

**ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI**

**Fakulta pedagogická**

Diplomová práce

**GRAFICKÉ ZPRACOVÁNÍ MANUÁLU GRAFICKÉHO DESIGNU**

Bc. Alena Blažková

**Učitelství výtvarné výchovy pro střední školy a základní umělecké školy**

Vedoucí práce: MgA. Mgr. Stanislav Poláček

Plzeň 2015



**Prohlášení:**

Prohlašuji, že jsem práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni dne.....

Podpis:.....

**Poděkování:**

Ráda bych poděkovala vedoucímu mé diplomové práce MgA. Mgr. Stanislavu Poláčkovi za odborné vedení, vstřícnost a rady, které mi pomohly při tvorbě práce. Dále bych chtěla poděkovat mé rodině, která mi po celou dobu studia byla velkou oporou.

V Plzni dne.....

Podpis:.....

## **ANOTACE**

Cílem diplomové práce bylo vytvořit grafické zpracování manuálu grafického designu, který bude sloužit jako pomůcka pro pochopení základních zásad grafické tvorby.

V rámci teoretické části představuji grafický design a jeho základní prvky - písmo, barvu, kompozici a formát, obraz a tvorbu projektů. V praktické části jsem se věnovala tvorbě makety manuálu grafického designu, kde jsem uplatnila pravidla a poznatky z teoretické části. V didaktické části se zabývám výukovými jednotkami, které vycházejí z tematických cvičení, která jsou součástí jednotlivých kapitol manuálu. Nakonec uvádím výsledky průzkumu o využitelnosti mého manuálu.

## **ANNOTATION**

The aim of the thesis was to create a graphical processing of graphic design manual, which will help as an aid for understanding the basic principles of graphic design. The theoretical part introduces graphic design and its basic elements - typography, color, composition and format, image and project creation. In the practical part I devoted making a model of graphic design manual, where I applied the rules from the theoretical part. The didactic part deals with lessons, which are based on thematic exercises that are a part of each guide chapter. At the end, I present the results of a survey on the usability of my manual.

## Obsah

|                                           |    |
|-------------------------------------------|----|
| <b>1. Úvod</b> .....                      | 8  |
| <b>2. Teoretická část</b> .....           | 10 |
| 2.1 Grafický design .....                 | 10 |
| 2.1.1 Kompozice, formát .....             | 11 |
| 2.1.1.1 Kompozice .....                   | 11 |
| 2.1.1.2 Zlatý řez .....                   | 12 |
| 2.1.1.3 Sazební obrazec .....             | 12 |
| 2.1.1.4 Formát .....                      | 12 |
| 2.1.2 Barva .....                         | 13 |
| 2.1.2.1 Odstín barvy .....                | 13 |
| 2.1.2.2 Sytost barvy .....                | 14 |
| 2.1.2.3 Jas barvy .....                   | 14 |
| 2.1.2.4 Teplota barvy .....               | 14 |
| 2.1.2.5 Psychologie barev .....           | 14 |
| 2.1.2.6 Barevné režimy .....              | 15 |
| 2.1.3 Písmo .....                         | 16 |
| 2.1.3.1 Písmová osnova .....              | 16 |
| 2.1.3.2 Klasifikace tiskových písem ..... | 16 |
| 2.1.3.3 Velikost a prostrkání písma ..... | 17 |
| 2.1.3.4 Písmo jako vizuální znak .....    | 18 |
| 2.1.4 Obraz .....                         | 18 |
| 2.1.4.1 Ilustrace .....                   | 19 |
| 2.1.4.2 Fotografie .....                  | 19 |
| 2.1.5 Tvorba .....                        | 20 |
| 2.1.5.1 Logo .....                        | 20 |
| 2.1.5.2 Plakát .....                      | 21 |
| 2.2 Grafické programy .....               | 21 |
| <b>3. Praktická část</b> .....            | 23 |
| 3.1 Grafické zpracování .....             | 24 |
| 3.1.1 Podoba obalu a složek .....         | 24 |
| 3.1.2 Grafická podoba .....               | 25 |
| 3.1.2.1 Titulka .....                     | 25 |
| 3.1.2.2 Složky manuálu .....              | 26 |
| 3.2 Obsah kapitol .....                   | 27 |
| 3.2.1 Kapitola Barvy .....                | 27 |
| 3.2.2 Kapitola Kompozice a Formát .....   | 28 |
| 3.2.3 Kapitola Písmo .....                | 28 |
| 3.2.4 Kapitola Obraz .....                | 29 |
| 3.2.5 Kapitola Tvorba .....               | 29 |

|           |                                                        |           |
|-----------|--------------------------------------------------------|-----------|
| 3.3       | Používané grafické programy .....                      | 30        |
| <b>4.</b> | <b>Didaktická část</b> .....                           | <b>31</b> |
| 4.1       | Cvičení v manuálu .....                                | 31        |
| 4.1.1     | Barvy .....                                            | 31        |
| 4.1.2     | Formát .....                                           | 32        |
| 4.1.3     | Písmo .....                                            | 32        |
| 4.1.4     | Obraz .....                                            | 33        |
| 4.1.5     | Tvorba .....                                           | 33        |
| 4.2       | Využití manuálu ve školním prostředí .....             | 34        |
| 4.2.1     | Rámcový vzdělávací program pro Grafický design .....   | 34        |
| 4.2.2     | Návrh výukových jednotek .....                         | 36        |
| 4.2.2.1   | První výuková jednotka - „Čtvero ročních období“ ..... | 36        |
| 4.2.2.2   | Druhá výuková jednotka - Typografický plakát .....     | 38        |
| 4.3       | Průzkum na efektivitu manuálu .....                    | 40        |
| <b>5.</b> | <b>Závěr</b> .....                                     | <b>42</b> |
| <b>6.</b> | <b>Resumé</b> .....                                    | <b>43</b> |
| <b>7.</b> | <b>Seznam použité literatury</b> .....                 | <b>44</b> |
| <b>8.</b> | <b>Obrazová příloha</b> .....                          | <b>46</b> |

## 1. ÚVOD

Písmo, barva, kompozice, obraz, symbol, tvořivost, působivost, komunikace. Všechny tyto pojmy mají společného jmenovatele – grafický design.

Tento poměrně složitý a obsáhlý pojem v sobě skrývá mnohé. Obecně lze říci, že grafický design je všudypřítomný, obklopuje nás a je absolutní součástí vizuální kultury. Tvorba grafického designu je komplexní proces, který s sebou nese určitá specifika a zákonitosti. A právě toto téma jsem si zvolila jako objekt mé diplomové práce.

Pro pochopení významu designu je podle mě nutné porozumět dílčím částem, které na konci tvoří právě onu komplexní jednotu. Proto jsem se rozhodla vytvořit manuál nebo taktéž jednoduchou příručku, která všechny tyto základní části shrne, a navíc to udělá takovou formou, aby byla cítit provázanost mezi obsahem a samotnou podobou manuálu.

Motivací k volbě tohoto tématu mi byly v první řadě osobní zkušenosti s tvorbou grafického designu, které jsou primárně spojeny s mým studiem na umělecky zaměřené střední škole a následně i s vysokoškolským studiem. Přesto jsem se tvorbou manuálu zabývala především proto, že jsem chtěla vytvořit jednoduchou příručku, která bude mít využití jak v prostředí školní výuky (všeobecně, ovšem s ohledem na povahu tématu především na středních uměleckých školách), tak i mimo ni, pro laiky a amatéry, kteří se grafické, designérské tvorbě věnují doma.

Tento manuál jsem chtěla vytvořit tak, aby měl ale jinou formu než jsme běžně zvyklí. Aby se tedy nejednalo o obsáhlou knižní publikaci, ve které je nutné dlouze listovat, abychom něco našli, ale aby to byla příručka jednoduchá, přesto působivá, při ruce a poskytovala nejdůležitější informace, které můžeme v průběhu tvorby potřebovat.

V diplomové práci se tedy nejdříve teoreticky zabývám jednotlivými složkami a skladebními prvky grafického designu jako je písmo, barvy, kompozice a formát, obraz a procesem tvorby na konkrétních projektech. Tyto podněty mi slouží jako širší obsah, který dále zpracovávám a uplatňuji v praktickém řešení jednotlivých kapitol manuálu. V praktické části rozebírám mnou navržený manuál, jeho tvorbu, podobu, kapitoly a faktický obsah, jehož součástí jsou tematická cvičení, která mají funkci ověřovacích úkolů, na kterých si čtenáři mohou otestovat získané poznatky.



Na základě těchto cvičení v didaktické části rozpracovávám výukové jednotky, které se zabývají tématy grafického designu a jejichž tvorba v sobě odráží principy, které lze nastudovat v mnou vytvořené příručce.

Na konec ještě popisuji výsledky průzkumu o efektivnosti manuálu, a jak je hodnocen několika uživateli, kteří ho měli možnost otestovat.

## 2. TEORETICKÁ ČÁST

### 2.1 Grafický design

Najít jednu ucelenou definici grafického designu je velmi obtížné. Přesto lze obecně říci, že je grafický design druhem užitého umění, které zahrnuje vše, co slouží k vizuální komunikaci a sdělování. Je kulturním výtvořem, který od umění dělí především jeho tvůrčí záměr a účel. Ten spočívá v tvorbě graficky koncipovaných produktů, vytvářených na základě zadání, která budou co nejlépe odpovídat požadavkům na kvalitní vizualizaci informací, produktů, myšlenek, idejí, konceptů, firem nebo obchodních společností.

Jelikož je grafický design tak výraznou součástí našeho dnešního života, ať už ho vnímáme zcela nevědomky nebo záměrně, uplatňuje se v rozličné paletě médií. Od tištěné podoby letáků, plakátů, billboardů, bannerů, knih, časopisů a dalších tiskovin přes 3D aplikace (obalový design, výstavy) až k reprezentaci v nových médiích, atp.

*„Tím, kdo za pomoci svých zkušeností, osobitého přístupu, metod, technologií, vstřebává koncept ve verbální podobě a dává mu vizuální formu, jež v nás pak vyvolává dojmy je designér – grafik“.*<sup>1</sup> On je tím, kdo dojmům dává podobu, kdo musí nutně disponovat kreativitou, vizuální fantazií a senzitivitou vůči zadavateli a divákovi, a kdo je nucen v závislosti na široké paletě možností, které se v grafickém designu uplatňují, ideálně propojovat velké množství znalostí, dovedností a intuice. Zároveň právě na designérovi leží tíha odpovědnosti, jak bude daný design posuzován a zdali bude funkční.

Kvalita designu je díky svému komunikačnímu působení nutně ovlivněná klimatem kultury, do které vzniká a emocionálními a estetickými reakcemi, které případně vyvolá. Přesto lze při tvorbě a snaze vytvořit „dobrý“ design následovat určitá obecně platná pravidla, která nám pomohou vyhnout se některým úskalím a nepříjemnostem, jež by vedly k designu „špatnému“ nebo minimálně neefektivnímu. V neposlední řadě také platí, že díky pravidlům, jejich znalosti a dovednosti uplatňovat je, si můžeme

---

<sup>1</sup> SAMARA, Timothy. *Grafický design: základní pravidla a způsoby jejich porušování*. V Praze: Slovart, 2008. 272 s. ISBN 978-80-7391-030-3, str. 7.

uvědomit, že i pravidla lze překračovat a porušovat, ovšem musíme mít na mysli, že takováto porušení s sebou mohou nést zásadní následky.

Grafický design, ač je velmi širokou oblastí, vyžaduje při uplatnění ve všech svých možných podobách primárně pochopení zásad kompozice, působení a funkce barev, provázanost a hierarchii písma i obrazu. To vše sjednoceno do jednoho výsledného produktu autorovy práce.

Všechny tyto aspekty, které ovlivňují celkovou podobu designu, jsem se pokusila objasnit v následující části.

### **2.1.1 Kompozice, formát**

Rozměr a proporce prostoru, kam se umísťují jednotlivé prvky našeho tvoření, jsou zásadní otázkou, kterou je nutné řešit již na samotném počátku tvorby. Od podoby těchto aspektů se přirozeně bude odvíjet celková podoba a i vnímání práce, která navíc souvisí se stanoveným designerským záměrem a účelnou stránkou výtvoru.

#### 2.1.1.1 Kompozice

*„Kompozice určuje uspořádání textu, grafiky nebo fotografie ve vymezené ploše či prostoru. Udává proporční vztahy jednotlivých prvků tak, aby spolu byly v ideálním souladu.“<sup>2</sup>* Komponováním prvků do prostoru vznikají dojmy, které významně ovlivňují celkové vnímání obrazu. Každý prvek, který umístíme, se nějakým způsobem chová ke svému okolí. Ať už se jedná o geometrické tvary, linie nebo tvary organické, vznikají vztahy, které utvářejí celistvou kompozici.

Setkat se můžeme s kompozicemi, kde jsou uplatňována určitá schémata, skladby které následují jisté optické efekty (symetrie, asymetrie, staticnost, pohyb, atd.) nebo kompozice kde žádné zákonitosti nefungují a které pracují spíše s chaosem než s jakýmkoliv řádem. To jak následně působí, pak určuje výsledný dojem, dynamiku a optický rozměr.

