

Jakub Marek
PORTFOLIO

KRÁTCE O MĚ

Když mě něco chytne, tak se toho držím zuby nehty. Ať už jde o cokoliv. Vše, co se týče digitálních produktů od animací přes film, webové stránky, aplikace, loga, tiskovou grafiku až po kresbu.

Co umím, v tom se snažím dále zlepšovat, a co neumím, to se naučím.

OBSAH

GRAFICKÝ DESIGN

Obal vinylové desky.....	6
Osobní logo s vizuální identitou.....	8
Plakát k filmu mechanický pomeranč.....	12
Korian.....	14
Propagační plakátek SUPŠ UH.....	16
Typo maska.....	18
Týdenní menu restaurace.....	19

DIGITÁLNÍ DESIGN

Návrh UI hry.....	23
Aplikace Addio.....	24
Vizuální identita firmy Ing. Ludvík Marek.....	26
Aplikace Archio.....	28

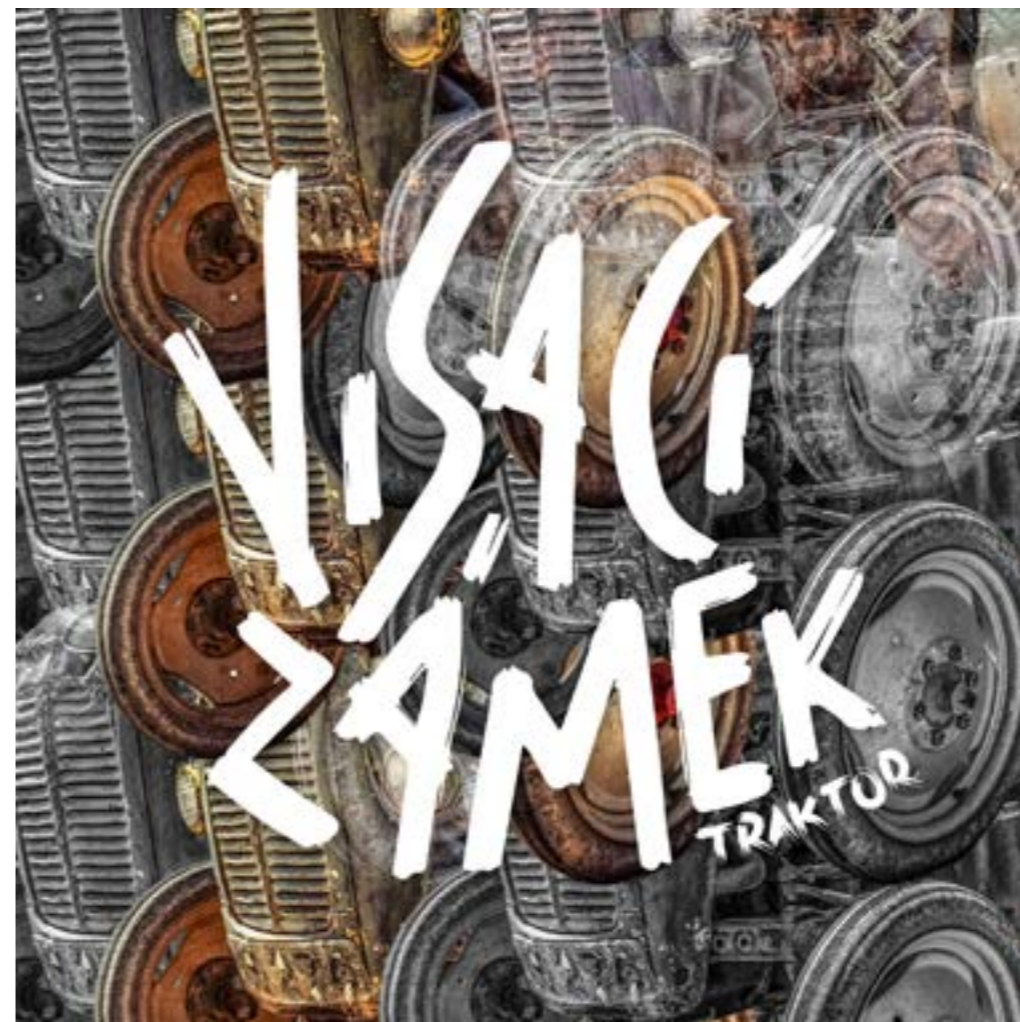
KRESBA

Figura a portrét.....	32
-----------------------	----

Grafický
DESIGN

OBAL VINYLOVÉ DESKY

Obal na vinylovou desku mé oblíbené kapely. Hlavním cílem, který se podařilo bylo propojení hudby s plochou, aby punková hudba korespondovala s grafikou.



