



Elektronický marketing

OTO HAFFNER, ERIK KUČERA, ROMAN LESKOVSKÝ
ÚSTAV AUTOMOBILLOVEJ MECHATRONIKY



Text, grafika, infografika

OTO HAFFNER

ELEKTRONICKÝ MARKETING | PREDNÁŠKA 4



Text

OTO HAFFNER

Text

Definícia

- ▶ text (z lat. texere - tkať, stavať; textum - utkané)
 - ▶ Ustálený jazykový prejav
 - ▶ Výsledok rečovej činnosti
 - ▶ Jazykovo-tematická štruktúra
 - ▶ Realizácia jazykového systému
-
- ▶ Text je jazykovo-tématická štruktúra so zámerným usporiadaním výpovedí, ktorou sa vyjadruje relatívne uzavretý myšlienkový komplex.



Text Písmo

5

- ▶ Systém konvenčných zrkových symbolov
- ▶ Grafické znaky pre trvalé zachytenie ...

- ▶ Predchodcovia z histórie

- ▶ Kresby
 - ▶ Piktogramy



- ▶ Ideogramy



Text

6

Typografia – Fonty

- ▶ Typografie je umelecko-technický odbor, ktorý sa zaoberá tlačovým písmom
 - ▶ Mikrotypografia – umelecká tvorba písma
 - ▶ Makrotypografia (grafická úprava) – umiestnenie písma na stránke, proporcie titulkov, textov ...

- ▶ Rez písma (typeface)
- ▶ Druh písma (font)



Text

Všeobecné rodiny písma

- ▶ Bezpätkové písmo (sans-serif)
- ▶ Pätkové písmo (serif)
- ▶ Neporcionálne písmo (monospace)
- ▶ Porcionálne písmo (proportional)
- ▶ Kurzíva (cursive)

AaBbCc
AaBbCc

Proportional
Monospace

The five boxing wizards jump quickly.
The five boxing wizards jump quickly.

Text

Hrúbka

8

► Rozsah hrúbok podľa Adriana Frutigera:

- 35 *Extra Light*
- 45 *Light*
- 55 *Medium/Regular*
- 65 *Bold*
- 75 *Extra Bold*
- 85 *Ultra Bold/Black*

Helvetica Neue 25 Ultra Light

Helvetica Neue 35 Thin

Helvetica Neue 45 Light

Helvetica Neue 55 Roman

Helvetica Neue 65 Medium

Helvetica Neue 75 Bold

Helvetica Neue 85 Heavy

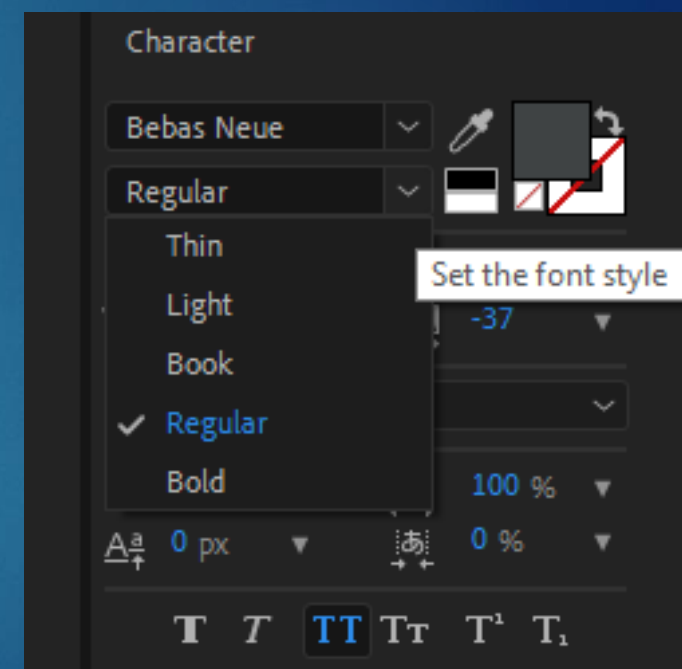
Helvetica Neue 95 Black

Text

Hrúbka

9

- ▶ Slovné synonymá pre označenie hrúbky:
 - ▶ Hairline
 - ▶ Thin
 - ▶ Ultra-light
 - ▶ Extra-light
 - ▶ Light
 - ▶ Book
 - ▶ Normal, Regular, Roman, Plain
 - ▶ Medium
 - ▶ Demi-bold (tiež Semi-bold)
 - ▶ Bold
 - ▶ Extra-bold alebo Extra
 - ▶ Heavy
 - ▶ Black
 - ▶ Extra-black
 - ▶ Ultra-black alebo Ultra



Text

Veľkosť písma

10



1 bod = 1/72 palca

Text

Čitateľnosť

11

- Je ovplyvnená najmä
 - Veľkosťou použitého písma
 - Výberom rodiny písma
 - Šírkou bloku textu
 - Výškou riadkovania
 - Kontrastom písma s pozadím
- Gramatikou

Good
legibility

Good readability.
More comfortable
to read.

POOR
LEGIBILITY

Poor Readability.
Less comfortable
to read.

CHECK OUT www.w4kbl.org CONTACT n4mht@mchsi.com

CQ CQ
CALLING ALL STATIONS
145.230
179.9 PL

**VE TESTING AT 9:00**
WALK-INS WELCOME

WELCOME **HAM RADIO**
TO THE **SWAPMEET**

PENNINGTON FOLK MUSIC FESTIVAL
••••• **FIRST ANNUAL** •••••
"PENNINGTON"

HAMFEST

INDOOR TABLES ARE AVAILABLE - FCFS
NO FEES TO ENTER OR SETUP

DOOR PRIZES **FOOD AND DRINKS** **DOOR PRIZES**
WILL BE AVAILABLE

PRINCETON, KY
FIRE TRAINING CENTER
EXIT 12 OFF WK PKWY
2001 HWY 62 WEST

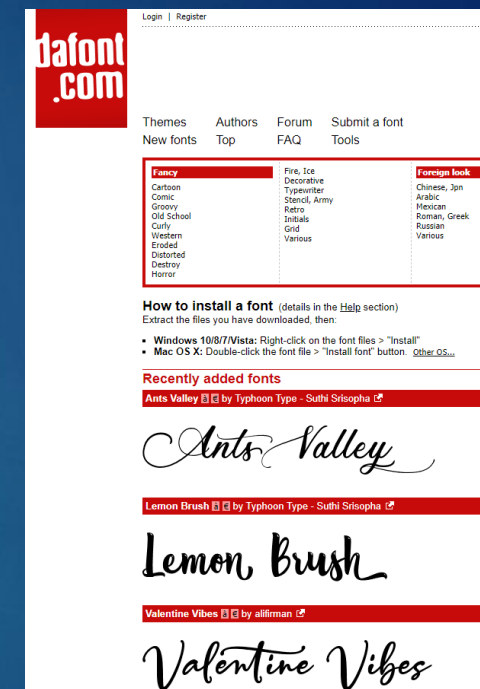
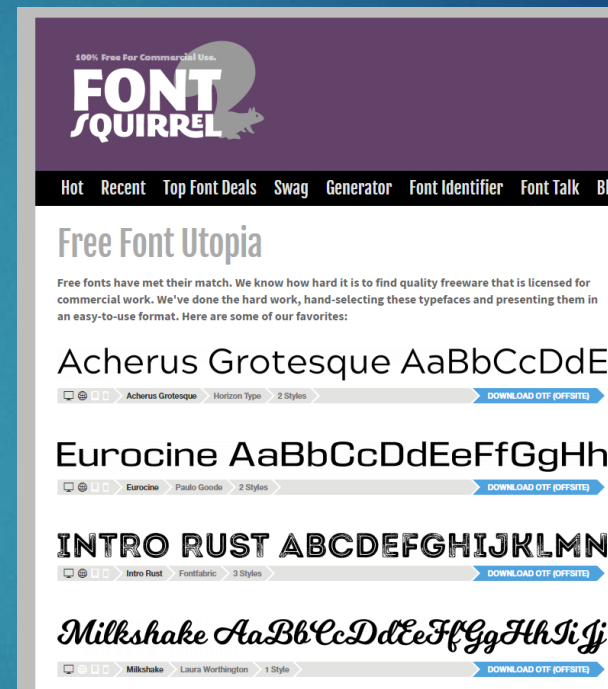
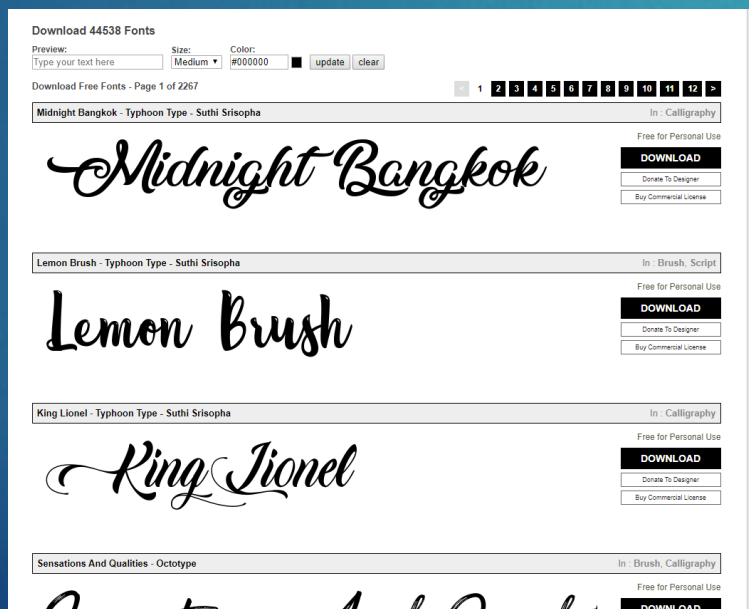
JUNE 2nd, '12 7:00 AM till NOON
PRINCETON HAM RADIO CLUB AND CALDWELL CO ARES

Text

Stránky pre fonty

12

- ▶ <https://www.1001freefonts.com/>
- ▶ <https://www.dafont.com/>
- ▶ <https://www.fontsquirrel.com/>



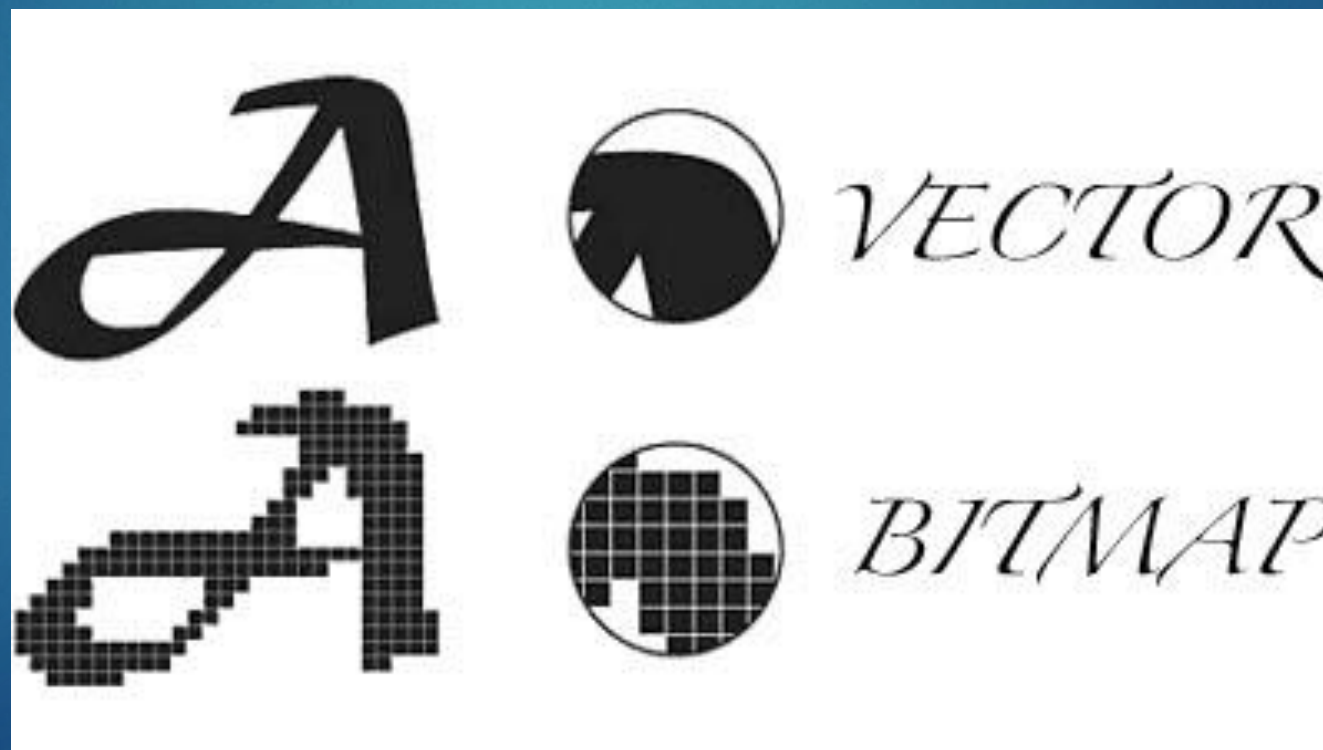
Grafika

OTO HAFFNER

Obrázky, Grafika

14

- ▶ Rastrová grafika
- ▶ Vektorová grafika

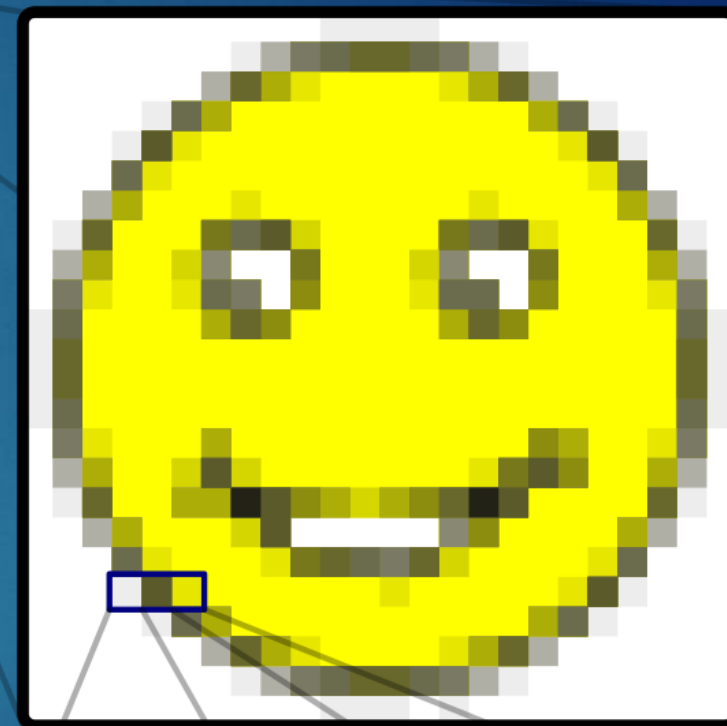


Obrázky, Grafika

Rastrová grafika

15

- ▶ Spôsob uloženia grafickej informácie opisom jednotlivých bodov usporiadaných v myslenej mriežke
- ▶ Každý bod (pixel) má v mriežke určenú svoju presnú polohu, farbu a iné parametre, napr. priehľadnosť
- ▶ Na obrázok sa pozerá ako na sieť (raster) veľmi malých štvorcov - pixelov, uložených v pevných riadkoch a stĺpcoch - v obdĺžnikovej matici.



R 93%	R 35%	R 90%
G 93%	G 35%	G 90%
B 93%	B 16%	B 0%

Obrázky, Grafika

Rastrová grafika

16

- ▶ Opticky verné uchovanie obrazu
- ▶ Možnosť vytvárať efekty
- ▶ Veľké množstvo softwaru pre spracovanie
- ▶ Súbory (obrázky) sú veľmi veľké
- ▶ Úpravy obrázkov len v rámci bodov
- ▶ „Kostrbatosť“ obrázka pri zoomovaní



Obrázky, Grafika

Rastrová grafika

17

- ▶ Používané formáty:
 - ▶ .bmp (Bitmap)
 - ▶ .jpg / .jpeg (Joint Photographic Experts Group)
 - ▶ .gif (Graphics Interchange Format)
 - ▶ .png (Portable Network Graphics)
 - ▶ .tiff (Tagged Image File Format)



Obrázky, Grafika

Rastrová grafika

18

► Používané formáty:

► .bmp (Bitmap)

- sú zvyčajne nekomprimované, a preto sú veľké a bezstratové; ich výhodou je ich jednoduchá štruktúra a široké prijatie v programoch Windows.

► .jpg / .jpeg (Joint Photographic Experts Group)

- podporuje osem-bitové obrázky v odtieňoch šedej a 24-bitové farebné obrázky (každý po 8 bitoch pre červenú, zelenú a modrú)
- stratová kompresia na obrázky, čo môže mať za následok výrazné zmenšenie veľkosti súboru
- pri opakovaných úpravách a ukladaní súborov JPEG dochádza k generačnej degradácii

► .gif (Graphics Interchange Format)

- je najvhodnejší na ukladanie grafiky s niekoľkými farbami, ako sú jednoduché diagramy, tvary, logá a obrázky v štýle karikatúry
- používa bezstratovú kompresiu LZW, ktorá je efektívnejšia, keď majú veľké plochy jednu farbu, a menej účinná pre fotografie
- Vďaka jednoduchosti a veku GIF dosiahla takmer univerzálnu softvérovú podporu.
- Vďaka svojim schopnostiam v oblasti animácie sa stále používa na poskytovanie efektov na animáciu obrázkov, napriek svojmu nízkemu kompresnému pomeru v porovnaní s modernými formátmi videa.

Obrázky, Grafika

Rastrová grafika

19

► Používané formáty:

► .png (Portable Network Graphics)

- bol vytvorený ako bezplatná open-source alternatíva ku GIF
- podporuje 8-bitové obrázky (s voliteľnou transparentnosťou pre všetky farby palety) a 24-bitové truecolor (16 miliónov farieb) alebo 48-bit truecolor s alfa kanálom a bez neho
- V porovnaní s formátom JPEG vyniká formát PNG, keď má obrázok veľké, rovnomerne zafarbené oblasti

► .tiff (Tagged Image File Format)

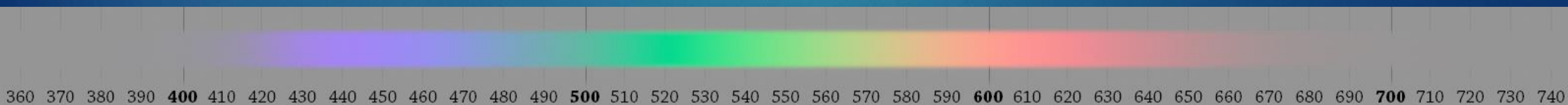
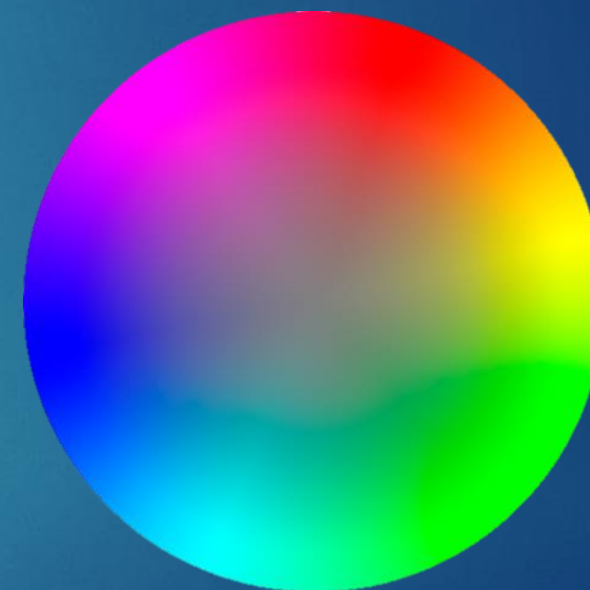
- normálne ukladá 8-bitov alebo 16-bitov na farbu (červená, zelená, modrá) spolu 24-bitov a 48-bitov
- môže byť stratový alebo bezstratový, v závislosti od techniky zvolenej na ukladanie pixelových údajov
- Niektoré digitálne fotoaparáty môžu ukladať obrázky vo formáte TIFF pomocou kompresného algoritmu LZW na bezstratové ukladanie.

