

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění

Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

INTERAKTIVNÍ MALBA - VESMÍRNÝ PROSPEKT

STORYBOARDING, POSTPRODUKCE FOTKY, 3D

PRŮBĚH PROJEKTU VESMÍRNÝ PROSPEKT

Adam Švejda

Plzeň 2014

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění

Ladislava Sutnara

Oddělení výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Ilustrace a grafika

Specializace Mediální a didaktická ilustrace

Bakalářská práce

INTERAKTIVNÍ MALBA - VESMÍRNÝ PROSPEKT

STORYBOARDING, POSTPRODUKCE FOTKY, 3D

PRŮBĚH PROJEKTU VESMÍRNÝ PROSPEKT

Adam Švejda

Vedoucí práce: Doc. akad. mal. Josef Mištera

Oddělení výtvarného umění

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2014

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval(a) samostatně a použil(a) jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2014

.....

OBSAH

- . **1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE**
- . **2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY**
- . **3 CÍL PRÁCE**
- . **4 PROCES PŘÍPRAVY**
- . **5 PROCES TVORBY**
 - . **5.1 Storyboarding**
 - . **5.2 3D Tvary**
 - . **5.3 Postprodukce**
- . **6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA**
- . **7 POPIS DÍLA**
- . **8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR**
- . **9 SILNÉ STRÁNKY**
- . **10 SLABÉ STRÁNKY**
- . **11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ**
 - . **a) Knižní a periodická literatura**
 - . **b) Internetové zdroje**
- . **12 RESUMÉ**
- . **13 SEZNAM PŘÍLOH**

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Ilustrace jako taková je pro mne hodně vzdálená, a přesto k ní mám hodně blízko již z doby, kdy jsem na základní škole začal chodit na soukromé hodiny k malířce Mgr. Valerii Chmelové. Pod jejím vedením jsem začínal poznávat studie a linky čar štětce či tužky nebo tuše. Poté jsem studoval malbu na Střední uměleckoprůmyslové škole na Žižkově, kde jsem poznával barvy a kde jsem štětec držel v ruce každý den. Po maturitě bylo pro mne jedinou možností, jak se projevit, pokračovat v kresbě, ačkoliv jsem byl celou dobu veden ke klasické malbě. Stal se přesný opak a ke klasické malbě jsem se již nikdy nevrátil.

Na Fakultě designu a umění Ladislava Sutnara na Západočeské univerzitě v ateliéru ilustrace a grafiky jsem poznal spoustu nových lidí a přátel. Byla to dost podstatná etapa v mém životě, už jen proto, že jsem se odebral cestou interaktivní kresby/malby a začal pracovat v Adobe Photoshop s pomocí tabletu Wacom. Snažil jsem se vytvářet koncepty do her, storyboardy či ilustrace. Ve druhém ročníku jsem se začal zajímat o 3D grafiku a celkově o typografii a grafický design. Jako amatér jsem se snažil zkombinovat alternativní design s 3D grafikou, spojení neobvyklé, ale přesto podle mě efektivní a vizuálně pěkné. Ilustrace mi byla čím dál vzdálenější, přesto se však v mých pracích stále objevuje v různých podobách.

Postupně jsem přemýšlel o vizuální stránce jako o celku a snažil jsem se vše sjednotit tak, aby výsledkem byl jednotný vizuální styl. Dost velkou roli také hraje okolnost, v jaké komunitě se pohybují. Když jsem koncem střední školy začal dělat modeling, postupně jsem poznával lidi z této branže, ať to již byli návrháři, modelky nebo fotografové. Pochopil jsem, co lidé chtějí vidět nebo co se jim líbí. Tím se obracím na svou bakalářskou práci, která se týká fashion editoriale s názvem „Vesmírný prospekt“.

Koncem roku 2013 jsem poznal hodně lidí z oblasti grafického designu z pražské UMPRUM a rozhodl se s nimi založit jakési nezávislé alternativní designové studio (Objekt Studio). Prvotním cílem pro mě bylo vytvořit studiu jakousi tvář a pracovat pod jeho jménem na různých projektech v Čechách či zahraničí tak, aby se dostalo lidem do povědomí. „Vesmírný prospekt“ má fungovat jako promo materiál, ve kterém se spojí fotka s 3D a postprodukcí.

Hlavním výstupem mé bakalářské práce je soubor neboli knížka plná storyboardů k danému projektu, které jsou nezbytnou součástí k představení exteriéru s modelkou k následné realizaci. Storyboardy jsou kombinované s barevnými 3D kolážemi, které jsem si vytvořil. V ilustracích se snažím zachytit svižnými linkami pohyb či atmosféru prostoru s doplněním barevnými kolážemi tak, aby ilustrace fungovala přesvědčivě, na první pohled vizuálně příjemně.

Nyní se dostávám k vysvětlení pojmů komerční fotografie, módní fotografie a fashion editoriale (módní článek). Jsou tu jisté rozdíly, které bych rád popsals.

Komerční fotografie převážně prodává výrobek. Proto důraz celého focení je kladen na výrobek. To znamená, že osvětlení, design a pozadí jsou obvykle velmi hladké. Uvažuje se o katalogu focení, kde modely stojí před bílým nebo špinavě bílým pozadím, většinou s jedním osvětlením nad fotoaparát a mírně k jedné straně fotoaparátu. Je zde uplatňován velmi přirozený vzhled make-upu.

Na rozdíl od pořizování reklamní fotografie, u módní fotografie nezáleží na oblečení, ale na náladě a stylu obrazu. Oděvy jsou pouze doplňkem zprostředkujícím určitý životní styl. Proto je celý obraz mnohem složitější. Zde se obvykle nepoužívá hladké bílé nebo špinavě bílé pozadí, modelky bývají stylizované velmi dramaticky se silnými očními stíny a dramatickým make-upem, atd. Se zvyšující se složitostí stylové fotky přichází také složitější osvětlení tak, aby obrázek vypadal mnohem dramatičtější. Zatímco mnoho komerčních fotografů si vystačí s jedním světlem na scéně, módní fotografové mají tendenci používat širokou škálu svítidel a osvětlení nebo příslušenství. Při módním focení je také možno použít i více světel a získat tak dramatický vzhled.

