs-more-money/#>>.

Avšak tento problém Fallout 76 nemusí riešiť. Ide o vlastnú distribúciu, čo vedie na jednej strane k väčšiemu zisku z distribúcie online digitálnej hry a žiadnemu percentuálnemu výnosu tretej strane za poskytnutie online priestoru na distribúciu digitálnej hry. No na druhej strane neostáva hráčom nič iné, ako vytvoriť si nový účet pre novú platformu. Ak by tento proces pokračoval aj naďalej a každá nová digitálna hra, od iného vývojára bude mať svoj vlastný launcher alebo svoju online distribučnú platformu, tento proces môže do veľkej miery značne ovplyvniť online distribúciu digitálnych hier vo všeobecnosti.

Vzniku nových platforiem na distribúciu online digitálnych hier podnecuje k tvorbe veľkej konkurencieschopnosti na trhu digitálnych hier. Platformy začínajú o hráčovú pozornosť bojovať prostredníctvom väčších zliav alebo poskytnutím výhodnejších podmienok na konkrétnej platforme.

<sup>9</sup> CAILLOIS, R.: *Man, Play and Games.* Champaign, Illinois : University of Illinois Press, 2001, s. 44.

<sup>10</sup> Ibidem.

Jednou z týchto zmien ovplyvnilo aj najznámejšiu hernú distribučnú platformu Steam. Od októbra 2018 prichádza k lepšiemu percentuálnemu výnosu z digitálnych hier pre vývojárov pri väčšom obsahu predaja. Pri zárobku 10 miliónov amerických dolárov sa zmení percentuálny výnos na pomere 75%/25%. Dokonca ak je digitálna hra viac úspešná a zarobí 50 miliónov amerických dolárov a viac, pomer percentuálneho výnosu je opäť o niečo výhodnejší pre herných vývojárov 80%/20%.<sup>11</sup>

## **2 CIEĽ PRÁCE A METODIKA**

### **Cieľ práce**

Hlavným cieľom práce je poskytnúť vylepšenie a odporúčanie pre konkrétnu digitálnu hru Fallout 76. Vďaka implementácii nového systému fungovania zaužívaného RPG žánru hernej série, je možné vidieť niekoľko nedostatkov, ktoré sme v našej práci zistili pomocou analýzy a ďalších vedeckých metód skúmania. Nadobudnuté poznatky a údaje z teoretickej časti, ale aj empirickej časti práce nám pomôžu prispieť k determinovaniu zásadných krokov na zdokonalenie zabehnutého systému hernej komunity spolu s novými potenciálnymi hráčmi pre najaktuálnejší titul hernej série Fallout.

Aby sme sa mohli dostať k hlavnému cieľu, potrebujeme zabezpečiť najskôr čiastkové ciele. Tieto čiastkové ciele v našej práci sú predovšetkým jednotlivé body, ktoré aktuálny systém digitálnej hry donútil hráčov a fanúšikov k negatívnemu postoju. V práci sa venujeme implementovaniu nie len opravných bodov, ale novým nápadom a myšlienkam, ktoré by mali byť viac inovatívne a zreteľne prosperujúce.

### **Metodika práce**

V našej práci využívame viacero výskumných metód na získanie informácií a dát, ktoré nám pomôžu k dopracovaniu sa hlavného cieľa. V jednotlivých častiach sa venujeme konkrétnym častiam, súvisiacich s digitálnou hrou Fallout 76. Jednou z najviac využívaných metód skúmania je analýza, prostredníctvom ktorej sa dokážeme dostať do hĺbky jednotlivých problémov alebo aj celkovej problematiky našej práce. Ďalšou veľmi podstatnou metódou je komparácia podobných alebo iných digitálnych hier, ktoré využívajú podobné systémy, herné mechaniky alebo aj postupy ako naša hlavná digitálna hra. Na záver využívame indukciu a dedukciu poznatkov a informácií k vytvoreniu viacerých možných vylepšení alebo nových spôsobov k zlepšeniu systému digitálnej hry.

## **3 PROBLÉMY HERNEJ KOMUNITY FOLLOUT 76**

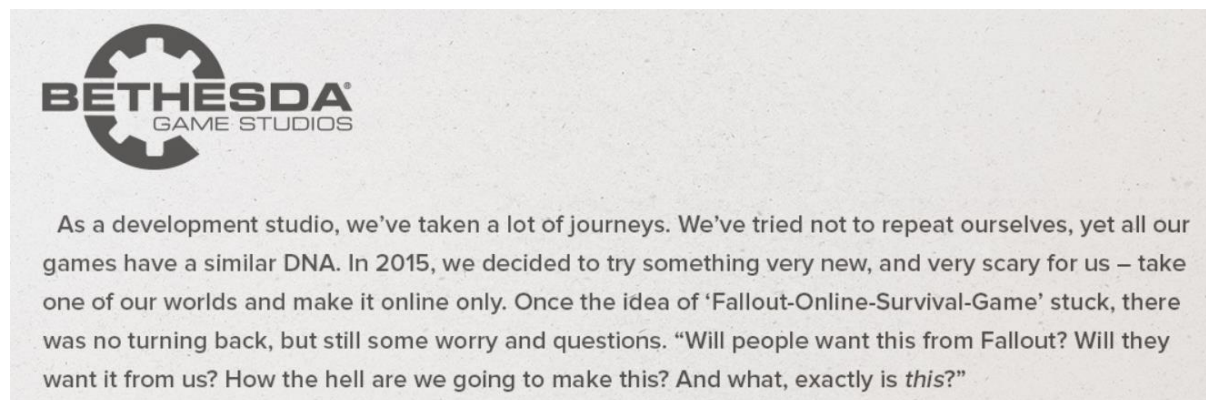
### **Vydanie pravidelných opravných patchov**

Digitálna hra Fallout 76 od dátumu vydania prešla niekoľkými opravnými patchmi, aby bola hrateľná. Presne v deň vydania malo veľa hráčov problém hru nie len spustiť, ale aj stiahnuť. Avšak tento problém skôr môžeme presunúť do kategórie distribúcia digitálnej hry. Aj napriek tomu, tento problém evidujeme ako prvý a celkom nesprávny krok zo strany herného štúdia, ktoré podcenilo a predčasne vypustilo digitálnu hru hráčom.

---

<sup>11</sup> *New Revenue Share Tiers and other updates to the Steam Distribution Agreement*. [online]. [2019-11-30]. Dostupné na: <<https://steamcommunity.com/groups/steamworks/announcements/detail/1697191267930157838>>.

Myslíme si, že spoločnosť Bethesda sa mohla vyvarovať tejto situácii jednoducho no najmä diplomaticky. Väčšina herných vývojárov svoje herné tituly, ktoré nie sú kompletne vyladené alebo vedľa, že sa občasné chyby môžu ocitnúť, označujú digitálne hry ako Early Access. Väčšina hráčov vie, že ide o digitálnu hru, ktorá ponúka predbežný prístup. Vďaka tomuto označeniu, by mohlo predísť zbytočnému negatívnemu postojom hráčov, ktorí si mysleli, že dostali prístup k hotovej digitálnej hre.



**Obrázok č. 8:** Screenshot odseku z oficiálneho stanoviska herného štúdia Bethesda.

Zdroj : *A NOTE TO OUR FANS*. [online]. [2018-10-22]. Dostupné na: <[https://bethesda.net/en/article/httfrrhABZmOwGQYoeo6ks/a-note-to-our-fans?utm\\_medium=Social&utm\\_source=Community](https://bethesda.net/en/article/httfrrhABZmOwGQYoeo6ks/a-note-to-our-fans?utm_medium=Social&utm_source=Community)>.

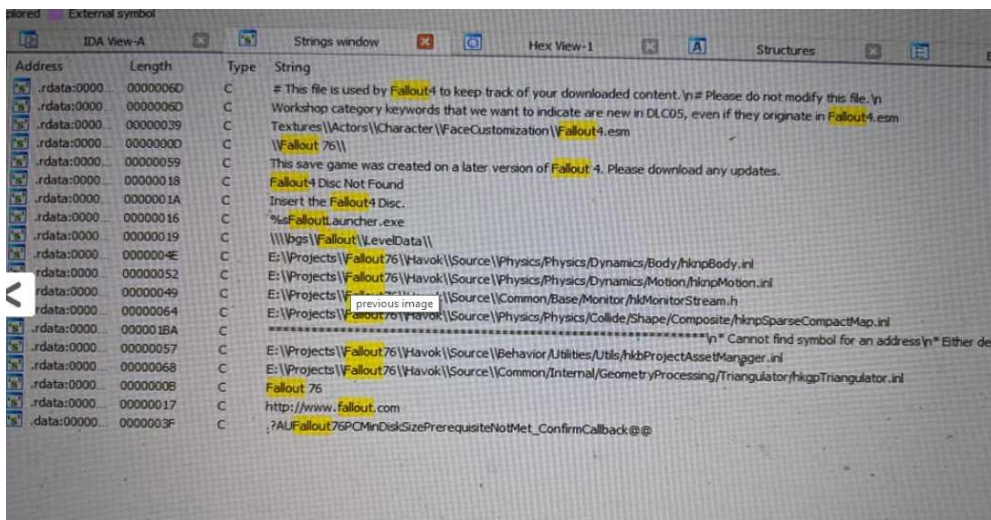
Spoločnosť Bethesda vedela, že nie je vhodné v tejto napätej situácii odmlčať sa, ale napraviť túto chybu práve naopak, a to prostredníctvom komunikácie s hráčmi. Hráčom sa ospravedlnili za komplikácie, ktoré nastali s digitálnou hrou Fallout 76. Napísali odkaz pre hráčov (Obr. 2), v ktorom uviedli ich pohľad na vec. Uviedli, že chceli priniesť niečo nové a netradičné do hernej série Fallout. Za všetky problémy sa prišiel ospravedlniť hráčom na jednej z najväčšej hernej konferencie E3 dokonca osobne aj riaditeľ spoločnosti Bethesda, Todd Howard.

### Využitie predošlých assetov z hernej série Fallout

Oblasť, s ktorou sa v tejto podkapitole budeme venovať je trochu viac kontroverzná, no záleží na uhl'ú pohľadu. Hráči odsudzovali herných vývojárov za použitie viacerých objektov a iných herných assetov z predošlej hernej série Fallout, práve do digitálnej hry Fallout 76. Niektorí hráči, ktorí si prezerali zdrojový kód (Obr. 3) a objekty v digitálnej hre, si sťažovali a uverejňovali na sociálne siete obrázky, na ktorých sú vyobrazené objekty a assety s identickými metadátami.

Podobnú situáciu si môžeme všimnúť aj pri digitálnej hre FIFA 19<sup>12</sup>. Ide o hernú sériu, ktorá vychádza každý rok. Nový titul z tejto hernej série neprináša zásadné zmeny, ktoré by hru zmenilo na nepoznanie. Zväčša ide o úpravu grafických prvkov hry, aby hra vyzerala ešte viac realisticky. Samozrejme, že to nie je všetko. Postupne sa vylepšuje herná mechanika futbalových hráčov, ale tou najzásadnejšou zmenou je úprava štatistických údajov u jednotlivých futbalových hráčov v každom futbalovom tíme. Tieto štatistické údaje, ktoré popisujú futbalistov sa menia na základe výkonov reálnych futbalistov počas zápasov. Digitálna hra FIFA využíva väčšinou podobné, ak nie identické objekty, ktoré sú o niečo viac graficky vylepšené alebo sú upravené hodnoty objektov.

<sup>12</sup> ELECTRONIC ARTS: *FIFA 19*. [digitálna hra]. Redwood City, CA : EA Sports, 2018.



**Obrázok č. 9:** Zdrojový kód, popisujúci Fallout 4 dáta do hry Fallout 76.

Zdroj : SANDERS, M.: *Fallout 76 Found To Use Code/Script From Skyrim And Fallout 4*. [online]. [2018-11-28]. Dostupné na: <<https://www.eteknix.com/fallout-76-found-use-code-script-skyrim-fallout-4/>>.

Z našej strany nevnímame túto kritiku negatívne. Avšak chápem tento negatívny postoj niektorých hráčov. My si však myslíme, že použitie objektov z predošlej série Fallout môže len prispieť hre. Jedným je skrátenie času pri vývoji digitálnej hry. Ak by herné štúdio pracovalo na nových objektoch, ktoré majú istú funkcionálnosť alebo vzhľad. No na druhej strane by sme privítali prekvapenie napríklad vo forme easter eggu, ktorý by pochopil predovšetkým hráči predošlej série. Samozrejme, nehovoríme že je to správny prístup pri tomto type používaní objektov, no neberieme to ako negatívnu kritiku alebo podnet, ktorý by odradil od zakúpenia digitálnej hry.

### Nedostatočná kvalita materiálu pre fyzický predmet

Niektoré digitálne hry prichádzajú s bonusom vo forme fyzických predmetov pre hráča, ktorý si zakúpi digitálnu hru. Väčšinou ide o predmety ako sú herné oblečenie s logom hry alebo hernej série, herné figurky postáv digitálnej hry alebo ikonické predmety, ktoré sú prenesené z digitálnej hry do nášho reálneho sveta. Tieto predmety sa dajú získať zväčša za predčasné zakúpenie, ešte pred vydaním samotnej hry, na získanie podpory pri vývoji digitálnej hry. No častejšie sa môžeme stretnúť so získaním fyzických predmetov, zakúpením špeciálnej a o niečo drahšej edície digitálnej hry.

V prípade Fallout 76 Collector's Edition, ide o špeciálnu edíciu, ktorá mala poskytnúť hráčom práve podobný bonus plátená taška. Prvým problémom bolo odoslanie tašky, ktorá bola z nylónového materiálu. Hráči boli právom nespokojní, ale spoločnosť Bethesda prisľúbila náhradu za spôsobenú škodu. O niekoľko mesiacov neskôr poslali všetkým tašky (Obr. 4), ktoré mali podľa popisu získať.<sup>13</sup>

<sup>13</sup> YIN-POOLE, W.: *7 months later, Bethesda has finally delivered the Fallout 76 canvas bags*. [online]. [2019-06-15]. Dostupné na: <<https://www.eurogamer.net/articles/2019-06-15-7-months-later-bethesda-has-finally-delivered-the-fallout-76-canvas-bags>>.





Obrázok č. 10: Vľavo je nylónová taška, vpravo je pláténá taška.

Zdroj : YIN-POOLE, W.: *7 months later, Bethesda has finally delivered the Fallout 76 canvas bags*. [online]. [2019-06-15]. Dostupné na: <<https://www.eurogamer.net/articles/2019-06-15-7-months-later-bethesda-has-finally-delivered-the-fallout-76-canvas-bags>>.

Popri tom čelila spoločnosť ďalším komplikáciám so systémom, kde niektorým používateľom sa zobrazili objednávky iných používateľov. Tí mali prístup k interným informáciám, ktoré mali byť viditeľné len pre spoločnosť Bethesda. Informácie, ktoré boli dostupné pre používateľov prostredníctvom chyby: meno, e-mailová adresa, adresa bydliska, typ použitej karty a číslo objednávky.<sup>14</sup> Situácia, ktorá nastala nie je vôbec ideálna, najmä ak ide o osobné údaje, ktoré sú dostupné pre cudzích ľudí, je celkovo v rozpore s GDPR. Nie len v hernom systéme, ale aj v technických aspektoch spracovania objednávok došlo k výrazným chybám, ktoré sa mali v predstihu vyriešiť.

## 4 INOVATÍVNE PRVKY NA VYLEPŠENIE FALLOUT 76

V tejto kapitole sa budeme venovať inováciám a implementáciám prvkov do digitálnej hry Fallout 76. Vďaka týmto zmenám, by hra mohla napredovať k lepšiemu smeru pre vývojárov, ale predovšetkým aj samotným hráčom. Ak ide o multiplayerovú hru, je dôležité v prvom rade myslieť na hernú komunitu, pretože bez hráčov táto hra môže zaniknúť na hernom trhu veľmi rýchlo.

### 4.1 F2P vs P2P model

Jedným z možných riešení pre nárast komunity samotnej hry, je prechod do Free-to-play modelu. Väčšina hier vďaka F2P modelu dokázala získať obrovskú hrateľnú základňu hráčov. Avšak tento model nie je možné jednoducho implementovať už do zabehnutej hry, ktorú už niektorí hráči kúpili a zároveň si platia členstvo obsahujúce výhody pre platiaceho hráča. Osobne si myslíme, že nárast hrateľnosti by značne ovplyvnil práve F2P model. No na druhej strane a predovšetkým z hľadiska hernej in-game ekonomiky, by hra vyžadoval oveľa väčšiu zmenu a pridanie väčšieho množstva virtuálnych prevažne kozmetických predmetov, ktoré by

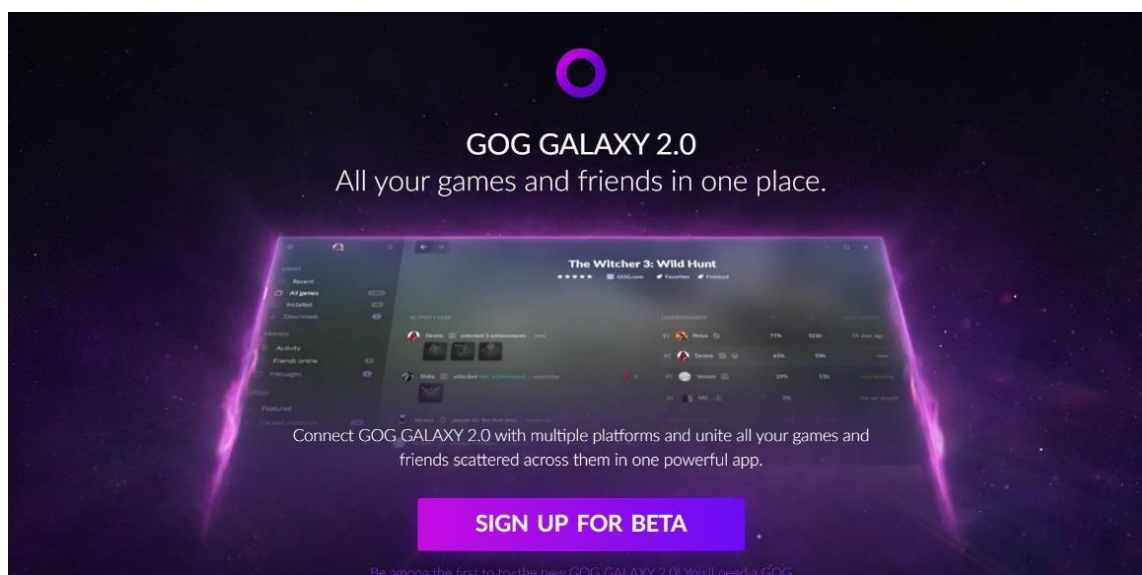
---

<sup>14</sup> PLUNKETT, L.: *Bethesda Support Leaks Fallout 76 Customer Names, Addresses & Phone Numbers*. [online]. [2018-05-12]. Dostupné na: <<https://kotaku.com/bethesda-support-leaks-fallout-76-customer-names-addresses-1830892930>>.

si hráči mohli zakúpiť reálnymi peniazmi. Druhým možným spôsobom by bolo prechod na Pay-to-play model. Tento model už nie je príliš atraktívny pre všetkých hráčov, ale je možné nájsť cieľovú skupinu hráčov, ktorí sú ochotní zaplatiť si mesačný poplatok za prístup do hry s dostatočným množstvom obsahu. Ak by hra ponúkla dostatočne adekvátnu cenu za prístup a rôzne vylepšenia, určite by mala väčšiu šancu u niektorých hráčov, ktorí by hru hrávali pravidelne a prispievali by tak dlhšie do hry nielen svoj herný čas ale aj peniaze.

## 4.2 Expanzia na viaceré platformy

Digitálnu hru Fallout 76 je aj v dnešnej dobe možné aktivovať a spustiť len Bethesda launcherom. Súboj launcherov a vlastných digitálnych distribúcií spoločností, spôsobuje medzi hráčmi značnú vlnu kritiky. Na jednej strane sú hráči, ktorým nevadí vytvorenie nového účtu na novej distribučnej platforme. No na druhej strane sú hráči, ktorí radšej obetujú aj hranie samotnej digitálnej hry v prospech svojho presvedčenia. Vo väčšine prípadov ide o problémy s nedostatkom features, minimálnej alebo žiadnej oficiálnej podpory pri problémoch alebo možnosti riešenia refundácií a samotný princíp vytvárania viacerých účtov na iných platformách. Ideálnou predstavou niektorých hráčov je mať všetky svoje hry na jednom mieste, čo je v dnešnej dobe nie celkom reálne. Avšak existuje možnosť, nie vo všetkých launcheroch, pridať digitálnu hru nainštalovanú na disku počítača aj napriek tomu, že oficiálne táto hra nie je zakúpená z danej online distribučnej platformy. Jedným z príkladov je známa GOG online distribučná platforma pre klasické ale aj nové digitálne hry. S príchodom nového launcheru GOG Galaxy, ktorý nie je vyžadovaný pre hranie zakúpených hier. Avšak tento launcher prináša lepšiu vizualizáciu a management s hrami, jednoduchosť systému updatovania hier a možnosť zaznamenať čas strávený hraním digitálnych hier. Najväčšou feature v plánovanom update GOG Galaxy 2.0 (Obr. 5) bude možnosť prepojenia iných distribučných platforiem s týmto launcherom a vďaka tomu hráči budú mať všetky svoje digitálne hry na jednom mieste. Úlohou GOG Galaxy 2.0 nie je nahradiť iné launchery, ale poskytnúť hráčom virtuálnu knižnicu zakúpených digitálnych hier na jednom mieste. Práve túto možnosť uvítajú hráči, ktorí majú zakúpené digitálne hry na rôznych online distribučných platformách.



