

**DELTA – Střední škola informatiky a ekonomie,  
Základní škola a Mateřská škola  
s.r.o.  
Ke Kamenci 151, PARDUBICE**

**Zadání maturitního projektu z informatických  
předmětů**

Jméno a příjmení: *Přemysl Tichý*  
Školní rok: *1919/1919*  
Třída: *4.B*  
Obor: *Informační technologie 19-19-M/01*  
Téma práce: *Redesign Časopisu Deltex*  
Vedoucí práce: *Mgr. Petr Zerzán*

## 1 Způsob zpracování, cíle práce, pokyny k obsahu a rozsahu práce:

Cílem práce je vytvořit novou (Interaktivní) verzi časopisu Deltex ze článků z předchozího čísla a připravit template pro další čísla v programu InDesign a to hlavně pro tisk. Prvním, ale klíčovým úkolem bude rozvrhnout grafiku pro výplň časopisu. Po té soustředění převezme styl grafiky, tvorba stylů, přizpůsobení barev, rozvržení a tvorba interaktivních prvků. Po těchto úkolech bude časopis plněn danými texty a obrázky, které se budou před plněním upravovat, popřípadě inovovat a vytvářet interaktivní obsah. V neposlední řadě je kontrola, případně oprava chyb, samotná revize časopisu a na závěr tvorba šablony pro další čísla časopisu. Na konec se časopis bude uzpůsobovat do PDF interaktivní formy a formy pro tisk.

Stručný časový harmonogram (s daty a konkretizovanými úkoly):

Září – Rozvržení grafiky, příprava šablony, tvorba stylů

Říjen – Plnění časopisu texty a obrázky (tvorba vlastní grafiky) a změna designu, tvorba interaktivního obsahu

Listopad – Tvorba 3D loga školy a příprava Intra, dokončení plnění časopisu

Prosinec – Focení materiálů do časopisu, ladění interaktivních prvků

Leden – Návrhy titulní stránky a zpracování doplňkové grafiky, tvorba šablony

Únor – Revize a kontrola výstupů, kontrolní nátisky

Březen – Dokončování dokumentace, tisk časopisu

## 2 Prohlášení

Prohlašuji, že jsem maturitní projekt vypracoval(a) samostatně, výhradně s použitím uvedené literatury. V Pardubicích 30.3.2020

### 3 Poděkování

Upřímně děkuji Mgr. Petru Zerzánovi Za poskytnutí svých znalostí, zkušeností a odborného vedení při práci na maturitním projektu. Také děkuji Ing. Jiřímu Formánkovi, řediteli školy Delta, za poskytnutí originální verze časopisu Deltex.

## 4 Resumé a klíčová slova

Cílem maturitního projektu je nová podoba (design) grafického zpracování do originální formy v podobě designu facebooku. Články nejsou náplní projektu. Bude se jednat o grafické zpracování v produktech Adobe, zejména Adobe Illustrator, InDesign. Zároveň bude zpracován do formy Joomag a to i jako příprava pro zveřejnění pro další čísla časopisů. Výstupem bude i tvorba templaty pro další použití při tvorbě dalšího čísla časopisu. Teoretická východiska budou porovnána z praktickými zkušenostmi. Rozsahem práce bude Redesign Deltexu ze září 1916, který bude zpracován do InDesignu (příprava pro tisk a následný tisk) a zároveň překlopen do Joomagu, jako veřejná platforma šíření časopisu, která bude zveřejněna do termínu obhajoby. Výsledný template může být použit pro další čísla časopisu.

The goal of my graduation project is a new view (design) graphical processing to achieve an original form in Facebook view design. Articles are not part of the project. It deals with graphical processing in Adobe software, especially Adobe Illustrator, InDesign and others. It is processed to Joomag like preparation for publishing of next year magazines. The output is a creation of a template for next usage of creating the next year magazine. The range of work is redesigning Deltex from September 1916 which is processed to the InDesign (preparation of printing) and converted to Joomag like public platform publishing magazine which is posted till the date of thesis defence. Final template could be used for next year magazines.

Klíčová slova: Časopis, Redesign, Tvorba časopisu, Vektorová grafika, Rastrová grafika, Grafika, Online Publikace, Vrstvy, Tiskovina

Key words: Magazine, Redesign, Creating magazine, Vector graphics, Bitmap graphics, Graphics, Online Publication, Layers, Printed matter

## Obsah

1	Úvod.....	1
2	Teoretická část.....	2
2.1	Zmapování současného stavu.....	2
2.2	Corel Draw.....	<b>Chyba! Záložka není definována.</b>
2.3	Joomag.....	<b>Chyba! Záložka není definována.</b>
2.4	Adobe Illustrator.....	2
2.5	Vymezení klíčových slov.....	3
2.6	Volba metod práce.....	3
2.7	Vrstvy.....	4
2.8	Vektorizace.....	4
2.9	Práce s textem (řetězcový a odstavcový).....	4
2.10	Přímé a výtahkové barvy.....	5
2.11	Přímé barvy.....	5
2.12	Výtahkové barvy.....	6
2.13	Práce s objekty.....	6
2.14	Hladký bod.....	6
2.15	Převod tabulek z PDF.....	7
2.16	Animace.....	7
2.17	Hypervazby.....	9
2.19	Nástroj obdélníkový rámeček.....	9
2.19	Práce s textem.....	10
2.19	Uživatelská prostředí.....	10
3	Vlastní odborný text.....	11
3.1	Cíle a plánování.....	11
3.2	Motivace.....	11
3.3	Rozvrh úkolů.....	11
3.4	Konceptuální a reálný model.....	12

3.5	Intro .....	12
3.5.1	Uvítání uživatele .....	12
3.5.2	Tvorba intra - návrh .....	12
3.5.3	Tvorba intra - modelace .....	12
3.5.4	Tvorba intra - render .....	13
3.5.5	Tvorba intra - pozadí.....	13
3.5.6	Tvorba intra - oheň.....	13
3.6	Úvodní a závěrečná stránka .....	14
3.6.1	Důležitost .....	14
3.6.2	Splynutí .....	14
3.6.3	Pozadí a popředí .....	14
3.6.4	3D logo .....	15
3.6.5	Úvodní obrázek .....	16
3.6.6	Úvodní obrázek - vzhled.....	16
3.6.7	Úvodní obrázek – Pochopení všemi směry .....	17
3.6.8	Závěrečná stránka .....	17
3.7	Vnitřek časopisu .....	19
3.7.1	Rozmístění .....	19
3.7.2	Zorientování .....	20
3.7.3	Shánění obrázků.....	20
3.7.4	Nadpisy .....	20
3.7.5	Kapitola nadpisů .....	20
3.7.6	Číslování nadpisů.....	20
3.7.7	Barvy nadpisů .....	21
3.7.8	Tvary nadpisů.....	21
3.7.9	Finále nadpisů .....	21
3.7.10	Korekce nadpisů.....	22
3.7.11	Rozdíly mezi nadpisy.....	24
3.8	Rozdělovací čára.....	24

3.9	Formátování textu.....	24
3.10	Inspirace.....	<b>Chyba! Záložka není definována.</b>
3.11	Výsledky.....	<b>Chyba! Záložka není definována.</b>
4	Přílohy.....	30



## 1 Úvod

Cílem maturitního projektu je vylepšení časopisu je vylepšit časopis Deltex . Tím, že provedu celkový re-design, a dodělám intro. Časopis bude mít tedy smysl i v interaktivní podobě. Cílem tedy je udělat časopis na stránku A4 a provést re-design a přidat intro. Časopis se bude jak tisknout tak bude dostupný v interaktivní verzi.

Úkoly:

Šablona v Adobe Illustratoru – tvorba designu do formátu AI

Překlopení do InDesignu – převedení designu z ai do indesignu, ve kterém bude tet

Intro v Cinema 4D – tvorba intra 3D intra v Cinema 4D

Online časopis – zpracování do interaktivní podoby s dostupným intrem

Tisk časopisu – příprava a tisk časopisu

Důvodem zvolení projektu je získání více zkušeností a dovedností v oblasti počítačová grafika. Dále bych se chtěl dozvědět něco nového ve stejnojmenném oboru a zabývat se konkrétní problematikou, která vzniká v publikační tiskové sféře.

Myšlenka vznikla při hodinách grafiky, kdy v části, v které jsme se učili pracovat s programem Indesign, mě zasujelo a začal jsem se zajímat o tvorbě časopisu. Myšlenka se prohloubila o to více, když jsem dostali zakázku od školy, kde jsem tvořili ve skupinách časopis samotný. Tehdy jsem si uvědomil že by mě zajímalo jaké by to bylo tvořit časopis sám za sebe.

Re-diseing by měl pomoci škole více zaujmout a přilákat více potenciálních student.

Práce se skládá z tvorby grafiky převážně v programu Illustrator. Kde bude navržena grafika hlavně pro nadpisy, ale také různé ilustrace a rozdělovací čáry. V programu Indesign se bude vytvářet časopis samotný a editovat text. V Programu bude tak zvaná “slkádačka” všeho co vytovřím. V neposlední řadě je intro, které bude tvořeno v Cinemě 4D. Zde budou modelovány objekty a renderovány do videa.

