

Západočeská univerzita v Plzni  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce  
**Obrazová kompozice na téma typografie**

**AUDITORY ALPHABET**  
BcA. Lucie Marková

Západočeská univerzita v Plzni  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

**Katedra designu**

Studijní program Design

Studijní obor Ilustrace a grafický design

Specializace Grafický design

Diplomová práce  
**Obrazová kompozice na téma typografie**

**AUDITORY ALPHABET**  
Experimentální abeceda  
BcA. Lucie Marková

Vedoucí práce: Doc. MgA. Kristina Fišerová

Katedra designu

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2019

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracovala samostatně a nejedná se o plagiát.

Pízeň, duben 2019

---

podpis autorky

## Poděkování

Předně děkuji docentce MgA. Kristině Fišerové za pestrá a zábavná zadání během magisterského studia, za užitečné rady a názory na nejrůznější otázky. Velmi si vážím jejích zkušeností, přístupu a nadšení z grafického designu, které mně a mým spolužákům předala a motivovala nás věnovat se profesi grafického designéra.

Děkuji panu profesoru ak. mal. Rostislavu Vaňkovi za jeho bystré oko, vizuální citění a čas, který mi věnoval, velmi si ho cením. Vážím si konzultací při kterých mi spolu s paní docentkou MgA. Kristinou Fišerovou poskytli rady a věcné připomínky. Panu MgA. Ondřeji Zámešovi děkuji za názor a podnětné rady díky nimž se celý projekt ucelil. Ráda bych poděkovala Janě Hudyové, Danovi Tychtlovi a Ondřeji Novákovi za propůjčení jejich hlasů. Davidu Švehlovi velice děkuji za podporu a velkou trpělivost při technických konzultacích. Poděkování také patří Dominiku Fintovi, který mi pomohl s prezentací projektu na webu a děkuji také mým spolužačkám a kamarádkám Tereze Pejřimovské a Zuzaně Chleborádové.

V neposlední řadě děkuji mé rodině za to, že mi umožnili studovat a podporovali mě. Na závěr bych ještě chtěla poděkovat týmu tiskárny Signpek za jejich ochotu, preciznost, krásný tisk a tu nejčernější černou.

## Obsah

1. Mé dosavadní dílo v kontextu specializace _____	7
2. Téma a důvod jeho volby _____	15
3. Cíl práce a přínos pro daný obor _____	16
4. Proces přípravy, proces tvorby _____	17
5. Popis díla, Technologická specifika _____	22
6. Seznam použité literatury _____	36
a) Knižní a periodická literatura	
b) Internetové zdroje	
7. Resume _____	37
8. Seznam obrazových příloh _____	38

## 1. Mé dosavadní dílo v kontextu specializace

Grafický design je krásná disciplína. Nabízí designérovi nespočet možností jak se kreativně realizovat. Designér má na výběr z velkého množství médií, skrze která může myšlenku tlumočit.

Grafický design je všude kolem nás. Pomáhá nám komunikovat, rozlišovat, který produkt je pro nás vhodný, pomáhá nám učit se, orientovat se v prostoru, pomocí infografiky vstřebávat informace a v neposlední řadě je jeho cílem nás bavit. Motivuje mě zamyslet se a potěší mě pokud má nápad, je vtipný, originální či vizuálně přitažlivý. Kvalitní grafický design kultivuje prostředí ve kterém žijeme a inspiruje k vlastní tvorbě. Naopak je smutné pokud je bez nápadu, nebo nevhodně graficky zpracovaný a je z něj na první pohled evidentní neznalost pravidel a zásad.

Během deseti let, kterých se grafickému designu věnuji, jsem měla možnost pracovat na nejrůznějších projektech. Realizovala jsem volná zadání, která vznikala na fakultě, účastnila se školních i veřejných soutěží a své znalosti uplatňuji i při realizaci nejrůznějších zakázek.

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara nabízí možnost účastnit se nejrůznějších workshopů s hostujícími pedagogy, což považuji za velmi přínosné. Studium oboru grafický design mi umožnilo podílet se na zajímavých projektech, jedním z nich byl CzechImage. Tento projekt iniciovala Česká centra ve spolupráci s Fakultou designu a umění Ladislava Sutnara v rámci široké řady akcí pořádaných při příležitosti stého výročí založení naší republiky. Pro projekt jsem vytvořila logo.



Obr. 1: CzechImage logo, vlastní tvorba

V rámci spolupráce s Českými centry jsme na fakultě vytvořili plakáty, které prezentovaly Českou republiku. Výstava projektu CzechImage putovala po jejich pobočkách ve světě.

Svou tvorbu často zaměřuji na komplexní vizuální styly organizací. Tvorba vizuální identity nabízí designérovi většinou volnou ruku při výběru vhodného výtvarného jazyka a relativně velký výběr výstupních médií. Jako ukázkou své práce bych uvedla návrh vizuální identity Galerie hlavního města Prahy, který jsem přihlásila do soutěže.



Obr. 2: návrh vizuálního stylu GHMP, tvorba vlastní

Dále bych uvedla návrh vizuálního stylu pro město Valašské Klobouky, který jsem vytvořila během magisterského studia.

# VALAŠSKÉ KLOBOŮKY

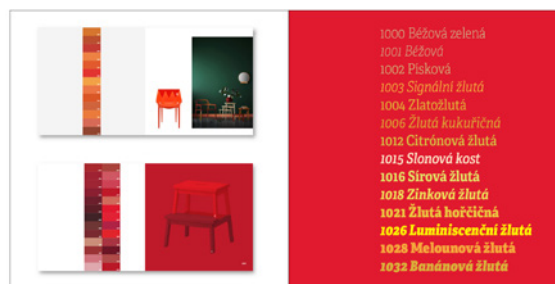


Obr. 3: návrh vizuálního stylu pro město Valašské Klobouky, vlastní tvorba



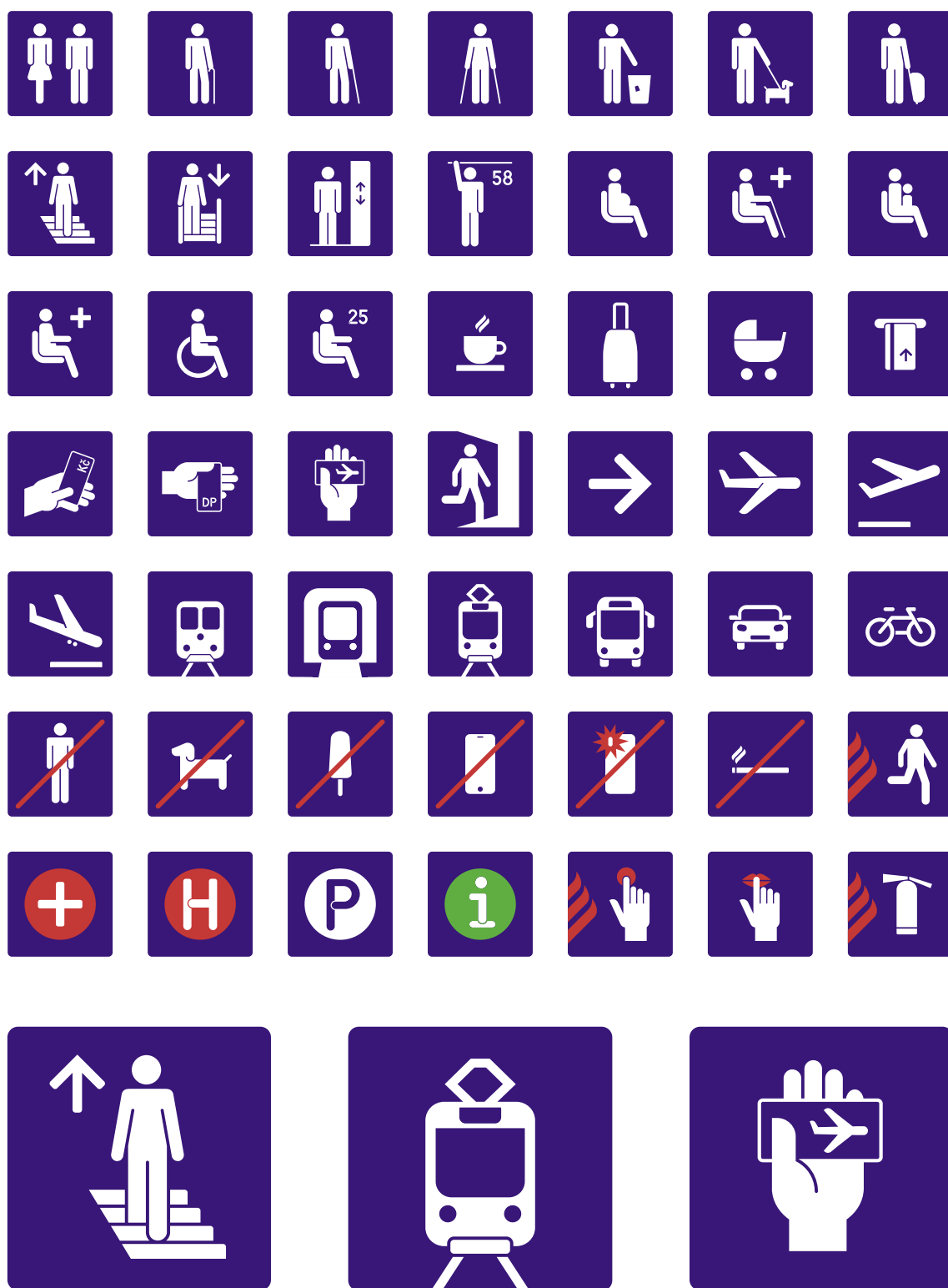
V průběhu mého magisterského studia k nám na fakultu nastoupil pan profesor ak. mal. Rostislav Vaněk pod jehož vedením jsem měla možnost tvořit řadu úkolů. Za zmínku myslím stojí projekt Adelle, který jsem navrhla v rámci zadání Písmo a jeho využití. Projekt koncepčně řeší obchod s exteriérovými a interiérovými barvami. Uvnitř obchodu jsou na stěnách barevné kompozice představující barevné odstíny. V katalogu prodejny se objevují předměty obarvené vždy určitou barvou. Jakýsi 3D vzorník barev na konkrétních materiálech.