**Obrázok č. 11:** Launcher GOG Galaxy 2.0. Zdroj: *GOG GALAXY 2.0*. [online]. [2019-11-30]. Dostupné na: <<https://www.gogalaxy.com/en/>>.

### 4.3 Hľadanie bugov

Jednou z radikálnych zmien, ktorá by pomohla hre a zároveň by motivovala aj hráčov, je hľadanie nedostatkov v systéme alebo iné dosť často nachádzajúce sa anomálie v hre. Hráči sú veľmi vynaliezaví a často vedia manipulovať s hrou takým štýlom, o ktorom ani samotní vývojári nezamýšľali. Myslíme si, že ak hráči získajú určitú motiváciu, napríklad vo forme virtuálnej meny alebo virtuálnymi predmetmi, za odhalenie zásadných chýb pôsobiacich v systéme, hra by mala čoraz väčšiu aktívnu komunitu hráčov, ktorí by sa primárne sústredili na hľadanie chýb v digitálnej hre. Prostredníctvom takejto formy spätnej väzby by mohli vývojári komunikovať s hráčmi a následne vylepšiť herné prostredie a hrateľnosť nielen aktívnym hráčom, ale aj novým potenciálnym hráčom Fallout 76.

## ZÁVER

Herná séria Fallout si prešla od svojho pôsobenia niekoľkými zmenami, od vývojárov až po herné mechaniky a prostredie digitálnej hry. Najväčšiu a hráčmi neočakávanú zmenu prináša najnovší herný titul Fallout 76. Výrazným charakteristickým bodom je absencia kampane pre jedného hráča, ktorú nahradil multiplayerový svet. To nie je všetko, zmeny pokračujú a ďalšou veľmi výraznou zmenou je online distribúcia na novej a vlastne hernej platforme a možnosť spustenia hry prostredníctvom Bethesda launcher. Prvý deň od vydania mali hráči problém nielen s technickými problémami launcheru, ale aj servermi na prevádzku online sveta v digitálnej hre. Vývojári od vydania hry vypustil veľa opravných updatov, ktoré nie vždy opravili zásadné problémy. Vďaka nevydarenému spusteniu hry a problémom v systéme samotnej hry, je možná strata nových a potenciálnych hráčov na vytvorenie väčšej hernej komunity, už veľmi známej hernej série Fallout.

Rozhodli sme sa vytvoriť možné vylepšenia a prispôsobiť digitálnu hru smerom, ktorý by bol prívetivý pre vývojárov digitálnej hry a zároveň aj hráčov. Prvou zmenou je prechod na F2P alebo P2P model systém. Oba modely dokážu radikálne zmeniť chod celej hry, no predovšetkým záleží od spoločnosti, ktorým štýlom by chceli, aby sa digitálna hra Fallout 76 uberala. Ďalšia výrazná zmena je expanzia v distribúcii. V dnešnej dobe je veľmi populárna distribúcia hry viacerými platformami prostredníctvom tretích strán, aby hráči mali sami na výber, kde si hru zakúpia. Poslednou zmenou je systém odmeny pre aktívnych hráčov. Tí majú možnosť zapojiť sa do hľadania chýb digitálnej hry. Vďaka feedbacku hráčov, majú herní vývojári jednoznačný cieľ, v ktorých miestach má hra nedostatky a tie následne zmeniť alebo vylepšiť. Veríme, že podobné opatrenia by prispeli komunite a aj novým hráčom, ktorí by boli radi za možnosť prispieť k lepšej zmene, ale aj prostredia nenarušeného žiadnymi systémovými chybami.

Najnovší update k našej práci. Spoločnosť Bethesda oznámila možnosť zakúpenia digitálnej hry Fallout 76 prostredníctvom hernej platformy Steam. Expanzii na viaceré platformy sme sa venovali v našej práci ako jednou z možností na vylepšenie povedomia o digitálnej hre u hráčov. Alebo na druhej strane možno tento krok určiť ako sprístupnenie komfortu, vďaka ktorému je zabezpečená prehľadnosť hernej série na jednom mieste vo virtuálnej knižnici digitálnych hier alebo vlastníctva jedného účtu k hernej platforme na prístup k digitálnym hrám.



## Zoznam použitej literatúry

*A NOTE TO OUR FANS.* [online]. [2018-10-22]. Dostupné na: <[https://bethesda.net/en/article/htfrhABZmOwGQYoeo6ks/a-note-to-our-fans?utm\\_medium=Social&utm\\_source=Community](https://bethesda.net/en/article/htfrhABZmOwGQYoeo6ks/a-note-to-our-fans?utm_medium=Social&utm_source=Community)>.

*Are Gamers Fed Up With Too Many 'Games as a Service' Titles Like 'Fortnite'?*. [online]. [2019-11-27]. Dostupné na: <<https://www.one37pm.com/culture/gaming/gaas-games-as-a-service-bubble-breaking-point-analysis>>.

CAILLOIS, R.: *Man, Play and Games*. Champaign, Illinois : University of Illinois Press, 2001, 208s. ISBN 0-252-07033-X.

*Epic undercuts Steam with new store that gives devs more Money.* [online]. [2019-11-27]. Dostupné na: <<https://arstechnica.com/gaming/2018/12/epic-undercuts-steam-with-new-store-that-gives-devs-more-money/#>>.

*Fallout 76 – Official Teaser Trailer.* [online]. [2019-11-27]. Dostupné na: <<https://www.youtube.com/watch?v=-ye84Zrqndo>>.

*GOG GALAXY 2.0.* [online]. [2019-11-30]. Dostupné na: <<https://www.gogalaxy.com/en/>>.

GORDON, M.: *Games as a Service is Dead*. GDC Mobile Summit [Elektronický dokument]. San Francisco : Moscone Center, 2018, s. 4.

*New Revenue Share Tiers and other updates to the Steam Distribution Agreement.* [online]. [2019-11-30]. Dostupné na: <<https://steamcommunity.com/groups/steamworks/announcements/detail/1697191267930157838>>.

PLUNKETT, L.: Bethesda Support Leaks Fallout 76 Customer Names, Addresses & Phone Numbers. [online]. [2018-05-12]. Dostupné na: <<https://kotaku.com/bethesda-support-leaks-fallout-76-customer-names-addre-1830892930>>.

SANDERS, M.: *Fallout 76 Found To Use Code/Script From Skyrim And Fallout 4.* [online]. [2018-11-28]. Dostupné na: <<https://www.eteknix.com/fallout-76-found-use-code-script-skyrim-fallout-4/>>.

*Understanding the Games as a Service (GaaS) Model.* [online]. [2017-09-20]. Dostupné na: <<https://www.zco.com/blog/why-companies-use-games-as-a-service/>>.

YIN-POOLE, W.: *7 months later, Bethesda has finally delivered the Fallout 76 canvas bags.* [online]. [2019-06-15]. Dostupné na: <<https://www.eurogamer.net/articles/2019-06-15-7-months-later-bethesda-has-finally-delivered-the-fallout-76-canvas-bags>>.

## Digitálne hry

BETHESDA GAME STUDIOS: *Fallout 4*. [digitálna hra]. Rockville, MD : Bethesda Softworks, 2015.

BETHESDA GAME STUDIOS: *Fallout 76*. [digitálna hra]. Rockville, MD : Bethesda Softworks, 2018.

BIOWARE: *Anthem*. [digitálna hra]. Redwood City, CA : Electronic Arts, 2019.

ELECTRONIC ARTS: *FIFA 19*. [digitálna hra]. Redwood City, CA : EA Sports, 2018.

EPIC GAMES: *Fortnite*. [digitálna hra]. Cary, NC : Epic Games, 2017.

# DIGITÁLNE UMENIE A ILUSTRÁCIA

*Natália Sklenčárová, Martin Engler*

## **Abstrakt**

*Cieľom práce je popísať dôležitosť tradičného a digitálneho umenia v histórii v podobe výtvarnej maľby a ilustrácie. Praktická časť práce vysvetľuje moderné procesy využité pri digitálnej maľbe. Prácu delíme na štyri kapitoly. V prvej definujeme rozdiely medzi pojmami výtvarné umenie a ilustrácia. V druhej kapitole sa zaoberáme postupom umenia a ilustrácie cez históriu až po nástup digitálneho media. V tretej kapitole vysvetľujeme nástroje digitálneho umelca. V poslednej časti práce popisujeme samotný proces pri tvorbe digitálnych maliieb. Delíme ju na dve subkapitoly – preprodukcia a produkcia, kde vysvetľujeme náš výrobný proces pri tvorbe digitálnych diel. Rovnako popisujeme dva procesy široko využívané pri digitálnej tvorbe.*

**Kľúčové slová:** dejiny umenia, digitálne umenie, ilustrácia, komerčné umenie, maľba.

## **Abstract**

*The aim of this work is to describe the importance of fine and digital art through history in the form of painting and illustration. Practical part of the work should explain modern process used in digital painting. We divide the work into four chapters. In the first, we define the difference between terms fine art and illustration. In the second chapter we focus on the progression of art and illustration through history and the rise of digital medium. The third chapter deals with the materials and technical workspace of a digital painter. In the last part of the work we explain the digital painting process. It is divided into two subchapters – preproduction and production, where we explain our production pipeline in creating digital artworks and also two widely used processes of digital painting.*

**Keywords:** art history, commercial art, digital art, illustration, painting.

# ÚVOD

Témou práce je ilustrácia, digitálna maľba a história jej vzniku. Výstupom je päť digitálnych malieb. Pri tvorbe týchto diel sme sa inšpirovali výtvarnými autormi kreatívneho priemyslu dnešnej doby, zameriavajúcimi sa na dizajn a umelecké stvárnenie svojich subjektov.

Naším cieľom bolo vytvoriť digitálne diela zachytávajúce ženské postavy pomocou ilustračných techník. Zamerali sme sa na semi realistický štýl proporcií a anatómie. Na maľbách prevládajú prvky symbolizujúce pohyb a emóciu. Sémantiku sme vyjadrovali v psychologických aspektoch farieb a tvarov.

## Cieľ a metodika práce

Hlavným cieľom práce bolo na základe analýzy procesov cez dejiny, teoretických východísk a konzultácií vytvoriť sériu diel zachytávajúcich silné ženské charakterity pomocou digitálneho média.

Čiastkové ciele našej práce, ktoré bolo potrebné splniť na docielenie toho hlavného boli:

- Definovanie teoretických východísk;
- Analýza dejín ilustrácie a digitálneho umenia;
- Identifikácia techník ilustrácie cez históriu;
- Rešerš techník digitálneho média v dnešnej praxi;
- Realizácia samotných digitálnych diel;
- Vyvodenie záverov.

## 1 DEFINÍCIA ILUSTRÁCIE A VÝTVARNÉHO UMENIA

Ilustrácia je obrázok alebo kresba súvisiaca s textom.<sup>1</sup> Dotvára príbehy a pomáha nám lepšie si vybaviť písaný text. Ľudia sa s ňou stretávajú už ako malé deti v ilustrovaných knihách a sprevádza ich aj v živote v mnohých podobách.

História ľudstva je plná rôznych typov umenia. To je definované ako schopnosť tvoriť diela ako estetický obraz skutočnosti.<sup>2</sup> Ilustrácia do tejto kategórie spadá, no stále je možné nájsť rozdiely medzi tradičným výtvarným umením a ilustráciou. Tá sa nachádza hlavne v kontexte do akého je samotné dielo položené. Umelci tvoria pre vyjadrenie emócií a myšlienok. Práca ilustrátorov spočíva vo vytváraní obrázkov použitých v publikáciách a komerčných výrobkoch. Rovnako môže niesť hlbšiu myšlienku, no hlavným kontextom je spôsob jej využitia.<sup>3</sup>

## 2 HISTÓRIA

### Počiatky umenia

Počiatky maľby sa nachádzajú v dávnej minulosti. Zrod umenia sa datuje až do staroveku. Už pred 40 000 rokmi sa primitívni ľudia snažili zachovať v tomto svete po sebe

---

<sup>1</sup> *Krátky slovník slovenského jazyka*. Bratislava : VEDA, 2003, s. 218.

<sup>2</sup> *Krátky slovník slovenského jazyka*. Bratislava : VEDA, 2003, s. 802.

<sup>3</sup> *Artist Vs. Illustrator: What's the Difference?*. [online]. [2016-08-01]. Dostupné na: <[https://study.com/articles/Artist\\_vs\\_Illustrator\\_Whats\\_the\\_Difference.html](https://study.com/articles/Artist_vs_Illustrator_Whats_the_Difference.html)>.

stopu. Odtlačky rúk zanechané v Castillskej jaskyni v Španielsku sú tomu dôkazom.<sup>4</sup> Medzi mnohými funkciami umenia medzi nich patrí pretrvávajúce. Ďalšou je komunikácia – výmena informácií a správ. Postupom času sa subjekty starovekých umelcov menili na zvieratá – jaskyne Pech-Merle alebo známa Lascaux v južnom Francúzsku. Umenie obdobia starej doby kamennej malo zväčša rituálnu funkciu. Z perspektívy komunikácie však znamenalo prvé pokusy zaznamenania informácií o okolitom svete vo forme obrazu - pomocou symbolov.<sup>5</sup>

Súbežne s týmito maľbami vznikalo sochárstvo a náznaky plastiky. Koncom neolitu sa v Európe objavilo úplne nové umenie – architektúra. Aj vďaka všetkým poznatkom a objavom získaným na počiatku civilizácie sa dnešná ilustrácia nachádza v ére digitálneho umenia.<sup>6</sup>

Postupom histórie sa obzory ľudí v oblasti umenia rozširovali. Dostávalo sa do mnohých častí ľudských životov. Od nástenných rytín v starovekých chrámoch cez portréty panovníkov a náboženských vyobrazení, umenie pretkalo staroveké Grécko a Rím mnohými významnými dielami.

Obdobie stredovekého Byzantského umenia rozšírilo kresťanstvo medzi mnohé národnosti. Umenie takto nieslo myšlienku kresťanstva cez dejiny, až do prítomnosti. Ilustrácia ako taká prichádzala v podobe iluminácií v rukopisoch. Rozmanité románske a gotické umenie v spojení s architektúrou zanechalo v mestách viditeľné stopy v podobe kostolov. Stále opisovalo náboženské témy.<sup>7</sup>

## Masová distribúcia

To sa nezmenilo ani v nasledujúcich obdobiach renesancie, baroka a klasicizmu, aj keď bola portrétová maľba čoraz populárnejšia. Vznikali grafické techniky ako drevorytectvo a drevorezba, preslávené najlepším drevorytcom svojej doby – Albrechtom Dürerom. Ponúkali aj možnosť tlače a masovej distribúcie grafík. Technikami európskej renesancie bolo aj gravírovanie do medeného materiálu alebo leptanie (napríklad litografia), a následné transformovanie na požadovaný povrch.<sup>8</sup> Možnosť viacnásobnej reprodukcie grafík sa približuje dnešnej ilustrácii viac ako vtedajšia maľba. Prvá masová distribúcia publikácií a ilustrácií bola možná už v štrnástom storočí aj vďaka vynálezu tlačiarenskeho lisu v roku 1452 Johannesom Gutenbergom. Umenie si takto mohli užívať aj nižšie triedy.<sup>9</sup>

Až v romantizme, realizme a impresionizme autori postupne odstúpili od náboženských tém. Populárna bola portrétová tvorba, maľby prírody a zachytávanie reality ako takej. Umenie sa postupne komercializovalo a stávalo sa veľkou časťou každodenného života.<sup>10</sup> Moderné umenie prinieslo ilustráciu medzi ľudí aj v podobe reklamy.

Počas industriálnej revolúcie v roku 1760 sa tlačiarenská technológia rapídne zlepšila. Ilustrácia zasahovala do každodenného života viac ako hocikedy predtým. Ilustrované boli detské knihy, edukačné materiály, obálky kníh a taktiež sa čoraz častejšie vyskytovali v novinách.<sup>11</sup>

<sup>4</sup> DEBICKI, J. et al.: *Dejiny Umenia*. Prvé vydanie. NonStop Press, 2007, s. 8.

<sup>5</sup> CROWLEY, D., HEYER, P.: *Communication in History*. New York : Routledge, 2016, s. 2.

<sup>6</sup> DEBICKI, J. et al.: *Dejiny Umenia*. Prvé vydanie. NonStop Press, 2007, s. 9.

<sup>7</sup> DEBICKI, J. et al.: *Dejiny Umenia*. Prvé vydanie. NonStop Press, 2007, s. 56.

<sup>8</sup> WOODWARD, D.: *The History of Cartography, Volume 3: Cartography in the European Renaissance*. Chicago : The University of Chicago Press, 2007, s. 594.

<sup>9</sup> *Illustration history*. [online]. [2018]. Dostupné na: <<https://www.illustrationhistory.org/history>>.

<sup>10</sup> DEBICKI, J. et al.: *Dejiny Umenia*. Prvé vydanie. NonStop Press, 2007, s. 212.

<sup>11</sup> *Illustration history*. [online]. [2018]. Dostupné na: <<https://www.illustrationhistory.org/history>>.

## Ilustrácia ako profesia

Prvýkrát bola zaznamenaná v začiatkoch 18 storočia. Karikaturisti si vedeli zarobiť na živobytie predajom výtlačkov svojich ilustrácií. Ilustrovaných bolo mnoho kníh známych spisovateľov ako Charles Dickens. Vydavatelia si všimli, že takéto obrázky pomáhali predaju. Umelci tohoto typu boli chcení a vznikla nová, pevne zavedená kariéra. Vydavatelia pred sebou videli nové umelecké konkurenčné pole. Práve popularizácia vizuálneho umenia v komerčnej sfére viedla ku vzniku ručne kreslených rozprávok. Prevrat prišiel po privedení digitálnych technológií na trh.<sup>12</sup>

## Vznik počítača a grafického tabletu

Ludské poznatky a nové médiá posúvali umenie ďalej. Veľkým míľnikom vo svete ilustrácie však bol vznik prvého Mac počítača v roku 1984. Aj keď bola táto technológia v porovnaní s dnešnou slabá a nemohla sa ani porovnávať s presnosťou tradičnej maľby, tento objav spustil lavínu, ktorú dnes vidíme v podobe digitálneho umenia.<sup>13</sup> IT revolúcia, ktorú dnes považujeme za bežnú súčasť nášho života bola svojim spôsobom podobná iným míľnikom v objavoch ľudstva – napríklad Gutenbergovej revolúci. Vynájdenie tlačiarenskeho lisu – prostriedku hromadnej reprodukcie textov a obrázkov značne urýchlilo prácu, ktorá bola predtým časovo náročná. Postupne bolo možné priniesť tieto výsledky práce medzi stále väčšie a väčšie množstvo ľudí v podobe masového média. Na rozdiel od tradičného umenia, to digitálne je tiež tvorené na masovú distribúciu. Podobá sa viac na remeslo.

Postupom času vzniklo zariadenie, ktoré značne pomohlo digitálnej tvorbe – grafický tablet. Predchodcami dnešných tabletov boli omnoho primitívnejšie modely ako napríklad Stylator 1957 alebo RAND tablet, ktoré používali dotykové pero ako vstup do väčšieho počítača. Neskôr prišla vízia malého kompaktného počítača v podobe tabletu – Dynabook. Ten však nikdy nebol vytvorený. Prvé tabletové počítače boli Z88 od spoločnosti Cambridge Research Write-Top od Linus Technologies. Uvedené na trh boli v roku 1987.<sup>14</sup> Vývojom grafických tabletov prišli na trh dnes široko populárni výrobcovia zariadení na tvorbu digitálneho umenia – napríklad Wacom alebo Apple.

Aj keď jej rozkvet nastal v dvadsiatom storočí, digitálna tvorba bola najprv obtiažna. Technologický pokrok v tejto oblasti však prichádzal pomerne rýchlo. V roku 1990, kedy bol na trh uvedený Photoshop, počítače boli silnejšie a tlačiarne vedeli tlačiť kvalitnejšie. Digitálna tvorba bola rýchlejšia a príjemnejšia. Možnosti umelcov sa rozširovali, a mnoho komerčnej grafickej práce bolo pre praktické dôvody tvorenej digitálne. Meniť veci na rozrobenom plátne bolo jednoduchšie cez počítač, kde sa autor vedel vrátiť ku predošlým krokom. Počas digitálnej doby vzniklo mnoho umeleckých techník, ktoré uľahčujú prácu. Sú však úzko spojené s tými, ktoré vznikali tradične.<sup>15</sup>

## Digitálna maľba dnes

Dvadsiate storočie prinieslo vďaka inovatívnym digitálnym technológiám značné zmeny. Digitálne médium sa pre jeho praktickosť zaužívalo vo viacerých kreatívnych priemysloch. Komixy, filmy a digitálne hry boli prepojené silnými väzbami – maliarmi. Tí boli a stále sú

<sup>12</sup> *Illustration history*. [online]. [2018]. Dostupné na: <<https://www.illustrationhistory.org/history>>.

<sup>13</sup> FRANK, J. et al.: *Paint or Pixel: The Digital Divide in Illustration Art*. Prvé vydanie. NonStop Ink, 2007, s 5.

<sup>14</sup> GREGERSEN, E.: *Tablet computer*. [online]. [2020-03-11]. Dostupné na: <<https://www.britannica.com/technology/tablet-computer>>.

<sup>15</sup> FRANK, J. et al.: *Paint or Pixel: The Digital Divide in Illustration Art*. Prvé vydanie. NonStop Ink, 2007, s 6.



klúčoví v preprodukčnom procese. Ten môže trvať aj niekoľko rokov. Umelci tvoria koncepty imaginatívnych svetov ako celkov. Budujú na nich a rozširujú ich. Svojou prácou na známych svetoch sa preslávili napríklad Craig Mullins, Feng Zhu a Jason Chan. Ilustrácie neskôr približujú a vyplňajú to, čo filmy alebo hry vynechali.

