

Vizuální styl kreslené počítačové hry


Veronika Šišková



ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Veronika Šišková**
Osobní číslo: **K12020**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimédia a design – Grafický design**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **Vizuální styl  kreslené počítačové hry**

Zásady pro vypracování:

Rozsah teoretické práce minimálně 25 stran + obrazové přílohy (dokumentace praktické části). Práci odevzdat v elektronické podobě (dle předepsané celouniverzitní šablony viz Směrnice rektora č. 7/2014) ve formátu PDF na 1 ks CD (DVD) nosiče, dále odevzdat 2 kusy výtisků elektronické podoby práce a 1 výtisk graficky zpracované bakalářské práce, která má volnější grafickou podobu.

1. Teoretická část:

vývoj malby, kresby a ilustrace.

2. Praktická část:

vizuální styl počítačové hry.


Dále na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce v minimálním počtu 10 kusů pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce: viz Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/umělecké dílo


Seznam odborné literatury:

doporučené zdroje:

veškeré knihovnické a jiné fondy s literaturou na území ČR, SK, EU, webové stránky vztahující se k tématu, odborné časopisy a další literatura po konzultaci s vedoucím práce.

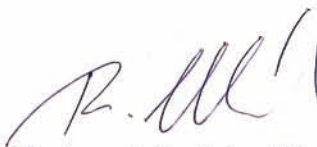
Vedoucí bakalářské práce:  dr. ak. soch. Rostislav Illík
Ateliér Grafický design
Datum zadání bakalářské práce: 3. listopadu 2014
Termín odevzdání bakalářské práce: 15. května 2015

Ve Zlíně dne 1. prosince 2014


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.

děkanka




dr. ak. soch. Rostislav Illík
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- беру на ве́домі́, же бакала́рская/дипломовá práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.



Ve Zlíně12. 12. 2014.....

Veronika Šišková

Jméno, příjmení, podpis

¹⁾ zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

²⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

³⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpirá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Tato bakalářská práce se věnuje jednotnému vizuálnímu stylu fiktivní kreslené počítačové hry. Vizuální styl je založený na autorských digitálních malbách / kresbách. Cílem je zaujmout hráčské publikum. Tento vizuální styl je aplikovaný na hru, plakáty, DVD, obal na DVD, manuál a webovou stránku.

Teoretická část se zabývá historií malby a kresby (od pravěku až po digitální umění). Dále se zabývá samotnou digitální sférou, digitálními malíři a jejími výhodami a nevýhodami v porovnání s tradičním uměním.

Klíčová slova: vizuální styl, logo, počítačová hra, digitální malba, grafický design

ABSTRACT

This bachelor's thesis is focused on an integrated visual style of fictitious drawn computer game. The visual style is based on the author's digital paintings / drawings. The aim is to attract the gaming audience. This visual style is applied on the game, posters, DVD, DVD packaging, manual and website.

The theoretical part deals with the history of paintings and drawings (from prehistory to digital arts). Furthermore, it discusses the digital realm itself, digital artists, and its advantages and disadvantages compared to traditional arts.

Keywords: visual style, logo, computer game, digital painting, graphic design

Tímto bych chtěla poděkovat vedoucímu mé bakalářské práce panu Rostislavu Illkovi za odborné vedení, trpělivost a hodnotné rady poskytnuté při konzultacích a zpracovávání mé bakalářské práce.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD	8
I. TEORETICKÁ ČÁST	9
1 MALBA, KRESBA A ILUSTRACE	10
1.1 Malba.....	10
1.2 Kresba.....	11
1.3 Ilustrace	12
2 HISTORIE	13
2.1 První náznaky umění.....	13
2.2 Starověk.....	14
2.3 Středověk.....	15
2.5 19. století	22
2.6 20. století	26
3 DIGITÁLNÍ MALBA A KRESBA	37
3.1 Co je to digitální umění?	37
3.2 Digitální malba, kresba a ilustrace	41
3.3 Programy pro tvorbu digitální malby a kresby (DMK).....	41
3.4 Nástroje pro DMK.....	43
3.5 Využití DMK	45
3.6 Galerie DMK.....	46
3.9 Budoucnost DMK	58
ZÁVĚR.....	60
II. PRAKTICKÁ ČÁST	61
4 Praktická část	62
4.1 O hře	62
4.2 Grafické řešení	62
ZÁVĚR.....	69
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	70
SEZNAM OBRÁZKŮ	71

ÚVOD

Jako téma pro mou bakalářskou práci jsem si zvolila jednotný vizuální styl kreslené počítačové hry. Hlavním důvodem zvolení tohoto tématu je kombinace mých osobních zájmů a to: grafického designu, kresby či malby a hry. Dalším důvodem také je současný vizuální stav her na trhu, který je dle mého názoru dost komerční. Není moc her, které by se svým vzhledem daly považovat za něco velice výtvarně zajímavého. Na druhou stranu je otázka, jestli vůbec uživatelé těchto her o originalitu mají zájem. Ráda bych se pokusila o vytvoření série digitálních kreseb, která by podpořila mou výslednou grafickou práci. Z tohoto důvodu jsem se rozhodla zaměřit teoretickou část mé práce na malbu, kresbu a ilustraci. A to jak z pohledu historického, tak technického. Popsat její vývoj a zaměřit se převážně na digitální část malby, která v České republice je bohužel stále něčím novým.

Svou teoretickou práci jsem rozdělila do tří kategorií, a to – 1. Malba, kresba a ilustrace, 2. Historie, 3. Digitální malba a kresba. V první části se věnuji těmto třem, již zmíněným, technikám uměleckého projevu. V další části se velmi stručně věnuji historii od pravěku až po současnost. Zaměřuji se převážně na malbu či kresbu v konkrétním období. Jako poslední část mé teoretické bakalářské práce jsem se rozhodla věnovat digitální malbě a kresbě. Jak vzniká, jaké nástroje a programy jsou potřebné pro tvorbu digitální malby, kde má digitální umělec možnost se prezentovat, a také uvádím ukázky prací některých známých digitálních umělců. Ve své praktické části práce bych se chtěla vyjádřit nejen graficky, ale i umělecky v podobně digitálních maleb či ilustrací k dané hře. Ty bych poté zapojila do výsledného vizuálního stylu kreslené počítačové hry.

Výsledkem mé práce by tedy měl být vizuální styl a propagace fiktivní hry – plakáty, kreslené Concept Arty, vzhled uživatelského prostředí, ikony, a mnohé další.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 MALBA, KRESBA A ILUSTRACE

1.1 Malba

Malba je technika výtvarného projevu, jež spočívá v nanášení barev v jednotlivých vrstvách, nejčastěji pomocí štětce. Jednotlivé vrstvy jsou umístěné podle svého vzniku. První vrstva bývá nejčastěji podklad, na něm jsou nanášené další vrstvy, které nazýváme malba. Horní průhledná vrstva je lak, který má převážně ochrannou funkci. Existuje zde i více mezivrstev, které se liší podle druhu malby.

Důležitou součástí malby je její podklad, který zajišťuje její odolnost a dobré optické podmínky. V nejspodnější vrstvě je podložka, která může být z různých materiálů (od dřeva přes karton až třeba po sklo). Ta je poté povrchově upravena nátěrem. Tato část malby se dá považovat spíše za řemeslnou činnost, ovšem to nijak nesnižuje její důležitost na celém výsledku.

V prostřední a nejdůležitější části se nachází již zmiňovaná malba, jež je hlavním a osobitým projevem umělce. Umělec zde může použít podmalbu, která slouží jako jakási skica, také lazurovou vrstvu, jež je průhledný nános barev, popřípadě přemalbu, jež se používá jako opravná vrstva malby.

Poslední složka – lak, se nepoužívá u všech druhů maleb. (Neuvidíme ji například u akvarelu.)¹

Původ slova malba vychází z německého slova „malen“, jež znamená skvrna či znamení.²

1 Slánský, Bohuslav. Technika v malířské tvorbě, str. 8–10

2 Rejzek, Jiří. Český etymologický slovník, str. 374



Obr. 1: Ukázka malby, Rembrandt

Obr. 2: Ukázka kresby, Rembrandt

1.2 Kresba

Kresba jakožto umělecký projev bývá vytvářena kresebnými materiály, jež mohou být například tužka, uhlí, pero a mnohá další. Jako výrazový nástroj zde bývá převážně linie a bod. Podkladový materiál je nejčastěji papír, ale mohou být použité i jiné materiály (např. dřevo, textil, ...).

Často bývá jednobarevná. Z důvodu menší časové náročnosti si ji malíři oblíbili a používají ji často pro své studie, které pak využívají ve svých obrazech.

Pomocí kresby se dá zaznamenávat myšlenka, nápad – tuto kresbu nazýváme skicou.

Kresbu můžeme rozdělit na technickou a výtvarnou. Technická kresba je zaznamenána přesně. Působí chladně a neosobně. Často ji používají architekti, kde je přesnost kresby velice důležitá. Naopak výtvarná kresba bývá expresivním vyjádřením umělce. Nejde o přesné zobrazení objektu, ale spíše o zachycení myšlenek autora. Rychlé zachycení situace, atmosféry, často je využívána pro tzv. storyboard³.

Dále se dá kresba dělit na „suchou“ a „mokrou“. Nejčastější je suchá kresba, která je na podklad nanášena za sucha pomocí běžných materiálů, kterými jsou například tužka či uhlí. Mokrá kresba je vytvářena pomocí štětce a tekutiny – tuš, akvarel, ... Za mokrou kresbu se považuje také kresba lavírovaná, což je kresba, která je rozmývána pomocí štětce.⁴

Slovo kresba vychází z polského slova „kresa“, což znamená „čára, črta“, které je z německého slova „Kresis“ – „kružnice, obvod“. (Bylo přejato za obrození.)⁵

3 Storyboard – kreslený návrh scénáře

4 Smith, Ray. Encyklopedie výtvarných technik a materiálů

5 Rejzek, Jiří. Český etymologický slovník, str. 323–324

1.3 Ilustrace

Ilustrace je obrázkový doprovod knihy, často knize pomáhá vytvářet její atmosféru. Vyvinula se z dříve ručně malovaných částí knihy, kde knihu nejen zdobila, ale pomáhala i méně gramotným čtenářům pochopit obsah knihy⁶. Nejčastěji se na ilustraci používá technika kresby, malba není tak častá. Dříve se často vyskytovala některá z grafických technik (např. linoryt, dřevořez, ...) dnes se již tak často neobjevuje. Ilustrace se nejvíce uplatňuje u dětských knih.

Slovo ilustrace pochází z latinského slova „illūstrāre“, což znamená „vysvětlovat“.⁷



Obr. 3: Ukázka ilustrací, Nagy Kincső



Obr. 4: Ukázka ilustrací, Tang Yau Hoong

6 <http://cs.wikipedia.org/wiki/Ilustrace>

7 Rejzek, Jiří. Český etymologický slovník, str. 240

2 HISTORIE

Technika malby či kresba se vyvíjela mnoho let, než dospěla k zobrazení, jaké známe dnes. V počátcích zrodu by se skoro ještě nedalo ani mluvit o umění, a přesto je to důležitá součást vývoje malby a kresby. Níže jsou stručně popsána některá témata, která se vztahují k rozvoji malby a kresby.

2.1 První náznaky umění

Člověk se již od nepaměti snažil nějak výtvarně projevit, ať se jednalo o záznamy boje, lovu, činnosti, příběhu či jen jako projev obdivu vůči nějakému božstvu.

Za první pokusy o kresbu bychom mohli považovat negativní obrazy rukou v jeskyni Castillo ve Španělsku (před 40 000 lety). Nešlo zde ani tak o výtvarný projev, jako spíše o pokus zaznamenání člověka jako takového do příběhu dějin. Samotná technika zaznamenání obrysu ruky na kámen by se dala přirovnat k dnešní technice „airbrush“⁸.



Obr. 5: Kresba v jeskyni Castillo

Za úplně první kresbu bychom tedy mohli považovat spíše siluety zvířat ve francouzské jeskyni Pech-Merle (20 000 let př. n. l.). Vytvářené pravděpodobně z náboženských důvodů či jako nějaký rituál před lovem.

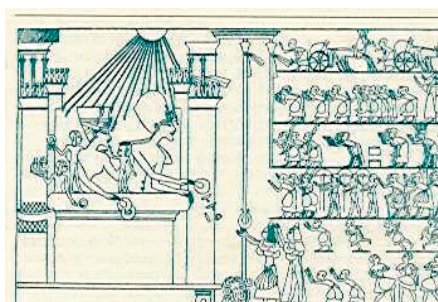
Kolem roku 15 000 př. n. l. se objevuje i prvotní náznak malby a to v jeskyni Lascaux, Francie. Projevují se zde pokusy o stínování.

2.2 Starověk

2.2.1 Mezopotámie a Egypt

Další vývoj malby můžeme sledovat o pár tisíciletí později a to v období Starověku kolem roku 3000 př. n. l.

Obě tyto civilizace zatím nepoužívaly perspektivu, jak ji známe dnes. Byla zde takzvaná hieratická perspektiva, při které je kladen důraz na společenské postavení osoby.⁹



Obr. 6: Ukázka hieratické perspektivy, kresba z Tutanchamonova hrobu

Egyptské umění však bylo v té době spíše otázkou řemeslnou, než uměleckou. Téma, výraz i technika byly pevně dané. Existoval zde určitý typ stylizace člověka.¹⁰

Co se týče mezopotamských maleb, těch se nám bohužel dochovalo minimum, za zmínku stojí glazované kachle z období Novobabylonského.

