

UNIVERZITA PARDUBICE

FAKULTA EKONOMICKO-SPRÁVNÍ

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

2024

Kamila Králová

Univerzita Pardubice
Fakulta ekonomicko-správní

Kompozice v grafickém designu
Bakalářská práce

Univerzita Pardubice
Fakulta ekonomicko-správní
Akademický rok: 2023/2024

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Kamila Králová**
Osobní číslo: **E21525**
Studijní program: **B0688A050001 Aplikovaná informatika**
Specializace: **Multimédia ve firemní praxi**
Téma práce: **Kompozice v grafickém designu**
Zadávající katedra: **Ústav systémového inženýrství a informatiky**

Zásady pro vypracování

Cílem práce je vytvořit brožuru pro začínající grafiky zaměřující se na základní pravidla kompozice s využitím psychologie barev a základních pravidel typografie.

Osnova:

- Popis současného stavu (úvod do problematiky, základní pojmy, psychologie barev, typografie, kompozice a kompoziční pravidla atd.).
- Formulace problému.
- Návrh a tvorba brožury pro studenty zabývajících se grafickým designem ve zvoleném grafickém software (brožura bude obsahovat stručné, vizuálně zpracované základy typografie, psychologie barev a kompozice).

Rozsah pracovní zprávy: **cca 35 stran**
Rozsah grafických prací:
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

AMBROSE, Gavin a Paul HARRIS. *Grafický design: typografie*. Přeložil Pavel KOČIČKA. Brno: Computer Press, 2010. Základy designu. ISBN 978-80-251-2967-8.
DANNHOFEROVÁ, Jana. *Velká kniha barev: kompletní průvodce pro grafiky, fotografy a designéry*. Brno: Computer Press, 2012. ISBN 978-80-251-3785-7.
HASHIMOTO, Alan. *Velká kniha digitální grafiky a designu*. Přeložil Radim PEKÁREK. Brno: Computer Press, 2008. ISBN 978-80-251-2166-5.
KENT, Sarah. *Kompozice: základní průvodce teorií a technikou využití prvků v obraze*. Bratislava: Perfekt, 1996. ISBN 80-8046-045-0.
LIDWELL, William, Kritina HOLDEN a Jill BUTLER. *Univerzální principy designu: 125 způsobů jak zvýšit použitelnost a přitažlivost a ovlivnit vnímání designu*. Přeložil Pavel VAIDA. Brno: Computer Press, 2011. ISBN 978-80-251-3540-2.
SALTZ, Ina. *Základy typografie: 100 principů pro práci s písmem*. V Praze: Slovart, 2010. ISBN 978-80-7391-404-2.
SAMARA, Timothy. *Grafický design: základní pravidla a způsoby jejich porušování*. Druhé vydání aktualizované a rozšířené. Přeložil Patricie RŮŽIČKOVÁ. V Praze: Slovart, 2016. ISBN 978-80-7529-046-5.
365 příkázání grafického designu: sbírka ctností i hříchů pro grafické designéry. Přeložil Jana HLÁVKOVÁ, přeložil Marie ILJAŠENKO. V Praze: Slovart, 2018. ISBN 978-80-7529-554-5.
Zdroje Internetu.

Vedoucí bakalářské práce: **Ing. Miloslava Kašparová, Ph.D.**
Ústav systémového inženýrství a informatiky

Datum zadání bakalářské práce: **1. září 2023**
Termín odevzdání bakalářské práce: **30. dubna 2024**

prof. Ing. Jan Stejskal, Ph.D. v.r.
děkan

L.S.

Mgr. Pavel Sedlák, Ph.D. v.r.
garant studijního programu

V Pardubicích dne 1. září 2023

Prohlašuji:

Práci s názvem Kompozice v grafickém designu jsem vypracovala samostatně. Veškeré literární prameny a informace, které jsem v práci využila, jsou uvedeny v seznamu použité literatury.

Byla jsem seznámena s tím, že se na moji práci vztahují práva a povinnosti vyplývající ze zákona č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, zejména se skutečností, že Univerzita Pardubice má právo na uzavření licenční smlouvy o užití této práce jako školního díla podle § 60 odst. 1 autorského zákona, a s tím, že pokud dojde k užití této práce mnou nebo bude poskytnuta licence o užití jinému subjektu, je Univerzita Pardubice oprávněna ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložila, a to podle okolností až do jejich skutečné výše.

Beru na vědomí, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů, a směrnicí Univerzity Pardubice č. 7/2019 Pravidla pro odevzdávání, zveřejňování a formální úpravu závěrečných prací, ve znění pozdějších dodatků, bude práce zveřejněna prostřednictvím Digitální knihovny Univerzity Pardubice.

V Pardubicích dne 30. 4. 2024

Kamila Králová v.r.

PODĚKOVÁNÍ

Tímto bych ráda poděkovala všem, kteří mi poskytli podporu během mého vytváření této bakalářské práce. Nejprve bych ráda poděkovala mé vedoucí práce Ing. Miloslavě Kašparové, Ph.D. za její cenné rady, trpělivost a odborné vedení. Dále děkuji své rodině a přátelům za jejich neustálou podporu a pochopení během celého studia.

ANOTACE

Práce se zaměřuje na problematiku kompozice v grafickém designu, na psychologické působení barev na člověka, na fonty a základní pravidla typografie s cílem vytvořit brožuru pro začínající grafiky.

KLÍČOVÁ SLOVA

kompozice, typografie, barvy, harmonie, kontrast, písmo

TITLE

Composition in graphic design

ANNOTATION

The work focuses on the issue of composition in graphic design, the psychological effect of colours on people, fonts and the basic rules of typography with the aim of creating a brochure for aspiring graphic designers.

KEYWORDS

composition, typography, colours, harmony, contrast, font

OBSAH

SEZNAM ILUSTRACÍ A TABULEK	9
TERMINOLOGIE	10
ÚVOD.....	11
1 POPIS SOUČASNÉHO STAVU	12
1.1 Kompozice	12
1.1.1 Kompoziční prvky	12
1.1.2 Kompoziční pravidla.....	17
1.2 Teorie barev	20
1.2.1 Psychologie barev	20
1.2.2 Základní vlastnosti barev	21
1.2.3 Principy návrhu barevných sestav	23
1.3 Typografie.....	26
1.3.1 Písmo	26
1.3.2 Text	33
2 FORMULACE PROBLÉMU	35
2.1 Definice cíle brožury	35
2.2 Zvolený software	36
3 NÁVRH A TVORBA BROŽURY.....	37
3.1 Struktura brožury	37
3.2 Výběr barev.....	38
3.3 Výběr fontů v Google Fonts	39
3.4 Tvorba grafických prvků v Affinity Designer	40
3.5 Sázení brožury v Afinity Publisher.....	43
3.6 Testování.....	43
3.7 Závěrečný návrh	43
ZÁVĚR	47
POUŽITÁ LITERATURA	48
SEZNAM PŘÍLOH	50

SEZNAM ILUSTRACÍ A TABULEK

Obrázek 1: Viditelná a neviditelná linie	13
Obrázek 2: Ostré a kulaté tvary	13
Obrázek 3: Realistický tvar.....	14
Obrázek 4: Deformovaný tvar	14
Obrázek 5: Stylizovaný tvar	15
Obrázek 6: Abstraktní tvar.....	15
Obrázek 7: Teploty barev	20
Obrázek 8: Dvanáctidílný barevný kruh.....	23
Obrázek 9: Anatomie písma	28
Obrázek 10: Písmová osnova.....	29
Obrázek 11: Ligatury	29
Obrázek 12: Kompoziční pravidla.....	41
Obrázek 13: Symbolika barev.....	41
Obrázek 14: Principy návrhu barevných sestav.....	42
Obrázek 15: Grafika pro správný font	42
Obrázek 16: Kompoziční prvky.....	44
Obrázek 17: Kompoziční pravidla.....	45
Obrázek 18: Klasifikace písma	45
Obrázek 19: Pravidla písma.....	46
Obrázek 20: Symbolika barev.....	46

TERMINOLOGIE

Key = tiskařský výraz pro černou

Akcidenční tiskovina = důležitá komerční náplň tvořená příležitostnými jednolistovými či drobnými tisky neknižní povahy

Perex = označení pro úvod článku, krátký text (obvykle 2–5 vět), jehož účelem je uvést a upoutat pozornost na následující delší text článku a/nebo naznačit, o čem článek bude

ÚVOD

Kompozice, jakožto klíčový prvek, spolu s teorií barev a typografií, vytváří základní pilíře grafického designu. Jejich harmonická interakce nejen definuje estetický dojem, ale hraje také klíčovou roli ve sdělování obsahu. Tato práce popíše jejich vzájemné vztahy a prozkoumá, jak může tato trojice prvků ovlivnit vnímání a reakce publika.

V průběhu této bakalářské práce se budeme detailně zabývat principy kompozice, barev a typografie v kontextu grafického designu. Začneme analýzou základních prvků kompozice, jako je linie, tvar, negativní prostor, objem, tónová hodnota a textura. Prozkoumáme, jak tyto prvky ovlivňují kompoziční pravidla v grafickém designu, jako jsou harmonie, kontrast, hierarchie, rovnováha, symetrie, asymetrie, statika a dynamičnost a jakým způsobem pomáhají řídit pohled diváka a zvýrazňovat klíčové informace.

Dále se budeme věnovat teorii barev a jejímu vlivu na emotivní a psychologické vnímání designu. Prostudujeme význam jednotlivých barev, základní vlastnosti barev a principy míchání barev. Barevné schéma má klíčový vliv na celkový dojem z vizuálního materiálu a je důležité porozumět principům barevné teorie při navrhování efektivních grafických komunikací.

Posledním klíčovým prvkem, kterým se budeme zabývat, je typografie. Prozkoumáme základní principy typografie, jako je volba písma, velikost, klasifikace, řádkování, zarovnání, a jejich vliv na čitelnost a estetiku textových prvků. Typografie je důležitým prostředkem pro komunikaci obsahu a správné použití typografických prvků může výrazně zlepšit celkový dojem designu.

Na základě teoretického popisu principů grafického designu v rámci této bakalářské práce bude vytvořena brožura na téma Grafický design s důrazem na základní principy kompozice, barev a typografie. Brožura bude obsahovat grafické prvky, vysvětlující kompoziční prvky a pravidla, teorii barev a základy typografie. Celá brožura včetně grafických prvků bude navržena a vytvořena mnou s cílem demonstrace aplikace teoretických konceptů v praxi.

1 POPIS SOUČASNÉHO STAVU

V první části této bakalářské práce budou uvedeny základní stavební kameny grafického designu, které zahrnují kompozici, teorii barev a základy typografie. Každý z těchto prvků hraje klíčovou roli ve vytváření efektivního a esteticky příjemného grafického designu.

1.1 Kompozice

Kompozice představuje umění uspořádání prvků v obraze či grafickém designu tak, aby vytvořila jednotný, příjemný a smysluplný celek. V oblasti grafického designu hraje kompozice klíčovou roli při vytváření vizuálně atraktivních a efektivních designů. Při vytváření grafických designů je tedy důležité nejen mít esteticky příjemný výsledek, ale také zajistit, aby kompozice podporovala sdělení a cíle daného designu.

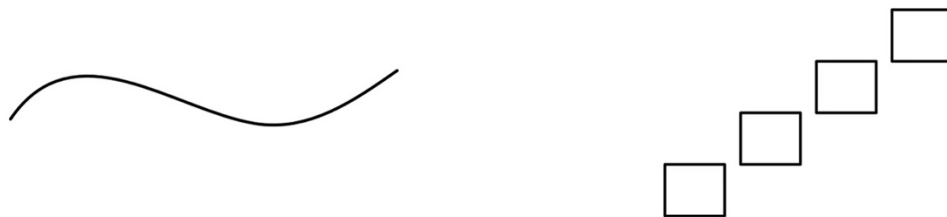
1.1.1 Kompoziční prvky

Kompoziční prvky jsou základními stavebními kameny pro tvorbu kompozice, patří mezi ně linie, tvar, negativní prostor, objem, tónová hodnota, textura a barva. V následujících kapitolách budou vysvětleny a definovány všechny prvky, až na barvu. Barva je tak významnou částí kompozice, že jí věnuji celou kapitolu teorie barev a stejně tak typografii, která se v případě zahrnutí textu do designu stává taktéž prvkem kompozice. [3]

Linie

Linie je definována jako útvar s jednou dimenzí, tj. pouze délkou. Existují dvě základní kategorie linií: viditelné a neviditelné. Viditelná linie je taková, kterou lze vidět. Z matematického hlediska je linie ekvivalentní úsečce, tedy vzdálenost mezi dvěma body. Na rozdíl od toho neviditelná linie, označovaná též jako neznačená linie, je abstraktní spojnicí mezi prvky, která není přímo pozorovatelná. Příklad viditelné a neviditelné linie na obrázku č. 1. [3]

Směr linií ovlivňuje vnímání pohybu, který vytváří uspořádání a umístění těchto prvků v kompozici. Tento dojem pohybu nebo klidu má svůj základ v našich zkušenostech s gravitací. Svislé linie mohou evokovat pocit stability, zatímco vodorovné linie vytvářejí uklidňující dojem, podobně jako rovný terén nebo klidná hladina vody. [3]