Fashion editorial neboli módní článek je potom velmi podobný fotografování módy v tom smyslu, že ve fashion editoriale se obvykle nejedná o prodej zboží, ale o něco významnějšího. Ve fotografování editoriale se jedná o příběh nebo téma. Stejně jako u módní fotografie, správné osvětlení je samozřejmostí a většinou se používá více světel. Řekněme, že se jedná o fashion editorial s dívkou, která cestuje vesmírem a poznává organické tvary. Je-li příběh temný, chladný a necitlivý, jako je tomu v mém případě, měli bychom samozřejmě použít velmi slabé světlo, nejlépe denní tmavší osvětlení, a zdůraznit tuto náladu. V mém případě využívám pouze denního měkkého světla. Pokud na druhou stranu je příběh opačného výrazu, osvětlení bude mnohem více nasvícené a místo do temných uliček a betonového prostředí zasadíme modelku spíše do prostředí slunečného.

Pokud jde o 3D grafiku, dostávám se k vysvětlení pojmů modelování, texturování a renderování. Počítačová 3D grafika (tzv. trojrozměrná grafika) představuje v informatice označení pro speciální část počítačové grafiky, která pracuje s trojrozměrnými objekty. Nejznámějším využitím počítačové 3D grafiky je vytváření animací (pro tvorbu filmů nebo počítačových her), avšak 3D grafika je využívána například ve stavebnictví (zobrazení navrhovaných domů, objektů, předmětů, okolí atd.), ve vědě (počítačové simulace od vesmíru až po zobrazení lidských orgánů) a v průmyslu.

Základem vytváření trojrozměrnosti je modelování a následné tvarování. Prvním možným způsobem je vytvoření modelu na principu dat získaných měřeními ve skutečném světě. Jako druhá možnost se nabízí počítačová simulace. Při následné práci s tělesy se pracuje s několika různými metodami stínování. Stínování je vlastně správné použití barev na povrchu těles tak, aby došlo k požadovanému 3D efektu.

Jednou z významných činností při tvorbě 3D grafiky je vytváření a mapování textur. Textura je obrázek, kterým je „obaleno“ těleso. V nejjednodušší formě jsou textury používány pro obarvení modelu, ale na tělese může být více vrstev textur, které určují například i průhlednost či lesklost v daném bodě na povrchu. Pomocí textur je možné dosáhnout velmi dobrých výsledků a vysoké úrovně detailu při použití relativně jednoduchého modelu. Každý bod na povrchu tělesa má potom kromě souřadnic X, Y, Z (které určují polohu bodu v prostoru) ještě 2 souřadnice, označované většinou jako U a V, které určují umístění textury na daném místě. Proces umístování textury na povrch tělesa se proto často nazývá „UV mapování“

Rendering je vykreslení dvourozměrného obrazu na základě modelu scény a dalších informací (polohy pozorovatele, textur, osvětlení a stínování). Simulují

se zejména ty vlastnosti obrazu, jakým je stínování, texturování, mlha, odraz světla, průsvitnost atd...

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Jako téma jsem si zvolil projekt, který nese název „Vesmírný prospekt“. Termín „Vesmírný prospekt“ jsem zvolil z důvodu ponuré atmosféry, temného a čistě geometrického prostředí, jež měla práce vyvolávat. V projektu konfrontuji modelku s organickými tvary z jiného světa. Jedná se o knihu storyboardu / ilustrací, kde popisují prostředí a atmosféru, ve které se bude daná modelka pohybovat. Téma bylo takřka jasné již jen z toho důvodu, že se v této komunitě lidi pohybují a že s nimi spolupracuji. Od prvního okamžiku jsem tedy věděl, že chci dělat na jednom z módních projektů. Hlavním důvodem, pro který jsem si toto téma vybral, je fakt, že k tomu mám velice blízko a baví mě rychlá efektivní kresba, která se dá využít zejména právě ve storyboardingu nebo skicování exteriéru nebo dané situace.

Dalším důvodem mého výběru byla také skutečnost, že se poslední dobou zajímám o 3D grafiku, deformace a glitche. Mým úmyslem tedy bylo co nejlépe zkombinovat všechny mé dovednosti. Jelikož jsou ilustrace jednodušší a vzdušnější, snažil jsem se jich udělat co nejvíce v několika verzích. Dalším z důvodů bylo zapojit do projektu více lidí tak, abychom tvořili schopný tým. Rozhodně jsem nechtěl, aby pod mou bakalářskou prací vznikla knížka ilustrací, která by neměla žádný jiný význam, než ten ilustrativní a umělecký. Mým přáním bylo, aby ilustrace k něčemu sloužily a aby byly něčeho součástí, v nejlepším případě aby byly prodejné klientovi. Tím se snažím zapadnout do jakéhosi řemesla. Přitom se ale snažím zachovat cosi uměleckého a svého. Ilustrováním příběhu modelky v prostředí a atmosféře se snažím držet oboru ilustrace, i když už mi je velmi vzdálen.

3 CÍL PRÁCE

Cílem práce bylo vytvořit fungující promo materiál pro Objekt Studio. Ukázat, jaké jsou možnosti Objekt Studia a kam směřuje. Cílem bylo také vytvořit perfektní tým lidí, kteří na něm budou spolupracovat. Zejména fotograf, stylistka atd...Dalším z cílů bylo ukázat lidem něco, co není úplně obvyklé. Podobné věci nevznikají, a tím mám na mysli kombinaci fotografie s 3D objekty. Pro mne je toto spojení velice efektní a zajímavé, proto jsem se snažil vytvořit něco, co by lidé mohli přijmout. Chtěl bych následně získat i klienty a navázat další spolupráci s fotografy. K projektu „Vesmírný prospekt“ v neposlední řadě patří také knížka storyboardů, která má fungovat jako kompaktní soubor storyboardů k projektu. Cílem práce bylo vytvořit skici interiérů s modelkou, skici, které ovšem kombinuji s 3D kolážemi a vytvářím tak pro diváka neobvyklý obraz.

4 PROCES PŘÍPRAVY

Proces přípravy se odehrával mezi mnou, tužkou, skicákem a místem, kde se mělo vše odehrát. Ideálním místem byl pro mě Strahov a jeho krásné betonové prostory před stadionem. Tento prostor mě okouznil svým jakýmsi industriálním kouzlem. Do přípravy musím také zařadit výběr vhodných lidí do projektu. Chtěl jsem, aby se do focení zapojil co největší tým, obrátil jsem se proto na Make-up institut v Praze a požádal jej o pomoc při vytvoření make-upu a vlasového stylingu. Kontaktoval jsem též stylistku, která obstarala potřebné oblečení a doplňky pro tento projekt tak, aby vše sedělo podle mých představ. Nejdůležitější součástí ovšem byla modelka, kterou jsem si vybral podle vzhledu a výšky z agentury Czechoslovak models. Podstatnou součástí týmu byl také fotograf, kterého jsem si zvolil na základě skvělého portfolia, které na mě zapůsobilo. Poté, co byl tým lidí vybrán, bylo možné jít fotit na Strahov s tím, že jsem potřeboval pro mne ideální podmínky počasí, tedy měkké světlo bez deště. Celé focení se oddalovalo kvůli nepřízní počasí - fotili jsme totiž v prosinci - a tak jsem na projektu začal pracovat cca o dva týdny později. Po nafocení editoriału jsem vytvořil 3D organické tvary v Cinema 4D a poté doretušoval a upravil světla a stíny v Adobe Photoshopu.