## 2 Teoretická část

### 2.1 Zmapování současného stavu

Současný stav je tvorby časopisu převážně v programu Indesign.

### 2.2 Adobe Illustrator

Vektorový grafický editor od společnosti Adobe Systems. Vyvíjen od roku 1986. Původní verze byla vyvinuta pro Macintosh. Aktuální verze je CC, která je dvacátou první generací v linii produktu.

Nejnovější verze nabízí obnovení souboru v případě výpadku,

Creative Cloud knihovny, zvětšení na 64 000%, živé tvary,

responzivní export do formátu SVG, obrazy ve štětcích,

synchronizace nastavení, panely vlastních nástrojů a přepracovný nástroj tužka.

Nástroj je hojně využíván pro tvorbu vektorové grafiky. Adobe Illustrator je kompatibilní s Inkscape, který podporuje formáty Illustratoru AI. Formát AI je výstupním formátem Adobe Illustratoru. [19] [17] [13]

Program, který je určený pro sazbu (DTP). Vyvíjen od roku 1999, kdy se stal i přímou konkurencí QuarkXPressu. Na počátku těžce získával nové uživatele. V roce 1992 se stal prvním DTP softwarem vydávaným pro Mac OS X. Od verze CS je prodáván společně s produkty Adobe. InDesign dokáže exportovat a pracovat s dokumenty formátu PDF. Je plně kompatibilní s kódováním Unicode pro zpracování textu, podpora OpenType fontů. [23]



Obrázek 1: Logo Adobe Illustrator



Obrázek 2: Logo Adobe InDesign

### 2.3 Vymezení klíčových slov

Klíčová slova vymezují oblast, podle kterých lze zpětně dohledat tento projekt.

Pro tento jsem vybral tato klíčová slova:

Časopis

Redesign

Tvorba časopisu

Vektorová grafika

Rastrová grafika

Grafika

Online Publikace

Vrstvy

Tiskovina

Zjištění pramenů

Čerpáno je zejména z Adobe podpory, která je dostupná online. Odsud byly vytaženy a popsány nástroje, které byly použity. Dále jsem čerpal z oficiálních výukových kurzů, a to zejména z Adobe InDesign CC, Adobe Illustrator CS6. Z těchto kurzů je použita teorie pro popis uživatelského prostředí a doplněny nástroje o konkrétní informace. Čerpáno je také z wikipedie, pro obecné definice jednotlivých editorů.

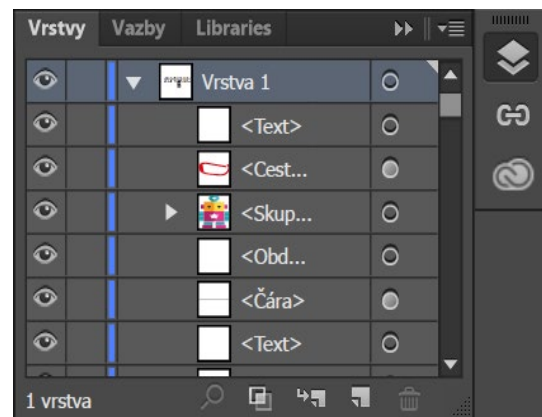
### 2.4 Volba metod práce

Zhotovení návrhu v Adobe Illustrator

Pro zhotovení kompletní grafiky a následné šablony je zvolen vektorový editor Adobe Illustrator. Zde jsou popsány využité nástroje pro tvorbu časopisu. Adobe Illustrator byl vybrán jako optimální řešení pro tvorbu a následnou editaci časopisu.

## 2.5 Vrstvy

Vrstvy poskytují způsob, jak snadno sledovat všechny prvky, které tvoří kresbu. Vrstvy si lze představit jako průhledné desky, které obsahují kresbu. Pokud tyto desky přeskupíte, změníte pořadí překrývání položek v kresbě. Položky můžete mezi deskami přemísťovat a v deskách můžete vytvářet dílčí desky. Struktura vrstev v dokumentu může být tak jednoduchá nebo složitá, jak potřebujete. Standardně jsou všechny položky uspořádány v jedné, základní vrstvě. Můžete ale kdykoliv vytvořit nové vrstvy a položky do nich přesunout, nebo přesunout položky z jedné vrstvy do jiné. Panel Vrstvy poskytuje snadný způsob, jak vybírat, skrývat, zamykat a měnit atributy vzhledu kresby. Lze také vytvořit vrstvy předlohy, které můžete použít pro obkreslování kresby, a můžete přenášet vrstvy z/do aplikace Photoshop. [11]



Obrázek 3: Vrstvy v Adobe Illustrator

## 2.6 Vektorizace

K založení nové kresby na existujícím obraze, slouží vektorizace. Můžete například vytvořit grafiku podle náčrtku tužkou na papíře nebo podle rastrového obrazu, uloženého v jiném grafickém programu. Stačí takovou kresbu dostat do aplikace Illustrator a převést ji na vektorovou grafiku.

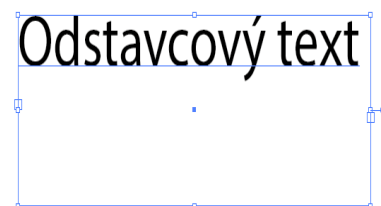
Nejjednodušší způsob, jak kresbu vektorizovat, je otevřít nebo umístit soubor do aplikace Illustrator a automaticky kresbu obkreslit příkazem Živá vektorizace. Můžete nastavit úroveň detailů a způsob vyplnění výsledků vektorizace. Když jste s výsledky spokojeni, můžete vektorizaci převést na vektorové cesty nebo na objekt živé malby. [12]

## 2.7 Práce s textem (řetězcový a odstavcový)

Mezi nejsilnější funkce aplikace Adobe Illustrator patří funkce pro práci s textem. Můžete do své kresby přidat jeden řádek textu, vytvořit sloupce a řádky textu, nechat text natéci do tvaru nebo podél cesty a pracovat s tvary písmen jako s grafickými objekty. Písmo, které zvolíte, a nastavení, která v aplikaci Illustrator vyberete pro proklad, vyrovnání párů a mezery před a za odstavci, jsou příklady rozhodnutí, která můžete provést při nastavování vzhledu textu v kresbě.



Obrázek 4: Bodový text



Obrázek 5: Odstavcový text

Text můžete vytvořit jedním ze tří způsobů: Bodový text začíná tam, kde kliknete, a rozšiřuje se při zadávání znaků ve vodorovném nebo svislém řádku (viz Obrázek 6: Bodový text). Text v ploše se používá k řízení toku znaků hranice objektu (viz Obrázek. 7: Odstavcový text). Text na cestě natéká podél okraje otevřené nebo zavřené cesty (viz Obrázek. 8: Text na cestě). [17]



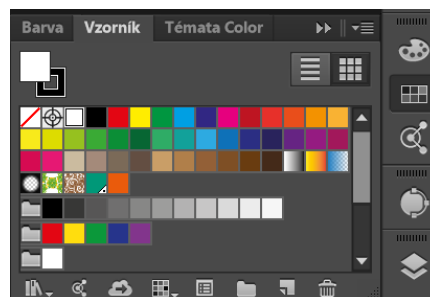
Obrázek 6: Text na cestě

## 2.8 Přímé a výtažkové barvy

Barvy lze označit buď jako přímé nebo jako výtažkové barvy, to odpovídá dvěma hlavním typům tiskových barev, používaných v komerčním tisku. V panelu Vzorník lze identifikovat barevný typ barvy pomocí ikony, která se zobrazuje vedle názvu barvy. Nejpoužívanějším vzorníkem pro přímé barvy je vzorník PANTONE, ve vzorníku je každá barva identifikována samostatným číselným kódem. Přímé barvy vyžadují samostatné tiskové matrice tzv. tiskové desky, což prodražuje tisk. Výhodou je barevná přesnost a definovaná identita Výtažkové barvy umožňují vytvořit miliony barevných odstínů a proto je relativně dokonalá reprodukce obrazu či fotografie. Definici přesného procentuálního složení barvy je nejlépe porovnávat se vzorníkem CMYK barev, nikoliv s tím, co vidíme na monitoru. [14]

## 2.9 Přímé barvy

Přímé barvy (viz Obrázek. 9: Vzorník přímých barev) jsou speciální předem namíchané barvy, které se používají místo výtažkových tiskových barev nebo navíc k výtažkovým barvám, a které vyžadují vlastní tiskové desky v tiskařském stroji. Použití přímé barvy je určeno pouze několika barvami a rozhodující je přesnost barev.

