

Dětská kniha v elektronickém prostředí

BcA. Denisa Novobilská

Diplomová práce
2022

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Grafický design

Akademický rok: 2021/2022

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. Denisa Novobilská**
Osobní číslo: **K20059**
Studijní program: **N8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimédia a design – Grafický design**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **Dětská kniha v elektronickém prostředí**

Zásady pro vypracování

Rozsah teoretické práce minimálně 40 – 45 stran + obrazové přílohy (dokumentace praktické části). Práci odevzdat v elektronické podobě na Portál IS/STAG (dle předepsané celouniverzitní šablony viz směrnice rektora č. 33/2019) a ve formátu PDF na 1 ks CD (DVD) nosiče, dále odevzdat 2 kusy výtisků práce v pevné vazbě (v jedné z nich bude vlepeno CD) a 1 výtisk graficky zpracované práce, která má volnější grafickou podobu.

1. Teoretická část: dětská kniha v elektronickém prostředí
2. Praktická část: dětská kniha v elektronickém prostředí

Rozsah diplomové práce: viz Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz Zásady pro vypracování
Forma zpracování diplomové práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam doporučené literatury:

ADAMÍKOVÁ, Anežka a Lukáš BoB MARVAN, ed. *#zapixely: průvodce světem digitálního designu*. Praha: Czechdesign, [2017]. ISBN 978-80-906423-4-8
BLAŽEK, Filip. *Typokniha: průvodce tvorbou tiskovin*. V Praze: UMPRUM, 2020. ISBN 978-80-88308-12-6
PECINA, Martin. *Knihy a Typografie*. 3. Brno: Host, 2017, 350 s. ISBN 978-80-7477-040-0
REISSNER, Martin. *Ilustrace: pohledy na výtvarný doprovod české dětské knihy = Illustration : insights into illustrations to accompany Czech children's books*. Brno: Moravské zemské muzeum, 2015. ISBN 978-80-7028-439-1

Vedoucí diplomové práce: **doc. Mgr.A. Pavel Noga, ArtD.**
Ateliér Grafický design

Datum zadání diplomové práce: **1. listopadu 2021**
Termín odevzdání diplomové práce: **20. května 2022**



Mgr. Josef Kocourek, PhD.
děkan

doc. Mgr.A. Pavel Noga, ArtD.
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

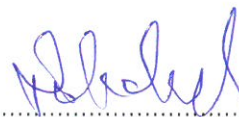
- diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 1. 12. 2021

Jméno a příjmení studenta: BcA. Denisa Novobilská



.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Teoretická část práce se věnuje vývoji knihy z klasické tištěné podoby až dnešní elektronické podobě. Pojednává o náležitostech digitální knihy a její podobě. Zabývá se otázkou knižních aplikací věnovaných dětskému čtenáři. S jakými tituly se čtenář může setkat a v čem jsou tyto knihy jiné u nás a v zahraničí. Jak častí jsou současní autoři dětské literatury a jak častí autoři ze století minulých.

Cílem praktické části závěrečné práce bylo převedení klasického díla literatury pro děti a mládež do digitální podoby. Pro tento účel jsem si vybrala knihu Karla Čapka – Pudlenka, aneb měl jsem psa a kočku.

Klíčová slova: kniha, elektronická kniha, dětská kniha, knihovny, aplikace, ilustrace

ABSTRACT

The theoretical part of the thesis is devoted to the evolution of the book from the classic printed form to the present electronic form. It discusses the elements of a digital book and its form. It deals with the issue of book applications dedicated to the child reader. What titles the reader may encounter and how these books are different in this country and abroad. How frequent are contemporary authors of children's literature and how frequent authors from centuries past.

The aim of the practical part of the thesis was to convert a classic work of literature for children and young people into digital form. For this purpose I chose the book by Karel Čapek – Poodle, or I had a dog and a cat.

Keywords: book, e-book, children's book, libraries, apps, illustrations

Chtěla bych poděkovat svému vedoucímu diplomové práce. Za jeho přístup, zpětnou vazbu, rady i konstruktivní kritiku. Jedno velké díky patří mé mámě, bez které by práce vznikala dozajista hůře a s více zádrhly. Za její psychickou i morální podporu. Ráda bych poděkovala všem, kteří se na vzniku práce, jakkoliv podíleli nebo jen snášeli mé nekončící povídání o jejím průběžném vzniku. Děkuji.

Prohlašuji, že odevzdaná verze diplomové práce a verze elektronická, nahraná do IS/STAG, jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD	6
I TEORETICKÁ ČÁST	7
1 KNIHA JAKO MÉDIUM	8
1.1 CESTA K DNEŠNÍ KNIZE	8
1.2 KOŘENY MASOVÝCH MÉDIÍ	9
2 ELEKTRONICKÉ KNIHY	14
2.1 ČTEČKY ELEKTRONICKÝCH KNIH	14
2.2 JINÁ ZAŘÍZENÍ PRO ČTENÍ ELEKTRONICKÝCH KNIH	16
3 ZPRACOVÁNÍ KNIH	20
3.1 ROZDÍLNOST TIŠTĚNÝCH A NETIŠTĚNÝCH KNIH.....	21
3.1.1 Definitivní a proměnlivé formáty.....	21
3.1.2 Navrhování designu formátů.....	23
3.2 DIGITÁLNÍ POLE PŮSOBNOSTI DĚTSKÝCH KNIH.....	24
4 VZNIK NOVÉ DIGITÁLNÍ DĚTSKÉ KNIHY	26
4.1 PROCES NOVÉHO KONCEPTU.....	26
4.2 GRAFICKÉ ZPRACOVÁNÍ V DIGITÁLNÍM SVĚTE.....	28
4.2.1 Informační design, architektura a grafický design.....	28
4.2.2 Struktura knihy.....	29
4.3 TYPOGRAFICKÉ ŘEŠENÍ	31
4.3.1 Velikost písma.....	32
4.3.2 Typ písma.....	34
4.3.3 Zalomení textu	34
4.4 OBRAZOVÉ ZPRACOVÁNÍ.....	35
4.5 ZVUKOVÝ DOPROVOD	39
5 SROVNÁNÍ ČESKÉ A ZAHRANIČNÍ TVORBY	41
5.1 ZAHRANIČNÍ TVORBA DIGITÁLNÍCH KNIHOVEN	42
5.1.1 Kočka v klobouku / The Cat in the Hat.....	42
5.1.2 Bubuk – Vaše personalizovaná kniha / Bubuk – Your Personalized Book	44
5.1.3 Hroší magie / Hippo Magic.....	46
5.2 ČESKÁ TVORBA DIGITÁLNÍCH KNIHOVEN	47
5.2.1 Booko	49
6 ČESKÁ KLASICKÁ KNIŽNÍ LITERATURA V ELEKTRONICKÉM PROSTŘEDÍ	52
6.1 POVÍDÁNÍ O PEJSKOVÍ A KOČIČCE, JAK SPOLU HOSPODAŘILI, A JEŠTĚ O VŠELJAKÝCH JINÝCH VĚCECH, J. ČAPEK – ZPRACOVÁNÍ MĚSTSKÉ KNIHOVNY V PRAZE	52

6.2	DÁŠENKA ČILI ŽIVOT ŠTĚNĚTE, K. ČAPEK – ZPRACOVÁNÍ V APLIKACI BOOKO	54
II	PRAKTICKÁ ČÁST	56
7	MOTIVACE.....	57
7.1	TVŮRČÍ ZÁMĚR.....	57
8	AUTOŘI MINULÝCH STOLETÍ V DIGITÁLNÍM PROSTŘEDÍ 21. STOLETÍ	58
9	FORMÁT KNIHY.....	60
9.1	APLIKACE FIGMA	60
9.2	PARAMETRY KNIHY	61
10	ILUSTRACE.....	63
10.1	NEREALIZOVANÝ KONCEPT ILUSTRACÍ.....	63
10.2	FINÁLNÍ KONCEPT ZTVÁRNĚNÍ ILUSTRACÍ	65
11	PRÁCE S TEXTEM.....	68
	ZÁVĚR	70
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	71
	SEZNAM OBRÁZKŮ	75

ÚVOD

Už od útlého věku se dětem čte. Předčítají se jim příběhy před spaním nebo ve volné chvíli. Důležitost četby je nepopiratelná. Malým posluchačům, později čtenářům, pomáhají příběhy rozvíjet slovní zásobu. Díky ilustracím se značně vyvíjí dětská představivost a rozvoj dětské fantazie je dále rozvíjen. Ať už dítě čte knihu samo nebo sleduje knižní strany přes rameno čtenáře, dochází k jeho interakci s knihou. Forma dětské knihy by tedy měla nést jisté prvky a náležitosti, které budou činit dětskou knihu dětskou knihou. Forma dětské knihy by měla být vhodně a pečlivě zpracovaná.

Nesprávně zvolená nebo nepovedená úprava knihy, může dítě dále ovlivňovat. Viděné chyby v úpravě čtenáři zevšední a následně o jejich nesprávnosti nebude mít sebemenší povědomí. Naneštěstí je český trh takto, ne zcela dle pravidel zpracovaných elektronických knih, plný.

Cesta, jak se dětská kniha vyvinula do dnešní elektronické podoby, se stala námětem pro tuto diplomovou práci. Formát dnešní moderní knihy je poněkud odlišný od klasických tištěných složek sešitých v pevné vazbě. Interaktivní elektronické knihy dítě vtahují do děje poněkud dynamičtějšími formami. Dítě má možnost trávit čas na tabletu, ale přitom s knihou. Je tedy podstatné, aby kniha nenesla jen kvalitní obsah, ale i formu.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 KNIHA JAKO MÉDIUM

1.1 Cesta k dnešní knize

Knihy. Svazek informací – textů obohacující lid jak na mysl, tak na duši. Jejich historie se datuje již několik stovek i tisíců let na zpět. V průběhu psaní historie knih, je patrných několik zlomových bodů. Přes významné kroky v popisovaném materiálu – od dřevěných destiček plněných voskem. Po využívání zpracované zvířecí kůže čili pergamenu. Až k využití rostlinných zdrojů, pro výrobu materiálu zvaný papyrus. Ač na sebe ve vývojové lince nikterak nenavazují, odtud je jen kousek, k výrobě dalšího rostlinného materiálu – papíru. Dnes ještě stále nejvyužívanějším materiálem k výrobě knihy.¹

Dalším z důležitých kroků ve vývoji knižní kultury, byly nové formy knižní vazby nebo také myšlenka, uchovávání knih v knihovnách, již za dob Alexandra Velikého. A následné revoluční urychlení reprodukce knih, díky vynálezu knihtisku a tím i rozšíření knih mezi lid.

Dějiny knihy v současné době, se dají shodně nazývat i dějinami nakladatelského podnikání. Jedná se o další z mezníků vývoje knihy, který se odehrává, už v ne tak vzdáleném, období. Jeho historie vzniká už v 15. století, ale významné změny s sebou přineslo až 19. století se snahou o renesanci knihy. Díky vynálezu parního stroje se tisk zrychlil. Mezi tiskaře a autora vstupuje nakladatel. Ten se stává hlavním faktorem při vzniku knihy. Jakožto producent se podílí, z markantní části, na financování vzniku knihy. Nese riziko nenávratnosti vynaloženého kapitálu. Na druhé straně se však z největší části podílí na výdělku.

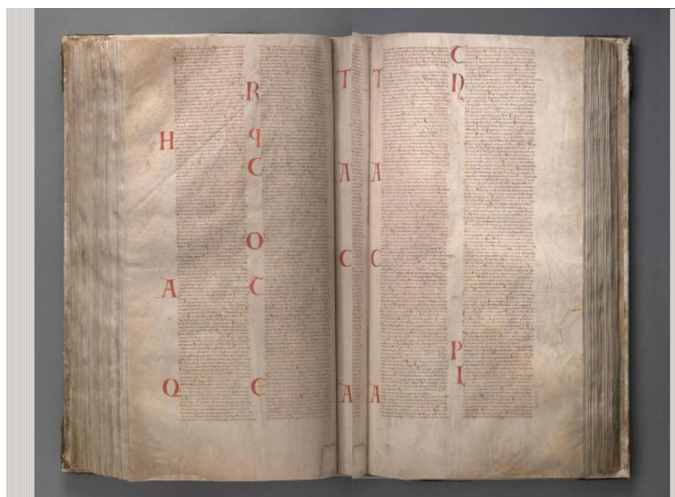
Vývoj knihy se z materiálního hlediska v 19. století opět změnil. Vznikají nové proudy. V první řadě zastoupeny tiskem několiksvazkových děl z různých vědeckých oborů. Ony rozsáhlé publikace jsou v relativně vysokých nákladech a v různých jazykových mutacích, především v jazyce anglickém a německém. Na druhé straně vnímáme rychlou

¹ DANKOVÁ, Zdenka. Kniha – jaké předchůdce měla? Historie knihy. *Epoch Times: Pravda a tradice* [online]. 2014, 7. 2. 2014, 1 [cit. 2022-01-03]. Dostupné z: <https://www2.epochtimes.cz/2014020721885/Kniha-jake-predchudce-mela-Historie-knihy.html>

reakci a podnikavost nakladatelství na zájem veřejnosti. Rodí se nové médium – bestseller. Velmi populární výtisky, které šly na odbyt nesmírnou rychlostí. Často tedy tituly vznikaly v několikerém vydání, většinou v brožuře, na ne zcela kvalitní papír a za minimální cenu. Zmíněné století s sebou přináší řadu změn. Na jeho konci dochází i ke změně grafického procesu. Dochází k odklonu od ušlechtilých technik z dob klasicismu – potlačení mědirytu. Zájem o ilustrovanou knihu však i nadále roste. V poslední třetině 19. století nahrazuje díla řemeslných rytců, litografickou tvorbu i časově náročný oceloryt fotomechanická reprodukční technika. Další velký pokrok v tvorbě knihy, je spojen s tvorbou nových písem a grafickou úpravou.²

1.2 Kořeny masových médií

Přes postupný historický vývoj byla kniha a stále je důležitým pilířem vývoje masových médií do dnešní podoby. Médium jakožto specifický prostředek komunikace, se do dnešní doby významně proměnil a jeho definice je více složitější. Na začátku však média utvářela veřejnost – svým vlivem a veřejným užitím. Lidský faktor je také jeden ze čtyř³ hlavních aspektů, určující vývoj médií. Zvláště potom přesnější rozdělení lidí do zájmových skupin a tříd.