5 PROCES TVORBY

Pokud nezahrnu do procesu tvorby začátek plánování projektu, shánění lidí a focení projektu, dostanu se rovnou k úpravě storyboardu, tvorbě 3D tvarů a následných úprav v Adobe Photoshop, jako je retušování apod. Proces tvorby bych pak rozdělil do tří kategorií: Storyboarding, 3D tvary a postprodukce.

5.1 STORYBOARDIGN

Začátkem prosince jsem si začal dělat skici prostředí, ve kterém mělo být vše nafoceno. Vyhlédl jsem si ideální prostory, kterými byly v tuto chvíli pro tento projekt prostory na Strahově poblíž fotbalového stadionu. Zde jsem strávil několik hodin skicováním prostředí, které jsem si pak v počítači překreslil v Adobe Photoshop CS6 pomocí tabletu Wacom. V programu jsem využíval většinou jednoho štětce, který se přizpůsobuje tlaku a dráze tahu. Zvolil jsem ho z toho důvodu, že linky štětce poté vypadají efektněji. Do prostředí jsem dosazoval modelku kombinovanou s 3D kolážemi. Barevných variant jsem dělal více a linku nechával stejnou. Na závěr jsem obrázky poskládal v InDesignu tak, aby vše vypadalo kompaktně. Výsledkem této práce je knížka „Vesmírný prospekt“ jako soubor storyboardu k projektu .

5.2 3D TVARY

Vše se odvíjelo od skic, které jsem si předtím udělal, a také od možností počítače. Mým původním záměrem bylo udělat kolem modelky na fotografii více organických tvarů s různými materiály. Bohužel jsem musel své požadavky z technických důvodů změnit. Takže z původních dřevěných, kamenných a skleněných tvarů se nakonec staly plastové a skleněné bubliny. V programu Cinema 4D jsem postupně modeloval tvary a kalibroval na fotku tak, aby vše bylo v pořádku. Celý proces v programu obsahuje modelování, nastavování a výběr nejvhodnějších materiálů či osvětlení. Po vytvoření objektu následovalo rendrování a vkládání do fotky.

5.3 POSTPRODUKCE

V programu Adobe Photoshop CS6 jsem musel pomocí ořezové masky a pomocí různých vrstev zkombinovat fotku a vytvořený objekt. Když se tak stalo, došlo na úpravu křivek, kontrastu nebo barevné balance. Retušování bylo součástí, a tak z fotky zmizelo mnoho prvků, jako např. kanál nebo graffiti. Fotka měla výsledně působit chladně, s ponurým nádechem, a tak jsem volil barvy tmavě modrého odstínu. Mým cílem bylo, aby obraz modelky v černém outfitu na šedém betonovém pozadí vyzněl efektně.

6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Z technického hlediska tento projekt nebyl zrovna vhodným z důvodu výkonu macbooku apple, který i přesto považuji za dost výkonný, bohužel ne natolik, aby vyrendroval to, co jsem si v programu vytvořil. Většina práce proběhla v Adobe Photoshop CS6 a Cinema 4D, kde jsem vytvářel 3D objekty do fotek. Když se ohlédnu, mým prvním úkolem bylo nafotit fotky, a to v daném prostředí, které jsem si předem určil a kde jsem si naskicoval storyboardy. Poté, co byl projekt na místě odfočen a získal jsem fotky, bylo mým úkolem v 3D programu Cinema 4D vytvořit organické tvary. Nejdůležitějším faktorem bylo nakalibrovat každou fotku tak, aby světlo, odlesky a stíny fungovaly správně a přesvědčivě. Výběr materiálů jsem měl od začátku jasně daný, avšak nebylo snadné je zrealizovat, odstoupil jsem od materiálu jako například kámen nebo dřevo. Rendrování materiálu a komplikované deformování tvaru s průřezy bylo pro macbook nemožným úkolem. I další pokusy rendrovat na jiných, silnějších a výkonnějších počítačích selhaly. Tak jsem byl nucen objekty zjednodušit tak, aby to bylo možné. V Adobe Photoshopu CS6 jsem si fotky s 3D objekty skládal dohromady. Retušování a filtry byly nutností, snažil jsem se o vytvoření ponuré a chladné atmosféry.

7 POPIS DÍLA

„Vesmírný prospekt“ se skládá ze dvou částí, a to z kombinované fotky s 3D grafikou a storyboardingem. Knížka bude obsahovat 72 stran, tištěná bude na 100g ofsetovém papíru. „Vesmírný prospekt“ nese i své logo, a to dva válce přes sebe (v lince) tak, aby vytvářely prostor, ale zároveň aby fungovaly plošně.

Knihka bude svázána otevřenou šitou vazbou, tak aby se dobře otvírala a fungovala zároveň jako katalog. Vybral jsem si pro to knihařství Rak v Praze.

„Vesmírný prospekt“ a vizuální styl knížky budou doprovázet tmavě modrá barva, kterou jsem si vybral jako vhodnou pro tvář knížky, a minimalistické prvky s detailem pro prostor. Knížka bude mít formát stránky A4 a v mnoha případech bude využívána dvojstránka v poměrech A3 na šířku. V knížce nalezneme pouze text obsahující zadání práce

a potřebné informace o projektu. Zbytek knížky bude plný variant storyboardů a různých koláží. Druhou a nedílnou součástí „Vesmírného prospektu“ bude výstup na plakátech o velikosti B1 na lesklý papír. Na plakáty umístím fotku výsledné práce a doplním textem s potřebnými informacemi o projektu tak, aby fungoval jako propagační materiál.

8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Jako přínos pro daný obor bych rád uvedl, že v době reklamy, filmů, spotů a různých medií se storyboarding uplatní více než-li dost. Jde jen o vytvoření specifického stylu, podle kterého si pak klient vybírá svého storyboardistu. Ve své práci kombinuji linku tužky a 3D koláž. Žijeme v době, ve které jsou skici neboli storyboardy ať už k projektům, filmu či reklamě nezbytnou součástí. Snažil jsem se v podstatě vytvořit projekt, ve kterém skloubím storyboarding a promo materiál.