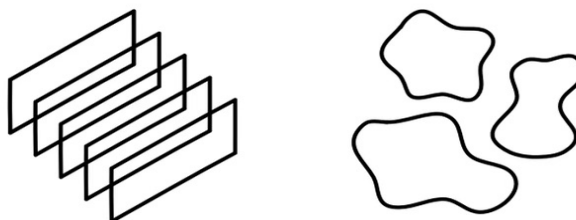


Obrázek 1: Viditelná a neviditelná linie

Zdroj: vlastní tvorba

Tvar

Tvar v grafickém designu je definovaný délkou a šířkou, je tedy dvojrozměrný. Hraje důležitou roli při vytváření rovnováhy, rytmu a jednotnosti v designu. Důležitou roli hraje také k předání emocí pozorovateli. Například ostré tvary mohou evokovat pocit dynamiky, energie, dramatičnosti, zatímco kulaté tvary mohou působit jemněji, volněji, přátelštěji. Příklad ostrého a kulatého tvaru na obrázku č. 2. Vždy však závisí na kontextu a individuálním vnímáním diváka. Hlavním cílem tvaru v grafickém designu je zachytit podstatu předávané informace a prezentovat ji v smysluplné kompozici tvarů, barev a struktur, které v pozorovateli vyvolají žádanou reakci na obsah, který chceme předat. [3], [4]



Obrázek 2: Ostré a kulaté tvary

Zdroj: vlastní tvorba

Tvary mohou být realistické, deformované, stylizované nebo abstraktní. [3]

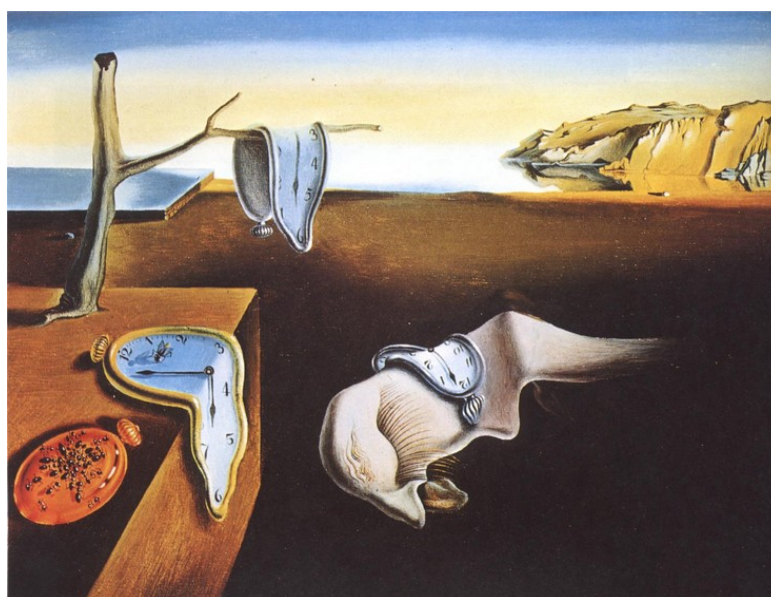
Realistické tvary vypadají jako skutečné objekty, jsou založeny na přesných nebo přirozených formách a často se snaží napodobit skutečné objekty nebo scény. Realistické tvary mohou být použity v ilustracích, fotografii nebo ve vizuální komunikaci, kde je důležité, aby věrně zachytily podstatu předmětu, příklad realistického tvaru na obrázku č. 3. [3]



Obrázek 3: Realistický tvar

Zdroj: [14]

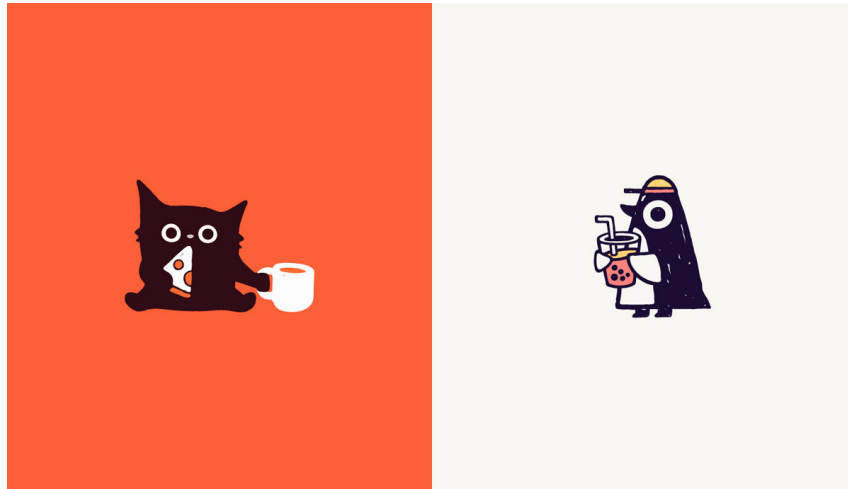
Deformované tvary jsou zkreslené nebo modifikované od původních forem. Mohou být použity k vytvoření určitého efektu, jako je například zkreslení, surrealismus nebo vyjádření specifického pohledu, je vidět na obrázku č. 4. [3]



Obrázek 4: Deformovaný tvar

Zdroj: [12]

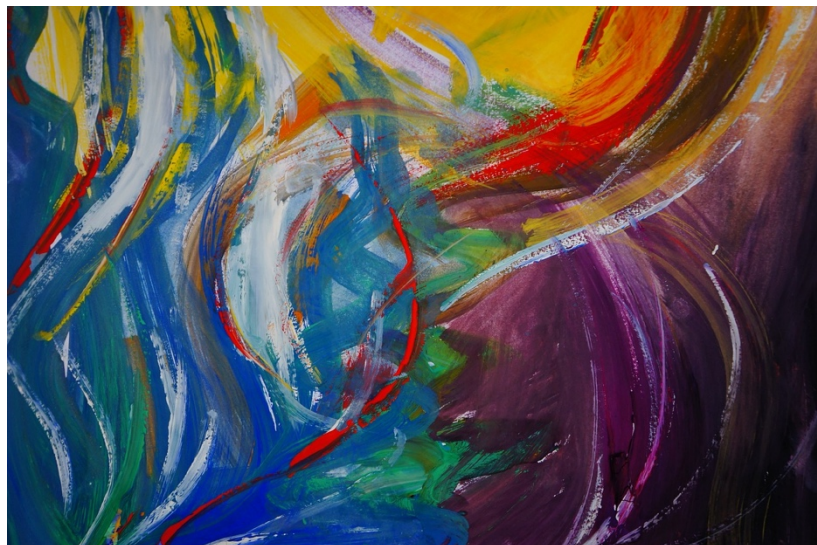
Stylizované tvary jsou zjednodušené verze reálných objektů nebo forem, které jsou zpracovány do určitého stylu. Příklad stylizovaného tvaru na obrázku č. 5. Tyto tvary mohou být použity k dosažení určité estetiky nebo k vytvoření jednoduchých a čistých designů. [3]



Obrázek 5: Stylizovaný tvar

Zdroj: [15]

Abstraktní objekty jsou úplně odtrženy od reálného světa a jsou často čistě geometrické nebo organické. Příkladem abstraktního designu je například obrázek č. 6. Mohou být použity k vytvoření unikátních a expresivních designů, které nejsou vázány na konkrétní objekty ani předměty. [3]



Obrázek 6: Abstraktní tvar

Zdroj: [13]

Negativní prostor

Negativní prostor, také nazývaný bílý prostor nebo prázdný prostor, je klíčovým prvkem v grafickém designu, který zahrnuje nevyplněný prostor mezi pozitivními tvary. Vztah mezi těmito tvary a prostotrem se nazývá vztah obrazce a pozadí. Obrazcem je myšlen pozitivní tvar a pozadím negativní prostor. Tento negativní prostor není prázdným prostorem, ale má aktivní roli při utváření kompozice a vnímání designu. Negativní prostor a s pozitivním tvarem se dají občas lehce zaměnit, a proto se pro lepší vyniknutí negativního prostoru může použít rám obrazu. Jde o vizuální rámování, které vytváří oddělený prostor kolem určitého obsahu, aniž by tento prostor byl naplněn nějakými prvky. Tento typ rámování využívá negativního prostoru, často prostoru kolem textu, obrázků nebo jiných grafických prvků, a vytváří tak jasně definovaný prostor, který odděluje obsah od okolí. [3]

Objem

Objem je charakterizovaný délkou, šířkou a hloubkou, je tedy trojrozměrný. V případě grafiky na papíru, plakátu, webové stránce nebo-li jakémkoliv dvojrozměrném podkladu bude objem prakticky pouze dvojrozměrný, ale díky hloubce bude vizuálně působit trojrozměrně. [3]

Vytváření objemu v grafickém designu může být dosaženo různými způsoby jakou jsou například: stínování, perspektiva, vrstvení, textura a barvy. Použití stínů a světla na objektech či textu může vytvořit dojem hloubky a třetího rozměru. Perspektivní techniky mohou být také použity k vytvoření iluze hloubky a trojrozměrnosti. Využití vrstev umožňuje umístění objektů ve více rovinách, což pomáhá vytvořit dojem prostorové hloubky. Použití různých textur může dodat vizuálnímu prvku dojem třetího rozměru a hmatatelnosti. Správné použití barev a kontrastu může pomoci definovat objekty a vytvořit dojem prostorového uspořádání. [3]

Tónová hodnota

Tónová hodnota je důležitou součástí grafiky, určuje světlost nebo tmavost tónu barvy. Je závislá na světle, které nám umožňuje vidět kontrasty, které vytvářejí tvar a formu v obrazech, grafikách a designu obecně. Určují pak dynamiku, atmosféru, objem nebo třeba zaměření na prvek, který chceme zdůraznit. [3], [4]

„Základní pravidlo, že teplé barvy – červené, oranžové a žluté – se zdají být bližší, kdežto studené barvy – modré a zelené – jakoby ustupovaly, umožňuje malířům komponovat obrazy tak, aby vytvářely dojem hloubky pouhým použitím barvy.“ [4]

Tónová hodnota má dvě základní rozdělení a to high-key a low-key. High-key nebo-li vysoká tónina jsou tónové hodnoty velmi světlé. Tyto hodnoty tvoří jasnější, radostnější a otevřenější atmosféru. Naopak low-key neboli nízká tónina jsou tónové hodnoty tmavé, vyznívají ponuře a vážně. [3]

Velký kontrast mezi tónovými hodnotami tvoří důraz a vizuální zájem diváka, což mu pomáhá identifikovat důležité prvky, jako je čitelnost a srozumitelnost textu a grafiky. Naopak blízké tónové hodnoty mohou evokovat nepatrné přechody a mělkos obrazu. Tónovými hodnotami lze také docílit vizuální trojrozměrnosti objektu, tedy objemu. [3]

Textura

Textura v grafickém designu je definována jako povrchová struktura objektu, ovlivňuje vzhled a dojem grafiky asi tak jako všechny prvky kompozice. Lze ji rozdělit na dva druhy: vizuální a hmatatelná. Vizuální textura je viditelná okem, ale nelze fyzicky nahmatat, je to v podstatě iluze struktury. Hmatatelná textura je viditelná a zároveň lze cítit dotykem neboli nahmatat. Textura může být použita k vizuálnímu oddělení různých částí designu nebo k vytvoření kontrastu mezi různými prvky. Například hladká textura může být použita jako pozadí pro text nebo obrázky, zatímco hrubá textura může být použita k zvýraznění důležitých prvků. [3]

1.1.2 Kompoziční pravidla

Kompoziční pravidla určují, jak se mají dané kompoziční prvky chovat, aby byl design co nejvíce funkční a esteticky pohledný.

Pro tvorbu grafiky je potřeba znát prvky lidské psychiky ve významu vizuálního vnímání. Lidská psychika má tendenci hledat řád a spojení mezi vizuálními prvky. Tento jev je znám jako gestalt psychologie, která studuje způsob, jakým lidé vnímají a organizují informace. Základní principy zahrnují tendenci lidského mozku organizovat a interpretovat informace podle určitých vzorců a zákonů, jako jsou podobnost, blízkost a symetrie. [3]

„Každá součást obrazu – velikost a umístění figur, stínování, barva, tah štětce – mění význam díla. Postava umístěná do středu je důraznější než jiná, zastrčená někde do kouta. Vyvážená kompozice na nás působí jinak než chaotický zmatek“. [4]

V následujícím textu budou vysvětlena základní pravidla kompozice, která pracují se základními prvky kompozice, jako jsou harmonie, kontrast, hierarchie a rovnováha. Budou zmíněny pojmy symetrie/asymetrie a staticnost/dynamika, tyto pojmy jsou v podstatě dovednosti, kterých můžeme dosáhnout právě pravidly kompozice. Dále bude věnována

pozornost základním ustáleným a staletým používaným kompozicím, jako jsou trojúhelníková kompozice, pravidlo třetin, vodící linie, zlatý řez.

Harmonie

Harmonie nebo-li soulad je jedním ze základních pravidel kompozice. Je to uspořádání prvků v celku tak, aby působil esteticky, logicky a pochopitelně nebo-li harmonicky. Kompozice, v které není soulad, působí chaoticky a je těžko pochopitelná pro náš mozek.

