

## Prezentace grafického návrhu

*Prezentace grafického návrhu – způsoby prezentace grafického návrhu (druhy a formy i strategie pro prezentaci grafického návrhu). Komunikace s klientem a určení postupu další spolupráce. Adobe Illustrator, Photoshop a InDesign. Základní typografická a kompoziční pravidla. Obraz/ilustrace vs. písmo. Pravidla kompozice. Barvy a jejich použití. Kde najít vhodné řešerše.*

**Prezentace grafického návrhu** je proces, kdy grafický designér nebo tým představuje svůj návrh zákazníkovi nebo klientovi. Cílem prezentace je ukázat návrh a přesvědčit klienta, že splňuje jeho požadavky a potřeby, a že je efektivní v komunikaci s cílovou skupinou.

### Druhy a formy prezentace?

- **Statická prezentace:** Používají se tištěné materiály, jako plakáty, brožury, nebo projekční plátno, s statickými obrázky, ilustracemi nebo skicemi.
- **Digitální prezentace:** Využívají se digitální formáty, jako prezentace v PowerPointu, Keynote, webové stránky, interaktivní PDF nebo animovaná videa s interaktivními prvky, animacemi, videi a zvukem.
- **Prototypy:** Slouží ke zkoumání a interakci s designem a mohou být statické (klikatelné obrázky) nebo interaktivní s funkcionalitou podobnou finálnímu produktu.
- **Prezentace v reálném čase:** Využívají se projekce na obrazovky, interaktivní tabule, virtuální realita nebo augmented reality pro živé prezentace na konferencích nebo ve třídách.
- **Portfolio:** Slouží k prezentaci práce designéra klientům nebo zaměstnavatelům a mohou být ve formě tištěných knih, online portfolioů nebo prezentací v PDF.

### Platformy:

Prezentace grafického návrhu může být realizována pomocí různých médií a metod. Nejčastěji se využívají:

- **PowerPoint**  
(fuj dopiči) – tenhle program tam pls co nejvíce vyhlašte, protože je to největší shit pod sluncem, ale asi je fajn ho tam říct, když ho všichni znají
- **Figma**  
webová aplikace pro designérské týmy a jednotlivce, která umožňuje vytvářet, sdílet a spolupracovat na návrzích uživatelského rozhraní, grafice a prototypování. Můžou to používat všichni zároveň, což Adobe XD prý nemůže takže RIP
- **Adobe XD**  
Je to podobné jako Figma, ale pokud máte Creative Cloud tak je možná o něco komfortnější používat tuhle aplikaci. Můžete tam například vkládat vektory rovnou z Illustratoru apod. Figma má ale neomezené uložení kdežto Adobe XD nemá, což je pěkně na píču
- **InVision**
- **Sketch**
- **Prezi**
- **Canva** (ehm)

### Obecný obsah prezentace:

1. **Úvodní část** - zde se představí tým nebo designér, představí se zadání projektu a cíle prezentace.
2. **Analýza problému** - tým nebo designér představí své poznatky a analýzy týkající se zadaného projektu a jeho cílové skupiny.
3. **Prezentace návrhu** - tým nebo designér představí grafický návrh, včetně loga, barevného schématu, typografie, vizuálního stylu a dalších grafických prvků.
4. **Ukázky aplikace** - tým nebo designér předvede, jak bude grafický návrh používán v různých aplikacích, například na webových stránkách, tiskovinách nebo na firemních materiálech.
5. **Závěrečná část** - závěrečná část prezentace zahrnuje diskuzi, kdy klient může položit otázky, vyslovit své poznámky a požadavky, a diskutovat o dalších krocích v projektu.

Cílem prezentace grafického návrhu je tedy přesvědčit klienta o kvalitě návrhu a jeho vhodnosti pro konkrétní projekt.

