

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

ILUSTRACE V SOUČASNÝCH MÉDIÍCH

BARBARA SCHEJBALOVÁ

Plzeň 2016

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
Studijní program Výtvarná umění
Studijní obor Ilustrace a grafika
Specializace Mediální a didaktická ilustrace

Bakalářská práce

ILUSTRACE V SOUČASNÝCH MÉDIÍCH

BARBARA SCHEJBALOVÁ

Vedoucí práce: Doc. akad. mal. Josef Mištera
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2016

Ukázka konečného zadání bakalářské práce

Prohlašuji, že jsem práci zpracovala samostatně a použila jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2016

.....
podpis autora

OBSAH

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE.....	7
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY.....	9
3	CÍL PRÁCE.....	10
4	PROCES PŘÍPRAVY.....	11
5	PROCES TVORBY.....	12
6	TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA.....	14
7	POPIS DÍLA.....	15
	7.1 Logo.....	15
	7.2 Booklet.....	15
	7.3 Obal na LP.....	15
	7.4 Plakát.....	15
	7.5 Triko.....	15
	7.6 Taška.....	15
	7.7 Placky.....	16
	7.8 Samolepky.....	16
	7.9 Soubor ilustrací.....	16
8	PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR.....	17
9	SILNÉ STRÁNKY.....	18
10	SLABÉ STRÁNKY.....	19
11	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	20
12	RESUMÉ.....	21
13	SEZNAM PŘÍLOH.....	22

Poděkování

Ráda bych touto cestou poděkovala v první řadě své rodině, přátelům a tolerantním spolubydlícím, za psychickou oporu. Dále vedoucímu mé bakalářské práce Doc. akad. mal. Josefu Mišterovi za cenné rady a trpělivost po dobu bakalářské práce. Na závěr bych chtěla poděkovat celé kapele Acid Row.

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Když se nad touto otázkou zamyslím, ilustraci se věnuji od malička. Již od útlého dětství jsem odmítala originální přebaly knih a sama jsem si vyráběla vlastní. Černobílé knihy mi připadaly příliš mdlé, a proto jsem je využívala zároveň i jako omalovánky. V pozdějším věku jsem obaly na knížky vyměnila za obaly na kazety a cédéčka. Řekla bych, že dalším faktorem je to, že si asi od 7 let vedu kresebný deník. Události a myšlenky si od dětství spíše zakresluji, než zapisuji.

Na střední škole jsem studovala obor grafický design. Získala jsem zde cenné znalosti z technické oblasti výtvarnictví, od počítačových programů až po technické vlastnosti tiskových materiálů. Již od prvního ročníku jsem se zaměřovala spíše než samotný grafický design, na kresbu a malbu. Bavily mě hodiny figurální kresby a tradiční kresba. Ve třetím ročníku jsem se dostala ke grafickým technikám, což beru jako největší přínos z dob studia na střední škole. Právě v dílně grafických technik jsem se cítila lépe než v počítačové učebně. Bavilo mě hledání cest, hledání vlastního rukopisu a výrazu. V tomto ohledu patří dík mému třídnímu učiteli Mgr. Tomáši Němejcovi, který mě v mém rozvoji podporoval, pomáhal mi nacházet inspiraci a nové cesty v mém projevu. Dále mě seznámil s řadou výtvarníků, jejichž tvorba mě na střední škole ovlivnila. Jmenovala bych například výtvarníky jako Josef Bolf a Jiří Franta.

V období studií na střední škole mě začala velmi ovlivňovat hudba. Komunita lidí, ve které jsem se pohybovala, byla zaměřená hlavně na hudební umění. Většina mých přátel v té době zakládala kapely. Nezpočet víkendových koncertů, účast na zkouškách, vliv různých žánrů, atmosféra plzeňských klubů, všechny tyto faktory mě ovlivňovaly a ovlivňují dodnes. Právě z toho důvodu jsem si vybrala jako téma vizuální styl hudební skupiny.

Po studiích na střední škole jsem byla přijata do ateliéru mediální a didaktické ilustrace. Přiznám se, že klauzura v prvním semestru, kdy jsme měli za úkol kreslit parky města Plzně mi moc nesedla. Čekala jsem ihned zadání jako například knižní ilustrace. Ovšem musím podotknout, že třeba figurální kresba byla pro mne velkým přínosem. Prohloubila jsem si zde znalosti z perspektivy a anatomie. Ve druhém ročníku jsem se v letním semestru dostala právě k zadání ilustrace ke knize. K této příležitosti jsem si vybrala mojí

blíbenou knihu *My děti ze stanice Zoo*. Dále bych se zmínila o semestrální práci v letním semestru druhého ročníku. Úkolem bylo vytvořit karetní hru. Zvolila jsem si hru *Černý petr* a tu jsem komponovala do vlastního projektu „*Club 27*“. Celá hra se tématicky točila kolem tématu smrti muzikantů, kteří zemřeli ve věku 27 let. Tuto práci uvádím jako příklad již zmiňovaného vlivu hudby na moji tvorbu.