---

<sup>2</sup> PECINA, Martin. [online]. [cit. 2015-06-16]. Dostupné z: <http://typomil.com/kompozice.htm>

#### 2.1.1.2 Zlatý řez

Zlatý řez je pravděpodobně nejstarším a nejpoužívanějším kompozičním principem. Při komponování prvků jej používali již staří mistři, zejména v období renesance, avšak tento princip je uplatňován mnohem déle, jelikož jeho konstrukce byla známa už několik století před naším letopočtem. Jde o ideální proporci v dané ploše, jejíž výsledek působí na lidské oko co nejlépe, nejpřirozeněji. Obecně se do zlatého řezu zasazují výrazně dominantní prvky, které svým umístěním do této polohy působí přitažlivěji. Hodnota zlatého řezu se získá rozdělením úsečky na dvě části tak, že poměr (0,62 : 0,38) menší části k větší je tentýž jako poměr větší části k celé úsečce.

#### 2.1.1.3 Sazební obrazec

Vliv na vnímání stránky a čitelnost textu má sazební obrazec. „*Sazební obrazec je náskres plochy sazby a její umístění na formátu tiskoviny.*“<sup>3</sup> Geometrický střed plochy je střed stránky v přesné polovině. Při pohledu na geometrický střed však může působit jako by mírně padal ke spodnímu okraji. Dolní polovina se tak zdá opticky menší než horní polovina. Z toho vyplývá i konstrukce optického středu. Ten je umístěn na rozhraní první a druhé třetiny výšky sazebního obrazce a určuje nejvhodnější umístění textu sestávajícího z jedné řádky či skupiny řádek.

#### 2.1.1.4 Formát

Volba rozměrů a tvar prostoru, tedy formát, je jednoznačně důležitou součástí tvůrčího procesu. Každý formát sehrává jinou úlohu vzhledem ke svému obsahu a podle toho by měl být vhodně zvolen. „*Čtvercové formáty jsou neutrální; žádná jeho strana není dominantní a podněcuje divákovo soustředění na obsah. Vertikální formáty jsou dynamické. Opticky se pohybují dolů i nahoru a udržují diváka ve střehu. Oproti tomu horizontální formáty jsou pasivní; působí uklidňujícím, nerušivým dojmem a podněcují v nás notoricky známou představu horizontu.*“<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> VLKOVÁ, Klára. *Písmo a typografie: jako součást odborných uměleckých předmětů se zaměřením na grafickou úpravu textu pomocí ICT.* 2006, str. 73.

<sup>4</sup> SAMARA, Timothy. *Grafický design: základní pravidla a způsoby jejich porušování.* V Praze: Slovart, 2008. 272 s. ISBN 978-80-7391-030-3.2008. str. 35.

Když mluvíme o formátu je jasné, že s formátem se nejvýrazněji pracuje u rozměrů papíru. Nejpoužívanějšími jsou tzv. Řady A a B. Typ papíru hraje ovšem taktéž zásadní roli. Druhů papíru existuje velké množství; kancelářský, křídový, fotografický papír a mnoho dalších. Liší se v řadě vlastností daných již při výrobě a jejich výběr zcela závisí na druhu a povaze projektu. Papír může být přirozeně bílý nebo tónovaný, tzn. barvený přímo ve hmotě při výrobě. Mívá také různou tloušťku - gramáž papíru, která vyjadřuje jeho plošnou hmotnost.

## 2.1.2 Barva

Barva je jistě nejpůsobivějším vizuálním prvkem, s nímž se při tvorbě setkáváme. Jelikož výrazně působí na naše smysly, je zásadním komunikátorem, upoutává pozornost, určuje náladu, vytváří atmosféru. Vnímání barev a přijímání významů s nimi spojených je ovšem zásadně ovlivněno individuální citlivostí diváka. Pochopení vztahů a optických vlastností je velmi důležité, jelikož barva se týká všech aspektů díla - barevných ploch, objektů, písma, ale i ilustrací, fotografií, atd.

### 2.1.2.1 Odstín barvy

Odstín označuje základní barevnou složku barevného spektra. Odstíny tedy nazýváme - červená, fialová, modrá, atd. „*Jedná se o výsledek našeho vnímání odrazu světla o různých frekvencích, které vyvolává zrakový vjem, barvu světla.*“<sup>5</sup>

Nejzákladnějším způsobem jak uspořádat odstíny barev a jejich vztahy je rozmístění barev v barevném kruhu, kde se barvy dělí do tří kategorií. Primární barvy - modrá, žlutá, červená jsou mateřskými barvami kruhu. Jde o jediné barvy, které nejde vytvořit kombinací ostatních barev. Sekundární barvy, ležící proti primárním, jsou zelená, fialová, oranžová. Vznikají smícháním nejbližších primárních barev.

Terciární barvy jsou tvořeny ze sousedních primárních a sekundárních barev. Nazýváme je červenooranžová, žlutooranžová, žlutozelená, modrozelená, modrofialová a červenofialová.

---

<sup>5</sup> SAMARA, Timothy. *Grafický design: základní pravidla a způsoby jejich porušování*. V Praze: Slovart, 2008. 272 s. ISBN 978-80-7391-030-3.2008. str. 84.

#### 2.1.2.2 Sytost barvy

Sytost barvy lze popsat jako její intenzitu, zářivost, čistotu barevného tónu. Sytá barva je intenzivní bez ohledu na svou světlost. Takováto barva ztrácí na sytosti, pokud přidáme bílou nebo černou. Stejně jako u odstínu je sytost dané barvy ovlivněna dalšími barvami, které ji obklopují.

#### 2.1.2.3 Jas barvy

Jas označuje stupeň tmavosti nebo světlosti barvy. Barva může opět vypadat světlejší nebo tmavší, záleží na tom, se kterou barvou ji porovnáváme. Pokud vedle sebe např. umístíme dvě komplementární barvy, čili barvy, které leží proti sobě, výsledkem bude dojem, že každá z obou barev působí jasněji.

#### 2.1.2.4 Teplota barvy

To, jak jsme schopni vnímat barvy, záleží mimo okolního působení barev především na našem subjektivním nastavení.

Studené barvy (modrá, fialová, tyrkysová, atd.) vyvolávají dojem chladu, uklidňují, poskytují úlevu zraku. Jsou pasivní a podporují duševní soustředění. Teplé barvy (žlutá, oranžová, červená, hnědá, atd.) jsou aktivní, vyvolávají dojem tepla, povzbuzují, poutají pozornost, působí dynamicky a podněcují k činnosti.

#### 2.1.2.5 Psychologie barev

Barvy vyvolávají různé pocity, nesou s sebou jistou psychologickou symboliku. Vnímání barev je však velmi závislé na osobní zkušenosti a na kultuře, ve které se nacházíme. Z toho vyplývá, že působení barvy má silný dopad na obsahovou stránku věci a je tedy důležité přiřazování barev uzpůsobit tak, aby nedocházelo ke kolizi v možných významech.

Červená barva patří mezi nejnápadnější barvy, je intenzivním stimulem. Evokuje vášně, vzrušení, vztek. Jako komunikátor je spojena s nebezpečím a zákazem. Žlutá je barva tepla a slunce, navozuje pocit štěstí, radosti, veselosti. Oproti ostatním barvám vystupuje do popředí a tím je aktivizuje. Je nejkřiklavější barvou. Modrá vyvolává pocit bezpečí a ochrany, zároveň si ji spojujeme s vodou, oceánem a nebem, což evokuje nekonečnost. V marketingu je znakem vysoké kvality a modernosti.

Zelená je spojena s přírodou a rostlinami, proto v nás vzbuzuje bezpečí a důvěryhodnost. Uklidňuje oči. Je symbolem mládí a naděje.

Oranžová jakožto směs červené a žluté evokuje vitalitu a vzrušení, dále pak optimismus a svěžest. Zároveň budí chuť k jídlu a někdy bývá vnímána jako dobrodružná nebo až exotická. Fialová je vnímána jako barva tajemná. Její odstíny vyvolávají různé reakce. Někdy snovou nostalgickou náladu, jindy energii a magii. V kombinaci s černou a bílou působí elegantně. V části Asie a Latinské Ameriky je barvou smutku. Neutrální šedá bývá vnímána jako chladná a nevýrazná. Chybí jí barevnost, a proto v sobě nemá tolik emocí. Je harmonická se všemi barvami. Bílá budí dojem světla, nevinnosti, čistoty a míru. V Číně je barvou smrti. Černá absorbuje všechny ostatní barvy. Vyvolává dojem hloubky, někdy i stísněnosti. Obecně je barvou smrti, tmy ale i elegance, tajemství a vysoké kvality.

#### 2.1.2.6 Barevné režimy

Při práci s barvami v aplikacích pro digitální úpravu obrazu jsou barvy definovány barevnými režimy, což jsou modely pro popis a reprodukci barev.

Model RGB - červená, zelená, modrá - jednotlivé složky vyzařují světlo své barvy a tím se také řídí jejich míchání. Používá se zejména pro zobrazování na obrazovkách, monitorech.

Model CMYK - barevný model skládající se ze čtyř barev - azurové, purpurová, žluté a černé; umožňuje vytvořit miliony barevných odstínů, a proto se používá zejména u reprodukčních zařízení, která barvy vytváří mícháním pigmentů, jako jsou inkoustové tiskárny.

### 2.1.3 Písmo

Další neodmyslitelnou součástí grafické tvorby je zcela jistě práce s písmem a jeho použitím. Písmo jako pojem, je velmi rozsáhlou oblastí, která dává název nejen onomu souboru linií, který ve svých vztazích tvoří celky, tedy písmena, ale písmem běžně nazýváme i celé písmové fonty, jejich řezy a tvary. Písmo je zároveň zprostředkovatelem vizuálních informací a slouží jako prostředek psané a tištěné komunikace.

Při práci s písmem je tak velmi podstatné brát v potaz jeho dvojí funkci. Písmo může samo osobě figurovat v obraze jako vizuální prvek – obraz samotný. Na druhou stranu, pokud je stěžejní úloha písma ve sdělovací rovině, důraz bude kladen na jeho podobu, respektive velikost, vzdálenost znaků, čitelnost, kontrastnost, atd.

A právě tyto vlastnosti jsou dle mého názoru zásadními otázkami, které musí designer při tvorbě zohledňovat, i když řeší písmo v souvislosti s ostatními prvky – barvou, obrazem, ať tvoří jakýkoliv projekt.

#### 2.1.3.1 Písmová osnova

Když mluvíme o znacích, je jasné, že toto pojmenování s sebou nese celou písmovou abecedu – font; čili písmové znaky, čísla, interpunkční znaménka a speciální znaky a symboly (zavináč, rovnítko, copyright apod.). Ať jde ale o jakýkoliv znak, pro dobré proporce a rozvržení příslušných částí znaku slouží písmová osnova. Jedná se o soustavu vodorovných linek, které se nazývají dotažnice a vymezují prostor pro dané části písmových znaků. *„Tyto části mají každá svůj vlastní název, jenž se vztahuje k jejich tvaru nebo podobě. Mnohé používané termíny jsou stejné jako v anatomii nebo fyziologii. Běžnějším výrazům by měl designér jistě rozumět, jako např. výška písma, břicho, oko, apod.“*<sup>6</sup>

#### 2.1.3.2 Klasifikace tiskových písem

Tisková písma vycházejí z dlouhého historického a technologického vývoje. Každý stát má vlastní klasifikaci písem, která vychází z jeho specifického vývoje. Dnešní nabídka

---

<sup>6</sup> TSELENTIS, Jason. *Typografie: o funkci a užití písma*. V Praze: Slovart, 2014. 208 s. ISBN 978-80-7391-807-1, str. 26.



zahrnuje tisíce typů písem. Některá jsou znatelně ovlivněná písmenky historickými, některá jdou zcela svou osobitou moderní cestou. Aby nedocházelo k chaosu a nepřehlednosti mezi jednotlivými typy, jsou písma rozdělena do velkých skupin, vyznačujících se společnými znaky.

Nejjednodušším způsobem jak rozdělit písma je na písma s patkami (serifová), bez patek (bezserifová) a jiná (ostatní; psaná, dekorativní, lomená, atp.). Patková písma jsou specifická svými malými, převážně špičatými zakončeními – serify. Tato písma působí seriózním dojmem a vyhovují čtenáři při větším množství textu, proto jsou nejvíce používána při sazbě knih. Bezpatková písma působí moderněji a méně formálně. Hodí se pro použití ve výrazných titulcích a textech, které nejsou příliš široké. Ostatní písma, ať jde o skriptová – ručně psaná písma, zdobná písma nebo např. titulková písma, nejsou vhodná pro sazbu delších textů, hodí se spíše pro vyzdvihnutí důležitého obsahu. V kombinaci s bezpatkovými písmenky mohou také sloužit jako dekorativní prvek.

### 2.1.3.3 Velikost a prostrkání písma

V procesu tvorby a použití písma logicky řešíme tyto dvě hlavní veličiny, které mají významný dopad na podobu písma, ale i celého výsledku práce.

Volba velikosti písma úzce souvisí s druhem tiskoviny nebo jiného média, formátem a celkovou grafickou úpravou. „*Písmo se měří podle velikosti písmové kuželky, která nese obraz písmene v bodech, přičemž jeden bod odpovídá 0,353mm*“.<sup>7</sup> K bezproblémovému čtení dlouhých textů se tak hodí písmo o velikosti 9 až 14 bodů. S menšími písmenky 6 a 7 bodovými se setkáváme např. v novinové inzerci či slovnících. Oproti tomu větší velikost – 16 až 22 bodů, bývá používána u knih pro dětské a předškolní čtenáře.

