

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

Diplomová práce

**ILUSTROVANÁ KNIHA**

BcA. Kristýna Jarolímková

Plzeň 2023

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Katedra designu**

Studijní program Grafický design a ilustrace

Specializace Didaktická ilustrace

Diplomová práce

**ILUSTROVANÁ KNIHA**

BcA. Kristýna Jarolímková

Vedoucí práce: akademický malíř Renáta Fučíková

Katedra grafického designu

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2023

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara  
Akademický rok: 2021/2022

# ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. Kristýna JAROLÍMKOVÁ**  
Osobní číslo: **D21N0054P**  
Studijní program: **N0211A310007 Grafický design a ilustrace**  
Specializace: **GI – specializace Didaktická ilustrace / MgA.**  
Téma práce: **Ilustrovaná kniha**  
Zadávající katedra: **Katedra designu**

## Zásady pro vypracování

Realizace funkční bohatě ilustrované a výtvarně výrazné knihy na základě klasického či nového původního textu nebo výtahu z rozsáhlejšího textu, minimální rozsah 64 strany.

Tvůrčí záměr: Záměrem je vytvořit návrh funkcí publikovatelné knihy.

Způsob realizace: Technika realizace vyplyne v průběhu přípravných kreseb, skic a následujících zkoušek.

Cíl: Cílem je vytvořit knihu, která bude řešit dané téma.

Předpokládaný charakter výstupu: Výstupem budou 3 kopie knihy s minimálním počtem 20 ilustrací.

Rozsah průvodní zprávy: Průvodní zpráva bude vytvořena v rozsahu minimálně 3 normostran.

Rozsah teoretické části: **min. 3 normostrany**  
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování DP**  
Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

Michael Stavarič. *Děvčátko s kosou*, ilustrace Dorothee Schwab, nakladatelství Portál, 2015, ISBN 978-80-262-0805-1.  
Kitty Crowther . *Das Wurzelkind*, Aladin Verlag nakl., 2003, ISBN 978-3-8489-0057-2.  
Jiří Tomek. *Perlová Zahrada – Pohádky o džinech*, ilustrace Jindra Čapek, nakl. Albatros, 2007, ISBN: 978-80-00-01948-2.  
Radek Malý. *Dlouhá noc muzejní myši*, ilustrace Filip Pošivač, vydalo Národní muzeum, 2020, ISBN: 978-80-7036-631-8.

Vedoucí diplomové práce: **akademický malíř Renáta Fučíková**  
Katedra designu

Datum zadání diplomové práce: **31. května 2022**  
Termín odevzdání diplomové práce: **28. dubna 2023**



L.S.

**MgA. Vojtěch Aubrecht v.r.**  
děkan

**Doc. akademický malíř František Steker v.r.**  
vedoucí katedry

V Plzni dne 13. září 2022

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo zpracovala samostatně a nejedná se o plagiát.

Plzeň, duben 2023

.....

BcA. Kristýna Jarolímková

## OBSAH

Anotace.....	6
Kolektivní hra.....	7
Hra a její vlastnosti.....	8
1. Úvod.....	10
1.1 Volba bakalářské práce.....	10
1.2 Studium v souvislosti bakalářské práce.....	11
1.3 Klauzurní práce.....	11
2. Komplex knihy.....	13
2.1 Popis řešeného problému a zdůvodnění výběru.....	13
2.2 Cíl práce a očekávané výsledky.....	13
2.3 Kroky praktického řešení.....	15
3. Ilustrace.....	16
3.1 Výběr grafické techniky.....	16
3.2 Finální ilustrace.....	16
4. Typografie.....	18
5. Sazba.....	20
6. Programy.....	21
6.1 Indesign.....	21
6.2 Photoshop.....	21
7. Resumé.....	22
Odkazy a literatura.....	23
Obrázková příloha.....	24

## **ANOTACE:**

Tato diplomová práce se zabývá pravidly dětských pohybových a jiných her. Konkrétně jde o vytvoření knihy, která bude sloužit jako jednoduchá učebnice především kolektivních her. Řešeným problémem je polopaticky vysvětlit pravidla dětských her, které jsou už lehce zapomínány. Pro vytvoření této práce jsem nejvíce čerpala z materiálů knihy *Retrohraní* od Alice Kavkové a z internetové stránky s názvem *Hranostaj*. Po odborné stránce pro mne byla velkou inspirací má kamarádka, která zpracovávala dle pedagogických kritérií téma *škola hrou*. Kroky pro řešení problému jsou návrh designu, vytvoření ilustrací v jednotném stylu, grafické zpracování a odevzdání makety. Pro řešení tohoto problému využívám Photoshop, InDesign a Word. Výstupem jsou ilustrace v odstínech šedi a dále v modré, žluté a červené barvě, přesná maketa knihy s názvem *Zahrajme si!* Projekt byl vypracován jako nezbytná součást povinné diplomové zkoušky na fakultě designu a umění Ladislava Sutnara.

## **ANNOTATION:**

This thesis focuses on the rules of children's movements and games. The goal is to create a simple book that can serve as a manual, particularly for collective games. To address the problem of forgotten rules, the solution is to explain the rules of children's games in a simplified and engaging manner. To create this work, I mainly used material from Alice Kavková's book *"Retrohraní"* and from a website called *"Hranostaj."* The steps for solving the problem included designing proposals, creating uniform style illustrations, performing graphic processing, and submitting a mockup. I used Photoshop, InDesign, and Word to complete this project. The result is a gray-to-gray illustration, followed by blue-to-yellow-and-red illustrations, and a complete model of a book called *"Zahrajme si!"* The project was developed as part of mandatory courses in the Design and Art Faculty at Ladislav Stunar.