**Adelle**  
**Adelle**  
**Adelle**



Obr. 4: Adelle – obchod s interiérovými a exteriérovými barvami, vlastní tvorba

Pod vedením pana profesora Vaňka a docentky Kristiny Fišerové jsem měla možnost minulý semestr vypracovat rozsáhlou sadu dopravních piktogramů, ke které jsem vytvořila i písmo jehož kresebné prvky korespondují s tvaroslovím piktogramů.



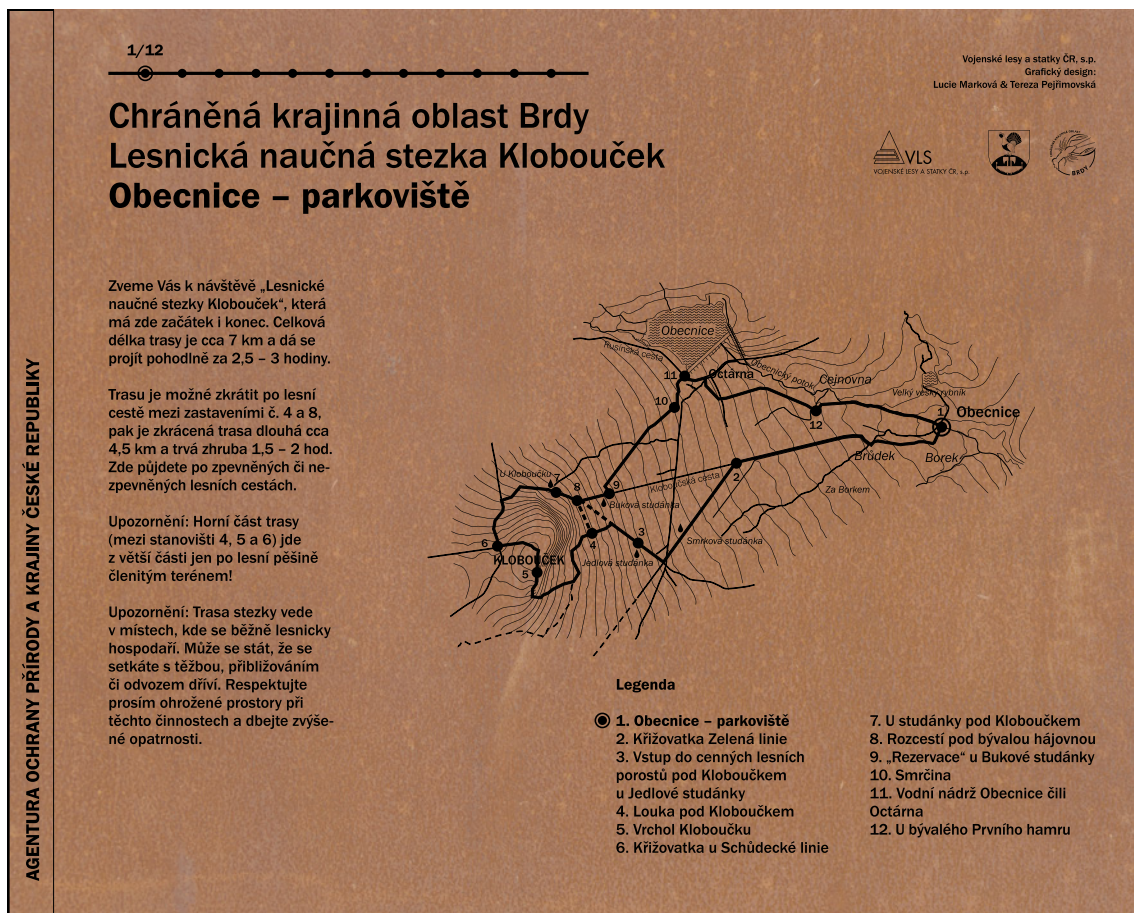
Obr. 5: Sada dopravních piktogramů, vlastní tvorba

A B C D E F  
G H I J K L  
M N O P Q R  
S T U V W X  
Y Z 1 2 3 4  
5 6 7 8 9

UNIFY

Během studia jsem absolvovala půlroční stáž v organizaci CZECHDESIGN, kde jsem na pozici grafického designéra vytvářela vizuální identitu několika součástí a projektů, které CZECHDESIGN zaštiťuje. Také jsem docházela do několika reklamních agentur na praxi.

Agentury, kde jsem pracovala, nebyly na příliš dobré úrovni a produkovaly spíše kvantitu než kvalitu. Spolužačka Tereza Pejřimovská, se kterou jsme si blízké, v té době pracovala v podobné agentuře. S Terezou jsme se shodovaly v přístupu k práci a v tom, jak pracovat rozhodně nechceme, a tak jsme se rozhodly spolupracovat. V září 2017 jsme spolu vytvořily novou vizuální identitu CITY TRIATHLONU Karlovy Vary a naše spolupráce pokračuje. Od té doby jsme realizovaly spoustu zajímavých menších i větších projektů. Jedním z nich je naučná stezka Klobouček v CHKO Brdy. V budoucnu chceme vystupovat jako studio a na zakázkách pracovat společně. Za Terezu jsem opravdu ráda. Doplňujeme se, diskutujeme, motivujeme se a inspirujeme navzájem. Doufám, že by s tímto tvrzením souhlasila. Jsme tu pro sebe když máme radost, ale i když se něco nepodaří. Jsme kamarádky a kolegyně a neznám nikoho jiného s kým mohu zaujatě vést hodinové hovory o grafickému designu a v hlavě upravit výsledný projekt o milimetry.



Obr. 7: Naučná stezka Klobouček, CHKO Brdy – panel umístěný na kameni, vlastní tvorba

10/12

## Chráněná krajinná oblast Brdy Lesnická naučná stezka Klobouček Smrčina

**Legenda**

1. Obecnice – parkoviště
2. Křížovatka Zelená linie
3. Vstup do cenných lesních porostů pod Kloboučkem u Jedové studánky
4. Louka pod Kloboučkem
5. Vrchol Kloboučku
6. Křížovatka u Schůdecké linie
7. U studánky pod Kloboučkem
8. Rázcestí pod bývalou hájovnou
9. „Rezervace“ u Bukové studánky
10. Smrčina
11. Vodní nádrž Obecnice čili Octárna
12. U bývalého Prvního hamru

Nyní již smrkovými porosty jsme došli na rozdělovací linii nedaleko od vodní nádrže Octárna. Cestou jsme mohli zaregistrovat začátek přeměny smrkového porostu ma-loplošnou skupinovitou obnovou s výsadbou buku a javoru klenu v oplocenkách. Nadmořská výška v těchto místech se pohybuje kolem 580 – 600 m a jsou zde veškeré příznivé růstové poměry pro hlavní hospodářskou dřevinu – smrk ztepilý. Ten potřebuje pro svůj zdlamý růst poměrně vysoký úhm srážek, potažmo dostatek půdní i vzdušné vlhkosti. Proto původní čisté smrkoviny rostly vysoko v horách, zhruba nad 1000 m n. m. Své růstové optimum má však níže, zhruba mezi 700 – 900 m n. m.; zde však původně musel čelit konkurenci jedle a buku, s kterými tvořil typickou, tzv. „hercynskou“ směs. Postupně však z mnoha důvodů převládli – holosečným způsobem hospodaření, vlivem zvěře, preferováním při umělé obnově atd. Současné zastoupení smrků ve Středních Brdech je zhruba 75 %, a pomalu se snižuje.

Smrk je ovšem nejdůležitější **produční dřevinou**, na tomto stanovišti v myšléném věku (tj. kolem 100 let) se jeho zásoba dřevní hmoty pohybuje kolem 500 m<sup>3</sup> na 1 hektar. Jeho dříví je dřevářským průmyslem nejžádanější, univerzální, všestranně použitelné. Pokud se lesní porost dostane do stadia zralosti, pak nastane doba obměny. Věk porostu, kdy se začne mýt a obnovovat, je stanoven podle dřeviny a podle hospodářského souboru (tj. typ stanoviště).

Mýtní těžba je někdy veřejnosti vnímána negativně, ale je třeba si uvědomit, že i v lesnictví – tak jako v zemědělství – nastává doba zralosti a je třeba sklízet! Tím se naplňuje jedna z hlavních funkcí lesa, tj. funkce produkční. Dále je třeba vidět, že pro lesníky jejich práce vytěžením zralého porostu nekončí, ale vlastně začíná! Vytěžená plocha se musí připravit pro zalesnění; pokud zde není nálet, tak se musí nejpozději do dvou let uměle zalesnit a dále pečlivě chránit mladé stromky před hmyzími škůdci, buření (tj. škodlivou vegetací), zvěří apod. Když začínou stromky odrůstat, musí se provádět výchovné zásahy – plevelné seče, prořezávky a podbíjí protahy. Do každého porostu je třeba v určitém časovém intervalu jít a provést takové opatření, aby zdlamě dospěl...

Také je nutno si připomenout, že pokud chceme napravit chyby našich předků a změnit druhovou skladbu ve prospěch listnáčů, musíme nejprve smýt smrků – třeba maloplošným skupinovitým způsobem, jaký jsme viděli po trase – a na jejich místo vysadit křížené listnáče... Zde v okolí vidíme, že smrků se zde daří a tam, kde je v porostu trochu světla, dochází k přirozenému zmlazení čili

náletu smrků. Aby tyto nárosty zdlamě odrůstaly, je nutné je uvolňovat, to znamená odtěžovat horní etáž dospělého porostu. Zde se toto právě děje.

**Zastoupení smrků**

V tomto grafu je znázorněno zastoupení smrků v hektarech u LS Obecnice v letech 1952 – 2014. Pomalu, ale jistě klesá.

