

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra technické a informační výchovy

Bakalářská práce

Nicolas Palán

**Analýza softwaru pro práci s vektorovou grafikou
v kontextu tvorby loga**

Olomouc 2025

vedoucí práce: Mgr. Tomáš Dragon, Ph.D., MBA

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci s názvem „*Analýza softwaru pro práci s vektorovou grafikou v kontextu tvorby loga*“ vypracoval samostatně a uvedl jsem v ní veškerou odbornou literaturu a ostatní informační zdroje, které jsem použil.

V Olomouci dne 17. 04. 2025

.....

vlastnoruční podpis

Poděkování

Rád bych poděkoval panu Mgr. Tomáši Dragonovi, Ph.D., MBA za vedení mé bakalářské práce, cenné rady, připomínky a hlavně ochotu a čas.

Poděkování patří také mým spolužákům za neustálou podporu a motivaci.

Nicolas Palán

Anotace

Jméno a příjmení:	Nicolas Palán
Katedra:	Katedra technické a informační výchovy
Vedoucí práce:	Mgr. Tomáš Dragon, Ph.D., MBA
Rok obhajoby:	2025

Název práce:	Analýza softwaru pro práci s vektorovou grafikou v kontextu tvorby loga
Název v angličtině:	Vector graphics software analysis in logo creation context
Anotace práce:	Bakalářská práce se zabývá analýzou softwaru pro práci s vektorovou grafikou v kontextu tvorby loga. Teoretická část se věnuje základním principům vektorové grafiky, problematice tvorby loga a přehledu dostupného softwaru. Praktická část práce se zaměřuje na komparaci vybraných grafických programů na základě stanovených kritérií a v souvislosti s tvorbou konkrétně zvoleného loga.
Klíčová slova:	vektorová grafika, tvorba loga, grafický software, Adobe Illustrator, CorelDRAW, Inkscape, srovnání softwaru
Anotace v angličtině:	The bachelor thesis deals with the analysis of software for working with vector graphics in the context of logo creation. The theoretical part is devoted to the basic principles of vector graphics, the problems of logo creation and an overview of available software. The practical part of the thesis focuses on the comparison of selected graphic programs on the basis of specified criteria and in the context of the creation of a particular logo.
Klíčová slova v angličtině:	vector graphics, logo design, graphic software, Adobe Illustrator, CorelDRAW, Inkscape, software comparison
Přílohy vázané v práci:	1 příloha: <i>Logomanuál značky Nicosmetics</i>
Rozsah práce:	105 stran (83 848 znaků)
Jazyk práce:	čeština

Obsah

Úvod	6
1 Vektorová grafika	7
1.1 Základy vektorové grafiky	7
1.2 Historický vývoj vektorové grafiky	10
1.3 Komparace vektorové a rastrové grafiky	12
2 Tvorba loga	16
2.1 Základní principy tvorby loga	16
2.2 Grafické formáty v kontextu exportu loga	20
2.3 Logomanuál	21
3 Programy pro tvorbu vektorové grafiky	23
4 Praktická část	29
4.1 Vyhotovení loga v programu Adobe Illustrator 2024	30
4.2 Vyhotovení loga v programu CorelDRAW 2024	49
4.3 Vyhotovení loga v programu Inkscape 1.4	72
4.4 Shrnutí	94
Závěr	96
Seznam použitých zdrojů	97
Seznam obrázků	100
Seznam tabulek	104
Seznam příloh	105

Úvod

Nedílnou součástí současného digitálního světa je vektorová grafika. S její pomocí vznikají designové prvky, které nás provázejí každodenním životem – od ikon na webových stránkách až po loga firem a značek. Díky svým vlastnostem se vektorová grafika stala základním nástrojem v oblasti vizuální komunikace a je pevně zakořeněna v mnoha odvětvích, od reklamy a marketingu, přes webdesign až po mobilní aplikace.

V tomto kontextu, kdy vizuální styl a jednotný grafický jazyk hrají klíčovou roli v prezentaci produktů, služeb či značek, získává vektorová grafika stále větší význam. Její univerzálnost a snadná adaptace na různá média z ní činí nepostradatelný nástroj pro tvorbu vizuálního obsahu.

Jedním z nejčastějších a nejvýznamnějších výstupů vektorové grafiky jsou právě loga. Ta plní nejen estetickou funkci, ale především představují nástroj vizuální identity, reprezentují firmu, značku, projekt nebo i jednotlivce. Již při prvním kontaktu může dobře navržené logo sdělovat, čemu se daný subjekt věnuje, jaké hodnoty vyznává nebo jak chce působit na své okolí. Logo tedy není pouhým grafickým symbolem, ale hraje klíčovou roli v marketingové a komunikační strategii. Vizuální stránka loga může mít zásadní vliv na to, jak je značka vnímána veřejností, zda působí profesionálně, inovativně, konzervativně nebo třeba přívětivě.

Bakalářská práce se skládá ze dvou částí – teoretické a praktické.

V teoretické části této práce se zaměříme na obecné vymezení pojmu vektorová grafika, představujeme základní principy tvorby loga a popisujeme vybraný software, který je pro práci s tímto typem grafiky určen.

V praktické části práce se věnujeme porovnání vybraného softwaru pro tvorbu vektorové grafiky.

Hlavním cílem této bakalářské práce je analyzovat vybraný software pro práci s vektorovou grafikou v kontextu tvorby loga. Tohoto cíle dosáhneme prostřednictvím analýzy předem vybraného softwaru pro práci s vektorovou grafikou. V rámci praktické části budeme v každém z těchto programů vytvářet totožné logo, přičemž budeme zaznamenávat a popisovat celý pracovní postup. Následně vyhodnotíme jednotlivé programy na základě předem definovaných kritérií.

1 Vektorová grafika

Jelikož je cílem bakalářské práce analyzovat vybraný software pro práci s vektorovou grafikou v kontextu tvorby loga, nejprve si vymezíme pojem „vektorová grafika“ a detailněji přiblížíme tuto problematiku.

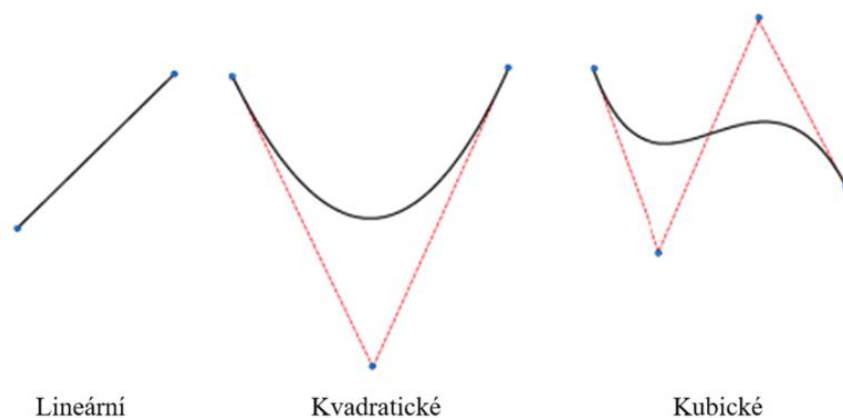
Vektorová grafika je nepostradatelnou součástí procesu tvorby loga. Na loga se kladou vysoké nároky – musí být vizuálně atraktivní, snadno zapamatovatelná a přizpůsobitelná různým formám prezentace. Tyto požadavky lze nejlépe naplnit právě s využitím vektorové grafiky.

V této kapitole proto nejprve definujeme vektorovou grafiku a pak popisujeme její charakteristické rysy. Dále se v kapitole věnujeme historickému vývoji vektorové grafiky a jejímu postupnému prosazování v oblasti grafického designu. Zároveň představíme důvody, proč je právě vektorová grafika preferovanou pro tvorbu loga.

Tento přehled umožní lépe pochopit současnou roli vektorové grafiky v návrhu loga, a zároveň vytvoří teoretický základ pro analýzu softwaru pro práci s vektorovou grafikou.

1.1 Základy vektorové grafiky

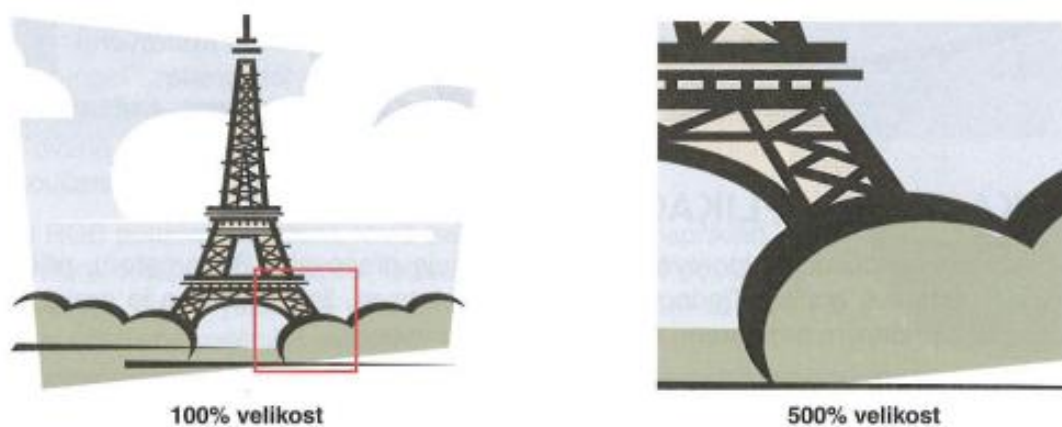
Vektorová grafika je způsob ukládání obrazové informace na počítači a společně s rastrovou grafikou tvoří hlavní formáty pro uchování obrázků. Obrazy se skládají z jednoduchých geometrických tvarů jako jsou body, čáry, křivky a polygony. Ve vektorové grafice hraje klíčovou roli matematika, protože se obrázky nevytvářejí z pixelů, jako u grafiky rastrové, ale z matematicky definovaných křivek. Tyto křivky propojují kotevní body a mohou obsahovat různé výplně. Zmiňované křivky jako první popsal francouzský matematik Pierre Bézier. Definoval, jak můžeme jakoukoliv část křivky popsat pomocí čtyř bodů a vytvořil způsob, jakým je křivka rozdělena do segmentů a „natahována“ pomocí kotevních bodů, které určují její tvar a velikost. Takto popsané křivky jsou pojmenovány podle svého tvůrce, a to Bézierovy křivky. Tyto křivky můžeme dále dělit na lineární, které vznikají pomocí dvou bodů, dále úsečky kvadratické, které jsou určeny jedním řídicím bodem a dvěma body kotevními a na křivky kubické. Kubické Bézierovy křivky patří mezi nejpoužívanější křivky využívané ve vektorové grafice, jež jsou zadány pomocí čtyř bodů, kde křivka prochází pouze prvním a posledním bodem, zatímco druhý a třetí bod určuje tvar křivky, a tím lze docílit komplexnějších tvarů (viz Obrázek 1) (Tišnovský, 2007; Pászto a Krišová, 2018).



Obrázek 1: Typy Béziových křivek

(Zdroj: <https://help.autodesk.com/view/ACD/2023/ENU/?guid=GUID-BCCE2600-0834-4976-AD1D-FA4AA8E42B11>)

Nespornou výhodou vektorové grafiky je skutečnost, že vektorový obrázek lze jakkoliv zvětšit a nedojde ke zhoršení kvality obrázku (viz Obrázek 2), a to díky křivkám, ze kterých je obrázek vytvořen. Tyto křivky se neustále matematicky přepočítávají a díky tomu je vektorová grafika bezztrátová (Navrátil, 2007).



Obrázek 2: Zvětšení vektorového obrazu

(Zdroj: Navrátil, 2007, s. 13)

Vektorová grafika je hojně využívána tam, kde se vyžaduje vysoká přesnost, např. tvorba vizitek, loga, diagramů, grafů, reklamních materiálů, technických výkresů nebo i pro tvorbu animací (Pászto a Křišová, 2018).

Jak jsme již zmínili, mezi hlavní výhodu vektorové grafiky patří bezztrátovost, to ovšem není její jediná výhoda. Mezi další klady patří např. malá velikost souboru při ukládání nebo možnost pracovat s každým objektem v obrazu samostatně.

Nicméně vektorová grafika také nese řadu nevýhod, jako např. větší náročnost na operační paměť a procesor počítače při zpracovávání složitějších objektů, dále neexistuje jednotný formát ukládání souborů, což může znamenat problém s přenosem a otevíráním souborů, nebo také neschopnost uložit fotorealistické scény (Navrátil, 2007; Myška a Munzar, 2014).

Neexistuje tedy jednotný formát ukládání souborů (viz výše), proto mohou nastávat potíže s přenášením různých formátů mezi různorodým softwarem. Mezi nejpoužívanější typy formátů se řadí AI, CDR, SVG a PDF.

Formát **AI** společnosti Adobe, který slouží k práci v jejich programu pro práci s vektorovou grafikou Adobe Illustrator. Tento formát vyžaduje otevření přímo v softwaru od Adobe, jelikož není tak široce kompatibilní jako jiné typy (BeLight Software, 2024).

Formát **CDR**, v němž ukládá soubory program CorelDRAW, není široce podporován mimo samotný software. Některé vektorové editory, jako například Inkscape, jej dokážou otevřít, ale často s omezením, proto bývá nutné soubory konvertovat do běžnějších formátů, například SVG nebo PDF.

Jeden z nejběžnějších formátů vektorové grafiky **SVG**, samotná zkratka znamená „Scalable Vector Graphics“ (v překladu do češtiny Škálovatelná Vektorová Grafika). Tento formát je založen na kódovacím jazyce XML¹, který je široce využíván na internetu, takže jeho otevření je možné víceméně na jakémkoliv zařízení a také umožňuje úpravu kódu. Zároveň SVG patří k základnímu formátu programu Inkscape, ve kterém program ukládá obrázky (BeLight Software, 2024).

Spolu s SVG patří i formát **PDF** k nejběžnějším formátům. Do formátu PDF můžeme ukládat jak text, rastrovou, tak i vektorovou grafiku. Jedná se o formát vytvořen v 80. letech společností Adobe a zajišťuje stejné zobrazení napříč všemi zařízeními (BeLight Software, 2024).

¹ XML – Extensible Markup Language, jazyk pro ukládání a přenos dat pomocí značek, podobně jako HTML.

1.2 Historický vývoj vektorové grafiky

Samotná historie vektorové grafiky sahá do poloviny 20. století s vývojem počítačů jako takových, které známe dnes. Nicméně už v 80. letech 20. století měla vektorová grafika široké uplatnění v grafickém designu a v tiskovém průmyslu.

V roce 1960 se objevuje první program využívající vektorovou grafiku, program Sketchpad (viz Obrázek 3) vyvinut Ivanem Sutherlandem, který se po svém spuštění stává brzy známým. Tento program umožnil uživatelům kreslit čáry a tvary pomocí světelného pera a následně ukládal souřadnice těchto čar a tvarů do paměti (Vector Design US, 2022).



Obrázek 3: Program Sketchpad (1963)

(Zdroj: <https://blog.iso50.com/10140/ivan-sutherlands-sketchpad/>)

V 80. letech 20. století probíhalo přijetí osobních počítačů společností a zároveň začal vývoj softwaru jako takového. V roce 1984 hrála společnost Apple významnou roli v popularizaci osobních počítačů v domácnostech. V této době také společnost Microsoft uvedla na trh Windows. Díky rozmachu osobních počítačů tak došlo k prvním oficiálním releasům vektorových grafických programů, jako např. PageMaker (1985), Adobe Illustrator (1987) a podobně (Vector Design US, 2022).



Obrázek 4: Rozhraní programu Adobe Illustrator 1.0 (1987)

(Zdroj: <https://www.365typo.com/heres-adobe-introduced-illustrator-1-0-1987/>)

V 90. letech docházelo k vývoji vektorových programů a celkovému vylepšování UI². V roce 1990 vydala společnost Adobe první verzi pro Adobe Photoshop, programu pro úpravu rastrové grafiky. Ovšem největší update byl Adobe Illustrator 5.0 v roce 1994, kdy Adobe přidalo do svého programu možnost importu a exportu do, v té době velmi oblíbeného, formátu EPS (dnes již místy nepodporovaný). Také docházelo k vývoji nového formátu SVG (Vector Design US, 2022).

Počátkem 21. století docházelo k největšímu rozmachu vektorové grafiky vůbec, a to díky dostupnosti internetu. Vznikalo mnoho odborných návodů, jak pracovat s vektorovou grafikou, což umožňovalo lidem využívat vektorovou grafiku i doma a mohl s ní pracovat takřka každý, kdo vlastnil počítač. Dalším faktorem tohoto rozmachu byl digitální marketing, vektorová grafika začala být hojně používána pro web design, loga, ikony a podobně. Mimo jiné také v tomto období docházelo k využívání vektorové grafiky v tištěných médiích, jako jsou např. časopisy a reklamy (Vector Design US, 2022).

Od roku 2010 až po současnost dosáhla vektorová grafika takového rozmachu, že je dnes nedílnou součástí téměř všech průmyslových odvětví, a to ve formě webů, reklam, různých rozhraní aplikací, letáků a podobně (viz Obrázek 5 – ukázka vizualizace prodejny za pomoci vektorové grafiky) (Vector Design US, 2022).

² UI – User Interface, v překladu do češtiny uživatelské rozhraní.



Obrázek 5: Vizualizace prodejny za pomoci vektorové grafiky
(Zdroj: vlastní zpracování)

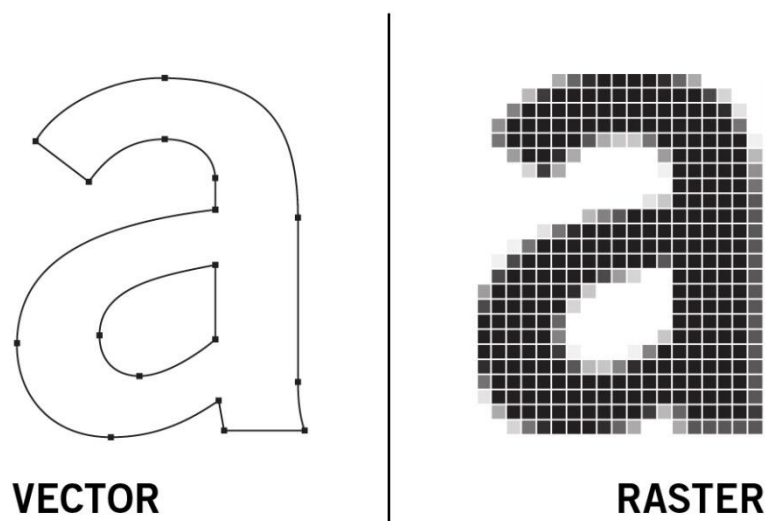
1.3 Komparace vektorové a rastrové grafiky

Při tvorbě digitálního obsahu, jako jsou např. loga, je zásadní porozumět rozdílům mezi rastrovou a vektorovou grafikou. Každý z těchto typů má specifické vlastnosti, které ovlivňují jejich použití.

Jak jsme již uvedli (viz Kapitola 1.1), vektorová grafika je založena na matematických výpočtech, které definují tvary, čáry a křivky pomocí geometrických objektů, jako jsou body, čáry a polygony. Každý grafický prvek je popsán matematickým zápisem, který určuje jeho tvar, barvu, tloušťku a další parametry. Tento princip nám umožňuje nekonečné zvětšování nebo zmenšování obrázku bez ztráty kvality, což je zásadní vlastnost pro tvorbu loga, která musí být použitelná v různých velikostech, od malých ikon až po velké billboardy. Software pro práci s vektorovou grafikou pracuje s velkým množstvím vektorových objektů, které mohou být libovolně uspořádány a upravovány. Výhodami vektorové grafiky jsou neomezené možnosti zvětšení, malá velikost souborů a možnost následné úpravy křivek. Nevýhodou je však neschopnost uložit fotorealistické scény. Vektorová grafika se také využívá v DTP³ oblasti pro tvorbu diagramů, schémat, počítačových animací a písem. Na druhou stranu rastrová

³ DTP – Desktop Publishing, počítačová sazba ve formátu, který je vhodný pro tisk.

grafika pracuje s obrazovým materiálem složeným z mnoha malých bodů (pixelů), z nichž každý má svou přesnou pozici a barvu. Tento princip nám umožňuje věrné zachycení jemných barevných přechodů a detailů, což ji činí ideální pro fotografie a realistickou grafiku. Mezi nejčastěji používané formáty rastrové grafiky patří JPEG, PNG a GIF. Nevýhodou rastrové grafiky je závislost na rozlišení – při zvětšení dochází ke snížení kvality, což se projevuje rozmazáním nebo „kostičkováním“ (viz Obrázek 6). Rastrové obrázky jsou také prostorově náročnější na uložení. Typickým použitím rastrové grafiky je digitalizace fotografií a fotorealistických scén. Zatímco rastrová grafika je nevhodnější pro fotografie a realistickou grafiku, vektorová grafika nachází své uplatnění právě při tvorbě loga, ilustrací a dalších grafických prvků, kde vyžadujeme přesnost a flexibilitu v rozměrech (Navrátil, 2007; Adobe, 2025).



Obrázek 6: Srovnání vektorové a rastrové grafiky

(Zdroj: <https://www.cherrytreeagency.com/post/what-is-the-difference-between-vector-and-raster-graphics>)

Dále je důležité zmínit, že existuje konverze mezi rastrovou a vektorovou grafikou. Konverze je v grafickém designu běžnou potřebou, zejména pokud je nutná vysoká flexibilita úprav a použití v různých formátech. Převod rastrové grafiky na vektorovou není vždy jednoduchý, protože každý formát pracuje s obrazem odlišně. Při převodu z rastru na vektor se mohou ztratit jemné detaily, a často je nutná ruční úprava výsledného vektorového souboru. Naopak převod z vektorové na rastrovou grafiku je jednodušší, přičemž ale dochází ke ztrátě škálovatelnosti (Corel Corporation, 2025).

V programu CorelDRAW je pro převod rastrových obrázků na vektorové možné využít nástroj PowerTRACE. Tento nástroj umožňuje automatickou vektorizaci rastrových obrázků a nabízí

různé režimy převodu, například detailní trasování pro fotografie nebo zjednodušené trasování pro loga a ilustrace. Uživatelé mohou upravovat parametry, jako je počet barev, hladkost křivek a úroveň detailů, aby dosáhli požadovaného výsledku (Corel Corporation, 2025).

Podobné funkce pro převod rastrové grafiky na vektorovou nabízí i další grafické programy, jako je např. Adobe Illustrator nebo Inkscape. Nutno dodat, že výsledek často vyžaduje další úpravy pro dosažení optimální kvality.

Pro lepší ilustraci řešené problematiky v oblasti komparace vektorové a rastrové grafiky jsme připravili souhrnnou tabulku (viz Tabulka 1) zahrnující následující hodnotící kritéria:

- **Škálovatelnost:** Vektorová grafika je v tomto ohledu výrazně lepší, protože umožňuje nekonečné zvětšování nebo zmenšování bez ztráty kvality. To je zásadní pro tvorbu log, která musí být použitelná v různých velikostech. Naopak rastrová grafika trpí závislostí na rozlišení, což znamená, že při zvětšení dochází ke ztrátě kvality.
- **Přesnost:** Vektorová grafika je založena na matematických výpočtech, které umožňují přesné definování tvarů, čar a křivek. To z ní činí ideální nástroj pro tvorbu log a ilustrací, kde je vyžadována vysoká přesnost. Rastrová grafika, která pracuje s pixely, je v tomto ohledu omezená, protože přesnost úprav je závislá na rozlišení obrázku.
- **Velikost souborů:** Vektorová grafika má výhodu v menší velikosti souborů, protože obsahuje matematické popisy objektů místo pixelů. To usnadňuje ukládání a přenos dat. Rastrová grafika, zejména při vysokém rozlišení, vytváří velké soubory, což může být nepohodlné, např. pro sdílení.
- **Možnosti úprav:** Oba typy grafiky nabízejí rozsáhlé možnosti úprav, ale každá jiným způsobem. Vektorová grafika umožňuje přesné úpravy křivek a tvarů, zatímco rastrová grafika poskytuje nástroje pro práci s pixely a aplikaci různých efektů, jako jsou např. filtry nebo retuše.
- **Vhodnost pro tisk (DTP):** Vektorová grafika je ideální pro tisk log a ilustrací díky své škálovatelnosti a přesnosti. Rastrová grafika je také vhodná pro tisk, ale je nutno zmínit, že u rastrové grafiky vše záleží na kvalitě rozlišení.
- **Vhodnost pro fotorealistické scény:** Zde dominuje rastrová grafika, která je schopna efektivně zachytit fotorealistické scény s jemnými detaily a barevnými přechody. Vektorová grafika není pro tento účel vhodná, protože nedokáže realisticky reprodukovat složité textury a přechody.

- **Vhodnost pro tvorbu log a ilustrací:** Vektorová grafika je pro tuto oblast nejvhodnější díky své přesnosti, škálovatelnosti a flexibilitě. Rastrová grafika není vhodná pro tvorbu loga, která musí být použitelná v různých velikostech bez ztráty kvality.

Tabulka 1: Komparace vektorové a rastrové grafiky

	Vektorová grafika	Rastrová grafika
Škálovatelnost	✓	×
Přesnost	✓	×
Velikost souborů	✓	×
Možnosti úprav	✓	✓
Vhodnost pro tisk (DTP)	✓	✓
Vhodnost pro fotorealistické scény	×	✓
Vhodnost pro tvorbu log a ilustrací	✓	×

(Zdroj: vlastní zpracování)

Na základě porovnání vektorové a rastrové grafiky, které jsme provedli v předchozích částech této práce jsme zjistili, že vektorová grafika je pro tvorbu loga výrazně vhodnější. Toto tvrzení podporuje tabulka výše (viz Tabulka 1), ve které shrnujeme vlastnosti důležité pro tvorbu loga a porovnáváme, jak si v těchto ohledech vedou oba typy grafiky. Z tabulky jasně vyplývá, že vektorová grafika nabízí škálovatelnost, přesnost v úpravách, malou velikost souborů a vhodnost pro tisk. Tyto vlastnosti jsou pro tvorbu loga zásadní, neboť logo musí být použitelné v různých formátech a velikostech, od malých ikon až po velké billboardy, aniž by došlo ke ztrátě kvality. Naopak rastrová grafika, ačkoliv je vhodná pro fotorealistické scény a fotografie, nedisponuje dostatečnou škálovatelností a přesností, což ji činí nevhodnou pro tvorbu log. Tabulka nám tak jednoznačně potvrzuje, že vektorová grafika je pro tvorbu log optimální volbou.

2 Tvorba loga

Logo je zásadní prvek vizuální identity značky, který nejen upoutá zákaznickou pozornost, ale také vypovídá o hodnotách a charakteru firmy. Proces jeho tvorby by měl být promyšlený a řízen základními principy, jako je jednoduchost, zapamatovatelnost, originalita, přizpůsobivost a praktické využití (Kokešová, 2023).

V této kapitole představíme klíčové aspekty procesu tvorby loga – od základních principů navrhování přes typologii log až po volbu vhodných fontů. Následně rozebereme možnosti exportu hotového loga a představíme logomanuál jako důležitý nástroj pro zachování konzistentní vizuální identity. Cílem je nabídnout ucelený přehled pravidel, které nás vedou k vytvoření funkčního a profesionálního loga, jenž bude v praxi dobře fungovat napříč médii i formáty.

2.1 Základní principy tvorby loga

Logo, které je dobře navrženo, dokáže zákazníkovi okamžitě sdělit podstatné informace o značce, v tom tkívá samotná úloha loga a jeho význam. Kromě toho, že odlišuje firmu od konkurence, přispívá k budování loajality zákazníků a růstu značky. Logo funguje jako rozpoznávací prvek, který zákazníky spojuje s firmou a vyvolává určité emoce a hodnoty (Plotbase, 2022).

Aby logo věrně vystihovalo značku, nejprve musíme přesně definovat, co má symbolizovat. Identita značky vychází z její historie, hodnot a celkového stylu. Firmy mohou využít otázky jako: Proč firma vznikla? Jaké hodnoty zastáváme? Co nás odlišuje? Tyto úvahy pomohou navrhnout logo, které autenticky reprezentuje firmu a identifikuje firemní identitu (Plotbase, 2022).

Úspěšné logo se často rodí na základě průzkumu trhu a analyzování konkurence. Je dobré analyzovat loga podobných firem, zjistit, jak na ně zákazníci reagují a hledat způsoby, jak se odlišit. Hledat inspiraci lze z osvědčených log v oboru nebo z příkladů, které se osvědčily v jiných odvětvích (Plotbase, 2022).

Typy loga

Logo z iniciál: Užitečné pro firmy s delšími názvy (např. IBM).



Obrázek 7: Logo IBM

(Zdroj: https://cs.m.wikipedia.org/wiki/Soubor:IBM_logo.svg)

Slovní logo: Vhodné pro krátké názvy, které jsou snadno zapamatovatelné (např. Baťa).



Obrázek 8: Logo Baťa

(Zdroj: <https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Bata.svg>)

Obrázkové logo: Používá jednoduché symboly reprezentující firmu (např. Apple).



Obrázek 9: Logo Apple

(Zdroj: https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Apple_logo_black.svg)

Abstraktní logo: Využívá tvary či vzory bez konkrétního významu, ale je zapamatovatelné (např. Pepsi).



Obrázek 10: Logo Pepsi

(Zdroj: <https://www.freeiconspng.com/img/42971>)

Maskot: Ilustrovaná postavička, která dává značce osobitý ráz (např. Michelin).



Obrázek 11: Logo Michelin

(Zdroj: <https://logos-world.net/michelin-logo/>)

Kombinované logo: Kombinace textu a obrázku, která umožňuje větší flexibilitu (např. Red Bull).



Obrázek 12: Logo Red Bull

(Zdroj: <https://hipfonts.com/red-bull-logo/>)

Emblém: Text uvnitř symbolu nebo pouze symbol, často používaný v tradičních institucích (např. Starbucks).



Obrázek 13: Logo Starbucks

(Zdroj: <https://en.wikipedia.org/wiki/Starbucks>)

Každý typ loga má své výhody a hodí se pro specifické účely podle charakteru firmy (Plotbase, 2022).

Vizuální podoba loga zásadně ovlivňuje vnímání značky. Tvar loga přitahuje pozornost jako první a ovlivňuje jeho zapamatovatelnost. Kruhové tvary evokují přátelství a jednotu, zatímco ostré hrany a trojúhelníky vyzařují energii a pokrok. Barvy pak mohou vyvolat různé emoce – modrá vzbuzuje důvěru, červená energii nebo nadšení a zelená symbolizuje přírodu či udržitelnost, což označujeme jako psychologii barev (Plotbase, 2022; Kokešová, 2023).

Volba fontu

Patkový font (Serif): Působí seriózně a tradičně, přidává logu elegantní vzhled.

Klasický serif

Obrázek 14: Příklad patkového fontu

(Zdroj: <https://sharkani.com/umenie-vybrat-ten-pravy-font-ke-d-je-vyznam-pisma-dolezitejsi-ako-vyznam-slova/>)

Bezpatkový font (Sans Serif): Vypadá čistě a moderně, je dobře čitelný.

Geometrický sans

Obrázek 15: Příklad bezpatkového fontu

(Zdroj: <https://sharkani.com/umenie-vybrat-ten-pravy-font-ke-d-je-vyznam-pisma-dolezitejsi-ako-vyznam-slova/>)

Rukopisný font (Script): Dává logu osobitý nádech, často se hodí pro umělecké značky.

Kaligrafický script

Obrázek 16: Příklad rukopisného fontu

(Zdroj: <https://sharkani.com/umenie-vybrat-ten-pravy-font-ke-d-je-vyznam-pisma-dolezitejsi-ako-vyznam-slova/>)

Dekorativní font (Display): Zajímavě stylizovaný font, který přitahuje pozornost, ale může být obtížně čitelný.

DISPLAY FONT

Obrázek 17: Příklad dekorativního fontu

(Zdroj: <https://sharkani.com/umenie-vybrat-ten-pravy-font-ke-d-je-vyznam-pisma-dolezitejsi-ako-vyznam-slova/>)

Monospace font: Font s pevnou šířkou znaků, působí technicky a geometricky.



Obrázek 18: Příklad monospace fontu

(Zdroj: <https://sharkani.com/umenie-vybrat-ten-pravy-font-ke-d-je-vyznam-pisma-dolezitejsi-ako-vyznam-slova/>)

Font by měl být snadno čitelný, v souladu s firemní identitou a vhodně doplňovat ostatní prvky loga (Fekete, 2024).

2.2 Grafické formáty v kontextu exportu loga

Při odevzdání loga musíme myslet na jeho budoucí využití a poskytnout jej ve více souborových formátech. Různé výstupní prostředí – například digitální platformy nebo tiskové materiály – mají odlišné technické nároky, které je třeba zohlednit, abychom logo bez problémů aplikovali v jakémkoli kontextu (Vachuda, 2016).

Při exportu loga hrají zásadní roli vektorové formáty, protože umožňují kvalitní tisk a zachování detailů i při následných úpravách. Mezi běžně používané patří například **AI** a **CDR**, tedy nativní formáty programů Adobe Illustrator a CorelDRAW. Tyto soubory slouží především pro další práci v grafických editorech a obvykle nejsou určeny k přímému předání koncovému uživateli (Vachuda, 2016).

Co se týče exportu, velmi oblíbeným formátem je **PDF**, a to díky své univerzálnosti, protože umožňuje snadné sdílení a otevírání v různých programech. Při použití v tiskových aplikacích upozorňujeme, že při zobrazení v běžných prohlížečích může dojít ke zkreslení barev, protože tyto prohlížeče pracují v barevném prostoru RGB⁴, zatímco soubor je obvykle vytvořen v CMYK⁵. A v neposlední řadě jedním z dnes nejpoužívanějších formátů při exportu je **SVG**, hybridní formát ideální pro použití na webu, který je velmi oblíbený u webdesignérů. SVG podporuje průhlednost a umožňuje snadnou integraci do kódu webových stránek, což zaručuje kvalitu a ostrost na jakékoli obrazovce (Vachuda, 2016).

Rastrové formáty jsou vhodné především pro digitální použití, kde se logo zobrazuje pomocí pixelů. Mezi nejčastější rastrové formáty řadíme formát **PNG**, který byl nejvhodnějším

⁴ RGB – barevný model, který používá červenou (Red), zelenou (Green) a modrou (Blue) k míchání barev.

⁵ CMYK – barevný model, který používá azurovou (Cyan), purpurovou (Magenta), žlutou (Yellow) a černou (Key).

formátem pro loga v digitálním prostředí, ačkoliv v dnešní době spíše využíváme vektorový formát SVG. PNG nabízí bezztrátovou kompresi, která zachovává ostré linie a věrné barvy. Významnou výhodou je také podpora průhledného pozadí, což usnadňuje použití loga na různých typech podkladů. Doporučujeme dodávat logo ve formátu PNG ve vysokém rozlišení, případně také ve variantě s bílým pozadím, pokud je to vyžadováno. Dalším z možných formátů při exportu v rámci rastrové grafiky je formát **JPG**, který je obecně méně vhodný pro loga, protože využívá ztrátovou kompresi. JPG doporučujeme používat pouze v případech, kdy na tomto formátu klient trvá, například z důvodu jeho širokého využití na webu (Vachuda, 2016).

Pro zajištění maximální flexibility a kvality bychom měli klientovi logo dodat v kombinaci několika formátů. Doporučujeme použít **PNG** nebo **SVG** pro digitální použití, které je vhodné pro webové aplikace a online prezentace. Pro tiskové účely je nejvhodnější formát **PDF**, jelikož disponuje vysokou kvalitou tisku a kompatibilitou s tiskovými zařízeními. Kromě toho bychom klientovi měli poskytnout také nativní soubor ve formátu **AI** nebo **CDR**, který umožní případné další úpravy a přizpůsobení loga podle potřeb klienta. Tento přístup zajistí, že logo bude snadno použitelné v různých situacích a na různých platformách, přičemž si vždy zachová svou vizuální kvalitu (Vachuda, 2016).

2.3 Logomanuál

Logomanuál slouží jako praktický průvodce, který určuje pravidla správného používání loga a zajišťuje jeho jednotné vizuální vystupování. Dokument poskytuje jasné instrukce, jak s logem pracovat v různých situacích, ať už při tisku, v digitálním prostředí, nebo při jeho grafických úpravách. Obvykle bývá zpracován ve formátu PDF nebo online formě a plní podobnou funkci jako uživatelský manuál k technickému zařízení. Jeho cílem je zabránit nežádoucím úpravám, jako je změna proporcí, barev nebo nevhodné zasazení do pozadí, čímž přispívá k udržení konzistentní vizuální identity značky (Vachuda, 2016).

Základní logomanuál obvykle obsahuje několik zásadních prvků, které nám pomáhají zajistit jednotné používání loga v různých situacích. Mezi ně patří například různé varianty loga – horizontální i vertikální provedení, případně verze se sloganem či bez něj, přičemž každá z nich má doporučené použití v konkrétních kontextech. Dále bývají součástí jednobarevné verze loga: základní barevná, černobílá a bílá, která je určena pro tmavá pozadí (viz Příloha 1, s. 8) (Vachuda, 2016).

Logomanuál dále definuje minimální velikost loga, pod kterou ztrácí čitelnost a kvalitu (viz Příloha 1, s. 6). Součástí je i takzvaná **ochranná zóna**, tedy prostor kolem loga, do kterého nesmí zasahovat žádné jiné grafické prvky, aby logo mělo dostatečný prostor k vyniknutí (viz Příloha 1, s. 7) (Vachuda, 2016).

Jedním z klíčových prvků logomanuálu je definice barev používaných v logu. Tyto barvy jsou obvykle specifikovány v barevných modelech **CMYK**, **RGB** a **Pantone**, přičemž každá varianta má své specifické využití (viz Příloha 1, s. 17). Logomanuál by měl rovněž obsahovat přehled použitých fontů, včetně jejich stylu a řezu, pokud jsou součástí loga například písmena nebo slogan (viz Příloha 1, s. 15). Neopomenutelnou částí je seznam zakázaných použití loga, který obsahuje příklady, jak logo nemá být upravováno, např. jeho tvarová deformace, změna barev, fontů nebo nevhodné natočení (viz Příloha 1, s. 10) (Vachuda, 2016).

Kromě základních informací může logomanuál zahrnovat i rozšířené prvky. Patří sem například doporučení, jak logo používat na různých typech pozadí (viz Příloha 1, s. 9), návrhy aplikací loga na firemní materiály, jako jsou vizitky, propagační předměty či digitální bannery a doplňkové prvky, jako jsou sekundární barvy (viz Příloha 1, s. 18) nebo vzory. Některé logomanuály rovněž obsahují doporučení pro styl firemní komunikace, jako je tón psaného textu nebo výběr vizuálů, které by měly značku doprovázet (Vachuda, 2016).

Logomanuál má klíčový význam pro jednotnou prezentaci značky. Pomáhá zajistit, že logo budeme správně používat ve všech médiích a aplikacích, čímž přispívá k jeho zapamatovatelnosti a posiluje vizuální identitu firmy. Ve zkratce logomanuál chrání logo před nesprávným použitím a zajišťuje jeho profesionální prezentaci (Vachuda, 2016).

3 Programy pro tvorbu vektorové grafiky

Grafické programy obecně rozdělujeme na dvě hlavní kategorie, a to jsou vektorové a rastrové. Rastrové programy, jako Adobe Photoshop nebo GIMP, pracují s obrazovými body a jsou vhodné pro úpravu fotografií a tvorbu realistické grafiky, zatímco vektorové programy se zaměřují na tvorbu grafiky založené na matematicky definovaných tvarech. Dále existují i programy kombinující práci s vektorovou i rastrovou grafikou, jako je např. Affinity Designer (Serif, 2025). V této části se zaměřujeme na základní způsoby, jakými lze vektorové grafické programy rozdělit.

3.1 Dělení grafických programů

Jedním ze základních dělení je způsob distribuce. Grafické programy mohou být komerční neboli placené, nebo volně dostupné jako open-source⁶. Komerční software, jako je Adobe Illustrator (Adobe, 2025) nebo CorelDRAW (Corel Corporation, 2024), nabízí širokou škálu pokročilých funkcí, profesionální podporu a pravidelné aktualizace. Naproti tomu open-source programy, například Inkscape (2025), jsou dostupné zdarma, což je činí atraktivními zejména pro začátečníky a zároveň konkrétně Inkscape disponuje stejně jako placené programy průběžnými aktualizacemi. Další variantou je freemium model, kdy je základní verze programu zdarma, ale pokročilé funkce jsou dostupné až po zaplacení, např. Vectr (Pixlr, 2025).

Dalším dělením je zaměření a funkčnost programu. Vektorové grafické programy můžeme dělit na nástroje pro ilustrace, jako je Adobe Illustrator (Adobe, 2025) nebo CorelDRAW (Corel Corporation, 2024), technické kreslení, např. AutoCAD (Autodesk, 2025) a programy zaměřené na webdesign a uživatelská rozhraní, jako je Figma (2025). Dále existují i programy pro vektorovou animovanou grafiku, jako např. Adobe Animate (Adobe, 2025).

Dále můžeme programy dělit podle platformy, na které fungují. Desktopové aplikace, jako je CorelDRAW (Corel Corporation, 2024) nebo Adobe Illustrator (Adobe, 2025), jsou jedny z nejvýkonnějších programů a nabízejí nejširší škálu funkcí. Webové aplikace, např. Corel Vector⁷ (Corel Corporation, 2025) nebo Vectr (Pixlr, 2025), umožňují práci přímo v internetovém prohlížeči, což usnadňuje spolupráci na projektech a přístup z různých zařízení, nejsou však tak obsáhle funkční jako aplikace desktopové.

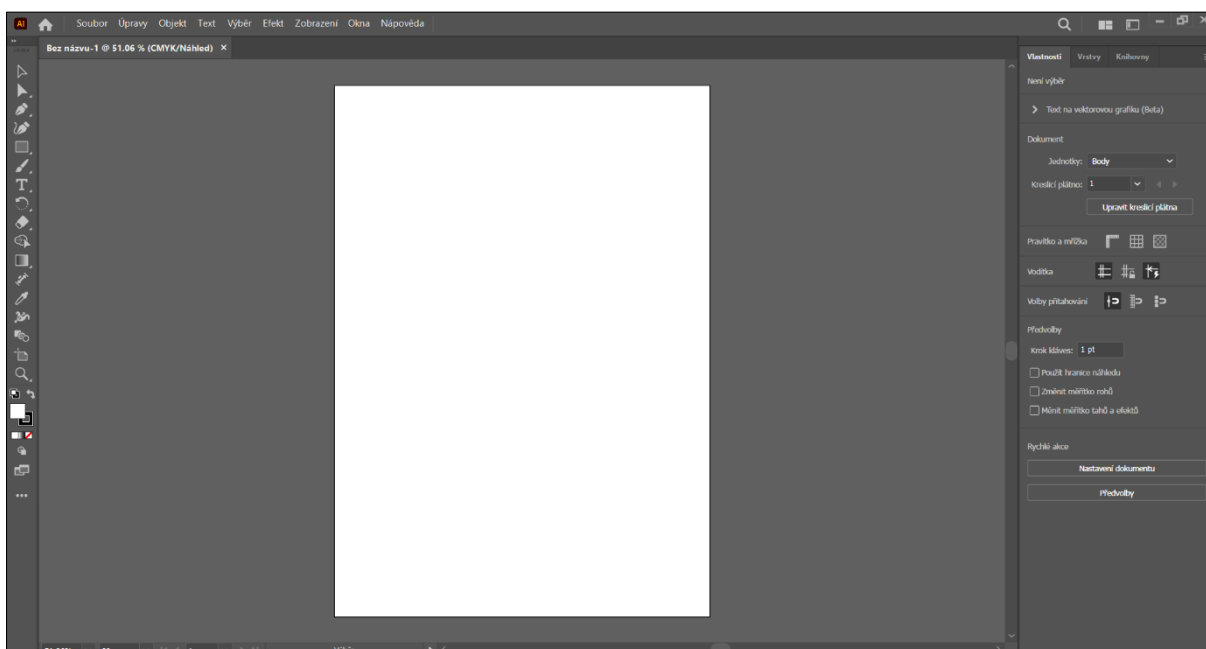
⁶ Open-source – software s otevřeným zdrojovým kódem, který je volně dostupný k používání, úpravám a sdílení.

⁷ Corel Vector – nástroj pro tvorbu vektorové grafiky ve webovém prostředí, dříve známý jako Gravit Designer.

3.2 Dostupné grafické programy

Adobe Illustrator

Adobe Illustrator je software pro práci s vektorovou grafikou, který vyvíjí a prodává společnost Adobe. Je součástí sady Adobe Creative Cloud, která obsahuje programy jako Adobe Photoshop nebo Adobe Indesign. Tento software je široce využíván v oblasti grafického designu, zejména při tvorbě log, ikon a ilustrací, díky své schopnosti vytvářet precizní a škálovatelné grafické prvky bez ztráty kvality. Klíčovou vlastností Illustratoru je práce s křivkami, která umožňuje vytvářet přesné tvary a linie, což z něj činí nástroj pro profesionální návrhy využitelné v digitálním i tištěném prostředí (Tupper, 2023).



Obrázek 19: User Interface programu Adobe Illustrator 2024

(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

Illustrator nabízí uživatelům širokou škálu moderních nástrojů. Tyto nástroje umožňují snadno převádět nápady do profesionálních návrhů a vytvářet realistické vizualizace, například umístěním grafiky na fyzické produkty. Díky dostupnosti verzí pro desktop (Windows a macOS) i iPad poskytuje Adobe Illustrator flexibilní a pohodlné řešení pro práci odkudkoliv a s jakýmkoliv zařízením (Adobe, 2025).

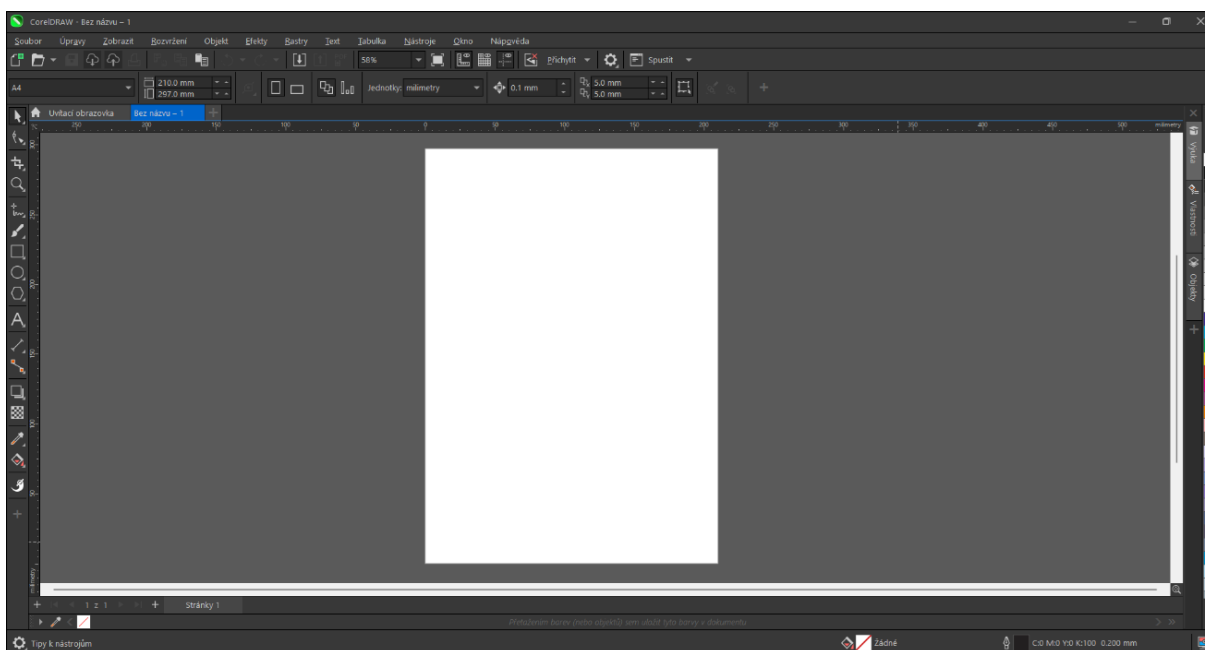
Adobe Illustrator je navržen tak, aby splňoval potřeby profesionálů i začátečníků díky uživatelsky přívětivému rozhraní a širokému spektru nástrojů, které společně vytvářejí kvalitní

UX⁸. Mezi jeho hlavní výhody řadíme například propracované kreslicí nástroje, pokročilé možnosti práce s textem a flexibilní ovládání, jako je přizpůsobení klávesových zkratk nebo ukládání vlastních nastavení pracovního prostoru. Program také umožňuje pracovat s více výkresovými plochami, což usnadňuje organizaci a správu složitých projektů (Tupper, 2023).

Jednou z klíčových inovací Adobe Illustratoru je integrace AI (umělá inteligence), která přináší nové nástroje, jako je generátor obrázků Firefly⁹ nebo funkce Generative Recolor, umožňující rychlou změnu barevných schémat vektorové grafiky (Tupper, 2023).

CorelDRAW

CorelDRAW je software pro práci s vektorovou grafikou vyvíjený a prodáváný společností Alludo (dříve Corel Corporation). Tento nástroj je součástí širší sady Corel Graphics Suite, která zahrnuje také rastrový editor Corel Photo-Paint a další grafické programy (Corel Corporation, 2024).



Obrázek 20: User Interface programu CorelDRAW 2024

(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

V posledních verzích byly přidány nové funkce, jako jsou perspektivní kresba, která usnadňuje vytváření objektů a scén v perspektivě nebo živé komentáře, jenž umožňují spolupráci v reálném čase. Díky těmto nástrojům mohou uživatelé efektivněji pracovat na projektech

⁸ UX – User Experience, uživatelský zážitek při práci s programem.

⁹ Firefly – řada kreativních modelů generativní umělé inteligence vyvíjena společností Adobe.

a snadno sdílet své návrhy. CorelDRAW je dostupný pro desktop (Windows a macOS) i iPad, což zajišťuje flexibilitu pro různé uživatele (Corel Corporation, 2021).