## KOLEKTIVNÍ HRA

Dětskou pohybovou hrou můžeme zábavným a poutavým způsobem podpořit pohybovou aktivitu a týmovou spolupráci u malých dětí. Hru lze hrát uvnitř nebo venku a lze ji přizpůsobit různým věkovým skupinám a úrovním dovedností. Na začátku mohou být děti rozděleny do malých týmů nebo skupin, z nichž každá má vyhrazenou oblast, ve které se může pohybovat. Hra může začít zahřívací aktivitou, jako jsou skákací zvedáky nebo protahovací cvičení, aby se dětská těla připravila na pohyb. Cílem hry je, aby každý tým spolupracoval na dokončení řady fyzických výzev nebo překážek. Tyto výzvy lze nastavit pomocí kuželů, lan nebo jiného vybavení a mohou zahrnovat plazení se pod překážkami nebo jejich přeskokování, balancování na kladině a další.

Chcete-li přidat prvek soutěže, týmy mohou být načasovány nebo jim může být přidělen určitý čas na dokončení úkolu. Za splnění každé výzvy lze získat body a tým s nejvyšším počtem bodů na konci hry je prohlášen za vítěze. Pro podporu týmové práce a spolupráce lze dětem v rámci jejich týmu přidělit různé role, jako je vedoucí, navigátor a pomocník. Každá role má během hry svůj specifický úkol a děti musí spolupracovat, aby zajistily úspěšné dokončení všech úkolů.

Kromě pohybové aktivity a týmové spolupráce může dětská pohybová kolektivní hra pomoci rozvíjet i další důležité dovednosti, jako je řešení problémů, komunikace a vedení. Díky společné práci při překonávání překážek a plnění výzev se děti učí spoléhat se jeden na druhého a budovat důvěru a kamarádství. Celkově je dětská kolektivní hra zábavný a poutavý způsob hlavně pro podporu fyzické aktivity a týmové spolupráce mezi malými dětmi a zároveň může podporovat důležité životní dovednosti a hodnoty.



## HRA A JEJÍ VLASTNOSTI

„Hra je formulována jako činnost, která se liší od práce i od učení. Člověk se hrou zabývá po celý život, avšak v předškolním věku má specifické postavení. Je vůdčím typem činnosti. Hra má řadu aspektů: poznávací, procvičovací, emocionální, pohybový, motivační, tvořivý, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, terapeutický. Zahrnuje činnosti jednotlivce, dvojice, malé i velké skupiny. Většina her má podobu sociální interakce s explicitně formulovanými pravidly (danými dohodou aktérů nebo společenskými konvencemi). Ve hře se mnoho pozornosti věnuje jejímu průběhu (hry s převahou spolupráce, s převahou soutěžení). Průběh a výsledky některých her lze formalizovat a rozhodování aktérů exaktně studovat“. Průcha, Walterová & Mareš.

Kolektivní pohybová hra mě osobně provází celým mým životem. Toto spojení se skládá ze tří slov a každé má velký význam pro rozvoj dítěte. Co tyto slova spojuje v dnešní době nejvíce? Podle mého názoru, asi to, že se stále méně ve společnosti vyskytují. V dnešní době děti utíkají do virtuálních her, strádají na pohybu a chybí jim tak i osobní kontakt. V reálném životě si už hrát neumí. Myslím si, že je pro děti čím dále těžší navazovat nová přátelství, protože v porovnání s mým dětstvím byl nejjednodušší způsob, jak najít nové kamarády, zahrát si společnou hru.

Pohybové, ale i jiné společenské hry nejsou pouze pro děti. Avšak děti mají jednu obrovskou výhodu a tím je jejich fantazie. To je něco, co je do hry může zcela pohltit. Můžou se tak soustředit pouze na děj hry a vypustit realitu.

Kde se děti hrám zcela oddávají a soustředí se na děj? Odpověď: tábory. Od malička jsem každé léto do mé plnoletosti trávila na dětských táborech. Nejdříve jako dítě poté jako praktikant (vedoucí, bez větší zodpovědnosti). Tam jsem se přesvědčila o tom, že soutěživost a radost ze hry nám pomáhá ke spolupráci a komunikaci mezi ostatními dětmi. Jako praktikant jsem pochopila, že pro vytvoření zábavy je důležité děti správně namotivovat. Díky tomu jsem si uvědomila, že děti nemusíme ve všech sportech drtit, například základní schopnosti v obyčejné rozcvičce jsme schopni zakomponovat do pohybových her tak, aby to děti bavilo a my docílili toho, co by obyčejně obsáhla stále stejná stereotypní rozcvička. Inspiraci mohu čerpat od trenérů, lektorů nebo učitelů, kteří umí základní pohybovou hru přeformulovat na své sportovní odvětví a zpestřit je tak, že to děti nepřestane bavit.

Jak to ale vypadá v praxi? Prozatím ne všichni aplikují stejnou myšlenku. Myslím si, že někteří trenéři, lektoři či učitelé nedávají tomuto způsobu výuky dostatečnou váhu. Z tohoto důvodu pak lze pozorovat u některých sportů spíše dril, a přitom jim moc nezáleží na tom, jestli to děti vůbec baví. Vlivem uspěchané doby, lenosti dotyčných a dalších okolností můžeme postupně pozorovat, že někteří trenéři či učitelé tělesné výchovy chodí do tréninkových hodin nepřipravení a na místě pouze improvizují. Takto vedené tréninkové hodiny pak mohou vypadat monotónně a pro děti jsou nudné. Jenže dotyční si třeba ani neuvědomují, jak takový přístup může dané dítě ovlivnit v postoji ke sportu a pohybu do budoucna a svým přístupem mu mohou pohyb v krajním případě třeba až znechutit.

