

OBSAH

PODĚKOVÁNÍ	13
ÚVOD	15
PROMYŠLENÉ USPOŘÁDÁNÍ	15
Jak pracovat s touto knihou	16
TECHNICKÉ A ODBORNÉ POŽADAVKY	16

KAPITOLA 1

KOMPOZIČNÍ PRVKY	17
ÚVOD	17
KOMPOZIČNÍ PRVKY	17
Linie	17
Průběh linie	20
Směr linií	22
Tvar	24
Konstrukce tvarů	25
Negativní prostor	35
Objem	37
Tónová hodnota	37
Tónová hodnota a uspořádání obrazu	38
Barva	39
Textura	39
SHRNUTÍ	40

KAPITOLA 2

KOMPOZIČNÍ PRAVIDLA	41
ÚVOD	41
KOMPOZIČNÍ PRAVIDLA	41
CELKOVÝ VZHLED (GESTALT)	41
Soulad neboli harmonie	42
Soulad jako účinek rozmístění linií	43
Soulad jako účinek rozmístění tvarů	45

Opakování linií	47
Opakování tvarů	47
Rytmus	49
Soulad jako účinek tónových hodnot	52
Soulad a spojitost	53
Různorodost	55
Různorodost jako účinek linií	56
Různorodost jako účinek vizuální váhy	58
Různorodost jako účinek kontrastních typů tvarů	58
Ohnisko a vizuální hierarchie	59
Rovnováha	62
SHRNUTÍ	65

KAPITOLA 3

OBSAH A FORMA: ŘEŠENÍ GRAFICKÉHO ZADÁNÍ A ZPRACOVÁNÍ NÁVRHU NA POČÍTAČI	67
ÚVOD	67
STRUČNÝ PŘEHLED GRAFICKÝCH PROJEKTŮ	68
NÁVRHOVÁ FÁZE	69
První krok: Rozbor a definice úkolu	69
Druhý krok: Předběžná řešení, přehledné rozřídění variant, zmenšené skici	69
Třetí krok: Studie – propracovanější předběžné varianty návrhu	71
Čtvrtý krok: Výsledný koncept	72
Pátý krok: Finální návrh neboli výsledek	72
VÝROBNÍ FÁZE	74
Grafikova softwarová výbava	74
Grafické programy	75
JAK PRACOVAT S GRAFICKÝMI APLIKACEMI A S TOUTO KNIHOU	78
SHRNUTÍ	80

KAPITOLA 4

GRAFICKÝ PROJEKT 1 (PRVNÍ ČÁST): ABSTRAKCE FORMOU ZJEDNODUŠENÍ	83
ÚVODNÍ POZNÁMKY O ABSTRAKCI	83
ČTYŘI ZÁKLADNÍ METODY ABSTRAKCE	83
PRVNÍ METODA: ZJEDNODUŠENÍ	84

OBSAH: VYMEZENÍ ZÁKLADNÍHO ÚKOLU	84
Teoretická průprava: tvar	85
Návrhová fáze	86
Výrobní fáze	90
Základy skenování	91
CVIČENÍ: SKENOVÁNÍ	91
CVIČENÍ: VYTVOŘENÍ NOVÉHO DOKUMENTU	94
CVIČENÍ: UMÍSTĚNÍ OBRÁZKU, KTERÝ BUDETE OBKRESLOVAT, DO ILLUSTRATORU	94
CVIČENÍ: ZÁKLADNÍ KRESLICÍ NÁSTROJE	97
Nástroje Obdélník a Elipsa	99
VYTVOŘENÍ PRVNÍHO NÁVRHU ZE ZÁKLADNÍCH TVARŮ	100
PANEL CESTÁŘ	102
Režimy tvarů	102
Nástroje Cestáře	103
Změna velikosti tvarů	106
Nástroj Mnohoúhelník	107
Znovu panel Cestář	109
Nástroj Ručička	110
Nástroj Segment čáry	110
DOKONČENÍ ILUSTRACE	112
Přiřazení výplně a tahu	112
Ořezové masky	114
CVIČENÍ: VYTVOŘENÍ PŘIROZENÉHO TVARU POMOCÍ NÁSTROJE PERO	117
Práce s nástrojem pero	118
Bézierovy křivky	118
Obkreslení studie děrovacích kleští	124
Dokončení ilustrace	127
SHRNUTÍ	128