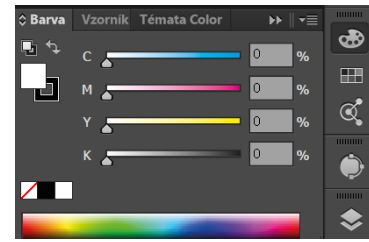


Obrázek 7: Vzorník přímých barev

Přímé tiskové barvy mohou přesně reprodukovat i barvy, které jsou mimo gamut výtažkových barev. Přesný vzhled vytištěné přímé barvy je ale určen kombinací tiskové barvy, namíchané v komerční tiskárně, a papíru, na který je vytištěna, a ne specifikovanými barevnými hodnotami ani správou barev. Specifikací barevné hodnoty přímých barev, vzniká popis pouze simulovaného vzhledu barvy na svém monitoru nebo na tiskárně se složenými barvami (s omezeními danými gamutem těchto zařízení). [21]

## 2.10 Výtažkové barvy

Výtažkové barvy (viz Obrázek 10: Paleta pro míchání výtažkových barev) se tisknou pomocí kombinace čtyř standardních tiskových barev: C-azurové, M-purpurové, Y-žluté a K-černé (CMYK). Použití výtažkových barev, vyžaduje tolik barev, že by bylo použití jednotlivých přímých barev drahé nebo nepraktické, například při tisku barevných fotografií. [21]



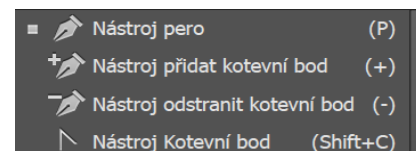
Obrázek 8: Paleta pro míchání výtažkových barev

## 2.11 Práce s objekty

Adobe Illustrator obsahuje mnoho možností jak vytvořit vektorový objekt. Mezi nejzákladnější nástroje patří zejména Pero, Segment čáry, Text, Obdélník, Štětec, Shaper, Tužka. Ke smazání slouží nástroj Guma.

Objekty lze přemísťovat pomocí nástrojů, pomocí kláves se šipkou na klávesnici nebo zadáním přesných hodnot do panelu nebo dialogového okna. Pomocí klávesy shift se vybraný objekt pohybuje přesně jen vodorovně nebo svisle, pomocí shiftu lze také objekt otáčet o 45°. Objekty lze přichytávat k vodítkům, kotevním bodům, mřížce nebo k hranici jiného objektu. [29] Nástroj pero

Nástroj pro má využití pro kreslení rovných spojených čar, nebo oblouků. Pero je jeden z hlavních nástrojů pro tvorbu vektorové grafiky. Pro rovné čáry vytvoříte pouze klikáním do plochy. Pro další úpravy je vhodné uzavřít objekt.



Obrázek 9: Nástroj pero

Pro oblouky vytvoříte tažením myši. Kliknutím vytvoříte první kotevní bod, poté se přesunete myší na vrchol pomyslného oblouku a tažením vytvoříte polovinu oblouku. Druhá polovina se doplní automaticky kliknutím na požadovaný konec oblouku. [14] Kotevní body (hladký, rohový, koncový)

## 2.12 Hladký bod

Hladký bod lze pomocí dvou táhel, která fungují zároveň na sobě. Tímto lze docílit hladkého stylu dané křivky. [19]

Rohový bod

Při dvojitým kliku se stane z hladkého bodu rohový bod, nyní lze vytvářet hrany křivky. [19]

Koncový bod

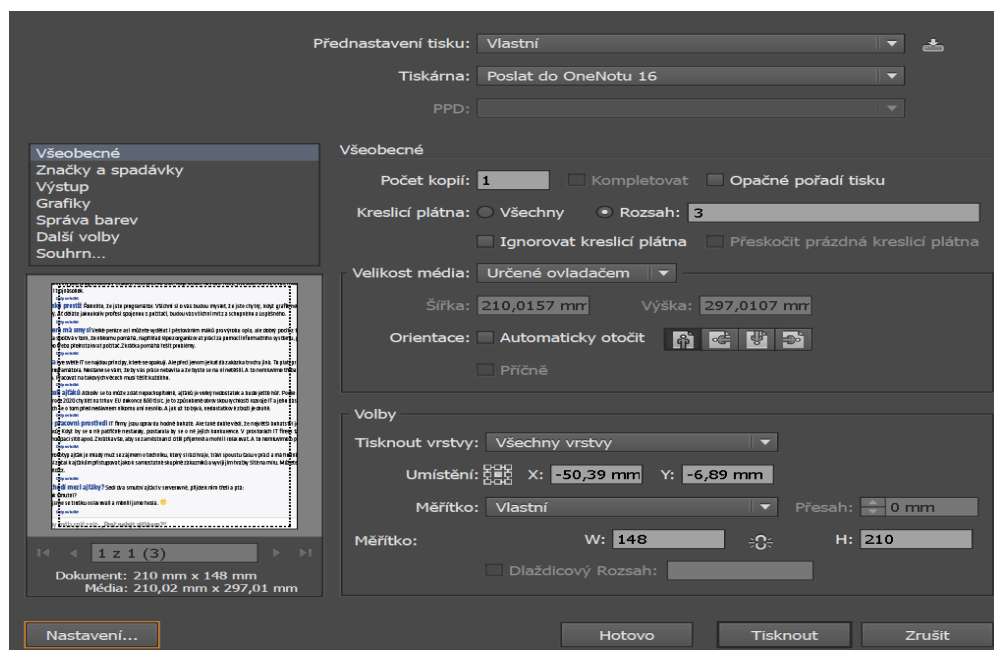
Bod, který nemá žádná táhla. Takový bod dokáže měnit pozici pomocí myši. [19]

## 2.13 Převod tabulek z PDF

Adobe Illustrator neumožňuje vytváření tabulek, jako to jde například v Microsoft Word. Dokáže ale převést z PDF objekty, ze kterých je vytvořena tabulka, které lze poté upravit tak, aby výsledná skupina vypadala jako tabulka. [19]

### Předtisková příprava

Předtisková příprava umožňuje velké množství nastavení, která se týkají samotného tisku, zde lze například vybrat tiskárnu, počet kopií, počet tisknutelných kreslicích pláten. Dále můžeme nastavit orientaci stránky. Můžeme také rozhodnout, které vrstvy se budou tisknout a v jakém umístění. Předtisková příprava nabízí další nastavení a to hlavně pro grafický výstup, správu barev či nastavení spadávky. Velké rozšíření, které nabízí oproti třetím stranám je souhrn, ve kterém se dočteme všechny výše zmíněné nastavení. [19]



Obrázek 10: Předtisková příprava

### Elektronická podoba časopisu v Adobe InDesign

Řešením pro editace a následnou publikaci online je zvolen DTP editor InDesign od společnosti Adobe. Zde jsou popsány využitě nástroje, které byly použity pro import šablony a také online publikace časopisu. Adobe InDesign byl vybrán jako optimální řešení pro online publikaci

a také kvůli vzájemné podpoře mezi Adobe Illustrator a Adobe InDesign.

## 2.14 Animace

Animace umožňují pohybovat objekty ve vyexportovaných souborech SWF. Lze aplikovat přednastavení pohybu na obraz tak, aby obraz jakoby dolétl z levé strany obrazovky a

současně se smršťil a rotoval. Pro animaci dokumentů můžete použít následující nástroje a panely. V animaci je možné nastavit dobu trvání, rychlost. Pomocí nástroje pero můžeme nastavit cestu, po které se pohybuje animovaný objekt. Existují také určitá přednastavení animací, která se dají rychle aplikovat na objekty. [21]