Obrázky, Grafika

Farba

20

- ▶ **Farba** je psychofyzologický vnem vyvolaný vstupom viditeľného svetla **určitej vlnovej dĺžky** do oka
- ▶ Tón (frekvencia)
- ▶ Sýtosť (amplitúda)
- ▶ Svetlosť (množstvo vyžiarenej energie)



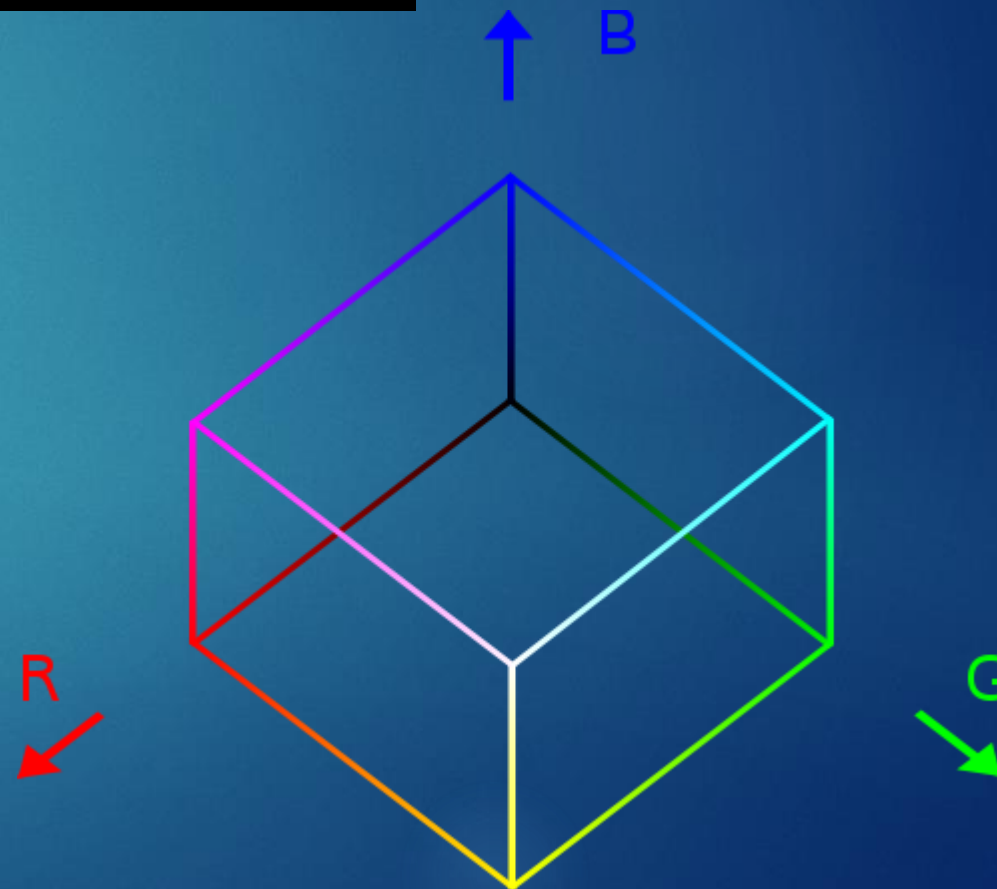
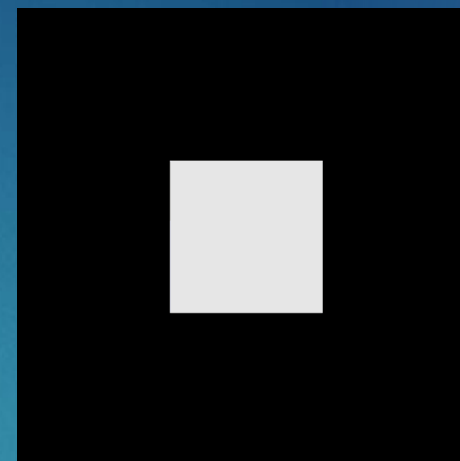
Vlnová dĺžka(nm)

Obrázky, Grafika

Farba

21

- ▶ RGB Miešanie aditívnych farieb
 - ▶ R- red
 - ▶ G- green
 - ▶ B- blue
- ▶ 8 bitov pre jeden komponent (0-255)
- ▶ RGBA zložka A (alfa – kanál)
 - ▶ priesvitnosť

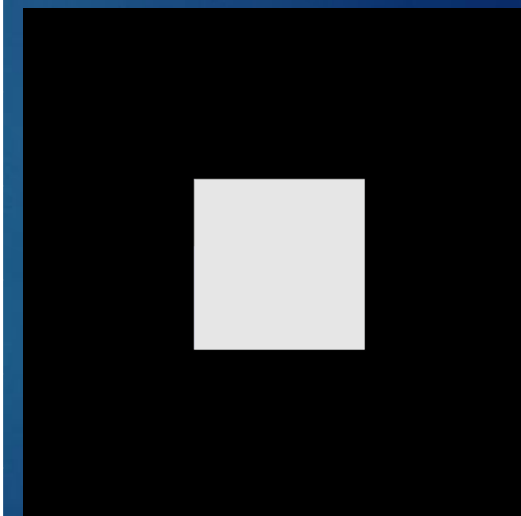


Obrázky, Grafika

Farba

22

R	G	B	farba	farba
0	0	0	čierna	čierna
255	0	0	červená	červená
0	255	0	zelená	zelená
0	0	255	modrá	modrá
255	255	0	žltá	žltá
255	0	255	purpurová	purpurová
0	255	255	azúrová	azúrová
255	255	255	biela	biela

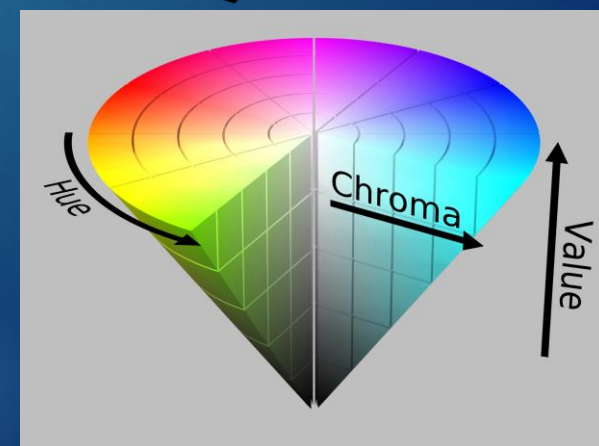
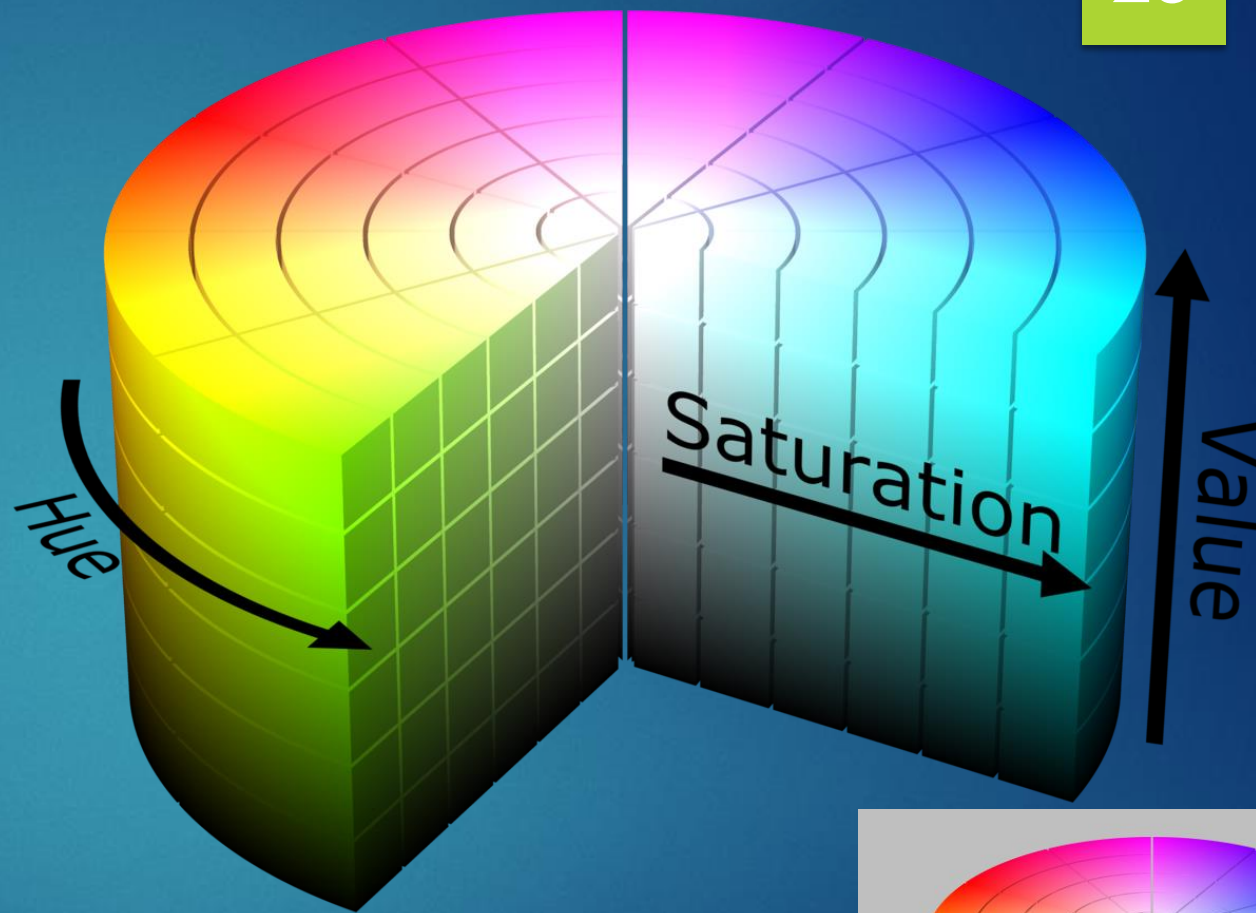


Obrázky, Grafika

Farba

23

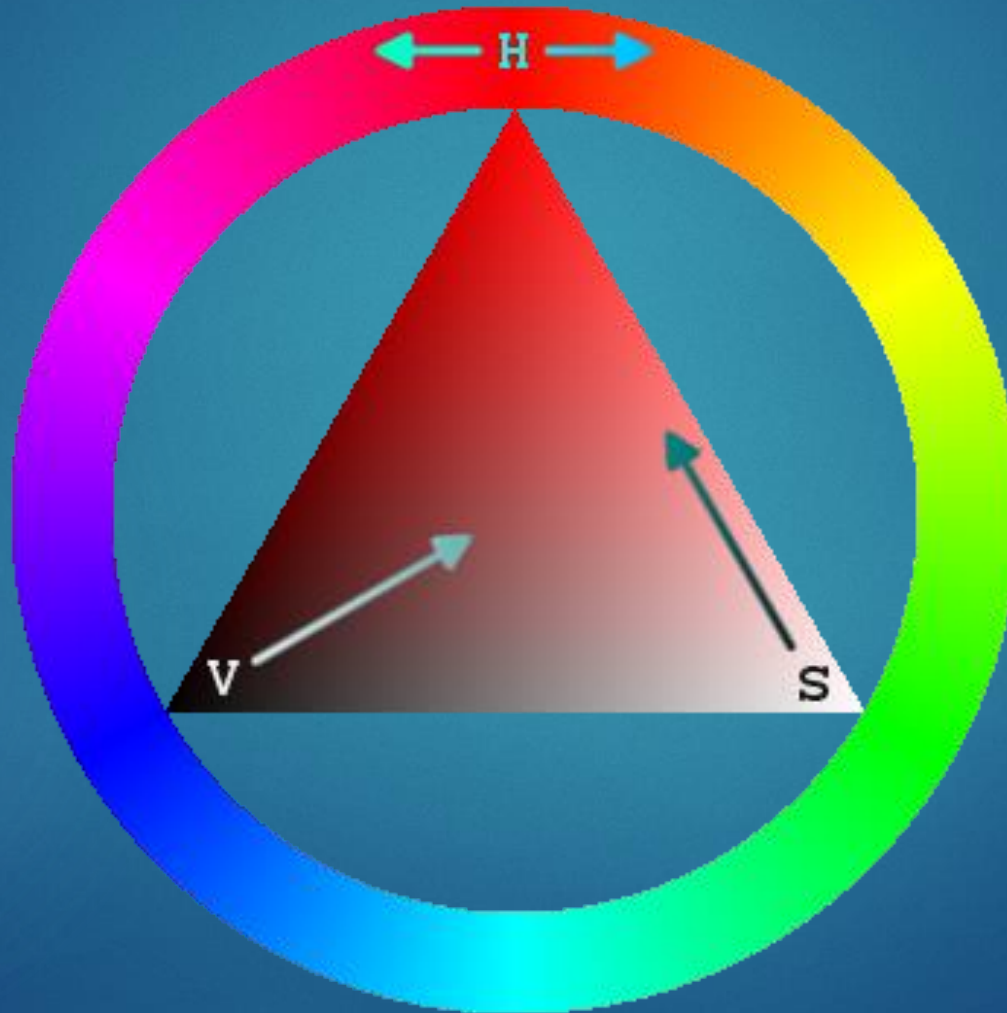
- ▶ **HSV** farebný model najviac zodpovedá ľudskému zraku
- ▶ Pozostáva z 3 hlavných zložiek (nie farieb):
 - ▶ H- Hue: farbený tón, odtieň
 - ▶ S- Saturation: sýtosť farby, množstvo šedi v odtieni
 - ▶ V- Value- hodnota jasu, množstvo bieleho svetla



Obrázky, Grafika

Farba

24

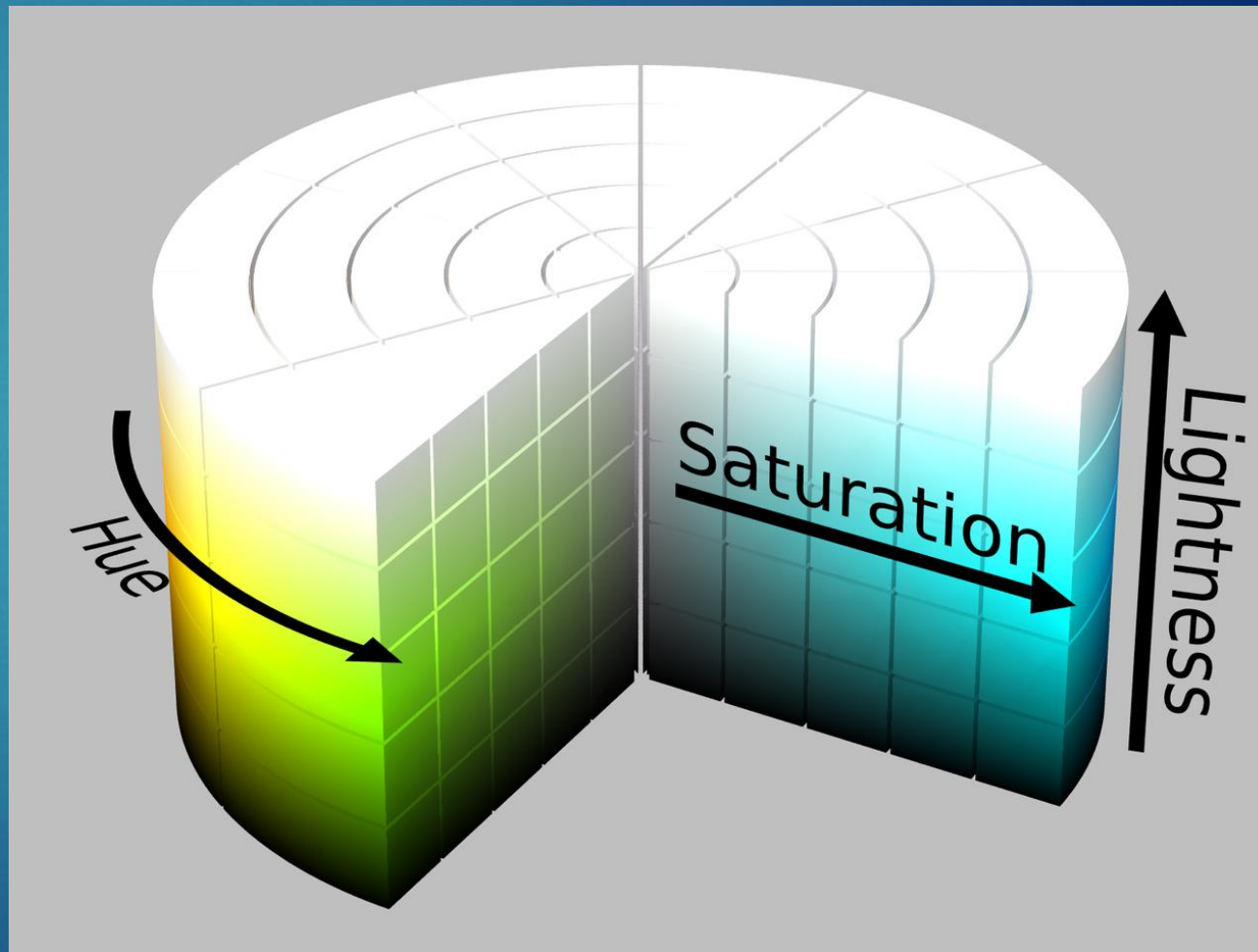
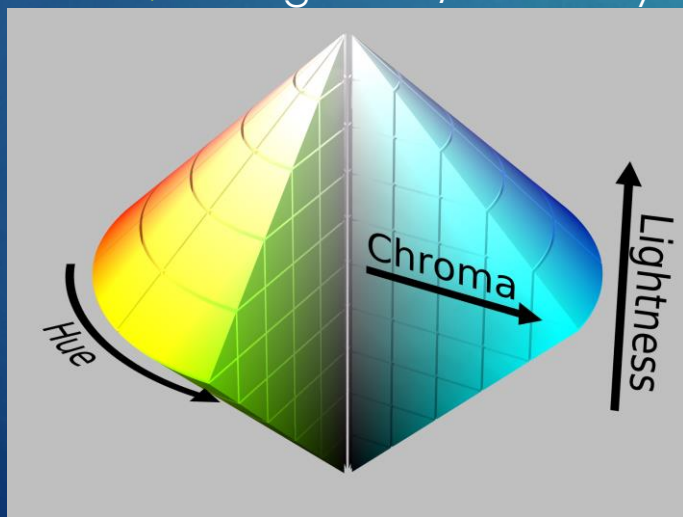


