

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

FAKULTA DESIGNU A UMĚNÍ LADISLAVA SUTNARA

Bakalářská práce

POHYBLIVÁ KNIHA_ TAHÁTKA A SPOL.

NA VLASTNÍ ČI CIZÍ TÉMA

ŠÁLEK UMĚNÍ

Katsiaryna Karolik

Plzeň 2019

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

FAKULTA DESIGNU A UMĚNÍ LADISLAVA SUTNARA

Katedra výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Ilustrace a grafika

Specializace Komiks a ilustrace pro děti

Bakalářská práce

POHYBLIVÁ KNIHA_ TAHÁTKA A SPOL.

NA VLASTNÍ ČI CIZÍ TÉMA

ŠÁLEK UMĚNÍ

Katsiaryna Karolik

Vedoucí práce: MgA. Mgr. Barbora Šalamounová

Katedra výtvarného umění

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2019

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracoval(a) samostatně a nejedná se o plagiát.

Plzeň, duben 2019

.....

podpis autora

OBSAH

1. POPIS PŘÍPRAVY A REFLEXE PROCESU VLASTNÍ TVORBY.....	1
1.1 Rešerše zvoleného tématu.....	1
1.2 Reflexe a dokumentace procesu tvorby.....	3
2. POPIS VÝSLEDNÉHO DÍLA A JEHO VYUŽITÍ, ČI ADJUSTACE.....	8
3. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	10
3.1 Knižní a periodická literatura.....	10
3.2 Internetové zdroje.....	10
4. RESUMÉ.....	9
5. SEZNAM PŘÍLOH.....	11

1. POPIS PŘÍPRAVY A REFLEXE PROCESU VLASTNÍ TVORBY

1.1 Rešerše zvoleného tématu

Uvažovala jsem o velkém množství témat. Každé mělo svoje kouzlo a lákalo mě po svém. Většina z nich se bohužel již v nějaké podobě vyskytovala na trhu, a tak jsem prahla po něčem originálnějším. Po dlouhém přemýšlení a nespočetném množství kombinací svých návrhů jsem dospěla k dětské interaktivní knížce, která popisuje zajímavá fakta o velkých umělcích. S volbou mi velmi pomohlo sepsání pár osobních preferencí ohledně toho, co bych si přála, aby knížka obsahovala. Nakonec se jednalo o zvolení cílové skupiny, přítomnost smysluplnosti, tématu dějin umění a výskyt interakčních prvků v knížce.

Chtěla jsem se soustředit na dětskou skupinu čtenářů, jelikož k tomu mám blízko jak při nynější specializaci, tak i chápáním důležitosti nové generace a její ovlivnitelnosti. Nejefektivnějším způsobem naučit něčemu dospělého, je naučit ho tomu již v dětství. Zde jsem rovnou našla i smysluplnost. Věděla jsem, že chci, aby děti z této knížky v budoucnu vytěžily. Také mám velmi blízko k umění, kterému se věnuji tak dlouho, co se pamatuji. Nikdy jsem se nerozhodla čím přesně se budu zabývat, ale bylo mi jasné, že to bude spojené s uměním. A co se umění týče, tak přidávám velkou hodnotu jejím dějinám. Říká se, že budoucnost je jen dlouho zapomenutou minulostí. Je to zajímavá myšlenka, která podtrhuje důležitost historie. Přesně jak cykluje móda v oblékání, bude určitě cyklovat i v umění. A to je důvod, proč mě lákalo vytvoření projektu s tématem spojeným s dějinami umění. Moji další osobní preferencí byla touha zakomponovat do knížky pohyblivé prvky, za pomoci kterých by bylo možné hýbat s papírem a tvořit z něj trojrozměrné prvky. Tuto techniku jsem si oblíbila již v dětství, když jsem měla podobné knížky. Když jsem sepsala tyto preference, měla jsem slušný odrážecí můstek pro vymýšlení projektu.

Rozhodla jsem se tedy vytvořit knížku, co pomůže dětem vytvořit vztah k umění. Měla jsem v planu nenásilným způsobem seznámit čtenáře se slavnými umělci a v určité míře ukázat, jak uvažovali během své tvorby, jaké techniky používali a v čem spočívá jejich stylizace. A to tak, že v budoucích setkáních s jejich jmény nebo tvorbou (ať už se jedná o výstavu nebo zmínku ve škole), by čtenář byl více otevřen tomuto tématu. Toho jsem hodlala dosáhnout již výše zmíněným přidáním pohyblivých prvků, které by udělaly knížku hravější. A aby knížka byla co nejzábavnější a co nejméně se podobalo na učebnici, rozhodla jsem se zaměřit na jednoduché a krátké texty. Také jsem chtěla klást důraz spíše na zajímavá fakta o životech nebo rukopisech umělců, než na historické údaje a letopočty. Po tom, co jsem se ukotvila s obecnými požadavky, stále mi přišlo, že knížce ještě schází jedna důležitá věc - celostnost.

Zde mě inspirovaly dva Van Goghovy obrazy, na kterých umělec namaloval svou židli a křeslo jeho kamaráda - Gogena. V těchto dílech se snažil předat charaktery vlastníků. Židle Van Gogha jak i její majitel je spíše selskou a jednoduchou. Je vyrobena ze dřeva a slámy a leží na ní dýmka. Křeslo jeho přítele však působí mnohem elegantněji, má na sobě knihy a hořící svíci. Odlišnost je také v barevném spektru, které jen podtrhuje povahy majitelů. Modrá se žlutou u Van Gogha, hnědá s červenou a zelenou u Gogena. Na obou obrazech židle zaujímá pozici hlavní postavy.

“Všechno, co člověk dělá, je autoportrét.” Chuck Palahniuk

Všechno co my všichni děláme a vše co se nachází kolem nás, určitým způsobem nás charakterizuje. Dokonce zvolená umělci židle může o nich leccos prozradit.

Ve své knize jsem se rozhodla využít tuto myšlenku a vyobrazit charakteristická stylizační a barevná řešení umělců přes jednoduchý a všem blízký předmět, například šálek. V této fázi jsem již vymyslela název - Šálek umění.

1.2 Reflexe a dokumentace procesu tvorby

Jakmile jsem zvolila téma, začala jsem studovat materiál. Četla jsem umělecké autobiografie a prohlížela dokumentární filmy a videa o velkých umělcích všech dob. Dělal jsem výpisky všeho, co mi přišlo užitečné. Nejvíce jsem však zbystrila u zajímavých a neobvyklých faktů, které by mohly pomoci si lépe zapamatovat umělce. V tomto okamžiku jsem si uvědomila, že počet umělců, které bych ráda přidala do knihy, je příliš velký. Uvažovala jsem tedy o možnostech snížení počtu umělců do logického celku. Roztřídila jsem je pracovní dle uměleckých stylů a dobového výskytu. Na základě tohoto rozdělení jsem se dokázala rozhodnout pro zakomponování umělců z 19.-20.století.