Dalším přínosem je spolupráce více lidí, protože si myslím, že málokdo na to klade důraz. V dnešní době vznikají občas dobré práce nebo projekty, které jsou výsledkem týmové spolupráce nebo které vznikly v rámci větší spolupráce. Mrzí mě, že lidé se často nesnaží spolupracovat, a tak jsem chtěl vytvořit projekt, do kterého zapojím více umělců.

Pokud jde o uplatnění 3D grafiky, tak nejčastěji se využívá v oblasti výroby televizní reklamy. Tímto způsobem lze vytvořit velmi přesvědčivé scény, které by při klasickém natáčení přišly na mnohem více peněz a stály by spoustu času. S využitím 3D grafiky lze také vytvořit scény, které z různých důvodů jinak ani natočit nejdou. S pomocí 3D grafiky se mohou také vytvářet animované upoutávky určené pro různé propagační akce. Tyto upoutávky se promítají na velkoplošných obrazovkách umístěných například na stadiónech a jiných frekventovaných místech.

9 SILNÉ STRÁNKY

Silnou stránkou je zde podle mého názoru koncept práce a moderní pojetí s příjemným vizuálním stylem. Praktické užití v časopisech a v oblasti internetu je také silnou stránkou projektu.

Další silnou stránkou je užití storyboardů v praxi, a to i finální fotky s 3D objektem, která slouží jako promo materiál. V ilustracích se snažím zachytit svižnými linkami pohyb či atmosféru prostoru s doplněním barevnými kolážemi tak, aby ilustrace fungovala přesvědčivě a na první pohled vizuálně příjemně.

Kladnou stránkou je též použitý materiál: 100g ofsetový papír, na kterém jsou ilustrace tištěny. Celá kniha bude následně svázána otevřenou šitou vazbou, tak aby se kniha dobře otvírala a fungovala zároveň jako katalog. Papír je velice příjemný a běžně se používá k vazbě knih. Pojmenování ofsetu vzniklo z anglického pojmu „off-set“, neboli v překladu tisk přenosný, nepřímý, nebo také z pojmu „set-off“, což znamená obtah.

10 SLABÉ STRÁNKY

Jako slabou stránku bych zmínil, jak už jsem poznamenal, náročnost po technické stránce, téměř neproveditelnost z důvodu nedostačujícího výkonu PC. Proto jsem byl donucen k různým alternativám během zpracování 3D objektů. Většinou se jednalo o textury a vyřezávání do velice složitých tvarů, které program nebyl schopen vypočítat.

Další slabou stránkou je nedostupnost informací, ze kterých bych býval mohl čerpat. Doposud nebyla vydána žádná literatura týkající se dané problematiky, hledal jsem tedy spíše inspiraci, projekty, které by mě mohly inspirovat. Slabou stránkou zde může být také nedostačující srovnávací materiál.

Po stránce typografické je také možné, že jsou zde lehké nedostatky, proto jsem se snažil typografii konzultovat s vedoucí ateliéru Grafického designu pani Jiříčkovou.

Ilustrace v knížce nejsou zcela tradiční, a tak si myslím, že někomu nemusejí být po chuti.

11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

a) Knižní a periodická literatura

1. DAVIES, P. *Halo 4. Velká Británie: Titan Books, 2012. ISBN 978-1781163245*
2. HUDSON, C., WATTS, D. *The Art of the Mass Effect Universe. USA: Dark Horse, 2012. ISBN 978-1595827685*
3. CHAE, C. *Nuthin But Mech. USA: Design Studio Press, 2012. ISBN 978-1933492674*
4. LEVY, D. *Structura 2. USA: Design Studio Press, 2011. ISBN 978-1933492650*
5. NAEEM, A., GARDENER, D., ROBERTSON, S. *BLAST: spaceship sketches and renderings. USA: Design Studio Press, 2012. ISBN 978-1933492544.*
6. ROBERTSON, S. *Lift Off: Air Vehicles Sketches & Renderings from the Drawthrough Collection. USA: Design Studio Press, 2006. ISBN 978-1933492155.*

b) Internetové zdroje

www.conceptartworld.com
www.cgghub.com
www.typo.com
www.font.cz
www.welldressedfortheapocalypse.tumblr.com

12 RESUMÉ

My bachelor's thesis "Space prospectus" is draught to be a fashion editorial, which includes a complete creation of a project from designing surroundings with a model, storyboarding to photo shooting, editing and post producing and creating 3D objects.

3D graphics started to interest and fascinate me in the 2nd grade as well as typography and graphic design. As an amateur, I tried to combine alternative design with 3D graphics - unusual yet in my opinion very effective and visually appealing. I grew farther from illustration, nevertheless it is still seen in my works in various forms.

There was a great impact on me and my perception of the things I see and how I see them when I met various people from the fashion industry. This is why I chose fashion editorial to be my bachelor's thesis.

By the end of 2013, I met a lot of people from graphic design at Prague's UMPRUM and decided to found an independent, alternative design studio (Objekt Studio). The very first steps were to create an image of the studio and to work under the name of a studio on various projects in the Czech and abroad. This fashion editorial is supposed to be a promo material for Objekt Studio, meant to use for the internet magazines or other medias. The project involved a team, consisting of model, photographer, stylist or hair-stylist. My job was to create a set of storyboards to the project and post production of the photographs and creating 3D objects. Space prospectus is a connection of photography and 3D post production. These pictures will be presented as posters. The main output of my bachelor's thesis will be a booklet of storyboards. Storyboards are combined with 3D collages, which were created in Cinema 4D and then edited in Adobe Photoshop CS6. The movement and atmosphere of the space are illustrated with nimble lines combined with colored collages. The booklet will consist of 72 pages, printed on 100g offset paper. Space prospectus bears its logo, two cylinders in a line.

The booklet will be tied to an open stitch binding in bookbinding store Rak in Prague. Space prospectus and the visual style of the booklet will be in shades of dark blue with minimalist elements with details for space.