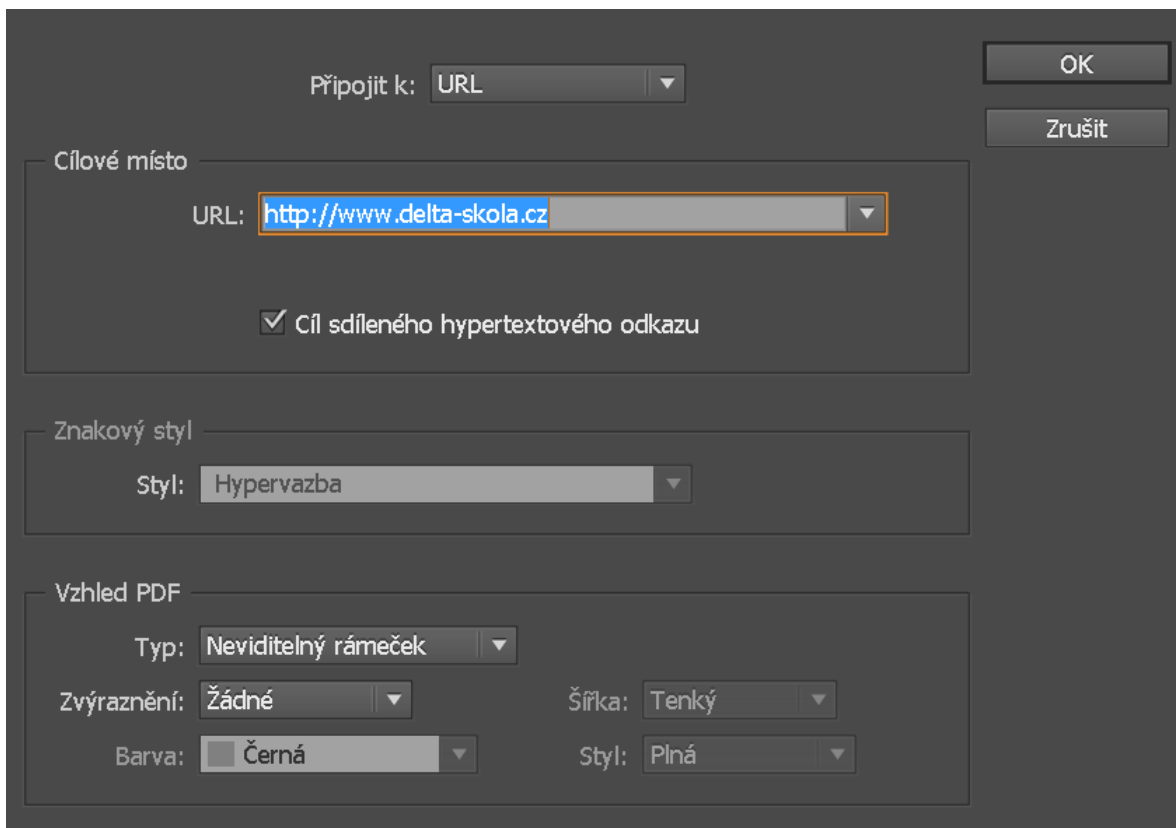
#### Publikace online

Pomocí funkce Publish Online je možno znovu použít dokumenty určené pro tisk a to publikováním online. Publikovat lze digitální verzi dokumentu aplikace InDesign, která bude fungovat na všech zařízeních a v libovolném moderním webovém prohlížeči bez nutnosti instalace zásuvného modulu. Pomocí funkcí pro interaktivní tvorbu lze dokument obohatit například o tlačítka, animaci, zvuk a videa, která zajistí bohatší zážitek z prohlížení dokumentu.

Po publikování dokumentu je možno poskytnout adresu libovolné osobě, které se dokument zobrazí v jednoduchém prostředí pro čtení na libovolném zařízení a na libovolné platformě. Online dokument lze jediným kliknutím sdílet na sociálních sítích, jako jsou například Facebook nebo Twitter nebo pomocí e-mailové zprávy. Dokument lze vložit do webových stránek nebo blogu pomocí vygenerovaného kódu pro vložení. [22]



## 2.15 Hypervazby



Obrázek 11: Dialogové okno pro vytvoření hypervazby

Adobe InDesign dokáže vytvářet hypervazby, na které lze po exportu do formátu Adobe PDF nebo SWF kliknout a přeskočit do jiných míst ve stejném dokumentu, do jiných dokumentů nebo na webové stránky. Pokud je vytvořena hypervazba na stránku nebo kotvu textu v jiném dokumentu, musí být exportované soubory ve stejné složce. [22]

## 2.16 Nástroj obdélníkový rámeček

Nástroj, díky kterému můžeme vkládat do InDesign externí objekty. Objekt poté zachová původní nastavení a neprojde zde žádná komprimace. Objekt je možno libovolně editovat, například měnit mu velikost a otáčet. Externí zdroje musí být vždy poblíž cílového souboru. [14]

## 2.17 Práce s textem

Existují dva typy textových rámečků a těmi jsou mřížky rámečků a normální textové rámečky. Mřížky rámečků jsou druhem textových rámečků specifickým pro asijské jazyky. Prázdné textové rámečky, ve kterých se nezobrazuje mřížka, jsou normální textové rámečky. [25]



Obrázek 12: Normální textový rámeček

## 2.18 Uživatelská prostředí

Adobe Illustrator

Uživatelské prostředí se skládá z:

Pracovní plocha

Panel nástrojů

Hlavní panel

Rozšíření karty [2]

Adobe InDesign

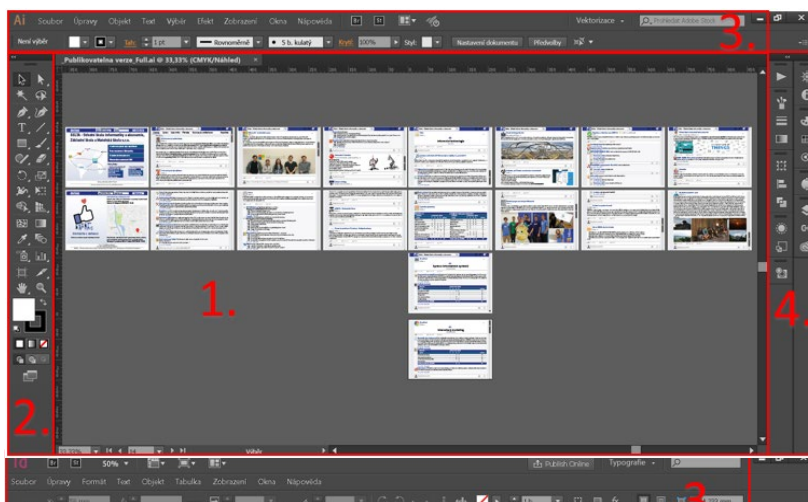
Uživatelské prostředí se skládá z:

Pracovní plocha

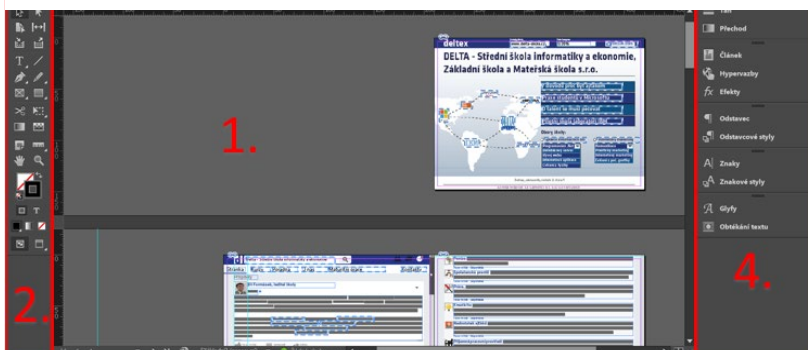
Panel nástrojů

Hlavní panel

Rozšíření karty [3]



Obrázek 13: Pracovní prostředí Adobe Illustrator



Obrázek 14: Pracovní prostředí Adobe InDesign

## 3 Vlastní odborný text

### 3.1 Cíle a plánování

Maturitní práce „tvorba časopisu“ se zabývá tvorbou časopisu pro školu DELTA - SŠIE, s.r.o. Cílem práce je vytvořit časopis, který má stránky ideálně v poměru standartu A4. Práce není zadána poprvé, v minulosti bylo vytvořeno několik časopisů, které ale měli stránky v poměru standartu A5 a které autor může použít pro inspiraci. Žádný z přechozích časopisů nebyl dokonalý, vyskytly se chyby jako nekonzistentní barvy, nepřiměřeně hustý text, neprofesionální formátování a nepříjemný design. V průběhu let od vydání od prvního čísla se samozřejmě časopis pomalu lepší, ale neznamená to, že by se zdokonalil natolik, aby se nedal posunout dále k dokonalosti. Cílem práce tedy není jen předělání časopisu ze standartu A5 do standartu A4, ale kompletní předělání designu a formátování textu, také doplnění obrázků pro lepší stylizaci a naředění příliš hustého textu. Z toho vyplývá, že počet stránek se logicky zmenší, ale ne tak o tolik jak by se mohlo prvně zdát. Rozsah stran časopisu je plánován okolo 15 stran počítáno i s úvodní, závěrečnou a obsahovou stránkou. Finální verze časopisu sebou přináší i další výhody jako podporu interaktivního pdf což umožní příjemnější čtení a rozšířené možnosti v elektronické verzi časopisu. Elektronická verze časopisu bude také obsahovat intro, které uvítá uživatele. Interaktivní forma nebude mít žádné negativní dopady na formu tištěnou, bude se vyvíjet na verzi z formy určenou pro tisk. Intro se bude formovat do loga na titulní straně.

### 3.2 Motivace

K dobře odvedené práci však nestačí jen preciznost, ale i znalosti tvůrce tedy bude studovat problematiku tvoření časopisu jakou je správné rozvržení textu, obrázků, přehledného designu a nabírání inspirace z externích firem, které se tvorbou časopisů dlouho zabývají.

### 3.3 Rozvrh úkolů

Časopis, jako celek, se vytváří v programu InDesign, licencovaný program firmy Adobe, ovšem materiály se budou vytvářet nebo upravovat i v jiných programech, převážně z firmy Adobe jako je Photoshop, Illustrator a v neposlední řadě Cinema 4D a After Effects. Pro vytvoření 3d intra a loga školy DELTA - SŠIE, s.r.o. Tento software pro vytvoření časopisu si vybírám, protože všemi těmito programy jsem se učil při hodině počítačové grafiky či cvičení z počítačové grafiky, jsem tedy v nich zdatný natolik, abych je uměl použít v praxi.