V této kapitole bych se ráda zmínila i o dalších podnětech které mě kromě hudební kultury ovlivňují. Jedním z faktorů je jednoznačně film. Velkou stopu ve mě zanechal *Nekonečný příběh* (z roku 1984) od režiséra Wolfganga Petersena. Již od dětství jsem byla uchválena celým námětem a estetickým zpracováním tohoto filmu. Fantasy žánru nijak zvlášť nepodléhám, ovšem snové krajiny, zpracování postav a celá myšlenka filmu, mě fascinuje dodnes. Dalším filmem, který mě značně ovlivnil je *Ken Park*. Psychologický film s prvky erotického dramatu z roku 2002, je natočen na motivy scénáře legendárního tvůrce Harmony Kornieho. Snímek se odehrává v malém kalifornském městečku a popisuje podivné osudy čtyř rodin. Tento film mám ráda pro jeho surovost a zajímavé explicitní podání docela mainstreamového tématu problémů v soužití mezi dětmi a jejich rodiči. Nakonec nemohu nezmínit kultovní film *The Doors*. Po shlédnutí tohoto snímku jsem zcela propadla hudbě a poezii Jima Morrisona. Líbilo se mi také zasazení písniček do životopisného příběhu.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Zvolila jsem si téma s názvem Ilustrace v moderních médiích.

Při výběru samotné práce mě v rámci tohoto zadání napadlo stále často skloňované slovo „Merchandise“. Merchandise, vizuální styl, nemohla jsem tuto myšlenku vytěsnit z hlavy, i při uvažování nad volbou jiného tématu. Ještě jsem nebyla úplně rozhodnuta, které téma si tedy zvolím a v té době jsem byla na koncertu kapely Acid Row. Při této události mě napadlo, že tak světlá kapela nemá ani pořádné logo. Bakalářská práce, vizuální styl, ilustrace v moderních médiích, všechny tyto pojmy se najednou spojily a volba tématu byla jasná. Když jsem se zeptala kluků, jestli bych nemohla využít jejich kapelu k mojí bakalářce, jejich nadšení bylo obrovské. Moje tvorba se jim líbí a dobře jí znají, proto jsem měla jejich plnou podporu.

Jak už jsem popisovala v předešlé kapitole, hudební kultura je mojí velkou inspirací. Proto jsem si vybrala právě Acid Row. Čtyřčlenná kapela vznikla v Tachově kolem roku 2009 ještě pod názvem Project 76. Jejich hudba se řadí mezi žánr stoner rock. Jde v ní slyšet vliv The Doors a Jimmyho Hendrixe, Queens of the stone age, punku, grunge a psychedeliky, což je přesně můj šálek kávy.

Už déle jsem přemýšlela, že bych se chtěla do tohoto tématu pustit i v osobních projektech. V minulosti se mi naskytlo pár příležitostí, kdy jsem pracovala na menších zakázkách spjatých s hudbou. Nedávno jsem například dostala příležitost přispět malbou do bookletu folkové kapely Teepee a před lety jsem spolupracovala na bookletu indie kapely Hypnopingu. Následovalo ještě pár menších počinů, jako tvorba plakátů a pozvánek na koncerty, nicméně příležitost k vytvoření většího kompletnějšího projektu se mi naskytla až v rámci zvolení tématu Ilustrace v moderních médiích. Tuto příležitost zároveň беру jako osobní zkoušku, jak dokážu naložit s vlastními zkušenostmi v oblasti výtvarnictví a zároveň jako odrazový můstek k dalším projektům, které by se mi mohli na základě reflexe z této práce naskytnout.

3 CÍL PRÁCE

Cílem mojí práce bylo vytvořit vizuální styl hudební skupiny Acid Row, se kterým by se mohla prezentovat v rámci vydání nového EP alba s názvem Bad Delivery. Tento vizuální styl by měl být dobře použitelný jako prezentace na hudebních webech jako například bandzone.cz a bandcamp.com a jako profil kapely na různých sociálních sítích. Dále by měl podpořit vizuální zapamatovatelnost kapely prostřednictvím propagačních předmětů, které nese zadání mé bakalářské práce.