Proto si myslím, že je důležité, aby si děti už od samého začátku, co začínají chodit a navazují kontakty s ostatními dětmi, uměly hrát. Tato kniha by mohla sloužit jako inspirace pro děti, ale i pro zmiňované trenéry, učitele a lektory. Knihu jsem postavila na základních hrách, co jsem hrála jako malá. Chtěla bych ale zdůraznit, že všechny hry lze přeformulovat do konkrétního tréninku. Jako hráčka fotbalu mohu potvrdit, že několik her z této knihy jsem si měla možnost vyzkoušet při rozvíčce nebo během tréninku.

# 1. ÚVOD

## 1.1 VOLBA DIPLOMOVÉ PRÁCE

Vybrané téma mě velice bavilo zpracovávat. Zavzpomínala jsem si na to, jak jsem si hrála ve škole, v družině, na dětských táborech nebo pouze doma na zahradě. Čím více nás bylo, tím větší to byla zábava. Asi jsem lehce naivní, ale myslela jsem si, že to mají děti dnes stejně.

Mám v blízkém okolí několik dětí, u kterým jsem mohla pozorovat a porovnávat to, jak jsem si téměř před 20 lety hrála já a jak si dnes hrají ony. Nevím, jestli jsem zklamaná nebo jen smutná. Děti se stále více schovávají za komunikační zařízení jako jsou telefony, tablety nebo počítače a hrají si ve virtuálním prostředí. Tyto hry mají několik nevýhod jako je neosobní kontakt, komunikace, a především nedostatek pohybu.

Kritici her s násilnou tematikou poukazují na fakt, že zatímco sledování filmů s násilným obsahem je ryze pasivní činnost, videohry jsou interaktivní. Hráč se opakovaně ocitá v roli násilníka, což může jeho psychiku poměrně razantně formovat. Myšlení člověka se pak změní natolik, že začne násilím řešit i problémy v reálném světě. Druhý tábor vědců namítá, že souvislost mezi hraním videoher s násilnou tematikou a agresivním chováním hráčů zatím nikdo přesvědčivě neprokázal. Psychicky zdravý člověk jasně rozlišuje dění ve virtuálním světě od skutečných životních situací. Problémy s tím mají jen lidé s vážnými psychickými poruchami. Děti to však vnímají jinak než dospělí a často samy neví, zda to, co dospělý člověk říká je pravda nebo pouhý vtip a osobně si myslím, že stejně tak vnímají i hry s násilnou tematikou.

Dalším velkým tématem je dětská obezita, což je stále narůstající problém. Podle čísel Světové zdravotnické organizace (WHO) z roku 2016 má 27,5 % dětí v České republice nadváhu a 9,7 % dětí je obézních. Zatímco v roce 1994 registrovali praktičtí lékaři 3,7 % obézních dětí, v roce 2000 bylo s nadměrnou hmotností evidováno již 13 % dětí. Každé sedmé dítě v České republice je obézní a 4 % z nich dokonce trpí monstrózní obezitou. Dle údajů předního dětského obezitologa MUDr. Zlatko Marinova vychází ze základní školy s nadváhou 25 % dětí a s obezitou 14 % dětí.

Proto jsem se zaměřovala hlavně na pohybové dětské hry. Je to činnost, při které se děti baví ale zároveň mají pohyb, který je důležitý pro jejich zdraví.

## 1.2 STUDIUM V SOUVISLOSTI DIPLOMOVÉ PRÁCE

Studium na FDU mi dalo mnoho znalostí a zkušeností. V ateliéru to bylo především pod vedením akad. mal. Renáty Fučíkové a Evy Bartošové, kterým dlužím poděkování za tolik praktických rad a vědomostí, které mi během diplomového studia poskytly. Musím říct, že po celou dobu byl v ateliéru didaktické ilustrace použit přátelský přístup mezi studenty a učitelem a také velmi dobrá komunikace. To nám pomáhalo vydávat ze sebe ty nejlepší výkony.

Snažím se stále experimentovat, používat nové materiály a kombinovat různé techniky. Člověk se učí celý život a přichází k novým myšlenkám. Myslím, že i toto řemeslo, jako je ilustrace, se stále posouvá. Dětské knihy jsou bohatě ilustrované na vysoké úrovni. Zároveň musím říct, že to, co nás vede kupředu, je veliká konkurence v tomto oboru.

Co se týká mé práce, vycházím momentálně z různých typů materiálu a technik, z kterých tvořím koláže. Například textil, dřevo, lesklé materiály (plast, sklo) a papír. Se samotným papírem se člověk hodně naučí. Je to materiál, který má tisíce podob.

## 1.3 KLAUZURNÍ PRÁCE

Jedno velké hledání.

Svou první klauzurní práci jsem se rozhodla dělat kresebně. Úkol „Kámen, nůžky, papír“. V 1. ročníku zimního semestru jsem kreslila tužkou s kombinací kolorování ve Photoshopu. Výstupem byla série ilustrací k tématu „Aromaterapie“. Bohužel, v této technice jsem se zcela nenašla. Možná to zavinil i přístup, který jsem v té době použila. Kdybych měla toto téma zpracovávat znovu stejnou technikou, vím, že výstup by byl odlišný.