Následně jsem přemýšlela o způsobu implementace pohyblivých prvků pro každého umělce tak, aby nebyl jen zkrášlujícím elementem, ale podtrhujícím. Také jsem dbala na to, aby kniha měla co nejrozmanitější interakce, čímž by se měla zvýšit šance na to, že by kniha čtenáře bavila. Po každé přečtené stránce by se těšil na další. A po přečtení celé knihy by se k ní mohl opět a opět vracet.

Jakmile jsem si nastudovala materiál, ukotvila se s cílem a tématem knihy a zvolila potenciálně použitelné umělce, ze kterých jsem ještě chtěla vybrat ty konečné, pustila jsem se do konceptů. Koncepty zachycovaly jak počáteční fázi ilustrací, tak fázi interakce se čtenářem (pop-up). Některé koncepty se kreslily na papír, některé malovaly digitálně na počítači, a některé se vystříhávaly. Opakovaně jsem se vracela k dokumentárním filmům, svým výpiskům a vzdělávacím videím ohledně pop-up technik. Během této fáze jsem se ukotvila s výslednými 17ti umělci, kteří spolu tvoří, dle mého názoru, nejrozmanitější kombinaci ve smyslu stylizace, informace a nápaditosti interakcí.

Potom pro každou ilustraci jsem vytvořila platno v programu Adobe Photoshop o velikosti A3 a určila si tam rozměry mé dvojstránky (dle tohoto rozměru se později A3 list ořízl). Tam jsem rozpracovala příslušné koncepty.

Jakmile jsem domalovala všechny ilustrace do bodu, kdy vše bylo kompozičně a barevně vyřešeno, přešla jsem na detaily a ladění ilustrace vůči sobě, aby vypadaly celostně. Následně jsem řešila typografickou část, kdy jsem se snažila najít kompromis mezi hravostí a přehledností. Z tohoto důvodu jsem zachovala striktnější rozpoložení textu, avšak hravější písmo. Pak jsem se pustila do vytváření maket, abych vyzkoušela funkčnosti pohyblivých elementů. Snažila jsem se, aby tyto prvky dobře spolupracovaly s vizuálním konceptem každého umělce.

U Vincenta Van Gogha jsem vycházela z obrazů Slunečnice a Hvězdná noc. Snažila jsem se napodobit barevné řešení umělce a jeho charakteristický způsob nanášení tahů štětcem na plátno. U šálku jsem se inspirovala tvarem hliněného hrnce. Jako interaktivní prvek jsem se rozhodla použít měnící se ucho šálku na opravdové zmrzačené ucho umělce. Možná jsem tím napomohla stereotypu, avšak příběh s uchem je doopravdy součástí života umělce a jeho charakteristickým rysem.

Pro vyobrazení šálku Marca Chagalla jsem použila motiv jeho obrazu Nad městem. Zvolila jsem toto dílo z důvodu, že dobře ukazuje jak stylizaci a barvy umělce, tak i lásku k jeho manželce. Mimo jiné Chagallová tvorba často zachycovala létající lidi, a taktéž často i jeho manželku. Z těchto důvodů jsem vytvořila ilustraci se dvěma letícími šálky, tvary kterých připomínají postavy z originálního obrazu. Zelený a ostřejší v úhlech šálek znázorňuje Marca a modrý, který má zaoblenější hrany - jeho milovanou.

Interaktivní prvek ilustrace umožňuje čtenáři uletět krátkou vzdálenost, a tím odhalit další nečekanou postavu. Tou je malý růžový hrneček, který symbolizuje jejich dceru. Je z části hranatý a z části zaoblený.

U Jajoi Kusamy jsem se snažila znázornit její lásku k nekonečnu a k tečkám. Její dvoustrana se částečně zakládá na instalaci Dots Obsession a dalšími jejími obrazy. Když čtenář otevře dvojstránku této abstraktní umělkyně, jediným co uvidí bude nespočet červených teček na bílém pozadí. Avšak když popotáhne za interaktivní

prvek, zobrazí se mu silueta žlutého šálku. Tento efekt jsem vytvořila tak, že jsem vystříhla kroužky do stránky a mezi tuto vrstvu a vrstvu se žlutou barvou jsem položila posuvný červený list. Během vytvoření této dvojstránky jsem před sebou měla dvě volby barevného řešení. Mohla jsem postupovat buď s černožlutým anebo s červenobílým provedením, jelikož se jedná o nejcharakterističtější pro Kusamu barevné spojení. Nakonec z technického důvodu jsem se rozhodla jít s červenobílou variantou. U vystříhaných kroužků je vidět bílé ohraničení způsobené tloušťkou papíru. Při černožluté variantě by byla silueta šálku vidět vždycky. Při červenobílé se však bílé ohraničení splývá s pozadím stejné barvy.

U Vasilije Kandinského jsem se inspirovala jeho obrazy diagram 17 a Kompozice VIII. Na stránce je vyroben jeden z klasických pop-up triků, kdy šálek jemně vystupuje do prostoru, a tím vytváří hloubku.

Jedním z nejslavnějších obrazů Edwarda Hoppera je dílo s názvem Noční ptáci. Přesně tuto malbu jsem použila jako základ pro daného umělce. Jelikož Hopper maloval velmi urbanistické obrazy, nejlepším co mě napadlo po dlouhých přemýšleních bylo přetvořit kavárnu do podoby gigantického šálku. Přišlo mi zábavné zaplnit tento "podnik" tekutinou a zároveň nechat originální postavy i nadále sedět na svých místech.

Interakci tvoří hra se světlem, kterou tak dobře zachycuje autor obrazu.

Dvojstránka se skládá ze čtyř vrstev. Nejdřív jsem udělala celou ilustraci s výřezem v místě, kde je obsah tekutiny. Pod tím je průhledná ilustrace samotného obsahu, která je nalepená na taktéž průhlednou plastovou folii. Pod tím pokračuje žlutá interaktivní vrstva, která se dá vysunout a tím odhalit čtvrtou poslední vrstvu - tmavě modrou. Touto proměnou žluté barvy na tmavě modrou vzniká iluze zhasínání a rozsvícení světla.

Šálek Reného Magritteho jsem namalovala tak, aby barvou a tvarem připomínal dýmku z jeho slavného obrazu La Trahison des Images (v překladu Zrada obrazů).

Taktéž jsem pozměnila originální nápis “Toto není dýmka” na “Tohle není šálek”. Interaktivním elementem je papírový výstřižek, který umožňuje zobrazení nebo opětovné skrytí nápisu.

Hrnek Andyho Warhola jsem vytvořila na základě jeho obrazů Polévky Campbell. Do této dvojstránky jsem umístila hravé prvky, které fungují jako pexeso. Jedná se o obrázky plechovek předesignovaných do šálek. Ty je možné odklopit a podívat se, jaký obsah za sebou skrývají. Každý z těchto obsahů se v ilustraci vyskytuje dvakrát.