Dřevina	1984-1993	1994-2003	2004-2013
Smrk	305	178	241
Jedle	3	18	16
Borovice	20	24	25
Modřin	1	6	6
Douglaska	5	3	4
Buk	26	48	87
Dub	8	19	17
Javor	2	6	3
Lipa, jasan, jilm	0	2	3
Olša	1	1	2
<b>Celkem zalesňování</b>	<b>371</b>	<b>305</b>	<b>404</b>
<b>Podíl přir. zmlazení</b>	<b>3 %</b>	<b>12 %</b>	<b>24 %</b>
<b>Podíl mel. a zpev. dřevin</b>	<b>12 %</b>	<b>31 %</b>	<b>32 %</b>

V tabulce je vidět obnova lesa u lesní správy Obecnice ve třech posledních desetiletích obdobích, ze kterých vyplývá, jak se zvyšuje podíl listnatých dřevin při obnově a též podíl přirozeného zmlazení. Údaje jsou v hektarech.

**AGENTURA OCHRANY PŘÍRODY A KRAJINY ČESKÉ REPUBLIKY**

Obr. 8: Naučná stezka Klobouček, CHKO Brdy – panel umístěný v rámu, vlastní tvorba



Obr. 9: Naučná stezka Klobouček, CHKO Brdy – vlastní tvorba

## 2. Téma a důvod jeho volby

Má diplomová práce je věnována obrazové kompozici na téma typografie. Konkrétně experimentální abecedě, která vychází ze zvuku výslovnosti jednotlivých písmen, které na základě zvuku animují.

S každým dalším projektem se učím novým věcem a sbírám nové zkušenosti, které mne obohacují a otevírají mi nové možnosti nahlížení na grafický design. Už nějakou dobu mne láká motion design. Pohyb obohacuje statický grafický design. Díky němu můžeme divákovi vyprávět příběh, nebo pozorovatele vést a napovědět mu na co se dívat. Motion design může dodat vizuální identitě život a rozhábat ji. Stejně tak mám ráda různé interaktivní hry a prvky, které s uživatelem reagují a zapojí ho do děje. Grafický design se pak diváka přímo týká a stává se pro něj osobnější.

Myslím si, že je pro mě znalost grafického designu stěžejní, protože hýbat se může i špatná grafika. Grafický design některých projektů jsem o pohyb obohatila už dříve. Příkládám ukázkou návrhu plakátu na výstavu Krištofa Kintery.



Obr. 10: návrh plakátu na výstavu Krištofa Kintery – video, vlastní tvorba (ukázka snímků z videa)

Celé video ke shlédnutí [zde](#)\*

Obr. 11 (vlevo): Tištěná podoba plakátu, vlastní tvorba

Znalosti, které jsem načerpala během studia a při zadáních, jako například písmo k piktogramům, měly vliv na volbu tématu diplomové práce. Tvorba písma Unify mne bavila a celý proces mi přišel zajímavý. Tato zkušenost vedla k rozhodnutí vytvořit písmo. Z mé dosavadní tvorby je patrné, že se zaměřuji spíše na funkci. Grafický design by měl sdělovat informace, měl by zprostředkovat myšlenku a tu skrze jisté vizuální prvky tlumočit divákovi. V mé tvorbě se zaměřuji především na obsahovou stránku. Často tvořím vizuální identity, kde je nutné dodržet jistá pravidla, jako je například čitelnost značky. Volba spíše volného tématu, jakým je experimentální abeceda, byla pro mě tou pravou.

\* Video je možné zobrazit pouze ze souboru v elektornické podobě PDF, nebo na adrese <https://youtu.be/ZOieF2LWdk>

### 3. Cíl práce a přínos pro daný obor

Cílem mé práce je vytvořit experimentální písmo vycházející ze zvuku výslovnosti jednotlivých liter abecedy. Chtěla jsem docílit toho, že originální cestou vytvořím autorskou abecedu, která se bude opírat o faktický základ – zvuk. Využila jsem svých dosavadních znalostí grafického designu a ty jsem propojila s jiným způsobem uvažování než jsem byla zvyklá. Běžně pracuji v Adobe Illustratoru, InDesignu, Photoshopu a dalších. Dala jsem si za cíl svou znalost rozšířit o After Effects a Adobe Audition.

Vizualizovala jsem zvuk a vytvořila animovanou autorskou abecedu, se kterou dále pracuji v knize, na plakátech a v obrazových kompozicích. Ze stavebních kamenů jakými jsou jednotlivé litery experimentální abecedy, vytvářím na dalších materiálech jakousi vizuální hru, která zobrazuje jednotlivé momenty písmen. Vytvořila jsem abecedu, která se animuje a přímo reaguje na zvukovou stopu písmene.

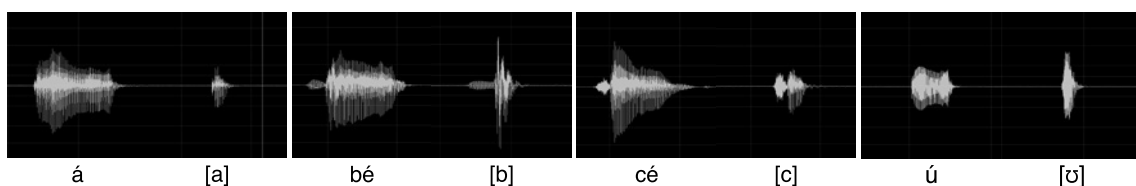
Práce má za cíl nabádat k experimentu a tvůrčímu vyjádření. Může motivovat a inspirovat další autory k vytváření nových autorských písem. Měla by dodat divákovi chuť tvořit a podnítit v něm kreativitu. V tom vidím i její hlavní přínos. Nejdůležitější je ovšem pro mne. Posunula mne za hranice mého dosavadního uvažování. Naučila jsem se pracovat v novém programu, animovat a získala jsem spoustu zkušeností. Z celé práce si nesu do budoucna mnoho nového.

## 4. Proces přípravy, proces tvorby

Při rozvaze o tom, jak téma Obrazová kompozice na téma typografie pojednám, jsem se rozhodla vizualizovat zvuky abecedy. Chtěla jsem vyjádřit jednotlivá písmena a vizuálně zpracovat jejich zvuk do jisté pocitové podoby. Písmeno Á jsem si představila ostré, zatížené nahoru, jakoby roztažené vzhůru. Chtěla jsem vyjít z tvarů abecedy jak ji známe, tyto tvary abstrahovat a vizuálně vyjádřit jejich výslovnost. Následně jsem písmena chtěla rozanimovat a ke každému přiřadit zvuk.

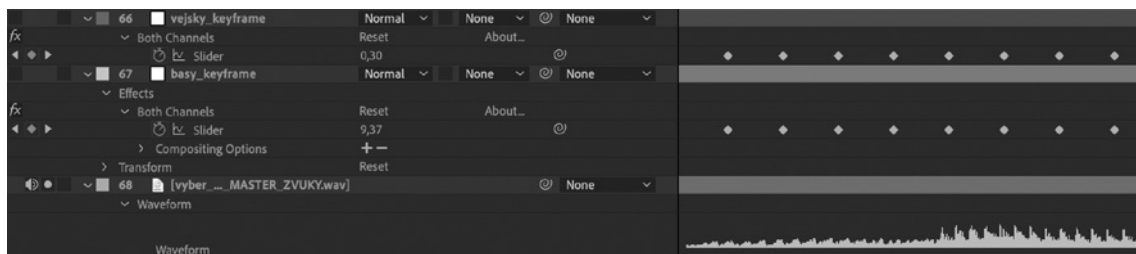
Při procesu přípravy jsem došla k názoru, že bude nejzajímavější vyjít přímo ze zvukové nahrávky písmen abecedy. Následně jsem dlouho uvažovala o tom pomocí jaké technologie zadání zpracuji a jaké mám možnosti. Rozhodla jsem se využít program Adobe After Effects (dále jen AE). V programu je možné zvukový záznam převést na klíčové snímky, které ze zvukové stopy vygenerují číselné hodnoty.

Nejprve bylo nutné vytvořit zvukovou nahrávku výslovnosti abecedy a nahraná data zanalizovat a prozkoumat zda hodnoty budou vhodné k tomu, abych z nich mohla vycházet.



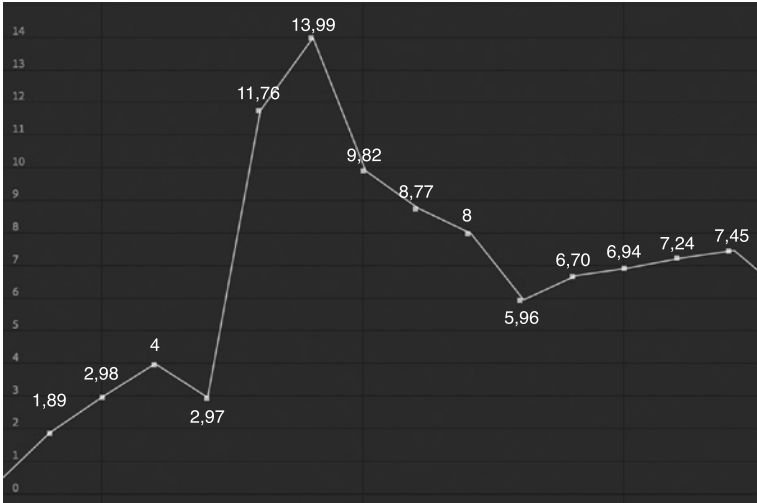
Obr. 12: vizualizace záznamu zvuku výslovnosti jednotlivých písmen (ukázka), vlastní tvorba

Nahrávku zvuku jsem rozdělila na jednotlivé složky zvuku – hlasitost, nízké frekvence (basy) a vysoké frekvence (výšky). Z těchto složek zvuku jsem vytvořila klíčové snímky. Ty obsahují číselné hodnoty.