2.2.2 Řecko a Řím

Stejně jako v Mezopotámii se nám z řeckého malířství mnoho nedochovalo, na rozdíl od velkolepých staveb a soch. Malířství starověkého Řecka můžeme vidět na malované keramice, která se dochovala převážně v náhrobních památnících. Témata maleb byly hlavně výjevy ze života či bitvy. Zpočátku se na keramice objevuje tzv. geometrický styl, později se rozvíjí černofigurový styl, který je nahrazen červenofigurovým stylem a malbou na bílém pozadí. Nástěnné a deskové malby se dochovaly jen v kopiích římských umělců.

9 Dějiny umění, str. 13–23

10 Frontisi, Claude. Obrazové dějiny umění, str. 29



Obr. 7: Ukázka řecké vázy

Římská malba se nám dochovala díky zachovaným stavbám v Pompejích. Používala se převážně freska. Perspektiva byla iluzivní.



Obr. 8: Pompejská nástěnná malba

Vyskytovala se zde tzv. funerální malba, jež sloužila jako výzdoba pohřebiště. Malba byla používána i k dekorativním účelům jako např. vytvoření optické iluze – sloupu, svícnu, ... Témata obrazů byla mytologická nebo krajinná. Hlavní roli zde ovšem měla mozaika.

2.3 Středověk

2.3.1 Rané křesťanské a byzantské umění

Opět se zde často vyskytovala mozaika. Ovšem co zde bylo zcela nové, bylo téma. Téma, které bylo spjato s křesťanstvím. Z počátku se raně křesťanské umění vyskytovalo především v interiérech domů. Později je hlavním zadavatelem a odběratelem církev. V malbě se vyskytovalo mnoho alegorií a symbolů. Časté bylo zobrazování Krista.^{11 12}

11 Dějiny umění, str. 57–65

12 Frontisi, Claude. Obrazové dějiny umění, str. 77–74



Obr. 9: Kristův křest s apoštoly, kopule Baptisteria ariánských, Ravenna, Itálie

2.3.2 Románské umění

Křesťanské téma přetrvává, avšak nově se zde v době Karolínské renesance objevuje iluminace, jež by mohla být považována za první způsob ilustrace.

Z důvodu nárůstu přepychových objednávek se zvýšil nárok i na nabídku. V evangeliářích Adově nebo svatého Medarda ze Soissons se nám zachovala technika kolorované kresby.¹³



Obr. 10: Ukázka iluminací 1

Obr. 11: Ukázka iluminací 2

Obr. 12: Ukázka iluminací 3

V počátcích jsou umělci ovlivněni antikou a její perspektivou, postupně zlepšují své dovednosti v modelaci drapérie. Ke konci vypustí kresbu a zabývají se převážně barvou.

V románském období bývá upřednostňována nástěnná malba před mozaikou. Často se objevují obrazové cykly. Iluminace se stává již nezbytným doplňkem textu.

13 Frontisi, Claude. Obrazové dějiny umění, str. 92–93

2.3.3 Gotické umění

I v tomto období je malířství ovlivněno církví. Postupně se snaží o realistické znázornění, ovšem zpočátku je tu stále jakási strnulost. Hlavní důraz byl kladen na zobrazování světců, pozadí bylo často zlaté. Umělci byli většinou anonymní.

Zde se můžeme poprvé setkat s vitráží – skleněnou mozaikou, která svým světelným efektem vytváří jedinečnou atmosféru gotických katedrál. Někdy se vyskytovala i sklíčka malovaná.



Obr. 13: Ukázka vitráže, Sainte Chapelle, Francie

Mnohem častěji se zachycuje v malbách Panna Marie. Stala se jakousi prostřednicí mezi prostými lidmi a Bohem.¹⁴

Kolem roku 1400 se zvyšuje počet deskových maleb. Jedním z významných malířů u nás byl Mistr Theodorik, který svými 129 deskovými obrazy vyzdobil hradní kapli Sv. Kříže na Karlštejně. V Evropě se vyvíjí tzv. líbezný styl – ideály krásy. Rozvíjí se tapisérie.¹⁵



Obr. 14: Obraz Sv. Jeronýma, Mistr Theodorik

14 Frontisi, Claude. Obrazové dějiny umění, str. 154–155

15 Dějiny umění, str. 92–93

2.4 Od 15. do 18. století

2.4.1 Renesance

V renesanci se mění pohled na člověka, je vnímán jako dílo boží – stává se tedy ústředním motivem pro umělecká díla. Je zobrazován realističtěji. Umělci vycházejí ze své anonymity, již nejsou bráni jako řemeslníci.

Nejvýznamnější objev v malířství je rozhodně perspektiva. Ovšem rozvoji malířství pomůže i zavedení plátna a nových malířských materiálů, které si umělci vyráběli většinou sami.

V renesanci se často vyskytuje alegorie v obrazech, také rozvinutí portrétu různých osobností je v této době patrné.

Jedno z prvních děl, které používá perspektivu, je Svatá Trojice od italského malíře Masaccia. Kompozice je promyšlená do detailů, umělec se zde zabývá nejen perspektivou, ale i působením světla, stínů a barev.¹⁶



Obr. 15: Obraz Svatá trojice, Masaccio

První realistický akt bychom mohli hledat v díle Sandra Botticelliho a to konkrétně v Zrození Venuše.



Obr. 16: Zrození Venuše, Botticelli

Avšak nejvýznamnější umělec této doby je rozhodně Leonardo da Vinci. Zabývá se nejen technickou částí malby, ale i psychologií postav. Mistrovsky zvládá měkké přechody, často používá malířskou techniku sfumato¹⁷.



Obr. 17: Mona Lisa, Leonardo da Vinci

Odlišně se vyvíjí benátské umění, kde dávají přednost barvě.

Další významní malíři této doby jsou Michelangelo Buonarroti a Rafael Santi, Tizian či Albrecht Dürer, považovaný za německého da Vinciho.¹⁸

¹⁷ Malířská technika, při které se překrývají průsvitné vrstvy barvy. Míchání tónů barev je tak jemné, že nejde vidět přechody mezi jednotlivými barevnými odstíny.

¹⁸ Dějiny umění, str. 123–129



Obr. 18: Zrození Adama, Michelangelo Buonarroti



Obr. 19: Akvarel Zajíce, Albrech Dürer

2.4.2 Manýrismus

Tento umělecký směr vytváří přechod mezi renesancí a barokem. Bývá považován za úpadkový styl, neboť narušuje harmonický ideál krásy, který zavedli umělci vrcholné renesance. Dnes bývá oceňován, protože obrazy ukazují osobitý styl umělců.

Představitelé manýrismu jsou například Parmigianino, Giuseppe Arcimboldo, El Greco nebo Tintoretto.

2.4.3 Baroko

V 16. st. proběhla náboženská reforma, církev chtěla svou novou pozici projevit novým stylem, navázat na manýrismus. Často se tedy objevují náboženská témata.

Mění se pojetí obrazu. Malovalo se na tmavý podklad, obraz je hodně kontrastní. V tomto období vzniká žánrová malba. Zobrazuje se každodenní život, zátiší, krajina.

Oblíbenou technikou se stává rytina.



Obr. 20: Ukázka barokní rytiny

Také se objevují sběratelé a vytváří se velké sbírky.

Typickým představitelem baroka je Caravaggio, kontrast světla a tmy, odvážná kompozice, dynamika.



Obr. 21: Obraz Nevěřící Tomáš, Caravaggio

Objevuje se zde mnoho významných malířů, jako například Diego Velázquez, Rubens, ale jeden z dalších nejvýznamnějších této doby je určitě Rembrandt van Rijn. Jeho obrazy jsou hodně emotivní, mistrovsky ovládá práci s barvou, šerosvit.¹⁹



Obr. 22: Noční hlídka, Rembrandt van Rijn

2.4.4 Rokoko

Rokoko je závěrečná fáze baroka. V tomto období je zvýšený zájem o dekoraci, intimnost, témata se vzdalují od náboženských. Časté jsou krajiny, pohledy na města tzv. veduty. V malbě převažuje světlá barevnost. Začíná se používat pastel, akvarel a rudky.

Představiteli jsou Antoine Watteau, Francois Boucher nebo třeba Jean-Honoré Fragonard.²⁰



Obr. 23: Obraz Houpačka, Jean-Honoré Fragonard

2.5 19. století

2.5.1 Klasicismus

V tomto období lidé znovuobjevili krásu antiky. Vrací se k jednoduchosti, čistotě a rovnováze. Ideálním prostředkem se proto stává kresba, která dokáže přesnými tahy zachytit klasicistní ideál krásy. Odstraňují se dekorativní prvky, umění je převážně symbolické i v oblasti barev, kde je paleta umělců poněkud omezená.

Nejvýznamnější malířem byl Jacques Louis David, jeho dílo je morálním i politickým ideálem doby. Dalším významným umělcem byl Jean Auguste Dominique Ingres, jehož malby připomínají antické plastiky.²¹

20 Dějiny umění 175–181

21 Dějiny umění, str. 189–195



Obr. 24: Obraz Přísaha Horáciova, Jacques Louis David

2.5.2 Romantismus

Vzniká jako reakce na klasicismus, na jeho chladnost a strohost. Romantismus obdivuje individualismus. Klade důraz na psychologickou stránku díla, na emoce a city.

Častá bývají témata zřícenin, středověku, také náměty smrti, zla a osamocení.

Vůdčí osobností se stává se svými obrazy Eugene Delacroixe. Zpochybňuje pravidla kompozice, některé části obrazu nechává ve skicách a modeluje jen hlavní motiv.



Obr. 25: Obraz Svoboda vedoucí lid, Eugene Delacroix

Dalšími velikány doby jsou William Turner, Théodore Gericault či Francisco de Goya.²²



Obr. 26: Oblečená Maja, Francisco de Goya

2.5.3 Realismus

Umělci se v období realismu snaží o zobrazení skutečnosti, bez jakýchkoliv ideálů. Svoji inspiraci čerpají ze skutečnosti. Malíři jsou ovlivněni vynálezem fotografie.

Hlavní tématem se tedy stávají obyčejná témata, běžné výjevy ze života. Vracejí se k tématu krajin, dříve používaných spíše jako doplnění obrazu. Snaží se o objektivní zobrazení. Malíři barbizonské školy přinášejí do malířství malbu v plenéru.

Malíři této doby jsou například Gustave Courbet či Jean-Francois Millet.²³



Obr. 27: Sběračky klasů, Jean-Francois Millet

2.5.4 Impresionismus

Impresionisté se snaží zachytit krásu okamžiku. Malují často mimo ateliér. Důraz klade na světlo a vnímání barev. Mění se i způsob míchání barev, který se neprovádí na paletě, ale na obraz se nanáší čistá barva, která se opticky spojí až v oku diváka.

Tento směr je mi velice blízký, jednotlivé skvrny, které samy o sobě nemají zas tak důležitý význam, ale všechny společně vytvoří unikátní atmosféru díla. Dle mého názoru jsou právě impresionisté inspirací pro mnoho digitálních umělců, věnující se tzv. „rychlomalbě“.

Hlavní představitel je bezpochyby Claude Monet, díky jehož obrazu Dojem dostal umělecký směr název, z počátku hanlivé označení. Další umělci jsou kupříkladu Auguste Renoir a Edgar Degas.



Obr. 28: Obraz Dojem, Claude Monet

Později se impresionismus přechází v postimpresionismus, který obsahuje různorodé směry umělců. Důležitými malíři jsou Vincent van Gogh, Paul Gauguin a Paul Cézanne.



Obr. 29: Autoportrét, Paul Cézanne

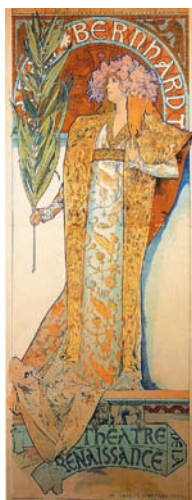
Obr. 30: Autoportrét, Vincent van Gogh

Impresionismus ukončuje tradiční akademické umění a dává možnost vzniknout moderním směrům 20. století.²⁴

2.5.5 Umění kolem roku 1900

Celosvětový rozvoj průmyslu zvyšuje zájem o užité umění, díky tomu vzniká secese. Umělci jsou ovlivněni asijským ornamentem, asymetrickou kompozicí, často se používá linie. Hlavním znakem je stylizace.

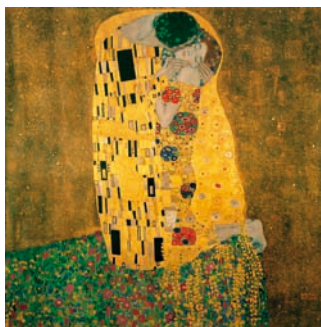
Malíři secese jsou především Alfons Mucha a Gustav Klimt.²⁵



Obr. 31: Plakát Gismonda, Alfons Mucha

24 Dějiny umění, str. 219–221

25 Dějiny umění, str. 227–23



Obr. 32: Obraz Polibek, Gustav Klimt

2.6 20. století

2.6.1 Fauvismus

Fauvismus začal uměleckou revolucí 20. století. Konec akademismu, umělci kladli důraz na čisté barevné plochy. Ruší se prostor, perspektiva, barvy jsou nereálné, pestré, navzájem se ovlivňují. Hlavním představitelem je Henri Matisse.²⁶



Obr. 33: Obraz Tanec, Henri Matisse

2.6.2 Expresionismus

Hlavní důraz expresionismu byl kladen na výraz, expresi, zobrazení duševního stavu. Po barevné stránce umělci vychází z fauvismu, často se objevuje karikatura.

