

# Letterismus – znaková grafika

PV097 – Výtvarná Informatika

Fakulta informatiky Masarykovy univerzity

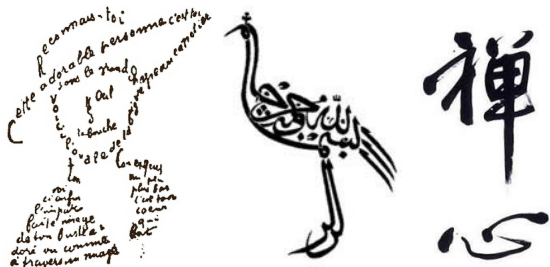
podzim 2016

- 1 Úvod
- 2 Manipulace se znaky na počítači
- 3 Textová koláž
- 4 Letteristická stylizace
- 5 Zadání

# Letterismus – znaková grafika

Výtvarná složka je nedílnou součástí každého znaku, písma, textu. Je-li posílena, vyváže se ze sdělení a stane se samostatnou estetickou formou. Z výtvarného umění známe:

- letterismus
- básně–obrazy
- kaligramy
- strojokresby
- grafickou hudbu
- graffiti
- ...



Touto oblastí se zabývali či zabývají například: G. Apollinaire, J. Prévert, Ch. Morgenstern, V. Nezval, Kolář, Z. Seydl, V. Preclík.





S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	



F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	

◀ ◻ ▶ ◀ ◻ ▶ ◀ ≡ ▶ ◀ ≡ ▶ ≡



O. Bým

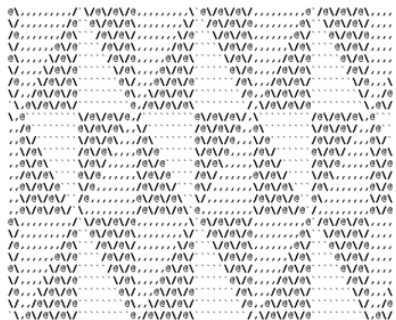
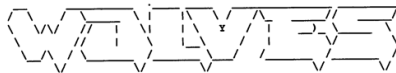
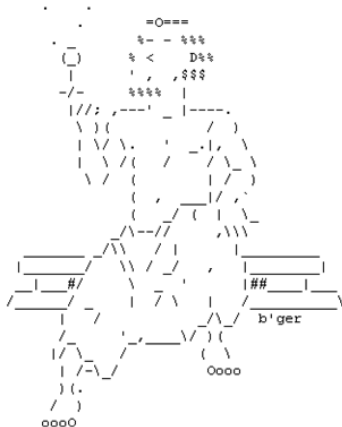


V. Michal

# Manipulace se znaky na počítači

### Kreslení obrysů a výplní:

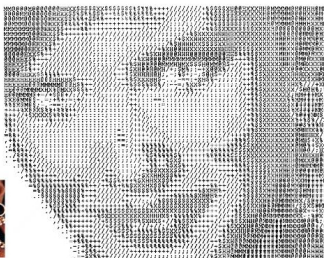
- oldschool: 95 znaků
- high ascii: 128 znaků





# Šedá stupnice

Šedá stupnice pomocí znaků s různou „hustotou“

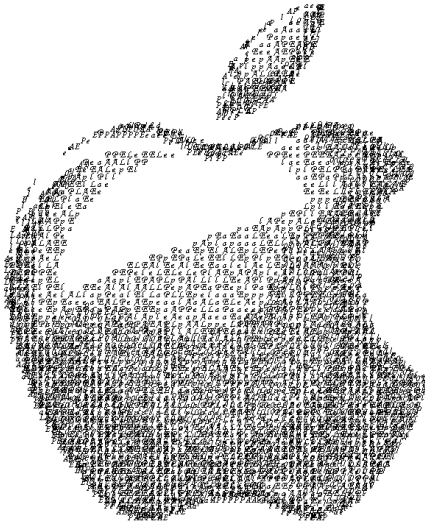


Lepší šedou stupnici vytvoříme přetiskem znaků

M M M M M M M H H H H H X H X O Z W A H 0 O 3 = I \* + + = + - . - ' ,  
W W W W W W W # # # \* + + - - - - = - -  
# # # # # # O O + -  
O O O O O  
O O +  
+