Harmonie může být dosaženo různými způsoby. Základními způsoby jsou rozmístění, opakování a spojitost. Všechny pravidla kompozice lze aplikovat na jakýkoliv prvek kompozice, ať už jde o linii, tvar nebo tónovou hodnotu. [3], [9]

Kontrast

Kontrast je jedním z důležitých prvků pro vytvoření vizuálního zájmu a jasné komunikace, vnáší do designu jistou nepředvídatelnost a různorodost. Nejlepší kombinací designu bývá právě smíchání kontrastu a harmonie, ačkoliv působí rozdílně, každý zachycuje něco jiného a jejich kombinací vzniká vyvážený design. „Přehnaná různorodost působí chaoticky. Přílišný soulad je zase nudný. Najděte mezi nimi dokonalou rovnováhu a vytvoříte mistrovské dílo.“ [3]

Pojem kontrast, krom použití u vztahů jako je světlo/tma, křivka/čára, pohyb/klid, se může použít i u povahy vztahů mezi objekty a prostory. „Spolupůsobení různorodých kontrastů je někdy nazýváno napětí“ [7] Napětí vzniká mezi oblými a hranatými tvary, mezi živelností/prudkostí a umírněností/tlumeností. [7]

Hierarchie

Hierarchie určuje, jaký prvek bude tím hlavním ohniskem, kam má pozorovatel upřít svůj zrak jako první a kam postupně se zrakem pokračovat. Diváka můžeme upoutat na prvek například pomocí kontrastu určitého prvku s okolím, směrem linií, rozdílným druhem tvaru nebo kontrastem tónových hodnot a kontrastem barev. [3], [5]

Rovnováha

Existuje pravidlo, že by v kompozici měla platit vizuální rovnováha. Tento efekt lze dosáhnout rovnoměrným rozložením vizuální váhy na obě strany kompozice. Ve chvíli, kdy jsou prvky dány pouze na jednu stranu kompozice, působí zneklidňujícím a jsou příkladem nerovnováhy. Kompozice může být vyvážena symetrií ale i asymetrií. [3]

Symetrie / asymetrie

Symetrie je našemu oku líbivá v případě, kdy podobnost kolem osy je velmi podobná, ale nedokonalá. Tak jako je tomu i u našeho těla, ve chvíli kdy symetricky zrcadlíme jednu část obličeje, vznikne obličej zcela nový, protože nejsme dokonale symetrickí. Proto je našemu oku nedokonalá symetrie líbivá mnohem více než dokonalá, ta může působit nezajímavě až zlověstně a je rovněž velmi statická. [4]

Symetrické kompozice si divák rychle prohlédne a nezapojí mozek tolik jako u asymetrické kompozice. Ve chvíli, kdy je pro diváka kompozice příliš jednoduchá a jasná, rychle ji prohlédne a nepřemýšlí o ní tak jako u kompozice, která není tak jasná a statická. Nebude-li divák kompozici dostatečně zkoumat, je možné, že se nedostane k myšlence, kterou chceme předat a náš design tedy nenaplní určený smysl a zprávu, kterou jsme chtěli předat. Asymetrie působí větší zamyšlení se nad designem, jelikož není tak přímo jasná a nutí divákův mozek o ní přemýšlet a prozkoumávat ji. Z hlediska sdělení a zapamatování si designu může být asymetrie lepší, jelikož nad ní divák přemýšlel a zkoumal ji, tak si design a sdělení spíše zapamatoval. [7]

Statičnost a dynamika

Statičnost se vztahuje k pevnosti, stabilitě a klidu v kompozici. Grafické prvky jsou umístěny tak, aby vytvářely rovnováhu a harmonii. Statiční design může působit klidně a vyváženě. Výrazně statické prvky mohou zahrnovat symetrické uspořádání, rovnoměrné rozložení a opakující se vzory. Použití konzistentních linií a tvarů může také přispět k pocitu statičnosti. [10]

Dynamika se odkazuje na pohyb, energii a aktivitu v kompozici. Grafické prvky jsou umístěny tak, aby vytvářely pohyb a zájem. Dynamický design může působit živě a atraktivně. Prvky, které přispívají k dojmu dynamiky, zahrnují asymetrii, nerovnoměrné rozložení, diagonální linie a perspektivní efekty. Kontrast barvy, velikosti a tvaru také může přidat pocit pohybu a napětí. [10]

V praxi může grafický designer využívat jak statické, tak dynamické prvky v závislosti na cíli komunikace, tématu, značce a preferencích cílového publika. Některé projekty mohou vyžadovat větší důraz na stabilitu a jednoduchost (statickost), zatímco jiné mohou vyžadovat větší míru dynamiky a vizuálního zájmu. Kombinace těchto prvků umožňuje designerovi efektivně komunikovat a přitahovat pozornost diváka. [10]

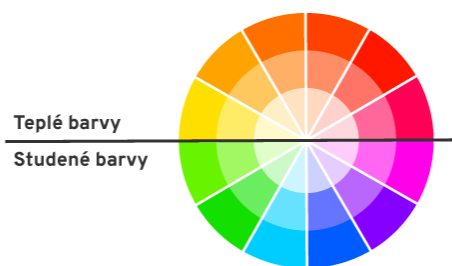
1.2 Teorie barev

Barva je základním velmi významným aspektem kompozice. Důležité je znát jak barvy psychologicky působí na člověka, symboliku barev, základní vlastnosti barev, barevný kruh a základní principy míchání barev. [10]

„Když pracujete s barvami, mějte na mysli emoce, které různé barvy vyvolávají, i významy, které se s nimi mohou různé komunity a kultury spojovat. Správná barva použitá na správném místě design podpoří a cílová skupina se lépe napojí na obsah sdělení.“ [10]

1.2.1 Psychologie barev

Každá barva může vyvolávat určité emocionální a psychologické reakce. Například teplé barvy spíše podněcují a studené působí uklidněně. Porozumění tomu, jaké emoce a asociace jednotlivé barvy vyvolávají, je klíčové pro efektivní komunikaci. Rozdělení teplých a studených barev je uvedeno na obrázku č. 7. [10]



Obrázek 7: Teploty barev

Zdroj: **Chyba! Nenalezen zdroj odkazů.**

Symbolika barev

Barvám se po celém světě přisuzují určité symboly a hodnoty, záležící na kultuře, tradici, kontextu, individuálním vnímání a zkušenostech. I když má každý člověk jiné vnímání, až na určité výjimky je symbolika barev v určitém kulturním prostředí konstantní. [10]

Černá barva symbolizuje sebejisotu, mocnost, eleganci, negativnost, smutek, tajemství. Je silně negativní, díky její absenci světla. Nejlepší povrch pro její vyniknutí je matný, na povrchu lesklém nabírá barva elegance. [2], [10]

Šedá barva symbolizuje neutralitu, vyrovnanost, důstojnost, průměrnost, rozum, nudu. Je to mix světla a tmy, černé a bílé, nedokonalá verze černé i bílé, proto je brána jako barva bez charakteru. [2], [10]

Bílá barva symbolizuje čistotu, naději, upřímnost, dokonalost, mír, objektivnost. Je barvou světla, nejlépe odráží světlo, proto působí lehce a vzdušně. [2], [10]

Hnědá barva symbolizuje bezpečí, přírodu, mužnost, decentnost, spolehlivost. Psychicky či fyzicky nemocní lidé v ní hledají bezpečnost a uspokojení. [2], [10]

Fialová barva symbolizuje duchovnost, majestátnost, mystiku, kreativitu, rozvážnost, napětí. Je to mix modré a červené barvy, právě to jí dodává dramatičnost, díky kombinaci státnosti modré barvy a dynamičnosti červené barvy. Vyvolává protichůdné, smíšené emoce. [2], [10]

Modrá barva symbolizuje mírumilovnost, úspěch, odevzdanost, důvěryhodnost, sílu, jistotu, víru, zabezpečení. Je opakem oranžové barvy, je statická a chladná. Modrá je spojována s nebem a vodou, což přidává dojem nekonečna a hloubky. [2], [10]

Zelená barva symbolizuje štěstí, klid, optimismus, plodnost, mládí, harmonii, rovnováhu, závist, nezkušenost. Je chladná, uvolněná, harmonická, barva naděje a přátelství. Do středověku byla symbolem lásky, místo nynější červené. [2], [10]

Žlutá barva symbolizuje světlo, slunce, zvědavost, štěstí, pozitivitu, vřelost, srozumitelnost, moudrost, zbabělost. Je to barva sebeuvědomnění, působí blízce a expanzivně. Žlutozlatá barvy v křesťanství je symbolem nadsmyslového světa. [2], [10]

Oranžová barva symbolizuje teplo, kreativitu, přátelství, odvahu, hravost, sebevědomí, entuziasmus, vzdor. Jako kombinace teplých barev, žluté a červené, je to barva nejteplejší. Je mezinárodní barvou bezpečí. [2], [10]

Červená barva symbolizuje lásku, výstrahu, vášně, energii, sílu, nebezpečí, dynamiku, boj. Je to velmi emotivní barva aktivity, síly, životního tepla, působí blízce a těžce. Obliba červené barvy může značit počínající psychické problémy. [2], [10]

Růžová barva symbolizuje krásu, empatii, naději, ženskost, citlivost, romantiku. Je pučující, působí velmi jemně a nezrale. Charakterizuje člověka, který rád sní a nestojí nohama pevně na zemi. [2], [10]

1.2.2 Základní vlastnosti barev

„V designu se používají termíny, které vyjadřují způsob, jakým se zachází s barvami, aby se dosáhlo různých účinků.“ [10]

Odstín

Definuje základní čistou barvu na základě její vlnové délky. Například červená, modrá, zelená. [7], [10]

Sytost

Vyjadřuje intenzivnost anebo tlumenost barvy či odstínu. Sytější barvy mají vyšší intenzitu a vypadají jasněji a bohatěji na rozdíl od tlumených barev. [7], [10]

Teplota

Teplota barvy se odkazuje na dojem, který barva vytváří, přičemž některé barvy jsou vnímány jako teplé a jiné jako chladné. To ovlivňuje psychologický a emocionální vjem barvy. Typickými teplými barvami jsou červená, oranžová a žlutá. Chladnými pak modrá, fialová a zelená. [7], [10]

Jas/světlost

Určuje tmavost či světlost barvy. Základní barvy s černou tvoří tmavý odstín a naopak s bílou tvoří světlý odstín. [7], [10]

Digitální barvy – míchání RGB

RGB je zkratka pro model barvového prostoru, který se skládá z červené (Red), zelené (Green) a modré (Blue) barvy. Říká se mu aditivní míchání barev. Smícháním všech tří barev vznikne bílá. Tento model se používá ve světě digitální grafiky a barevných displejů, jako jsou monitory, televize a projekční zařízení. [10]

Tiskové barvy – míchání CMYK

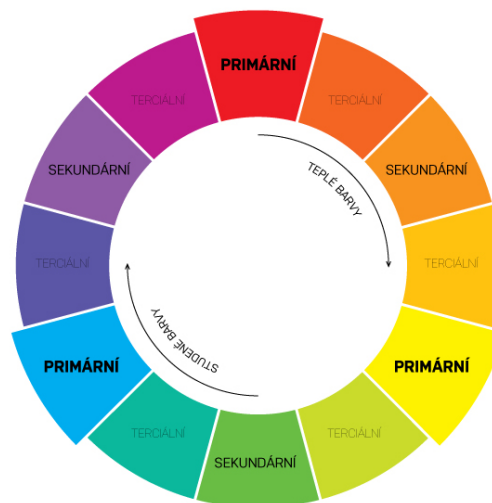
CMYK je zkratka pro model barvového prostoru, který používá jako základní barvy azurovou (Cyan), purpurovou (Magenta), žlutou (Yellow). Říká se mu subtraktivní míchání barev. Když všechny tři barvy smícháme dostaneme černou (Key). Tento model se používá v tisku, kde jsou tyto barvy používány k reprodukci barev. Každá barva v modelu CMYK je definována svou absorpcí světla. Cyan absorbuje červenou, magenta absorbuje zelenou, žlutá absorbuje modrou a černá zastupuje kombinaci všech tří primárních barev. Kombinací různých procentuálních hodnot těchto čtyř základních barev lze vytvořit širokou škálu barev. [10]

Barevný kruh

Barevný kruh interpretuje vztah mezi barvami. Základním principem je to, že barvy jsou organizovány podle jejich vzájemného vztahu v barevném spektru. Nejběžnější barevný kruh se skládá z primárních, sekundárních a terciárních barev. [2], [10]

Primárními barvami, ze kterých se smícháním vytvářejí všechny ostatní barevné odstíny, jsou červená, žlutá a modrá, tyto barvy se nedají vytvořit smícháním jiných barev. Kombinací primárních barev vznikají sekundární barvy, jako je oranžová, fialová a zelená. Dalšími smícháním primárních a sekundárních barev vznikají terciární barvy, v kruhu jsou barvy umístěny mezi barvami, které je tvoří. Důležité je si uvědomit, že primární barvy se mohou lišit v závislosti na konkrétním kontextu, například primární barvy používané v grafickém designu (RGB) se mohou lišit od těch, které se používají v tisku (CMYK). [2], [10]

Podobné barvy v kruhu jsou umístěny vedle sebe, čím dál jsou barvy od sebe, tím jsou odlišnější. Nejvíce odlišné nebo-li kontrastní barvy v kruhu jsou umístěny přímo naproti sobě. Barvy u sebe tedy nazýváme harmonické (např. žlutá a oranžová) a barvy nejdál od sebe nazýváme kontrastní (např. červená a zelená). Ukázka barevného kruhu je uvedena na obrázku č. 8. [2], [10]



Obrázek 8: Dvanáctidílný barevný kruh

Zdroj: [16]

1.2.3 Principy návrhu barevných sestav

Barevná sestava je kombinace několika barev z barevného kruhu, které vytvářejí určitou harmonii nebo disharmonii. [2]

Barevné sestavy, při použití dvanáctidílného barevného kruhu, nazýváme dle počtu vybraných barev. Dyády jsou kombinace dvou barev, triády kombinují barvy tři, tetrády pak barvy čtyři a hexády kombinují barev šest. Dále není potřeba pokračovat, jelikož většinou není vhodné kombinovat více než šest barev. [2]

Kromě tradičního barevného kruhu máme i čtyři základní barevná schémata: monochromatické barevné schéma, analogické barevné schéma, komplementární barevné schéma a triadické barevné schéma. [3]

„Myslete na to, že možnosti kombinování barev jsou prakticky nevyčerpatelné a vyvážené barevné sestavy lze získat i jinými způsoby. Nebojte se proto experimentovat a důvěřujte svým pocitům!“ [2]

Dyády

Dyády vyjadřují vztah mezi dvojicí barev. Tento vztah může být statický nebo dynamický. Statický vztah má mezi barvami velmi nízké napětí, barvy jsou si podobné, protože leží v kruhu blízko sebe (např. žlutá a zelenožlutá). Naopak dynamický vztah má napětí mezi barvami maximální, barvy v kruhu jsou od sebe nejvzdálenější (leží přímo naproti sobě).