Nejvýraznějším představitelem expresionismu byl Edvard Munch.²⁷

26 Dempseyová, Amy. Umělecké styly, školy a hnutí, str. 66–69

27 Frontisi, Claude. Obrazové dějiny umění, str. 396–397



Obr. 34: Výkřik, Edvard Munch

2.6.3 Kubismus

Počátky kubismu můžeme hledat u dvou hlavních představitelů tohoto směru, a to u Pabla Picassa a Georgese Braque. První obrazy byly inspirované Cézarovým zobrazováním trojrozměrného prostoru. Tyto počátky kubismu nazýváme analytický kubismus. Umělci se snaží o analýzu pohledem, kladou důraz na geometrickou část objektu. Předmět sám o sobě ztrácí význam, barevná škála je omezena na šedé tóny.



Obr. 35: Obraz Avignonské slečny, Pablo Picasso

Později se kubismus vyvine v syntetický kubismus. Vrací se barva. Často obsahuje fragmenty textu, číslice a písmena, které jsou do obrazu vlepeny. Díky těmto uměleckým projevům se rodí nová technika zvaná koláž.²⁸

2.6.4 Futurismus

Futurismus se vyvíjel společně s kubismem. Opěvuje krásu rychlosti, techniky. Motiv je často roztříštěn do jednotlivých fragmentů, které zdůrazňují pohyb. Futuristé opěvovali válku a hlásali nacionalistická hesla.

V malbě používají pestré barvy, charakteristický prvek je spirála, úhlopříčka.

Představitelé futurismu jsou například Umberto Boccioni, Uberto Bonetti nebo Carlo Carrà.²⁹



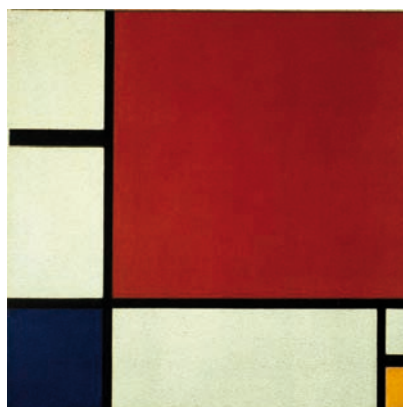
Obr. 36: Vzestup města, Umberto Boccioni

2.6.5 Geometrická abstrakce

Zrod abstraktního umění bychom mohli hledat v obraze Kompozice od Vasilije Kandinského z roku 1910. Abstraktní umění je nekonkrétní, nefigurativní a neobjektové.

Geometrická abstrakce hledá krásu v geometrii. V obrazech panuje řád, pravidla.³⁰

Jedním z významných malířů tohoto směru se stal Piet Mondrian.



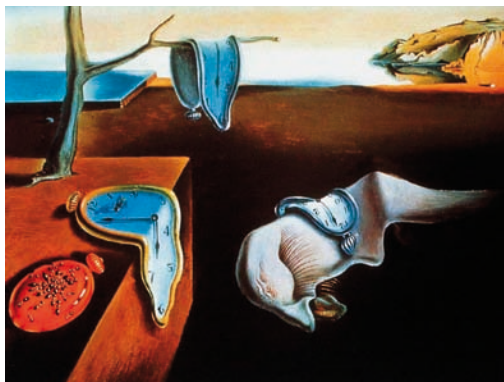
Obr. 37: Obraz Kompozice v červené, modré a žluté, Piet Mondrian

29 Dějiny umění, str. 246–247

30 Dějiny umění, str. 252–255

2.6.6 Surrealismus

Hlavním motivem tohoto směru je nevědomí a sny, únik z reality do nadpřirozena. Inspirace Freudovskou teorií nevědomí. Obraz je vytvářen pomocí náhody, automatismu. Umělci používají techniky frotáže, obtisku. Kompozice je náhodná tzv. „snová“. Někteří umělci jako například Salvador Dalí se uchylují k realistickému zobrazení.³¹



Obr. 38: Persistence paměti, Salvator Dalí

2.6.7 Magický realismus

Magický realismus nese název hnutí, které bylo oblíbeno v Evropě a Americe od dvacátých do padesátých let. Obrazy jsou malované realisticky, ovšem s použitím nepřesné perspektivy a neobvyklých asociací, které dodávají obrazu nádech mystičnosti. Ovšem na rozdíl od surrealistů odmítali Freudovskou teorii nevědomí.

Známým představitelem tohoto hnutí je René Magritte.³²



Obr. 39: Obálka k revue Minotaurus, René Magritte

31 Dempseyová, Amy. Umělecké styly, školy a hnutí, str. 151–154

32 Dempseyová, Amy. Umělecké styly, školy a hnutí, str. 161–162

2.6.8 Americký regionalismus

Tento směr se objevil v Americe ve třicátých letech. Byl reakcí na vznikající abstraktní díla v Evropě, které američtí malíři považovali za dekadenci. Malíři se snažili realisticky zachytit americká témata, která byla ovšem idealizovaná.³³

Malířem toho směru je Norman Rockwell.



Obr. 40: Osvobození od chudoby, Norman Rockwell

2.6.9 Sociální realismus

Ve stejné době se v Americe vyvíjí i jiný směr – sociální realismus. Ten byl podmíněn krizí a nástupem fašismu v Evropě. Američtí umělci sociálního realismu měli potřebu vnést do umění trochu uvědomělejší přístup. Zachycovaly se lidské osudy, politická a hospodářská krize, jako například v díle Bena Shahn.³⁴



Obr. 41: Obraz Prašná léta, Ben Shahn

33 Dempseyová, Amy. Umělecké styly, školy a hnutí, str. 163–165

34 Dempseyová, Amy. Umělecké styly, školy a hnutí, str. 166

2.6.10 Socialistický realismus

Tento směr byl vyhlášen roku 1934 za oficiální směr v Sovětském svazu. Díla vytvořená v tomto období byla politicky laděná. Umělci byli omezeni tematikou a ztvárněním. Díla musela být ku prospěchu Sovětskému svazu. Vznikají proto díla povrchní, která mají nízkou uměleckou hodnotu.³⁵

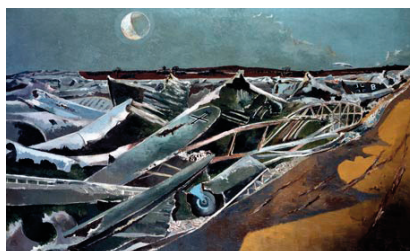
Jedním ze zajímavých obrazů tohoto směru je Dvojportrét jako mladí pionýři od Vitalije Komara a Alexandra Melamida.



Obr. 42: Dvojportrét jako mladí pionýři, Vitalij Komar a Alexandr Melamid

2.6.11 Neoromantismus

Neoromantismus se objevuje na dvou místech Evropy, a to v Paříži a Anglii. Tento směr je do značné míry ovlivněn válkou. Malovaly se pusté krajiny ve spojení s neživými objekty, se stroji. Obrazy působily smutně, opuštěně, tísnivě. Je zde patrný vliv surrealismu a magického realismu.³⁶ Malířem tohoto směru je Paul Nash.



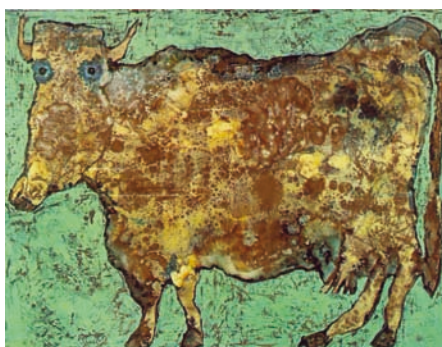
Obr. 43: Obraz Mrtvé moře, Paul Nash

35 Dempseyová, Amy. Umělecké styly, školy a hnutí, str. 168–170

36 Dempseyová, Amy. Umělecké styly, školy a hnutí, str. 170–171

2.6.12 Art brut

Art brut je umění tvořené „neumělci“. Kresby a malby od lidí, kteří nemají vystudovanou uměleckou školu, od dětí, přes šílence až po vězně. Bylo to umění, které koexistovalo společně s „oficiálním“ uměním, ale nikdy se nedostalo na povrch.³⁷ Jedním z hlavních představitelů Art brutu je Jean Dubuffet.



Obr. 44: Obraz Kráva se subtilním nosem, Jean Dubuffet

2.6.13 Informel

Jde o gestickou abstraktní malbu v Evropě. Je to reakce na poválečnou bídu a utrpení. Obrazy byly často vyjádřením nitra umělce. Často se používaly neobvyklé materiály.³⁸ Typickým představitelem informelu je Wols.



Obr. 45: Obraz Modrý fantom, Wols

2.6.14 Abstraktní expresionismus

Tímto termínem označujeme skupinu umělců ve čtyřicátých až padesátých letech v Americe. Umělci vyrůstali v době krize. Vznikla u nich nedůvěra v politické ideologie, což se odrazilo i v jejich tvorbě. Hlavní tematikou jejich obrazů byly vnitřní pocity a pohnutky člověka,

37 Dempseyová, Amy. Umělecké styly, školy a hnutí, str. 174–176

38 Dempseyová, Amy. Umělecké styly, školy a hnutí, str. 184–187

které umělci vyjadřovali barvou, kresbou, strukturou a gesty. Měli potřebu vytvořit nové umění, které vyjadřuje absurditu světa.³⁹

Malířem abstraktního expresionismu se stal Arcéschile Gorky.



Obr. 46: Obraz Játra jsou kohoutí hřebínek, Arcéschile Gorky

2.6.15 Pop art

Pop art je umělecký směr, který se objevil v polovině dvacátého století v Americe. Umělce fascinoval nový svět technologií, reklamy, filmu a science fiction. Tématem se staly obyčejné spotřební předměty. Nejvýznamnějším představitelem tohoto směru je bezpochyby Andy Warhol a Roy Lichtenstein.⁴⁰



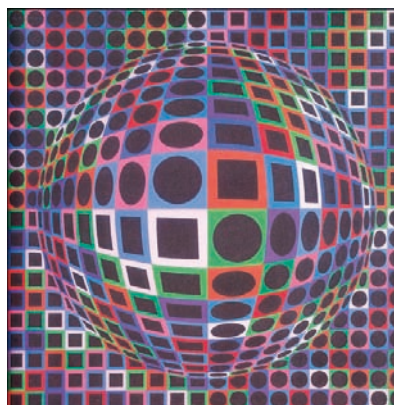
Obr. 47: Obraz M-Maybe, Roy Lichtenstein

39 Dempseyová, Amy. Umělecké styly, školy a hnutí, str. 188–189

40 Dempseyová, Amy. Umělecké styly, školy a hnutí, str. 217–221

2.6.16 Op art

Ústředním motivem tohoto směru byly optické iluze. Malby jsou tvořené přesně pomocí geometrických tvarů. Často se používá jen černá a bílá. Jedním z hlavních představitelů je Victor Vasarely.⁴¹



Obr. 48: Obraz Vega-Gyongiy, Victor Vasarely

2.6.17 Pomalířská abstrakce

Pomalířská abstrakce zahrnuje různé styly malby – malbu ostrého ohraničení, štětcovou malbu, systémovou malbu a minimalistickou malbu. Tento směr vzniká koncem padesátých let. Způsob malby byl antiexpresivní, objektivní, umělci odmítali subjektivní přístup. Malby byly chladné, anonymní. Umělci kladli důraz na malbu jako takovou, jako například v díle Kennetha Nolanda.⁴²



Obr. 49: Obraz Začátek, Kenneth Noland

41 Dempseyová, Amy. Umělecké styly, školy a hnutí, str. 230–232

42 Dempseyová, Amy. Umělecké styly, školy a hnutí, str. 232–233

2.6.18 Hyperrealismus

Hyperrealismus nebyl definovaný směr. Začíná se objevovat v sedmdesátých letech v Americe. Tímto termínem označujeme malby, které napodobují fotografie. Mezi veřejností si získal na popularitě, ovšem kritici jej zprvu spíše odsuzovali. Hlavní důraz byl v malbě kladen na detail, precizní malbu. Používali se často airbrushy.⁴³

Tento styl malby je stále velice oblíbený převážně mezi amatéry. Laik, který se v umění nevyzná, oceňuje především jasný a na první pohled pochopitelný obraz, který mu může nabídnout právě hyperrealismus. Používá se často i jako speciální efekt do pozadí filmu.

Hlavním představitelem hyperrealismu je Chuck Close.



Obr. 50: Obraz Mark, Chuck Close

2.6.19 Neoexpresionismus

Tento směr vzniká koncem sedmdesátých let jako reakce na nespokojenost s předchozími směry, např. minimalismus, konceptualismus. Nelíbil se jim chladný, neosobní charakter těchto směrů, neoexpresionisté chtěli vyjadřovat své pocity. Používají se silné, expresivní tahy štětcem, netradiční kompozice obrazu.⁴⁴

Za umělce neoexpresionismu můžeme považovat Anselma Kiefera.