Obr. 13: ukázka klíčových snímků a zvukové stopy v After Effects, fotografie vlastní





Obr. 13: ukázka číselných hodnot klíčových snímků generovaných ze zvukového záznamu (hlasitost), fotografie vlastní

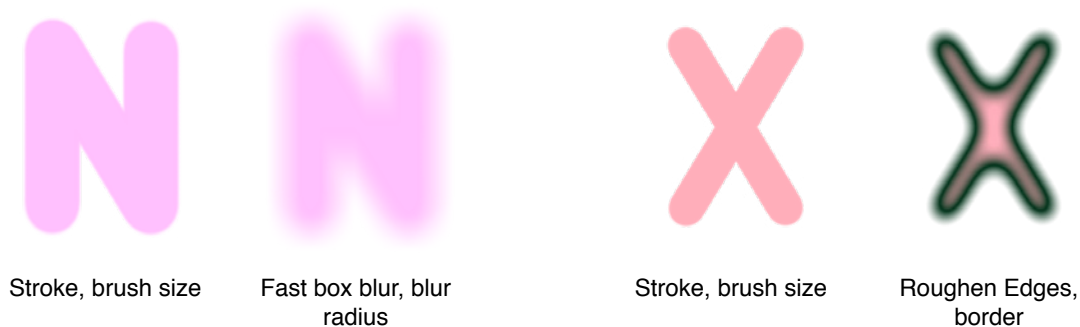
Tyto hodnoty jsem navázala na různé atributy a efekty v AE. Jako kostru písmen, na kterou jsem konkrétní efekty vkládala, pro docílení požadovaného vzhledu, jsem si musela vytvořit vlastní abecedu. Potřebovala jsem písmena abecedy pouze z jedné linie.

A B C D E F G H I  
 J K L M N O P Q R  
 S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i  
 j k l m n o p q r  
 s t u v w x y z

Obr. 14: kostra písma Auditory alphabet, vlastní tvorba

Když jsem měla abecedu nakreslenou mohla jsem na základní tvar litery aplikovat nejrůznější efekty a ty vrstvit a upravovat do požadované grafické podoby. Vždy jsem si poslechla zvuk konkrétního písmene a dle mé subjektivní vizuální představy písmeno vizualizovala, případně mu přiřadila barvu.



Obr. 15: ukázka aplikovaných efektů v AE, vlastní tvorba

V průběhu práce jsem zkoušela různé hlasy, abych viděla jak různé zvuky reagují s nastavenými parametry v AE. Na výsledné zvukové stopě jsou tři hlasy, dvou zpěváků a jedné zpěvačky. Když jsem byla s vizuální podobou litery spokojená, vytvořila jsem díky klíčovým snímkům, které jsem ze zvuku vygenerovala, krátkou animaci.



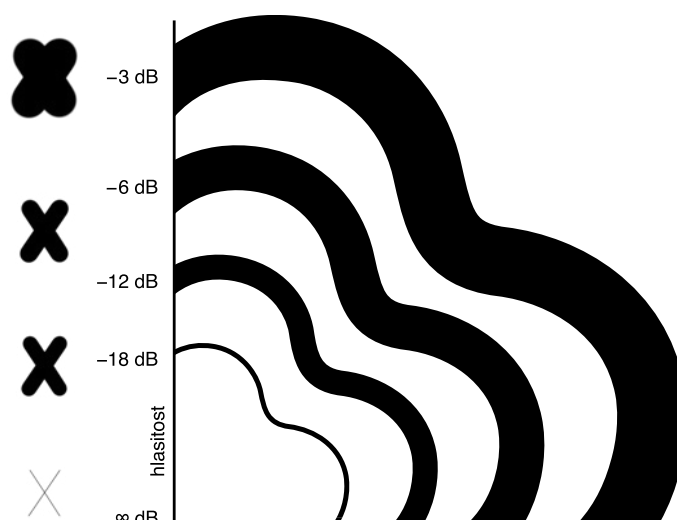
Obr. 16: ukázka snímků z animace písmene E, vlastní tvorba

Písmeno je přímo generováno zvukem v návaznosti na mnou nastavené parametry a pravidla.

```
100-(thisComp.layer("basy_keyframe").effect("Both Channels")("Slider"))*25
```

Obr. 17: ukázka expressionu (kódu), který váže určité atributy na číselné hodnoty získané ze zvuku, vlastní tvorba

Například čím je hlasitost vyšší, tím je silnější tloušťka tahu.



Obr. 18: infografika, tvorba vlastní

Vyšší hlasitost = menší míra rozostření hran, naopak nižší hlasitost větší míra rozostření. Nebo čím více nízkých frekvencí nahrávka obsahuje, tím je bod z něhož je písmeno složené více kulatý. Když je frekvence vyšší bod je více ostrý (trojúhelník) a další.

Celý proces bylo nutné korigovat a najít optimální nastavení navázaných atributů a aplikovaných efektů. Výslednou animaci jsem vyrenderovala jako jednotlivé snímky videa do png souborů. Bylo zajímavé celou animaci vidět snímek po snímku a jednotlivé fáze si prohlížet (viz. obrázek 16: ukázka snímků z animace písmene E, strana 19). Proto jsme s panem profesorem Vaňkem a docentkou Fišerovou došli k tomu, že by bylo vhodné tyto fáze zaznamenat v knize. Knihu jsem nazvala Sketchbook A–Z a je záznamem procesu pohybu písmen „tištěnou podobou animace“.

Na kostru písmene jsem navázala efekty a tím jsem určila co se bude měnit v průběhu animace. Mezifáze písmen vycházející z číselných hodnot ze zvuku jsou generovány bez mého zásahu. Ukázky některých mezifází si můžete prohlédnout ve Sketchbooku. Každé písmeno, které se objevuje na tiskovinách je vytvořeno v programu Adobe After Effects a do jeho výsledné podoby jsem nijak jinak nezasahovala. Pouze obrazové kompozice jsem komponovala a skládala vrstvením liter přes sebe.

Shrnutí

## **AUDITORY APLHABET**

Experimentální abeceda

Vizualizace zvuku výslovnosti jednotlivých písmen. Vstupní data pro tvorbu všech liter jsou zvukové záznamy výslovnosti písmen abecedy. Pomocí jednotlivých složek zvuku (hlasitost, nízké frekvence, vysoké frekvence) jsem vygenerovala číselné hodnoty a ty jsem navázala na různé atributy a efekty v animačním programu. Tyto efekty jsem volila a upravila tak, aby výsledná grafická podoba jednotlivých písmen odpovídala mé subjektivní vizuální představě. Na konci procesu je pak písmeno, které se generuje v závislosti na zvukovou nahrávku. Jeho vizuální podoba je přímo navázána na mé grafické cítění a použitý hlas. Střídáním různých nahrávek hlasů je pak možné vytvořit nové originální tvary.

Z písma AUDITORY ALPHABET vytvářím typografické obrazové kompozice, které jsou jakousi vizuální grafickou hrou. Projekt AUDITORY ALPHABET je představen v knize Sketchbook A–Z, v obrazových kompozicích, na plakátech a je prezentován zábavnou interaktivní formou na [www.auditoryalphabet.com](http://www.auditoryalphabet.com).

## 5. Popis díla, Technologická specifika

Při procesu tvorby se nabízela různá řešení jak dílo prezentovat. Kromě plakátů, které jsem uvedla v zadání diplomové práce jsem vytvořila další média, která vyplnily ze zpracování projektu.

### Animace

Vytvořila jsem velká i malá písmena abecedy. Každé písmeno má svou vizuální podobu, která reflektuje můj subjektivní dojem ze zvuku jeho výslovnosti. Animace ke shlédnutí [zde](#)\*

### Knihy – Sketchbook A–Z

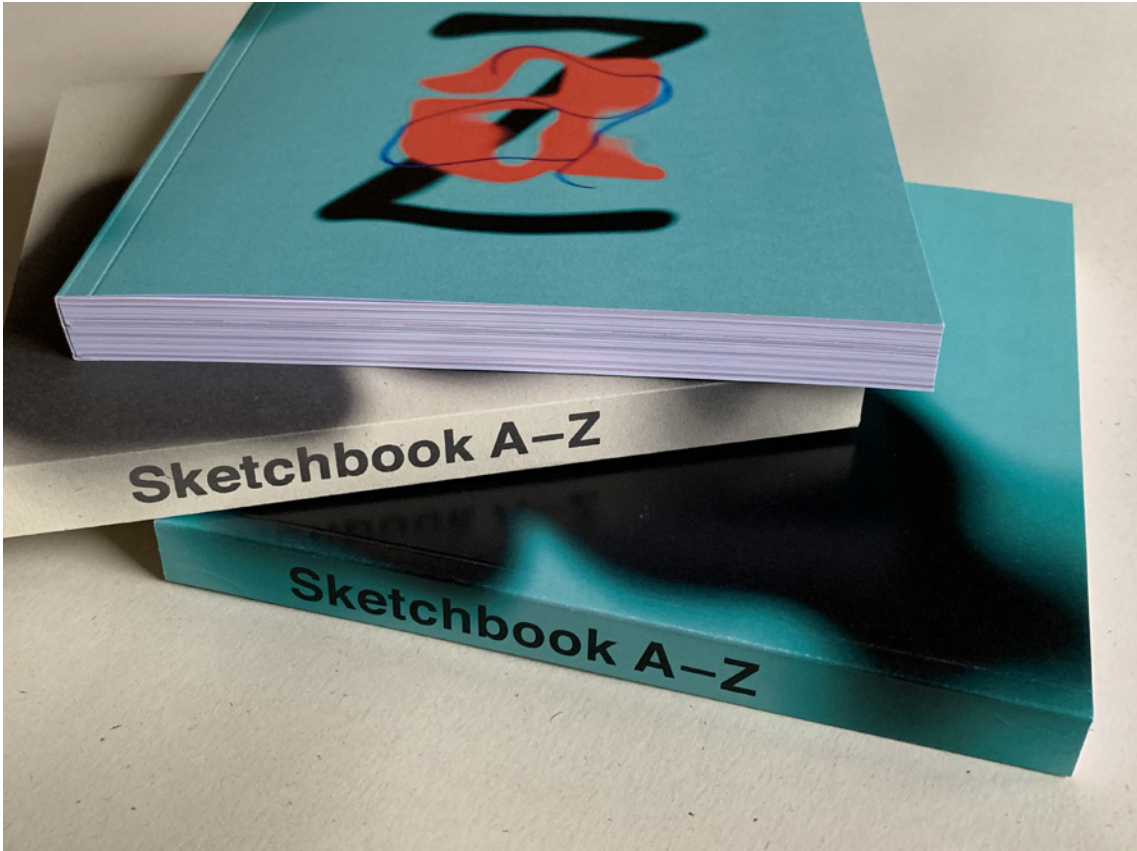
V knize najdeme jednotlivá písmena, jejich fáze a typografické kompozice. Kniha má formát 200×200 mm a je svázaná lepenou vazbou. Na obálce knihy je přebal, který grafikou navazuje na obálku. Přebal je tištěn na papír Flora 7 noce. Výběr papíru má evokovat balící papír a tím podporuje název a funkci knihy, která je jakýmsi skicákem.