Nesnažila jsem se vytvořit soubor předmětů pro masovou propagaci a prodej kapely. Chtěla jsem hlavně podat výtvarnou tvář jejich muziky, přidat hudebnímu zážitku i výtvarnou hodnotu, která kapele úplně chyběla.

V neposlední řadě jsem chtěla dosáhnout toho, aby byl posluchač (nejlépe i jiného žánru, než je stoner rock), který třeba ani kapelu Acid Row nezná, aby byl zvědavý co se vlastně za motivy a celou vizuální identitou skrývá.

Přesným zadáním bakalářské práce bylo vytvořit logo, booklet, obal na LP desku, plakát, triko, plátěnou tašku, 5 x placky, 5 x samolepky, 5 x ilustrace. Nebyla jsem nijak omezena formátem ani technikou.

4 PROCES PŘÍPRAVY

Jako první krok, jsem hledala nějaký inspirační zdroj, podnět od kterého se odpíchnout. Každý den se setkávám s pestrou škálou ilustrací, obrázků a právě vizuálních stylů. Řada těchto výtvarných jazyků mě denně ovlivňuje hlavně na internetu. Pro začátek mojí práce jsem si napřed chtěla zvolit nějaké hmatatelnější médium, než je internet, a proto jsem zamířila do Studijní a vědecké knihovny Plzeňského kraje. Po návštěvě knihovny, jsem se rozhodla využít informací z těchto tří knih:

1. Layout : velký průvodce grafickou úpravou

Tuto knihu jsem měla po ruce při převádění ilustrací do digitální podoby. využila jsem zde velmi užitečné přehledy rozměrů a proporcí různých grafických materiálů, jako například standartní rozměry CD.

2. Psychadelia ve vizuální kultuře beatového věku 1962-1972

Jedná se o ukázkou československých plakátů rockové a beatové hudby. Zde jsem se zaměřila hlavně na typografii. Nakonec jsem se rozhodla, že typografii použitou pro žánr té doby volit nechci a chci zařadit svěžejší a modernější rukopis.

3. Dar: Husák trávu nekouřil

Jedná se o ukázkou hudebních plakátů, plakátů na festivaly a propagační plakáty samotných kapel, které u nás vznikly v průběhu minulých čtyřiceti let. Publikace byla vydána ku příležitosti 25. mezinárodního bienále grafického designu Brno 2012. Zkoumá například barevné a proporční řešení plakátu. Zde jsem čerpala inspiraci o barevné škále a výtvarném výrazu.

5 PROCES TVORBY

Začátky mé tvorby vypadaly poněkud rozpačitě. Nejisté skicování log ve volných chvílích se proměnilo v zoufalé hledání výtvarného projevu, při kterém jsem pociťovala spíše napětí, nežli nadšení z právě začaté práce. Šla jsem na to tedy jinak. Pod vlivem hlasitých nahrávek Acid Row a otevřeného vína jsem začala v sedě na podlaze kreslit na vše co mi přišlo pod ruku. Zkoušela jsem různé kombinace barev a přístupů. Na začátku jsem si představila hudbu jako příběh. Jakási „acid“ hmota prostupuje celou krajinou, valí se naproti nám a my nemáme šanci utéct. Z normálního světa nás najednou přenesou do prostředí, kde krajiny, měsíc, stromy i zvířata vypadají jinak, než jak je známe. Hmota prostoupí do každé bytosti a vytvoří z nich monstrum k obrazu svému. Tento pocit není ovšem nakonec nepříjemný nebo děsivý, ba právě naopak. Prostřednictvím hudby a barev můžeme nachvívli utéct do končin, které jsou zcela mimo náš všední svět. Tyto psychadelické představy jsou zároveň i typickým pojítkem stoner rockové hudby. Už samotný název Acid Row napovídá, že celá filozofie jejich hudby se zakládá na transcendentálních a drogových zážitcích a právě s tímto faktorem jsem se rozhodla pracovat.

Tento vlastní příběh mi velmi pomohl k odpíchnutí se k další fázi, a to samotné tvorbě návrhů. Vytvoření toho příběhu pro mě bylo velmi zásadí. Díky počáteční představě jsem mohla rozvíjet další nápady pro motivy celého vizuálního stylu.