43 Dempseyová, Amy. Umělecké styly, školy a hnutí, str. 251–254

44 Dempseyová, Amy. Umělecké styly, školy a hnutí, str. 276–277



Obr. 51: Obraz Margarethe, Anselm Kiefer

2.6.20 Internetové umění

Již v době, kdy byl poprvé spuštěn Word Wide Web se síť stala místem pro tvorbu umělců. Internetové umění má velkou výhodu v tom, že je lehce dostupné a tvořit ho může prakticky kdokoliv. Jeden z hlavních rysů internetu je jeho interaktivnost a demokratičnost, viz projekt Vaříč od Jakea Tilsona.⁴⁵



Obr. 52: Výběr obrazovek z projektu Vaříč, Jake Tilson

45 Dempseyová, Amy. Umělecké styly, školy a hnutí, str. 286–288

3 DIGITÁLNÍ MALBA A KRESBA

3.1 Co je to digitální umění?

Tímto termínem můžeme označit jakékoliv umění, které je vytvořeno pomocí digitálních technologií. Může jít o malbu, fotografii či třeba animaci. V podstatě je to stejné umění jako každé jiné, jen je vytvořeno pomocí jiných, současných technologií.

Výhodu a zároveň nevýhodu tohoto druhu umění můžeme spatřovat v možnosti vytvořit z díla nekonečné množství kopií. Na jednu stranu je to výhoda, neboť reprodukce díla je v digitální sféře poněkud jednoduchá, ovšem na druhou stranu můžeme argumentovat, že zde není „originál“. V konečném důsledku je i digitální umělecká tvorba považována za umění, neboť hlavní je přínos umělce, jeho pohled na věc, vize, myšlenka.

Digitální umění můžeme hledat v oblastech jako je například bitmapová grafika, vektorová grafika, 3D grafika, digitální fotografie, počítačová animace a fraktální grafika. Tato témata jsou podrobněji popsána níže.

3.1.1 Bitmapová grafika

Bitmapová neboli rastrová grafika je jeden ze dvou základních způsobů uložení obrazové informace v počítači. Počítač si ukládá informace o obrázku pomocí barevných bodů, tzv. pixelů, do mřížky. Kvalitu výsledného obrazu určuje především rozlišení a barevná hloubka. Zatímco v počítači nám bude stačit 72 pixelů/palec, při tisku budeme potřebovat ideálně 300.

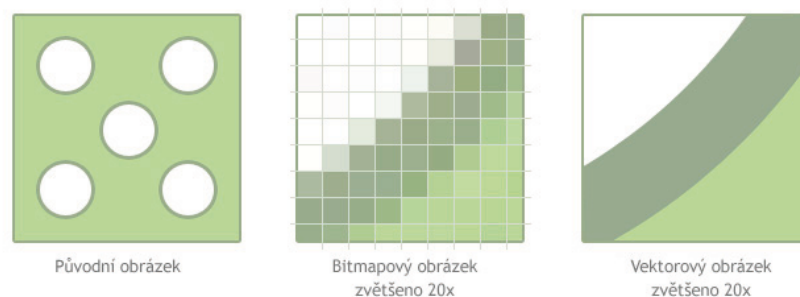
Jednou z výhod bitmapové grafiky je její snadné vytvoření např. pomocí fotoaparátu.

Nevýhoda bitmapové grafiky je ve velikosti souboru v porovnání s vektorovou grafikou. Další nevýhodou je snížení kvality při převodu obrázku do větších rozměrů, neboť je zde pak patrný rastr. Ovšem ke snížení kvality může dojít i u zmenšení obrazu.

Tento druh grafiky se také nejčastěji používá pro tvorbu digitální malby či kresby.

Příklady programů pro vytváření bitmapové grafiky: Adobe Photoshop, Corel Painter, SAI, Microsoft Paint, Gimp.

Nejčastěji používané formáty bitmapové grafiky jsou: jpg, jpeg, png, gif, tiff, bmp.



Obr. 53: Rozdíl mezi bitmapovou a vektorovou grafikou

3.1.2 Vektorová grafika

Vektorová grafika je druhý ze dvou základních způsobů uložení obrazu v počítači. Při tomto principu si počítač uloženou informaci o obrazu neukládá pomocí bodů v mřížce, ale obraz je přesně matematicky definovaný pomocí bezpérových křivek.

Jednou z hlavních výhod vektorové grafiky je možnost libovolného zmenšování či zvětšování obrazu bez ztráty kvality. Také velikost obrazu na disku je většinou menší, než bitmapová grafika.

Nevýhody vektorové grafiky jsou v jejím vytvoření, které je poměrně složitější a časově náročnější, než u bitmapové grafiky.

Vektorová grafika se často používá v grafickém designu, také pro vytvoření vektorových ilustrací či na webových stránkách.

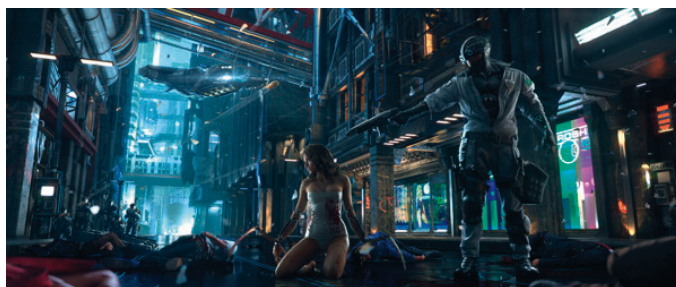
Příklady programů pro vytváření vektorové grafiky: Adobe Illustrator, CorelDRAW, Adobe Freehand, Adobe Fireworks, Inkscape.

Nejčastěji používané formáty vektorové grafiky jsou: ai, eps, pdf, svg.

3.1.3 3D grafika

Při vytváření digitálních soch pracuje grafik ve třech rozměrech. Výsledek pak může být převeden do 2D, a to pomocí procesu zvaného renderování. Modely mohou být vytvořeny automaticky pomocí počítače nebo ručně. Nejčastěji se 3D grafika využívá při animacích.

Nejčastěji používané programy pro tvorbu 3D: Cinema 4D, Autodesk Maya, Blender, 3DMax, Zbrush, Rhinoceros 3D.



Obr. 54: Cyberpunk 2077, ukázka 3D grafiky od společnosti CD Project RED

Obr. 55: Cyberpunk 2077 2, ukázka 3D grafiky od společnosti CD Project RED

3.1.4 Digitální fotografie

Digitální fotografie používá ke svému vytvoření digitální technologii. Pořízené snímky jsou ve formě digitální a jsou ukládány jako počítačové soubory.

Digitální fotoaparáty jsou v poslední době oblíbenější než klasické fotoaparáty. Z důvodu snadnějšího a levnějšího pořízení fotografie, ale také z důvodu nových funkcí, kterými klasické fotoaparáty nedisponují, jako je například možnost pořízení videa, či audio záznamu.



Obr. 56: Digitální fotografie z kolekce Reflections, Tom Hussey

3.1.5 Počítačová animace

Počítačová animace je, jak již z názvu vypovídá, tvořena pomocí počítače. Může být buď dvojrozměrná (2D) nebo třírozměrná (3D). U počítačové animace je možné vytvářet animaci pomocí tradiční metody „snímek po snímku“, při níž se celá animace skládá ze statických obrázků, které jsou poskládané za sebe a přehrávané při určité rychlosti. Ovšem mnohem častěji se používá metoda pomocí klíčového snímku. Při tomto způsobu animace si uživatel nadefinuje v počítači určité polohy objektu v daném čase a program sám dopočítá pohyb mezi jednotlivými klíčovými snímky.



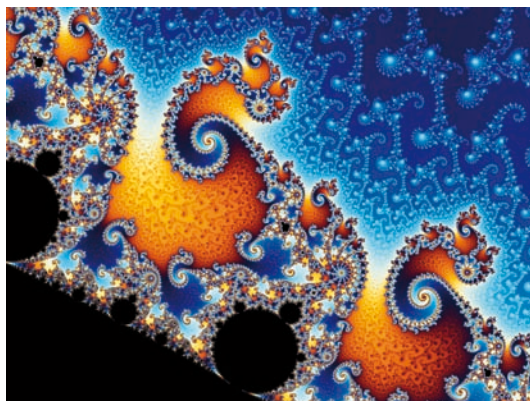
Obr. 57: Ukázka 1

Obr. 58: Ukázka 2

Obr. 59: Ukázka 3, obrázky z 3D počítačové animace GlassBoy, Roni Kleiner

3.1.6 Fraktální grafika

Fraktální grafika je forma algoritmického umění. Je vytvořená na základě výpočtu fraktálních objektů, které jsou prezentovány jako statické obrázky. Fraktální grafika není tedy malovaná ručně, ale je vytvářena pomocí k tomu určených softwarových programů. Výsledný obraz záleží převážně na nastavení uživatelem.



Obr. 60: Ukázka fraktálu, Mandelbrotova množina

3.2 Digitální malba, kresba a ilustrace

Digitální malba, kresba či ilustrace je nejčastěji vytvářena ve stylu již zmíněných výtvarných technik, a to buď pomocí bitmapy, nebo vektorů. Samotná technika uměleckého díla se dá pak rozdělit dle tradičních kategorií jako je například olejová malba, akvarel, inkoust a mnohá další podle charakteru kresby či malby.

Digitální malba či kresba se vytváří v příslušném programu k tomu určenému.

Hlavní vizuální charakteristika záleží na daném programu. Nejčastějším stylem je transparentnost, symetrie, geometričnost, opakování a textura. Také možnost vrácení našich kroků zpět můžeme považovat za velkou výhodu oproti tradičním technikám. Výsledná charakteristika záleží převážně na volbách a možnostech programu, ale převážně na rozhodnutí uživatele.

3.3 Programy pro tvorbu digitální malby a kresby (DMK)

Na trhu je k dispozici mnoho programů pro tvorbu digitálního umění, jak profesionální a placené tak programy zdarma. Jedny z nejčastěji používaných programů pro digitální malbu jsou: Adobe Photoshop, Paint Tool Sai, Corel Painter, Malování, Open Canvas.

3.3.1 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop je rastrový grafický editor, který byl vytvořen roku 1988 (počátky můžeme hledat již o rok dříve).⁴⁶ Dnes patří firmě Adobe Systems. Je dostupný pro operační systém Microsoft Windows a Mac OS. Je to jeden z nejpoužívanějších rastrových editorů v dnešní době. Je zde možnost pracovat ve vrstvách, také používat masky či pracovat s alfa kanálem, tedy průhledností vrstvy. Ve Photoshopu můžeme použít různé barevné modely jako například RGB, CMYK, LAB a mnohé další. Výstup pak Photoshop umožňuje exportovat do různých grafických formátů – např. jpg, png, tiff. Photoshop můžeme uložit i ve formátu vytvořený přímo pro tento program a to: .psd a .psb.

Photoshop byl od roku 2003 vydáván s číslem verze. Poslední číslovaná verze byla CS6, poté následuje zatím poslední, která nese označení „CC“ – Creative Cloud.

46 <http://interval.cz/clanky/jak-se-zrodil-photoshop/>

3.3.2 Easy Paint Tool Sai

Sai je rastrový grafický editor určený převážně pro digitální malbu a kresbu vytvořený a vydávaný firmou SYSTEMAX Software. Je dostupný pouze pro operační systém Windows. I v Sai se dá pracovat ve vrstvách i kanálem alfa. Barevný model je zde pouze jeden a to RGB. Sai umožňuje jen omezený počet formátů: .jpg, .jpeg, .png, .bmp, .tga, ale i „Photoshopový“ formát PSD i vlastní – SAI.⁴⁷

Tento program využívají často uživatelé zabývající se kresbou. Umožňuje rovné, hladké čáry kresby – program disponuje funkcí, která napomáhá čáru vyhladit. Výhodou tohoto programu je i to, že malování připomíná více tradiční malbu, a to díky různým funkcím prolínání barev a rozmazávání, jenž připomínají tradiční nástroje malby.

3.3.3 Corel Painter

Corel Painter je rastrový grafický editor, který je vytvořen tak, aby co nejvíce napodoboval tradiční malbu a kresbu. Vlastníkem Corel Painteru je Corel Corporation. Je dostupný pro systém Microsoft Windows a Mac OS. Také Corel Painter umožňuje pracovat ve vrstvách i s alfa kanálem.

Program nabízí řadu tradičních materiálů a nástrojů. Uživatel je schopný pomocí těchto nástrojů vytvořit digitální obraz, který připomíná fyzickou malbu. Například akvarel, lavírovanou kresbu, olejomalbu a mnohé další.

3.3.4 Adobe Illustrator

Adobe Illustrator je vektorový grafický editor od společnosti Adobe Systems. Jeho první verze byla vytvořena roku 1986. Roku 2003 byl se firma Adobe rozhodla spojit všechny své úspěšné produkty do jednoho balíčku zvaného Creative Suite. Od té doby je Adobe Illustrator prodáván s označením CS, poslední číslovaná verze byla CS6. A od roku 2013 je vydáván s verzí označenou CC (Creative Cloud).⁴⁸

Adobe Illustrator je dostupný pro operační systém Microsoft Windows a Mac OS X. Můžeme zde pracovat ve dvou barevných režimech (RGB a CMYK). Program umožňuje pracovat i ve vrstvách i s použitím průhlednosti.