13 SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1

Skici a prvotní návrhy

Příloha 2

3D koláže

Příloha 3

Kresby s tabletem Wacom

Příloha 4

Proces práce

Příloha 5

Názorný postup

Příloha 6

Srovnání před a po

Příloha 7

Konečná verze

Příloha 8

Vazba knížky

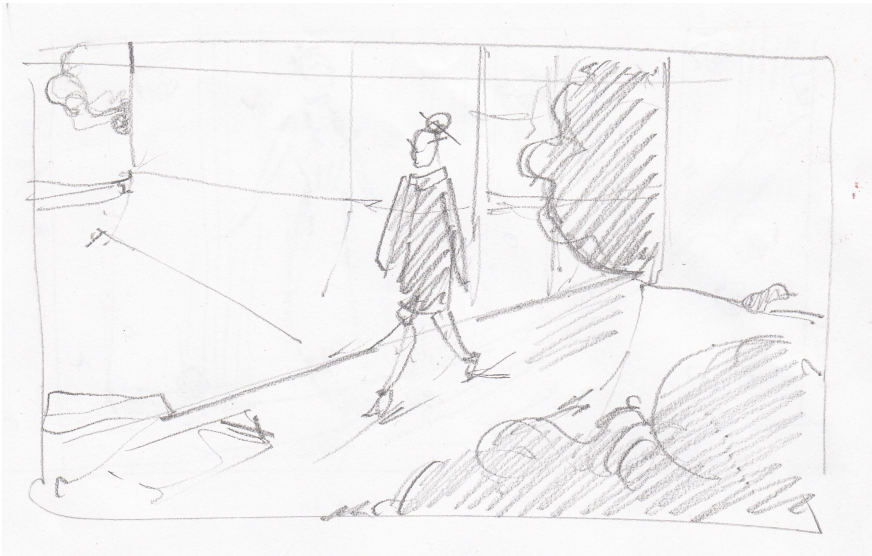
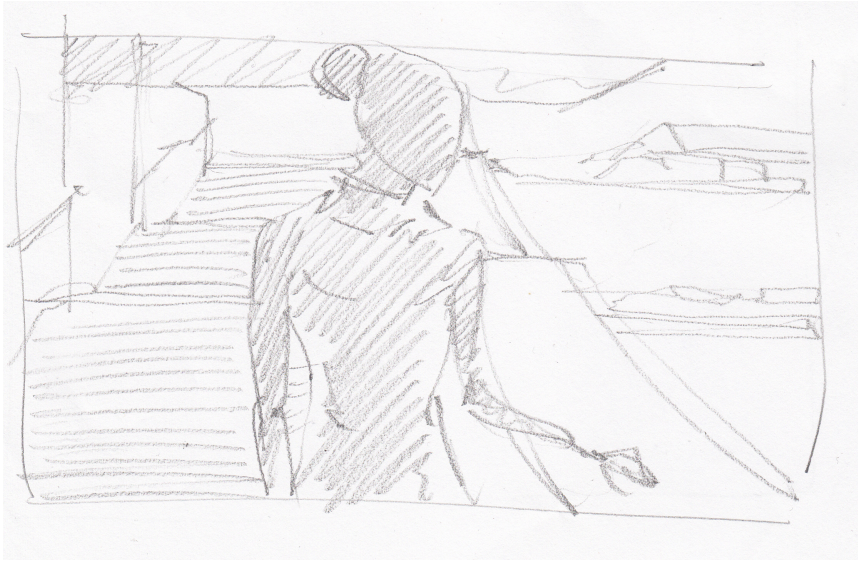
Příloha 9

Plakáty

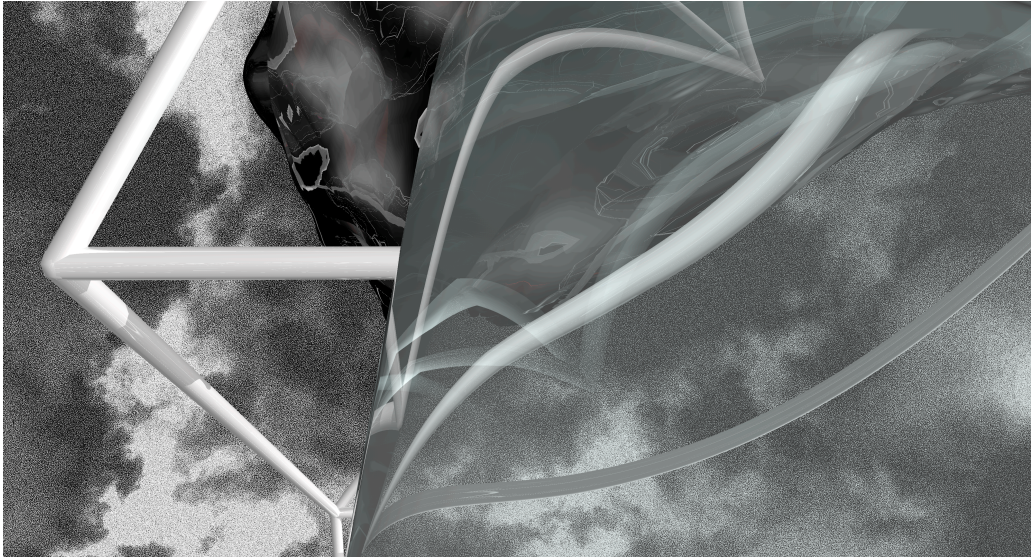
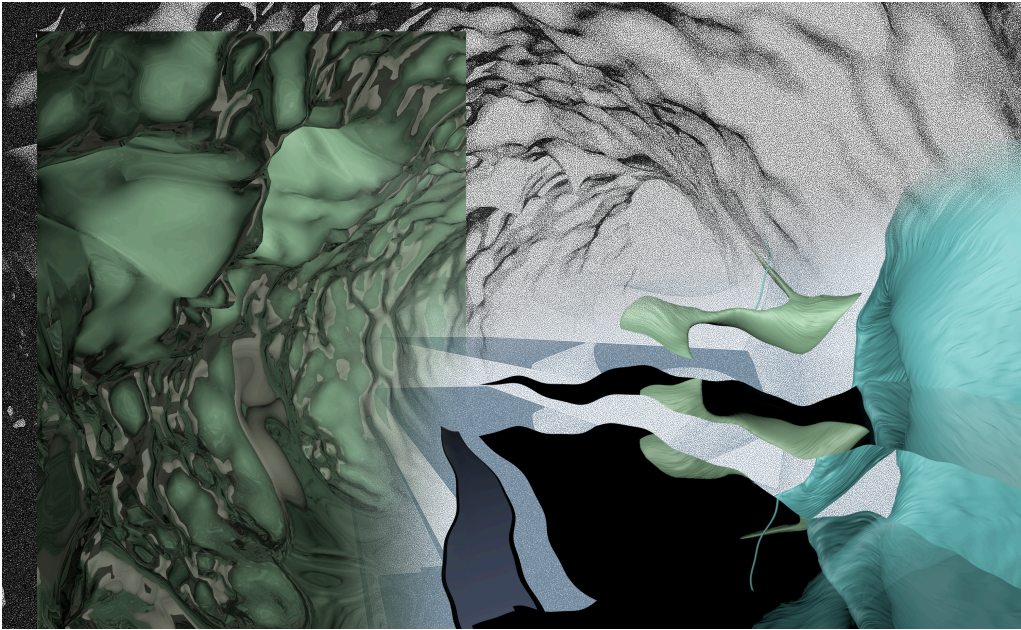
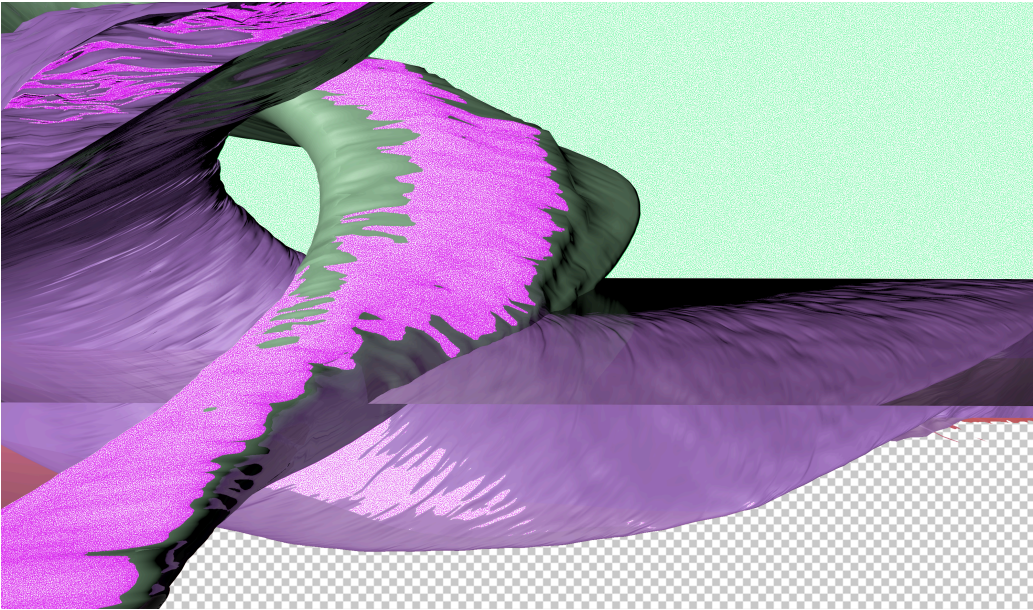
Příloha 10