(Obrázek č. 1)

Jako druhý pokus k úkolu „Kámen, nůžky papír“ jsem zvolila téma „Výroba parfému“, kde jsem zvolila techniku kombinaci černé fixy a barevné propisky, které jsem následně rozpíjela technickým lihem. Bohužel, v této technice jsem se opět zcela nenašla.

(Obrázek č. 2)

Úkol, s názvem „Let's Dance“. Ilustrace na téma – Stanislav Kostka Neumann, Rudé zpěvy. Zde jsem si vyzkoušela práci se štětcem a temperou. Zároveň to byl první pokus o koláž. Byla to práce, kde jsem si vyzkoušela práci rukou, ale i následně úpravy ve Photoshopu s fotkou a typografií. To byla cesta, která mi začínala vyhovovat.

(Obrázek č. 3)

Na začátku zimního semestru jsem měla možnost navštívit workshop s umělkyní Andreou Tachezy, která nás seznámila s technikou, kterou tvoří své ilustrace. K její tvorbě mám blízko. Dalo by se říct, že mě velmi příjemně inspirovala. Výstupem bylo jednoduché leporelo, na téma „Zahrada snů, zahrada ve snu“, kde jsem použila kolážovým způsobem papíry z workshopu.

(Obrázek č. 4)

Z workshopu jsem se inspirovala jak technikou, tak i sběratelstvím různých materiálů, které mohu následně používat ve svých ilustracích. Práce, které vznikly po zkušenosti s Andreou Tachezy, bylo nejprve leporelo s příběhem důchodce a jeho cestou do supermarketu a následně ilustrace k pohádce s židovskou tematikou. V prvním případě jsem použila existující podklad papírových tašek z konkrétního supermarketu. Ve druhém úkolu jsem si podkladové papíry sama vytvořila pomocí barevných suchých pastelů.

(Obrázek č. 5, 6)

Úkol, o kterém mohu říct, že jsem se v něm našla, byl pro Západočeskou galerii. Podle zadání jsem vytvořila komiks o Běle Kolářové a jednu doplňkovou ilustraci, která vycházela z daného období. Mohla jsem zde uplatnit a zkombinovat všechny mé zkušenosti, které jsem se naučila v ateliéru Didaktické ilustrace. Z tohoto úkolu jsem následně vycházela v mé diplomové práci.

(Obrázek č. 7)

## 2. KOMPLEX KNIHY

### 2.1 POPIS ŘEŠENÉHO PROBLÉMU A ZDŮVODNĚNÍ VÝBĚRU

Diplomová práce se zabývá dětskou hrou s názvem „Zahrajme si!“. Byla zhotovena díky použití programu InDesign a Photoshop. Kniha byla vytvořena za účelem pohybu, zábavy a rozvoje praktické činnosti dětí.

Kniha by měla mít přínos hlavně pro rodiče, učitele ale i vedoucí letních táborů. Dále by měla být přístupná a pochopitelná dětem, kteří už jsou čtenáři. Kniha má řešit zájem o dětské pohybové hry pomocí krátkých popisů jednotlivých her. Má upoutat i ty nejmladší děti, které číst neumí, protože je bohatě ilustrovaná.

Toto téma diplomové práce jsem si vybrala z důvodu silného vztahu ke sportu, pohybu, týmovosti a zábavě. Ráda bych díky tomuto výběru tématu přispěla něčím, co by mohlo zvednout dnešní děti od televizí, tabletů a telefonů. Chtěla bych, aby tak mohly z části poznat i mé dětství.

### 2.2 CÍL PRÁCE A OČEKÁVANÉ VÝSLEDKY

Celkové dílo má zabavit a upoutat pozornost dětí. Je to něco, co by mělo rodičům, učitelům a lektorům přiblížit jak pohybové hry, tak jejich význam při rozvoji dítěte. V úvodu knihy proto začínám popisovat a seznamovat čtenáře s významem vlivu dětských her na vývoj dítěte. Podklady a výzkum mi poskytla má kamarádka Bc. Markéta Klokočková.

Po úvodu přichází kapitola s názvem „Rozpočítávadla“. Tato kapitola by měla dětem nesoutěživým způsobem pomoci při rozdělování do dvojic, týmů nebo to, jak si vybrat kapitána. Jsou zde popsány tipy a triky, jak se děti zábavnou formou mohou rozdělit a vydocílitě toho, aby se mezi sebou promíchaly.

Kapitola s názvem „S čím si mohu také hrát?“ seznamuje čtenáře s jednoduchými pomůckami jako jsou křídly, skákací guma, míč nebo švihadlo. U každé pomůcky jsem popsala tolik her, na které jsem si dokázala vzpomenout. U této kapitoly jsou hry jak pro jednotlivce, dvojice, tak i skupiny.

Nadcházejícími kapitolami jsou „Hry na ven“ a „Hry na doma“. Zde se jedná už pouze o kolektivní hry, kde je zapotřebí minimálně dvou a více hráčů. Každá hra má krátký srozumitelný popis hry, žlutý rámeček, červený rámeček, červený text a červené ikony v levém dolním rohu. Žlutý rámeček je doporučení. Může to být doporučení ohledně pomůcek do hry, nebo na prostředí, ve kterém je dobré si hru vyzkoušet. Dalším významem žlutého rámečku je varování. Hned na úvod se dozvíte chyby a nepříjemnosti, které by mohly během hry nastat. Posledním významem žlutého rámečku je rozšíření hry. Červený rámeček nám říká, co jsou chyby, které vznikají během hry. Pokud by mělo dojít k hádce o nejasnosti pravidel, červený rámeček situaci zachrání a nedojde tak ke konfliktu mezi hráči. Červený text v pravém dolním rohu představuje vlastnosti, které si hráči rozvíjí během konkrétní hry. Ikona slunce a domu – zobrazují se zvlášť, ale i dohromady. Jedná se o doporučení, v jakém prostředí je ideální herní prostor pro konkrétní hru. Ikona čísla a symbolu plus – jedná se opět pouze o doporučení věku dítěte. Například pokud by bylo dítě výrazně mladší, nemuselo by hru pochopit a naopak, kdyby bylo výrazně starší, nemuselo by si hru zcela užít. Ikona figurky nebo spojení čísla a figurek znamená doporučený minimální počet hráčů ve hře. Jedna figurka bez čísla znamená jednoho hráče. Číslo s figurkami nám pak uvádí minimální počet hráčů. Ikona koláče zobrazuje orientační čas strávený ve hře. Představuje klasické hodiny a zabarvená část je doba hry.