Při vytvoření dvojstránky Pieta Mondriana jsem se řídila jeho způsobem sestavení kompozice, kde mimo jiné používal červenou, žlutou a modrou barvu. Výsledkem je černá síť barevných čtverců, které je možné posunout tak, aby společně tvořily tvar šálku.

Část knížky, která je vyhrazená Františkovi Kupkovi je inspirovaná obrazem Amorfa. Dvojbarevná fuga. Šálek i pára, vycházející z něj, jsou zobrazeny z ptačí perspektivy. Interaktivním prvkem je zde spirála, která připomíná páru.

Černý čtverec Kazimira Maleviče jsem použila jako element, který skrývá v sobě trojrozměrný černý šálek vytvořený technikou pop-up cube.

Šálek Pabla Picassa je kombinací jeho způsobu zobrazování jednoho obličeje z různých úhlu pohledu najednou a jeho kubistických zátiší. Za pomoci překlápění části ilustrace, čtenář dokáže změnit perspektivu, ze které nahlíží na hrnek.

Základem dvojstránky Salvadora Dalího posloužil obraz Persistence paměti s rozteklými hodinami. Interakce spočívá ve změně rozteklého šálku na ještě rozteklejší, což tvoří iluzi animace. Toho jsem dosáhla za pomoci dvou nastříhaných obrázků, které se střídají při popotažení za jeden z nich.

Pro ilustraci šálku Alfonse Muchy jsem použila lilie, které se často vyskytují v jeho tvorbě. Dale jsem se inspirovala stylizačním řešením kudrlinek vlasů, která se přísluší umělci, a použila ho jako dekoraci pro šálek. U tohoto umělce mi přišlo vhodné využít kruh s ornamenty jako interaktivní prvek. Rozhodla jsem se pro možnost otáčení tohoto kruhu, čímž se změní ornamenty na pozadí.

V případě Jacksona Pollocka jsem se snažila napodobit jeho expresivní cákance na plátně. Prvky ilustrace jsem umístila tak, aby čtenář mohl odklopit vrstvu cákanců a najít pod ní štětec v šálku barvy. Ten lze popotáhnout.

Egon Schiele ve své tvorbě často maloval akty a autoportréty. Jelikož moje knížka cílí na dětskou skupinu čtenářů, rozhodla jsem se jít cestou autoportrétů. Dvojstránka se tak zakládá na obraze Autoportrét z roku 1912. Navrhla jsem ji tak, aby čtenář při jejím otevření uviděl stojící na stole šálek. Ten je možné odklopit a zjistit, že pod ním se skrývá hlava umělce a to, co na první pohled vypadalo jako stůl, teď vypadá jako lidské tělo.

Šálek Paula Kleea jsem namalovala tak, aby připomínal jeho obraz Lesní čarodějnice. Sice jsem se inspirovala barvami a tvary tohoto díla, avšak v mém šálku se dá najít i mnoho jiných prvků, které se vyskytují v Paulově tvorbě. Při vytváření pohyblivého elementu jsem myslela na hru hlavolam patnáctka, ve které musí hráč za pomoci posunutí čtverců vytvořit obrázek. Tímto způsobem jsem rozdělila ilustraci šálku na devět čtverců. Šest z nich se dá posunout z jednoho kouta do druhého, čímž se daný obrázek sestaví.

Při navrhování šálku Henriho Matisse jsem se chtěla vyhrát s interakcí barev. Inspirovala jsem se jeho obrazem Tanec a namalovala na modré pozadí tančící figury, které uzamykají kontrastující červenou siluetu hrnku. Použila jsem červenou průhlednou folii ve tvaru šálku, která zvýrazňuje jeho barvu. Folii je možné odklopit, čímž se hrnek upozadí a tančící figury opět získají dominanci.

Poslední stránku jsem navrhla tak, aby malý čtenář mohl nakreslit svůj vlastní šálek a vložit ho do vyhrazeného místa., čímž jsem chtěla prohloubit pouto ke knížce.

2. POPIS VÝSLEDNÉHO DÍLA A JEHO VYUŽITÍ, ČI ADJUSTACE

Výsledným dílem je autorská interaktivní knížka pro děti s názvem Šálek umění. Představuje 17 různých umělců za pomoci jejich fiktivně namalovaných šálků. Každý umělec je tedy znázorněn ilustrací šálku, která je inspirována charakteristickým stylem a dílem umělce. Tyto ilustrace zároveň obsahují ručně vytvořené pohyblivé prvky. Nechybí ani krátký popis, který vypráví zajímavá fakta ze života nebo rukopisu umělce.

Dílo je vytvořeno ve třech kopiích. Ilustrace a texty jsou vytvořeny za pomoci programu Adobe Photoshop CC 2019. Tisk proběhl na texturovaném papíře o velikosti A3, 240gm. Konečná velikost po ořezu je 20,5cm x 21x5cm. Použila se harmoniková vazba. Veškeré pohyblivé prvky pro každou ze tří kopií knihy se vyřezávaly ručně. Mimo papír byl použit i plast a barevná průhledná folie.

Cílem knížky je vytvořit vztah dítěte k umění, inspirovat ho a ukázat, že se i obyčejné věci mohou být výjimečnými. Sice je zaměřena zejména na děti, avšak se předpokládá, že by mohla oslovit i dospělé. Tato knížka může posloužit rodičům jako dobrý prostředek pro hezké trávení večera s jejich dětmi.

4. RESUMÉ

Моя работа - это интерактивная детская книга, основой которой является 17 разворотов посвященных разным великим художникам 19-20 века. С каждым из разворотов можно определенным способом взаимодействовать, например сыграть в известную игру пексесо, менять рисунки на другие, или даже вынуть трехмерный бумажный куб. Книга называется Чашка искусства (с чешского Šálek Umění). Главным персонажем каждого разворота действительно является одна или больше чашек, изображение которых исходит из картин и стилей художников. К этим художникам на каждой странице приведены краткие и интересные факты о их жизни и стиле. Цель данного проекта заключается в том, чтобы ненавязчиво ознакомить детей с искусством и зажечь интерес к нему. Таким образом читатель столкнувшись с именами или работами художников будет более открыт к данной теме. Моя интерактивная книга ни в коем случае не претендует на роль учебника, так как не приводит никакой подробной информации, однако является хорошим началом для ознакомления детей с искусством. Так как молодая аудитория сама по себе очень неусидчива и быстро теряет интерес к чему-либо, я сосредоточилась на то, чтобы моя книга содержала как можно больше разных стилей, техник и способов интеракций. Таким образом каждая последующая страница для детей будет чем-то совершенно новым, с новыми фактами, интеракциями и играми. И даже прочитав эту книгу, ребёнок сможет к ней вновь и вновь возвращаться. Спустя время, когда читатель подрастет, он определенно будет питать теплые чувства к этой книжке. Не только из-за ее игривости, но и благодаря последней странице, на которой располагается место для того, чтобы читатель нарисовал собственную чашку, в своем стиле. Данный проект отлично послужит не только детям, но и их родителям, давая хорошую возможность провести время с детьми.

3. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

3.1 Knižní a periodická literatura

GOMPERTZ, Will. Na co se to vlastně díváme?: 150 let moderního umění v cukru letu. Přeložil Ladislav ŠENKYŘÍK. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2014. ISBN 978-80-7422-300-6.

FARTHING, Stephen, ed. Umění: od počátku do současnosti. V Praze: Slovart, 2012. ISBN 978-80-7391-622-0.

HIEBERT, Helen. Pop-up skládanky: prostorové pohyblivé papírové modely. Přeložil Silvie ELMOUJAHID. Brno: Zoner Press, 2018. Encyklopedie Zoner Press. ISBN 978-80-7413-361-9.

3.2 Internetové zdroje

WikiArt.org - Visual Art Encyclopedia. WikiArt.org - Visual Art Encyclopedia [online]. Dostupné z: <https://www.wikiart.org/en>

Changing Picture Card - YouTube. YouTube [online]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=m4G2Uh4DOx0&list=PLekzPG-2pznfKafaFPQFb5J7zzuiU8wbh&index=14&t=3s>

French Printmaking 1850-1905 - Van Gogh Museum. Van Gogh Museum - Bezoek het museum over Vincent van Gogh - in Amsterdam [online]. Dostupné z: <https://vangoghmuseum.nl/en/prints>

XX век: все главные стили живописи в одной таблице · Arzamas. Arzamas [online]. Copyright © Henri Matisse [cit. 09.05.2019]. Dostupné z: <https://arzamas.academy/materials/1665>

Стили и направления в изобразительном искусстве. [online]. Copyright © 2009 [cit. 09.05.2019]. Dostupné z: <http://www.art-katalog.com/ru/article/122>

Винсент Ван Гог «Кресло Поля Гогена» (Стул Гогена). Описание картины. Художники импрессионисты. *Художники импрессионисты. Биографии и картины. Описания картин* [online]. Dostupné z: http://www.hudojnik-impresionist.ru/pic_vangog06.htm

SEZNAM PŘÍLOH

PŘÍLOHA 1

Inspirace obrazy od Van Gogha

PŘÍLOHA 2

Podklady pro ilustrace (obrazy umělců)

PŘÍLOHA 3

Process kreslení ilustrace (náčrtky)

PŘÍLOHA 4

Ukázka hotová digitalní ilustrace

PŘÍLOHA 5

Příklad techniky pop-up cube

PŘÍLOHA 6

Zkouška funkčnosti pohyblivého prvku

PŘÍLOHA 7

Proces vystřihávání elementů

PŘÍLOHA 8

Ukázka hry Pexeso

PŘÍLOHA 9

Hotová kniha - ukázka dvojstránky podle hry Pexeso

PŘÍLOHA 10

Ukázka hry Patnáctka

PŘÍLOHA 11

Hotová kniha - ukázka dvojstránky podle hry Patnáctka, zjednodušená verze

PŘÍLOHA 12

Ukázka pop-up techniky spírala.

PŘÍLOHA 13

Hotová kniha - rameček pro vložení ilustrace vlasního šálku

PŘÍLOHA 14

Hotová kniha - ukázka obsahu

PŘÍLOHA 15

Hotová kniha - knižní obal

PŘÍLOHA 1

Inspirace obrazy od Van Gogha
































Vincent van Gogh 1888

Vincent van Gogh - Gauguin's Chair - Van Gogh Museum. Document Moved [online].

Dostupné z: <https://www.vangoghmuseum.com/en/collection/s0048V1962?v=1>

PŘÍLOHA 2

Podklady pro ilustrace (obrazy umělců)

<p>Vincent van Gogh</p> 	<p>Egon Schiele</p> 	<p>Alfons Mucha</p> 	<p>Edvard Munch</p> 	<p>Henri Rousseau</p> 	<p>Salvador Dalí</p> 
<p>Henri Matisse</p> 	<p>Paul Klee</p> 	<p>Pablo Picasso</p> 	<p>Frida Kahlo</p> 	<p>René Magritte</p> 	<p>František Kupka</p> 
<p>Marc Chagall</p> 	<p>Kazimir Malevič</p> 	<p>Vasilij Kandinskij</p> 	<p>Piet Mondrian</p> 	<p>Yayoi Kusama</p> 	<p>Mikuláš Medek</p> 
<p>Edward Hopper</p> 	<p>Jackson Pollock</p> 	<p>Georgia O'Keeffe</p> 	<p>Roy Lichtenstein</p> 	<p>Bridget Riley</p> 	<p>Banksy</p> 
<p>Jasper Johns</p> 	<p>Andy Warhol</p> 	<p>Roy Lichtenstein</p> 	<p>Bridget Riley</p> 	<p>Banksy</p> 	

Dostupné z: <https://www.wikiart.org/en>

PŘÍLOHA 3

Process kreslení ilustrace (náčrtky)