CorelDRAW nabízí širokou škálu funkcí pro tvorbu vektorových ilustrací. Mezi klíčové funkce řadíme nástroje pro přesnou úpravu tvarů, pokročilé možnosti práce s textem a podpora různých formátů souborů, což zajišťuje kompatibilitu s dalšími grafickými programy (Corel Corporation, 2024).

Jednou z výhod CorelDRAW je možnost přizpůsobení pracovního prostoru podle potřeb uživatele, včetně nastavení klávesových zkratk a ukládání vlastních předvoleb. Program také nabízí bohatou knihovnu šablon, klipartů a fontů, které mohou urychlit proces návrhu (Corel Corporation, 2021).

Inkscape

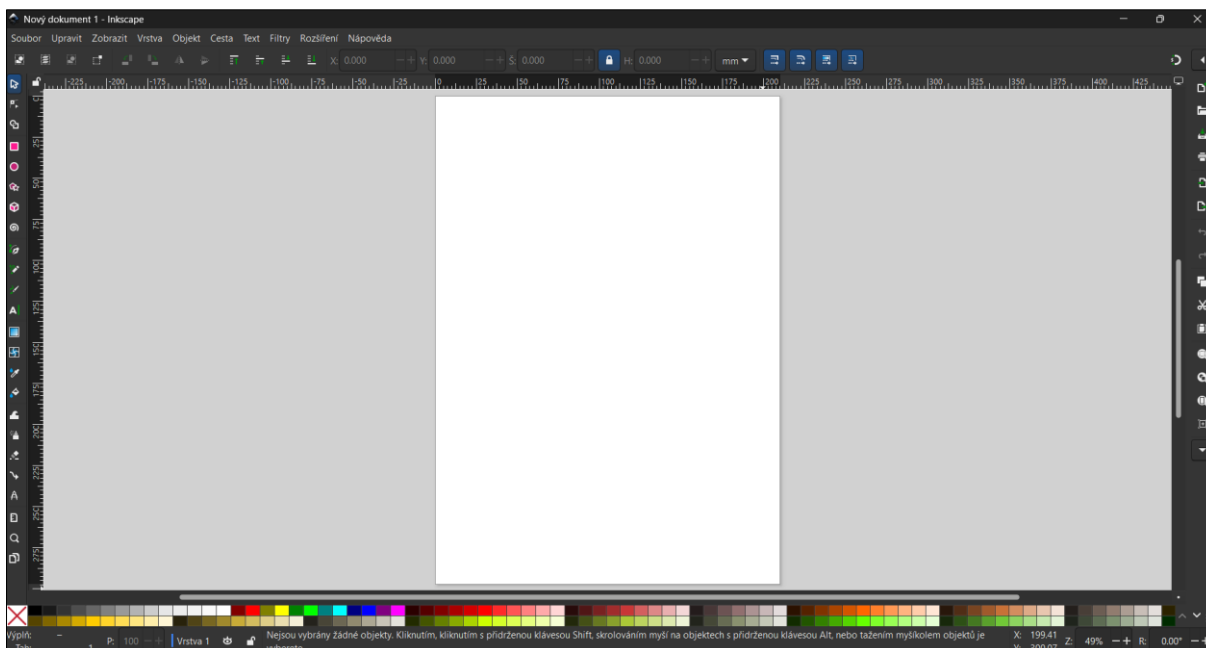
Inkscape je bezplatný a open-source editor vektorové grafiky dostupný pro operační systémy Linux, Windows a macOS. Ačkoliv je Inkscape open-source programem, poskytuje průběžné aktualizace stejně jako placený software. Nabízí bohatou sadu funkcí, díky kterým je široce využíván pro umělecké i technické ilustrace, jako jsou loga, typografie, diagramy nebo komiksy. Hlavním formátem programu je standardizovaný SVG, který zajišťuje kompatibilitu s dalšími aplikacemi i webovými prohlížeči, přičemž program podporuje import a export formátů jako SVG, AI, EPS, PDF nebo PNG (Inkscape, 2024).

Inkscape vznikl v roce 2003 jako odnož projektu Sodipodi¹⁰ a od té doby se zaměřuje na implementaci SVG standardu a zlepšování uživatelského rozhraní. Program je pravidelně aktualizován a využíván komunitou designérů a vývojářů po celém světě. Jeho otevřená architektura umožňuje rozšiřování funkcí pomocí rozšíření a skriptů, včetně práce s XML pro přímou manipulaci struktury SVG (Inkscape, 2024).

Inkscape poskytuje komplexní sadu nástrojů pro kreslení a úpravy vektorové grafiky, které umožňují uživatelům vytvářet přesné a profesionální návrhy. Mezi hlavní funkce řadíme nástroje pro volné kreslení, tvorbu Bézierových křivek, geometrických tvarů a textu. Program podporuje více než 20 barevných režimů a různé gradienty¹¹, včetně mřížkových gradientů a více než 130 předdefinovaných vzorových výplní (Inkscape, 2024).

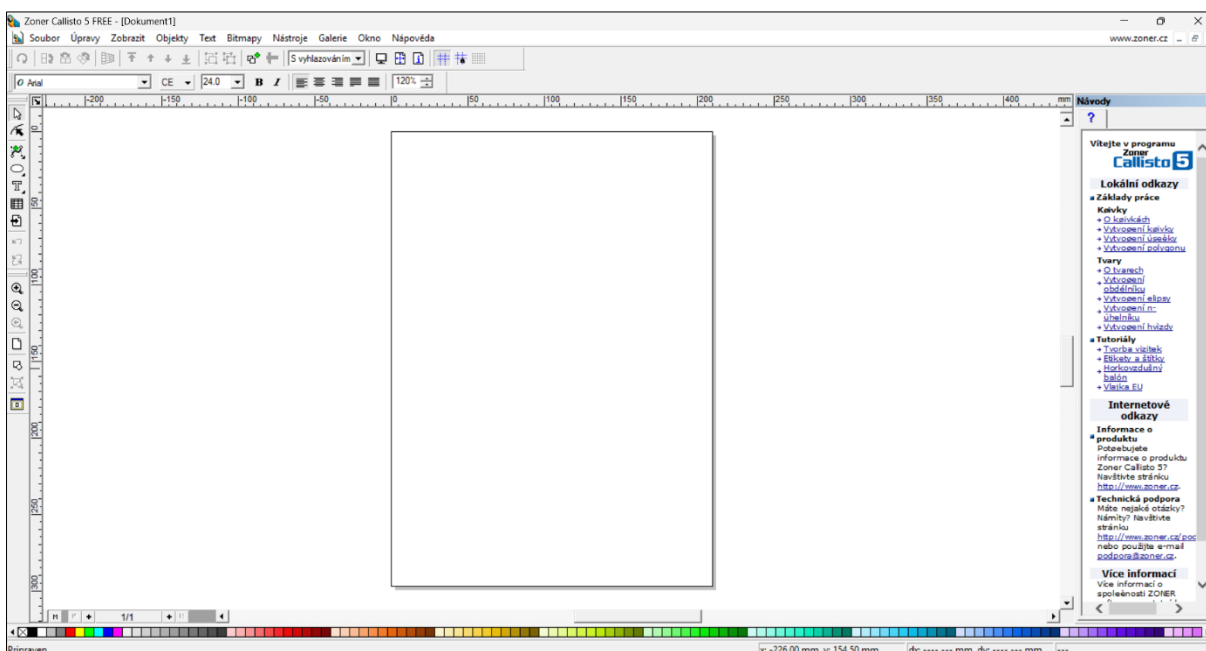
¹⁰ Sodipodi – starší open-source vektorový editor, ze kterého vznikl Inkscape.

¹¹ Gradient – plynulý přechod mezi dvěma nebo více barvami.



Obrázek 21: User Interface programu Inkscape 1.4
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

Zoner Callisto



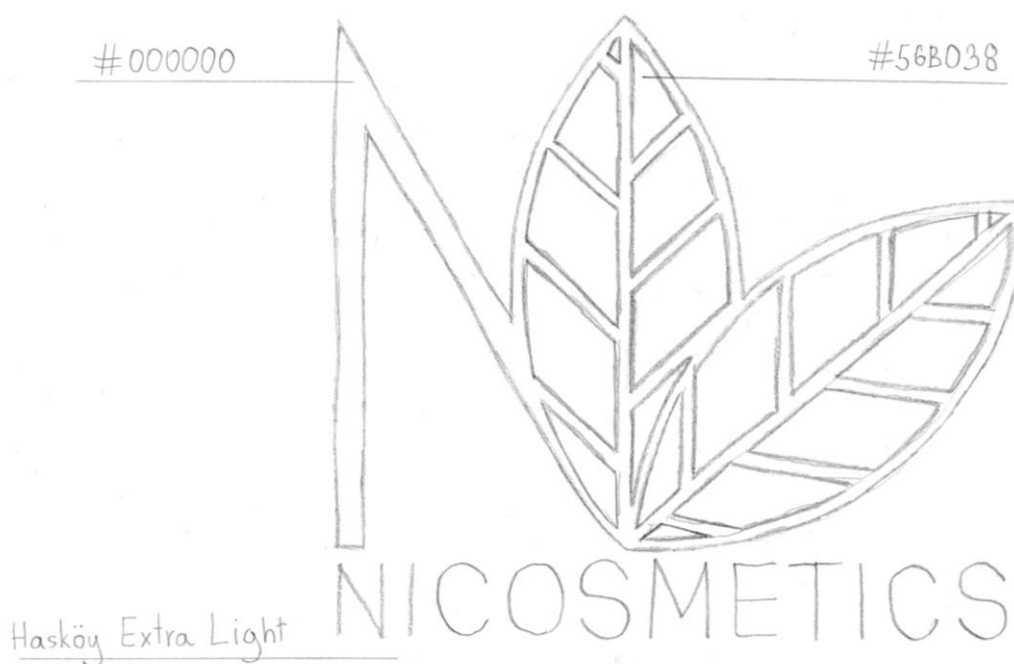
Obrázek 22: User Interface programu Zoner Callisto 5
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

Zoner Callisto je český vektorový grafický editor vyvinutý společností ZONER software, s.r.o. Program byl navržen pro široké spektrum grafických prací, včetně tvorby klipartů. Nabízí uživatelům nástroje pro kreslení, úpravy objektů, práci s křivkami a další funkce potřebné pro

tvorbu vektorové grafiky. Vývoj programu byl ukončen v roce 2012, což vedlo k jeho bezplatnému zpřístupnění pro veřejnost a společnost ZONER se vydala jiným směrem, když se místo tohoto vektorového grafického editoru začala plně věnovat vývoji programu Zoner Photo Studio (Urban, 2012; Zoner Software, 2025).

4 Praktická část

V praktické části práce se zaměřujeme na tvorbu loga podle předlohy (viz Obrázek 23) ve třech různých programech – Adobe Illustrator, Inkscape a CorelDRAW. Tyto programy jsme vybrali na základě jejich širokého rozšíření a popularity mezi uživateli (viz Kapitola 3). Popíšeme průběh práce v jednotlivých programech, přičemž na základě předem definovaných kritérií tyto poznatky vyhodnotíme. Výsledkem bude komplexní komparace těchto programů.



Obrázek 23: Předloha pro vyhotovení log

(Zdroj: vlastní zpracování)

V rámci analýzy a porovnání vybraných softwarů pro tvorbu vektorové grafiky bude hlavním cílem zhodnotit jejich funkčnost, uživatelskou přívětivost a efektivitu při tvorbě grafických návrhů, konkrétně loga. Hodnocení provedeme na základě předem stanovených kritérií (viz Tabulka 2). Každému z kritérií přiřadíme bodové hodnocení, minimálně 1 bod, maximálně 5 bodů, které budeme prezentovat v přehledné tabulce. Část těchto kritérií byla inspirována diplomovou prací (Hácha, 2017), která se věnovala porovnání grafických programů.

Z důvodu přehlednosti jsme následující části koncipovali jako praktický postup k použití jednotlivých programů.

Tabulka 2: Kritéria pro hodnocení softwaru pro práci s vektorovou grafikou

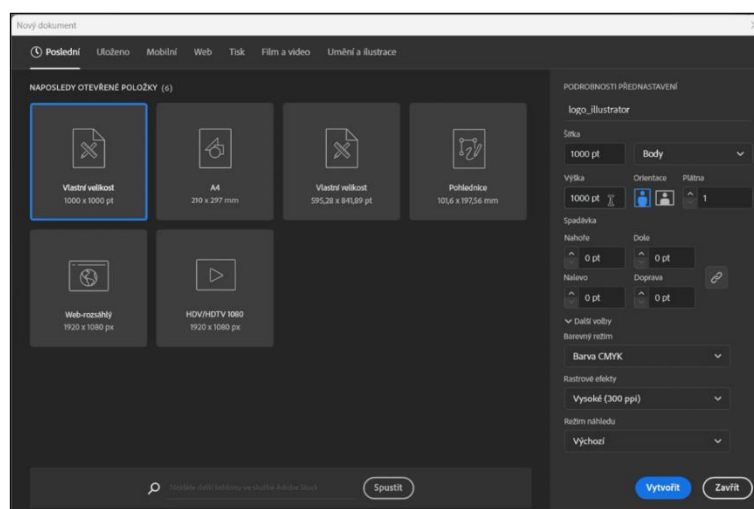
Kritérium	Počet bodů
Kompatibilita OS	
Podporované formáty	
Přehlednost UI	
Celkové UX	
Implementace AI	
Licence a náklady	
Podpora a nápověda	
Celkem bodů	

(Zdroj: vlastní zpracování)

Je důležité zmínit, že výsledná loga se mohou v některých aspektech mírně lišit. Tato odchylka může být způsobena zejména komplexností a specifickými funkcemi jednotlivého softwaru. Každý software má své vlastní nástroje, možnosti a omezení, což může ovlivnit přesnou reprodukci některých detailů. I přes tyto možné odchylky je našim cílem zachovat co nejvěrnější podobu a zachytit hlavní prvky a charakteristiky originální předlohy.

4.1 Vytvoření loga v programu Adobe Illustrator 2024

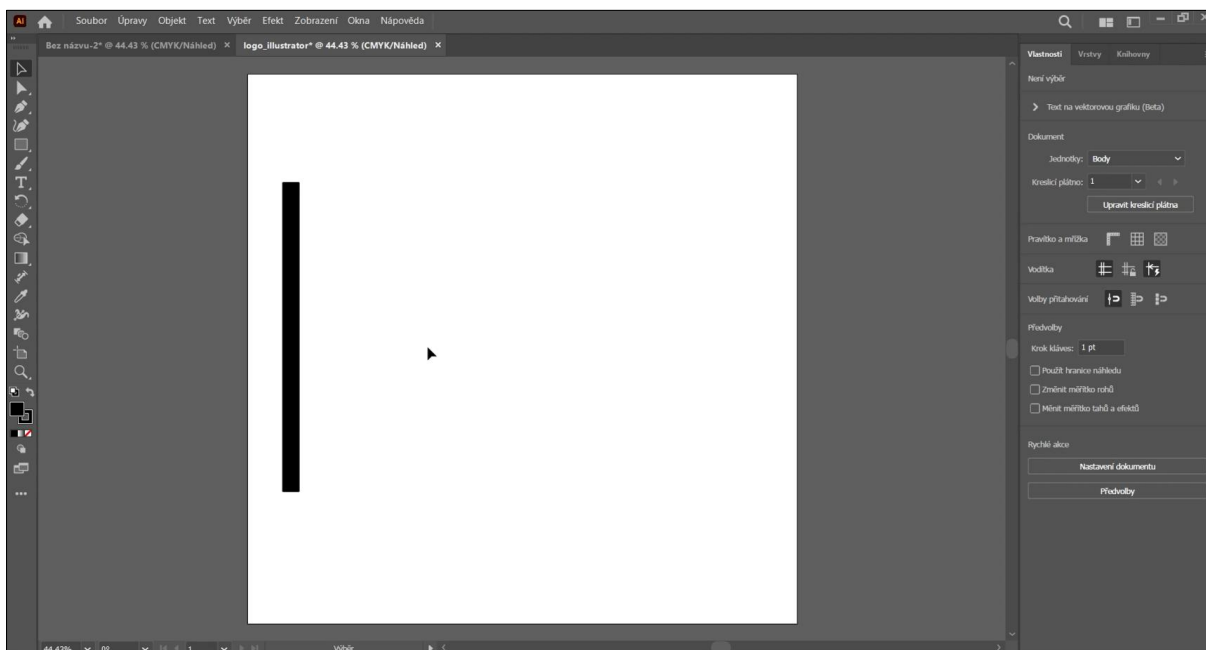
Pro vytvoření loga v programu Adobe Illustrator 2024 začneme otevřením nového souboru s rozměry 1000 × 1000 bodů (viz Obrázek 24). Tento rozměr nám poskytne dostatek pracovní plochy. Protože pracujeme s vektorovou grafikou, velikost pracovní plochy nemá vliv na kvalitu obrazu, jelikož vektorová grafika je bezztrátová. Vzhledem k tomu, že nemáme přesné rozměry jednotlivých prvků loga, budeme jeho tvary rekonstruovat pouze vizuálně. Cílem této analýzy je především zhodnotit pracovní postup v programu, jeho nástroje a funkce.



Obrázek 24: Nastavení nového dokumentu (Adobe Illustrator 2024)

(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

Pro vytvoření základního tvaru písmene „N“ nejprve vytvoříme obdélník o šířce 20 bodů (pt¹²) s černou výplní, který bude sloužit jako základní prvek písmene „N“ v logu Nicosmetics (viz Obrázek 25). Tento obdélník následně zkopírujeme, vložíme a natočíme o 30° (viz Obrázek 26). Natočený obdélník umístíme tak, aby byl jeho horní vrchol zarovnán s vrcholem prvního obdélníku. Zkopírovaný obdélník prodloužíme. Jakmile máme oba tvary sestavené do podoby základu písmene „N“, použijeme nástroj „Pathfinder“ (Cestář) pro jejich sloučení a sjednocení do jednoho objektu.

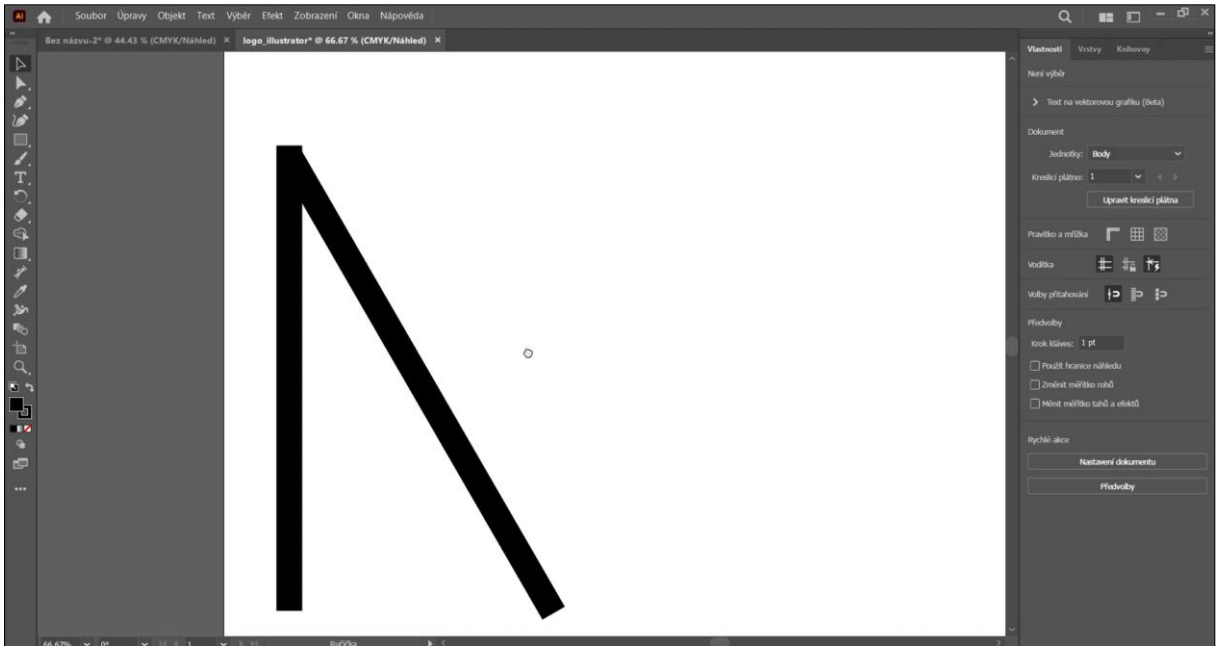


Obrázek 25: Obdélník jako základ písmene N z loga Nicosmetics (Adobe Illustrator 2024)

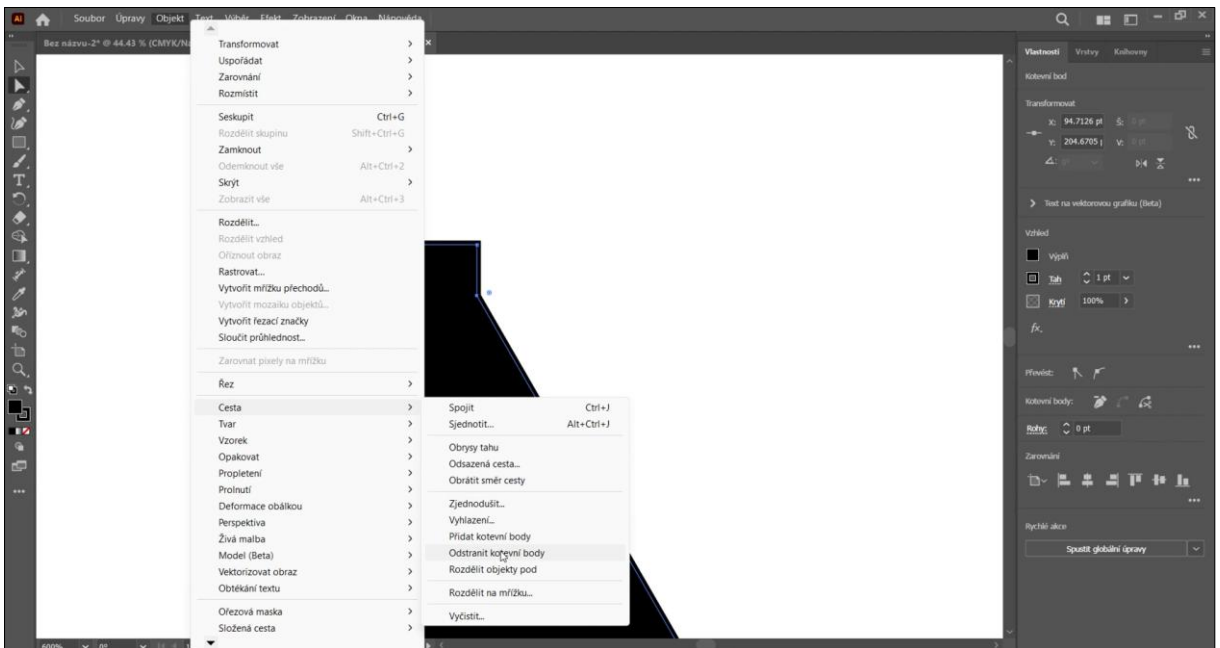
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

Po sjednocení odstraníme přebytečné kotevní body. Přepneme v levém panelu nástrojů na „Přímý výběr“, vybereme nadbytečné kotevní body a poté v nabídce Objekt → Cesta → Odstranění kotevních bodů (viz Obrázek 27) provedeme jejich odstranění (viz Obrázek 28). Tento krok je důležitý, protože ostrá špička písmene „N“ se vytvoří snadněji, pokud odstraníme zbytečné kotevní body. Pro dotažení tvaru písmena do špičky (viz Obrázek 29) využijeme chytrá vodítka (Ctrl + U), která nám pomohou s přesným zarovnáním a zabrání nechtěnému rozšíření objektu.

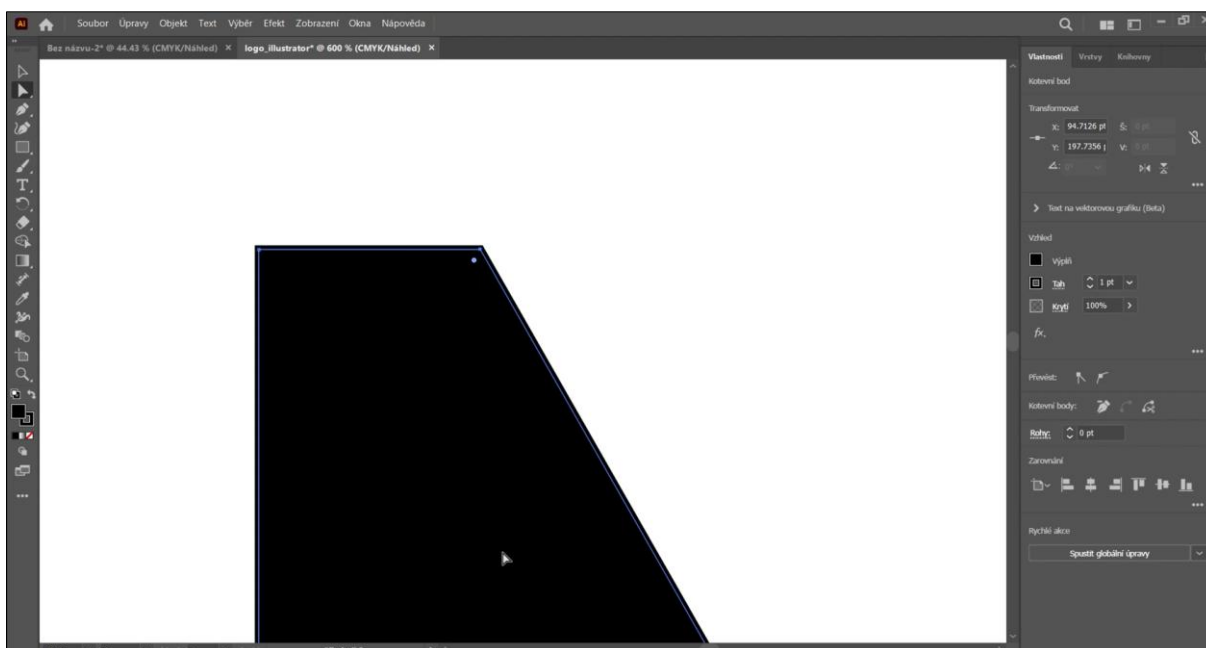
¹² pt – bod, point, jednotka velikosti (1 pt = 0,35 mm).



Obrázek 26: Natočení druhého obdélníku do tvaru písmena N (Adobe Illustrator 2024)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

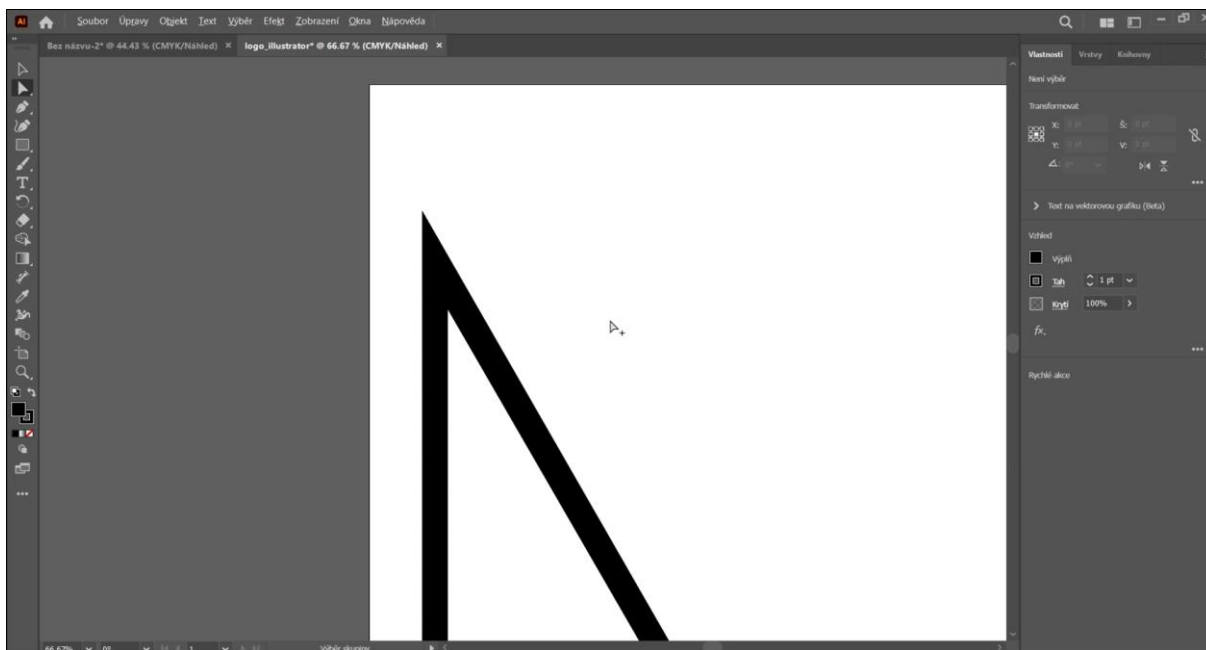


Obrázek 27: Odstranění kotvěních bodů (Adobe Illustrator 2024)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



Obrázek 28: Výsledek odstranění kotevního bodu (Adobe Illustrator 2024)

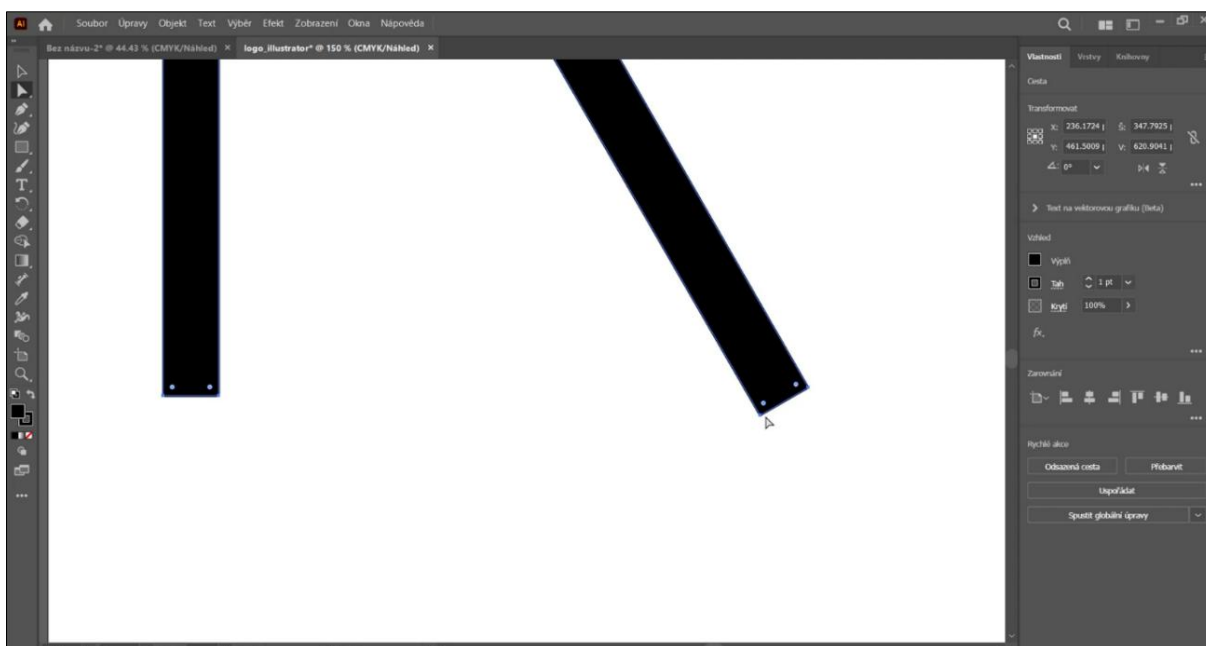
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



Obrázek 29: Výsledná špička základu písmene N (Adobe Illustrator 2024)

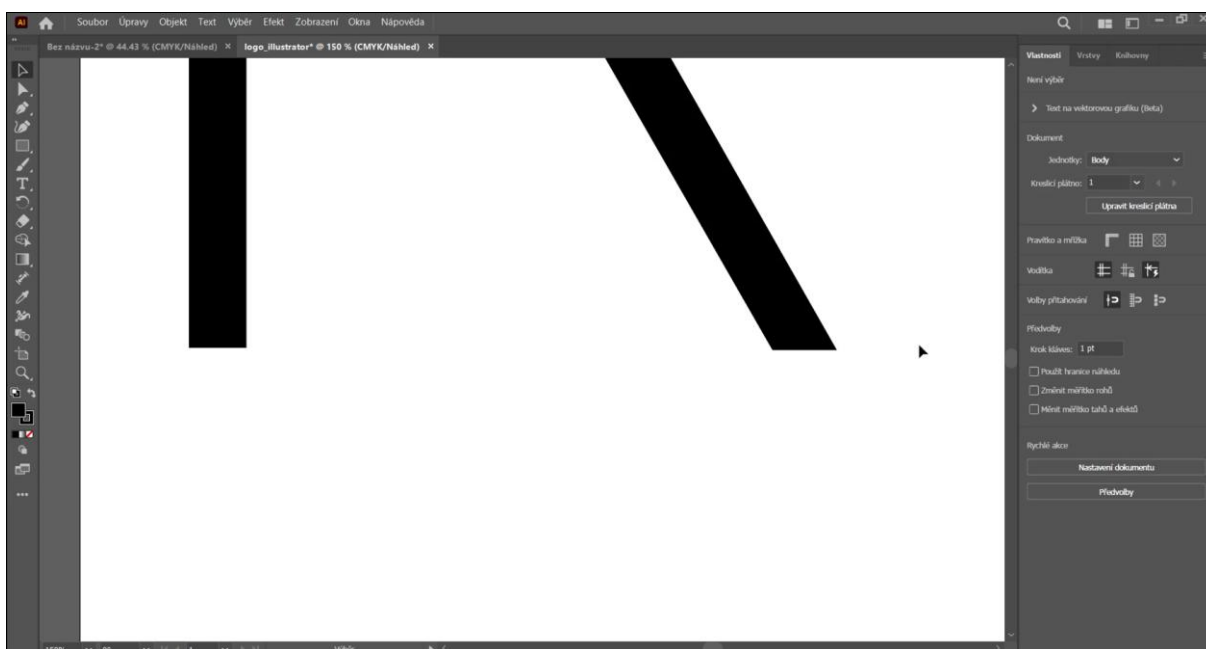
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

Nakonec upravíme spodní hranu písmene „N“ podobným způsobem. V tomto případě však neodstraňujeme kotevní body, ale pouze pomocí nástroje „Přímý výběr“ (viz Obrázek 30) zarovnáme dolní část objektu s hranou prvního obdélníku, čímž zajistíme správnou geometrii celého znaku (viz Obrázek 31).



Obrázek 30: Zvolený nástroj přímý výběr (Adobe Illustrator 2024)

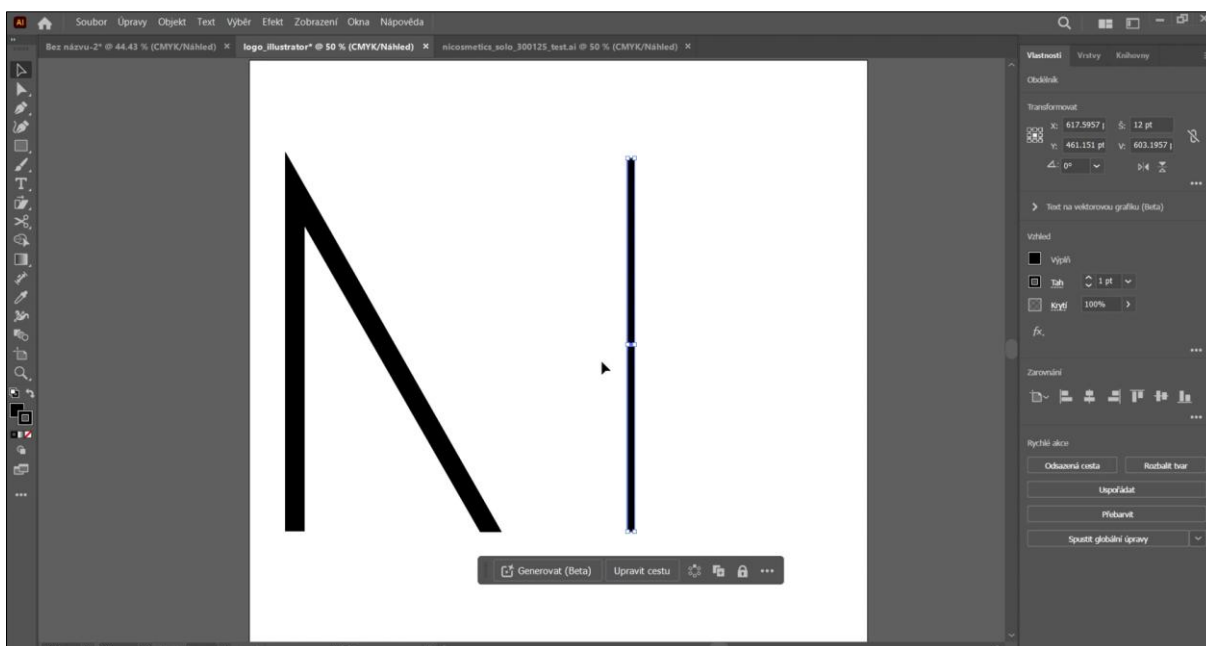
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



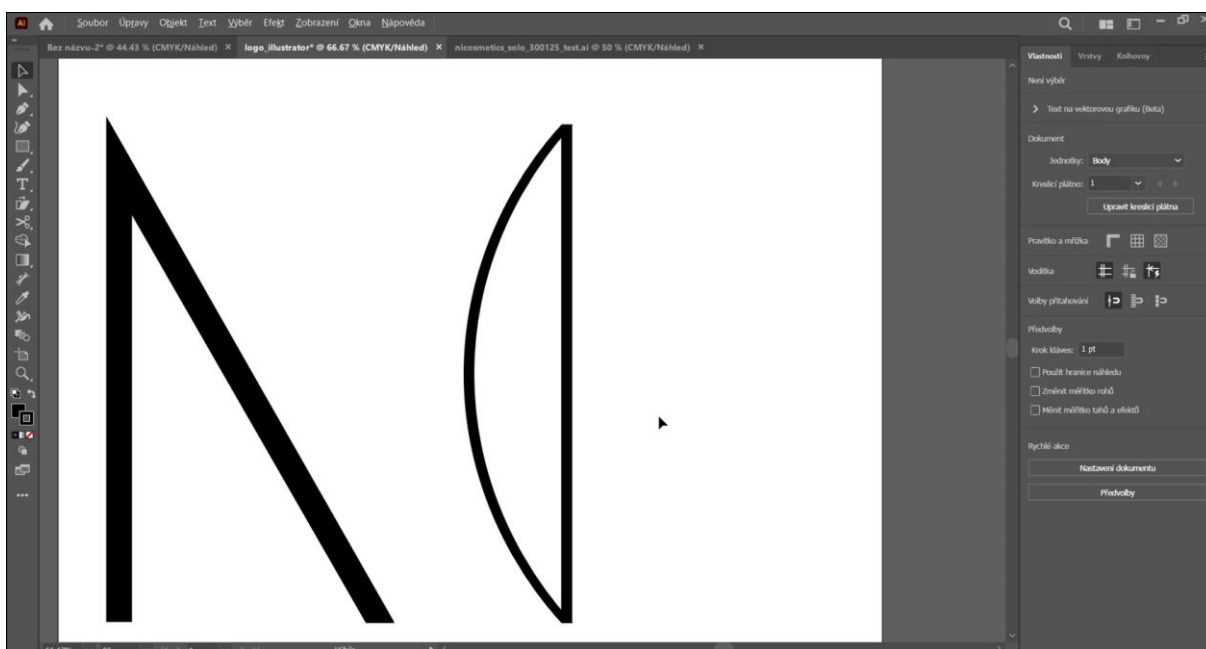
Obrázek 31: Zarovnání pravé dolní části objektu (Adobe Illustrator 2024)

(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

Pro vytvoření základního tvaru listu začneme vytvořením obdélníku o šířce 12 bodů (pt) (viz Obrázek 32) a výšce stejné, jak máme u základu písmene „N“. Přesné rozměry nejsou v této fázi klíčové, protože je později upravíme podle potřeby a abychom se co nejvíce přiblížili předloze. Následně obdélník zkopírujeme a vložíme jej přímo na první vytvořený tvar, přičemž využijeme chytrá vodítka, která nám pomohou s přesným umístěním.

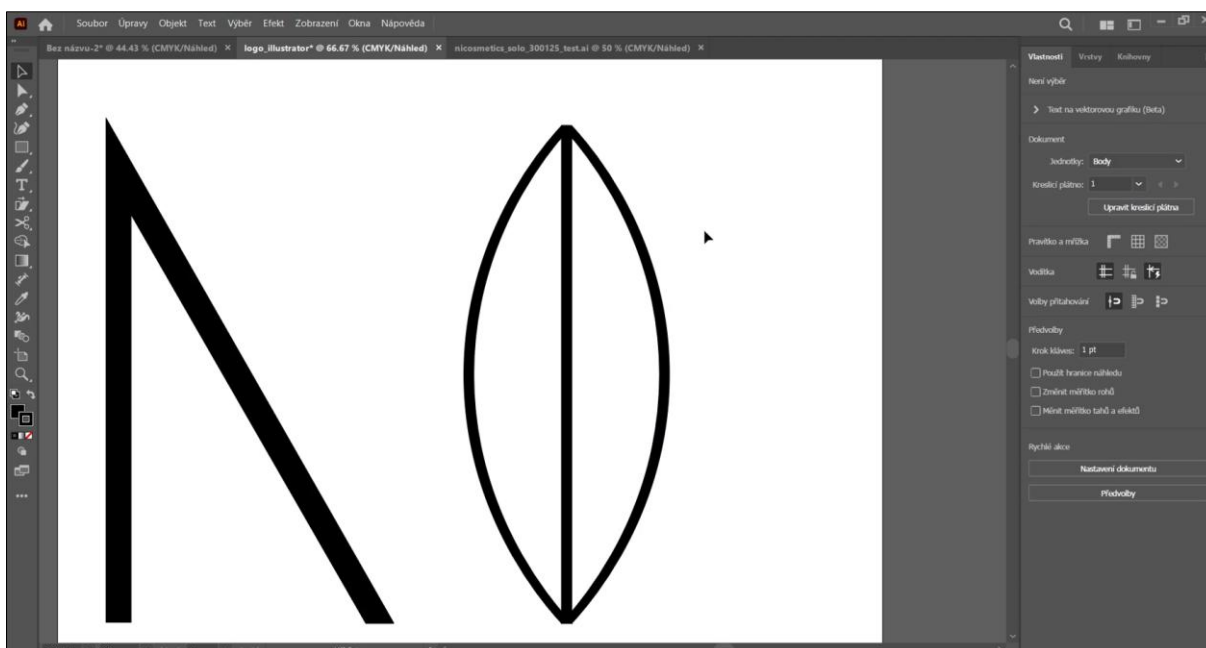


Obrázek 32: Vytvořený obdélník o šířce 12 bodů (Adobe Illustrator 2024)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



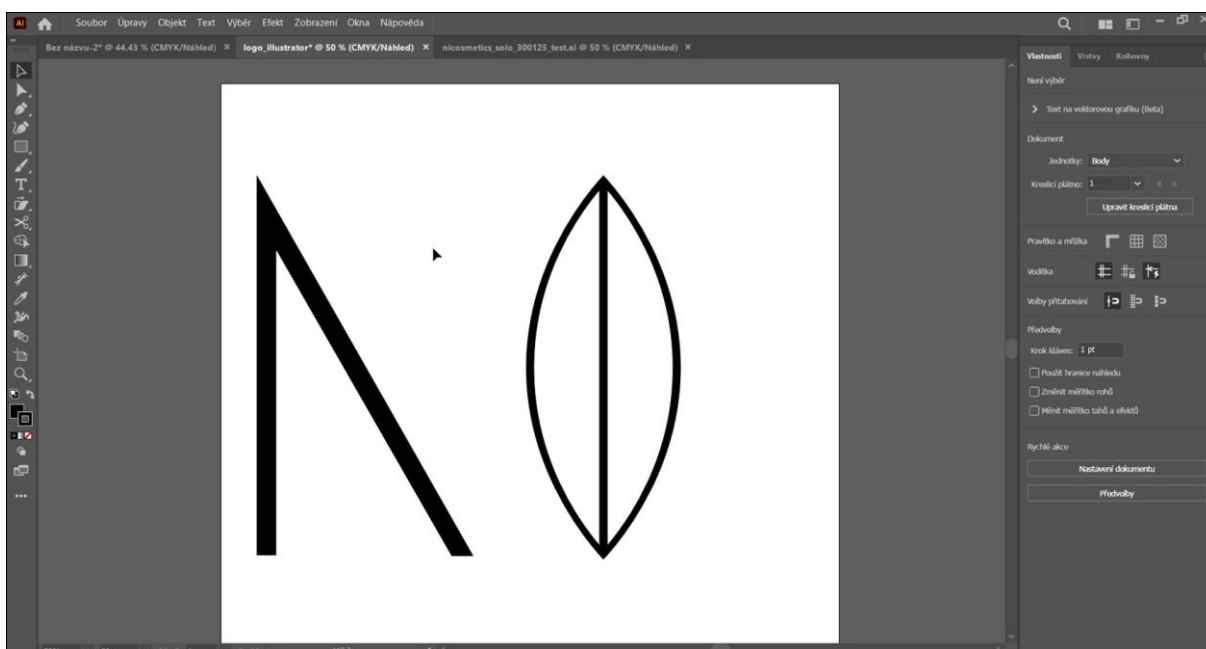
Obrázek 33: Zakřivení kopírovaného obdélníku (Adobe Illustrator 2024)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

Jakmile máme druhý obdélník přesně zarovnaný, použijeme nástroj „Přímý výběr“ a ohneme jej do tvaru poloviny listu (viz Obrázek 33) pomocí kotevnic objektu. Tento zakřivený objekt poté zkopírujeme, otočíme o 180° a zarovnáme ho s prvním tvarem (viz Obrázek 34). Tím vytvoříme základní symetrický tvar listu. Stejně jako u základu písmene „N“ sjednotíme oba tvary a upravíme kotevní body tak, aby list získal ostré špičky (viz Obrázek 35).



Obrázek 34: Kopírování a zrcadlení zakřiveného obdélníku (Adobe Illustrator 2024)

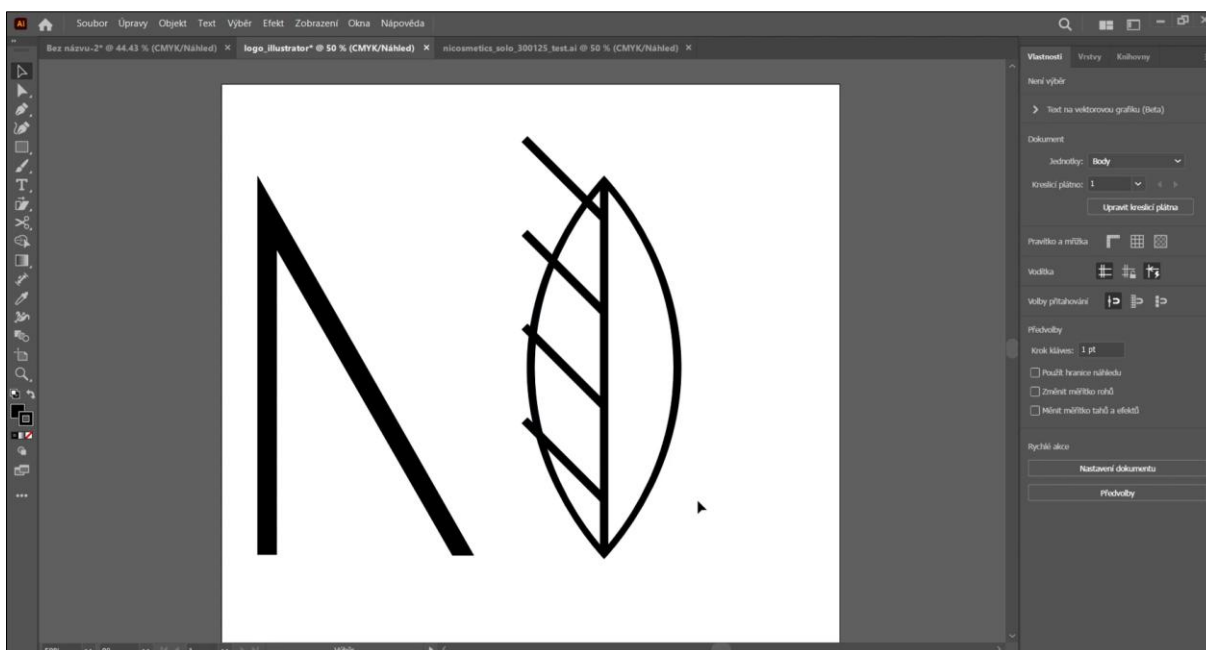
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



Obrázek 35: Vytvořené špičky listu (Adobe Illustrator 2024)

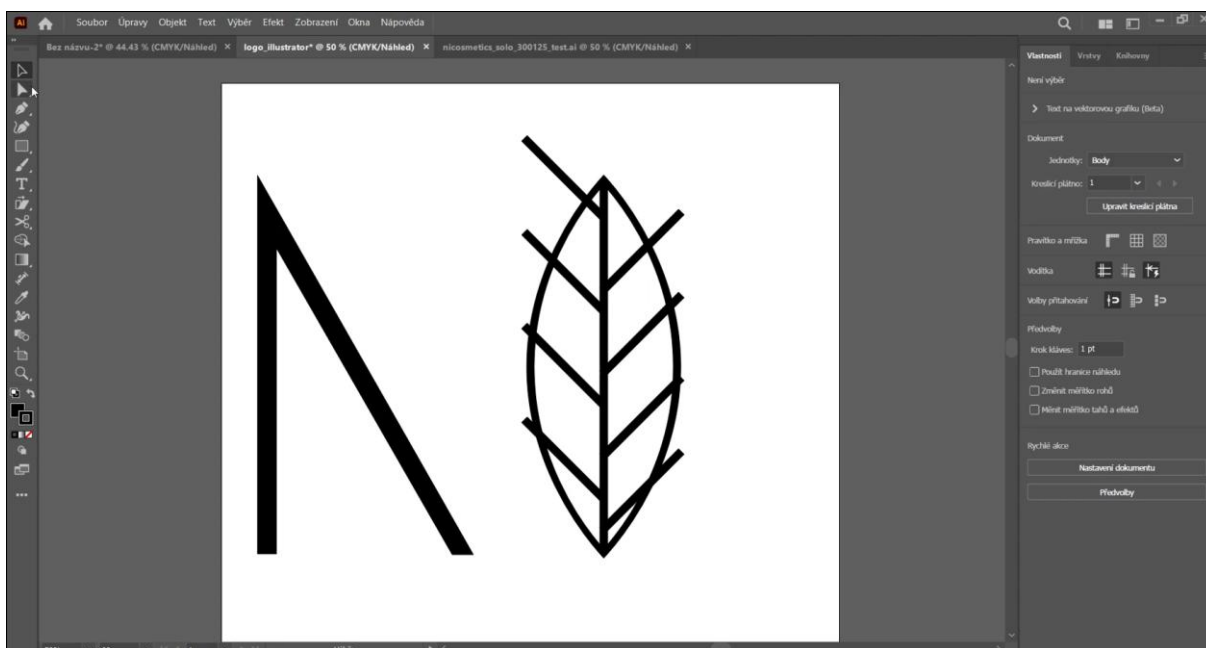
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

Dalším krokem je vytvoření detailu listu – jeho žilek. Nejprve vytvoříme obdélník o šířce 12 bodů (pt), natočíme jej o 45° a umístíme jej na jednu polovinu listu. Tento tvar následně kopírujeme a zarovnáваме podle předlohy (viz Obrázek 36). Celkem tento postup opakujeme čtyřikrát, aby se vytvořily jednotlivé žilky. Stejný postup použijeme i na druhou polovinu listu, kde obdélníky otočíme o 350° a umístíme podle předlohy (viz Obrázek 37).