### **3 MATERIÁLY**

Neodkladnou súčasťou digitálnej éry je samotné médium – programy, ich súčasti a technická stránka, digitálny pracovný priestor.

#### **3.1 Programy na digitálnu maľbu**

Súčasťou digitálnej tvorby je aj grafický program, v ktorom dielo vzniká. Programy obsahujú nástroje, ktoré umožňujú, urýchľujú a uľahčujú tvorbu. Najčastejšie je využívaný Adobe Photoshop. Ďalej sú spomínané Affinity Designer, Clip Studio Paint PRO, CorelDRAW, Procreate pre iOS a iné. Vhodnými bezplatnými alternatívami sú Krita a MediBang Paint PRO.

#### **3.2 Technické vybavenie**

Aj keď je v dnešnej dobe možné maľovať aj na mobiloch, existujú zariadenia presne vytvorené na digitálnu maľbu – grafické tablety. Sú to zariadenia pozostávajúce z plochy citlivej na tlak, na ktoré je možné kresliť špeciálnym stylusom, ktorým naviguje kurzor. Plocha tabletu predstavuje priestor monitora.

Na trhu je pomerne široká škála výrobcov týchto zariadení. Produkované sú v rozmanitých veľkostiach so špecifickými parametrami. Dôležitá je úroveň prítlaku – čím vyššie číslo, tým prirodzenejšia je kresba a maľba. Existujú aj grafické monitory, kde človek špeciálnym perom kreslí na samotnú obrazovku. Populárne sú aj iPady.

#### **3.3 Nástroje**

Tak ako pri tradičnom umení, v programoch na digitálnu tvorbu existujú nástroje. Sú jednou z najdôležitejších súčastí tak ako digitálnej, tak aj tradičnej maľby. Digitálne štetce sú v programoch delené po kategóriách - podľa svojich vlastností. Tie je možné vo väčšine programov meniť podľa potreby, alebo si pomocou nich vytvoriť úplne nový štetec. Priesvitnosť a veľkosť štetca počas tvorby používateľ nastavuje pomerne často.

Čo sa týka popularity štetcov, najčastejšie sú využívané obyčajné okrúhle štetce s rôznymi úrovňami tvrdosti. Sú najjednoduchšie a aplikovateľné na väčšinu subjektov alebo efektov, ktoré sa snaží umelec doceliť. Digitálne médium však disponuje aj konkrétnymi druhmi štetcov. Vedia simulovať olejomaľbu, vodové farby alebo suchý pastel.

Inými potrebnými nástrojmi sú vrstvy, selekcie, výber farieb alebo nástroje na manipulovanie s vrstvami.

## **4 POSTUP PRI VYTVÁRANÍ DIGITÁLNEJ MALBY**

### **4.1 Preprodukcia**

#### **Získavanie nápadu**

Je to prvou fázou pri tvorbe každého kreatívneho diela. Digitálne umenie nie je výnimkou. Rovnako ako pri každom inom výtvarnom umení, nápady môžu prichádzať organicky z vonkajšieho prostredia – z autorových skúseností, každodenných aktivít, ľudí, s ktorými sa stretáva alebo aj z vizuálov, ktoré vníma.

Pri tvorbe malieb sme zvolili techniky brainstorming a automatické skicovanie a písanie (techniky, pri ktorých človek kreslí/píše všetko čo mu napadne bez zastavenia a tým generuje originálne nápady). Ukladali sme si obrázky a hudbu pre neskoršie využitie, ktoré podporovali emóciu akú sme v malbách chceli dosiahnuť. V preprodukcii sme si dali záležať, aby všetky obrazy mali vopred určenú tému – v tomto prípade to boli zima, mágia, fantasy a silná emócia.

#### **Hľadanie referencií**

Druhá fáza tvorby pozostávala z vytvárania súhrnu inšpirácií a referenčných materiálov. Tie pre autorov slúžia ako záchytné body. Urýchľujú proces samotnej kresby a malby. Ako referencie sa berú fotografie, ktoré majú autorovi pomôcť pochopiť realitu a stvárať umelecký subjekt na 2D plochu vernejšie.

Autor si vyberá referenčné fotografie podľa potreby. Môžu ovplyvňovať celý obraz, alebo len jeho časti. V našej práci sme tieto fotografie vybrali podľa vopred určených kritérií a tém. Obrázky uložené v predošlej časti sme využili na vymedzenie farebnej schémy. Tvorca musí dokázať spracovať informácie a znalosti aj z iných odvetví, podľa toho, čo v danom momente stvára.

Vybrané obrázky sme ukladali do programu PureRef. Je to bezplatný software pozostávajúci z osobitného okna. To je stále viditeľné na obrazovke. Umožňuje používateľovi kopírovať a radiť referencie podľa potreby.

#### **3D ako súčasť preprodukcie**

Pre zvýšenie efektivity pri digitálnej tvorbe je dnes bežné do 2D diela integrovať dopredu vymodelované 3D prvky. Kombinácia 2D a 3D elementov značne skraca čas potrebný na tvorbu komplexnejšej malby.

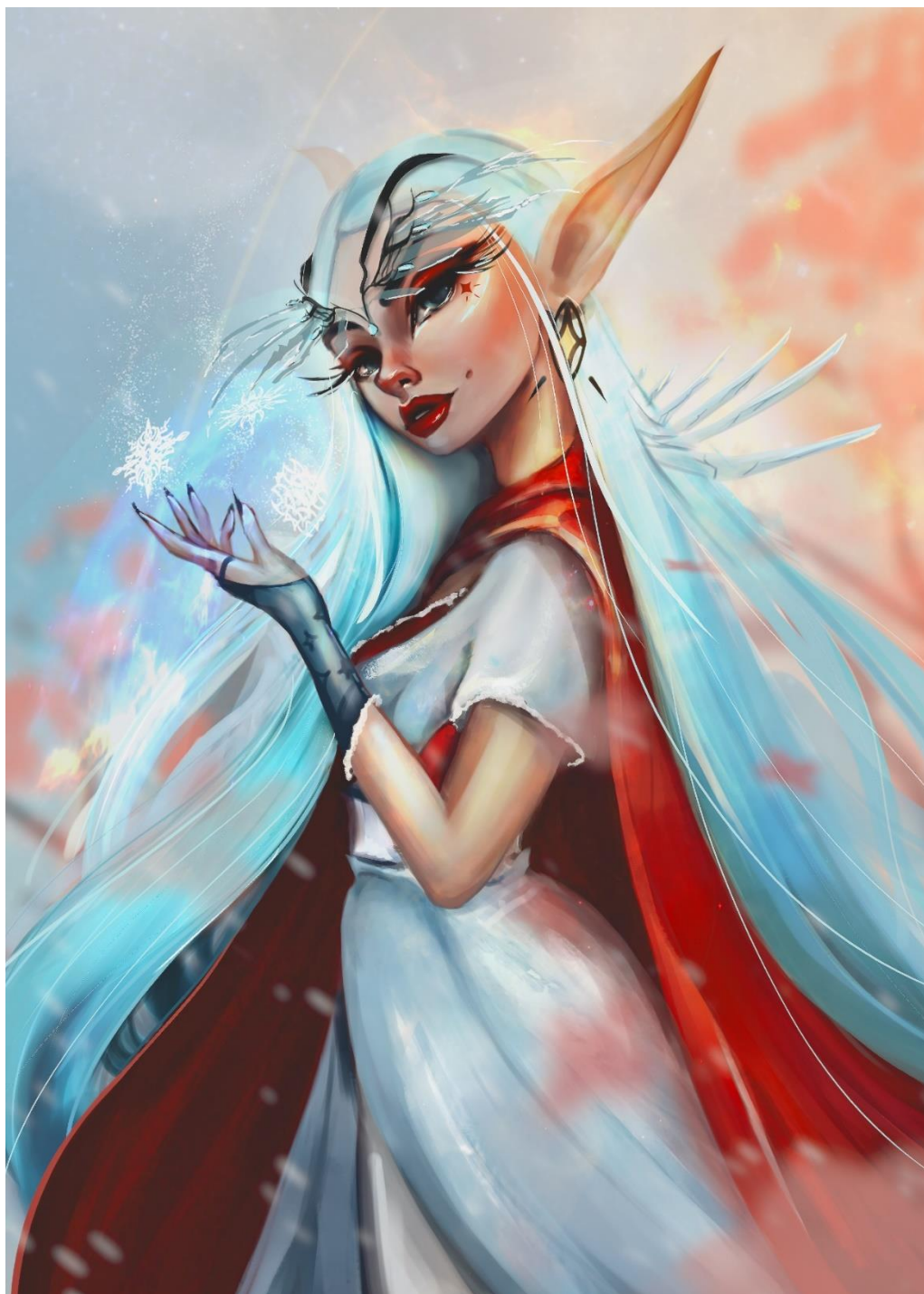
### **4.2 Produkcia**

#### **Skicovanie/kresba**

V tejto fáze sa doposiaľ získané informácie stretávajú. V našom prípade sme kreslili tradične aj digitálne. Pri použití digitálneho media bolo dôležité skicu uložiť na novú vrstvu, čo neskôr umožnilo maľovať aj pod línie kresby. Slúžilo to k rýchlejšiemu určení farebnej škály bez straty čitateľnosti. Druhou možnosťou bolo jej nakreslenie na papier a prevedenie do digitálnej podoby pomocou skenera alebo obyčajného fotoaparátu. Podľa vybraného postupu sme tieto súbory pripravili na produkciu odstránením pozadia v digitálnom programe. Kvalitnejšie skeny nám umožnili použiť nástroj na selekciu farby a odstrániť nepotrebné biele

časti pomerne rýchlo. Pri menej ostrých fotografiách bolo potrebné subjekt prekresliť na novú vrstvu.

Ako subjekty sme zvolili postavy zasadené do fantasy sveta. Ich dizajn vznikol zo súhrnov referencií zozbieraných v predošlých fázach. Pracovali sme s psychologickou teóriou tvarov. Tá vraví o rozličných vnemoch pociťovaných príjemcom pri pohľade na typy hrán. V dielach Red Emotion, Winter Mage a Elf Character Design je možné vidieť ostré predmety symbolizujúce nebezpečie, boj, hnev, akciu a pohyb. "Scarlet night" vďaka veľkému oblému mesiacu v pozadí vykazuje tajomnosť a harmóniu, narušanú ostrými ihličkami v pozadí.



**Obrázok č. 1:** Ice Princess.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.

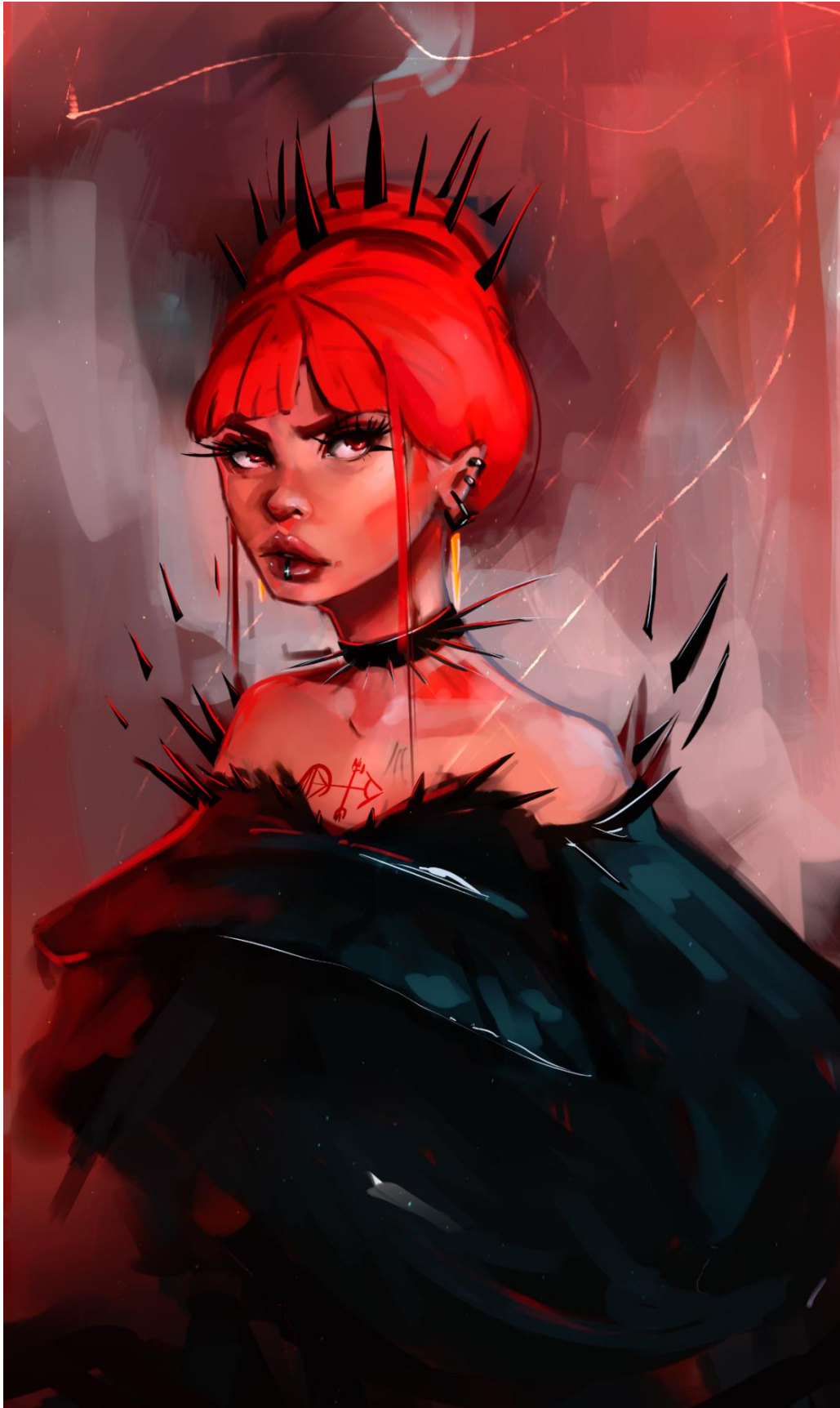


**Obrázok č.2:** Scarlet Night.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



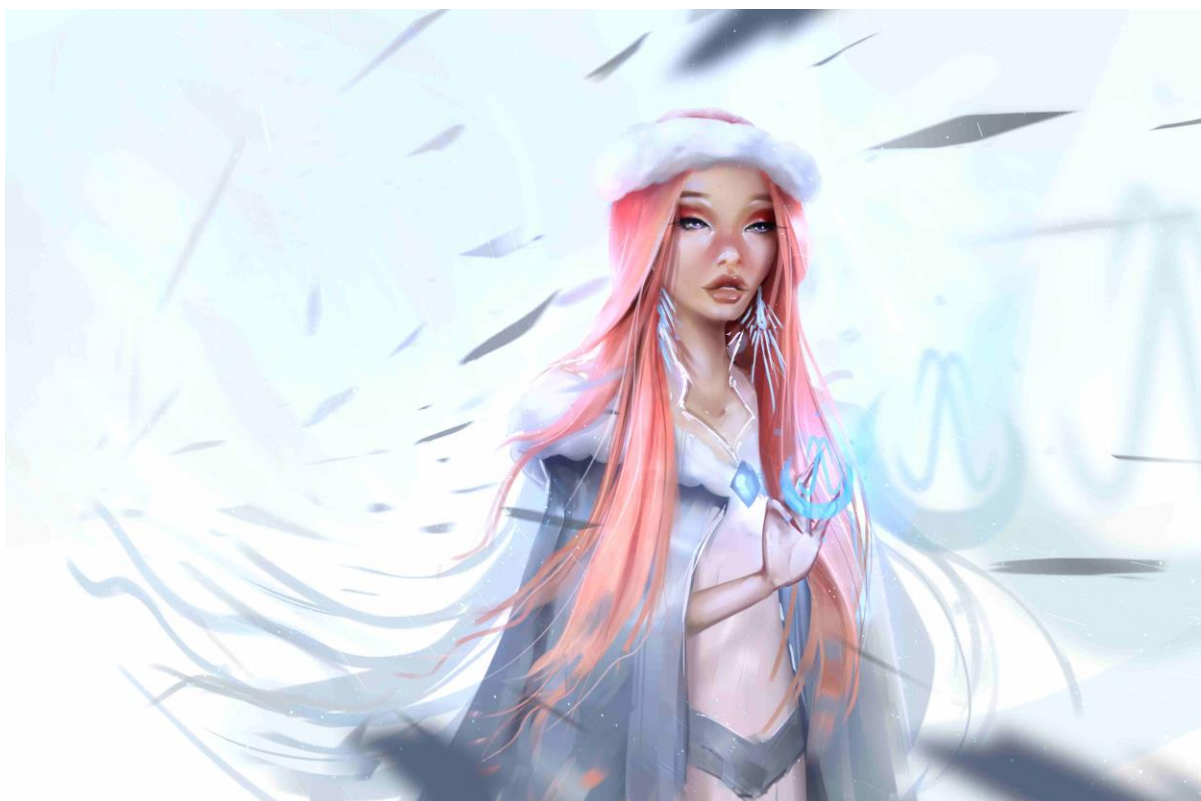


**Obrázok č. 3:** Elf Character Design.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



**Obrázok č. 4:** Red Emotion.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.





**Obrázok č. 5:** Winter Mage.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.

## **Maľba**

Táto fáza bola najzdlhavejšia z celého procesu. Podľa komplexity umeleckého subjektu bolo možné jednotlivé práce dokončiť v rozmedzí od sedem do tridsaťpäť hodín. Náš vybraný grafický program bol Krita. Je to bezplatný program otvoreného zdrojového kódu, špecificky určený na digitálnu maľbu. Zvolili sme dva bežne využívané postupy – maľba farbou od úplného začiatku a technika grayscale to colour.

### ***Maľba farbou***

Pri tejto technike autor hneď od prvého momentu aplikuje svoje poznatky, hlavne v oblasti farebnej teórie. Je to najbežnejší spôsob produkcie, pri ktorom autor od začiatku pracuje so zvolenou škálou odtieňov. Výhodou digitálnej maľby je, že umožňuje upravovať a pridávať obsah nachádzajúci sa pod už existujúcimi vrstvami. To umožňuje ukladať prvú vrstvu farby pod skicu.

Prvým krokom maľby bolo nastavenie farby pozadia. Použitím okrúhleho jemného štetca sme pod skicu námatkovo načrtli odtiene dôležitých častí obrazu. Táto časť tvorby sa nazýva podmaľba (eng. underpainting). V tomto momente sme uplatnili psychologickú teóriu farieb, pomocou ktorej sme farebnú škálu vyberali.

Na ďalšej vrstve, stále umiestnenej pod skicou, sme určili svetelný zdroj a adekvátne začali budovať tieň. Tu sme menili typy štetcov z dôvodu potreby tvorby rôznych textúr. V počiatočnej časti maľby sme venovali špeciálnu pozornosť črtám tváre. Práve pomocou nich sme sa snažili odkomunikovať emóciu. Vyvýšené osvetlené časti obrazu sme vyčlenili

svetlejšou farbou. Keď sme si ujasnili, ako sa bude správať svetlo a tieň, presunuli sme sa na novú vrstvu, ktorá sa tentokrát nechádzala nad skicou.

Postupným prekryvaním skice farbou sme docielili realistickejšie zobrazenie. Začali sme pridávať detaily z vnútra obrazu von – od tváre, ktorá je pri portrétoch hlavným bodom divákovej pozornosti ku okrajom. Tie si väčšinou nevyžadujú až taký stupeň detailu. Takéto rozmiestnenie podporuje kompozíciu a vedie pohľad diváka tam, kam autor zamýšľal. Na renderovanie rôznych materiálov nám boli nápomocné špecifické typy štetcov. Aby sme sa vyhli ostrým hranám na nepotrebných miestach, aplikovali sme štetec, ktorý pri maľbe mieša farby dohromady (podobný olejovej maľbe). Takáto technika značne urýchľuje proces celej tvorby. Pre nás bola dôležitá pri stvárňovaní pokožky a vlasov. Kontrast a vyžadovanú saturáciu sme počas tvorby upravovali režimami overlay, soft light, multiply a colour dodge aplikovateľnými na vrstvy.

Pri posledných detailoch maľby sme pridali najsilnejšie odlesky. Na dosiahnutie špeciálnych efektov sme použili časti fotografií textúr v colour dodge režime.

### ***Grayscale to colour***

Tento postup je v mnohých častiach podobný predošlému. Rozdiel prichádza pri úplnom začiatku tvorby, kedy sme vymedzili intenzitu svetla a tieňov pomocou škály šedej. Rovnako ako v bežnej maľbe farbou, začali sme pracovať pod skicou. Po dostatočnom množstve informácií na plátne sme sa presunuli na vyššiu vrstvu. Dôležité pre nás bolo maľovať všetky časti (pokožka, vlasy, časti oblečenia, pozadie,...) na osobitné vrstvy. Tento krok bol kľúčový pri neskoršom aplikovaní gradientných máp a vrstiev v režime colour.

Keď sme mali na plátne všetky informácie ohľadom svetla a farby, postupovali sme pridávaním detailov rovnako pri predošlom procese.

### **Študijné zdroje**

Spomínané procesy sú bežne zaužívané v kreatívnom priemysle. Výučba digitálnych techník je dnes dostupná na špecifických univerzitách, ale aj digitálne. Medzi študijné portály, ktoré poskytujú informácie ohľadom digitálneho umenia, techník a procesov patria napríklad renomované Schoolism alebo Computer Graphics Master Academy. Voľnejšie prístupné sú Skillshare alebo Udemy.

