

## Jak nejlépe využít tuto knihu 008

## 1 Historický kontext 010

1.1	Klasické principy	012
1.2	Rané rukopisy	014
1.3	Vývoj tisku	016
1.4	Význam pohyblivé sazby	018
1.5	Renesance	019
1.6	Hnutí Umění a řemesla	020
1.7	Secese (Art Nouveau)	021
1.8	Bauhaus	022
1.9	Art Deco	023
1.10	Vzestup moderny	024
1.11	Mezinárodní styl	025
1.12	Současný grafický design	026
1.13	Postmoderna	027
1.14	Dekonstrukce	028

## 2 Principy 030

2.1	Průběh návrhu designu	032
2.2	Relativní a absolutní měření	036
2.3	Proporce	038
2.4	Číselné řady	048
2.5	Slovník layoutového designu	054
2.6	Zeitgeist	056

## 3 Mřížky a útvary 058

3.1	Mřížka	060
3.2	Sloupce	062
3.3	Rámečky a moduly	068
3.4	Mřížka účaří	072
3.5	Zobrazení a realita	074
3.6	Matrice	076

## 4 Objekty na stránce 078

4.1	Příběh neboli narace	080
4.2	Jak čteme stránku	081
4.3	Prázdné místo	082
4.4	Rovnováha	084
4.5	Juxtapozice	088
4.6	Zarovnání	090
4.7	Svislý text na šířkovém formátu	094
4.8	Proklad a písmo	098
4.9	Dělení a zarovnání	099
4.10	Odsazení	100
4.11	Hierarchie	102
4.12	Vrstvy	103
4.13	Barva	104
4.14	Textura	105
4.15	Rytmus	108
4.16	Obrázková okna	112
4.17	Pasparta	114
4.18	Prostor mezi stránkami	117

## 5 Použití 120

5.1	Typografie	122
5.2	Hudba	126
5.3	Design interiérů	128
5.4	Nábytek	129
5.5	Architektura	130
5.6	Noviny	132
5.7	Časopisy	134
5.8	Knihy a brožury	138
5.9	Obaly	144
5.10	Webové stránky	148
5.11	Okolní prostředí	154
5.12	Kvantitativní informace	157
5.13	Programy pro vytváření identity	158

## 6 Standardy 161

6.1	ISO	162
6.2	DIN (Deutsche Industrie Norm)	164
6.3	Rozměry obálek podle ISO	166
6.4	Rozměry knih	172
6.5	Velikosti venkovních médií	176
6.6	Standardní šablony	178
6.7	Závěr	188
6.8	Slovník	190
6.9	Rejstřík	192
6.10	Poděkování	194

## 1.3 Vývoj tisku

Tištěné publikace tak, jak je známe dnes, jsou vrcholem stoletého vývoje technologie tisku. Zatímco moderní tisk se jen málo podobá původnímu deskotisku, zachovává princip otištění nabarveného povrchu v kontaktu s podložkou pod tlakem.

### Diamantová sůtra (vpravo)

Diamantová sůtra  
(Diamond Sutra)  
z Dunhuángu v Číně,  
datovaná k roku 868 n. l.,  
se považuje za nejstarší  
vytištěný text na světě.  
Pětimetrový svitek je  
tvořen sedmi pruhy papíru  
spojenými ilustrací na  
prvním archu.



© The British Library Board. All Rights Reserved

### Vývoj tisku (vpravo)

Od svého vzniku v období  
čínské dynastie Tchang  
(618–906 n. l.), kdy  
se poprvé používaly  
nabarvené dřevěné štočky,  
překonal tisk několik  
milníků. Zatímco se v Koreji  
v roce 1241 objevila  
pohyblivá sazba, v Evropě  
se deskotisk nepoužíval až  
do roku 1423. Devatenácté  
století přineslo vynález  
kovových tiskařských  
strojů (1800), ofsetový  
ruční tiskařský stroj (1863)  
a sázecí stroje Linotype  
(1886).