Obrázek 36: Obdélníky natočené o 45° pro ztvárnění žilek listu (Adobe Illustrator 2024)

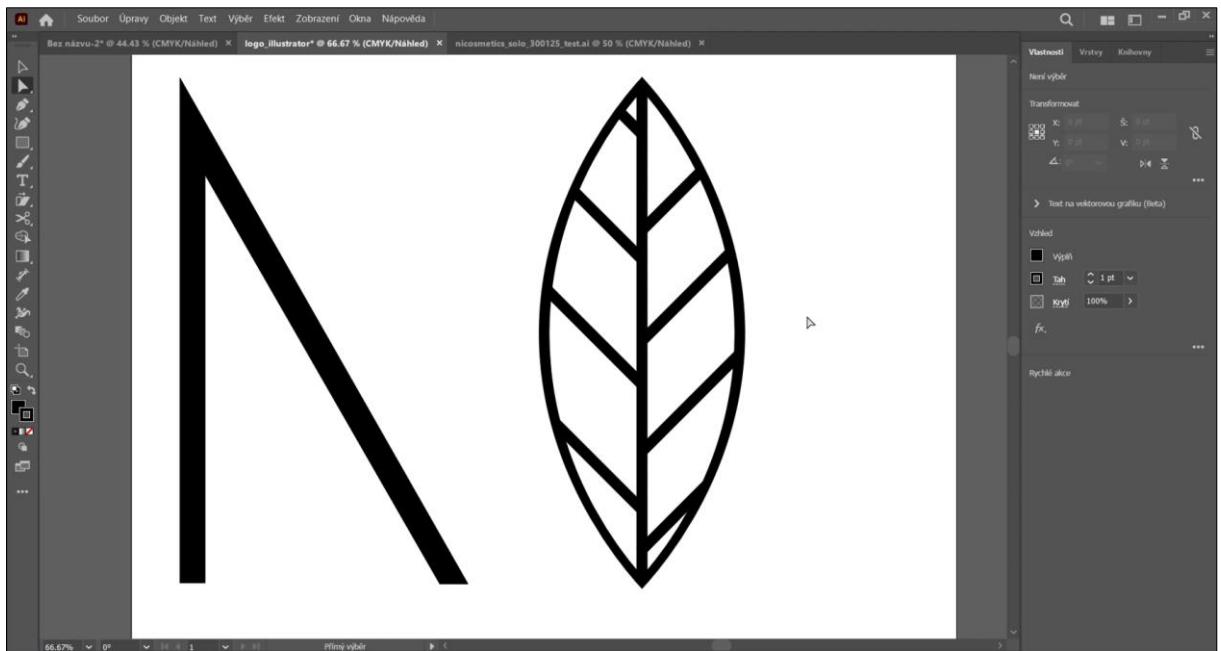
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



Obrázek 37: Obdélníky natočené o 350° pro ztvárnění žilek listu (Adobe Illustrator 2024)

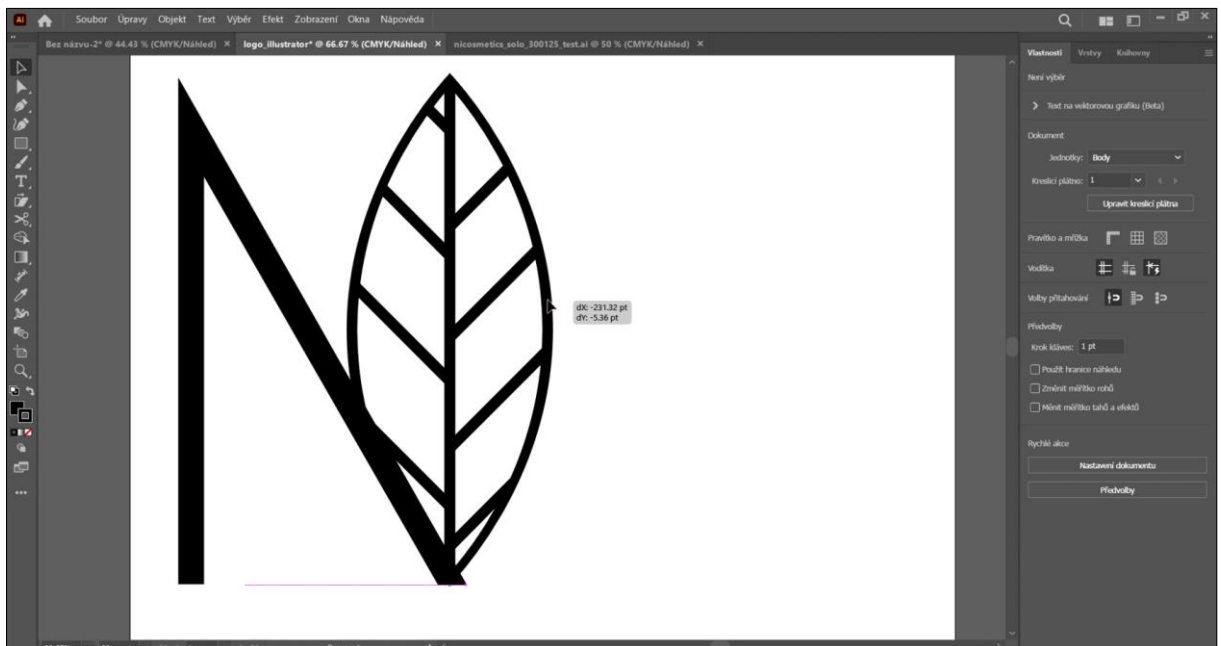
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

Protože žilky přesahují základní tvar listu, musíme ručně upravit délky obdélníků, aby nepřesahovaly okraje listu. Jakmile jsou všechny prvky správně zkráceny (viz Obrázek 38), vybereme celý list a seskupíme ho, tentokrát však nepoužijeme nástroj „Pathfinder“ (Cestář), ale pouze seskupení objektů.

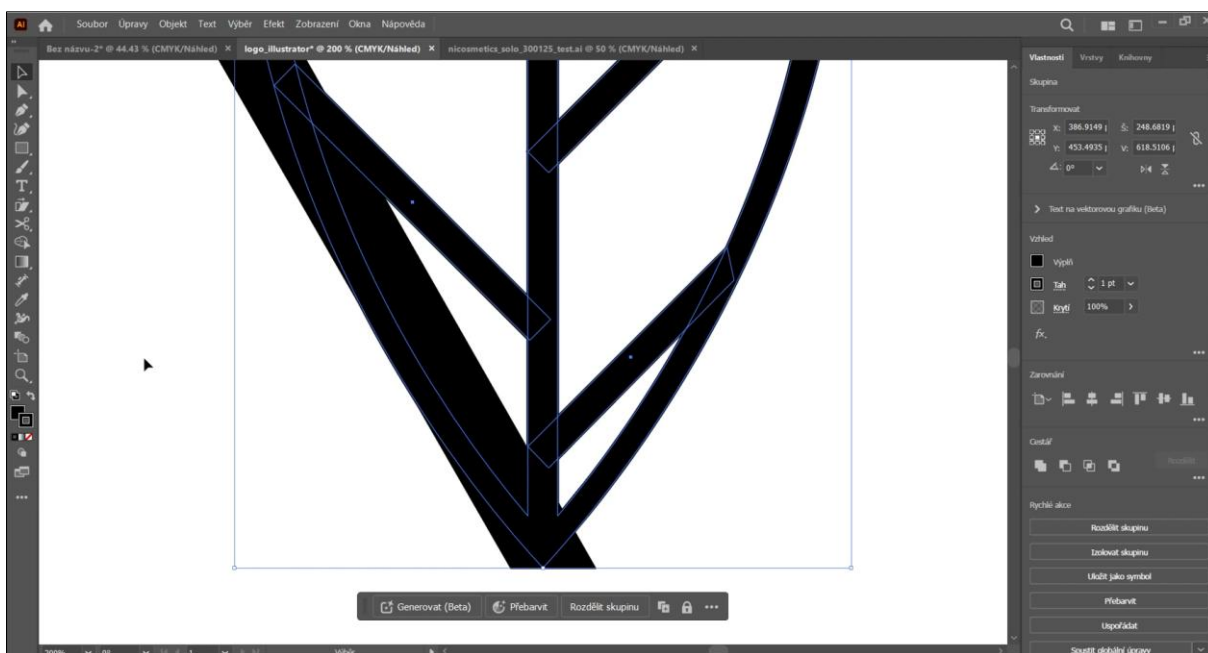


Obrázek 38: Výsledný list po ořezání (Adobe Illustrator 2024)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

Hotový list nyní přesuneme na místo, kde by se nacházela druhá nožička písmene „N“ (viz Obrázek 39). Opět využijeme chytrá vodítka, která pomohou s přesným umístěním. Aby list správně navazoval na písmeno, musíme jej lehce posunout, aby kopíroval rovnou hranu zkosené části „N“ (viz Obrázek 40).

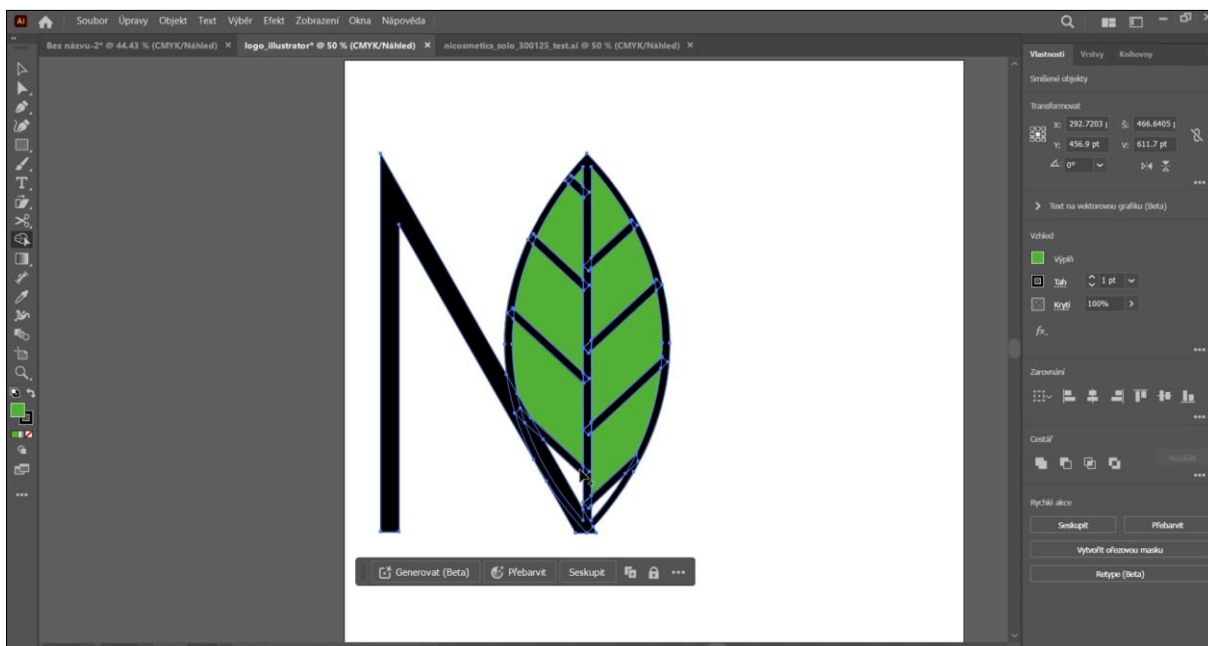


Obrázek 39: Umístění listu na místo druhé nožičky písmene N (Adobe Illustrator 2024)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

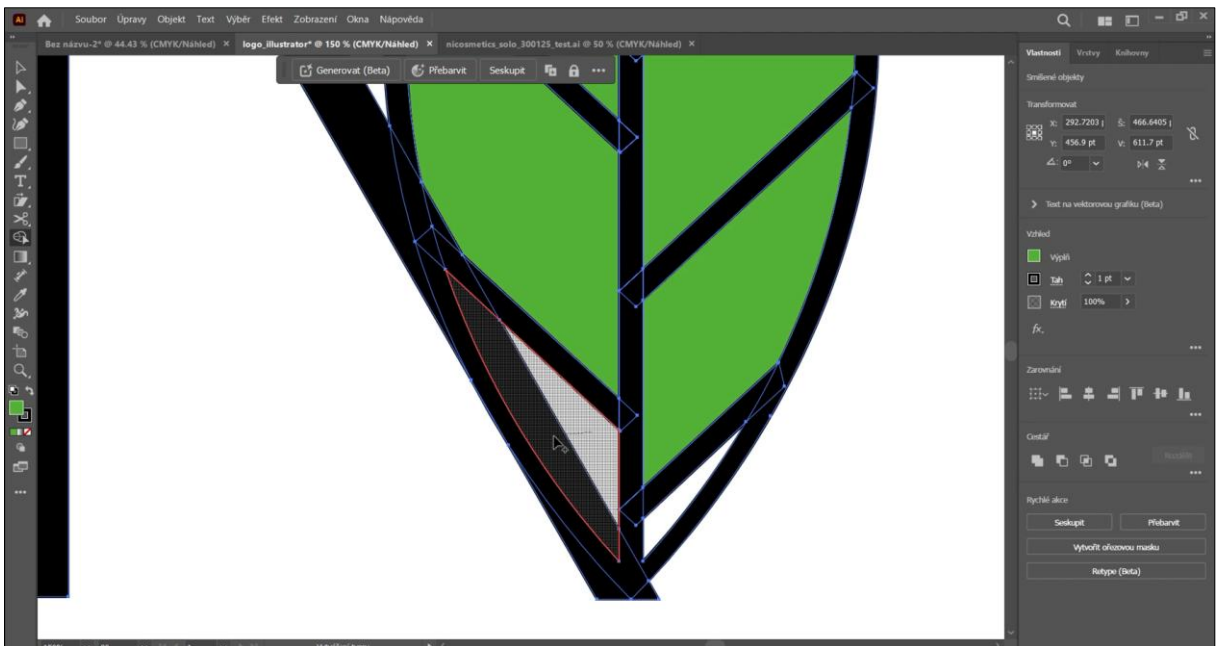


Obrázek 40: Umístění listu pomocí chytrých vodítek (Adobe Illustrator 2024)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

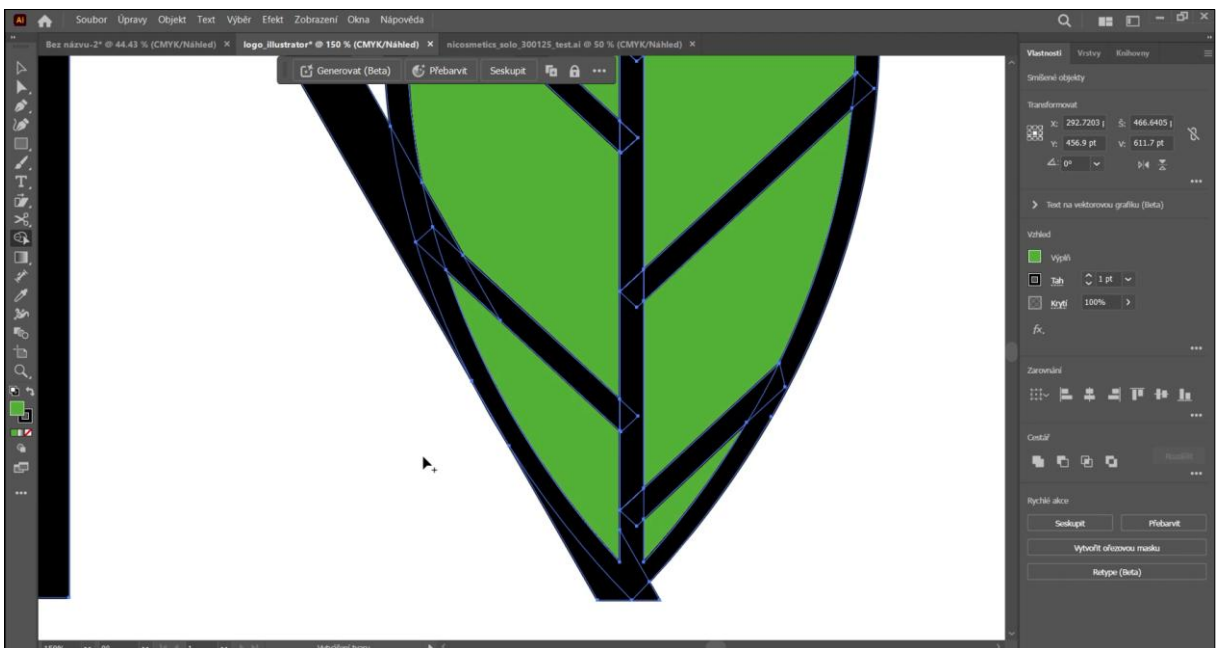
Poté upravíme výšku listu tak, aby odpovídala výšce písmene „N“. Pomocí nástroje „Vytváření tvarů“ jednotlivé části listu vyplníme zelenou barvou #56B038 (viz Obrázek 41). Pokud se některé části listu překrývají s písmenem „N“, můžeme pomocí tažení myši vytvořit nový tvar (viz Obrázek 42), který překryje část písmene (viz Obrázek 43).



Obrázek 41: Vybarvení jednotlivých částí listu (Adobe Illustrator 2024)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

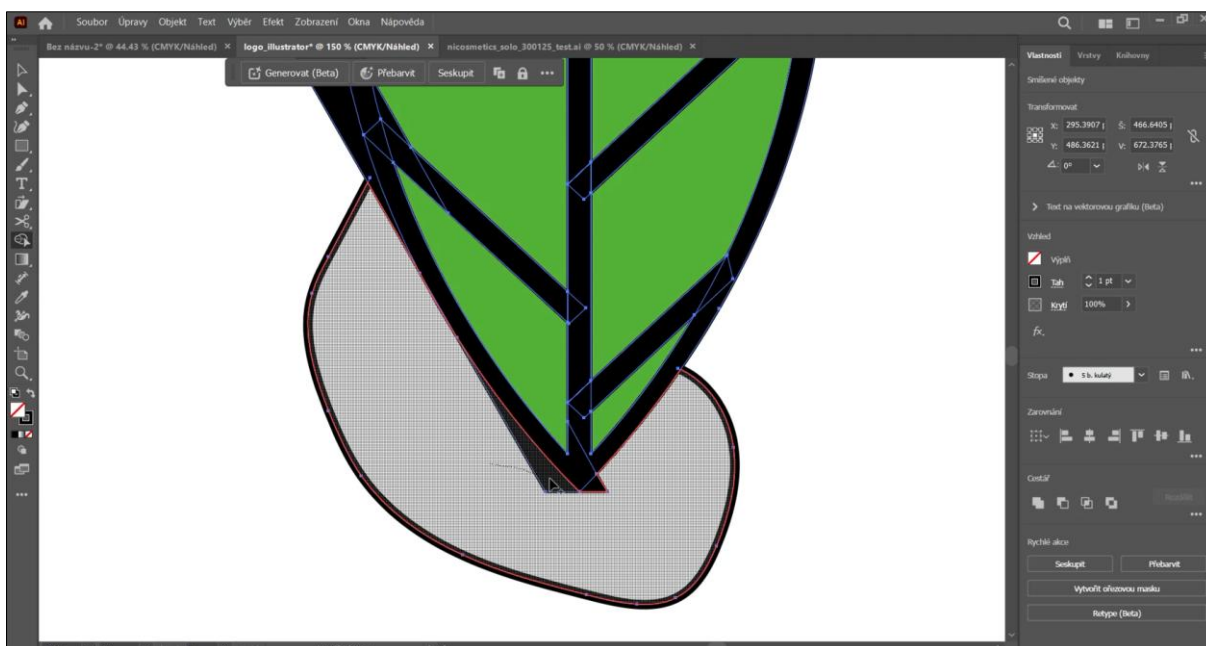


Obrázek 42: Vytvoření nového tvaru nástrojem vytváření tvarů (Adobe Illustrator 2024)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



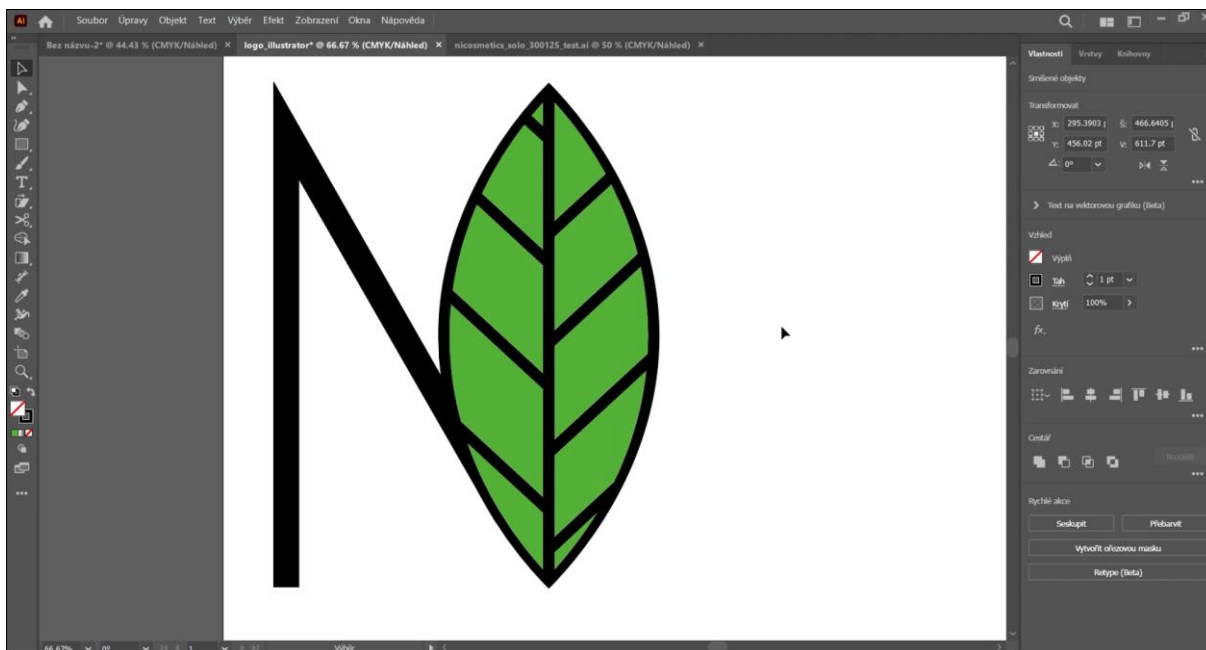
Obrázek 43: Nový tvar vytvořen pomocí nástroje vytváření tvarů (Adobe Illustrator 2024)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

Aby bylo spojení listu a písmene „N“ vizuálně plynulé, použijeme nástroj „Štětec“ k vytvoření pomocné čáry kolem spoje obou objektů (viz Obrázek 44). Pomocí této čáry následně vytvoříme nový tvar s volbou bez výplně a po dokončení pomocnou čáru odstraníme (viz Obrázek 45).



Obrázek 44: Pomocná čára pro vytvoření nového tvaru (Adobe Illustrator 2024)

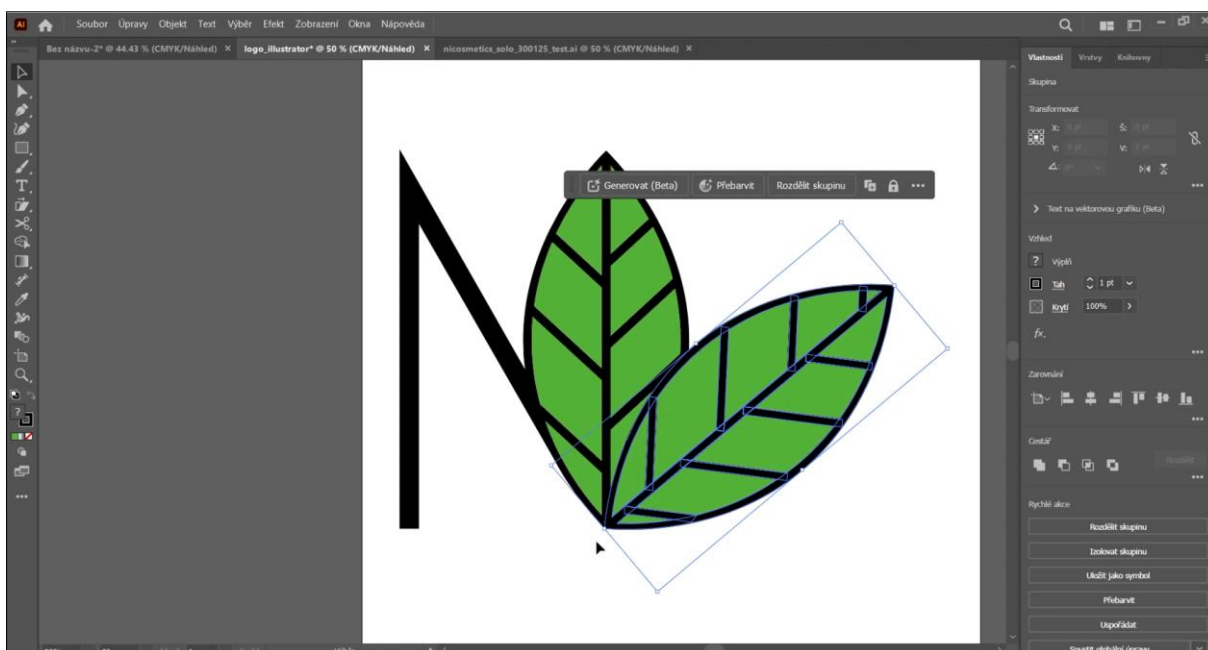
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



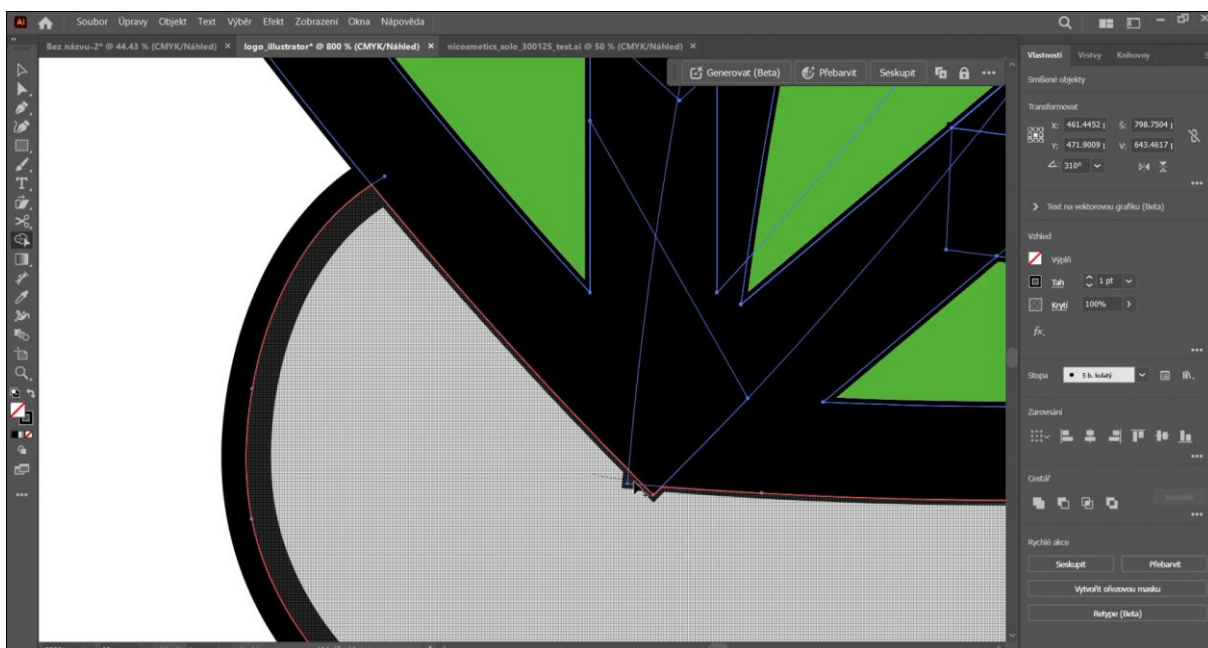
Obrázek 45: Dokončení propojení listu s písmenem N (Adobe Illustrator 2024)

(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

Dále celý list zkopírujeme, otočíme jej o 310° (viz Obrázek 46), aby odpovídal předloze, a znovu upravíme přesahující části. Pomocí pomocné čáry a nástroje pro vytváření tvarů odstraníme přebytečné části listu, které se překrývají s ostatními objekty (viz Obrázek 47). Poté opět odstraníme pomocnou čáru.

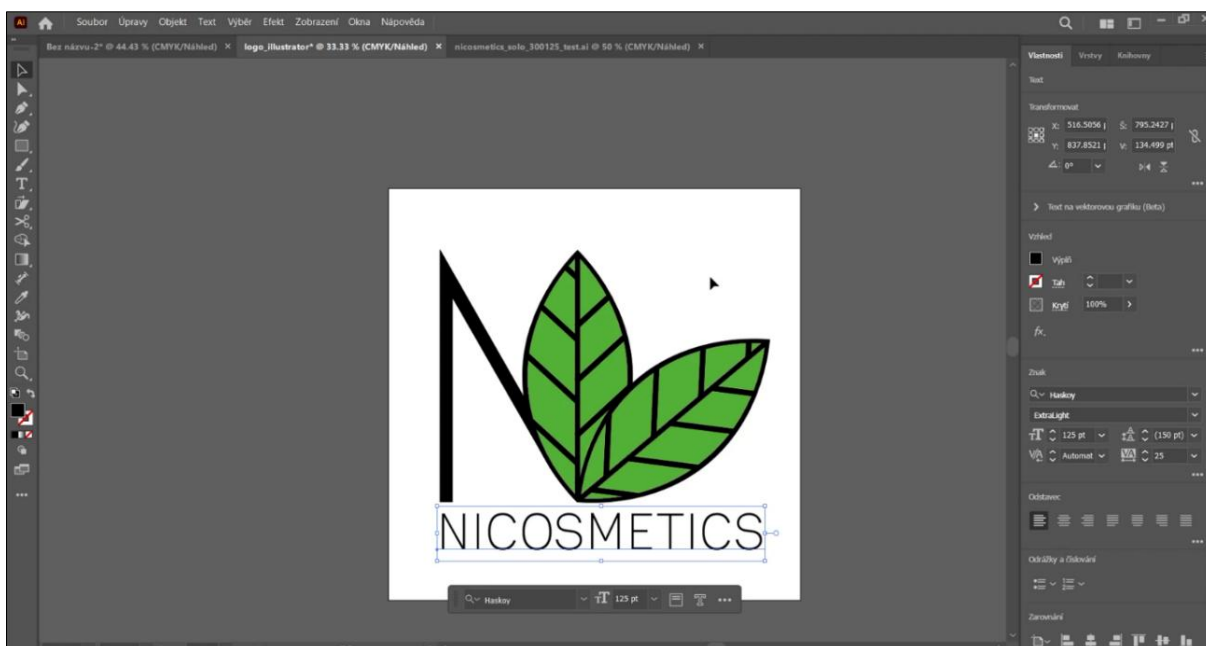


Obrázek 46: Otočení kopírovaného listu o 310 stupňů (Adobe Illustrator 2024)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



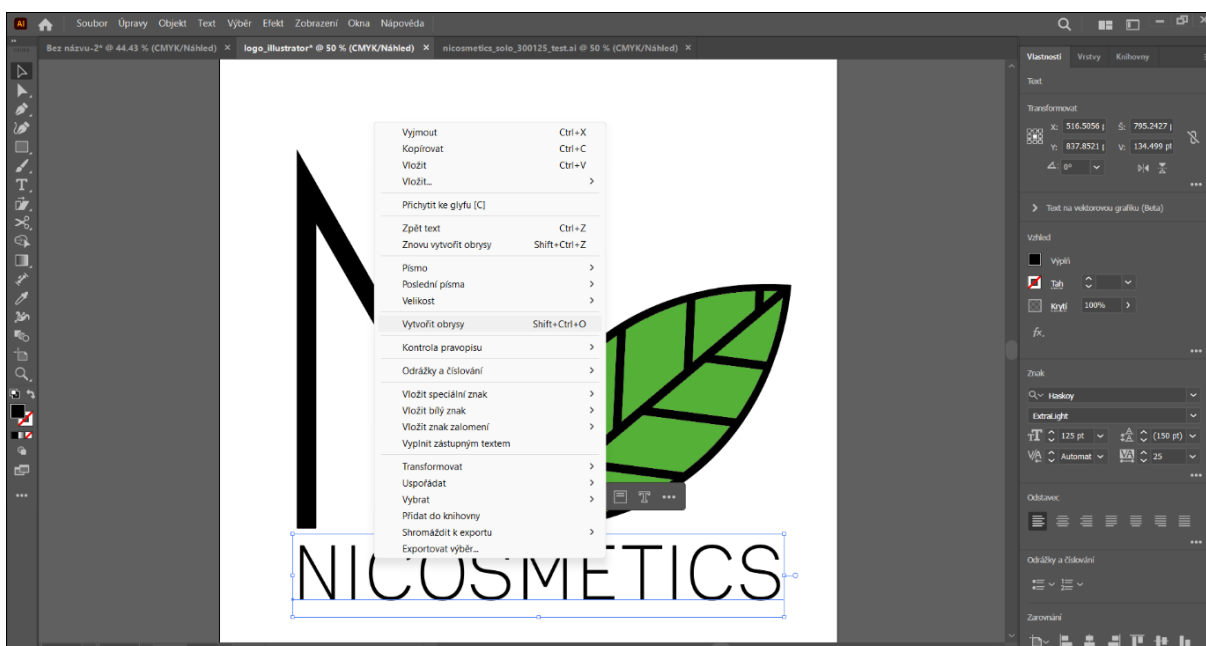
Obrázek 47: Odstranění přebytečných částí (Adobe Illustrator 2024)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

Jakmile máme základ loga hotový, seskupíme jej a umístíme jej doprostřed pracovní plochy, abychom mohli snadněji přidat text, u kterého nastavíme font Hasköy Extra Light o velikosti 125 bodů (pt) a mezeru mezi písmeny 25 bodů (pt) (viz Obrázek 48).



Obrázek 48: Přidání textu (Adobe Illustrator 2024)

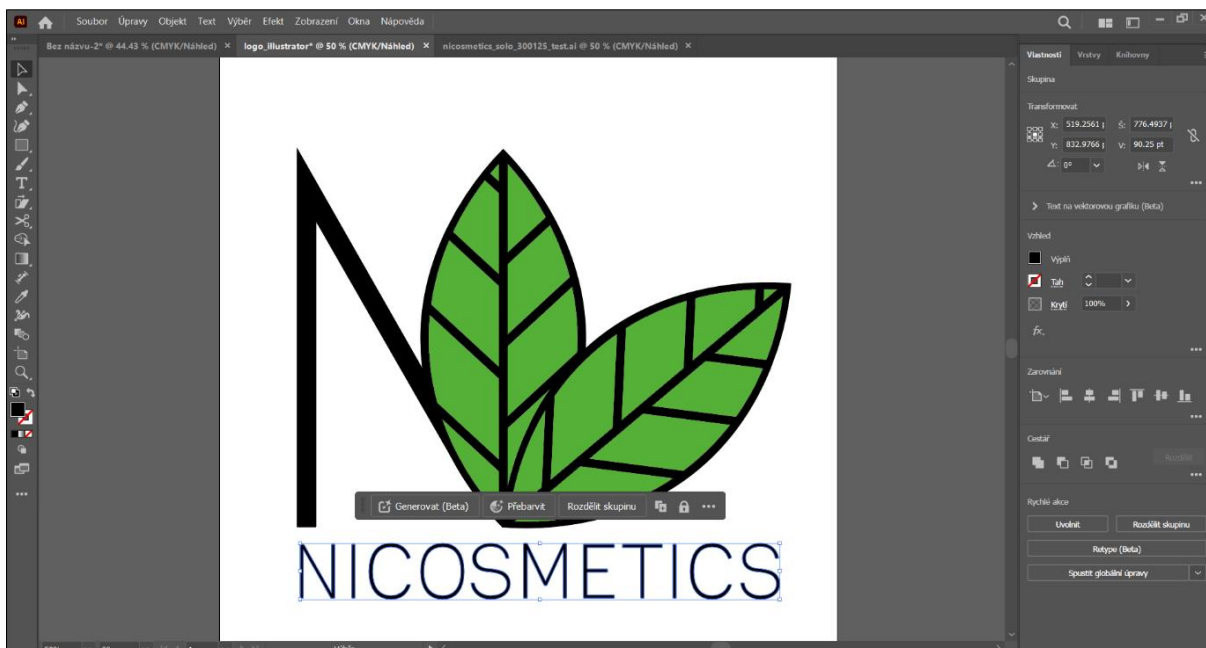
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



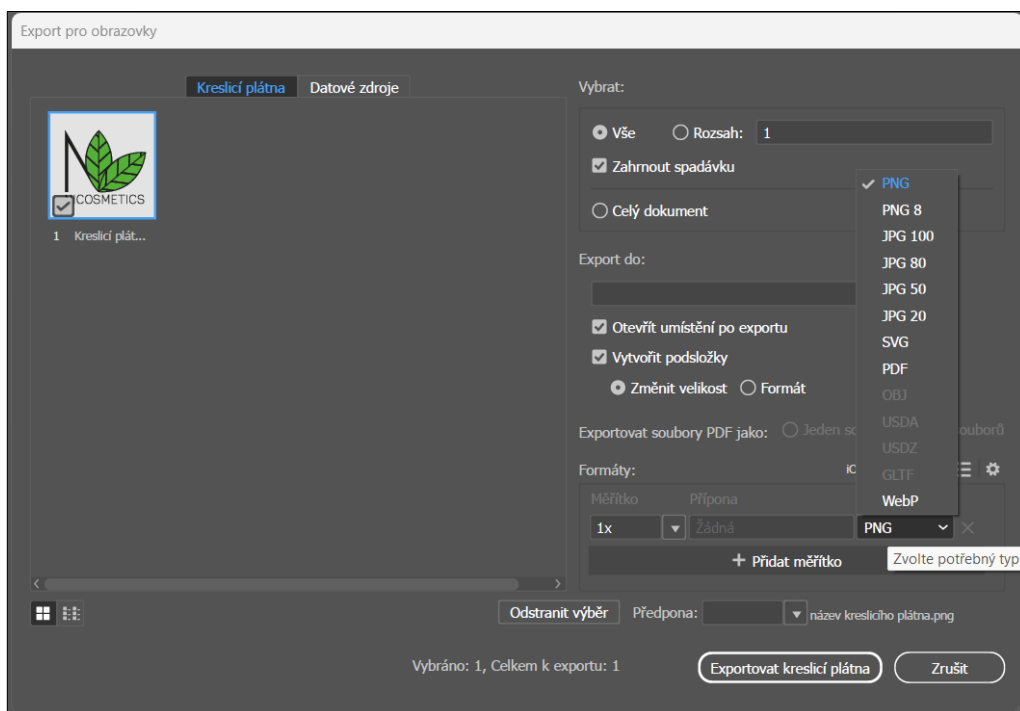
Obrázek 49: Převedení textu na obrysy (Adobe Illustrator 2024)

(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

Text zarovnáme na střed pod symbol loga pomocí chytrých vodítek. Nakonec převedeme text na obrysy (viz Obrázek 49), aby nedocházelo k problémům s kompatibilitou fontu Hasköy na různých zařízeních. Tento krok zajistí, že se text bude chovat jako samostatné vektorové objekty (viz Obrázek 50).



Obrázek 50: Převedený text na obrysy (Adobe Illustrator 2024)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



Obrázek 51: Export pro obrazovky (Adobe Illustrator 2024)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

Po dokončení návrhu loga přistoupíme k jeho exportu. Adobe Illustrator 2024 nabízí širokou škálu exportních možností, které lze přizpůsobit podle konkrétních potřeb projektu. Export se provádí prostřednictvím „Export pro obrazovky“ (viz Obrázek 51), kde je možné vybrat požadovaný formát souboru, nastavit měřítko výstupu a zvolit další parametry exportu. Mezi

dostupné formáty patří PNG a několik variant formátu JPG s různou úrovní komprese od JPG 100 s nejvyšší kvalitou až po JPG 20 s vysokou kompresí. Dále je k dispozici SVG, který umožňuje zachování vektorových vlastností a je vhodný pro webové aplikace a PDF, který je ideální pro tiskové výstupy. Kromě volby formátu můžeme nastavit i další parametry, jako je vytvoření podsložky pro exportované soubory, automatické otevření po exportu nebo změna velikosti výstupu. Při exportu loga Nicosmetics jsme zvolili formát SVG.



Obrázek 52: Vyhotovené logo (Adobe Illustrator 2024)

(Zdroj: vlastní zpracování)

Hodnocení programu Adobe Illustrator 2024

Adobe Illustrator je dostupný pro operační systémy Windows a macOS, což jsou nejpoužívanější platformy pro profesionální grafický software. Nevýhodou ale je, že program není dostupný pro Linux, což může být limitující pro uživatele, kteří pracují v tomto prostředí. Na druhou stranu, většina profesionálních vektorových editorů (např. CorelDRAW) také nemá nativní Linuxovou verzi, takže nejde o úplně ojedinělý problém. Navíc existují způsoby, jak Illustrator na Linuxu spustit přes emulátory, ale není to oficiálně podporované. Vedle desktopových verzí je k dispozici i verze pro iPad, což umožňuje základní tvorbu vektorové grafiky i na cestách, ale neobsahuje všechny pokročilé funkce. Kvůli absenci Linuxové verze jsme udělili v rámci kritéria **Kompatibilita OS 4/5 bodů**.

Adobe Illustrator podporuje širokou škálu formátů vektorové i rastrové grafiky, jako jsou AI (nativní formát Illustratoru), SVG, PDF, EPS, PNG a JPEG. Program ale neumí přímo otevírat soubory CDR (CorelDRAW), což může být problém, pokud někdo potřebuje pracovat se soubory vytvořenými v tomto formátu. Na druhou stranu CDR je specifický formát pouze pro CorelDRAW a obecně bývá problematické jej otevřít i v jiných programech. Existují různé online konvertory, takže nejde o úplnou překážku, ale stále to může být omezení. Vzhledem k široké podpoře ostatních formátů a tomu, že chybějící podpora CDR je sice nevýhoda, ale ne zásadní, jsme udělili v rámci kritéria **Podporované formáty 4/5 bodů**.

Illustrator má velmi dobře uspořádané uživatelské rozhraní. Všechny nástroje jsou na logických místech a pokud člověk už někdy pracoval s jiným grafickým softwarem, snadno se v něm zorientuje. Pro úplně začátečníky může být množství funkcí trochu zahlcující, ale to je u profesionálních nástrojů běžné. Výhodou je, že rozhraní si lze přizpůsobit podle vlastních preferencí a Illustrator také nabízí mnoho klávesových zkratk, které usnadňují práci. Celkově je prostředí přehledné a dobře navržené, což přispívá k efektivnímu workflow¹³ a pozitivně ovlivňuje práci s programem. Proto jsme v rámci kritéria **Přehlednost UI** udělili **5/5 bodů**.

Při práci s Adobe Illustratorem jsme nezaznamenali výrazné problémy. Program fungoval stabilně, nástroje se chovaly podle očekávání a vše bylo logicky rozvržené. Ocenili jsme, že většina funkcí fungovala intuitivně a nebylo potřeba dlouho hledat, jak něco udělat. Pokud uživatel neví, kde něco najít, existuje mnoho oficiálních i neoficiálních návodů. Celkový dojem

¹³ Workflow – strukturovaný sled činností, který vede k dosažení konkrétního výstupu.

z práce v programu je velmi pozitivní, a proto jsme udělili v rámci kritéria **Celkové UX 5/5 bodů**.

Adobe Illustrator obsahuje několik funkcí využívajících umělou inteligenci, které spadají pod technologii Adobe Firefly. Mezi hlavní AI nástroje patří Generativní přebarvení, které umožňuje automaticky měnit barevná schémata objektů na základě textového zadání nebo předložené palety a nástroj Generovat, jenž umožňuje vytvářet vektorovou grafiku na základě podrobného textového popisu. Tyto funkce považujeme za užitečné při experimentování s designem nebo zrychlení některých kreativních procesů, ale při ruční rekonstrukci předlohy jsme je v rámci této práce nevyužili, protože jsme postupovali podle konkrétního tvarového řešení loga. V rámci kritéria **Implementace AI** jsme udělili hodnocení **3/5 bodů**.

Adobe Illustrator je k dispozici pouze na bázi předplatného, což znamená, že není možné program vlastnit, ale musí se pravidelně platit za přístup. Tato forma předplatného může být finančně náročná, zvláště pokud se jedná o jednotlivce, kteří potřebují program pouze příležitostně. Cena za roční i měsíční předplatné je poměrně vysoká, což může být limitující faktor, nicméně je k dispozici tzv. Free Trial¹⁴ na 14 dní. Z tohoto důvodu je hodnocení licencí a nákladů nižší, s ohledem na finanční náročnost a nemožnost zakoupit program jako trvalou licenci. V rámci kritéria **Licence a náklady** jsme udělili pouze **1/5 bodů**.

Adobe nabízí širokou a velmi kvalitní zákaznickou podporu, včetně online nápovědy, videí, fór a chatu. Kdykoli jsme během tvorby narazili na problém při práci, netrvalo dlouho a našli jsme řešení. Nalezli jsme také spoustu užitečných komunitních fór nebo YouTube tutoriálů. Za vysokou úroveň podpory jsme v rámci kritéria **Podpora a nápověda** udělili **5/5 bodů**.

Tabulka 3: Hodnocení programu Adobe Illustrator 2024

Kritérium	Počet bodů
Kompatibilita OS	4
Podporované formáty	4
Přehlednost UI	5
Celkové UX	5
Implementace AI	3
Licence a náklady	1
Podpora a nápověda	5
Celkem bodů	27

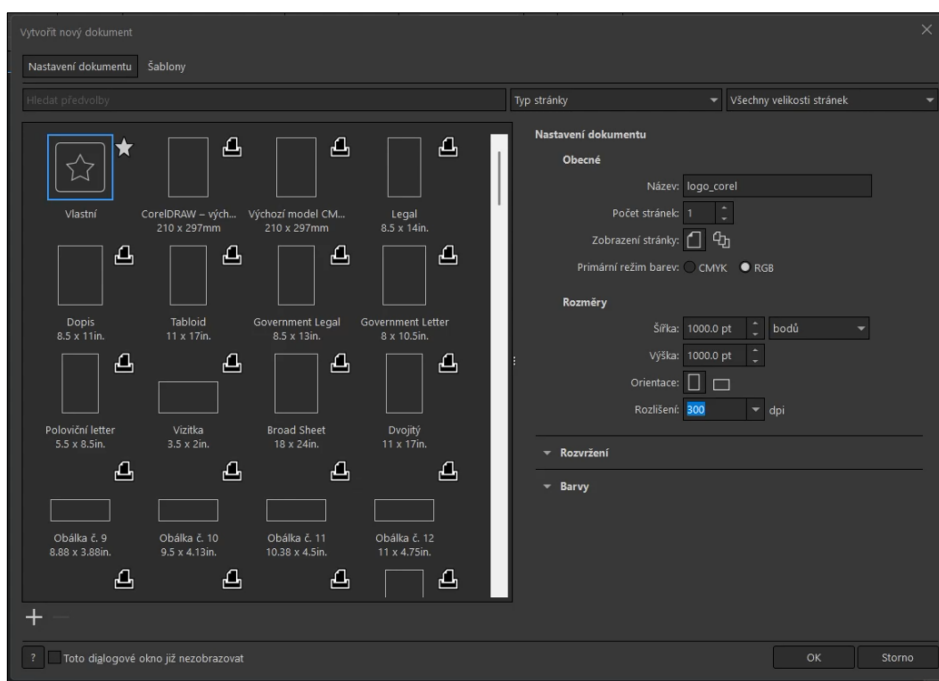
(Zdroj: vlastní zpracování)

¹⁴ Free Trial – zkušební verze zdarma.

Celkově software Adobe Illustrator splnil všechny klíčové požadavky pro vytvoření loga a práci s vektorovou grafikou. I přes vysoké náklady na licenci, které ovlivnily celkové hodnocení, program poskytuje skvělý uživatelský zážitek a širokou podporu formátů. Implementace AI není v tomto projektu nutná, ale její potenciál pro automatizaci a vylepšení návrhu může přijít v budoucnu vhod. Celkové hodnocení tedy činí **27 bodů** z možných 35 (viz Tabulka 3).