### Příprava na prezentaci:

Před prezentací grafického návrhu je důležité připravit se, aby prezentace byla úspěšná a přesvědčivá. Zde je několik tipů, jak se na prezentaci připravit:

1. **pochopit cíle prezentace:** Před prezentací se zamyslete nad cílem a účelem prezentace a zvažte, jaký efekt by měla mít na vaše publikum.
2. **Znalost grafického návrhu:** Dobře si osvojte svůj návrh a snažte se připravit na otázky, které by se mohli účastníci zeptat.
3. **Kontrola technického vybavení:** Zkontrolujte technické vybavení a zajištěte si správný kabel, když připojujete počítač k projektoru. Zkuste si také předem projít prezentaci, abyste se ujistili, že vše funguje, jak má.
4. **Kontrola funkčnosti prezentace – slidy atd.:** Snažte se mít dobře připravenou prezentaci, ať už jde o PowerPoint nebo jinou platformu. Zkuste si připravit několik záložních plánů, abyste byli připraveni na případné technické potíže.
5. **Snažte se vytvořit zajímavou prezentaci:** Použijte zajímavé obrázky, grafy nebo jiné prvky, které pomohou prezentaci vizuálně zlepšit. Také se snažte udržet pozornost svého publika a přinutit je k účasti tím, že budete klást otázky a diskutovat s nimi.
6. **Oblečte se vhodně:** Zvažte, jaký je vhodný oděv pro danou příležitost. Vzhled totiž může výrazně ovlivnit dojem, který na ostatní působíte.
7. **Uvolněte se:** Pokuste se před prezentací uvolnit, například pomocí meditace nebo hlubokého dýchání. Snažte se být klidní a přirození, aby prezentace byla co nejúspěšnější.
8. **Mluvte jasně a srozumitelně:** Snažte se mluvit pomalu a srozumitelně, aby bylo pro ostatní snadné vás poslouchat a porozumět tomu, co říkáte.

Celkově je důležité připravit se na prezentaci grafického návrhu a snažit se udržet pozornost publika tím, že vytvoříte zajímavou a informativní prezentaci.

## Adobe programy (Photoshop, Illustrator, InDesign)

**Adobe Photoshop** je profesionální rastrový grafický editor, který se používá především pro úpravu a retušování fotografií. Program poskytuje širokou škálu nástrojů a funkcí pro úpravu barev, kontrastu, ostrosti, odstraňování nedokonalostí a vytváření různých efektů. Photoshop je také často využíván pro tvorbu grafických prvků, jako jsou ikony, webové grafiky a obaly.

**Adobe InDesign** je desktopová publikovací platforma určená pro tvorbu a sazbu tištěných a digitálních publikací, jako jsou časopisy, knihy, brožury, letáky a interaktivní dokumenty. InDesign kombinuje pokročilé nástroje pro správu textu, grafiky a designu, což umožňuje tvorbu profesionálních a vysoce kvalitních publikací. Program poskytuje možnosti formátování textu, tvorby sázek, propojování souborů, správu stránek a přizpůsobování výstupu pro různé tiskové nebo digitální média.

**Adobe Illustrator** je vektorový grafický editor určený pro tvorbu ilustrací, log, grafických prvků a vektorových obrázků. Vektorový formát umožňuje tvorbu grafiky, která je nezávislá na rozlišení a lze ji tedy libovolně zvětšovat nebo zmenšovat, aniž by došlo ke ztrátě kvality. Illustrator poskytuje nástroje pro kreslení, tvorbu tvarů, manipulaci s textem, malování, vytváření komplexních ilustrací a grafických designů.

## Základní typografická pravidla:

1. **Volba vhodného písma:** Zvolte písmo, které komunikuje s cílovou skupinou a vyjadřuje správnou osobnost a náladu. Tak by mělo mít všechny znaky, které chceme používat.
2. **Konzistence:** Dodržujte jednotný styl a pravidla pro použití písma ve všech grafických materiálech značky pro jednotný a profesionální vzhled.
3. **Hierarchie:** Použijte velikost, tloušťku a styl písma k vytvoření vizuální hierarchie a zdůraznění klíčových informací.
4. **Prostorové rozložení:** Využívejte bílý prostor a správné odsazení, aby byl text čitelný a oddělený od ostatních prvků designu.
5. **Balancování:** Zajistěte vizuální rovnováhu mezi textem, obrázky a jinými grafickými prvky, aby design působil vyváženě.