(Obrázek č. 8)

Kniha obsahuje i kapitolu jako jsou „Hry na cesty“. Jedná se o slovní hry, které můžete hrát s dětmi v autě, autobusu, letadle nebo ve vlaku. Děti si během těchto her rozšíří svou jazykovou zásobu a cesta jim rychleji uteče.

(Obrázek č. 9)

V závěru knihy je kapitola „Tleskačky“. Opět se jedná o slovní ale i motorické hry. Děti většinou zpívají rytmickou básničku a do toho vytleskávají konkrétní sestavu. Výzkum slovesné složky tleskacích her shromáždil řadu variant. Skutečnost, že při realizaci dětských her neexistuje kanonizovaná podoba, dovoluje „svobodný“ rozvoj všech jejích složek. I když je na jedné straně nesnadné interpretovat směr pohybu ve vývoji určité hry a určit tak sled jednotlivých kroků variačního procesu, na straně druhé je objektivně sledovat všechny modality transformace slovesné složky her v kultuře dětí a jejich tendence. V tomto směru lze upozornit na „počešťování“ veršů – veršů ze smyšlených či zkomolených slov.

(Obrázek č. 10)

Mým očekáváním je, že by rozvoj u dětí mohl být zábavný a různorodý. Občas se mi zdá, že se člověk naučí jeden styl, který mu funguje a bojí se ho změnit. Pro děti to může být ale časem nudné a daný koníček by mu to mohlo znechutit.

## **2.3 KROKY PRAKTICKÉHO ŘEŠENÍ**

Vytvořila jsem si šablonu v programu InDesign, která není na každé stránce stejná. Ve směs je použita u kapitol a jednotlivých her. Každá hra je pak graficky řešena trochu jinak. U kapitol „Rozpočítávadla“, „Hry na cesty“ a „Tleskačky“ používám jiný přístup než u ostatních her, protože se nejedná o pohybové hry. Jsou zde krátké básničky na dvoustránce doplněné o lineární kresbu. U ostatních her se snažím zachovat jednotnou sazbu textu na stránce. Jediné, co se mění je rytmus ilustrací.

(Obrázek č. 11)

Zvolený text jsem čerpala z ověřených zdrojů a odborné literatury. Snažila jsem se o takovou složitost, aby kniha sloužila jak dospělým, tak i dětem, které už umí číst.

Na konci této diplomové práce by měla vzniknout přesná maketa ve formátu 20 x 23 cm.



### 3. ILUSTRACE

#### 3.1 VÝBĚR GRAFICKÉ TECHNIKY

Úplně na začátku jsem přemýšlela, jakým způsobem budu tvořit ilustrace. Po úspěšné klauzurní práci pro Západočeskou galerii jsem si zvolila formu koláže. Odlišila jsem to ovšem několika prvky. Nejzásadnější je barva a práce s fotkou u postav dětí.

Během magisterského studia jsem měla možnost vyzkoušet dostatečný počet pracovních technik. Všechny mé zkušenosti s technikami popisuji v kapitole „Klauzurní práce“. Dalo by se říct, že jsem u diplomové práce neriskovala. Šla jsem cestou, v které jsem se našla a za výsledkem si stojím.

#### 3.2 FINÁLNÍ ILUSTRACE

Zkombinovala jsem přetištěné materiály, fotografie a lineární kresbu. Dala jsem si dohromady materiály různých struktur. Látky jako plátno, džíny, záclonu, mikinu, tričko, papír, dále například kapesník nebo papírovou lepenku. Všechny materiály a jejich struktury jsem si přetiskla a oskenovala ve větší ploše. Použila jsem scany tisků a zároveň i původních materiálů. Další práce s těmito soubory na mě čekala už jen v počítači. V programu Photoshop jsem pracovala hlavně s ořezovou maskou. Z podkladových tisků jsem vyřezávala tvary objektů a skládala je jako puzzle. Abych ilustrace sjednotila, kolorovala jsem je v modré, červené a žluté barvě. Pro čitelnost a odlišnost fotky jsou tváře a části těla dětí ve stupních šedi. Tyto fotografie jsem čerpala z internetových datových schránek, tudíž se na ně nevztahují autorská práva. Kolorovanou lineární kresbu jsem použila na doplňkové předměty v prostředí. Mám zde zastoupení několik grafických prvků a to plochy, fotografie a linie.

(Obrázek č. 12)

Nechtěla jsem, aby se čtenář při čtení knihy nudil. Snažím se udržet jeho pozornost svými ilustracemi. Ilustrace v knize mají určitý rytmus. To znamená, že kniha má rytmické opakování stránkových ilustrací, dvoustran a drobných ilustrací doplňujících text. Proto doufám, že se nenajde část knihy, kde se bude čtenář nudit. Do knihy bylo zahrnuto celkem 59 ilustrací.