1. strana

traktor	4:20
hymna šibeničních bratří	3:12
cigára	2:51
známka punku	1:59
na náměstí karlové	2:44
neumětel kououj	3:15
ušechno nebo nic	2:20
mahulena	1:48
padesát	3:12

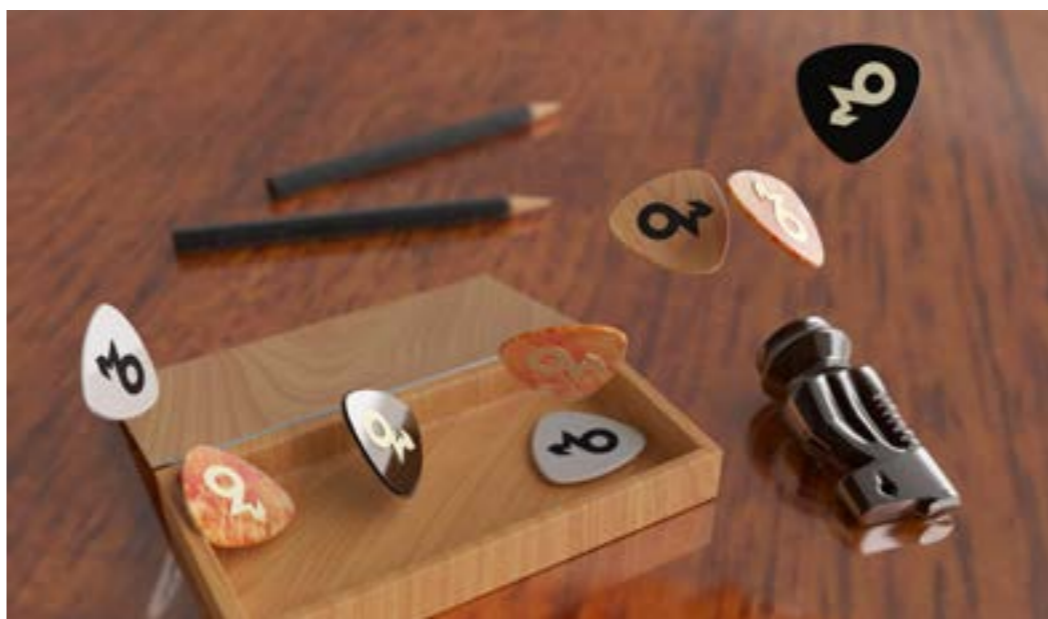
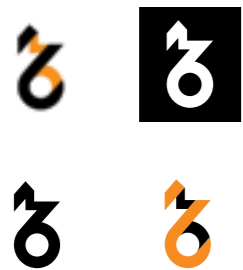
2. strana

zázrak	4:20
démon alkohol	3:12
domounice	2:51
strategický ústup	1:59
rezaouj fáro	2:44
jednou jsme to posrali	3:15
podvedení kameloti	2:20
ušichni mi lhali	1:48



OSOBNÍ LOGO S VIZUÁLNÍ IDENTITOU

Základem je propojení písmen mých iniciál J a M. Jedná se o komplexní práci, kde jsem mimo iniciálu vytvořil vizitky, hlavičkový papír a další příklady použití loga v praxi společně s fyzickým vyřezávaným modelem loga a rendery. Vycházel jsem hlavně ze svých zájmů v hudbě a v šachách. V logu jsou ukryta čísla od nuly až do devíti, která umožňují si sestavit libovolné číslo.