Obrázky, Grafika

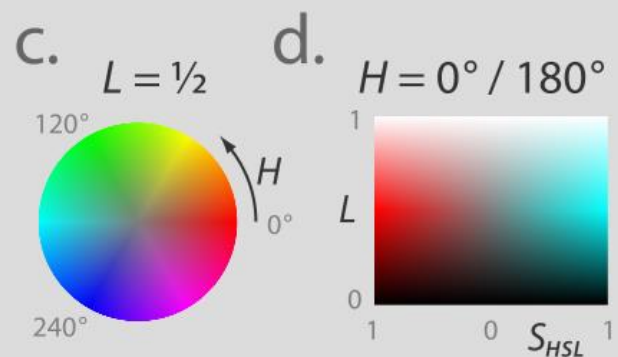
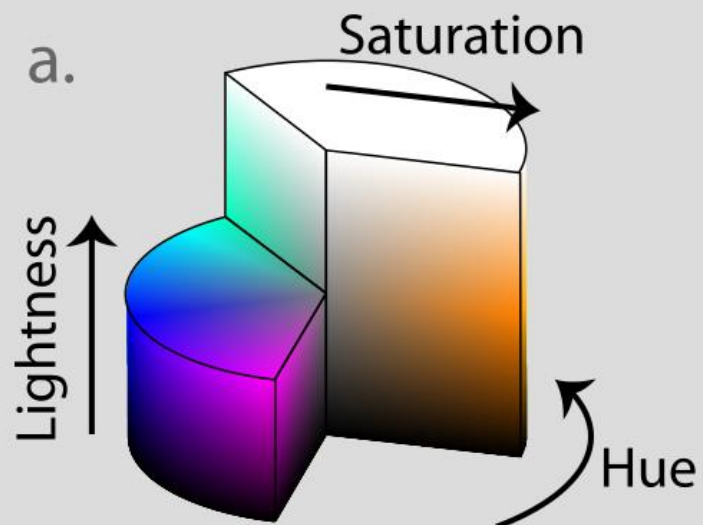
Farba

25

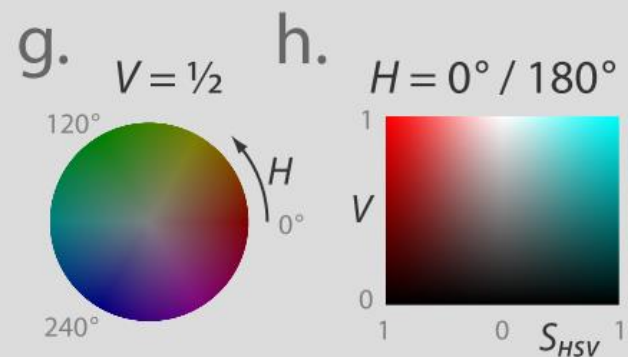
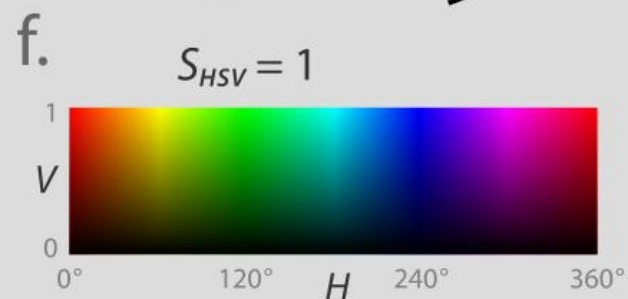
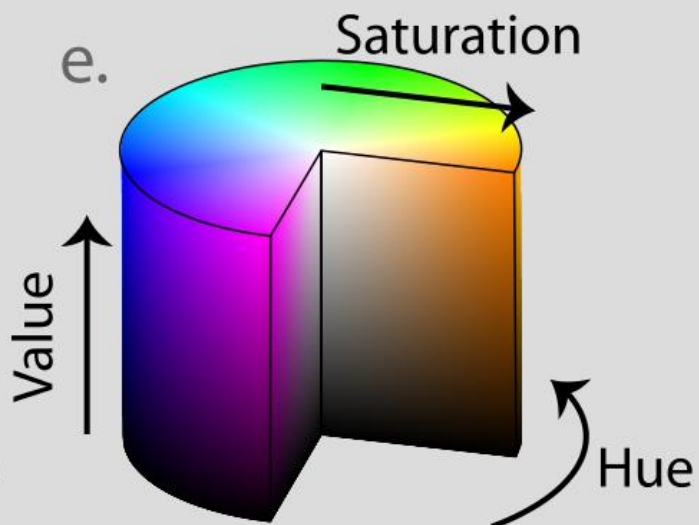
- ▶ **HSL** pozostáva z 3 hlavných zložiek (nie farieb):
 - ▶ H- Hue: farbený tón, odtieň
 - ▶ S- Saturation: sýtosť farby, množstvo šedi v odtieni
 - ▶ L- Lightness/luminosity- svetlosť



HSL



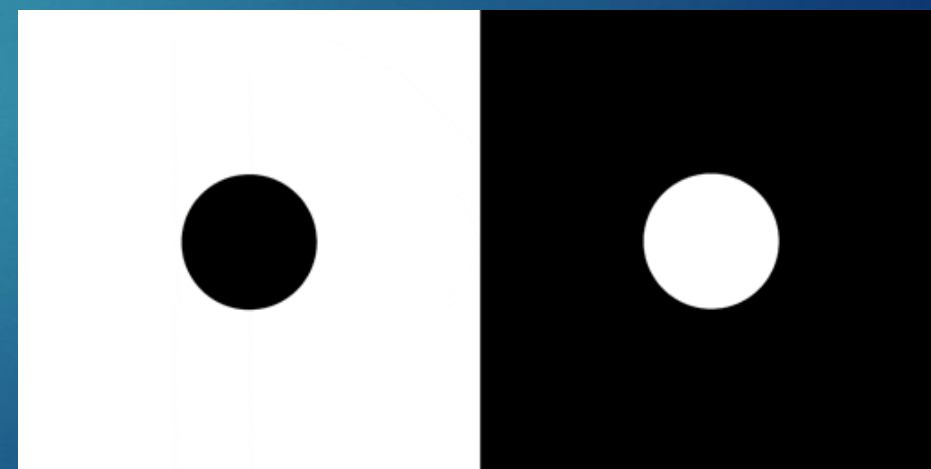
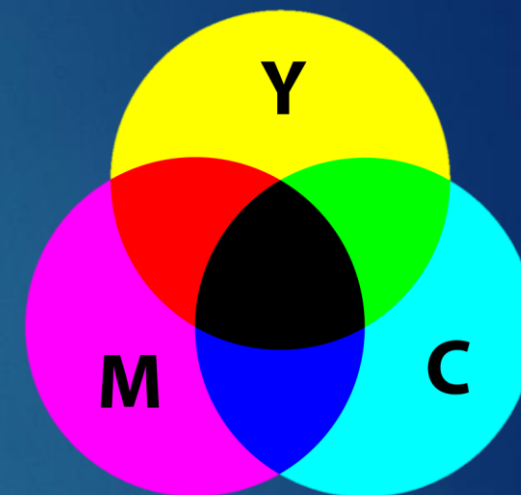
HSV



Obrázky, Grafika

Farba

- ▶ Farebný model CMY
- ▶ Miešanie subtraktívnych farieb
- ▶ Farby, ktoré vidno, sú súčasťou svetla, ktoré je
 - ▶ C- cyan
 - ▶ M- magenta
 - ▶ Y- yellow
- ▶ CMYK zložka K (key – čierna)
 - ▶ Priesvitnosť
 - ▶ Tlačiarne (pridáva sa čierna farba)

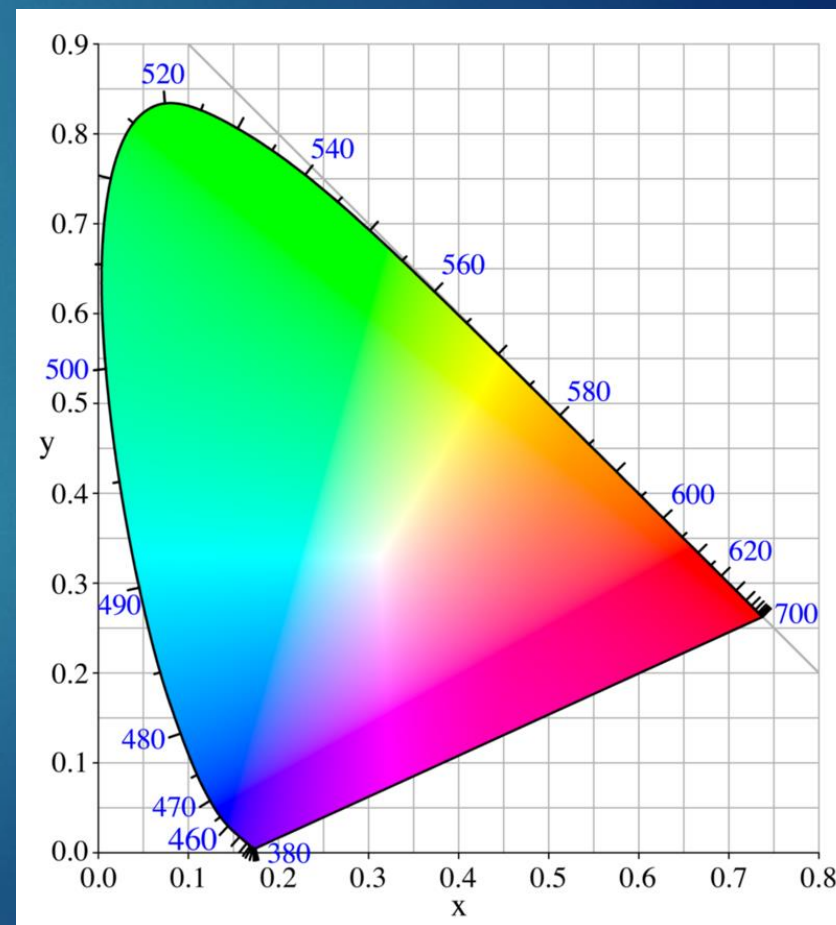


Obrázky, Grafika

Farba

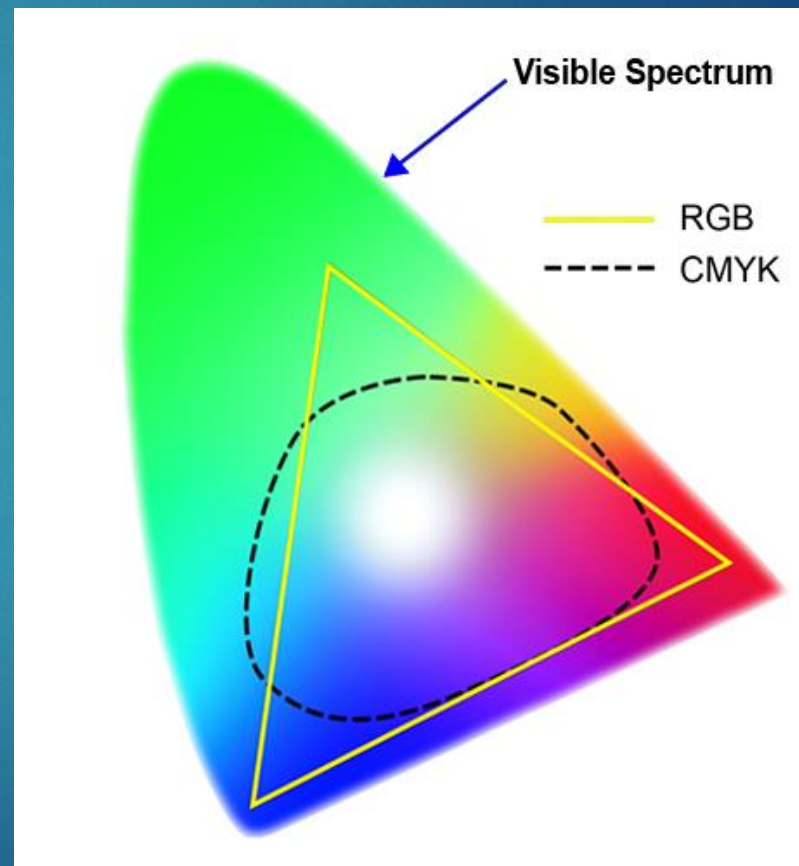
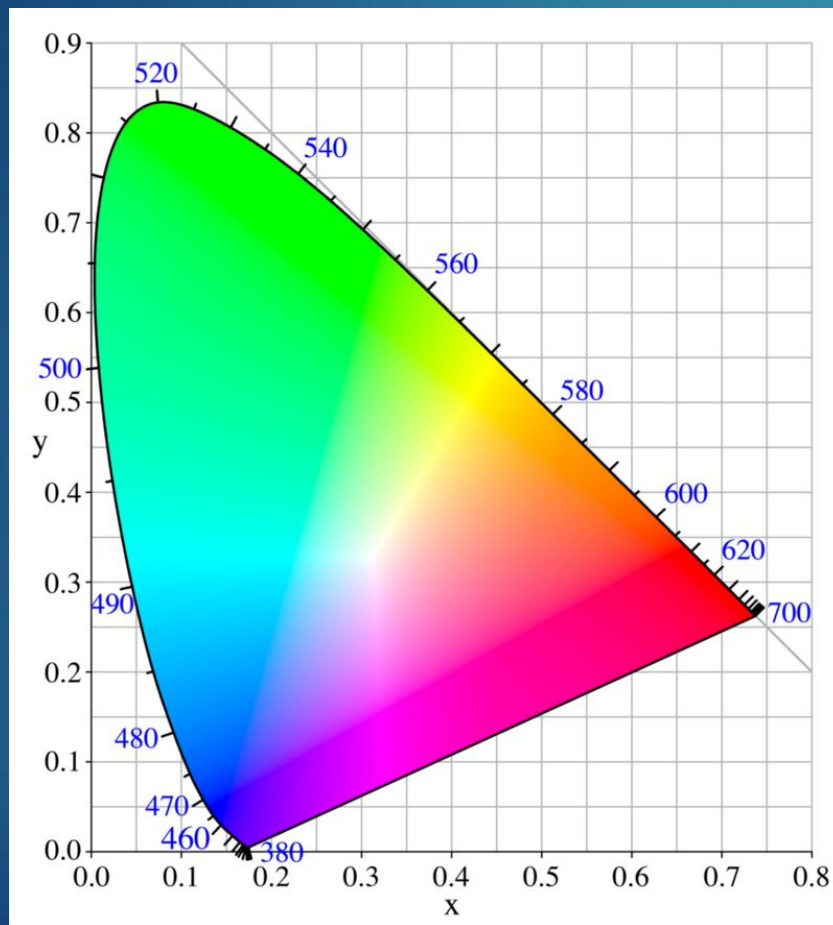
28

- Farebný priestor CIE 1931
- Jeden z prvých matematicky definovaných farebných priestorov
- Commission internationale de l'éclairage - Medzinárodná komisia pre osvetľovanie



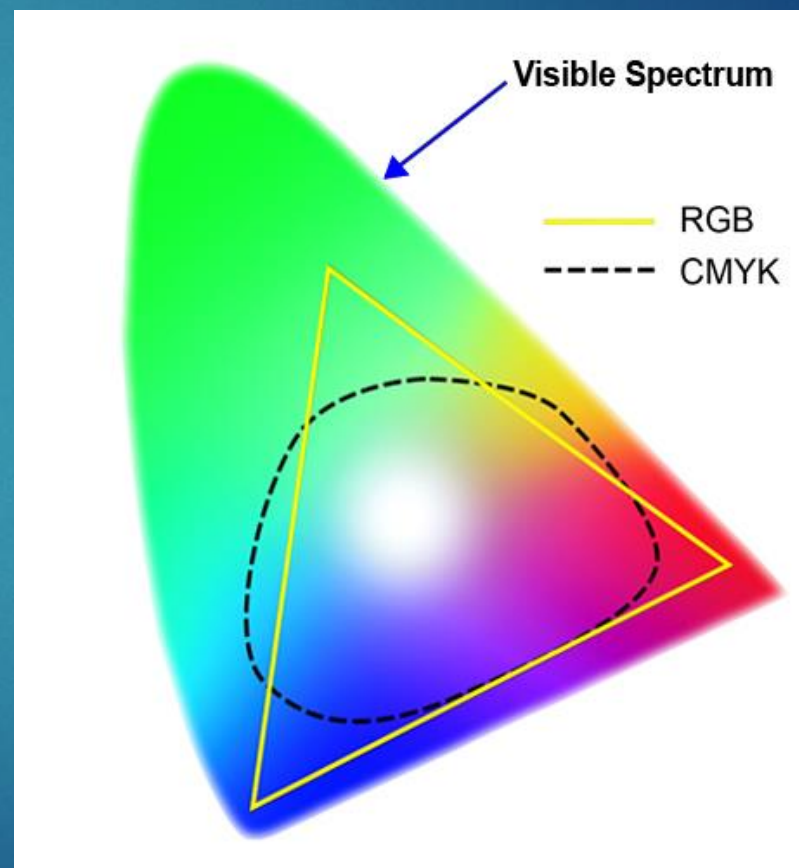
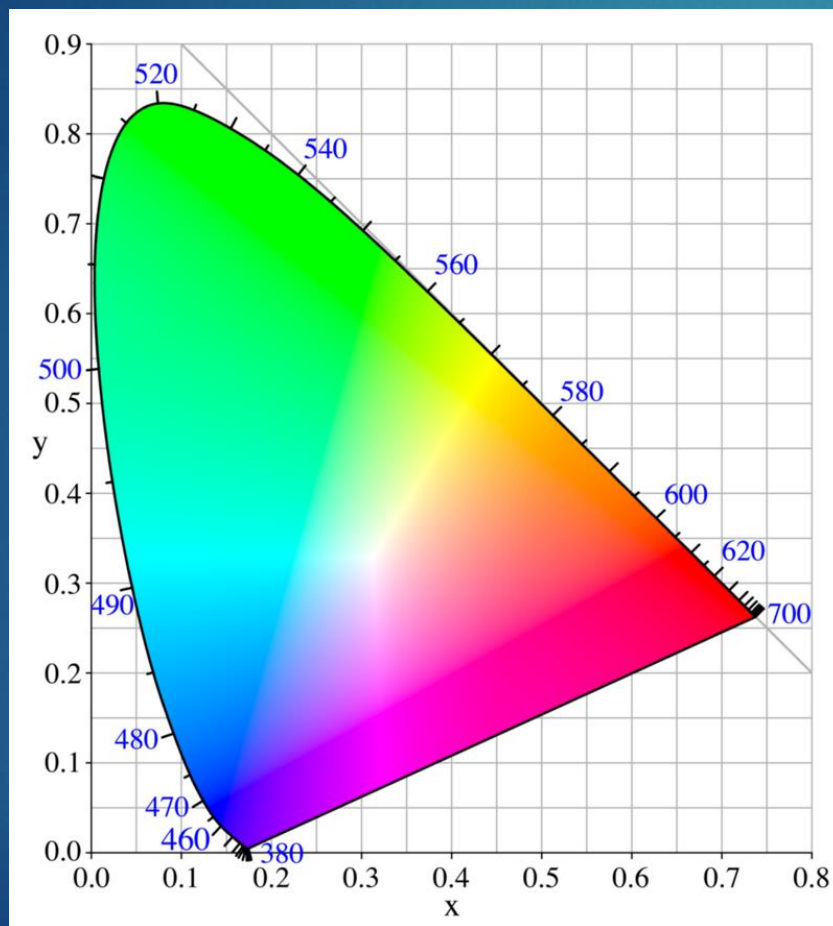
Obrázky, Grafika Farba