Mezi nejoblíbenější dynamické dyády patří komplementární dvojice, jako je žlutá a fialová, oranžová a modrá, červená a zelená. Dále se zde nachází žluto-oranžová a modro-fialová, červeno-oranžová a modro-zelená, červeno-fialová a žluto-zelená. Často se používá i černá a bílá barva jako dynamická dyáda, ty kruh ale neobsahuje. Může změnit i světlost barev, je třeba zde ale myslet na to, že stupeň zesvětlení jedné barvy by měl odpovídat stupni ztmavení druhé barvy. [2]

Triády

Triáda vyjadřuje vztah mezi trojicí barev. Jejich kombinací může vzniknout triáda vyvážená nebo akcentová. Vyvážená obsahuje tři barvy ve vyváženém poměru světlosti a sytosti (např. žlutá, červená a modrá = primární triáda). V primární triádě je potřeba si dát pozor na kombinaci červené a modré barvy, ve spektru jsou daleko od sebe a lidské oko může unavit přestřování mezi těmito dvěma barvami, proto je potřeba doplnit tyto barvy barvou neutrální, například bílou. V akcentované triádě se jedna ze tří barev odlišuje, většinou sytostí. Triádu vytvoříme například pomocí rovnostranného trojúhelníku v barevném kruhu. Rotací trojúhelníku můžeme dosáhnout různých kombinací ze sekundárních barev (vždy posun o 4 barvy). Například oranžová – fialová – zelená, žlutooranžová – červenofialová – modrozelená, červenooranžová

– modrofialová – žlutozelená. Triády můžeme vytvořit i podle rovnoramenného trojúhelníku, vezmeme dyádu a jednu barvu z dvojice nahradíme jejími sousedními barvami. Tím vzniknou tyto triády: žlutá – červenofialová – modrofialová, oranžová – modrofialová – modrozelená, červená – žlutozelená – modrozelená, fialová – žlutozelená – žlutooranžová, modrá – žlutooranžová – červenooranžová, zelená – červenooranžová – červenofialová. [2]

Tetrády

Tetrády vyjadřují vztah mezi čtyřmi barvami. Tvoří se pomocí výběru dvou dyád na dvanáctidílném barevném kruhu. Určení výběru probíhá pomocí čtverce, který definuje následující tetrády. Žlutá – fialová – červenooranžová – modrozelená, červená – zelená – žlutooranžová – modrofialová, oranžová – modrá – červenofialová – žlutozelená. Dále lze vytvořit tetrády pomocí obdelníku, výběrem dvou dyád. Tím získáme tyto tetrády: žlutá – fialová – oranžová – modrá, žlutooranžová – modrofialová – červenooranžová – modrozelená, oranžová – modrá – červená – zelená, červenooranžová – modrozelená – červenofialová – žlutozelená, červená – zelená – žlutá – fialová, červenofialová – žlutozelená – modrofialová – žlutooranžová. Případně můžeme vytvořit tetrádu i lichoběžníkem. [2]

Hexády

Hexády vyjadřují vztah mezi šesti barvami v dvanáctidílném barevném kruhu. Lze vytvořit pomocí hexagonu v barevném kruhu, který určí šestici barev. Jde vždy o tři páry dyád. V dvanáctidílném barevném kruhu tedy lze vytvořit hexády pouze dvě. První hexádu tvoří tyto barvy: žlutá – fialová – oranžová – modrá – červená – zelená a druhá hexáda je tvořena těmito barvami: žlutooranžová – modrofialová – červenooranžová – modrozelená – červenofialová – žlutozelená. Barevné sestavy z pěti a více barev se spíše nepoužívají a nedoporučují používat, místo dalších barev se doporučuje vytvořit spíše světlé či tmavé odstíny z vybraných barev. [2]

Monochromatické barevné schéma

Monochromatické barevné schéma využívá odstíny a tóny pouze jedné barvy. Tento přístup vytváří harmonický a jednotný vzhled, záleží na tonálním rozsahu barevného schématu. Čím větší tonální rozsah je, tím je design kontrastnější a živější. Čím menší je tonální rozsah, tím design působí klidněji. Je tedy potřeba dbát na to, aby se různé odstíny barvy dobře vzájemně doplňovaly a poskytovaly dostatečnou variaci, aby design nebyl příliš jednotvárný. V případě jednotvárnosti barev, lze design oživit například zajímavou kompozicí. [3]

Analogické barevné schéma

Analogické barevné schéma je způsob, jak vybrat a kombinovat barvy, které jsou si blízké v barevném spektru. Tento přístup vytváří harmonické a přirozené barevné kombinace. Princip spočívá v tom, že se vybírají barvy, které jsou vedle sebe na barevném kole. Například pokud si vyberete základní barvu jako modrou, pak k ní přidáte barvy jako tyrkysová a fialová, které jsou vedle ní. [3]

Komplementární barevné schéma

Komplementární barevné schéma je založeno na použití barev, které jsou protikladem jedna druhé na barevném kole. Komplementární barvy mají vysoký kontrast a vzájemně se doplňují, což často vytváří dynamický a výrazný vizuální dojem. Design působí živě a neklidně. [3]

Triadické barevné schéma

Triadické barevné schéma je způsob, jak vybrat tři barvy, které jsou stejně vzdálené na barevném kole. Základním příkladem je kombinace modré, červené a žluté barvy. Toto barevné schéma vyvolává dojem neustále aktivity, poskytuje vysoký kontrast, zároveň však zachovává určitou harmonii díky rovnoměrnému rozložení barev. [3]

1.3 Typografie

„Písmo, to jsou písmena a jejich tvary, jež slouží grafikům k vizuálnímu zápisu jazyka – a typografie je umění používat písmo tak, aby vyjadřovalo sdělení či myšlenku. Typografie poskytuje grafikovi neuvěřitelnou komunikační moc, proto je důležité naučit se rozpoznávat, správně volit a používat písmo tak, aby nejlépe vyhovovalo vašim projektům a účelům. Až se v tom zaběhnete, přijdou vám všechna pravidla samozřejmá a budete z nich moci vybočit nebo je porušit, podle potřeby.“ [10]

1.3.1 Písmo

Klasifikace písma je systematický způsob, jak rozdělit různé typy písma na základě jejich charakteristik a stylů. Existuje několik různých rozdělení klasifikace písma. Čím větší množství písem je, tím je větší potřeba jejich roztřídění. Československá klasifikace písem prof. Jana Solpery, obsahující jedenáct klasifikačních skupin, je u nás nejznámější. Je to tradiční rozdělení písem v době před nástupem digitální grafiky. V této době se písma dělí většinou do méně kategorií, například služba google fonts má pouze 5 kategorií: serifové, bezserifové, titulkové, ručně psané a neproporciální. Pro designéry se však doporučuje vytvořit si klasifikace vlastní dle konkrétních osobních potřeb. [17]

Klasifikace písma

Serif neboli patka neboli antikva je písmo, které obsahuje patku na konci některých tahů. Toto písmo je tradičně vnímáno jako vhodné pro tištěné materiály, jako jsou knihy, noviny a časopisy, a je často považována za formálnější než bezserifové písmo. [10], [17]

Bezserifové nebo-li bezpatkové písmo je písmo, kde písmena nemají dekorativní patku. Název vychází z francouzského „sans serif“, kde slovo „sans“ znamená „bez“ a serif „patka“. Toto písmo je často považováno za lépe čitelné na digitálních displejích a je často používáno v moderním designu, webových stránkách, reklamách a dalších médiích. [10], [17]

Písmo skript nebo také rukopisné písmo je styl písma, který simuluje rukopis psaný ručně. Tento styl často obsahuje zdobené a křivolaké tahy, aby vytvořil dojem autentičnosti ručně psaného textu. Skriptová písma jsou často používána v designu při vytváření pozvánek, svatebních oznámení, certifikátů a jiných dokumentů, které vyžadují osobní, ručně psaný vzhled. [10], [17]

Egyptienka je styl písma, který byl populární v 19. století. Tento typ písma je charakterizován robustními a těžkými serifami, které jsou často zdobené. Jeho název vychází z inspirace egyptskými hieroglyfy, i když nemá skutečné spojení s historickými egyptskými písmi. Egyptienka byla často používána ve starších tiskovinách, reklamách a plakátech. Její výrazný styl a výrazné serify ji činí výraznou a dobře čitelnou, což bylo důležité pro účinnou komunikaci v době, kdy tiskové médium bylo stále klíčovým prostředkem pro šíření informací a reklamy. Dnes se egyptienka občas používá pro historické nebo retro designy. [10], [17]

Display je písmo, které je vysoce stylizované, má velké a výrazné formátování, zdobné prvky a neobvyklé tvary, používá se pro výrazné nadpisy, titulky nebo jiné velké textové prvky, které mají zaujmout pozornost čtenáře. Tato písma jsou obvykle navržena tak, aby byla výrazná, nápadná a často dekorativní. Písmo display je používáno v reklamách, časopisech, na webových stránkách a jiných designových projektech, kde je potřeba přitáhnout pozornost čtenářů a vytvořit výrazný vizuální dojem. [10], [17]

Anatomie písma

„Poznání písmové anatomie vám pomůže určovat podobnosti a rozdílnosti mezi druhy písma, abyste dovedli zvolit správný druh písma pro svůj projekt.“ [10]

Anatomie písma popisuje jednotlivé prvky z kterých se skládají písmena. Tyto prvky jsou: serif, náběh, stínování, vlasová linka, chvost, slza, hřbet, dřík, dotah, oko, oblouk, vrchol, příčka,

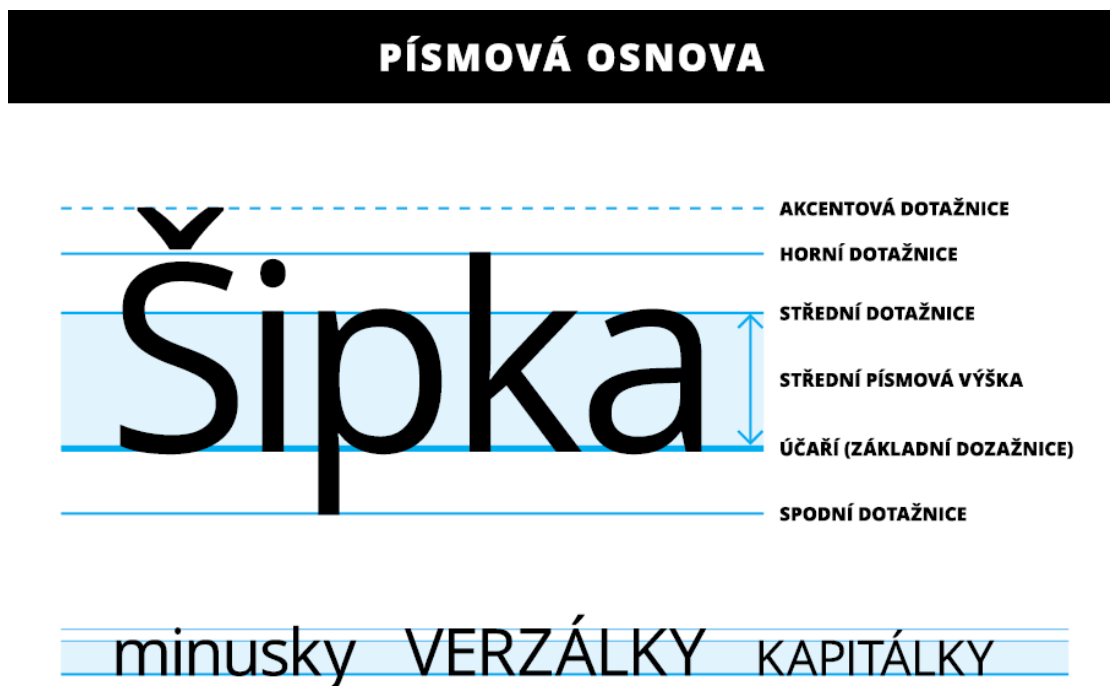
zakončení. Jednotlivé termíny a jejich vysvětlení pro tvorbu písma můžeme vidět na obrázku č. 9. [10], [17], [1]

Obrázek 9: Anatomie písma



Zdroj: [19]

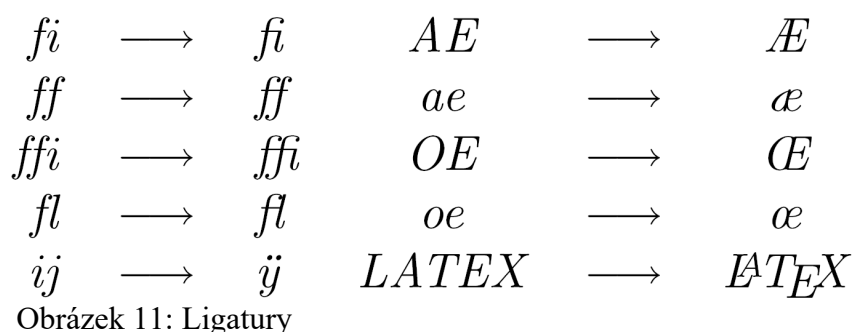
Písmová osnova je tvořena vodorovnými rovnoběžnými liniemi, které se nazývají: akcentová dotažnice, horní dotažnice, střední dotažnice, účaří a spodní dotažnice. Písmovou osnovu můžeme vidět na obrázku číslo 10. Na obrázku můžeme vidět i vložení minusky, verzálky a kapitálky do osnovy, a vidíme na tom tedy názorně, jak jsou jednotlivá písmena velká. Minusky nebo minuskule jsou malá písmena abecedy, verzálky nebo-li majuskule jsou velká písmena abecedy a kapitálky jsou v podstatě verzálky ve velikosti střední výšky písma. [10], [17], [1]



Obrázek 10: Písmová osnova

Zdroj: [20]

Ligatury z latinského ligare „svázat“ jsou písmena, která vytváří z dvou písmových znaků, znak pouze jeden. Ukázka ligatury na obrázku číslo 11.