### 3.4 Konceptuální a reálný model

Mezi konceptuální a reálným modelem práce nejsou moc velké rozdíly, protože nejsou ani bariery, mohu tedy plně promítnout moji představu do realizace. První realizace je realizace 3D intra, které mě k poměru důležitosti zabere nejvíce času. Potom přijde rozvrh časopisu a určení barev, do kterých časopis bude směřován. Následuje naplnění časopisu textem, obrázky a vytvoření titulní a závěrečné stránky. Ve finálních úpravách se vygeneruje obsah spolu s opravováním drobných chyb.

### 3.5 Intro

#### 3.5.1 Uvítání uživatele

Intro slouží k uvítání uživatele. Je 3D proto se vytvářelo převážně programem Cinema nejdříve jsem rozložil jak by mohlo vypadat. Předkreslil na papír. Na formě bylo důležité, aby mělo stejný font jako má škola DELTA - SŠIE, s.r.o. v logu. Po té jsem moji představu a návrhy z papírů překreslil do ilustrátoru, který umožňuje funkci iluze 3D pro přiblížení představy k reálu zde nastal první problém jak poskládat písmenka tak, aby byli co nejvíce vidět jako 3D To už jsem ale v ilustrátoru nezvládl, začal jsem tedy importovat soubory ilustrátoru do cinemi.

#### 3.5.2 Tvorba intra - návrh

Na importované tvary jsem přenesl efekt vytažení, který potáhnul písmenka a vytáhnul je do 3D, protože toto nebyla už jen iluze mohl jsem předněji poskládat písmenka a zjistit jak k sobě sedí a jak vypadají 3D. Nastavil jsem hodnoty, tak jak mě to připadalo nejlepší a potom jsem se vrhl na okolí a pozadí. Měl jsem plno různých nápadů jako je třída nebo laboratoř, nakonec jsem zvolil virtuální prostředí pomocí číslic, jejichž realizace teprve následovala. Nejdříve jsem musel postavit sloupky, na kterých písmenka budou stát. Musel jsem brát v potaz, že celé intro bude formováno do stránky A4 což jsem promítl do stavění prostředí více do výšky než do šířky. Což se promítlo i na robotické ruce, která má pokládat písmenka na sloupky.

#### 3.5.3 Tvorba intra - modelace

Pro modelaci jsem musel použít a hlavně ručně zformovat mnoho tvarů a spojit je do hromady, což bylo jednou z nesložitějších úloh mé maturitní práce. Robotickou ruku jsem tvořil co nejvíce detailně. Ruka tedy zahrnovala modelaci drobných objektů jako je šroubky

nebo rámečky. Nad písmenka s válečkami a rukou jsem umístil krychli, na kterou jsem použil první texturu v projektu. Textura má za úkol osvětlovat prostor, avšak ve finále ji pozorovatel nezahlédne. Pozorovatel bude vidět jen světlo, co z ní vychází a dopadá a objekty na písmenka a ostatní předměty jsem použil textury vyrobené ve Photoshopu, na které jsem použil efekty jako je odlesk nebo záře.

#### 3.5.4 Tvorba intra - render

Po té přišla nejpreciznější část to je klíčování snímků, které má za úkol rozpoehybovat objekty písmenka, která ruka pokládá na sloupky jsem zamknul s rukou po položení na slupek se v setině prohodí objekt „písmenko jedna“ s objektem „písmenko dva“ bez povšimnutí pozorovatele. Tato iluze je vytvořená aby zvedající ruka nezvedla dané písmenko zpátky.

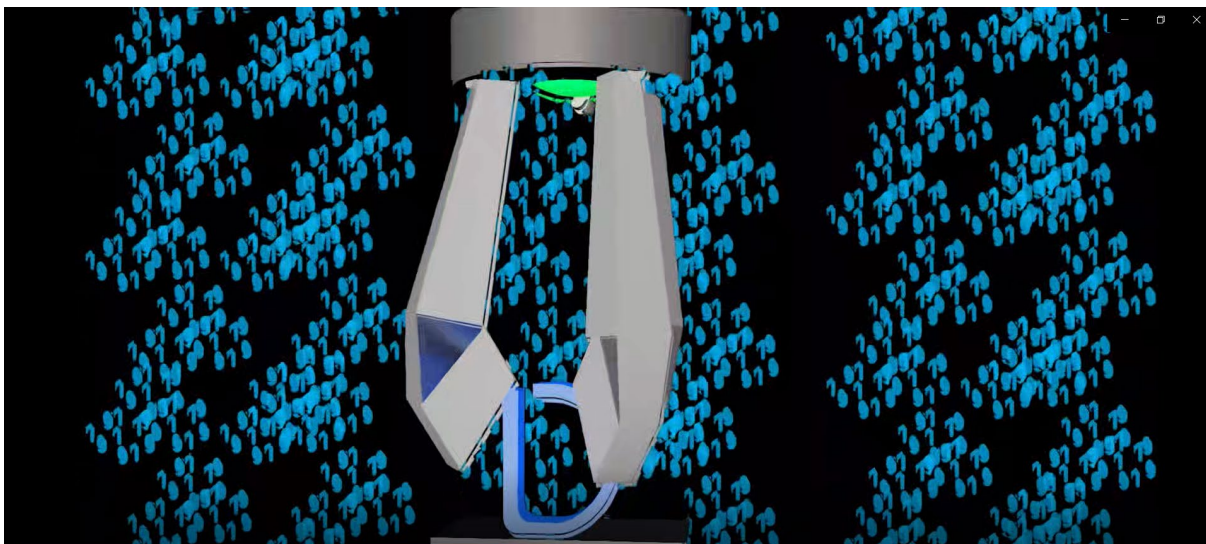
Po těchto úkonech jsem vyrenderoval video do formátu mp4, ale práce nebyla zdaleka hotova.

#### 3.5.5 Tvorba intra - pozadí

Vytvářel jsem pozadí pro intro, tak že jsem vytvořil a duplikoval jedničky a nuly ve Photoshopu do velmi dlouhého plátna a použil efekty záře. Po té jsem programu after effect jsem nakličoval obrázek do pohybu a použil efekt „color key“ pro nakličování intra. Po té následovala modelace ohně.

#### 3.5.6 Tvorba intra - oheň

Některá by písmenka měli vzlétnout Cinema byla ale pro výpočty velmi náročná pro jsem se rozhodl udělat iluzi 3d ohně, inspiroval jsem se videi na platformě you tube, tak že jsem z různých videí poučil a vybral to nejlepší abych stvořil oheň. Po té jsem použil masky na sloupky a písmenka a nakličoval tak aby sloupky zajeli a písmenka vzlétla. Původní představa byla, že se písmenka seřadí za sebe co nejvíce chronologicky a půjdou postupně nahoru podobně jako schody. Po realizaci jsem se ale rozhodl, že to není moc zajímavé a tak jsem posunul mezery a konečné písmenko A jsem posunul o něco dolů. Finální podoba tedy vzbuzuje více pozornosti pro více zajímavosti a do tématiky IT světa byl přidán efekt „displacement map“, který tvoří představu nejasného obrazu doplněn přeházenými střihy a hackerskou hudbou.



### 3.6 Úvodní a závěrečná stránka

#### 3.6.1 Důležitost

Úvodní stránka časopisu je velmi důležitá i se závěrečnou stránkou časopisu. Úvodní stránka slouží k uvítání, a v tištěné formě časopisu hlavně k zaujetí potenciálního čtenáře. Po té k stručným informacím. Závěrečná stránka není často vystavena jako popředí, ale stále se na ni klade velký důraz pro dojem z celého časopisu. Když ho například čtenář uchopí do ruky.

#### 3.6.2 Splynutí

Úvodní i závěrečná stránka by měla splývat v ohybu tištěné verze časopisu a měla by se tvářit jako celek. Měla by tak ladit i barevně jedno z nejdůležitější barevného sladění je pozadí obou stránek pro vytvoření daného pocitu, který ve čtenáři zbudí jednotnost časopisu. Jakoby byl časopis od začátku celek.

#### 3.6.3 Pozadí a popředí

Pozadí je také důležité k zaujetí ale nesmí se rušit s motivy popředí proto jsem vybral černou barvu. Je jednoduchá nerušivá oproti barevným a svítícím motivům a hlavně vzbuzuje elegantnost u obou pohlaví jako žena i muž.

### 3.6.4 3D logo

Úvodní strana obsahuje logo školy delta a úvodní obrázek s drobnými stručnými informacemi o čem se v časopisu píše. Logo na úvodní stránce je spojeno s interaktivním v digitálního časopisu, avšak může se tvářit jakoby bylo určeno pro statický obrázek pod ním tvoří další hlavní objekt. Obrázek, kterého okraje pomalu splývá s pozadím pro čtenáře. Mírně zakulacené rohy obrázku ladí s vnitřkem časopisu. Samotný obrázek je tvořen z volně licencovaných obrázků s povolením k opětovnému použití s úpravami.