S měnící se velikostí písma je značně ovlivňováno i prostrkání neboli rozpal písma. Každý font písma dosahuje ideálních mezer mezi jednotlivými znaky různou vzdáleností. Počítačové softwary dnes s nastavováním mezer automaticky pracují, přesto je nutné toto rozvržení sledovat a případně ho upravit ručně. Nelze totiž vždy spoléhat na přednastavení fontu. Možné kombinace více či méně otevřených písmen

---

<sup>7</sup> VLKOVÁ, Klára. *Písmo a typografie: jako součást odborných uměleckých předmětů se zaměřením na grafickou úpravu textu pomocí ICT*. 2006, str. 60.

(např. L, X, T, V, Z, atd.) mohou způsobit nerovnoměrnost rozložení ve slově nebo dokonce nevzhledné mezery.

#### 2.1.3.4 Písmo jako vizuální znak

*„Písmo je vizuální znak, který se v prostoru chová stejně jako body, linie, geometrické obrazce, struktury nebo vzory v libovolném kompozičním uspořádání.“<sup>8</sup>* Při tvorbě je tedy důležité vnímat písmo jako rovnocenný prvek k obrazům, přičemž samotné komponování písmových znaků může samo o sobě obraz vytvářet. Příkladem této funkce písma je jeho uplatňování při tvorbě obchodní značky – loga. Tvary, tahy i tělo jednotlivých znaků se může proměnit ve stylizovaný ornament, geometrický prvek, který může být natolik působivý, že tím vyhoví nárokům, které jsou obecně na funkčnost i podobu loga kladeny.

#### 2.1.4 Obraz

Nedílnou součástí grafického designu je tvorba, zpracování a použití obrazů. *„Obrazy jsou emocionálním a symbolickým prostorem, který nahrazuje v mysli diváka fyzickou zkušenost. Existuje velmi mnoho obrazových možností, které lze použít - symboly, fotomontáže, kresby, tisky nebo písmo ve formě vizuálních objektů. Tyto všechny obrazy slouží jako vizuální protiklad k textu a také zprostředkovávají fyzické spojení se zkušeností popisovanou textem samotným.“<sup>9</sup>* Podobně jako barva a písmo jsou obrazy další skladební jednotkou, která se stává efektivní, pokud funguje v souladu s ostatními aspekty tvorby a přispívá tak k jednotnému vzhledu.

Obraz, ať už se jedná o jakoukoliv jeho formu – ilustraci, fotografii, ve značné míře pracuje v polohách, které mohou mít různý stupeň na škále mezi reálným a abstraktním zobrazením. Obrazy, které spadají do oblasti skutečné reprezentace, si snadno spojujeme s obsahem, který reprodukuje, na druhou stranu abstraktní varianty předkládají značné pole interpretačních možností.

---

<sup>8</sup> SAMARA, Timothy. *Grafický design: základní pravidla a způsoby jejich porušování*. V Praze: Slovart, 2008. 272 s. ISBN 978-80-7391-030-3.2008. str. 147.

<sup>9</sup> SAMARA, Timothy. *Grafický design: základní pravidla a způsoby jejich porušování*. V Praze: Slovart, 2008. 272 s. ISBN 978-80-7391-030-3.2008. str. 166.

Při rozhodování o volbě obrazového materiálu hraje roli především to, jak bude výsledná práce vypadat a co bude sdělovat. Tento fakt má vliv také na formu jakou obrazová reprezentace - styl bude mít. Ten se netýká jen míry zjednodušení a abstrakce, ale v první řadě i způsobu zobrazení daného obrazu. Může tak jít např. o jasně reálnou fotografii nebo oproti tomu vektorovou nebo kresebnou ilustraci.

#### 2.1.4.1 Ilustrace

Ilustrace může být znázorněním nebo reprodukcí konkrétních zkušeností, které nás obklopují, nebo se může ubírat směrem účelové fikce. „*Výhodou ilustrace je, že dokáže sdělovat obsah mnohem abstraktněji než fotografie a to s využitím jednoduchých tvarů a barev. Platí totiž, že ilustrace nemusí nutně vypadat zcela přesně jako znázorňované objekty nebo scény.*“<sup>10</sup> Pole působnosti pro designera je tedy mnohem volnější a ten tak může překračovat obecně platnou skutečnost a obohatit ji např. o prvky, které by v reálu spolu nikdy nepřišly do styku.

Typů, témat a způsobů vytváření ilustrací je celá řada. Může jít o stylizované obrazy, vycházející z reálného podkladu, ilustrace kombinující reálné prvky s abstraktním prostorem, formálně může mít ilustrace malířskou, kresebnou podobu nebo může pracovat se skladbou rozličných prvků v digitální koláži. K upoutání pozornosti ale není vždy nutné používat do detailu propracované obrazy. Působivá ilustrace může být i minimalistická, která bude stát jen na efektivnosti barevných kontrastů.

#### 2.1.4.2 Fotografie

Fotografie je zásadním fenoménem dnešní doby, který je pro tvůrce atraktivní svou rychlostí pořízení, zpracování i uplatnění. Výhoda fotografie spočívá taktéž v rychlém přenosu informací, které je divák schopen okamžitě přečíst. Aby ale byla fotografie efektivní, nese s sebou její použití nároky na kvalitu z pohledu ostrosti obrazu, kompozice a někdy i obsahu.

---

<sup>10</sup> SEDDON, Tony a WATERHOUSE, Jane. *Grafický design pro samouky: praktický průvodce pro začátečníky*. V Praze: Slovart, 2010. 224 s. ISBN 978-80-7391-360-1, str. 67.

Výběr obrazových prvků, které budou obsahem fotografie, je přirozeně zcela na jejím pořizovateli. Ten volbou námětu reaguje na zadání a požadovaný význam. Pokud ale fotografii vybíráme bez toho, abychom měli možnost komponovat její obsah, může nám při práci velmi dobře pomoci dnešní technika – počítačový software. Ten poskytuje autorovi relativně jednoduchou pomoc při manipulaci s fotografickými obrazy v mnoha ohledech. Ať už jde o úpravu expozice, kontrastu, barevného ladění, nebo i ořezu formátu, změny, které tak vytvoříme, mají dopad jak na obsah, tak na kompletní působení fotografie.

### **2.1.5 Tvorba**

Znalost základních teorií designu představuje jakýsi odrazový můstek pro praktické zvládnutí kompletního procesu tvorby. Designová řešení účinně fungují dohromady, pokud jsou všechny jejich složky ideálně uspořádány. Rozvržení obsahu ve formátu, styl písma, uspořádání obrazu, atd. Pravidla použití těchto prvků slouží jako pomůcka. Přesto pokud tyto zásady budeme dobře ovládat, můžeme z nich vyjít a v ideálním kontextu je modifikovat nebo porušovat.

Povaha jednotlivých designérských projektů může být velmi různá a v detailu vyžaduje individuální přístup. Přesto postup od navrhování, flexibilního obměňování a variování verzí řešení až po zhotovení finálního produktu, je v nejobecnější rovině pro všechny velmi podobný. Nejdůležitějším faktorem ovšem jistě zůstává povaha, charakter a uplatnění/použití daného projektu. Z široké palety možných typů pro příklad komponování výše uvedených principů, které jsou v grafické tvorbě uplatňovány, ideálně poslouží logo a plakát.

#### **2.1.5.1 Logo**

Logo je originální značka firmy nebo subjektu, vyjádřená abstraktními nebo konkrétními symboly, typografií nebo kombinací obou. Aby bylo logo úspěšné, musí splňovat jistá kritéria. *„V první řadě by jeho celkové pojetí mělo odrážet charakter společnosti, dále by mělo být ucelené, osobité, zapamatovatelné a nakonec by mělo působit stejně v jednobarevné i celobarevné podobě a mělo by se dát adekvátně*

*reprodukovat v různých velikostech, od velmi malé (vizitky) po neobyčejně velkou (titulky a plakáty).*<sup>11</sup>

#### 2.1.5.2 Plakát

*„Plakát je klasický reklamní prostředek s bohatou tradicí. Působí na širokou veřejnost a nejčastěji je používán v exteriéru. Obsahuje jen všeobecně platné sdělení. Vyžaduje jasnou myšlenku, výraznou grafickou zkratku a stručný text, který je viditelný i z dálky.*<sup>12</sup>

Zároveň by měl plakát působit na dvou úrovních - za prvé by měl poutat pozornost a za druhé informovat. Plakáty bývají charakteristické osobitým stylem a nápaditým použitím barev. Mimoto je důležité, že hlavní obsah plakátu musí být na první pohled jasný a srozumitelný. Typů plakátů existuje řada, obsahově může jít o grafické plakáty kombinující obraz a písmo, typografické plakáty obsahující pouze písmové znaky uspořádané do kompozic a textových polí a fotografické, kde je plošně uplatněná fotografie s případným textovým doplněním.

## 2.2 Grafické programy

Pro tvorbu jakéhokoliv projektu v rámci grafické tvorby, nutně potřebujeme mít a ovládat ideální nástroj. Lze říci, že v dnešní době grafický design vzniká výhradně prostřednictvím grafických editorů. Pro práci s výše uvedenými prvky grafického designu se používají dva základní typy programů, které se liší způsobem vzniku a typem záznamu grafické informace.

Vektorové programy pracují s matematickým zápisem základních tvarů – bod, přímka, křivka a mnohoúhelníky. Celý obraz se skládá z většího počtu těchto objektů, které se mohou různě prolínat, s každým z nich se dá pracovat zvlášť a lze je libovolně bez ztráty kvality zvětšovat a zmenšovat. Příkladem programu pracujícího na tomto principu je světově asi nejpoužívanější Adobe Illustrator, který představuje komplexní prostředí pro práci s vektory a tvorbu ilustrací, a který spojuje funkce s profesionálním výstupem pro tisk, multimédia či web. Dalšími oblíbenými editory jsou CorelDraw, Inkscape, Zoner Callisto a další.

---

<sup>11</sup> DABNER, David. *Grafický design v praxi: [zásady, postupy, projekty]*. Vyd. 1. [Praha]: Slovart, 2004. 128 s. ISBN 80-7209-597-8, str. 90.

<sup>12</sup> GRIMPLINIOVÁ, Marie. *Stručný přehled propagace a aranžování: pro žáky SOŠ a SOU obchodního*. Plzeň, 2003, str 7.

Bitmapové, rastrové editory pracují s typem grafiky, která se skládá z jednotlivých barevných bodů (pixelů) jež jsou uspořádány do mřížky. Každý pixel má definovanou svou barevnou hodnotu. Obrázek je závislý na rozlišení a změnou velikosti se mění také jeho kvalita. Profesionálním nástrojem sloužícím k úpravám obrazových souborů, grafických dat, fotografií v nejrůznějších formátech a režimech je Adobe Photoshop. Díky němu lze grafiku vytvářet, editovat, upravovat barvy a vytvářet fotomontáže, atp. Dalšími příklady bitmapových programů jsou Gimp, Zoner Photo Studio a další.

### 3. PRAKTICKÁ ČÁST

Jak jsem již zmínila v úvodu, volba grafického designu jako tématu mé diplomové práce bylo pro mě záležitostí logickou, jelikož se počítačové grafice věnuji ráda a sama vím, že jakýkoliv trénink a rozvíjení schopností v této oblasti mi může jen pomoci. Hlavně i z toho důvodu, že musím zvažovat, jak by se tato velmi široká tematika dala zprostředkovat druhým a to především těm, kteří budou žáky základních a středních škol.

V průběhu mého studia jsem se přirozeně setkala s řadou publikací, které grafický design a jeho části řeší. Za velmi zajímavé považuji např. publikaci Grafický design: základní pravidla a způsoby jejich porušování od Tymothyho Samary, která se stala hlavním zdrojem informací při mé práci nebo jednu z řady knih Gavina Ambrose a Paula Harrise - Grafický design: Formát, která se zabývá formátem a typem vazby či skladbou tištěných publikací, a která mi byla inspirací při řešení formální podoby mé práce. Vliv těchto a dalších publikací, ale i účinek a vnímání designu obecně, zahrnující především, webové portály, které shromažďují profesionální i amatérskou designérskou obec, výstavy, atp., mi tedy napomohly k tomu, že jsem se rozhodla vytvořit práci, která bude působit v podobné rovině a bude pomáhat k pochopení této úžasné pestré umělecké oblasti.

Stanovila jsem si za cíl vytvořit příručku, která bude v první řadě orientovaná na začátečníky, ať už v prostředí školy nebo mimo ni, a která ty, kteří teprve začnou získávat vlastní zkušenosti s grafickou tvorbou, popíchne, nasměruje pokud možno co nejsprávnějším směrem.

I s ohledem na to, že je manuál určen pro začátečníky, jsem jeho zpracování a množství informací vytvořila tak, aby nešlo o běžnou publikaci knižní podoby, která by uživatele velkým množstvím informací, které při svých prvních pokusech a základních krocích směrem k obsáhnutí celého procesu tvorby ani nemuseli potřebovat, zahltila a možná i odradila. Jednoduchým rozdělením do kapitol - složek pojednávajících o nejpodstatnějších prvcích grafického designu jsem se snažila poskytnout uživateli určitou volnost. Ta má spočívat v operativnosti použití jednotlivých kapitol, které mohou fungovat jednotlivě, ale zároveň společnou interakcí tvořit ucelenou jednotu.