KAPITOLA 5

GRAFICKÝ PROJEKT 1 (DRUHÁ ČÁST): ABSTRAKCE FORMOU OPAKOVÁNÍ	131
DRUHÁ METODA: OPAKOVÁNÍ	131
OBSAH: VYMEZENÍ ZÁKLADNÍHO ÚKOLU	132
Teoretická průprava	133
Návrhová fáze	134
VÝROBNÍ FÁZE	134

CVIČENÍ: Seskupení obrázků	134
CVIČENÍ: Otáčení objektů	136
Malé usnadnění práce	138
SHRNUTÍ	141

KAPITOLA 6

GRAFICKÝ PROJEKT 1 (TŘETÍ ČÁST): ABSTRAKCE Z LINIÍ A TVARŮ	143
TŘETÍ METODA: LINIE A TVARY	143
OBSAH: VYMEZENÍ ZÁKLADNÍHO ÚKOLU	143
Teoretická příprava	144
Návrhová fáze	146
VÝROBNÍ PROCES	147
CVIČENÍ: VOLBY TAHU	147
Změna tloušťky tahu	148
Změna konců a spojů	149
Změna zarovnání tahu	151
SHRNUTÍ	152

KAPITOLA 7

GRAFICKÝ PROJEKT 1 (ČTVRTÁ ČÁST): ABSTRAKCE VYCHÁZEJÍCÍ Z TVARU PÍSMEN	153
ČTVRTÁ METODA: ZAČLENĚNÍ PÍSMEN	153
OBSAH: VYMEZENÍ ZÁKLADNÍHO ÚKOLU	153
Teoretická příprava	155
Písmena jakožto tvary	155
Písmena jakožto komunikační prostředek	155
Anatomie písmene	156
Návrhová fáze a výběr kompozičně zajímavých částí písmen	158
VÝROBNÍ FÁZE	159
CVIČENÍ: ZÁKLADY PRÁCE S NÁSTROJEM TEXT V ILLUSTRATORU	159
Převod textu na cesty: příkaz Vytvořit obrysy	160
Práce s nástroji pro změny tvarů: nástroj Zrcadlení a nástroj Změna velikosti	162
Nástroj Přímý výběr: „protáhnutí“ bodů	163
Změna výplně a tahu prostřednictvím panelu nástrojů	164
Práce s nástroji pro změny tvarů: nástroj Otáčení a nástroj Změna velikosti	165
SHRNUTÍ	168

KAPITOLA 8

GRAFICKÝ PROJEKT 2: FIGURÁLNÍ ABSTRAKCE A ABSTRAKTNÍ TVARY 169

ÚVOD A VYMEZENÍ ZÁKLADNÍHO ÚKOLU	169
Teoretická průprava	169
Abstrakce	169
Série a spojitost	171
Vztah mezi zjednodušenými a abstraktními tvary	171
Uzavřená a otevřená forma kompozice	171
Návrhová fáze	173
První ilustrace: figurální abstrakce	174
Druhá, třetí a čtvrtá ilustrace: série na sebe navazujících kompozic	177
Pátá ilustrace: asymetrická abstraktní kompozice	178
Návrhová fáze pro všech pět ilustrací	179
CVIČENÍ: VÝROBNÍ FÁZE	181
Obkreslení a vytvoření první postavy	183
Práce s nástroji Pero a Změnit kotevní bod	184
Práce s nástrojem Zrcadlení a spojení bodů	186
Použití panelu Cestář	188
Práce s příkazy Seskupit a Rozdělit skupinu	192
Úprava vzhledu postavy: body a směrové úsečky	192
Aplikace ořezové masky	194
Vytištění výsledného souboru	195
SHRnutí	196

KAPITOLA 9

GRAFICKÝ PROJEKT 3: TÓNOVÁ HODNOTA 199

ÚVOD	199
OBSAH: VYMEZENÍ ZÁKLADNÍHO ÚKOLU	199
Teoretická průprava	199
Vlastnosti tónové hodnoty	199
Asymetrická rovnováha založená na tónové hodnotě	201
Kompoziční funkce tónové hodnoty	201
Kompoziční funkce tónové hodnoty ve fotografii	204
Tónová hodnota a hloubka	206
Návrhová fáze	207