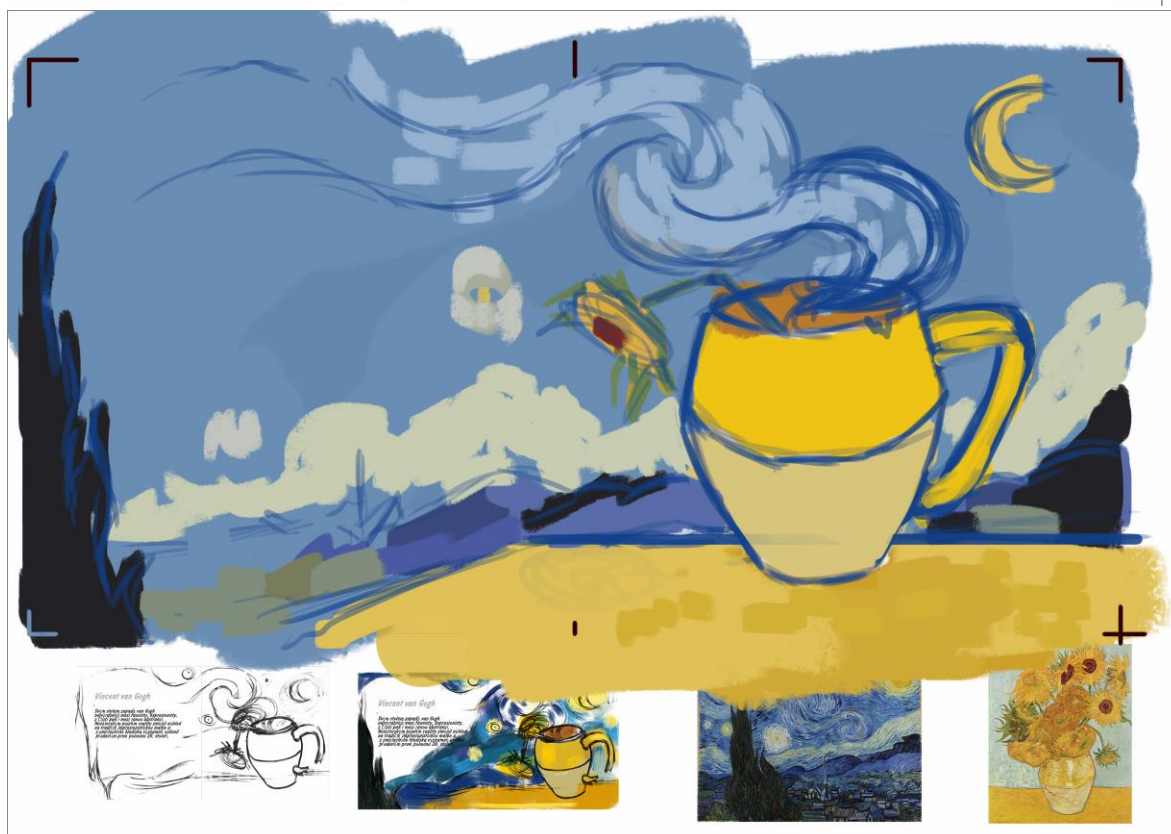
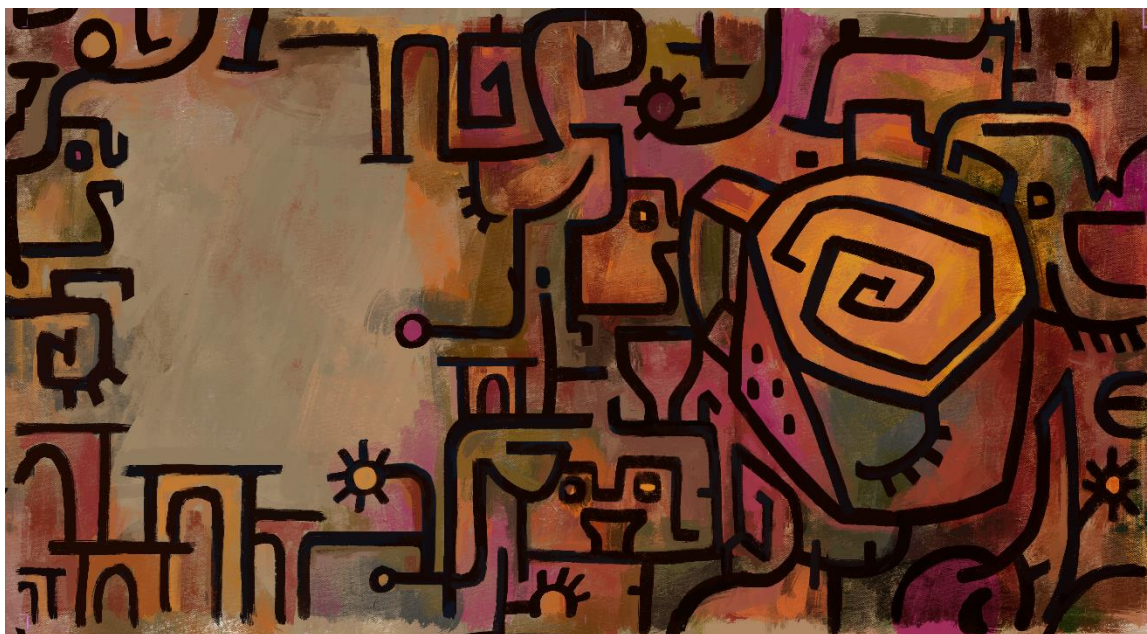