29



Obrázky, Grafika Farba

30

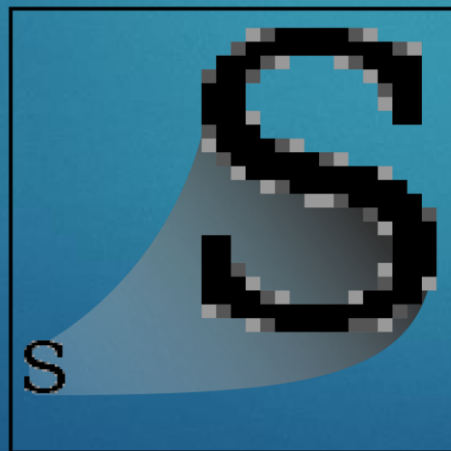


Obrázky, Grafika

Vektorová grafika

31

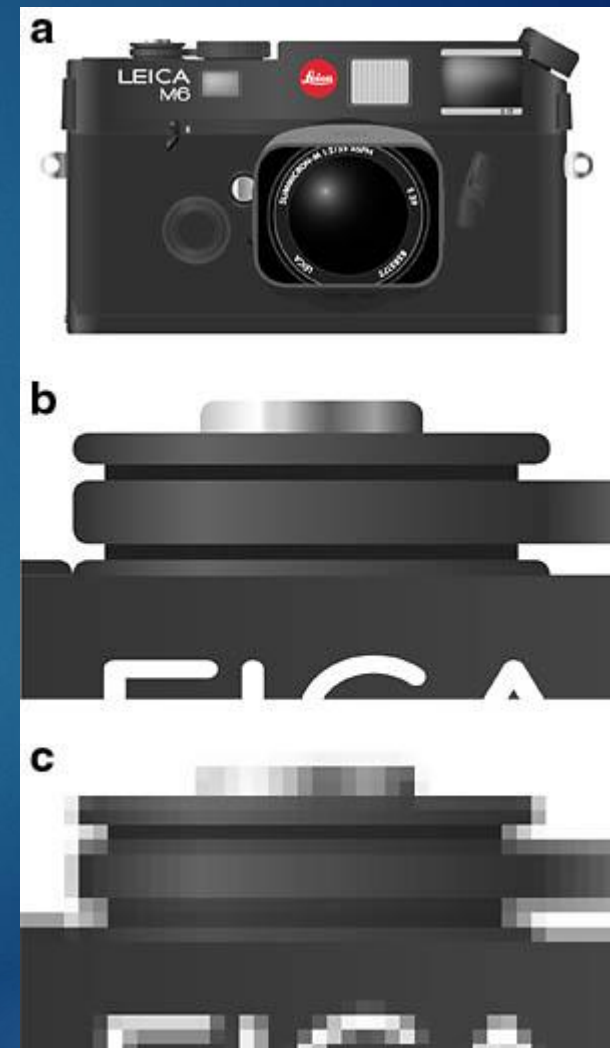
- ▶ Grafická informácia sa ukladá v podobe matematického zápisu - množina bodov ohraničujúcich objekt
- ▶ Výsledný obraz je koláž primitív ako bod, úsečka, priamka, krivka, mnohoúholník - Bézierove krivky



Raster



Vector



Obrázky, Grafika

Vektorová grafika

32

- ▶ Využitie najmä pre počítačovú sadzbu, tvorbu ilustrácií, diagramov, logotypov a ilustráciu a tiež napríklad pri tvorbe animácií
- ▶ Bézierove krivky
 - ▶ Snaha zjednodušiť výrobu a dizajn karosérie automobilu – požitie počítača (nutnosť matematicky definovať krivku)
 - ▶ Krivku možno charakterizovať týmito vlastnosťami:
 - ▶ krivka prechádza počiatočným a koncovým bodom radiaceho polygónu
 - ▶ krivka sa v začiatočnom bode dotýka prvej hrany radiaceho polygónu a v koncovom bode poslednej hrany radiaceho polygónu
 - ▶ ak ležia všetky radiace body na jednej priamke, potom sa krivka stáva úsečkou
 - ▶ vplyv radiaceho bodu na krivku je globálna –ak sa posunie jeden bod, zmení sa celá krivka
 - ▶ pridanie ďalších bodov vnútri radiaceho polygónu umožní lepšie vystihnúť požadovaný tvar (zvyšuje sa však náročnosť na výpočet)

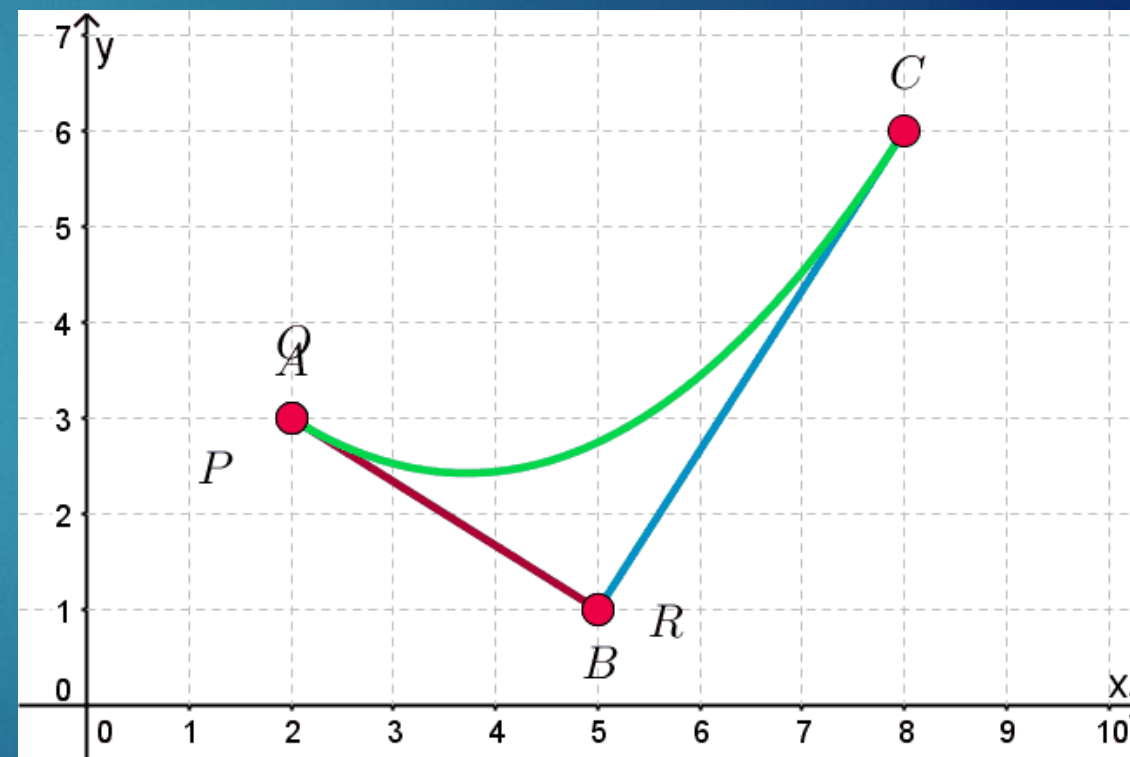
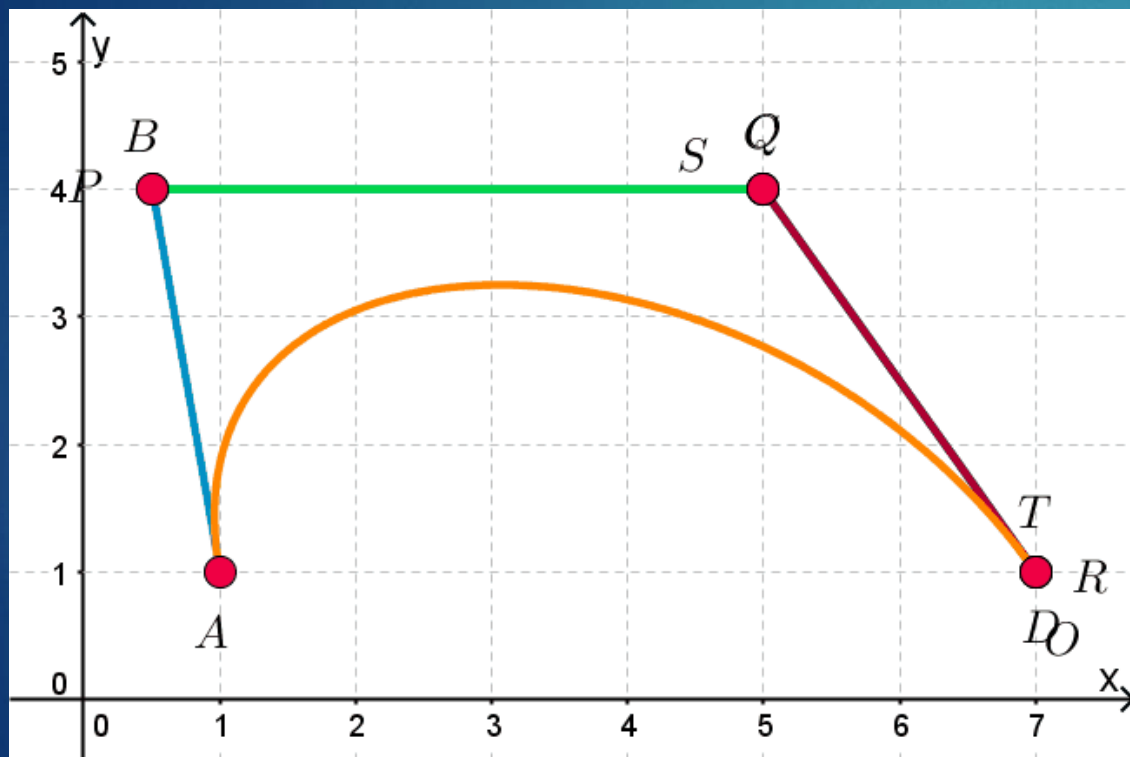


Obrázky, Grafika

Vektorová grafika

33

► Bézierove krivky



https://thumbs.gfycat.com/HarmoniousHarshAdmiralbutterfly-size_restricted.gif

https://thumbs.gfycat.com/AlarmedDamagedBighornsheep-size_restricted.gif

Obrázky, Grafika

Vektorová grafika

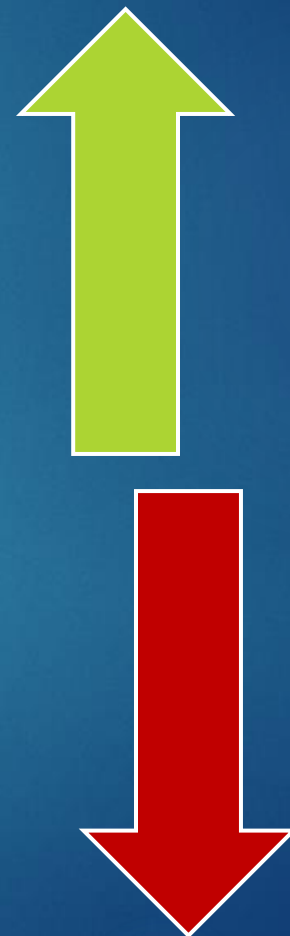
34

► Výhody:

- Pri zväčšení nedochádza ku rozostreniu
- Presná grafika vďaka matematickej definícii veľmi
- Ľubovoľné úpravy v rámci kriviek a objektov
- Možnosť prevodu do ľubovoľného rastrového formátu

► Nevýhody:

- Ťažko sa verne napodobuje obrázok
- Pri detailných obrazoch zaberá viac ako rastrová grafika
- Zložitejšia tvorba – nutnosť znalosti daného prostredia programu



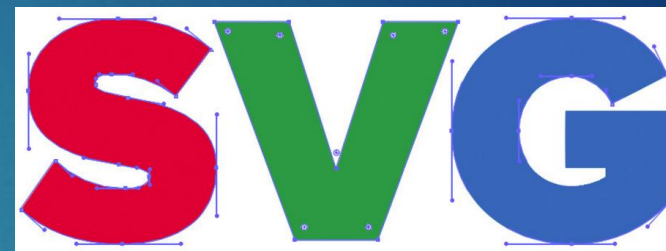
Obrázky, Grafika

Vektorová grafika

35

► Formáty

- .svg – Scalable Vector Graphics
- .eps, .ps – PostScript
- .pdf – Portable Document Format
- .ai – Adobe Illustrator Artwork
- .cdr – Corel Draw
- .zmf – Zoner Callisto



Kompozícia

OTO HAFFNER

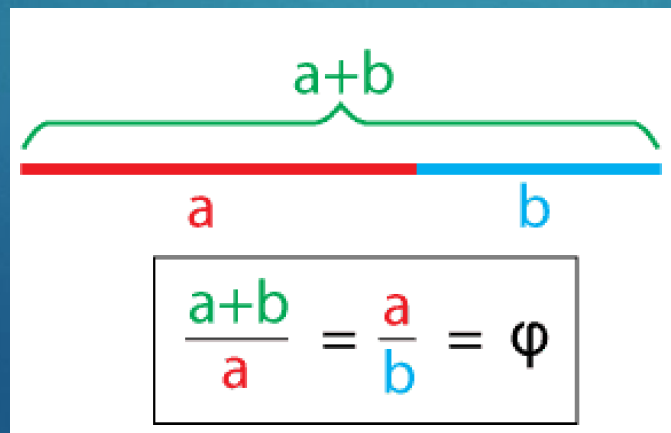
- ▶ je súhrn pravidiel a odporúčaní pre usporiadanie prvkov v umeleckom diele: v maľbe, grafickom dizajne, fotografii, kinematografii, sochárstve
- ▶ cit pre kompozíciu je tiež z veľkej časti niečím, čo sa nedá dosť dobre naučiť z kníh a návodov. Na to je potrebné študovať prírodu všeobecne a mať aj určité dané estetické cítenie.
- ▶ usporiadanie textu a obrázkov na ploche na nás **pôsobí** rôznym spôsobom, a to na základe rozličných okolností - pomerov textu a plochy, formátom papiera, pomerom textu a obrázkov a pod.
- ▶ subjektívna záležitosť – avšak existujú všeobecné pravidlá
- ▶ Vizuálne vnímanie potom má vlastnú dynamiku založenú na:
 - ▶ **Rovnováhe**
 - ▶ **Farbe**

Kompozícia

Zlatý rez

38

- ▶ latinsky „sectio aurea“
- ▶ určité proporčné vzťahy celku pôsobí na človeka lepšie, prirodzenejšie ako iné
- ▶ pomer s hodnotou približne 1: 1,6180339877
- ▶ opakuje sa v prírode a pre ľudské oko je prirodzený
- ▶ zlatý rez vznikne rozdelením úsečky na dve časti tak, že pomer malej časti k väčšej je rovnaký ako pomer väčšej časti k celej úsečke.

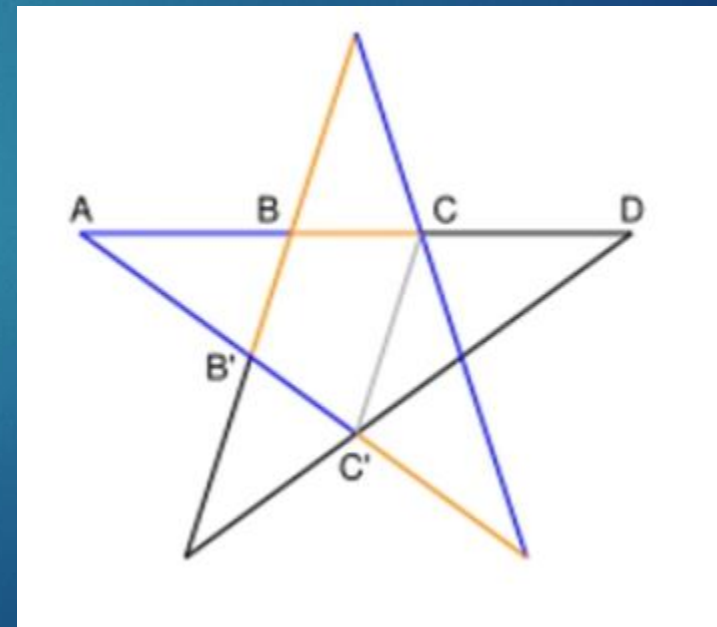
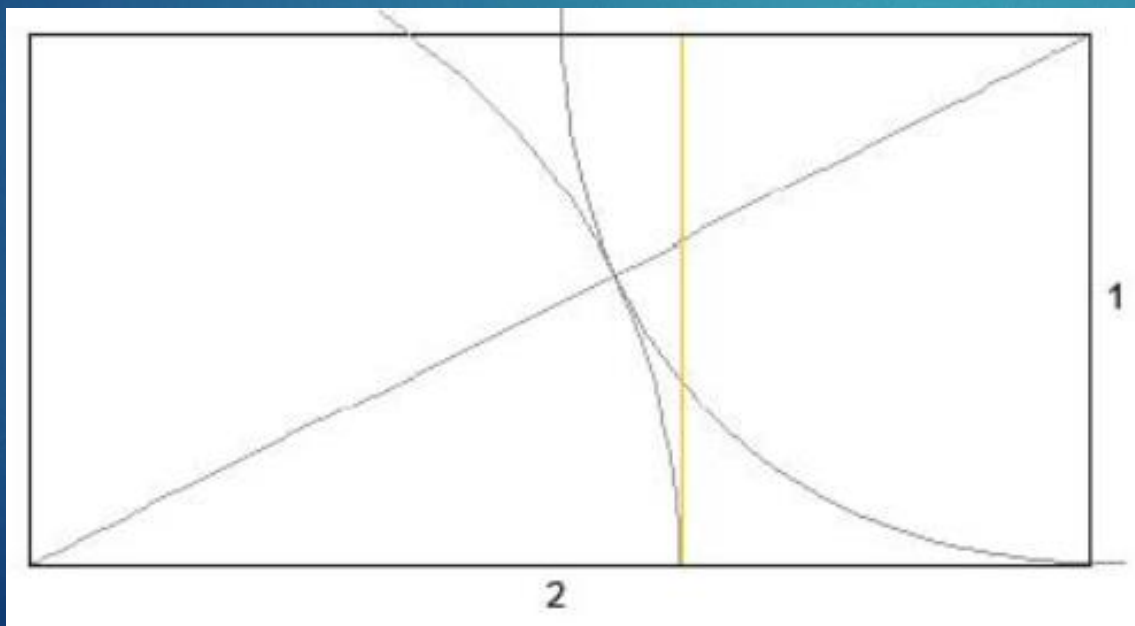


Kompozícia

Zlatý rez

39

- ▶ Úzko spojený s Fibonacciho postupnosťou
- ▶ 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144, 233, 377, 610, 987
- ▶ Podiel susedných čísel sa približuje zlatému rezu – presné číslo dosiahne v nekonečne