4.2 Vyhotovení loga v programu CorelDRAW 2024

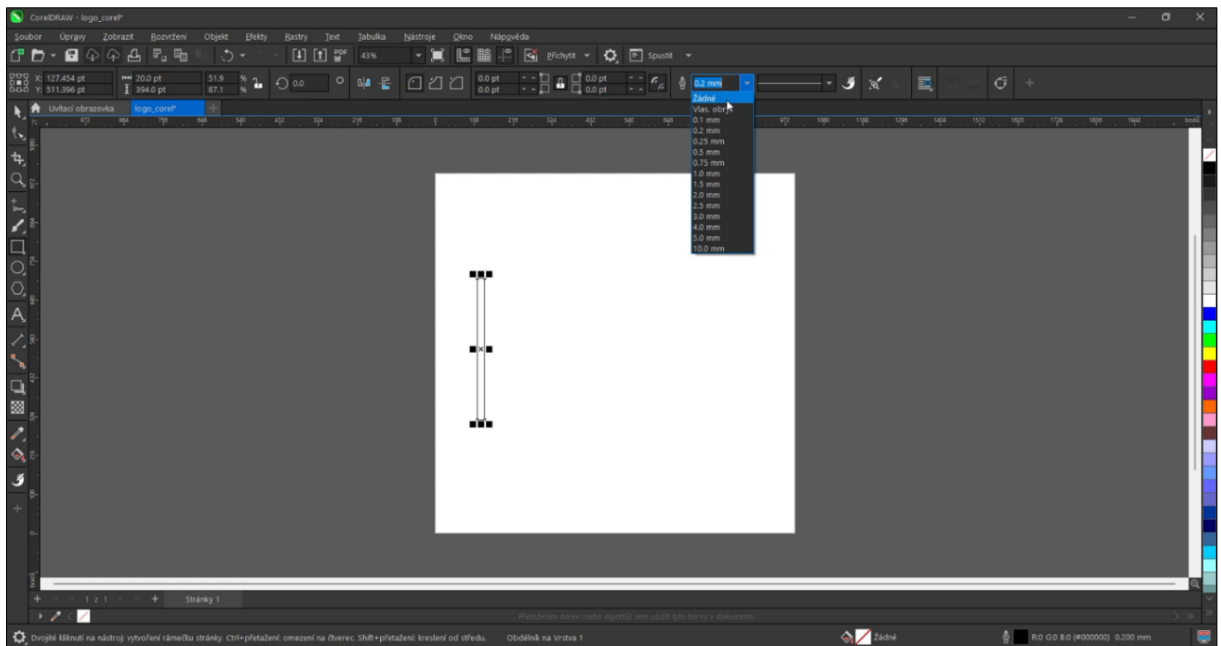
Při tvorbě loga Nicosmetics v programu CorelDRAW 2024 jsme postupovali obdobně jako v Adobe Illustratoru, avšak využili jsme specifické nástroje dostupné v tomto softwaru. Pro udržení konzistence mezi jednotlivými programy jsme vytvořili nový soubor s rozměry 1000×1000 bodů (viz Obrázek 53), což nám poskytlo dostatečný pracovní prostor.



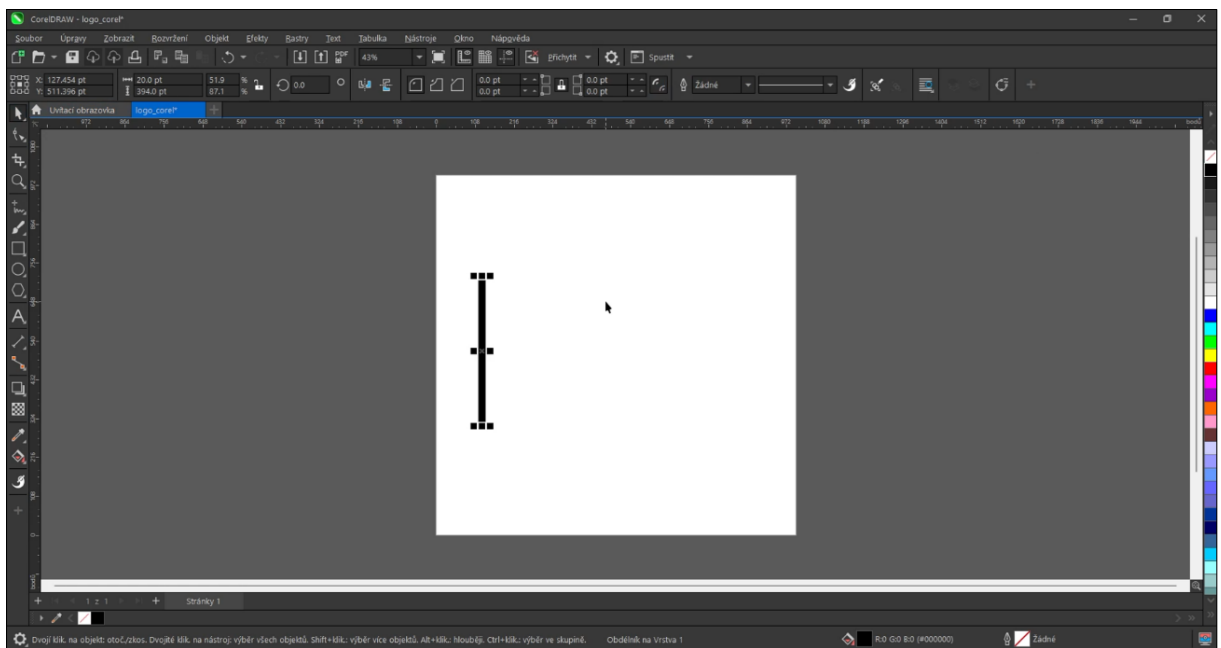
Obrázek 53: Nastavení nového dokumentu (CorelDRAW 2024)

(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

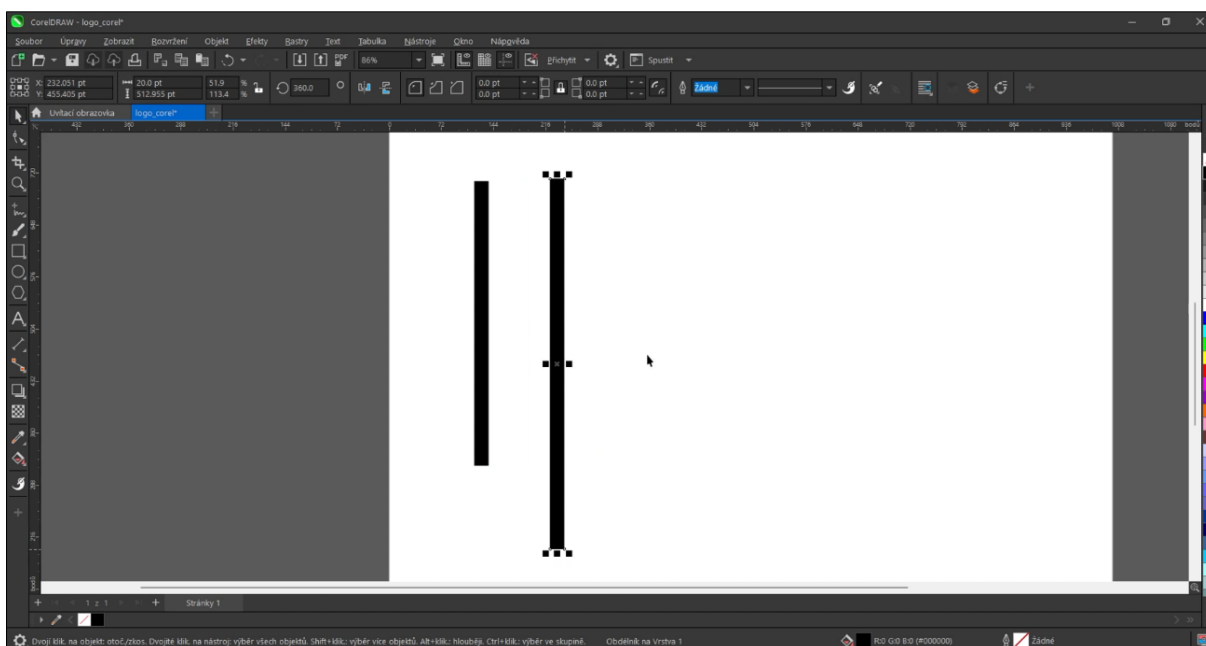
Nejprve bylo potřeba vytvořit základ písmene „N“. Pro tento účel jsme vytvořili obdélník o šířce 20 bodů (pt) a výšce cca 400 bodů (pt), přičemž jsme nastavili žádný obrys (viz Obrázek 54) a černou výplň (viz Obrázek 55) na pravém pásu barev. Tento obdélník jsme následně zkopírovali, vložili, prodloužili (viz Obrázek 56) a natočili o 30° (viz Obrázek 57).



Obrázek 54: Obdélník bez obrysu (CorelDRAW 2024)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

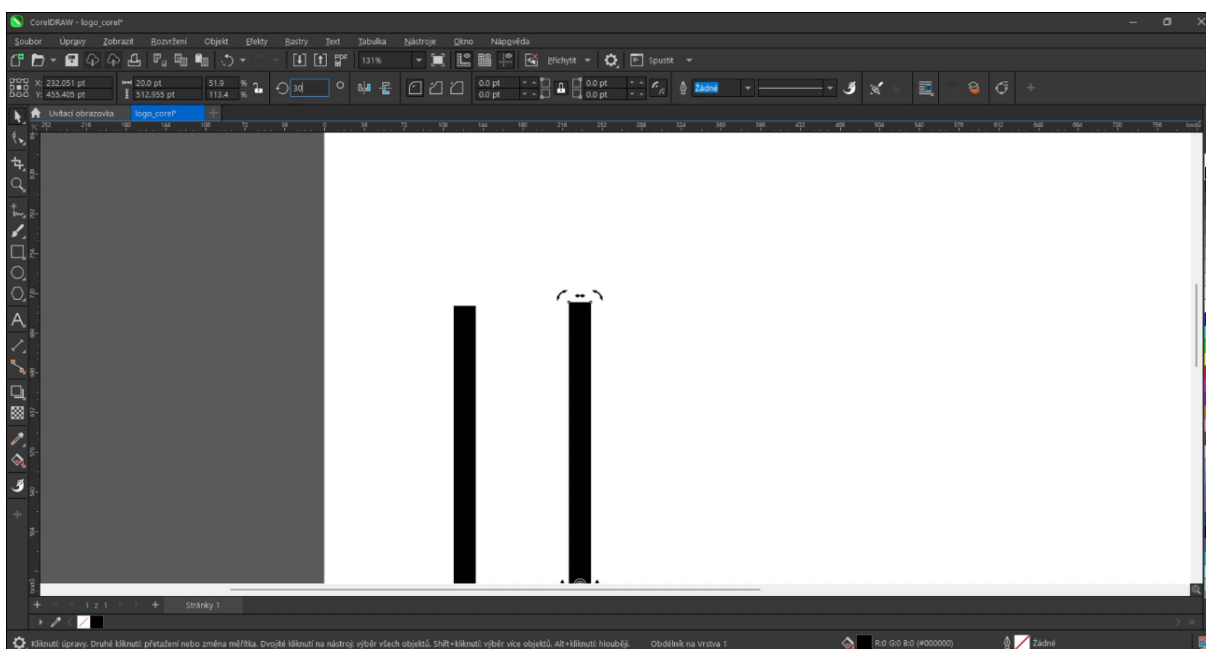


Obrázek 55: Obdélník s výplní (CorelDRAW 2024)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



Obrázek 56: Vložení a prodloužení obdélníku (CorelDRAW 2024)

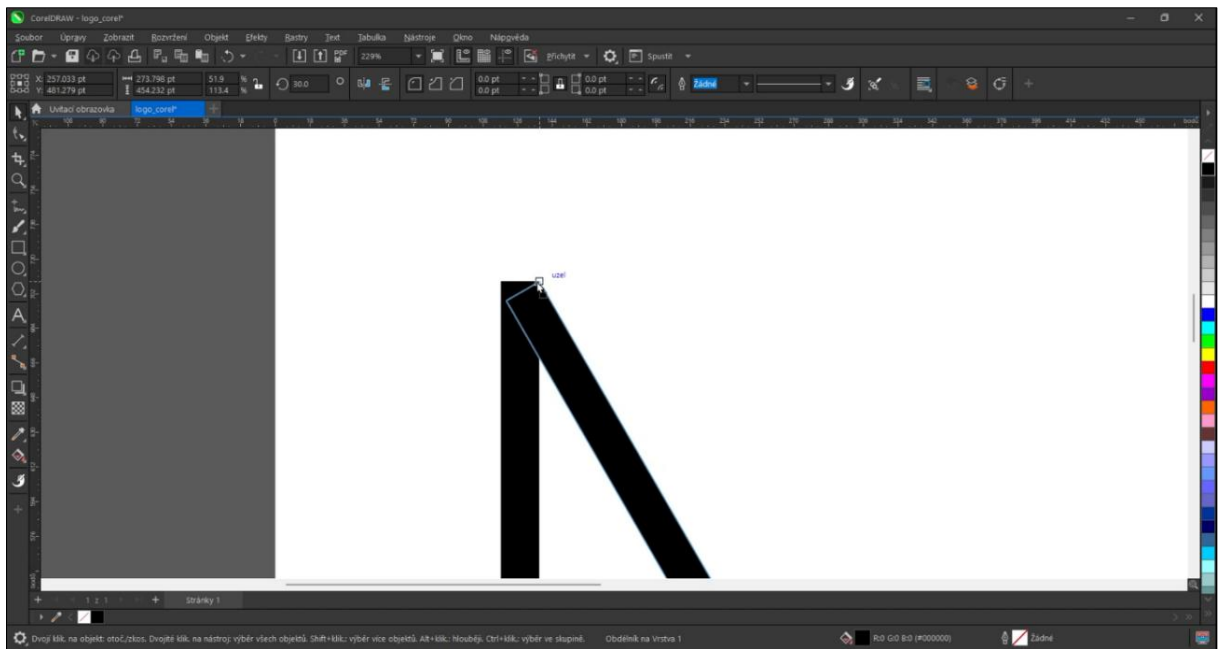
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



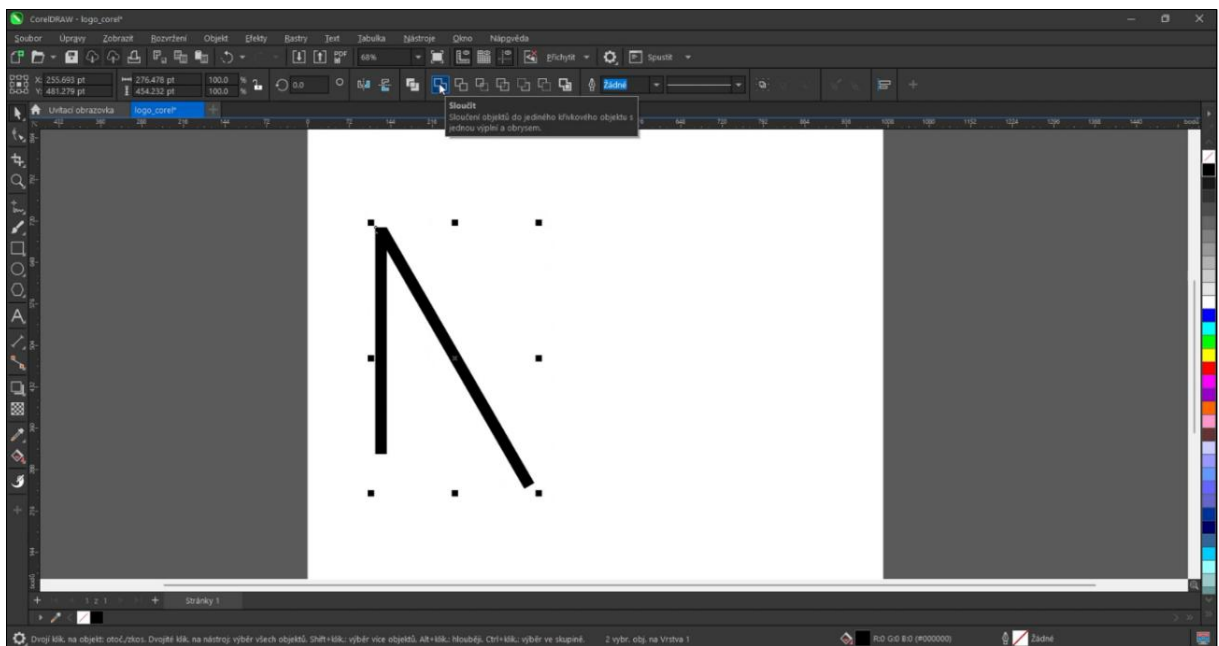
Obrázek 57: Natočení obdélníku o 30° (CorelDRAW 2024)

(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

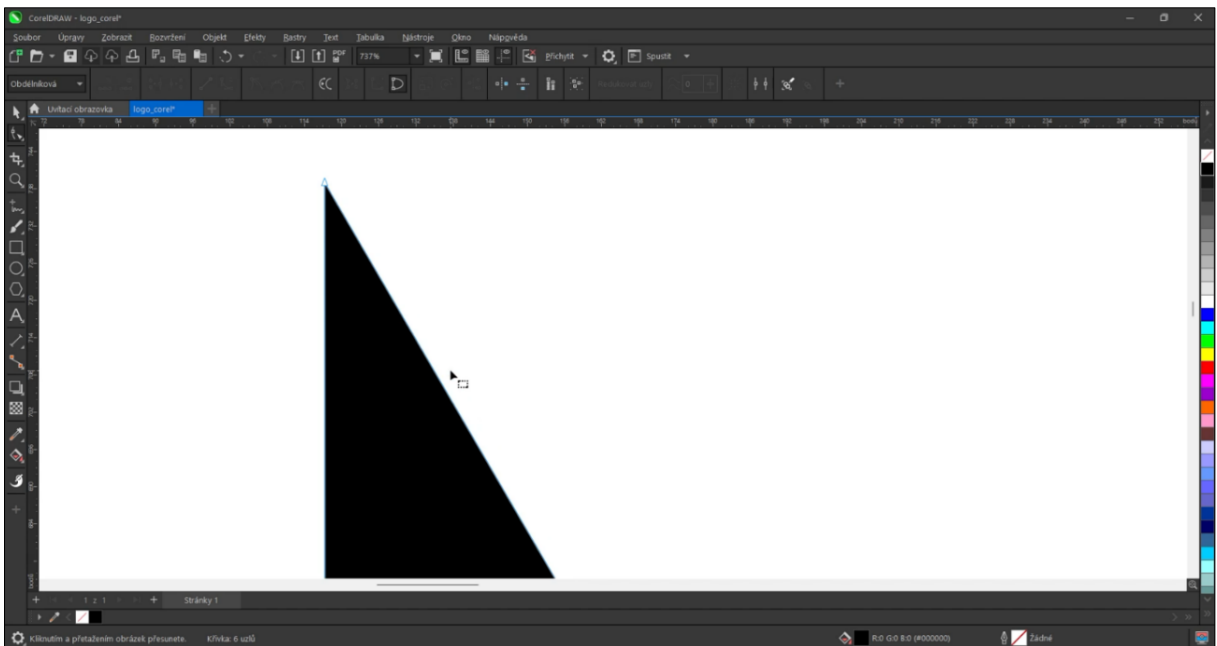
Natočený obdélník jsme umístili tak, aby jeho uzel navazoval na uzel původního obdélníku (viz Obrázek 58), čímž vznikl základ písmene „N“. Pro dokončení tvaru jsme na horní liště zvolili sloučení objektů a sloučili objekt do jednoho (viz Obrázek 59). Poté jsme použili nástroj „Tvar“ (F10) a pomocí úpravy kotevnicích bodů jsme vytvořili ostrou špičku základu písmene „N“ (viz Obrázek 60). Přebytný kotevní bod jsme odstranili, aby byl tvar co nejpřesnější.



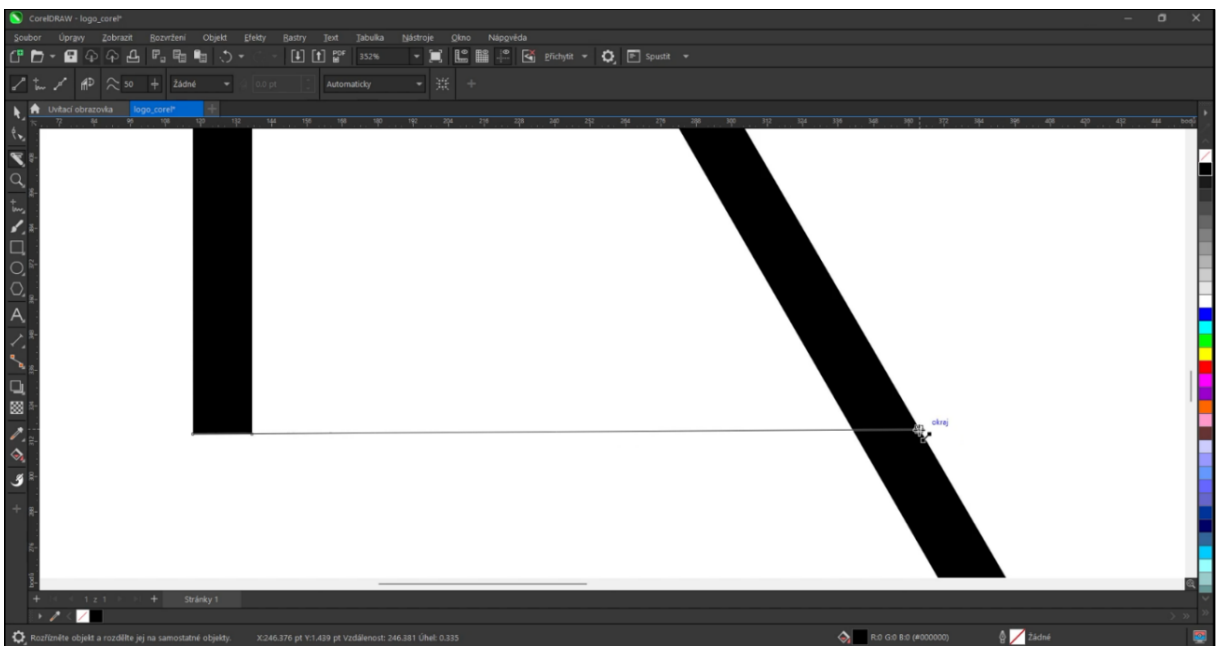
Obrázek 58: Posunutí natočeného obdélníku na uzel původního (CorelDRAW 2024)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



Obrázek 59: Sloučení obdélníků do základu tvaru písmene N (CorelDRAW 2024)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

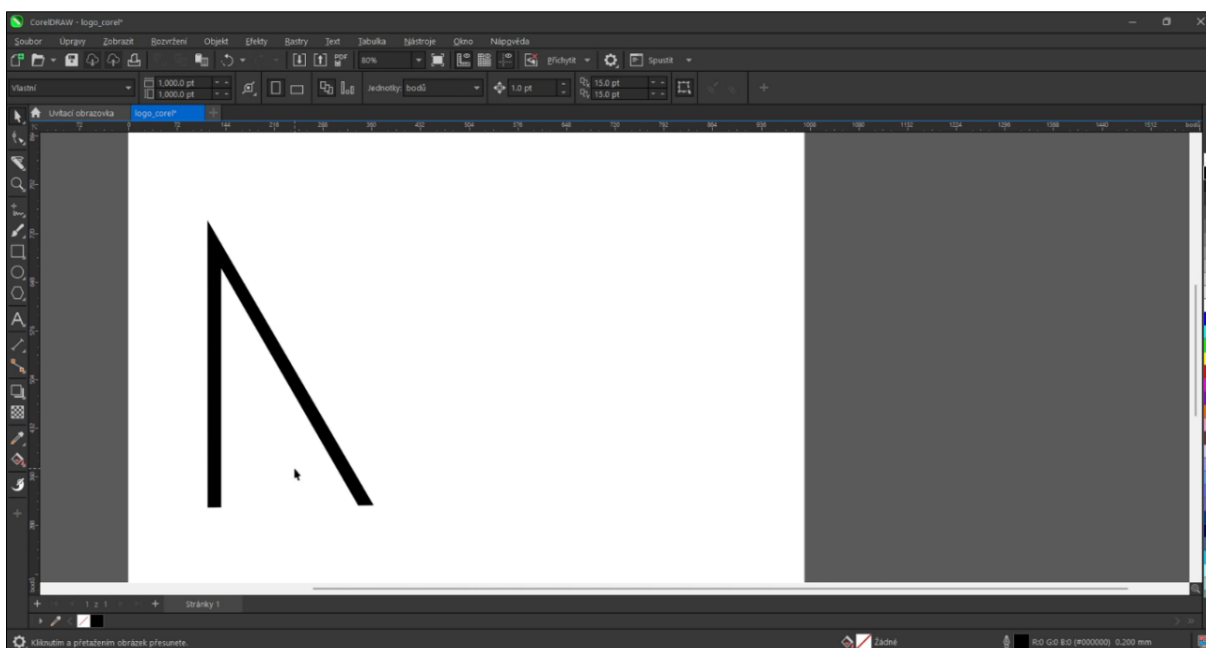


Obrázek 60: Vytvarovaná špička písmene N (CorelDRAW 2024)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



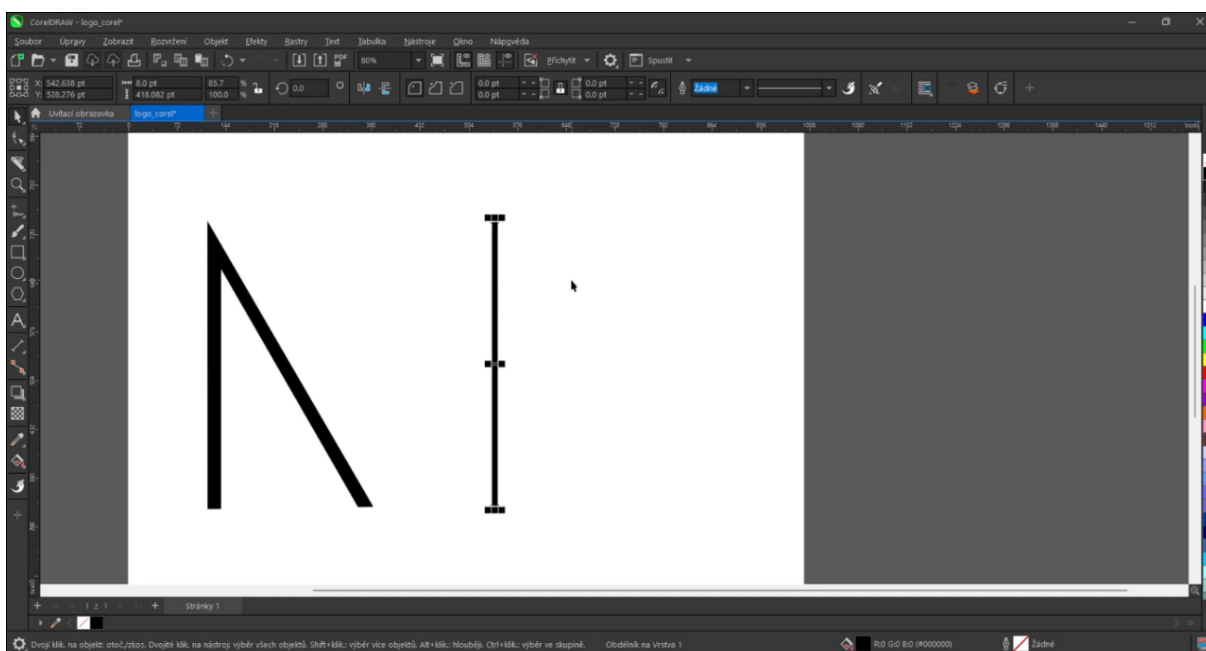
Obrázek 61: Oříznutí přebytečné části objektu (CorelDRAW 2024)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

Spodní část písmene „N“ bylo nutné oříznout (viz Obrázek 61), proto jsme k tomuto kroku využili nástroj „Nůž“. Řez jsme provedli provizorně s vědomím, že bude ještě upraven po dokončení dalších částí loga.



Obrázek 62: Základ písmene N pro logo Nicosmetics (CorelDRAW 2024)

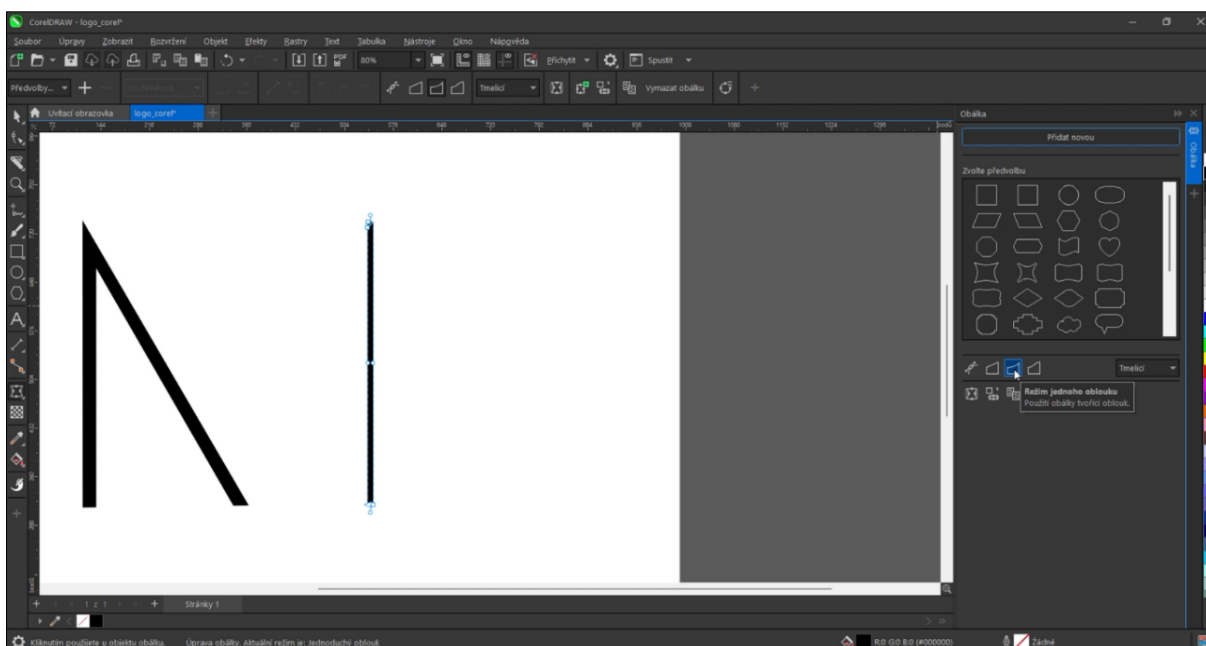
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



Obrázek 63: Obdélník pro základ listu z loga Nicosmetics (CorelDRAW 2024)

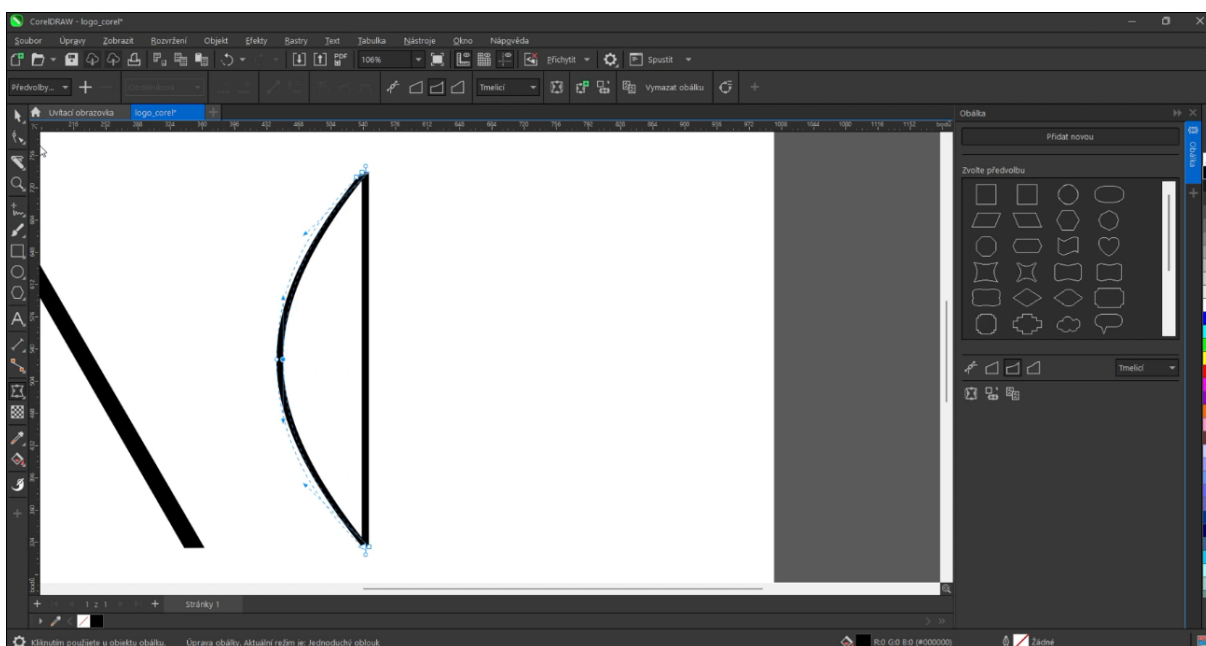
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

Dále jsme pokračovali vytvořením tvaru listu, který je součástí loga. Nejprve jsme vytvořili obdélník o šířce 8 bodů (pt) a výšce shodující se s výškou základu písmene „N“, nastavili jsme žádný obrys a černou výplň (viz Obrázek 63). Tento obdélník jsme následně zkopírovali, vložili a upravili pomocí funkce „Obálka“ (Ctrl + F7) (viz Obrázek 64). V režimu jednoho oblouku jsme ručně upravili kotevní body, čímž jsme vytvořili první polovinu listu (viz Obrázek 65).



Obrázek 64: Upravení vloženého obdélníku pomocí funkce obálka (CorelDRAW 2024)

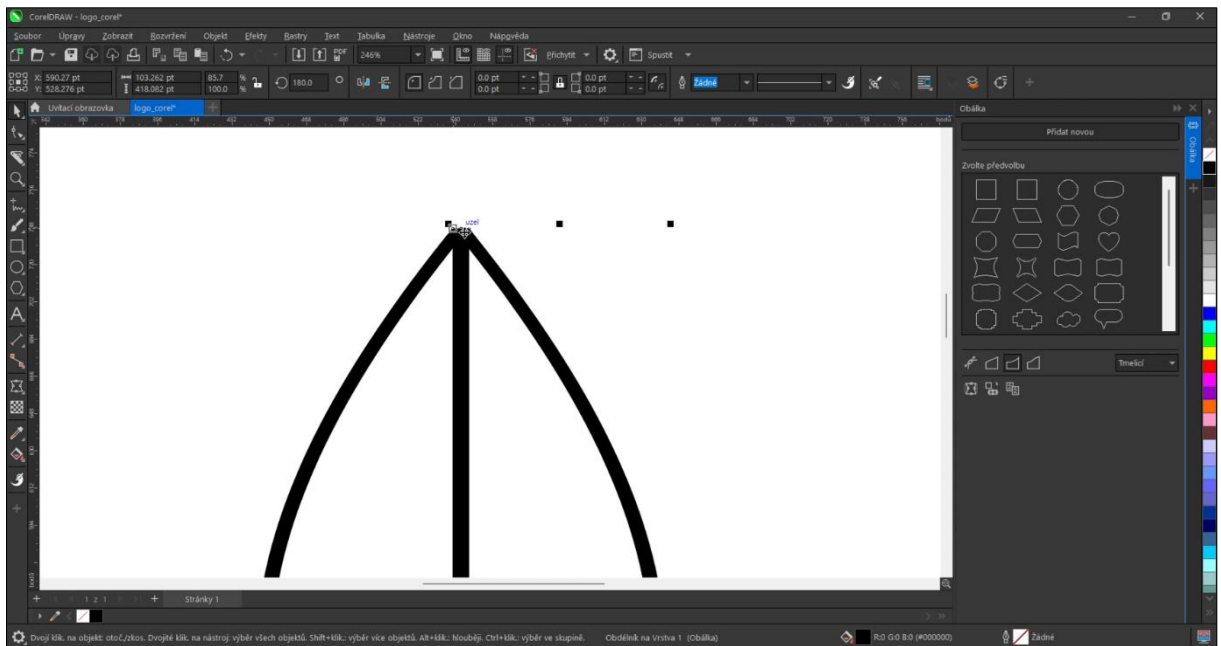
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



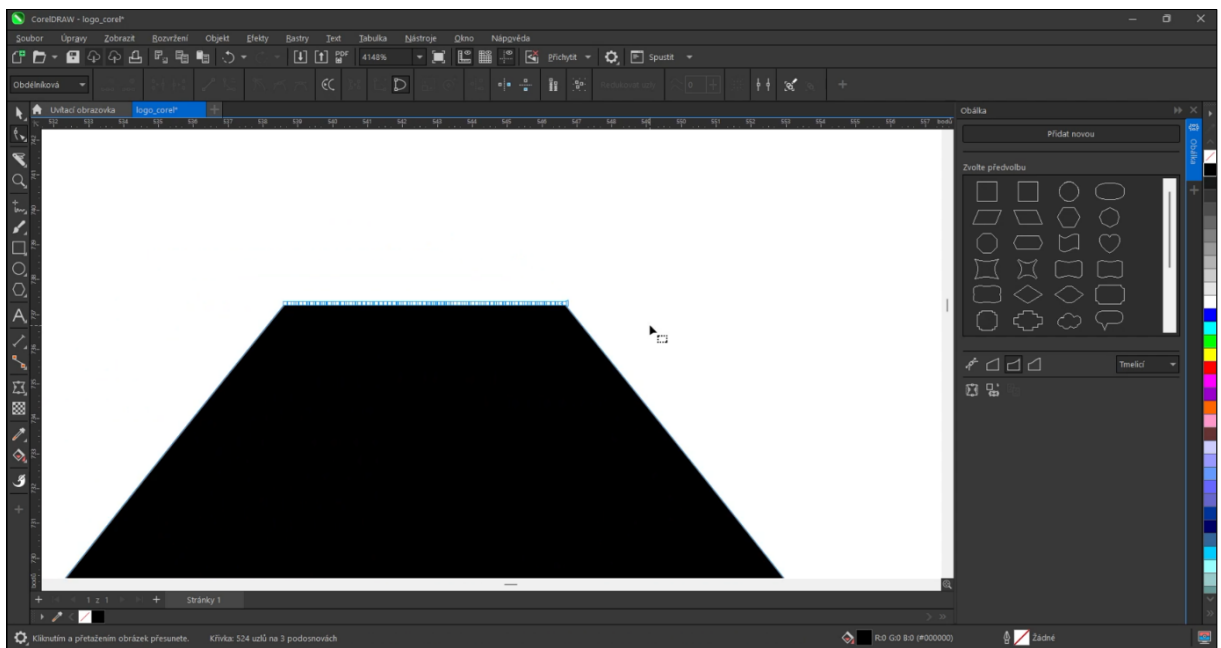
Obrázek 65: Upravení kotevnic bodů do tvaru poloviny listu (CorelDRAW 2024)

(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

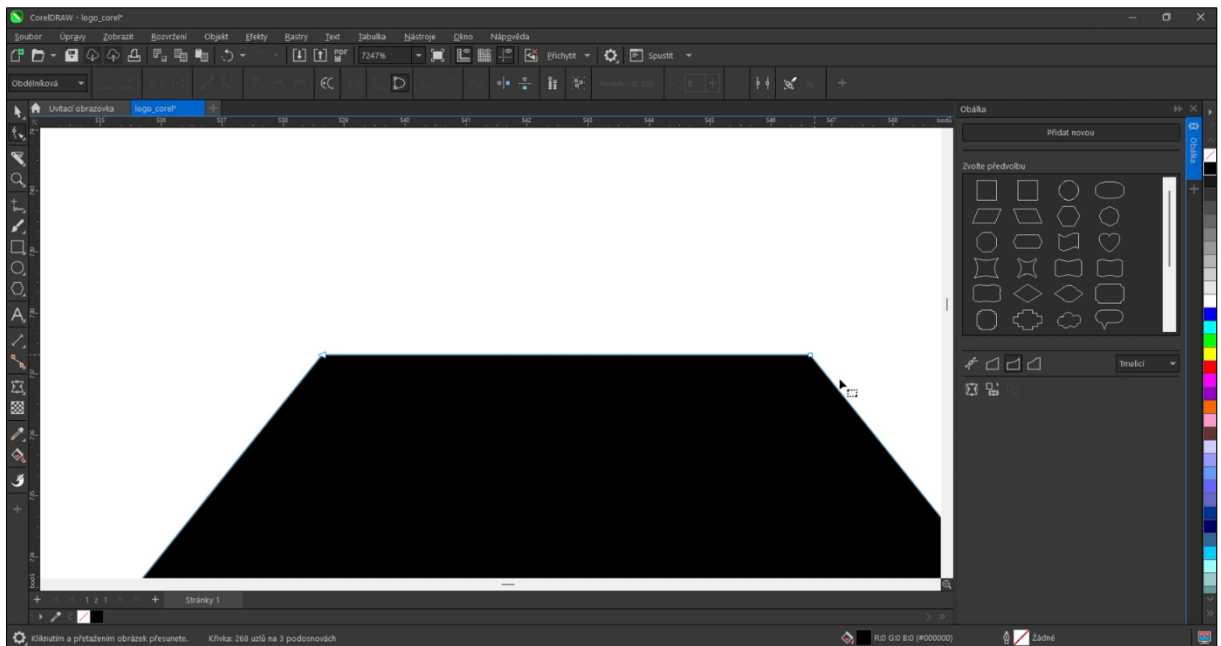
Pro dosažení symetrie jsme tento objekt kopírovali, zrcadlili a přemístili na pravou stranu (viz Obrázek 66), kde jsme jej sloučili. Poté jsme znovu využili nástroj „Tvar“ (F10), odstranili přebytečné kotevní body (viz Obrázek 67 a Obrázek 68) a upravili koncové body listu do ostrých špiček. Pro přesné vytvoření hran listu jsme na horní liště nastavili vytváření úseček (viz Obrázek 69). Stejný postup jsme zopakovali i pro dolní špičku listu (viz Obrázek 70).



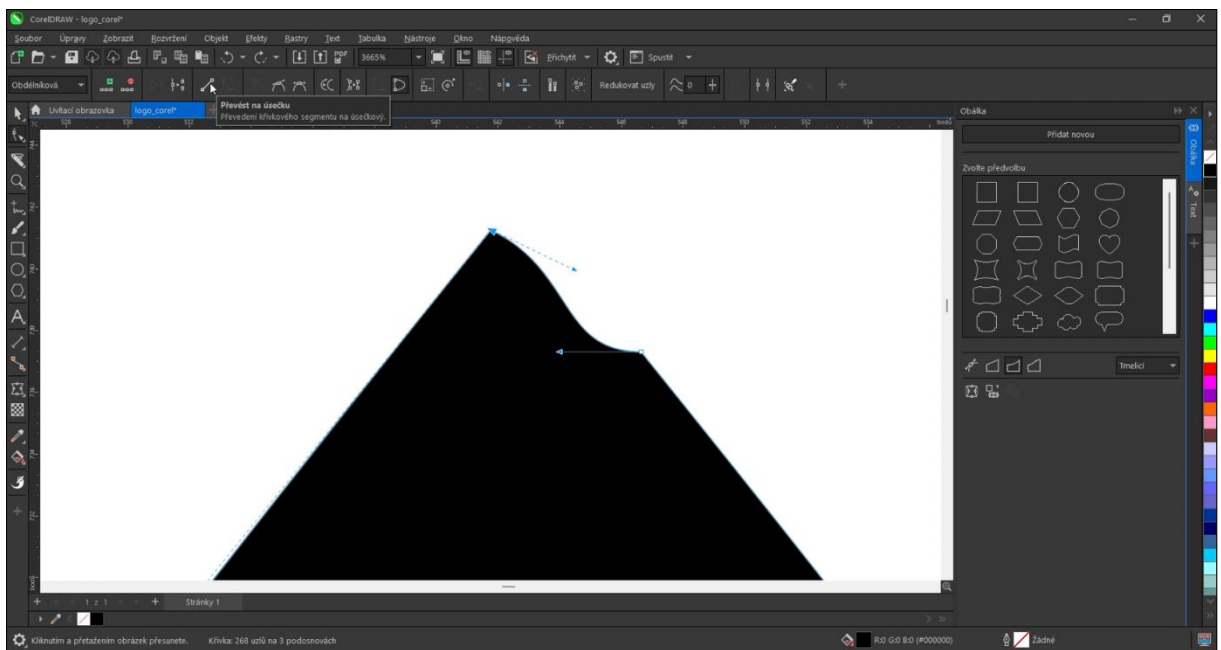
Obrázek 66: Umístění zrcadleného objektu na pravou stranu (CorelDRAW 2024)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



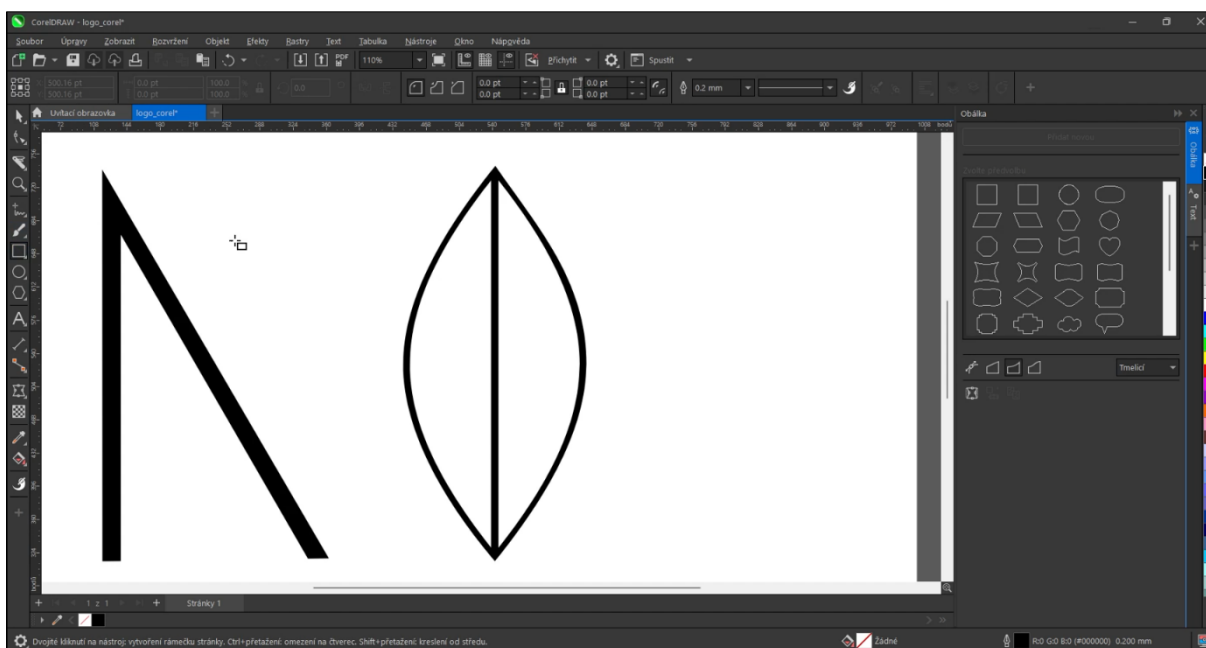
Obrázek 67: Přebytečné kotvací body sloučeného objektu (CorelDRAW 2024)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



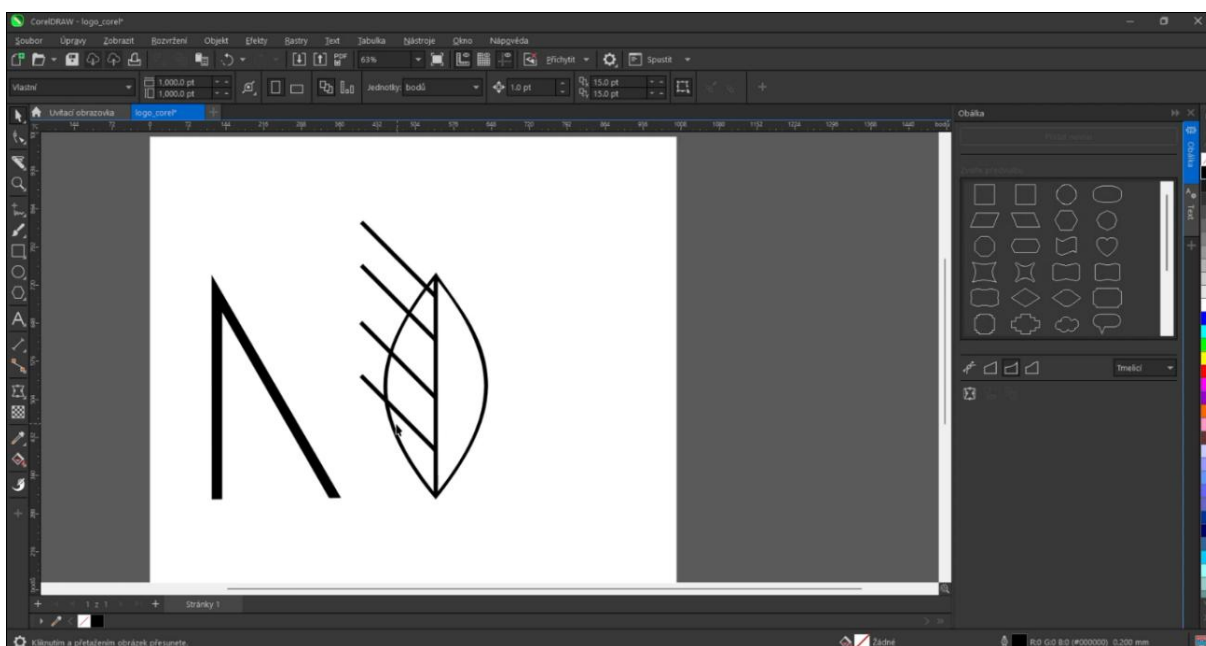
Obrázek 68: Odstraněné přebytečné kotvení body sloučeného objektu (CorelDRAW 2024)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



Obrázek 69: Nastavení vytváření úseček při vytváření špičky objektu (CorelDRAW 2024)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

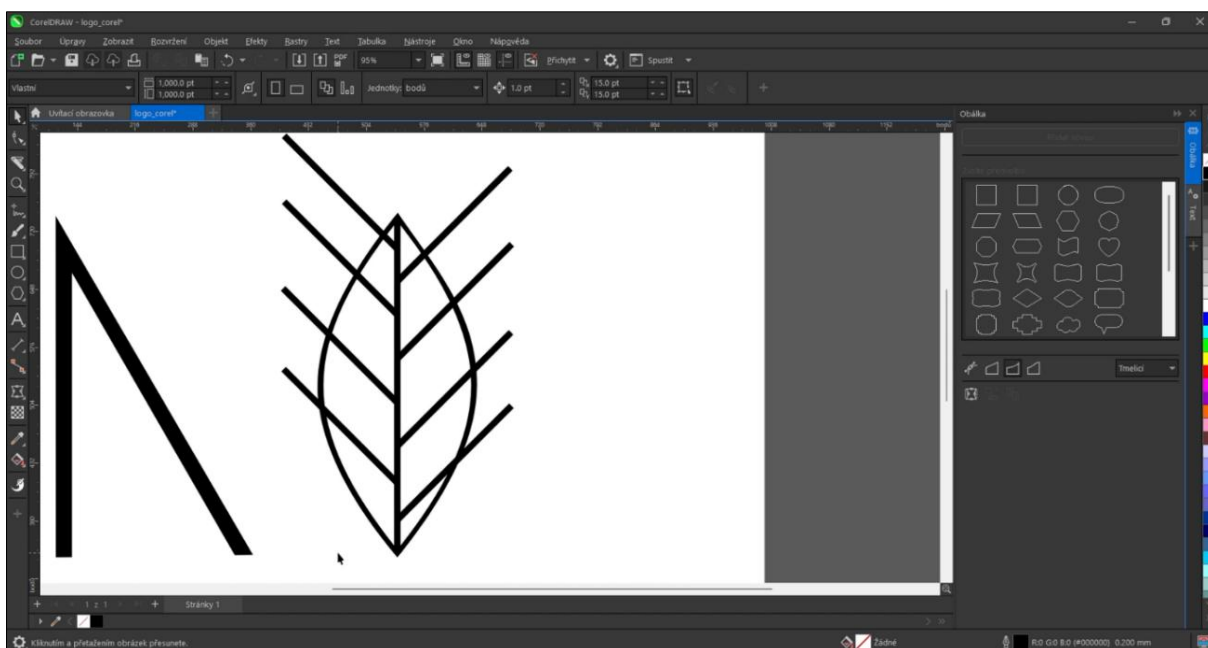


Obrázek 70: Objekt s ostrými špičky (CorelDRAW 2024)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



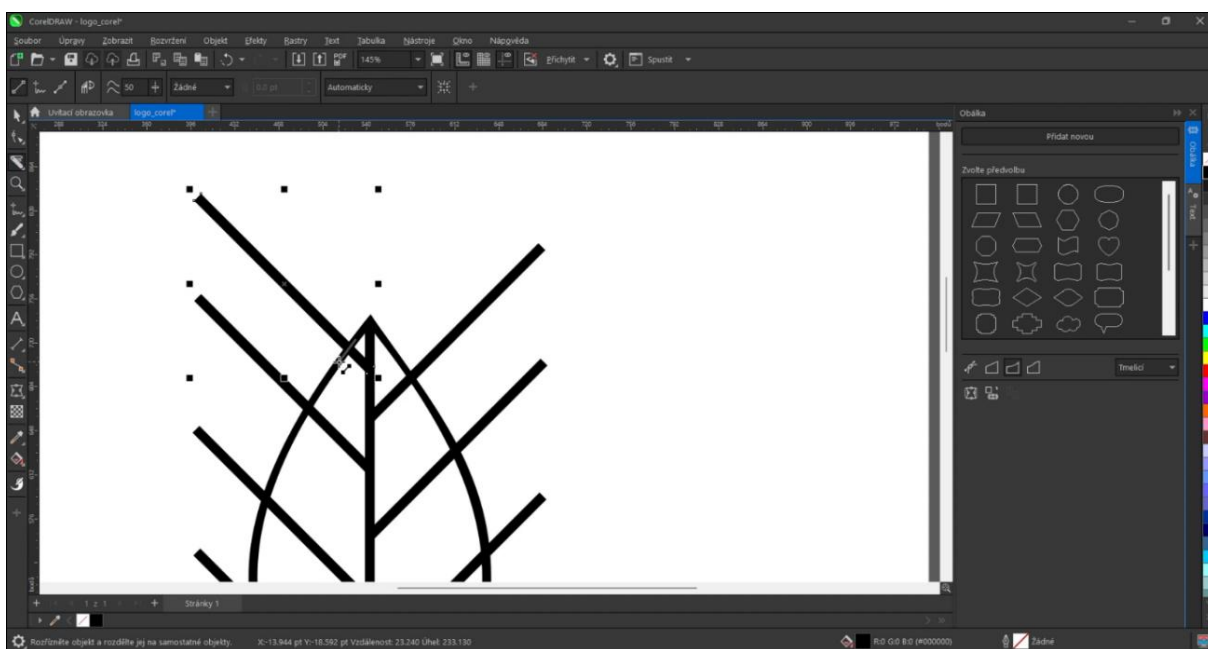
Obrázek 71: Umístění obdélníků do první poloviny listu (CorelDRAW 2024)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

Pro dokončení detailů listu potřebujeme vytvořit jeho žilky. Tento krok jsme provedli vytvořením obdélníku o šířce 8 bodů (pt), který jsme natočili o 45° a umístěn do první poloviny listu. Každý obdélník jsme následně zkopírovali, vložili a přesně rozmístili podle předlohy (viz Obrázek 71). U druhé poloviny listu jsme postupovali stejně, avšak objekty jsme zrcadlili, aby odpovídaly požadované symetrii (viz Obrázek 72).