Výrobní fáze (tradiční metoda a počítačové zpracování)	209
Příprava projektu	209
Výběr předlohy	209
Změna úrovní snímku	209
Nakreslení první skici	212
Nakreslení zjednodušené studie	213
CVIČENÍ: OBKRESLENÍ OBRÁZKU NA VRSTVY A PODVRSTVY	214
Seskupení podvrstev	215
Změna pořadí skupin vrstev v panelu Vrstvy	216
Panel Vzorník	217
Vytvoření políčka barvy	218
Odstranění políček barvy	219
Přiřazení políček barvy objektům	219
ZMĚNA VLASTNOSTÍ POLÍČKA BARVY	220
Dokončení ilustrace	222
SHRNUTÍ	222

KAPITOLA 10

GRAFICKÝ PROJEKT 4: BARVA A TEORIE BAREV	223
ÚVOD	223
OBSAH: ZÁKLADY TEORIE BAREV	223
Definice barvy	223
Barva a soulad	229
Monochromatické barevné schéma	229
Analogické barevné schéma	230
Komplementární barevné schéma	231
Triadické barevné schéma	231
Barevný soulad založený na celkovém barevném ladění	233
Barva a různorodost	233
Teplé a studené barvy	234
Disharmonie barev	235
Barva a kompozice	237
GRAFICKÝ PROJEKT 4: BARVA	241
OBSAH: VYMEZENÍ ZÁKLADNÍHO ÚKOLU	241
Návrhová fáze	241
CVIČENÍ: VÝROBNÍ FÁZE	244

Míchání barev	244
CMYK	245
RGB	246
Míchání a přidávání barev do panelu Vzorník	246
Použití přechodů	251
Vytvoření přechodu	253
SHRnutí	257

KAPITOLA 11

GRAFICKÝ PROJEKT 5: TEXTOVÁ KOMPOZICE	259
ÚVOD	259
OBSAH: TEORETICKÁ PRŮPRAVA	259
Historická klasifikace písma	259
Renesanční antikva	262
Barokní antikva	262
Klasicistická antikva	263
Egyptienka	264
Bezserifová písma	265
Řezy písma	265
Základní verze	266
Slabá verze	266
Tučná verze	266
Zúžená verze	266
Rozšířená verze	266
Vizuální a informační hierarchie	266
SHRnutí: PÍSMO A TEXT JAKO KOMPOZIČNÍ PRVEK	269
OBSAH: VYMEZENÍ ZÁKLADNÍHO ÚKOLU	271
CVIČENÍ: VÝROBNÍ FÁZE	275
Počítačová písma a operační systém	275
Panely Znak a Odstavec	276
Panel Znak/Character	276
Textové nástroje	278
Nástroj Text	278
Nástroj Svislý text	279
Nástroje Text v ploše	280
Nástroje Text na cestě	282
CVIČENÍ: PROJEKT – PŘÍPADOVÁ STUDIE	288
Studium podkladů	289

Zmenšené skici	289
Předběžné studie	290
Koncepty	291
Vizuální hloubka založená na rozložení tónových hodnot	292
Barva	293
Průhlednost	294
Grafický vzor	294
Stručný přehled	295
Vytvoření obrysů	295
Seskupení a rozdělení skupiny	295
Transformace objektů	296
Příprava dokumentu	297
Velikost dokumentu: A3	297
Vytisknutí plakátu	298
SHRNUTÍ	300

KAPITOLA 12

GRAFICKÝ PROJEKT 6: DIGITÁLNÍ MONTÁŽ/KOLÁŽ **301**

ÚVOD	301
OBSAH: VYMEZENÍ ZÁKLADNÍHO ÚKOLU	301
Teoretická příprava	301
Návrhová fáze a podrobnosti o projektu	305
CVIČENÍ: VÝROBNÍ FÁZE	308
Nastavení dokumentu	310
Uložení nového obrázku	313
Korekce barev	315
Úrovně	315
Úrovně automaticky	319
Kombinování obrázků ze samostatných souborů	319
Volby vrstvy	320
Nástroj Přesun	322
Příkazy Vybrat vše, Kopírovat a Vložit	323
Vrstvy	323
Přejmenování vrstev	323
Změna pořadí vrstev	324
Volby palety	325
Skrytí a zobrazení vrstev	325
Svázání vrstev	326