Po výše popsaném procesu jsem se dostala k tvorbě návrhů. Mezi první mé návrhy patří šnek, který má místo ulity lebku. Tímto motivem jsem chtěla vyjádřit oplzlost každodenního života, ze kterého máme neustále potřebu jakkoliv alespoň na chvílku utéct. Tento návrh jsem přenesla do digitální podoby. Chtěla jsem zde využít své zkušenosti z minulého semestru, kdy jsem prohloubila své znalosti práce s tabletem. Tímto stylem jsem si byla vzhledem k předchozím zkušenostem zcela jistá. Při první konzultaci s vedoucím práce jsme došli k názoru, že tento způsob tvorby by mohl vést k příliš utáplému výrazu, a že by mé práci pomohla větší uvolněnost.

Po první konzultaci následovalo hledání toho správného výrazu, který by mi byl příjemný a zároveň by se hodil do kontextu celé práce. Zkoušela jsem tedy barvy. Omezila jsem barevnou škálu

převážně na kombinaci tyrkysové, růžové a žluté barvy. Tuto barevnou škálu jsem zkombinovala s koláží. Motivy, které jsem lepila, jsou náhodně vystřižené a nakopírované obrázky výstřižků ze starých časopisů. Právě těmito obrázky jsem podpořila psychadelickou atmosféru práce (například zrentgenovaná zvířata a lebky s kombinací černé oblohy a růžových hvězd). Právě těmito motivy jsem se snažila navodit snové prostředí, které jsem si při poslechu písniček představovala. Tyto asociace jsou velmi individuální, což podtrhuje celou myšlenku Acid Row a zároveň podstatu stoner rocku a psychadeliky obecně.

Jako další pojící motiv jsem zvolila čertici. Čertice zde zastává funkci femme fatale z tajuplných psychadelických krajín, která nás za doprovodu oné „acid hmoty“ přenesení do jiného světa. Motiv rohů spojuje většinu ilustrací. Je to zároveň i návaznost na jednu z nahrávek Acid Row, která nese název Lucifer.

6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Samotné motivy jsem tvořila převážně na kartony, právě kvůli kombinování lepidla, koláže, malby. Barevná škála je kombinace akrylátových a temperových barev spolu s uhly, omezenými též na škálu růžové žluté a tyrkysové. Černé plochy jsem vytvářela tuší. Motivy zrentgenovaných zvířat, lebek, očí a úst jsou vybrané výstřižky ze starých časopisů a následně oscanované, nebo vytištěné obrázky z internetu.

Fotografie kapely Acid Row jsou vlastní autorské fotografie, vytvořené během kapelní zkoušky v prostředí komplexu garáží.

Konečná práce je vytištěna v tiskárně technikou digitálního tisku. Trička a plátěné tašky jsou vytištěny flexotiskem.

Hlavním médiem pro mojí práci se stal scanner. Celou práci jsem nejdříve vytvářela na kartony, poté oscanovala. V počítači jsem scany upravila v programu Adobe Photoshop CS6. Další doplňující prvky jsem dotvářela v programu Adobe Illustrator CS6.

Co se týká typografie, zvolila jsem ručně psané nápisy, přenesené scanem do digitální podoby. Při doplňujících textech (například popisky na CD a LP) jsem zvolila jednoduchý font Franklin Gothic Medium.

7 POPIS DÍLA

7.1 Logo

Logo jsem vytvářela hned mezi prvními skicami celé práce, ovšem konečná podoba loga byla zformována paradoxně až při dokončování celé práce. Logo je vlastně převedená kresba do vektorového obrázku. Jedná se o nápis názvu kapely a není tvořeno předem zavedeným fontem. Doporučená aplikace tohoto loga je v bílé, eventuelně v černé barvě, jelikož právě bílé grafické prvky jsou jedním z typických pojetí celého vzhledu.

7.2 Booklet

Po zhotovení několika maket jsem nakonec zvolila podobu jednoduché pošetky, v níž najdeme přílohu v podobě psaných textů. Názvy písniček na zadní straně jsem vytvořila fontem Franklin Gothic Medium.

7.3 Obal na LP desku

Obal na desku jsem zhotovila totožně s bookletem na CD.

7.4 Plakát

Ústředním motivem plakátu je hlava se zakrytým obličejem. Tento motiv nese typické prvky celého vizuálního stylu (rohý, barevnost, zvířata ve spodní části). Plakát je na černém pozadí. Písmo jsem tvořila ručně a zvolila jsem bílou barvu, aby korespondovala s celým vizuálním stylem.

7.5 Triko

Motivem trika jsou lebky, kolem jejichž hlav jsou čárkované bílé prvky (pojí se s pláštěm taškou a plakátem). Barvu triček jsem volila černou, aby zde vynikl motiv a bílá barva. Triko je tištěné flexotiskem.