⁴⁷ <http://www.systemax.jp/en/sai/>

⁴⁸ <http://www.vecteezy.com/blog/2010/5/24/the-history-of-adobe-illustrator>

Výstupný formát je buď přímo od Adobe Illustrator a to .ai, dále pak .eps, .svg, .pdf. Obraz můžeme vyexportovat i do rastrového formátu jako například .jpeg, .bmp, .png.

3.3.5 Corel Draw

CorelDraw je vektorový grafický editor od firmy Corel Corporation. Jeho první verze byla vydána roku 1989⁴⁹. Jeho poslední 17. verze je X7. Je možné v něm pracovat jak s vektorovou, tak s rastrovou grafikou. Je zde možné pracovat v různém barevných režimech, především ale CMYK a RGB. Jako hlavní výstupový formát je .cdr, dále pak můžeme soubor uložit ve formátu .eps, .pdf, .tiff, .jpg, .gif a další.

3.4 Nástroje pro DMK

3.4.1 Grafický tablet

Grafický tablet je polohovací zařízení, tj. určuje polohu kurzoru na obrazovce. Skládá se z pevné podložky, na které je kreslicí plocha, a pohyblivého snímacího zařízení v podobě bezdrátového pera (stylus) či myši. K počítači je tablet připojen pomocí USB kabelu. V praxi může tablet nahradit počítačovou myš. Grafický tablet se od normálních tabletů liší také tím, že u něj můžeme pracovat i s citlivostí dotyku – reagují na přítlak pera.

V nedávné době se dostaly na trh i tablety s LCD displejem. Při kreslení s tímto tabletem uživatel přímo vidí, co kreslí a nemusí se dívat na obrazovku počítače.

Velikost grafického tabletu záleží zcela na uživateli – co mu vyhovuje a kolik si z finančního hlediska může dovolit. Na trhu je k dostání mnoho typů od nejmenších s kreslicí plochou přibližně A5 až po velikost větší než A3.



Obr. 61: Ukázka tabletu od společnosti Wacom

3.4.2 Stylus

Stylus je bezdrátové pero ke grafickému tabletu. Vzhled, velikost i materiál se liší podle výrobce, nejčastěji je podobný kuličkové tužce s nepíšícím hrotem – stopa je digitální. Většinou je vyrobený z plastu. U některých stylusů je možnost opotřebovaný hrot vyměnit. Je zde také možnost použití jiných hrotů, které jsou z jiného materiálu nebo jinak stavěné, než základní hrot.



Obr. 62: Ukázka Stylusu

3.4.3 Digitální štětec

Jedním z nejnovějších stylusů je digitální štětec Sensu Brush⁵⁰. Funguje ovšem pouze s přístroji, které mají dotykovou obrazovku. Výhoda toho stylusu je ovšem jasná – umožňuje výstižnější napodobení tradičních technik.



Obr. 63: Digitální štětec od společnosti Sensu Brush

3.4.4 Ostatní nástroje

Digitální malba či kresba se nemusí vytvářet jen na profesionálních grafických tabletech, ale může být vytvořena i pomocí obyčejné počítačové myši – záleží zcela na uživateli, co mu vyhovuje. V poslední době, kdy se na trh dostávají tablety a mobilní telefony s mnohem větším a přesnějším displejem, jsou i ony vhodné ke tvorbě digitální malby.

3.5 Využití DMK

3.5.1 Matte Painting

Matte Painting je malovaný obraz, který umožňuje filmovým tvůrcům vytvořit prostředí neexistující v reálném životě nebo prostředí, jehož vytvoření by bylo velice nákladné či zdlouhavé. Ve scéně je pak obraz statický a pohyb je vytvářen v popředí. Dříve se tyto obrazy malovaly ručně na velkou skleněnou tabuli, dnes se používá především digitální malba s použitím fotografií a 3D modelů.



Obr. 64: Ukázka Matte Paintingu

3.5.2 Konceptuální umění

Konceptuální umění neboli Concept art je druh umění, který se používá pro film, videohry a animace. Je to druh malby či kresby, který se používá k vizuálnímu ztvárnění nápadu. Využívá se před finálním dokončením. Umělci, kteří se věnují tomuto druhu umění, vytváří především návrhy či design určitého objektu, postavy nebo prostředí. Tyto návrhy se pak předávají dalším umělcům pro finální zpracování. Konceptuální umělci používají často techniku zvanou Speedpainting („rychlomalba“), z důvodu její menší časové náročnosti.



Obr. 65: Ukázka charakterového Concept Artu

3.5.3 Umělecká díla

Digitální malba a kresba může fungovat i jako samostatné umělecké dílo. Jak v digitální tak tištěné podobě. Spousta umělců na svém webu prezentuje své práce v online galerii, jež slouží jako dostupnější portfolio pro diváky z celého světa. Ovšem tato díla se dají použít i v tištěné verzi, především je můžeme zahlédnout na obálkách časopisů, různých produkto- vých obalů, plakátů či jako ilustrace do knih.

3.6 Galerie DMK

Galerie digitálního umění je online galerie na internetu. Můžeme se na ni podívat z pohodlí našeho domova, aniž bychom někam šli, nebo platili nějaký vstupní poplatek. Stačí mít pouze internet. Galerii na internetu je spousta – od galerií samotných umělců až po velké komunity. Na českém internetu se takových galerií vyskytuje málo, větší komunity jsou převážně v zahraničí.

České webové stránky:

3.6.1 Human Art

Human Art je asi jedna z největších galerií na českém webu. Je to taková česká verze DeviantArtu. Má kolem 1800 členů a přes 35 000 děl. Je zde komunita fotografů, hudebníků, literátů a grafiků. Patří mezi kvalitnější české galerie hlavně z důvodu schvalování registrací.

www.humanart.cz

3.6.2 E-umění

E-umění je server, který vznikl pro lidi, kteří se zabývají výtvarným uměním, fotografií, kulturou nebo teorií a chtějí na internetu prezentovat svá díla. Je to server vhodný i pro začátečníky, kteří svá díla zatím nikde neprezentovali. Z důvodu velkého zájmu uživatelů se i zde zavedlo schvalování registrace uživatelů.

www.e-umeni.cz

3.6.3 Projekt Baraka

Projekt Baraka je webová stránka pro prezentaci jak profesionálních tak amatérských umělců. Je zde možnost svá díla nejen vystavovat, ale i prodávat a to bez provize galerií. Zabývá se jak prodejem obrazů, tak i fotografií.

www.project-baraka.com

Zahraniční webové stránky:

3.6.4 DeviantArt

DeviantArt je jedna z největších komunit na internetu. Jsou zde výtvarníci z celého světa. Stránka je v anglickém jazyce. Kdokoliv se zde může zaregistrovat bez ohledu na kvalitu jeho výtvarných děl. Je zde spousta různých kategorií, jak tradičních tak digitálních.

www.deviantart.com

3.6.5 CGSociety

CGSociety je webová stránka pro umělce zabývající se počítačovou grafikou (CG = Computer graphic = počítačová grafika). Sdružují se zde převážně profesionální umělci.

www.cgsociety.org

3.6.6 Concept Art

Concept Art je stránka, která pomáhá umělcům se rozvíjet. Mohou zde vystavovat svá díla jak profesionálové, tak amatéři.

www.conceptart.org

3.6.7 Behance

Behance seskupuje umělce z celého světa. Zabývá se převážně designem, ale nalezneme zde i kategorie věnované digitální malbě, kresbě a ilustraci.

www.behance.net

3.6.8 Society6

Society6 je stránka, kde mohou umělci prodávat svá díla a tím je zároveň prezentovat. I zde jsou umělci z celého světa.

www.society6.com

3.6.9 Carbonmade

Carbonmade je profesionální webová stránka pro umělce z celého světa. Je zde více jak 880000 portfolií a více jak 2 miliony projektů.

www.carbonmade.com

3.6.10 Draw Crowd

Jedna z nově se rozrůstajících galerií na internetu je Draw Crowd. Seskupuje umělce od amatérů po profesionály. Převažuje zde převážně digitální umění.

www.drawcrowd.com

3.7 Umělci DMK

Umělců, kteří se věnují digitální malbě, je mnoho. Vybrat ty nejlepší je nemožné, neboť každý člověk hledá v obrazech něco jiného. Proto je výběr níže zmíněných umělců převážně individuální. Jsou to umělci, kteří mě něčím zaujali, a které obdivuji.

3.7.1 Feng Zhu

Feng Zhu je konceptuální designér, který pracuje v zábavním průmyslu více než 15 let. Jeho práce jsou nejčastěji vytvářeny pro film, videohry, hračky, televizní reklamy a spotřební výrobky. Sám je zakladatelem a ředitelem FZD⁵¹ školy v Singapuru.

Mezi jeho klienty patří například Microsoft, Electronic Arts, Sony, Activision, Industrial Light+Magic, NCSoft, Warner Brothers, Lucasfilm, Bay Films, Epic Games a mnozí další. V Hollywoodu spolupracoval s režiséry jako George Lucas, Steven Spielberg a James Cameron.

Tento umělec je mým nejoblíbenějším, nejen díky jeho úžasným malbám, ale i kvůli jeho charakteru a obrovskému rozsahu práce. Za svůj život vytvořil již přes tisíce maleb, což je pro mě něco naprosto neuvěřitelného. A i přesto všechno je to člověk skromný a ochotný prakticky každému začínajícímu umělci poradit – na internetovém kanálu Youtube.com má vlastní návody na digitální malbu.

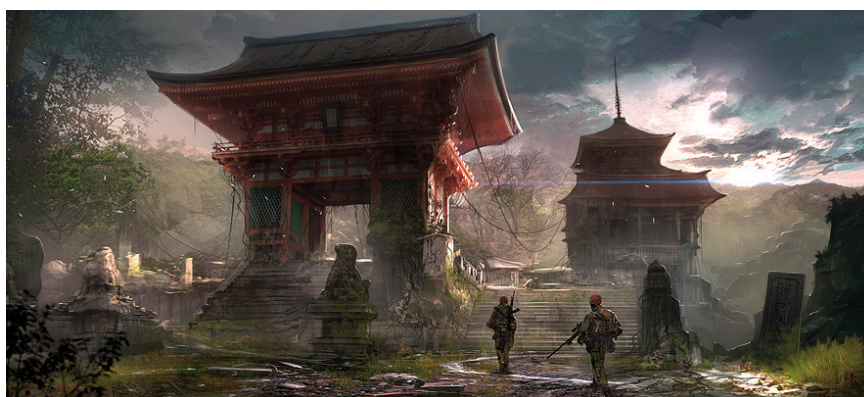
Co se týče jeho maleb – je pro mě těžké vyjádřit přesně to, co cítím, když se na ně podívám. Vždy mě uchvátí jejich atmosféra. Také na první pohled složitost kompozice a zároveň jednoduchost jeho jednotlivých tahů v celém díle, které mu dodávají na živosti. Feng Zhu je pro mě, co se týče digitálních maleb, jedním z velkých vzorů.



Obr. 66: Ukázka malby 1, Feng Zhu



Obr. 67: Ukázka malby 2, Feng Zhu

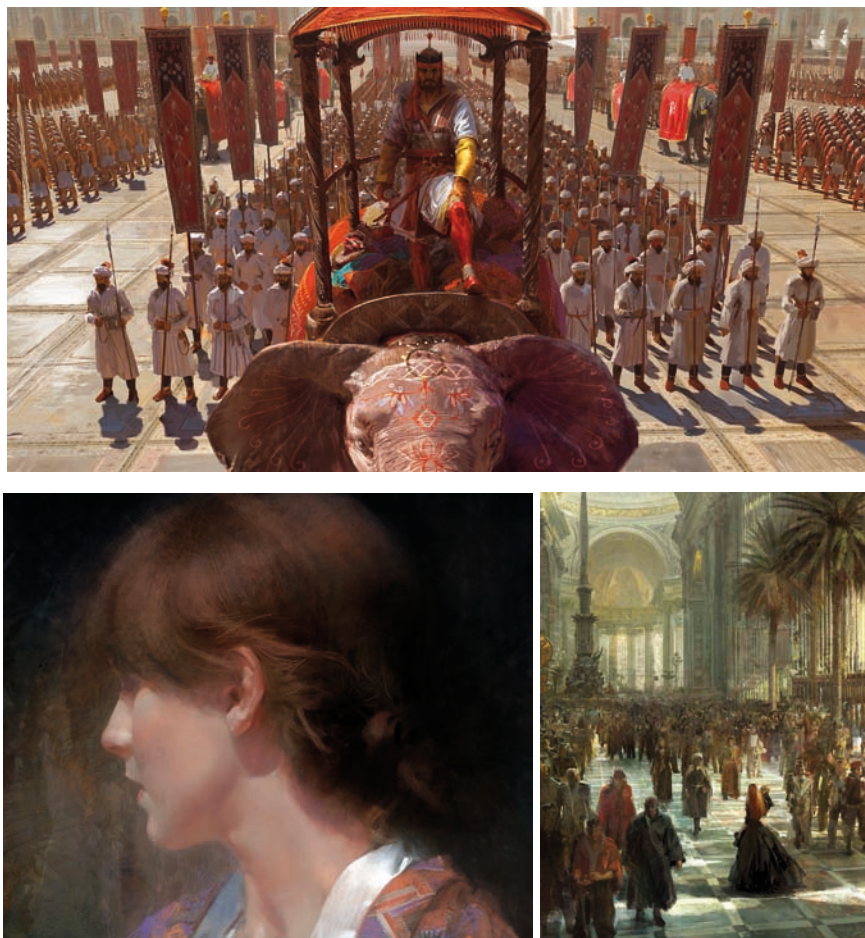


Obr. 68: Ukázka malby 3, Feng Zhu

3.7.2 Craig Mullins

Craig Mullins je americký digitální malíř. Pracuje jako konceptuální umělec, ilustrátor a vytváří i Matte Painting. Vytvořil několik obalů na knihy, také matte paintingy pro filmy jako je například *The Matrix Revolution*, *Armagedon*, *Jurský Park*, *Forrest Gump* a mnohá další. Dělal i ilustrace pro videohry např. *Halo*, *Fallout 3*, *Mass Effect 2*.