## **5 DISKUSIA**

Hlavnou podstatou našej práce nemal byť len popis dejín umenia a ilustrácie ale analýza jeho konštantného prepojenie cez históriu. Naším zámerom bolo objasnenie príchodu novej technológie digitálneho média a poukázanie na jej techniky a predchodcov. Cieľom mal byť výstup v podobe digitálnych prác s aplikovaním spomínaných techník. Za dôležitú súčasť celého procesu považujeme efektívnosť, ktorú digitálne médium umožňuje.

Vlastnosti daného média spôsobili jeho prerod na vysoko komerčné, nielen v podobe vektorových grafičiek ale aj samotnej maľby. Zapríčiňuje to jednoduchosť v oblasti jeho úprav a reprodukcie. S digitálnym umením sa stretávame na každodennej báze v oblasti reklamy alebo rôznych mediálnych obsahov. Úroveň produkcie v komerčnom svete neustále rastie. To spôsobuje zvyšujúci sa dopyt v danej oblasti. Pre herné a filmové štúdiá je znalosť digitálneho

média dnes už neodkladnou súčasťou balíčku schopností nového zamestnanca. V samotnej tvorbe hrá rolu aj psychológia.

Našou hlavnou úlohou bolo sa zamerať na dva širokospektrálne využívané druhy digitálneho procesu v dnešnom priemysle. Cieľom bolo analyzovať a uceliť jeho časti. Práca prináša informácie potrebné pre tvorbu digitálneho diela, analýzu techník daného média a jeho dôležitosti v komerčnom svete počas histórie.

## ZÁVER

Digitálna maľba dnes už bežne podporuje zábavný priemysel. Ako nové médium objavené v minulom storočí označilo ako tak literatúru, tak aj filmový a herný priemysel. Pre autorov predstavuje rýchlejší a praktickejší spôsob práce. Predstavuje väčšiu voľnosť a dovoľuje diela voľne upravovať. Pre priemysel znamená efektívnejší spôsob tvorby podporných materiálov pre fanúšikov. Stala sa pilierom komerčnej ilustračnej tvorby.

V tejto práci sme zistili postupnosť v umení, ktorá predchádzala príchodu digitálnej maľby. Objasnili sme kľúčové objavy, ktoré umožnili príchod tohto média. Vysvetlili sme bežné procesy umelcov v digitálnej tvorbe a využili ich v praxi. Na záver sme pomocou psychológie a sémantiky sme v našich dielach vizuálne popísali dopredu vybrané významy.

## ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY

*Artist vs. Illustrator: What's the Difference?*. [online]. [2017-11-27]. Dostupné na: <[https://study.com/articles/Artist\\_vs\\_Illustrator\\_Whats\\_the\\_Difference.html](https://study.com/articles/Artist_vs_Illustrator_Whats_the_Difference.html)>.

DEBICKI, J. et al.: *Dejiny Umenia*. Prvé vydanie. NonStop Press, 2007.

CROWLEY, D., HEYER, P.: *Communication in History*. New York : Routledge, 2016.

FRANK, J. et al.: *Paint or Pixel: The Digital Divide in Illustration Art*. Prvé vydanie. NonStop Ink, 2007.

GREGERSEN, E.: *Tablet computer*. [online]. [2020-03-11]. Dostupné na: <<https://www.britannica.com/technology/tablet-computer>>.

*Illustration history*. [online]. [2018]. Dostupné na: <<https://www.illustrationhistory.org/history>>.

*Krátky slovník slovenského jazyka*. Bratislava : VEDA, 2003.

WOODWARD, D.: *The History of Cartography, Volume 3: Cartography in the European Renaissance*. Chicago,: The University of Chicago Press, 2007.

# HERNÝ DIZAJN AKO SÚČASŤ KREATÍVNEHO PROCESU TVORBY DIGITÁLNEJ HRY

*Nicholas Staník, Ján Proner*

## **Abstrakt**

*Cieľom práce je na základe teoretických východísk, skúseností a analýzy súčasného stavu riešenej problematiky vysvetliť celý kreatívny proces pri tvorbe digitálnej hry. Následne vytvoriť kompletný herný dizajn pre 2D hru. V teoretickej časti prostredníctvom analýzy sledujeme historický vývoj videoherného dizajnu. Následne podrobne opisujeme kreatívne pozície, nevyhnutné pre tvorbu digitálnej hry. Súčasťou našej práce je vytvorenie herného dizajnu, game design dokumentu, traileru a prototypu digitálnej hry. Podrobne od základu opíšeme celý kreatívny proces vývoju 2D platformovej hry, ktorý posluží ako návod pre potencionálnych budúcich herných vývojárov.*

**Kľúčové slová:** 2D, digitálna hra, Illustrator, platformová hra, vektorová grafika.

## **Abstract**

*The aim of the thesis is to explain the whole creative process in the creation of digital game based on theoretical background, experience and analysis of the current state of the problem. Then create a complete game design for 2D game. In the theoretical part we analyze the historical development of video game design. Subsequently, we describe in detail the creative positions necessary for video game creation. Part of our work is to create game design, game design document, trailer and prototype of the digital game. We will describe in detail the entire creative process of developing a 2D platform game that will serve as a guide for potential future game developers.*

**Keywords:** 2D, digital game, Illustrator, platform game, vector graphics.

# 1 PROCES TVORBY DIGITÁLNYCH HIER

Za tvorcu digitálnych hier sa pokladá Vývojár, prípadne Herné vývojárske štúdio. Ich výslednú hru vo väčšine prípadov následne publikuje Vydavateľ (publisher). Ten hru sprístupní verejnosti. Existujú dva druhy vývojárskych štúdií, profesionálne, ktoré častokrát nesú skratku AAA a nezávislé (indie) štúdiá. Profesionálne vývojárske štúdiá sú veľké, majú veľa zamestnancov, ich hry sú vydávané významnými vydavateľmi a majú vysoký rozpočet na vývoj a marketing. Ich výsledné produkty väčšinou prinášajú veľké zisky. Jedná sa o komerčné firmy.<sup>1</sup> Nezávislé vývojárske štúdiá sú omnoho menšie, majú veľmi málo členov, niekedy sú jednočlenné, nebývajú pod časovým tlakom, ich vývoj a tvorba sú oveľa pomalšie, väčšinou nemajú k dispozícii finančnú podporu od vydavateľa, alebo iných zdrojov.<sup>2</sup> Tvorba digitálnej hry vyžaduje tímovú prácu viacerých jednotlivcov z viacerých rôznych profesií. Avšak stále existuje mnoho nezávislých vývojárov, ktorí ako jednotlivci dokážu vytvoriť funkčnú digitálnu hru. Takýto jednotlivec sám disponuje všetkými potrebnými skúsenosťami z iných dôležitých profesií nevyhnutných pre vývoj hry. Pre komerčný video herný priemysel je však štandardom tímová práca skúsených profesionálov, ktorí spoločným úsilím vytvoria výsledný produkt určený k distribúcií a následnému predaju.

Role nevyhnutné pri hernom vývoji:

**Dizajnér** – herný dizajnér je členom vývojárskeho tímu, ktorý vytvára hrateľnosť, pravidlá a štruktúru hry. Zahŕňa používateľské rozhranie, dokumentáciu, príbeh a obsah videohier. V tíme môže byť viac ľudí, ktorí majú špecifickejšie úlohy. Tých následne koordinuje a vedie jedna vedúca postava.

**Dizajnér herných úrovní** – level dizajnér je osoba, ktorá navrhuje a vytvára rôzne herné úrovne.<sup>3</sup>

**Umelec** – umelec je člen tímu, ktorý vytvára herný grafický vizuál. Ten pracuje primárne na tvorbe scény a ich vizuálov, assetov, či pozadí. Sú orientovaní na 2D, alebo 3D grafiku.  
**Programátor** – programátor je človek, ktorý zabezpečuje technickú funkčnosť hry.

Role jednotlivých programovacích disciplín zahŕňajú predovšetkým:

- fyziku, umelú inteligenciu, grafiku, zvuk, gameplay, scripting, užívateľské rozhranie, spracovanie výstupu, sieťovú komunikáciu a herné nástroje

**Zvukár** – zvukár je osoba zodpovedná za zvukové efekty a programovanie zvuku. Vytvára hudbu a celkové ozvučenie digitálnej hry.

**Tester** – je osoba ktorá testuje celú hru a grafickú kvalitu. Jedná sa o konečnú osobu, ktorá zaisťuje kvalitu hry a identifikuje jej chod alebo chyby predtým, ako sa hra dostane do distribúcie. Vyhľadáva a opravuje rôzne chyby a problémy v hre. Tester by mal veľmi dobre chápať celú podstatu a myšlienku herného konceptu<sup>4</sup>.

---

<sup>1</sup> STEINBERG, S: *Videogame Marketing and PR: Vol. 1: Playing to Win*. Lincoln.: iUniverse, 2007, s. 55, 119

<sup>2</sup> *Indie Game Developers Rise Up* [online]. [2020-03-16]. Dostupné na: <<https://bit.ly/2WuwcAy>>.

<sup>3</sup> ADAMS, E.: *Fundamentals of Game Design (2nd ed.)*. Berkeley: New Riders, 2010, s. 52

<sup>4</sup> MCKAY, D. R.: *Jobs in the Video Game Industry*. [online]. [2020-03-18]. Dostupné na: <<https://www.thebalancecareers.com/video-game-jobs-525965>>.

## 1.1 Pozície potrebné pri tvorbe výtvarnej časti herného dizajnu

Pre digitálnu hru je veľmi dôležité, aby mala kvalitné, pútavé grafické spracovanie. Na základe pútavému grafickému prevedeniu digitálnej hry môže vzniknúť dôležitý pozitívny prvý dojem z hry. Potencionálnemu hráčovi niekedy môže stačiť vidieť kvalitne spracovaný obal hry, ktorý ho upúta a presvedčí o kúpe.<sup>5</sup> Je dôležité držať jednotný umelecký štýl, farebnosť a techniku prevedenia, aby hra pôsobila ako jeden celok.

Pre kvalitné grafické spracovanie existuje mnoho umeleckých pozícií v hernom vývojárskom štúdiu. Patrí sem: vedúci výtvarný pracovník (Art Lead), výtvarný umelec, umelec tvoriaci koncepty (Concept Artist), umelec tvoriaci modely postáv, umelec tvoriaci textúry a umelec tvoriaci animácie. Na prácu využívajú digitálny grafický softvér umožňujúci im digitálne spracovať svoje nápady. 2D grafici sú zameraní na vektorovú, alebo rastrovú grafiku, na vektorovú grafiku využívajú prevažne vektorový grafický softvér Adobe Illustrator. Pre raster napríklad Photoshop, Gimp a 3D umelci pri práci využívajú napríklad softvér Blender, Maya, 3DS Max.<sup>6</sup>

## 1.2 Umelecký výtvarný proces tvorby digitálnej hry

Spočiatku na grafike v digitálnych hrách pracoval len veľmi malý tím, nakoľko v tej dobe neboli na vizuál hry tak vysoké nároky. S postupným vývojom technológií výrazne vzrástli nároky na grafické spracovanie a spolu s nimi aj rozpočty. Tieto požiadavky prinútili vývojárske štúdiá rozšíriť a priradiť umelcov podľa schopností do pracovných pozícií.

Herné spoločnosti neustále naberajú do tímu herných umelcov, ktorí majú výnimočný štýl, talent a kreativitu. Sú cenným prínosom pre veľké i malé spoločnosti. Menšie herné spoločnosti zvyčajne hľadajú umelcov, ktorí dokážu robiť veľa rôznych úloh. Práca vo väčšej spoločnosti poskytuje umelcom cielenejšiu a špecializovanejšiu prácu. Pracovná doba môže byť prehnaná (najmä v krízovom režime) a niekedy až frustrujúca.

Spočiatku je dôležité vytvoriť koncepty, je to jedna z najkreatívnejších pozícií. Takéto koncepty sa tvoria zo zadania z dizajnového dokumentu (GDD). Kreatívec má presné zadanie z dokumentu, avšak pri vytváraní zapája svoju vlastnú kreativitu pre výsledné prevedenie. Umelci, ktorí vytvárajú návrhy sa často inšpirujú skutočným svetom.

Pri tvorbe **3D** videohry je súčasťou tvorba modelov, ktoré sú následne v hre použité. Je dôležité, aby mal umelec v tomto zameraní dobré priestorové videnie a kreativitu. Pre tvorbu 3D hry sa využívajú 3D grafické softvéry, ktoré umožňujú zo základného geometrického tvaru vytvoriť detailne prepracovaný objekt, ktorý môže pôsobiť veľmi dôveryhodne.

Pri tvorbe **textúr** pre 3D objekty sú dnes oveľa väčšie nároky, ako tomu bolo skôr. Kedysi mali 3D objekty len farbu, ako textúru, dnes sú už textúry veľmi detailné a musia dôveryhodne zodpovedať predstavám z konceptu.

Spočiatku sa **animácie** tvorili po jednotlivých snímkoch, kedy je objekt kreslený veľakrát za sebou a tak vytvára určitý pohyb. Neskôr s technologickým vývojom bolo možné vytvárať animáciu pomocou "kostí" - v grafickom softvéri. Jedná sa o jednoduchšiu prácu, kedy sa dá objekt pohodlne posúvať z bodu A do bodu B a softvér následne vykreslí celú trajektóriu pohybu. V dnešnej dobe sa už využíva Mocap - motion capture, ktorý dokáže najrealistickejšie

<sup>5</sup> WALKER, M. H.: *Games that Sell! Piano*, Texas: Wordware Publishing, 2003, s. 34, 35.

<sup>6</sup> CRUMP, T.: *Top 10 Graphic Design Software for Game Devs*. [online]. [2020-03-18]. Dostupné na: <<https://www.buildbox.com/top-10-graphic-design-software/>>.



zachytiť pohyb. Využíva sa už v takmer každej AAA hre. Je to technológia, ktorá zaznamenáva každý ľudský pohyb, mimiku a gesto.

### 1.3 2D Grafika

S neustálym technologickým vývojom a rozšírením prvých osobných počítačov sa zlepšovala aj kvalita grafického spracovania v digitálnych hrách. Hry začínali mať väčšie rozlíšenie, kvalitnejšie vizuálne spracovanie a animácie. Do hier s 2D grafikou spadajú napríklad hry s pixelovou grafikou, alebo hry z pohľadu z vtáčej perspektívy.

**Top-View** – perspektíva zhora nadol, taktiež označovaná ako pohľad z vtáčej perspektívy. Hry typické pre tento typ perspektívy sú napríklad Grand Theft Auto (1, 2, London 1969), The Legend of Zelda, atď.

**Side Scrolling** – videohra v ktorej je pohľad zo strany. Postavy sa zvyčajne môžu pohybovať iba doľava, alebo doprava. Hry tohto typu využívajú technológiu rolovania displeja a niekedy aj parallaxové rolovanie, ktoré dokáže imitovať priestor/hĺbku.<sup>7</sup> V takýchto hrách býva zvykom, že obrazovka nasleduje hráča a tak je hráč vždy umiestnený blízko stredu obrazovky. V ďalších prípadoch sa poloha obrazovky mení podľa pohybu postavy hráča tak, že postava je mimo stredu a pred postavou je viac miesta, ako za ňou. Inokedy sa obrazovka posúva len dopredu a nie dozadu takže po prejení hernej časti už nie je možné sa vrátiť späť. A pri hrách typu endless runner sa obrazovka rovnomerne posúva vpred a hráč s ňou musí držať krok, musí sa vyhýbať prekážkam a zbierať veci skôr ako prejdú mimo obrazovku. Medzi side-scrollové hry patria hry ako napríklad Sonic The Hedgehog (1991), Battletoads (1991), Jets'n'Guns (2004), Super Mario Bros. (1985)



**Obrázok č. 1:** Side-scrollová hra Sonic The Hedgehog z roku 1991.

Zdroj: *Sonic gameplay Level 1 (Sega Mega Drive)* [online]. Dostupné na: <[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=122&v=x1XEd5Q7E7Y&feature=emb\\_title](https://www.youtube.com/watch?time_continue=122&v=x1XEd5Q7E7Y&feature=emb_title)>, 2008.

### 1.4 3D Grafika

Začína sa objavovať v 60ych rokoch 20 storočia. Jedná sa o trojdimenzionálne zobrazenie, pracuje s výškou, dĺžkou a hĺbkou v priestore. Konečne sme tak schopní v hrách vidieť svet zobrazený tak, ako je v skutočnosti. Takáto grafika sa tvorí pomocou 3D grafického softvéru v ktorom sa modelujú takéto objekty, ktoré sú následne použité v digitálnych hrách,

<sup>7</sup> WOLF M. J.P.: *Video Game Explosion. A History from Pong to Playstation*. Londýn: Greenwood Press, 2008, s. 11

videách, alebo filmoch.<sup>8</sup> Pozadie v takýchto hrách niekedy tvoria vopred vykreslené dvojrozmerné obrázky, ale niekedy sa vykresľujú v reálnom čase.

**Pohľad z prvej osoby** sa vzťahuje na perspektívu vykreslenú z hľadiska postavy hráča. V mnohých prípadoch sa môže jednať o pohľad z kokpitu lietadla. Najznámejším herným žánrom, ktorý využíva tento pohľad je First Person Shooter (FPS), v tomto prípade má perspektíva veľký vplyv na hru. Hry s pohľadom z prvej osoby sa opierajú o herný avatar a zobrazujú presne to, čo vidí avatar. Hráči tak zvyčajne nemôžu vidieť telo postavy, môžu vidieť len ruky a zbrane. Zvuk v takýchto hrách býva veľmi dynamický, hlasitosť okolitých zvukov sa líši od polohy hráča a objektov, ktoré vydávajú zvuk.



**Obrázok č. 2:** 3D hry s pohľadom z prvej osoby – Subnautica, Forest, Call of Duty: WW2.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.

**Pohľad z tretej osoby** sa vzťahuje na grafickú perspektívu vykreslenú z pohľadu, ktorý je trochu vzdialený (zvyčajne za a mierne nad) od postavy hráča. Táto perspektíva umožňuje hráčom vidieť detailnejšie postavu hráča. Najbežnejšie sa využíva v adventúrach a akčných adventúrach. Nevýhodou však býva, že v prípade, že sa postava ocitne v rohu, alebo blízko pri stene, kamera sa môže trhať, alebo skončiť v nevhodných polohách. Herní vývojári sa pokúsili tento problém eliminovať zavedením inteligentných kamerových systémov, alebo poskytnutím hráčovi kontrolu nad kamerou.<sup>9</sup>



**Obrázok č. 3:** 3D hry s pohľadom z tretej osoby – Forza Horizon 4, Steep, Witcher 3.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.

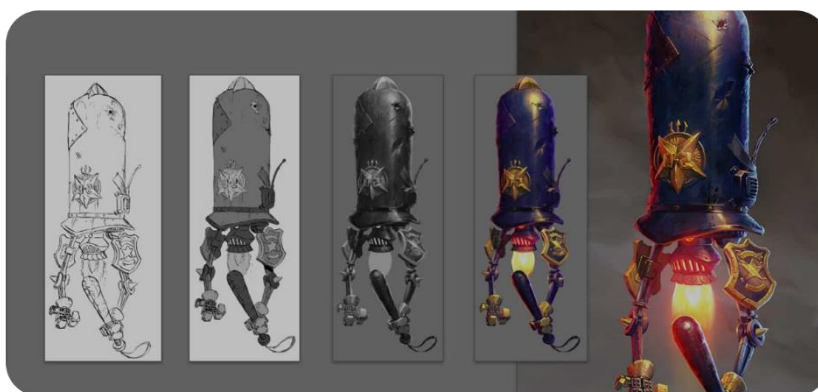
## Concept Art

Koncept art je forma ilustrácie používaná na sprostredkovanie myšlienky, ktorá je následne použitá vo filmoch, videohrách, animáciách, komiksoch, či iných médiách. Koncept art slúži ako návrh, ktorý je neskôr detailne prepracovaný a tvorí výsledný produkt.

<sup>8</sup> 3D graphics. [online]. [2020-03-19]. Dostupné na: <<https://www.ntchosting.com/encyclopedia/multimedia/3d-graphics/>>.

<sup>9</sup> ADAMS, E.: *Fundamentals of Game Design (2nd ed.)*. Berkeley: New Riders, 2010, s. 88, 89, 412

Koncept art sa využíva nielen na rozvoj práce, ale aj na predstavenie návrhu, či pokroku projektu riaditeľom, klientom a investorom.<sup>10</sup> Následne môže byť koncept prepracovaný a použitý napríklad pre reklamné účely. Predtým, ako boli technológie rozvinuté, sa koncepty vytvárali tradičnou formou, používali sa ceruzky, olejové farby, akrylové a tak podobne. V dnešnej dobe je už možné tvoriť koncepty digitálne pomocou grafického softvéru, ktorý umožní maľovať digitálne. Väčšina konceptových umelcov prešla na digitálne médiá kvôli ľahkej úprave a rýchlosti. V niektorých prípadoch má kreatívec presne stanovené termíny do ktorých musí návrh doručiť.



**Obrázok č. 4:** Concept art.

Zdroj: *Introduction to Concept Art & Illustration* [online]. Dostupné na: <<https://www.cgspectrum.com/courses/introduction-to-concept-art>>.