Storyboardy

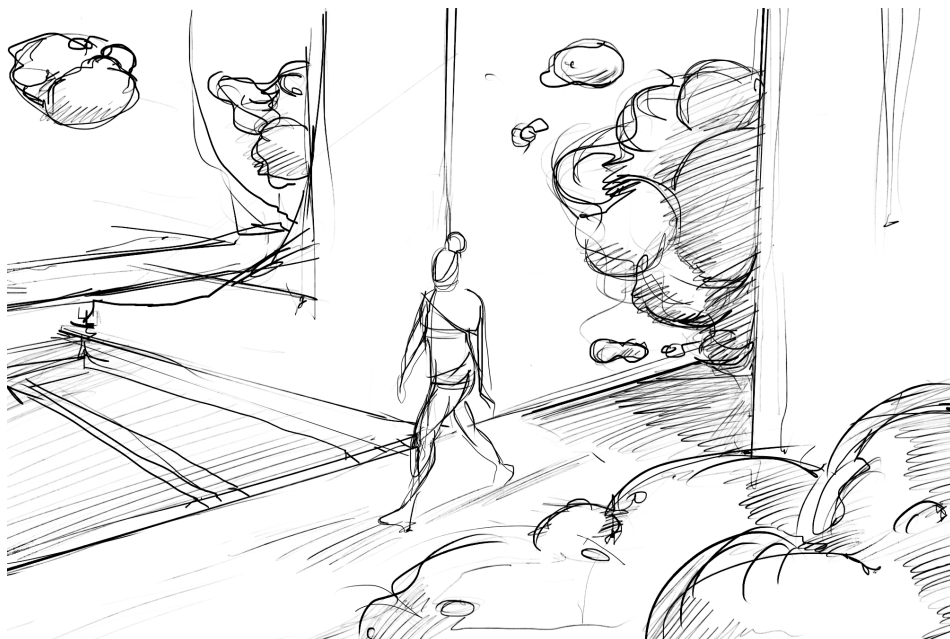
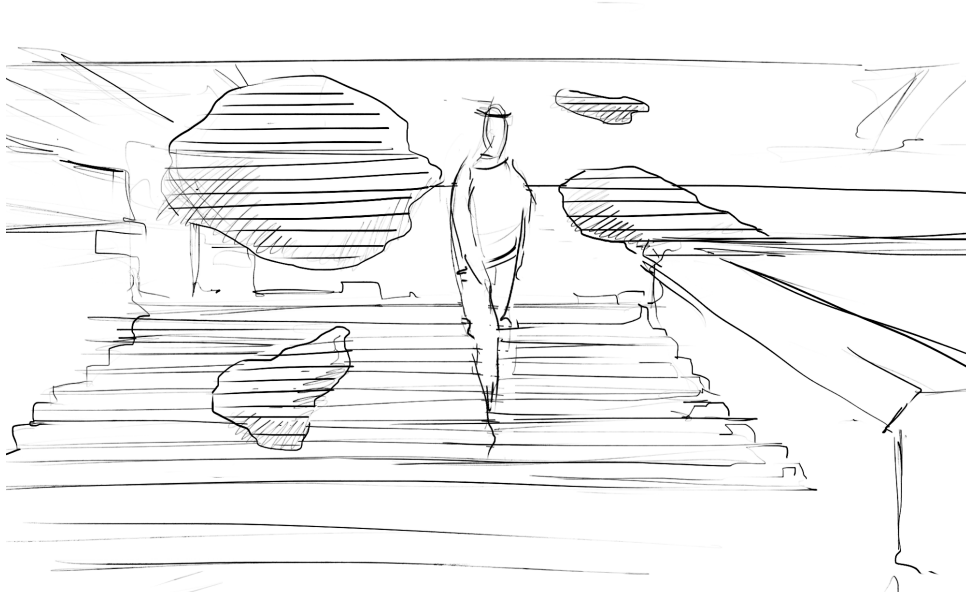
Příloha 1 - Skici a prvotní návrhy