Zamknutí vrstev	327
Krytí	329
Použití masek	331
Vytvoření masky vrstvy	331
Štětec	333
Vypnutí masky	336
Odstranění masky	337
Tvorba výběrů	337
Varianty nástroje Laso	342
Kombinace výběrů a masek	347
Převedení výběru na masku	347
Nástroje pro změnu tvaru	348
Převrácení vrstev	348
Změna velikosti	349
Otočení	352
Spolupráce Illustratoru s Photoshopem	353
Otevření souboru Illustratoru přímo ve Photoshopu	354
Zkopírování prvků v jednom programu a jejich vložení do druhého	356
Přetažení prvků mezi programy	359
Režimy prolnutí vrstev	361
Filtry	364
Rozostření	365
Šum	368
Práce s textem ve Photoshopu	374
Dokončení montáže	376
Vytištění	376
SHRNUTÍ	378
REJSTŘÍK	380

Knihu věnuji svému nejlepšímu „druhému vydání“, totiž svému synovi Simonovi, který se narodil krátce předtím, než jsem knihu začal psát, a možná se jednou bude ptát, cože to jeho otec celý první rok jeho života vlastně dělal.

PODĚKOVÁNÍ

Na prvním místě bych chtěl zmínit Mikea Claytona, který se na knize významnou měrou podílel. Ocenit musím i jeho ženu Mindy a jeho děti, Aarona, Aimee, Alexe a Andee, kteří ho při stovkách hodin strávených prací na textu podporovali a pomáhali mu.

Poděkovat musím také řadě výtvarníků, grafiků, návrhářů a studentů, kteří mi dovolili zde publikovat jejich skvělé práce. Podpořili mě a svými díly do knihy přispěli rovněž studenti a vyučující grafických a výtvarných oborů na Univerzitě Vtěleného Slova a na Utažské státní univerzitě.

Radou a přátelskou pomocí přispěli Adam Watkins, dále Jon Anderson a Glen Edwards, kteří mě jako první zasvěcovali do grafického designu. Děkuji rovněž mnohým výtvarníkům, agentům, producentům a zákazníkům, kteří mi po léta důvěřovali a díky nimž jsem načerpal zkušenosti, o které se s vámi v této podělím.

Jsem hluboce zavázán svému prvnímu synovi Oliverovi, své ženě Amy Hopkinsové a její matce Kathy, že měli takovou starost o mé zdraví a duševní rovnováhu.

Na závěr, ale o nic méně, děkuji Jenifer Nilesové z nakladatelství Charles River Media za to, že dala tomuto našemu dítěti šanci.

ÚVOD

Tato kniha vyšla v prvním vydání v roce 2003. Psal jsem v ní o tom, jak se digitální technologie stala nedílnou součástí vizuální komunikace. Dále jsem se věnoval tomu, jak se počítačové pracovní postupy a nástroje překotně vyvíjejí, a tomu že v budoucnu budou mít grafické a návrháři k dispozici ještě více voleb a různých řešení. Předpokládal jsem, že tyto technologické výdobytky jednotlivcům umožní se více věnovat tvůrčí stránce projektu a významně jim ušetří čas. Hardware i software se staly výkonnějšími, levnějšími a snáze ovladatelnými.

Všechny tyto výhledy se od roku 2003 naplnily vrchovatou měrou. Nic se však nezměnilo na tom, že dostupnost nových technologií, rozvoj pracovních metod a kvality digitálního zobrazení samy o sobě nezaručí kvalitu grafického řešení. Historie výtvarného umění a grafického designu dostatečně dokládá, že kompoziční prvky a pravidla existují a platí nezávisle na tvůrčí technice nebo výtvarném médiu.

Digitální zpracování obrazu se nebývale rozšířilo, vydobylo si pevnou pozici na trhu a digitální výtvary pronikly i do výstavních síní. Znalost základních grafických a výtvarných pravidel se stává o to důležitější, o co důmyslnější a originálnější obrazy a grafiky soutěží o stále vzácnější chvíle pozornosti ze strany veřejnosti. Chce-li výtvarník nebo grafik vytvořit vizuální dílo, které by diváka zaujalo a efektivně zprostředkovalo zamýšlené sdělení, nemůže ignorovat způsob, jímž se lidé dívají a pozorují skutečnosti kolem sebe. Účelem této knihy je předat vám nejen základní poznatky o skladbě výtvarného díla, ale také vás naučit, jak je využít při tvorbě dvojrozměrné grafiky na počítači.