Knížka má v typografii určitý řád. Myslím si, že jsem stejnou věc docílila i ilustracemi, které se svým způsobem podle typu opakují. Každá kapitola obsahuje minimálně 1x dvoustránkovou ilustraci, 1x celostránkovou ilustraci a 1x drobnou ilustraci.

## 4. TYPOGRAFIE

Zvolená typografie je rodina písem Mukta. Před tímto rozhodnutím jsem zkoušela i patkový font jako je Abhaya Libre nebo Garamond. Ke zvolenému celkovému tématu a hlavně k ilustracím mi patkový font citově nesešel. Začala jsem proto hledat alternativní variantu. Vybrala jsem si několik bezpatkových fontů, z kterých jsem si vybrala rodinu písma Mukta.

### • Charakteristika

Mukta je bezplatná open-source rodina písem navržená indickým návrhářem písma Ek Type. Je optimalizována pro web a je dostupná v sedmi řezech. Je skromná a všestranná a lze ji použít napříč médii, obsahem a velikostí bodů, takže je vhodná pro širokou škálu aplikací, včetně webových stránek, návrhu tisku a mobilních aplikací. Jedná se o licencovanou verzi Ek Devanagari a Ek Latin a byla navržena tak, aby harmonicky fungovala s ostatními skripty z rodiny Ek. Rodinu písma Mukta jsem si stáhla přes stránky s písmem Google Fonts, ale lze ji najít i na stránkách s písmem jako je Ek Type, Font Squirrel nebo Adobe Fonts.

### • Tvorba písma

Ek Multi skript je pokračující projekt, jehož cílem je vyvinout sjednocenou rodinu typů napříč všemi indickými skripty, aniž by vizuální prvky jednoho skriptu dominovaly nad ostatními. Cílem je vytvořit rodinu, ve které se různé skripty řídí společnou vizuální gramatikou a zároveň si zachovávají své vlastní odlišné identity. Tyto vlastnosti umožňují použití písem samostatně, v případě potřeby jako jeden skript a také v kombinaci s jinými skripty ve vícejazyčném scénáři.

### • Funkce

akhandské spojky, diskreční ligatury, zlomky, více matras, jazykové alternativy, číslice, numerické alternativy, malá velká písmena, standardní ligatury, stylistické alternativy, dolní index, číslice v horním indexu, tabulkové číslice, webfont, diakritika, nadpis

- **Varianty písma**

Kniha je jedním z prostředků výtvarného vyjádření a celkový dojem z díla ovlivňuje i její vazba.

Kniha je jedním z prostředků výtvarného vyjádření a celkový dojem z díla ovlivňuje i její vazba.

Kniha je jedním z prostředků výtvarného vyjádření a celkový dojem z díla ovlivňuje i její vazba.

Kniha je jedním z prostředků výtvarného vyjádření a celkový dojem z díla ovlivňuje i její vazba.

Kniha je jedním z prostředků výtvarného vyjádření a celkový dojem z díla ovlivňuje i její vazba.

Kniha je jedním z prostředků výtvarného vyjádření a celkový dojem z díla ovlivňuje i její vazba.

Kniha je jedním z prostředků výtvarného vyjádření a celkový dojem z díla ovlivňuje i její vazba.

- **Nadpisový font**

Jako nadpisový font jsem zvolila Hanalei Fill. Je to efektní, zdeformované písmo navržené společností Astigmatic. Písmo je licencováno pod SIL Open Font License. Je k dispozici zdarma pro osobní i komerční použití, úpravy a distribuci. Hanalei Fill je inspirovaný bambusovým nápisem ikonického loga restaurace Mai Kai. Je skvělé pro titulní a větší sazbu. Hanalei Fill je odvozený od fontu Hanalei, který je pouze obrysový.

- **Varianty písma**

**KNIHA JE JEDNÍM Z PROSTŘEDKŮ VÝTVARNÉHO VYJÁDŘENÍ  
A CELKOVÝ DOJEM Z DÍLA OVLIVŇUJE I JEJÍ VAZBA.**

## **5. SAZBA**

V celé knize jsem se snažila použít jednoduchou přehlednou sazbu textu. Společné rysy můžeme najít u nadpisů nesoucí aktuální kapitolu a také v podkapitolách jednotlivých dětských her. U nadpisů jsem použila výrazný, ale čitelný font Hanalei Fill. Jako kontrast je zbytek textu vysázený v celku jednoduché a čitelné rodině písma Mukta.

Teoretické texty v popisech her jsem čerpala z odborné literatury, internetu a především z vlastní paměti. Každá hra je doplněná o vlastní poznatky. Sazba teoretického textu je kvůli přehlednosti a čitelnosti zarovnaná na levý prapor. Šířka stránky vychází na 200 mm, pro lepší čtení a orientaci v textu jsem zvolila dva sloupce na stránce.

Sazbu knihy jsem chtěla udělat co „nejpřehlednější“, to znamená nic na sebe nehustit, a proto má každá hra dostatečný prostor na celou stránku. V knize jsou tři výjimky, kde se objevují dvě příbuzné hry na jedné stránce. Pak jsou zde tři kapitoly „Rozpočítávadla“, „Hry na cesty“ a „Tleskačky“. Tyto kapitoly mají odlišný způsob sazby textu, protože nepatří mezi pohybové hry.