7.6 Taška

Tašku jsem zvolila ve formě plátěné „nákupní“ tašky. Tyto tašky jsou v dnešní době velmi oblíbené, stále více jsou používány jako reklamní předměty, propagace módních značek a nebo právě hudebních skupin. Jsou nedílnou součástí merchandisingu. Mimočodem jejich rozměr souhlasí s rozměrem standardního obalu na vinyl.

Motiv tašky je opět hlava s rohy. Barvu jsem vybrala opět černou a tisk technikou flexotisku.

7.7 Placky

Motivy na placky jsou vlastně vyjmuté motivy celého vizuálního stylu Acid Row, doplněné logem. Tato jednoduchá forma propagace je častou součástí prodeje fanouškovských předmětů hudebních skupin pohybujících se v undergroundovém prostředí.

7.8 Samolepky

Motivy na samolepky jsou ohraničeny nepravidelným bílým prostředím tak jako taška, triko a plakát. Samotné motivy představují oběti „acid hmoty“. I v těchto motivech nechávám divákovi/posluchači zcela volnou fantazii a vlastní subjektivní tok myšlenkových asociací.

7.9 Soubor ilustrací

V první fázi jsem vytvořila soubor ilustrací na zkoušce Acid Row. V hlavě jsem měla nápad na jakýsi příběh, kdy kluci utíkají před valící se hmotou, která je stejně nakonec pohltní. Do takto vymyšlených situací jsem je napožívala a vyfotila. V druhé fázi jsem si autorské fotografie vytiskla a domalovala dle svého vymyšleného příběhu. Tyto ilustrace mohou ve finále posloužit jako nástěnné plakáty pro fanoušky Acid Row.

8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANNÝ OBOR

Nelze tvrdit, že by má práce byla přínosem pro ilustraci jako takovou. Ale musím konstatovat, že byla přínosem pro moji tvorbu a můj osobní rozvoj celkově. Díky práci na uceleném projektu jsem se naučila novým technickým postupům a možnostem tisku a kombinování různých výtvarných technik. Dále jsem si zde uvědomila, jak důležité je si práci dobře rozvrhnout, především časově. Tuto důležitou část jsem si uvědomila samozřejmě až při dokončování projektu. Zároveň jsem prohloubila svůj dosavadní rukopis o nové zkušenosti, rozvinula ho a posunula dalším směrem. Mě samotnou velice zajímá, jak tato zkušenost ovlivní další moji tvorbu a jak posune můj dosavadní výtvarný jazyk.

Nevím, jestli moje práce bude přínosná pro obor jako takový. V dnešní době, kdy je konkurence ve všech odvětvích tak obrovská a pestrá, je dobrá propagace samozřejmě důležitá. Jak už jsem v textu ale zmínila, mým cílem nebyla masová prodejnost a propagace Acid Row. Zaměřila jsem se na to, aby posluchač měl před sebou nějakou vizuální oporu a aby samotná kapela v prostředí daného žánru měla svůj nezaměnitelný vizuální styl.

9 SILNÉ STRÁNKY

Konečná sebekritika vlastní práce je vždy výzva k hlubokému zamyšlení a ohlédnutí se za určitým časovým úsekem, v tomto případně poměrně zásadním pro můj život. Můj názor se samozřejmě bude měnit s časovým odstupem, nicméně v této chvíli musím usoudit, že jsem s mojí prací spokojena.

Dle mého názoru jsem vytvořila jednotný vizuální styl hudební kapele, což bylo mým cílem. Nabídla jsem odběratelům dané hudby i vizuální podobu, která konkrétní kapele zcela chyběla.

Nakonec jsem spokojená i s volbou technické varianty, která byla v původních návrzích zcela jiná. Vyzkoušela jsem si zde větší uvolněnost.

Při budování mé bakalářské práce, jsem si uvědomila řadu věcí, o kterých jsem do té doby vůbec nevěděla, nebo jsem si jimi nebyla příliš jistá. Jednou z nich je to, jaký bezpočet možností naskýtá obor, který právě studuji. Uvědomila jsem si, v jaké umělecké sféře se cítím dobře. Doufám tedy, že okolní publikum bude můj projekt hodnotit pozitivně. Odměnou pro mě samotnou je však chuť k hledání nových nápadů a vymýšlení vlastních projektů a invencí.