Na jeho práci se mi líbí převážně to, že nepracuje jen na počítači, ale objevují se v jeho práci i díla tradiční – kresby tužkou, akvarely, skici a mnohé další. Je obdivuhodné jak pár tahy tužkou dokáže krásně vystihnout tvar kresleného objektu. To stejné uplatňuje i na barvách – obraz je složen z různých barevných tónů, které dohromady tvoří jeden výsledný, který my, jako diváci, vnímáme.



Obr. 69: Ukázka malby 1, Craig Mullins

Obr. 70: Ukázka malby 2, Craig Mullins

Obr. 71: Ukázka malby 3, Craig Mullins

3.7.3 Maciej Kuciara

Maciej Kuciara je konceptuální designér. Pracuje ve filmovém průmyslu v Los Angeles v Kalifornii. Mezi jeho poslední práce patří spolupráce na filmech X-Men: Days of Future Past, Strážci galaxie, Jupiter Ascending.

Na práci Macieje Kuciara obdivuji nejvíce jeho různorodost – ve svém uměleckém repertoáru má nepřeberné množství různých stylů a technik, kterými tvoří. Jednou vás zaujme svými realistickými obrazy, podruhé komiksovou kresbou. Ať je to tak či tak, vždy je jeho práce na vysoké úrovni.



Obr. 72: Ukázka malby 1, Maciej Kuciara

Obr. 73: Ukázka malby 2, Maciej Kuciara

Obr. 74: Ukázka malby 3, Maciej Kuciara

3.7.4 Dylan Cole

Dylan Cole je známý americký digitální Matte Painter a konceptuální umělec. Zaměřuje se především na práci pro film, televizi a video hry. V roce 2010 obdržel jeho tým, který vytvořil předlohu pro film Jamese Camerona Avatar, ocenění Directors Guild of America Award za Produkční design. Mezi jeho další práce patří filmy: Pán prstenů: Návrat krále, Já robot, Tron: Legacy, Alenka v říši divů.

Tento umělec patří k těm lidem, jenž si libují v detailech. Což na druhou stranu k jeho práci samozřejmě patří. A právě tyto detaily jsou to, co v jeho práci obdivuji. Jeho věčná trpělivost k vytvoření takovýchto nádherných děl.



Obr. 75: Ukázka malby 1, Dylan Cole

Obr. 76: Ukázka malby 2, Dylan Cole

3.7.5 Thomas Pringle

Thomas Pringle je kanadský umělec žijící v Ontariu. Pracuje pro filmový a herní průmysl. V jeho portfoliu můžeme najít práce pro filmy a hry jako Atlas mraků, Start Trek, Bioshock 2, Halo 4.

Tento umělec patří spíše k těm méně známým, ale jeho kresby či malby mě zaujaly jeho zvláštní temnou atmosférou a určitou hrubostí. Jeho práce založená na různých texturách jim dodává zvláštní kouzlo.



Obr. 77: Ukázka malby 1, Thomas Pringle

Obr. 78: Ukázka malby 2, Thomas Pringle

3.7.6 Jason Seiler

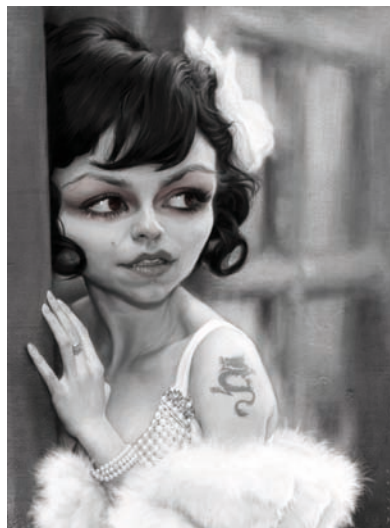
Jason Seiler je profesionální ilustrátor, který žije v Chicagu a věnuje se především karikaturám. Jeho práce byly vystavovány několikrát na Society of Illustrators in New York, které je i členem. Je instruktorem online školy Schoolism vytvořené Imaginism Studios in Toronto. Za svůj život vydal zatím dvě knihy se svými kresbami. Jeho práce můžeme vidět na obálkách časopisů The New York Times, Time, MAD Magazine a další.

Tohoto umělce jsem vybrala převážně z důvodu toho, abych prezentovala i jiný styl malby, než jaký jsem uváděla v předchozích příkladech. Co mě na tomto umělci nejvíce zaujalo

snad ani nemusím říkat, je to na první pohled patrné – karikatury. Karikatury jsou pro mě něco, co do teď úplně nechápu. Je obdivuhodné jak moc se dá lidský obličej „zdeformovat“ a byl stále rozpoznatelný. Jason Seiler tohle zvládá na výbornou.



Obr. 79: Ukázka malby 1, Jason Seiler



Obr. 80: Ukázka malby 2, Jason Seiler

3.8 Digitální vs. tradiční malba

Digitální i tradiční malba v sobě skrývají určité výhody i nevýhody. Je jen na daném tvůrci, kterou z těchto dvou disciplín preferuje. Každému člověku vyhovuje něco jiného, jedni obdivují přímý kontakt štětce s malovanou plochou, vzájemné propojování, které se dá jen těžko docílit v digitálním světě, na druhou stranu jsou tací, kteří upřednostňují čistotu práce, jež jim digitální malba poskytuje. Tyto výhody a nevýhody jsou podrobněji rozepsány níže.

3.8.1 Výhody a nevýhody

Výhody digitální malby:

- čistota práce, člověk nemusí mít starost s tím, že by se náhodou při vytváření obrazu zšpinil, že by snad nějakou barvu rozlil apod.
- dílo se dá neomezeně kopírovat
- při reprodukování nedochází ke ztrátě dat

- práce se dá v průběhu i po dokončení velikostně upravovat
- umělec může pracovat ve vzájemně se nepropojujících vrstvách
- dlouhá životnost díla, při správném zálohování
- rychlá úprava tónu, sytosti a jasu, převod do černobílého režimu je poměrně snadný
- možnost vrácení posledních kroků malby
- větší paleta barev
- většinou kratší časová náročnost na vytvoření díla v porovnání s tradiční malbou
- mobilita, snazší práce v plenéru (tablety a mobilní zařízení)
- ekologické hledisko, žádná spotřeba materiálů (papír, dřevo, barvy, ...)

Nevýhody digitální malby:

- nutnost vlastnictví počítače, grafického programu a popřípadě i tabletu, tedy velká počáteční investice
- dílo se dá neomezeně kopírovat, není zde „originál“
- není zde přímý kontakt s prací
- jednoduchá možnost odcizení / zkopírování díla při publikaci na internetu
- při převedení do tištěné podoby může dojít ke změně barev
- prezentace barev se může na každém monitoru lišit
- možná ztráta dat
- náročnost na oči

Výhody tradiční malby:

- nízká počáteční investice v porovnání s digitální malbou (pokud si tradiční malbu chce člověk pouze jednou vyzkoušet, počáteční pořizovací cena je poměrně nižší než vklad do digitální malby)
- přímý kontakt s prací

- nižší pořizovací cena
- jeden originál
- efekty, které v digitální malbě lze těžko vytvořit
- dílo máme v hmatatelné podobě

Nevýhody tradiční malby:

- nová investice do každého díla (podklad, barvy, popřípadě nové štětce)
- ještě před započítím díla musí mít umělec jasnou vizi (u některých technik), téma se těžko mění během práce
- velký prostor pro danou práci
- míchání, používání barev je časově náročnější
- zasychání barev
- zápach barev (záleží na umělci)
- omezená paleta barev
- možnost kratší životnosti díla v porovnání s digitální malbou
- složitá příprava práce
- neekologické – velká spotřeba materiálu

3.8.2 Odhad ceny

Digitální malba a kresba (bez ceny počítače)

Tablet (A5)	1000–2500 Kč
Grafický program	0–14000 Kč
Celkem	1000–16500 Kč

Tradiční malba (akryl)

Plátno (50*70cm)	250–400 Kč
Štětce (3 velikosti)	150–400 Kč
Barvy (5 základních)	500–700 Kč
Celkem	900–1500 Kč

Tradiční kresba

Papíry (10ks)	10–150 Kč
Tužky (3 druhy)	45–100 Kč
Celkem	55–250 Kč

Každý druh malby, jak tradiční tak digitální, má své pro i proti. Z ekologického hlediska je rozhodně výhodnější digitální malba. Není zde spotřební materiál (papíry, štětce, barvy, chemické přípravky, ...), celé dílo se vytváří pouze na obrazovce počítače. Jediné, co bychom mohli digitální malbě z ekologického hlediska vytknout, je spotřeba elektrické energie a samotný počítač, ale i ten se dá v dnešní době ekologicky recyklovat.

Z ekonomického pohledu již tak jednoznačný názor nevyplývá, pokud se nechceme věnovat pouze kresbě. Plánujeme-li zabývat se digitální malbou dlouhodobě, je investice do tohoto odvětví výhodnější, pokud však je to pouze na zkoušku, je digitální malba poměrně drahá volba v porovnání s tradiční. Záleží také ovšem na volbě kvality materiálu, dalo by se říci, že můžeme do kresby investovat „pouhých pár korun“ ovšem při zvolení kvalitního papíru (strukturovaný, tónovaný, velká velikost, ...) a kvalitního kreslicího materiálu, se nám může pořizovací cena vyšplhat od pár korun až do tisíců.

3.9 Budoucnost DMK

Umělci zabývající se digitální malbou se věnují tomuto tématu ze svých vlastních důvodů, ať již jde o její menší časovou náročnost, minimální finanční náklady (po zakoupení příslušného tabletu a softwaru) či něco jiného. Dokud se bude technika vyvíjet, její cena klesat a požadavky na ekologii zvyšovat, můžeme s digitální verzí malby rozhodně počítat. S vývojem nových technologií, elektronických zařízení a mnohých dalších přístrojů v naší hektické době, kdy čas a peníze hrají velkou roli, se budou požadavky na rychlé a levné vytvoření malby a kresby zvyšovat, a právě k tomuto úkolu krásně poslouží digitální malba.

Již teď v posledních 10ti, 20ti letech můžeme vidět zrod nových uměleckých odvětví, jež zapříčinily převážně zrod počítačů a internetu a v neposlední řadě i grafických tabletů. Tento vývoj ovlivnil i mnoho jiných odvětví, ne jen malbu jako takovou. V poslední době se na trh dostává čím dál tím více literatury s tématem digitální malby, ovšem na našem českém trhu je zatím v plenkách.

Snad úplně první vydávaná kniha a zatím jediná na toto téma u nás je Phantasia. Kniha představuje tvorbu 44 výtvarníků z České a Slovenské republiky. Je vydávaná serverem Maxarea.com, jenž se orientuje na počítačovou grafiku. Kniha vyšla v malém nákladu, je o velikosti A4 a má 200 stran. První výtisky vyšly jako limitovaná edice (každá kniha nese své vlastní číslo) a je v poměrně horší kvalitě – tisk, materiál, i samotná typografie. Na druhou stranu je to první takový počín u nás, což je obdivuhodné.

Jedna z mála zahraničních knih, která je u nás vydávaná v českém jazyce (přeložená z anglického originálu) nese název Digitální malířské techniky, vydávána nakladatelstvím Computer Press. Kniha je poměrně rozsáhlá, má 288 stran o velikosti A4. Je zde mnoho obrázkových návodů, rad a tipů od různých zahraničních umělců. K dispozici je i volně dostupný obsah ke stažení v podobě štětců, podkladových materiálů apod.

V zahraničí je takových knih v poslední době velké množství, můžeme se setkat například s knihou Exposé, jež je prakticky galerií umělců z celého světa. Dále pak Digital Art Maters, kde můžeme najít různé návody na digitální malbu. Existuje i spousta knih obsahující práce převážně jednoho umělce například Structura, Sentury, Quantum Dreams a mnohé další.

Na trhu je i nepřeberné množství zahraničních časopisů, k nejznámějším patří Digital Arts, Digital Artist, Imagine FX.