### **3.1 Grafické zpracování**

Na úplném počátku své práce jsem si stanovila cíl, že bych svému manuálu chtěla dát podobu jakéhosi souboru složek, které přestože budou fungovat jako oddělené části, v konečném výsledku budou stále tvořit integritu svým tvarem, barevností, grafikou, kompozicí, atd. Prvotně jsem svůj návrh směřovala nejprve k formální podobě manuálu, vzhledu obalu a složek, jejich tvaru, jak se budou skládat nebo vázat a až následně jsem řešila grafickou podobu a detailní vzhled jednotlivých částí.

#### **3.1.1 Podoba obalu a složek**

Na počátku navrhování jsem si pohrávala s různými podobami a typy skládání papíru, spojování různě tvarovaných souborů stránek, zkrátka s různými možnostmi, které by připadali v úvahu pro můj cíl vytvořit oddělené složky, které budou spojené obalem nebo určitým zajímavým prvkem. Napadlo mě např. vytvořit složky, které budou uprostřed přepásané širokou gumou, která umožní jejich snadné rozpojení nebo jsem přemýšlela nad částmi, které by byly nějakým způsobem provázané a šly by zavěsit [viz. příloha I].

Nakonec jsem se rozhodla pro jednodušší řešení, které přesune pozornost především na jednotlivé složky manuálu a obal bude sloužit jako ochranná schránka, která především slučuje jednotlivé díly dohromady a propaguje je titulkou se stejným grafickým zpracováním.

Podoba jednotlivých složek se částečně odrazila od prvotních, ještě ne zcela ucelených plánů. I tehdy jsem navrhovala složky, které se určitým způsobem přehýbají, rolují nebo se skládají do sebe. Proto jsem dospěla ke konceptu, kdy se budou jednotlivé části sami o sobě skládat a rozkládat, ale zároveň svým tvarem budou skladné i při plošném rozložení. Zvolila jsem tedy jednoduché tvary na sebe navazujících čtvercových ploch, které jsou spojeny pokaždé do jiné kompozice, a které je možné variabilně skládat do uceleného formátu nebo i obrazce asymetrického [viz. příloha II]. Tímto způsobem jsem docílila svého záměru, kdy jednotlivé složky fungují jako samostatné díly, ale zároveň mohou být součástí většího celku.



Design obalu, do kterého se tyto jednotlivé složené složky umisťují, pak již tvarově následuje čtvercový formát částí, které bude sdružovat. Jeho hlavní funkcí je tak zabezpečit přenos a uchování obsahu, tzn. kapitol manuálu a působit grafickým prvkem - titulkou, která soubor složek uvádí.

### **3.1.2 Grafická podoba**

Stěžejní bod práce, jak vychází ze zadání, přirozeně ležel na poli grafické podoby, čili grafického designu manuálu. Proces navrhování opět prošel jistým vývojem a ukazuje, jak odlišné návrhy vzhledu jsem měla na začátku a na konci své práce měla.

#### **3.1.2.1 Titulka**

Když jsem již měla navrženou podobu formátu a znala jsem tvar, který budu zpracovávat pro svůj návrh, začala jsem s návrhem titulního pole, od kterého se následně vyvinul kompletní design jednotlivých částí.

Na začátku jsem se do titulky pokoušela zakomponovat stylizovanou podobu složek, které manuál obsahuje. Vytvořila jsem verze, kde dominantu tvořil titulní název doplněný o sesazený obrazec z tvarů, jež tematicky zobrazovaly motivy odkazující k obsahu jednotlivých kapitol [viz. příloha III]. Od tohoto návrhu jsem se ovšem rychle posunula dál, jelikož mi časem nepřipadal moc působivý.

V další fázi návrhu jsem se nechala inspirovat celkovou orientací na čtvercový formát a vytvořila jsem několik barevných variant, kde jsem pracovala s kompozicí barevných čtvercových objektů. Taktéž velkou změnu prodělalo použité písmo. To nakonec bylo paradoxně jediným prvkem, který jsem si ponechala do finální verze [viz. příloha IV].

Finální podoba titulky nakonec byla výsledkem úplné transformace přístupu. Snažila jsem se vytvořit efektní vzhled, kterého jsem docílila hrou s tvary, které vyvolávají efekt prostorovosti. Ten jsem doplnila o typograficky výrazný titulní název. Celkový design jsem ještě zkusila převést do jiných barevných kombinací, přesto použitá verze byla zcela první varianta, kterou jsem navrhovala. Jak se ukázalo, touto podobou jsem si nechala poměrně volné pole působnosti, kterého jsem následně využila při tvorbě podoby jak dílčích titulních stran jednotlivých kapitol, tak i dalších částí manuálu [viz. příloha V].

### 3.1.2.2 Složky manuálu

Tvarová podoba složek manuálu spočívá ve složení čtvercových polí velikosti 18,6cm x 18,6 cm, která se dohromady opět prezentují průvodní titulní stranou, která objasňuje, co bude obsahem kapitoly. Při navrhování těchto dílčích titulních stránek jsem pokaždé vyšla z faktického tvaru jednotlivých kapitol. Ty mohou vzdáleně připomínat kostičkové dílky ze známé hry Tetris. Podobnost s touto hrou je čistě náhodná, přesto ale ve výsledku i mé díly pasují přesně dohromady. Pokud má např. kapitola Barvy podobu kříže i titulní motiv jsem koncipovala do stylizovaného obrazce, který kříž může připomínat [viz. příloha VI]. Všechny tyto titulní strany kapitol vyšly z úvodní, proto jsem se držela stylu a opět jsem se snažila o určitý efekt hloubky a plochu jsem rozdělila tak, abych titulní název mohla doplnit kratšími textovými poli, to vše za použití stejných barev, které stmelují celý manuál.

Podoba jednotlivých složek se již dál odvíjela od specifických potřeb zasadit určité informace a obrazové přílohy. Chtěla jsem ale určitým způsobem oddělit jednotlivé stránky kapitoly od části titulní, proto jsem přes podkladovou barvu, která se shoduje s barvou centrální části titulky, umisťovala jakési modulové části, ostrůvky, které ohraničily prostor, do kterého jsem následně zasazovala potřebné texty a obrázky.

V celém manuálu jsem uplatňovala relativně pestrou paletu barev. Jednotlivé složky od sebe vždy odděluje použití jedné dominantní podkladové barvy, která je ale v kombinaci s barvami dalšími, které se opakují ve všech částech. Používala jsem především cihlově červenou, kterou jsem doplňovala temně bordovou barvou, dál pak odstín petrolejové, ke které jsem přidávala ve stínech její tmavší verzi a nakonec kombinaci odstínů žluté, banánově žluté a okrové. Na závěr jsem ještě v titulkách jednotlivých kapitol použila temně šedou [viz. příloha VII].

Ve většině textových polí jsem používala písmo černé barvy, pouze v titulních stranách jsem použila další barvy, které kontrastovaly s podkladovým odstínem.

V manuálu, jeho titulce i složkách jsem používala tři druhy písma. Na titulní nadpisy na obalu manuálu i dílčích kapitol jsem zvolila písmo s názvem Black December, které jsem si vyhledala a stáhla z webové stránky [www.dafont.com](http://www.dafont.com), což je web archivující tisíce písmových fontů, které jsou zde volně ke stažení. Black December jsem zvolila

kvůli jeho výraznému působení skrze objem tahů písma. Zároveň znaky nejsou plošné, ale evokují prostorovost, čímž se hodily do grafického návrhu, kam jsem je zasazovala.

Pro většinu textů jsem použila písmo Sakkal Majalla, které jsem už vybrala z nabídky fontů v Adobe Illustrator. Tento font svým tvarem mírně připomíná arabská či orientální písma. Já ho použila z toho důvodu, že mi přišlo poměrně živé, ale na druhou stranu dost kompaktní, aby uneslo i textová pole. Jako doplňující font na krátké popisy obrázků jsem použila Myriad Pro, což je font, který nikdy nezklame, a který je účinný jak ve velkých velikostech, tak i v malých, jako konkrétně v mém případě [viz. příloha VIII].

## **3.2 Obsah kapitol**

V obsahu kapitol manuálu jsem uplatňovala zásady, které jsem popsala výše, v teoretické části. Všechny kapitoly obsahují úvodní text, který je součástí titulní strany, dalšími textovými částmi jsou kratší pole – popisy, věnující se dílčím tématům uvnitř kapitol a dále pak texty navržených ověřovacích cvičení. Nicméně jelikož probíraná oblast stojí na vizuálních podnětech je jasné, že stěžejní roli pro uživatele manuálu, budou mít především ukázky a příklady probíraných problémů.

Jednotlivé zásady a principy, jsem se v první řadě snažila demonstrovat na příkladech, které jsem sama vytvořila přímo pro potřeby tohoto manuálu nebo jsem použila svoje archivní projekty. Ukázky, které jsem dodávala z externího zdroje, jsem čerpala z internetu.

### **3.2.1 Kapitola Barvy**

V kapitole zabývající se barvami jsem nejprve řešila ukázku odstínů a teploty barev. Vytvořila jsem barevné kruhy nebo spíše barevné koláče, kde jsem zvýraznila barvy, které jsem chtěla pojmenovat, tzn. primární, sekundární, terciární. Barevné dílky, které jsem v daném případě aktuálně nepotřebovala, jsem jen mírně utlumila, aby uživatel neztrácel pojem o okolních barvách, které jsou podstatné pro míchání.

Jas a sytost a psychologické působení barev jsem představila na jednoduchých ukázkách, jejichž smyslem bylo doplnit text pro čtenářovo spojení s již známými fakty. Různost působení písmových znaků jsem vytvořila jako pole s užitím stejného písmene, aby mohlo dojít k co nejsnadnějšímu porovnání různého působení písma, pokud budeme měnit barevnost znaku i jeho pozadí.

Dál jsem uplatnila barevné působení na obrazové médium, kde jsem vyzkoušela několik typů barevného ladění, které má objasnit, jak se s barevností může měnit dojem z jedné a té samé fotografie.

Barevné režimy jsem předvedla na obecně známých schématech skládání jednotlivých barev [viz. příloha IX].

### **3.2.2 Kapitola Kompozice a Formát**

V této části jsem se zabývala uspořádáním prvků v ploše. Na jednoduchých příkladech vektorové grafiky jsem vytvořila kompozice demonstrující působení objektu v ploše, typy kompozic pracujících na principu symetrie, asymetrie, statiky a dynamiky v obraze.

Dále jsem se zabývala sazebním obrazcem, umístěním geometrického a optického středu, pro něž jsem vytvořila jednoduché příklady jak tyto typy najít a sestrojít.

V rámci kompozičních principů jsem ještě ukázala a popsala zlatý řez. Na obrázku jsem sestrojila zlatý řez obdélníku a postupným opakováním jsem vytvořila spirálu.

Formát jsem rozebírala ve vztahu k potiskovanému mediu - papíru, kde uživatelé budou formát řešit nejčastěji. Formátovou řadu B jsem znázornila v poměru, ve kterém se jednotlivé velikosti zmenšují. Pro lepší pochopení jsem řadu A uvedla střídavě nastojato a naležato, abych demonstrovala neustálé zmenšování na polovinu [viz. příloha X].

### **3.2.3 Kapitola Písmo**

V kapitole o písmu jsem v první řadě vytvořila písmovou osnovu, kde může čtenář studovat proporce písma. Kresbu a základní názvosloví jednotlivých částí znaků jsem uvedla na dalším příkladu na účařích stojících písmen.

Problematiku prostrkání jsem porovnala na několika fontech a velikostech písma.

Vyzkoušela jsem, jak vizuálně působí těsný, volný a opticky normální rozpal.

Velikost písma jsem zobrazila v odpovídající bodové škále.

Dál jsem se věnovala klasifikaci písma a jeho použití pro text. Písma jsem rozdělila na serifová, bezserifová a ostatní. Do sloupců jsem uvedla názvy příkladů vysázené právě daným fontem. Pro porovnání dobrého nebo špatného uplatnění písma jsem srovnala ukázkou jednoho textu psaného čtyřmi druhy tiskových písem – Consolas, Mistral, Times New Roman a Lithos.

Jako příklad častého použití písma v komerční praxi, jsem použila různým způsobem zpracovaná typografická loga. Nakonec jsem ještě uvedla dle mého názoru zdařilé plakáty, které kreativně pracují s písmem jako vizuálním znakem [viz. příloha XI].

### **3.2.4 Kapitola Obraz**

V důležité oblasti grafického designu, kterou práce s obrazy nepochybně je, jsem nejdříve rozebrala, jaký může mít obrazová reprezentace styl. Na ukázce jsem porovнала jeden námět ztvárněný skutečností, tzn. fotografií, realistickou kresbou a stylizovaným obrazem vytvořeným ve vektorovém editoru. Na škále zobrazující motiv od reálné podoby po abstraktní výjev, jsem taktéž demonstrovala možnosti obrazového zobrazení.