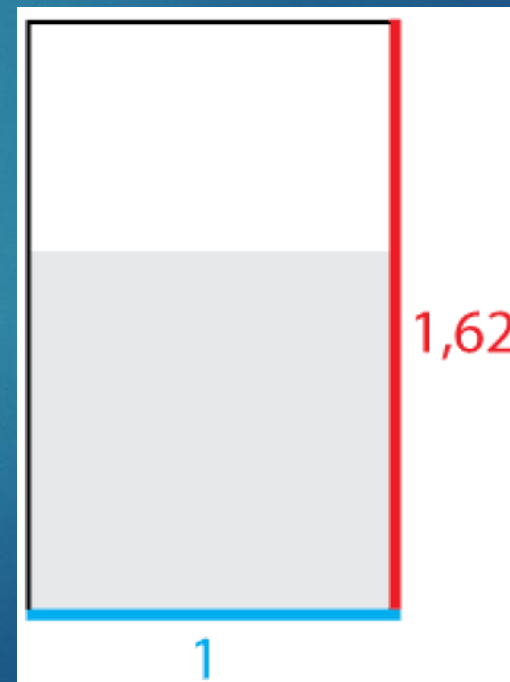
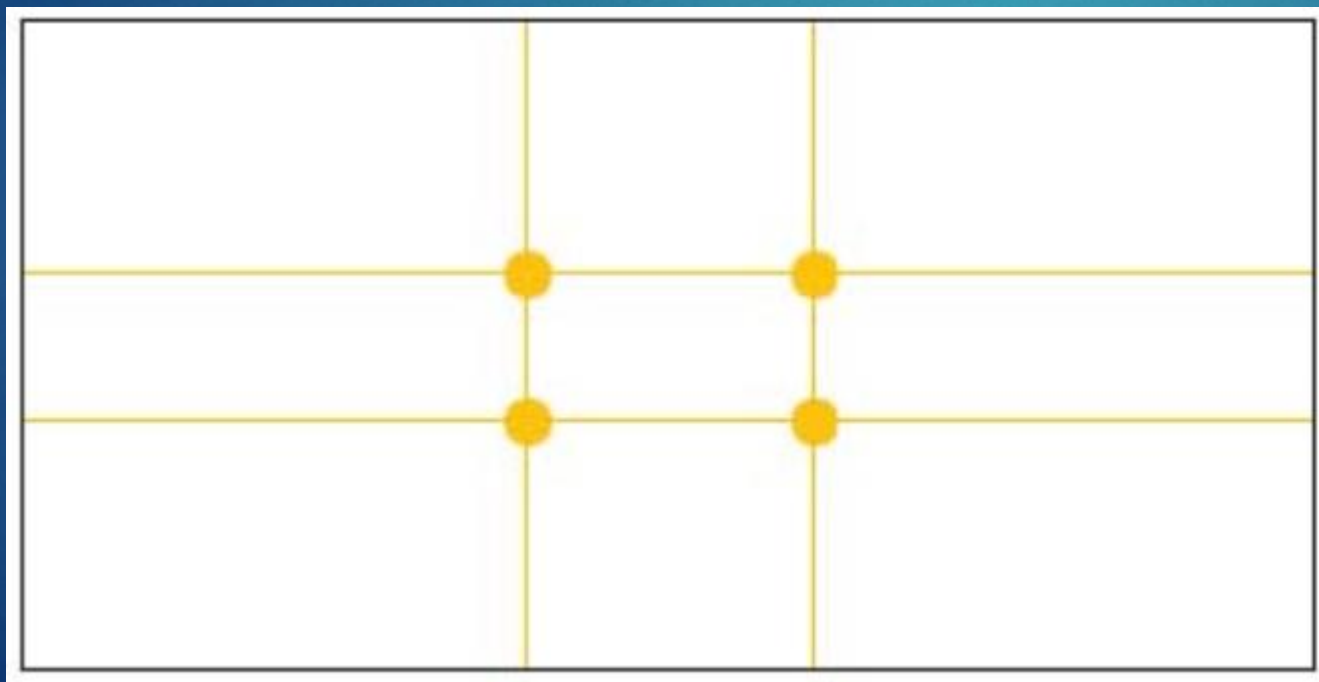


Kompozícia

Zlatý rez

40

- ▶ Zjednodušene úsečku rozdelíme v pomere $0,62 : 0,38$
- ▶ Zlatý rez zostrojíme pre každú stranu obdĺžnika a získame zlatý bod – ideálne miesto pre umiestnenie

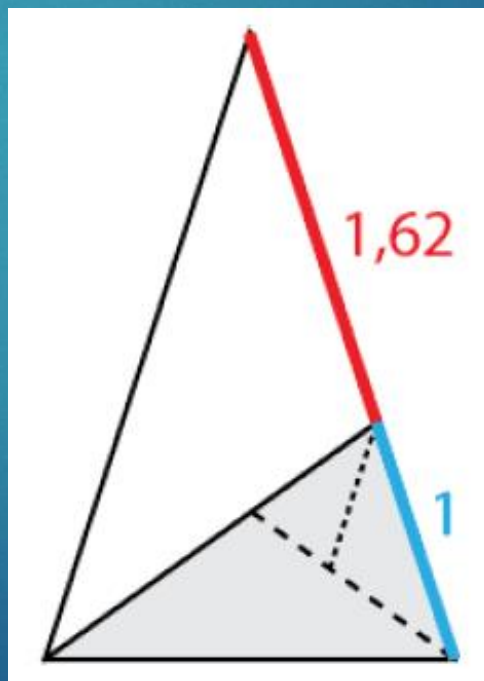
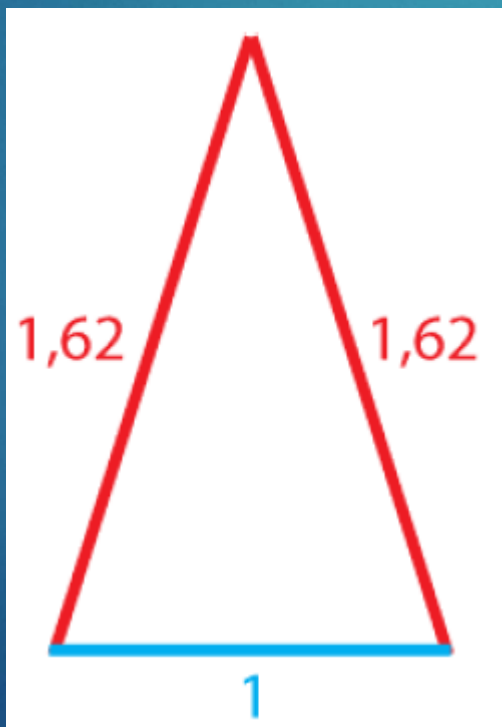


Kompozícia

Zlatý rez

41

- ▶ Zlatý trojuholník
- ▶ Jeho rozdelením podľa zlatého rezu dostávame trojuholník s rovnakými vlastnosťami

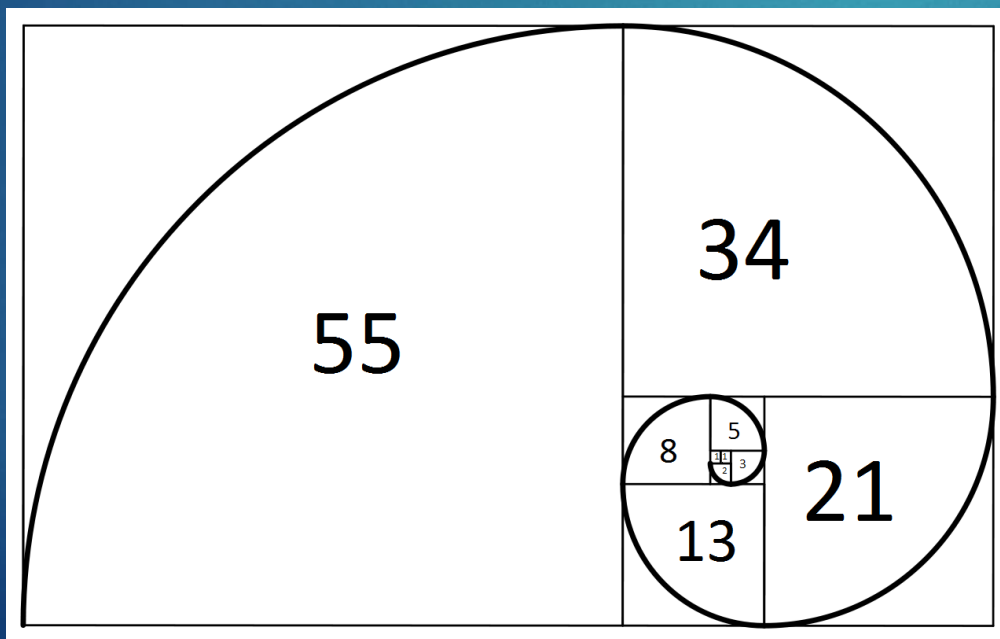


Kompozícia

Zlatý rez

42

- ▶ Zlatá špirála
- ▶ Delením obdĺžnika a spojením rohov logaritmickou krivkou
- ▶ Veľa dejov v prírode : mušle, slimáky, rastliny atď.

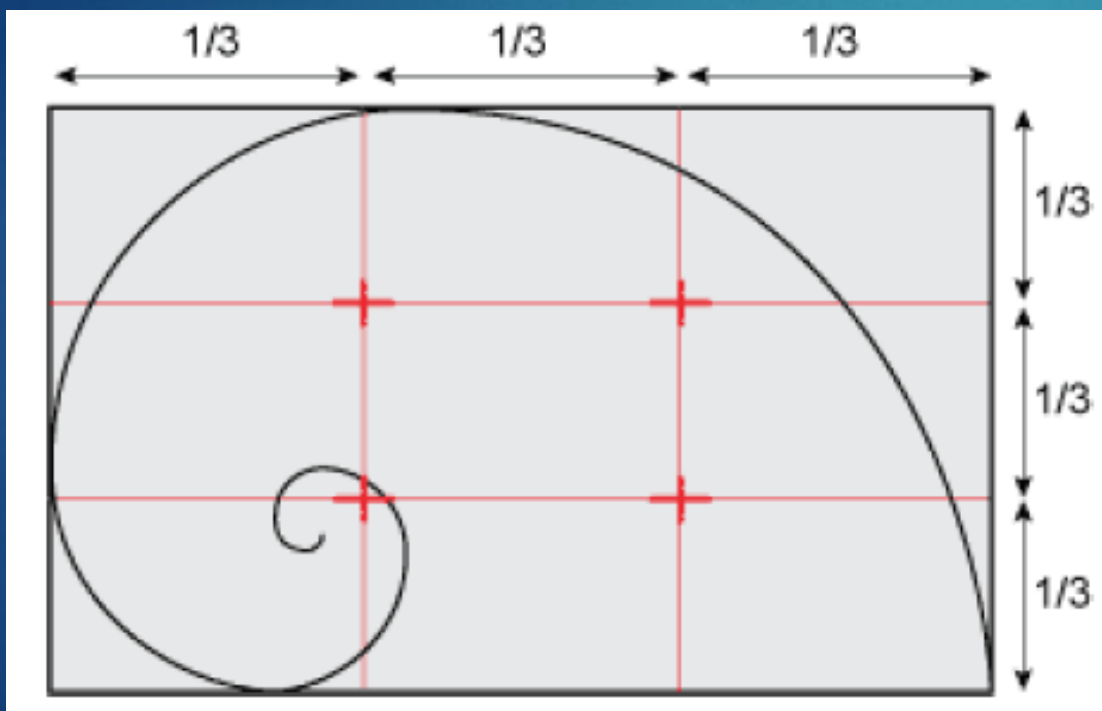


Kompozícia

Pravidlo tretín

43

- Hrubé priblíženie k zlatému rezu

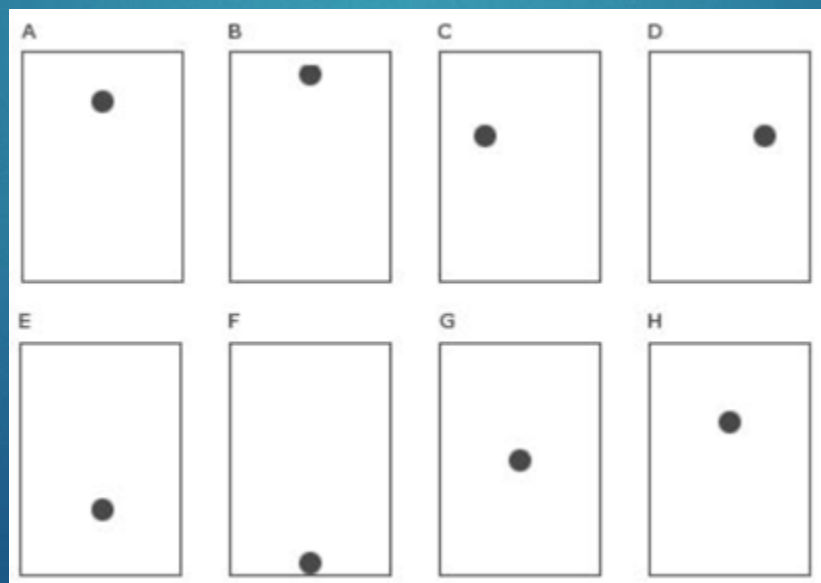


Kompozícia

Optický stred

44

- ▶ Gravitačná sila sa podvedome prejavuje aj pri posudzovaní kompozície
- ▶ Bod umiestnený do hornej polovice plochy (A) pôsobí dojmom vznášanie, je ľahký, celá kompozícia je vzdušná a pokojová.
- ▶ Ak umiestnime ho vyššie, bude priťahovaný hornou hranou obdĺžnika - tým viac, čím bližšie k hrane sa ocitne (B), a napätie sa uvoľní až pri stretnutí bodu a hrany.

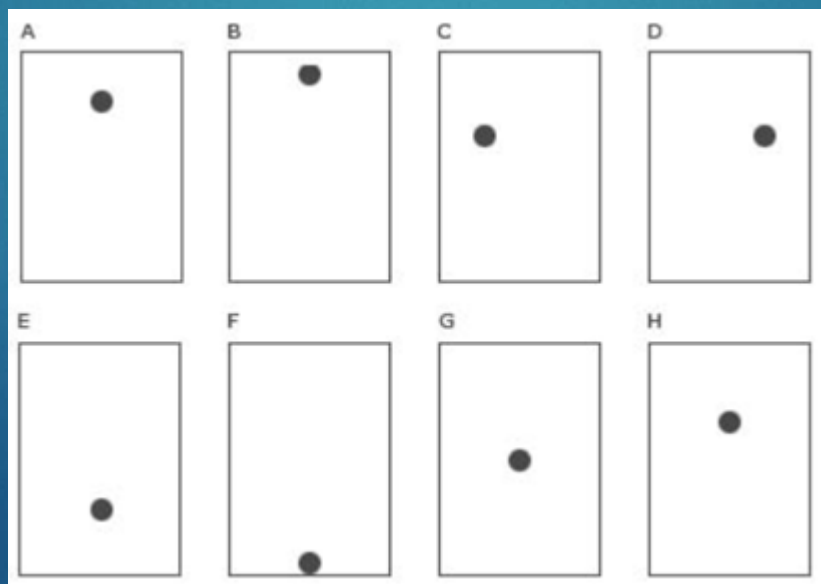


Kompozícia

Optický stred

45

- ▶ každá strana nášho obdĺžnika pôsobí na bod odlišnou silou
- ▶ ľavá strana priťahuje menej ako pravá, pretože odporuje spôsobu nášho čítania - zľava doprava - ktorý považujeme za prirodzený a plynulý (C, D)
- ▶ spodná polovica obdĺžnika priťahovaná najsilnejšie - vytvára dokonca (E)
- ▶ Bod umiestnený na spodnej hrane je úplne pokojný, leží na nej (F)

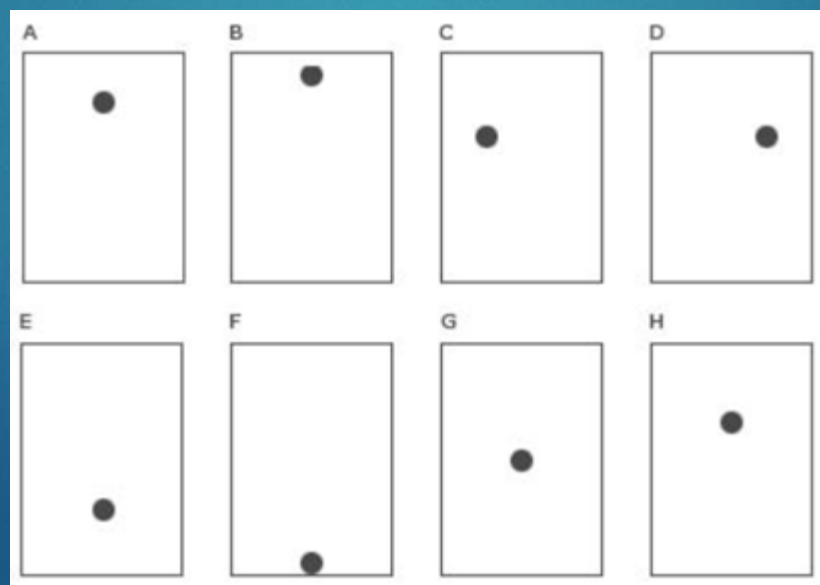


Kompozícia

Optický stred

46

- ▶ Pretože je príťažlivosť k spodnej hrane plochy väčšia ako k hrane hornej, opticky sa nám javí bod alebo tvar položený do presného geometrického stredu nie uprostred, ale až pod ním (G)
- ▶ Je preto nevyhnutné posunúť ho o niečo málo vyššie, aby sa pôsobenie síl vyrovnalo a bod sa ocitol v strede optickom - z tohto hľadiska jedinom správnom (H).