10 SLABÉ STRÁNKY

Na začátek bych mezi mé slabé stránky uvedla nepříliš dobré časové rozvržení práce. Pracovala jsem na etapy, z absolutního zápalu do projektu jsem pak upadala do prokrastinačních stavů, nebo do stavů nejistoty a nedůvěry v mojí práci a sebe samou. Tyto dvě vlny jsem se pak snažila ze všech sil zkrotit a dostat i z té negace to nejlepší. Zároveň jsem si vědoma, že z tohoto přístupu bych se měla ze všech sil snažit vymanit, abych se mohla posunout k profesionalitě a celkově efektivnějšímu procesu v dalších projektech.

Jako další slabou stránku bych uvedla to, že právě ve stavech plného pracovního nasazení, kdy jsem ilustrace vytvářela bezmyšlenkovitě na zemi, hledala kombinace technik a barev, tak jsem někdy zapomínala na to, že vlastně vytvářím vizuální styl, který má nést ve výsledku jednotný výtvarný jazyk. V dokončovací fázi jsem tedy musela více přemýšlet nad tím, jak projekt učinit soudržnějším.

11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

1. HARRIS, P., AMBROZE, G. Layout: velký průvodce grafickou úpravou. Brno: Computer Press, 2009. ISBN 978-80-251-2165-8.
2. PRIMUS, Zdeněk. Psychadelia Ve vizuální kultuře beatového věku 1962-1972. Praha : Kant, 2014. ISBN 978-80-7437-131-8.
3. HALOUN, K., ČUMLIVSKI, J. Dar:Husák trávu nekouřil. Brno: Moravská galerie, 2012. ISBN 978-80-7027-251-0.

12 RESUMÉ

The topic of my bachelor's work is Illustrations in current modern media. More specifically I decided to create a visual style to music band Acid Row. I like to watch the different visual styles of music bands and it was one of the reasons why I chose this topic. Acid row are playing genre of stoner rock with influence of Jimmy Hendrix, The Doors, Queens of the stone age and other legend of rock, punk, grunge and other music genres. The main purpose was to create a visual identity for promotion of musical bands on Internet servers and continue to create a visual aspect for this band. At the beginning of my work I have created a many sketches of logos and other illustrations which finally look completely different than final project. After consultation with my work's leader I chose the combined technique. I've formed illustration with using acrylic paint, collage and ink. In a second phase I have these illustrations apply to promotion materials.

The next part of task was to unite all the work into final form. I tried to do this through uniform graphic elements and typography.

The whole task for me meant a a lot of experience. I learned new techniques and I first tried to work on a comprehensive project and also move my borders.