- |                |   |
|----------------|---|
| <b>618–906</b> | Číňané tisknou pomocí vyřezaných dřevěných štočeků.                         |
| <b>1241</b>    | Korejci tisknou knihy pomocí pohyblivé sazby.                               |
| <b>1300</b>    | Číňané používají znaky vyrobené ze dřeva.                                   |
| <b>1309</b>    | Evropané vyrábějí papír, který byl již dříve objeven v Číně a Egyptě.       |
| <b>1392</b>    | Korejské slévárny odlévají znaky z bronzu.                                  |
| <b>1423</b>    | Evropa začíná tisknout knihy deskotiskem.                                   |
| <b>1452</b>    | Evropa používá kovové tiskové desky.  |
| <b>1501</b>    | Začíná se používat kurzivní písmo.  |
| <b>1605</b>    | V belgických Antverpách vydávají první týdeník.                             |
| <b>1702</b>    | Vynález ryteckého postupu, kterým se tiskne v různých barvách.              |
| <b>1800</b>    | Vynález kovového tiskařského stroje.  |
| <b>1819</b>    | Vynález rotačního tiskařského stroje.                                       |
| <b>1841</b>    | Vynález sázecího stroje.  |
| <b>1846</b>    | Vynález válcového tiskařského stroje tisknoucího 8 000 stránek za hodinu.   |
| <b>1863</b>    | Vynález rotačního kotoučového knihtisku.                                    |
| <b>1886</b>    | Vynález sázecího stroje Linotype.   |
| <b>1870</b>    | Velkosériová výroba papíru z dřevní buničiny.                               |
| <b>1878</b>    | Vynález hlubotisku.   |
| <b>1891</b>    | Tiskařské stroje tisknou a skládají 90 000 čtyřstránkových novin za hodinu. |
| <b>1892</b>    | Vynález čtyřbarevného rotačního tisku.                                      |
| <b>1904</b>    | Běžně se používá ofsetová litografie.                                       |
| <b>1907</b>    | Vynález komerčního sítotisku.   |
| <b>1947</b>    | Komerční nasazení fotosázecího stroje.                                      |

## Kapitola 2 / Principy

Celý design se řídí řadou principů, které si vědomě vybíráme a postupujeme podle nich, nebo je po zralé úvaze ignorujeme či zavrhuje. Souhrn principů představuje odlišné přístupy k designu a stavbě layoutu.

V této části knihy jsou popsány principy, které se po dlouhá léta používají k vytváření pěkného vzhledu a které jasně a účinně organizují informace. To jsou dvě hlavní výzvy, před kterými grafičtí designéři stojí. Tyto principy ovlivňují od samého začátku designérský proces, protože poskytují podklady pro rozčlenění prostoru. Mnoho principů vychází z potřeby vyřešit specifické problémy, například princip Renardových čísel využitý na tomto obrázku (naproti).

### Renardova čísla (naproti)

Na obrázku je návrh závěsné dekorace, vytvořený ve studiu Claire Gordon Interiors. Využívá se zde Renardova řada vyvolených čísel. Renardova čísla nabízí přesný postup při rozdělení prostoru. Podle tohoto postupu se vytvoří vyvážený design, který zároveň umožní použití dynamické náhodnosti, neboť rozměry jednotlivých pruhů se volí převážně od oka.

### Obsah této kapitoly:

odkaz:	název:	strana:
2.1	Průběh návrhu designu	032
2.2	Relativní a absolutní měření	036
2.3	Proporce	038
2.4	Číselné řady	048
2.5	Slovník layoutového designu	054
2.6	Zeitgeist	056

## Kapitola 3 / Mřížky a útvary

Mřížky umožňují umístění a uspořádání designérských prvků a usnadňují rozhodování. Mřížky jsou páteří layoutu a slouží designérovi jako pomocný nástroj pro dosažení rovnováhy. Současně nabízí poměrně velké množství kreativních možností.

Mřížky, rámečky a matrice umožňují designérovi zvážit, jak bude přistupovat k designu. Tím se účelně využije čas a umocní se účinek různých designérských prvků. Zajistí se tím soudržnost a spojitost několika souvisejících prací, protože mřížkové prvky, například sloupce a moduly, pomáhají s umístěním textu a obrázků.

### Magazín Poster č. 10 (naproti)

Na obrázcích jsou dvojstránky, na kterých vidíte kreativní využití mřížky. Vytvořilo je studio 3 Deep Design pro 10. číslo magazínu *Poster*. Celostránková fotografie je doplněná o vrstvení grafiky a textových prvků podle mřížky, které dodává designu texturu. Hranatá typografie vytvořená podle mřížky se používá v celé publikaci.