Obrázek 11: Ligatury

Zdroj: [17]

Velikost písma

„Velikost písmen a jejich postavení vůči sobě má velký vliv na vzhled písma a čitelnost textu.“ [10]

Velikost písma zapisujeme v bodech např. 12 b, jeden bod má hodnotu okolo 0,353 mm. Hodnota v bodech, však ale neuvádí velikost výšky znaku nýbrž výšku řádku. Velikost písma je tedy relativní záležitost. Při tvorbě grafiky s písmem musíme zohlednit pro koho, kde a za jakých podmínek bude grafika zobrazena a podle toho volit velikost písma. Univerzální, správná velikost písma tedy neexistuje. Obecně se dá ale říci, že velikost písma v novinách se pohybuje okolo 8 až 9 body, u časopisů je to od 9 bodů výše, knížky pro dospělé čtenáře se pohybují okolo 9 až 11 bodů, učebnice pro starší děti 11 až 12 bodů a knížky pro nejmenší děti mají kolem 12 až 16 body. [17]

Stupeň písma určuje výšku písmu udávanou v bodech, včetně prostoru, kam zasahují verzálky a horní i dolní odtahy. [10]

Díky střední výšce dokáže grafik odhadnout, jak bude font vypadat. Písma s identickou bodovou velikostí, ale rozdílnou střední výškou, se mohou v textu jevit zcela odlišně. „Fonty s malou střední výškou ponechávají dostatek místa mezi řádky textu. Písmo s větší střední výškou je lépe vidět, ale zabírá více místa a text se zdá hustý.“ [10]

Proklad je označení pro mezery mezi řádky v textu, které jsou obvykle nastaveny tak, aby nedocházelo k překrývání horních a dolních částí písmen. „Zvětšeným prokladem se zabrání střetnutí písmen a prostor mezi nimi je vzdušnější.“ [10]

Rozpal též prostrkání je vzdálenost mezi písmeny ve slovu, řádku či odstavci. Mezi jednotlivými písmeny se vzdálenost upravuje rovnoměrně, snížením rozpalu jsou písmena tlačena těsněji k sobě, naopak zvýšením rozpalu se text roztahuje. [10]

Kerning upravuje mezery mezi jednotlivými písmeny, aby slovo působilo rovnoměrně. „Kerning je užitečný zejména u nadpisů a log, kde je nejdůležitější vizuální účinek slova. Kerningem se může slovo opticky vyvážit, aby se lépe četlo.“ [10]

Písmové rodiny

„S tak rozsáhlým množstvím druhů písma by vás mohlo zlákat použít všechny oblíbené druhy v jednom designu. Ale najít správnou kombinaci může být složité a časově náročné. Dobrým

řešením je využití jediné písmové rodiny v mnoha variacích. Tím zachováte jednotu a přitom získáte mnoho vizuálních kontrastů.“ [10]

Duktus neboli tučnost písma je jedním z klíčových prvků typografického designu, který určuje, jak jsou tahy písma slabé či silné. Jedná se o základní charakteristiku, která ovlivňuje celkový vizuální dojem a čitelnost textu. Každá písmová rodina má svůj vlastní duktus, který může být slabší či silnější v závislosti na designu písma a účelu, pro který bylo navrženo. [8], [10]

Některé rodiny písem vykazují výraznější a silnější duktus, což znamená, že čím tučnější tahy písma jsou tím menší mají písmena břicha a tím je menší volný prostor okolo písma, čímž se zhoršuje čitelnost. Je tedy potřeba upravit u větších tučností mezery mezi písmeny aby byl text dobře čitelný, a ne příliš hustý. Tyto písma často působí robustně a mají větší vizuální váhu. Jsou vhodná pro titulky, nadpisy nebo jiné výrazné části textu, kde je potřeba přitáhnout pozornost čtenáře. Písmo s silným duktusem může být také vhodné pro tištěné materiály, jako jsou plakáty či letáky, kde je důležitá dobrá čitelnost z dálky. [8], [10]

Naopak písma se slabším duktusem mají jemnější a měkčí tahy. Volné místo kolem písmen je velké a působí vzdušně a čtivě. Tyto fonty často působí elegantněji. Jsou ideální pro dlouhé texty, jako jsou knihy nebo články, kde je důležitá snadná čitelnost a příjemný vizuální dojem. Slabší duktus umožňuje písmu lépe se zapojit do toku textu a harmonicky se snadno prolínat s okolními slovy. [8], [10]

Střední tučnost písma je jako zlatá střední cesta mezi extrémě silného a slabého duktusu. Tento typ duktusu je navržen tak, aby poskytoval optimální prostor mezi jednotlivými písmeny, což zlepšuje čitelnost a snadnější identifikaci slov. Jedná se o vyvážený kompromis mezi výrazností a elegancí, který usnadňuje čtení a zároveň zachovává estetický vzhled. Středně tučné písmo má tendenci být univerzální volbou pro širokou škálu použití. Je vhodné pro běžný text v různých médiích, jako jsou webové stránky, články, dokumenty nebo e-maily. Jeho uprostřed umístěný duktus přispívá k plynulému toku textu a umožňuje snadné čtení bez nadměrné vizuální dominance. [8], [10]

Tradiční rodiny písma často nabízejí různé tloušťky ve dvou základních stylech: stojatém (Roman) a kurzivním (italika). Kurziva, známá také jako nakloněné písmo, představuje jednu z nejběžnějších variací vedle stojatého písma. Toto nakloněné písmo je často používáno pro zvýraznění částí textu nebo pro označení citací či názvů knih. Díky svému sklonu přináší do textu dynamiku a pohyb, čímž vytváří vizuální zájem. Další zajímavou variantou je zúžené písmo (condensed), které je vysoce vhodné pro situace, kdy je potřeba ušetřit místo nebo

vytvořit kompaktnější vizuální efekt. Naopak rozšířené písmo (extended, expanded) poskytuje opačný efekt, který zdůrazňuje šířku písmen a vytváří tak robustnější a výraznější dojem. [8], [10]

Tradiční písmové rodiny obvykle zahrnovaly různé varianty jednoho typu klasifikace, jako je například bezpatkové písmo. Nicméně v dnešní době se objevují nové superrodiny, které nabízejí uživatelům ještě větší rozmanitost a flexibilitu výběru. Tyto superrodiny představují široký sortiment podtříd rodin, které mohou zahrnovat různé kategorie písem. To umožňuje uživatelům vybírat z mnoha alternativních forem písmen a přizpůsobit je konkrétním potřebám jejich projektů. Některé z těchto superrodin dokonce zahrnují kompletní sady písem s širokým rozsahem tvarů, což poskytuje designérům neomezené možnosti výběru. Tímto způsobem mají designéři schopnost lépe přizpůsobit písmo specifickým požadavkům svých projektů a dosáhnout tak optimálního vizuálního efektu. [10]

Správný font pro daný účel

„Při výběru písma je asi nejdůležitější určit, jakou náladu vyvolá. Ale jsou i jiné, praktičtější faktory, které musíme uvážit. Když si položíte pár základních otázek, jakou funkci má text splňovat, výběr se vám zúží a pak sáhnete po tom nejlepším fontu pro svůj účel.“ [10]

Je důležité si udělat seznam různých formátů, ve kterých se text bude vyskytovat, a pak v každém z těchto formátů provést testování. Různé velikosti a typy písma se mohou chovat odlišně na různých zařízeních - to, co dobře vypadá na plakátu, nemusí být tak dobře čitelné na tabletu nebo telefonu. Pro text v menším formátu je vhodné používat bezpatkové písmo, protože patková písma se na malých displejích mohou slévat a zhoršovat čitelnost. Je lepší zvolit font navržený speciálně pro webové prostředí nebo jednoduché bezpatkové písmo. Billboardy musí být snadno čitelné i při rychlém pohledu z vozidla, proto je důležité použít jednoduché a snadno rozpoznatelné písmo. Mějte na paměti, že před volbou výstředního a originálního fontu je důležitá jednoduchost a jasnost. [10]

Při výběru fontu pro hlavní část textu, zejména pro delší textové bloky, je důležité vzít v úvahu různé potřeby čtenářů, včetně těch s fyzickými nebo jinými specifickými potřebami. Jednou z důležitých záležitostí je zajištění, že zvolené písmo je dobře čitelné a nenamáhá oči. Kromě toho je důležité brát v úvahu i další faktory, jako je kontrast mezi textem a pozadím, aby byl text snadno čitelný pro všechny uživatele, včetně těch s barvocitem. Celkově je klíčové prioritizovat jednoduchost, srozumitelnost a přístupnost při výběru fontu pro delší textové pasáže. „Pro většinu dospělých je 9- až 10- bodové písmo stylu Roman Serif a prokladem

12 bodů pro čtení nejsnazší. S věkem se zrak zhoršuje, takže pro starší čtenáře uvažujte o větší velikosti písma a použijte font s větší výškou písma. Světlý text na tmavém pozadí (inverzní) je sice účinný, ale při čtení unavuje. Je vhodný jen pro čtenáře bez zrakových vad. Malí čtenáři někdy těžko rozeznají méně obvyklé tvary písmen. Volte typy písma s pravidelnými, geometrickými tvary, se kterými se většina dětí již setkala.“ [10]

1.3.2 Text

Při tvorbě tiskovin je obvyklé rozdělit texty do samostatných bloků, které jsou vizuálně odděleny volným prostorem, grafickými prvky nebo linkami. Jednotlivé bloky se mohou od sebe odlišovat například barvou, typem a velikostí písma, což usnadňuje čtenářům orientaci a zlepšuje jejich komfort. Delší souvislý text dělíme do odstavců, přičemž v počítačové sazbě za samostatné odstavce považujeme nejen běžný text, ale také nadpisy, mezititulky, citáty nebo popisky obrázků. Tento přístup podobným způsobem usnadňuje čtenářům navigaci a zvyšuje přehlednost materiálu. [17]

Odstavec

Odstavce bývají obvykle typograficky sjednoceny: používá se stejné písmo, stejný řádkový proklad a konzistentní zarovnání textu. Díky funkcím odstavcových stylů v grafických aplikacích lze snadno definovat různé typografické prvky a aplikovat je na jakýkoli odstavec, což výrazně usnadňuje sazbu textu. [17]

Řádkový proklad určuje vzdálenost mezi jednotlivými řádky a obvykle se udává v bodech. V knihách nebo periodikách se často používá stejný řádkový proklad v celém textu, což se označuje jako řádkový rejstřík nebo mřížka účaří. Velikost písma a řádkový proklad se tradičně uvádí ve formátu "velikost písma/řádkový odstup". Například 9/11 (nebo též 9/11•) znamená, že se používá písmo o velikosti devět bodů s odstupem mezi řádky jedenáct bodů. Výchozí nastavení řádkového prokladu v aplikacích často bývá 120 % velikosti písma, což nemusí vždy být optimální. Často se tento odstup zvyšuje na hodnotu kolem 130-140 %, aby se zlepšila čitelnost textu. Příliš malý odstup může působit, že text je příliš hutný, zatímco příliš velký odstup může způsobit, že text bude rozdělen na jednotlivé řádky, což může negativně ovlivnit jeho čitelnost. [17]

Zarovnat odstavec můžeme do bloku, na praporek (text je zarovnán na okraj), nebo na střed. Může se vytvořit ale i typografická kompozici z různě zarovnaných slov a vět. [17], [6]

Nejběžnějším stylem zarovnání textu je do bloku, což je standardem v sazbě knih, novin a časopisů. Tento přístup poskytuje strukturovaný vzhled dokumentu, ale může způsobit určitou jednotvárnost a nepravidelnost mezer mezi slovy, zejména v úzkých sloupcích textu. V některých případech není toto zarovnání vhodné, jelikož může vést k výrazným mezím mezi slovy. Vizualní podoba textu v bloku může být podstatně upravena nastavením parametrů dělení slov a úpravou výchozích hodnot zarovnání textu. [17]

Zarovnání na levý praporek se používá pro sazbu akcidenčních tiskovin, nadpisů, perexů apod. Mezi jeho výhody patří konstantní šířka mezer mezi slovy, z toho vyplývá minimum řek. Pravý okraj sazby je nepravidelný a rozbíjí tak monotónnost vzhledu, je to dobrá volba pro úzké sloupce. [17]

Zarovnání na pravý praporek se dá použít při sazbě plakátů, obalů knih či magazínech. Není vhodný pro delší texty, člověk je zvyklý číst zleva a oku se tedy špatně hledá nový řádek. [17]

Zarovnání na střed se nejčastěji používá pro nadpisy, upoutávky, popřípadě kratší texty. Pro dlouhé texty se toto zarovnání nepoužívá. [17]

Při sazbě textu může dojít k vytvoření nechtěného efektu zvaného řeka, kdy se na stránce objevují vertikální mezerování nad sebou, což narušuje vizuální harmonii. Podobným negativním vlivem na vzhled sazby mohou být i opakující se slova nebo části slov na začátku nebo konci řádku. Řeku lze minimalizovat například úpravou mezery mezi řádky v celém odstavci nebo pouze na vybraných řádcích, změnou nastavení dělení slov nebo úpravou mezislovních mezer. Je důležité hledat vhodná řešení, která minimalizují tento nežádoucí jev a přispívají k estetickému a čitelnému vzhledu textu. [17], [6]

V rámci psaní textu je důležité nejen obsahově strukturovat informace, ale i vizuálně je oddělovat. Jedním z klíčových prvků je odstavcová zarážka. Tato zarážka slouží k vizuálnímu oddělení jednotlivých odstavců a zlepšuje čitelnost textu. Velikost zarážky by měla být zvolena tak, aby bylo jasné, kde jeden odstavec končí a druhý začíná, aniž by příliš rušila plynulost čtení. Nejčastěji se velikost zarážky volí stejná jako je řádkový proklad. Toto nastavení vytváří dostatečný vizuální odstup mezi odstavci, aniž by vytvářelo příliš velký rozdíl mezi nimi. Takové nastavení podporuje plynulost čtení a zároveň usnadňuje orientaci v textu. [17]

2 FORMULACE PROBLÉMU

2.1 Definice cíle brožury

V rámci bakalářské práce bude zpracována brožura na téma kompozice, barvy a písmo v grafickém designu, kde budou jednoduše a graficky uvedeny základy daných témat. Brožura bude sloužit začínajícím grafikům a obecně lidem, kteří chtějí poznat základy a principy grafického designu, aby při výrobě jejich vlastního designu mohl být design efektivní.