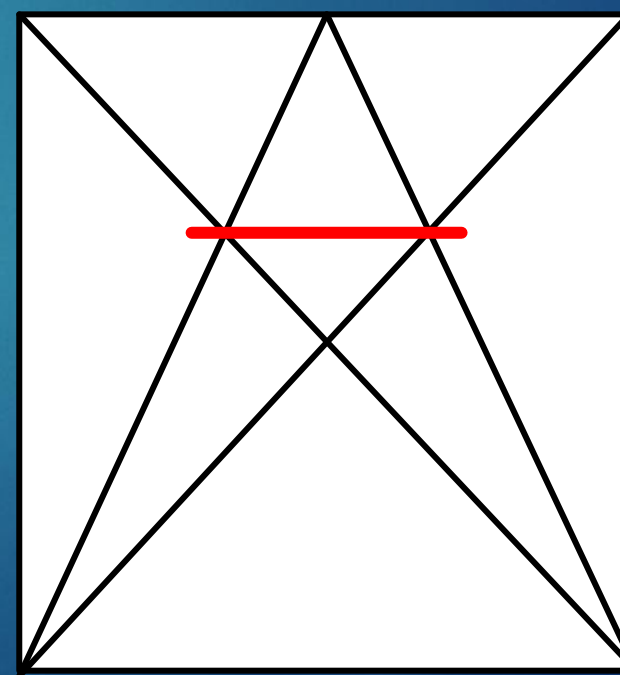
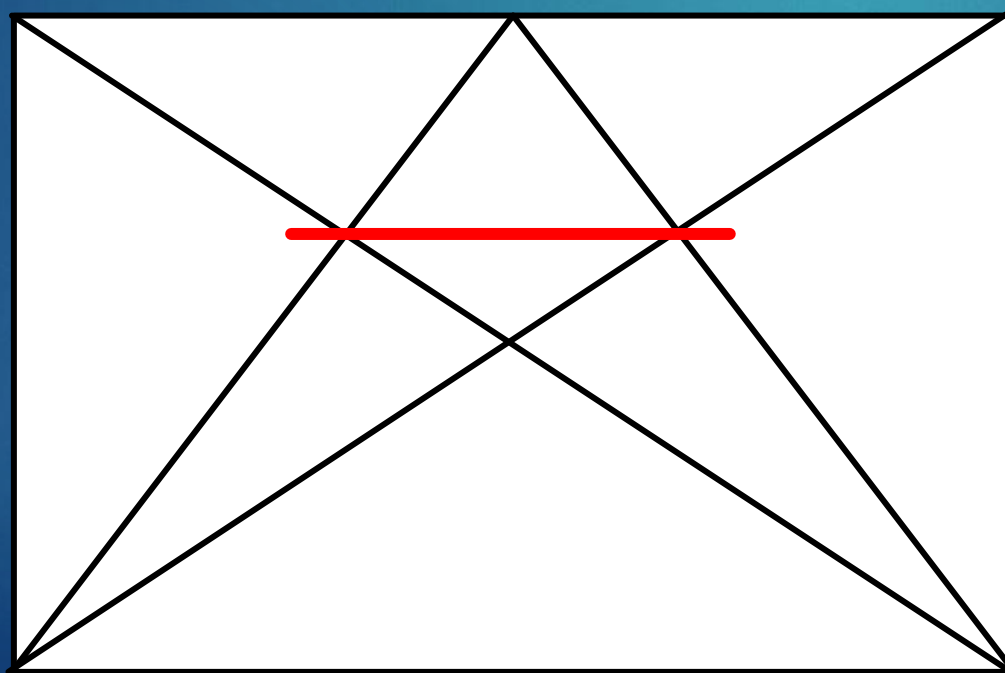


Kompozícia

Optický stred

47

- ▶ Ak umiestnime dominantný prvok do geometrického stredu, zdá sa, ako by padal k spodnému okraju
- ▶ Existuje osvedčený postup, kam ho umiestniť, aby pôsobil dobre - do optického stredu
- ▶ Optický stred sa podobá zlatému rezu



Kompozícia

Smer

48

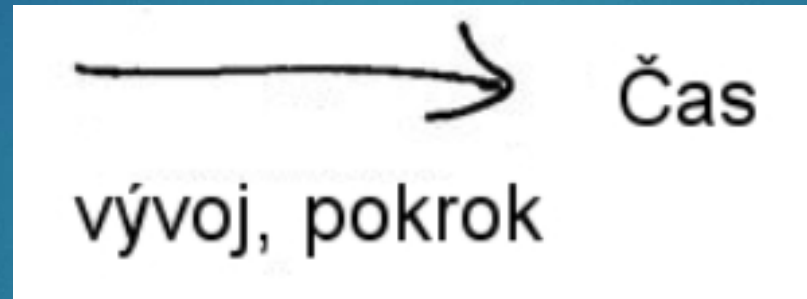
- ▶ Pri podvedomom "čítaní" a posudzovaní obrazovej informácie je človek ovplyvnený rôznymi zažitými stereotypmi
- ▶ Jeden významný a masovo rozšírený súvisí so skúsenosťou skutočného čítania textu - zaužívaný máme pohyb očí zľava doprava
- ▶ Tlačený text postupuje týmto smerom, v tomto smere kreslíme časovú os
- ▶ To spôsobuje predpoklady v našom vnímaní



Kompozícia

Smer

49



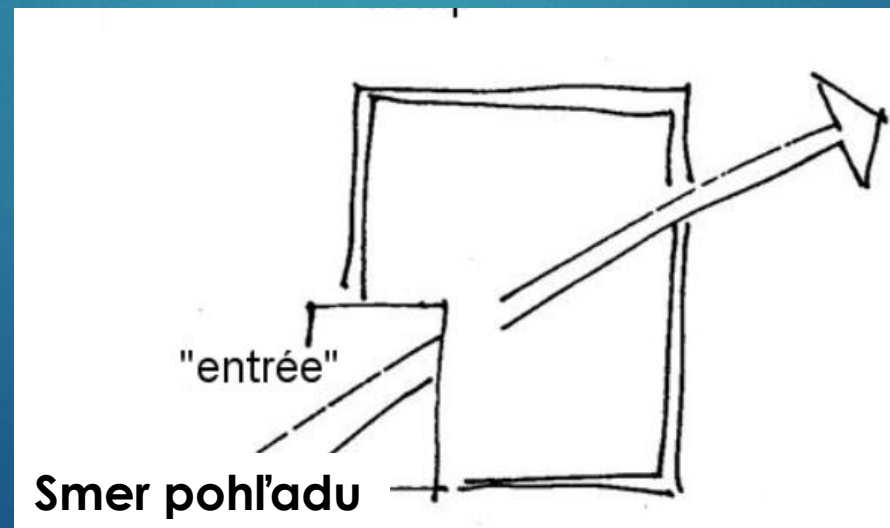
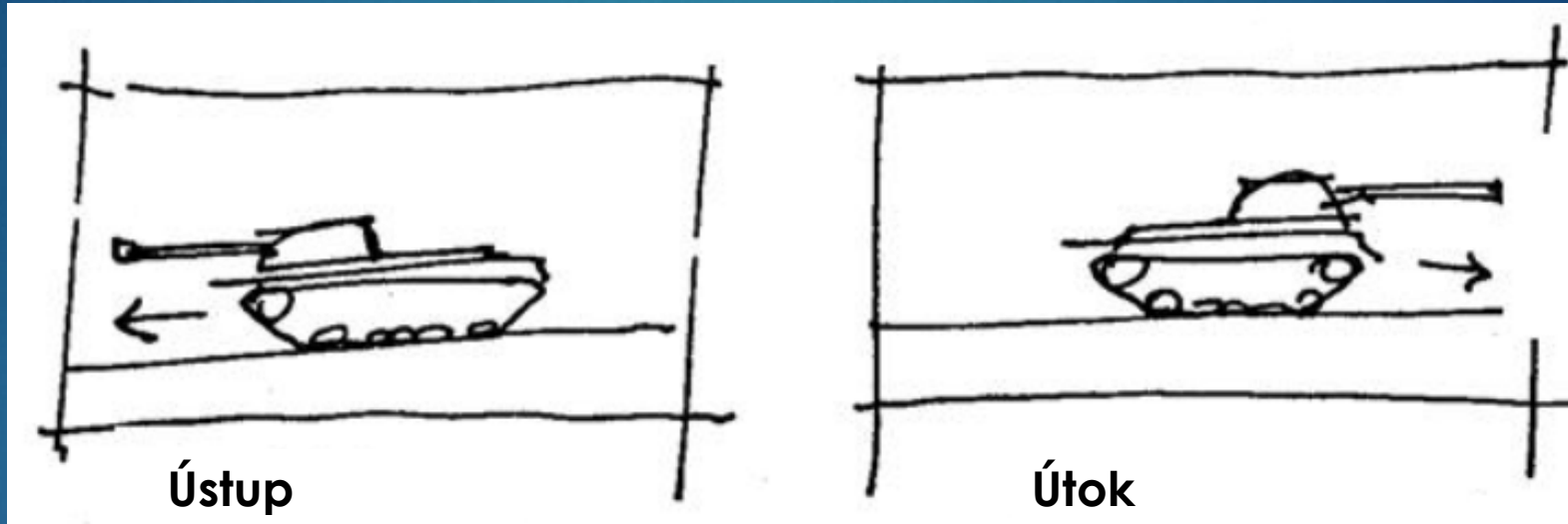
Pohľad do minulosti

Pohľad do budúcnosti

Kompozícia

Smer

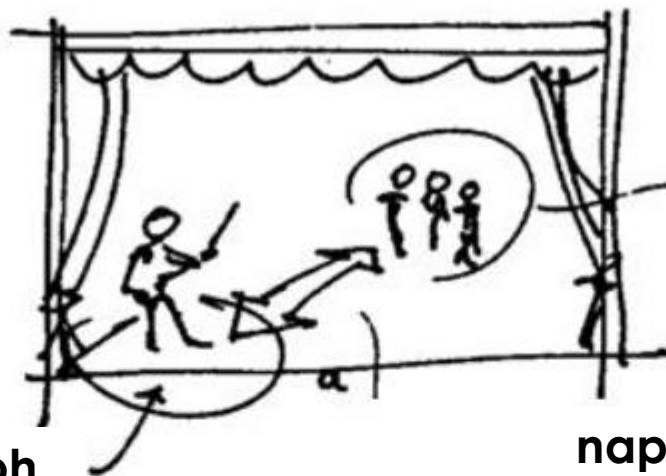
50



Kompozícia

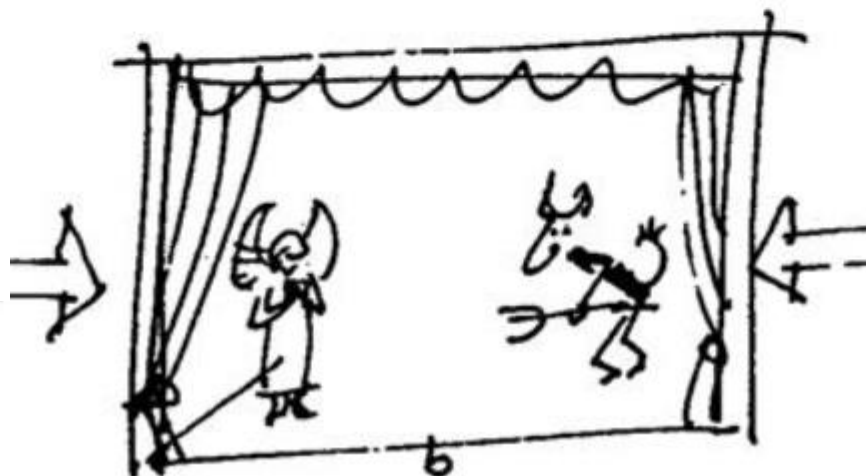
Smer

51



Dominantný roh
Hlavný herec

napätie
zväčšuje sa vzdialenosť



Vstupný bod
„dobra“

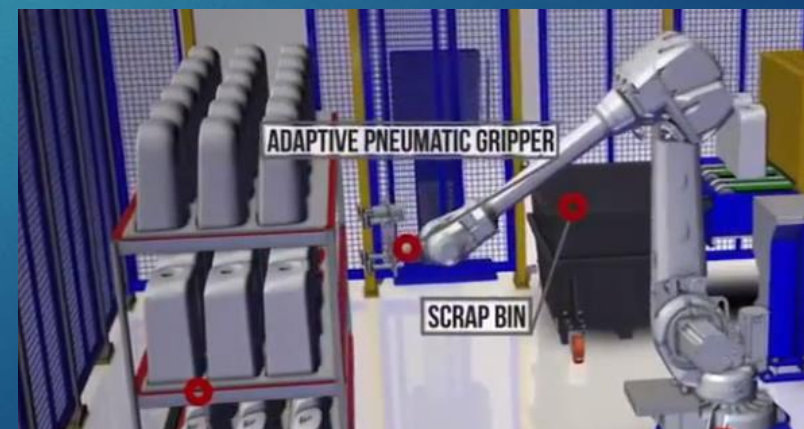
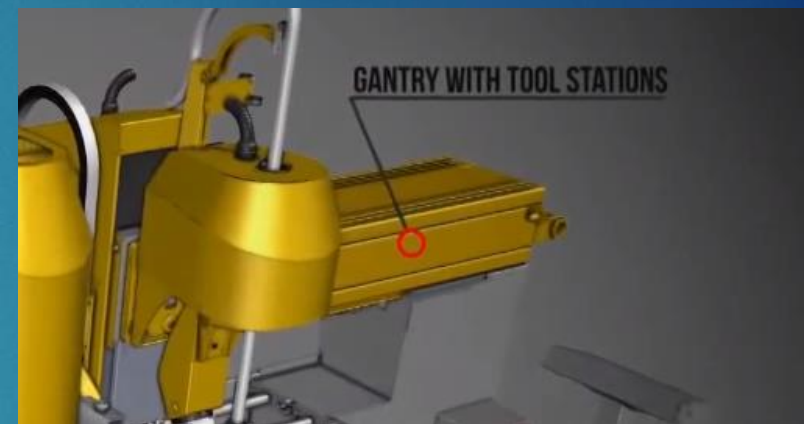
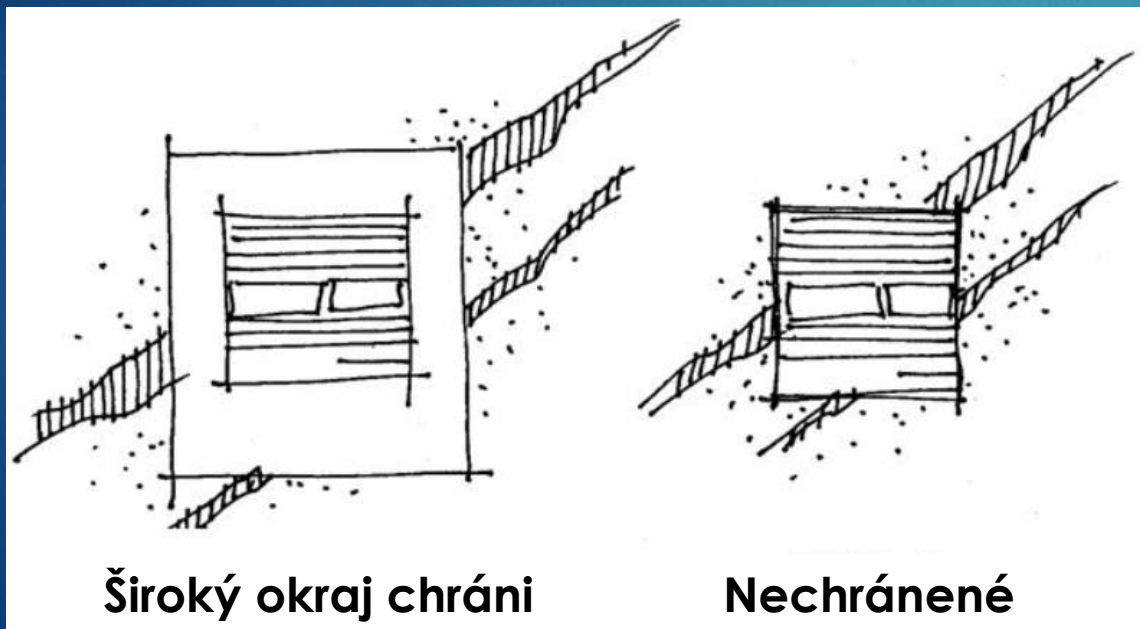
Vstupný bod
„zla“

Kompozícia

Použitie rámcov

52

- Najmä pri použití štruktúrovaného pozadia by mohli obrázky alebo text zaniknúť - v tom prípade je vhodné ich "podložiť" jednofarebnú plochou, ktorá okolo nich vytvorí ochranný okraj



Kompozícia

Symetria

53

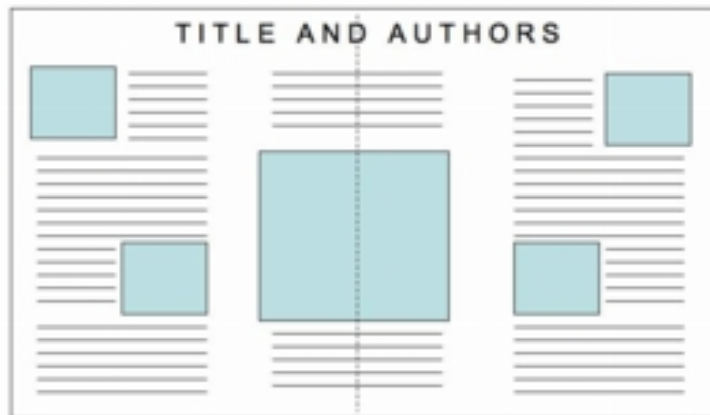
- ▶ usporiadanie prvkov podľa roviny, línia - symetria je vnímaná ako seriózna
 - ▶ zrkadlová - jednotlivé prvky na jednej strane roviny sú zrkadlové obrazy prvkov na druhej strane roviny
 - ▶ bilaterálna - existuje len jedna os symetrie
 - ▶ multilaterálnej - viac osí symetrie



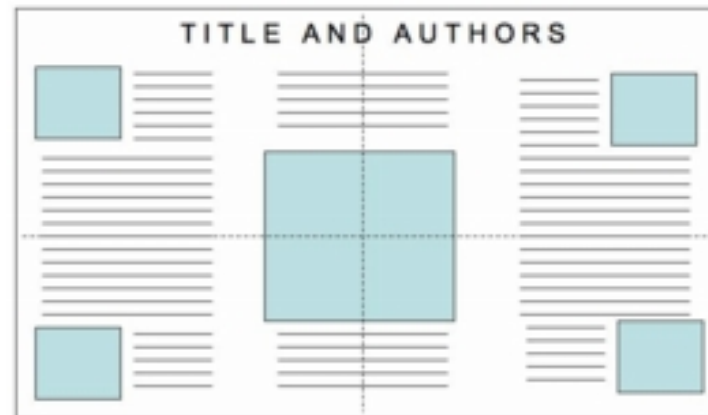
Kompozícia

Symetria

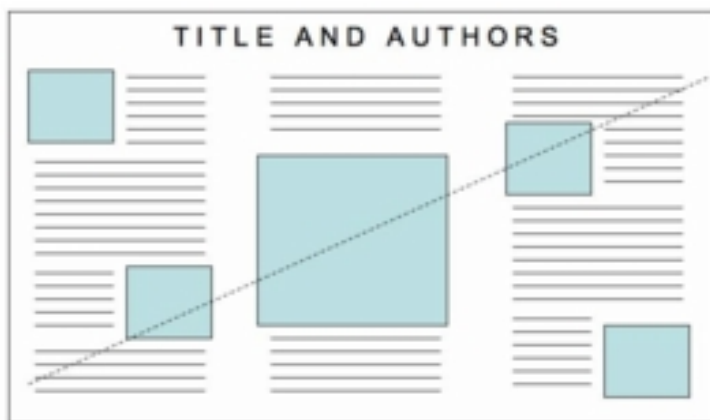
54



Horizontálna



Horizontálna a vertikálna



Diagonálna



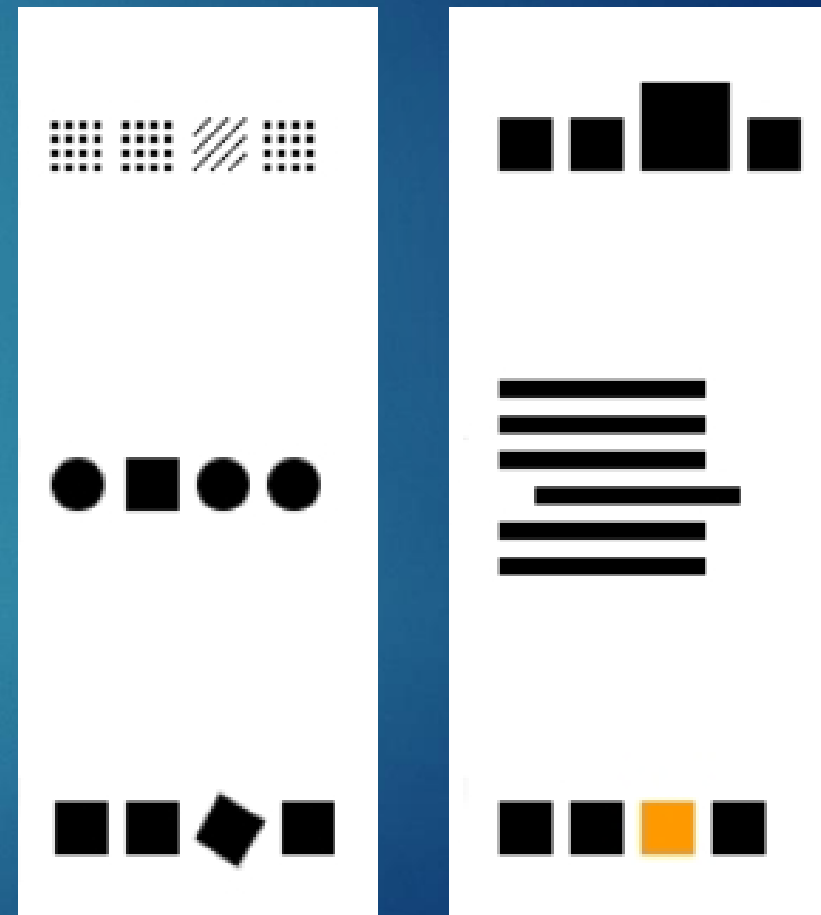
Asymetrická – hmota vľavo a vpravo

Kompozícia

Kontrast

55

- ▶ vysoká miera odlišnosti prvkov v tvare, farbe, veľkosti - pomáha viesť oko pozorovateľa po ploche
- ▶ kreatívnym používaním kontrastu v možno ovplyvniť, čomu pozorovateľ venuje väčšiu pozornosť a čo si zapamätá
- ▶ kontrastné informáciu človek zaznamená ako prvý a tiež si jej najviac všíma.