Dále jsem rozdělila obrazová média na ilustraci, kde jsem na ukázkách předvedla formy, motivy, které může zobrazovat, způsoby zpracování, upozornila jsem na rozdílnost oproti fotografii a možnosti, které s sebou ilustrace přináší.

Druhým okruhem se stala fotografie, kde jsem vytvořila možné varianty, na kterých jsem uplatňovala způsoby úpravy fotografie v počítačovém nástroji, který umožní změnu jasu, kontrastu, barevnosti nebo ořez snímku a tím přemění působení fotografie. Vztah písma k fotografii jsem doložila na snímcích porovnávacími dva možné způsoby působení jednoho snímku s různým umístěním textu [viz. příloha XII].

### **3.2.5 Kapitola Tvorba**

Kapitola, která shrnuje části předešlé a ve které jsem představila dva z nejtypičtějších projektů, byla množstvím svých skladebních čtverců stručnější. Přesto jsem k objasnění požadovaného obsahu potřebovala použít značné množství ukázek.

U tvorby loga jsem nejprve uvedla ukázky jednotlivých druhů, tzn. logo čistě typografické, logo tvořené tvarem nebo symbolem a nakonec kombinovanou značku spojující oba předešlé typy.

Proces tvorby loga jsem demonstrovala kresebnými návrhy konkrétního loga, jeho vývojem v digitální podobě a práci s logem při převodu do černobílé varianty a jeho uplatnění na základních tiskovinách a propagačním prostředku.

V části, kde se věnuji plakátu, jsem vybrala několik zdařilých ukázek, na kterých ukazují, že i plakát může využívat pouze typografii, respektive typografii minimálně doplněnou o úsporné grafické prvky anebo typ, který kombinuje dominantní fotografii s textovými poli.

Tvorbu plakátu jsem opět nastínila ukázkami prvotních návrhů kreseb, kde se teprve hledal koncept uspořádání jednotlivých částí, přes první plakáty využívající podobný motiv, ale v jiné formě (vektor x bitmapa), ke konečné, finální verzi plakátu [viz. příloha XIII].

### **3.3 Používané grafické programy**

Pro tvorbu mojí praktické části diplomové práce jsem zcela výhradně používala vektorový editor Adobe Illustrator. Zde jsem vytvářela kompletní podobu a všechny části mého manuálu, tzn. nejen design samotný, ale i velké množství použitých ukázek. Druhým pomocníkem při práci mi byl další program od společnosti Adobe – Photoshop, kde jsem upravovala veškeré fotografické materiály použité při práci.

Z mého pohledu jsou tyto dva nástroje ideální kombinací při tvorbě grafického designu. Zpracovávat svoji práci právě v těchto editorech pro mě znamenalo pracovat v prostředí již známém, ovšem díky rozsahu a povaze práce jsem občas musela překonávat nemalé obtíže a byla jsem nucena hledat radu buď v tutoriálech, nebo prostě najít jinou cestu k úspěšnému řešení, což díky bohaté paletě funkcí, které tyto programy nabízejí, naštěstí nebyl takový problém.

## **4. DIDAKTICKÁ ČÁST**

Svůj manuál grafického designu jsem navrhovala tak, aby byl funkční a použitelný ve výuce výtvarné výchovy, respektive v odborných výtvarných předmětech. Zároveň ale, aby ho mohl využít i kdokoliv mimo školní prostředí k vlastní tvůrčí práci. Pro uplatnění představených principů grafické tvorby, jsem v každé kapitole navrhla jednoduchá cvičení, která směřují čtenáře k tvorbě, kde si bude moci nabyté poznatky vyzkoušet a upevnit. Pro uživatele, kteří budou s manuálem pracovat mimo výuku, postačí zadání tak, jak jsem ho formulovala v jednotlivých kapitolách. Pro účely školního použití jsem dvě z nabídnutých cvičení rozpracovala do podoby, která by více odpovídala požadavkům struktury výukových jednotek.

### **4.1 Cvičení v manuálu**

Zde uvádím zadání jednotlivých cvičení, jak jsou rozděleny v kapitolách manuálu. Pro porozumění a příklad jsem řešení jednotlivých úkolů v příručce demonstrovala obrazovými ukázkami, které byly vypracovány podle daných zadání.

#### **4.1.1 Barvy**

##### Cvičení 1

Procvičte si vztahy mezi jednotlivými barvami. Vytvořte tři různá barevná řešení jednoho stejného obrazu, motivu. V prvním případě použijte pouze působení primárních barev, v druhém studené barvy. V třetí se zaměřte na vytvoření a působení co největších kontrastů.

##### Cvičení 2

Pracujte opět s jedním motivem. Tentokrát si vyberte jednu fotografii nebo grafiku s ohledem na zadání: „Čtvero ročních období“. Vytvořte plakát s uplatňováním jednoho motivu tak, aby se jeho jednotlivé části svým barevným tónováním, intenzitou barev, popř. jasně, daly identifikovat jako rozdílná období v jednom roce.

### **4.1.2 Formát**

#### Cvičení 1

Z palety tvarů, popř. vytvořte tvary své vlastní, vyberte minimálně 6 objektů a vyskládejte je do formátu A4. Zvolte si pro svoji kompozici konkrétní téma, jako např. proudění, harmonii, energie, odpuzování, odlišnost, konflikt, atp. a pokuste se skrze kompozici vizuálně vyjádřit jejich obsah.

#### Cvičení 2

Vytvořte abstraktní dvoubarevnou kompozici. Tentokrát ale jako prvek použijte znaky vámi vybraného fontu písma. Zaměřte se na to, aby skladba působila vyváženě nejen ve skladbě jednotlivých písmen, ale aby dala vyniknout i oběma použitým barvám.

#### Cvičení 3

Vytvořte jednoduchý plakát, kde použijete kombinaci geometrické kompozice doplněné textovým sdělením. Kompozice by opět měla do jisté míry odrážet obsah textové části. Pro tu zvolte krátký citát, heslo nebo osobní motto.

### **4.1.3 Písmo**

#### Cvičení 1

Pokuste se ke třem abstraktním podstatným jménům (př. hravost, smutek, dynamičnost, blízkost, atp.) najít adekvátní písmový font a upravte velikost, rozpaly, popř. deformujte znaky tak, aby se vizuální podoba co nejvíce přiblížila obsahům daných slov.

#### Cvičení 2

Vytvořte typografické logo vámi zvolené společnosti či logo svoje vlastní. Při tvorbě používejte pouze písmové, popř. diakritické znaky vybraného fontu. Při volbě písma, velikostí i barev dbejte na to, aby logo bylo dobře čitelné, sneslo zmenšení nebo převod do černobílé varianty.

#### Cvičení 3

Vytvořte jednoduchý typografický plakát na téma - známá osobnost. Zaměřte se na to, aby písmová kompozice mimo jména dané osoby uplatňovala obrazovou působivost písmových znaků a vytvořila tak stylizovaný obraz, který přiblíží odvětví, zásadní díla, pole působnosti, atp. dané osobnosti.



#### **4.1.4 Obraz**

##### Cvičení 1

Vyberte si fotografii jednoho ikonicky známého místa. Do obrazu zakomponujte název vybraného monumentu nebo památky tak, aby písmo fungovalo jak informativně, tak utvářelo jednotný obraz s vybraným výjevem.

##### Cvičení 2

Vytvořte dvě verze jednoduchého plakátu nebo banneru určeného pro propagaci vámi zvolené události nebo instituce. Poprvé jako obrazový prvek použijte ilustraci, podruhé uplatněte fotografii. V obou případech vhodně doplňte obraz textovou částí.

#### **4.1.5 Tvorba**

##### Cvičení 1

Vymyslete název a logo pro nově otevírané Multikino. Logo vytvořte pomocí typografie, symbolů nebo jejich kombinace. Uplatněte logo na tiskovinách; programu, vstupence. Vytvořte pro logo jednoduchý manuál, kde budou uvedeny varianty loga a zásady jeho použití.

##### Cvičení 2

Vyberte si jednoho oblíbeného nebo obecně známého filmového režiséra a vytvořte soubor tří plakátů k jeho filmům. Pokuste se vystihnout ducha autorovy tvorby, stylu nebo se řiďte čistě dojmy ze zvolených snímků. Pracujte s typografií, fotografiemi, grafickými prvky.

## 4.2 Využití manuálu ve školním prostředí

Jak jsem již avizovala dříve, manuál jsem vytvořila jako příručku, která by měla mít uplatnění v prostředí školní výuky. S ohledem na charakter tématu, který je náplní manuálu bych nejefektivnější využití viděla na poli odborné střední školy, pro žáky prvních a druhých ročníků, kteří s grafickou tvorbou začínají nebo mají zatím jen omezené znalosti. Jelikož se tvorba vycházející z mé příručky grafického designu primárně předpokládá formou digitální, tzn. za použití výpočetní techniky, grafického softwaru, využití manuálu na ostatních typech škol (např. gymnáziu) by bylo jistě mnohem omezenější. Na druhou stranu by ale záleželo na kreativitě vyučujícího, jak by s manuálem dokázal pracovat a využít ho i pro potřeby tvorby a úkolů, které by byly realizovány jinou formou než právě za použití počítače.

Navrhované výukové jednotky tak budu směřovat pro studenty střední školy, konkrétně pak oboru Grafický design. Manuál by totiž pro tento obor mohl představovat výukový materiál, který bude odrážet i části učiva, které vychází z Rámcového vzdělávacího programu pro tento obor vzdělání.

### 4.2.1 Rámcový vzdělávací program pro Grafický design

Kurikulárním rámcem vymezený všeobecný obsah a požadované výsledky vzdělávání jsou ve školním vzdělávacím programu rozpracované do vyučovacích předmětů. V případě oboru Grafický design vycházejí odborné předměty ze vzdělávací oblasti – Odborné vzdělání. Zde jsem v okruzích Umělecko-historická a výtvarná příprava, Technologická a technická příprava, Návrhová a realizační tvorba identifikovala učivo a výsledky vzdělávání, které by odpovídaly práci s mým manuálem.

Při studiu a práci s kapitolou Kompozice:

- *Učivo: Morfologie a syntax výtvarné tvorby - výrazové možnosti a kompoziční vztahy základních vyjadřovacích prostředků*
- *Výsledky vzdělávání: Žák tvoří věcné kompoziční studie (tvarové, strukturální, barevné atd.), ovládá postupy, stylizace a abstrakce a možnosti posunu reálných tvarů<sup>13</sup>*

---

<sup>13</sup> Rámcový vzdělávací program: pro obor vzdělání Grafický design. 2008. Dostupné z: <http://zpd.nuov.cz/RVP/ML/RVP%208241M05%20Graficky%20design.pdf>

Při studiu a práci s kapitolou Písmo:

- *Učivo: Základy písma - vývoj písma, jeho základní prvky a charakteristické znaky; písmo jako součást kompozice  
Základy typografie - typografické písmo- textová sazba a základní typografická pravidla; sazba jednoduchých a náročnějších druhů propagačních prostředků*
- *Výsledky vzdělávání: Žák popíše vývoj písma, správně používá základní názvosloví; ovládá základy psaní a kreslení písma; zvolí typ písma v souladu s výtvarným záměrem<sup>14</sup>*

Při studiu a práci s kapitolou Barva, Obraz, Tvorba:

- *Učivo: Navrhování - kompoziční kresebné, barevné, písmové, prostorové studie podle potřeb zaměření oboru v kontextu s řešením zadaného úkolu; výstavba tvaru a plochy, jejich výtvarný výraz, souvislosti mezi tvarem, strukturou, barevností apod. jednotlivých prvků, kombinatorika v příslušných souvislostech zaměření oboru*
- *Výsledky vzdělávání – Žák výtvarně vnímá, myslí a samostatně vyjadřuje vlastní výtvarný názor; ovládá zásady kompozice a uplatňuje je v příslušných souvislostech; ovládá postupy stylizace a abstrakce, využívá je při řešení návrhů grafické značky, logotypu, piktogramu apod.; pracuje s ilustrací, ovládá základní postupy grafické úpravy tiskovin a využívá je při výtvarném řešení konkrétních úkolů podle zaměření oboru<sup>15</sup>*

---

<sup>14</sup> *Rámcový vzdělávací program: pro obor vzdělání Grafický design. 2008. Dostupné z: <http://zpd.nuov.cz/RVP/ML/RVP%208241M05%20Graficky%20design.pdf>*

<sup>15</sup> *Rámcový vzdělávací program: pro obor vzdělání Grafický design. 2008. Dostupné z: <http://zpd.nuov.cz/RVP/ML/RVP%208241M05%20Graficky%20design.pdf>*

## 4.2.2 Návrh výukových jednotek

V návrhu výukových jednotek jsem vycházela z představených cvičení, která jsou součástí kapitol. Pro aplikaci do školního prostředí jsem použila Cvičení 2 z kapitoly Barva a Cvičení 3 z kapitoly Písmo. Tyto oba úkoly mají spojující zadání, a to že se musí jednat o tvorbu plakátu, ovšem pokaždé je kladen důraz na jinou vlastnost a prvky, které mají hrát v projektu hlavní roli. Obě úlohy v sobě navíc spojují vícero zásad, které jsem popisovala v příručce, tzn. práce s barvami písmem, ale i formátem, kompozicí, apod..

