*(Budu upřímná, většina z toho je AI, protože se na internetu v češtině nedá nic moc najít a jsem už z dělání otázek příliš otrávená na to, abych to hledala v angličtině a pak zjišťovala jak se jednotlivá odborná slova překládají do češtiny a srala se navíc ještě s tím.)*

Ať už se jedná o plošnou, barevnou nebo prostorovou kompozici, je potřeba uspořádat její prvky harmonicky. To například určuje rozvržení stánky, rozměrů ale volba správných tvarů.

Plošné kompozice, neboli typografické, jsou založeny na vztazích mezi zaplněnou a nezaplněnou plochou. Existují základní vztahy, na kterých jsme schopni kompozici založit:

* Symetrie **×** asymetrie
* Kontrast **×** rytmus
* Podobnost **×** protiklad
* Obsah obrázku text, snímek obrazovky, diagram, Obdélník

  Popis byl vytvořen automatickyVzájemné překrývání a seskupování objektů

Vždy záleží na typu dokumentu, cílové skupině, postoji autora. Prázdné plochy v dokumentu nám často připadají jako zbytečné a máme tendence je zaplňovat. Mají však své místo. Dá se s nimi pracovat tak, že zlepší estetické působení dokumentu jako celku. Důležité jsou také okraje v dokumentu, vzdálenost mezi jednotlivými prvky atp.

**Zlatý řez**

**Zlatý řez** je běžně pokládán za průsečík přímek dělících obraz zhruba na třetiny v horizontální i vertikální rovině. Matematici by určitě poznamenali by, že zlatý řez (či zlatý poměr) je zcela přesně definovanou konstantou a nenachází se ve třetině obrazu, ale v **poměru 1:1.618**.

Podél přímek se umísťují významné linie a jeden z průsečíků pak náleží hlavnímu objektu, protože se předpokládá, že člověk **podvědomě** zabloudí očima nejprve právě tam a následně je do obrazu vtažen.

Současný přístup ke kompozici v designu **se neřídí žádnými pevně danými pravidly**. Ani zlatý řez není samozřejmou zárukou atraktivity, ale jako inspirace pro určité fundamentální praktiky při rozvrhování hrubé struktury návrhu, mřížky v pozadí, hierarchie prvků a podobně může skvěle posloužit. Všechno jsou to věci, které designér nikdy nenavrhuje s cílem, aby si jich všiml konečný uživatel, či spotřebitel. Zlatý poměr má tvořit **neviditelný organizační princip, který je spíše pociťován než vnímán rozumem**.

Obsah obrázku Barevnost, Obdélník, Nalepovací papírek, oranžová

Popis byl vytvořen automatickyJedním dobrým orientačním faktorem je celková velikost designovaného objektu – čím je větší (nábytek, billboard), tím více záleží i na detailech kompozice.

Způsobů, jak uvedené zásady implementovat v praxi, je několik. Uspořádání prvků a výpočet jejich přesných dimenzí lze realizovat tak, aby výsledné poměry hlavních rozměrů byly přibližně rovné fí. Uplatnění se jistě osvědčí ve webdesignu u dvousloupcového zobrazení hlavního obsahu a bočního panelu menu, ale koncepce zobrazení elementů v rámci těchto celků může být identická.

Plošný sled čtverců čísel Fibonacciho řady může být zase vhodným pokynem pro dodržení intervalů volného místa („whitespace“) s cílem zachování lepší přehlednosti a čitelnosti obsahu.

Obsah obrázku diagram, skica, řada/pruh, kruh

Popis byl vytvořen automatickyTrasování zlaté spirály jako hlavního proudu obsahu, přirozeně navádějícího zrak směrem do jejího centra, má potenciál zachytit a upoutat pozornost nenásilným způsobem. Pokud jsou všechny klíčové prvky umístěny u linie spontánního víru spirály, je těžké si jich nevšimnout. Přirozeně, obsah směrem do centra houstne, proto je důležité myslet i na srozumitelnost, barevné schéma a podobně.

**Optický střed**

Optický střed se nenachází přesně uprostřed plochy, ale lehce nad geometrickým středem. Tento posun je způsoben způsobem, jakým lidské oko a mozek zpracovávají vizuální informace.

Obsah obrázku Obdélník, skica, zástrčka

Popis byl vytvořen automatickyObsah obrázku řada/pruh

Popis byl vytvořen automatickyPro zjednodušení, pokud máme plochu, například obdélníkový obraz, optický střed bude zhruba v bodě, který je posunutý asi o 5-10 % směrem nahoru od geometrického středu. Tento jev může být ovlivněn různými faktory, včetně formátu plochy (poměr stran) a kulturního kontextu.

(Geometrický a optický střed vedle sebe, reálný rozdíl je minimální, ale mělo by to působit jinak.)

Na optický střed, základní a léty praxe ověřený kompoziční poznatek, se sice relativně hodně zapomíná, ale zároveň je pravdou, že s ním mnohdy lidé pracují, aniž si to vlastně uvědomují — řídí se při komponování grafiky citem.

**Sazební obrazce**

**Sazební obrazec** je přesný zákres plochy sazby na čistém formátu tiskoviny, který provádí knižní grafik, když navrhuje grafiku tiskoviny. U sazebního obrazce se uvádí výška, šířka sazby, vzdálenost od hřbetu. Sazební obrazec má vliv na vnímání stránky, čitelnost textu a vyváženost černé a bílé plochy.