12 SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1

Počáteční návrhy loga

Příloha 2a

Ukázka variant řešení

Příloha 2b

Ukázka variant řešení

Příloha 3a

Hledání stylu

Příloha 3b

Hledání stylu

Příloha 4a

Ukázka konečné podoby ilustrací

Příloha 4b

Ukázka konečné podoby ilustrací

Příloha 5

Finální logo

Příloha 6

Plakát

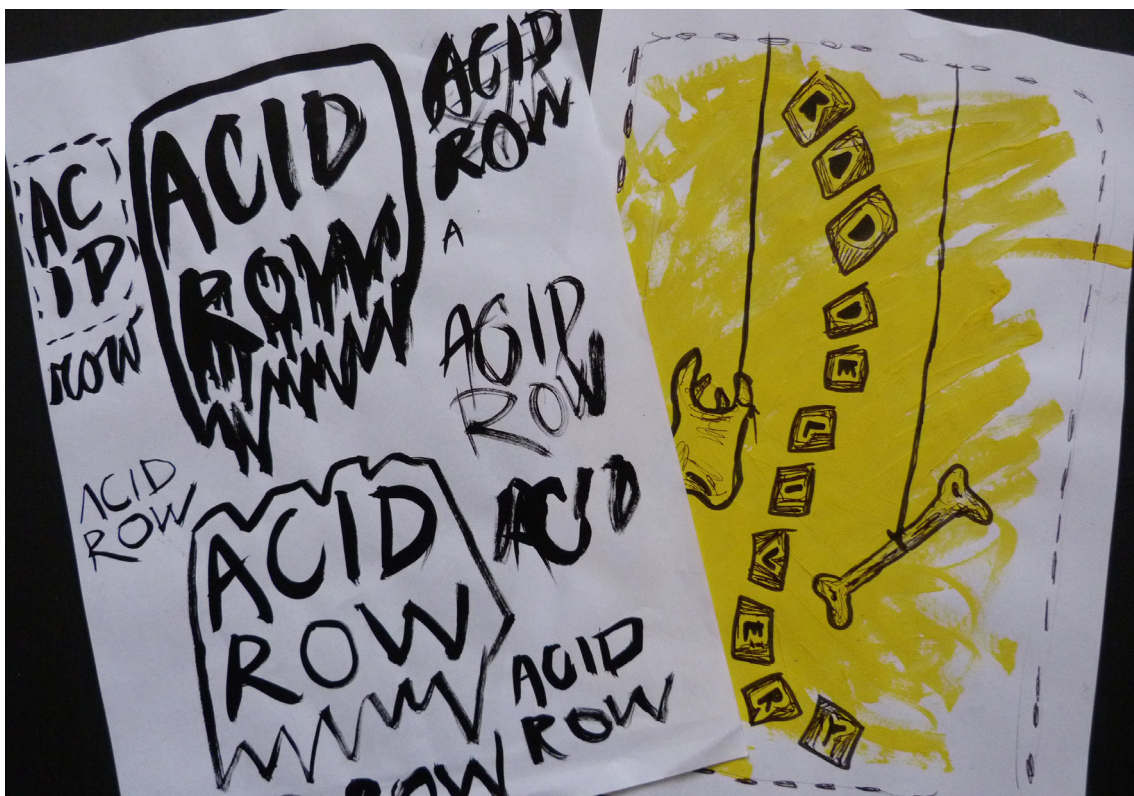
Příloha 7

Propagační materiály

Příloha 1

Počáteční návrhy loga

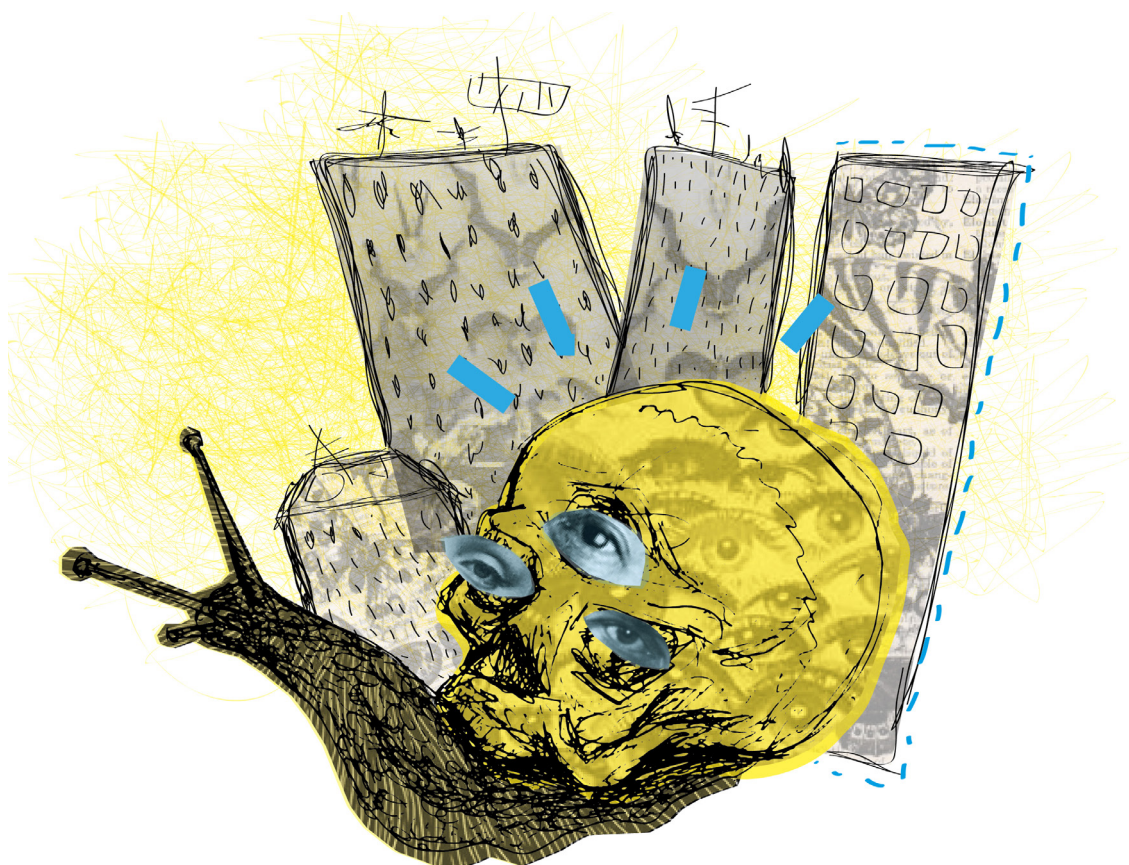
(vlastní foto)