Obrázek 1 – Ukázka středověkých textů – Kodex Gigas
(zdroj: www.archive.org)

² KNEIDL, Pravoslav. *Z historie evropské knihy: po stopách knih, knihtisku a knihoven*. Praha: Svoboda, 1989. ISBN 8020500936.

³ Technologie; politická, sociální, ekonomická a kulturní situace; množina činností, funkcí a potřeb; lidé.

Kniha hrála velkou roli již na samotném začátku, kdy ještě byla jen souborem ručně psaných textů. Postupným vývojem, následným knihtiskem se mění i témata knih. Dostáváme se od, z drtivé většiny, sakrálních a náboženských textů k textům světským. Díla jsou prostší a lidovější. Častěji dochází k výtiskům publikací v národních jazycích, stejně tak dochází k tiskům politických textů. Tyto postupné změny se odehrávají již ve středověku. Můžeme tedy hovořit o proměně společnosti, o vlivu médií na lidi, o jakési formě revoluce, kterou má na svědomí kniha.

Postupem doby, kniha, jakožto základ a jakýsi pomyslný kořen masových médií, dala za vznik dalšímu tištěnému médiu – novinám. Dalšími důležitými dílky v rozvoji masových médií byly prostředky komunikace moderní doby. Jedná se tedy o média elektronická. Jsou nositeli velmi rozmanité podoby obsahu a bavíme se o hudebních nahrávkách (fonogramech), o filmu, vysílání (broadcastingu) a o nových elektronických médiích, jakožto o médiích telematických.⁴

1.3 Kult knihy ve společnosti

I v rámci novodobé moderní společnosti zahlcené vyspělou technologií, si kniha zachovává své postavení. Z jedné nepopíratelné části, je to zapříčiněno spíše vnějšími vlivy, nežli chutí jedince a jeho vášní k četbě. Jedná se o studenty vysokých škol i škol vyšších odborných, ba dokonce i škol středních, zakončených povinnou státní maturitní zkouškou. Povinná četba doprovází studenty v rámci absolvování nejrůznějších oborů. V rámci rozšiřování svých znalostí, jsou ke knihám dotlačeni lidé i svým zaměstnavatelem. Když se nejedná o vlivy školní či pracovní, můžeme se setkat i s nátlakem široké veřejnosti, kdy stále existují společenská tabu, ve smyslu slova, nebýt obeznámen s literární klasikou.

Stále častěji se však v průběhu 21. století setkáváme s postoji, pro vyznavače kulturně-společensky nezbytných knih zcela nepochopitelnými, ignorujícími literaturu. Přes stoupající tendence *nečíst* je Česká republika zastoupena docela lichotivým procentem

⁴ MCQUAIL, Denis. *Úvod do teorie masové komunikace*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2002, c1999. ISBN 8071787140.

čtenářů, jenž přečtou více než padesát knih ročně (Knihy a typografie, Martin Pecina, 2017). To svědčí o tom, že ani četba a ani knihy, nejsou na ústupu.

Neutuchající obliba knih se dá také sledovat zkoumáním osobních knihoven. Nemusí se v první řadě hned jednat o rozsáhlé knihovny ve velkých rodinných domech. Ale i v malých městských bytech najdeme v drtivé většině, byť menších rozměrů, knihovničku. Lidé jsou po staletí obklopeni knihami. Zde můžeme lidi rozdělit do dvou skupin. Jednu polovinou nazýváme čtenáři, druhou knižními sběrateli. Osoby v druhé skupině nemusí být nutně čtenáři. Jedná se tady o fyzickou potřebu tituly vlastnit. Ať už z důvodu potřeby obklopovat se krásným nebo touhou začlenit se mezi společenskou skupinu vyznavačů kultu knihy. Lidé se také kolikrát obklopují knihami, z důvodu mít znalosti na dosah. Mít možnost kdykoliv se na informace zpětně podívat. Lidská paměť není schopná si všechny námi přečtené informace uchovat. Mozek má tendenci postupně nasbírané fakty vytrácet, až do chvíle, než se znalosti dočista vytratí. Dále můžeme lidi rozdělit do dvou skupin, na základě sklonů k bibliofilii nebo biblioklasmusu. Není nutně dáno, aby každý vlastník knih nutně spadl do jedné skupin. Však již v roce 1812 vznik první bibliofilský spolek v Londýně. Obdobný spolek na českém území vzniká v Praze roku 1908. Cílem těchto sdružení je shromažďovat a vydávat umělecky cenné výtisky. Vznikají na základě masové produkce knih a s ní spjatého postupného upadání kvality jednotlivých knih. Zatím co by se tyto bibliofilní sklony daly obhájit, jakožto dnes zcela pochopitelné úteky od digitální doby, na druhé straně stojící biblioklasmus je dnes k pochopení komplikovanější. Jedná se o vytrhávání či vystřihování ilustrací, či celých listů ze vzácných knih.⁵

Výše zmíněné, můžeme nazvat souborem důvodů proč knihovnu nebo knižní tituly vlastnit. Přehršel knižních titulů však může mít také silný vliv a tendence lidi utlačovat. Ubírat z životního prostoru. Zcela běžným jevem se pak stávají situace, kdy knihy jejich majitel vyhazuje, svou sbírku publikací roztrídí. „O podobné potřebě kultivace knihovny psal zasvěceně jednou Karel Čapek, přirovnáváje tuto činnost k obdobně potřebným sanačním zásahům zahrádkáře.“⁶ Je však ale více než žádoucí, vložit zachovaným titulům v knihovně

⁵ PECINA, Martin. *Knihy a typografie*. Vydání třetí, rozšířené. Brno: Host, 2017. ISBN 9788075770400.

⁶ HLAVSA, Oldřich. *Typographia 3*. Praha: SNTL – Nakladatelství technické literatury, 1986. ISBN 04-623-86.

řád, i když mohou vznikat estetické problémy s uspořádáním. Zdá se být až nezbytné, mít literaturu smysluplně rozřazenou. S potřebou vlastnit líbivá nová knižní vydání, s narůstajícím počtem knih se funkce praktické knihovny vytrácí. Kvalitní možnost řešení problému nabízí e-knihy a digitální knihovny.⁷



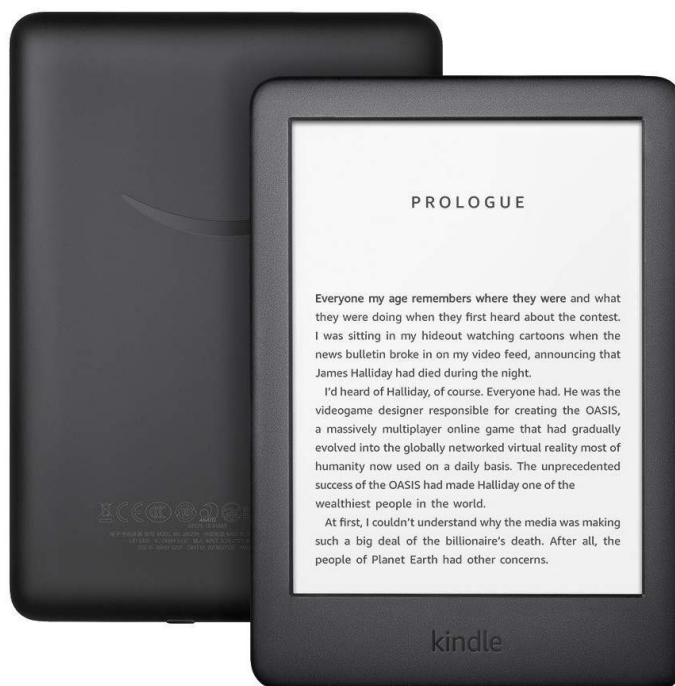
Obrázek 2 – Obrázek 2 Knihovna Karla Čapka
(zdroj: www.osobniknihovny.cz)

Virtuální prostor s možností uchovávat nepřeberné množství knih, se stal fenoménem začátku 21. století. Doba, která věci zkoumá z mnoha úhlů pohledu, řeší i problematiku ekologie a její vztah právě k elektronickým čtečkám a jejich dopady na životní prostředí. Kde dochází i ke komparaci čteček a knih v rámci ekologie. Dle Miroslava Havránka, z Centra pro otázky životního prostředí Univerzity Karlovy, pro porovnávání primárně záleží na tom, jak jsou digitální čtečky a klasické knihy využívány. Fatální ekologické dopady bude mít využívání e-readeru a knihy souběžně. V horším případě, když čtenář vymění elektronickou čtečku každý rok za nový model. Pokud je jedinec vášnivý čtenář

⁷ PECINA, Martin. *Knihy a typografie*. Vydání třetí, rozšířené. Brno: Host, 2017. ISBN 9788075770400.

opakujících se titulů, zůstává klasická kniha z ekologického hlediska lepší alternativou. V opačném případě, když se tituly neustále mění a rapidním způsobem přibývají nové a nové publikace, ba dokonce i v několikeré jazykové mutaci, schůdnější variantou je využití e-readeru.

Vzniklo několik studií, zabývajících se dopadem elektronických čteček na životní prostředí. „Například podle studie zveřejněné na serveru Cleantech Group, vypustí v současnosti nejpopulárnější čtečka Amazon Kindle do atmosféry 168 kg CO₂, což má být ekvivalent dvaadvaceti papírových knih. Apple o svém tabletu iPad 2 uvádí, že se v emisích oxidu uhličitého vyrovná 32 knížkám. Srovnání hodnot CO₂ ale pro komplexní porovnání nestačí. Nepočítá například s tím, že elektronická zařízení kromě čtení knih nabízí i mnoho dalších činností, nebo že se knihy půjčují.“⁸ Což podtrhuje fakt, jak důležité je při porovnávání vědět, jak bude s daným předmětem zacházeno.



Obrázek 3 – Čtečka Kindle
(zdroj: www.bascom.cz)

⁸ NOVÁKOVÁ, Irena. Co je zelenější – klasická kniha, nebo elektronická čtečka? *Ekolist.cz* [online]. Praha, 18. 5. 2011, 07:00, 1 [cit. 2022-01-04]. Dostupné z: <https://ekolist.cz/cz/zelenadomacnost/rady-a-navody/co-je-zelenejsi-klasicka-kniha-nebo-elektronicka-ctecka>

2 ELEKTRONICKÉ KNIHY

„Mezi nejúčinnější, nejtrvalejší a nejstarší prostředky sdělovati lidské myšlenky a city náleží kniha. Jest jak po stránce obsahové, tak i jako výrobek výrazem své doby a svého prostředí; jest plodem těch kdo byli v těchto směrech jejími původci. Působí i tehdy, kdy, již její autoři a výrobci nežijí. Jest měřítkem kulturní vyspělosti svých původců i národů, k nimž náleželi.“⁹ Takto zní definice knihy dle doktora Zdeňka Tobolky z roku 1950. Byť se jedná o označení mnohem více jak půl století starší, je stále platné. Podoba knihy odráží obraz své doby a vznik knih elektronických toto tvrzení podporuje.

Za historický počátek elektronických knih se považuje projekt Gutenberg již z roku 1474. Jednalo se o první spuštění digitální knihovny na světě, jež nabízela širokou škálu především autorsky volných textů. I když se během dalších let, přesněji v roce 1998, objevili první čtečky e-knih (Rocket ebook, Softbook), jejich boom přichází až ve století 21. Teprve tehdy dostala elektronická kniha, zkráceně e-kniha či z angličtiny e-book, svého plnohodnotného postavení. Na začátku bylo milně stejnojmenným názvem označován jakýkoliv text v elektronické podobě. Ve své podstatě by se pak ale elektronickou knihou stal jakýkoliv pracovní nebo studijní dokument či e-mail. Dalším omylem ve správném označování e-knih, se stalo stejnojmenné označování čtecích zařízeních. Ty neodmyslitelně k elektronickým knihám patří, jedná se však přístroj sloužící k samotnému zobrazení knih. Správně však pojem e-kniha znamená digitální verzi klasické knihy nebo knihu v digitální podobě.