Uvnitř knihy je na stejném papíře vytištěna infografika popisující projekt. Tato část je vložena do knihy jako vsuvka. Grafická úprava vysvětlující části koresponduje s plakátem, který projekt představuje. Všechny části věnované pozadí projektu jsou černobílé. Vizuální hra odehrávající se v knize, na plakátech, v animaci a obrazových kompozicích je pestrobarevná.

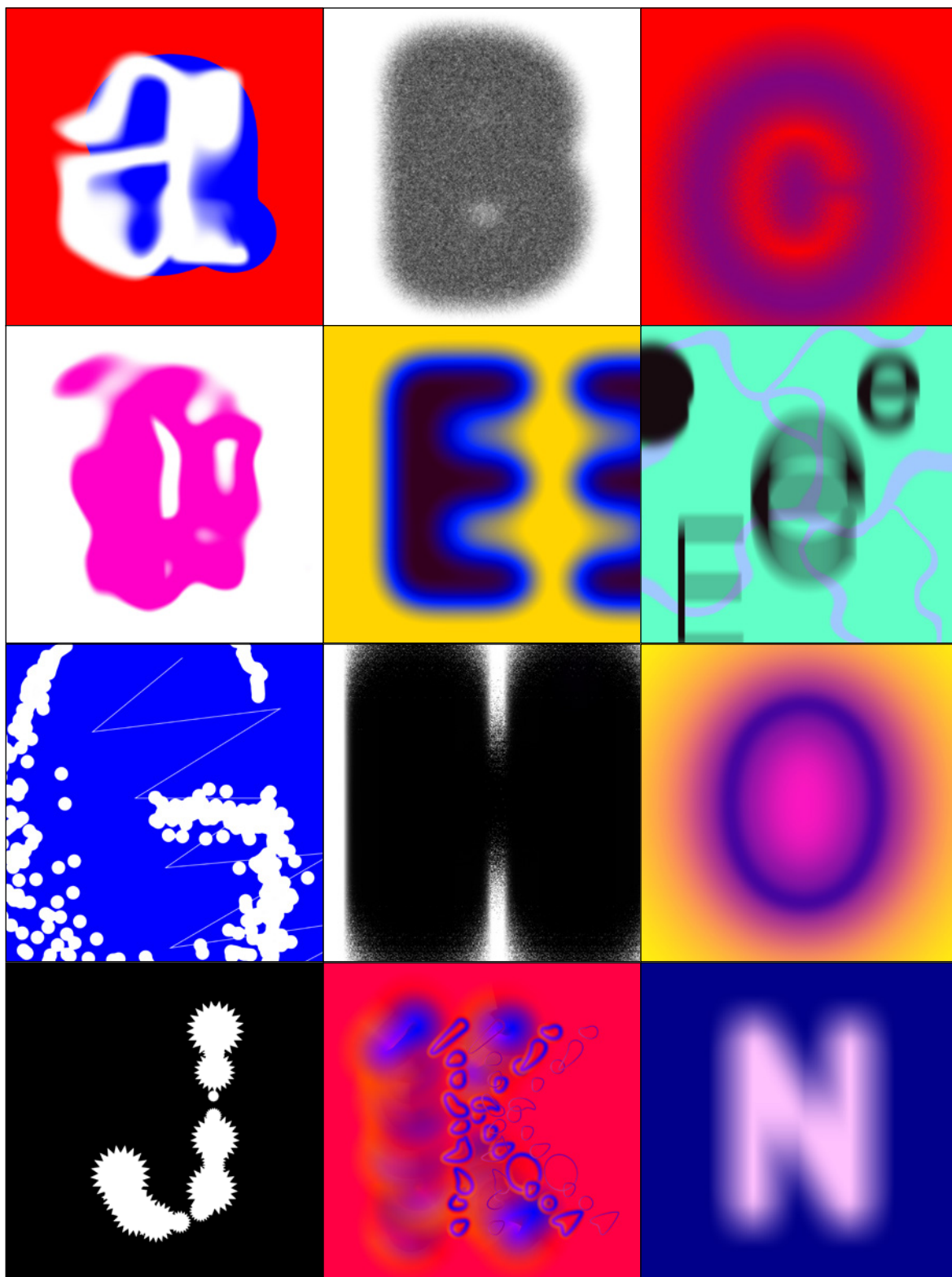


Obr. 19: Sketchbook A–Z (přebal, obálka), fotografie vlastní

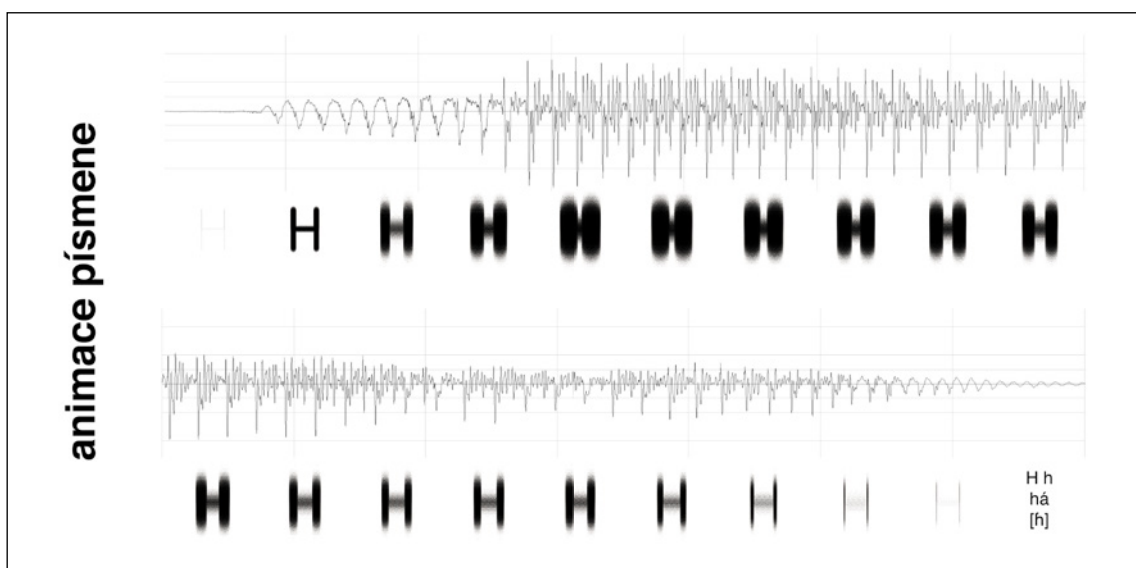
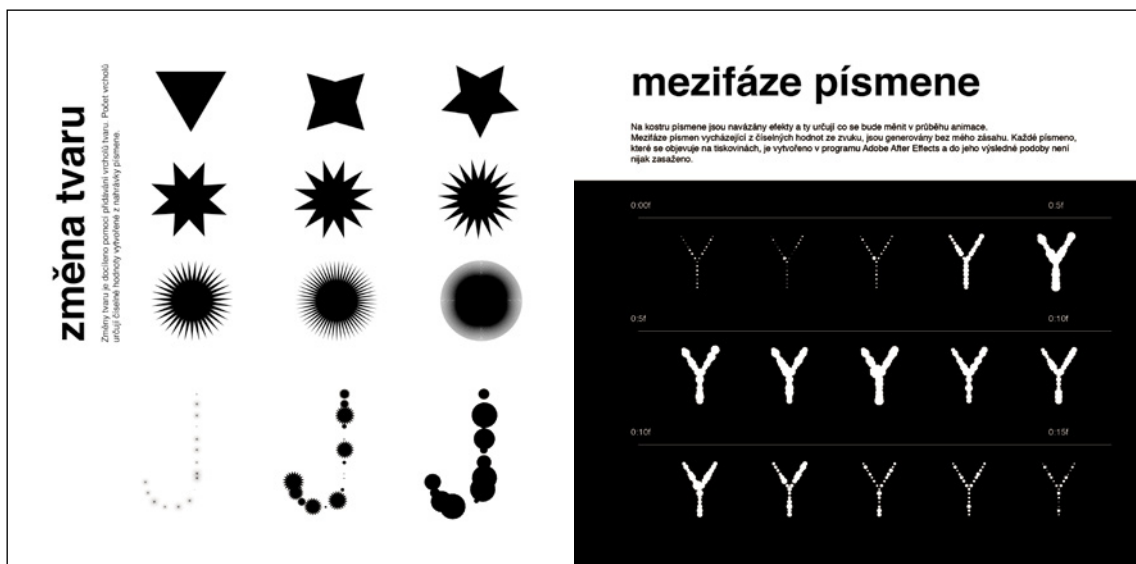
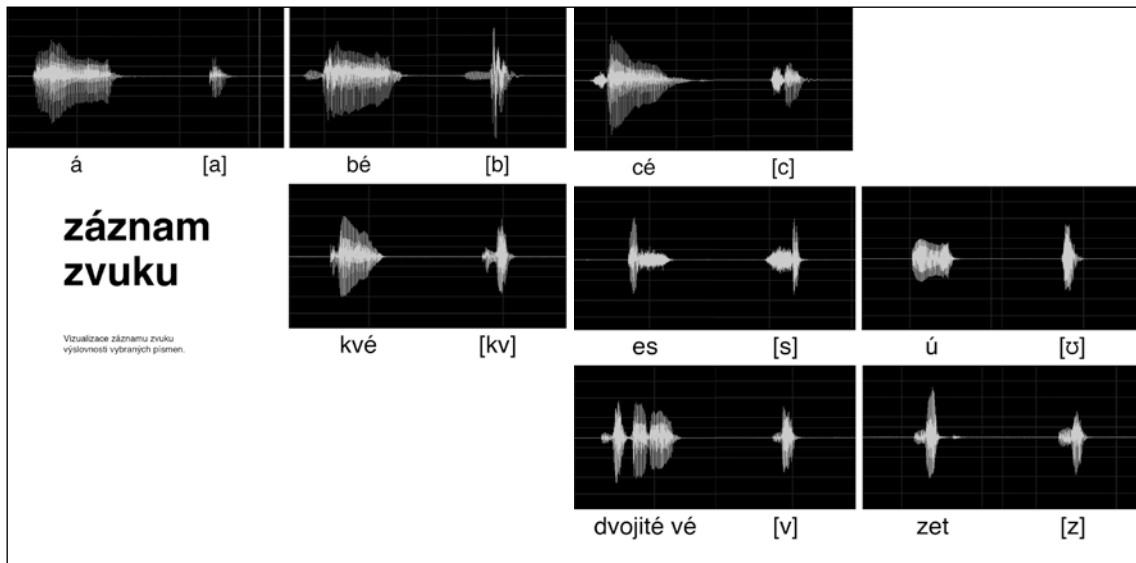
\* Animaci je možné zobrazit pouze ze souboru v elektronické podobě PDF, nebo na adrese <https://drive.google.com/open?id=1DoBWBx7Uskt3iJ89oxtPMDukZB-DBDjK>