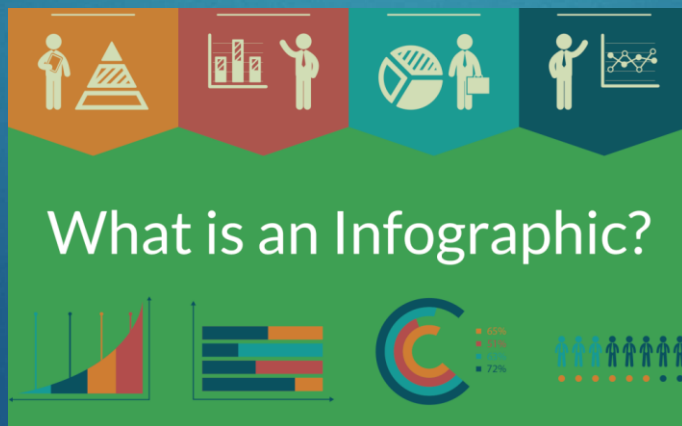
Infografika

OTO HAFFNER

Infografika

57

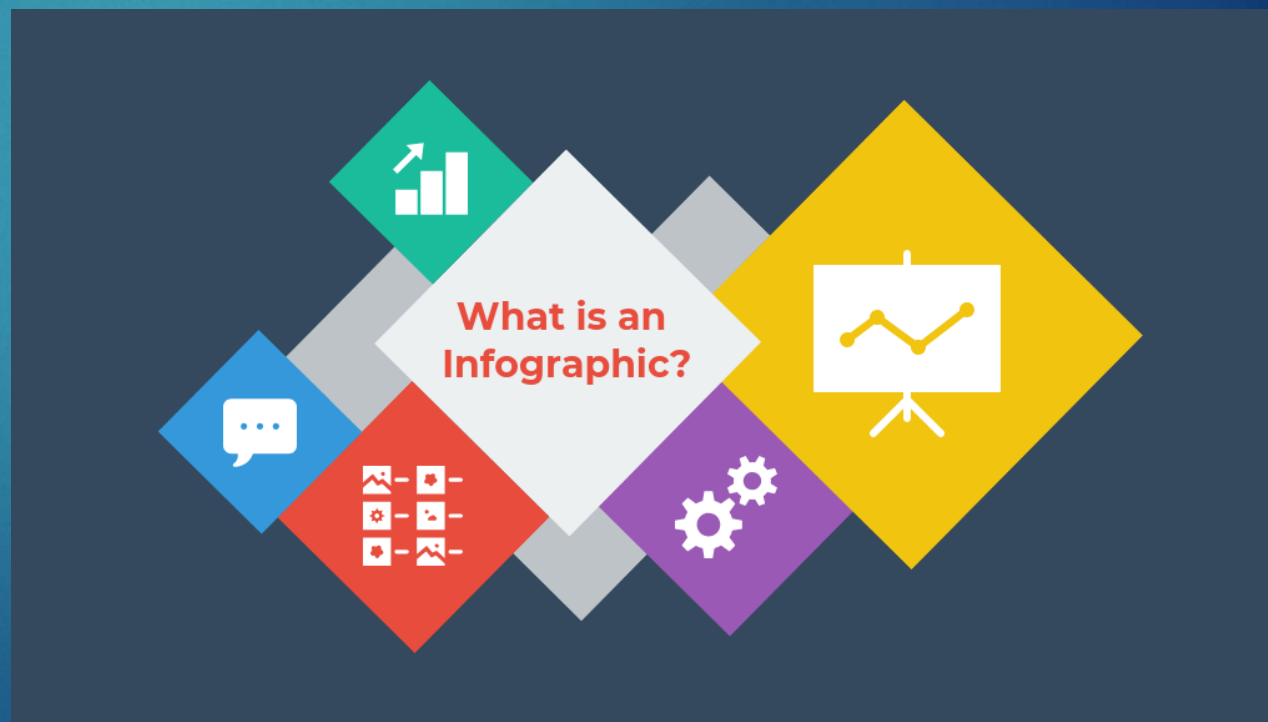
- ▶ Je to populárna forma a metóda publikovania informácií v grafickej podobe
- ▶ Majú výhodu zdieľania najpodstatnejších informácií v prehľadnej grafickej podobe
- ▶ Jednoducho a zrozumiteľne prezentuje dáta alebo informácie
- ▶ Formálne ju definujeme ako
 - ▶ vizualizáciu dát alebo myšlienok, ktorou sa snažíme vyjadriť komplexné informácie spôsobom, ktorý môže prijímateľ rýchlo spotrebovať a je jednoduchý na porozumenie



Infografika

Typy infografík

- ▶ Existuje mnoho spôsobov ako graficky vizualizovať dáta
- ▶ Na základe použiteľnosti vieme rozdeliť infografiky do štyroch skupín
 - ▶ *Štatisticky založené*
 - ▶ *Založené na časovej línii*
 - ▶ *Založené na procese*
 - ▶ *Geograficky založené*



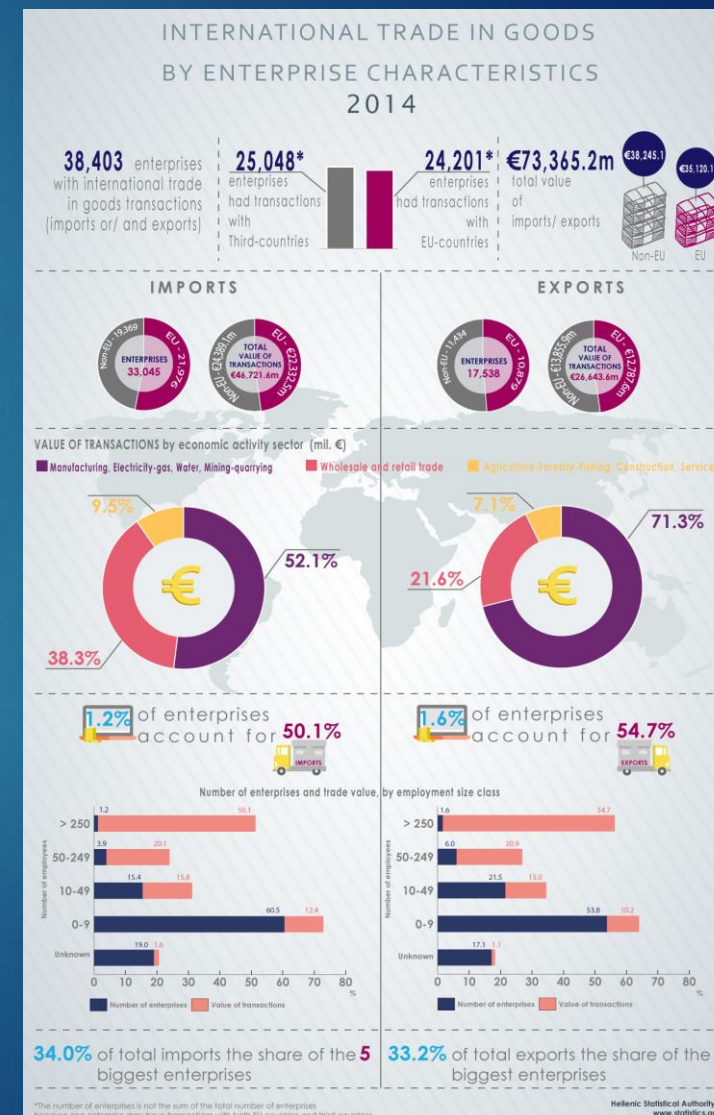
Infografika

Typy infografík

59

► Štatisticky založené

- Tento typ infografiky pracuje s vizualizáciou štatistických dát
- Typickými prvkami sú diagramy, grafy, tabuľky a zoznamy
- Často sa využívajú horizontálne grafy, vertikálne stĺpcové grafy a rôzne typy koláčových grafov



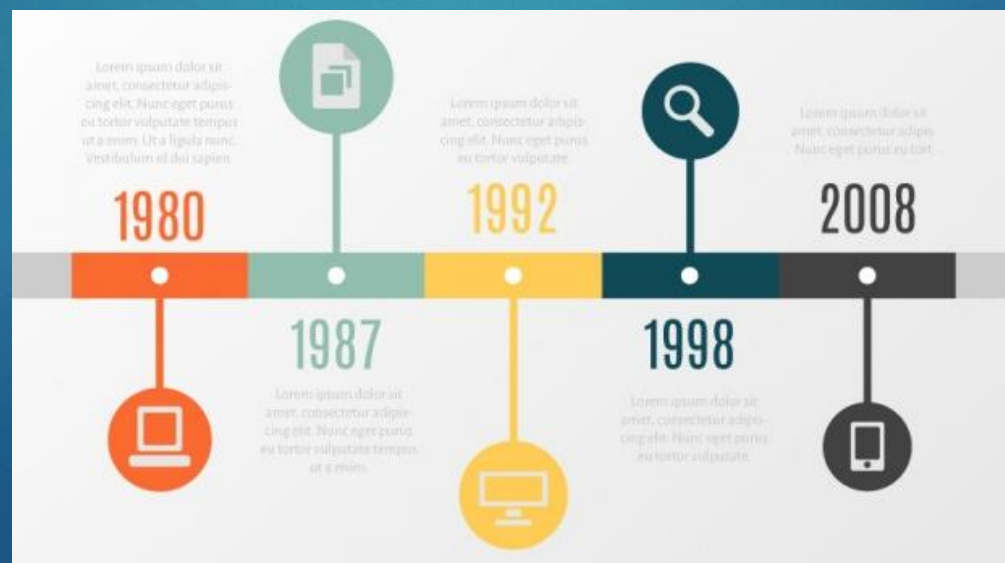
Infografika

Typy infografík

60

► Založené na časovej línii

- zobrazuje časovú os, na ktorej sú udalosti umiestnené v časovej postupnosti tak ako sa stali v reálnom čase
- Typickými prvkami sú diagramy, grafy, tabuľky a zoznamy
- Tento spôsob pomôže čitateľovi rýchlo sa zorientovať v chronologickom usporiadaní udalostí
- Je možné použiť zobrazenie pomocou tabuľky alebo odsekmi po rokoch



Infografika

Typy infografík

61

► Založené na procese

- Využíva sa všade tam, kde je potrebné znázorniť nejaký proces, či už ide o recept alebo postup viazania kravaty
- Výhodou je, že dokáže pomôcť pochopiť proces s využitím relatívne malého priestoru



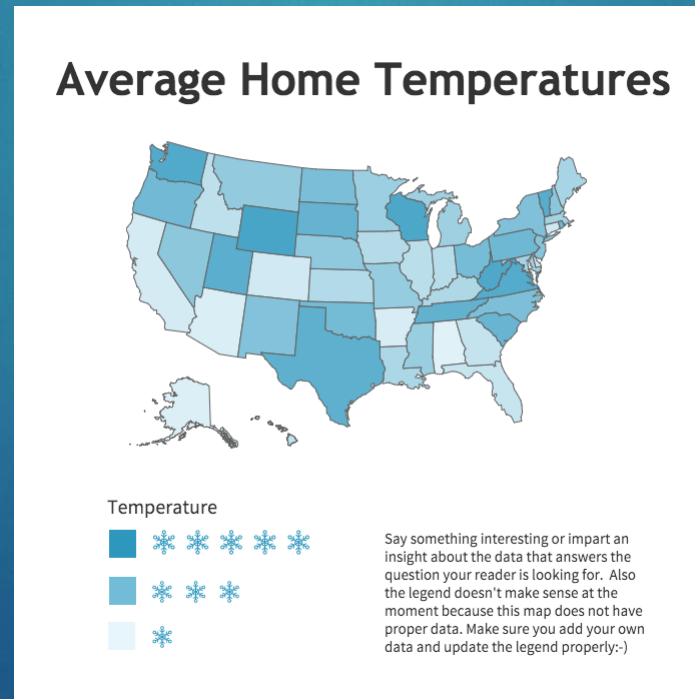
Infografika

Typy infografík

62

► Geograficky založené

- využíva zobrazenie pomocou mapy
- sú doplnené rôznymi symbolmi, ikonami, diagramami, tabuľkami, šípkami alebo bodmi



7 Common Types of Infographics

Teória farieb

64

- ▶ Jedným z najdôležitejších aspektov akéhokoľvek dizajnu je jeho farebnosť
- ▶ Pomocou farieb dokážeme vytvoriť štýl stránky, zanechať dojem, vytvoriť emóciu, alebo prinútiť človeka k akcii
- ▶ Farby sú pri správnom použití veľmi mocné nástroje pri tvorbe webových stránok, infografiky, videa atď.

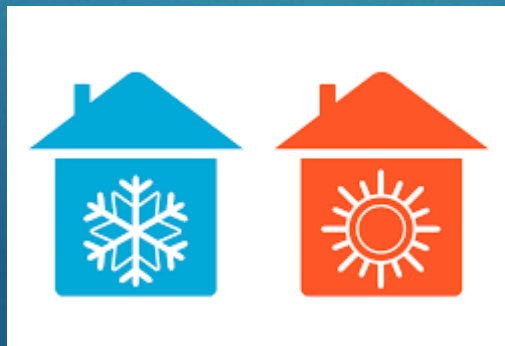


► Teplé farby

- červená, žltá a oranžová vyvolávajú akciu a veselé emócie
- Používajú sa na stránkach, ktoré majú zdieľať pocit šťastia a radosti

► Studené farby

- modrá, zelená a fialová sa používajú najmä na dosiahnutie profesionálneho firemného vzhľadu
- vzbudzujú pocit autority, inteligencie, rozvoja a dôvery.



Teória farieb

66

- Farebný kruh a základné farebné skupiny
 - Primárne farby
 - Sekundárne farby
 - Terciárne farby

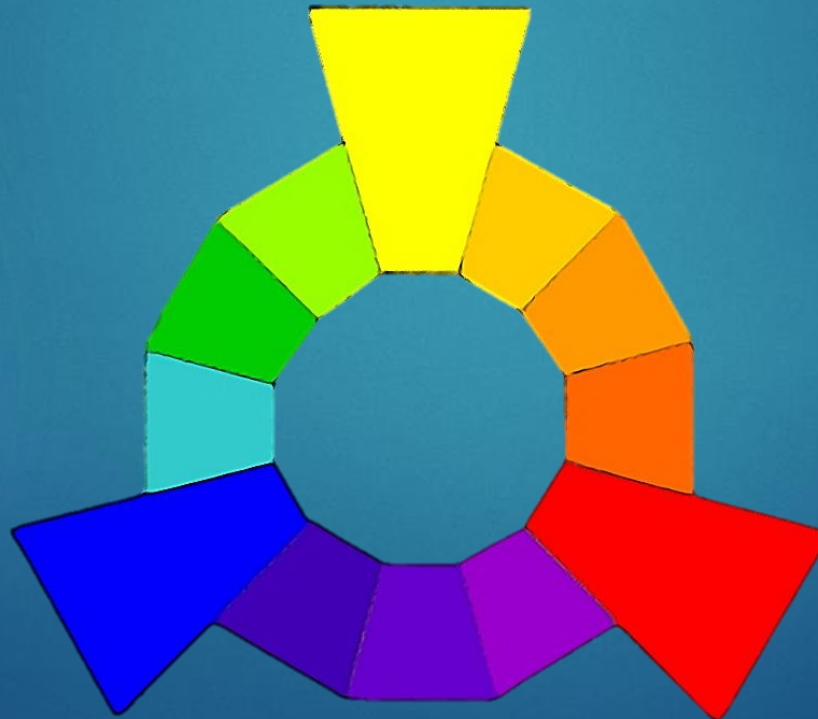


Teória farieb

67

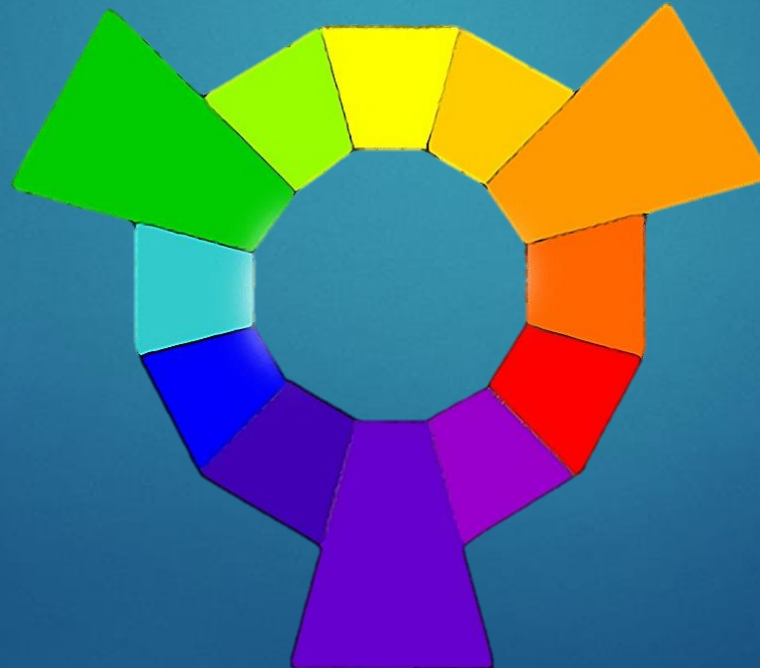
► Primárne farby

- červená, modrá a žltá
- sú to základné farby a ich kombináciou dokážeme vytvoriť všetky ostatné farby



► Sekundárne farby

- vznikajú kombináciou dvoch primárnych farieb
- Medzi tieto farby radíme oranžovú (žltá + červená), zelenú (žltá + modrá) a fialovú (červená + modrá)