## 1.5 Game design dokument

Game design dokument, tiež známy pod skratkou GDD podrobne opisuje návrh videohry. GDD je vytvorený a upravovaný vývojovým tímom a používa sa predovšetkým vo videohernom priemysle. Je primárne určený na organizáciu úsilia v rámci vývojového tímu. Dokument je tvorený vývojovým tímom ako výsledok spolupráce medzi ich dizajnérmi, umelcami a programátormi ako sprievodná vízia, ktorá sa používa počas celého procesu vývoja hry. Tento dokument častokrát slúži pre bližšiu prezentáciu herného konceptu pre herného vydavateľa. Častokrát musia vývojári pomocou tohto dokumentu odprezentovať hru vydavateľovi. Dokument následne musí byť počas celého procesu vývoja hry dodržiavaný hernými vývojármi. Herní vývojári môžu GDD vytvoriť ešte v predprodukčnej fáze vývoja hry. Spočiatku môže byť dokument koncepčný a neúplný. Po schválení projektu môžu vývojári posunúť tento dokument na úroveň, kedy im môže úspešne napomáhať pri vývoji. Používa sa viacero typov dokumentov, napríklad: high concept document, game treatment document, character design document, world design document. Tieto dokumenty v opisujú jednotlivé zložky hry, najmä koncept, dizajn postáv či grafické spracovanie herného sveta.<sup>11</sup>

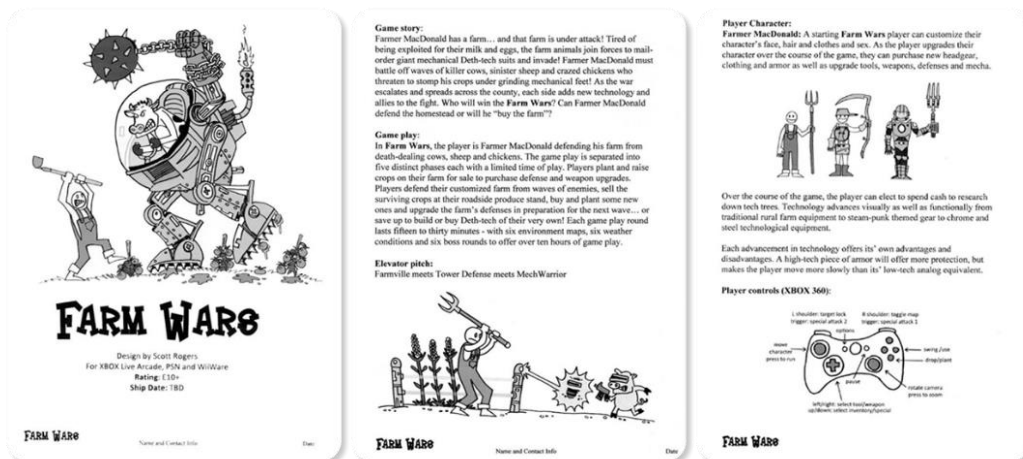
Vďaka dynamickému vývoju hry sa dokument často mení, upravuje a rozširuje v závislosti od vývoja a zmien rozsahu, alebo smerovania hry. GDD sa preto označuje, ako živý dokument, neustále sa rozvíja a upravuje počas celej doby tvorenia projektu.

Dokument môže začínať napríklad s len základnými konceptmi a postupne sa môže stať kompletným, detailným zoznamom všetkých aspektov hry až do konca projektu. GDD pozostáva z textu, obrázkov, schém, grafov, konceptových obrázkov, alebo akýchkoľvek

<sup>10</sup> LILLY, E.: *The Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students*. Culcer City, CA: Design Studio Press, 2015, s. 14

<sup>11</sup> ADAMS, E.: *Fundamentals of Game Design (2nd ed.)*. Berkeley: New Riders, 2010, s. 55, 56.

použitelných médií pre bližšiu ilustráciu dizajnových rozhodnutí. Niektoré game design dokumenty môžu obsahovať prototypy herných častí. Hoci je GDD využívaný v mnohých herných spoločnostiach, nemá však žiaden presne stanovený štandard. Vývojári sa tak môžu rozhodnúť ponechať dokument v len textovej forme.



Obrázok č. 5: Dizajnový document.

Zdroj: *Bonus level 1 The one-sheet sample* [online]. Dostupné na:

<[https://cs.slu.edu/~fritts/CSCI1030\\_F18/exams/LevelUp\\_sample\\_gamedocs\\_1stEd.pdf](https://cs.slu.edu/~fritts/CSCI1030_F18/exams/LevelUp_sample_gamedocs_1stEd.pdf)>.

Účelom dokumentu o dizajne hry je jednoznačne opísať unikátnosť a vlastnosti, ktorými sa hra môže predat', opisuje cieľovú skupinu na ktorú je hra mierená, hrateľnosť, umeleckú stránku, level dizajn, príbeh, postavy, užívateľské rozhranie, assety a tak ďalej. Stručne povedané, vývojár by mal každú časť, ktorá vyžaduje vývoj zahrnúť dostatočne podrobne, aby ju príslušní vývojári mohli implementovať. Práve preto, býva dokument rozvrhnutý po určitých častiach tak, aby vývojári mohli odkazovať a udržiavať aktualizované jednotlivé časti, na ktoré sú zameraní. Game design dokument by mal všeobecne zahŕňať: príbeh, postavy, level dizajn, prostredie, gameplay, grafické spracovanie, zvuky a hudbu, používateľské rozhranie, ovládanie hry, speňaženie a platformu na ktorú je určený.<sup>12</sup>

## 2 APLIKAČNÁ ČASŤ – TVORBA HERNÉHO DIZAJNU A GAME DESIGN DOKUMENTU

V tejto kapitole sa budeme venovať tvorbe vlastného herného dizajnu, navrhne prvotný koncept, ktorý detailnejšie rozpracujeme. Začneme od vektorovej grafiky a potom prejdeme na prvky herného dizajnu. Následne budeme celý koncept doladovať, pretože pri platformových hrách je veľmi dôležitý kvalitný level dizajn, aby hra bola funkčná. Následne si opíšeme potencionálne návrhy na zlepšenia, či už grafické, alebo technické.

### 2.1 Tvorba herného dizajnu

Jednou z najdôležitejších prvkov hry je originálny nápad, ktorý hráča upúta. Hra musí mať pohodlné ovládanie a nesmie mať chyby, ktoré by negatívne ovplyvňovali a znemožňovali

<sup>12</sup> BATES, B.: *Game Design (2nd ed.)*. Boston : Thomson Course Technology, 2004, s. 208.

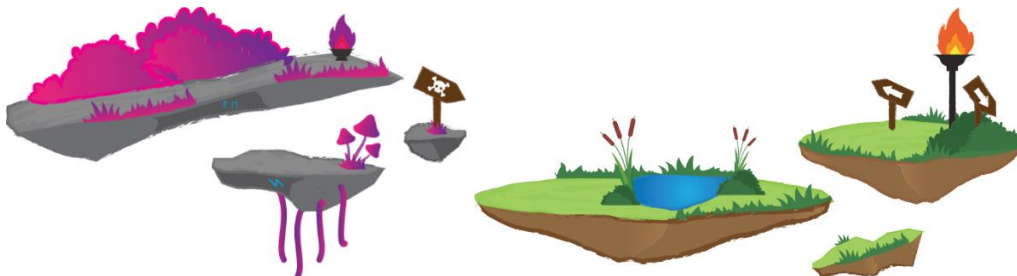


jej hrateľnosť. Grafické spracovanie by malo byť pútavé, aby u hráča vznikol pozitívny prvý dojem, na základe ktorého sa hru odhodlá vyskúšať.

Na základe týchto teoretických poznatkov a vlastných skúseností, sme sa rozhodli vytvoriť platformovú hru v ktorej bude hlavnou postavou stroskotanec na záhadných ostrovoch. Bude sa jednať o 2D platformovú hru v ktorej cieľom bude získanie mystického banánu za čo najlepší čas (skóre). Prostredie hry bude fantastické, lietajúce ostrovčeky po ktorých hráč bude skákať, bude sa vyhýbať prekážkam. Hráč v roli stroskotanca, ktorého zajala sfanatizovaná sekta uctievačov mystického banánu, musí nájsť banán, ktorý sa im stratil. Aby získal späť svoju slobodu. Hra bude zameraná na replayabilitu – opakované hranie, aby hráča bavila hrať aj po jej prejení. Hráči budú súťažiť medzi sebou o čo najvyššie skóre. Banán sa objaví vždy na inom mieste na mape. Hráči budú môcť počas svojej cesty získať rôzne bonusy (power-upy) vo forme dočasného ochranného štítu, rýchlejšieho pohybu, alebo pozastavenie času.

## Level dizajn

Pre platformové hry je veľmi dôležitý prepracovaný level dizajn, aby sme sa vyhli situácií, kde hráč skončí v bode, z ktorého sa nedokáže pohnúť ďalej. Taktiež je veľmi dôležité správne rozmiestnenie ostrovčekov, po ktorých hráč prechádza. Pascí, ktorým sa hráč vyhýba a rôznych vylepšení, ktoré ponúkajú pre hráča už spomínané bonusy. Je dôležité myslieť na fakt, že ich nesmie byť veľa, ani málo. Musia byť systematicky rozmiestnené, aby neboli všetky len na jednom mieste. V našom prípade sa herný svet bude skladať z troch biomov, ktoré budú graficky odlišné. V stredovom pásme budú ostrovčeky trávnaté, nižšie budú skalnaté a nad trávnatými, budú ostrovčeky vo forme oblakov, po ktorých bude môcť hráč prechádzať.



**Obrázok č. 6:** Platformy použité v našej hre v závislosti od biomu.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.

## Character dizajn

V hre bude viacero postáv na doplnenie atmosféry a stručné vysvetlenie príbehu. V hernom svete bude niekoľko typov uctievačov banánu a stroskotanec, ktorý je našou hlavnou postavou. V hre je potrebné udržať grafickú jednotnosť, aby hra nepôsobila chaoticky, ale ako celok. Preto aj banány budú pozostávať z pestrých farieb a jednoduchých tvarov, nebudú mať tieň, ani prehnané detailné spracovanie. Postavy najprv naskicujeme, vznikne koncept a na základe neho ho prevedieme v grafickom softvéri Adobe Illustrator do vektorových kriviek. Vektorovej grafike sa osobne venujem takmer sedem rokov a za ten čas som nazbieral veľa skúseností, ktoré som v tejto práci zužitkoval. Osobne ho preferujem, kvôli možnosti neobmedzeného menenia veľkosti bez toho, aby obrázok stratil kvalitu.



**Obrázok č. 7:** Kult uctievačov banánu.

Zdroj: vlastné vyhotovenie.

### Farebná jednotnosť

Ako sme už spomínali, v našej hre sú veľmi dôležité farby, hra pôsobí príjemne a pozitívne práve vďaka jednoduchej grafike a sýtym farbám. Musíme myslieť na to, aby nám postavy nesplývali s pozadím, ale aby v ňom vynikli. Rovnako to platí aj pre pasce, ktoré hráča v svete ohrozujú. Rozhodli sme sa preto každé nebezpečenstvo zvýrazniť červenou farbou a ostrými hranami, ktoré sú pre človeka už od pradávna akýmsi symbolom hrozby.



**Obrázok č. 8:** Farebne zvýraznené hrozby.

Zdroj: vlastné vyhotovenie.

### Menu

Kvalitné herné menu je jednou z veľmi dôležitých častí hry, je to prvá vec, ktorú hráč uvidí, keď hru spustí. Preto sme si dali záležať na peknom príjemnom prevedení. V menu si hráč bude môcť prezrieť nastavenia, v nich bude môcť zmeniť rozlíšenie obrazu a stlmiť zvuk. V sekcii s ovládaním je podrobnejšie vysvetlené ovládanie a sú tu vypísané získateľné bonusy (powerupy).



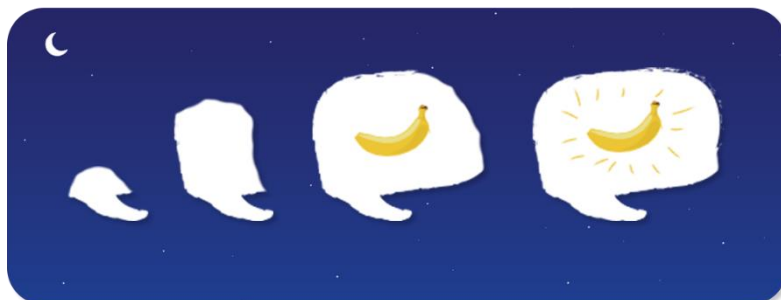
**Obrázok č. 9:** Návrh menu.

Zdroj: vlastné vyhotovenie.

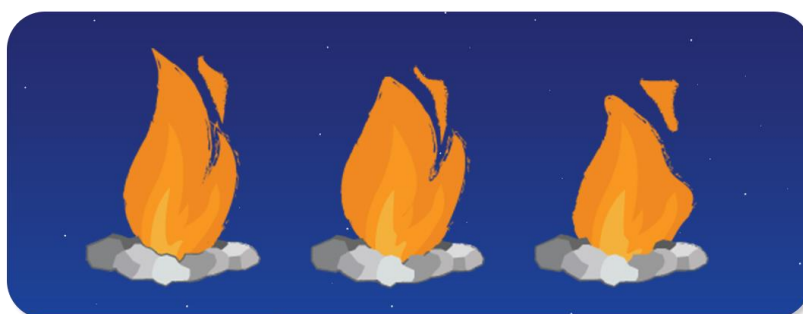
### Animácie

Na animovanie sme využili softvér Adobe After Effects a Adobe Animate, v ktorom sme vytvorili jednoduché animácie, ktoré do hry vnášajú pocit života, rozhýbali sme plameň, postavy a tiež bubliny, v ktorých sa zobrazujú ikony. Tie sa vyskytujú pri banánoch, ktoré spolu konverzujú. Celé animácie sa skladajú len z pár snímkov. Hlavná postava má animácie prepracovanejšie, má animácie pre skok, pád, beh, státie a chôdzu.





**Obrázok č. 10:** Animácia textovej bubliny.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



**Obrázok č. 11:** Animácia ohňa.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.

## Trailer

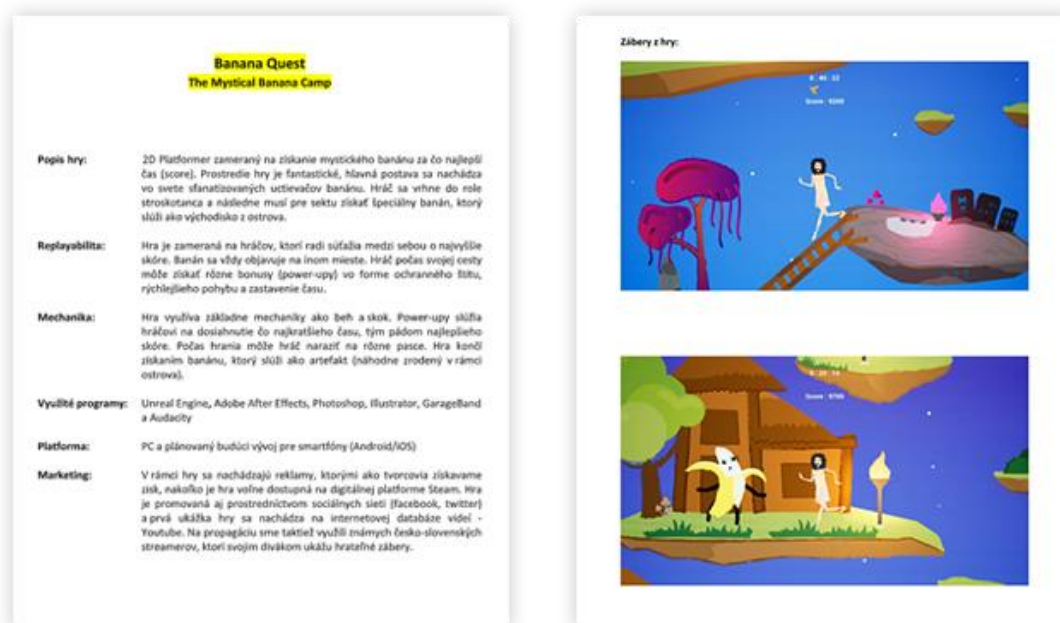
Dali sme si záležať aj na traileri pre našu hru, použili sme v ňom aj úvodnú scénu z hry, v ktorej hlavná postava letí balónom a následne stroskotá na ostrove. Trailer je rozdelený na dve časti, v prvej je použitý záber z úvodnej scény a v druhej je zstrih z hrania hry samotnej. Zo začiatku sme použili aj text pre vysvetlenie herného príbehu. Pre tvorbu traileru sme použili Adobe Premiere Pro a na úvodnú scénu v hre Adobe After Effects.



**Obrázok č. 12:** Trailer na hru.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.

## 2.2 Game design dokument

Pri našej práci bolo veľmi dôležité presné rozdelenie pracovných pozícií. A tak sme sa rozhodli vytvoriť dizajnový dokument, ktorý veľmi dobre napomáha pri bližšej prezentácii našej hry. Spomíname v ňom popis hry, že sa jedná o 2D Platformovku, že sa v nej snažíme získať mystický banán pre fanatických uctievačov. Ďalej spomíname, že je hra zameraná na replayabilitu, aké využíva mechaniky, že sú v nej powerupy, pasce, skóre a tiež uvádzame, čo je potrebné spraviť pre úspešné dokončenie hry. Následne v dokumente uvádzame všetok použitý softvér a platformu, pre ktorú je hra určená. Taktiež tu uvádzame potencionálny marketing, ktorý by sa dal využiť pre propagáciu a následný zisk z tejto hry. Uvádzame tu, že hra by mohla byť sprístupnená na hernej distribučnej službe Steam a promovaná prostredníctvom sociálnych sietí.



Obrázok č. 13: Dizajnový dokument.

Zdroj: vlastné vyhotovenie.

## ZÁVER

Digitálne hry vyžadujú veľké množstvo kreativity, precíznosti a predovšetkým kvality. Tímová práca, efektívne rozdelenie práce a predovšetkým kvalitná organizovanosť je kľúčovou cestou v tvorbe pozitívne hodnotenej hre. V prípade, že grafickú stránku hry tvorí viacero ľudí je nevyhnutné, aby všetci dokázali zjednotiť svoj umelecký štýl a vzájomne sa prispôsobili plánom vývoja, na základe dizajnového manuálu.

V tejto práci sme dostali k záveru, že videoherný priemysel sa nepretržite zväčšuje a stáva sa neustále významnejším. Preto siaha do viacerých profesií, či už sa jedná o dramaturgiu, scenáristiku, skladateľskú, umeleckú, technickú, dizajnérsku, alebo marketingovú stránku. V hernom štúdiu musí byť vývojári zameraní na programovanie, grafiku, dizajn, animáciu a zvuk. Len veľmi málo jednotlivcov dokáže pracovať vo všetkých týchto zameraniach, preto hry väčšinou tvoria skúsené tímy profesionálov. A majú presne stanovené svoje pozície a povinnosti. Vysvetlili sme si, čo to vlastne je hra a ako sa historicky vyvíjali digitálne hry. Stručne sme si povedali, ako fungujú animácie v hrách. Vymenovali sme

si pracovné pozície nevyhnutné pre tvorbu digitálnej hry a definovali sme si ich pracovnú náplň. Poukázali sme na rozdiel medzi 2D a 3D grafikou. Na záver sme sa venovali konceptom, ktoré sú nesmierne dôležité pre vývoj digitálnych hier a game design dokument, ktorý efektívne slúži na presný opis pracovných postupov, plánov pre digitálnu hru.

V poslednej časti sme sa zamerali na tvorbu vlastného herného dizajnu na základe nadobudnutých informácií a vlastných dlhoročných skúseností. Rozhodli sme sa vytvoriť 2D platformovú hru vo vektorovej grafike. Opísali sme zásadné kroky pri tvorbe, ktoré poukazujú na dôležitosť určitých detailov, ako napríklad dôležitosť farebnej a umeleckej jednoty.

## ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY

*3D graphics*. [online]. [2020-03-19]. Dostupné na: <<https://www.ntchosting.com/encyclopedi/multimedia/3d-graphics/>>.

ADAMS, E.: *Fundamentals of Game Design (2nd ed.)*. Berkeley: New Riders, 2010, s. 52, ISBN: 978-0-321-64337-7.

BATES, B.: *Game Design (2nd ed.)*. Boston : Thomson Course Technology, 2004, s. 208, ISBN: 0-321-64337-2.

CRUMP, T.: *Top 10 Graphic Design Software for Game Devs*. [online]. [2020-03-18]. Dostupné na: <<https://www.buildbox.com/top-10-graphic-design-software/>>.

*Indie Game Developers Rise Up* [online]. [2020-03-16]. Dostupné na: <<https://bit.ly/2WuwcAy>>.

LILLY, E.: *The Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students*. Culcer City, CA: Design Studio Press, 2015, s. 14, ISBN 1624650201

MCKAY, D. R.: *Jobs in the Video Game Industry*. [online]. [2020-03-18]. Dostupné na: <<https://www.thebalancecareers.com/video-game-jobs-525965>>.

STEINBERG, S: *Videogame Marketing and PR: Vol. 1: Playing to Win*. Lincoln.: iUniverse, 2007, s. 55, 119, ISBN: 0595433715.

WALKER, M. H.: *Games that Sell!* Plano, Texas: Wordware Publishing, 2003, s. 34 – 35, ISBN 1-55622-950-X.

WOLF, M. J. P.: *Video Game Explosion. A History from Pong to Playstation*. Londýn: Greenwood Press, 2008, s. 11, ISBN 978-0-313-33868-7.