Obrázek 72: Vložení obdélníků do druhé poloviny listu (CorelDRAW 2024)

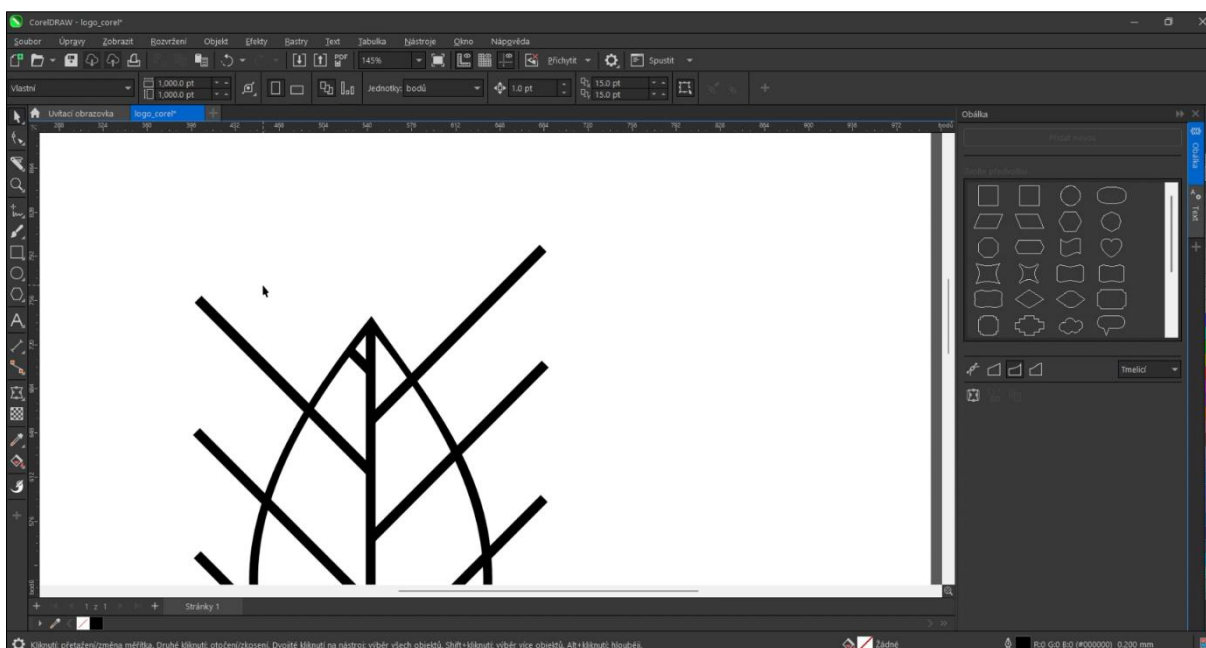
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



Obrázek 73: Použití nástroje nůž pro ořezání přesahujících objektů (CorelDRAW 2024)

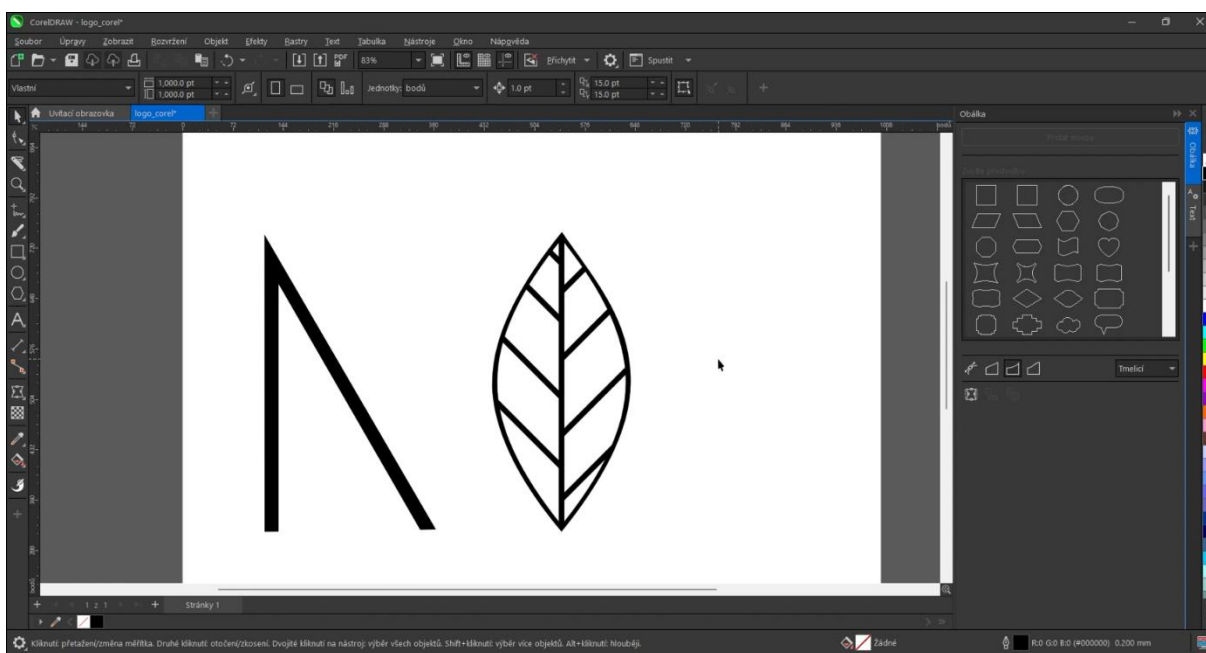
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

Následně musíme odstranit přesahující části žilek, což jsme provedli pomocí nástroje „Nůž“ (viz Obrázek 73 a Obrázek 74). Po oříznutí jsme jednotlivé objekty sloučili do jednoho objektu (viz Obrázek 75).



Obrázek 74: Výsledné ořezání pomocí nástroje nůž (CorelDRAW 2024)

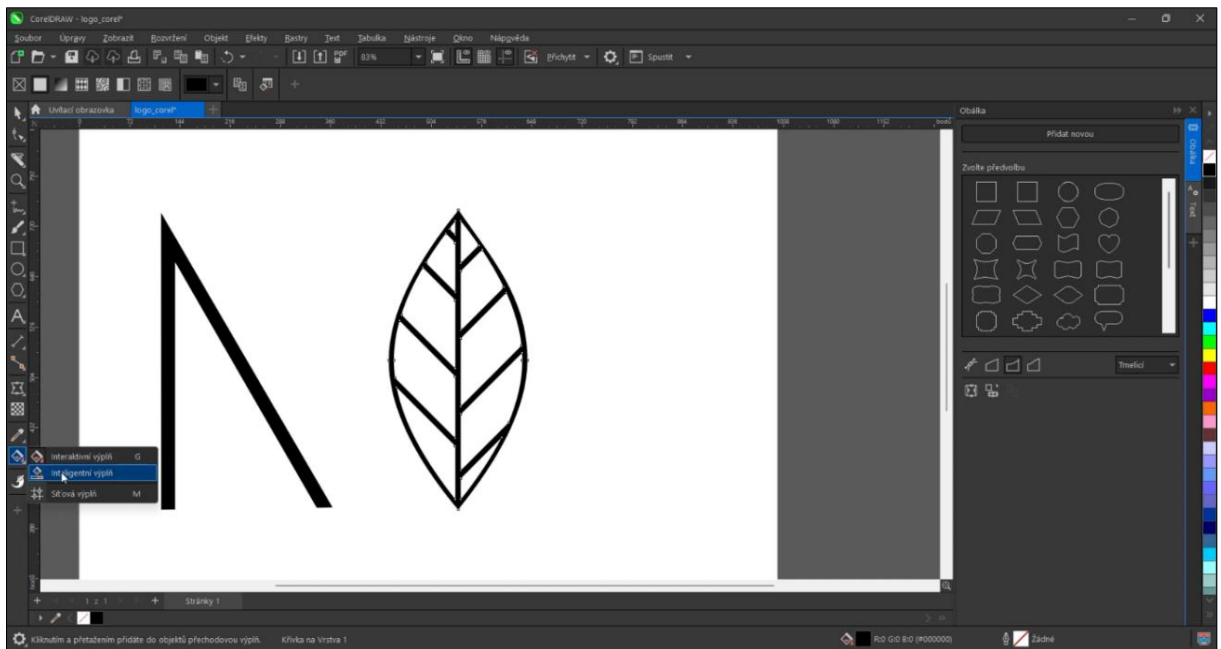
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



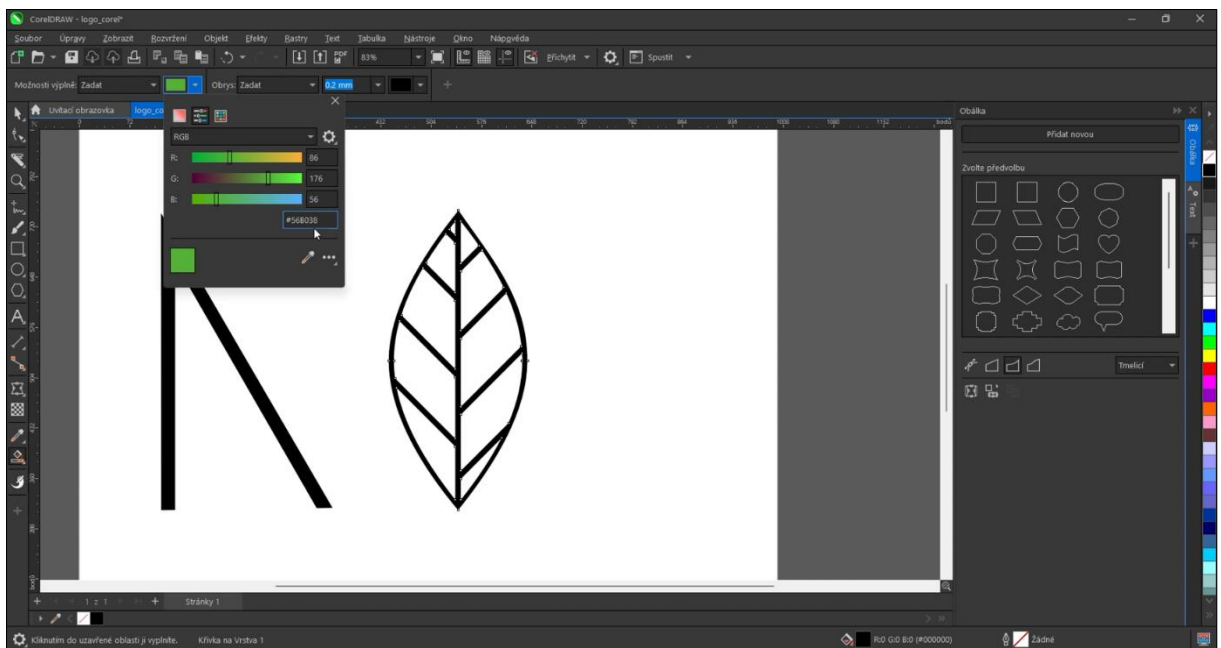
Obrázek 75: Sloučený objekt tvořící tvar listu z loga Nicosmetics (CorelDRAW 2024)

(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

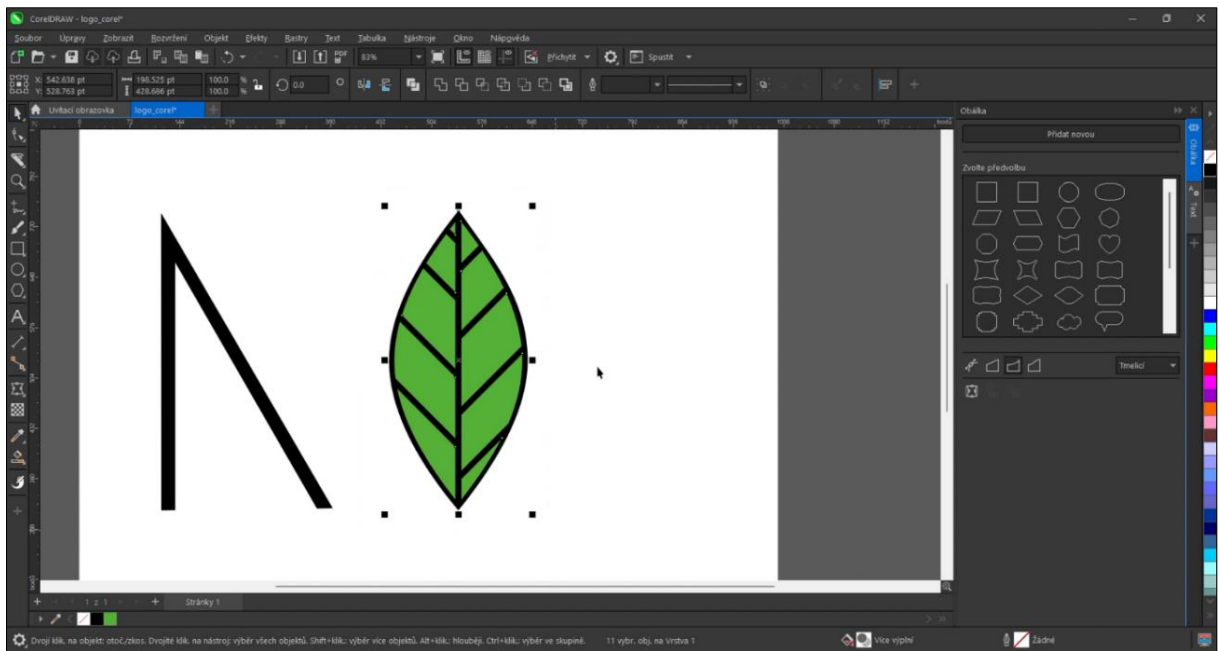
Jakmile má list správný tvar, je potřeba list vybarvit. K tomu jsme využili nástroj „Inteligentní výplň“ (viz Obrázek 76) a zvolili zelenou barvu #56B038 (viz Obrázek 77). Každou část listu jsme postupně vyplnili touto barvou. Po dokončení vyplňování jsme list nesloučili, ale pouze seskupili (viz Obrázek 78), aby si jednotlivé části zachovaly svou strukturu a mohly být případně upravovány.



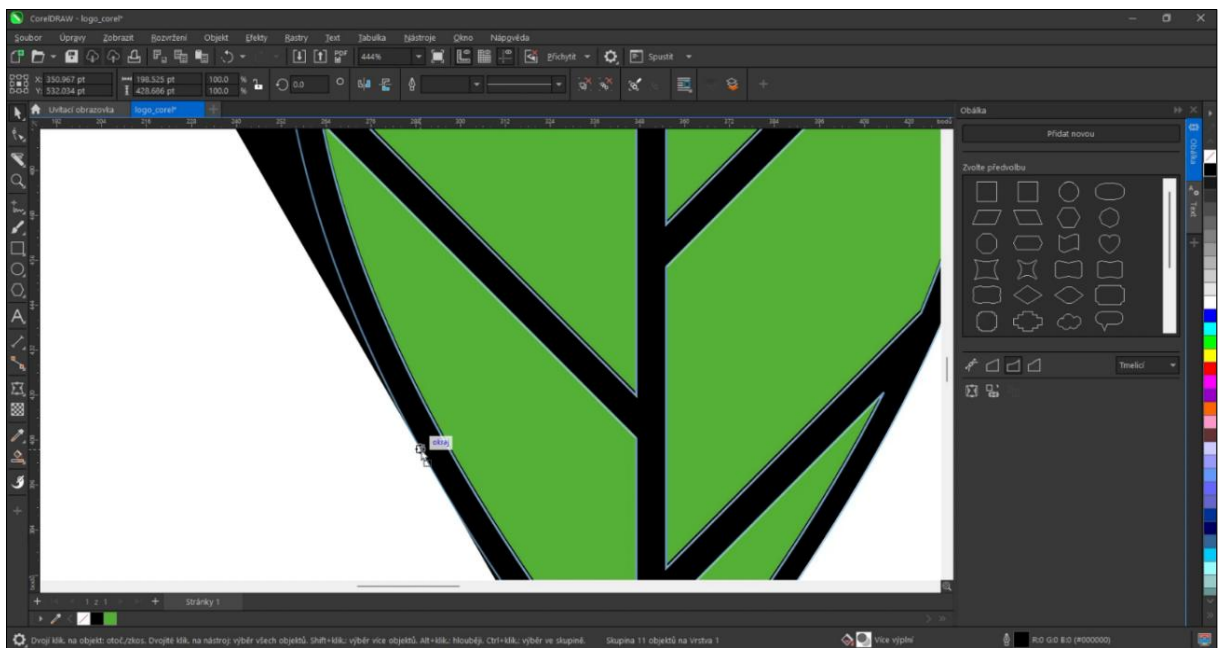
Obrázek 76: *Inteligentní výplň (CoreDRAW 2024)*
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



Obrázek 77: *Výběr barvy (CoreDRAW 2024)*
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

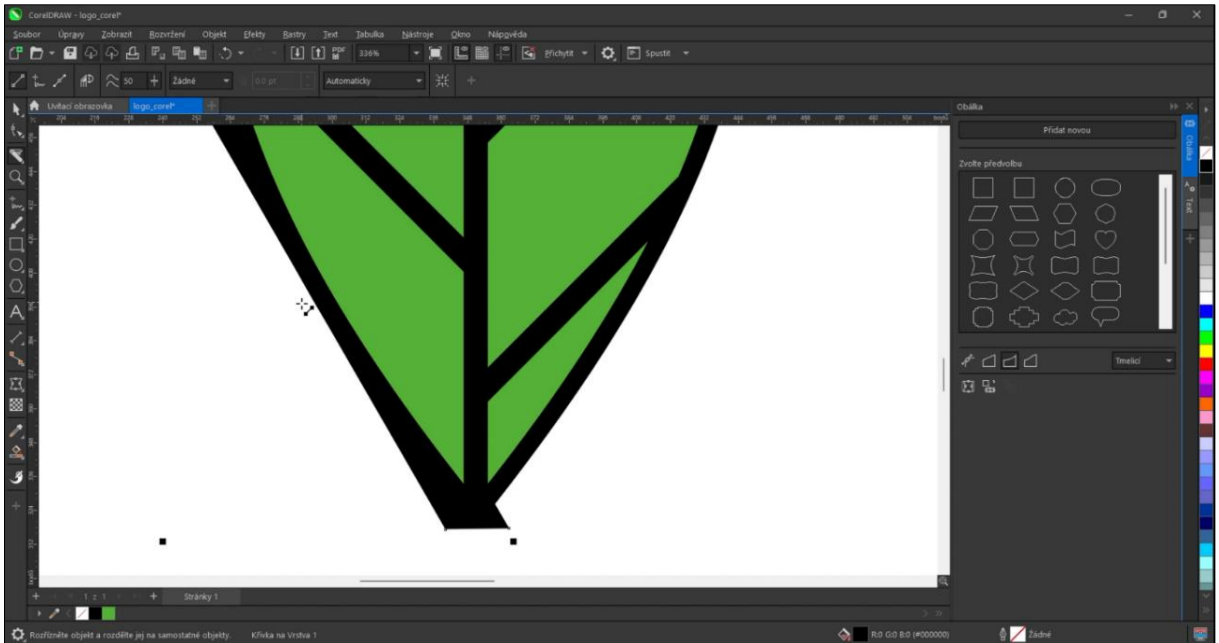


Obrázek 78: Vybarvený a seskupený list (CorelDRAW 2024)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

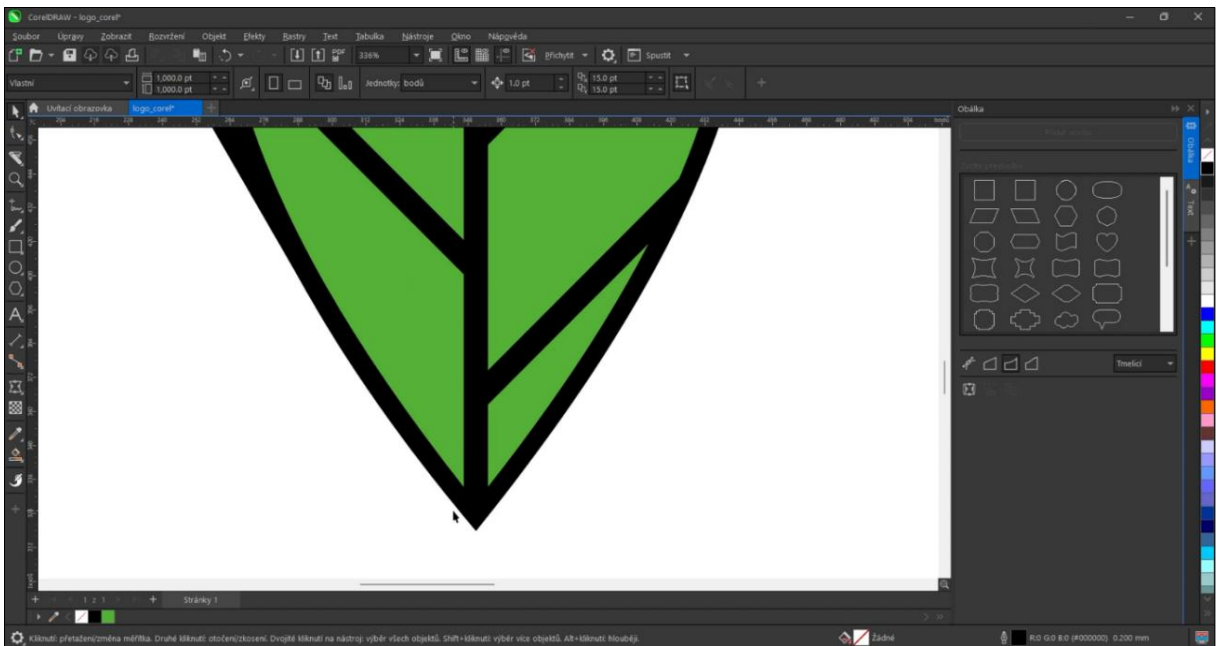


Obrázek 79: Přesné zarovnání listu s písmenem N (CorelDRAW 2024)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

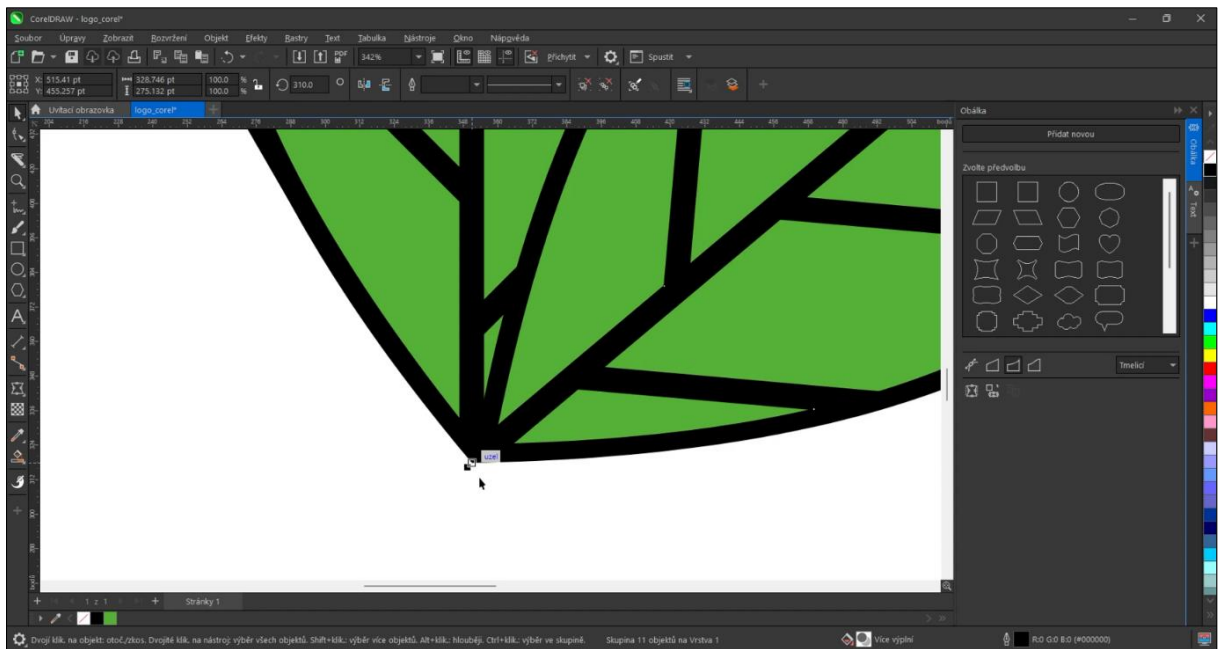
Dalším krokem je propojení listu s písmenem „N“. Celý list jsme přesunuli na okraj písmene a přesně zarovnali (viz Obrázek 79). Následně jsme využili nástroj „Nůž“ (viz Obrázek 80) k odstranění přesahujících částí písmene „N“, které kolidovaly s listem. Po této úpravě jsme list zkopírovali, otočili o 310° a umístili jej na správné místo podle předlohy (viz Obrázek 82).



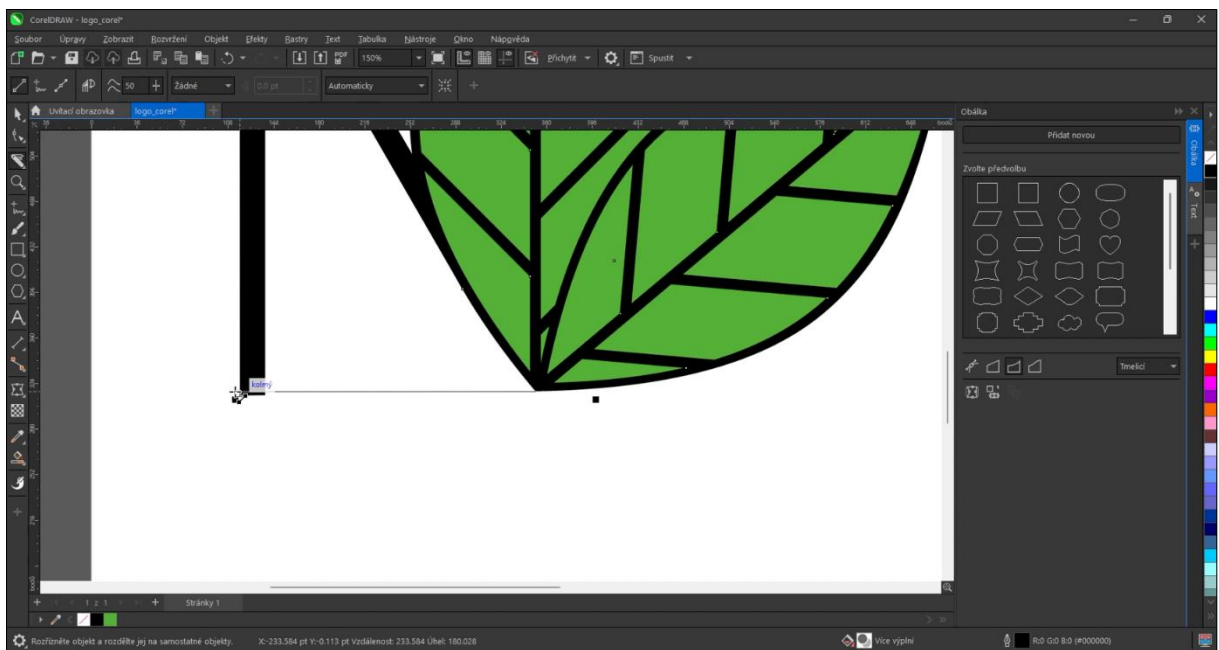
Obrázek 80: Využití nástroje nůž (CorelDRAW 2024)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



Obrázek 81: Výsledné ořezání (CorelDRAW 2024)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

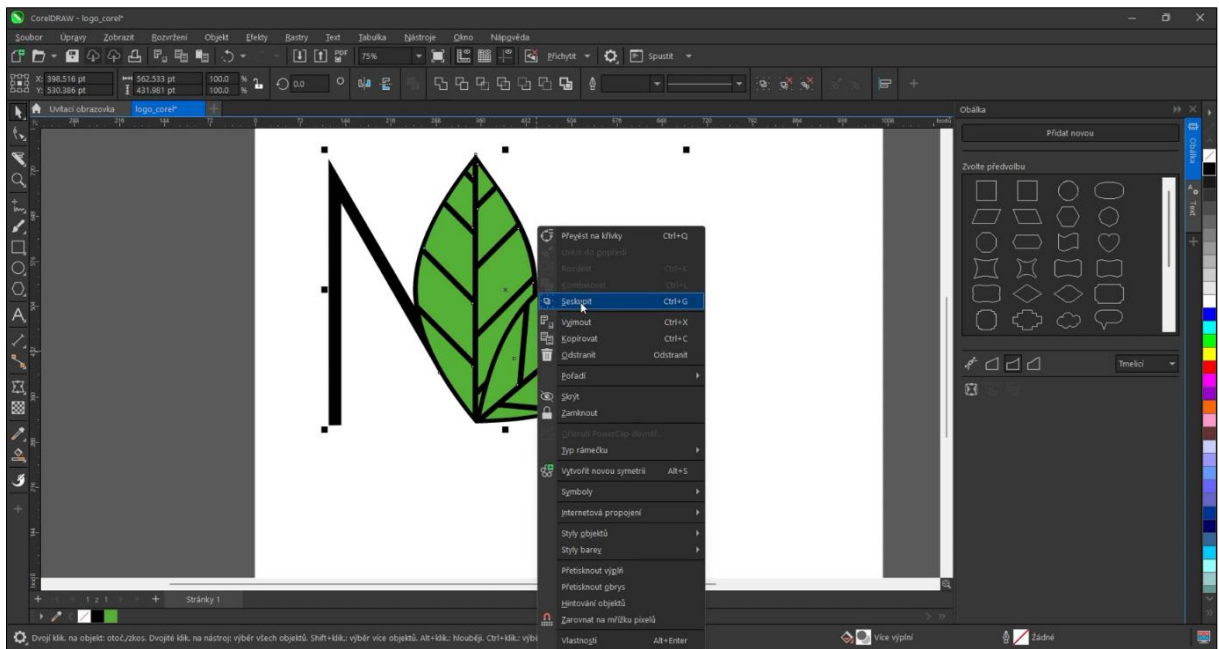


Obrázek 82: Umístění kopírovaného listu natočeného o 310 stupňů (CoreDRAW 2024)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



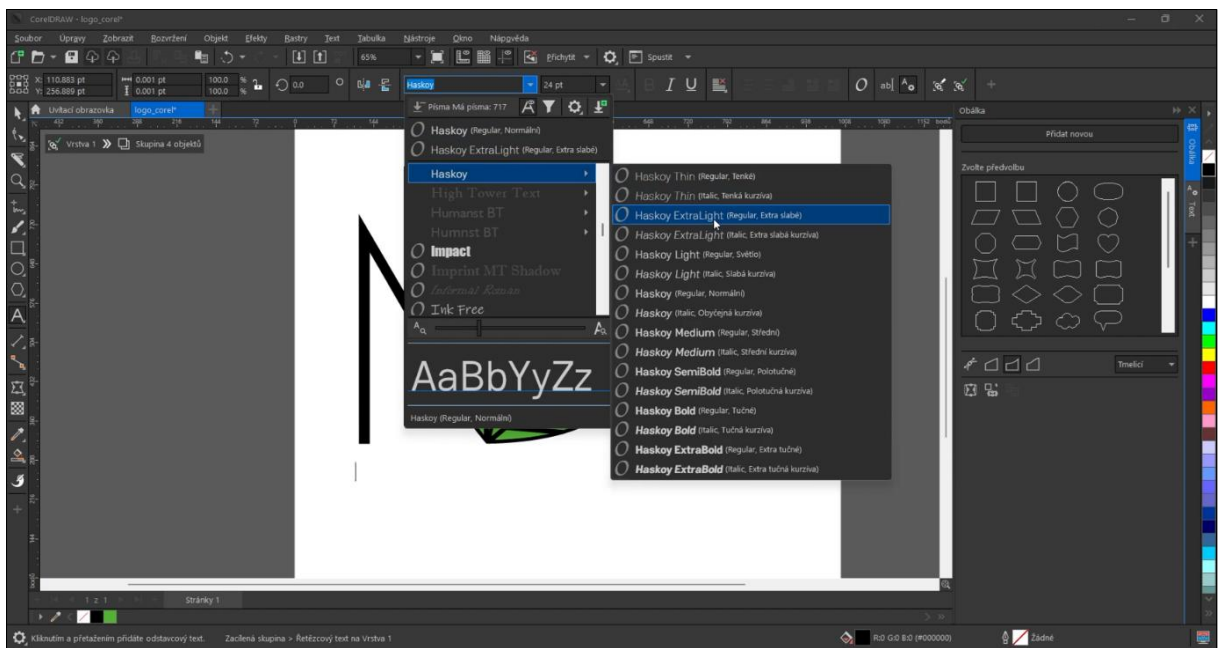
Obrázek 83: Použití nástroje nůž pro zarovnání s písmenem N (CoreDRAW 2024)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

Pro úpravu proporcí jsme znovu použili nástroj Nůž, kterým jsme provedli řez pro přesné zarovnání s písmenem „N“ (viz Obrázek 83). Po dokončení všech úprav jsme listy i písmeno „N“ seskupili (viz Obrázek 84), čímž jsme dokončili hlavní část loga.



Obrázek 84: Seskupení objektů a vznik symbolu logo Nicosmetics (CorelDRAW 2024)

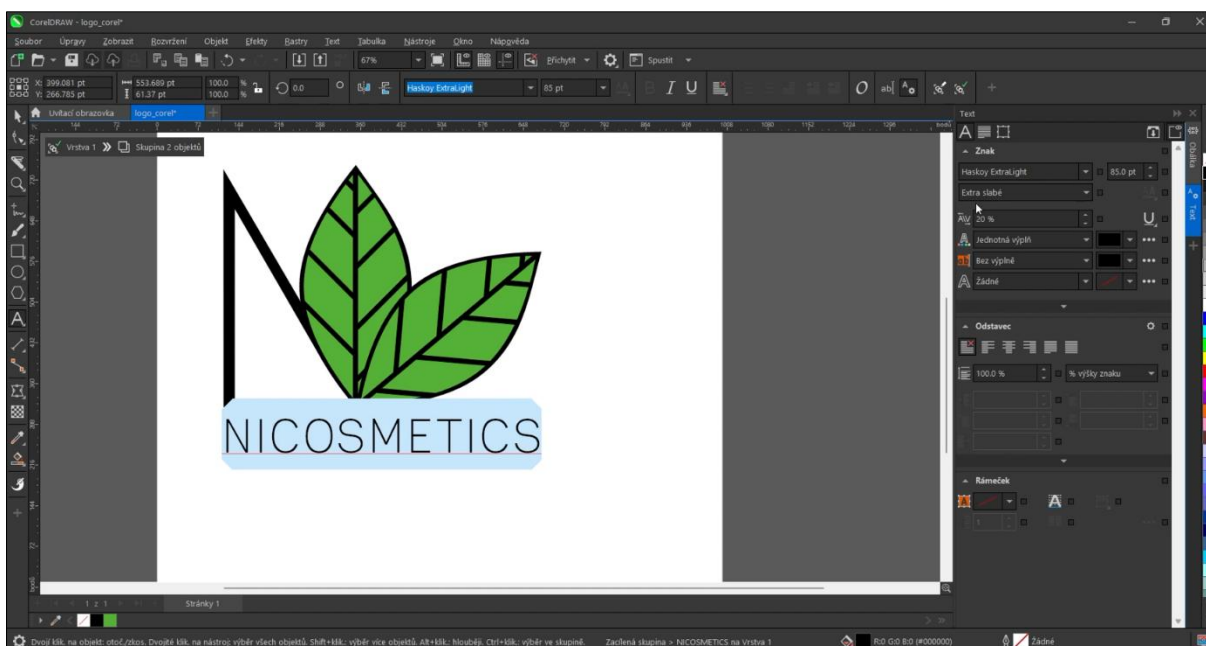
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



Obrázek 85: Zvolení fontu Hasköy Extra Light (CorelDRAW 2024)

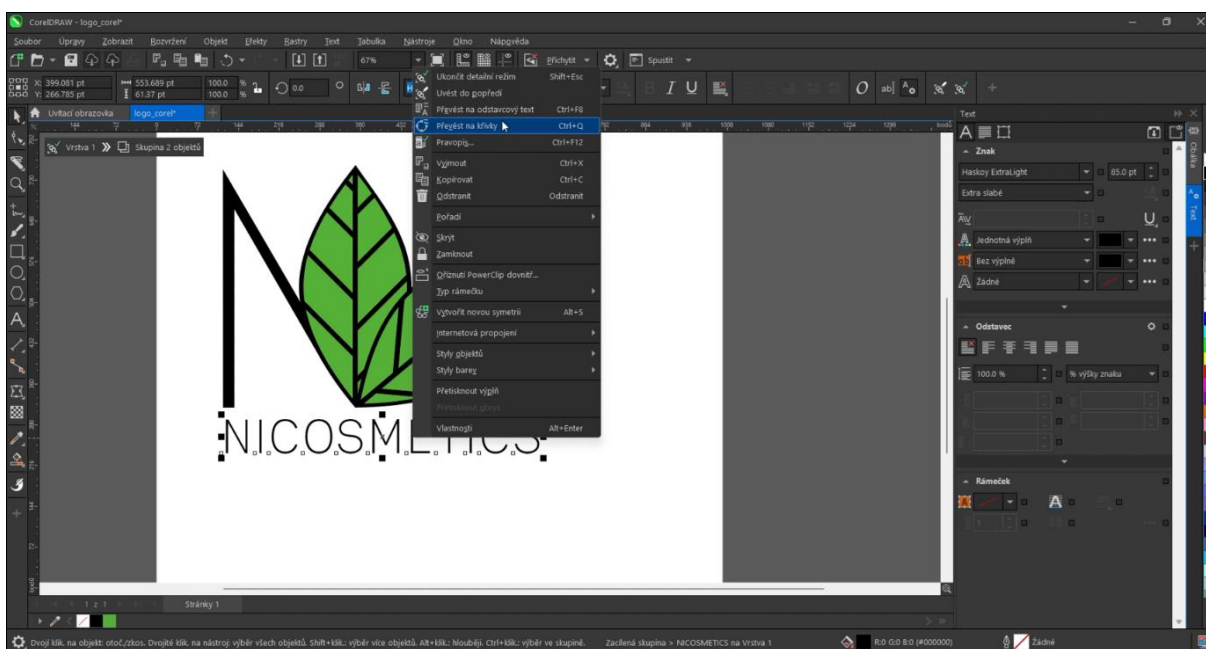
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

Posledním krokem je přidání textu, který doplňuje logo. Pomocí nástroje Text jsme zvolili font Hasköy Extra Light (viz Obrázek 85) o velikosti 85 bodů (pt). V nastavení textu (Ctrl + T) jsme upravili mezeru mezi písmeny na 20 % (viz Obrázek 86). Text jsme poté zarovnali doprostřed pod symbol logo a následně převedli na křivky (viz Obrázek 87), abychom předešli problémům s kompatibilitou fontu.



Obrázek 86: Úprava mezer mezi písmeny a velikosti písma (CorelDRAW 2024)

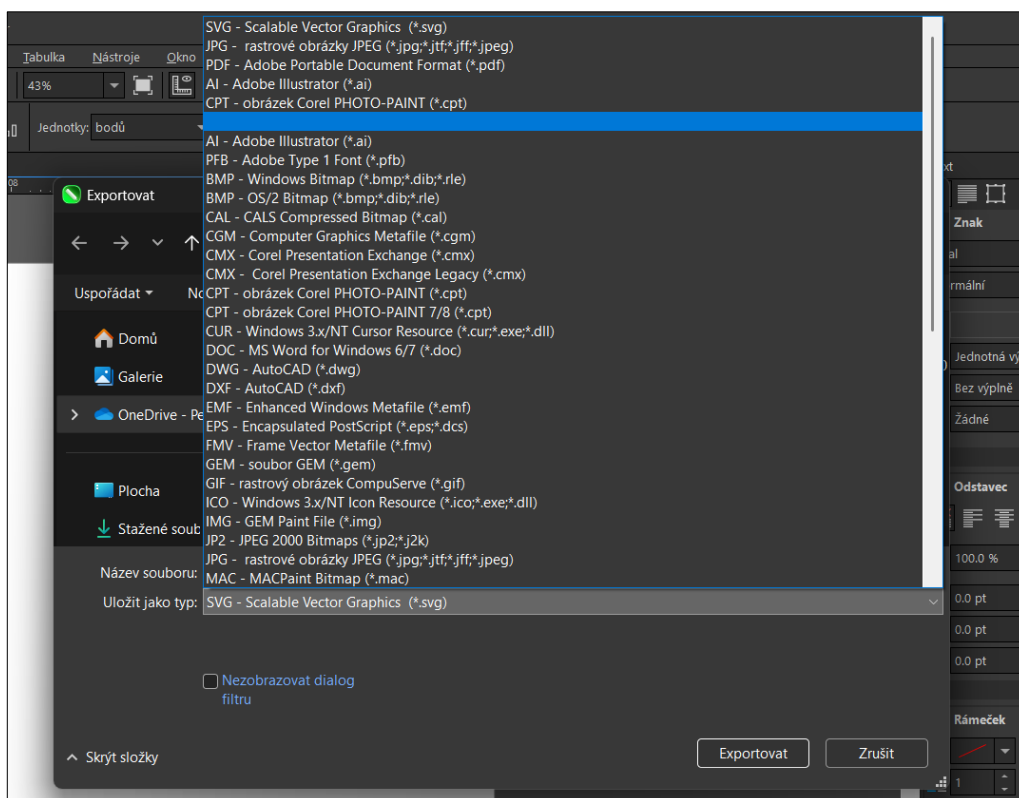
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



Obrázek 87: Převedení textu na křivky (CorelDRAW 2024)

(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

Po dokončení všech úprav jsme logo exportovali do vhodného formátu (viz Obrázek 88). CorelDRAW nabízí široké možnosti exportu. Vektorové formáty zahrnují SVG, AI pro kompatibilitu s Adobe Illustrator, PDF jako široce používaný formát pro tisk nebo také EPS. K dispozici je i formát DXF, který je využíván pro technické kreslení. Samozřejmostí je i nativní formát CDR, který zachovává všechny editační možnosti pro budoucí úpravy.



Obrázek 88: Možnosti exportu (CorelDRAW 2024)

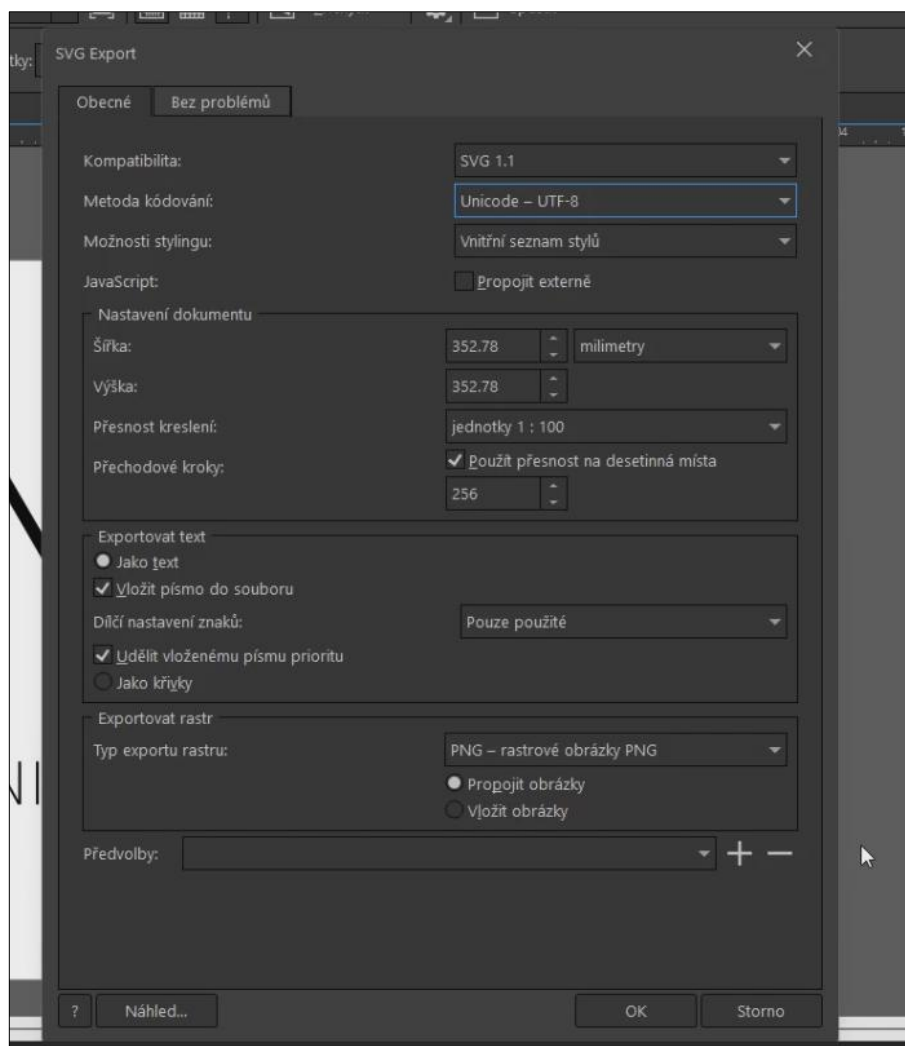
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

Vedle vektorových formátů umožňuje CorelDRAW export i do rastrových formátů (viz Obrázek 88) jako např. PNG, JPG, BMP, TIFF nebo GIF.