Programy:

- Calligraph
- Computatorvision





D. Kuchařík



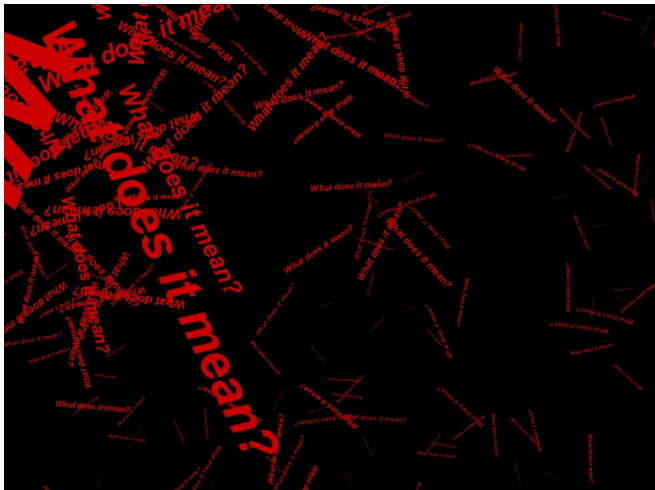


M. Kazdová

# Textová koláž

Generování textu náhodně, nebo pomocí pravidel, tahů, gest,  
... Programy:

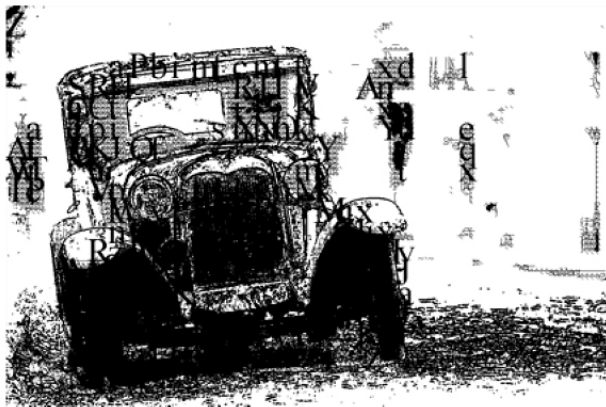
- **Textcollage**



# Letteristická stylizace

Písmo jako součást obrazu filtrovaného grafickými technikami.

- **Elephant**



J. Soukal

# Letteristická stylizace...

Vstupní obraz můžeme filtrovat například pomocí:

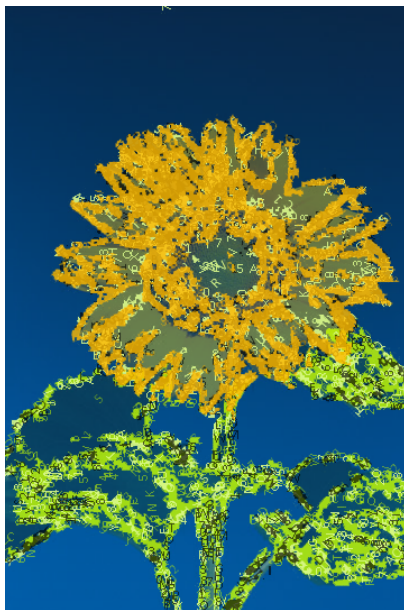
- hledání hran – obrysová kresba,
- úpravy tonality a prahování – plošná kresba,
- práce s vrstvami.

Letterizaci můžeme realizovat s různými parametry:

- výběr písma a znakové sady,
- styl mapování
- definice pravděpodobnosti shody tvarů,
- atp.