## **6. PROGRAMY**

### **6.1 INDESIGN**

Celý dokument jsem tvořila v Adobe InDesign CC 2015.2. Je to software určený pro tvoření knih, časopisů, brožur atd. Při vložení obrázků ve formátu JPG či PDF jsem si musela dávat pozor na to, abych tyto soubory nepřetáhla do jiné složky či zařízení např. flash disk. Obrázek ztrácí na kvalitě a musí se znovu nahrát z nové složky, kde se zrovna nachází. Jinak se s programem zachází poměrně jednoduše a intuitivně. Z programu jsem knihu uložila v PDF souboru jako jednotlivé stránky. Další krok už byl ve spolupráci s tiskárnou Indigoprint.

### **6.2 PHOTOSHOP**

Vzniklé ilustrace jsem upravovala ve Photoshopu. Je to bitmapový grafický editor pro úpravu bitmapové grafiky např. fotografií. Byl to pro mě nejsnazší způsob, jak vylepšit jas a kontrast u ilustrací. Program pomohl také s tónováním barev, kde je možné si přednastavit mapování na přechod, proto jsem měla jistotu, že vzniklé barvy budou v celé knize použity ve stejném odstínu. Hotové listy jsem ukládala jako PDF bez pozadí, aby se vkládaly bez ztráty na kvalitě do programu InDesign a nevznikali tak při následujícím tisku komplikace při nesouhlasu bílé barvy.

## **7. RESUMÉ**

Výsledným produktem je kniha na téma Ilustrovaná kniha s názvem Zahrajme si! Je zpracována švýcarskou šitou vazbou s měkkými deskami o rozměru 230 × 200 mm. Desky jsou vytvořeny z papíru Munken lynx 300 g/m s otevřeným šitým hřbetem. Knižní blok je tištěn na papír Munken lynx 150 g/m pomocí digitálního tisku. Knižní blok tvoří 88 stran. Kniha má 59 ilustrací na téma dětských her. S vydáním knihy jsem spolupracovala s tiskárnou Indigoprint s.r.o. Má sloužit hlavně pro děti a jejich rodiče, zároveň může sloužit lektorům, trenérům či vedoucím na dětských táborech jako inspirace dětské zábavy.

## **7. RESUME**

The result of the project is an illustrated book titled "Zahrajme si!" which is printed in a 230 x 200 mm format with a soft board Swiss binding, giving it the appearance of a traditional book. The cover board is made of 300 g/m Munken Lynx paper and has an open book spine. The book block is printed digitally on 150 g/m Munken Lynx paper and contains 88 pages. There are 59 illustrations of children's games throughout the book. I worked with Indigoprint s.r.o., a printing company, to publish the book. It is primarily aimed at children and their parents, but can also inspire teachers, coaches, and leaders in child camps to entertain children.

## ODKAZY A LITERATURA

Michael Stavarič (*Děvčátko s kosou*, ilustrace Dorothee Schwab, nakladatelství Portál, 2015, ISBN 978-80-262-0805-1)

Kitty Crowther (*Das Wurzelkind*, Aladin Verlag nakl., 2003, ISBN 978-3-8489-0057-2)

Jiří Tomek (*Perlová zahrada – Pohádky o džinech*, ilustrace Jindra Čapek, nakl. Albatros, 2007, ISBN: 978-80-00-01948-2)

Radek Malý (*Dlouhá noc muzejní myši*, ilustrace Filip Pošivač, vydalo Národní muzeum, 2020, ISBN: 978-80-7036-631-8)

Alice Kavková (*Retrohraní*, ilustrace Lukáš Fibrich, vydalo CPress v Brně, 2019, ISBN: 9788026427872)

Markéta Klokočková (*Bakalářská práce*, Pedagogická fakulta v Českých Budějovicích, 2022)

<https://www.istockphoto.com/cs> 10. 4. 2023

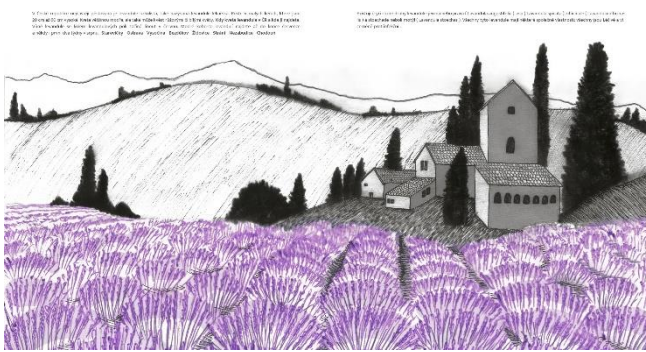
<https://www.hranostaj.cz/vyber.html> 10. 4. 2023