Definování obsahu

V brožure budou stručně a graficky popsány základní prvky kompozice, kompoziční pravidla, symbolika barev, základní vlastnosti barev, principy návrhu barevných sestav, klasifikace písma, anatomie písma, písmová osnova a zvolení správného fontu pro daný účel. Brožura bude rozdělena do tří částí „kompozice“, „barvy“ a „písmo“. Typografická část bude nazvána Písmo, protože je to více srozumitelné pro lidi bez zkušeností s grafikou a v brožure se věnuji jenom stručně písmu a ne celé typografii komplexně. Jednotlivé prvky zpracuji jednoduchou a pochopitelnou vektorovou grafikou.

Cílová skupina

Brožura je určena pro začínající grafické designéry a všechny zájemce o grafický design, kteří chtějí porozumět základům kompozice, teorie barev a typografie. Pokud jste noví v tomto oboru nebo se teprve začínáte zajímat o svět designu, tato brožura vám poskytne důležité informace a dovednosti, které vám pomohou porozumět základům vizuálního komunikačního designu. Brožura bude navržena tak, aby poskytovala snadno srozumitelný a přístupný přehled základních principů kompozice, barev a písma. Čtenáři se dozvědí, jak správně strukturovat a uspořádat prvky na layoutu, jak efektivně používat barvy pro vytváření silných a poutavých designů a jak vybírat a kombinovat písma pro maximální vizuální účinek a čitelnost.

Hlavní záměr

Brožura je koncipována tak, aby byla informativním a inspirativním zdrojem pro každého, kdo chce začít s grafickým designem. Pomůže čtenářům rozvíjet svou kreativitu a poskytne jim užitečné prvky pro tvorbu esteticky přitažlivých a funkčních designů. Bez ohledu na to, zda mají v úmyslu dělat grafiku jako koníček nebo začít kariéru v oboru designu, tato brožura nabídne pevný základní kámen.

2.2 Zvolený software

Pro tvorbu brožury bude využit Affinity Designer a Affinity Publisher. Tyto dva nástroje umožní kombinovat vektorovou grafiku se sázečským prostředím.

Affinity Designer

Affinity Designer je skvělý nástroj pro tvorbu grafických prvků do dané brožury. Díky plné podpoře vektorové grafiky umožňuje Affinity Designer práci s obrázky, které budou vypadat kvalitně při tisku. S tímto softwarem se dá snadno vytvořit veškerá grafika pro brožuru od základních ilustrací po složitější prvky.

Affinity Publisher

Affinity Publisher je vhodný nástroj pro sestavení brožury a její finální úpravu. Zde se dají importovat grafické prvky vytvořené v Affinity Designeru a umístit je do zvoleného formátu brožury. Affinity Publisher umožňuje pracovat s textem a obrazem pro vytvoření atraktivního layoutu s vyváženou kompozicí.

Je vhodné začít v Affinity Designeru, kde se navrhne a vytvoří všechny grafické prvky potřebné pro brožuru. Poté se exportují tyto prvky ve vhodném formátu (např. SVG, PNG) a importují se do Affinity Publisheru. Zde se vytvoří stránky brožury se základním layoutem. Affinity Publisher také umožňuje exportovat hotovou brožuru do formátu PDF nebo připravit soubor pro tisk. Tento kombinovaný přístup umožňuje využít výhod obou programů Affinity Designer a Affinity Publisher pro tvorbu brožury. S jejich intuitivními rozhraními a pokročilými funkcemi je možné efektivně realizovat své nápady a dosáhnout požadovaných výsledků v dané práci.

3 NÁVRH A TVORBA BROŽURY

Tato část bakalářské práce se bude zabývat reálným návrhem a následnou tvorbou brožury na téma Kompozice v grafickém designu.

3.1 Struktura brožury

Logický tok informací

V brožuře začneme s kompozicí a dále budeme pokračovat k barvám a typografii, aby text logicky navazoval. Začneme obecným tématem kompozice, která je základem grafického designu. Barvy a písmo pak hrají klíčovou roli v této kompozici jako její prvky. Takto bude struktura brožury postupovat od obecných témat k detailům, což usnadní čtenářům porozumění.

Rozdělení obsahu na sekce

Obsah se rozdělí do tří hlavních sekcí – „Kompozice“, „Barvy“, „Písmo“. Pod každou sekcí budou podnadpisy daných témat.

Sekce „Kompozice“ a její podnadpisy budou:

- Základní prvky kompozice – Zde budou vytvořeny základní prvky kompozice v jednoduchém obrázku, na kterém budou definovány. Těmito prvky jsou: linie, tvar, objem, negativní prostor, textura a tónová hodnota.
- Kompoziční pravidla – Zde budou vytvořeny grafické prvky, které budou symbolizovat jednotlivá pravidla. Tato pravidla jsou: harmonie, kontrast, hierarchie, rovnováha, symetrie, asymetrie, statika, dynamičnost.

Sekce „Barvy“ a její podnadpisy budou:

- Symbolika barev – Zde budou zobrazeny základní barvy a u nich jejich symbolika.
- Vlastnosti barev – U vlastností barev budou definovány jejich základní vlastnosti. Tyto vlastnosti jsou odstín, sytost, teplota, jas. Dále budou uvedeny dva základní modely barev – RGB a CMYK.
- Principy návrhu barevných sestav – V principu návrhu barevných sestav využijeme dvanáctidílný barevný kruh, na kterém bude definováno, jak fungují dyády, triády, tetrády a hexády.

Sekce „Písmo“ a její podnadpisy budou:

- Klasifikace písma – V klasifikaci písma bude uvedeno 5 nejzákladnějších klasifikací. serif, sans serif, skript, egyptianka a display. Pro lepší představu, jejich představení a definice, bude vždy napsáno ve zvoleném fontu dané klasifikace písma.
- Osnova a anatomie písma – Osnova a anatomie písma bude zobrazena, jako téměř vše, také graficky. Volíme slovo typografie, na kterém bude zvýrazněna a popsána anatomie písma. Pod anatomii písma bude zpracováno grafické vysvětlení osnovy písma.
- Správný font a velikost písma – Správný font bude zobrazen pomocí vektorové grafiky ukázkových publikací a k nim popis, jaká velikost písma se, kde používá. Pro doporučení fontu, zde bude napsáno normálním textem pouze pár základních rad, jak zvolit funkční font.

Tímto strukturovaným přístupem je snaha o přitáhnutí pozornosti čtenáře do základů grafického designu takovým způsobem, který je přístupný a atraktivní. Krátké texty spolu s vizuálními ukázkami mají za úkol diváka zaujmout. Jakmile se čtenáři stanou zainteresovanými, mohou se poté obrátit na obsáhlejší materiály, jako jsou knihy nebo jiné zdroje, které budou důkladnějšími průvodci těmito fascinujícími aspekty grafického designu.

3.2 Výběr barev

Barva stránek

Pro stránky bude použit odstín off white. Tato volba byla provedena s cílem vyhnout se úplně bílému pozadí, které by mohlo být příliš jasné a zároveň i s cílem nedosáhnout příliš výrazné barevnosti, která by mohla působit rušivě. Off white je jemný a decentní odstín, který dodává stránkám lehký nádech elegance a čistoty, aniž by byl nápadně výrazný. Tímto odstínem je snaha dosáhnout harmonie mezi neutrálností a příjemným vizuálním dojmem. Off white je ideální volbou pro zachování přívětivé atmosféry a pro zajištění komfortního prohlížení obsahu, aniž by byl divák rozptylován nebo rušen výraznou barevností.

Nadpisy

Na úvodní stránku brožury bude umístěn hlavní nadpis "Grafický design" ve výrazném černém provedení, které má za cíl okamžitě přitáhnout pozornost čtenáře. Pod tímto hlavním nadpisem následují sekundární nadpisy "Kompozice", "Barvy" a "Písmo". První sekundární nadpis bude mít živou oranžovou barvu, která má hravý a přitažlivý charakter. Výběr dalších barev sekundárních nadpisů, je inspirován pravidly míchání barev na dvanáctidílném barevném

kruhu, aby byla zajištěna harmonie mezi jednotlivými barvami. Tato barevná paleta bude provázet celou brožuru, což zajistí vizuální jednotnost. Pro menší nadpisy a odstavce je zvolena kontrastní černá barva, která je elegantní a zároveň dobře čitelná na pozadí. Tímto způsobem bude dosaženo jasného a strukturovaného vzhledu brožury. Barevné schéma vychází z estetických principů designu a má za cíl nejen esteticky působit, ale také podpořit srozumitelnost a přehlednost obsahu.

Celková barevnost prvků

V rámci tvorby grafických prvků pro brožuru je dbáno na konzistentní barevnost, která respektuje již použité barvy z nadpisů a stránek. Hlavním cílem je využít barvy pro zvýraznění důležitých prvků a zachovat přehlednost a estetiku celého designu. Pro zvýraznění klíčových informací grafických prvků bude použita barva oranžová a její odstíny. Tato volba je motivována snahou přilákat pozornost čtenáře k důležitým částem brožury a zároveň dodat designu dynamiku a energii.

Naopak pro běžný text je zvolen konzervativní přístup a použití barvy černé. Tato volba je záměrná s ohledem na čitelnost a jednoduchost. Černá barva poskytuje vysoký kontrast vůči pozadí a umožňuje snadné čtení textu bez rušivých efektů. Tímto způsobem bude zajištěno, aby obsah brožury byl co nejpřístupnější a snadno čitelný pro potenciální čtenáře.

Celkově je při volbě barev pro grafické prvky a text brožury dbáno na harmonii a funkčnost designu. Snahou bylo dosáhnout vyvážené kombinace barev, která by podpořila vizuální atraktivitu a užitečnost brožury pro její cílovou skupinu.

3.3 Výběr fontů v Google Fonts

Při výběru typů písma pro brožuru využíváme webovou platformu Google Fonts. Pro nadpisy můžeme vybírat ze sekce "Display", kde jsou nápadité a výrazné typy písma, které přitáhnou pozornost čtenáře. Pro běžný text se můžeme zaměřit na sekci "Sans Serif", která nabízí čistá a moderní písma vhodná pro snadnou čitelnost. Pro podnadpisy a další důležité části vybíráme ze sekce "Display" a "Sans Serif". Pro popisy obrázků je vhodná sekce "Handwriting", která dodává popiskům osobní a ručně psaný vzhled, což přispívá k celkové estetice a interaktivitě.

Použití Google Fonts je efektivní a snadné díky široké škále dostupných písem a intuitivnímu rozhraní platformy. Všechna písma jsou zde zdarma k použití, což je velmi užitečné při tvorbě projektu, jako je brožura v rámci bakalářské práce.

3.4 Tvorba grafických prvků v Affinity Designer

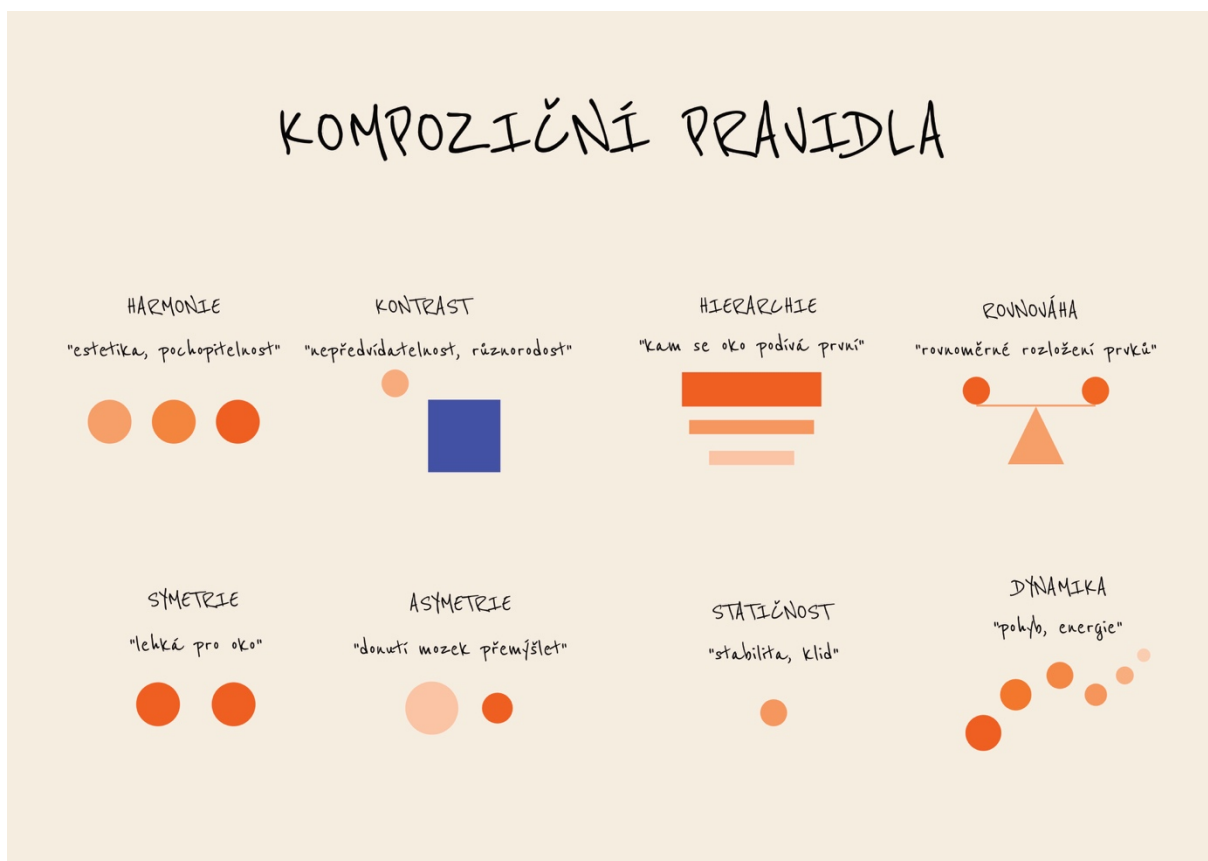
Práce s Affinity

Nejdůležitější grafické prvky, které určují strukturu brožury, je vhodné nejdříve navrhnout v Affinity Designer a až následně přenést do Affinity Publisher. To však neznamená, že s nimi již po převedení nedá pracovat. Právě naopak, Affinity Publisher umožňuje pohodlně pracovat s grafickými prvky vytvořenými v Affinity Designer. Kdykoliv při práci v Affinity Publisher se dá na horní liště jedním kliknutím přepnout do Affinity Designer, kde náš soubor zůstává stejný, pouze se změní rozhraní softwaru. Tímto způsobem můžeme jednoduše upravovat vektorovou grafiku, aniž bychom museli opakovaně exportovat a importovat soubory. Práce s Affinity Designer a Affinity Publisher tak poskytuje flexibilitu a efektivitu při tvorbě brožur či jiných grafických projektů. Po navržení grafických prvků v Affinity Designer a jejich importu do Affinity Publisher můžeme v Affinity Publisher pokračovat v dalším designování brožury, přidávání textů, obrázků a dalších prvků. Kdykoliv je potřeba upravit či vylepšit vektorovou grafiku, není problém se vrátit zpět do Affinity Designer a provést požadované úpravy.