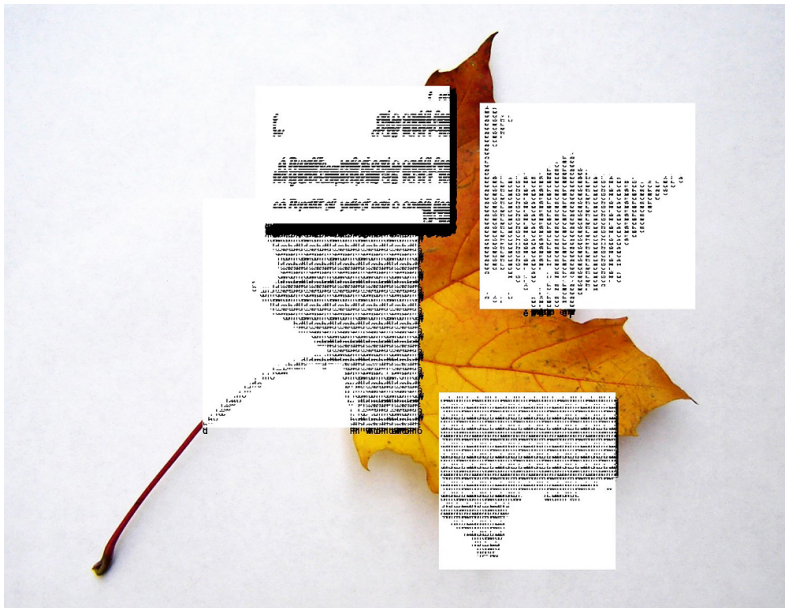


J. Soukal

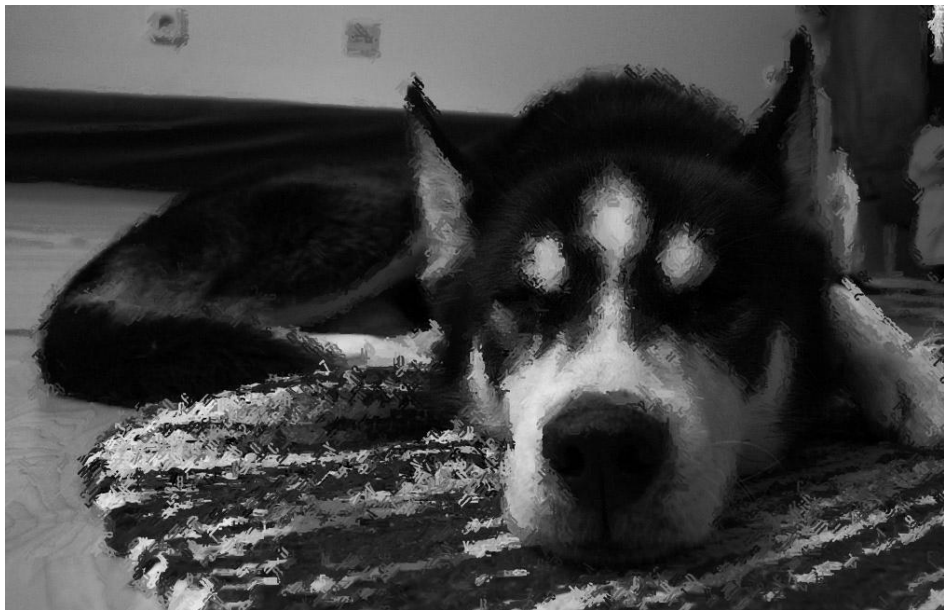


O. Frinta





J. Mlích



L. Ostrčilová

1a – Letterismus

Vyjádřete se graficky pomocí písma a znaků. Vytvořte:

- kaligram,
- obrazovou báseň,
- *netriviální, moderní a neobvyklý* ASCII art,
- obraz v letteristickém stylu,
- ...

**Výstup:** alespoň jedna ukázka libovolné techniky.

*Dodržte, prosím, formální i kvalitativní požadavky na odevzdávané úlohy.*