## OBRAZOVÁ PŘÍLOHA



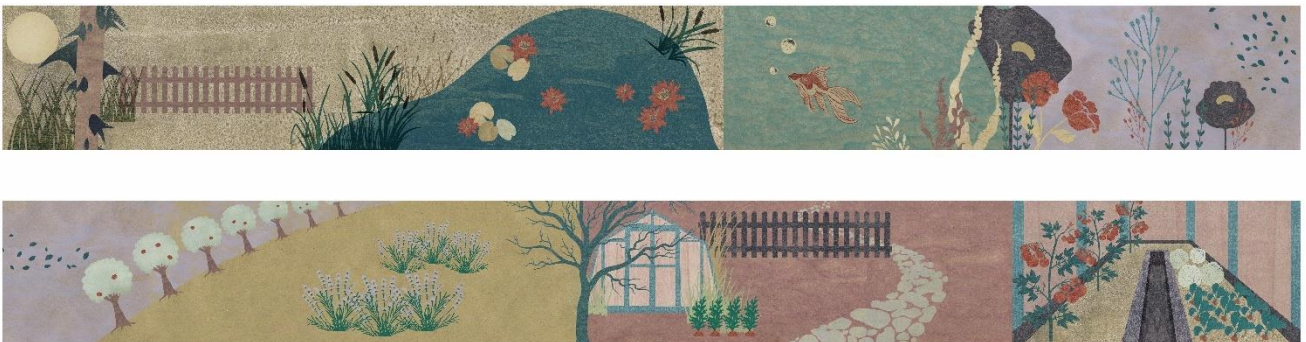
Obrázek č. 1



Obrázek č. 2



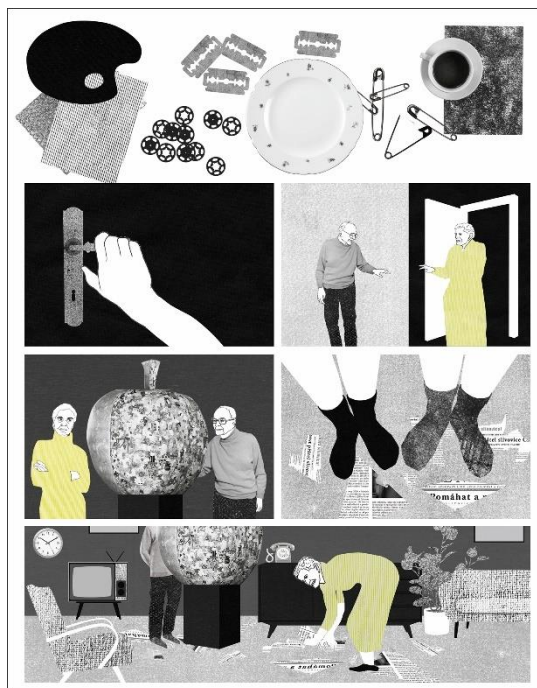
Obrázek č. 3



Obrázek č. 4



Obrázek č. 5, 6



Obrázek č. 7



Během listování v knize narazíte na nábožní symboly, mnohou věm a zvláštní orientaci v jednotlivých kapitolách. Každé hra a naučí spoustu záležitostí.

Žlutý rámeček je doporučení. Může to být doporučení ohledně pomůček do hry, nebo na prostředí, v kterém je dobré si hru vykoušet. Další významem žlutého rámečku je varování hned na úvod se drazce chyby a nepřesnosti, které by mohly během hry nastat. Posledním významem žlutého rámečku je rozlišení hry. Protože zábava není nikdy dost, a pokud vás klasický způsob osloví, tak nastavte čas na dlouhý rámeček. Červený rámeček nám říká, co jsou chyby, které vznikají během hry. Pokud by mělo dojít k hádce o nejasnosti pravidel, červený rámeček slouží varování. A nedojít tak ke konfliktu mezi hráči. Červený rámeček v porovnání dalších rohů jsou vlastnosti, které si hráči rozvíjí během konkrétní hry. Ikona slunce a domku – zobrazují se zvlášť, kde si sdělujeme, jedná se o doporučení, v jakém prostředí je ideální herní prostor pro konkrétní hru. Ikona žule a symbolu plus, jedná se opět pouze o doporučení sdělit chůze. Hra je klasická pokud by bylo dítě výrazně mladší, nerespondují by by hra pochopit a nasmak, kdyby bylo výrazně starší, nerespondují by si hra zúčastit. Ikona figurky nebo čísla a figurky znamená doporučený minimální počet hráčů ve hře. Jedna figurka bez čísla znamená jednoho hráče. Číslo s figurkami nám pak uvádí minimální počet hráčů. Ikona kuličky zobrazuje orientační čas strávený ve hře. Přibližuje klasické hodiny a zobrazuje část je doba hry.

Žlutý rámeček

doporučení, varování, rozlišení hry

Červený rámeček

chyby, které vznikají při hře

Červený rámeček

jaké charakterové vlastnosti dítěte hra rozvíjí

doporučený herní prostor

4+

doporučený věk dětí

34

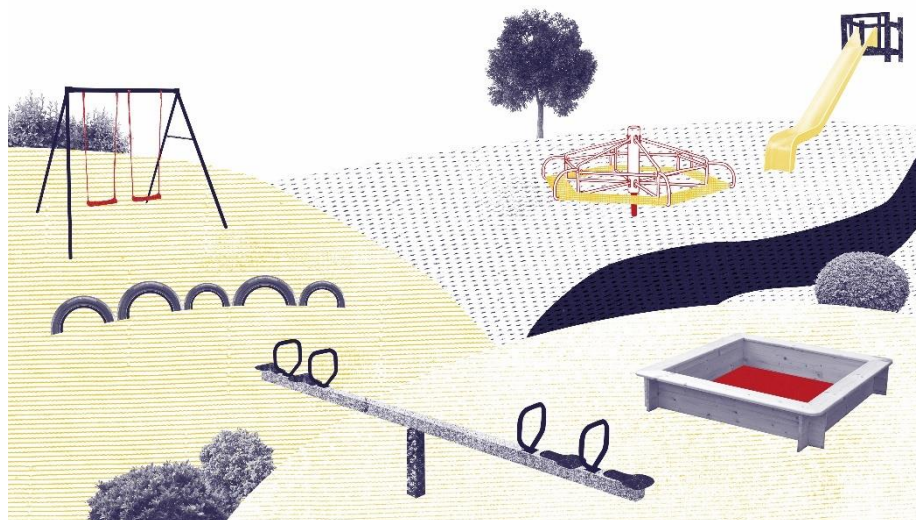
doporučený minimální počet hráčů

Čas strávený ve hře

Obrázek č. 8







Obrázek č. 12