Digitální umění je stále ještě poměrně na začátku (převážně u nás), ovšem velmi rychle se rozvíjí. Přibývá stále více umělců, jež pracují v digitální sféře. Mnohem více povolání je závislých na digitálních technologiích. Mnoho filmů a her by nevzniklo bez šikovných rukou digitálního umělce, jež svým perem a tabletem někdy dělá zázraky. Je otázkou kam až se digitální malba vyvine a jak moc bude potřebná v budoucnu. Osobně si myslím, že dokud počítače nebudou mít umělecké cítění a nebudou schopny samostatně vytvořit kvalitní dílo, bude tu stále místo pro digitální umělce.

ZÁVĚR

Malba, kresba i ilustrace jsou jednou z estetických i dokumentárních věcí kolem nás. Prakticky bychom si bez nich nedovedli život představit, je to něco, čím se člověk již odpradávná obklopuje, něco, čím si chce život zpříjemnit. Zájem o krásu a umění tu byl a pravděpodobně ještě dlouho bude. Lidé, ať již se narodí v jakémkoliv století, budou mít zájem o kresbu či malbu. Je to jedna z prvních věcí, co si člověk, ještě jako dítě, osvojí. Je jen otázkou kam až se malba a kresba v našem digitálním světě posune. Zdali tradiční malba, která se zde vyvíjela po staletí, přežije i rozvoj technologií (fotografie, počítače, televize, ...) a stále větší zájem o malbu v digitální sféře. Přeci jen je digitální malba v porovnání s tradičními výtvarnými technikami stále velmi mladá. Na druhou stranu rozvoj výpočetní techniky se žene velice rychle kupředu a digitální malba s ním spojená má pravděpodobně velkou budoucnost. V dnešní době, kdy vlastnictví počítače už není jen výsadou bohatších, pořizovací ceny za poslední roky klesly na více jak čtvrtinu ceny a pořízení počítače již tedy není drahá záležitost. Spolu s rozvojem internetu se do oblasti umění dostává stále více lidí, kteří by o tradiční výtvarné techniky jinak neměli zájem. Počítačová gramotnost je v dnešní době již běžná. Stále více se dostává do výuky již na základních školách. Digitální malba je tedy pro některé umělce snazší cesta. Na druhou stranu se díky této dostupnosti objevuje stále více amatérismus, se kterým se u masového šíření těchto technologií musí počítat. V záplavě těchto množství dat a informací je těžké mezi tím vším najít kvalitní a talentované umělce. Ovšem opravdu talentovaný umělec si dokáže právoplatné místo mezi kvalitními digitálními umělci vydobýt.

Osobně bych se neobávala toho, že digitální malba by se časem nedokázala dopracovat na čestné místo mezi takovými velikány jako je tradiční malba, kresba, fotografie a grafika. Otázkou zůstává kam až se vyvine. To vše ovšem bude pravděpodobně záležet na samotném vývoji výpočetní techniky, na které je závislá. Je docela možné, že v budoucnu si budeme moci zajít do digitální galerie, kde se nám budou obrazy promítat jako nějaké hologramy. Budeme moci s nimi interagovat, virtuálně se pohybovat v celém obraze či listovat digitální obrázkovou knihou, která je ve skutečnosti nehmotná? To vše je zatím nejasné, ale rozhodně se máme na co těšit.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 PRAKTICKÁ ČÁST

V praktické části práce jsem vytvořila vizuální styl a propagaci na hru s názvem Whiteout. Vizuální styl hry jsem se snažila pojmout originálním způsobem, který by mohl svojí netradičností zaujmout stálé hráčské publikum, ale zároveň přilákat i nové hráče. Obsah mé práce zahrnoval vytvoření digitálních maleb, loga, herních prvků, fiktivních screenshootů, ikon, mapy, manuálu ke hře, DVD, obalu na DVD, propagačních plakátů a webových stránek.

4.1 O hře

Hra je fiktivní počítačové RPG (Role Playing Game), jehož vzhled se snažím přiblížit pomocí digitálních maleb. Hlavním hrdinou je mladý muž jménem Ashiro, ze kterého se během plynutí příběhu vyklube android. Celý příběh hry je časově situovaný v budoucnosti v zimní krajině. Je jen na hráči, jak bude hra probíhat a jak dopadne.

4.1.1 Název

Jelikož se celý příběh hry odehrává v zimní krajině, jako název jsem zvolila anglické slovo Whiteout. Český překlad názvu je Bílá tma. Je to termín používaný v meteorologii. Tento termín označuje stav počasí, při kterém dochází k velice hustému sněžení, při kterém klesá viditelnost až k bodu nula.

Anglickou verzi názvu jsem zvolila z důvodu možnosti většího mezinárodního použití.

4.2 Grafické řešení

Vzhled hry jsem pojala v černobílé variantě. Je založený převážně na spojení velkých bílých ploch s černými linkami. Grafické zpracování jsem se snažila vytvořit jednoduché, jasné, ale takové, které zaujme.

4.2.1 Sci-fi Písmo

Ve hře je použito jako jeden z doplňujících grafických prvků sci-fi písmo. Toto písmo jsem vytvořila ve dvou řezech – základní a tučný řez. Vzhled tohoto písma vychází z latinské abecedy, ale jeho tvary jsou velice zredukované. Jsou zjednodušené na takovou úroveň, že nejsou pro nás prakticky čitelné. Jsou založené na střední horizontální linii, která na sobě „nese“ tvary v podobě linek, trojúhelníků či oblouků. Celkový vzhled písma připomíná naše

škrtnuté písmo. Toto písmo nemá ve hře pro jeho uživatele praktický účel, slouží zde jen jako „dekorativní“ prvek.



Obr. 81: Ukázka sci-fi písma

4.2.2 Logo

Základem a hlavním nosným prvkem je ve vizuálu této hry logo. Samotný vzhled loga v sobě nese odkazy na více věcí, jednou z nich je výše zmíněné sci-fi písmo, které jsem vytvořila. Jeho „dělicí“ čára mě inspirovala k tomu ji použít i v samotném logu. Dále je vzhled loga inspirovaný i svým doslovným významem – slovem „out“. Což v překladu znamená „ven, pryč, mimo“. Z tohoto důvodu poslední tři písmena nejsou přeškrtnutá a jsou od slova „white“ poněkud vzdálená. (Také jedna z verzí slova Whiteout připouští uprostřed slova pomlčku – tedy White-out, která tu může být zastoupená již zmíněnou dělicí linkou.) Další a snad nejjasnější symbol je v podobě známého symbolu pro ukončení / quit schované v písmenu „O“. Tento symbol mi přijde jako vhodný zástupce pro hru, jenž se zabývá robotickou tematikou a jejíž hlavní hrdina je robot.

Celkový vzhled loga působí čistě, přesně. Hlavní pro mě byla čitelnost, z toho důvodu jsou mezi písmeny větší mezery, aby nedocházelo po přidání dělicí čáry k přeházení písmen při čtení (například v případě H či I).

W H I T E — O U T

Obr. 82: Logo hry

4.2.3 Písmo

V celé hře i v samotném logu je použito bezpatkové písmo Avenir, které navrhl Adrian Frutiger. Jedno z důležitých kritérií pro výběr písma pro mě byl tvar velkého písmena „O“. Aby znak „quit“ v mém logu jasně vyzněl a byl správně pochopen, potřebovala jsem takové písmo, jehož znak pro velké O se podobá co nejvíce kruhu. Zároveň jsem ale chtěla použít písmo, které je poměrně nové, moderní, a které by svou konstruovaností nepřipomínalo písma z dob Bauhausu a neodkazovala bych se tedy tímto na něco jiného, než jsem měla v úmyslu. Písmo Avenir sice nemá velké O úplně přesně geometricky kulaté, ale je tvaru kruhu velice blízké a lidským okem je tato minimální odchylka skoro nerozpoznatelná. Zároveň díky svým tvarům působí moderně a svým minimálním stínováním připomínají jeho linky moje verzi již zmíněného sci-fi písma.

4.2.4 Barevnost a tvary

Barevnou škálu jsem zasadila do tónů bílé a černé. Opět se i touto barevností odkazuji na herní prostředí a samotný význam loga. V propagačních materiálech převažuje bílá barva, černá je zde jen v minimálním množství. To stejné platí i u celého vizuálu hry.

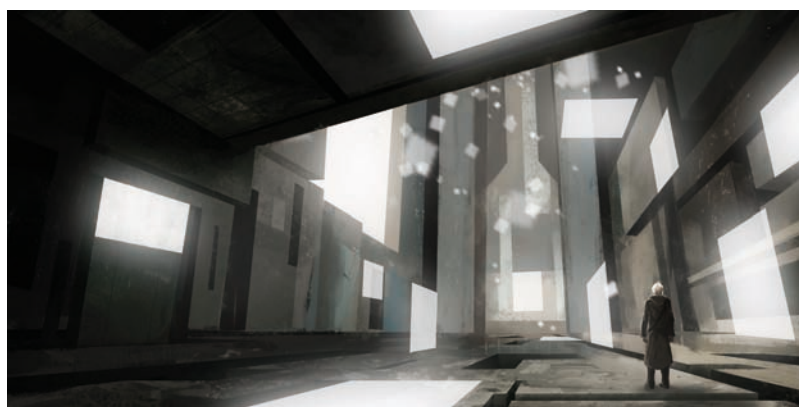
Základním tvarem, jak již bylo zmíněno, jsou zde velké bílé plochy s černými liniemi, které vynikají v krásném vzájemném kontrastu. Linie se inspiroují v sci-fi písmu. Jsou různě odstupňované svým krytím, z důvodu navození atmosféry „sněhové bouře“, při níž objekty nám bližší jsou lépe rozpoznatelné a ty vzdálené jsou už hůře čitelné. Tyto, na první pohled náhodné linie, jsou vytvořené ze slova Whiteout pomocí After Effects pluginu s názvem Plexus.

4.2.5 Malby

Pro tuto hru jsem vytvořila menší sérii maleb. Malby jsou vytvářené na počítači pomocí programu Adobe Photoshop a tabletu Wacom Intuos. Malby mají rozměry přibližně 6000 pixelů na šířku a 3000 pixelů na výšku. Některé malby jsou vytvářené pro navození atmosféry, jiné používám jako poklad pro „falešné screenshooty“ ze hry, popřípadě na propagační plakáty.



Obr. 83: Malba, Hlavního město



Obr. 84: Malba, Vnitřní cesta



Obr. 85: Malba, Vojáci / Roboti



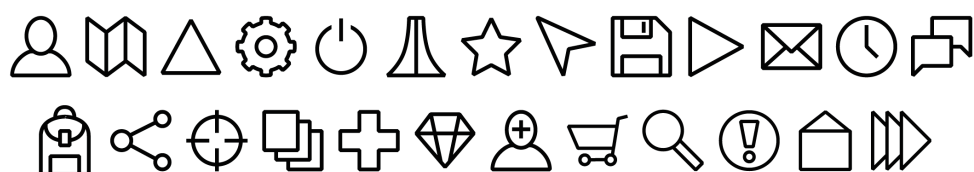
Obr. 86: Malba, První sníh, rozbořené město



Obr. 87: Ashirův vnitřní svět, Bílá tma

4.2.6 Ikony

Pro funkčnost hry jsem vytvořila sadu ikon. Ty se dají rozdělit do tří sekcí. První jsou menu ikony, dále pak herní ikony a ikony, jež se používají pro orientaci na herní mapě. Všechny tyto piktogramy jsou vytvořené pomocí linií a jejich použití je pouze v počítači při hraní samotné hry. Ikony jsou jednoduché a čisté, aby zapadly do celkového vizuálu hry. Zároveň je jejich jednoduchost důležitá kvůli jejich funkci – jsou používány v poměrně malém měřítku, tak je podstatné, aby byla zachována jejich čitelnost.



Obr. 88: Herní ikony

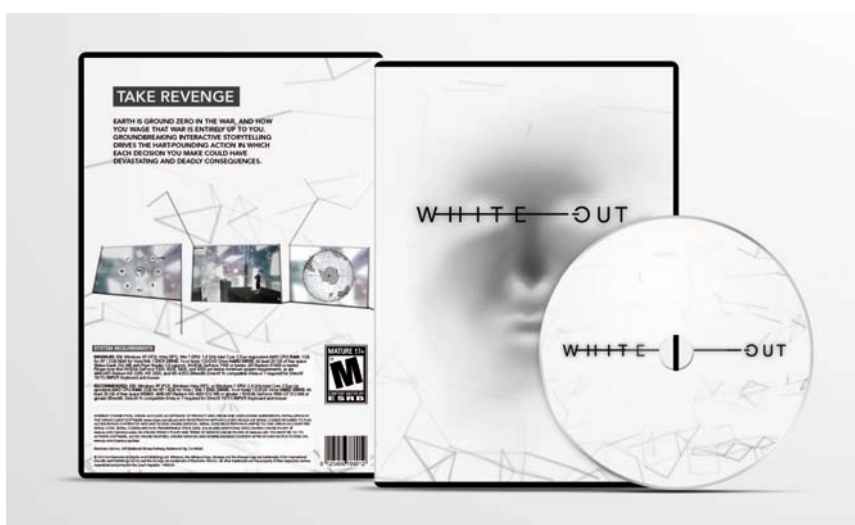
4.2.7 Tiskoviny

Pro propagaci hry jsem navrhla sadu tiskovin. Jedná se o obal na DVD, návrh potisku DVD, propagační plakáty, manuál ke hře. Pro některé z těchto tiskovin, například manuál, využívám efektu pauzovacího papíru, který vytváří určitý zahalený dojem. První vrstva (pauzovací papír) je potištěna již zmíněnými linkami a pod touto vrstvou se skrývá logo. Vytvářím tedy tak efekt podobný pravé bílé tmě.