foto vlastní

PŘÍLOHA 4

Ukázka hotová digitální ilustrace



PŘÍLOHA 5

Příklad techniky pop-up cube

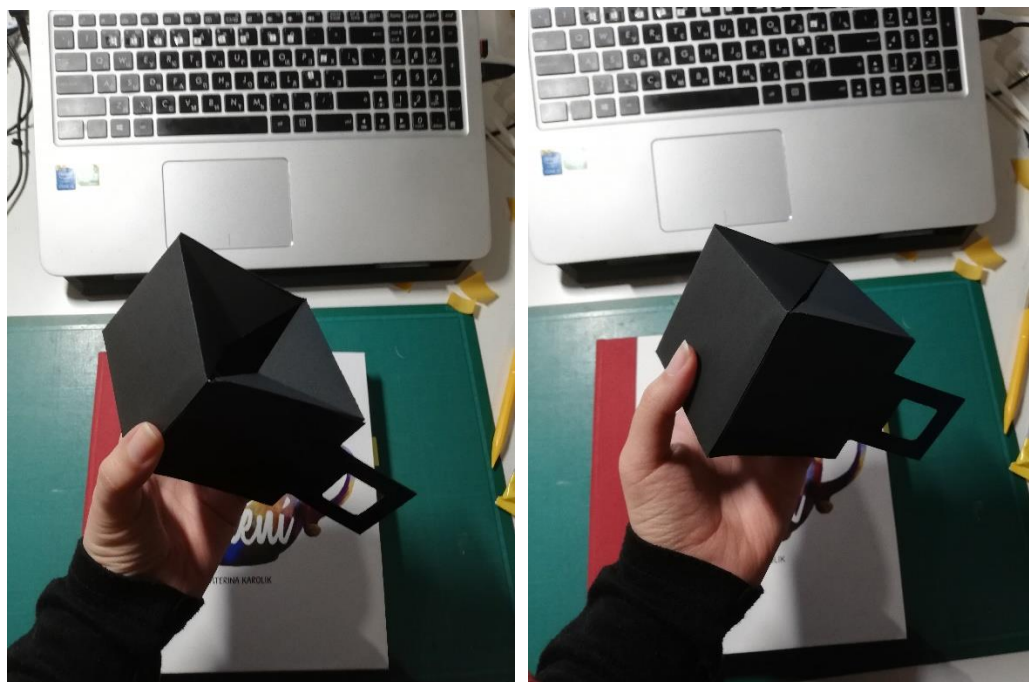


foto vlastní

PŘÍLOHA 6

Zkouška funkčnosti pohyblivého prvku

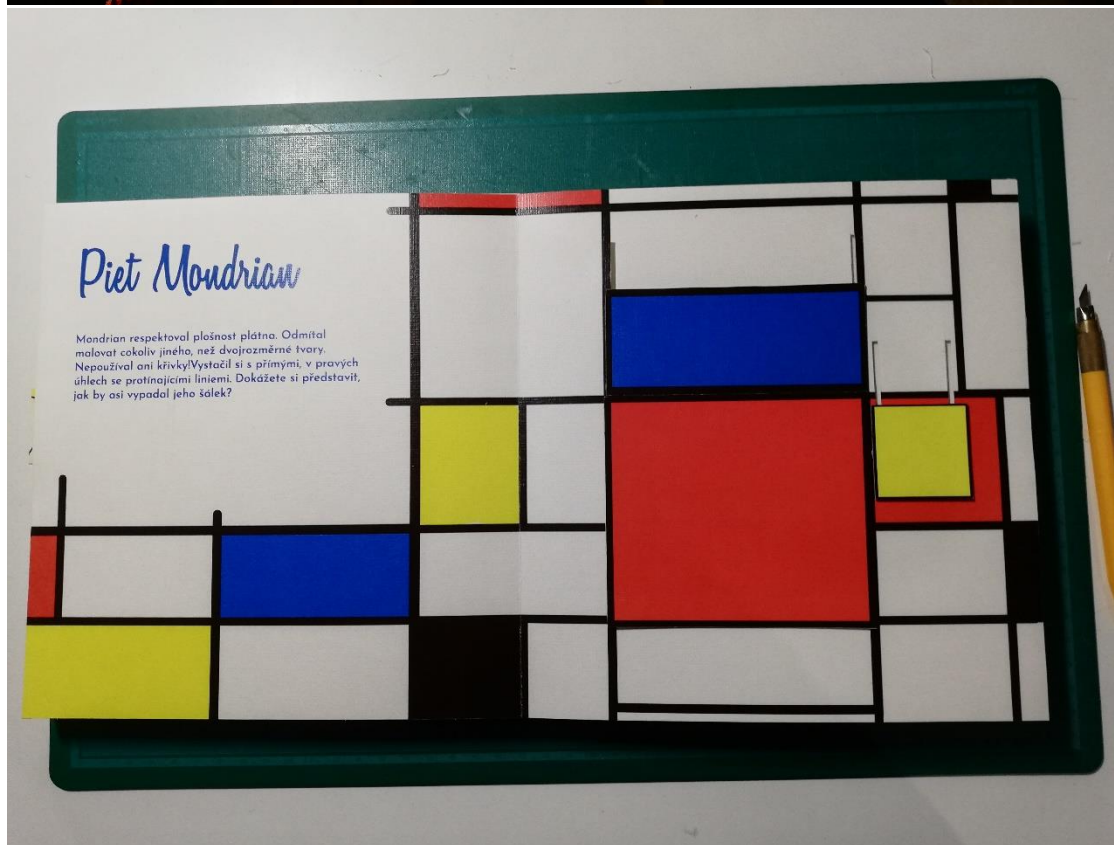
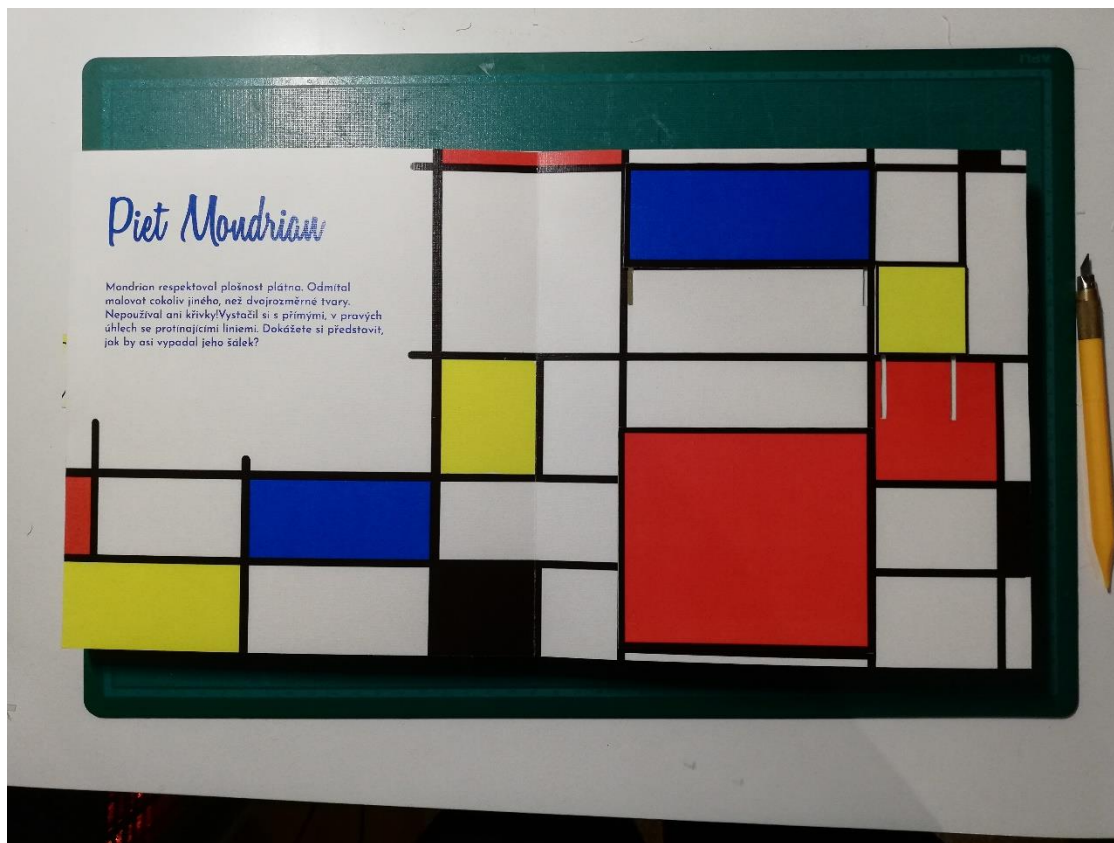