Obrázek 15 - 3D logo Delta

### 3.6.5 Úvodní obrázek

Obrázek tvoří servery, na které byl použit filtr pro sladění s danými barvami na ně bylo perspektivou přidělány loga programů a na zemi se nacházejí loga firem, s kterými programy souvisí. Jako jsou programy licencované firmou Adobe. Je jich nejvíce do počtu jsou proto menší pro lepší orientaci doplňují je jiné programy jak Visual studio. Programy jako je Photoshop ilustrátor a další jsem vybral protože v nich je časopis i intro a logo vytvářeno. Také symbolizují rozmanitost a rozsáhlou výuku jako je počítačová grafika.



Obrázek 16 - Obrázek na úvodní stránce

### 3.6.6 Úvodní obrázek - vzhled

Programy na programování jako je Visual studio vyznačuje výuku programování je o něco větší pro zdůraznění, že programování je hlavním studiem na která se škola DELTA - SŠIE, s.r.o. zaměřuje.



### 3.6.7 Úvodní obrázek – Pochopení všemi směry

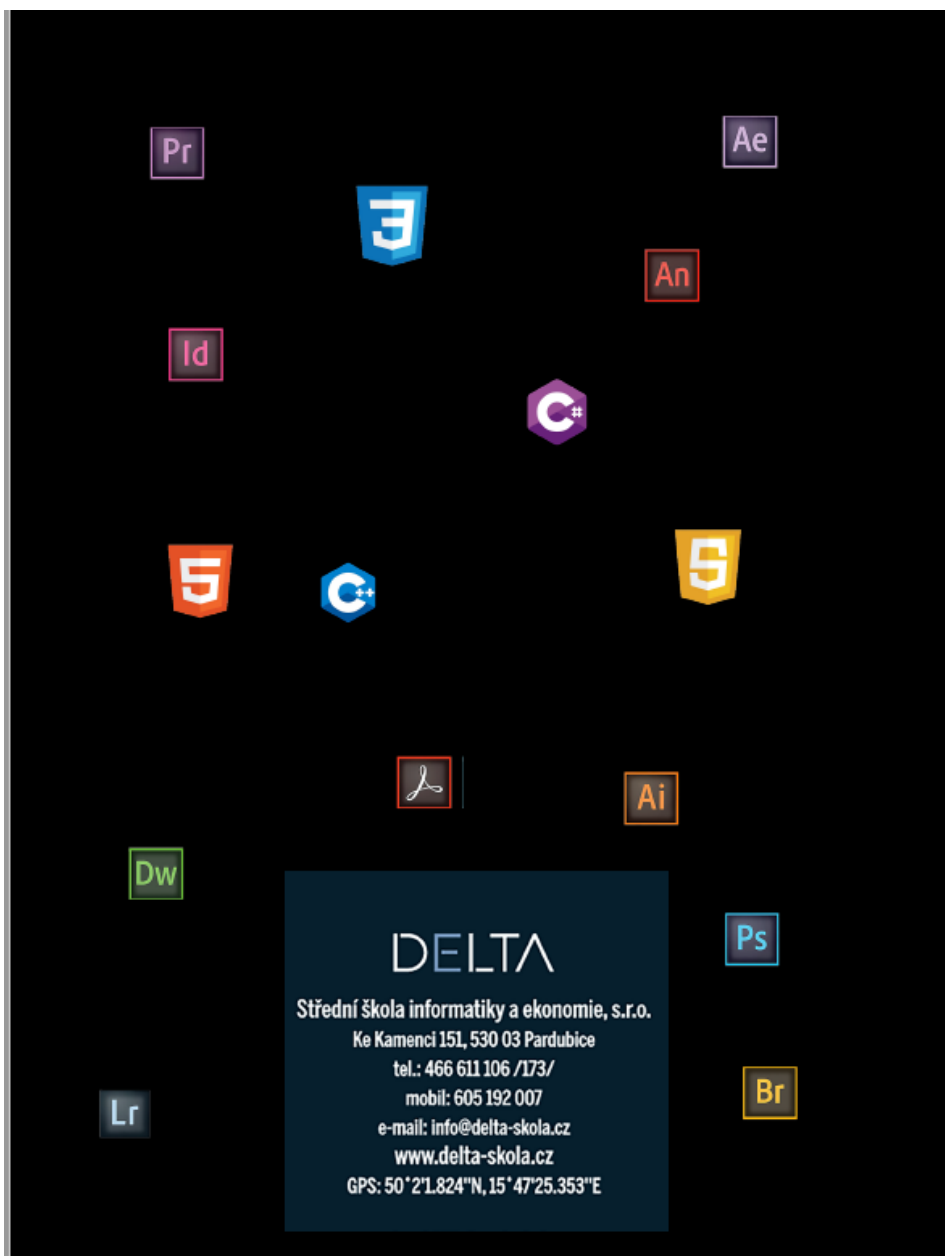
Ovšem čtenář nemusí být znalý v těchto programech a nemusí je rozpoznat. Stále ale stránka splní část svého účelu pro vizuální zkvalitnění. Pro informaci lidí zvláště například rodičů slouží textové informace, které neznevýhodňují vizuální část časopisu ani ji nijak neruší, či nerozladí díky jejich stručnosti a přesto podají informace, proč by měla dotyčného škola či časopis zajímat. Úvodní stránka má také vypovídat o nejen kvalitě a úspěšnosti školy ale také i povaze a zazení v podnikání a soupeření ostatními školami. Má tedy vyjadřovat nejen elegantnost a příjemné dojmy, ale také dojmy luxusu a zaměření přímo na danou osobu jakby se měla soukromá škola chovat.

### 3.6.8 Závěrečná stránka

Závěrečná stránka tyto dojmy doplňuje a navíc dodává další podrobnější informace a také informace formální jako je telefonní číslo email adresa a tak dále. To vše díky zajímavému pozadí, které vizuálně ladí s úvodní stránkou a informacemi umístěny doleji na stránce.

Obrázek 17 - úvodní stránka





Obrázek 18 - Závěrečná stránka

### 3.7 Vnitřek časopisu

Vnitřek časopisu se nedá brát jako celek pro vysvětlení i když vizuálně se tak chová než vůbec byl časopis jako takový vytvořen.

#### 3.7.1 Rozmístění

První krok byl si navrhnout rozmístění. Pro navržnutí konceptuálního modelu bylo zapotřebí daný tet, který časopis bude obsahovat. Při rozvrhu jsem text nijak neupravil a rozhodl se ho tak jako knížku ,bez odstavců a smyslného rozdělení. Poté jsem se začal orientovat v samotném textu a rozdělovat ho na stránky jako tet samotný. Ovšem to byla zbytečná akce,

protože po té jsem se naučil zkušenosti, že teď bude nařazen obrázky upraven a hlavně předělán do sloupců a dokonce i více sloupců vedle sebe, což kompletně změní logiku jak rozložit samotný časopis. I když této akci jak už jsem se zmínil mohl vyhnout dala mě alespoň tušení o rozsahu stránek bylo to okolo 5 stránek. Bylo mi ovšem jasné že při dělení a ředění textu obrízkami se počet stran časopisu výrazně zvýší, ovšem neměl jsem tušení, že o tolik.

### 3.7.2 Zorientování

První úkon po poměrném zorientování textu bylo si udělat okénka pro obrázky, kde by byli potřeba jak pro rozdělení nařazení či upřesnění textu nebo informace, které text dává. Obrázky budou mít jiný rozměr než okénka, do kterých byli navrženy, ale dají pocit, že je text dostatečně nařazen.

### 3.7.3 Shánění obrázků

Po té samozřejmě přišlo shánění samotných obrázků obrázky jsou z volných licencí, které jsou volně dostupné a mají povolení k opětovnému požití i s úpravami nebo jsou vlastněné školu DELTA - SŠIE, s.r.o. nebo vytvořené autorem časopisu typy obrázků jsou různého typu byli vybrány podle tématu a podle tvaru obrázků po té se vyvíjel styl časopisu, který byl založen na úvodní a závěrečné stránce.

### 3.7.4 Nadpisy

První přišly design nadpisů a podnadpisů nadpisy jsou většinou samostatná skupina branná jako tak zvaně velké nadpisy, které jsme přiřadil na stránku po úpravách se nadpis vypadal nejlépe když bude na každé stránce, který bude rozdělovat a vyjadřovat kapitoly s jejíž pomocí se bude čtenář lépe orientovat v časopisu.

### 3.7.5 Kapitola nadpisů

Problém nastal když se daná kapitola nadpis se proto na stránce musel opakovat na štěstí se nadpis opakuje jen dvakrát. Pak už nadchází nová kapitola s jiným názvem. Nadpisy, které vyjadřují názvy kapitol se nečíslují, protože je každá samostatná nikdy se lehce propojí s informacemi nic méně mohou fungovat i sami o sobě i když čtenář nečetl ty předchozí pod nadpisy slangově zvané menší nadpisy nejsou také číslovány i když jsou podřazené pod nadpisem tedy názvem kapitoly s toho vyplývá že jich je v kapitolách více než jeden či pár.