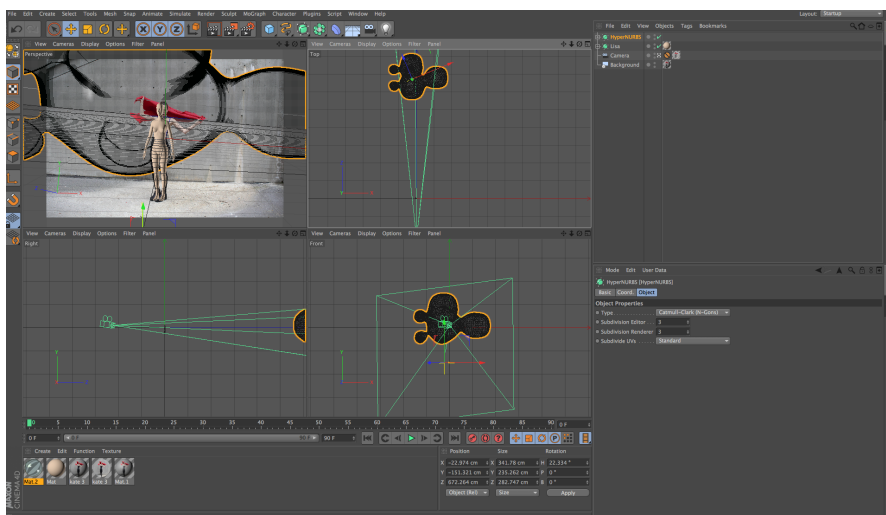
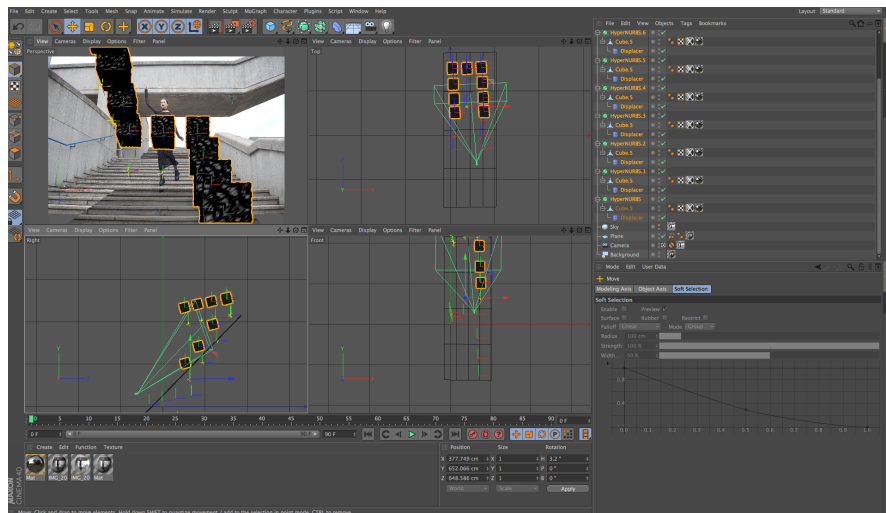
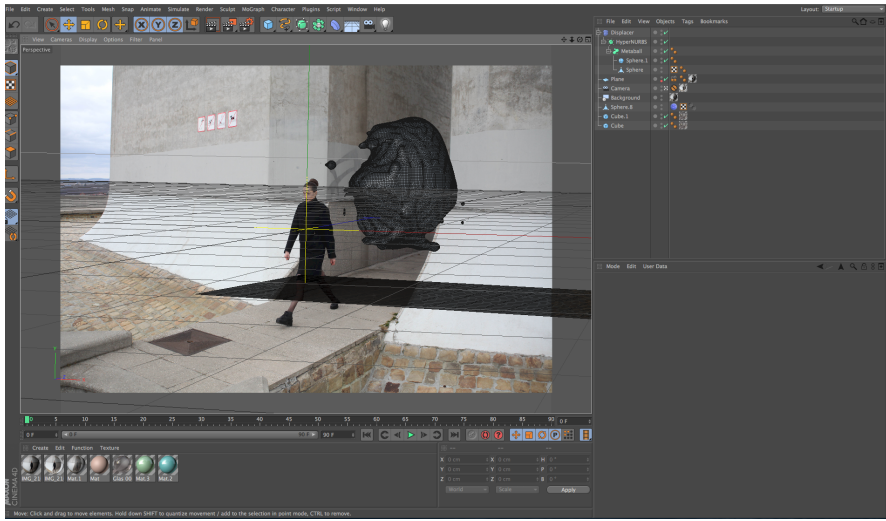
Příloha 2 - 3D koláže



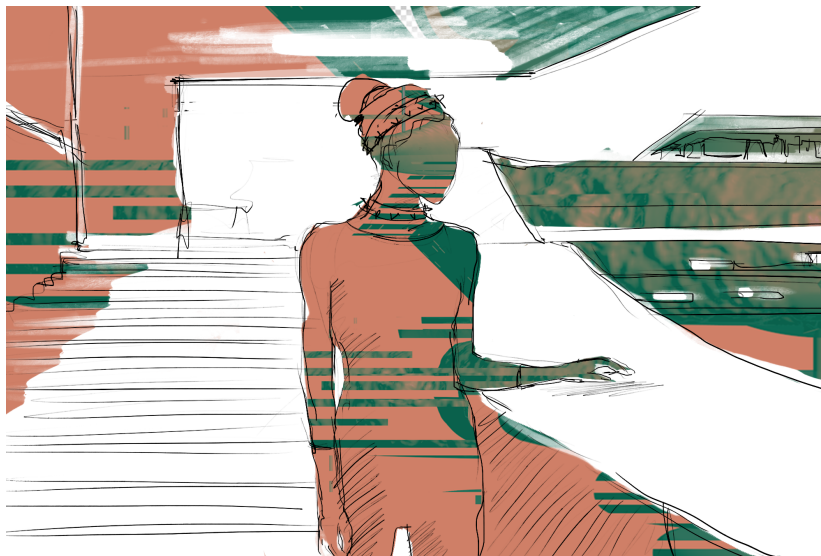
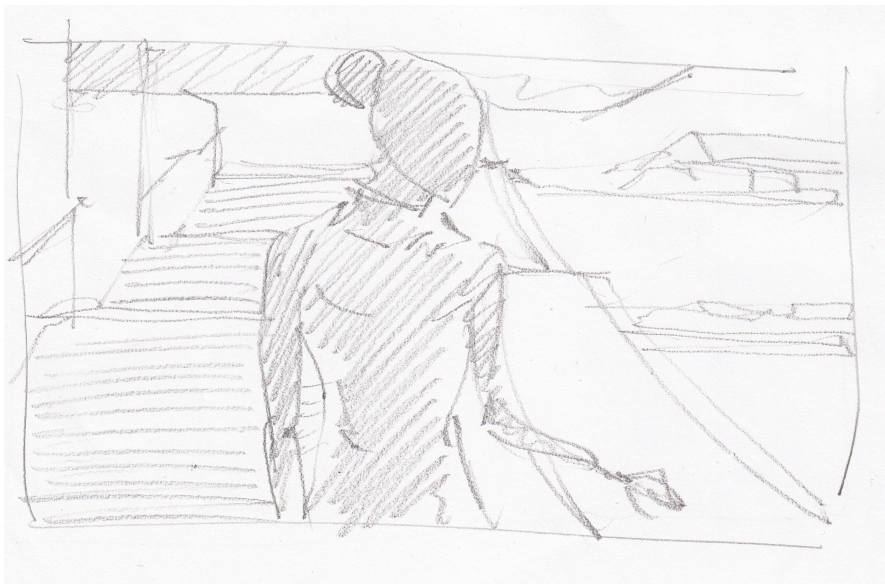
Příloha 3 - Kresby s tabletem Wacom