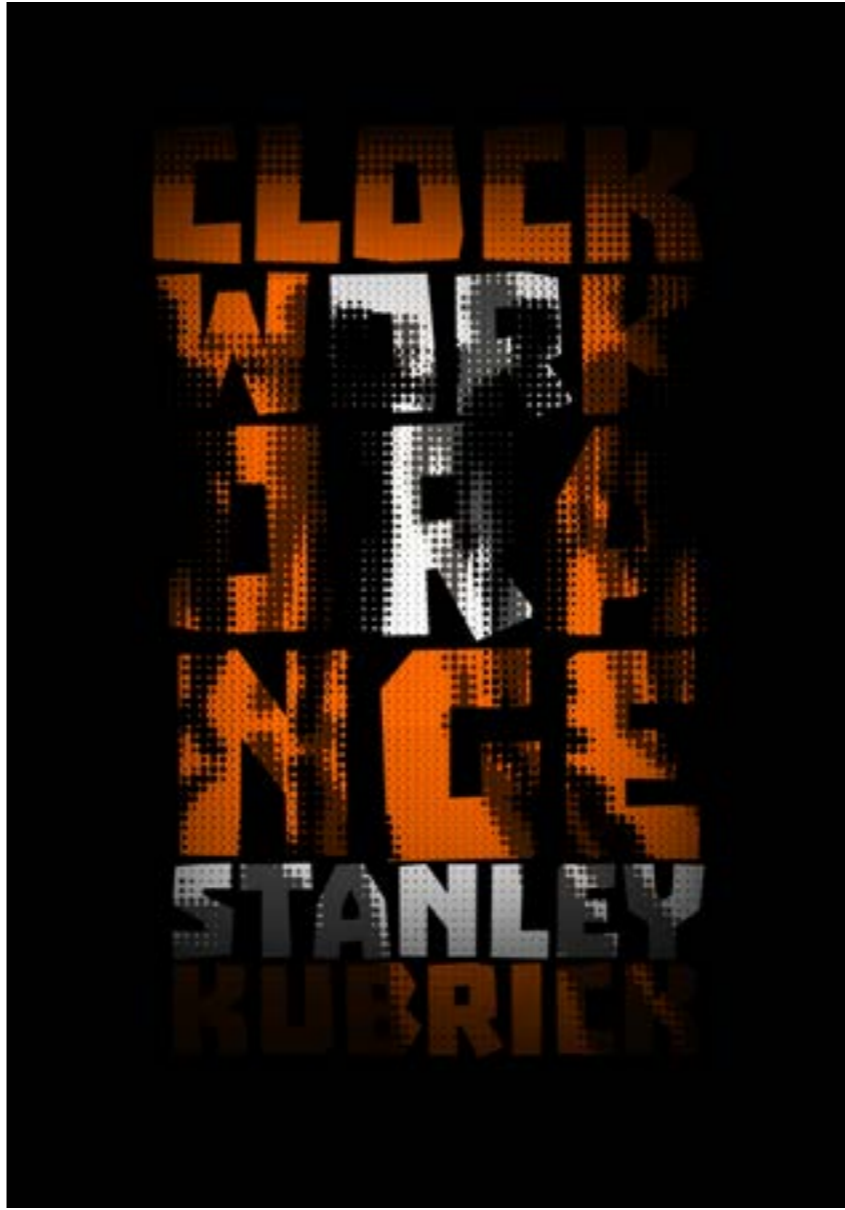




PLAKÁT K FILMU MECHANICKÝ POMERANČ

V plakátu jsem se snažil propojit obsah filmu s jeho názvem tak, že jsem volil oranžovou jako pomeranč, která už nemá daleko od červené, která ve filmu je v podobě krve. Snažil jsem se vystihnout podstatu filmu ve zpracování a zároveň se jím i inspirovat, proto jsem vybral ostrý font společně s rastrem v popředí.

Součástí práce byla i propagační brožura na film udělaná v podobném stylu jako hlavní plakát, kde jsou části filmu zobrazeny též rastrem.