### 4.2.2.1 První výuková jednotka - „Čtvero ročních období“

**Téma:** Barvy – „Čtvero ročních období“

**Pro koho je určena:** Střední umělecká škola, Obor - Grafický design, 1. ročník

**Časová dotace:** 3 vyučovací hodiny (135 min.)

**Cíl hodiny:** Studenti vytvoří plakát formátu A2. Námětem plakátu bude téma Čtvero ročních období, které ztvární prostřednictvím barevné kompozice. Ta bude sestávat z jednoho libovolně zvoleného motivu - fotografie, kterou studenti uplatní opakovaně, ale tak, aby se působení barvy dalo vztáhnout k daným ročním obdobím.

**Učivo (RVP pro obor Grafický design):** Navrhování - výstavba tvaru a plochy, jejich výtvarný výraz, souvislosti mezi tvarem, strukturou, barevností apod.

**Očekávané výstupy (RVP pro Grafický design):** Žák ovládá zásady kompozice a uplatňuje je v příslušných souvislostech; samostatně analyzuje zadaný úkol, jasně formuluje výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru, obhájí zvolené řešení.

**Klíčové kompetence žáka:** kompetence k učení, kompetence k řešení problémů, kompetence komunikativní

**Organizační forma:** frontální (výklad), samostatná – individuální (praktická práce na úkolu)

**Výukové metody:** metoda výkladu, diskuze, názorně demonstrační, praktické

**Kriteria hodnocení:** Odevzdání plakátu A2 v elektronické podobě. Práce s barevným působením jednoho motivu. Kompozice a uplatnění daného motivu vzhledem k zadání – Čtvero ročních období.

**Forma hodnocení žáků:** Slovní hodnocení žáka – v rámci diskuze nad hotovým dílem. Zhodnocení tvůrčí práce (vycházející z kontroly učitele v průběhu hodiny).

**Technika:** práce v Illustratoru a Photoshopu

**Nároky na prostředí:** počítačová učebna, počítače vybavené vektorovým, bitmapovým softwarem, dataprojektor

### **Popis (časový scénář)**

**5 min** - vyučující představí téma a obsah hodiny

**15 min** - motivační úvod – učitel vznáší dotazy směrem k žákům, týkajících se pojmu čtvero ročních období a barev. (např. Jaké jsou typické barvy pro léto, podzim?), promítá ukázky typických příkladů barevného ladění jednotlivých ročních dob

- zadání úkolu – téma, formát plakátu, kritéria hodnocení, programy ve kterých budou studenti úkol zpracovávat

**80 min** - samostatná práce žáků – vyhledávají v internetových zdrojích motiv, fotografii pro uplatnění barev; upravují ji v bitmapovém programu – tón barvy, kontrast, jas, oříznutí velikosti; importují výsledek do Illustratoru, pracují s kompozicí, vytvářejí plakát

- vyučující se studenty konzultuje průběh jejich práce

**15 min** - promítání, prezentace hotových plakátů

**20 min** - diskuze, hodnocení, reflexe, ukončení hodiny

#### 4.2.2.2 Druhá výuková jednotka - Typografický plakát

**Téma:** Písmo – Typografický plakát známé osobnosti

**Pro koho je určena:** Střední umělecká škola, Obor - Grafický design, 1. ročník

**Časová dotace:** 3 vyučovací hodiny (135 min.)

**Cíl hodiny:** Studenti vytvoří typografický plakát formátu A1, jehož námětem bude známá osobnost. Tvorba bude spočívat v použití písma tak, aby mimo jména vznikl stylizovaný obraz ilustrující obor nebo dílo dané osobnosti. Stěžejní roli v plakátu tak bude mít působení písma jako vizuálního znaku, zahrnující jeho kompozici, barevnost atp.

**Učivo (RVP pro obor Grafický design):** Základy písma - písmo jako součást kompozice; Navrhování - kompoziční kresebné, barevné, písmové, prostorové studie podle potřeb zaměření oboru v kontextu s řešením zadaného úkolu

**Očekávané výstupy (RVP pro Grafický design):** Žák volí odpovídající druh písma ve vztahu k výtvarnému záměru a jeho obsahové náplni; ovládá zásady kompozice a uplatňuje je v příslušných souvislostech; samostatně analyzuje zadaný úkol, jasně formuluje výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru, obhájí zvolené řešení

**Klíčové kompetence žáka:** kompetence k učení, kompetence k řešení problémů, kompetence komunikativní

**Organizační forma:** frontální (výklad), samostatná – individuální (praktická práce na úkolu)

**Výukové metody:** metoda výkladu, diskuze, názorně demonstrační, praktické

**Kriteria hodnocení:** Odevzdání plakátu A1 v elektronické podobě a skicovního materiálu předcházejícího výslednou podobu. Kvalita práce s písmem, uplatnění a budování vizuálního významu znaků.

**Forma hodnocení žáků:** Slovní hodnocení žáka – v rámci diskuze nad hotovým dílem  
Zhodnocení tvůrčí práce (vycházející z kontroly učitele v průběhu hodiny)

**Technika:** kresba návrhů, práce v Illustratoru

**Nároky na prostředí:** počítačová učebna, počítače vybavené vektorovým softwarem, dataprojektor

### **Popis (časový scénář)**

**5 min** - vyučující představí téma a obsah hodiny

**15 min** - motivační úvod – učitel krátce vyloží teorii písma z pohledu jeho působení jako vizuálního prvku, promítne ukázky plakátů a jiných příkladů, kde má písmo tuto funkci, diskutuje se studenty nad možnými způsoby tvarové transformace písma

- zadání úkolu – téma, formát plakátu, kritéria hodnocení, zdůraznění kresebných návrhů, program, ve kterém budou studenti úkol zpracovávat

**85 min** - samostatná práce žáků – vybírají osobnost pro svůj plakát, skicují návrhy možných kompozicí a písmových obrazů, převádějí své návrhy do grafického editoru Illustrator a vytvářejí plakát

- vyučující se studenty konzultuje průběh jejich práce

**10 min** - promítání, prezentace hotových plakátů

**20 min** - diskuze, hodnocení, reflexe, ukončení hodiny

### 4.3 Průzkum na efektivitu manuálu

Vzhledem k tomu, že jsem manuál tvořila se záměrem, aby byl prakticky využitelný pro druhé, a jelikož jsem zatím manuál neměla možnost použít nebo vyzkoušet ve výuce, rozhodla jsem ho nechat alespoň zhodnotit několika potencionálními uživateli. Paleta účastníků zahrnovala učitelku gymnázia s aprobací Angličtina – Výtvarná výchova, vedoucího pracovníka ve společnosti působící v oblasti informačních technologií, studentku vysoké školy – pedagogické fakulty, pracovníci umělecké agentury, studenta gymnázia a podnikatelku. Přestože se složení dotazovaných lišilo ve věku i oboru povolání, dvě třetiny z nich, se více či méně už někdy grafickou tvorbou zabývaly.

Respondenti měli možnost manuál projít, libovolně si ho pročíst a následně ho zhodnotit formou dotazníku. V něm jsem položila pět otázek s nabídkou ano/ ne a ke každé z nich jsem ještě dala možnost doplnit odpověď vysvětlením.

| Otázka                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Počet<br>Ano | Počet<br>Ne |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|-------------|
| <b>1. Líbila se vám grafická podoba a zpracování manuálu?</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | <b>6</b>     | <b>0</b>    |
| Vysvětlení: <ul style="list-style-type: none"><li>• „Výborně zpracované.“</li><li>• „Nápadité řešení formou skládaných čtverců, zábavné již samotné sestavení manuálu.“</li><li>• „Nemám, co bych vytkla.“</li><li>• „Líbí se mi nenásilnost barev, a přesto je pro člověka velmi zajímavý. Líbí se mi myšlenka složení nebo naopak rozložení do plakátu.“</li></ul>                                                                                                                                                            |              |             |
| <b>2. Myslíte, že uvedené principy, zásady a ukázky u jednotlivých kapitol jsou užitečné?</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | <b>6</b>     | <b>0</b>    |
| Vysvětlení: <ul style="list-style-type: none"><li>• „Použité řešení dává rychlý přehled o základních charakteristikách grafické skladby, jsou vodítkem při přemýšlení o postupu tvorby grafického díla i zvoleném řešení.“</li><li>• „Jsou tam jak základy, tak informace, které ocení člověk z oboru.“</li><li>• „Mě to minimálně donutilo k zamýšlení o jednotlivých charakteristikách grafického návrhu. Může se hodit i pro focení, resp. pro publikaci fotek, stanovení kompozice, pozadí, rámečku, textu apod.“</li></ul> |              |             |



|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |          |          |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|----------|
| <b>3. Myslíte, že je manuál využitelný ve výuce výtvarné výchovy na ZŠ, Gymnáziu, popř. výuce na umělecky zaměřené střední škole?</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | <b>6</b> | <b>0</b> |
| <p>Vysvětlení:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• „Na ZŠ hlavně jako pomůcka pro učitele, na ostatních školách i jen pro samotné žáky.“</li> <li>• „Doufám, že to necháš vytisknout a budeš to prodávat. Dám to na seznam povinné literatury.“</li> <li>• „Určitě může být vodítkem při výuce výtvarné výchovy, nevím, zda je téma pochopitelné pro žáky ZŠ, na střední škole již jistě ano.“</li> <li>• „Nejvíce bych řekla, že se dá využít na střední škole (výtvarné), kde se mohou na manuál nabalovat další informace. Ale určitě se dá využít i na jiných školách.“</li> <li>• „Na výtvarných asi ano, u nás nejspíš ne.“ (pozn. plzeňské gymnázium)</li> </ul> |          |          |
| <b>4. Myslíte, že manuál může být vhodný a užitečný pro začátečníky - laiky, pro domácí užití?</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | <b>6</b> | <b>0</b> |
| <p>Vysvětlení:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• „Ano, protože je srozumitelný a dobře pochopitelný díky názorné ukázce a stručnost textu stačí.“</li> <li>• „Může být cestou k uvědomění si možnosti volby při mnohdy intuitivním a okamžitým rozhodování o použití konkrétního prvku grafické skladby.“</li> <li>• „Pro člověka, kterého zajímá grafická tematika, určitě ano.“</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                          |          |          |
| <b>5. Byla pro vás cvičení, která jsou součástí všech kapitol zajímavá?</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | <b>6</b> | <b>0</b> |
| <p>Vysvětlení:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• „Jsou inspirativní. Cvičení s kompozicí jsou pro mě jedny z těch nejlákavějších.“</li> <li>• „Cvičení byla dobrým vodítkem pro uvědomění si významu každého prvku grafické skladby.“</li> <li>• „Cvičení jsou zajímavá a líbí se mi, že si tam mohou studenti vše ověřit sami v praxi.“</li> <li>• „Líbí se mi, ale nejsem si jistý, že bych je zvládl.“</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                  |          |          |

Z tabulky je vidět, že manuál měl u dotazovaných velký úspěch. Dostalo se mu stoprocentně pozitivního hodnocení. Z komentářů vysvětlujících hodnocení lze vyčíst, že se respondentům líbil jak design manuálu, tak i jeho obsah, včetně navržených cvičení. U otázky na využitelnost manuálu v prostředí škol, se jednotlivé výpovědi poměrně shodují na tom, že manuál by byl nejlépe vhodný pro středních umělecky zaměřené školy.

## 5. ZÁVĚR

Ve své diplomové práci jsem se zabývala grafickým řešením manuálu grafického designu. Toto téma jsem si zvolila z toho důvodu, že je mi oblast grafického designu blízká. Již teď mohu říct, že práce na úkolu, který jsem si zvolila, pro mě byla přínosem.

V první řadě jsem díky praktické části otestovala svoje dovednosti v grafických programech a trůfám si říct, že díky rozsahu a systematičnosti práce jsem se posunula dál. Dále jsem při tvoření obsahu manuálu byla nucena vybírat stěžejní informace a na stránkách příručky je prezentovat takovou formou, aby byly pro potencionální uživatele co nejsrozumitelnější a pokud možno co nejpoužitelnější. Tento fakt je jistě dobrým tréninkem pro učitelskou praxi, kde efektivní zprostředkování obsahu studentům hraje významnou roli.

Fyzickou podobu manuálu jsem vytvořila jako balení, které ukrývá pět kapitol - částí, jež tvoří základ pro pochopení grafického designu. Složky s názvy Písmo, Barva, Kompozice a Formát, Obraz a Tvorba jsem vytvořila jako skladební obrazce, které mohou fungovat jako jednotlivé kapitoly nebo při seskládání dohromady jako jeden velký celek.

V didaktické části jsem představila cvičení, která jsem koncipovala jako součást manuálu. Následně jsem dva úkoly týkající se tvorby typografického plakátu a plakátu, který uplatňuje působení barev, rozpracovala do výukových jednotek vhodných pro studenty oboru grafického designu.

Na závěr abych zjistila, zdali je můj manuál použitelný a atraktivní pro potencionální uživatele, oslovila jsem několik respondentů, aby manuál vyzkoušeli, přečetli a následně ho ohodnotili v mnou navrženém dotazníku. Průzkum dopadl velmi pozitivně a doufám tedy, že by manuál obstál i při použití na poli školní výuky.