Obr. 20: Sketchbook A-Z (přebal, obálka), fotografie vlastní



Obr. 21: Sketchbook A–Z, ukázka jednotlivých písmen abecedy a kompozic z knihy, tvorba vlastní



Obr. 22: ukázka stran vysvětlujících projekt, tvorba vlastní



## Obrazové kompozice

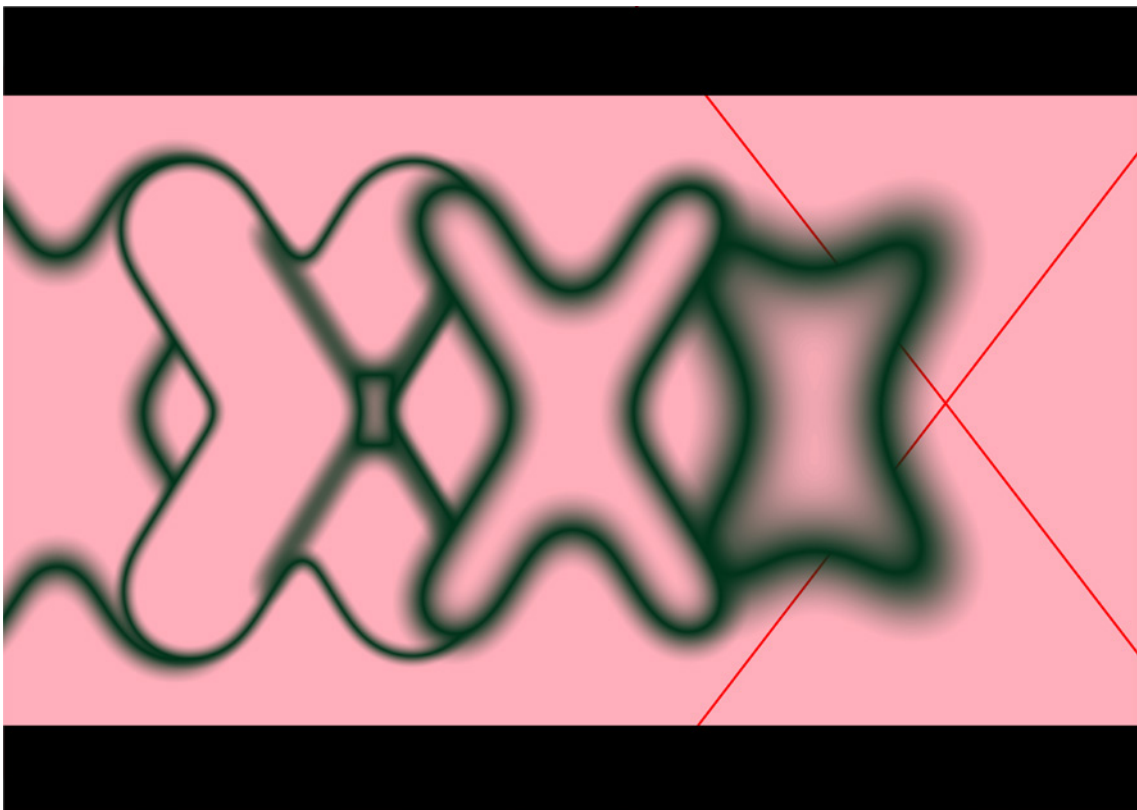
Tady pracuji s písmem ještě více volněji než v knize. Kompozice jsou vytištěny na šířku na formát A3. Nahoře a dole jsou černé pruhy. Prostor, který tyto pruhy vymezují je 1920×1080 obrazových bodů (Full HD), tedy standardní rozměr právě obrazovek (video). Kompozice tak odkazují na animaci.



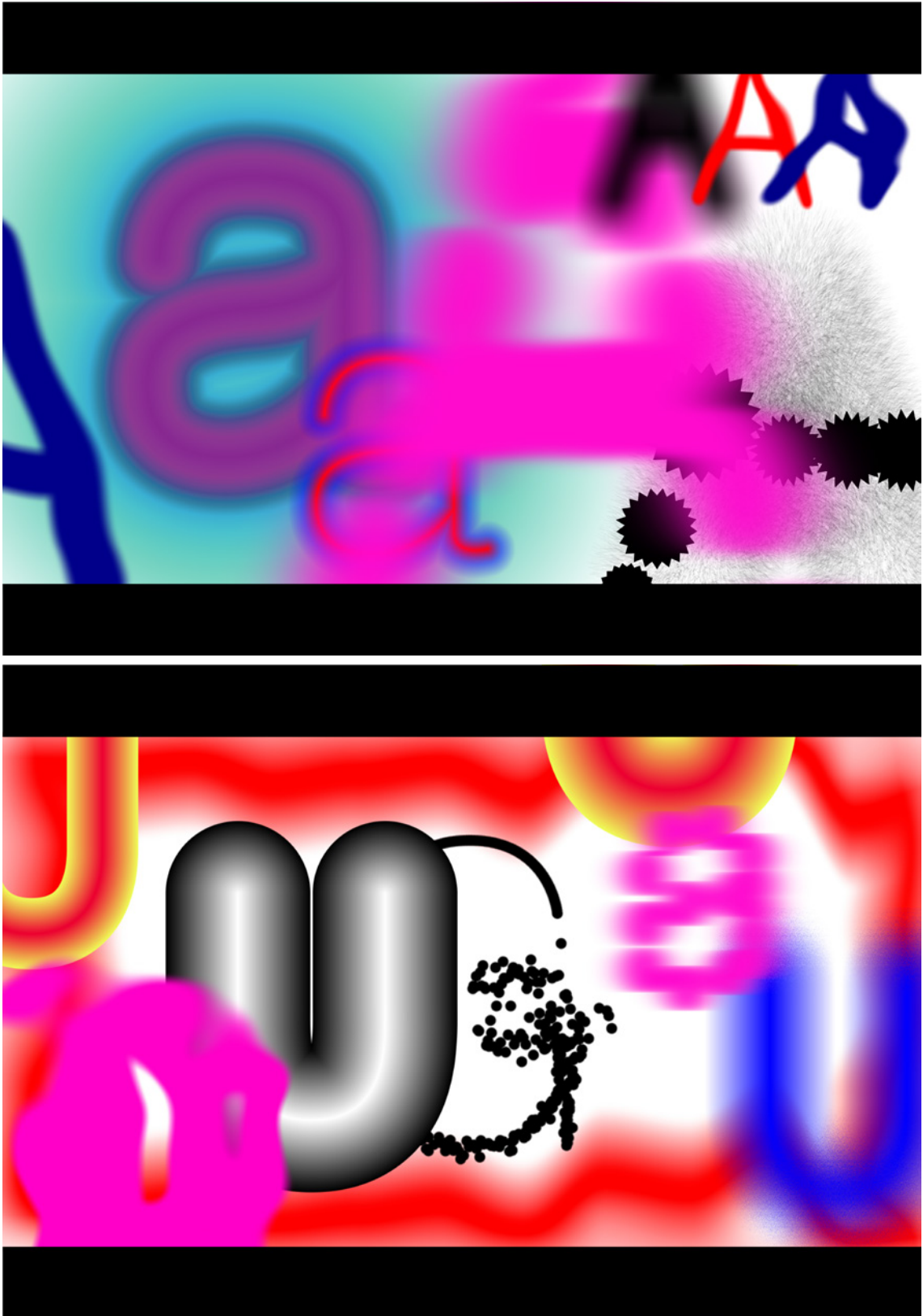
Obr. 23: titulní strana obrazových kompozic, fotografie vlastní



Obr. 24: ukázka obrazové kompozice písmene A, vazba kroužková, fotografie vlastní



Obr. 25: obrazová kompozice písmene X, tvorba vlastní



Obr. 26: obrazová kompozice písmene A a U, tvorba vlastní



Obr. 27: další ukázky obrazových kompozic, tvorba vlastní

## **Plakáty**

Soubor čtyř plakátů z nichž první představuje projekt. Další zobrazuje ukázkou některých liter. Poslední dva plakáty jsou obrazovou kompozicí na téma typografie a odkazují na webovou stránku projektu, kde si můžete interaktivní zábavnou formou prohlédnout část mé diplomové práce.