Tvorba grafických prvků

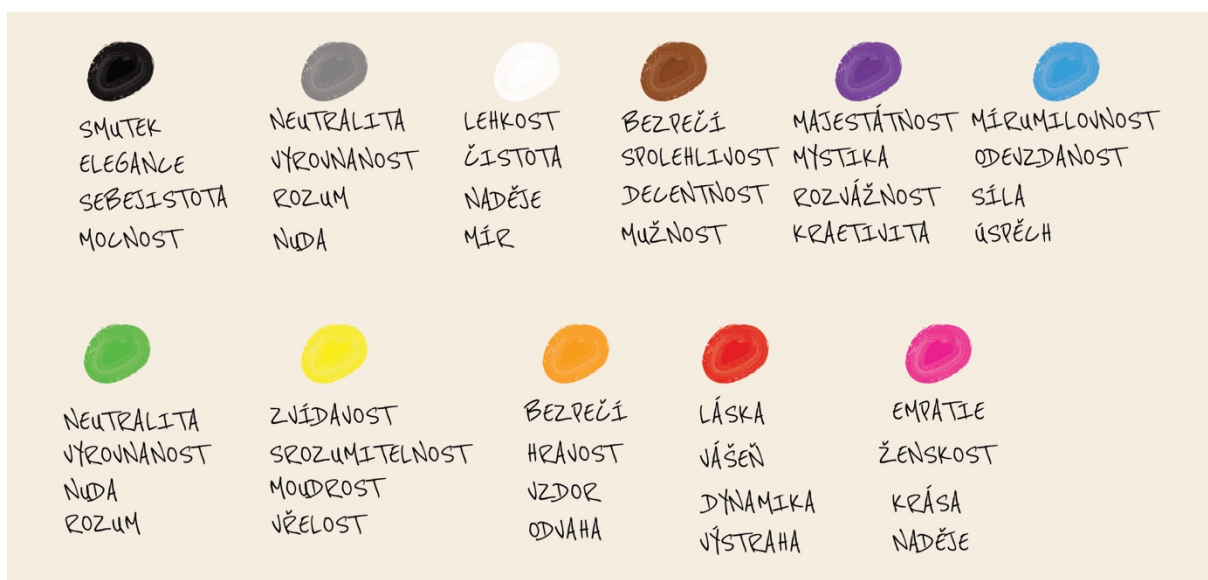
Pro lepší pochopení a vizualizaci začneme s hrubými náčrty na papír, kde kreslíme a experimentujeme s různými možnostmi vzhledu a uspořádání grafických prvků. Zvážíme typografii, barevnou paletu, tvary a ostatní vizuální prvky, které budou přispívat k celkovému designu. Jakmile máme jasnou představu o designu, přecházíme k vytváření vektorových prvků v Affinity Designer. Vektorová grafika je ideální pro tvorbu grafických prvků pro tisk, protože umožňuje zachování kvality při libovolném zvětšení. Při tvorbě grafických prvků do brožury, není důležité úvodní nastavení formátu papíru, to podrobně využijeme při zakládání brožury v Affinity Publisher. Co je ale důležité, je si nastavit barvy na subtraktivní míchání barev CMYK, protože je brožura vytvářena pro tisk na papír. Jakmile jsou grafické prvky hotové, exportujeme je ve vhodném formátu (např. SVG, PNG) pro použití v Affinity Publisher. Prakticky je možné prvek v Affinity Designer pouze zkopírovat a vložit ho do Affinity Publisher. Ukázky vytvořených grafických prvků pro brožuru jsou na obrázcích č. 12, 13, 14 a 15.

KOMPOZIČNÍ PRAVIDLA



Obrázek 12: Kompoziční pravidla

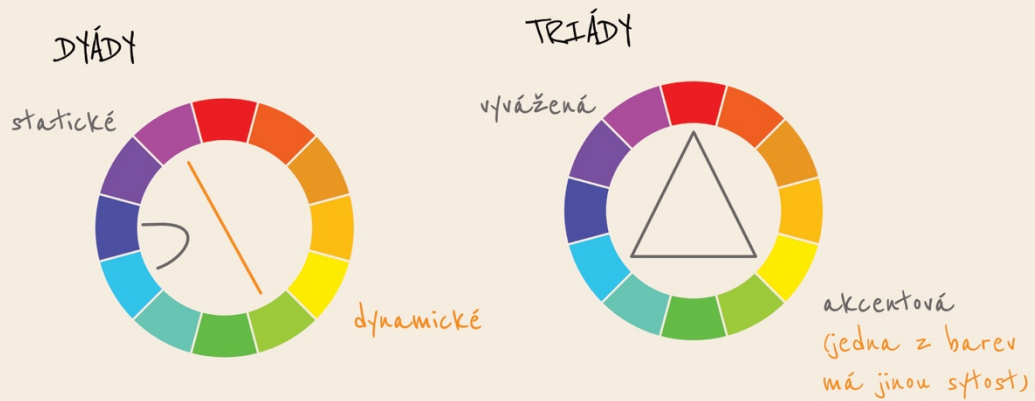
Zdroj: vlastní tvorba



Obrázek 13: Symbolika barev

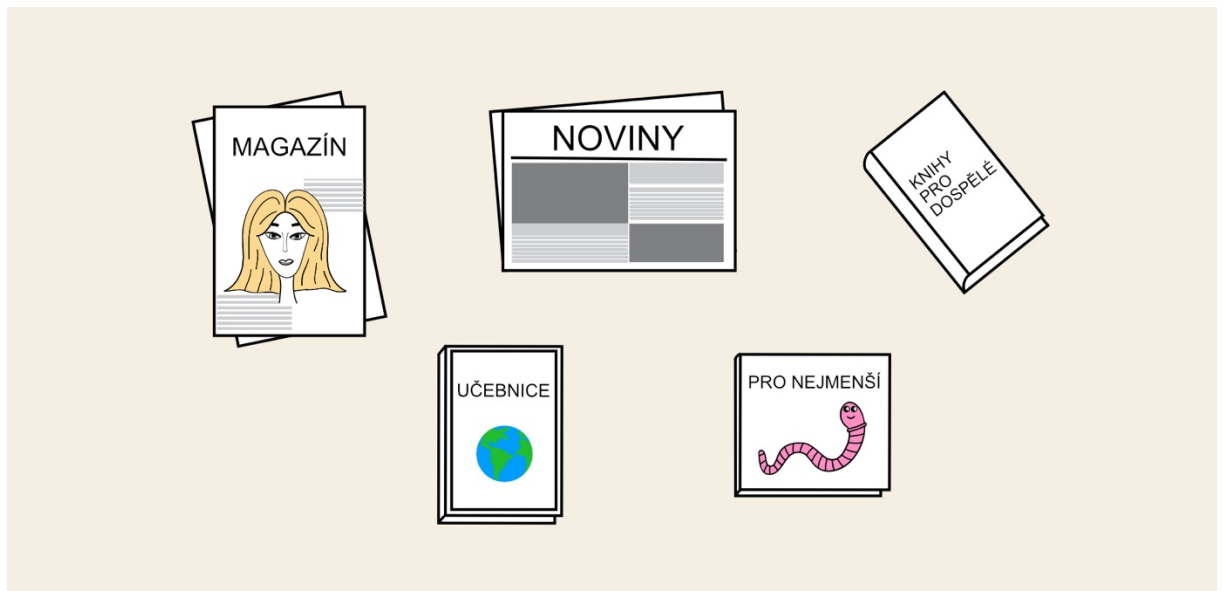
Zdroj: vlastní tvorba

PRINCIPY NÁVRHU BAREVNÝCH SESTAV



Obrázek 14: Principy návrhu barevných sestav

Zdroj: vlastní tvorba



Obrázek 15: Grafika pro správný font

Zdroj: vlastní tvorba

3.5 Sázení brožury v Affinity Publisher

Tvorba brožury

Nejprve je potřeba založit nový dokument v Affinity Publisheru. Zadáme zvolené rozměry pro brožuru, které jsou čtvercového typu a to 210 × 210 mm. Dále zvolíme okraje, které jsou v tomto případě zvoleny takto 25 × 25 × 25 × 30 mm (vnitřní × vnější × horní × spodní). Důležité je si i zde navolit správný barevný model a to CMYK, jak je již zmíněno výše u Affinity Designer. Importujeme připravené grafické prvky z Affinity Designeru do dokumentu. Tyto prvky můžeme jednoduše přetáhnout z externích souborů nebo vložit pomocí funkce importu. Postupně budou vloženy textové bloky pro obsah brožury, ve zvolených fontech. Pomocí nástrojů pro formátování textu můžeme nastavit různé styly, velikosti písma, zarovnání a mezery. Po dlouhém ladění a experimentování funkční struktury brožury, provádíme finální úpravy designu, ladíme barevnou paletu, zarovnání a proporce prvků. Kontrolujeme každou stránku brožury, abychom zajistili konzistentní vzhled a správnou typografii. Nakonec exportujeme hotovou brožuru do formátu PDF pro tisk. Affinity Publisher umožňuje nastavit specifické parametry exportu pro optimální výstup.

3.6 Testování

V rámci této bakalářské práce bylo vhodné provádět testování vytvořené brožury, aby se ověřila její funkčnost, estetika a účinnost před finální verzí. Prvním krokem bylo ověření funkčnosti brožury. Kontrolovala, zda jsou všechny stránky v pořádku, zda texty jsou čitelné a zda grafické prvky jsou správně umístěny. Zda je harmonická barevná paleta, aby byla esteticky příjemná a podporovala sdělení brožury. Na základě testování je potřeba i sbírat feedback od dotázaných. Na základě jejich připomínek byly provedeny případné úpravy a opravy v designu a obsahu brožury. Testování brožury je klíčovým krokem při zajištění kvality a efektivity vytvořeného grafického produktu.

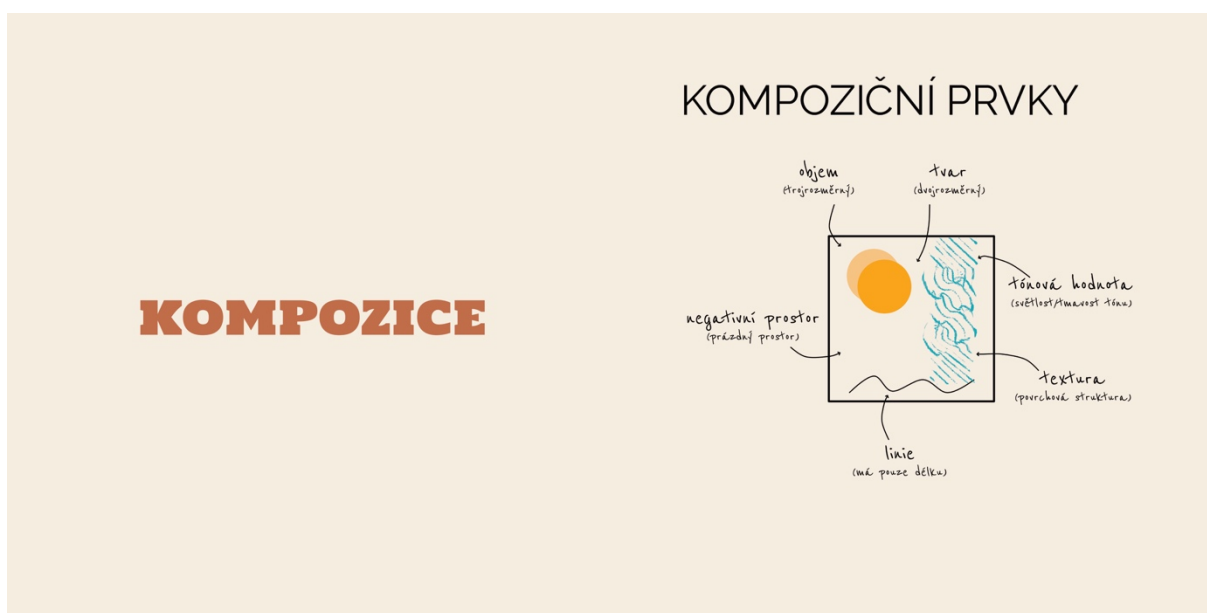
3.7 Závěrečný návrh

Po testování a provedených úpravách vznikla konečná podoba brožury. Na obrázcích č. 16, 17, 18, 19 a 20 jsou ukázky z finální verze brožury, kterou lze kompletně prohlédnout v příloze A této bakalářské práce jako PDF soubor. Výsledná brožura reprezentuje aplikaci teoretických principů kompozice, barev a typografie v praxi a demonstruje jejich vliv na estetiku a funkčnost grafického designu.

