



portfolio.

about // commercial // personal // process // contact



Autoportrét, 2026
(digitální malba, Photoshop)

reference:

about.

Jmenuji se Filip Orlt a jako ilustrátor přivádím nápady k životu.

Zaměřuji se na charaktery – od portrétů po komplexní scény. V každé malbě hledám rovnováhu mezi emocí a detailem.

Zakládám si na přímém a přátelském procesu pro dotažení vize klienta do posledního detailu. Digitální tvorba je můj svět a fantasy moje guilty pleasure.

Filip Orlt

 filip@filiporlt.cz

 www.filiporlt.cz



Petr Teichmann, šéfredaktor Naše Nakladatelství

„Spolupráce s Filipem je na profesionální úrovni! Jeho kombinace uměleckých dovedností, spolehlivosti a skvělé komunikace zajistila hladký průběh celé zakázky. Těším se na další společné obálky a projekty.“



Michal Peichl, vedoucí vývoje Pink Troubadour

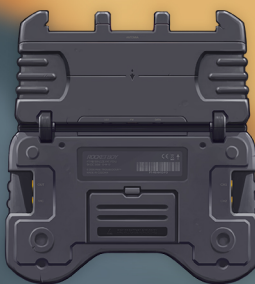
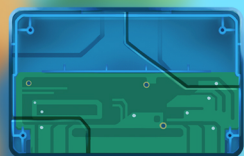
"Filip na mě prvně zapůsobil portfoliem, na jehož základě jsme začali spolupracovat na vizuálu deskové hry. Oceňuji rychlosti reakce, plynulé aktualizace ilustrací a dodržování časového rozpisu. Po stránce vizuálu cením přizpůsobení rukopisu ke stylu hry a variabilitu při tvorbě dílčích částí, od logotypu přes ikony až po samotné ilustrace. Málodky mám z náhodného kontaktu takovou radost a jsem si jistý, že Filipovy dovednosti budu chtít využívat i nadále."



Pavel Tirus Ondrusz, autor RPG Dračí Hlídka

„U Knihy Artefaktů jsme potřebovali někoho, kdo zvládne skloubit vysokou estetickou úroveň s technickou přesností. Filip dodal špičkovou digitální malbu, která přesně sedí do světa Dračí Hlídky. Oceňuji především spolehlivost a rychlou komunikaci, díky které šel vývoj knihy hladce kupředu.“

CARPET RACERS



commercial.

#boardgameart



Carpet Racers, 2026

(digitální malba, Photoshop)

Ilustrace herních ovladačů, karet, žetonů a dalších prvků pro deskovou hru Carpet Racers studia Pink Troubadour.

#illustration #deskovky #racinggame #icons #props



Filip Ortl, +420 608 296 197, filip@filiportl.cz, www.filiportl.cz

Sada digitálních ilustrací magických předmětů a artefaktů pro fantasy hru „Dračí hlídka“ rozšiřujícího podtitulu „Kniha Artefaktů“. Důraz byl kladen na jednotný design, viditelné textury a promítnutí charakteristik jednotlivých předmětů dle popisu předmětu s přihlédnutím k příběhu na pozadí.

commercial.
#spotillustration



Hůl (WIP), Dračí hlídka - Kniha Artefaktů 2025
(digitální kresba, Photoshop)



Dyblyng (flétna), Dračí hlídka - Kniha Artefaktů 2025
(digitální kresba, Photoshop)



Střeloštěp, Dračí hlídka - Kniha Artefaktů 2025
(digitální kresba, Photoshop)



commercial.

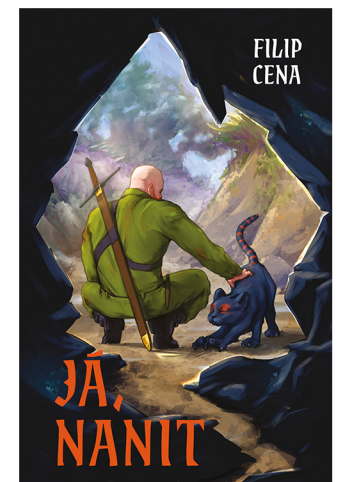
#bookcover

Já, Nanit, 2025

(digitální malba, Photoshop)

Ilustrace knižní obálky pro Naše nakladatelství
(Knihy Dobrovský) na základě rukopisu
a požadavků autora, Filipa Ceny.

