

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

# **Bakalářská práce**

**2023**

**Jaroslav Jaroš**

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Bakalářská práce**

**PORSCHE 911**

**Jaroslav Jaroš**

**Plzeň 2023**



**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Katedra výtvarného umění**

Studijní program Výtvarná umění

Specializace Animovaná a interaktivní tvorba II

**Bakalářská práce**

**PORSCHE 911**

**Jaroslav Jaroš**

Vedoucí práce:

MgA. Jan Kokolia

Katedra výtvarného umění

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

**Plzeň 2023**

Rozsah teoretické části: **minimálně 3 normostrany textu**  
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování BP**  
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

Shaw, Austin. Design for motion. Routledge, 2015. ISBN: 978-1138812093

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Jan Kokolia**  
Katedra výtvarného umění

Datum zadání bakalářské práce: **31. května 2022**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **28. dubna 2023**



**MgA. Vojtěch Aubrecht v.r.**  
děkan

L.S.

**Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D. v.r.**  
vedoucí katedry

V Plzni dne 8. září 2022



ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Akademický rok: 2021/2022

# ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Jaroslav JAROŠ**  
Osobní číslo: **D20B0197P**  
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**  
Studijní obor: **Multimediální design, specializace Animovaná a interaktivní tvorba II**  
Téma práce: **MOTION GRAPHICS**  
Zadávací katedra: **Katedra výtvarného umění**

## Zásady pro vypracování

*Typografie a grafický design v pohybu.*

Tvůrčí záměr: Tématu Motion designu se věnuji celou dobu studia a proto se v něm chci rozvíjet.

Způsob realizace: Použij techniku 3D/2D animace, požitím programů Cinema 4D a Adobe After Effects

Cíl: Osobní rozvoj autora v dané technologii 3D animace

Předpokládaný charakter výstupu: Animace v délce 1-2min

Rozsah průvodní zprávy: min. 3 normostran textu

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracoval(a) samostatně a nejedná se o plagiát.

Plzeň, duben 2023

.....  
podpis autora

# **Popis přípravy a reflexe procesu vlastní tvorby:**

## **Úvod:**

Bakalářská práce je zaměřena na historii a vytvoření nového designu auta Porsche 911. Toto auto jsem poprvé viděl jako malý v otcově garáži a od té doby mě stále více zajímá. Z tohoto důvodu jsem v této práci spojil auto design s mým digitálním designem, abych práci udělal originálnější. Rozhodl jsem se spojit daný design i s obyčejnými věcmi, které mám rád. Jedná se například o golf, Itálii, umění nebo 3D grafický design.

## **Porsche 911 z roku 1989:**

Porsche 911 je ikonický sportovní vůz, který byl vyvinut a vyráběn německou automobilkou Porsche. Tento model byl vyráběn v letech 1984 až 1989 jako součást řady Porsche 911 s interním označením 964. Rok 1989 byl posledním rokem výroby tohoto modelu před uvedením novějšího Porsche 911 s interním označením 993. Porsche 911 z roku 1989 je poháněn šestiválcovým motorem o objemu 3,6 litru, který poskytuje výkon až 247 koní. Tento motor je spojen s manuální převodovkou s pěti rychlostmi, která umožňuje rychlé a plynulé řazení. Vedle plynulého řazení je také u vozu čtyřkolové odpružení, které zajišťuje vynikající jízdní vlastnosti a stabilitu. Toto auto je nejen klasickým sportovním vozem, ale také elegantním a stylovým automobilem, který je velmi žádaný sběrateli a nadšenci historických vozů.

Porsche 911 z roku 1989 mělo klasický design s charakteristickými kulatými světlomety a zaoblenými tvary karoserie. Je to jeden z posledních modelů s původním tvarem karoserie, který se v zásadě neměnil od prvního Porsche 911 v roce 1963. Porsche 911 z roku 1989 má aerodynamický design, který umožňuje snížit odpor vzduchu a zlepšit jízdní vlastnosti vozu při vyšších rychlostech. Na rozdíl od některých modernějších sportovních aut má toto Porsche jednoduchý, ale elegantní vzhled, který přitahoval a stále přitahuje pozornost i po mnoha letech. Celkově lze říci, že design Porsche 911 z roku 1989 láká milovníky vozů po celém světě z důvodu své jedinečnosti a charakteristiky, mezi kterou se řadí vysoký výkon, rychlost a sportovní duch. (Pavlůsek, 2021)

## **Překážky v tvorbě:**

Na cestě k bakalářské práci mě provázelo spoustu problémů. Jeden z největších nastal u tisku modelu auta. Daný model, který jsem vytvořil v programu Cinema 4D, nebyl uzpůsoben pro tisk na 3D tiskárně, tudíž jsem musel řešit, jak model v programu předělat, aby se dal vytisknout. Dalším problémem bylo vymyslet, jak udělat silný stojan na

projektor, který bude svítit se shora na auto, kde následně bude provedena projekce.

## **Popis výsledného díla a jeho využití, či adjustace:**

### **Video:**

Video se skládá z 7 částí, kterými auto projede a postupně mění design.

