

Albert Bauersfeld

Průvodní zpráva k bakalářské práci

Vybral jsem si téma vypsané fakultou, “tvorba loga a orientačního systému laboratoří NTC (new technology center) a sutnarky.

Téma mne zaujalo, jelikož se mi líbila myšlenka možného praktického využití práce a možnost případně pomoci budoucím studentům jak naší fakulty, tak studentům fakulty aplikovaných věd.

Při výběru tématu jsem si vzpomněl na svůj první den na kampusu univerzity, který pro mne byl zcela novým prostředím, v kterém nebylo aspoň pro mne nejjednodušší se zorientovat a myšlenka možnosti tento problém alespoň on pár procent zredukovat pro budoucí studenty mne velice zaujala.

Tvorba práce v dnešní pandemické době byla složitá, jelikož o projektu nebyly dostupné informace, v několika měsících, které byly plné marných pokusů zkontaktovat se s kýmkoli kdo by o projektu měl jakékoli informace, se mi konečně povedlo pokročit s prvním krokem práce.

Dovolal jsem se na pozemní správu univerzity, kde mi po vysvětlení situace, bohužel si nevzpomenu na jméno pána, s kterým jsem mluvil, byli schopni přislíbit následující: “podíváme se, zda k projektu máme jakoukoli dokumentaci, ale nic neslibujeme, jelikož se projekt možná ani neuskuteční”.

V následujících dnech mi na školní emailovou adresu dorazil dokument s prvotními návrhy pro objekt.

Poté jsem se pustil do práce, začal jsem tvorbou loga pro objekt, prošel jsem několika variantami loga, a nakonec po domluvě s panem profesorem Stekerem jsem se usadil na variaci loga univerzity, logo symbolizuje propojení fakult, které mněli být částí objektu, naše fakulta FDU a NTC centrum nových technologií. V logu a posléze i v orientačním systému jsou fakulty symbolizovány barvami které jsou s nimi spojeny, jak můžeme vidět v jednotném vizuálním stylu univerzity. FDU, červená barva a NTC fialová.

Barvy jsem zvolil také kvůli jednoduchosti orientace, jelikož studenti výše zmíněných fakult, jsou již na zvolené barvy zvyklí a mají je spojené se svojí fakultou.

K pojmenování objektu slovem “Lab”, jsem také dospěl po konzultaci s panem profesorem, jelikož jednoduchá zapamatovatelnost slova, která je z části tvořena nevyhnutelným slangovým využitím slova případnými budoucími studenty a vyučujícími, například “Jdu do labu.”, bude velice účinná.

Úžasným příkladem tohoto fenoménu je právě “sutnarka”, tedy naše fakulta, kde se právě tento princip dnes využívá.

Samotný orientační systém jsem od začátku tvořil modulárně, z části z důvodu a také jako řešení problému nedostatku informací k projektu.

Právě aby se orientační systém dal použít do jakéhokoli prostoru.

Prvotní návrhy orientačního systému byly formou piktogramů, po konzultaci s panem profesorem jsem dospěl k použití typografie jako primárního prvku orientačního systému.

Systém je skládán z dvouvrstevných dlaždic, spodní vrstva je barevná, barevnost spodních vrstev záleží na typu místnosti, například místnosti náležící k naší fakultě (FDU) mají podkladovou část dlaždice červenou barvou, místnosti, které spadají pod nové technologie mají fialovou podkladovou desku a společné místnosti, jako například kuchyňky, kanceláře a kavárna, mají podkladovou desku šedou barvou. Šedou barvu také sdílí navigační šipky a piktogramy.

Barevné vrstvy dlaždic by byly vytvořeny z plastu a slepené s horní vrstvou (druhou deskou), která by byla vytvořena z matného hliníku.

Font, který jsem prvotně použil je Futura, pro jeho geometrickou přesnost, po konzultaci s panem profesorem jsem se rozhodl využít font Fenomen. Díky jeho geometričnosti a lepší čitelnosti na dlaždicích.

Po konzultaci s panem profesorem mi byl jasný jeden velký problém, neměl jsem, jak orientační systém ukázat v prostorech budoucí budovy.

Proto jsem se rozhodl naučit se s programem na tvorbu videoher jménem unreal engine, v následujícím týdnu jsem podle půdorysů a axonometrickém stylizovaném pohledu na budoucí objekt který byl součástí dokumentace, která mi přišla od pozemní správy univerzity, rozhodl vybudovat celou budoucí budovu.

Do modelu jsem zasadil orientační systém, dlaždice orientačního systému jsem vymodeloval pomocí programu Maya a poté importoval do unreal engine, poté už mi zbývalo jen dlaždice rozmístit na patřičná místa.

Jelikož je model tvořen v programu unreal engine, není jen modelem ale interaktivní prohlídkou.

Prohlídka je realizována formou programu s koncovkou .exe, tudíž jde spustit na mnoha zařízeních s operačním systémem Windows.

Prohlídka je z první osoby, samozřejmě model budovy není dokonalý, jelikož jsem měl k dispozici pouze půdorys každého podlaží a axonometrii, z dokumentu pojednávající návrh projektu (který mi byl zprostředkován pozemní správou univerzity).

Po poslední konzultaci s panem profesorem jsem se rozhodl, vytvořit PDF dokumentaci k bakalářské práci znovu, jelikož dosavadní verze PDF byla nedostačující a příliš technická.

Nově vytvořenou dokumentaci jsem si nechal vytisknout bez vazby a ořezů, které jsem posléze udělal sám, vazbu jsem zvolil vázanou.

Vzhledem k celosvětové situaci a problémům které díky ní vznikají byla moje tvorba bakalářské práce velice zajímavá. Nejprve jsem musel řešit nedostatek podkladových materiálů k projektu a poté fakt že budova není postavena a orientační systém, který jsem z části z tohoto důvodu vytvořil modulárně, jsem neměl, jak ukázat formou vizualizace.

Tvoření bakalářské práce mne rozhodně naučilo mnoho nových dovedností, mezi kterými se nachází i tvorba vizualizace projektu formou interaktivní simulace v reálném čase, nebo tvorba šité vazby a samozřejmě zkušenosti s tvorbou orientačního systému.