Kompozice těchto tiskovin je poměrně jednoduchá, ústředním motivem je zde logo, usazené uprostřed. Doplňujícími prvky jsou zde černé linie na bílém pozadí.



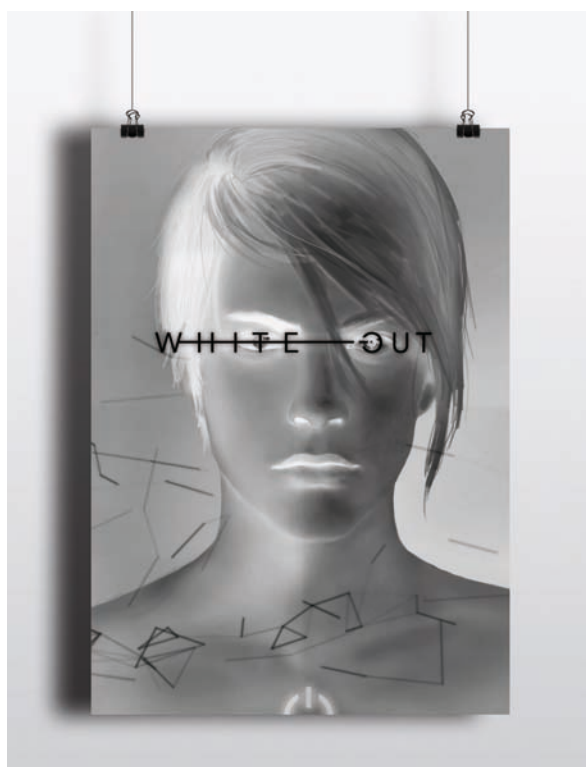
Obr. 89: Manuál ke hře



Obr. 90: Návrh potisku DVD a jeho obalu



Obr. 91: Plakát na hru



Obr. 92: Plakát na hru 2

ZÁVĚR

Ve své bakalářské práci jsem se nezabývala jen grafickým řešením hry. Důležitá pro mě byla také celá koncepce hry, její příběh, myšlenka, přínos. Zjišťovala jsem si mnoho informací o dané problematice her, co je v herním světě populární, co je „in“. Co hráči preferují a naopak. Jaký typ her je oblíbený a proč. Z tohoto důvodu jsem se rozhodla dělat typ příběhové hry – RPG.

Mnou vytvořený vizuální styl může být na jednu stranu poměrně odvážný v porovnání s ostatními hrami na trhu. Přeci jen nepoužívám při propagaci hry hlavního hrdinu (obal na DVD), ani hru blíže divákovi nepřibližuji. Jediné, co divák na první pohled uvidí, je logo hry. Na druhou stranu právě touto nezvyklostí, která se moc často neobjevuje, může hra diváka zaujmout. Až když diváka tímto oslovím, může se o této hře dozvědět více, třeba z druhé strany obalu.

Převážná většina mé práce stojí tedy na samotném logu, které jsem se snažila udělat co nejjednodušší, ale zároveň dost zajímavé na to, aby člověka zaujalo. Chtěla jsem se tímto logem i zároveň odlišit od všech těch her s velice kvalitními 3D vizuálními efekty v logu, připomínající různé kovy, kameny, odřeniny apod. Cílem mé práce tedy bylo zaujmout hráče svou vizuální odlišností. Přinést do herního světa něco nového.

I přesto, že má výsledná práce není funkční hra, což ani nebylo cílem, snažila jsem se pomocí svých maleb alespoň trochu navodit dojem opravdové hry. Snad se mi toto vše výše zmíněné alespoň trochu podařilo. A mohu jen doufat, že v budoucnu budu mít možnost svou vizi hry uvést i do opravdového provozu. A i kdyby ne, získala jsem tímto velice mnoho zkušeností, které mohu aplikovat při svém dalším pracovním rozvoji, což je pro mne velké plus.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] SLÁNSKÝ, Bohuslav. Technika v malířské tvorbě: (malířský a restaurátorský materiál). 1. vyd. Praha: SNTL, 1973, 186 s., 28 obr. na příl. Polytechnická knižnice (SNTL).
- [2] REJZEK, Jiří. Český etymologický slovník. 2., nezměn. vyd. Voznice: Leda, 2012, 752 s. ISBN 978-80-7335-296-7.
- [3] SMITH, Ray. Encyklopedie výtvarných technik a materiálů: [kompletní praktický průvodce nástroji, technikami a materiály pro malbu, kresbu, grafiku a tisk s více než 1000 ilustrací]. Vyd. 1. Praha: Slovart, 2000, 352 s. ISBN 8072092456.
- [4] FRONTISI, Claude. Obrazové dějiny umění. V Praze: Knižní klub, 2005, 515 s. ISBN 80-242-1457-1.
- [5] DĘBICKI, Jacek. Dějiny umění: malířství, sochařství, architektura. Vyd. 1. Překlad Jiří Špaček. Praha: Argo, 1998, 319 s. ISBN 8072030760.
- [6] WONG, Chee Ming. Digitální malířské techniky. 1. vyd. Překlad Jan Dvořák. Brno: Computer Press, 2012, 287 s. ISBN 9788025136270.
- [7] DEMPSEYOVÁ, Amy. Umělecké styly, školy a hnutí. 1. vyd. Slovart, 2002, 304 s. ISBN 8072094025.

INTERNETOVÉ ZDROJE

- [8] Ilustrace. In: Wikipedia.org [online]. December 4, 2014 [cit. 2014-12-15]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Ilustrace>
- [9] HORČÍK, Jan. Jak se zrodil Photoshop. In: ciks.vse.cz [online], November 12, 2002 [cit. 2015-1-5]. Dostupné z: <http://interval.cz/clanky/jak-se-zrodil-photoshop/>
- [10] Paint Tool SAI. In: Systemas.jp [online]. [cit. 2015-1-5]. Dostupné z: <http://www.systemas.jp/en/sai/>
- [11] DILL, Erin. The History of Adobe Illustrator. In: Vecteezy.com [online], May 24, 2010 [cit. 2015-1-5]. Dostupné z: <http://www.vecteezy.com/blog/2010/5/24/the-history-of-adobe-illustrator>
- [12] ŠAFAŘÍK, Alexandr. O CorelDRAW. In: Corel.kvalitne.cz [online]. [cit. 2015-01-5]. Dostupné z: <http://corel.kvalitne.cz/cdr.html>
- [13] Senu. Sensubrush.com [online]. [cit. 2015-01-5]. Dostupné z: <http://www.sensubrush.com/>

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1: Ukázka malby, Rembrandt.....	11
Obr. 2: Ukázka kresby, Rembrandt	11
Obr. 3: Ukázka ilustrací, Nagy Kincső	12
Obr. 4: Ukázka ilustrací, Tang Yau Hoong	12
Obr. 5: Kresba v jeskyni Castillo	13
Obr. 6: Ukázka hieratické perspektivy, kresba z Tutanchamonova hrobu	14
Obr. 7: Ukázka řecké vázy	15
Obr. 8: Pompejská nástěnná malba	15
Obr. 9: Kristův křest s apoštoly, kopule Baptisteria ariánských, Ravenna, Itálie	16
Obr. 10: Ukázka iluminací 1	16
Obr. 11: Ukázka iluminací 2	16
Obr. 12: Ukázka iluminací 3	16
Obr. 13: Ukázka vitráže, Sainte Chapelle, Francie	17
Obr. 14: Obraz Sv. Jeronýma, Mistr Theodorik	17
Obr. 15: Obraz Svatá trojice, Masaccio	18
Obr. 16: Zrození Venuše, Botticelli.....	19
Obr. 17: Mona Lisa, Leonardo da Vinci.....	19
Obr. 18: Zrození Adama, Michelangelo Buonarroti	20
Obr. 19: Akvarel Zajíce, Albrecht Dürer.....	20
Obr. 20: Ukázka barokní rytiny	21
Obr. 21: Obraz Nevěřící Tomáš, Caravaggio.....	21
Obr. 22: Noční hlídka, Rembrandt van Rijn	21
Obr. 23: Obraz Houpačka, Jean-Honoré Fragonard	22
Obr. 24: Obraz Přísaha Horáciova, Jacques Louis David.....	23
Obr. 25: Obraz Svoboda vedoucí lid, Eugene Delacroix	23
Obr. 26: Oblečená Maja, Francisco de Goya	23
Obr. 27: Sběračky klasů, Jean-Francois Millet	24
Obr. 28: Obraz Dojem, Claude Monet.....	24
Obr. 29: Autoportrét, Paul Cézanne	25
Obr. 30: Autoportrét, Vincent van Gogh	25
Obr. 31: Plakát Gismonda, Alfons Mucha	25
Obr. 32: Obraz Polibek, Gustav Klimt	26
Obr. 33: Obraz Tanec, Henri Matisse.....	26
Obr. 34: Výkřik, Edvard Munch	27

Obr. 35: Obraz Avignonské slečny, Pablo Picasso	27
Obr. 36: Vzestup města, Umberto Boccioni	28
Obr. 37: Obraz Kompozice v červené, modré a žluté, Piet Mondrian	28
Obr. 38: Persistence paměti, Salvador Dalí	29
Obr. 39: Obálka k revue Minotaurus, René Magritte.....	29
Obr. 40: Osvobození od chudoby, Norman Rockwell	30
Obr. 41: Obraz Prašná léta, Ben Shahn	30
Obr. 42: Dvojportrét jako mladí pionýři, Vitalij Komar a Alexandr Melamid	31
Obr. 43: Obraz Mrtvé moře, Paul Nash	31
Obr. 44: Obraz Kráva se subtilním nosem, Jean Dubuffet.....	32
Obr. 45: Obraz Modrý fantom, Wols	32
Obr. 46: Obraz Játra jsou kohoutí hřebínek, Arcsčhile Gorky	33
Obr. 47: Obraz M-Maybe, Roy Lichtenstein	33
Obr. 48: Obraz Vega-Gyongiy, Victor Vasarely	34
Obr. 49: Obraz Začátek, Kenneth Noland.....	34
Obr. 50: Obraz Mark, Chuck Close	35
Obr. 51: Obraz Margarethe, Anselm Kiefer	36
Obr. 52: Výběr obrazovek z projektu Vaříč, Jake Tilson	36
Obr. 53: Rozdíl mezi bitmapovou a vektorovou grafikou	38
Obr. 54: Cyberpunk 2077, ukázka 3D grafiky od společnosti CD Project RED	39
Obr. 55: Cyberpunk 2077 2, ukázka 3D grafiky od společnosti CD Project RED	39
Obr. 56: Digitální fotografie z kolekce Reflections, Tom Hussey	39
Obr. 57: Ukázka 1	40
Obr. 58: Ukázka 2	40
Obr. 59: Ukázka 3, obrázky z 3D počítačové animace GlassBoy, Roni Kleiner	40
Obr. 60: Ukázka fraktálu, Mandelbrotova množina	40
Obr. 61: Ukázka tabletu od společnosti Wacom	43
Obr. 62: Ukázka Stylusu	44
Obr. 63: Digitální štětec od společnosti Senu Brush	44
Obr. 64: Ukázka Matte Paintingu	45
Obr. 65: Ukázka charakterového Concept Artu	46
Obr. 66: Ukázka malby 1, Feng Zhu.....	49
Obr. 67: Ukázka malby 2, Feng Zhu.....	50
Obr. 68: Ukázka malby 3, Feng Zhu.....	50
Obr. 69: Ukázka malby 1, Craig Mullins.....	51

Obr. 70: Ukázka malby 2, Craig Mullins.....	51
Obr. 71: Ukázka malby 3, Craig Mullins.....	51
Obr. 72: Ukázka malby 1, Maciej Kuciara	52
Obr. 73: Ukázka malby 2, Maciej Kuciara	52
Obr. 74: Ukázka malby 3, Maciej Kuciara	52
Obr. 75: Ukázka malby 1, Dylan Cole.....	53
Obr. 76: Ukázka malby 2, Dylan Cole	53
Obr. 77: Ukázka malby 1, Thomas Pringle.....	54
Obr. 78: Ukázka malby 2, Thomas Pringle.....	54
Obr. 79: Ukázka malby 1, Jason Seiler	55
Obr. 80: Ukázka malby 2, Jason Seiler	55
Obr. 81: Ukázka sci-fi písma.....	63
Obr. 82: Logo hry.....	63
Obr. 83: Malba, Hlavního město.....	65
Obr. 84: Malba, Vnitřní cesta.....	65
Obr. 85: Malba, Vojáci / Roboti	65
Obr. 86: Malba, První sníh, rozbořené město	66
Obr. 87: Ashirův vnitřní svět, Bílá tma	66
Obr. 88: Herní ikony	66
Obr. 89: Manuál ke hře	67
Obr. 90: Návrh potisku DVD a jeho obalu	67
Obr. 91: Plakát na hru	68
Obr. 92: Plakát na hru 2	68