## **6. RESUMÉ**

The aim of the thesis was to create a graphical processing of graphic design manual. I chose this theme for reason, because I have relation to the area of graphic design. I can already say that the work on a task which I chose was for me very beneficial. First of all, thanks to the practical part, I tested my skills in graphic programs. Also when I was creating content of the manual I was forced to collect the most important information and present them in a form, which will be for potential users understandable and usable.

Design of the manual, I created as a package which contain five chapters - parts, which form the basis for an understanding of graphic design. Folders with names Typography, Color, Composition and format, Image and Project creation are pieces, which can be use like individual chapters or they might be put together as one big poster.

In the didactic part I introduced the exercises that I conceived as part of the manual. Then, I elaborated two of them into teaching units, which are suitable for students of graphic design.

At the end I wanted to know, if is my manual useful and attractive for potential users.

I have asked several respondents to try to read and use my guide and then evaluate it in questionnaire. A survey went very positively, so I hope the manual will be successful once, even in the field of school education.

## 7. SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

### Použitá literatura:

1. SAMARA, Timothy. *Grafický design: základní pravidla a způsoby jejich porušování*. V Praze: Slovart, 2008. 272 s. ISBN 978-80-7391-030-3.
2. BHASKARAN, Lakshmi. *Design publikací: vizuální komunikace tištěných médií*. V Praze: Slovart, ©2007. 256 s. ISBN 978-80-7209-993-1.
3. HASHIMOTO, Alan. *Velká kniha digitální grafiky a designu*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2008. 384 s. ISBN 978-80-251-2166-5.
4. TSELENTIS, Jason. *Typografie: o funkci a užití písma*. V Praze: Slovart, 2014. 208 s. ISBN 978-80-7391-807-1.
5. AMBROSE, Gavin a HARRIS, Paul. *Grafický design, Formát*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2011. 175 s. Základy designu. ISBN 978-80-251-2966-1.
6. MCWADE, John. *Jak na působivý grafický design: návrhy brožur, log, webů, newsletterů, vizitek či plakátů*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2011. 239 s. ISBN 978-80-251-3118-3.
7. SEDDON, Tony a WATERHOUSE, Jane. *Grafický design pro samouky: praktický průvodce pro začátečníky*. V Praze: Slovart, 2010. 224 s. ISBN 978-80-7391-360-1.
8. DABNER, David. *Grafický design v praxi: [zásady, postupy, projekty]*. Vyd. 1. [Praha]: Slovart, 2004. 128 s. ISBN 80-7209-597-8.
9. BANN, David. *Polygrafická příručka*. V Praze: Slovart, 2008. 224 s. ISBN 978-80-7391-029-7.
10. VLKOVÁ, Klára. *Písmo a typografie: jako součást odborných uměleckých předmětů se zaměřením na grafickou úpravu textu pomocí ICT*. 2006, 98 s.
11. GRIMPLINIOVÁ, Marie. *Stručný přehled propagace a aranžování: pro žáky SOŠ a SOU obchodního*. Plzeň, 2003, 37 s.

### Internetové zdroje:

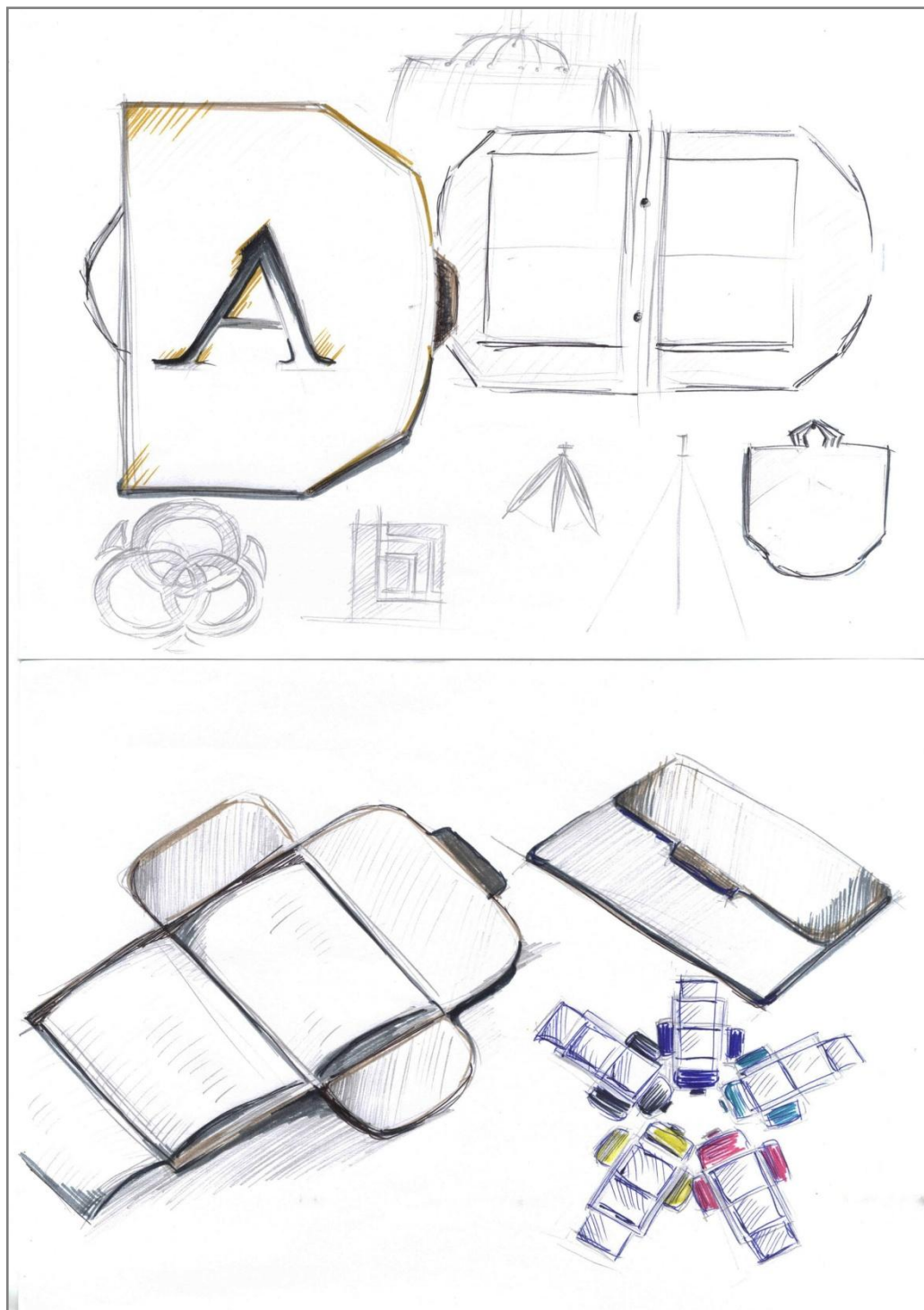
1. ELIŠKA, Jiří. *Písmo a grafický design* [online]. [cit. 2015-06-22]. Dostupné z: <http://www.jirielska.cz/school-textbooks/pismo-a-graficky-design/>
2. PECINA, Martin. [online]. [cit. 2015-06-16]. Dostupné z: <http://typomil.com/kompozice.htm>

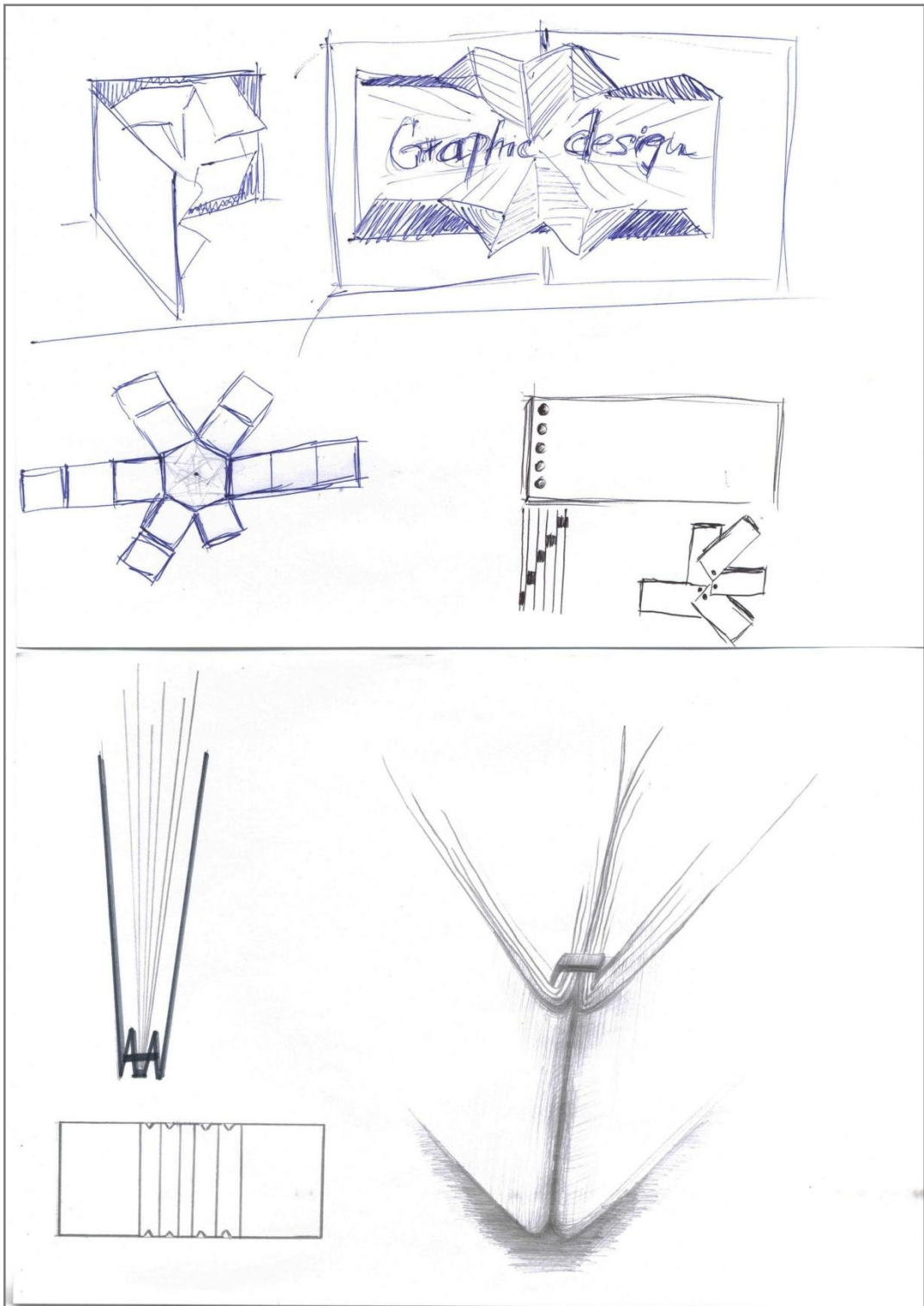
3. *Rámcový vzdělávací program: pro obor vzdělání Grafický design*. 2008. Dostupné z: <http://zpd.nuov.cz/RVP/ML/RVP%208241M05%20Graficky%20design.pdf>
4. *Katedry informačních technologií a technické výchovy: Učení s počítačem - grafické editory* [online]. 1995 [cit. 2015-06-26]. Dostupné z: <http://it.pedf.cuni.cz/~bohr/ucspoc/grafed.htm>
5. *Unie grafického designu*: [online]. [cit. 2015-06-22]. Dostupné z: <http://unie-grafickeho-designu.cz/rubrika/clanky/>
6. *Typo.cz: typografie a grafický design: Pravidla a názvosloví* [online]. [cit. 2015-06-26]. Dostupné z: <http://www.typo.cz/databaze/pravidla-a-nazvoslovi/>

## **8. OBRAZOVÁ PŘÍLOHA**

|              |                                               |
|--------------|-----------------------------------------------|
| Příloha I    | Počáteční kresebné návrhy                     |
| Příloha II   | Kresebné návrhy finální verze manuálu         |
| Příloha III  | Vývoj titulky – první verze                   |
| Příloha IV   | Vývoj titulky – druhá verze                   |
| Příloha V    | Finální verze titulky a její barevné varianty |
| Příloha VI   | Kapitola barvy – titulní strana               |
| Příloha VII  | Vzorník použitých barev                       |
| Příloha VIII | Použitá písma                                 |
| Příloha IX   | Složka manuálu – Barvy                        |
| Příloha X    | Složka manuálu – Kompozice a formát           |
| Příloha XI   | Složka manuálu – Písmo                        |
| Příloha XII  | Složka manuálu – Obraz                        |
| Příloha XIII | Složka manuálu – Tvorba                       |
| Příloha XIV  | Dotazník                                      |
| Příloha XV   | Fotografie finální podoby manuálu             |