2.1 Čtečky elektronických knih

Jak již bylo řečeno, skutečný průlom v oblasti používání elektronických knih nastal ve 21. století. Přesněji, na trh přichází v roce 2007 společnost Amazon se svou čtečkou Kindle. Byla společností vyvinuta i prodávána, vytvořena speciálně pro zákazníky společnosti Amazon, která nabízí i své vlastní knihy. Do České republiky přichází nová vlna o něco později, počínaje rokem 2010. Už v roce 2011 se na českém území prodalo 20 tisíc elektronických knih. O rok později můžeme sledovat další nárůst v oblíbě digitálních podob knižních titulů. Rok 2012 byl v odhadech prodejců vnímám několika násobně lépe. Odhady

⁹ TOBOLKA, Zdeněk. *Knihy. Jejich vznik, vývoj a rozbor*. Praha: Orbis, 1950, 243 s., obr. příl., obr., rejstř. MDT: 655.

činily až 160 tisíc prodaných e-knih. Zájem o elektronické knihy se tak meziročně k červenci roku 2012 stoupl o 43 procent, počet Čechů vlastnící čtečku se navýšil o celou jednu pětinu. Což dokazuje nově vzniklou pevnou půdu pod pomyslnýma nohama elektronických knih na území České republiky.¹⁰

Elektronické knihy však bývají často mylně používány jako označení pro knižní čtečky. Ty však správně nazýváme jako čtečku elektronických knih, zkráceně e-čtečka. V pravém významu slova takto označujeme především jednoúčelová hardwarová přenosná zařízení, určená pro čtení e-knih. Jelikož se ale doba neustále vyvíjí, stejně tak i název e-čtečka se rozšířil. Pod stejnojmenným názvem dnes běžně myslíme i softwarová zařízení, umožňující digitální zobrazení knihy.

Zobrazování knih na elektronických displejích si prošlo zásadními změnami. Čtečky knih se sic objevovaly již koncem 90. let 20. století, ale jejich rozkvět nastal později. Zásadní změnu přinesl vývoj elektronického inkoustu. Ten propojil kladné a důležité vlastnosti počítače a klasické knihy. Display díky e-inku získal podobu tištěného papíru. Pocit ze čtení knih se tak díky tomu vyrovnává zkušenosti četby klasických knih. Vytrácí se pocit únavy očí a čtení je bez problémů možné i na přímém slunci. Díky tomu nejsou obrazovky podsvícené a nedochází k nežádoucímu proklikávání displeje. To vše přispívá ke kvalitnějšímu čtení a snazšímu používání čtecího zařízení. Na druhé straně díky tomu čtečka postrádá přirozený zdroj světla. Při šeru nebo úplné tmě je tedy nezbytné využívat externí zdroj světla.

E-ink displeje mohou být černobílé i barevné. Rozdíly můžeme sledovat jak po finanční stránce, tak i ve spotřebě energie. Ta je u elektronických čteček velmi malá a je potřebná, ve své podstatě, jen na otáčení stránek. Díky tomu se dokonce v manuálech uvádí výdrž zařízení počtem překreslených stran, nikoliv časovým údajem, jak bývá běžně zvykem.¹¹

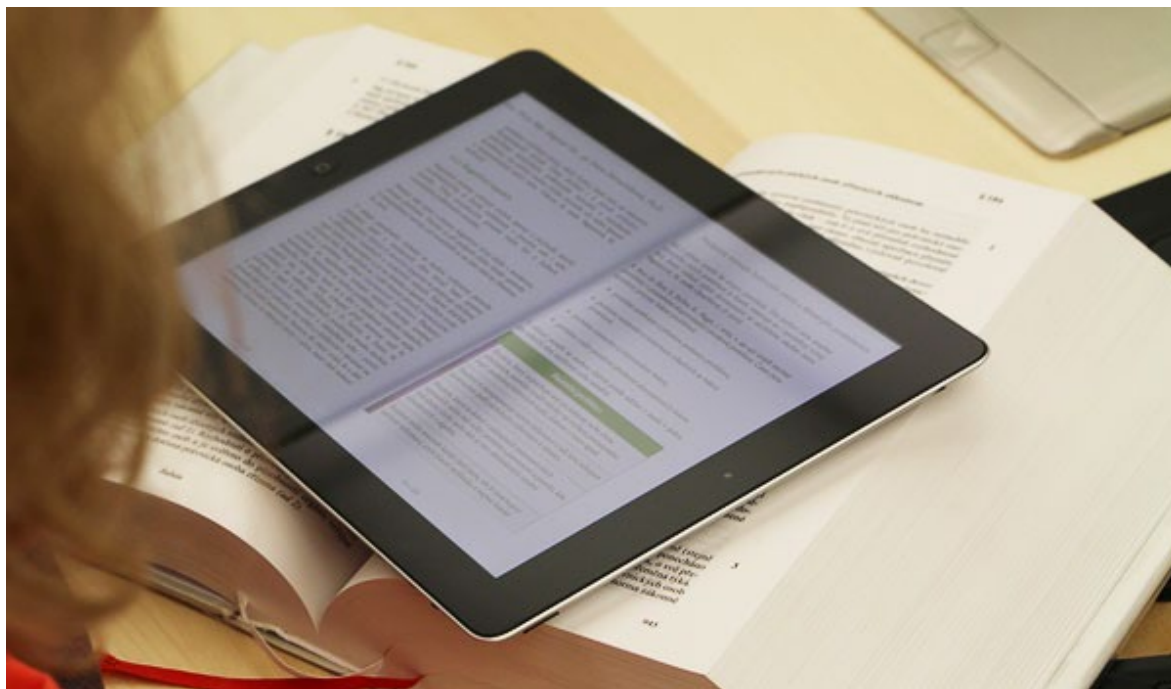
¹⁰ JÚZLOVÁ, Petra. E-knihy zažívají v česku boom. *Lidové noviny*. 2012, 25(206), 1. ISSN 0862-5921.

¹¹ ORAVOVÁ, Monika a Gabriela FILIPOVÁ. *E-knihy, aneb, První pomoc pro začátečníky*. Ostrava: Moravskoslezská vědecká knihovna v Ostravě, 2012. ISBN 9788070541425.

2.2 Jiná zařízení pro čtení elektronických knih

2.2.1 Tablety

Kromě hardwarových elektronických čtecích zařízení se těší oblibě i čtečky softwarové. Ty jsou využitelné na spoustě elektronických zařízení – stolní počítač, notebook, smartphone, tablet apod. Pro co nejautentičtější pocit je nejlepší volbou právě tablet. Ať už se jedná o iPad společnosti Apple nebo tablet Galaxy od výrobce Samsung. Tablety na rozdíl od čteček nemají a neplní jen jednu primární funkci. Kromě čtení knih za pomoci aplikací, je uživatel schopný využít přístroj v mnoha dalších cestách. Víceúčelová zařízení jsou schopna prohlížení webu, využívat multimédia, jsou vhodná i ke hraní her nebo ukládání fotografií.



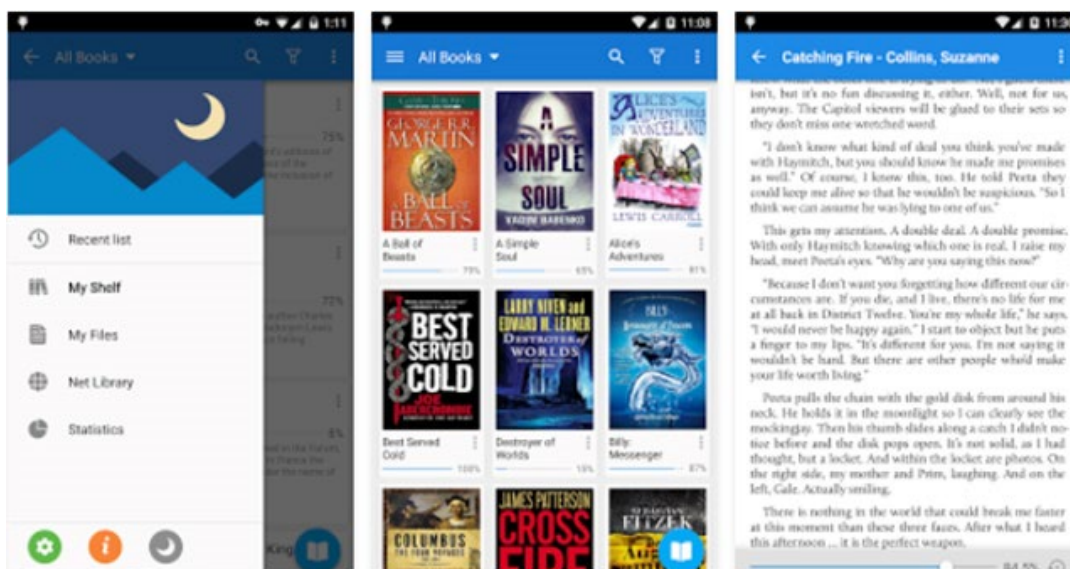
Obrázek 4 – Tablet (zdroj: www.is.muni.cz)

Existuje však druhá strana mince. Používání tabletů namísto čteček, s sebou přináší i nevýhody. Čtečky e-knih jsou primárně určené jen ke čtení knih, jejich baterie tedy vydrží podstatně delší dobu. Jedná se o časový úsek několika týdnů, v častých případech i měsíců. Zatím co kapacita baterie v tabletu je omezená na několik hodin, maximálně dní. Jejich obrazovka je LCD display. Není tedy sice nutné při tmě mít další zdroj světla, avšak čitelnost na slunci bude podstatně horší. Složitější situace nastává také s namáháním očí. Je možnost

využit režim tabletu určený právě pro tyto situace. Obrazovka nabude sytého žlutého podtónu a oči nejsou tak namáhány. Stále se ale jedná o podsvícený display. Svým vzhledem se černobílému e-inku nevyrovná.¹²

2.2.2 Aplikace

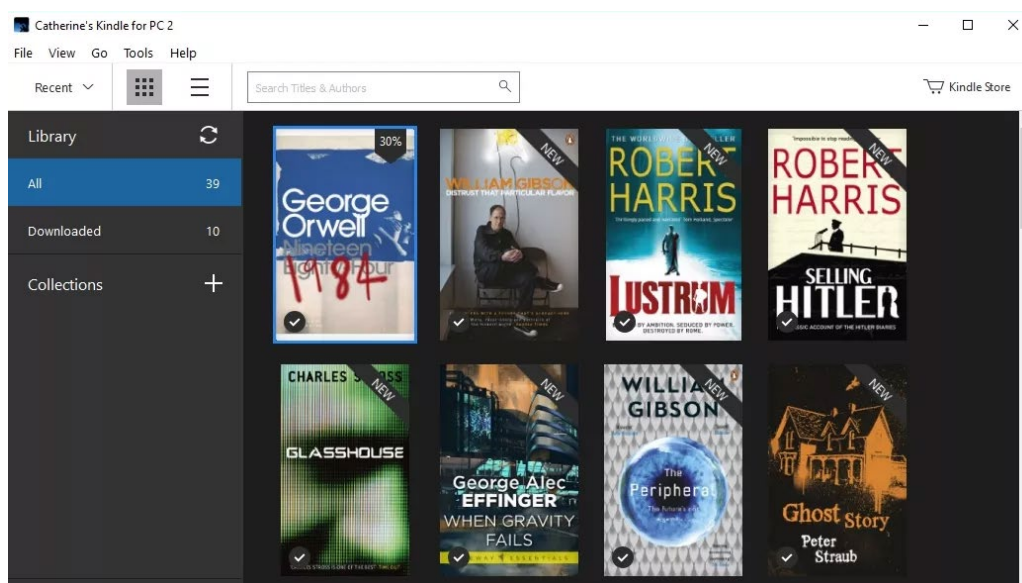
Pro využití tabletu nebo jiného elektronického zařízení je nutné mít v zařízení software pro čtení elektronických knih. Na trhu existují desítky takových. Ať už placené nebo ke stažení zcela zdarma. Mezi nejznámější patří Adobe Digital Editions nebo Microsoft Reader. Dále je možno uvést čtečky Bluefire Reader, FBReader, QReader a další. Správný výběr pro jednotlivého daného uživatele je důležitý. Každý má specifické požadavky a rozdílná zařízení. Ne všechny softwarové čtečky jsou vhodné pro každý typ operačního zařízení, popřípadě daný přístroj. Ať už se jedná o iOS, Windows, Linux nebo snad Android, ne každá aplikace je vhodná pro všechny zmíněné zároveň. Správný výběr pak jednoduše podpoří manipulaci s elektronickými knihami a práci s nimi. Přináší s sebou ku příkladu snadné sdílení knih mezi jednotlivými zařízeními, pokračování v četbě na poslední straně či zobrazení vložených poznámek či záložek.