V případě exportu loga Nicosmetics jsme zvolili formát SVG, protože umožňuje zachování vektorových vlastností a průhledného pozadí. Exportní dialog (viz Obrázek 89) v CorelDRAW poskytuje možnost nastavení kompatibility (SVG 1.1¹⁵), metody kódování (Unicode – UTF-8¹⁶) a přesnosti vykreslování, což umožňuje optimalizaci souboru pro další použití.

¹⁵ SVG 1.1 – aktualizovaná verze vektorového formátu SVG.

¹⁶ Unicode – UTF-8 – znaková sada, která umožňuje reprezentovat text ve všech světových jazycích.



Obrázek 89: Export do formátu SVG (CorelDRAW 2024)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



Obrázek 90: Vyhotované logo (CorelDRAW 2024)

(Zdroj: vlastní zpracování)

Hodnocení programu CorelDRAW 2024

CorelDRAW 2024 je dostupný pro Windows a macOS, což zajišťuje širokou kompatibilitu pro většinu uživatelů. Chybí však podpora pro Linux, což může být nevýhoda pro ty, kteří pracují v tomto prostředí. Vedle desktopových verzí existuje také CorelDRAW.app pro iPad, která umožňuje editaci grafiky na mobilních zařízeních. Při porovnání s verzí Adobe Illustratoru pro iPad se ukázalo, že CorelDRAW.app je výrazně omezenější a spíše slouží jen k základním úpravám a spolupráci než k plnohodnotné tvorbě. Z tohoto důvodu by hodnocení nemělo být stejné jako u Illustratoru, a proto jsme udělili v rámci kritéria **Kompatibilita OS 3/5 bodů**.

CorelDRAW 2024 nabízí širokou podporu formátů, a to jak pro vektorovou, tak pro rastrovou grafiku. Program umožňuje export do standardních vektorových formátů jako SVG, PDF, EPS, DXF a samozřejmě i do vlastního formátu CDR. Překvapivá byla možnost exportu do nativního formátu Adobe Illustratoru (AI), což usnadňuje přenositelnost souborů mezi CorelDRAW a softwarem od Adobe. Zároveň program podporuje otevírání souborů AI, což rozšiřuje jeho kompatibilitu a usnadňuje práci s grafikou napříč různým softwarem. Kromě vektorových formátů CorelDRAW umožňuje i export do rastrových formátů, jako jsou PNG, JPG, BMP, TIFF a GIF, což poskytuje dostatečnou flexibilitu pro různé typy výstupů. Díky komplexní podpoře formátů a schopnosti pracovat i se soubory AI jsme udělili v rámci kritéria **Podporované formáty hodnocení 5/5 bodů**.

Uživatelské rozhraní CorelDRAW 2024 je dobře strukturované, přehledné a přizpůsobitelné, což umožňuje snadnou orientaci a efektivní práci. Nástroje jsou rozmístěny logicky, důležité panely jsou dobře dostupné a uživatel si může rozhraní upravit podle vlastních preferencí. Možnost přizpůsobení pracovního prostředí, například přesun panelů nebo úprava rozložení nástrojů, přispívá k pohodlnému ovládnutí programu. Na druhou stranu rozhraní působí méně uhlazeně, a i když je většina nástrojů snadno dostupná, některé funkce mohou být na první pohled hůře dohledatelné. Vzhledem k těmto faktorům jsme udělili v rámci kritéria **Přehlednost UI 4/5 bodů**.

Při běžné práci s jednoduchými tvary a základními nástroji bylo používání CorelDRAW 2024 plynulé a intuitivní. Kreslení objektů, zarovnávání objektů nebo práce s barvami probíhala bez komplikací a program umožňoval rychlé a efektivní úpravy. U pokročilejších funkcí, jako je například tvorba obálky, už ovšem bylo nutné hledat správný postup, což zpomalovalo práci. Některé složitější nástroje nejsou na první pohled intuitivní a vyžadují buď zkušenosti, nebo

dohledání v nápovědě či v různých tutoriálech, než je možné je efektivně použít. To může být nevýhoda, zejména pokud uživatel potřebuje pracovat rychle a nechce trávit čas hledáním konkrétních funkcí. Vzhledem k tomu, že základní nástroje fungují bez problémů, ale pokročilejší funkce mohou působit zmatečně a zpomalit workflow, jsme udělili v rámci kritéria **Celkové UX 3/5 bodů**.

CorelDRAW 2024 obsahuje několik funkcí využívajících umělou inteligenci, například PowerTRACE pro vektorizaci rastrové grafiky nebo nástroje pro generování efektů pomocí pluginu Vision FX¹⁷. Přestože AI technologie mohou v některých případech urychlit práci, během tvorby loga nebyly nijak využity, protože nebylo potřeba převádět rastrovou grafiku na vektorovou nebo aplikovat generativní efekty. Z tohoto důvodu nelze hodnotit přínos AI jako zásadní pro tento konkrétní úkol. Funkce AI v CorelDRAW existují, ale nejsou klíčové pro běžnou manuální tvorbu vektorové grafiky, a proto jsme udělili v rámci kritéria **Implementace AI 2/5 bodů**.

CorelDRAW 2024 nabízí dvě možnosti licencování – předplatné nebo trvalou licenci, což poskytuje větší flexibilitu oproti softwarům, které umožňují pouze předplatné. Možnost jednorázového nákupu je výhodná zejména pro uživatele, kteří nechtějí platit pravidelně, ale na druhou stranu je pořizovací cena trvalé licence poměrně vysoká. Vedle placených verzí je k dispozici 15denní Free Trial, který umožňuje software nejprve vyzkoušet. Přestože možnost trvalé licence je velké plus, cena může být limitující. Vzhledem k těmto faktorům jsme v rámci kritéria **Licence a náklady** udělili **3/5 bodů**.

Při práci s CorelDRAW 2024 jsme zpozorovali několik situací, kdy bylo potřeba dohledat řešení. V těchto případech nebyl problém najít odpověď, a to buď přímo v integrované nápovědě programu nebo na různých fórech. Kromě toho je k dispozici velké množství YouTube tutoriálů, které detailně vysvětlují různé funkce a postupy. Díky této široké dostupnosti podpory, která umožňuje vyhledání řešení, jsme udělili v rámci kritéria **Podpora a nápověda** hodnocení **5/5 bodů**.

¹⁷ Vision FX – plugin pro CorelDRAW, který využívá AI k vytváření vektorových efektů na základě textu.

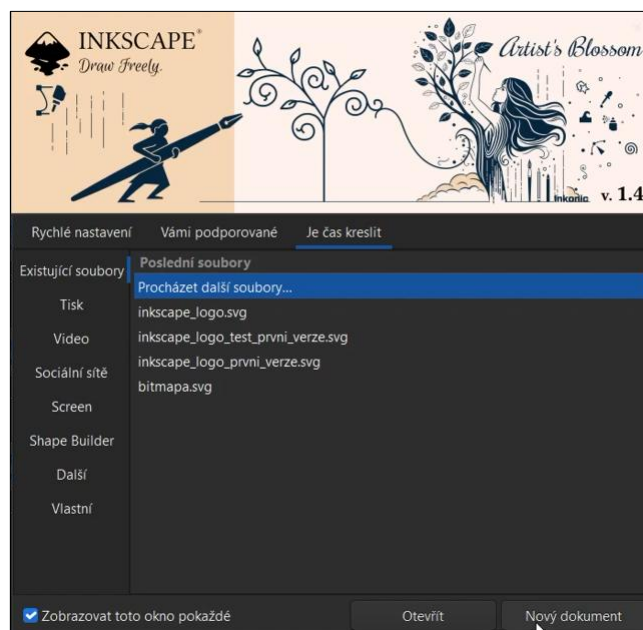
Tabulka 4: Hodnocení programu CorelDRAW 2024

Kritérium	Počet bodů
Kompatibilita OS	3
Podporované formáty	5
Přehlednost UI	4
Celkové UX	3
Implementace AI	2
Licence a náklady	3
Podpora a nápověda	5
Celkem bodů	25

(Zdroj: vlastní zpracování)

CorelDRAW 2024 nabízí širokou škálu nástrojů pro práci s vektorovou grafikou. Program si zaslouží uznání za širokou podporu formátů, včetně možnosti exportu do formátu AI, což usnadňuje práci napříč různým grafickým softwarem. Uživatelské rozhraní je přehledné a přizpůsobitelné, ale některé funkce mohou být méně intuitivní a jejich využití vyžaduje určitou praxi. Základní funkce fungují hladce, ale složitější operace mohou být náročnější na orientaci. Vzhledem k těmto faktorům celkové hodnocení činí **25 bodů** z možných 35 (viz Tabulka 4).

4.3 Vyhotovení loga v programu Inkscape 1.4

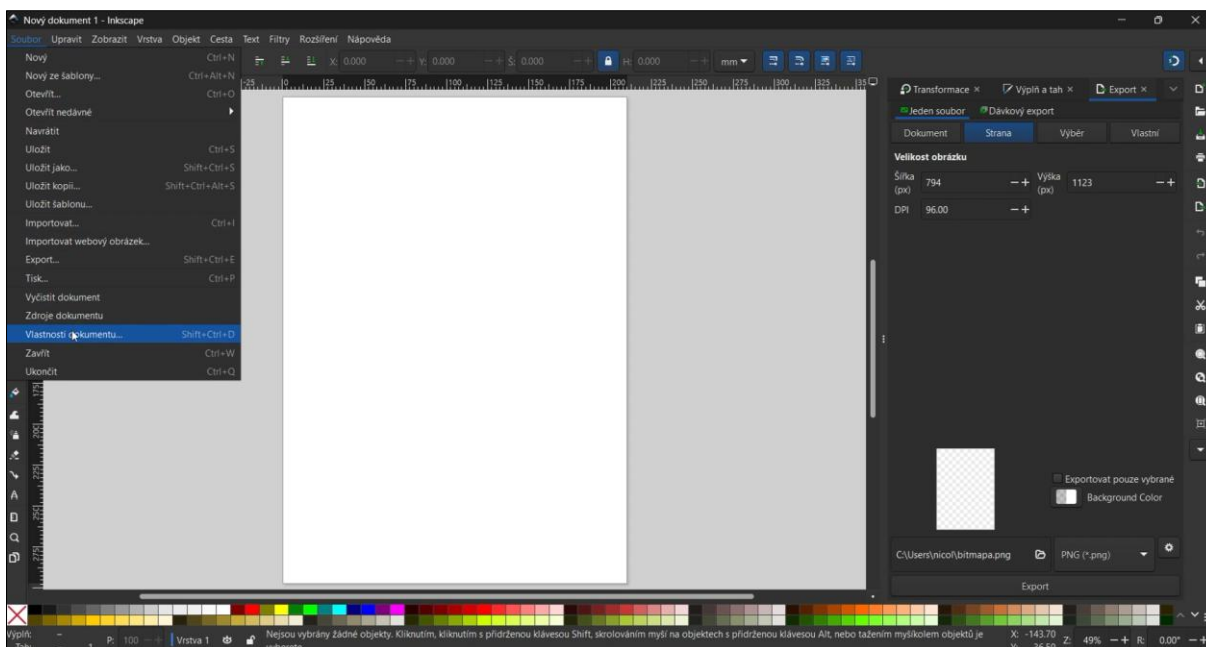


Obrázek 91: Dialogové okno po otevření (Inkscape 1.4)

(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

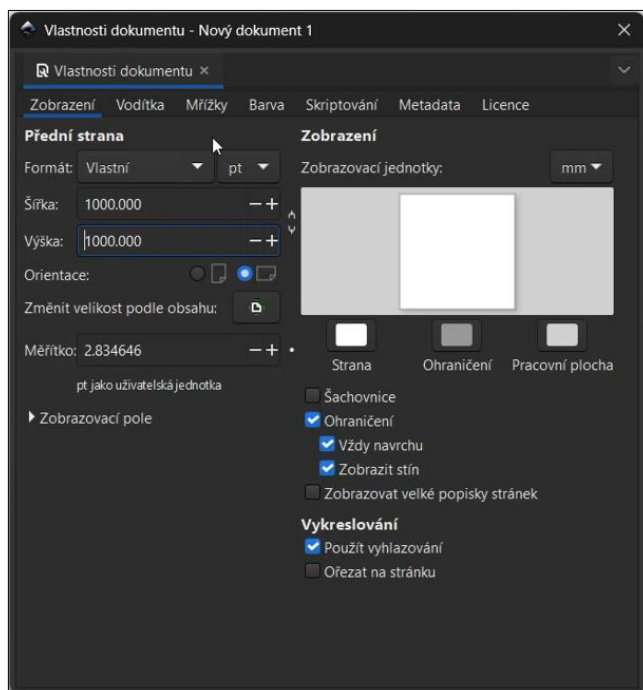
V programu Inkscape začínáme vytvořením nového dokumentu (viz Obrázek 91), který následně upravíme na velikost 1000 × 1000 bodů (pt). Tuto změnu lze provést pouze po otevření

dokumentu, protože Inkscape před jeho vytvořením nabízí pouze šablony. V nastavení „Vlastnosti dokumentu“ (viz Obrázek 92) nastavíme požadované rozměry (viz Obrázek 93). Inkscape automaticky převede body (pt) na mm, nicméně všechny objekty lze stále zadávat v bodech (pt) – je však nutné změnit jednotky na horním panelu nástrojů.



Obrázek 92: Otevření vlastností dokumentu (Inkscape 1.4)

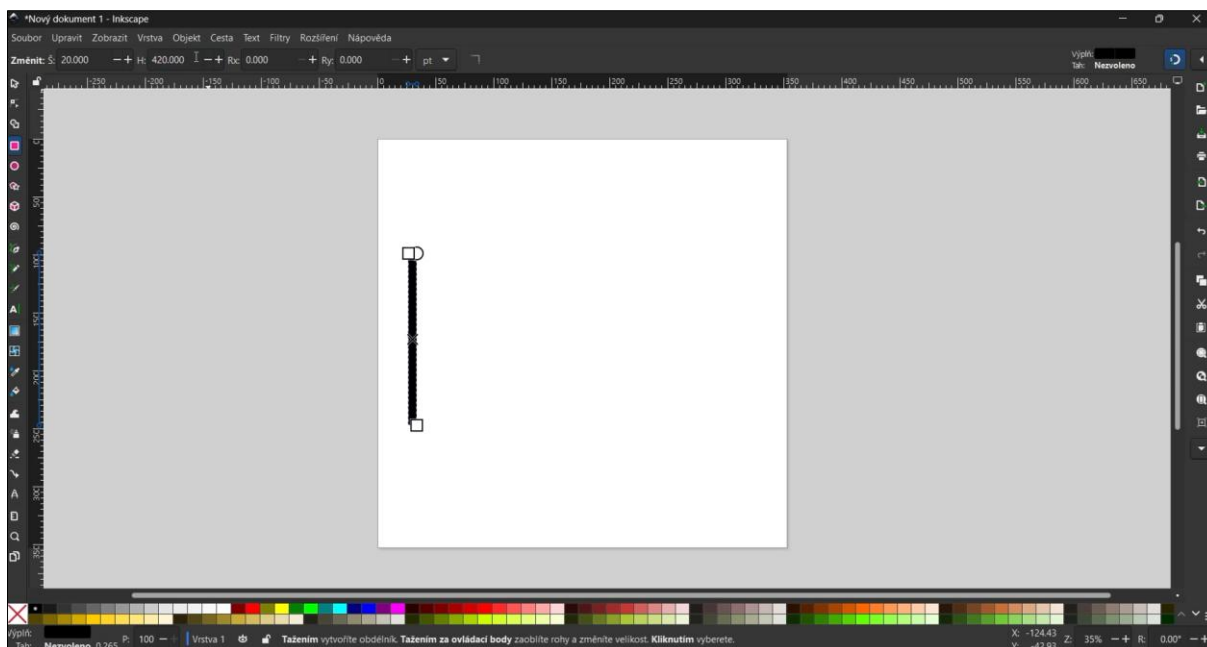
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



Obrázek 93: Okno vlastností dokumentu (Inkscape 1.4)

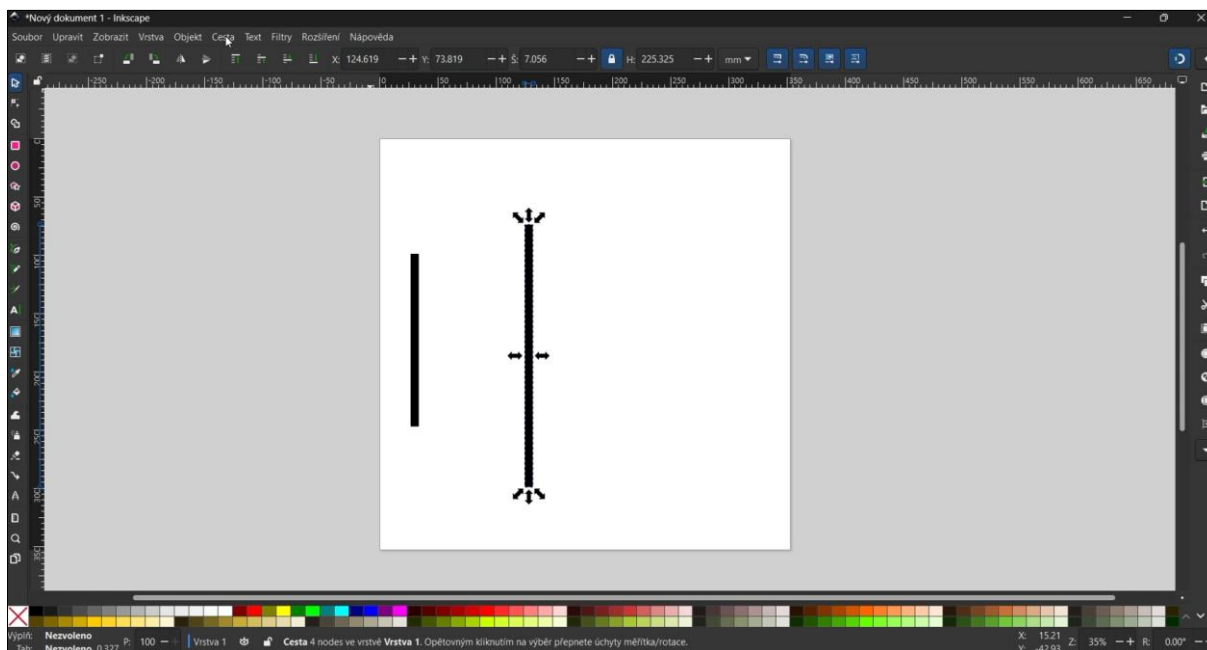
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

Po nastavení plátna můžeme začít s tvorbou loga. Pomocí nástroje pro tvorbu obdélníků vytvoříme první objekt (viz Obrázek 94) a na horním panelu změním jednotky z mm na body (pt). Šířku nastavíme na 20 bodů (pt), výšku přibližně na 400 bodů (pt), která bude později upravena.



Obrázek 94: Vytvoření obdélníku (Inkscape 1.4)

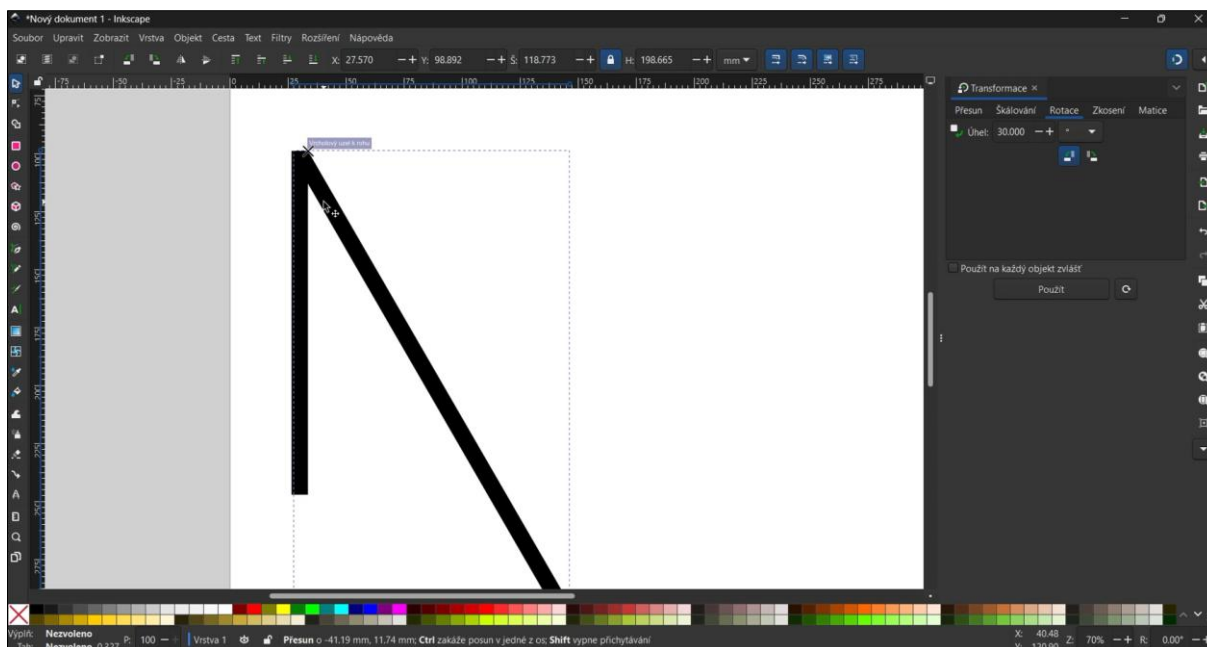
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



Obrázek 95: Vložení a prodloužení obdélníku (Inkscape 1.4)

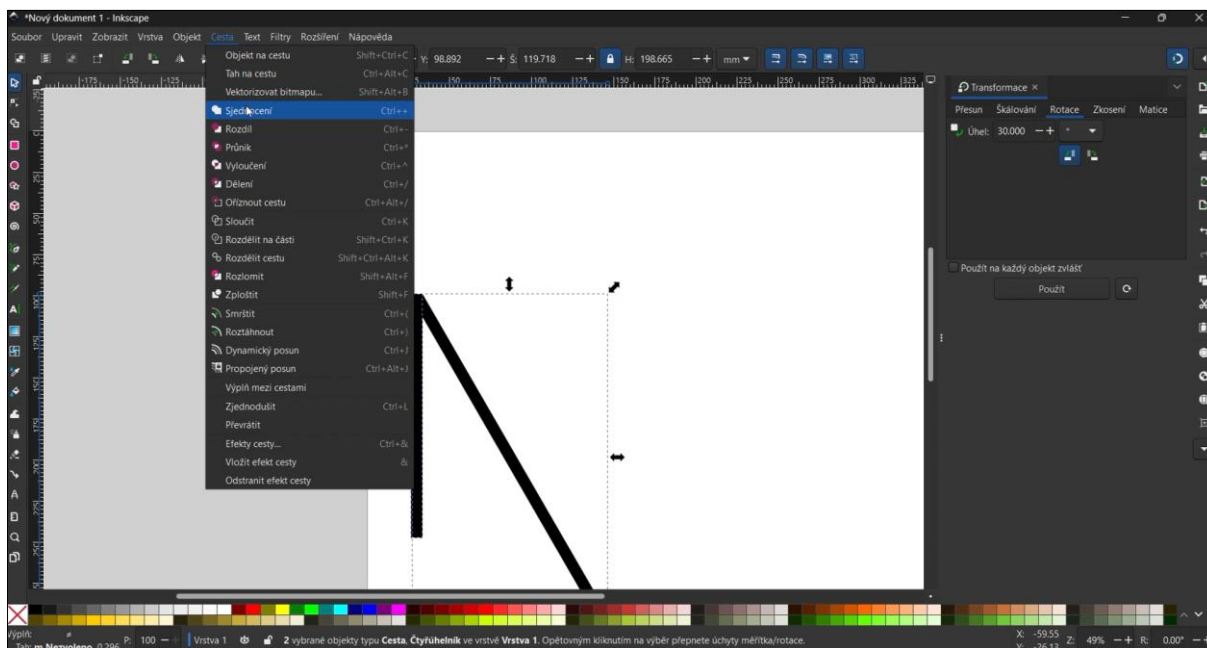
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

Tento obdélník zkopírujeme a následně jej prodloužíme (viz Obrázek 95) a otočíme o 30° (viz Obrázek 96). K tomu použijeme funkci Objekt → Transformace, kde v sekci „Rotace“ zadáme požadovaný úhel otočení. Aktivujeme možnost přichytávání objektů v pravém horním rohu, aby bylo možné nový obdélník přesně umístit k původnímu (viz Obrázek 96).



Obrázek 96: Natočený obdélník umístěný k původnímu obdélníku (Inkscape 1.4)

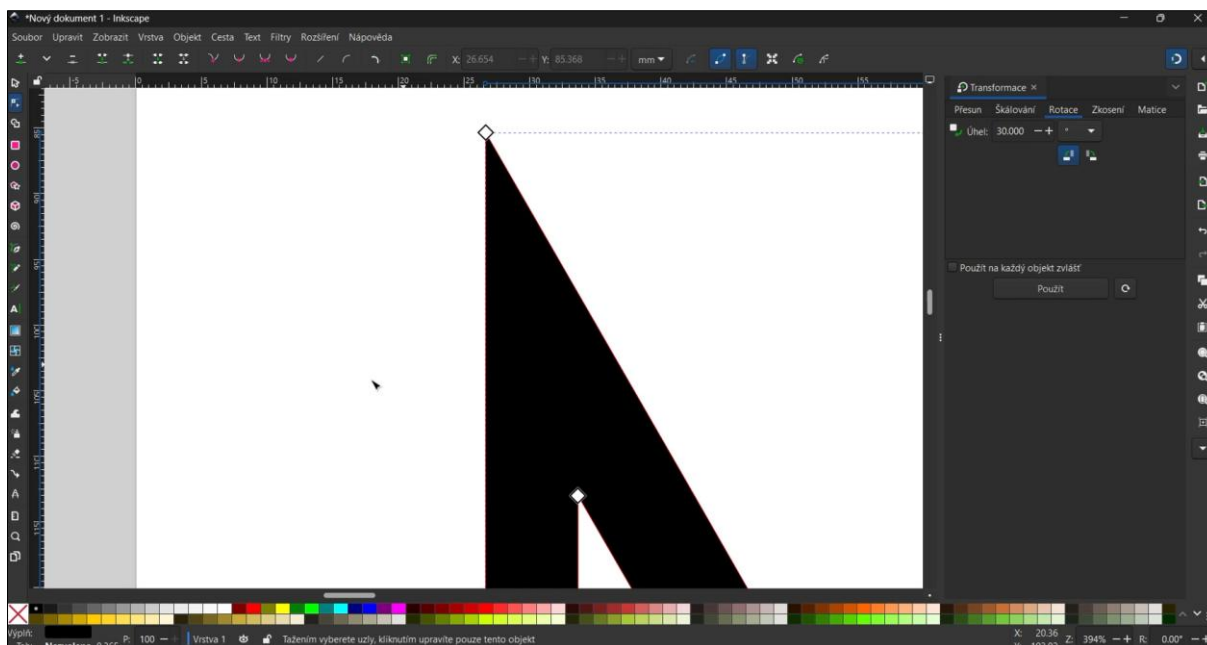
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



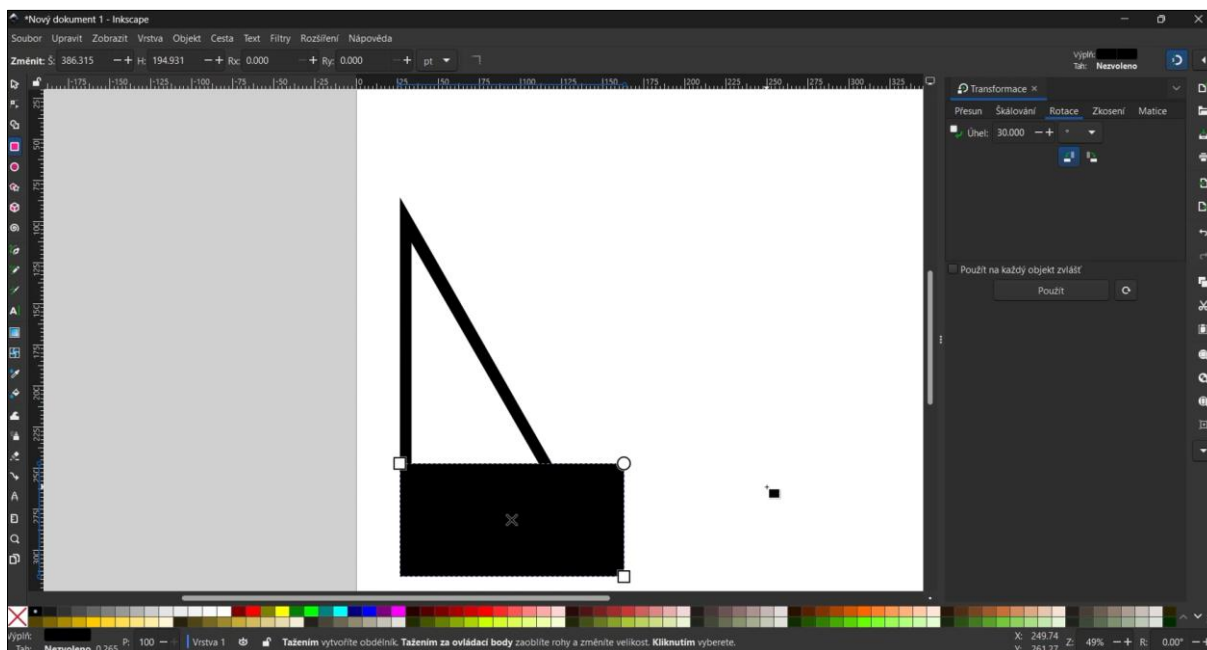
Obrázek 97: Sjednocení objektů na jeden objekt (Inkscape 1.4)

(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

Po správném umístění obdélníky sjednotíme pomocí funkce Cesta → Sjednocení (viz Obrázek 97). Dále využijeme nástroj pro úpravu uzlů, kde protáhneme jeden uzel do špičky a druhý, nadbytečný uzel odstraníme (viz Obrázek 98). Pokud dojde k drobným nesrovnalostem v geometrii obdélníků, lze je v této fázi manuálně upravit.

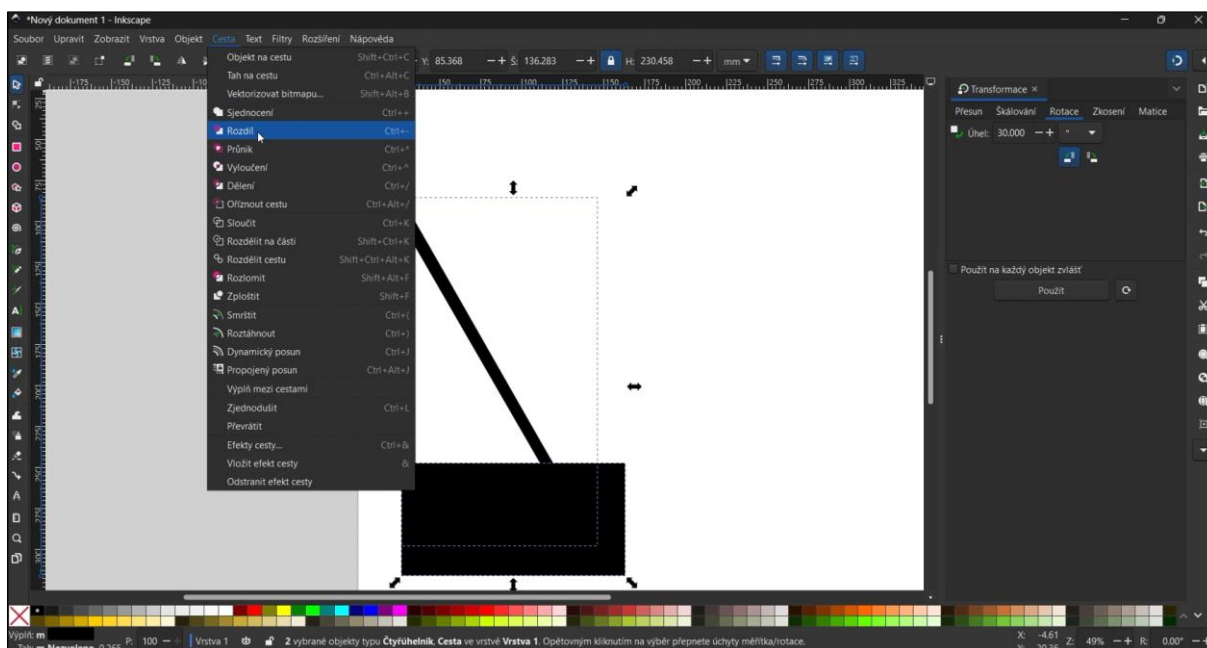


Obrázek 98: Odstraněný uzel a protažení do špičky (Inkscape 1.4)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



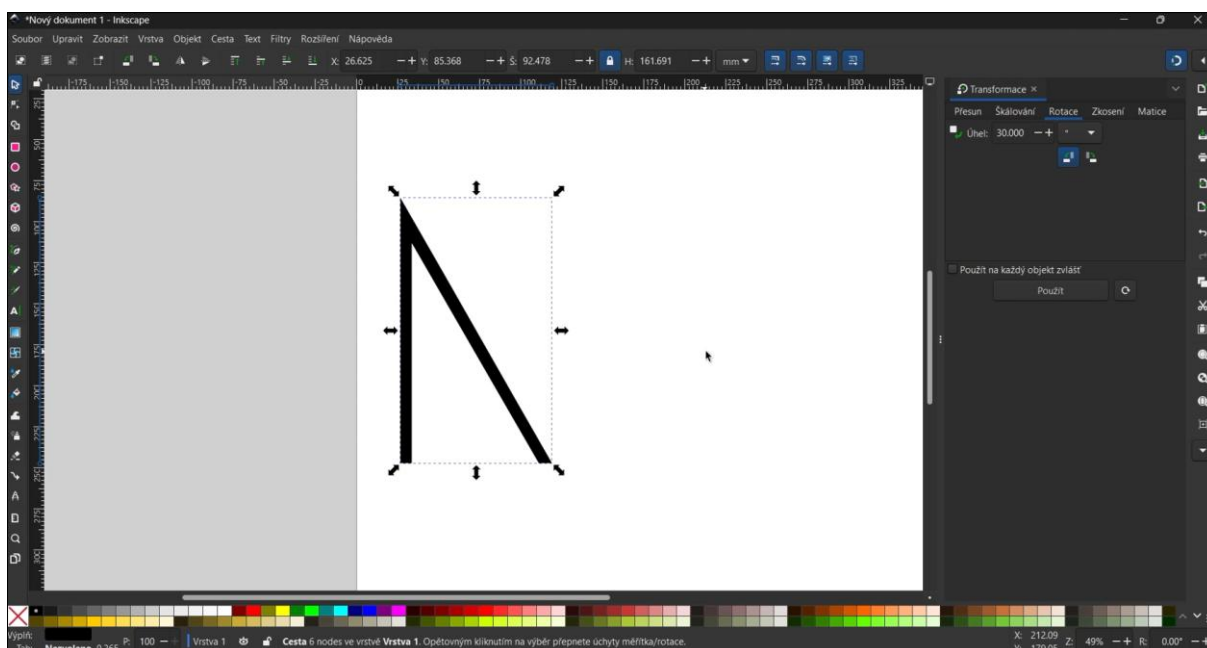
Obrázek 99: Pomocný obdélník pro oříznutí (Inkscape 1.4)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

Nakonec ořízneme přebytečné části základu písmene „N“. K tomu vytvoříme pomocný obdélník (viz Obrázek 99), jelikož Inkscape nedisponuje samotným nástrojem pro řez, který umístíme přesně podle přichytávání na požadované místo. Tento obdélník použijeme pro oříznutí pomocí funkce Cesta → Rozdíl (viz Obrázek 100), čímž odstraníme nežádoucí části a vytvoříme správný základ písmene „N“ (viz Obrázek 101).



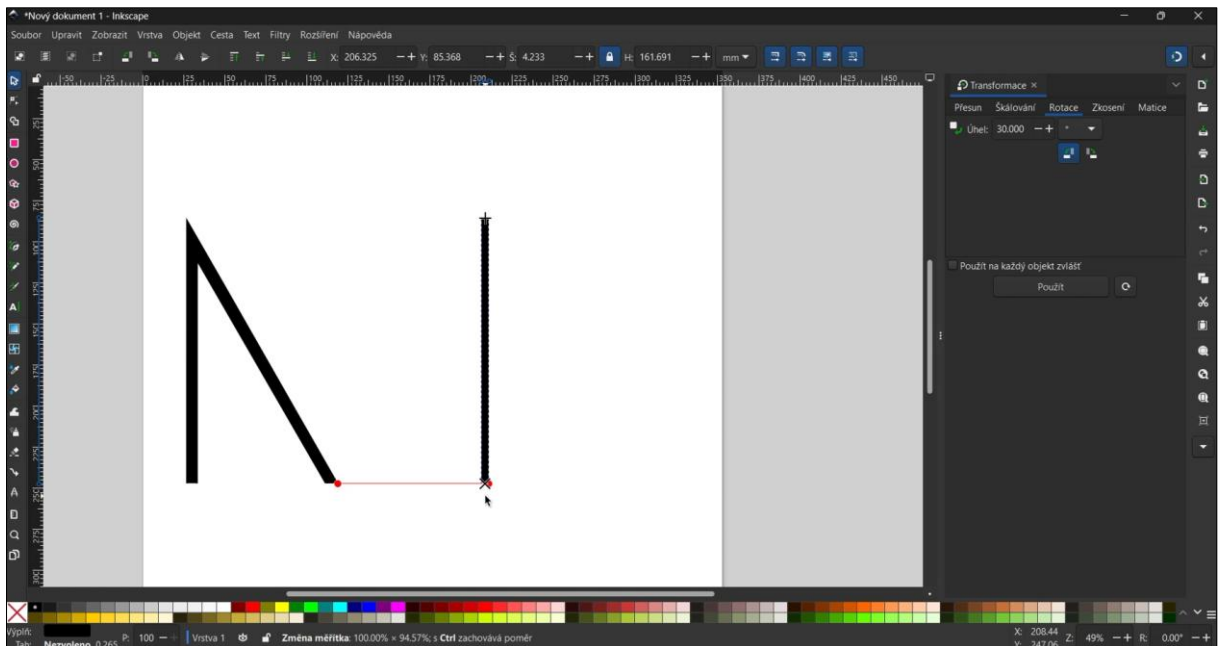
Obrázek 100: Funkce rozdíl (Inkscape 1.4)

(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



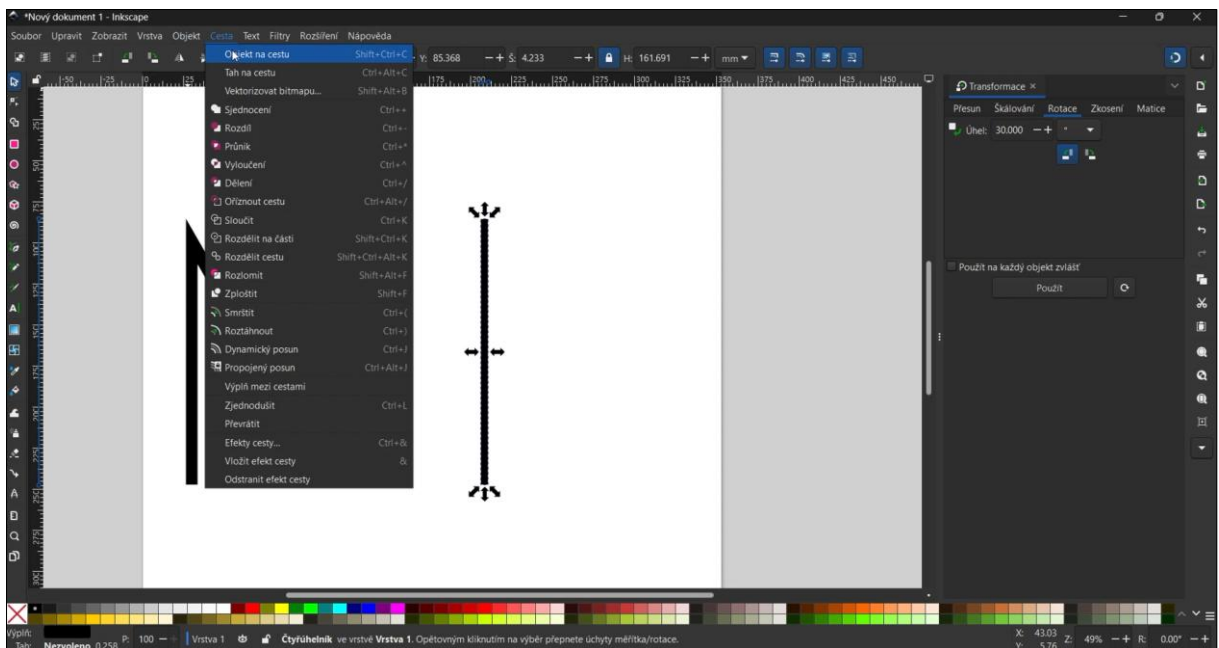
Obrázek 101: Základ písmene N z loga Nicosmetics (Inkscape 1.4)

(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



Obrázek 102: Obdélník o šířce 12 bodů a odpovídající výšce (Inkscape 1.4)

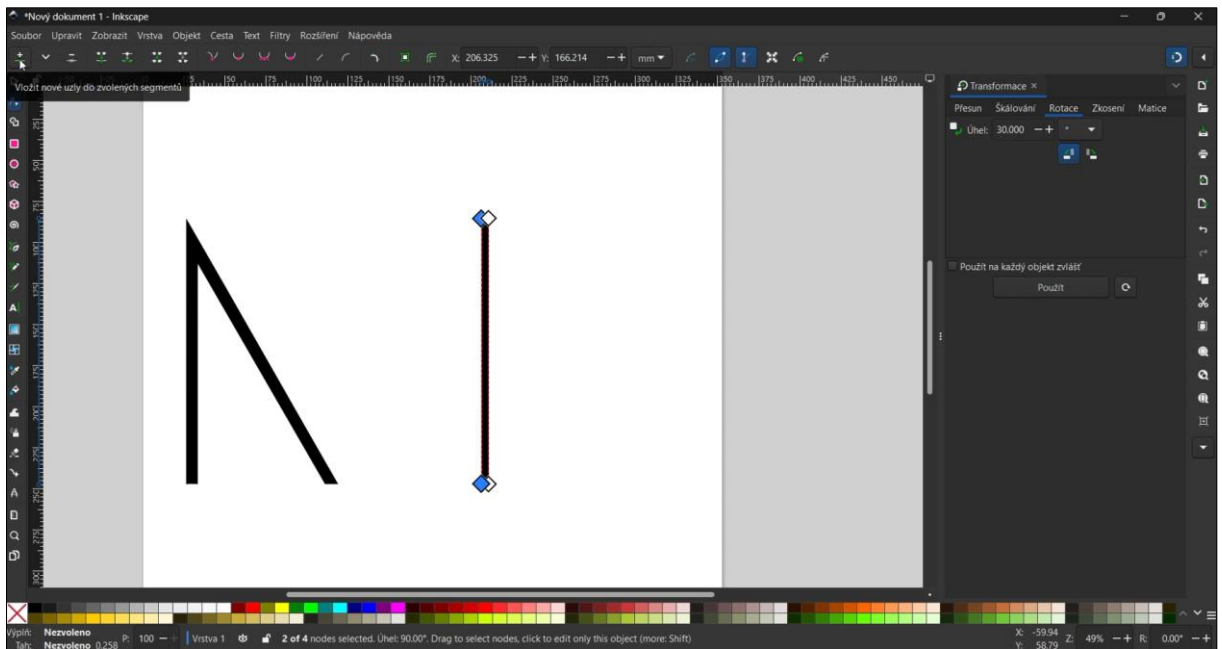
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



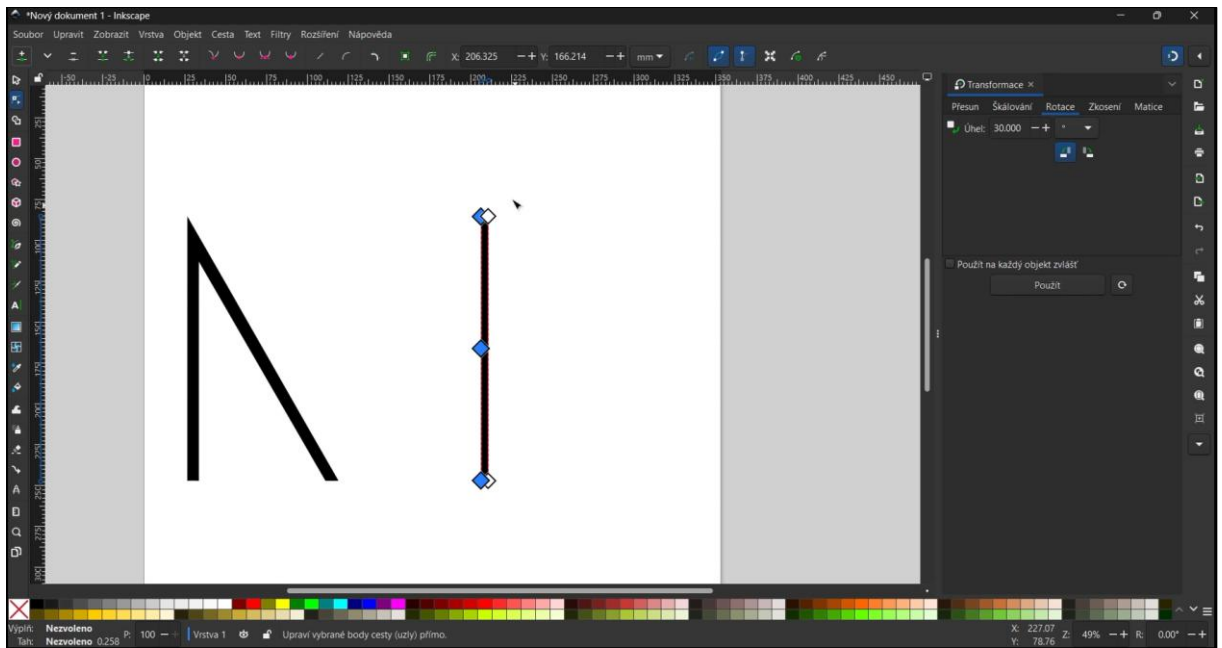
Obrázek 103: Převedení kopírovaného obdélníku na cestu (Inkscape 1.4)

(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

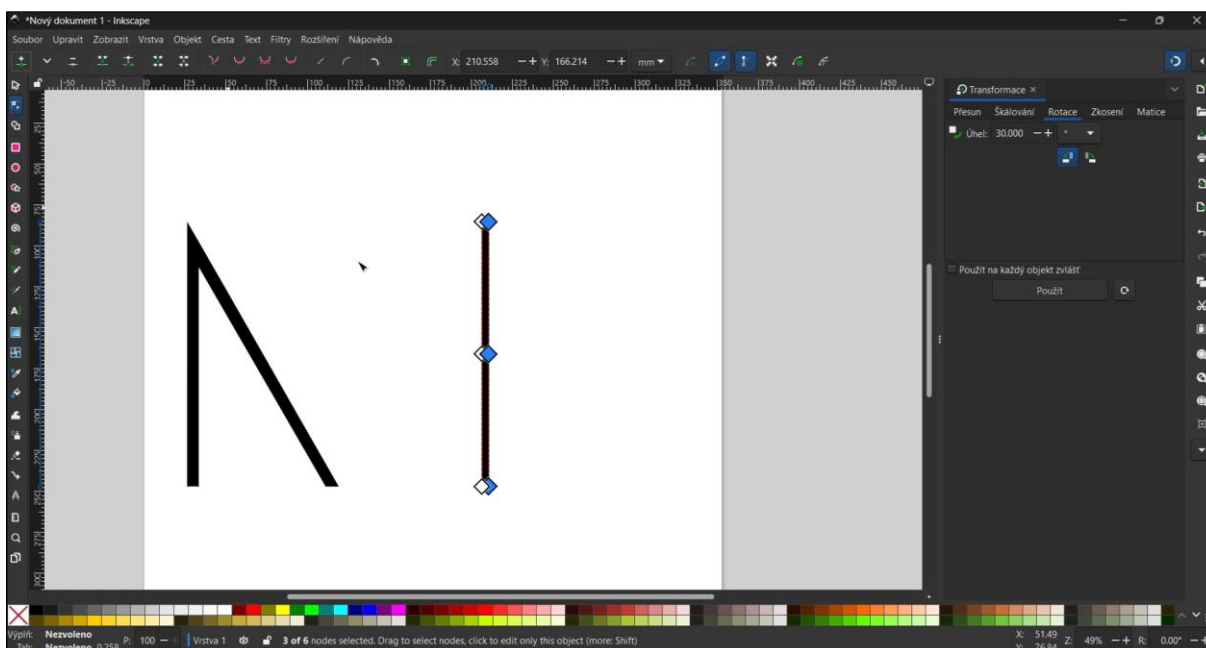
V dalším kroku vytvoříme list. Pomocí nástroje pro tvorbu obdélníků vytvoříme objekt o šířce 12 bodů (pt) a výšce odpovídající základu písmene „N“ (viz Obrázek 102). Tento obdélník zkopírujeme a následně převedeme na cestu (Cesta → Objekt na cestu) (viz Obrázek 103). Vybereme dva uzly (viz Obrázek 104) a přidáme nové uzly do zvolených segmentů (viz Obrázek 105 a Obrázek 106), což nám umožní deformaci obdélníku.