První místnost působí obyčejným dojmem. Auto zde vypadá tak, jak bylo původně navrženo. Místnost je proto tmavá a navozuje záhadný moment ve videu.

Druhá místnost je vázaná na téma soch a italského stylu. Itálie jako země je pro mě velikou inspirací, a proto i téma renesance, která se váže na Itálii, mi je blízké. Renesanci jsem se snažil promítnout jak v místnosti, kterou auto projíždí, tak i na vozidle. Kufr auta se zde změní v renesanční sloup.

Třetí místnost je inspirovaná stylem a tvorbou Vincenta van Gogha. Jeho tvorbu jsem více poznal až v průběhu studia na univerzitě, kde mi jeho díla přišla krásně barevná a vzdušná. Z tohoto hlediska jsem se rozhodl, že bude nejlepší, když se na autě změní lak. Přesněji na dveřích a náraznících.

Čtvrtou místnost jsem se rozhodl věnovat mému koníčku – golfu. Zde se auto nachází v prostředí hry a nedalekého golfového hřiště, které se nachází ve mém rodném městě. V této části jsem velmi přemýšlel, jak znázornit golf na autě, a přišel jsem na to, že bude nejlepší, když se mu změní kola za golfové míčky.

Pátá místnost je vytvořená ve stylu tuningové místnosti, kdy se například v místnosti nachází kola na stěně. Velikou inspirací pro toto mi byla garáž mého otce. Ten měl podobně vystavená kola na stěně. V této místnosti u auta nastane spousta dalších změn, kdy se například u něj změní výfuky, nahradí se kolo, spodní spoiler, kožené úchyty dveří a barevný lak na autě.

Šestá místnost je vytvořená jako vzpomínková místnost na mé dětství, kdy jsem s otcem navštěvoval Westernové městečko v Blansku. Zde se u auta následně změní zadní lak ve stylu Westernu.

Sedmá, a tedy poslední místnost se věnuje přírodě, lépe řečeno skleníku s tropickými rostlinami. Z mého pohledu je tato místnost nejhezčí z celé práce, Mám ji osobně nejraději nejen kvůli její atmosféře, ale i barevnosti. V této scéně se u auta změní interiér v podobě vykvetlých rostlin.



### **Projekce:**

Projekce je navržena tak, aby doplňovala video v dané místnosti. I když jsem zvolil abstraktní cestu projekce, video krásně doplňuje celou prezentaci. Projektor bude připevněn na železnou konstrukci nad televizí a pod ním bude postaven bílý model auta na černé látce, aby se tak zvýraznila projekce na autě.

### **Tisk:**

Jak už jsem výše uvedl s tiskem byly potíže, které se mi podařily vyřešit. Model auta je nakonec mnohem propracovanější. Materiál pro auto byl zvolen perleťově bílý a lehce matný, aby byla projekce na autě lépe vidět.

### **Závěr:**

V bakalářské práci byl propojen auto design s digitálním designem a dalšími oblíbenými věcmi autora, jako je golf, Itálie, umění a 3D grafický design. Porsche 911 z roku 1989, které bylo pro práci zvoleno, bylo vybráno jakož to ikonický sportovní vůz. Během vývoje se objevily některé problémy, například s tiskem modelu auta na 3D tiskárně nebo s vytvořením pevného stojanu pro projektor. Výsledkem práce je video, které ukazuje, jak se design auta postupně mění, inspirujíc se sochami a italským stylem, golfem, abstraktním uměním a digitálním světem. Práce demonstruje propojení historického automobilu s moderním digitálním světem, čímž dochází k vytvoření originálního projektu.

### **Citace v seznamu literatury:**

PAVLŮSEK, Alois. Porsche. V Brně: CPress, 2021. ISBN 978-80-264-3846-5.

### **Resumé v cizím jazyce:**

This bachelor's thesis focuses on the historic car Porsche 911. The author, who has been fascinated by the vehicle since childhood, decided to combine their love of cars with digital design and other interests such as golf, Italy, art, and 3D graphic design. The 1989 Porsche 911 was developed by the German car manufacturer Porsche and was the last model of the Porsche 911 series with the original body shape. This iconic sports car was powered by a 3.6-liter six-cylinder engine with up to 247 horsepower, allowing for fast and smooth driving. The design of the 1989 Porsche 911 was characterized by its round headlights and aerodynamic body shape, which improved the vehicle's driving performance at higher speeds. The author encountered several obstacles during the

creation of the bachelor's thesis, such as creating a car model that was not suitable for 3D printing and subsequently designing a strong projector stand. However, the author was able to overcome these problems and complete their work.

The result of this thesis is a seven-part video in which the car drives through various rooms and gradually changes its design. The first room looks ordinary, but the car gradually changes during the video. The following rooms are inspired by Italian style and art, reflecting the author's interests. Overall, it can be said that the author's interests are reflected in the entire work. This bachelor's thesis demonstrates how combining interests with digital design can lead to the creation of something original and beautiful. The 1989 Porsche 911 is a classic sports car that is popular among collectors and historical car enthusiasts around the world.