Obrázek 5 – Moon+ Reader (zdroj: www.dsl.cz)

¹² ORAVOVÁ, Monika a Gabriela FILIPOVÁ. *E-knihy, aneb, První pomoc pro začátečníky*. Ostrava: Moravskoslezská vědecká knihovna v Ostravě, 2012. ISBN 9788070541425.

Amazon Kindle for PC je čtečka od jednoho z předních výrobců i hardwarových čteček. Aplikace kromě čtení, umožňuje i nákup knih, jejich katalogizaci nebo drobnou grafickou úpravu. Uživatel si sám dle potřeby je schopen modifikovat vzhled textu, tedy jeho velikost, řádkový proklad nebo zobrazení textu na celou stranu. Čtečka podporuje operační systémy jako jsou Mac OS X, Android, Windows 7 a jeho novější verze. Podporuje český jazyk a není zde vyžadována instalace do zařízení. Je tedy uživatelsky velice přívětivá.¹³



Obrázek 6 – Kindle for PC review (zdroj: www.techradar.com)

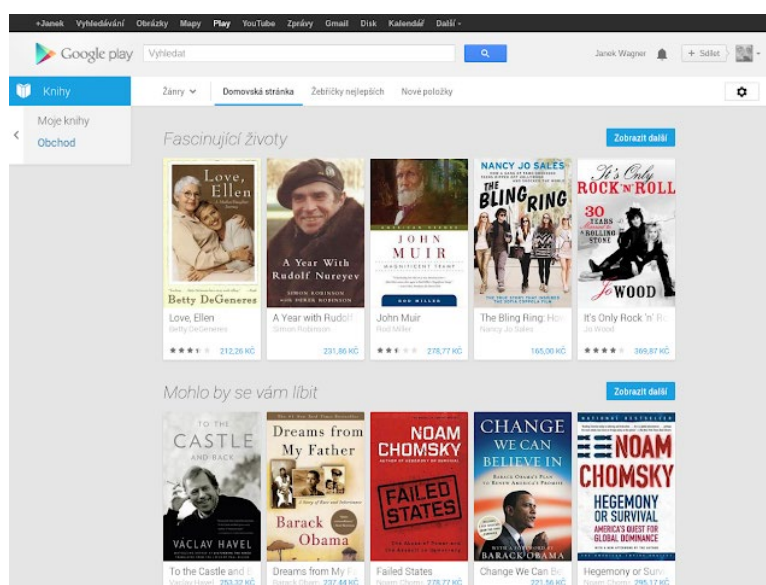
Pro zastánce operačního systému Linux, vyplňuje díru na trhu **Calibre 3.4** nebo **Cool Reader 3**. Obě varianty plně podporují češtinu a instalace zde není podmínkou. Další možností pro zastánce operačního systému Linux, ale nejen toho, je **FBReader 0.12**. Už její obchodní claim – „*Favourite Book Reader*“ v překladu do češtiny „*Oblíbená knižní čtečka*“, napovídá, že se zde jedná o širokou škálu možných uživatelů. Čtečka je vhodná pro celou řadu operačních systémů, jako jsou – Linux, Android, Windows Phone, Mac OS X, BlackBerry, Windows 7 a novější. Je dostupná pro širokou škálu zařízení a podporuje nespočet formátů. Jmenovitě ePub, mobi, PDF, HTML, CHM, Palmdoc, zTxt, TCR, RTF,

¹³ DVOŘÁK, Jakub. Programy a aplikace, které z PC nebo smartphonu udělají čtečku e-knih. Technet.cz [online]. 18. 6. 2019, 1 [cit. 2022-01-09]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/technet/software/ctecka-v-mobilu-i-pocitaci.A190522_102026_software_dvr

OpenReader, TXT, komprimované archivy atd. Kromě toho čteče nechybí možnosti psát poznámky, pracovat s odkazy, měnit barevnost či písmo nebo funkce pro otáčení stran. Je vhodná pro využívání českého jazyka, avšak pro její využití je nutná instalace.¹⁴

Další možností je čtečka společnosti Google, tzv. **Knihy Google Play**. Je vytvořena jen pro zařízení se systémem Android a její využití v rámci širší škály zařízení, je oproti výše zmíněným dosti strohé. Uživatel si aplikaci může pořídit do svého smartphonu nebo tabletu. Je vytvořena pro možnost poslechu audioknih a díky kompatibilitě s Google Play se pro čtenáře otevírá bohaté množství knih. Ať už placených nebo dostupných zcela zdarma.¹⁵

Digitálních softwarových čteček je na českém i zahraničním trhu nespočetně mnoho. Některé uživatelsky přístupnější, jiné promyšlenější, co se využití formátů týče. Výše zmíněný výběr uvádí ve fakt, onu rozmanitost.



Obrázek 7 – Knih Google Play (zdroj: www.ceskaskola.cz)

¹⁴ FBReader: Favourite Book Reader [online]. St.Petersburg, Russia: FBReader.ORG Limited, 2013–2022 [cit. 2022-01-09]. Dostupné z: <https://fbreader.org/>

¹⁵ DVOŘÁK, Jakub. Programy a aplikace, které z PC nebo smartphonu udělají čtečku e-knih. Technet.cz [online]. 18. 6. 2019, 1 [cit. 2022-01-09]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/technet/software/ctecka-v-mobilu-i-pocitaci.A190522_102026_software_dvr

3 ZPRACOVÁNÍ KNIH

Doby, kdy knižní sazeč – tvůrce knih, byl modla, jsou již desítky let pryč. Kniha se postupem času podmanila produkci. Obsah i forma ustupuje trhu a na piedestale se tyčí koncový zákazník. Díky době se však nemusí nutně jednat o čtenáře dané knihy, ale v první řadě se jedná o kupujícího.

Vydavatelství, ať už malá nebo s větším počtem zaměstnaných lidí, jsou nucena upřednostňovat tituly, jež půjdou na odbyt. Díky tomu se z původních rukopisů mnohdy stávají skoro jakési předlohy k nově vzniklým knihám. Texty se vyškrtávají, promazávají, nahrazují. Korektoři čistí stylistické chyby. Upravují se gramatické nedostatky. Na prvním místě stojí nutnost zájmu o knihu. Proto je apel na kvalitní obsahový počín vysoký a v případě „*nedobrého základu*“ se mnohým knižním titulům ani nedostane takové pozornosti.¹⁶

Do pozadí ustupuje i zpracování a forma knih. Kdysi upadající forma v podobě polotuhých, celo-šitých výtisků, je dnes vnímána jako vysoký luxus a možnost jakéhosi nadstandardu.¹⁷ Slovo nakladatele bývá tím posledním. Knižní grafik je nucen balancovat na tenké hranici mezi zbytečně velkým množstvím vakátů, volného prostoru a přespřílišným nahuštěním obsahu. Udržovat na uzdě dva póly vkusu a *ne-vkusu*. Tedy kvalitní grafickou čistou práci a vzhled, který zaujme *našeho čtenáře*.

Dřívější metody a prodejní taktiky se s příchodem 21. století mění. Také už není zvykem, aby v zadání figuroval tzv. *předpis sazby*. Dokument, který přesně definoval vzhled knihy. Papír s množinou čísel určující velikost textu, prokladu řádků apod. S digitálním procesem již není zvykem potkávat tyto dnes už archaické exempláře.¹⁸ Díky elektronickému procesu je takové zadání knižní úpravy rychlejší a mnohdy i přesnější. Slova „Nesud? knihu podle

¹⁶ PECINA, Martin. *Knihy a typografie*. Vydání třetí, rozšířené. Brno: Host, 2017. ISBN 9788075770400.

¹⁷ KNEIDL, Pravoslav. *Z historie evropské knihy: po stopách knih, knihtisku a knihoven*. Praha: Svoboda, 1989. ISBN 8020500936.

¹⁸ PECINA, Martin. *Knihy a typografie*. Vydání třetí, rozšířené. Brno: Host, 2017. ISBN 9788075770400.

obalu.“ se s příchodem moderních strojů a tiskáren vytrácí. Právě obal a vzezření knihy je jedním z důležitých prvků, které ovlivňují její prodej. Čas na výrobu knihy se výrazně zkracuje. Z původních mnohdy i několik let se stávají měsíce, ve významných případech i týdny. Tak i tvůrce knižní obálky má na její výrobu pouze omezený čas. Dobu na přečtení knihy neproplacenou. Vzhled postavený na krátké anotaci, tak mnohdy odpovídá zrychlené době a nepsaným pravidlem *dělat věci pro peníze*.

Umělecké tendence knižního grafika musí vzít za své. Pokud je text v knize vysázen zcela nelogicky a nesleduje potřeby čtenáře, kniha přichází o svou funkci. Stává se uměním a grafik transformuje svůj obor na uměleckou činnost. Už se nejedná v první řadě o službu zadavateli a hledání co nejefektivnější rovnováhy mezi estetikou a funkčností.¹⁹ Vysázený text už pouze lahodí lidskému oku na pohled, avšak oko už není schopno věnovat textu takovou pozornost po významové stránce.²⁰

3.1 Rozdílnost tištěných a netištěných knih

Kniha a knižní sazba se vyvíjela po stovky let. Postupem času se formovala typografická pravidla. Poučky a nezbytné úkony, pro snazší a plynulejší čitelnost textu. Ku příkladu speciální apel na zalomení textu nebo eliminaci vytvořených řek v textu, při zarovnání odstavce do bloku. Celý, postupem času, vzniklý vývoj knižní kultury, elektronické čtečky do značné míry ignorují. Nezvládají pracovat s textem v souladu typografickými zákony a nově vzniklé elektronické knihy jsou bez zásahu typografa a bez jakékoliv úpravy textu.

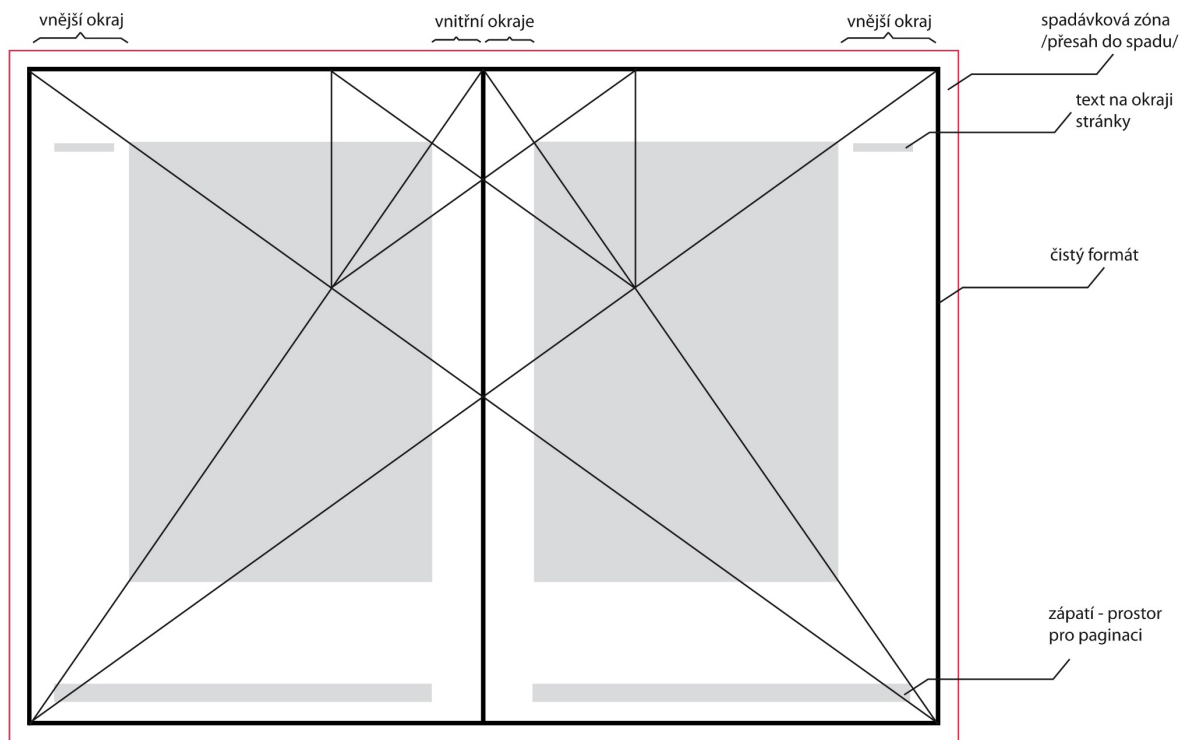
3.1.1 Definitivní a proměnlivé formáty

Zatímco tištěná kniha pracuje se zrcadlem sazby, u elektronických knih je tomu jinak. Tištěné knihy mají přesně rozvržený text na stránku s jasně definovanými okraji. Počítají se středem knihy, tedy jejím hřbetem knihy. Není zde možné pracovat a klást důraz na samostatné strany. Vždy dvoustrany tvoří celek a jejich vzhled se řeší dohromady.