foto vlastní

PŘÍLOHA 7

Proces vystřihávání elementů

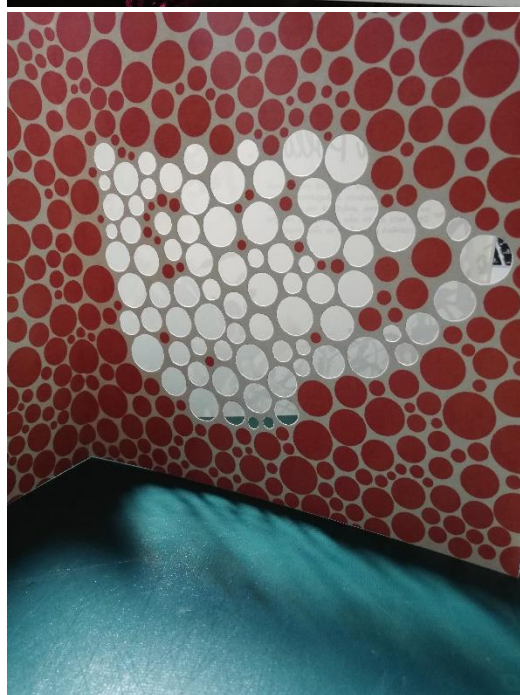
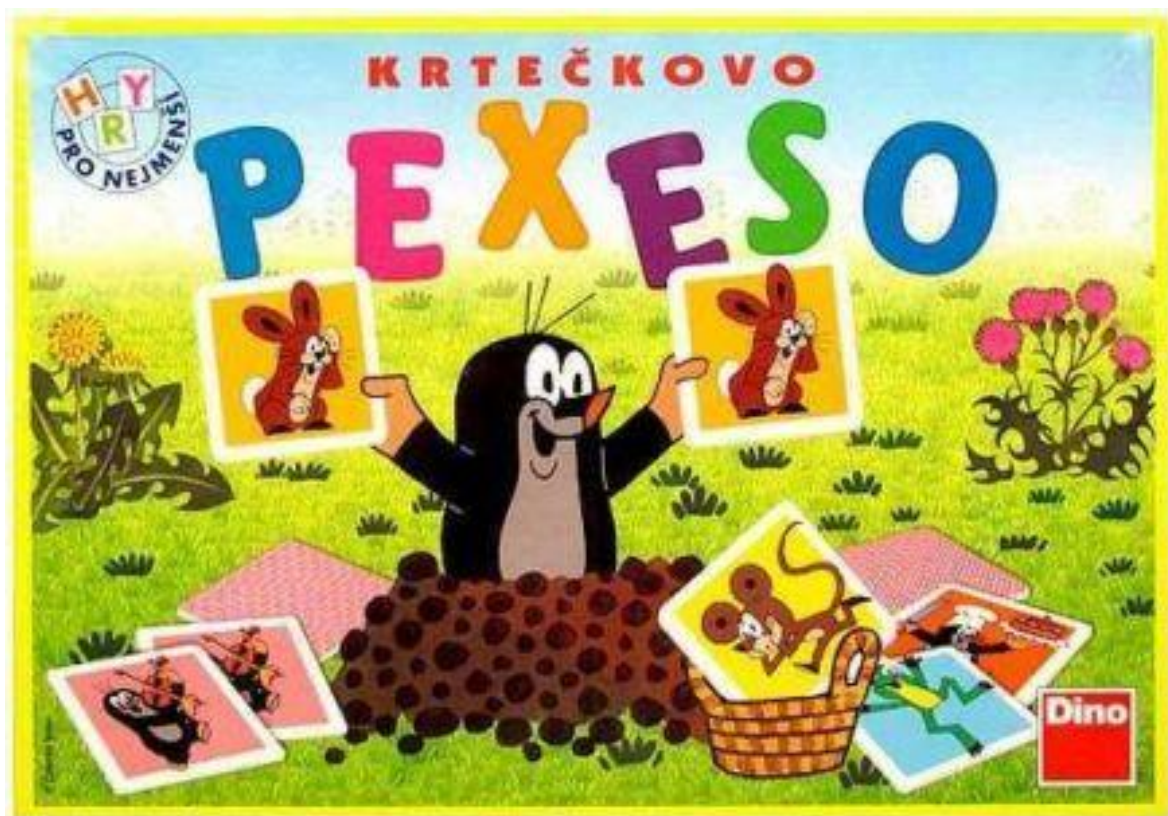


foto vlastní

PŘÍLOHA 8

Ukázka hry Pexeso



Dětské hry - Pexeso velké Krteček | Dvěděti.cz dřevěné hračky, dřevěné hračky pro děti. Dvěděti |
Dvěděti.cz dřevěné hračky, dřevěné hračky pro děti [online].

Dostupné z: <https://www.dvedeti.cz/detske-hry-pexeso-velke-krtecek>

PŘÍLOHA 9

Hotová kniha - ukázka dvojstránky podle hry Pexeso

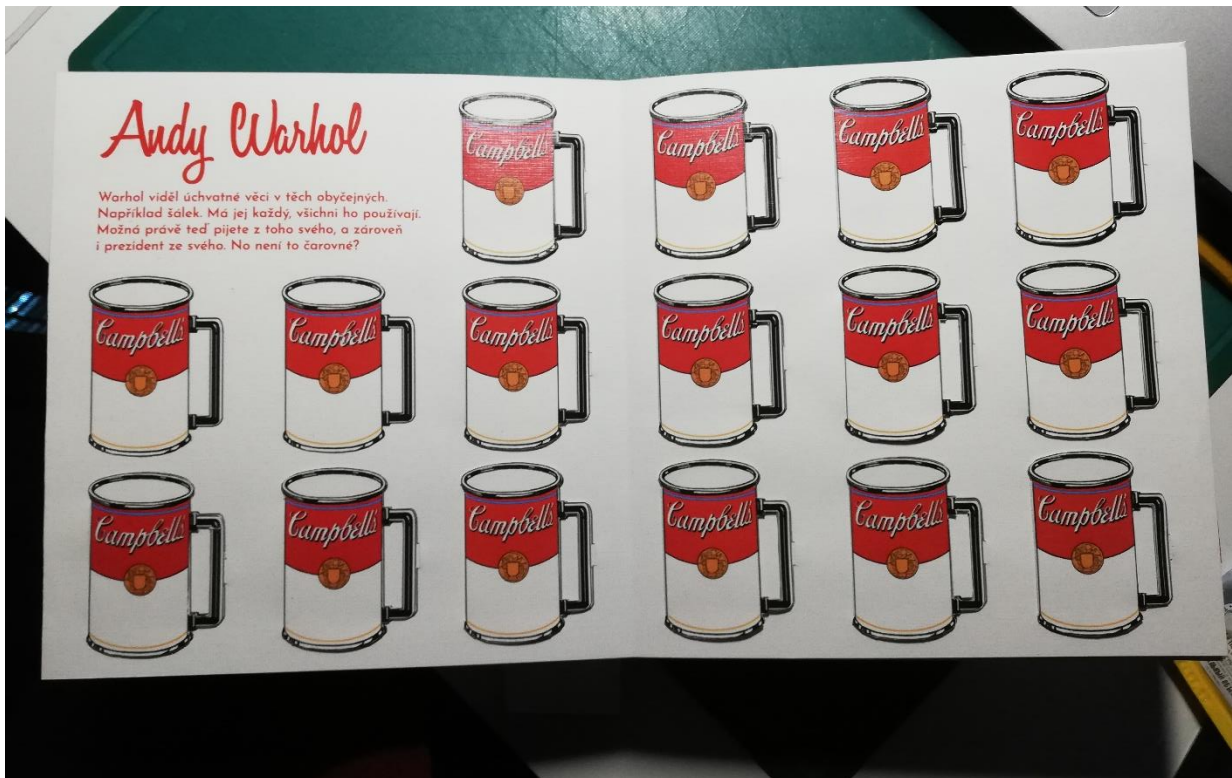


foto vlastní

PŘÍLOHA 10

Ukázka hry Patnáctka



AUKRO – největší české online tržiště. AUKRO – největší české online tržiště [online]. Dostupné z: <https://aukro.cz/stara-drevena-ciselna-hra-15-patnactka-np-zasmuky-6930312998>