# KONCEPTUÁLNA GRAFIKA V PROCESE VÝVOJA DIGITÁLNYCH HIER

*Radoslav Ondraščin, Nikola Kaňuková*

## **Abstrakt**

*Práca bude zachytávať proces vývoja konceptuálneho umenia v digitálnej hre. Výber tejto témy vychádza z umeleckého zamerania našich predispozícií. Dlhodobo sa zaujímame o umenie, ktoré sa využíva v hernom a komiksovom priemysle. Svoje zručnosti sme rozširovali štúdiom priemyselného dizajnu. Oblasť nášho najväčšieho záujmu je navrhovanie a skicovanie. Prostredníctvom tejto práce chceme Concept Art dostať viac do povedomia ľudí na Slovensku, pretože v súčasnosti toto umenie iba vstupuje do diskusií slovenských hráčov, umelcov či vývojárov. Rovnako ako Concept Art aj komiksové umenie vo všeobecnosti považujeme za málo pochopený žáner, ktorý obľubuje iba malé publikum v našej krajine, a našou prácou chceme dostať tieto žánre viac do pozornosti. Cieľom práce je vytvorenie kreslených návrhov pre aspekt hry, ktoré tvoria postavy, nástroje, prostredie, spôsob a obsah vyhotovenia sa definuje v priebehu tvorby práce a postupne bude vyvíjaný vďaka nadobúdaniu nových poznatkov a informácií ohľadom zvolenej problematiky. Vlastnou tvorbou chceme poukázať na celkový proces vývoja konceptu či vývoja charakteru, a rozširovať viac poznatky o tomto druhu umenia, ktoré je pre mnohých neznáme.*

**Kľúčové slová:** digitálna hra, komiks, konceptuálna grafika, konceptuálne umenie, vývoj digitálnej hry.

## **Abstract**

*The work will capture the process of development of conceptual art in digital game. The choice of this theme is based on the artistic focus of our predispositions. We have long been interested in art that is used in the gaming and comics industry. We expanded our skills by studying industrial design. The area of our greatest interest is designing and sketching. Through this work we want Concept Art to become more aware of people in Slovakia, because at present this art is only entering the discussions of Slovak players, artists or developers. Like Concept Art, comic art is generally regarded as a poorly understood genre that is popular only with a small audience in our country, and with our work we want to get these genres more in the spotlight. The aim of the work is to create cartoon designs for the aspect of the game, which consist of characters, tools, environment, way and content of the work is defined during the creation of the work and will be gradually developed thanks to acquiring new knowledge and information about the selected issue. With our own work we want to point out the overall process of concept development or character development, and to spread more knowledge about this kind of art, which is unknown to many.*

**Keywords:** comics, concept art, conceptual art, digital game, digital game development.

# 1 TEORETICKÉ VÝCHODISKÁ

Názov práce *Konceptuálne umenie v procese vývoja digitálnych hier* hovorí o časti tvorby digitálnej hry. Preto je dobré si zadať, čo je konceptuálne umenie a digitálna hra, aké môže mať vlastnosti a parametre. V tejto kapitole sa zároveň budeme venovať podrobnému popisu tvorby charakterov či komiksov, ktoré obsahujú prvky Concept Artu. Taktiež rozdelíme hry podľa typológie z dôvodu rozboru digitálnych hier a určenia návrhu konceptu podľa žánru hry.

## Konceptuálne umenie

Konceptuálne umenie vzniklo v 60. rokoch 20. stor. ako výzva múzeí a galérií venovaná výtvarným skupinám. Múzea a galérie tak ľuďom odkazovali: „*Toto je umenie*“. Konceptuálne umenie sa snažilo o spochybnenie pravej podstaty umenia otázkou: „*Čo je to umenie?*“ Medzi prvých predstaviteľov patrí Henry Flynt (1940), ktorý je filozof a anti-umelecký aktivista. Tento názov (konceptuálne umenie) sa však uchytil až v nasledujúcom desaťročí. Ďalší predstaviteľ Sol LeWitt (1928-2007) napísal článok „*Paragrafy konceptuálneho umenia*“, v ktorom rozprával o tomto novom umení ako o umení, ktoré mení doterajšie postupy zameraním sa na koncepciu a odtlačenie vlastnej umeleckej tvorby. Takto sa vlastne dostala tvorba umelca na druhé miesto a na prvé sa dostala spomínaná koncepcia.

Korene tohto umenia siahajú až k umeleckému smeru dadaizmu, inak nazvanému aj ako „*hotový objekt*“ alebo *ready-made*. Konceptuálne umenie bolo tiež reakciou na umenie považované za zbožie. Začiatkom 60-tych rokov sa konceptuálne umenie nechcelo zmieriť so súčasnou politickou aj kultúrnou situáciou. Jeden z predstaviteľov Joseph Beuys (1921-1986) sa snažil zviditeľniť orgány moci, a tým ich vyzvať k náprave. Vo svojej umeleckej činnosti sa Beuys prechádzal tri hodiny po galérii s mŕtvym zajacom v rukách. Svoje telo a tvár si potrel medom a zlatom. Takto upravený pripomínal šamanskú postavu. Po celý čas len zriedka a veľmi pomaly otváral ústa, ako keby mŕtvemu zajacovi rozprával o obrazoch okolo neho. Zámerom tejto akcie bolo, povedať divákovi, aby umenie nechápali len rozumovo, ale aj duchovne. Umelci často vo svojich dielach používali slová alebo zdelenia.<sup>1</sup>

## Concept Art

Concept Art alebo po slovensky grafický koncept a tiež konceptuálna grafika je štýl kresby alebo maľby, ktorá má zreferovať nápady, myšlienky, videohry, animácie, komiks alebo nálady pre filmy. Hlavným cieľom concept artu je odprezentovať víziu a spresniť detaily produktu na začiatku pre ilustrátorov, animátorov alebo kresličov. Konceptuálna grafika sa využíva v úvodnej fáze tvorby digitálnej hry. Služi nám ako náhľad na vizuál hry. Vďaka tomu môžeme nájsť nedostatky, ktoré by sa mohli prejaviť pri neskorších procesoch tvorby digitálnej hry, a zabrániť tak chybám. Konceptný umelec kreslí ilustrácie a návrhy podľa zadania. Tvorba grafických konceptov sa prirovnáva k tvorbe ilustrácií alebo ku grafickým výstupom počas výroby ako modely, textúry s tým, že ilustrátor vo výrobnej časti vývoja vytvára dokončené produkty. Toto umenie má široký rozsah od citového rozpoloženia záberov ku viac zjednodušenej podobe zachytávajúcej podstatné prvky a súvislosti obrazu, ako napríklad dizajn charakterov alebo kresba rôznych objektov. Cieľom konceptov je zabrániť chybám

---

<sup>1</sup> FARTHING S.: *Umění od počátku do současnosti. Slovart, s.r.o. 2012.*

a nedokonalostiam po vizuálnej stránke na začiatku vývoja digitálnej hry. Z hľadiska nákladov a času by mal byť koncepčný dizajn nižší ako samotné modelovanie a finálne renderovanie.<sup>2</sup>

V tvorbe konceptuálnej grafiky sa využíva kresba, maľba, koláž a digitálna kresba pomocou tabletov, ktorá ponúka rýchlejšie spracovanie kresby, ale aj rýchlejšiu úpravu farieb a pozícií objektov v kresbe. Tieto koncepty sa najčastejšie vytvárajú v digitálnom formáte. Používa sa aj tradičná kresba na papier, a však medzi umelcami je používaná aj klasická maľba ako napríklad akvarel, maľba tušom alebo olejomaľba. Čo sa týka digitálnej kresby a grafiky, tak najvhodnejšie a najpoužívanejšie programy medzi umelcami, ktorí sa tomuto umeniu venujú, sú Adobe Photoshop alebo Google SketchUp.<sup>3</sup> Koncepčná grafika má širokú škálu možností prevedenia kresby, ako napríklad skice, perokresby, štylizované obrázky, prekresľovaných 3D modelov alebo aj foto-realistické kresby. Štýl spracovania a náročnosť na detaily v kresbe záleží od typu projektu, ktorý je určený.

## Character design

Tvorba postáv (ang. Character design) do hier je jedným z najdôležitejších prvkov audiovizuálneho spracovania, vytvára totiž istú interakciu medzi prostredím, v ktorom sa charakter pohybuje. Hlavnými prvkami, ktoré treba znázorniť pri tvorbe postáv sú ich proporcie, premeny, emócie, odevy a brnenia, dobovosť, druh alebo rasu a štylizáciu. Na začiatku projektu sa spraví prieskum istých prvkov pre danú tému ohľadom určenej problematiky, podľa čoho sa neskôr vytvoria plány k tvorbe obsahu koncepčných návrhov.<sup>4</sup>

Začiatkové procesy navrhovania postáv sú tvorené ako miniatúrne kresby, v ktorých sa určí póza, forma, proporcia a tvár postavy. Každým z týchto aspektov sa určia jednotlivé prvky, ktoré budú vyobrazovať celkový vzhľad postavy. Forma nám bude vyobrazovať povrchový vzhľad ako vzhľad a materiál predmetov, ich štruktúru, svetelnosť a tieň. Proporcie nám určujú, aká veľká bude naša postava, dĺžku jednotlivých častí postavy a spôsob, akým hráč vníma postavu.<sup>5</sup>

Pre tvorbu detailnejších návrhov sa musí spraviť výber spomedzi miniatúrnych kresieb s adekvátnym obsahom. V tejto časti sa už návrh rozoberá a spracúva do väčšej hĺbky, ako tvorba oblečenia alebo brnenia, osobitné vlastnosti a črty postavy. V konečnej fáze výberu návrhov sa začínajú tvoriť detailnejšie a čistejšie kresby postáv s detailným popisom, ktorý popisuje postavu, odev či brnenie, zbrane a mnoho iného. V tejto konečnej fáze môžu byť návrhy pretvorené do digitálnej kresby, kde je viac možností na ich tvorbu, ale aj úpravu. Vhodným programom je napríklad Photoshop.<sup>6</sup>

Pri vytváraní prostredia je postup podobný ako pri tvorbe charakterov. Na začiatku sa vytvorí myšlienka alebo nápad, kde zapájame svoju fantáziu a predstavivosť, a z toho sa vyberú prvky vhodné ako inšpirácia k návrhom, napríklad grafická štylizácia, fantasy, sci fi

---

<sup>2</sup> 3DTOTAL PUBLISHING.: *Beginner's Guide to Sketching: Characters, Creatures and Concepts*. 3dtotal Publishing. 2015.

<sup>3</sup> WADE P. D.: *D'artiste Concept Art: Digital Artists Master Class*. USA: Ballistic Publishing. 2006.; SYKUT A., WONG M. CH., SEILER J., DIJK V. J., FABIO M. RAGONHA.: *Digitální malířské techniky*. Albatros Media. 2012.

<sup>4</sup> 3DTOTAL PUBLISHING.: *Beginner's Guide to Sketching: Characters, Creatures and Concepts*. 3dtotal Publishing. 2015.

<sup>5</sup> SPENCER S.: *ZBrush Creature Design, Creating Dynamic Concept Imagery for Film and Games*. Sybex; 1. edition. 2012.

<sup>6</sup> CROSSLEY K.: *Character Design from the Ground Up: Make Your Sketches Come to Life*. Ilex Press; 01 edition. 2014.



alebo mierka medzi postavami a prostredím. Ďalej sa vytvoria náčrty pre určenie proporcií a tvarov objektov. Vyhotovené náčrty sa neskôr prevedú do detailnejších návrhov ručne na papier alebo digitálnou formou. Pri tvorbe prostredia je veľmi dôležité vedieť ovládať perspektívu pre dosiahnutie čo najlepšej ilúzie hĺbky priestoru.<sup>7</sup>

## 2 SÚČASNÝ STAV RIEŠENEJ PROBLEMATIKY

Už v časoch komunizmu sa na Slovensku nachádzajú diela, ktoré sa blízko stotožňujú s Concept Artom (Konceptuálnou grafikou), ale išlo o voľné umenie. Ako medzi prvými predstaviteľmi tohto umenia na Slovensku sa považuje Michal Ivan, ktorý jediný zo Slovenska kreslil obaly pre americké komiksové vydavateľstvá. Študoval priemyselný dizajn a technickú univerzitu. Pracoval aj ako ilustrátor pre Juraja Červenáka autora fantasy kníh.<sup>8</sup> V súčasnosti je konceptuálna grafika na Slovensku len v počiatočných fázach rozmachu. Oproti minulým rokom síce vzrástol počet ľudí alebo umelcov, ktorí začali tvoriť a šíriť toto umenie, ale stále to je však veľmi málo na to, aby sa stalo populárnym a známym. Pri postupe tvorby sme spolupracovali s Martinom Englerom, ktorý nám dával rady a typy ohľadom kresieb, ale aj potrebné informácie, ktoré nám napomohli k ďalším postupom v práci. Až od nástupu na vysokú školu, sme sa začali serióznejšie venovať tomuto umeniu a to aj vďaka vyučujúcemu Mgr. art. Martinovi Engerovi, ktorý našu tvorbu výrazne ovplyvnil a posunul na vyššiu úroveň. Preto sme si ho vybrali ako konzultanta práce a žiadali ho aj o spätnú väzbu, ktorú predstavíme v ďalšej kapitole.

### Martin Engler

Úspešne vyštudoval VŠVU v Bratislave. Od prijatia na VŠVU do ateliéru grafiky a ilustrácie sa venoval množstvu umeleckých disciplín, najviac písaniu, ilustrovaniu, modelovaniu a navrhovaniu svetov. Zaslúžil sa v nemalej miere o uznanie a rozvoj digitálnej techniky ilustrácie, concept artu a komiksu, ktoré boli na akademickej pôde do tej doby tabu. Venuje sa vydávaniu komiksového zborníka, organizovaniu výstav a akcií. Jeho cieľom je šírenie concept artu na Slovensku počas doktorandského štúdia, kde chce detailnejšie rozobrať concept art do metodiky tvorby a divania sa na toto naratívno-konštrukčno-fantasticko-realistické umenie.

V rámci upresnenia niektorých informácií a nedostatku zdrojov, sme spravili rozhovor s Martinom Englerom, ktorý nám vysvetlil niektoré súvislosti a vďaka rozhovoru sme si mohli doplniť chýbajúce informácie, ktoré sa nám nepodarilo dohľadať z dostupnej literatúry.

### Má podľa teba aj komiksová tvorba niečo spoločné s Concept Artom?

*„Určite áno. Každý kvalitný projekt pozostáva z projektovej časti, pri ktorom sa navrhujú tie najlepšie možnosti, aby daná myšlienka vynikla. Ja osobne beriem concept art ako literatúru k príbehu. Musí byť trefný, zachytávať podobu príbehu, postáv a prostredia, ale v obrazovej forme. Dôležité je uvedomiť si, že concept art môže mať veľa podôb, pri character designe ide o rôzne aspekty zachytenia postavy čo najvýstižnejšie, takisto k tomu patria predmety a oblečenie dennej potreby, ktoré rovnako definujú charakter. V točenom filme by sa to riešilo castingom a teda návrhmi rôznych ľudí na rolu. Takisto dochádza k výberu avšak pri navrhovaní postavy je to krajší a náročnejší proces. Výtvarník musí dobre poznať anatómiu*

<sup>7</sup> WADE, P. D.: *D'artiste Concept Art: Digital Artists Master Class*. USA: Ballistic Publishing. 2006.

<sup>8</sup> EUDO NASTIŠIN: *Interview s Michalom Ivanom*. 2017. [online]. [2020-03-12]. Dostupné na: <<https://sketcher.startitup.sk/michal-ivan-viackrat-sa-stalo-ze-pri-mori-som-dokoncoval-zakazky/>>.

*ale aj akú takú psychológiu. Ako keď si vezmete portréty od Rembrandta. Postava to nie je len tvár a oblečenie, ale aj vnútorná psychológia. Každý so sebou nesie príbeh a emócie a tie sú vpísané do tváre a tela. Ďalej by to mohli byť návrhy prostredia: mesta, obydliá, vesmíru. V tomto prípade záleží na tom ako veľmi sa prostredie odlišuje od reality. Dôležité je uvedomiť si, že autor príbehu a výtvarník musia v tejto fáze veľmi úzko spolupracovať, aby interpretácia postáv, designu, prostredia, či pocitu z nich boli na mieste a čo najväčšmi podporovali myšlienku a príbeh diela.“*

### **Aký je základ pri tvorbe Concept Artu do digitálnej hry? Aké pravidlá musí umelec dodržiavať, aby vznikol dobrý nápad?**

*„Čo si treba pri concept arte uvedomiť je, že concept art nie je len o peknosti obrázkov. Concept art, akokoľvek uletený je príbeh, stojí pevne na nohách. Jeho úlohou je sfunkčniť akokoľvek uletené myšlienky do návrhov, aby boli teoreticky aspoň na pohľad funkčné. Toto si vyžaduje vždy veľké množstvo štúdií k téme, ktorú dané návrhy obsahujú. Napríklad znalosti rôznych kultúr, technológie, mechaniky, prírodných javov a pod. Dobrý návrh znamená, že dokonale odráža príbeh, atmosféru a scény z deja. Concept art je o tom, aby sa našiel vizuálny kľúč k projektu skôr než sa s ním začne. Takisto drží celý projekt pokope, aby sa pri procese výroby v tíme nevyskytli nesúrodé časti. Dobrý nápad pre projekt je podľa mňa taký, ktorý odzrkadľuje všetky aspekty daného projektu - zapadá na miesto.“*

### **Keby si mal jednoducho popísať najdôležitejšie kroky pri tvorbe, aké by to boli? (napr. pre začiatočníka, ktorý sa tomuto umeniu začína venovať)**

*„Asi prvou by bolo navyknúť si na každodennú kresbu a robiť to tak, aby to človeka bavilo. Človek, ktorý pracuje v tomto odvetví musí byť totiž veľmi dobrý po technickej stránke a teda musí mať čo to odkreslené. Druhou veľmi podstatnou zložkou je podľa mňa hľad po znalosti. Výtvarné zobrazenie sa v tomto odvetví prelína so štúdiom všetkého čo jestvuje. Ďalšou radou by bolo rozdeliť si proces na citový a technický. Množstvo ľudí začne tvoriť na základe pocitov skôr ako si uvedomí, čo vlastne kreslí a potom sa veľmi rýchlo dostane k bodu, keď si začne uvedomovať, že to nefunguje a prichádza de-motivácia. Treba si uvedomiť, že výtvarnej forme predchádza nápad a jeho rozobratie. Akonáhle sú nám známe aspekty projektu, prechádza sa do rýchlych skíc, ktoré nám udávajú obrysy a hranice projektu a potom postupne prichádzame k detailnosti. Samozrejme takýto proces sa dá vedome narušiť, začať citovou tvorbou a potom ich logicky upraviť. Takýto spôsob môže viesť k unikátnosti diela, pretože sa pri ňom neustále experimentuje aby sa vybalansovali jeho aspekty k zdarnému koncu. Avšak treba povedať, že takýto proces si vyžaduje veľmi zdatného výtvarníka v obrazotvornosti ale aj technickej stránke. Poslednou radou je neustála analýza, prichádzať na to čo je zlé alebo dobré a ako to sfunkční a hľadať odpovede aj v analýze iných autorov.“*

### **Ako dlho sa už venuješ Concept Artu a ako to chceš využiť v budúcnosti? Plánuješ založiť vlastné kresliarske štúdio alebo pracovať pre nejaké známe štúdio?**

*„Keďže som mal trochu iný background ako väčšina výtvarníkov a začal som kresliť až na konci gymnázia, môj prístup k tvorbe bol od začiatku v spojení rôznych znalostí do obrazu. Takisto som rád vymýšľal svoje príbehy a pokúšal sa ich unikátne zachytiť. Môj prvý väčší projekt bol Corra, ktorého kvality sa vynárali postupne v čase. Začal vznikať v prvom ročníku ako projekt, na ktorom som sa snažil spojiť rozsiahlejšie príbehy do prvých výtvarných nástrelov v technike litografie a lepte. Rozvinul som ho potom neskôr najprv v bakalárskej (4. rok) a potom diplomovej práci (6. rok) na VŠVU, kde sa projekt rozvinul do 128 stranovej knihy*

*plnej krátkych príbehov, viac než tisíc skíc, návrhov postáv, príšer či architektúry a rýchlejších digitálnych malieb. Od tohto obdobia do teraz bolo zároveň množstvo menších projektov ako krátke komiksy, ilustrovaná kniha, obálky, zákazková tvorba, výstavy a pod. S priateľmi plánujeme založiť malé herné štúdio ešte tohto roku, snažím sa aby jedno vzniklo aj v školskom prostredí na FMK UCM a teda snažím sa toto umenie dostať viac do povedomia ľudí cez lektorské aktivity.“*

### **Ktorú časť pri tvorbe Concept Artu považuješ za najdôležitejšiu?**

*„Concept art tak záleží na komplexnosti, že človek nemôže menovať jej časť. Za dôležité práve považujem dodržať určitý svoj postup a neustále myslieť na celok a funkčnosť. Takisto sa spoliehať skôr na znalosť a rozobratie problematiky do svojich návrhov ako recykláciu návrhov iných výtvarníkov. Je dobré sa občas nechať inšpirovať avšak je dôležité prichádzať na vlastné východiská. Nielenže sa prehlbuje skúsenosť ale vedie to aj k unikátnosti designu a výtvarníka.“*

### **Ako vnímaš Concept Art na Slovensku?**

*„Concept art na Slovensku funguje zatiaľ len ako pojem, nakoľko tu nie je dopyt po ľuďoch, či projekty a štúdiá, ktoré by potrebovali toto povolanie. Problém bol donedávna aj v školách. Umelecké školy ešte donedávna nevedeli uchopiť ani tvorbu digitálnymi technikami, nehovoriac ešte o spojení maľby, designu a príbehu v práci s konceptom. Objavuje sa ako súčasť práce niektorých zdatnejších výtvarníkov, ale len veľmi čiastkovo a nie ako full time job. Väčšina zdatnejších výtvarníkov teda buď pracuje v zahraničí alebo pre zahraničné firmy. Nemožno však povedať, že by neexistovali pokusy, prieniky a činy, ktoré by toto umenie postupne vynárali z nevedomia. Firmy ako Pixel federation-Butterfly effect či Hemisféra, Teória digitálnych hier na UCM a SGDA sa zaslúhujú o to, aby sa umenie hier šírilo ďalej do povedomia ľudí, za čo si zaslúhujú uznanie.“*

### **Ako si ty prispel k rozvoju tohto umenia?**

*„Z pohľadu výtvarníka ako samostatnej osoby je prispievanie o niečom úplne inom. Je to vo veľkej miere aj o osobnej tvorbe, ktorá otvára priestor ľuďom cez kontakt. Mnohokrát to prispieva k tomu aby sa komunita rozšírila a je to veľmi dôležitá súčasť procesu. Ja osobne som sa tak zoznámil v prvom roku štúdiá na VŠVU s výtvarníkmi ako Michal Ivan a Peter Včelka, s ktorými som sa cez rozhovory dostal do malej komunity, ktorá sa stretávala za účelom radosti z kreslenia. Tak som sa zoznámil s ďalšími ako Daniel Mihálik, Klaudia Bulantová, Daniel Radocha, Martin Plško a pod. kde postupne pribúdali ďalší. Treba si uvedomiť, že umenie sa ďalej šíri aj dobrým slovom a konverzáciou s ľuďmi, ktorí začínajú a hľadajú oporu v iných výtvarníkoch, priateľoch, škole či rodine. Stať sa ozajstným výtvarníkom je proces, ktorý si vyžaduje veľa energie, húževnatosti, času ale aj kontakt. Toto je v podstate “mikro pohľad” na vec. “Makro” by mohla byť moja činnosť v Oz. Pomimo v Bratislave, ktoré sa venuje rozvoju komiksu na Slovensku, ale takisto rozvoju umenia cez workshopy. Ďalej je to lektorská činnosť v programe Level Up vo firme Hemisféra, ktorá sa venuje vzdelávaniu v oblasti vývoja hier pre základné a stredné školy. Taktiež pôsobím ako pedagóg na UCM, kde sa snažím odovzdať znalosti v práci s konceptom a taktiež technické a teoretické znalosti. V tomto smere by som rád pokračoval na doktorandské štúdium a vytvoril v budúcnosti metodiku tvorby Concept Artu v digitálnych hrách.“*

Ponúkame tiež menší náhľad na Martinovu tvorbu počas jeho pôsobenia na vysokej škole. Vo väčšine prác ide o tvorbu fantasy alebo sci-fi sveta a ukážka kresby ľudského tela uhlíkom.