Obrázek 104: Vybrání dvou uzlů (Inkscape 1.4)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

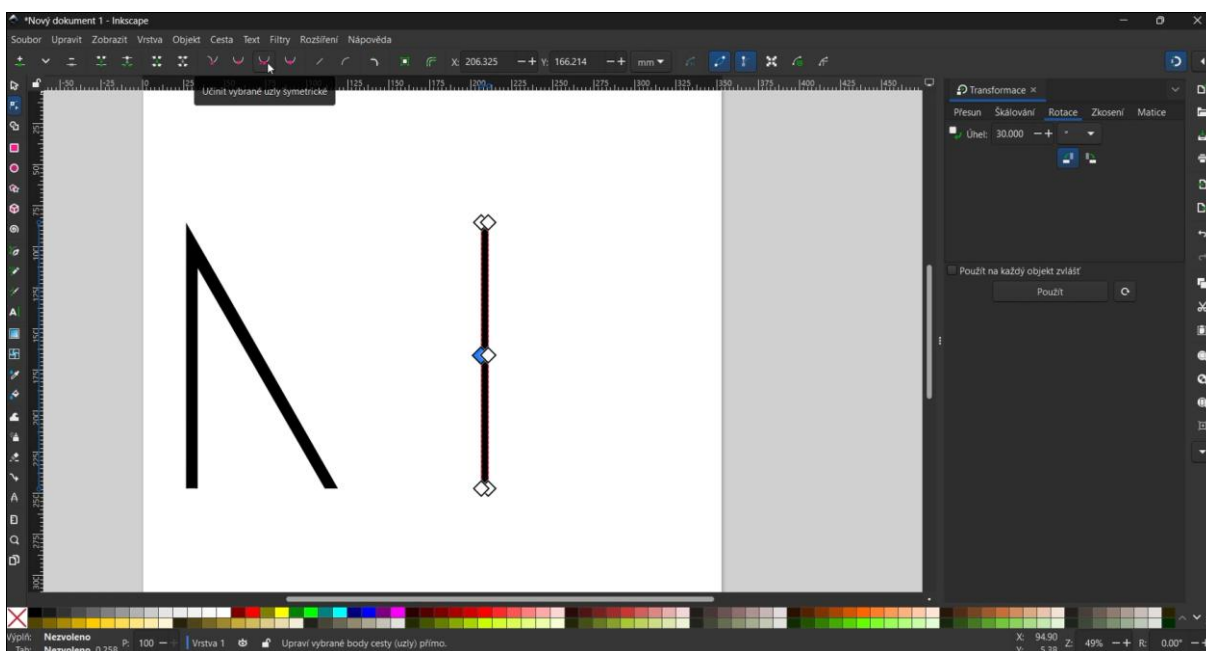


Obrázek 105: Přidání uzlu do zvoleného segmentu (Inkscape 1.4)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



Obrázek 106: Přidání dalšího uzlu do zvoleného segmentu (Inkscape 1.4)

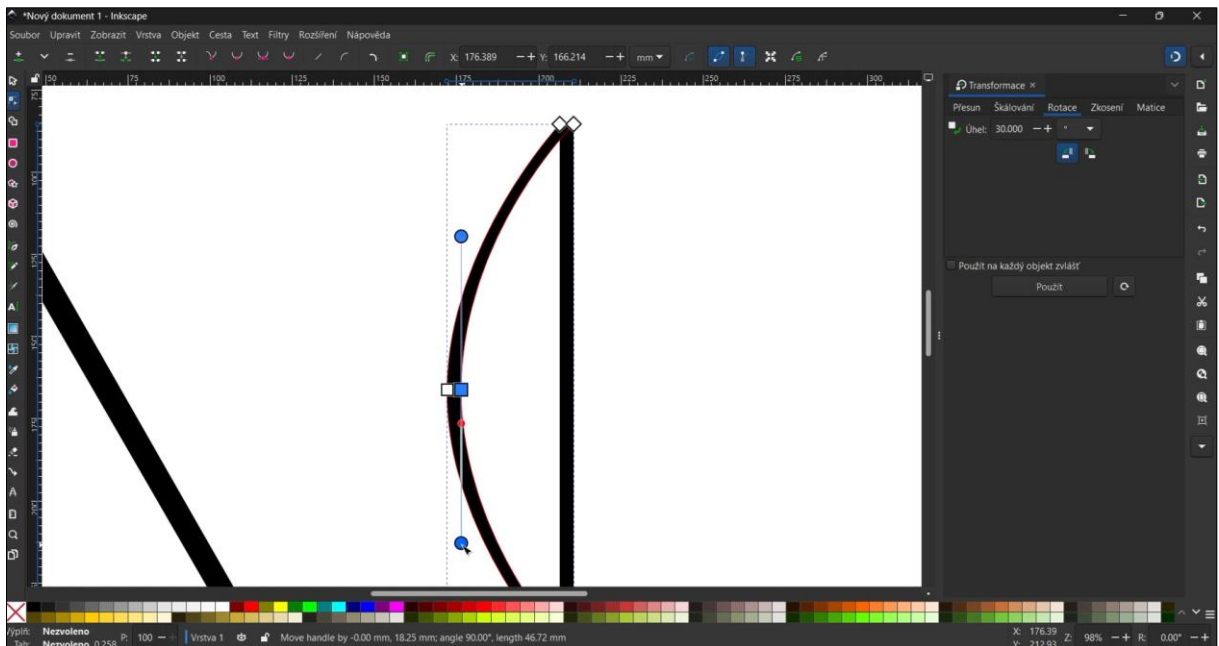
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



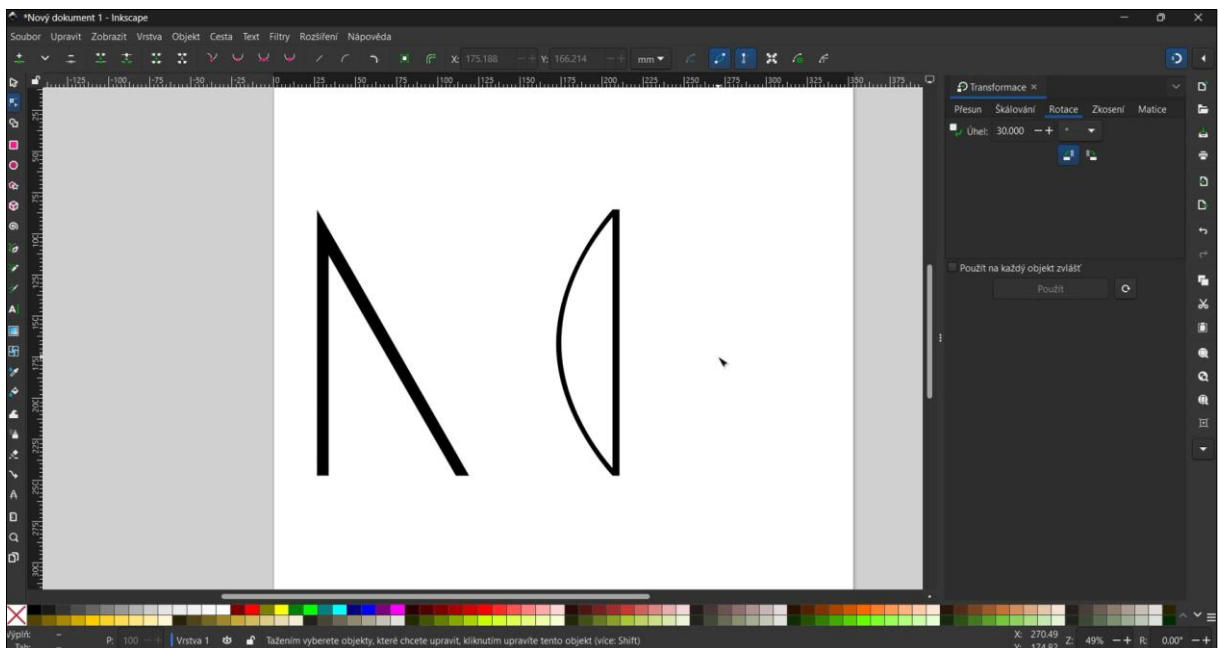
Obrázek 107: Učinit vybrané uzly symetrické (Inkscape 1.4)

(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

Aby deformace správně fungovala, nastavíme na horním panelu možnost „Učinit vybrané uzly symetrické“ (viz Obrázek 107) a pomocí úprav zakřivení (viz Obrázek 108) vytvoříme první polovinu listu (viz Obrázek 109). Následně celý deformovaný obdélník zkopírujeme a zrcadlíme, čímž vytvoříme druhou polovinu (viz Obrázek 110). Přichytáváním zajistíme, aby se oba tvary přesně spojily (viz Obrázek 110).

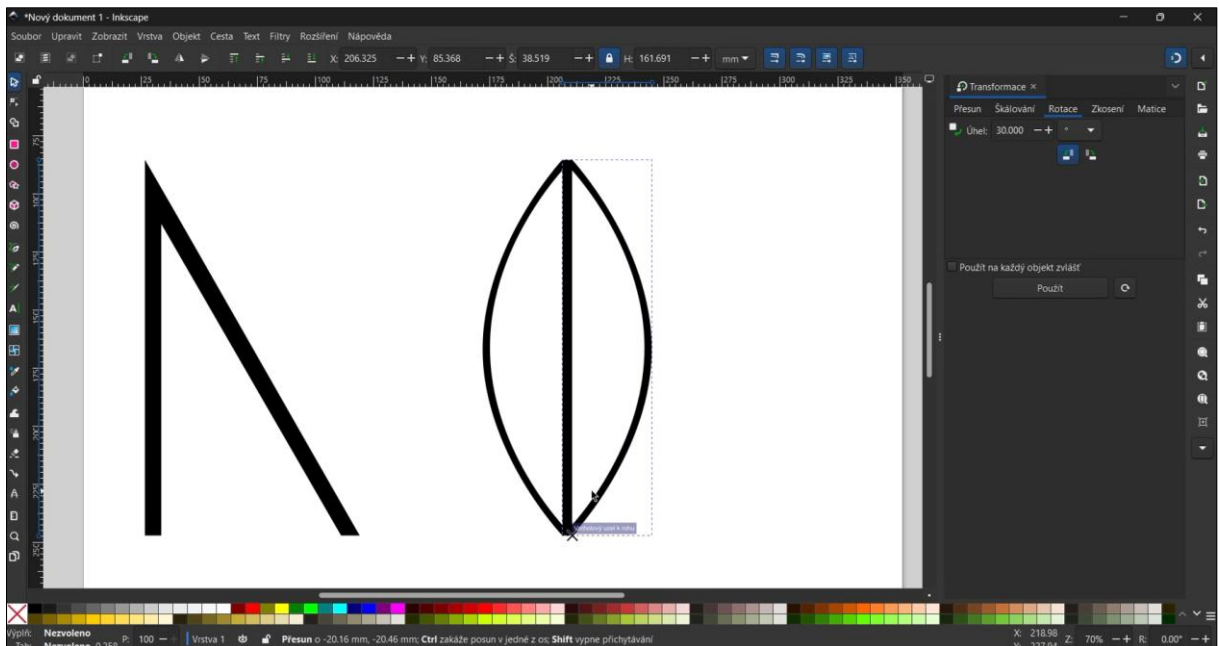


Obrázek 108: Úprava zakřivení (Inkscape 1.4)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

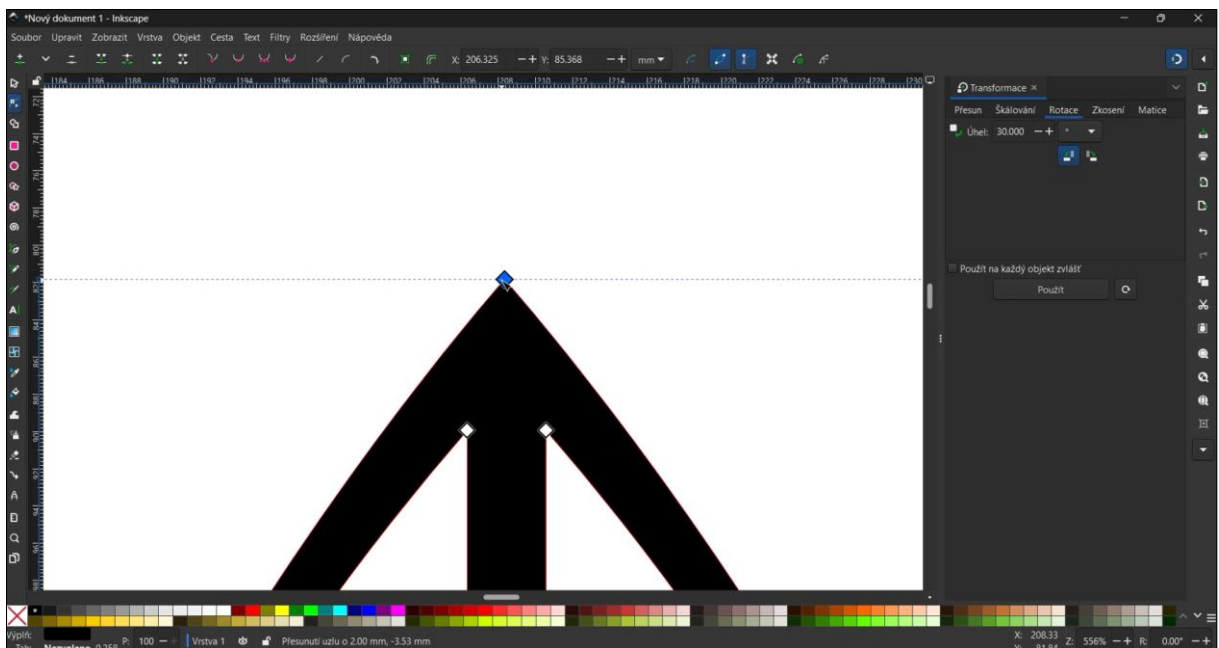


Obrázek 109: První polovina listu (Inkscape 1.4)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

Po spojení obou částí listu je sjednotíme (Objekt → Sjednotit) a přejdeme k tvorbě ostré špičky listu. Pomocí nástroje pro úpravu uzlů manuálně přetvarujeme vrcholy listu do špičky (viz Obrázek 111), přičemž se orientujeme podle pravítka umístěného v horní části uživatelského rozhraní.

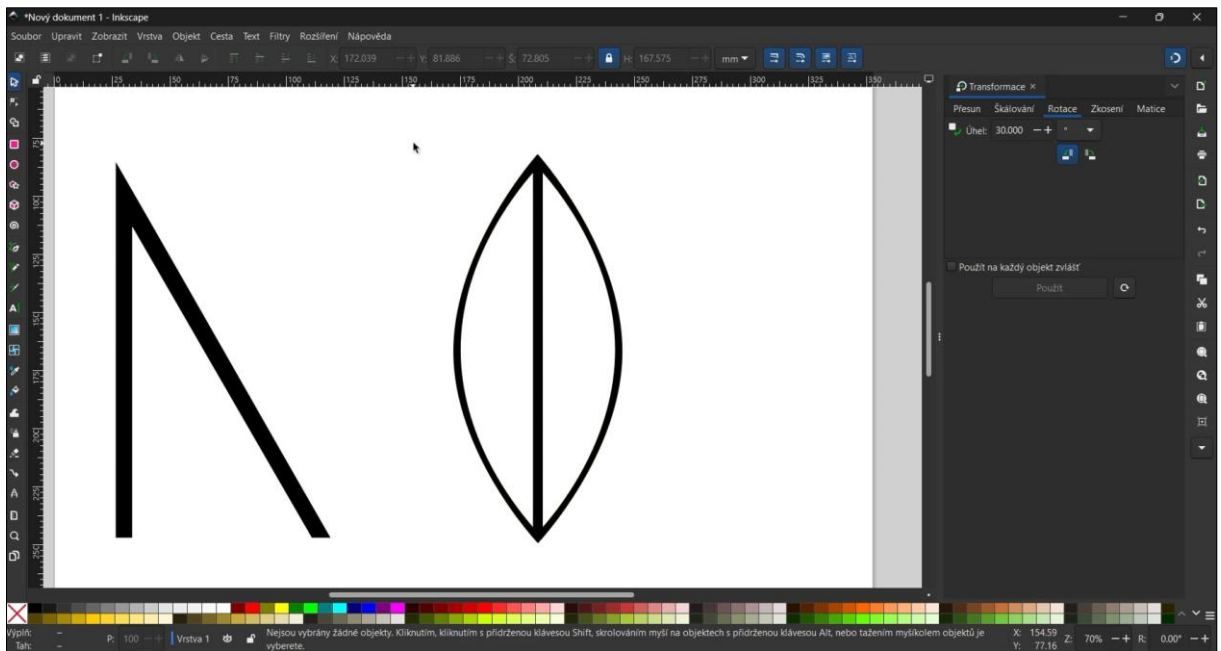


Obrázek 110: Přichycení zrcadleného kopírovaného objektu (Inkscape 1.4)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

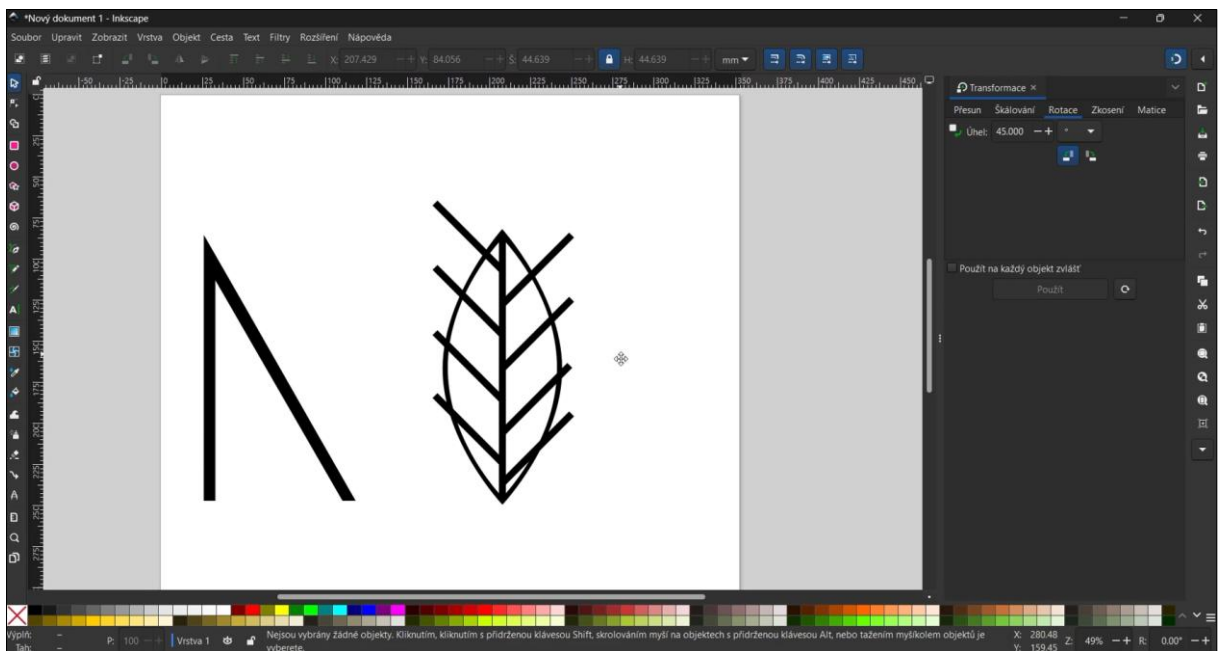


Obrázek 111: Přetvarování vrcholu listu do špičky (Inkscape 1.4)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

Přebytečné uzly odstraníme a stejným způsobem vytvoříme špičku i na spodní části listu (viz Obrázek 112). Pokud dojde k nesrovnalostem ve tvaru, můžeme je upravit pomocí modrého táhla, které se nachází u každého uzlu.

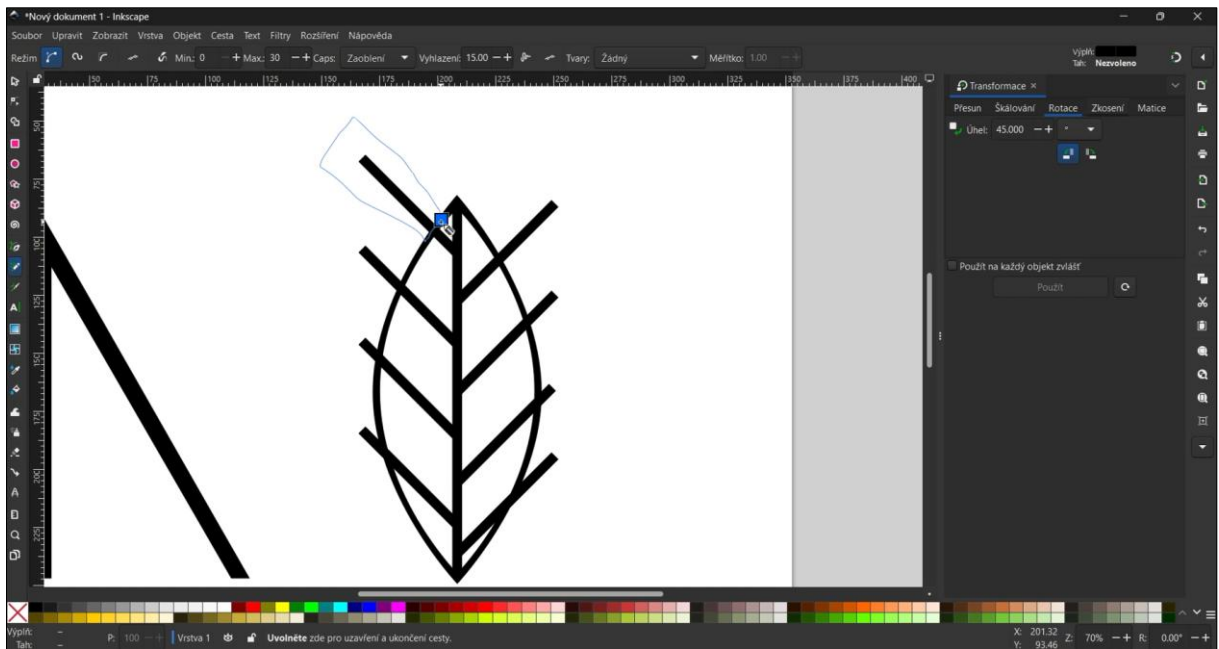


Obrázek 112: Přetvarované špičky listu (Inkscape 1.4)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

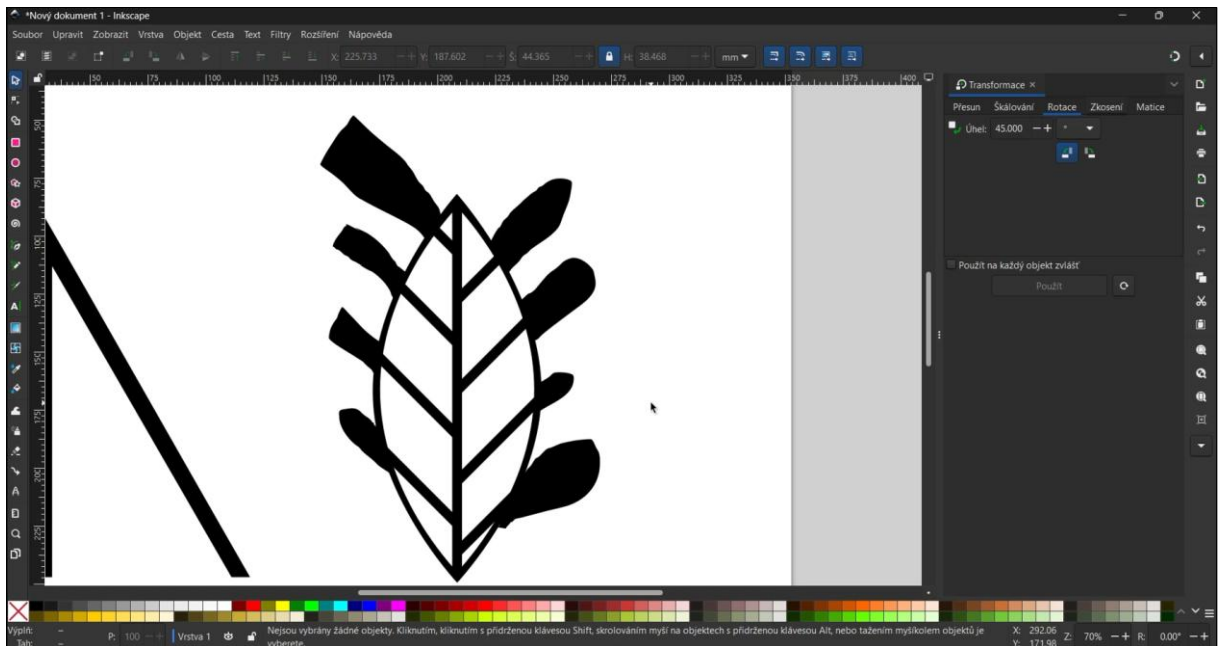


Obrázek 113: Umístění obdélníků podle předlohy do tvaru listu (Inkscape 1.4)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

Pro vytvoření žilek listu použijeme „Nástroj pro tvorbu obdélníků“. Vytvoříme objekt o šířce 12 bodů (pt), jehož výška není důležitá. Pomocí transformace → rotace otočíme tento obdélník o 45° a umístíme jej podle předlohy do první poloviny listu pomocí kopírování objektu. Tento postup opakujeme i pro druhou polovinu, kde je nutné obdélník zrcadlit (viz Obrázek 113).

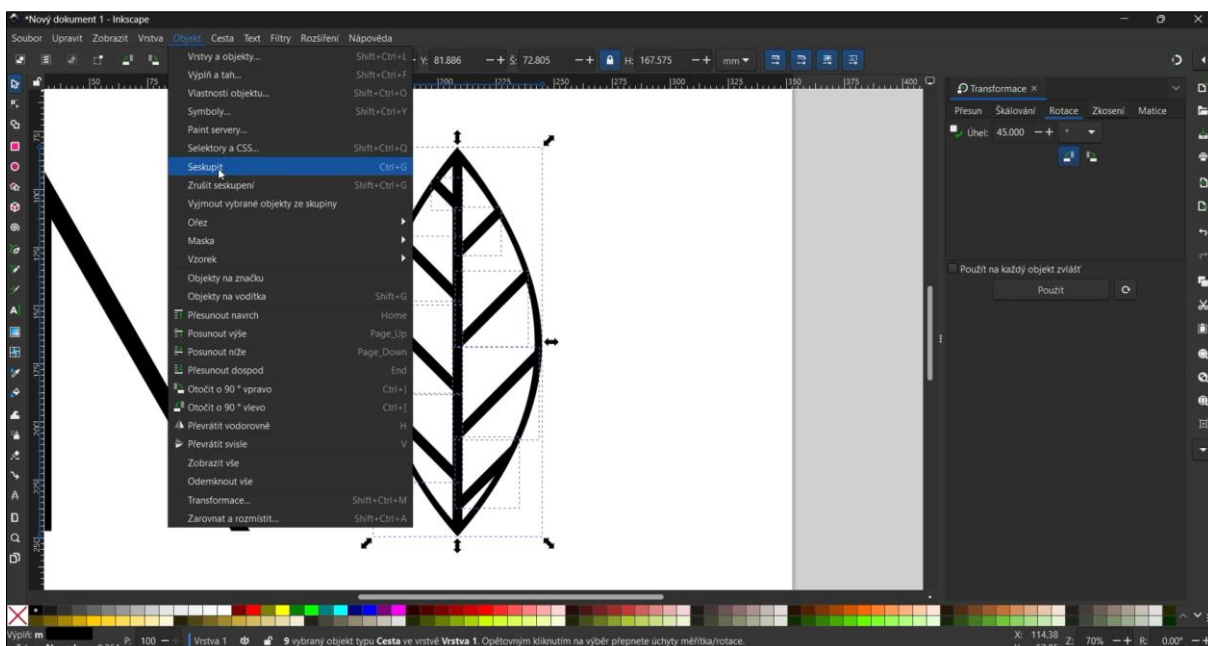


Obrázek 114: Využití nástroje tužka v (Inkscape 1.4)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



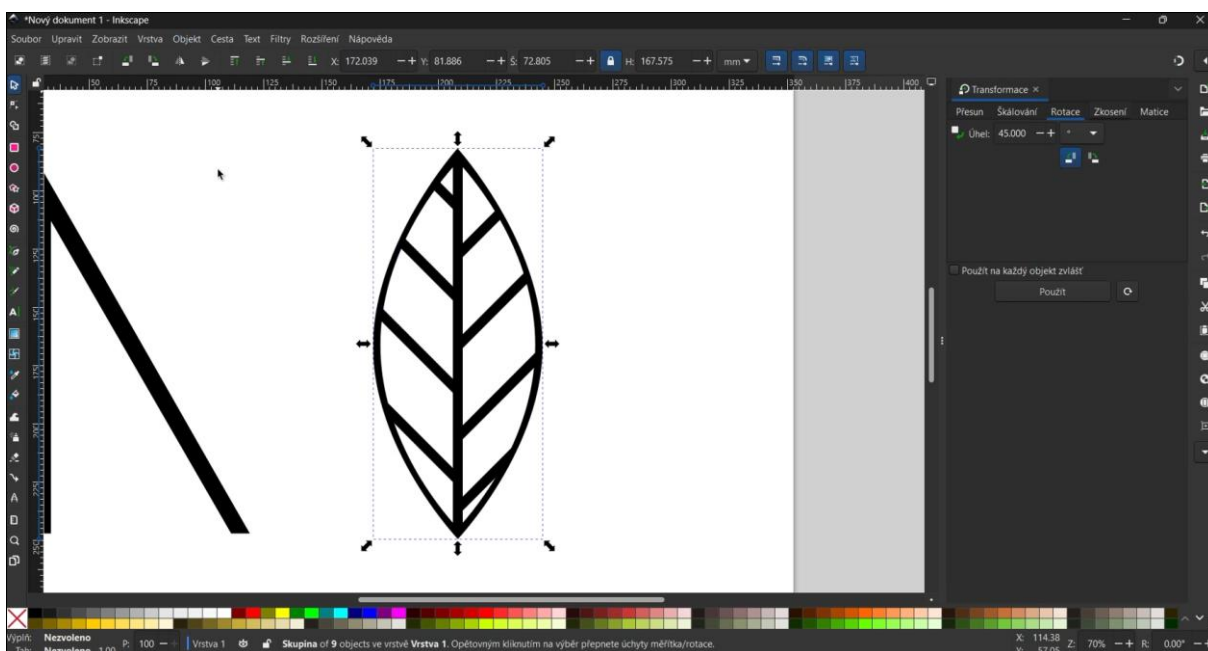
Obrázek 115: Pomocné objekty pro ořznutí (Inkscape 1.4)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

Následně ořzneme přebytečné části žilek listu. Inkscape nemá přímý nástroj pro řezání objektů, proto je nutné použít alternativní metodu pomocí nástroje „Tužka“. Vypneme automatické přichytávání a pomocí nástroje „Tužka“ (viz Obrázek 114) vytvoříme pomocné objekty (viz Obrázek 115), poté použijeme funkci Cesta → Rozdíl pro každý obdélník zvlášť, tím dosáhneme ořezání. Po dokončení úprav seskupíme celý list (viz Obrázek 116 a Obrázek 117).



Obrázek 116: Funkce seskupit (Inkscape 1.4)

(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

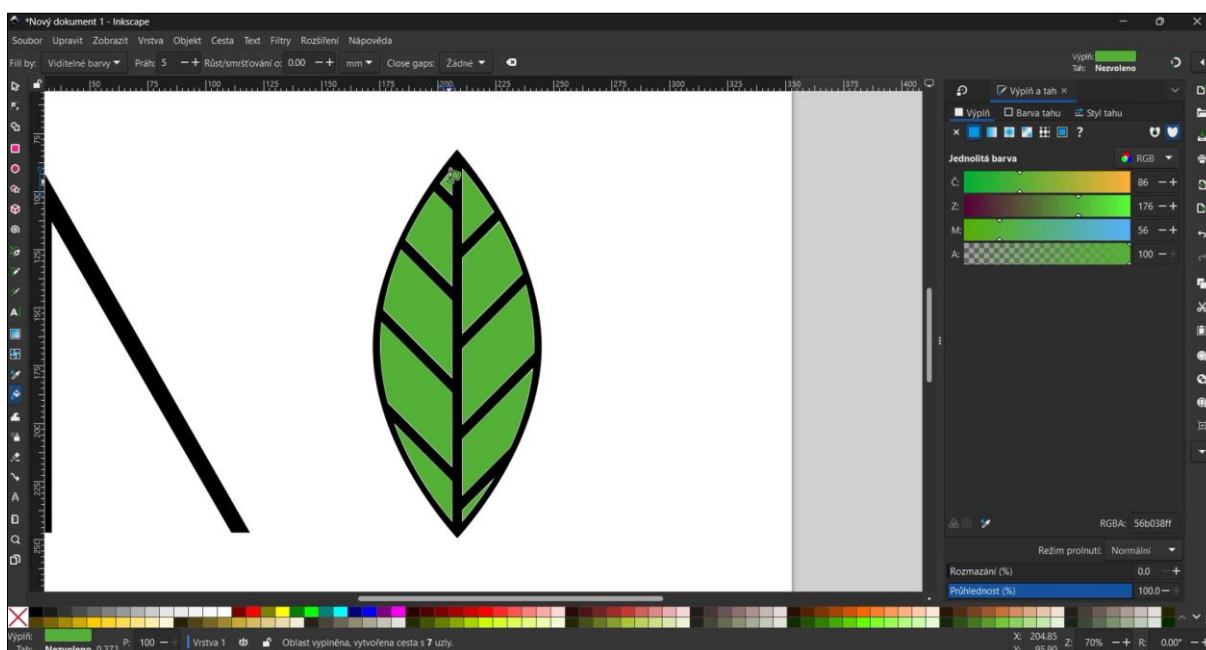


Obrázek 117: Seskupený objekt (Inkscape 1.4)

(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

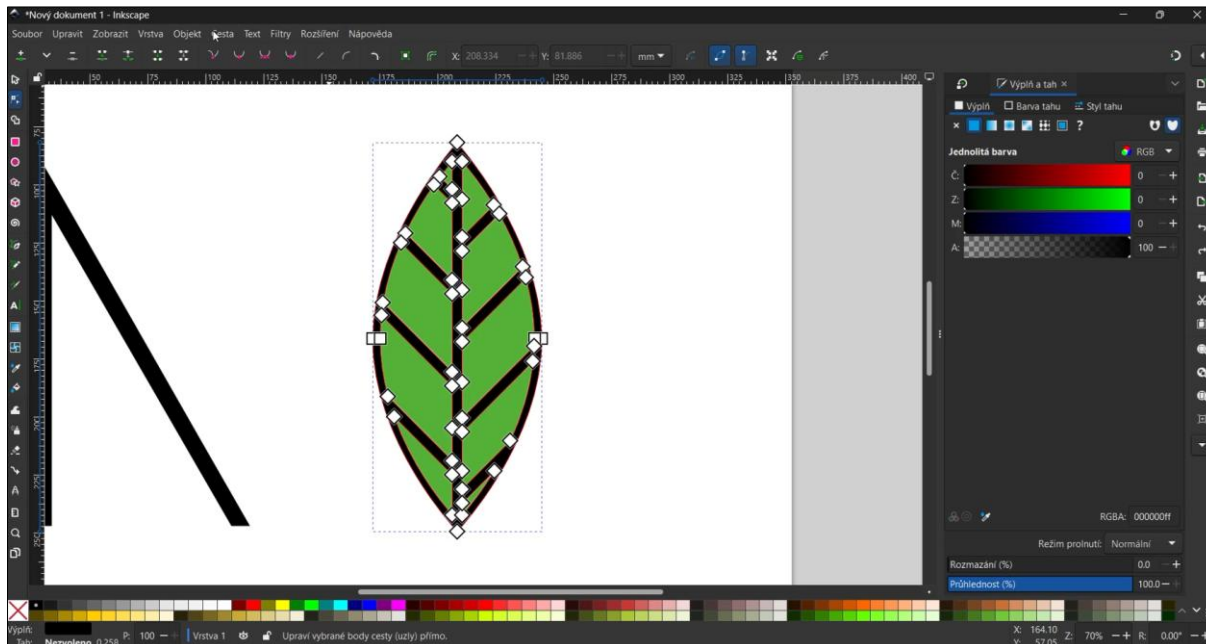
Barevné vyplnění listu provádíme výběrem zelené barvy #56B038 z předlohy pomocí nástroje „Plechovka barvy“ (viz Obrázek 118). Po aplikaci výplně si můžeme všimnout bílých mezer mezi listem a žilkami. Tento problém lze vyřešit odstraněním uzlů žilek (viz Obrázek 119 a Obrázek 120), což zajistí plynulý přechod mezi jednotlivými částmi. Alternativně lze také

sjednotit celý list bez výplně, což vytvoří jednolitý objekt. Následně list seskupíme s výplněmi, aby všechny prvky zůstaly pohromadě.



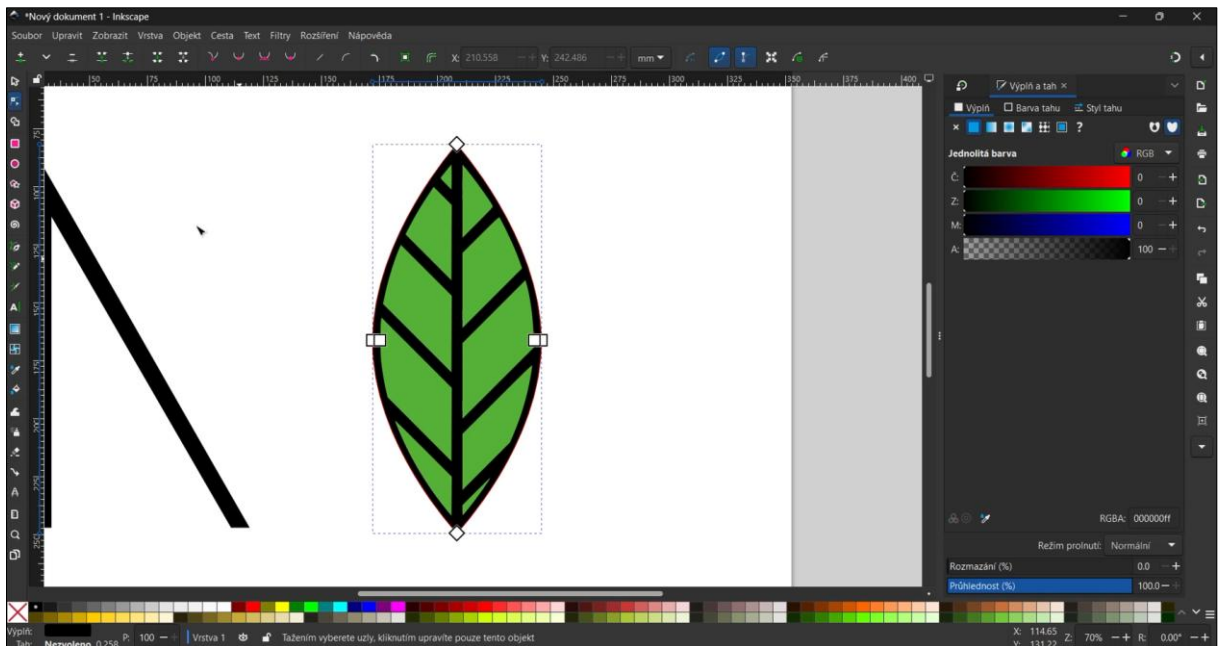
Obrázek 118: Vybarvení pomocí nástroje plechovka barvy (Inkscape 1.4)

(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

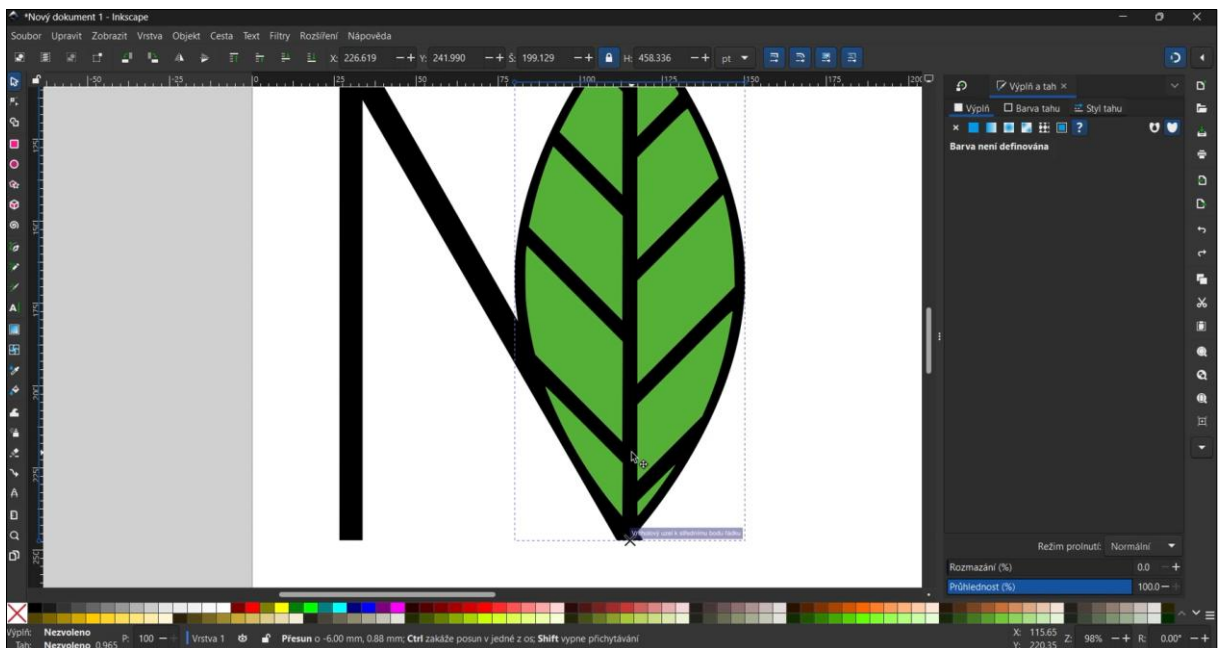


Obrázek 119: Uzly žilek listu (Inkscape 1.4)

(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

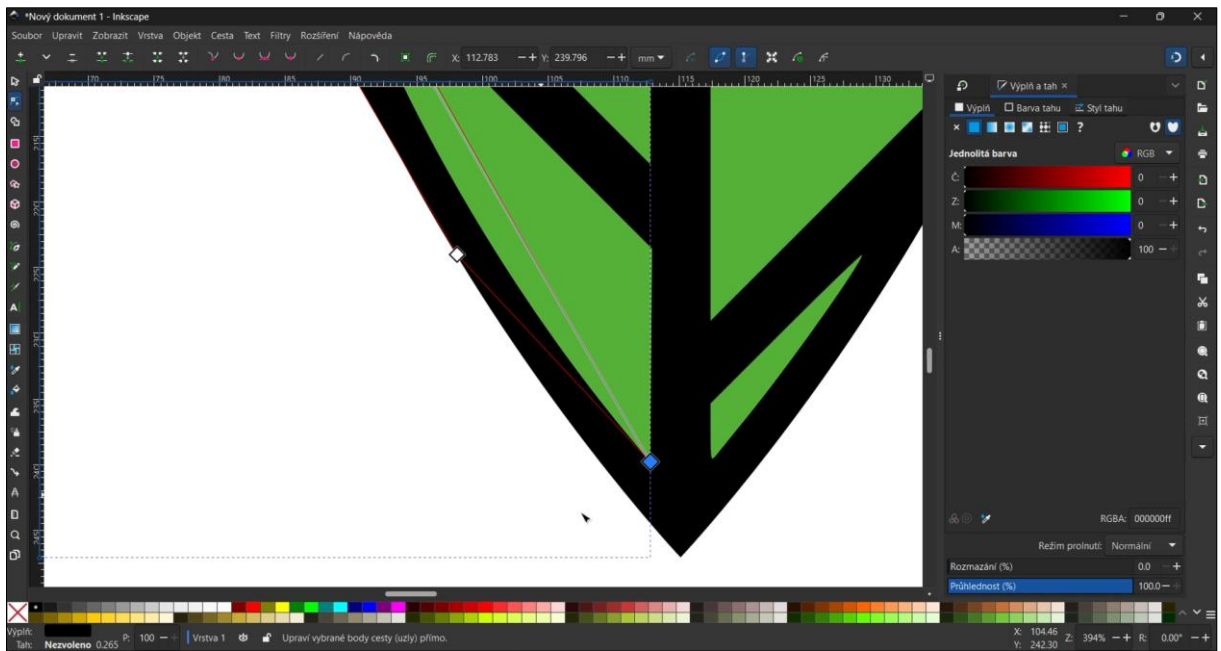


Obrázek 120: Odstraněné uzly žilek listu (Inkscape 1.4)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

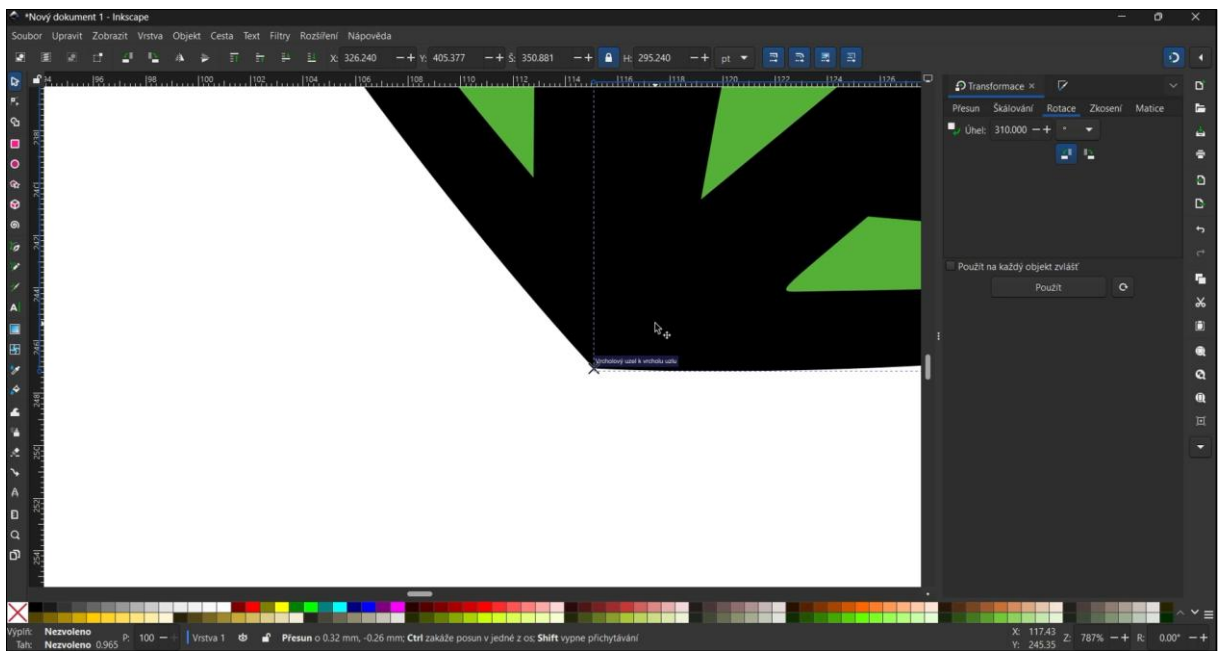


Obrázek 121: Přemístění listu k písmenu N (Inkscape 1.4)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

Hotový list nyní přemístíme k základu písmene „N“ (viz Obrázek 121), k tomu musíme opět zapnout „Přichytávání“. Přichytíme roh listu k písmenu „N“ a následně upravíme uzly písmene tak, aby navazovalo na list (viz Obrázek 122). Uchytit k cestě umožní přesné zarovnání. Poté list zkopírujeme, otočíme o 310° (Transformace → Rotace) a umístíme na spodní špičku původního listu (viz Obrázek 123).