PŘÍLOHA 11

Hotová kniha - ukázka dvojstránky podle hry Patnáctka, zjednodušená verze

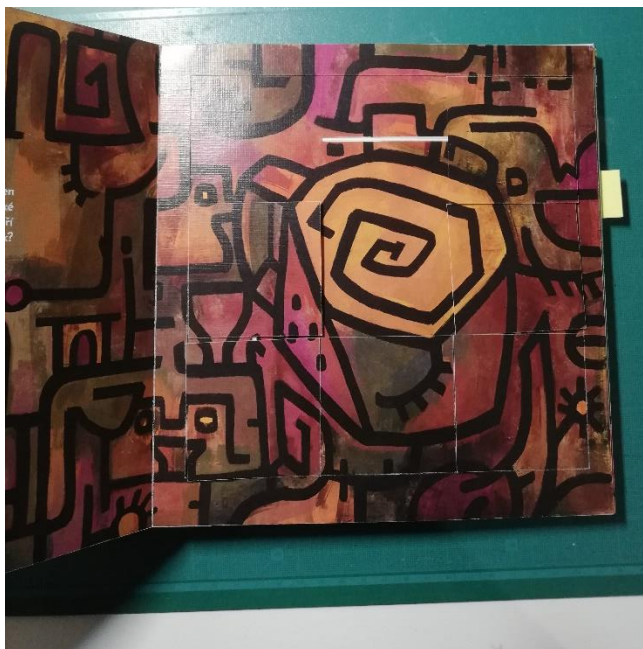


foto vlastní

PŘÍLOHA 12

Ukázka pop-up techniky spirála.



foto vlastní

PŘÍLOHA 13

Hotová kniha - rameček pro vložení ilustrace vlasního šálku

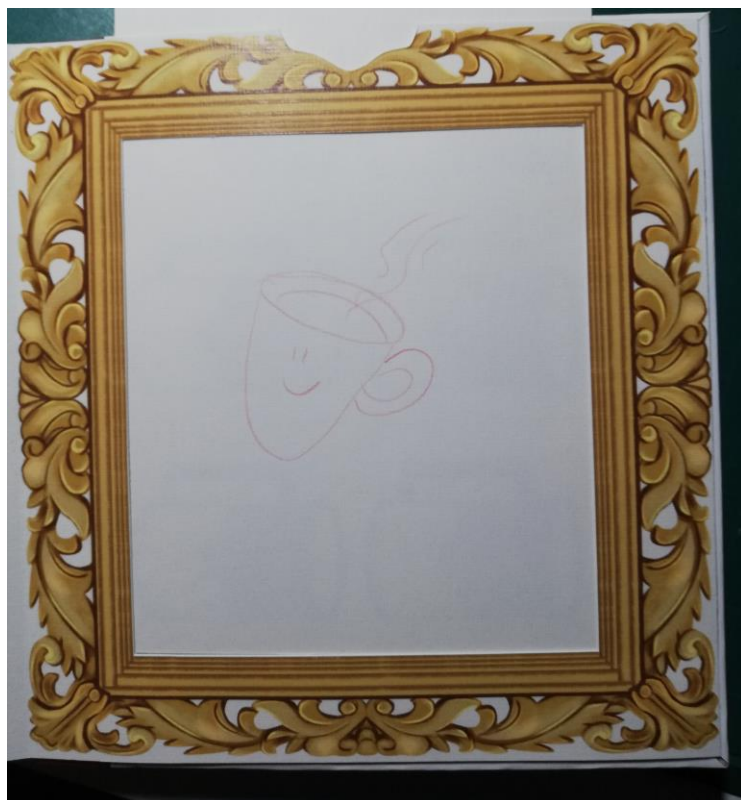
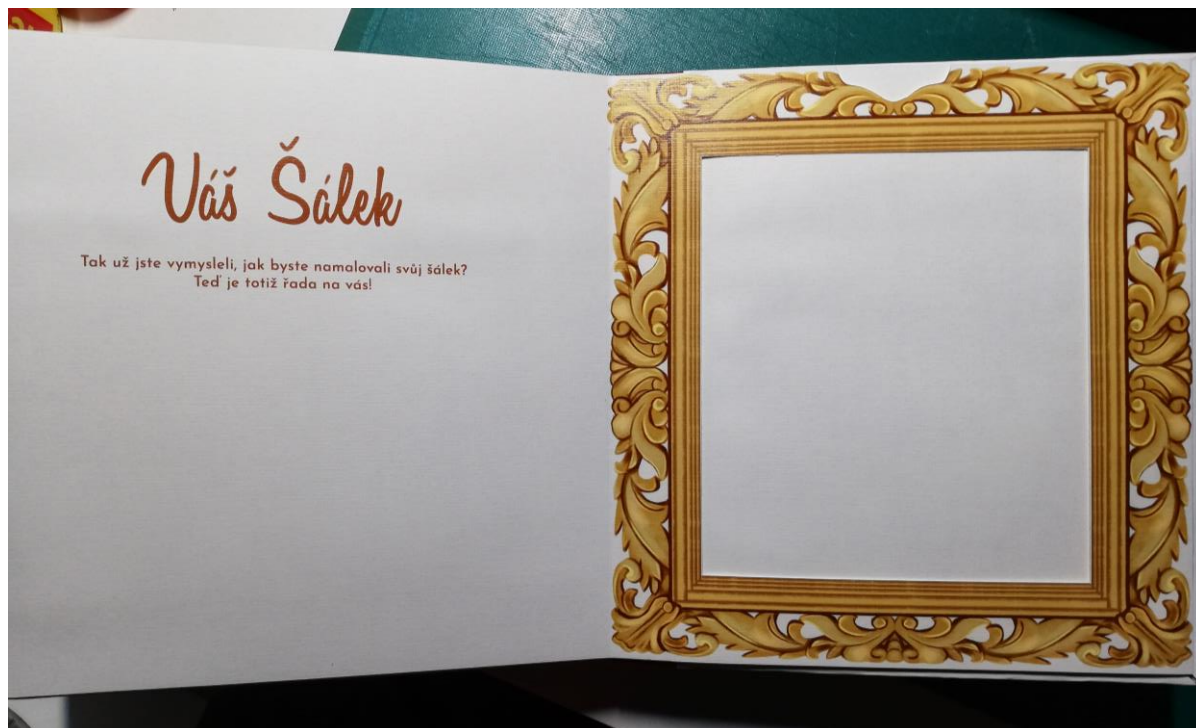


foto vlastní

PŘÍLOHA 14

Hotová kniha - ukázka obsahu



foto vlastní

PŘÍLOHA 15

Hotová kniha - knižní obal



foto vlastní