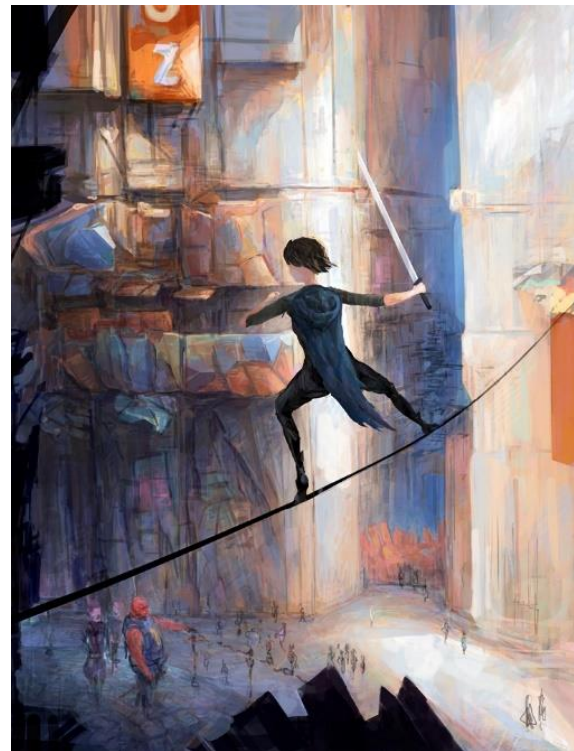


**Obrázok č. 1:** Corra environment concept.  
Zdroj: archív Martina Englera.



**Obrázok č. 2:** Sci-fi environment.

Zdroj:  
archív Martina Englera.



**Obrázok č. 3:** Innocence cover art.

Zdroj:  
archív Martina Englera.

### 3 CIEĽ A METODIKA PRÁCE

#### Cieľ práce

Cieľom práce je na základe teoretických východísk a rozhovoru s umelcom Martinom Englerom vytvoriť návrhy konceptuálnej grafiky digitálnej hry, ktorú detailnejšie popíšeme. Vytvoríme návrhy postáv a prostredia digitálnej hry založenej na reálnom prostredí, v ktorom žijeme a s odkazmi na historické fakty vytvoríme fiktívny svet s prvkami skutočného reálneho priestoru. Zároveň prácou chceme poukázať na dôležitosť konceptuálneho umenia v hernom priemysle a vo vývoji digitálnej hry. Popis dvoch rôznych umení, ktoré majú identické názvy. Popis komiksovej tvorby, a jej históriu. Popis vývoja digitálnej hry v štyroch fázach. Následná tvorba vlastnej konceptuálnej grafiky a jej aplikácie do príbehu určená na základe odbornej literatúry z kníh, článkov, rôznych fór a výpovedí umelcov, zaoberajúcimi sa daným umením. Následná tvorba postáv a ich aplikácia do prostredia. Čiastkovými cieľmi sú:

- Charakterizovanie konceptuálneho umenia a konceptuálnej grafiky;

V teoretickej časti práce dbáme na definovanie týchto dvoch smerov a ich predstaviteľov, za účelom vysvetlenia rozdielnosti medzi konceptuálnym umením a koncepciou grafiky a tiež vysvetlenia publiku, že tieto smery nie sú identické;

- Predstavenie komiksovej tvorby;

Naším zámerom je aj priblížiť čitateľovi pôvod konceptuálnej grafiky, ktorý môžeme hľadať v komiksovej tvorbe, a tak z komiksu urobíme pre čitateľa plnohodnotný žáner, ktorý stojí za povšimnutie a zamyslenie sa nad jeho umeleckou hodnotou;

- Špecifikovanie konceptuálnej grafiky digitálnej hry odborníkom;

Štruktúrovaným rozhovorom s umelcom Martinom Englerom chceme priniesť teoretické poznatky aplikované v praxi, ktoré nám doplnia naše vedomosti získané z dostupnej literatúry, pretože je jej v tomto žánri veľmi málo.

#### Metodika práce

Prvým krokom pri písaní práce bolo získavanie informácií a zber literatúry. Informácie, ktoré sa nachádzajú v práci pochádzajú prevažne zo sekundárnych prameňov. Pre výber informácií, ktoré uvádzame v prvej, teda teoretickej časti práce, sme použili zväčša odborné knižné publikácie v tlačenej, ale aj v elektronickej podobe. Získané fakty, informácie a poznatky sme doplnili aj vlastnými názormi a snažili sme sa hľadať spoločné menovatele, ktoré spájajú a charakterizujú jednotlivé pojmy. Názory a postrehy boli ovplyvnené vzdelaním, ktoré sme nadobudli pri štúdiu na strednej škole doplnené o poznatky nadobudnuté na Univerzite sv. Cyrila a Metoda v Trnave, a najmä počas štúdia predmetov odboru Teória digitálnych hier. V práci sme použili logické výskumné metódy. Konkrétne to znamená, že sme využívali všeobecné kognitívno-výskumné metódy, akými sú: indukcia, dedukcia, generalizácia, analýza, syntéza a komparácia na to, aby sme zistili štruktúry javu a súvislosti medzi jednotlivými zložkami.<sup>9</sup>

V druhej kapitole sme predstavili autorov, ktorí nás počas našej tvorby motivovali a posúvali vpred. V tejto kapitole sme použili výsledky štruktúrovaného rozhovoru s umelcom, ktorý bol zároveň aj konzultant našej práce a viedol nás v našej umeleckej práci. Pri

<sup>9</sup> POLÁKOVÁ, E. – SPÁLOVÁ, L.: *Vybrané problémy metodológie masmediálnych štúdií*. Trnava: UCM FMK. 2009. s.40.

jednotlivých autoroch sme predstavili aj niečo z ich tvorby pre lepšiu orientáciu a predstavenie vybraných autorov a ich doterajšiu prácu v rámci konceptuálnej grafiky.

Výsledky a zistenia nadobudnuté pri analyzovaní literárnych prameňov a skúmaní prác vybraných autorov, sme sa snažili využiť a aplikovať do praktickej časti našej práce. Hľadali sme také ukazovatele, ktoré boli pre výber našej témy najvhodnejšie a tie, ktoré nám priamo pomohli pri tvorbe návrhov.

V praktickej a aplikačnej časti práce sme sa na základe teoretických východísk a zistení vyplývajúcich z rozhovoru snažili nájsť vhodný spôsob, ktorým by sme dosiahli náš stanovený cieľ. K výsledným návrhom nás inšpirovali viacerí autori a ich tvorba, ako aj prostredie, v ktorom žijeme a jeho historický kontext. Výsledky našej práce sme tvorili niekoľko mesiacov a po odborných konzultáciách sme dospeli k návrhom, ktoré popisujeme v nasledujúcej kapitole.

## 4 POSTUP PRI TVORBE

Praktickú časť našej práce sme začali vytvorením fiktívneho prostredia, do ktorého sme sa snažili vytvoriť spočiatku iba charakter. Prostredie nebolo detailne špecifikované, vedeli sme iba jeho základné prvky. Nemal to byť totiž zámer vytvoriť celý fiktívny svet, ale časom sme si ho bližšie definovali. Charakter, ktorý sme vytvorili sa nachádza v imaginárnom svete plnom temnoty. Hlavný hrdina, teda naša postava, ktorú sme navrhli je posledným vojakom z krajiny Dračích ľudí, ktorí boli zničení zlom, a ocitol sa zranený ďaleko od jeho krajiny. Trpí dočasným výpadkom pamäti. Po čase sa začne rozpomätať, a vracia sa späť do svojej krajiny za pomstou.

Náš imaginárny svet je založený na reálnom prostredí z Ilavského okresu, ktoré je spojené s viacerými zaujímavými legendami, ktoré sme čiastočne zakomponovali do príbehu. Napríklad legenda o levovi, ktorý ušiel z Vršateckého hradu do okolitých lesov, alebo o Krivoklátskych drakoch ktorý žili v miestnych skalách.<sup>10</sup> Náš imaginárny svet je rozdelený na tri hlavné sekcie a dve bočné. Najhlavnejšou sekciou je Čierny hrad na vysokom pohorí, ktorého základy postavil Temný pán na pozostatkoch z boja s pradávny drakom. Uprostred vysokých hradieb sa nachádza samotné sídlo temného pána Elegora, Lugburz alebo Temná veža. Názov Čierny hrad je odvodený od čiernej zeme, ktorá sa vyskytuje na celom tomto území. Ide o sopečné kopce, ktoré vznikli vulkanickou aktivitou a všade sa tu nachádza popol a vyhasnutá láva. Preto je toto miesto mnohokrát nazývané aj ako Morgund, Morkala alebo Kalafrum, čo je v preklade: čierny kameň, čierny hrad alebo hrad duchov. Vchod do tohto hradu vedie okolo lávových jazier až k vysokej bráne.

Ďalšie miesto, ktoré sa nachádza na opačnom konci našej fiktívnej krajiny je Zlaté mesto alebo Civitas. Toto mesto je zdobené zlatom, ako aj výzbroj vojakov je zo zlata. Mestu sa hovorí taktiež Mesto kráľov alebo Lururzkala, v preklade: Zlatý zámok. Toto mesto je obchodná trasa alebo križovatka medzi ostatnými vzdialenejšími krajinami a hradmi. Preto je mesto bohaté a plné zlata. Toto mesto je esteticky nádherné, pripomínajúce nejaké nebeské miesto, avšak jeho vláda a ľud už dlhé roky nie sú dobrými. Kráľ, ktorý tam panuje, je zaslepený mocou a bohatstvom, tak ako aj jeho ľud.

---

<sup>10</sup> VODIČKA E.: *Hrad Vršatec*. 2009. [online]. [2020-02-22] Dostupné na: <<https://www.dobrodruh.sk/kam-na-slovensku/hrad-vrsatec>>



Pod temnou horou sa nachádza malé mestečko Terra. Toto malé mesto je pod neustálymi útokmi temných. Odohrávali sa tu veľké bitky. Mesto kedysi plné ľudí sa zmenilo na mesto plné ruín, bolesti a bojov.

Kryuth je Dračie údolie, ktoré sa nachádza neďaleko od Čiernej zeme. Dračie kráľovstvo kedysi plné ľudí, je dnes zničené a neobývané. Pred dávnymi rokmi sa tam odohrala veľká bitka, ktorá mala za následok, zničenie celej tejto rasy ľudí. Mimo zrúcaniny hradu sa nachádza hustý a temný les plný nebezpečných tvorov. V jaskyni, ktorá sa tam nachádza žije drak.

Po pravej strane čierneho hradu sa nachádza v údolí oblasť známa ako horiace kamene. V tejto oblasti sa odohrá veľká bitka medzi čiernou a zlatou armádou. Oblasť je odvodená od obce červený kameň. Názov horiace kamene je odvodený od skál, ktoré tu vznikli vulkanickou činnosťou. Z niektorých sa ešte dymí alebo ide láva a oheň.

K vymyslenému charakteru sme vytvorili aj krátku legendu postavy, aby čitatelia pochopili jeho miesto vo vymyslenom prostredí, ktoré sme vyššie popisovali.

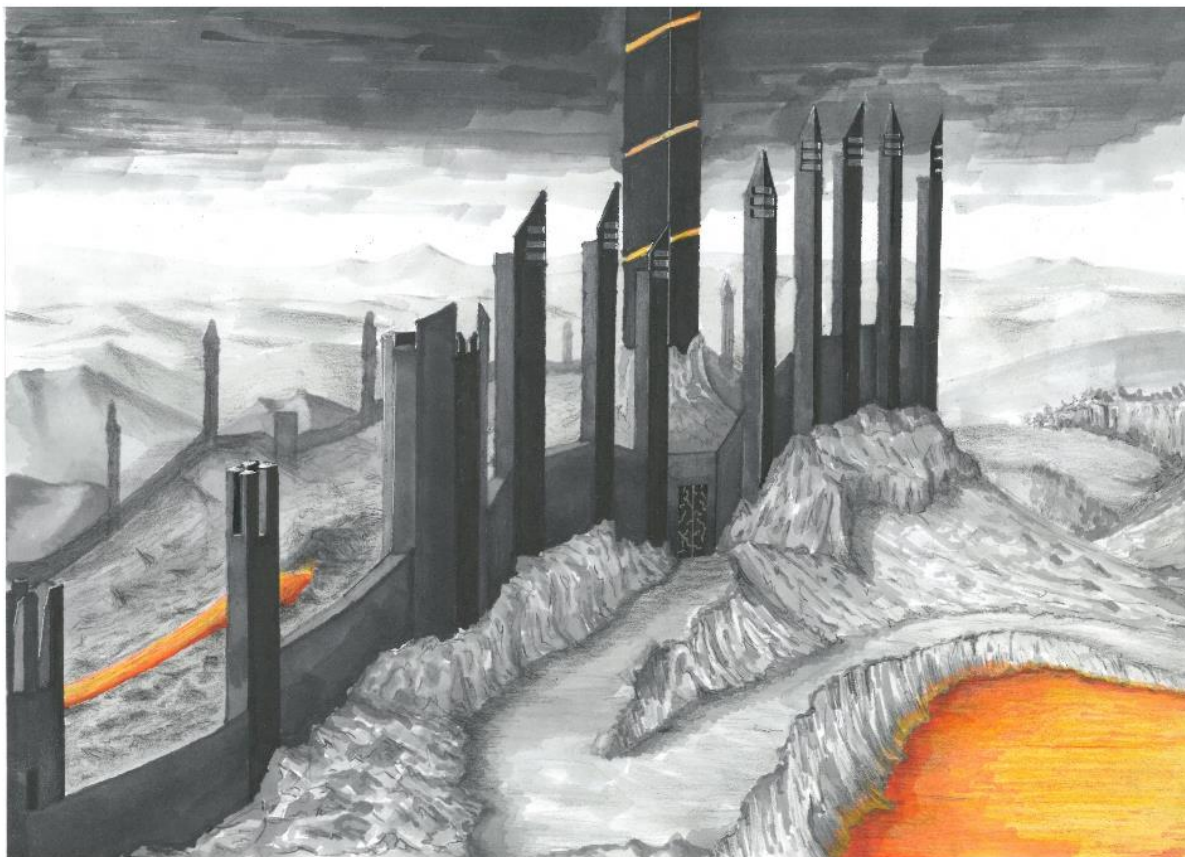
### **Legenda o neznámom hrdinovi**

Kedysi tieto kráľovstvá neboli také, ako dnes. Boli vznešené a žiarivé. Boli to hojné kráľovstvá, kde sa každému žilo dobre, kde chcel každý žiť. Ale prišla doba, kedy začali veľké kráľovstvá upadať. Jedno za druhým pomaly pohlcovalo neviditeľné zlo. Neviditeľný jed, ako mor, ktorý kráľom zatemnil myseľ. Zlo, ktoré rozpútalo medzi kráľovstvami nepokoj a vojny. Zvádzali sa veľké bitky o územia. Každý kráľ chcel byť vládcom celej krajiny. Dve kráľovstvá však neboli také ako tie ostatné. Sú to dávne kráľovstvá. Jedno z nich, kráľovstvo Kryuth alebo aj Dračie mesto, bolo tým najväčším zo všetkých. V tomto kráľovstve prebývali Kryuthský draci, ktorí žili v mieri s ľuďmi žijúcimi v kráľovstve. Kráľovstvo samé bolo ako samotný drak. Hrad bol postavený na vznášajúcej sa skale, čo poukazovalo na jeho veľkosť, silu a vznešenosť. Druhé kráľovstvo, bolo zlé a temné. Kráľovstvo plné démonov ešte z dávnych vekov. Kráľi Ezegoth vládca Kryuthov a Elegor vládca zla, zvádzali medzi sebou dlhoročné ukrutné boje. Elegor, kráľ všetkého zla, porazil kráľa Ezegotha. Ríša dračích ľudí bola zničená. Kráľ Elegor prebýval na Čiernom hrade, ktorý bol postavený na pozostatkoch z veľkého draka. Odtiaľ ovládal všetko zlo, a hlavne navádzal všetkých kráľov ku zlu, ktoré malo neskôr prispieť k rozpadu ostatných kráľovstiev. Elegor sa tak nenápadne dostával 35 k nadvláde celej krajiny na úkor kráľov. Medzitým sa v malej osade ďaleko od tejto krajiny, objavil pri brehu rieky muž v bezvedomí. Miestni ľudia si povšimli, že má na sebe poničenú zbroj a dotrhané rúcho. Nik nevedel, kto to je a odkiaľ ho priplavila rieka. O muža sa postarali, liečili ho a on sa pomaly zotavoval. Avšak muž stratil pamäť a nepamätá si nič. Časom sa mu začnú v snoch pripomínať krátke záblesky spomienok z minulosti. Neskôr začne mávať vidiny, a tieto záblesky sa mu budú odohrávať pred očami. Spomína si na veľkú bitku. Spomína, že celý jeho druh aj s kráľovstvom boli zničené. Na jediné čo si nevie spomenúť je to, kto vlastne je. Náš neznámy hrdina sa teda vydáva na dlhú cestu krajinou, za zistením kto je a za zničením zla.

### **Popis aplikovaných prvkov do príbehu**

Každé z týchto miest či oblastí má svoje historické aj geologické opodstatnenie. Ide o reálne miesta z prostredia Ilavského okresu, ktoré boli pretvorené do fantazijnej podoby. Ich názvy boli vytvorené cudzím jazykom alebo boli použité reálne historické názvy ako napríklad pri mestách Kryuth, Civitas či Terra. Kryuth je odvodený názov od Kryuoklath, dnes známe ako dedinka Krivoklát. Tento názov niesla dedinka v roku 1470. Civitas je odvodený názov od Civitas Leua z roku 1350 dnes známe ako mesto Ilava. Terra je odvodená od najstaršieho názvu

obce Pruské a to Terra Pruska, ktorý sa datuje už v roku 1244. Tak isto boli niektoré miesta spravené podľa legiend a povestí, ako napríklad lev žijúci v lese či Dračie údolie. K vytvoreniu niektorých názvov sme použili umelo vytvorenú reč z kníh J. R. R. Tolkiena. Ide o čiernu reč z knihy Pán prsteňov. Tento jazyk má svoj vlastný web-slovník vytvorený fanúšikmi, ktorý však má v preklade iba niektoré slová. Väčšinou ide o slová, ktoré sa nachádzali v knihe alebo filme.<sup>11</sup>



**Obrázok č. 4:** Čierny hrad.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.

Pri tvorbe tohto obrázku, sme vychádzali z existujúceho historického miesta, hradu Vršatec. Pri počiatočnom procese kresby sme si nahodili jednoduchú perspektívu na zachytenie objektov a prvkov do nej. Prvotne sme vkladali okolitý terén, na ktorý sme jednoduchými čiarami naznačili hradby a veže. Potom sme umiestnili hlavný prvok a to temnú vežu. Po vložení prvkov do perspektívy sme zmazali ceruzové linky a začali sme kresliť liehovými fixkami. Po hrubom nahodení fixky sme začali robiť detaily ako odlesky hradieb veží, strieľne na vežiach, lávu a detaily na kameňoch. Po dokončení všetkých detailov sme sa vrhli na oblohu, ktorú sme nahodili jednoduchými ťahmi fixiek a následne dorobili detaily na okolitej krajine. Ako bolo už napísané v príbehu, ide o temné a nehostinné prostredie plné ostrých skál, lávy, popola a zatmenenej oblohy. K myšlienke lávového jazera a celkovo sopky nás priviedla blízka dávno vyhasnutá sopka na Homôlke. Táto kresba je kombinácia farebných ceruziek, fixky a pera.