¹⁹ MATOUŠKOVÁ, Kamila. Co je design a co design není? *Czech Design Magazin* [online]. Praha: CZECHDESIGN, 2015, 16. 5. 2015, 1 [cit. 2022-01-10]. Dostupné z: <https://www.czechdesign.cz/temata-a-rubriky/co-je-design-a-co-design-neni>

²⁰ PECINA, Martin. *Knihy a typografie*. Vydání třetí, rozšířené. Brno: Host, 2017. ISBN 9788075770400.

Vyvážení potíštěného a nepotíštěného prostoru, zalomení textu, umístění obrázků, a dokonce i velikost okrajů se u tištěných knih neřeší separátně.



Obrázek 8 – Zrcadlo sazby (zdroj: g14pool.wordpress.com)

Elektronické knihy často vznikají dvěma způsoby. Ten první, dozajista nejméně komplikovaný způsob, je pouhé předvedení už vzniklé a mnohdy vytištěné knihy, do její digitální podoby. Jedná se o publikace buď to naskenované a převedené do formátu, jež je příhodný pro čtečky e-knih. Nebo o export knihy ve formátu pdf. určený právě pro elektronická zařízení. Jedná se o **neměnné, definitivní** dokumenty. Jsou dány jasným rozvržením textu. Každé slovo má své místo a text prošel, v drtivé většině, rukama typografa. Není zde však jasně definovaný jen text, ale také i formát knihy. To sebou přináší komplikace v podobě různorodosti čtecích zařízení. Dokument je nutno si zvětšit nebo zmenšit v závislosti na daném čtecím zařízení. Zalomení však zůstává stejné – neměnné a komfort čtení se značně snižuje. Čtenář je nucen posouvat stranou nejen dolů, ale i do stran. To přináší komplikace v podobě zhoršené orientace v textu a jeho čitelnosti.

Proměnlivé, neuzavřené, nedefinitivní dokumenty jsou pravým opakem dokumentů výše zmíněných. Ač jsou po obsahové stránce neměnné, jejich forma nabývá jiného vzhledu. A to v závislosti na čtecím zařízení. Pokud se jedná o smartphone s podstatně menší obrazovkou nežli u tabletu, stránky knihy nabydou, co by do počtu stran. Z relativně útlé knihy se pak stává dokument o stovkách, někdy i tisících stran. Čtenář tedy není nucen posouvat knižní stranou všemi směry. Obsah knihy se přizpůsobí obrazovce jak velikostí písma, tak i proklady.

3.1.2 Navrhování designu formátů

Rozdílnost mezi navrhováním vzhledu tištěných knih a definitivních formátů, je malá a moc se od sebe tyto dva dokumenty neliší. Oba pracují s jasně stanoveným formátem, rozměrem stran. Od toho se pak odvíjí pečlivě uvážená velikost okrajů, použité písmo, řádkový proklad a ve zkratce řečeno, celý layout. Nevelké rozdíly jsou i zvýrazňování textů či používání záložek. Klasické knihy tyto zmodernizované funkce mají taktéž. Ovšem v tradiční podobě klasických zvýrazňovacích fixů a rejstříku na zadních stranách publikace. Tady vnímáme pouze rozdíl v nutnosti aktivního zapojení čtenáře do vyhledávání, namísto pár kliků myši na námi požadovaný slovní termín.

Na druhé straně, proměnlivé formáty dokumentů, jsou docela komplikovanější. Designér předem neví, v jakém formátu bude výsledná kniha. Nemůže předem přesně definovat vzhled stran. Může pracovat s domnělým očekáváním a univerzálními vlastnostmi. Je nutné počítat s různým zobrazováním textu, s širokým rozpětím možností, samotného zalomení textu. Knižní designér pak musí dbát o to pečlivěji na zbylé jistoty, které obsah knihy nabízí. Jako ukázkový příkladem může sloužit vložení nedělitelných mezer tam, kde se text nemá dělit. Tím se zajistí snazší plynulost četby a uživatel pak bude lehce přecházet slova z řádku na řádek.²¹

²¹ PECINA, Martin. *Knihy a typografie*. Vydání třetí, rozšířené. Brno: Host, 2017. ISBN 9788075770400.

3.2 Digitální pole působnosti dětských knih

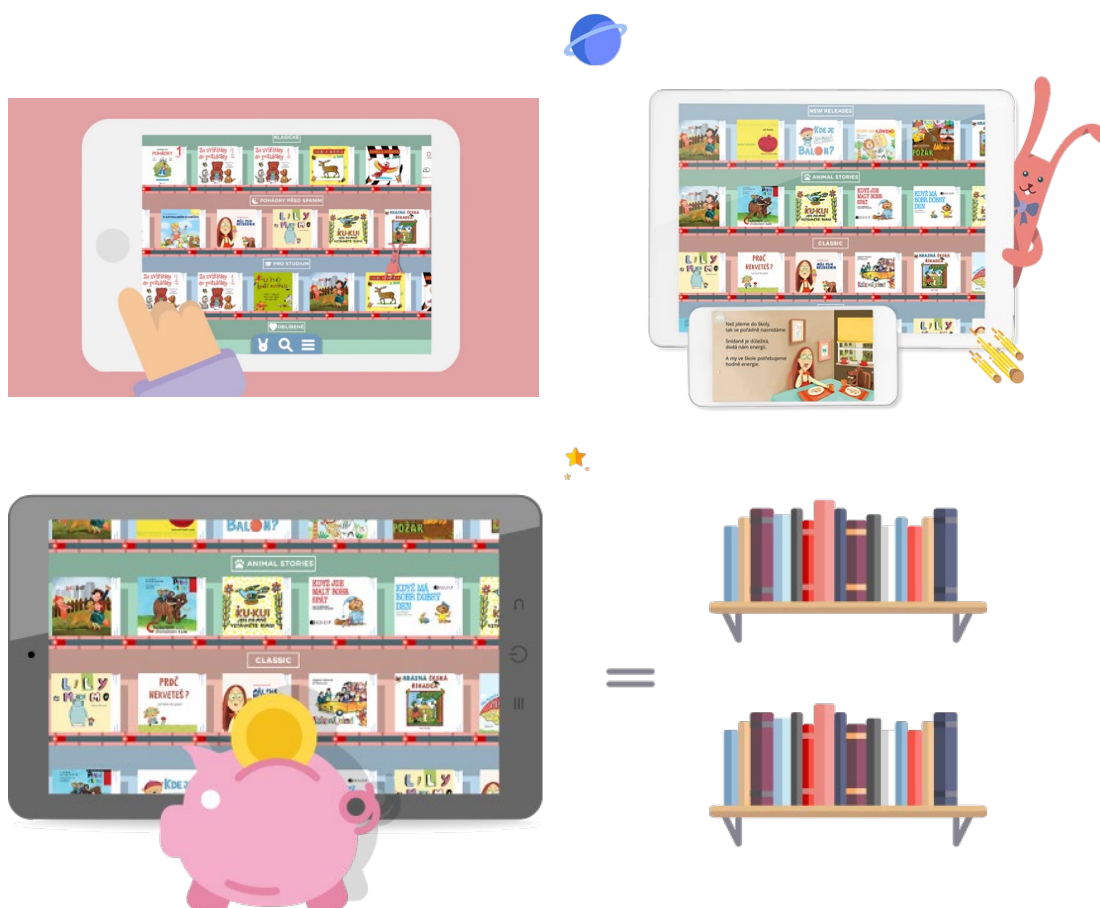
Design elektronických knih se v průběhu desátých let dvacátého prvního století, dramaticky ozvláštnil. Klade se větší důraz na propracovanost finálního produktu a zřetel na fakt, že se jedná o digitální – novátorskou podobu knih, už prostě nestačí. Do popředí se dostává zřetel na cílovou skupinu a knihy jsou více propracované v závislosti na požadavcích konečného uživatele. U naučných knih se klade důraz na přehlednost, orientaci v naučné literatuře. Vznikají digitální fotoknihy, posun od prvních e-knih, je více než patrný.

Do této chvíle byla řeč o knihách, jako obecném médiu. O knihách, jež se přirozeně dají dále dělit a třídit do skupin dle formy, zpracování, žánru, cílové skupiny. Nový přístup zaznamenávají konkrétně i dětské knihy a literatura pro nejmenší. Dostává se knihám noho nadhledu a zpracování. Neměnné základy v podobě klasických dětských knížek v tuhé vazbě, plné ilustrací, zůstávají. Jejich pozvolný vývoj od černobílých ilustrací po ty barevné, až k propracovaným pop-upovým záležitostem, pomalu nabíral na dynamice. Dvacáté první století a příchod digitalizace, však učinil diametrální skok. Knihy se stávají hravější. V podobě digitálních čteček (přesněji tabletu nebo smarthpohonu), pro dnešní děti atraktivnější. Doprovodné obrázky k textu již nemusejí být nutně statické. Je jim umožněn pohyb a animace oblíbených dětských hrdinů podporuje zájem o danou publikaci. Z knih se stává jakýsi hybrid mezi knihou a hrou.



Obrázek 9 – Dětské knihy v prostředí aplikace Booko
(zdroj: www.booko.cz)

Knižních aplikací pro děti jsou dnes již celé zástupy. Jednou z nich je mobilní aplikace Booko od nakladatelství Albatros. Není zde však prostor jen pro tituly onoho nakladatelství. Jsou v aplikaci publikována i díla nakladatelství Fragment, Edika či ku příkladu SPress. Je určena právě pro dětské čtenáře ve věku už od dvou do deseti let. Jejím obsahem jsou desítky dětských knih, které jsou ozvláštněné právě doprovodnými animacemi. V aplikaci jsou k nalezení tituly známých českých autorů v řádech desítek knih. Naděje, že úpadek české dětské literatury se ještě nekoná, přichází právě s širokým obsahem této aplikace. K nalezení jsou zde významná česká jména uznávaných autorů dětských knih jako jsou Karel Čapek, Josef Lada nebo Ivona Březinová. Dětská čtenářská pak mají možnost ponořit se do děje formou klasického čtení s doprovodnými animacemi, zvuky nebo možností audio knihy.²²



Obrázek 10 – Prostředí aplikace Booko (zdroj: www.booko.cz)

²² ŠERÁKOVÁ, Aneta. Interaktivní čtečka Booko od Albatrosu nabízí animované knihy pro děti. *Mediář* [online]. Praha: News Media, 2018, 29. 08. 2018, **8.**, 1 [cit. 2022-01-17]. ISSN 1804-7238. Dostupné z: <https://www.mediar.cz/interaktivni-ctecka-booko-od-albatrosu-nabizi-animovane-knihy-pro-deti/>

4 VZNIK NOVÉ DIGITÁLNÍ DĚTSKÉ KNIHY

Stejně jako formát tištěné knihy, i ta elektronická si vyžaduje péči a dodržování veškerých typografických zákonů. Dbaní na pravidla pro všechny knižní designéry důvěrně známa. I přes vizuálně rozdílné formáty, mají elektronické knihy s těmi klasickými knihami hodně společného. Typografie je u knížek pro malé čtenáře specifická. Knižní doprovodné ilustrace mají svůj charakter a zákonitosti. Je třeba vnímat potřeby dětského oka a fantazie. Rozdílnosti vnímáme v otázkách ohledně formátu, tedy rozměrů stran knihy. Odpadá problém v řešení gramáže papírů a výsledné hmotnosti celé knihy. Ani to však neříká, že by snad tvorba elektronických knih měla být snazší. Kladený zřetel na detaily a celkové vnímání daného titulu a její cílové skupiny, je nutností od samého začátku.