#illustration #scifi #roman #sixlegcat #bookcover



Já, Nanit, Filip Cerna, 2025
Naše nakladatelství

ANNA MORSE

commercial.
#bookcover

Všechno mezi námi, 2026

(digitální malba, Photoshop)

Ilustrace knižní obálky, typografie a ořízka
pro Naše nakladatelství (Knihy Dobrovský)
na základě rukopisu a požadavků
autorky, Anny Morse.

#illustration #romance #pumpkin #weddings #bookcover

 Naše
nakladatelství
KNIHY DOBROVSKÝ



Všechno mezi námi, Anna Morse, 2026
Naše nakladatelství

Filip Ortl, +420 608 296 197, filip@filiportl.cz, www.filiportl.cz

Všechno
mezi námi

Některé chyby stojí za to zopakovat.

commercial.

#bookcover

Ďáblova noc, 2025

(digitální malba, Photoshop)

Ilustrace knižní obálky pro Naše nakladatelství
(Knihy Dobrovský) na základě požadavků
autorky, Lucie Koucké.

#illustration #dark #romance #bookcover



Ďáblova noc, Lucie Koucká, 2025
Naše nakladatelství



personal.

#characterart

Baví mě vdechnout život postavám z běžného světa i těm z fantasy dimenzí. Při tvorbě jde o tři věci: jasná silueta, funkční anatomie a aby vynikla osobnost postavy. Ať už jde o lineart či malbu, snažím se, abych vystihl atmosféru a příběh, co postavu doprovází nebo má vyprávět.





Mobster, 2025

(digitální malba, vlastní referenční model, Photoshop)

personal.

#portrait

Oblíbeným osobním studiem je studium portrétů. Pravidelně se věnuji procvičování malby i kresby portrétů pro zachycení autentických rysů charakterů a postav. Cílem studia je promítnutí klíčových prvků pro dosažení dobře čitelného výsledku při co největší úspoře času. Portréty vytvářím buď procesem podobnému klasické malbě, či malby vychází z line artu postavy.



Vraždy v Midsomeru, 2025

(digitální malba, Photoshop)

personal.

#props

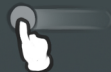
Dvozměrná vizualizace předmětů, objektů a rekvizit nejen pro herní prostředí. Pro ukázky jsem si vybral klasické předměty i jejich možná stádia v rámci interakce. U „propsů“ kladu důraz na čitelnost i při velikosti ikony.



SWIPE LEFT TO OPEN



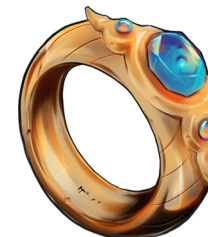
SWIPE LEFT TO TAKE ALL



SWIPE LEFT TO CLOSE



THANK YOU!



GOT SOMETHIN' THAT
MIGHT INTEREST YA'!



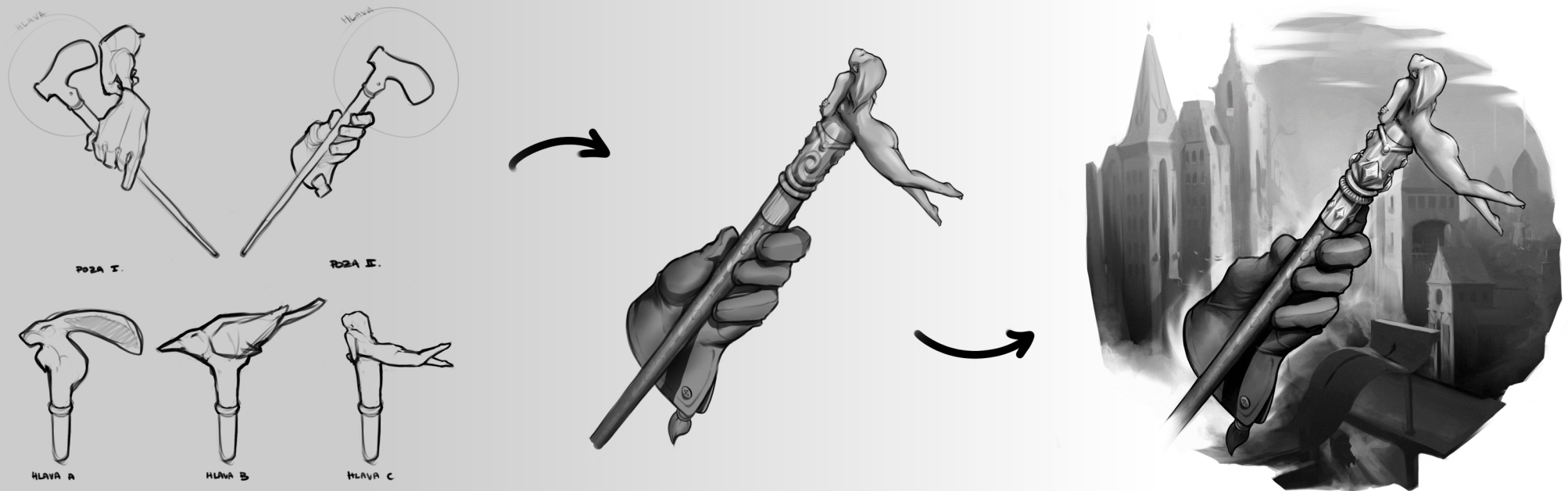
Mimi - the missing unit, 2026
(digitální malba, Photoshop)