NÁSILÍ, SEX A BEETHOVEN

Alex deLange, vůdce čtyřlenné party vyzrámků, před níž si není nikdo jasný. Chodí v buřinkách a bílých kostýmech s velkými suspenzory, navštěvují mléčný bar „Korova“ a piji tamní speciální – drogami obohacené „umolok“, které je po každé vybudí k pořádné dávce ultramasil. Tu brutálně zmlátí opilého tuláka kdosi v podchohu, tu se servou s konkurenčním gangem, tu přepátnou pokřivený dům spořádavých občanů...

Pak se však jednoho dne ono pověstné ucho utrhne a Alex skončí ve vězení.

Ve vězení, z něhož je jediná cesta: stát se pokusným králikem, nechat si v nejnovějším experimentu „vymít maso“ tak, aby víc, pro co douád žít, začal nejen nenávidět, ale přímo fyzicky nesaššet...

Kriminalní satira a prvky sci-fi je jedním z nejprovokativnějších filmů režiséra Kubricka. V příběhu, natočeném podle románu Anthonyho Burgesse a odehrávajícím se „v Londýně nedaleké budoucnosti“, se – zejména v porušené angličtině – projevují vlivy dnes již odezlelé studené války a překračují mnohá tabu, která do té doby v kinematografii byla.

Film vzbudil samozřejmě respuruplné ohlasy, bylo mu dokonce vytýkáno,

že díky němu vzrostla kriminalita městské mládeže. O dva roky později, kdy již Kubrick pracoval na Barrym Lyndonovi, bylo násilím vyhržkováno jemu i jeho rodině. Ze všech těchto důvodů byl film – na režisérovu vlastní žádost v tichosti stažen z kin a až do Kubrickovy smrti nebylo ve Velké Británii povoleno jeho promítání.



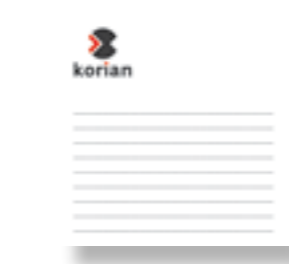
Režie: Stanley Kubrick
Předloha: Anthony Burgess (knha)
Scénář: Stanley Kubrick
Kamera: John Alcott
Hudba: Wendy Carlos
Hrají: Malcolm McDowell, Patrick Magee, Warren Clarke, Adrienne Corri, Anthony Sharp, Philip Stone, Margaret Tyacke, Steven Berkoff, David Prowse, Gillian Hills, Carol Drinkwater, George Coulouris, Adolf Hitler (a. j.), Midge Ryan, Barrie Cookson, Pat Roach, Carl Duerling, Aubrey Morris, Alec Wallis, Miriam Karlin, Virginia Weathers, Gave Francis, Paul Farrell, John Savident, Neil Wilson, Maurice Bush, Godfrey Quigley



KORIAN

Projekt zaměřený na vytvoření jednorázového obalu z papíru s přidanou hodnotou. Přidanou hodnotu tohoto obalu tvoří jeho možnost dávkování koření ve spodní části společně s jeho případným opakovatelným použitím. Snažil jsem se o vytvoření obalu, který by měl příjemnou velikost vůči ruce, a aby byl příjemný na úchop. Součástí práce bylo i vytváření loga, použití značky na další produkty, vizitky a hlavičkový papír společně s rendery.

Inspiroval jsem se hlavně různorodostí koření ve tvaru, který se mění z kruhu na šestihúhelník a čtverec se dvěma seříznutými hranami.



PROPAGAČNÍ LETÁK SUPŠ UH

Práce na propagaci školy v podobě oboustranného letáku formátu A3, který měl představit jednotlivé obory a ukázat jejich nejzajímavější práce. Součástí práce bylo grafické zpracování oborů a úvodní strany, která diváka upoutá. Pracoval jsem se jednoduchými tvary jako obdélníky a kosodélníky zaujmout čtenáře hned na první pohled.



TYPY MASKA

Jako hlavní inspiraci při tvorbě této práce jsem se chtěl podívat na písmena a znaky jinak než je normálně čteme. Snažil jsem se částečně vycházet i ze své rodiny a promítnout do výsledku podobu 3 jejích členů. Mým cílem bylo vystihnout je v malém počtu znaků co nejvíce.