## Základní kompoziční pravidla:

- **Skladebné principy** - jsou postupy, které mají obecnou platnost
  1. **Princip role** - základní princip skladby obrazu
  2. **Princip rytmu** - opakování stejných nebo podobných prvků, tvarů, tónů a barev
  3. **Princip symetrie** - pravidelné rozmístění prvků kolem středu nebo některé osy
  4. **Princip kontrastu** - vzájemné postavení dvou nebo více dostatečně rozdílných kvantit téže kvality
  5. **Princip proporce** - pro posouzení velikosti ostatních objektů
- **Lineární kompozice** - **Linie** a **křivky** zobrazují vizuální cestu, která oku umožňuje pohybovat se v obrazu
  1. Směr - vizuální trasy, které mají vertikální, horizontální nebo diagonální směr
- **Tonální kompozice** - **světla** a **stíny** ovlivňují jas a kontrast
  1. **Tvary** a objekty - tonální kompozice, geometrické vymezení oblastí hran
  2. **Textura** - vlastnosti povrchu
  3. **Velikost** - relativní rozměry, proporce a vzájemné poměry obrazů a tvarů
- **Barevná kompozice** - **barva** vyjadřuje tóny s různou intenzitou
- **Perspektiva** - vyjádření hloubky: popředí, střední plán a pozadí
- **Prostor** - prostor, který dílo zaujímá

### Obraz/ilustrace vs písmo:

Obraz, ilustrace a písmo fungují ve velmi blízkém vztahu v grafickém designu. Mohou se buď kombinovat, nebo používat samostatně.

Písmo můžeme používat jako (headliny, subheadliny, souvislý text, popisný text NEBO může tvořit hlavní obraz, který něco symbolizuje)

Fotografie a ilustrace mohou fungovat jako hlavní prvek nebo jako doplňující například k souvislému textu apod. Také mohou být podkladem pro konkrétní grafické prvky.

### Barevné schéma + jeho použití v grafickém designu:

Barevné schéma v grafickém designu je kombinace barev použitých k vytvoření vizuálního efektu a komunikace. Barevné schéma se používá k vytváření nálady, posílení sdělení, přitahování pozornosti, diferenciaci prvků a vytváření vizuální rovnováhy v grafickém designu.

- **Červená** může symbolizovat vášně, lásku, energii, sílu, pozornost, a také nebezpečí.
- **Modrá** může symbolizovat klid, důvěru, spolehlivost, stabilitu, harmonii, a také studenost.
- **Zelená** může symbolizovat přírodu, život, svěžest, zdraví, obnovu, a také prosperitu.
- **Žlutá** může symbolizovat radost, štěstí, energii, optimismus, kreativitu, a také varování.
- **Oranžová** může symbolizovat vitalitu, nadšení, hřejivost, přátelskost, kreativitu, a také jiskru.
- **Fialová** může symbolizovat luxus, tajemství, spiritualitu, fantazii, eleganci, a také smutek.

**RGB** je aditivní barevný model používaný pro zobrazení barev na displejích, jako jsou monitory, televize a webové stránky. V tomto modelu se světlo kombinuje ve třech primárních barvách (červená, zelená, modrá), aby vytvořilo širokou škálu barev. Kombinace maximálního zastoupení těchto tří barev vytváří čistou bílou.

**CMYK** je subtraktivní barevný model používaný pro tisk a tiskové procesy. Tento model se zakládá na kombinaci čtyř primárních barev (cyan, magenta, žlutá, černá), které absorbují světlo a vytváří tak odstíny barev. Kombinace maximálního zastoupení těchto čtyř barev by měla teoreticky vytvořit černou, ale kvůli nepřesnostem v tiskových procesech se přidává také černá barva (K), která pomáhá vytvořit sytější a čistší černé odstíny.