<sup>11</sup> Slovník černej reči. [online]. [2020-02-24] dostupné na: <<http://www.tepelgurth.wz.cz/slovník/s.html>>.



**Obrázok č. 5:** Kryuthský hrad.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.

Kryuthský hrad je zrúcanina hradu, ktorá tu ostala po veľkých bojoch s temným pánom Elegorom. Ako inšpiračný zdroj sme použili malú dedinku v doline Krivoklát, od ktorej sme aj odvodili jej historický názov, ktorý bol pozmenený na Kryuth. Krivoklátskym ľuďom sa hovorilo v minulosti draci, pretože kolovala povesť, že v miestnych skalách žil drak. Od toho je odvodený názov v našej práci dračí národ. Pri začiatku kresby sme si nahodili perspektívu a ceruzou jemne naznačili objekty a prvky v nej. Ďalej sme si rozkreslili zrúcaninu hradu a zničené mosty. Po nahodení základnej stavby kresby sme začali kresliť fixkami. Po hrubom nahodení farieb a tieňov materiálov sme začali aplikovať detaily na objekty farebnou ceruzou alebo perom. Išlo o ťahavú zeleň, ktorá mala symbolizovať, ako je toto miesto opustené a zanedbané. Po dokončení hlavného prvku obrázku sme sa zamerali na detaily okolitých hôr, jazera a okolitej krajiny. Ako posledný prvok bol do kresby aplikovaný čierny drak, ktorý prežíval v tomto opustenom hrade.



**Obrázok č. 6:** Temný les za Kryuthským hradom.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



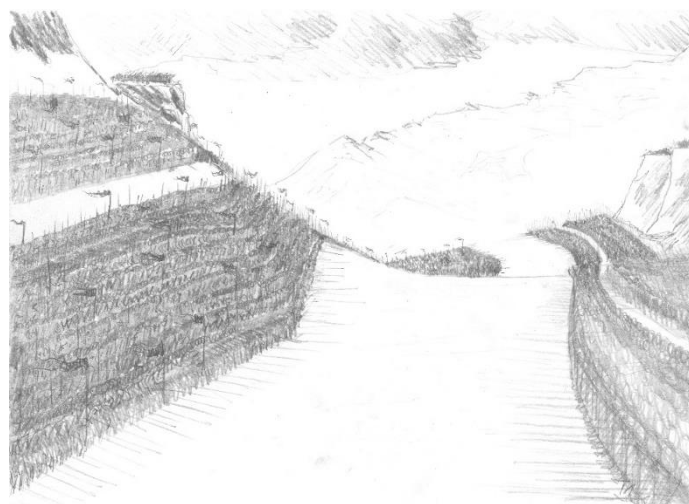
Les je inšpirovaný prírodou v Ilavskom okrese, ktorá je veľmi zelená a hustá. Na tomto obrázku je vyobrazená hlavná postava ako sa stretne s veľkým čiernym levom prežívajúcim v týchto lesoch, nazývaný tiež ako aj Strážca. V hernom prevedení by bola toto úvodná časť hry, kde v roli hlavného hrdinu vstupujeme do hustého lesa plného netvorov. Cez tento les vedie cesta ďalej do krajiny, kam má hlavný hrdina namierené. Pri tvorbe tohto obrázka sme na začiatku vytvorili perspektívu, ktorú sme následne rozdelili na tri časti. Prvá a tretia časť je les druhá teda stredová časť, je lesná cesta. Ďalej sme nahodili stromy a zeminu. Po nahodení základných prvkov sme začali kresliť obávaného leva na ceste a našu hlavnú postavu. Nasledovalo nahodenie farieb pomocou fixiek a farebných ceruziek. Po hrubom nahodení sme začali aplikovať detaily ako tieň na kmeňoch, koruny stromov a listy, odlesky na brnení a leviu hlavu.



**Obrázok č. 7:** Poničené mestečko Terra.

Zdroj: vlastné vyhotovenie.

Mestečko Terra je odvodené od dediny Pruské, ktoré sa nachádza pár kilometrov pod Vršateckým Podhradím. Tým, že sa toto mestečko nachádza pod úhlavným nepriateľom celej krajiny, tak je pod neustálymi útokmi čiernej armády. Mestečko sa nachádza v oblasti bojov, takže tu už nenájdeme ani jedného obyvateľa mestečka. Kresba je tvorená mäkkou ceruzou, farebnými ceruzami a fixkami. Prvotne bola nahodená zložitejšia perspektíva, do ktorej sme vložili základný vzhľad budov, ďalej okolité kopce a čierny hrad. Po nanosení objektov sme začali aplikovať ďalšie detaily ako rozbitý voz, iný voz a mŕtvu kravu na ceste, okná, rozbité strechy a dym z ohňov. Pokračovali sme nahodením farby ceruzami a fixkami, a zložitejších tieňov na budovy a ostatné prvky v kresbe. Potom sme vkladali ceruzou ilúziu stromov na okolité kopce. Ako posledné sme riešili oblohu, ktorá je nad Čiernym hradom zatemnená.



**Obrázok č. 8:** Bitka v údolí Horiacich kameňov.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.

Horiace kamene je oblasť nachádzajúca sa pod pravou stranou Čierneho hradu. Ide o veľmi nehostinné miesto plné skál, pričom z niektorých ide ešte láva a oheň. Na tomto mieste sa odohrá veľmi veľká bitka Čiernej a Zlatej armády. Táto kresba bola vytvorená schválne ako jednoduchý náhľad na všetky objekty v nej. Bola úmyselne nedokončená z dôvodu ukážky jedného z procesov úvodného skicovania. Prvotne sme si nahodili perspektívu, do ktorej sme vložili kopce a na kopce následne rozkreslili vojská. Na ľavej strane svahu sa nachádza vojsko Čiernej armády a na ľavej strane vojsko Zlatej armády. Táto kresba je náhľad do určitej pasáže hry, kde náš hlavný hrdina zoskupí armádu a povedie s ňou proti zlu. Pri tvorbe vojsk sme robili jednoduché tvary a linky, len na jemné zachytenie postavy, aby bolo zo začiatku viditeľné, o čo alebo koho ide. Ako vidieť ich hlavy sú jednoduché elipsy.



**Obrázok č. 9:** Návrh na postavy.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.

V tomto návrhu sme sa zamerali na tvorbu postáv do hry. Prvá postava, je vytvorená pomocou ceruzy. Ide o vojaka z rádov čiernej armády. Ďalej vojaka v zlatej zbroji z rádov Zlatej armády a ako posledný návrh na hlavnú postavu. Ďalšie dva návrhy boli tvorené kombináciou fixky, ceruzy a pera. Pri každom z návrhov bol postup rovnaký a to nahodenie proporcií a výšky postavy. Následne nakreslenie jednoduchými linkami určité časti tela pomocou geometrických tvarov, nasledovalo rýchle nahodenie zbraní, brnenia, plášte a opasky. Následne sme gumou zmazali linky, a jemné čiary sme začali opakovať fixkou. Potom sme postavy postupne vyfarbovali fixkou a pokračovali sme nahadzovaním detailov perom a ceruzami. Išlo o povrchové detaily odevov, zbraní a brnenia. Ako posledné sme robili prilby postáv a jemné tieň pod postavami na zemi.

### Voľnočasové návrhy postáv

Toto je náhľad našich domácich prác, ktoré robíme vo svojom voľnom čase. Niektoré práce sme tvorili prekresľovaním obrázka na papier za účelom cvičenia si kresby postáv a iných prvkov a zlepšovania techniky s ceruzou fixkou a perom. Jeden náhľad je prekreslená nahá postava. Hlavným zámerom bolo zachytenie svalstva a proporcií postavy za účelom lepšieho poznania svalstva a tela v pohybe alebo v netypickej póze. Ďalej sa tu nachádzajú návrhy, ktoré boli vytvorené z vlastných myšlienok, napríklad návrh na superhrdinu, rytiera alebo iných postáv vo futuristickom prevedení.

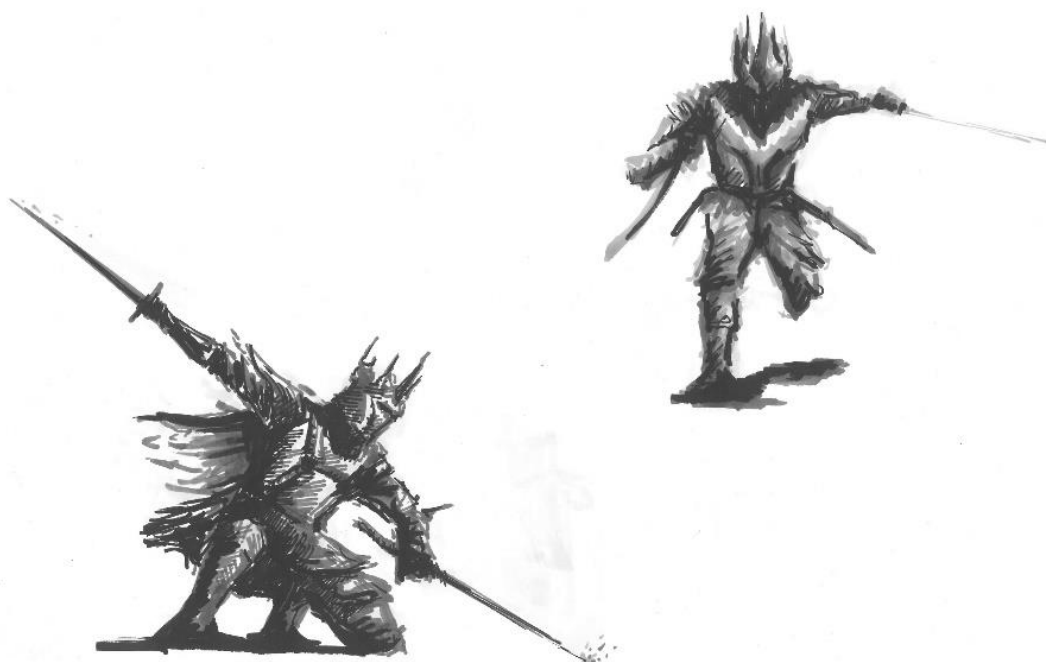


**Obrázok č. 10:** Návrh na superhrdinu.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



**Obrázok č. 11.:** Návrh na pekelnú amrádu.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.





**Obrázok č. 12.:** Návrh na rytiera.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



**Obrázok č. 13:** Návrh na futuristického rytiera.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



**Obrázok č. 14:** Návrh na čerta.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



**Obrázok č. 15:** Štúdia mužského tela.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



**Obrázok č. 16:** Prekresľovanie Panzerkop.  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



**Obrázok č. 17:** Prekresľovanie Panzerkop (detail na masku).  
Zdroj: vlastné vyhotovenie.

## ZÁVER

V tejto práci sme sa venovali tvorbe digitálnej hry a jej jednotlivým fázam, a podrobnejšiemu popísaniu konceptuálneho umenia a konceptuálnej grafiky, jej rozdeleniu a komiksovej tvorbe. Najviac sme sa však venovali návrhu koncepcnej grafiky v procese vývoja digitálnej hry. Detailnejšie sme analyzovali rôzne postupy pri tvorbe, ktoré sme aplikovali do nášho praktického výstupu. Predstavili sme si umelcov, ktorí sa venujú danému odboru ako vzory na vývoj našej práce. Použili sme rozhovor, pre upresnenie a doplnenie niektorých informácií, ktoré nám pomohli doplniť poznatky do literatúry a spätnú väzbu, vďaka čomu sme našli chyby v práci, za účelom vyvarovania sa im v budúcich projektoch.

Návrhy, ktoré boli vytvorené, sú len úvodné a záchytné body, ktoré neskôr môžu byť upravené či už doplnením alebo odobraním nejakého prvku. Návrhy nie sú ešte finálnym výtvorom, a podľa nášho názoru, na to, aby boli aplikované do hry, musia kresby prejsť ešte viacerými fázami úprav, aby to bol vhodný obrázok, ktorý nám dokonalo prerozpráva dej. Napríklad, úprava prostredia alebo postáv, farebnosť a sýtosť farieb, rozloženie objektov v kresbe a pridanie alebo odobranie prvkov z kresby. Väčším záujmom o teóriu konceptuálnej grafiky a najmä pravidelným tréningom kreslenia ba sa mohol docieľiť lepší výsledok. Keďže človek sa nestane umelcom alebo kresliarom zo dňa na deň, skutočne je dôležitá dlhoročná prax na to, aby dosiahol uspokojivé výsledky.

Výsledky našej praktickej práce sme poslali aj Martinovi Englerovi, aby ich kriticky zhodnotil. „*Popracovať viac na funkčnosti a logike. Nereálne pózy, naštudovať si lepšie proporcie tela, naštudovať si materiál kovu a design brnení. Robiť viac štúdií. Citlivejšie narábanie s farbou. Naštudovať si hory a terén, nie je tam žiadna variabilita. Dávať si pozor na objekty v kresbe, aby nepôsobili ako plošné veci. Nesmieme brať concept art ilustratívne, 90 percent concept artu sú kvalitné skice. Ak pôjdeme pekne od skice, tak si chyby uvedomíme skôr ako nad tým strávime niekoľko hodín. Ušetríme čas a nedomotivujeme sa tým, čo robíme. Nie je nič horšie ako stráviť nad niečím hodiny a chyby v anatómii či nie logické veci ti to aj tak kazia, nech už robíme čo chceme. Postoj postáv musí byť prirodzený, zlé proporcie, krátke alebo krivé nohy a stlačené niektoré veci. Treba si robiť niekoľko minútové štúdiá nahých tiel v rôznych postojoch každý deň. Treba sa hlavne sústrediť na formu, proporcie, anatómiu v čo najmenej ľahoch. Potrebujeme tieto veci dostať do oka, potom ďalej študovať konkrétne kostru a svaly, ak to budeme chcieť riešiť hlbšie“.*

Práve tu vidíme skutočné možnosti na zlepšenie a konkrétne návrhy, ako našu tvorbu zdokonaľiť. Tiež si uvedomujeme, že potrebujeme pravidelný cvik a častý tréning, aby sa naše schopnosti zlepšili a do budúca plánujeme posunúť našu tvorbu na profesionálnu úroveň.

Počas tvorby sme pochopili, že jednou z prvých vecí, ktoré treba brať na vedomie pri tvorbe konceptuálnej grafiky je funkčnosť a logika obrazu. Ďalej, študovanie proporcií tela a jeho pózy. Materiály a ich povrch, ako sa odráža svetlo, lesklosť a štruktúra. Citlivejšia práca s farbou. Ako sa hovorí, všetko s mierou, priveľa farieb vie poškodiť kvalitnú prácu. Potom tvorba terénu a hôr, začiatočný umelec alebo kresliar by si mal naštudovať tieto záležitosti. Čo je ale základom, je vytváranie kreslených štúdií, najlepšie každý deň venovať kresbe nejaký čas. Tak sa to človeku dostane do ruky, a kresba bude čistejšia, voľnejšia, živšia, reálnejšia a krajšia.

Naším vlastným hlavným problémom je, že ako začiatočník berieme konceptuálnu grafiku veľmi ilustratívne. V koncepcnej grafike ide o rýchle návrhy teda skice, ktoré nám umožnia zachytiť našu myšlienku, s ktorou sa neskôr môžeme vyhrať. Našou ďalšou chybou je, že tieto skice, ktoré vytvoríme, už rovno dávame do finálnej podoby, čo nie je dobrý nápad.

Taká skica ešte nie je hotový finálny produkt, a nájde sa tam množstvo chýb, ktoré treba odstrániť alebo aj pridať prvky do kresby. Tým, že my sa snažíme ich farebne spracovať a ukončiť, zafixujeme ju aj s chybami, ktoré sme si pri kresbe nemuseli všimnúť. Preto odporúčame kresliarom, aby si vždy pri dlhšom kreslení, dávali odstup od kresby, a pozreli sa na ňu aj z väčšej diaľky. Človek tak nájde chybu včas a dokáže si to opraviť. Martin Engler nám odporučil tvoriť niekoľko minútové štúdiové kresby aktov (nahých tiel), pre lepšie pochopenie funkčnosti svalov a lepšie zachytenie proporcií tela. Ďalej by sme sa chceli venovať aj forme, anatómii a všetkým takýmto prvkom a robiť ich s použitím čo najmenej čiar, aby sa to dostalo lepšie do oka. Neskôr, keď to už kresliar ako tak ovláda, sa môže pustiť do hlbšej štruktúry, ako napríklad tvorby kostry a konkrétneho svalstva. Pre písanie jednotlivých kapitol nám potrebné informácie poskytli zahraničné knižné publikácie, rozhovory s umelcami, rôzne fóra a internetové publikácie. Hlavným cieľom práce bolo vytvorenie koncepčných grafických návrhov pre digitálnu hru, ktoré prezentujeme v prílohách práce.

## ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY

3DTOTAL PUBLISHING.: *Beginner's Guide to Sketching: Characters, Creatures and Concepts*. 3dtotal Publishing. 2015. 208 s. ISBN: 978-1909414235.

ADAMS E.: *Fundamentals of Game Design (New Riders Games)*. New Riders; 2 edition. 2009. 700 s. ISBN: 978-0321643377.

BUCKLER R.: *How to Draw Dynamic Comic Book*. Dallas Texas USA. Vanguard Productions. 2007. 144 s. ISBN: 978-1887591959.

*Comicbookplus*: 2006. [online]. [2019-02-23]. Dostupné na: <<https://comicbookplus.com/?cid=1962>>.

CROSSLEY K.: *Character Design from the Ground Up: Make Your Sketches Come to Life*. Ilex Press; 01 edition. 2014. 208 s. ISBN: 978-1781572108.

DIJK V. J., RAGONHA M. F., SYKUT A., WONG M. CH., SEILER J.: *Digitální malířské techniky*. Albatros Media. 2012. 288 s. ISBN: 9788025136270.

FARTHING S.: *Umění od počátku do současnosti*. Slovart, s.r.o. 2012. ISBN: 978-80-7391-622-0.

GI J. K.: *Drawing performance*. 2014. [online]. [2019-05-14]. dostupné na: <<http://www.kimjunggi.net/>>.

GROENSTEEEN T.: *Stavba komiksu*. Host. 2005. 218 s. ISBN: 8072941410.

HAMPTON M.: *Figure Drawing: Design and Invention*. Michael Hampton; 2nd edition. 2009. 240 s. ISBN: 978-0615272818.

KARPINSKÝ P.: *Dejiny československého komiksu*. 2014. [online]. [2019-02-23]. Dostupné na: <<https://zurnal.pravda.sk/fenomen/clanok/369944-dejiny-ceskoslovenskeho-komiksu-prit-azlivo-zmapovana-rec-obrazkov/>>.

KOVÁČIK P.: *História svetového komiksu I*. 2008. [online]. [2019-02-23]. Dostupné na: <<http://komiksarchiv.blogspot.com/2008/01/histria-komiksu-i.html>>.

KOPINSKI K.: *Interview*. 2017. [online]. [2019-05-03]. Dostupné na: <<https://www.schoolism.com/interview.php?id=142>>.



KUS M.: *Prednášky Michala Kusa*. 2018. [online]. [2019-05-20]. Dostupné na: <<https://www.cgmasteracademy.com/courses/91-drawing-rendering-techniques-for-hardware-design#section-gallery>>.

NASTIŠIN L.: *Interview s Michalom Ivanom*. 2017. [online]. [2019-02-23]. Dostupné na: <<https://sketcher.startitup.sk/michal-ivan-viackrat-sa-stalo-ze-pri-mori-som-dokoncoval-zakazky/>>.

MCCLOUD, S.: *Jak rozumět komiksu*. Published by HarperCollins/ BB/art. New York. 2008. 216 s. ISBN: 978-80-7381-419-9.

SCHELL J.: *The Art of Game Design*. CRC Press. 2008. 520 s. ISBN: 9781466598645.

SPENCER S.: *ZBrush Creature Design, Creating Dynamic Concept Imagery for Film and Games*. Sybex; 1. edition. 2012. 384 s. ISBN: 978-1118024331.

THORNTON W. M.: *Making great games: an insider's guide to designing and developing the world's greatest video games*. Oxford. 2011. 240 s. ISBN: 978-0240812854.

WADE, P. D.: *D'artiste Concept Art: Digital Artists Master Class*. USA: Ballistic Publishing. 2006. 208 s. ISBN: 978-1921002335.

ZABROCKI D.: *Focalpointschool*. 2018. [online]. [2019-05-20]. Dostupné na: <<https://focalpointschool.com/en/home>>.

Zborník z online konferencie ŠVOaUK 2020

### **Vedecký výbor**

prof. PhDr. Hana Pravdová, PhD., doc. Ing. Andrej Trnka, PhD., doc. PhDr. Zora Hudíková, PhD., PhDr. Oľga Škvareninová, PhD., Mgr. Zdeko Mago, PhD., Mgr. Andrej Brník, PhD.

Mgr. Kristián Pribila, Mgr. Tomáš Hučko, PhD., Mgr. Marek Šimončič, PhD., Mgr. Peter Lančarič, PhD., Mgr. Michal Kabát, PhD.

### **Editori**

Mgr. Zdenko Mago, PhD., Mgr. Andrej Brník, PhD., Mgr. Kristián Pribila

### **Recenzenti**

Mgr. Tomáš Hučko, PhD., Mgr. Marek Šimončič, PhD., Mgr. Peter Lančarič, PhD., Mgr. Michal Kabát, PhD.

### **Návrh obálky**

Mgr. Martin Klementis, PhD.

### **Grafická úprava**

Mgr. Kristián Pribila

Ing. Tamás Darázs

© Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2020

**Vydavateľ:** Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2020

**Vydanie:** prvé

**Počet strán:** 120

Vydané elektronicky



**ISBN 978-80-572-0049-9**