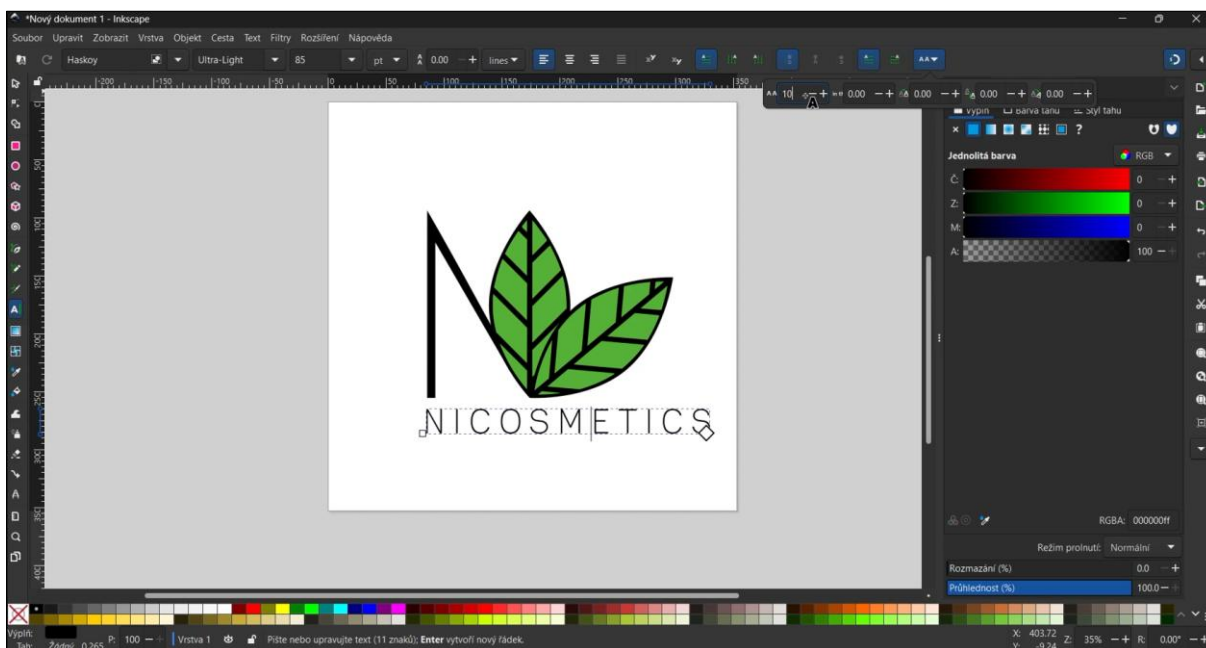
Obrázek 122: Upravení uzlů pro hladké navazování listu na písmeno N (Inkscape 1.4)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



Obrázek 123: Umístění kopírovaného listu vrcholový uzel listu původního (Inkscape 1.4)
(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

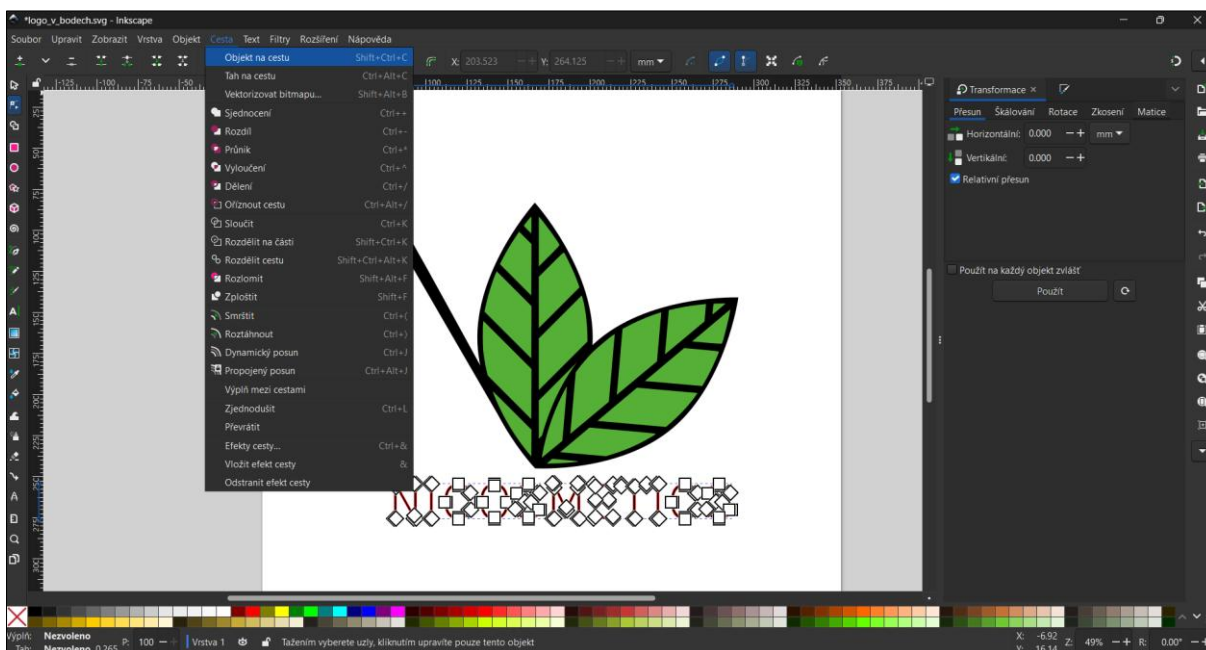
Text přidáváme pomocí nástroje „Text“. Font Hasköy Extra Light, který však v Inkscape není dostupný, jsme nahradili variantou Hasköy Ultra Light (viz Obrázek 124), která je vizuálně totožná. Barvu textu nastavíme na černou #000000, velikost písma na 85 bodů (pt) (viz Obrázek 124) a na horním panelu upravíme rozestup mezi písmeny na hodnotu 10 (viz Obrázek 124).

Umístíme text přesně na střed pod symbol loga Nicosmetics a převedeme jej na cestu (viz Obrázek 125).



Obrázek 124: Vložení a nastavení textu (Inkscape 1.4)

(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

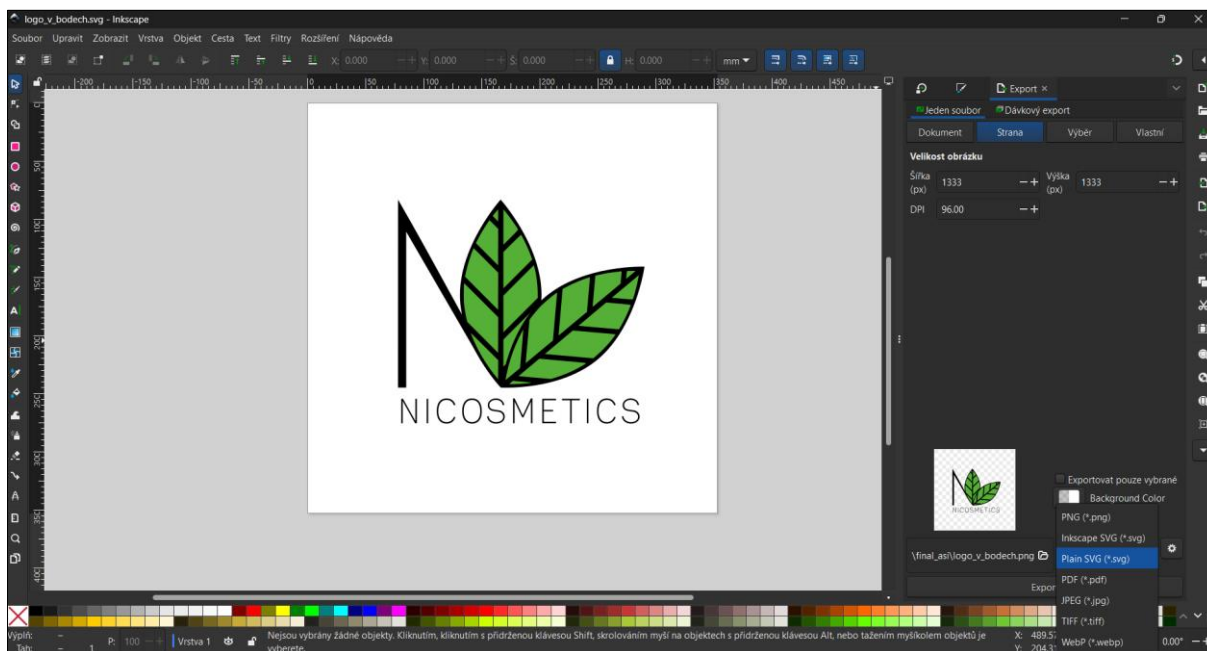


Obrázek 125: Převedení objektu na cestu (Inkscape 1.4)

(Zdroj: vlastní fotoarchiv)

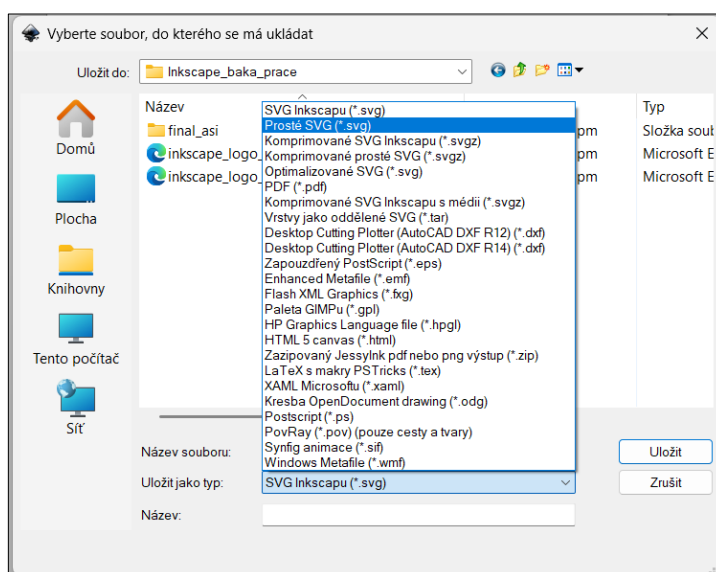
Export loga provádíme ve formátu SVG (viz Obrázek 126). Inkscape nabízí dvě varianty, a to Plain SVG (prosté SVG) a Inkscape SVG. Plain SVG je doporučená volba, protože vytváří

standardizovaný soubor bez metadat specifických pro Inkscape, což zajišťuje lepší kompatibilitu s jinými programy. Inkscape SVG obsahuje dodatečné informace specifické pro Inkscape, např. data o vrstvách nebo efektových filtrech, což může být užitečné při dalším zpracování v samotném Inkscape, ale v jiných programech může způsobovat problémy. Kromě formátu SVG Inkscape umožňuje export také do PNG, PDF, JPEG, TIFF a WebP. V rámci dialogového okna „Uložit jako“ nabízí spousty dalších vektorových i rastrových formátů (viz Obrázek 127).



Obrázek 126: Export (Inkscape 1.4)

(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



Obrázek 127: Dialogové okno Uložit jako (Inkscape 1.4)

(Zdroj: vlastní fotoarchiv)



Obrázek 128: Vyhotovené logo (Inkscape 1.4)

(Zdroj: vlastní zpracování)

Hodnocení programu Inkscape 1.4

Inkscape je dostupný pro Windows, macOS a Linux, což zajišťuje širokou kompatibilitu napříč hlavními desktopovými operačními systémy. Podpora Linuxu je velkou výhodou, protože mnoho profesionálních vektorových editorů tuto platformu nepodporuje. Chybí však mobilní verze, což může být nevýhoda pro uživatele, kteří by chtěli pracovat na cestách. Z tohoto důvodu jsme v rámci kritéria **Kompatibilita OS** udělili **4/5 bodů**.

Inkscape podporuje širokou škálu formátů, včetně SVG, EPS, PDF, PNG, JPG a dalších, což umožňuje snadný export grafiky pro různé účely. Program také dokáže otevřít soubory ve formátu AI (Adobe Illustrator) i CDR (CorelDRAW), což rozšiřuje jeho kompatibilitu s jinými grafickými editory. U formátu CDR je však podpora problematická – soubory se často otevírají rozházené a zmatečné, což je činí v praxi téměř nepoužitelnými. Přestože Inkscape nabízí širokou podporu formátů, problémy s CDR snižují jeho univerzálnost. V rámci kritéria **Podporované formáty** jsme proto udělili **4/5 bodů**.

Uživatelské rozhraní Inkscape je funkční, ale některé nástroje mohou být složitější k nalezení, a to i u základních funkcí. Přestože je většina nástrojů logicky rozmístěná, některé klíčové funkce, například rotace objektů, nejsou na první pohled intuitivní a vyžadují hledání. To může vést k delšímu hledání požadovaných možností v různých menu a podmenu programu. V rámci kritéria **Přehlednost UI** bylo uděleno **3/5 bodů**.

Práce v Inkscape není nevyhovující, ale v návaznosti na méně přehledné uživatelské rozhraní občas trvá déle, než se podaří najít některé nástroje, například rotaci objektů. Větší problém nastal při deformaci obdélníku do tvaru listu, což trvalo opravdu dlouho, než jsme přišli na správný postup. Dalším omezením je absence nástroje „Nůž“, což znamená, že si uživatel musí pomoci alternativními metodami, například pomocí nástroje „Tužka“ a pomocí pomocných objektů. Tyto faktory mohou zpomalit workflow, zejména při složitějších úpravách. V rámci kritéria **Celkové UX** jsme udělili **2/5 bodů**.

Inkscape neobsahuje žádné AI funkce, jako jsou automatizované nástroje pro vektorizaci, inteligentní výběry nebo generativní úpravy. Vzhledem k úplné absenci umělé inteligence v programu jsme v rámci kritéria **Implementace AI** neudělili **žádné hodnocení**.

Inkscape je open-source software, což znamená, že je zcela zdarma, a to bez jakýchkoliv licenčních omezení nebo nutnosti předplatného. Tato skutečnost z něj dělá velmi atraktivní

volbu, zejména pro uživatele, kteří hledají profesionálnější software pro práci s vektorovou grafikou bez nutnosti investovat do placeného softwaru. I přestože je dostupný zdarma, nabízí širokou škálu funkcí, které ho činí plnohodnotným nástrojem pro tvorbu vektorové grafiky a také nabízí pravidelné aktualizace. V rámci kritéria **Licence a náklady** jsme udělili **5/5 bodů**.

Ve chvíli, kdy nastal problém, jsme vždy snadno našli řešení, ať už prostřednictvím YouTube tutoriálů, článků na fórech nebo jiných zdrojů dostupných online. Díky široké komunitě a dostupné dokumentaci nebylo nikdy obtížné najít odpověď na konkrétní otázku. V rámci kritéria **Podpora a nápověda** jsme udělili **5/5 bodů**.

Tabulka 5: Hodnocení programu Inkscape 1.4

Kritérium	Počet bodů
Kompatibilita OS	4
Podporované formáty	4
Přehlednost UI	3
Celkové UX	2
Implementace AI	-
Licence a náklady	5
Podpora a nápověda	5
Celkem bodů	23

(Zdroj: vlastní zpracování)

Inkscape i přes své nedostatky v přehlednosti uživatelského rozhraní a absenci některých funkcí stále představuje funkční a robustní software pro práci s vektorovou grafikou. Jeho největší předností je, že je zcela zdarma. Nabízí širokou škálu nástrojů a podporuje mnoho standardních formátů, což ho činí plnohodnotnou alternativou k placeným programům. Podpora Linuxu dává programu výhodu oproti jiným profesionálním editorům, a i když některé funkce mohou být méně intuitivní, díky rozsáhlé komunitě a dostupným tutoriálům je vždy možné najít řešení problémů. Vzhledem k těmto faktorům celkové hodnocení činí **23 bodů** z možných 35 (viz Tabulka 5).

4.4 Shrnutí




Celková analýza ukázala, že každý z hodnoceného softwaru má své silné i slabé stránky. **Adobe Illustrator** se vyznačuje dobře navrženým uživatelským rozhraním a plynulým pracovním procesem, což umožňuje rychlou a pohodlnou tvorbu grafiky. Jeho hlavní nevýhodou je však vysoká cena a nutnost předplatného. **CorelDRAW** nabízí širokou podporu souborových formátů a možnost trvalé licence, avšak některé nástroje nejsou tak intuitivní a práce v něm může být v určitých ohledech méně efektivní. **Inkscape** jako open-source software poskytuje širokou škálu funkcí a podporu standardních formátů, ovšem jako největší přednost vidíme v jeho dostupnosti zcela zdarma. Na druhou stranu méně přehledné uživatelské rozhraní a absence některých funkcí mohou zpomalit workflow. Výsledné hodnocení ukazuje, že každý z programů má své výhody, přičemž hlavní rozdíly spočívají hlavně v uživatelském komfortu a licenční politice. Celkově se jako nejlépe hodnocený program ukázal **Adobe Illustrator** (viz Tabulka 6), který sice přichází s vyššími náklady, ale nabízí nejpohodlnější a nejefektivnější práci s vektorovou grafikou.

Tabulka 6: Výsledné hodnocení

Kritérium	Software		
	Adobe Illustrator	CorelDRAW	Inkscape
	Počet bodů	Počet bodů	Počet bodů
Kompatibilita OS	4	3	4
Podporované formáty	4	5	4
Přehlednost UI	5	4	3
Celkové UX	5	3	2
Implementace AI	3	2	-
Licence a náklady	1	3	5
Podpora a nápověda	5	5	5
Celkový počet bodů	27	25	23

(Zdroj: vlastní zpracování)

Tabulka 7: Porovnání výsledných log

Software		
Adobe Illustrator	CorelDRAW	Inkscape
Finální logo	Finální logo	Finální logo
		

(Zdroj: vlastní zpracování)

Mezi výslednými logy lze pozorovat určité odlišnosti (viz Tabulka 7), přestože byla všechna vytvořena podle stejné předlohy. Hlavním důvodem těchto rozdílů jsou specifické funkce jednotlivých programů a odlišné způsoby práce s objekty. Každý software interpretuje tvary jinak. V **Adobe Illustrator** objekt po rotaci stále zachovává svou tvarovou flexibilitu a lze s ním pracovat jako s původním tvarem. Naopak v **CorelDRAW** a **Inkscape** programy vnímají objekt jako součást neviditelného ohraničujícího obdélníku, což omezuje jeho další úpravy.

Další významný rozdíl se projevil při práci se zakřivením. V **Adobe Illustrator** bylo možné provést zakřivení přímo pomocí nástroje „Přímý výběr“, zatímco v **CorelDRAW** bylo nutné využít funkci „Obálka“, která se chová jinak než standardní nástroje pro úpravu křivek. V **Inkscape** jsme dokonce nejprve museli manuálně přidat další uzly, aby bylo možné objekt zakřivit.

Specifickým problémem v **Inkscape** byla také bílá místa mezi výplní a obrysem, jež byla nutná odstranit úpravou uzlů objektu, což můžeme zjednodušené formě popsat jako vyplnění bílých mezer černou výplní.

Z těchto důvodů se výsledná loga mírně liší, přestože jsme je vytvořili podle stejné předlohy. Každý program má své specifické nástroje a přístupy, které ovlivnily finální podobu grafického výstupu.

Závěr

V této bakalářské práci jsme se zaměřili na analýzu softwaru pro práci s vektorovou grafikou v kontextu tvorby loga. Věnovali jsme se jak teoretickému vymezení vektorové grafiky, tak i základním principům tvorby loga a představení nejvíce frekventovaného softwaru pro práci s vektorovou grafikou. Na teoretickou část jsme navázali praktickou částí, v níž jsme vybraný software analyzovali prostřednictvím vytvoření stejného loga ve všech zvolených programech, což umožnilo jejich přímé porovnání v jednotném kontextu.

V teoretické části této bakalářské práce jsme představili problematiku vektorové grafiky, její rozdíly oproti rastrové grafice, principy tvorby loga a jednotlivé grafické formáty využívané při exportu. Součástí byl také přehled nejčastěji využívaného softwaru pro práci s vektorovou grafikou, konkrétně Adobe Illustrator, CorelDRAW a Inkscape. Právě tyto tři softwary jsme následně zvolili pro realizaci praktické části práce.

V praktické části jsme ve všech třech programech pro práci s vektorovou grafikou vytvořili jedno a totéž logo podle předlohy. Cílem této části bylo porovnat jednotlivý software na základě vlastního uživatelského zážitku, a to pomocí předem stanovených kritérií, mezi něž patřila například přehlednost uživatelského rozhraní, kompatibilita s operačními systémy či podpora formátů. Díky tomuto postupu jsme provedli přímou analýzu rozdílů mezi programy při řešení stejného úkolu.

Hlavním cílem práce bylo analyzovat vybraný software pro práci s vektorovou grafikou v kontextu tvorby loga. Tento cíl jsme naplnili prostřednictvím praktické části práce, v rámci které, jsme ve všech zvolených programech vytvořili identické logo. Výsledkem je přehledné zhodnocení oblastí, ve kterých jednotlivé programy vynikají, a naopak i těch, kde vykazují určité nedostatky a celkové doporučení na základě zjištěných skutečností. Na základě analýzy se jako nejlépe hodnocený program ukázal Adobe Illustrator, který nabídl nejplynulejší UX a největší komfort při práci. Ostatní zkoumané programy CorelDRAW a Inkscape však rovněž disponují svými výhodami a v určitých aspektech mohou být vhodnou alternativou.

Tato práce může posloužit například jako užitečný zdroj informací pro učitele informatiky, kteří zvažují zvolení vhodného softwaru pro výuku problematiky vektorové grafiky. Díky přímému porovnání konkrétního úkolu v různých prostředích nabízí práce srozumitelné srovnání, které může usnadnit rozhodování podle individuálních potřeb a očekávání uživatele.

Seznam použitých zdrojů

Literatura

MYŠKA, Karel a Michal MUNZAR. *Počítačová grafika a základy videotvorby*. Gaudeamus, 2014. ISBN 978-80-7435-457-1.

NAVRÁTIL, Pavel. *Počítačová grafika a multimédia*. Kralice na Hané: Computer Media, 2007. ISBN 978-80-86686-77-6.

PÁSZTO, Vít a Zdeňka KRIŠOVÁ. *Počítačová grafika*. Moravská vysoká škola Olomouc, 2018. ISBN 978-80-7455-089-8.

VACHUDA, Tomáš. *Vstup do světa logotvorby*. KKnihy.cz (Pavel Kohout), 2016. ISBN 978-80-88061-5-6.

Elektronické zdroje

ADOBE. *Adobe Illustrator*. Online. 2025. Dostupné z:
<https://www.adobe.com/cz/products/illustrator.html>. [cit. 2025-01-28].

ADOBE. *Rastrová vs. vektorová grafika*. Online. 2025. Dostupné z:
<https://www.adobe.com/cz/creativecloud/file-types/image/comparison/raster-vs-vector.html>. [cit. 2025-01-26].

AUTODESK. *Autodesk AutoCAD: software pro navrhování a kreslení, kterému důvěřují miliony uživatelů*. Online. 2025. Dostupné z:
<https://www.autodesk.com/cz/products/autocad/overview>. [cit. 2025-02-11].

BELIGHT SOFTWARE. *Vector File Format*. Online. 2024. Dostupné z:
<https://amadine.com/useful-articles/vector-file-format>. [cit. 2025-01-26].

COREL CORPORATION. *Corel Vector*. Online. 2025. Dostupné z:
<https://www.coreldraw.com/cz/product/vector/>. [cit. 2025-02-10].

COREL CORPORATION. *CorelDRAW Graphics Suite 2024*. Online. 2024. Dostupné z:
<https://www.coreldraw.com/en/product/coreldraw/>. [cit. 2025-01-28].

COREL CORPORATION. *CorelDRAW Témata Návoddy*. Online. 2021. Dostupné z: <https://product.corel.com/help/CorelDRAW/540111148/index.html?app=CorelDRAW&lang=cs#/11TOC0>. [cit. 2025-01-28].

COREL CORPORATION. *Vectorizing Images: Why and How to Vector Trace*. Online. 2025. Dostupné z: <https://www.coreldraw.com/en/learn/guide-to-vector-design/vectorizing-images/>. [cit. 2025-03-18].

FEKETE, Juraj. *Umenie vybrať ten pravý font – keď je význam písma dôležitejší ako význam slova*. Online. Sharkani. 2024. Dostupné z: <https://sharkani.com/umenie-vybrat-ten-pravy-font-ked-je-vyznam-pisma-dolezitejsi-ako-vyznam-slova/>. [cit. 2025-01-27].

FIGMA. *Think bigger. Build faster*. Online. 2025. Dostupné z: <https://www.figma.com/>. [cit. 2025-02-10].

INKSCAPE. *Features of Inkscape*. Online. 2024. Dostupné z: <https://inkscape.org/about/features/>. [cit. 2025-01-28].

INKSCAPE. *Frequently Asked Questions — for Inkscape Users*. Online. 2024. Dostupné z: <https://inkscape.org/learn/faq/#what-inkscape>. [cit. 2025-01-28].

INKSCAPE. *Inkscape Overview*. Online. 2024. Dostupné z: <https://inkscape.org/about/>. [cit. 2025-01-28].

KOKEŠOVÁ, Gabriela. *Zásady tvorby loga*. Online. SKVOT. 2023. Dostupné z: <https://skvt.cz/blog/131-zasady-tvorby-loga>. [cit. 2025-01-26].

PIXLR. *AI Vector Graphics Editor*. Online. 2025. Dostupné z: <https://vectr.com/>. [cit. 2025-02-10].

PLOTBASE.CZ. *Tvorba loga - kompletní návod na vytvoření úspěšného loga*. Online. 2022. Dostupné z: <https://www.plotbase.cz/blog/tvorba-loga-kompletni-navod-na-vytvoreni-uspesneho-loga>. [cit. 2025-01-26].

SERIF (EUROPE). *Affinity Designer 2 – Illustration & graphic design software at its best*. Online. 2025. Dostupné z: <https://affinity.serif.com/en-us/designer/>. [cit. 2025-02-12].

TIŠNOVSKÝ, Pavel. *Vytváříme křivky v PostScriptu*. Online. 2007. Dostupné z: <https://www.root.cz/clanky/vytvarime-krivky-v-postscriptu/>. [cit. 2025-01-26].

TUPPER, Shelby Putnam. *Adobe Illustrator Review*. Online. PCMag. 2023. Dostupné z: <https://www.pcmag.com/reviews/adobe-illustrator>. [cit. 2025-01-27].

URBAN, Petr. *Zoner Callisto 5: legendární vektorový editor je od nynějška zdarma*. Online. Cnews.cz. 2012. Dostupné z: <https://www.cnews.cz/clanky/zoner-callisto-5-legendarni-vektorovy-editor-je-od-nynejska-zdarma/>. [cit. 2025-01-28].

VECTOR DESIGN US. *History of Vector Graphics: From the Beginning to Present*. Online. 2022. Dostupné z: <https://www.vectordesign.us/history-of-vector-graphics/>. [cit. 2025-01-26].

ZONER SOFTWARE. *Zoner Callisto 5 FREE*. Online. 2025. Dostupné z: <https://www.callisto.cz/>. [cit. 2025-02-10].

Kvalifikační práce

HÁCHA, Patrik. Porovnání grafických programů pro úpravu fotografií a tvorbu propagačních materiálů. Online. Diplomová práce. Praha: Česká zemědělská univerzita v Praze, Technická fakulta. 2017. Dostupné z: <https://theses.cz/id/qhr07i/>.

Seznam obrázků

Obrázek 1: Typy Bézierových křivek.....	8
Obrázek 2: Zvětšení vektorového obrazu.....	8
Obrázek 3: Program Sketchpad (1963)	10
Obrázek 4: Rozhraní programu Adobe Illustrator 1.0 (1987)	11
Obrázek 5: Vizualizace prodejny za pomocí vektorové grafiky	12
Obrázek 6: Srovnání vektorové a rastrové grafiky	13
Obrázek 7: Logo IBM	17
Obrázek 8: Logo Baťa	17
Obrázek 9: Logo Apple	17
Obrázek 10: Logo Pepsi	17
Obrázek 11: Logo Michelin.....	18
Obrázek 12: Logo Red Bull.....	18
Obrázek 13: Logo Starbucks	18
Obrázek 14: Příklad patkového fontu.....	19
Obrázek 15: Příklad bezpatkového fontu	19
Obrázek 16: Příklad rukopisného fontu.....	19
Obrázek 17: Příklad dekorativního fontu	19
Obrázek 18: Příklad monospace fontu.....	20
Obrázek 19: User Interface programu Adobe Illustrator 2024.....	24
Obrázek 20: User Interface programu CorelDRAW 2024	25
Obrázek 21: User Interface programu Inkscape 1.4.....	27
Obrázek 22: User Interface programu Zoner Callisto 5	27
Obrázek 23: Předloha pro vyhotovení log.....	29
Obrázek 24: Nastavení nového dokumentu (Adobe Illustrator 2024).....	30
Obrázek 25: Obdélník jako základ písmene N z loga Nicosmetics (Adobe Illustrator 2024)..	31
Obrázek 26: Natočení druhého obdélníku do tvaru písmena N (Adobe Illustrator 2024)	32
Obrázek 27: Odstranění kotevních bodů (Adobe Illustrator 2024).....	32
Obrázek 28: Výsledek odstranění kotevního bodu (Adobe Illustrator 2024).....	33
Obrázek 29: Výsledná špička základu písmene N (Adobe Illustrator 2024)	33
Obrázek 30: Zvolený nástroj přímý výběr (Adobe Illustrator 2024).....	34
Obrázek 31: Zarovnání pravé dolní části objektu (Adobe Illustrator 2024).....	34
Obrázek 32: Vytvořený obdélník o šířce 12 bodů (Adobe Illustrator 2024).....	35

Obrázek 33: Zakřivení kopírovaného obdélníku (Adobe Illustrator 2024).....	35
Obrázek 34: Kopírování a zrcadlení zakřiveného obdélníku (Adobe Illustrator 2024)	36
Obrázek 35: Vytvořené špičky listu (Adobe Illustrator 2024)	36
Obrázek 36: Obdélníky natočené o 45° pro ztvárnění žilek listu (Adobe Illustrator 2024).....	37
Obrázek 37: Obdélníky natočené o 350° pro ztvárnění žilek listu (Adobe Illustrator 2024)...	37
Obrázek 38: Výsledný list po ořezání (Adobe Illustrator 2024)	38
Obrázek 39: Umístění listu na místo druhé nožičky písmene N (Adobe Illustrator 2024)	38
Obrázek 40: Umístění listu pomocí chytrých vodítek (Adobe Illustrator 2024).....	39
Obrázek 41: Vybarvení jednotlivých částí listu (Adobe Illustrator 2024)	39
Obrázek 42: Vytvoření nového tvaru nástrojem vytváření tvarů (Adobe Illustrator 2024)	40
Obrázek 43: Nový tvar vytvořen pomocí nástroje vytváření tvarů (Adobe Illustrator 2024) ..	40
Obrázek 44: Pomocná čára pro vytvoření nového tvaru (Adobe Illustrator 2024)	41
Obrázek 45: Dokončení propojení listu s písmenem N (Adobe Illustrator 2024).....	41
Obrázek 46: Otočení kopírovaného listu o 310 stupňů (Adobe Illustrator 2024)	42
Obrázek 47: Odstranění přebytečných částí (Adobe Illustrator 2024)	42
Obrázek 48: Přidání textu (Adobe Illustrator 2024).....	43
Obrázek 49: Převedení textu na obrysy (Adobe Illustrator 2024).....	43
Obrázek 50: Převedený text na obrysy (Adobe Illustrator 2024).....	44
Obrázek 51: Export pro obrazovky (Adobe Illustrator 2024)	44
Obrázek 52: Vyhotovené logo (Adobe Illustrator 2024).....	46
Obrázek 53: Nastavení nového dokumentu (CorelDRAW 2024).....	49
Obrázek 54: Obdélník bez obrysu (CorelDRAW 2024)	50
Obrázek 55: Obdélník s výplní (CorelDRAW 2024)	50
Obrázek 56: Vložení a prodloužení obdélníku (CorelDRAW 2024)	51
Obrázek 57: Natočení obdélníku o 30° (CorelDRAW 2024)	51
Obrázek 58: Posunutí natočeného obdélníku na uzel původního (CorelDRAW 2024).....	52
Obrázek 59: Sloučení obdélníků do základu tvaru písmene N (CorelDRAW 2024).....	52
Obrázek 60: Vytvarovaná špička písmene N (CorelDRAW 2024).....	53
Obrázek 61: Oříznutí přebytečné části objektu (CorelDRAW 2024).....	53
Obrázek 62: Základ písmene N pro logo Nicosmetics (CorelDRAW 2024)	54
Obrázek 63: Obdélník pro základ listu z loga Nicosmetics (CorelDRAW 2024).....	54
Obrázek 64: Upravení vloženého obdélníku pomocí funkce obálka (CorelDRAW 2024).....	55
Obrázek 65: Upravení kotevních bodů do tvaru poloviny listu (CorelDRAW 2024).....	55
Obrázek 66: Umístění zrcadleného objektu na pravou stranu (CorelDRAW 2024).....	56

Obrázek 67: Přebytné kotevní body sloučeného objektu (CorelDRAW 2024).....	56
Obrázek 68: Odstraněné přebytné kotevní body sloučeného objektu (CorelDRAW 2024) ..	57
Obrázek 69: Nastavení vytváření úseček při vytváření špičky objektu (CorelDRAW 2024)..	57
Obrázek 70: Objekt s ostrými špičky (CorelDRAW 2024).....	58
Obrázek 71: Umístění obdélníků do první poloviny listu (CorelDRAW 2024).....	58
Obrázek 72: Vložení obdélníků do druhé poloviny listu (CorelDRAW 2024).....	59
Obrázek 73: Použití nástroje nůž pro ořezání přesahujících objektů (CorelDRAW 2024).....	59
Obrázek 74: Výsledné ořezání pomocí nástroje nůž (CorelDRAW 2024)	60
Obrázek 75: Sloučený objekt tvořící tvar listu z loga Nicosmetics (CorelDRAW 2024).....	60
Obrázek 76: Inteligentní výplň (CorelDRAW 2024)	61
Obrázek 77: Výběr barvy (CorelDRAW 2024).....	61
Obrázek 78: Vybarvený a seskupený list (CorelDRAW 2024).....	62
Obrázek 79: Přesné zarovnání listu s písmenem N (CorelDRAW 2024).....	62
Obrázek 80: Využití nástroje nůž (CorelDRAW 2024)	63
Obrázek 81: Výsledné ořezání (CorelDRAW 2024).....	63
Obrázek 82: Umístění kopírovaného listu natočeného o 310 stupňů (CorelDRAW 2024)	64
Obrázek 83: Použití nástroje nůž pro zarovnání s písmenem N (CorelDRAW 2024).....	64
Obrázek 84: Seskupení objektů a vznik symbolu loga Nicosmetics (CorelDRAW 2024)	65
Obrázek 85: Zvolení fontu Hasköy Extra Light (CorelDRAW 2024)	65
Obrázek 86: Úprava mezer mezi písmeny a velikosti písma (CorelDRAW 2024).....	66
Obrázek 87: Převedení textu na křivky (CorelDRAW 2024)	66
Obrázek 88: Možnosti exportu (CorelDRAW 2024)	67
Obrázek 89: Export do formátu SVG (CorelDRAW 2024)	68
Obrázek 90: Vyhotovené logo (CorelDRAW 2024)	69
Obrázek 91: Dialogové okno po otevření (Inkscape 1.4).....	72
Obrázek 92: Otevření vlastností dokumentu (Inkscape 1.4)	73
Obrázek 93: Okno vlastnosti dokumentu (Inkscape 1.4)	73
Obrázek 94: Vytvoření obdélníku (Inkscape 1.4)	74
Obrázek 95: Vložení a prodloužení obdélníku (Inkscape 1.4)	74
Obrázek 96: Natočený obdélník umístěný k původnímu obdélníku (Inkscape 1.4)	75
Obrázek 97: Sjednocení objektů na jeden objekt (Inkscape 1.4)	75
Obrázek 98: Odstraněný uzel a protažení do špičky (Inkscape 1.4)	76
Obrázek 99: Pomocný obdélník pro oříznutí (Inkscape 1.4).....	76
Obrázek 100: Funkce rozdíl (Inkscape 1.4)	77

Obrázek 101: Základ písmene N z loga Nicosmetics (Inkscape 1.4).....	77
Obrázek 102: Obdélník o šířce 12 bodů a odpovídající výšce (Inkscape 1.4)	78
Obrázek 103: Převedení kopírovaného obdélníku na cestu (Inkscape 1.4).....	78
Obrázek 104: Vybrání dvou uzlů (Inkscape 1.4).....	79
Obrázek 105: Přidání uzlu do zvoleného segmentu (Inkscape 1.4)	79
Obrázek 106: Přidání dalšího uzlu do zvoleného segmentu (Inkscape 1.4).....	80
Obrázek 107: Učinit vybrané uzly symetrické (Inkscape 1.4)	80
Obrázek 108: Úprava zakřivení (Inkscape 1.4).....	81
Obrázek 109: První polovina listu (Inkscape 1.4)	81
Obrázek 110: Přichycení zrcadleného kopírovaného objektu (Inkscape 1.4)	82
Obrázek 111: Přetvarování vrcholu listu do špičky (Inkscape 1.4).....	82
Obrázek 112: Přetvarované špičky listu (Inkscape 1.4)	83
Obrázek 113: Umístění obdélníků podle předlohy do tvaru listu (Inkscape 1.4).....	83
Obrázek 114: Využití nástroje tužka v (Inkscape 1.4)	84
Obrázek 115: Pomocné objekty pro oříznutí (Inkscape 1.4).....	84
Obrázek 116: Funkce seskupit (Inkscape 1.4).....	85
Obrázek 117: Seskupený objekt (Inkscape 1.4)	85
Obrázek 118: Vybarvení pomocí nástroje plechovka barvy (Inkscape 1.4).....	86
Obrázek 119: Uzly žilek listu (Inkscape 1.4)	86
Obrázek 120: Odstraněné uzly žilek listu (Inkscape 1.4).....	87
Obrázek 121: Přemístění listu k písmenu N (Inkscape 1.4)	87
Obrázek 122: Upravení uzlů pro hladké navazování listu na písmeno N (Inkscape 1.4).....	88
Obrázek 123: Umístění kopírovaného listu vrcholový uzel listu původního (Inkscape 1.4) ...	88
Obrázek 124: Vložení a nastavení textu (Inkscape 1.4)	89
Obrázek 125: Převedení objektu na cestu (Inkscape 1.4).....	89
Obrázek 126: Export (Inkscape 1.4).....	90
Obrázek 127: Dialogové okno Uložit jako (Inkscape 1.4)	90
Obrázek 128: Vyhotovené logo (Inkscape 1.4).....	91

Seznam tabulek

Tabulka 1: Komparace vektorové a rastrové grafiky	15
Tabulka 2: Kritéria pro hodnocení softwaru pro práci s vektorovou grafikou	30
Tabulka 3: Hodnocení programu Adobe Illustrator 2024	48
Tabulka 4: Hodnocení programu CorelDRAW 2024.....	72
Tabulka 5: Hodnocení programu Inkscape 1.4.....	93
Tabulka 6: Výsledné hodnocení	94
Tabulka 7: Porovnání výsledných log	95

Seznam příloh

Příloha 1 – Logomanuál značky Nicosmetics

Příloha 1 – Logomanuál značky Nicosmetics



OBSAH

1 ÚVOD	
2 LOGO	
Základní podoba loga	4
Použití na tmavém a světlém pozadí	5
Konstrukce loga a rozměry	6
Ochranná zóna	7
Barevné varianty loga	8
Logo na různém pozadí	9
Nesprávné použití loga	10
3 SYMBOL	
Symbol – základní podoba	11
Použití symbolu na tmavém a černém pozadí	12
Symbol – ochranná zóna	13
4 TYPOGRAFIE	
Hlavní font	15
5 BARVY	
Základní barvy	17
Sekundární barvy	18
ZÁVĚR	

1|ÚVOD

MANUÁL

Tento logomanuál popisuje vizuální elementy reprezentující značku kosmetiky **Nicosmetics**.

Obsahuje primárně logo, symbol a také další prvky jako barvy a typografii.

3

2|LOGO

ÚVOD

Logo je základem značky kosmetiky Nicosmetics. Jedná se o vizuální a reprezentativní element. Je kombinací symbolu, který tvoří písmeno N a podoba dvou listů, čímž se klade důraz na použití výhradně přírodních složek v produktech, a názvu Nicosmetics.

LOGO – ZÁKLADNÍ PODOBA



1|Logo

Logo musí být vždy použito včetně symbolu.

2|Symbol

Symbol lze použít i samostatně.

Základní verze loga
Tmavé, použité na bílém pozadí.
Použití loga na světlém
a tmavém pozadí naleznete dále.

4

2|LOGO

SVĚTLÉ POZADÍ



3

TMAVÉ POZADÍ



4

3|Logo na světlém pozadí

Použití loga na bílém pozadí.

4|Logo na tmavém pozadí

Použití loga na černém pozadí.

Doporučené formáty použití

loga:

.svg | .ai | .jpg | .png

5

2|LOGO

KONSTRUKCE LOGA A ROZMĚRY

Do loga nesmí zasahovat jiné objekty, či jiné grafické elementy. Za tímto účelem byla stanovena minimální ochranná zóna kolem loga (viz. následující strana). Označuje jakýkoliv nejbližší jiný text nebo grafický prvek, který lze umístit ve vztahu k logu, nebo samotnému symbolu.



Minimální velikost pro použití loga je stanovena výškou loga na 14 mm.

Pro použití online se doporučuje minimální výška loga 130 pixelů.

Maximální velikost loga není stanovena.

6

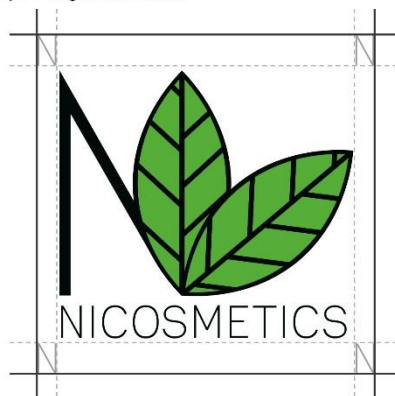
2|LOGO

Definice

Logo by kolem sebe mělo mít volný prostor k zajištění jeho viditelnosti. Do tohoto volného prostoru by neměly zasahovat žádné grafické elementy.

OCHRANNÁ ZÓNA

Je určena rámečkem, jehož vzdálenost od konce loga je definována písmenem N z loga značky Nicosmetics. Pokud je možno, doporučuje se používat větší ochrannou zónu než je v logomanuálu.



7

2|LOGO

BAREVNÉ VARIANTY LOGA

Primární barevné verze loga v barevných a monochromatických variantách.



POZITIVNÍ
Barevné



POZITIVNÍ
Monochromatické



NEGATIVNÍ
Barevné



NEGATIVNÍ
Monochromatické

8

2|LOGO

LOGO NA RŮZNÉM POZADÍ

Pro maximální vizuální čitelnost grafických prvků je povoleno umístit logo pouze na klidné pozadí.

Př.:



Umístění logo na graficky ztvárněném pozadí není povoleno



Nepovolena pozadí
Umístění logo není povoleno na graficky ztvárněném pozadí, ani na pozadí odstínu zelené (#56B038), jež je obsažena v logu.

9

2|LOGO

NESPRÁVNÉ POUŽITÍ LOGA

Níže je uvedeno pouze několik příkladů nesprávného použití loga.



NICOSMETICS

1



NICOSMETICS

2



NICOSMETICS

3



NICOSMETICS

4

ZAKÁZANÉ ÚPRAVY LOGA

- 1 Deformace loga
- 2 Změna fontu v názvu
- 3 Změna barev v symbolu
- 4 Aplikování jakéhokoliv efektu (př. efektu vrženého stínu)

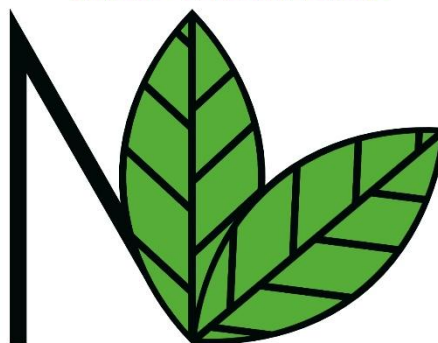
10

3|SYMBOL

ÚVOD

Logo bez názvu Nicosmetics je možno volně používat.

SYMBOL – ZÁKLADNÍ PODOBA



Základní verze symbolu
Tmavé, použité na bílém pozadí.
Použití symbolu na světlém
a tmavém pozadí naleznete dále.

11

3|SYMBOL

SVĚTLÉ POZADÍ



1

TMAVÉ POZADÍ



2

1|Symbol na světlém pozadí

Použití symbolu na bílém pozadí.

2|Symbol na tmavém pozadí

Použití symbolu na černém pozadí.

Doporučené formáty použití

symbolu:

.svg | .ai | .jpg | .png

Poznámka:
Pro symbol platí stejná pravidla
a způsob použití jako pro základní
logo - viz výše.

12

3|SYMBOL

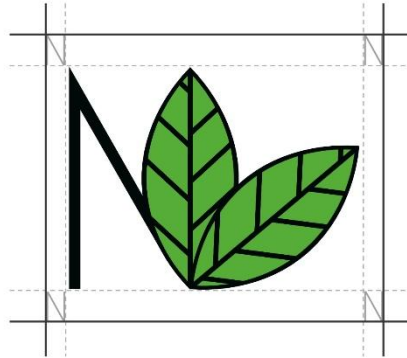
OCHRANNÁ ZÓNA SYMBOLU

Ochranná zóna

Je určena rámečkem, jehož vzdálenost od konce symbolu je definována písmenem N z loga značky Nicosmetics. Pokud je možno, doporučuje se používat větší ochrannou zónu než je v logomanuálu.

Definice

Symbol by kolem sebe měl mít volný prostor k zajištění jeho viditelnosti. Do tohoto volného prostoru by neměly zasahovat žádné grafické prvky.



13

4|TYPOGRAFIE

ÚVOD

Typografie je velmi důležitá při komunikaci značky.

V rámci Nicosmetics se využívá font Hasköy.

14

5|BARVY

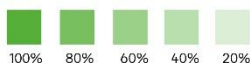
ZÁKLADNÍ BARVY



ZÁKLADNÍ BARVA ZELENÁ

KÓD BARVY

CMYK: C51 M0 Y68 K31
Pantone: 361 C
RGB: R86 G176 B56
WEB: #56B038



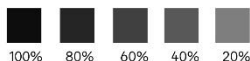
100% 80% 60% 40% 20%



ZÁKLADNÍ BARVA ČERNÁ

KÓD BARVY

CMYK: C91 M79 Y62 K97
Pantone: 6 C
RGB: R0 G0 B0
WEB: #000000



100% 80% 60% 40% 20%

Základní barvy

Nicosmetics má dvě základní barvy: Zelenou a černou. Jedná se o rozeznatelné identifikátory.

Poznámka:

Barvy používejte jako hlavní paletu pro všechny druhy vizuální prezentace Nicosmetics.

17

5|BARVY

SEKUNDÁRNÍ BARVY



KÓD BARVY

CMYK: C30 M84 Y0 K3
Pantone: 2582 C
RGB: R174 G40 B248
WEB: #AE28F8

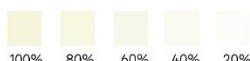


100% 80% 60% 40% 20%



KÓD BARVY

CMYK: C0 M0 Y10 K4
Pantone: 705 C
RGB: R245 G245 B220
WEB: #F5F5DC



100% 80% 60% 40% 20%



KÓD BARVY

CMYK: C0 M91 Y73 K14
Pantone: 185 C
RGB: R220 G20 B60
WEB: #DC143C



100% 80% 60% 40% 20%

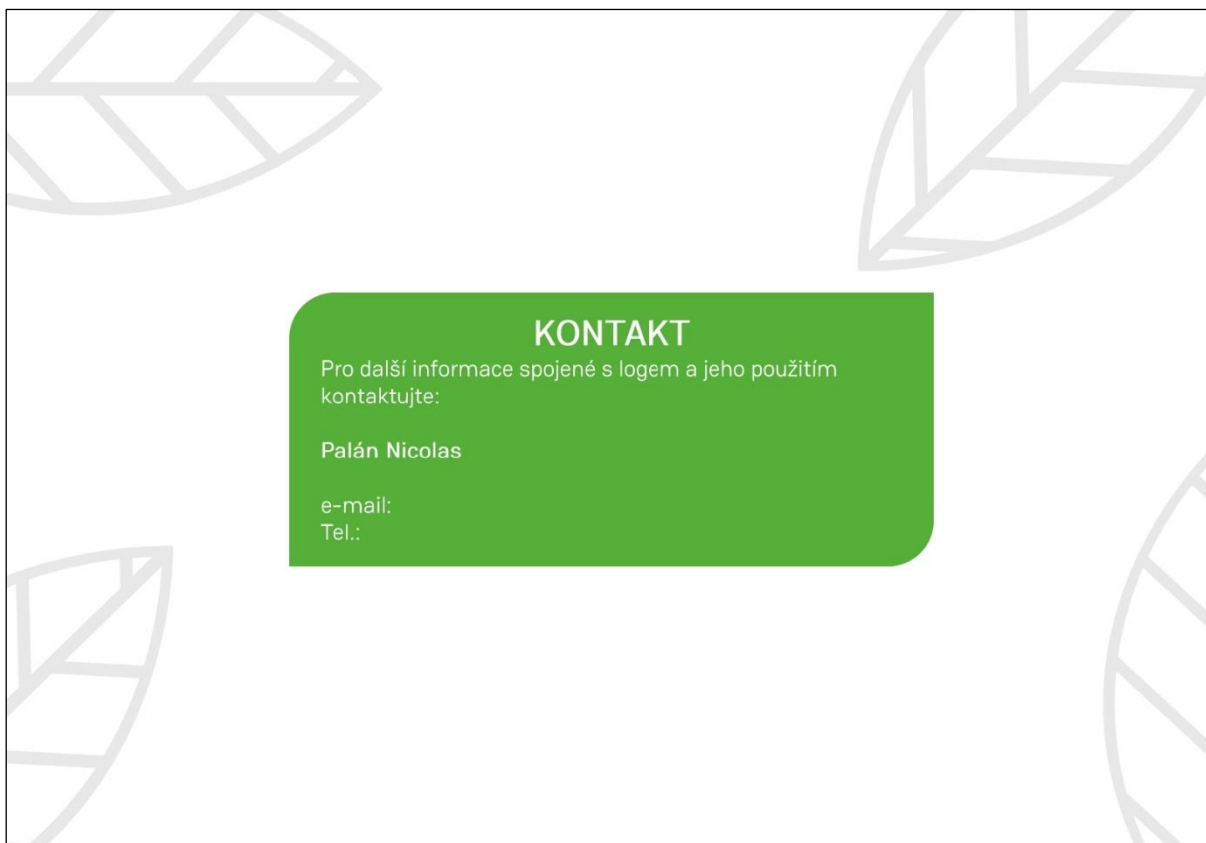
Sekundární barevné schéma

Sekundární barvy doplňují základní barevnou paletu (zelenou a černou barvu), ale nejsou identifikátory značky Nicosmetics.

Poznámka:

Tyto barvy používejte pouze jako doplnění těch základních.

18



(Zdroj: vlastní zpracování)