PROMYŠLENÉ USPOŘÁDÁNÍ

Základem kompozice je *promyšlené uspořádání*. V této knize budeme slovo kompozice užívat především z hlediska výtvarného umění, a to zejména takového, které je zaměřeno na dvojrozměrnou reprezentaci vizuálních vjemů.

Co tedy přesně znamená obrat „promyšlené uspořádání vizuálního materiálu do dvojrozměrné reprezentace“? Promyšlené uspořádání je opakem nezáměrné, náhodné kombinace. Všechno je důkladně promyšleno, naplánováno a pak umístěno nebo uspořádáno s jasným záměrem. Vizuální materiál je to, co vnímáme zrakem. Základní složkou zrakových vjemů jsou linie, tvar, prostor, objem, tónová hodnota (stupeň barevné světelnosti), barva a textura. Tyto prvky jsou uspořádány na základě kompozičních „pravidel“. Kompoziční pravidla jsou principy nebo zásady, které určují skladbu obrazu. Zda je kompozice sdělná i esteticky příjemná, záleží na tom, do jaké míry tvůrce zmíněným pravidlům rozumí a jak efektivně je umí použít.

„Dvojměrný“ znamená „mající výšku a šířku“. Obrázky, které v této knize publikujeme, jsou buď vytištěny na papíře, nebo je uvidíte na monitoru. Všechny jsou příkladem dvojměrných obrazů. Jednorozměrná kompozice je vybudována jen na délce. Je-li skutečně jen jednorozměrná, ani nebude vidět, protože nemá žádnou šířku. O liniích se často říká, že jsou jednorozměrné. Není to však úplně pravda, čáry, které vidíte v obrazech, mají i šířku, tedy jsou ve skutečnosti dvojměrné. V knize však linii i přesto definujeme jako jednorozměrný objekt. Trojměrné vizuální objekty mají nejen šířku a výšku, ale také hloubku. Příkladem takových objektů mohou být obaly, průmyslový design, sochy, interiéry a stavby.

Jak pracovat s touto knihou

Ve výtvarném umění a grafickém designu hrají hlavní roli dva pojmy: obsah a forma. Uspořádání látky i materiální provedení této knihy se jich budou držet. Obsah je téma, námět nebo myšlenka použitá jako základ určitého grafického řešení. Forma je výsledný grafický artefakt. Tato pojmová dvojice však neplatí pro všechna díla. Některé návrhy zůstanou jen ve formě konceptu a nejsou nikdy materiálně ztvárněny. Určitá grafická díla vznikla pouze pro potěšení a nemají žádný definovaný námět nebo neřeší žádné zadání. V této knize se zaměříme na grafická díla se sdělnou funkcí, která přesahuje ryze estetické účely. V každé kapitole vám představíme teoretické základy a vysvětlíme, jak máte postupovat při vlastním zpracování daného námětu. Výsledkem budou digitální výstupy, na nichž si nejlépe ověříte, jak jste porozuměli teoretickým základům grafické tvorby a osvojili si práci s počítačovými nástroji.

Klasické umění společně se současným grafickým designem a ilustrací bude výchozím materiálem, na němž si předvedeme stálou platnost principů, kterými se v této knize zabýváme. Aby však pozadu nezůstala ani praktická stránka, navážeme sérií projektů, které mají za úkol rozšířit a prohloubit znalosti čtenářů. Současně vás v nich vybídneme k hledání vlastních tvůrčích řešení. Projekty doprovázejí cvičení, ve kterých vás podrobně seznámíme s osvědčenými digitálními technikami a pracovními postupy. Naučíte se zde pracovat s nástroji, které budete potřebovat k vypracování projektů.

TECHNICKÉ A ODBORNÉ POŽADAVKY

Při zpracování projektů od vás nebudeme požadovat hlubokou obeznámenost s určitým námětem ani dalekosáhle zkušenosti s výtvarným vyjadřováním, abychom se mohli zaměřit především na kompoziční prvky a pravidla. Protože jsme cvičení pojali takto univerzálně, lze načerpané zkušenosti využít v celé řadě oblastí grafického designu. Čtenáři, kteří ovládají grafický software na slušné úrovni, si rozšíří své znalosti po výtvarné stránce, která je nezávislá na technologii. Zájemci, kteří jsou vzděláni v oblasti výtvarného umění, ale nemají zkušenost s počítačovými nástroji, budou moci nahlédnout na vztah nových technologií k umění a vyzkoušet si realizovat grafické projekty na počítači.