**Aa**  
á  
[a]

**Zz**  
zet  
[z]

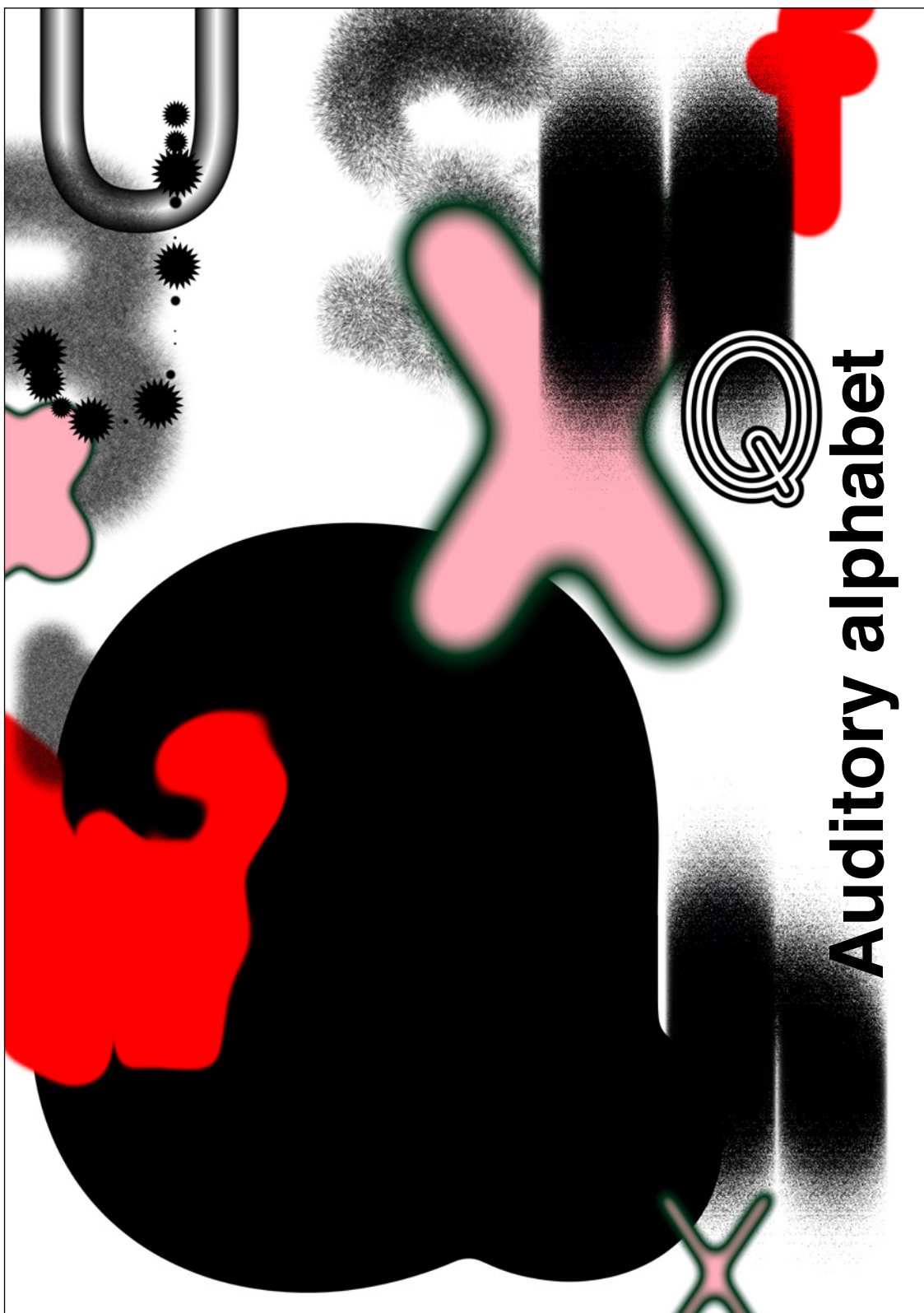
**Auditory alphabet**

**Experimentální abeceda**  
Vizualizace zvuku výslovnosti jednotlivých písmen. Vstupní data pro tvorbu všech liter jsou zvukové záznamy výslovnosti písmen abecedy. Pomocí jednotlivých složek zvuku (hlasitost, nízké frekvence, vysoké frekvence) jsem vygenerovala číselné hodnoty a ty jsem navázala na různé atributy a efekty v animačním programu. Tyto efekty jsem volila a upravila tak, aby výsledná grafická podoba jednotlivých písmen odpovídala mé subjektivní vizuální představě. Na konci procesu je pak písmeno, které se generuje v reálném čase. Jeho vizuální podoba je přímo navázána na mě grafické citění a použitý hlas. Střídáním různých hlasů je pak možné vytvořit nové originální tvary.

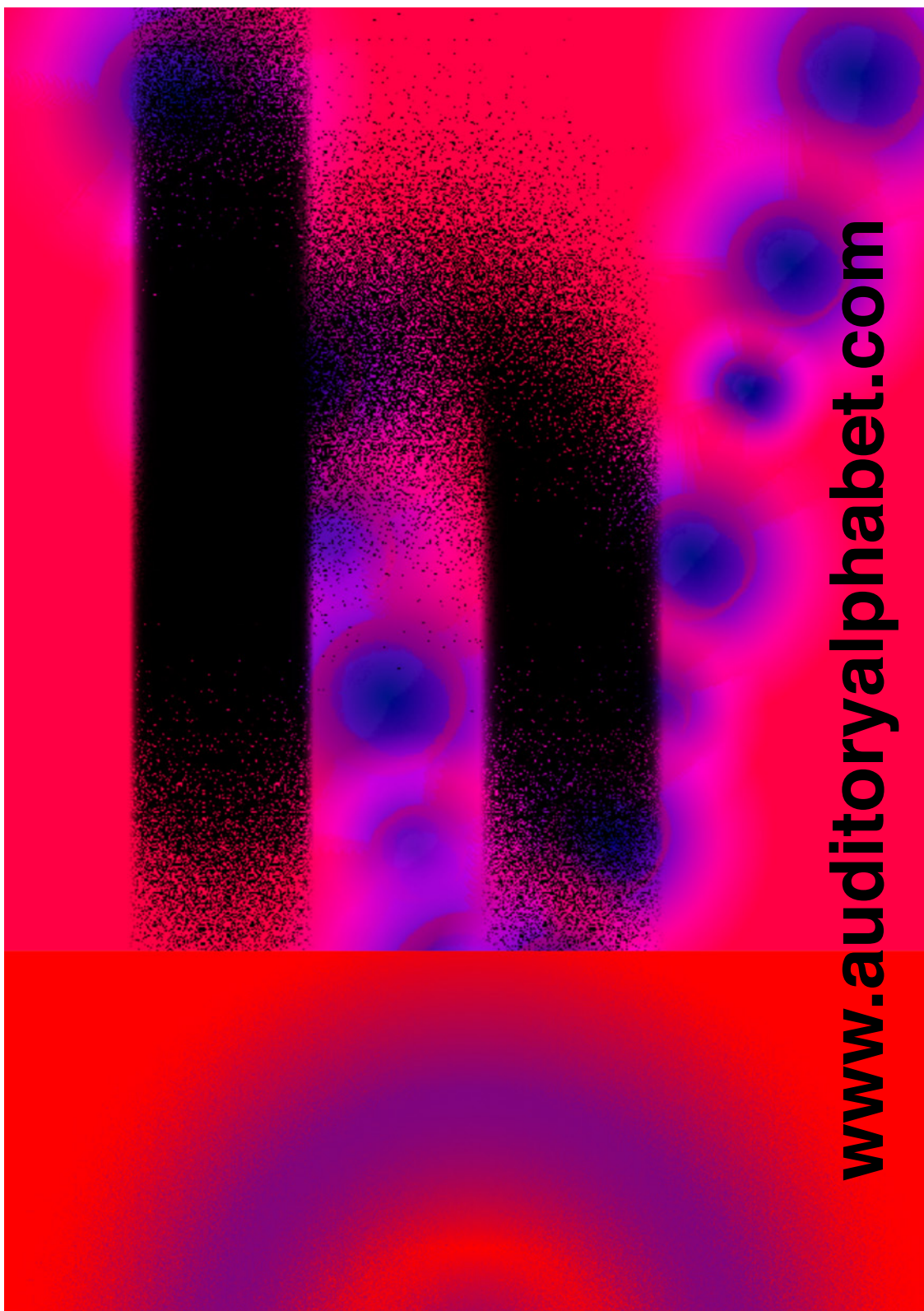
hlasitost  
-3 dB  
-6 dB  
-12 dB  
-18 dB  
0 dB

Animovaná abeceda  
www.auditoryalphabet.com

Obr. 28: plakát č. 1 – plakát představující projekt Auditory alphabet, tvorba vlastní