4.1 Proces nového konceptu

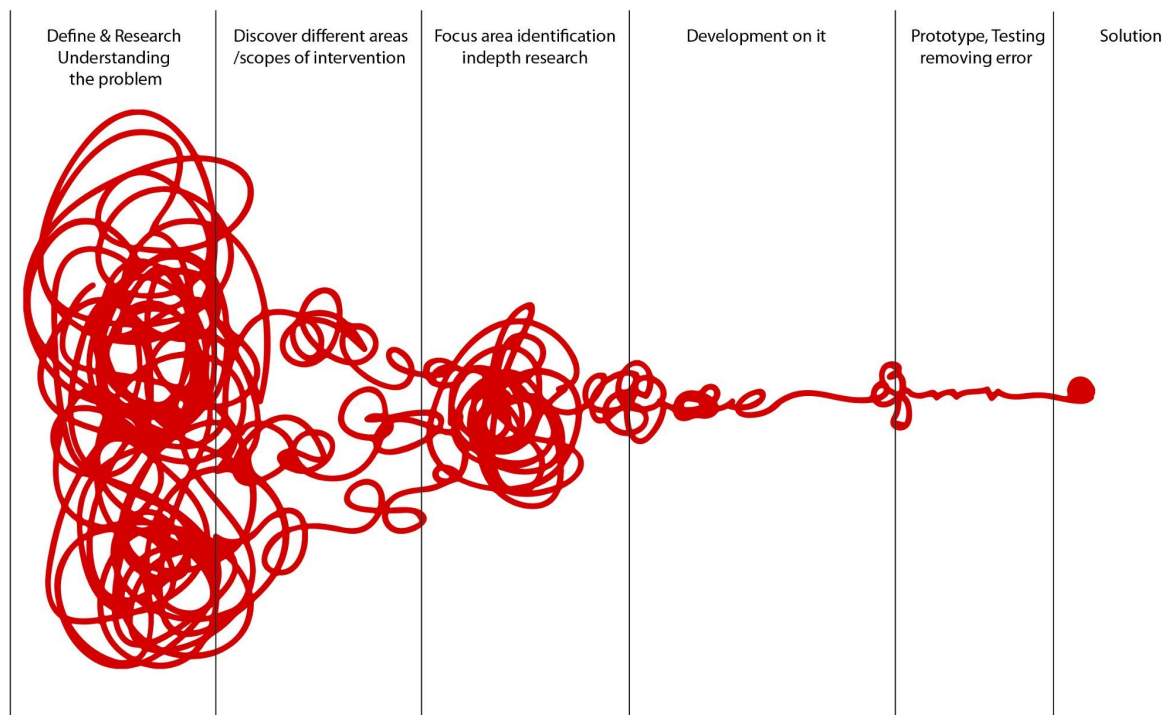
Každý nový návrh, nové zpracování čehokoliv se ocitá na začátku. Na začátku procesu tvorby, který je nezbytný pro čehosi vznik. V případě dětských knih tomu není jinak. Ač by to mohlo vypadat jako zbytečné zdržení od kreativních činností, celý proces tvorby je důležitý ve své plné míře. Od samého začátku, po konec. Dá se rozdělit do pěti fází.

- a. **Rešerše** – zkoumání a hledání vhodných alternativ pro řešení daných problémů je první prioritou. Mapování oblasti a pochopení podstaty knihy, pochopení potřeb koncových čtenářů. Nedostatečná informovanost vede k cestě za nevhodným a neoptimálním řešením.
- b. **Interpretace** – vysvětlení zamýšleného řešení je dalším z usnadnění práce. Sdílení konceptu a jeho zpracování s ostatními, jenž mají podíl na vznikajícím díle.
- c. **Hledání idejí** – nápadů. Jejich tvorba a následné zkoušení. Vytvoření nespočet možných cest, otestovat možnosti široké palety různých technik. Popustit uzdu kreativitě a fantazii. Vstoupit za pomyslnou skupinu již viděného.
- d. **Prostor pro experimenty** – otevírá tvůrčí možnosti vyrobit mnoho prototypů a maket k docílení segmentace nasbíraných nápadů.

Porovnáváním a kombinací různých variant, získáváme úzký výběr myšlenek, které stojí za realizaci.

- e. **Zdokonalování** – Celý proces nekončí zpracováním toho nejlepšího řešení. Není vyloučené, že se kniha nesetká s kýženě očekávaným úspěchem. Je reálnou možností, že titul neprojde a tvůrčí proces se bude muset vrátit ve svém procesu o pár fází nazpět.

Stroze jasným vysvětlením designového procesu může být ilustrace od Damiena Newmana, стратега designu. Vznik oné skici a dnešní pomůcky pro mnoho lidí, jeho slovy: „Před lety jsem do návrhu pro klienta vložil tuto jednoduchou ilustraci. Měla vykreslit charakteristiku procesu, do kterého jsme se měli společně pustit. Chtěl jsem dát jasně najevo, že úvodní fáze může být nejistá, ale ke konci se dostaneme k jedinému jasnému bodu. Zabrало to. A od té doby jsem ji použil. Mnohokrát.“²³



Obrázek 11 – Skica Damiena Newmana (zdroj: www.medium.cz)

²³ ADAMÍKOVÁ, Anežka a Lukáš BoB MARVAN, ed. #zapixely: Průvodce světem digitálního designu [online]. Praha: CZECHDESIGN, 2017 [cit. 2022-01-18]. ISBN 978-80-906423-5-5. Dostupné z: <https://www.czechdesign.cz/vyhledat?q=zapixely>

4.2 Grafické zpracování v digitálním světě

Ať už se jedná o navrhování dětské elektronické knihy, mobilní aplikace, webové stránky – jakékoliv digitálního zařízení, vytváříme dialog. Konverzaci mezi čtenářem či osobou využívající produkt a zařízením, jež je zdrojem informací. Ona debata dvou činitelů má svá pravidla, svůj řád – informační design. Dialog je tvořen svým obsahem – informační architekturou. Řád i obsah je navzájem propojen svou vizuální stránkou, formou – grafickým designem. Tvoří ji vše, co divák vnímá svým okem.

4.2.1 Informační design, architektura a grafický design

Informační design je pojem vznikající s příchodem rychlé celosvětové sítě – internetu. Před začátkem nového tisíciletí vzniká potřeba vytvořit pravidla pro tvoření prezentací. Pro tvoření dokonalého informačního řešení. Ač neexistuje přesná definice onoho pojmu, charakterizuje jej několik myšlenek. Ve své podstatě se jedná o „...soubor představ a myšlenek podaných jasně, přesně a efektivně – vytváření smysluplnosti...“²⁴ Na začátku byla **informační architektura** brána jako synonymum k informačnímu designu. Rychlým vývojem obou disciplín však dostala jiný spád a docela odlišný charakter. Dnes je široce vnímána jako obor zabývající se otázkami struktury a obsahu s velkou vazbou na knihovní vědy. Cíl těchto oborů podtrhují slova Dirka Knemeyera „Pamatuj, že informace mají hodnotu jen tehdy, jsou-li úspěšně sděleny. Nelze-li se k nim dostat, nebo jim porozumět, hodnotu nemají.“²⁵

Záměrem **grafického řešení**, které je navrženo pro digitální prostředí, je podpořit strukturu obsahu. Za pomoci barev, tvarů, ilustrací a v neposlední řadě i textu předat informaci. Vzbudit zájem, rozproutit emoce, za pomoci asociací probudit fantazii a vizuálně vysvětlit i ty nejsložitější koncepty. Nejedná se jen o důvěrné znázornění čteného, ale i vizuální podpory celého tématu. O vizuální zhmotnění pocitů například za pomoci barev. Jak má kniha působit, jestli má navazovat na dřívější vydání nebo naopak se má vymanit svým vzhledem od konkurenčních titulů.

²⁴ *Emocio* [online]. 2022: Emocio, 2022 [cit. 2022-01-18]. Dostupné z: <https://www.emocio.cz/prectete-si/clanek/informacni-design/>

²⁵ *Emocio* [online]. 2022: Emocio, 2022 [cit. 2022-01-18]. Dostupné z: <https://www.emocio.cz/prectete-si/clanek/informacni-design/>

Stejně tak, jak by koncový zákazník nekoupil pochybně vypadající hračku svému dítěti, nebude stejně tak důvěřovat nevzhledně vypadající knize. V tomto případě může mít dílo sebelepší informační design a architekturu. Stává se v očích diváka nedůvěryhodným. Estetická funkce hraje vsutku podstatnou roli. Však ani v opačném případě, i ten nejbravurnější design a zpracování nedokáže zachránit špatně zvládnutou obsahovou stránku.²⁶

4.2.2 Struktura knihy

Dětské elektronické knihy jsou na trhu k dostání v několika provedení. Úplně tou zcela první a nejstarší variantou dětských elektronických knih, jsou ve své podstatě knihy klasické. Jedná se o starší, ale i novodobé dětské tituly naskenované anebo uložené do elektronických formátů. Knihy jsou definitivního obsahu. Ač jsou tedy plné ilustrací a kvalitně vysázeného textu, posunováním stran požitky ze čtení pro děti nebude nikdy plnohodnotný. Spoustů takových titulů nabízejí jak česká nakladatelství, tak i české knihovny. Například Moravská zemská knihovna, má ve své digitální knihovně více než dvě stě kusů dětské elektronické literatury.



Obrázek 12 – Zdigitalizovaná kniha pohádek Václava Říhy
(zdroj: www.digitalniknihovna.cz)

²⁶ ADAMÍKOVÁ, Anežka a Lukáš BoB MARVAN, ed. #zapixely: Průvodce světem digitálního designu [online]. Praha: CZECHDESIGN, 2017 [cit. 2022-01-18]. ISBN 978-80-906423-5-5. Dostupné z: <https://www.czechdesign.cz/vyhledat?q=zapixely>

Další možnou formou knihy jsou digitální tituly přímo tvořené pro elektronické čtení. Forma obsahu – textu i umístěných ilustrací se přizpůsobí formátu čteného příběhu. Je možné tak posouvat čtený text plynule a doprovodné obrázky budou plnit přesně tu funkci, s jakou byly kresleny či malovány právě pro danou knihu a její formát.

Nejnovější možností dětských knih jsou pokročilejší formou pojící interakci se čtením. Namísto klasických knih a jim podobným produktům, se na scénu dostávají knižní aplikace. Propojují hned několik funkcí. I když se nejedná o skvělého malého čtenáře, kniha nabízí další alternativy a možnosti, jak s ní naložit. Není zde zapotřebí druhé osoby – předčítajícího. Knižní aplikace jsou často rozdělené do dvou funkcí „budu číst“ a „přečti mě“. Obě možnosti jsou doplněné o vizuální podporu. Text jde ruku v ruce s obrazovým znázorněním jak ve statické podobě, tak kolikrát i za použití animací. Doprovodný obraz je mnohdy doplněný i o zvukovou část a knihy jsou ozvláštňené o zvuky v podkresu. Ve funkci „přečti mě“ není problém se setkat s hlasy známých osobností, herců nebo dabérů. I to dodává knižním aplikacím na atraktivitě.



Obrázek 13 – Prostředí pohádky Dášeňka čili život štěněte v aplikaci Booko (zdroj: aplikace Booko)

4.3 Typografické řešení

Četba knih i čtení jako takové doprovází jedince dvacátého prvního století již od útlého věku. Jsou k němu vedené děti již předškolního věku. Již malým nemluvnatům se předčítají pohádky na dobrou noc. Formou básniček a pořekadel, různých rýmovaček, jsou postupně vedeny k poznávání grafických symbolů – textu. Zatím co obrazové knihy jsou vhodné i pro ne čtenáře, psanému textu je třeba porozumět. Pro dosažení určité kvality a úrovně čtení je nutné se psanému textu věnovat. Při začátcích si tato dovednost vyžaduje i několik hodin denně. Z vytvořených studií, je patrné, že děti vedené intenzivně ke čtení si i v pozdějším věku, najdou cestu ke knihám ve svém volném čase. Během školní docházky dosahují lepší výsledky než děti, jež se knihám tolik nevěnují. Mají větší problémy se čtením, potřebují vícero času. Zůstávají pozadu. Porozumění textu nebo následná interpretace vyčtených informací je pro ně obtížnější. Mají menší slovní zásobu.

Z psychologického hlediska můžeme říct, že je čtenářem ten, kdo dokáže vnímat psaný text. Stejně podstatné je však, aby čtenář přečteným slovům rozuměl, uměl jej následně vysvětlit. Je důležité, aby si čtenář s přečteným textem vytvořil vztah.²⁷

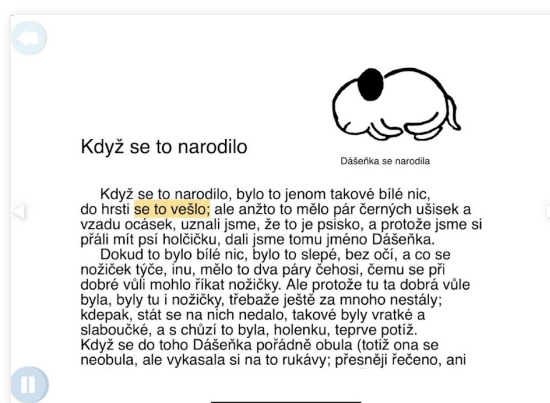
Četba je dovednost neodlučitelně spjatá se čtenářem. Je vyžadováno porozumění formě slov a jejich obsahu, ale nejen to. Jako definici četby můžeme uvést „komplex schopností, návyků a postojů souvisejících se čtením.“²⁸ Je tím rozuměna nutnost využít text v potřebě nutnosti, při vlastní volbě, ale i ve volném čase. Vnímat text a vlastní postoj k němu. Od dětských let se jedinec formuje. To, co se naučí v raném věku, si v dospělosti osvojí a používá dovednosti v každodenním procesu. Pokud dítě vidí u svého rodiče manipulaci s knihou ve větší míře, přenáší si ony zvyky i na sebe. Během socializačního procesu získává přehled o důležitosti čtení a jeho hodnotě pro život člověka.²⁹

²⁷ VENGHOVÁ, Petra. *ILUSTRACE A TEXT V KNIHÁCH PRO DĚTI A MLÁDEŽ*. Liberec, 2013. Diplomová práce. Technická univerzita v Liberci, Fakulta přírodovědně-humanitní a pedagogická. Vedoucí práce Mgr. Jarmila Sulovská.