Brožura obsahuje grafické prvky ilustrující základní prvky kompozice, barevnou teorii a základy typografie. Jednotlivé stránky jsou navrženy tak, aby efektivně komunikovaly informace a zaujaly čtenáře vizuálně. Díky testování a následným úpravám byla zajištěna maximální čitelnost a estetický dojem brožury.

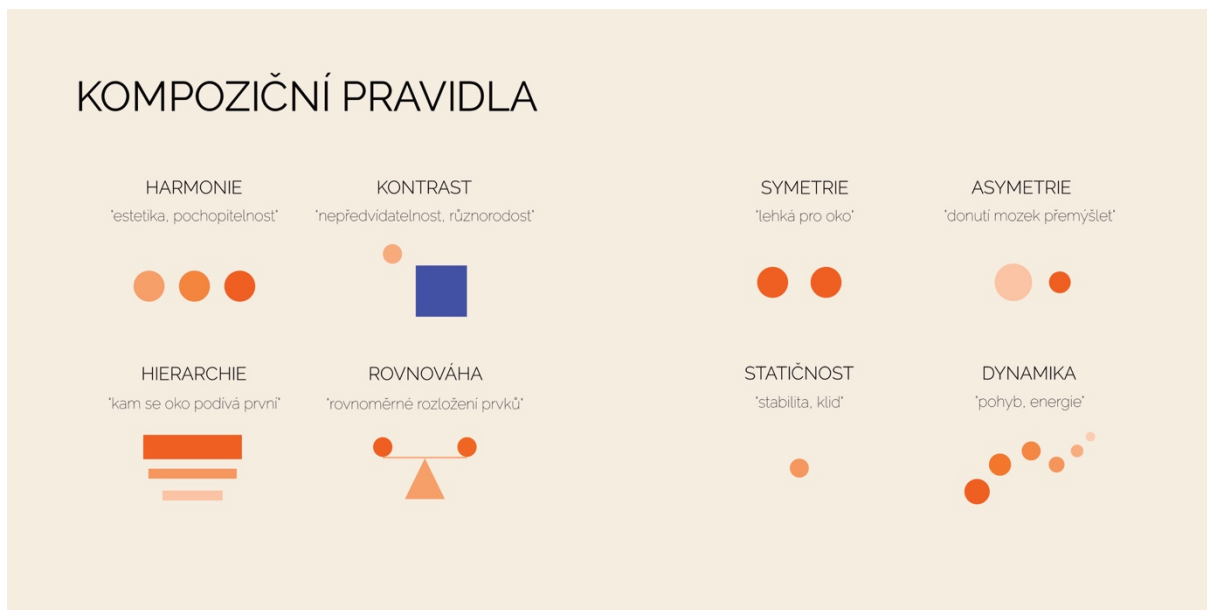
V příloze této bakalářské práce naleznete kompletní verzi brožury, která slouží jako praktický výstup této studie. Brožura je přehlednou a inspirativní ukázkou aplikace teoretických znalostí v oblasti grafického designu. Tento dokument poskytuje ucelený pohled na proces tvorby grafického materiálu s důrazem na kompozici, barevnou paletu a typografii.

Celkově lze konstatovat, že pochopení a správná aplikace základních principů grafického designu je klíčem k vytváření efektivních a esteticky hodnotných vizuálních komunikací. Výsledná brožura slouží jako konkrétní ukáзка této aplikace a reprezentuje důležitost harmonické interakce mezi kompozicí, barvami a typografií ve světě grafického designu.



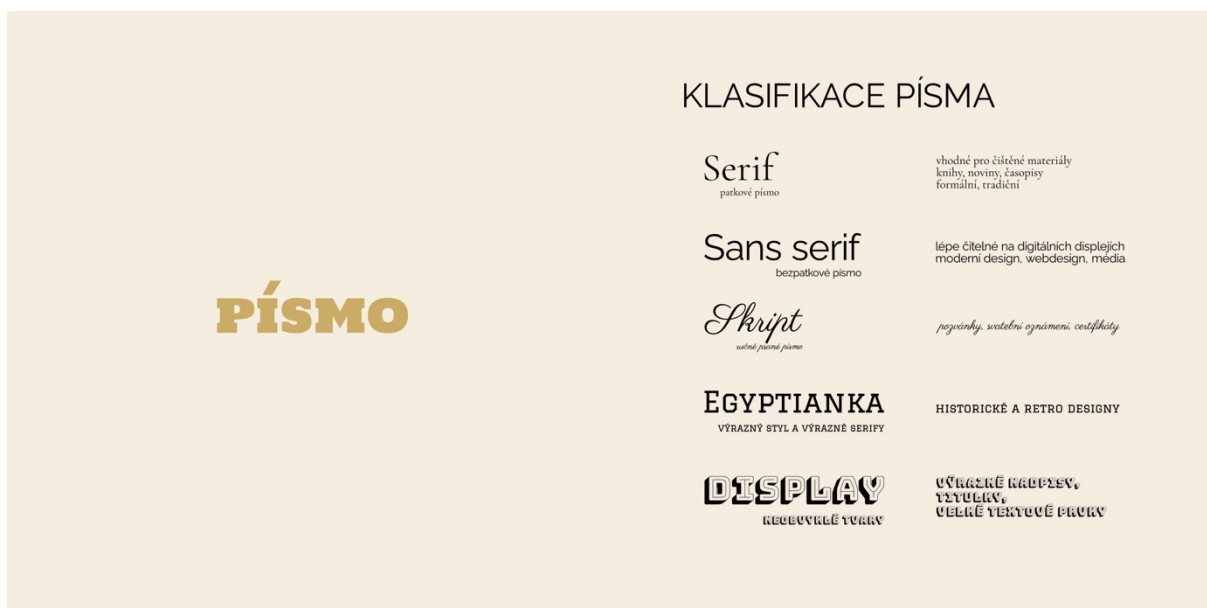
Obrázek 16: Kompoziční prvky

Zdroj: vlastní tvorba



Obrázek 17: Kompoziční pravidla

Zdroj: vlastní tvorba



Obrázek 18: Klasifikace písma

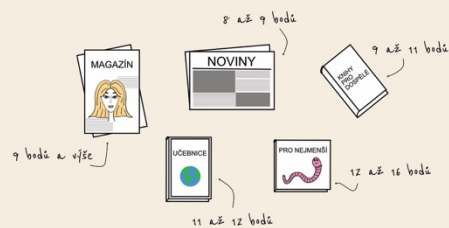
Zdroj: vlastní tvorba

OSNOVA A ANATOMIE PÍSMO



VERZÁLKY KAPITÁLKY minusky

SPRÁVNÝ FONT A VELIKOST PÍSMO



- nejdůležitější věcí je si definovat, pro jaký účel a pro koho font volím
- udělejte si seznam různých formátů, ve kterých se text bude vyskytovat, a poté v každém z těchto formátů proveďte **testování**
- pro text v menším formátu je vhodné používat bezpatkové písmo, protože patková písmo se na malých displejích mohou slevat a zhoršovat čitelnost
- před volbou výstředního a originálního fontu je důležitá **jednoduchost a jasnost**

Obrázek 19: Pravidla písma

Zdroj: Vlastní tvorba

SYMBOLIKA BAREV



Obrázek 20: Symbolika barev

Zdroj: vlastní tvorba

ZÁVĚR

Cílem této bakalářské práce bylo vytvořit brožuru na téma kompozice v grafickém designu s použitím barev a typografie. Finální brožura toto téma obsáhla a téma bylo zároveň využito pro tvorbu této brožury.

V průběhu tvorby brožury jsme se zaměřili na analýzu základních prvků kompozice. Tyto prvky nám pomáhají řídit kompoziční pravidla a dosáhnout harmonie, kontrastu, hierarchie, rovnováhy a dalších kompozičních efektů ve vizuálním designu.

Teorie barev nám poskytla základ pro výběr barevného schématu brožury. Různé barevné harmonie a vlastnosti barev byly aplikovány tak, aby podpořily sdělení brožury a ovlivnily emoční a psychologické vnímání publika.

V oblasti typografie bylo zvoleno písmo, velikost, řádkování a zarovnání textu, aby byla zajištěna maximální čitelnost a estetiku textových prvků. Správné použití typografických prvků přispělo k jasnější komunikaci obsahu brožury.

Celá bakalářská práce mapuje vzájemné vztahy mezi kompozicí, barvami a typografií a jejich vliv na vnímání publika. Praktická aplikace teoretických poznatků vytvořením brožury ukazuje sílu a důležitost těchto základních prvků v grafickém designu.

Cíl stanovený v této bakalářské práci byl splněn. Výsledná brožura v PDF, viz Příloha A, je přehledným a inspirativním materiálem, který ilustruje klíčové principy grafického designu a jejich praktické využití. Tímto způsobem se ukazuje, že pochopení a správná aplikace základních principů grafického designu má klíčový význam pro tvorbu efektivních a estetických grafických komunikací.

POUŽITÁ LITERATURA

- [1] AMBROSE, Gavin a Paul HARRIS. Grafický design: typografie. Přeložil Pavel KOČIČKA. Brno: Computer Press, 2010. Základy designu. ISBN 978-80-251-2967-8.
- [2] DANNHOFEROVÁ, Jana. Velká kniha barev: kompletní průvodce pro grafiky, fotografy a designéry. Brno: Computer Press, 2012. ISBN 978-80-251-3785-7.
- [3] HASHIMOTO, Alan. Velká kniha digitální grafiky a designu. Přeložil Radim PEKÁREK. Brno: Computer Press, 2008. ISBN 978-80-251-2166-5.
- [4] KENT, Sarah. Kompozice: základní průvodce teorií a technikou vyvážení prvků v obraze. Bratislava: Perfekt, 1996. ISBN 80-8046-045-0.
- [5] LIDWELL, William, Kritina HOLDEN a Jill BUTLER. Univerzální principy designu: 125 způsobů jak zvýšit použitelnost a přitažlivost a ovlivnit vnímání designu. Přeložil Pavel VAIDA. Brno: Computer Press, 2011. ISBN 978-80-251-3540-2.
- [6] SALTZ, Ina. Základy typografie: 100 principů pro práci s písmem. V Praze: Slovart, 2010. ISBN 978-80-7391-404-2.
- [7] SAMARA, Timothy. Grafický design: základní pravidla a způsoby jejich porušování. Druhé vydání aktualizované a rozšířené. Přeložil Patricie RŮŽIČKOVÁ. V Praze: Slovart, 2016. ISBN 978-80-7529-046-5.
- [8] 365 příkázání grafického designu: sbírka ctností i hříchů pro grafické designéry. Přeložil Jana HLÁVKOVÁ, přeložil Marie ILJAŠENKO. V Praze: Slovart, 2018. ISBN 978-80-7529-554-5.
- [9] GRAFIKA [online]. [cit. 2024-02-21]. Dostupné z: <https://www.grafika.cz/rubriky/design/perspektiva-a-kompozice-5-kompozicni-pravidla-i--136183cz>
- [10] Grafický design pro každého. Přeložil Lenka ŠVERČIČOVÁ. Universum. Praha: Euromedia Group, 2020. ISBN 978-80-242-6903-0.
- [11] Teplé a studené odstíny [online]. In: . [cit. 2024-03-03]. Dostupné z: <https://www.evarobinson.cz/blog/2020/7/17/jak-rozeznat-teple-a-studene-odstiny>
- [12] DALÍ, Salvador. The Persistence of Memory [online]. In: . [cit. 2024-03-03]. Dostupné z: <https://magazine.artland.com/art-movement-surrealism/>
- [13] DYMEK, Dorota. Abstrakce [online]. In: . [cit. 2024-03-03]. Dostupné z: <https://pixabay.com/cs/photos/umělecký-kus-abstrakce-malba-948591/>
- [14] JOHNSON, Benjamin. Winter animals [online]. In: . [cit. 2024-03-03]. Dostupné z: <https://www.behance.net/gallery/136828071/Winter-animals>

- [15] GOKORYAN, Elmira. Hand Drawn Mascots [online]. In: . [cit. 2024-03-03]. Dostupné z: <https://www.behance.net/gallery/101761141/Hand-Drawn-Mascots>
- [16] FOXY [online]. In: . [cit. 2024-03-06]. Dostupné z: <https://www.foxy.cz/blog/jak-grafici-pracuji-s-barvami/>
- [17] BLAŽEK, Filip. Typokniha: průvodce tvorbou tiskovin. 2. vydání. V Praze: UMPRUM, 2022. ISBN 978-80-88308-70-6.
- [18] Spider. Ligatures in LaTeX. In: Wikimedia Commons [online]. 2005, 3. 6. 2005 [cit. 2024-03-20]. Dostupné z: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/77/LigaturesLatex.png>
- [19] KŘŮMALOVÁ, Eliška. Anatomie písma. In: Ateliér Digitální design FMK UTB [online]. 2019 [cit. 2024-03-20]. Dostupné z: <https://www.digitalnidesign.cz/add/work/typografie-vyukove-pomucky>
- [20] KŘŮMALOVÁ, Eliška. Písmová osnova. In: Ateliér Digitální design FMK UTB [online]. 2019 [cit. 2024-03-20]. Dostupné z: <https://www.digitalnidesign.cz/add/work/typografie-vyukove-pomucky>

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha A: brozura_GD.pdf