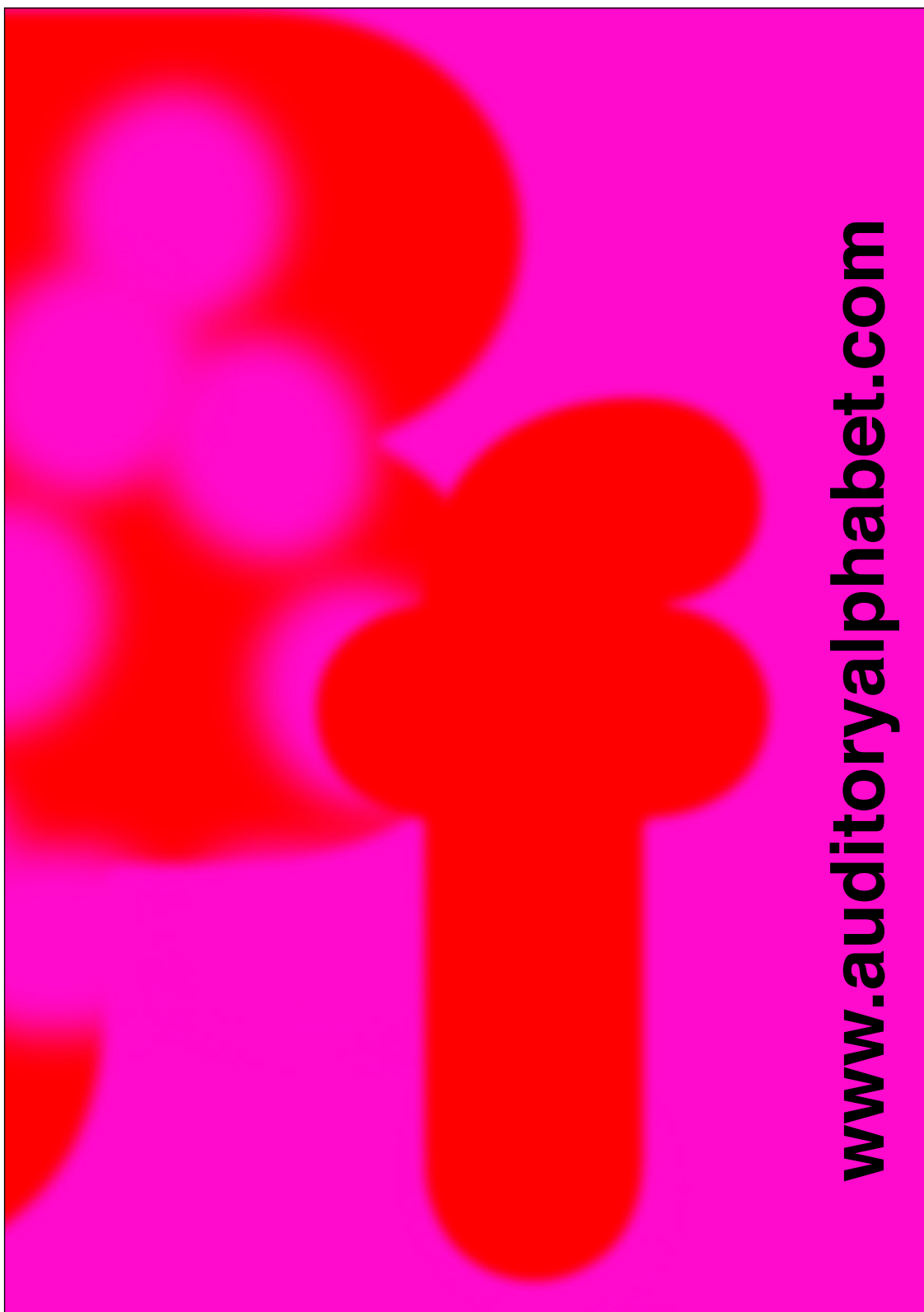


Obr. 29: plakát č. 2 – plakát představující abecedu Auditory alphabet, vlastní tvorba



Obr. 30: plakát č. 3 – obrazová kompozice na téma typografie odkazující na web, tvorba vlastní





Obr. 31: plakát č. 4 – obrazová kompozicena téma typografie odkazující na web, tvorba vlastní

## Interaktivní web

Nad rámec zadání jsem vytvořila ve spolupráci s programátorem Dominikem Fintou interaktivní webové stránky [www.auditoryaplhabet.com](http://www.auditoryaplhabet.com). Na webu stačí začít mačkat písmena na klávesnici. Po zmáčknutí libovolného textového tlačítka se přehraje animace daného písmene s jeho výslovností. Můžete napsat třeba své jméno. Během hraní si na webu je možné vytvořit printscreen obrazovky a vámi vytvořenou obrazovou typografickou kompozici v daném momentu zaznamenat. Pomocí náhody mohou vznikat další vizuálně zábavné kompozice a projekt může díky divákovi ožít.

Při tvorbě diplomové práce jsem se naučila spoustu věcí po technické stránce, mám chuť více experimentovat, propojovat média a uvažovat o zadáních jiným směrem. Také jsem se naučila lépe optimalizovat práci a pracovat s objemnými daty. Vyzkoušela jsem si experimentovat a zpracovala jsem volnějším téma, které mi nabídlo větší tvůrčí svobodu než je tomu například u firemních identit. Zároveň jsem mohla projekt pojmout komplexně a využít pro něj nejrůznější média.

## **6. Seznam použité literatury**

### **a) Knižná a periodická literatura**

1. BERAN, Vladimír. Typografický manuál. Praha: Kafka design, 2003. ISBN 80-901824-0-2. AMBROSE, G., HARRIS, P.
2. Layout Velký průvodce grafickou úpravou. Praha: Computer Press, 2009. ISBN 978-80-251- 2165-8.
3. HOLLIS, Richard. Stručná historie grafického designu. Praha: Rubato, 2015. ISBN 978-80-87705-27-8.
4. PECINA, Martin. Knihy a typografie. Brno: Host, 2012. ISBN 978-80-7294-813-0.
5. GILL, Eric. Esej o typografii. Praha: Rubato, 2014. ISBN 978-80-87705-14-8.

### **b) Internetové zdroje**

1. Inspirace tvorbou Pavly Záborské,  
dostupné z: <http://www.pavlazabraska.cz/#year>
2. Vizualizace barvy zvuku, autor MgA. Ondřej Jirásek, Ph.D.,  
dostupné z: [http://www.audified.com/projekt/vavcjamu/downloads/clanky/files/vizualizace\\_barvy\\_zvuku.pdf](http://www.audified.com/projekt/vavcjamu/downloads/clanky/files/vizualizace_barvy_zvuku.pdf)
3. Generovaná abeceda, inspirace,  
dostupné z: <http://generative-typografie.de/generativetypografie/irratio/>
4. Encyklopedie Fyziky, Mechanické vlnění a klimátní, Zvukové vlnění,  
dostupné z: <http://fyzika.jreichl.com/main.article/view/152-zvukove-vlneni>

## 7. Resume

### **AUDITORY ALPHABET** **Experimental typography**

Visualization of the pronunciation sound of each letter. Input data for all letters are audio records of alphabet pronunciation. Using individual sound components (volume, low frequency, high frequency). I generated numerical values from these components and I connected them on various attributes and effects in the animation program. I chose these effects and modified them to the final graphic form of the individual letters corresponded to my subjective visual imagination. At the end of the process, there is a letter that is generated in real time depending on the sound recording. Its visual appearance is directly linked to my graphic feelings and used voice. Then it is possible to create new original shapes by changing different voices.

I created typographic image compositions from the AUDITORY ALPHABET font. The image compositions are a kind of a visual graphic game. Project AUDITORY ALPHABET is presented in the Sketchbook A–Z, visual compositions, on the posters and an entertaining interactive form on [www.auditoryalphabet.com](http://www.auditoryalphabet.com).

## 8. Seznam obrazových příloh

Obr. 1: CzechImage logo, vlastní tvorba _____	7
Obr. 2: návrh vizuálního stylu GHMP, tvorba vlastní _____	8
Obr. 3: návrh vizuálního stylu pro město Valašské Kloubouky, vlastní tvorba _____	9
Obr. 4: Adelle – obchod s interiérovými a exteriérovými barvami, vlastní tvorba _____	10
Obr. 5: Sada dopravních piktogramů, vlastní tvorba _____	11
Obr. 6: Autorské písmo – Unify, vlastní tvorba _____	12
Obr. 7: Naučná stezka Klobouček, CHKO Brdy – panel umístěný na kameni, vlastní tvorba _____	13
Obr. 8: Naučná stezka Klobouček, CHKO Brdy – panel umístěný v rámu, vlastní tvorba _____	14
Obr. 9: Naučná stezka Klobouček, CHKO Brdy – vlastní tvorba _____	14
Obr. 10: návrh plakátu na výstavu Krištofa Kintery – video, vlastní tvorba (ukázka snímků z videa) _____	15
Obr. 11 (vlevo): Tištěná podoba plakátu, vlastní tvorba _____	15
Obr. 12: vizualizace záznamu zvuku výslovnosti jednotlivých písmen (ukázka), vlastní tvorba _____	17
Obr. 13: ukázka klíčových snímků a zvukové stopy v After Effects, fotografie vlastní _____	17
Obr. 13: ukázka číselných hodnot klíčových snímků generovaných ze zvukového záznamu (hlasitost), fotografie vlastní _____	18
Obr. 14: kostra písma Auditory alphabet, vlastní tvorba _____	18
Obr. 15: ukázka aplikovaných efektů v AE, vlastní tvorba _____	19
Obr. 16: ukázka snímků z animace písmene E, vlastní tvorba _____	19
Obr. 17: ukázka expressionu (kódu), který váže určité atributy na číselné hodnoty získané ze zvuku, vlastní tvorba _____	19
Obr. 18: infografika, tvorba vlastní _____	20

Obr. 19: Sketchbook A–Z (přebal, obálka), fotografie vlastní _____	22
Obr. 20: Sketchbook A–Z (přebal, obálka), fotografie vlastní _____	23
Obr. 21: Sketchbook A–Z, ukázka jednotlivých písmen abecedy a kompozic z knihy, tvorba vlastní _____	24
Obr. 22: ukázka stran vysvětlujících projekt, tvorba vlastní _____	25
Obr. 23: titulní strana obrazových kompozic, fotografie vlastní _____	26
Obr. 24: ukázka obrazové kompozice písmene A, vazba kroužková, fotografie vlastní _____	27
Obr. 25: obrazová kompozice písmene X, tvorba vlastní _____	27
Obr. 26: obrazová kompozice písmene A a U, tvorba vlastní _____	28
Obr. 27: další ukázky obrazových kompozic, tvorba vlastní _____	29
Obr. 28: plakát č. 1 – plakát představující projekt Auditory alphabet, tvorba vlastní _____	31
Obr. 29: plakát č. 2 – plakát představující abecedu Auditory alphabet, tvorba vlastní _____	32
Obr. 30: plakát č. 3 – obrazová kompozice na téma typografie odkazující na web, tvorba vlastní _____	33
Obr. 31: plakát č. 4 – obrazová kompozice na téma typografie odkazující na web, tvorba vlastní _____	34