### Obsah této kapitoly:

odkaz:	název:	strana:
3.1	Mřížka	060
3.2	Sloupce	062
3.3	Rámečky a moduly	068
3.4	Mřížka účaří	072
3.5	Zobrazení a realita	074
3.6	Matrice	076

## Kapitola 4 / Objekty na stránce

Způsob umístění objektu na stránce má obrovský vliv na to, jak jej čtenář přijímá, jak si jej vysvětluje a jakou zprávu čtenáři objekt sděluje. Ukázali jsme si, jak mohou být mřížky vodítkem při umístění prvků na stránce. Při uspořádávání designu ale není jediným zřetelem jen smysl pro řád.

Umístění objektů pomáhá designu vyjádřit příběh a vychází z poznatků, jakým způsobem čteme stránku. Obsah designu lze vytvářet a pozměňovat řadou strategií a zásahů do uspořádání, například způsobem využití prázdného místa, vyvážeností a relativním významem přiznaným ostatním objektům, juxtapozicí, kontrastem objektů a podobně.

Tato kapitola uvádí přehled některých zásadních přístupů k umístění objektů.

### Fiktivní (naproti)

Na obrázku je obal na fiktivní gramofonovou desku vytvořený k předvedení kreativních technik tisku. Navrhl jej Hector Pottie. Jeho kompozice je vycentrovaná a symetrická s dvouosou symetrií obklopenou prázdným místem. Dvouosá symetrie znamená, že design je symetrický podle svislé i vodorovné osy, vyvážený ve všech směrech. Tuto vyváženost doplňuje v návrhu umístění obrázku stejně vzdáleného od všech okrajů.

### Obsah této kapitoly:

odkaz:	název:	strana:
4.1	Příběh neboli narace	080
4.2	Jak čteme stránku	081
4.3	Prázdné místo	082
4.4	Rovnováha	084
4.5	Juxtapozice	088
4.6	Zarovnání	090
4.7	Svislý text na šířkovém formátu	094
4.8	Proklad a písmo	098
4.9	Dělení a zarovnání	099
4.10	Odsazení	100
4.11	Hierarchie	102
4.12	Vrstvy	103
4.13	Barva	104
4.14	Textura	105
4.15	Rytmus	108
4.16	Obrázková okna	112
4.17	Pasparta	114
4.18	Prostor mezi stránkami	117

## Kapitola 5 / Použití

Všechny vizuálně-kreativní obory využívají principy layoutu a kompozice způsoby, které nejsou vždy zjevné. Výchozím bodem použití principů z předchozích kapitol je potřeba uspořádat informace a další prvky tak, aby byly pro diváka zajímavé a harmonické.

V této kapitole budeme tyto principy dále rozšiřovat a předvedeme některé způsoby jejich využití v různých vizuálních oblastech. U některých z nich, například u tvorby časopisů, je jejich spojitost s grafickým designem zřejmá. U jiných, například u architektury nebo designu interiérů není, ale postupuje se podle stejných zásad řádu a harmonie.

### Maticevskí (naproti)

Na obrázku je pozvánka na přehlídku australského módního návrháře Toni Maticevskieho, kterou vytvořilo designérské studio 3 Deep Design. Pozvánka sestává z typografie zarovnané na střed, která odráží obrázek. Fotografie na titulním obrázku působí, jako by byla pořízená v zrcadle.

### Obsah této kapitoly:

odkaz:	název:	strana:
5.1	Typografie	122
5.2	Hudba	126
5.3	Design interiérů	128
5.4	Nábytek	129
5.5	Architektura	130
5.6	Noviny	132
5.7	Časopisy	134
5.8	Knihy a brožury	138
5.9	Obaly	144
5.10	Webové stránky	148
5.11	Okolní prostředí	154
5.12	Kvantitativní informace	157
5.13	Programy pro vytváření identity	158

Tato část knihy se zabývá principy a metodami layoutu, které lze aplikovat v různých médiích. Protože tato kniha popisuje mnoho rozličných metod pro vytváření layoutů, je vhodné podívat se blíže na různé standardy, které se využívají v tisku a grafickém designu. Některé z nich jsou upraveny mezinárodními normami.

Tato kapitola obsahuje detaily běžných standardů, podle kterých se řídí rozměry papírů a knih, formáty CD a DVD, venkovní média a tiskopisy ve Velké Británii, některých evropských zemích a v Severní Americe.

### Obsah této kapitoly:

<i>odkaz: jméno:</i>	<i>strana:</i>
6.1 ISO	162
6.2 DIN (Deutsche Industrie Norm)	164
6.3 Rozměry obálek podle ISO	166
6.4 Rozměry knih	172
6.5 Velikosti venkovních médií	176
6.6 Standardní šablony	178