²⁸ VÁCLAVÍKOVÁ-HELŠUSOVÁ, Lenka. *Dětské čtenářství v současné společnosti z perspektivy sociologie vzdělání*. Liberec: Technická univerzita, 2012. ISBN 978-80-7372-936-3.

²⁹ VENGHOVÁ, Petra. *ILUSTRACE A TEXT V KNIHÁCH PRO DĚTI A MLÁDEŽ*. Liberec, 2013. Diplomová práce. Technická univerzita v Liberci, Fakulta přírodovědně-humanitní a pedagogická. Vedoucí práce Mgr. Jarmila Sulovská.

Je tedy podstatné věnovat dětským knihám velký zřetel. Jelikož jsou to právě dětské knihy, které z velké části ovlivňují vývoj dítěte. Forma, jakým je text napsán a jaký je v příbězích edukativní zřetel je jednou z nezbytných složek. Obsah dětských pohádek, povídek nebo kratičkových příběhů, utváří dětské vnímání světa. Ať už se jedná o reálie běžných dní, společenských slušností odrážejících se v obsahu textu nebo forma chování hlavních hrdinů. Co je správné a co ne. Podstatné je taky vynechání prostoru a obsazení nevyřčených faktů textu. Ponechání místa pro rozvoj fantazie dítěte. Ke správnému pochopení čteného slouží doprovodné ilustrace. Od čistě obrazových knih, se dítě dostává ke knihám s čím dál větším zastoupením psaného text. Klást apel na jeho správné zobrazení je více než na místě.



Obrázek 14 – Ukázka doprovodné ilustrace (zdroj: aplikace Booko)

4.3.1 Velikost písma

Dětské knihy jsou na rozdíl od knih pro dospělého čtenáře, vysázeny větší velikostí písma. Velikostí písma se myslí **velikost kuželky**. Název pochází z dob ručního sázení textů a přenesl se i do digitálního prostoru. Písmová kuželka byla tvořena kovovým hranolem, jež se nazývá noha písmene. Na kuželce je tiskový znak písmene. Velikost čistého znaku udává světlá výška písmene. Do okolního prostoru „masa“, vybíhají akcentové znaky, tahy písma přesahující účaří. Velikostí písmene myslíme tedy výšku kuželky – imaginárního prostoru kolem písmene, jež nám definuje prostor nad a pod řádkem. Z typografického hlediska

je tedy ve správnosti řeč o stupni písma. Velikost stupně písma se udává v bodech – pt (points).³⁰

Klasická beletrie pro dospělého čtenáře je vysázená 10 body. Jedná se o velikost přirozenou a čitelnou. Dětské knihy jsou svými potřebami specifičtější. Aby se malý čtenář mohl lépe zorientovat ve čteném obsahu, jsou knihy pro první čtení svým textem naddimenzované. Velikost tohoto písma se pohybuje v rámci 20 až 24 bodu. Obvyklé stupně písma pro sázení dětských knih je uváděno 14 až 16 bodů.



Obrázek 15 – Ukázka knihy pro první čtení (zdroj: www.sun-knihy.cz)

Důležitým aspektem pro volbu vhodného písma je dbát na **střední výšku**. Tento pojem zahrnuje výšku malého písmene, přesněji vzdálenost od účaří (*baseline*) od střední dotažnice (*meanline*). Čím větší je střední výška písma, tím zaručuje jeho lepší čitelnost. Horní a spodní dotahy jsou kratší.

³⁰ Aktualizovaný typografický manuál: Příloha prvního grafického časopisu FONT. 8. Praha: Kafka Design, 2016. Registrace MK ČR 6143, MIČ 46597. Autor: Vladimír Beran a kolektiv.

4.3.2 Typ písma

„Typem písma“ se rozumí dvě věci. V první řadě může být řeč o skupinách písem rozdělených do písmových skupin. Je řeč o písmech serifových, bezpatkových apod. Správně toto rozdělení však nazýváme **druh písma**. Správně je typem písma neboli *typeface* nazýváno konkrétní písmo s vlastním názvem a charakteristickou kresbou (Helvetica, Futura). Typ písma pak může mít hned několik řezů (Regular, Bold, Thin, ...). Jedná se o písmovou rodinu, o písmo stejného druhu se společnými kresebnými vlastnostmi.

Klasifikaci písem latinkových můžeme rozdělit do 4 základních skupin na písma antikvová, lineární bezserifová, rukopisná a lomená.³¹

Pro sazbu dětských knih jsou vhodné písma antikvová. První skupiny písem obsahuje druhy serifových písem, jež jsou vhodná pro delší texty, tedy i knihy pro děti. Díky patkovým zakončením písmových tahů, je pro oko snazší sledovat řádek. Serify na sebe navazují a tvoří jakousi linku, po které vedou oko. Písma antikvová vychází z nejstarších typů písem a jejich konstrukce má za sebou několika set letý vývoj. Kromě serifů obsahují i stínování písmového znaku, rozdílnost šířek hlavních a vedlejších tahů. Dále antikvy můžeme dělit na dynamickou (renesanční), přechodovou (barokní) a statickou (klasicistní).

4.3.3 Zalomení textu

Při použití správného druhu písma a stupně, je nutné volit vhodné zalomení textu. Beletrie v drtivé většině případů používá zarovnání textu do bloku. Text je zarovnaný po obou stranách okrajů a působí čistě, urovnaně.

U výše zmíněného zarovnání je nutné dbát na mnoho věcí, které následně čistotu a snadné čtení znepríjemňují. Prvním problémem je **tvoření řek**. Špatným zalomením textu, dělením slov se v bloku napříč řádky mohou tvořit prázdná místa. Ta následně působí rušivě a je třeba mezery upravit. Nutnost je i klást apel na další typografická pravidla jako je **správné**

³¹ *Revolver Revue: ve spolupráci s Vysokou školou uměleckoprůmyslovou v Praze*. Praha: Grafický design autor, 2009. Dostupné také z: https://is.muni.cz/el/fi/podzim2018/PV084/um/klasifikace_solpera.pdf. Příloha: Klasifikace typografických písem latinkových, Jan Solpera.

dělení slov, používání pevných a nedělitelných mezer, dodržování řádkového prokladu, správné používání české diakritiky a interpunkce (použití český uvozovek namísto zahraničních, výpustky namísto tří teček apod.).³²

4.4 Obrazové zpracování

Ilustrace jsou v knihách běžným jevem. V knihách dětských, více než to. Zde jsou naprosto nezbytnou nutností. Ilustrace se dá vyložit jako obrazové vykreslení textu. Dopomáhá čtenáři dokreslovat obraz, který je nastíněn slovně. Pomáhá textům být více srozumitelnými.

Správná forma ilustrace má být spíše *obecná*. Má text pouze doprovázet. Její hlavní funkcí by mělo být, uchytit klíčové informace textu. Dle Františka Holešovského, knihy *Ilustrace pro děti – tradice, vztahy, objevy*, ilustrace konkretizují představy, jež může čtenář během čtení knihy mít. Jeho fantazie je silným médiem a ilustrace má poskytnout jen opěrné body, své-vlastním představám. Tak, aby se představy uchylovaly správným směrem.³³

4.4.1 Česká klasická ilustrace

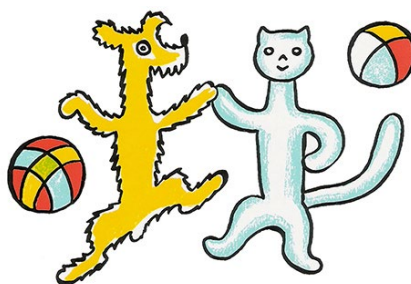
„Pojem české dětské knihy vznikl jako výsledek mnohaletého kulturního úsilí, v němž se projevovala a vzájemně působila tradiční láska ke knize a důraz na její společenské i výchovné poslání spolu se zájmem významných spisovatelů a výtvarných umělců.“³⁴ Autoři českých dětských knížek jsou známými osobnostmi, stejně tak, jako jejich ilustrátoři. Můžeme hovořit o desítkách českých jmen, které ovlivnili tento obor a řadí se do klasiků, mezi tvůrce základu české dětské knihy.

³² BLAŽEK, Filip. *Typokniha: průvodce tvorbou tiskovin*. V Praze: UMPRUM, 2020. ISBN 978-80-88308-12-6.

³³ VENGHOVÁ, Petra. *ILUSTRACE A TEXT V KNIHÁCH PRO DĚTI A MLÁDEŽ*. Liberec, 2013. Diplomová práce. Technická univerzita v Liberci, Fakulta přírodovědně-humanitní a pedagogická. Vedoucí práce Mgr. Jarmila Sulovská.

³⁴ STEHLÍKOVÁ, Blanka. *Současná ilustrace dětské knihy*. Praha: Odeon, 1979. ISBN 01-525-79.

Prvními zmíněnými mohou být bratři Čapkovi – **Josef a Karel Čapek**. Oba bratři se podepsali pod tvorbu dětské literatury. Josef, jakožto nadaný spisovatel a malíř, autor Povídaní o pejskovi a kočičce. Ve spolupráci s Karlem Čapkem dali za vznik knižním titulům jakož je Devatero pohádek. Mladší bratr Karel Čapek vytvořil knihu Dášenska čili život štěněte. Tvorba Josefa Čapka je, i když v mnoha ohledech docela jednoduchá a strohá, stejně tak magicky podmanivá a líbivá.



Obrázek 16 – Ilustrace Josefa Čapka
(www.divadlopohadek.cz)

Mezi další ilustrátorské klasiky můžeme zařadit **Josefa Ladu**. Autora pohádek Kocour Mikeš, O chytré kmotře lišce, Říkadel a další. Nezaměnitelný Ladův rukopis je charakteristický svou obrysovou linkou. Tendencí lidového charakteru. Sevřenost jednotlivých ilustrací, jednotnost výrazu napříč autorovými díly působí velice pevně. Silný výrazový styl se propasal i do používaných barev, jež jsou syté. Kompoziční řešení kreseb i maleb je vsutku působivé.



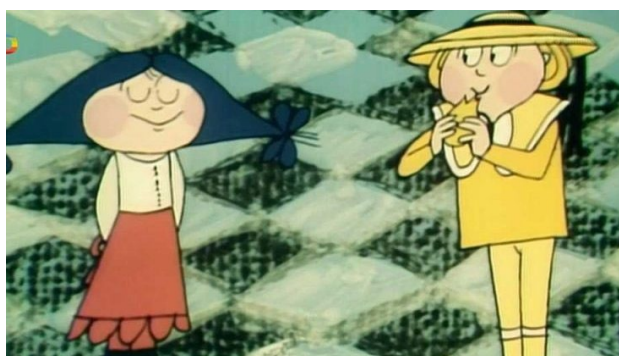
Obrázek 17 – Ilustrace Josefa Ladu (zdroj: www.gavu.cz)

Zdeněk Miler jako tvůrce obrazu knihy Kubula a Kuba Kubikula, má také svou charakteristickou výrazovou stopu. Široce známý je i obraz postavičky Krtečka. Využití barevné patiny v pozadí ilustrací, ploše trávníků, kůry stromů nebo i vzhled kabátku, je signifikantní napříč autorovou tvorbou. Jeho tvarově a výrazově čisté práce jsou známé jak v doprovodu knižních textů, tak v podobě animovaných filmů.



Obrázek 18 – Kubula a Kuba Kubikula – Zdeněk Miler
(zdroj: www.ceskatelevize.cz)

Ve svém díle **Jiřího Trnky** vnímáme široké spojení animovaného filmu, loutkového divadla a ilustrace. Jeho práce čítá nespočetné množství děl. Jeho výtvarné pojetí je hravé. Za zmínku stojí výtvarné zpracování knih Špalíček pohádek, Říkejte si se mnou nebo Anička skřítek a Slaměný Hubert.



Obrázek 19 – Anička skřítek a Slaměný Hubert – Jiří Trnka
(zdroj: www.ceskatelevize.cz)

Dalším autorem, který pracuje s výraznou obrysovou linkou, je **Radek Pilař**. Jeho ilustrace jsou velmi charakteristickým počinem. Ztvárnění jičínského ševce – loupežníka Rumcajse

je známe napříč generacemi. Pilařův přístup k ilustraci a ztvárnění motivu je silně grafické. Kresby jsou stylizované, členité a velký důraz je kladen na barevnost.



Obrázek 20 – loupežník Rumcajs – Radek Pilař (zdroj: www.i60.cz)

Mezi další české klasické ilustrátory můžeme zařadit třeba **Květu Pacovskou**, **Helenu Zmatlíkovou**, **Jiřího Šalamouna** nebo **Petra Nikla**.³⁵



Obrázek 21 – Ukázka ilustrace Květy Pacovské (zdroj: www.citarny.cz)

³⁵ REISSNER, Martin. *Ilustrace: pohledy na výtvarný doprovod české dětské knihy = Illustration: insights into illustrations to accompany Czech children's books*. Brno: Moravské zemské muzeum, 2015. ISBN 9788070284391.