process.
//



process.

#sketchtofinal

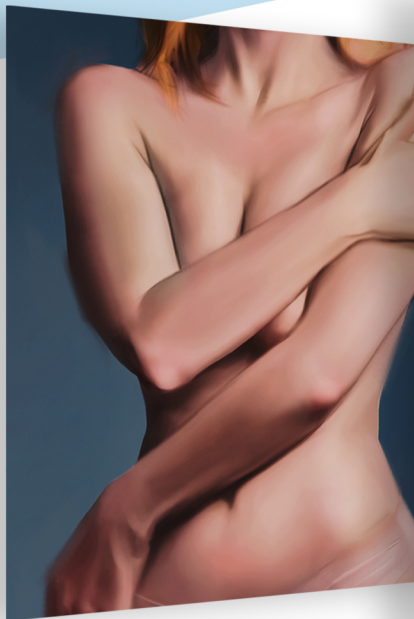


Od náhledu po finální ilustraci

Proces začíná u rychlých náhledů, kde definuji základní dynamiku a charakter ilustrace. Kombinace vykresleného objemu, kompozice a světla pak dává jasnější obrysy výslednému zadání. Postupné doplňování detailů a textur pod dohledem umělecké režie přivádí dílo do finální podoby. Tento přístup umožňuje mně i klientovi udržet konzistentní vizuální storytelling napříč celým projektem.



exploration.



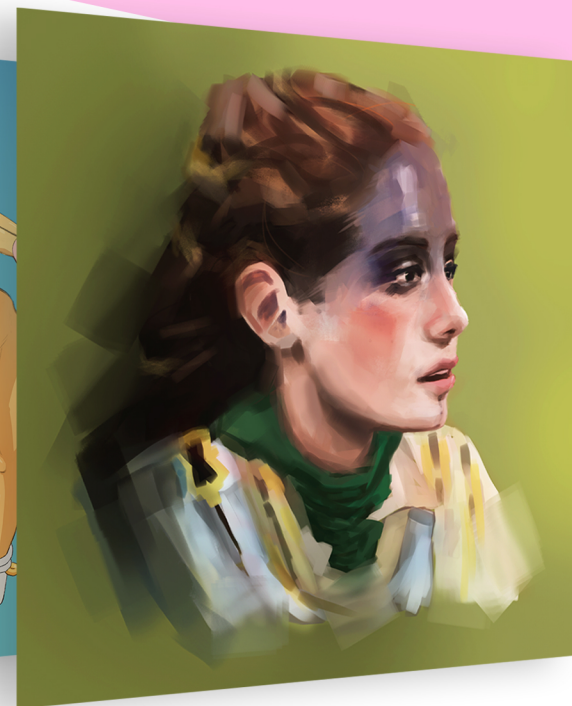
Ginger, 2023
(digitální kresba a malba, Photoshop)



Self Pixel, 2022
(pixel art, Photoshop)



Pashtika, 2024
(digitální kresba a malba, Photoshop)



Vanda, 2023
(digitální malba, Photoshop)

Tato stránka představuje výběr volných prací a studií, ve kterých zkoumám různé stylizace, postupy a výtvarné techniky. Od realističtější malby přes stylizované koncepty až po pixel art. Každé z těchto cvičení rozvíjí jinou část mého přístupu k postavě, barvě nebo formě.

contact.

www.filiporlt.cz