TÝDENNÍ MENU RESTAURACE

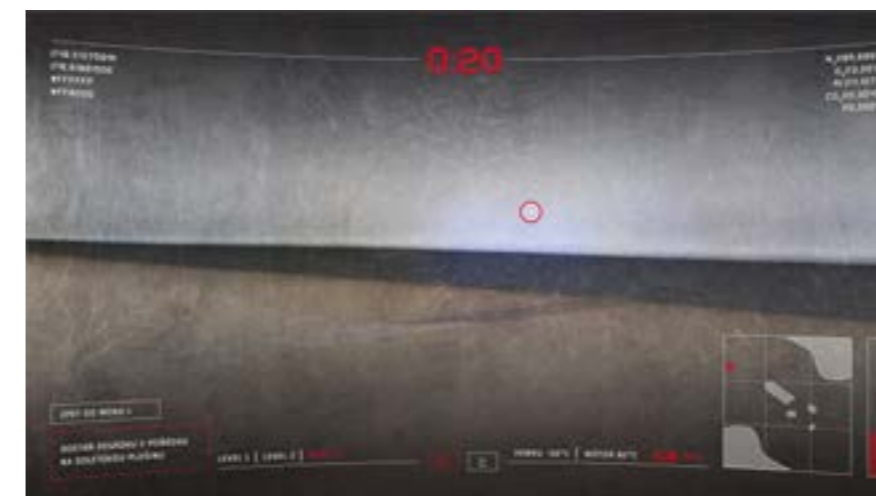
Velice jednoduše a efektivně zpracované menu restaurace, kde jsem se vypořádával s úskalími velkého množství informací na malém prostoru.



Digitální
DESIGN

NÁVRH UI HRY

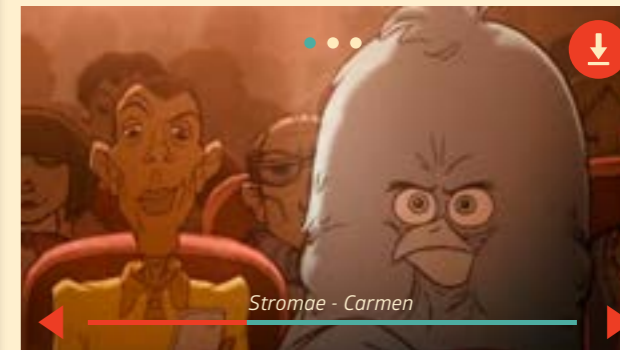
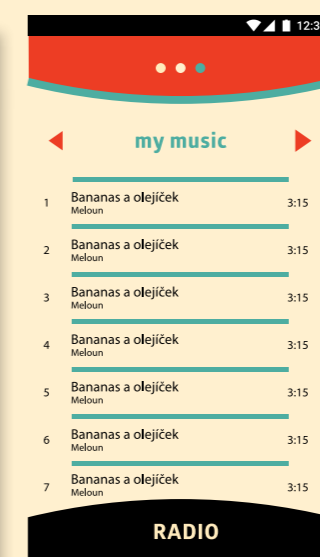
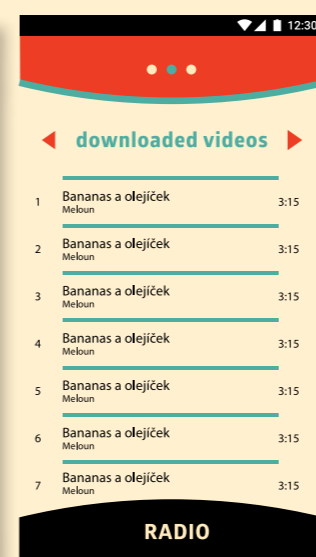
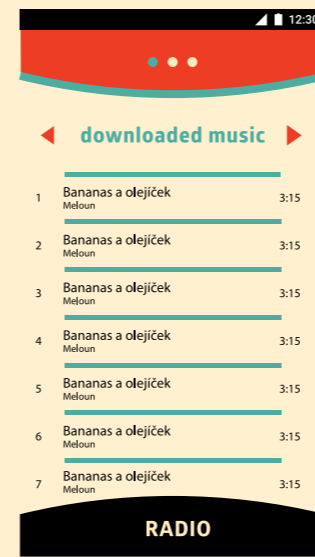
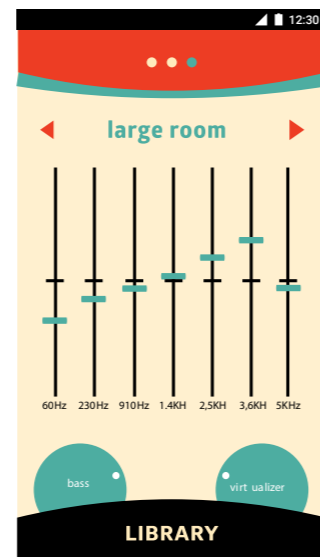
Práce ve spolupráci s VUT Brno, kde sestavovali robota na výstavní účely. Mým úkolem bylo vytvoření uživatelského prostředí na téma Mars, kde jsem musel reflektovat velké množství při hře potřebných věcí stejně tak jako to, že hra byla omezena pouhými dvěma minutami, tudíž bylo zapotřebí hráče vůbec nerozptylovat.