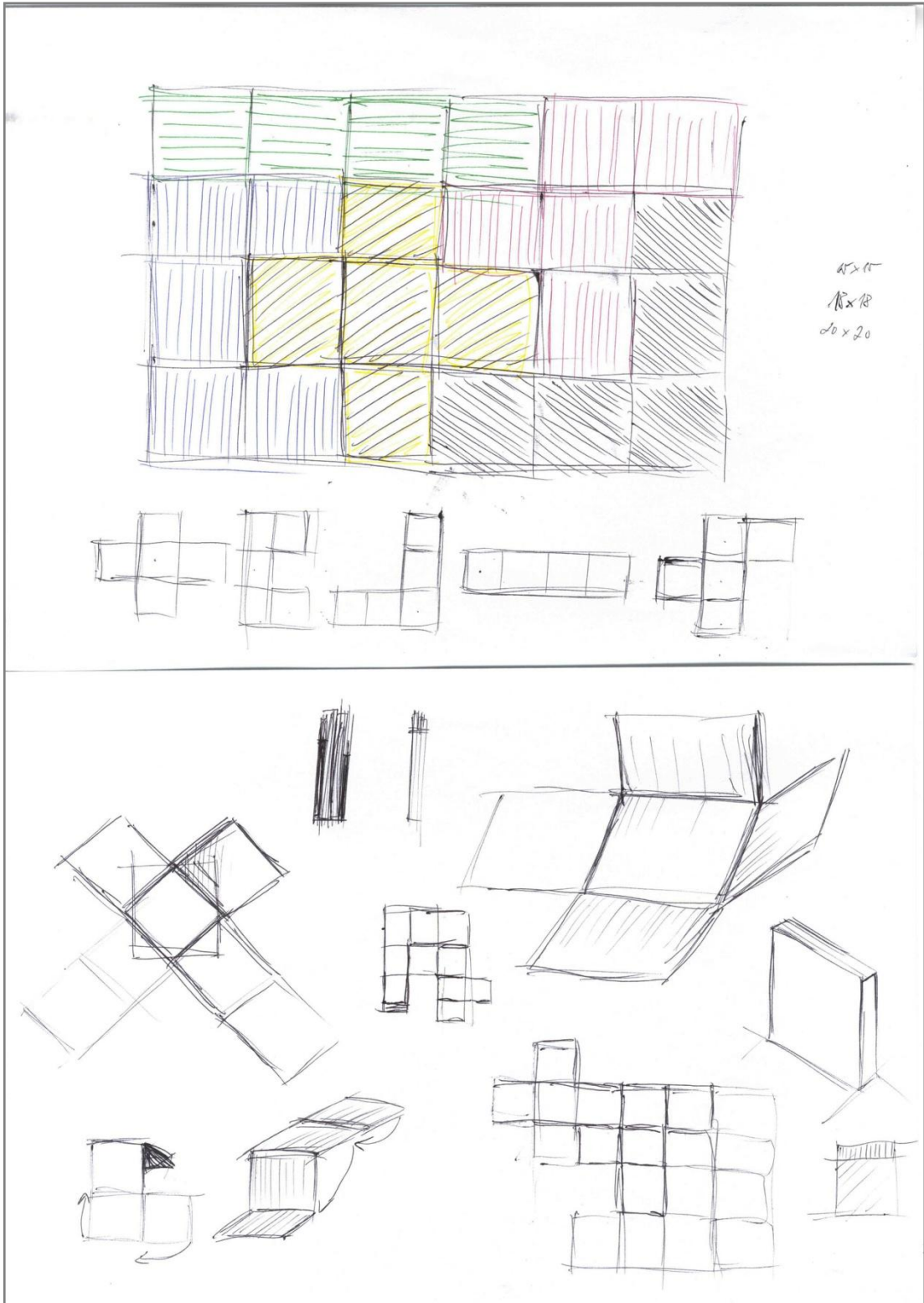
Příloha I Počáteční kresebné návrhy







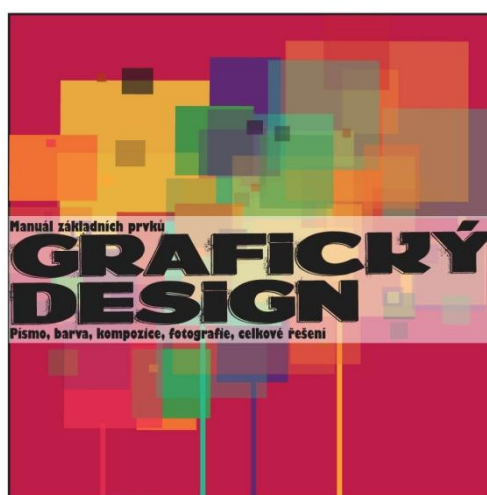
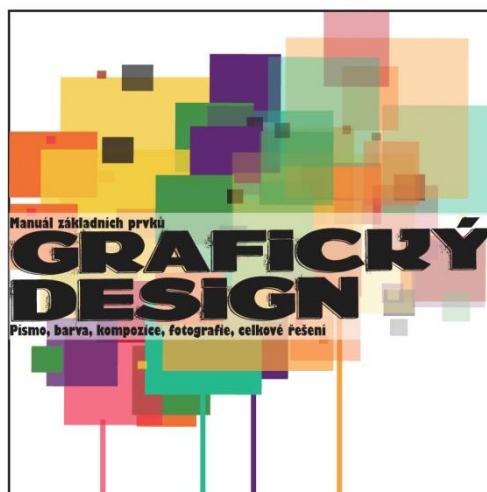
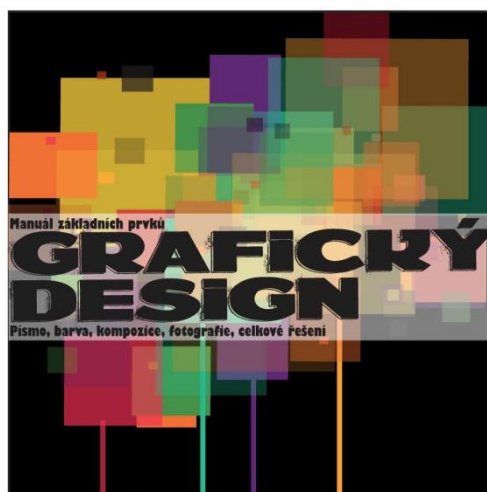
Příloha II Kresebné návrhy finální verze manuálu



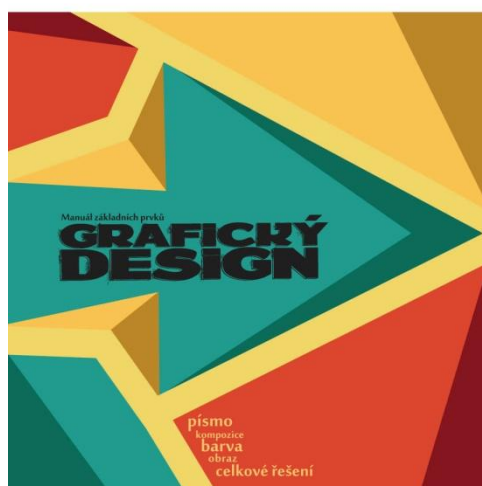
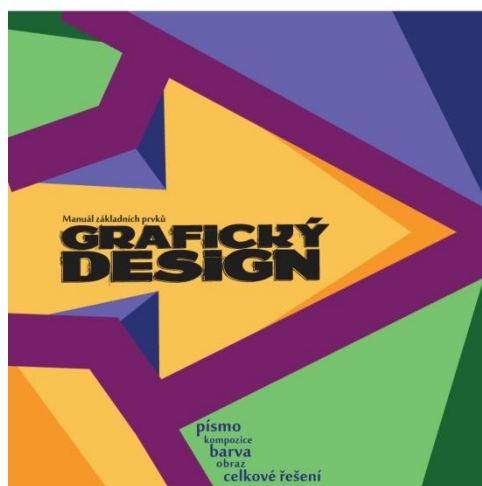
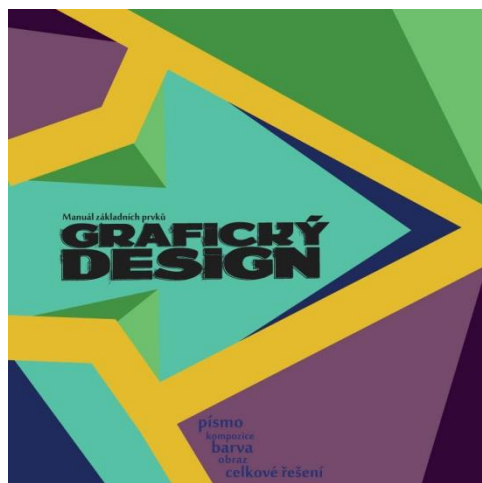
Příloha III Vývoj titulky – první verze



Příloha IV Vývoj tituly – druhá verze



Příloha V Finální verze titulky a její barevné varianty



# Příloha VI Kapitola barvy + titulní strana



## Příloha VII Vzorník použitých barev



RGB 244/216/97  
CMYK 7/12/71/0



RGB 249/197/70  
CMYK 2/24/79/0



RGB 192/135/14  
CMYK 21/46/100/10



RGB 216/57/32  
CMYK 8/88/94/41



RGB 137/23/25  
CMYK 28/100/91/35



RGB 21/149/137  
CMYK 80/18/21/3



RGB 3/104/86  
CMYK 87/34/67/26



RGB 62/62/63  
CMYK 66/56/53/58

**BLACK DECEMBER**

Sakkal Majalla

Myriad Pro











# Příloha XII Složka manuálu – Obraz



**ZOO Pizeň**

obraz 7



**PARIS**

obraz 8

**Obraz 1**

Vyberte si fotografie jedného z druhů ptáctva nebo hmyzu a vytvořte pro propagaci vlastní reklamní afišu nebo letáček. Dopřejte každé afišové práci příležitost být zastoupena v publiku. V obou případech rozhodněte dopředu o obsahu záměru.

**Obraz 2**

Vytvořte dva verze jednobarevného plakátu nebo letáčku a vytvořte pro propagaci vlastní reklamní afišu nebo letáček. Dopřejte každé afišové práci příležitost být zastoupena v publiku. V obou případech rozhodněte dopředu o obsahu záměru.



**Obraz 3**

Fotografie se pro afišu používá v podobě, ve které byl pořízen. Vyberte fotografie afišováním nebo vytvořte reklamní afišu podle libovolného záměru pro výstavu.



**Obraz 4**

Umožněte studentovi, aby vytvořil afišovou kompozici pro propagaci vlastní reklamní afišy nebo letáčku. Vyberte fotografie afišováním nebo vytvořte reklamní afišu podle libovolného záměru pro výstavu.



**Obraz 5**

Vytvořte afišovou kompozici pro propagaci vlastní reklamní afišy nebo letáčku. Vyberte fotografie afišováním nebo vytvořte reklamní afišu podle libovolného záměru pro výstavu.

**Obraz 6**

Vytvořte afišovou kompozici pro propagaci vlastní reklamní afišy nebo letáčku. Vyberte fotografie afišováním nebo vytvořte reklamní afišu podle libovolného záměru pro výstavu.



**Obraz 7**

Umožněte studentovi, aby vytvořil afišovou kompozici pro propagaci vlastní reklamní afišy nebo letáčku. Vyberte fotografie afišováním nebo vytvořte reklamní afišu podle libovolného záměru pro výstavu.



**Obraz 8**

Umožněte studentovi, aby vytvořil afišovou kompozici pro propagaci vlastní reklamní afišy nebo letáčku. Vyberte fotografie afišováním nebo vytvořte reklamní afišu podle libovolného záměru pro výstavu.



**Obraz 9**

Umožněte studentovi, aby vytvořil afišovou kompozici pro propagaci vlastní reklamní afišy nebo letáčku. Vyberte fotografie afišováním nebo vytvořte reklamní afišu podle libovolného záměru pro výstavu.



**Obraz 10**

Umožněte studentovi, aby vytvořil afišovou kompozici pro propagaci vlastní reklamní afišy nebo letáčku. Vyberte fotografie afišováním nebo vytvořte reklamní afišu podle libovolného záměru pro výstavu.



**Obraz 11**

Umožněte studentovi, aby vytvořil afišovou kompozici pro propagaci vlastní reklamní afišy nebo letáčku. Vyberte fotografie afišováním nebo vytvořte reklamní afišu podle libovolného záměru pro výstavu.



**OBRAZ**

obraz, fotografie, kombinace v umění

# Příloha XIII Složka manuálu – Tvorba



## Příloha XIV Dotazník

### Dotazník k Manuálu grafického designu

Tento dotazník slouží jako průzkum o hodnocení manuálu. Výsledky budou pouze součástí diplomové práce, nebudou jinak nikde zveřejňovány.

Na otázky odpovídejte Ano nebo Ne. Ke každé otázce můžete doplnit vlastní komentář, vysvětlení, proč na otázku odpovídáte daným způsobem.

př. Líbil se vám Manuál grafického designu?  ANO  NE

Protože je hezky barevný.....

1. Líbila se vám grafická podoba a zpracování manuálu? ANO NE

.....

2. Myslíte, že uvedené principy, zásady a ukázky u jednotlivých kapitol jsou užitečné? ANO NE

.....

3. Myslíte, že je manuál využitelný ve výuce výtvarné výchovy na ZŠ, Gymnáziu, popř. výuce na umělecky zaměřené střední škole? ANO NE

.....

4. Myslíte, že manuál může být vhodný a užitečný pro začátečníky - laiky, pro domácí užití? ANO NE

.....

5. Byla pro vás cvičení, která jsou součástí všech kapitol zajímavá? ANO NE

.....

Zkušenosti s grafickým designem (laik, student, učitel, atp.):

Obor a nejvyšší dosažené vzdělání:

Obor zaměstnání:

**Děkuji moc za vyplnění dotazníku!**

Příloha XV Fotografie finální podoby manuálu

















