

POSTUPY PRO TVORBU VINTAGE MAPOVÉHO DESIGNU

Cíle práce

Hlavním cílem diplomové práce je provést analýzu možností tvorby map v tzv. vintage designu. V rámci analýzy byly zkoumány metody kartografické vizualizace na starých mapách a výsledky byly porovnány s možnostmi běžně používaných GIS softwarů a také se současně vytvářenými mapami ve vintage designu. Následně byly vytvořeny postupy pro tvorbu konkrétních typů map, například s použitím kopečkové metody či s použitím šrafování, a navrženy jednotlivé znaky pro použití v mapách. Z těchto návrhů byly sestaveny použitelné znakové sady, přizpůsobené pro použití v prostředí ArcGIS Pro. Navržené postupy tvorby pak byly aplikovány na vzorových mapách.

Vintage mapový design

Přestože dosud neexistuje žádná formální definice této problematiky, s pomocí odborníků na historickou kartografii byl pro potřeby práce tento pojem vymezen. V kontextu kartografie představuje vintage design tvorbu map publikovaných v současnosti, které jsou svým výtvarným provedením inspirované kartografickými díly, vydanými cca od počátku 16. do 1. poloviny 20. století. Mapy mohou být vystaveny na reálných datech, nebo mohou znázorňovat historickou událost či smyšlený prostor. Vintage mapový design nereprezentuje reprodukce starých děl. Měl by být estetický, nikoliv kýčovitý.

Postup zpracování

I Teoretické ukotvení

Rešerše
Analýza starých map
Konzultace s odborníky
Vymezení vintage designu

II Výroba vintage grafiky

Tvorba znakových sad
Tvorba historizujících doplňků

III Tvorba map

Získání dat
Zpracování v GIS
Aplikace znakových sad
Tvorba a export stylů

IV Závěrečná finalizace

Grafická úprava map
Předtisková příprava & tisk
Tvorba webových stránek



Tvorba kartografických znaků v grafickém editoru Adobe Illustrator



Zpracování dat, aplikace znaků a export stylů v prostředí ArcGIS Pro / QGIS



Grafická úprava a předtisková příprava v softwaru Adobe Illustrator

Tímto způsobem byly vytvořeny mapy na úrovni regionu, kontinentu a celého světa, připomínající svým designem mapy vydávané v 16., 17. a 18. století. Sestavením všech kombinací vzniklo devět map. Vzhledem k tomu, že 18. století bylo nejen v kartografii ve znamení technologických objevů, byla na úrovni regionu pro toto období vytvořena ještě jedna mapa (s použitím šrafování). Díky velkému rozptýlení měřítek těchto deseti map bylo využito velké množství prostorových dat. Vždy se však jednalo o volně dostupná data, např. ArcCR 500, Natural Earth, DataSo nebo GMTED2010. Grafické historizující doplňky, jakými jsou kresby lodí, mořských monster, ozdobné rámy apod., byly často inspirovány konkrétními starými mapami (např. Komenského mapa Moravy, Blaeuovy mapy), které byly získány z webu Wikimedia Commons a David Rumsey Map Collection, ozdobné kartuše pak byly staženy ze stránky Old Book Illustrations. Jedná se o zdroje, které poskytují datové soubory pod licencemi Public Domain, případně Creative Commons.

Výsledky

Hlavními výsledky práce jsou vytvořené znakové sady ve formě stylů, doprovodné grafické prvky v podobě SVG souborů a deset tištěných velkoformátových map ve vintage mapovém designu. Styly jsou spolu s grafickými doplňky k dispozici na webových stránkách práce, odkud je možné je stáhnout a importovat do prostředí GIS. Uživatelé stránek si nejprve zvolí časové období a měřítkovou úroveň (rozsah území), poté se jim na základě zadaných kritérií objeví podstránka s konkrétní vzorovou mapou, stylem a doplňky. Na každé podstránce je uveden stručný návod, jak lze daný styl použít v prostředí GIS, a také tip na případné úpravy mapy v grafickém editoru.

10

velkoformátových map

172

kartografických znaků

73

historizujících doplňků