ADDIO

Hudební aplikace v podobně rádia s přímo stahovatelnými písničkami. Z rádia si aplikace bere informace o písničce a v případě stahování ji stahuje z vlastní externí databáze. Je zároveň propojená i s youtube, takže když má člověk zájem, může lehce najít video k dané písničce, což aplikace najde za něj. Umožňuje také přehrávání vlastních písní, které již mobil obsahuje.

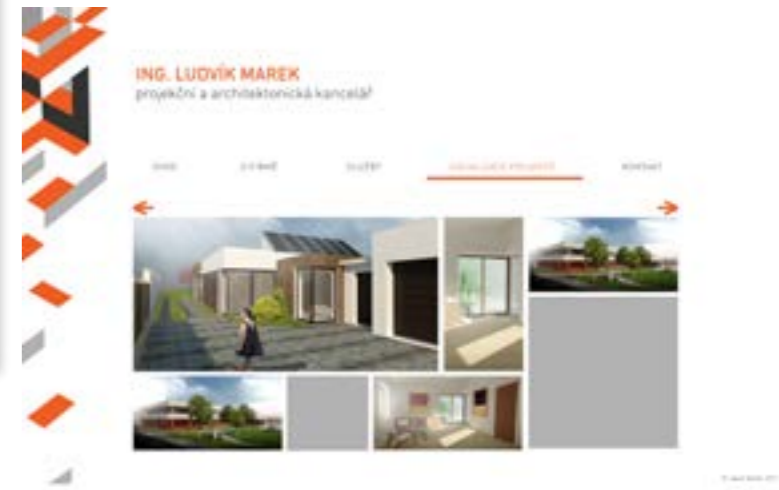
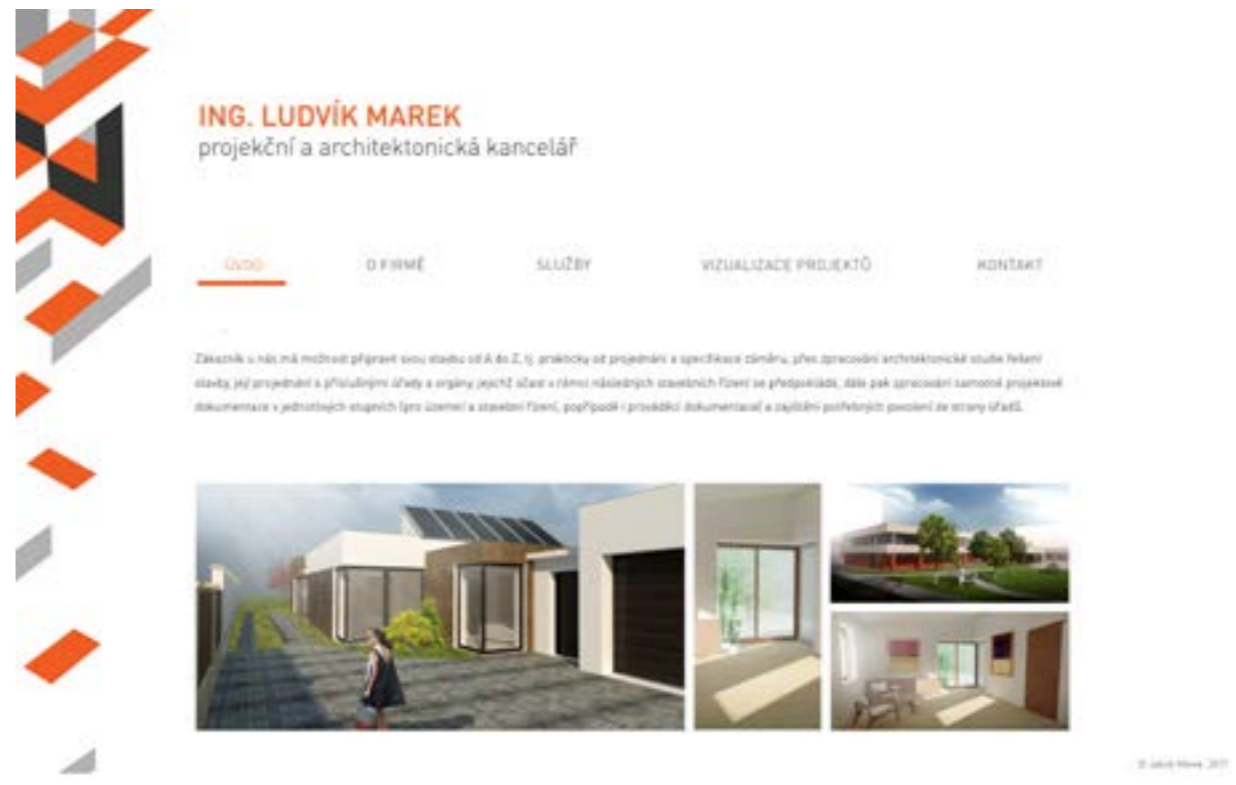
Společně s rozsáhlým ekvalizérem se dočkáte perfektního zvuku. Hlavním záměrem bylo, aby aplikace nebyla určena pouze jen pro určitou skupinu lidí, ale pro široké spektrum. Hlavním důvodem k této aplikaci bylo to, že mně samotnému vadí, že když v rádiu hraje písnička, co mě zaujme, nemám možnost si ji hned stáhnout a těžce se dohledává.