**Konstrukce**

1. **Stanovení základního rozměru a formátu:**
   * Určení velikosti a orientace stránky (např. A4, A5, na výšku nebo na šířku).
   * Rozhodnutí o rozměrech okrajů a zarážek, které definují aktivní plochu pro sazbu textu a obrázků.
2. **Návrh mřížky:**
   * Vytvoření mřížky je základním krokem při konstrukci sazebního obrazce. Mřížka může být jednoduchá (např. s jedním sloupcem) nebo složitější (s více sloupci a řádky).
   * Mřížka pomáhá při umisťování textu a obrázků, zajišťuje konzistentní rozložení a usnadňuje sladění prvků.
3. **Definování základní linie:**
   * Základní linie je vodorovná čára, ke které se zarovnává text. Udržení konzistentních základních linií napříč stránkami je důležité pro vizuální jednotu.
4. **Rozmístění prvků:**
   * Umístění hlavních prvků (tituly, podtituly, obrázky) na stránku podle hierarchie a mřížky.
   * Zajištění dostatečného prostoru mezi jednotlivými prvky (mezery, okraje) pro zlepšení čitelnosti a vizuálního dojmu.
5. **Typografické detaily:**
   * Výběr vhodných písem a jejich velikostí, zajištění konzistentního stylu a zarovnání textu.
   * Použití odstupů mezi řádky (line spacing), odstavci (paragraph spacing) a okrajů textu pro optimalizaci čitelnosti.

**Příklady sazebních obrazců**

1. **Jednosloupcový sazební obrazec:**
   * Používá se často v knihách, časopisech a novinách.
   * Text je rozdělen do jednoho sloupce, často s obrázky vloženými mezi odstavce.
2. **Vícesloupcový sazební obrazec:**
   * Často se používá v časopisech a novinách.
   * Text je rozdělen do více sloupců, což usnadňuje čtení a umožňuje efektivnější využití prostoru.
3. **Modulární mřížky:**
   * Mřížky rozdělené na pravidelné moduly (čtverce nebo obdélníky), které umožňují flexibilní umisťování textu a obrázků.
   * Používají se v moderním grafickém designu a webdesignu.

Obsah obrázku řada/pruh, design, diagram, Obdélník

Popis byl vytvořen automatickyVhodné umístění obtékaného obrázku:

**Grid pro responzivní web**

Při tvorbě responzivního webového designu, ať už pomocí přímého kódování nebo pomocí designových nástrojů (Figma, Adobe XD), se často používá mřížka (grid).

Mřížka pomáhá organizovat obsah na stránce a zajistit konzistentní a esteticky příjemné rozložení. Níže jsou uvedena některá základní pravidla a standardy pro použití mřížky při tvorbě webového designu.

**Základní pravidla mřížky pro webový design**

1. **Počet sloupců:**
   * **12 sloupců:** Toto je nejběžnější konfigurace pro webový design. Dvanáct sloupců poskytuje velkou flexibilitu, protože lze snadno rozdělit na různé kombinace (např. 2, 3, 4, 6, 12 sloupců).
   * **16 sloupců:** Používá se méně často, ale poskytuje ještě větší jemnost při rozdělování prostoru.
   * **24 sloupců:** Občas se používá pro velmi detailní a jemně laděné rozložení, zejména u komplexnějších návrhů.
2. **Šířka sloupců a mezery (gutter):**
   * **Šířka sloupců:** Závisí na celkové šířce kontejneru a počtu sloupců. V responzivním designu se šířka sloupců často udává v procentech nebo pomocí jednotky fr v CSS Grid Layout.
   * **Mezery (gutter):** Typická šířka mezer mezi sloupci je mezi 16px a 32px. U užších layoutů (mobilních zařízení) mohou být mezery menší, například 8px.
3. **Okraje (margins):**
   * Okraje po stranách mřížky často odpovídají šířce mezer (gutter), což zajišťuje vizuální konzistenci. Typické okraje jsou mezi 16px a 32px, opět závisí na konkrétním designu a velikosti obrazovky.
4. **Responzivní pravidla:**
   * **Breakpoints (záchytné body):** Tyto body definují, kdy a jak se rozložení mřížky mění při různých šířkách obrazovky. Obvyklé breakpoints jsou kolem 576px (mobilní zařízení), 768px (tablety), 992px (menší desktopy) a 1200px (větší desktopy).
   * **Flexibilní a adaptivní rozložení:** Mřížka se mění podle velikosti obrazovky. Například na mobilním zařízení může být rozložení 1 sloupec, zatímco na desktopu může být rozložení 12 sloupců.

**Použití mřížky v nástrojích jako Figma nebo Adobe XD**

1. **Nastavení mřížky:**
   * V Figma nebo Adobe XD můžete nastavit mřížku pro své rámečky (frames) a artboardy. Mřížka může být sloupcová (column grid), modulární (modular grid) nebo baseline (základní linie).
   * Typicky se používá sloupcová mřížka se 12 sloupci, mezery mezi sloupci a okraje lze nastavit podle potřeby.
2. **Příklad nastavení mřížky ve Figmě:**
   * **Columns:** 12
   * **Gutter Width (šířka mezer):** 24px
   * **Margin (okraje):** 24px
   * **Type:** Stretch (přizpůsobí se šířce kontejneru)

**Standardizované mezery a velikosti**

* **8pt Grid System:** Mnoho moderních designérů používá systém založený na 8 bodech (8, 16, 24, 32, 40, 48, atd.) pro definování všech velikostí a mezer. Tento systém zajišťuje konzistenci a jednotnost v celém návrhu.