### 3.7.6 Číslování nadpisů

Proč se tedy nečíslují? Důvodem je spíš designová stránka časopisu a také aby čtenář se nemyslel, že musí číst podnadpisy postupně nebo že se bez předchozího článku, který podnadpis reprezentuje neobejde a nemůže číst další také číslování, pokud se bavíme o více sloupečkách je těžké tak zvaně „správně“ očíslovat. Někdy se čísluje z prava do leva někdy

od z hora dolů proto jsme se číslování v časopise vyhnul. A rozhodnutí nelituji, když byl časopis rozvržen dal jsem se do designové stránky.

### 3.7.7 Barvy nadpisů

Rozhodl jsem se, že bude nejlepší nadpisy, tedy velké nadpisy, které reprezentují kapitoly něčím podložit. Něčím podobným jako je pozadí i když jsem měl rozhodnuto jaké barvy by to mohlo obsahovat, nevěděl jsem jaká tvar mám použít a jak barvy prolnout. Ohledně tvaru nejdříve přišel čtverec, což byl design spíše pro muže kvůli špičatým rohům také se mi zdál moc jednoduchý, aby zapadl do časopisu, proto jsem zvolil ovál, který jsem deformoval tím, že jsem ho protáhl, ale ten se nezamlouval už vůbec.

### 3.7.8 Tvary nadpisů

Po té jsem zkusil několik dalších tvarů. Po několika dalších zklamání jsem se rozhodl, že bude nejlepší nakreslit vlastní tvar. Nepravidelný podle mé představivosti po několika marných pokusech jsem konečně stvořil tvar, který je použit ve finální verzi časopisu. Je rovný na dolní straně na hoře má oblouk, který se pomalu zmenšuje a zužuje do linie. Tvar na obou koncích je utnut, aby nepůsobili nekonečně a také aby zakulacený oblouk nahoře tvaru, který je zaoblený, tedy se bude líbit spíše ženám tak okraje jsou více do hran pro muže.



Proč vás tato škola bude bavit

Obrázek 19 - Velký nadpis



Odborná výuka



Všeobecně-vzdělávací předměty

Obrázek 20 - Podnadpis

### 3.7.9 Finále nadpisů

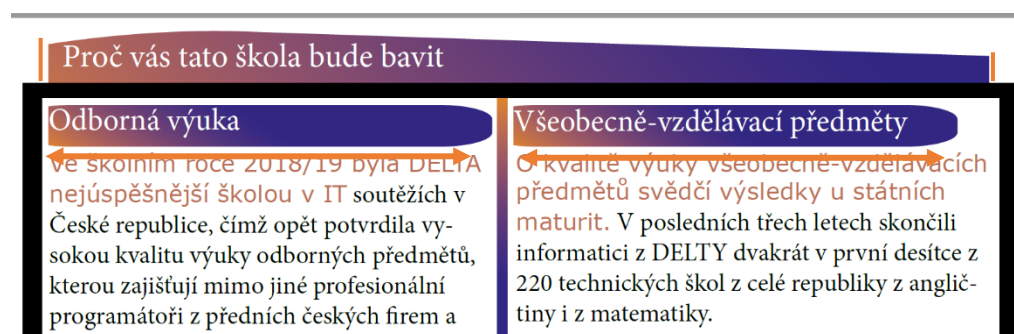
Tvar vyjadřuje elegantnost a zároveň důraznost po dokončení modelování tvaru v ilustrátoru jsem začal navrhovat jak prolnout barvy, tak aby spolu ladili a zároveň byli všechny co jsou designu už vyjadřovány pro uspořádání barev ve správném pořadí jsem používal stránky ve, kterých jsem se poučil. Po rozhodování jsem si uvědomil že všechny barvy rozhodně být v nadpisu nemůžou proto jsem zvolil jednodušší metodu vybral jsem omezenější počet barev. Barvy jsem vybíral podle toho aby se zářivá barva začínala a postupně se prolíná do tmavší barvy. Přes jednu nebo dvě další barvy uprostřed, protože jsem spíše grafik nechal jsem inspiraci na programech licencovaných firmou Adobe, které mají ikony v dosti početných

barvách. Nakonec jsem se rozhodl prolnou barvu ilustrátorské ikony tedy oranžovou s barvou after efektu, tedy fialovou, oranžovou jsem se rozhodl dát je na levý konec tvoru, protože je jasná až zářivá a pomocí přechodu tedy funkce prolnutí více barev, kterou aplikace Illustrator umožňuje, jsem dal fialovou barvu k levému okraji tvaru, protože je tmavá spíše temnější, díky nástroji přechod jsem barvy v prostředku vytvořili novou brvou a to světlejší fialovou, což vyjadřuje premiéru ve finále tady přechází oranžová barva do světlejší fialové a poté do tmavší až temné fialové. Kostku na které jsem si vytvářel design jsem použil prolnutí s tvarem tvar nadpisu tedy převzal barvy po té jsem ho vložil do InDesign pod písmo nadpisu.

### 3.7.10 Korekce nadpisů

Setkal jsem se ale s dalším problémem písmo nadpisu bylo černé barvy ta způsobovalo že na začátku tvaru tedy oranžová barvy byla nyní vidět, ale na konci tvoru už se tet ztrácel proto jsem se rozhodl text dát světlejší barvou, která bude ale zároveň vidět i přes zářivou oranžovou nejlepší se mi zdála modrá, ale po konzultaci jsem pochopil že je už moc složitá hledal jsem tedy jednodušší barvu jako je bílá. Jejich iluzí je jakoby bylo písmo do tvaru vyřízlé díky papírově bílé barvě. Což nejen omezilo počet barev a zjednodušilo celý nadpis, ale zároveň přidalo i jinou vlastnost.

U podnadpisu jsem zvolil stejný barevné podklad ale tvar jsem musel nějak rozdělit pro rozlišení nadpisu a podnadpisu, proto jsem udělal nový tvar, který je useknutý jen na levé straně a zakulacený na pravé straně. Má podobný tvar jako nadpis ale přesto jde od něj jednoduše odlišit po vložení tvaru do ilustrátoru jsem změnil písmo na bílou barvu tak jako u nadpisu je na výšku menší než nadpis, ale hlavní změna je že nadpis je staticky daný, ale podnadpis se přizpůsobuje délce textu v nadpisu a textu, se kterým podnadpis souvisí.



Obrázek 21 - Zarovnění nadpisů

## Maturitní práce našich absolventů

Oblast: Internetový marketing a on-line grafika

Jindra Holler: on-line marketing italské restaurace

Felicita L'Originale

*Jindra si vybral svoji oblíbenou italskou restauraci a rozhodl se, že jim pomůže s jejich marketingem. Jeho prvním krokem bylo zmapování dosavadních marketingových aktivit restaurace ve srovnání s jejími konkurencí.*

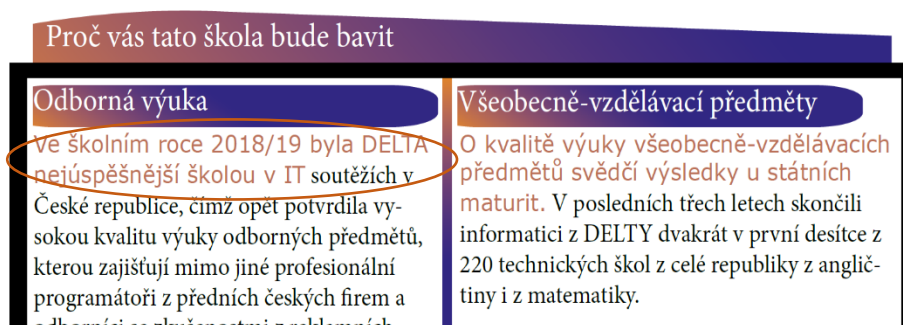


Obrázek 22 - Porovnávání nadpisů

Celkově jsou tedy jen dva typy nadpisů, ale do rozdělovacího a rozlišovacího designu patří i zvýraznění a rozdělovací zvýraznění je použito v textu na důležité věty, slova nebo zvýraznění jmen.

### 3.7.11 Rozdíly mezi nadpisy

Nejprve jsem plánoval dát zvýraznění také do modré po uvědomění si že budou podobnou barvu jako se většinou značí odkazy zvolil jsem barvu oranžovou čára rozdělovací čára jsem většinou použil mezi sloupci, které byli blízko u sebe nebo rozdělení na stránce ale hlavně jsem je využil v tabulkách. U sloupců se rozdělovací čára hodí pro lepší orientaci ve sloupci také aby sloupce nesplývali jeden do druhého praktickou výhodou to má i při designování, protože jsem si určil předem jaká mezera má mezi sloupci být.



Obrázek 23 - Zvýraznění v textu

### 3.8 Rozdělovací čára

Rozdělovací čára horizontálně slouží k rozdělení některých tématy v jedné kapitole, které ale na sebe nemusí navazovat. Nejvyšší užití ovšem jsem našel v tabulkách rozdělovací čáry jsem postavil vertikálně mezi ně jsem vložil čísla nad tabulku jsem vložil oddíl a na levou část jsem vložil popis čísel, aby se v tabulce lépe orientovalo přidala sem tenké černé čáry i na řádka, aby čtenář nesklouzával očima do jiných řádků tabulku jsem zarovnal do prava, aby se text zarovnal jednotkami pod sebe.