Příloha 2a

Ukázka variant řešení

(vlastní foto)



Příloha 3a
Hledání stylu
(vlastní foto)



Příloha 3b
Hledání stylu
(vlastní foto)



Příloha 3a

Ukázka konečné podoby ilustrací



Příloha 3b

Ukázka konečné podoby ilustrací

(vlastní foto)

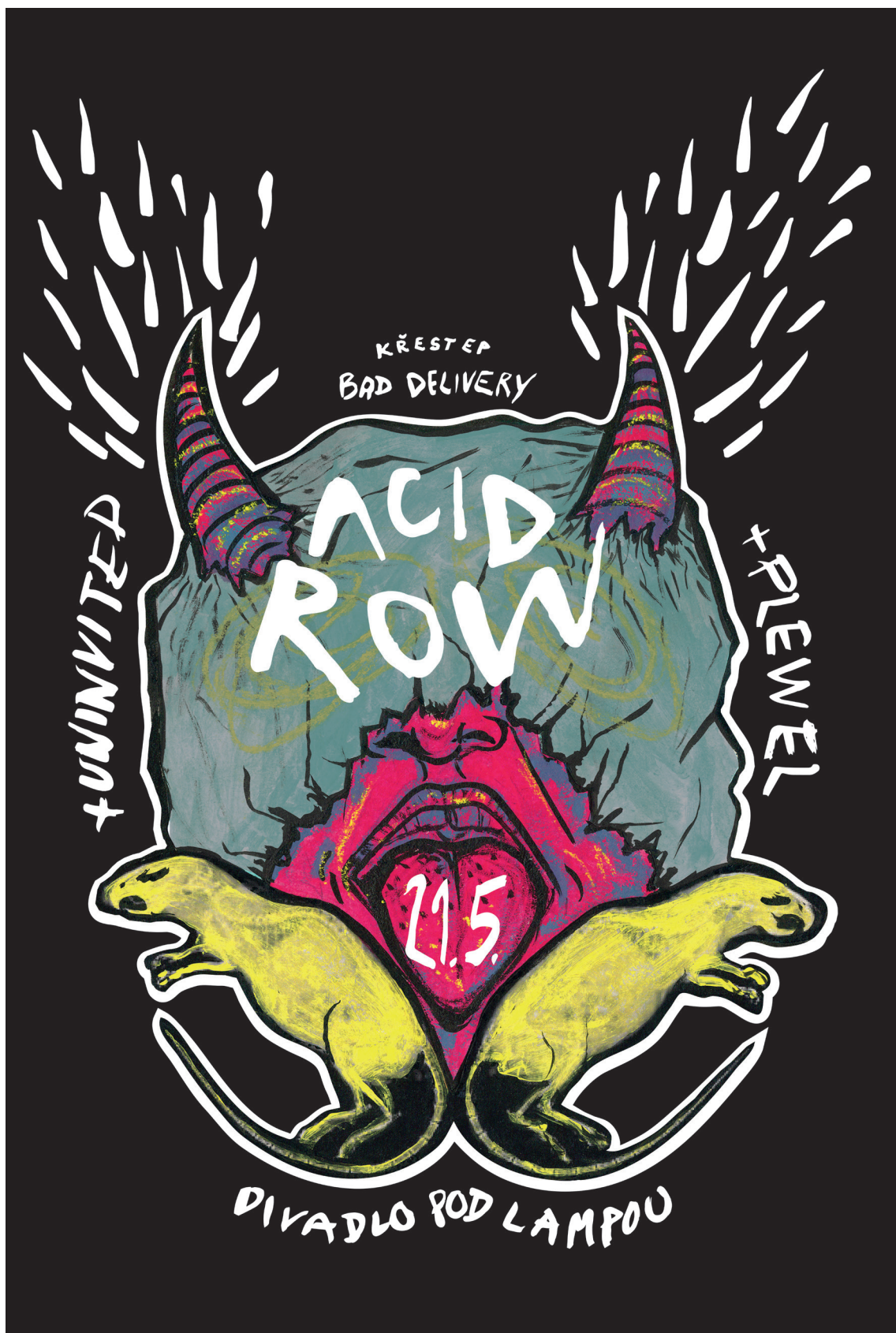


Příloha 5
Finální logo

ACID
ROW



Příloha 6
Plakát



Příloha 7
Propagační materiály
(vlastní foto)