VIZUÁLNÍ IDENTITA FIRMY ING. LUDVÍK MAREK

Jedná se o projekt společného redesignu loga a webových stránek, ke kterému náleží ještě vizitky a hlavičkový papír. Při jejich tvorbě jsem bral v potaz zaměření firmy, a to na pozemní stavitelství. V tomto duchu jsem se snažil pracovat. Vytvořit graficky čisté stránky s jasně zvýrazněnými důležitými informacemi a přehledným prostředím. Zároveň jsem reflektoval požadavek na barevnost, kterou jsem měl udržet v rámci oranžové a stupních šedé. Inspiroval jsem se částečně tvarem staveb a ostře řezanými hranami – hlavně u loga, a zároveň zjemňujícím písmem.

Tato práce je stále v progresu.



APLIKACE ARCHIO

Aplikace je hlavně průvodce, který provází uživatele po mapě s památkami města, kterou si uživatel stáhl. Pomocí QR kódů je možné se u památek dozvědět něco dále o jejich historii. Lze si nastavit historické okruhy po městech a navigaci k dané památce. Důležitou součástí je princip hry, který má lidi motivovat v pokračování navštěvování památek a cestování po světě za nimi. Jedná se o princip, kdy každá památka má určitý počet bodů za navštívení a každý může s pomocí aplikace naskenovat QR kód ze vstupenky a přičítou se mu body do hodnocení. Za každý dosažený level se odemkne určitá odměna v podobě slevy na vstupy do různých zajímavých budov. Zároveň může poměřit úspěšnost svého snažení v žebříčku a s pomocí podrobných statistik.

Doplňkovou funkcí je možnost vyfotit si určitou památku a aplikace podle jejího vzhledu přiřadí z databáze její sloh, díky čemuž se může uživatel leccčemu přiučit.



KRESBA

FIGURA A PORTRÉT