Obrázek 24 - Oddělovací čára

### 3.9 Formátování textu

Jako jednou z posledních úloh bylo formátování textu samotného vytvořil jsem si tedy různé znakové styly a odstavce do znakových stylů sem si vytvořil nové přednastavení textu první byl standartní text s výškou 14 bodů a s černou výplní písmen druhé byly zvýraznění s velikostí také 14 bodů a s oranžovou výplní a nadpisy tedy velký nadpis na 19 b s bílou výplní a podnadpis na 16 b s bílou výplní.

Po všech těchto úkonech jsem měl práci hotovu, nuže při dlouhé a náročné práci jsem udělal řadu chyb, které jsem na první pohled neodhalil, tudíž jsem přešel k jejím opravám. Chyby



byli drobné jako je dorovnání textu, tabulek, nadpisů. Přesto se musí opravit před finálním vytištěním časopisu či uploadnutím digitální verze časopisu na stránku.

### 3.10 Diskuze

Při práci jsem se inspiroval a ujišťoval, či nabíral vědomosti z různých stránek, tady jsou ty které mě nejvíce pomohli a z kterých jsem si nejvíce odnesl.

### 3.11 Závěr

Výsledky práce se nemohou porovnat, kvůli tomu, že časopis není ještě vydaný. Výsledky tedy budou možné až pravděpodobně po odevzdání maturitního projektu. Tedy až se časopis dostane do praxe. Tedy se vydá. Poté se výsledky mohou měřit samostatně nebo porvnát s předchozími díly časopisu. Od časopisu očekávám, že bude lepší alespoň designu, což se nedá otestovat do vydání. Každopádně nemůžu s jistotou říci, že časopis bude lepší ve všem a překoná ve všem svoje předchozí díly.

## 4 Literatura

- 1 Adobe Illustrator. Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 1901-. Dostupné také z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Illustrator](https://cs.wikipedia.org/wiki/Adobe_Illustrator)
- 2 Adobe Illustrator Co je to polygrafie aneb, jak se dělá časopis [online]. [cit. 1919-10-03]. Dostupné z: [http://www.medialnigrafika.cz/wp-content/uploads/1915/06/prednaska\\_pro\\_ZS\\_web.pdf](http://www.medialnigrafika.cz/wp-content/uploads/1915/06/prednaska_pro_ZS_web.pdf)
- 3 logo. In: Vectorlogo4u.com [online]. unknown: VectorLogo, 1914 [cit. 1919-03-06]. Dostupné z: <http://vectorlogo4u.com/wp-content/uploads/1916/09/adobe-illustrator-cc-icon-vector-719x340.png>
- 4 Adobe Illustrator tipy. In: Www.grafika.cz [online]. Praha: Unknow, 1901 [cit. 1919-03-06]. Dostupné z: <http://www.grafika.cz/rubriky/vektory/adobe-illustrator-10-kreativita-predevsim-130047cz>
- 5 TIPY OD GRAFIKA aneb Jak docílit vysoké estetické úrovně firemního časopisu [online]. [cit. 1919-10-03]. Dostupné z: <https://prospectea.cz/blog/tipy-od-grafika-aneb-jak-docilit-vysoke-esteticke-urovne-firemniho-casopisu/>
- 6 Adobe Illustrator - anglicky. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 1901- [cit. 1919-01-19]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Illustrator](https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Illustrator)
- 7 Cinema 4D: modelace [online]. [cit. 1919-03-23]. Dostupné z: <https://help.maxon.net/index.html#TOOLEXTRUDE>
- 8 MediálníGramotnost.cz: Jak se dělá časopis [online]. [cit. 1919-01-15]. Dostupné z: <http://medialnigramotnost.fsv.cuni.cz/zobraz/clanek/jak-se-dela-casopis>
- 9 Adobe InDesign. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 1901- [cit. 1919-02-05]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_InDesign](https://cs.wikipedia.org/wiki/Adobe_InDesign)
- 10 Adobe InDesign logo. In: Rouen.acs-informatique.com [online]. France: Unknown, 1915 [cit. 1919-03-07]. Dostupné z: <http://rouen.acs-informatique.com/images/formation-indesign-rouen.png>
- 11 Vrstvy. In: Helpx.adobe.com [online]. Ireland: Adobe, 1917 [cit. 1919-03-07]. Dostupné z: <https://helpx.adobe.com/cz/illustrator/using/layers.html>
- 12 Vektorizace. In: Helpx.adobe.com [online]. Ireland: Adobe, 1917 [cit. 1919-03-08]. Dostupné z: <https://helpx.adobe.com/cz/illustrator/using/tracing-artwork-live-trace-or.html>
- 13 Text. In: Helpx.adobe.com [online]. Ireland: Adobe, 1917 [cit. 1919-02-04]. Dostupné z: <https://helpx.adobe.com/cz/illustrator/using/text-type.html>
- 14 Přímé a výtažkové barvy. In: Helpx.adobe.com [online]. Ireland: Adobe, 1917 [cit. 1919-02-01]. Dostupné z: <https://helpx.adobe.com/cz/indesign/using/spot-process-colors.html>
- 15 Cinema 4D: řezání [online]. [cit. 1919-03-23]. Dostupné z: <https://help.maxon.net/index.html#TOOLEDGECUT>

- 16 ELIŠKA, Jiří. Teorie barev. In: Www.jirielska.cz [online]. 1904 [cit. 1919-12-02].  
Dostupné z: [http://www.jirielska.cz/fileadmin/user\\_upload/knihy/Barvy%1904.pdf](http://www.jirielska.cz/fileadmin/user_upload/knihy/Barvy%1904.pdf)
- 17 Přemísťování objektu. In: Helpx.adobe.com [online]. Ireland: Adobe, 1916 [cit. 1919-12-02]. Dostupné z: <https://helpx.adobe.com/cz/illustrator/using/moving-aligning-distributing-objects.html>
- 18 Cinema 4D: menu [online]. [cit. 1919-03-23]. Dostupné z: <https://help.maxon.net/index.html#5604>
- 19 Nástroj pero. In: Helpx.adobe.com [online]. Ireland: Adobe, 1917 [cit. 1919-01-06].  
Dostupné z: <https://helpx.adobe.com/cz/illustrator/using/drawing-pen-pencil-or-flare.html>
- 20 Nástroj pero. In: Www.kurzygrafiky.cz [online]. Praha: kurzygrafiky.cz, 1914 [cit. 1919-2-04]. Dostupné z: <http://www.kurzygrafiky.cz/illustrator/66-illustrator-nastroj-pero>
- 21 Animace. In: Helpx.adobe.com [online]. Ireland: Adobe, 1917 [cit. 1919-2-15].  
Dostupné z: <https://helpx.adobe.com/cz/indesign/using/animation.html>
- 22 Publish online. In: Helpx.adobe.com [online]. Ireland: Adobe, 1916 [cit. 1919-06-14].  
Dostupné z: <https://helpx.adobe.com/cz/indesign/using/publish-online.html>
- 23 Cinema 4D render: render [online]. [cit. 1919-03-23]. Dostupné z: <https://help.maxon.net/index.html#5594>
- 24 Hyperlinky. In: Helpx.adobe.com [online]. Ireland: Adobe, 1917 [cit. 1919-07-16].  
Dostupné z: <https://helpx.adobe.com/cz/indesign/using/hyperlinks.html>
- 25 Textové rámečky. In: Helpx.adobe.com [online]. Ireland: Adobe, 1917 [cit. 1919-01-10]. Dostupné z: <https://helpx.adobe.com/cz/indesign/using/creating-text-text-frames.html>

## 5 Seznam obrázků

Obrázek 25: Logo Corel Draw

Obrázek 26: Logo Joomag

Obrázek 27: Logo Adobe Illustrator

Obrázek 28: Logo Adobe InDesign

Obrázek 29: Vrstvy v Adobe Illustrator

Obrázek 30: Bodový text

Obrázek 31: Odstavcový text

Obrázek 32: Text na cestě

Obrázek 33: Vzorník přímých barev

Obrázek 34: Paleta pro míchání výtahových barev

Obrázek 35: Nástroj pero

Obrázek 36: Předtisková příprava

Obrázek 37: Dialogové okno pro vytvoření hypervazby

Obrázek 38: Normální textový rámeček

Obrázek 39: Pracovní prostředí Adobe InDesign

Obrázek 40 - 3D logo Delta

Obrázek 41 - Obrázek na úvodní stránce

Obrázek 42 - Závěrečná stránka

Obrázek 43 - Velký nadpis

Obrázek 44 - Podnadpis

Obrázek 45 - Zarovnání nadpisů

Obrázek 46 - Porovnávání nadpisů

Obrázek 47 - Zvýraznění v textu

## 6 Přílohy



Formát ODT (Text  
OpenDocument)

*Figure 1 – Časopis interaktivní forma - odkaz*



Dokument Adobe  
Acrobat

*Figure 2 – Časopis - pracovní forma*

## 7 Seznam příloh

- 1 Časopis interaktivní forma - odkaz
- 2 Časopis - pracovní forma