Příloha 4 - Proces práce



Příloha 5 - Názorný postup



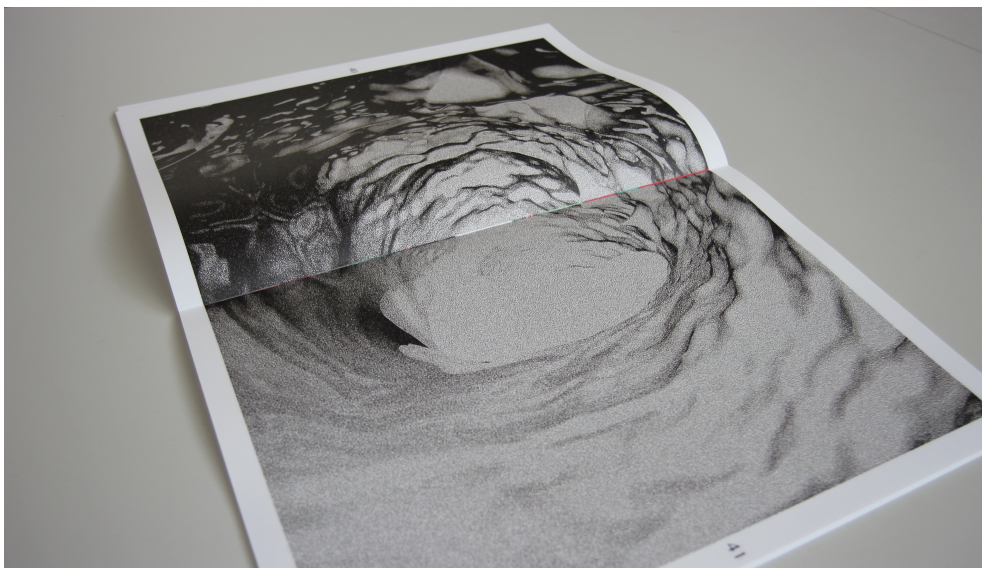
Příloha 6 - Srovnání před a po



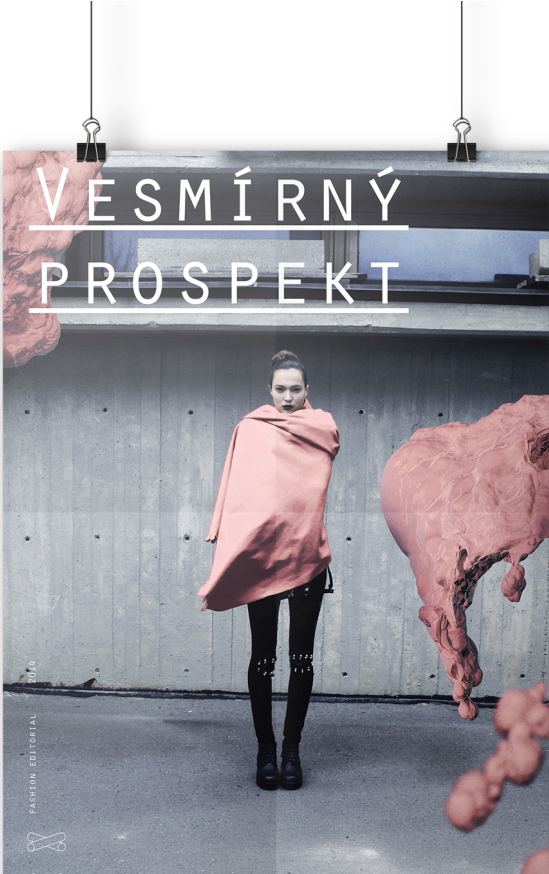
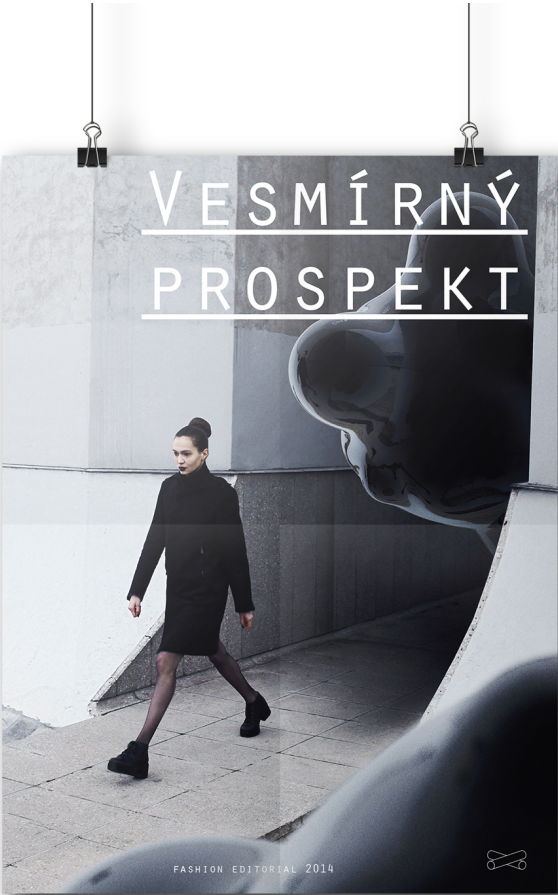
Příloha 7 - Konečná verze



Příloha 8 - Vazba knížky



Příloha 9 - Plakáty



Příloha 10 - Storyboardy