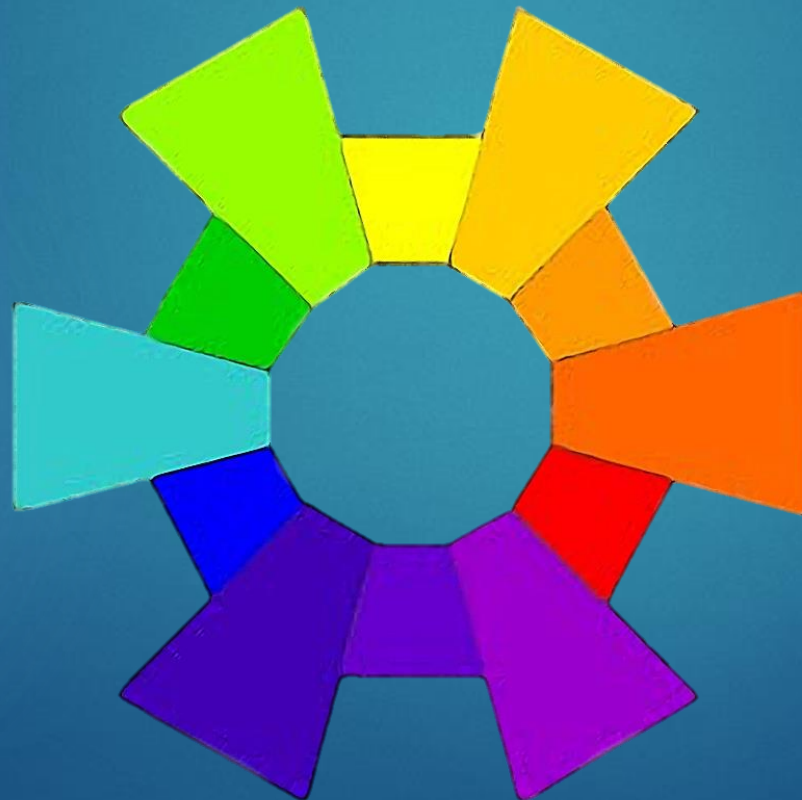


Teória farieb

69

► Terciárne farby

- sú tvorené zmiešaním jednej primárnej a jednej sekundárnej farby



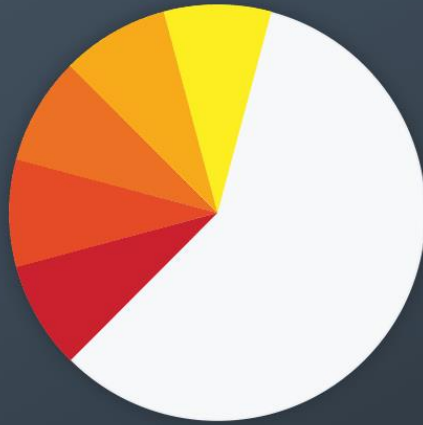
Teória farieb

70

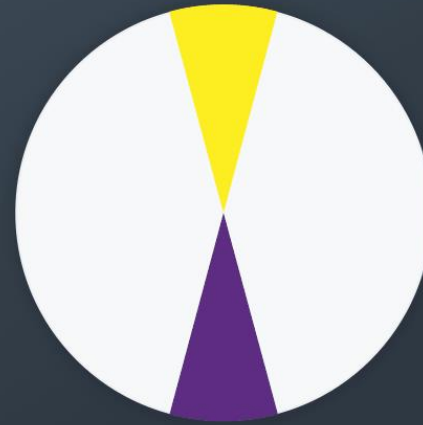
► Vyvážené farebné schémy



MONOCHROMATIC



ANALOGOUS



COMPLEMENTARY



TRIADIC

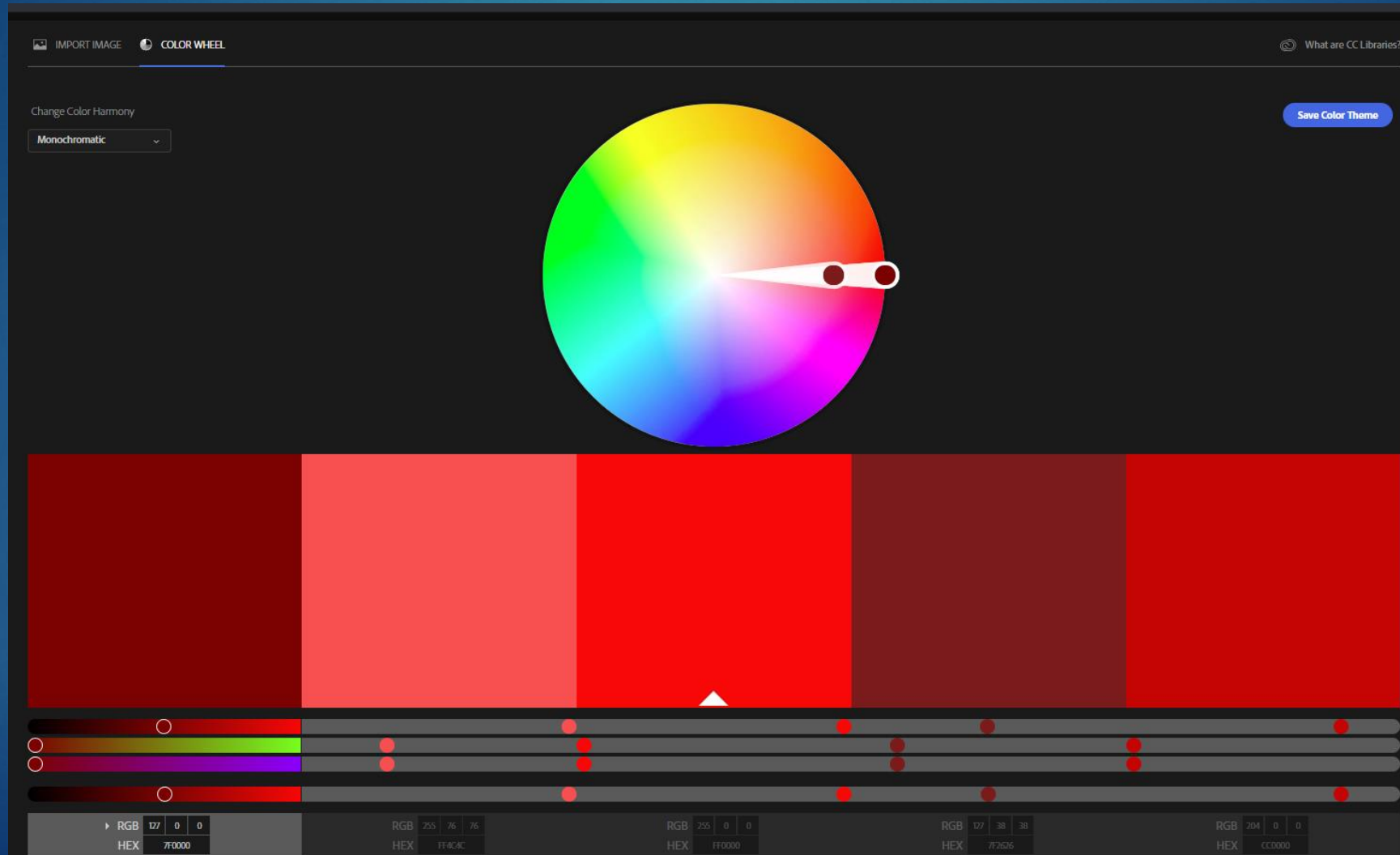
► Monochromatická – analógová – komplementárna - triadická

Teória farieb

71

► Monochromatická

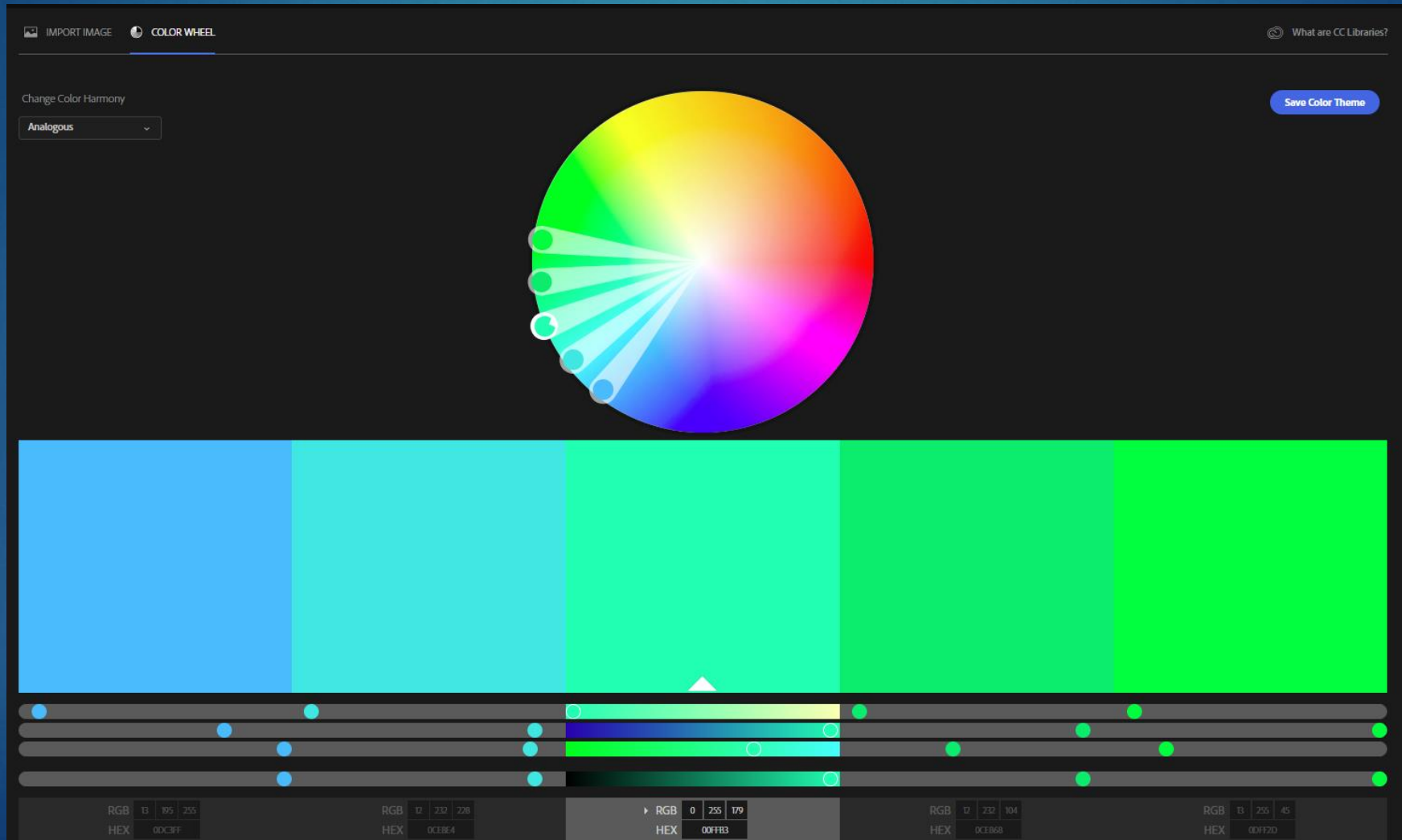
<https://color.adobe.com/create/color-wheel/>



Teória farieb

72

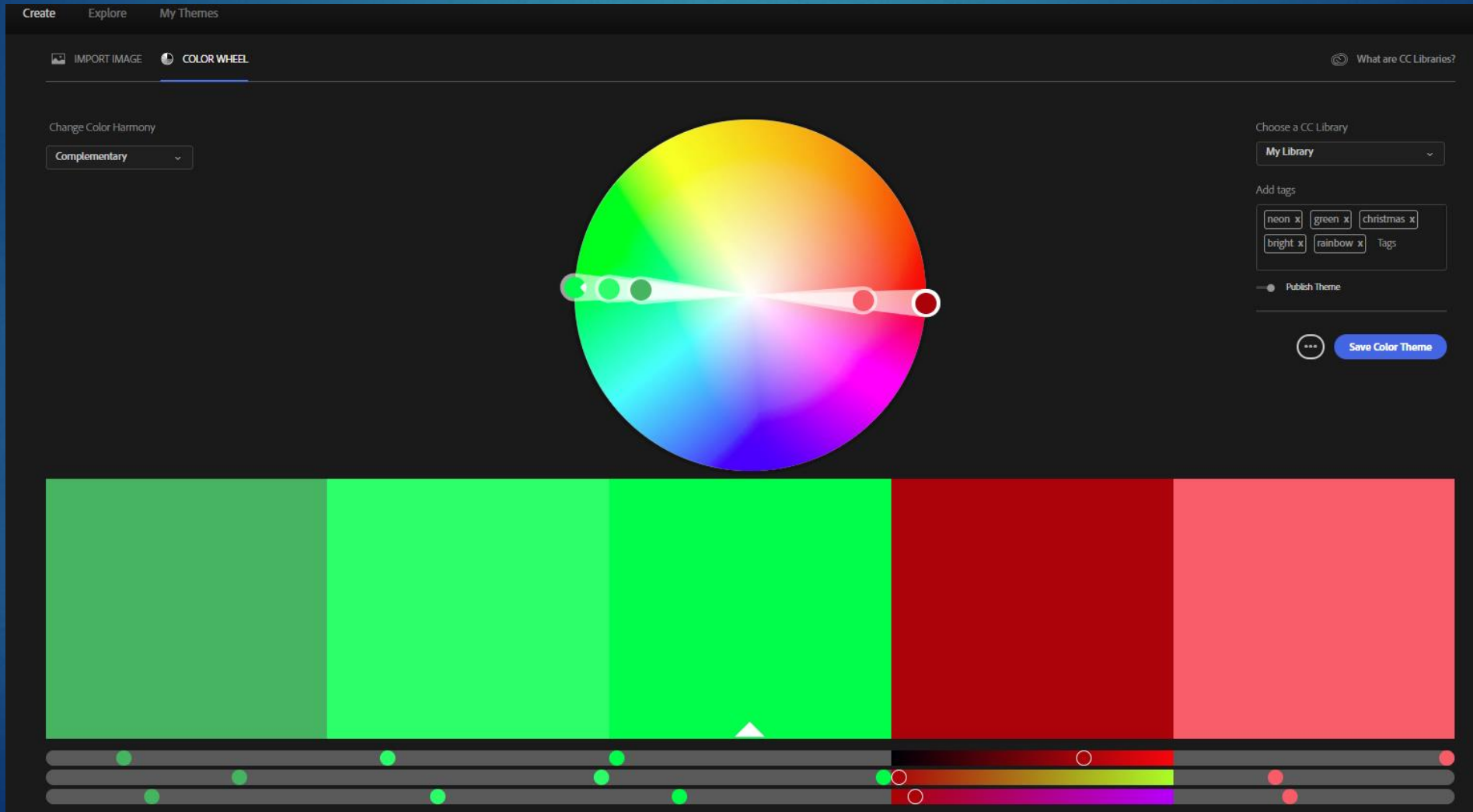
► Analógová



Teória farieb

73

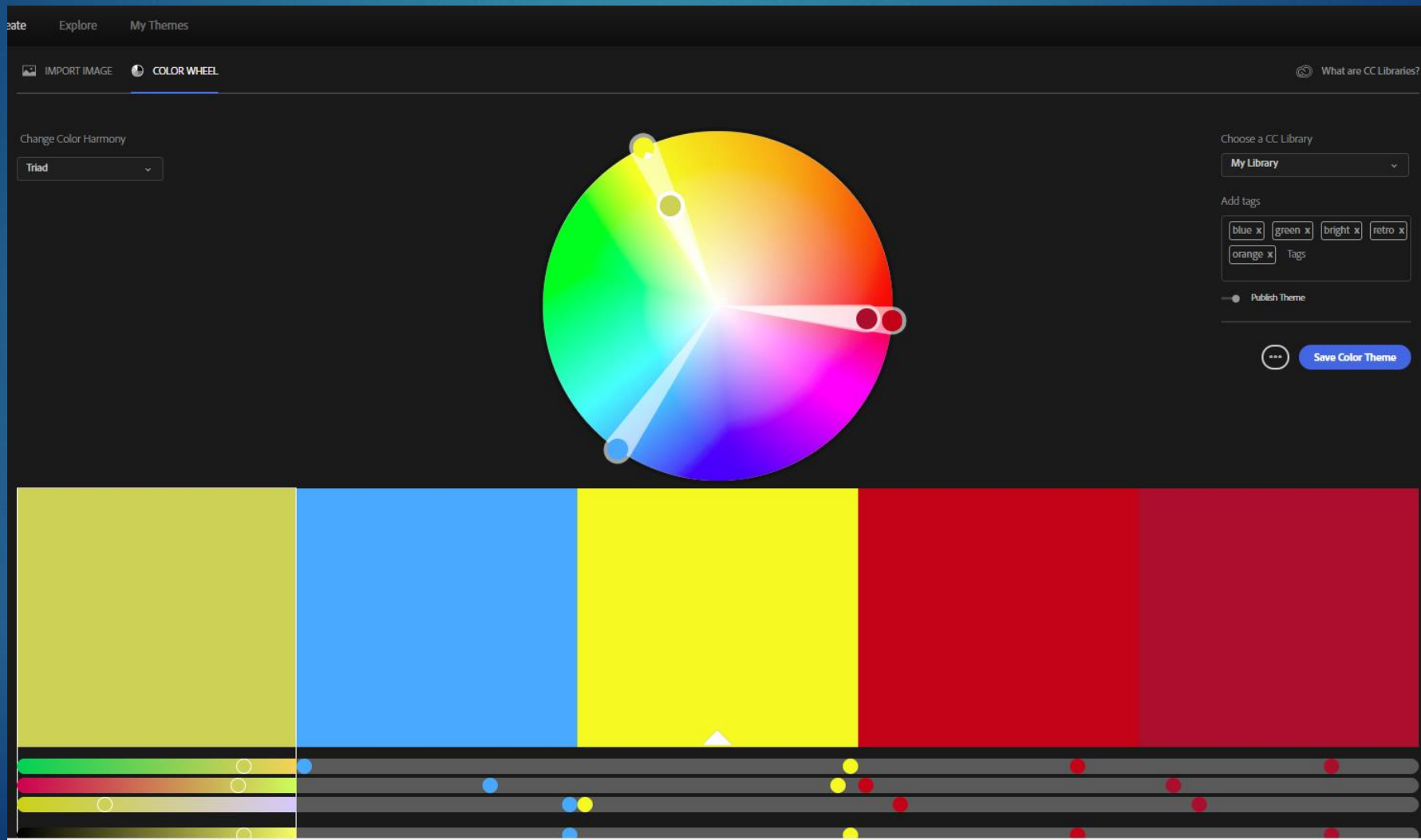
► Komplementárna



Teória farieb

74

► Triadická



Teória farieb


75







► <https://www.sessions.edu/color-calculator/>



sessionscollege® FOR PROFESSIONAL DESIGN

Degree Programs ▾ Undergraduate Certificate ▾ Continuing Education ▾ Admissions Accreditations Testimonials About Sessions

Color Calculator ⓘ

1. PICK A COLOR  [+ Add More](#)


2. CHOOSE A HARMONY      

3. SEE RESULTS  

☒ Lock

RYB Mode ▾

[Clear All](#) [Get Color Scheme](#)



Teória farieb

76

► Význam farieb

LOVE

PASSION

VIOLENCE

DANGER

ANGER

POWER



Teória farieb

77

► Význam farieb

INNOCENCE

SWEETNESS

FEMININITY

PLAYFUL

EMPATHY

BEAUTY



Teória farieb

78

► Význam farieb

WARMTH

SOCIABILITY

FRIENDLY

HAPPINESS

EXOTIC

YOUTH



Teória farieb

79

► Význam farieb

MADNESS

SICKNESS

INSECURITY

OBSESSIVE

IDYLLIC

NAIVE



Teória farieb

80

► Význam farieb

NATURE

IMMATUREITY

CORRUPTION

OMINOUS

DARKNESS

DANGER



Teória farieb

81

► Význam farieb

COLD

ISOLATION

CEREBRAL

MELANCHOLY

PASSIVITY

CALM



Teória farieb

82

► Význam farieb

FANTASY

ETHEREAL

EROTICISM

ILLUSORY

MYSTICAL

OMINOUS



Užitočné zdroje

83

- ▶ <https://visibility.sk/e-booky/>
- ▶ <https://www.dimaq.sk/dimaq-akademia/>
- ▶ <https://prirucka.iabslovakia.sk/>
- ▶ <https://www.iabslovakia.sk/vzdelavanie/slovník-internetovej-reklamy/>
- ▶ <http://podnikaj.online/e-booky/>
- ▶ <https://www.podnikajte.sk/marketing>
- ▶ <https://marketeris.sk/>

- ▶ **TEST na DIMAQ**
- ▶ https://www.classmarker.com/online-test/start/?quiz=vja5bf574ee5df6d&cf_id=551