4.4.2 Digitální ilustrace

Obrazové výstupy se dají rozdělit do dvou skupin, dle režimu. Ilustrace klasických knih, jež se běžně tisknou – používá se barevný režim CMYK. Obrazové doplnění knih digitálních – využití barevného režimu RGB. Ten na rozdíl od CMYKu, který pracuje s mísením tištěných základních barev, pracuje s mísením aditivním. Jednotlivé základní barvy (R – red, G – green, B – blue) se sčítají a vytváří světlo.

Je důležité klást apel na požadovanou kvalitu obrazu. Zatím co tištěný obraz pro knižní ilustraci vyžaduje velikost rozlišení v hranici 300 dpi, s ilustracemi digitálních knih je to jiné. Ilustrace pro obrazovky jsou kvalitní v rozlišení 72 dpi. Díky použitému barevnému režimu, jsou barvy obrázků často sytější a pestřejší, než by to tak tomu bylo v klasickém tisku za pomoci CMYKu. Zbytečně velké soubory ilustrací, zbytečně zahlcují systém a projevují se pomalejším načítáním, jejich funkce je pak částečně znehodnocená. Jelikož než se obraz načte, působí rušivě a čtení není tak plynulé.

4.5 Zvukový doprovod

Když pomíneme elektronické knihy statické s pevným formátem stran. Když se zaměříme na dětské knihy elektronické interaktivní, často jsou doplněné o zvuk. Zvukový doprovod knih v digitálním prostředí můžeme rozdělit na dva proudy.

První cestu tvoří **audio knihy**. Jako jedna z možností, jak *přečíst* knihu, bývá často vložena možnost „přečti mě“. Po následování oné možnosti se čtenáři rozevře kniha s textem, který se za pomoci hlasu a zvýrazněných slov, čte. Mnohdy jsou knihy namluvené slavnými herci, hlasy důvěrně známými. To činí čtení o to příjemnější.

Druhou možností zapojení zvukové stopy do digitální knihy, jsou **zvuky v pozadí**. Buď to se jedná o melodie v podkresu, během výběru jednotlivých pohádek. Nebo na druhou stranu je přímá řeč a jednotlivé zvuky zvířat či věcí. Ty mají mnohdy i edukativní charakter. Pro nejmenší, ilustrace zvířat doprovází jejich přirozené zvuky. Dítě se dozví, že kostelní věž *bimbá*, díky zvonům. Budík *tiká*, díky ručičkám.

Vhodným zvukovým formátem je formát **MP3**, jež je vysoce rozšířený a podporovaný napříč zařízeními. Formát je však ztrátový a dochází ke komprimaci souboru. Další volbou může být formát **WAVE**, **AIFF**, **AU** nebo **FALC**, jejichž kvalita zvuku je taktéž velmi dobrá. Soubory navíc nejsou ztrátové.

5 SROVNÁNÍ ČESKÉ A ZAHRANIČNÍ TVORBY

Tvorba dětských elektronických knih se již značně vyvinula. Jak bylo avizováno dříve v textu, knihy v elektronickém prostředí dnes nejsou jen statickými naskenovanými pdf. formáty. Moderní technologie jdou vývoji naproti a materiály pro dětské čtení se stávají více a více atraktivnějšími pro dnešní nejmenší čtenáře. Děti obratně manipulují s technikou a je dnes již mnohem čtenější obraz tabletu v dětských rukách nežli klasické knihy.

Na základě oné skutečnosti je nezbytné, aby nově vznikající digitální tituly a manipulace s nimi, byla co možná nejvíce intuitivní. Napříč světovým trhem jsou k dostání různé produkty činící četbu pro děti více lákavou. Nejvíce běžným produktem jsou knižní aplikace – ve své podstatě digitální knihovny. Můžeme je rozdělit dle několika aspektů:

- a) Věk čtenáře
- b) Personalizované knihovny
- c) Zaměření knihoven dle určitého typu motivu
- d) Literatura stejného autora
- e) Knihovny zahrnující pouze knihy
- f) Knihovny zahrnující hry, galerie, edukativní činnosti apod.
- g) Edukativní knihovny

a) Věk čtenáře určuje i obsah knih jemu čteným. Digitální literatura pro nejmenší je postavena především na pestrobarevných ilustracích, interaktivitě čtenáře, jednoduchém textu nebo různou kombinacích zmíněného. Knížky jsou častokrát rýmované. Texty jsou doplněné o úlohy a zábavné hry, které musí čtenář k dalšímu čtení splnit. Mnohdy jsou knihy postavené na rozšířené realitě. Díky ožívání knižních postav je zážitek navýšený o další zábavnou zkušenost.

b) Personalizované knihovny obsahují možnost, stát se součástí děje. Vytvořit si podobu hlavního hrdiny dle svých představ. Spousta knih má možnost, kromě jména, určit i vzhled nebo pohlaví hrdiny. Častokrát se zde pak nabízí možnost vložení jména dítěte, pro něhož je knížka předčítána. Tím se kniha opět stává pro malé čtenáře poutavější.

c) **Zaměření knihoven dle určitého typu motivu** umožňuje cíleně vybrat knihy, které by mohly zaujmout čtenářovu pozornost. Ať už se jedná o příběhy se zvířecí tematikou, nebo pohádky na čtení před spaním.

d) **Literatura stejného autora** situována do jedné knihovny, je častým jevem. Setkáme se tak s uceleným souborem titulů. Knížky jsou řešeny stejně, ať už z pohledu textového, tak i obrazového a mnohdy i tematického. S oblibou autorovy tvorby se pak navyšuje jistota, že i všechny příběhy a forma knížek se bude líbit.

e) **Knihovny zahrnující pouze knihy** jsou cílené čistě na četbu jako takovou. Odráží se v nich klasická kniha nejvíce. Jejich forma může být dynamická – doplněná o animace nebo audio. A právě s touto možností se u čistě knižních knihoven setkává čtenář nejčastěji. Forma knih čistě textová, rozčleněná do samostatných oken, bez animací a audia, již tak častá není.

f) Na druhou stranu **knihovny zahrnující hry, galerie, edukativní činnosti apod.** jsou více rozmanitější. Pro čtenáře se otevírá možnost setrvat v knihovně i mimo čtení literatury. Mnohdy jsou hry zakomponovány přímo do příběhu, aby dítě motivovalo pokračovat v četbě samotné. Plnění úkolů se stává jakousi výzvou a kniha se stává zajímavým prostředím pro trávení volného času.

5.1 Zahraniční tvorba digitálních knihoven

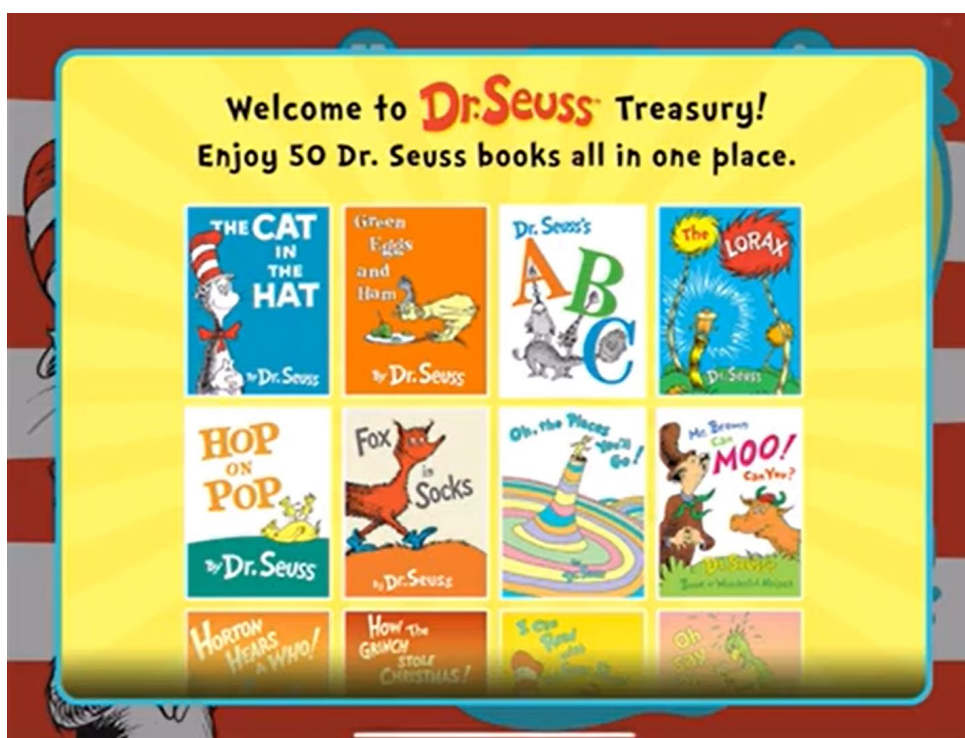
5.1.1 Kočka v klobouku / The Cat in the Hat

Kočka v klobouku je pohádkový příběh autora Dr. Suesse. Zaměření knihy se otáčí k mladší věkové skupině dětí – jedná se o první čtení. Kniha umožňuje hned tři různé způsoby, jak si ji přečíst. První způsob nabízí čtenáři klasicky vysázený text s doprovodnými ilustracemi, popřípadě animacemi. Čtenář si otáčí listy dle vlastní potřeby.

Druhý způsob, jak si knihu přečíst, udává tempo čtenáři. Jedná se o mezi stupeň zbývajících dvou způsobů přečtení knihy. Text je doplněný o audio nahrávku. Za pomoci podtrhávání textu provází čtenáře příběhem kniha samotná.

Třetí způsob čtenáře staví spíš do role pasivního diváka nežli aktivního účastníka. Knižní příběh se stává filmem. Video obsahuje i otáčení stránek a divák tak sleduje celé přečtení knihy za pomoci audia, ničím podmíněně. Tento způsob je zcela vhodný pro nejmenší děti, které se s psaným textem teprve seznamují.

Pohádkový příběh Kočka v klobouku je zábavným interaktivním čtením. Dítě během příběhu sbírá pestrobarevná velikonoční vajíčka, díky nimž může pokračovat dále ve čtení. Po sesbírání všech vajíček, se malému čtenáři otevře nabídka dalších knih Dr. Suesse jako jsou třeba The Lorax, Zelená vejce a šunka, Horton slyší koho!



Obrázek 22 – Ukázka knihovny
(zdroj: digitální knihovna *The Cat in the Hat*)

Kniha je ilustrovaná typickým stylem autora příběhů. Obrázky jsou z většiny černobílé, doplněné o pár barev na stěžejních místech. Díky tomu ilustrace zanechávají větší prostor

pro dětskou fantazii. Umožňují popustit uzdu kreativitě a domýšlet to, co není vykreslené zcela.³⁶



Obrázek 23 – Ukázka z knihy *The Cat in the Hat*
(zdroj: digitální knihovna *The Cat in the Hat*)

5.1.2 Bubuk – Vaše personalizovaná kniha / Bubuk – Your Personalized Book

Knihy posouvá čtenáře o kousek dál do role tvůrce příběhu. Nejen, že prostředí aplikace umožňuje dotvořit hlavní postavu, ale posouvá hranice dětské tvořivosti o další stupeň výš. Malému čtenáři je umožněno vybrat jméno pro titulního hrdinu a spoustu dalších druhořadých postav. K možnosti výběru jmen, se zde naskýtá i prostor pro změnu vzhledu nebo osudů jednotlivých hrdinů. Příběh je naprogramován tak, že čtenář může seskládat hned několik alternativních konců příběhů. Čtení se tak stává pokaždé jiným a možnost zapojit se do děje, je atraktivní.

K rozmanitosti přispívá i jazyková pestrost knihy. Divák je schopný si knížku přečíst hned v několika jazykových alternativách. Podporovanými jazyky jsou angličtina, italština, francouzština, němčina či španělština.

³⁶ SHARE THE JOY OF READING WITH THESE 11 INTERACTIVE IPAD BOOKS FOR KIDS. *Ebook Friendly: A relaxing place for modern book lovers* [online]. 2010-22 EBOOK FRIENDLY [cit. 2022-03-13]. Dostupné z: <https://ebookfriendly.com/best-ipad-books-kids/>

Tvůrci této knihy neopomněli ani na klasickou knižní variantu. Je možné si nechat vyrobit vlastní znění a podobu příběhu v papírové variantě. Zde se lákavost opakovaného čtení prohlubuje, v návaznosti na hledání té nejlepší a nejlíbivější podoby finálního příběhu, který jednou může být i v pevné vazbě.



Obrázek 24 – Kniha Bubuk v pevné vazbě (www.bubuk.com)

Kniha je pojednána hravým způsobem s odkazem na klasické techniky. Ač se jedná v první řadě o elektronické médium, ilustrace jsou zrealizované akvarelem. Na mnoha místech je patrný vzorek a struktura papíru. Mnohdy se divákovi naskytne i pohled na jakoby vodou rozředěnou barvu. Barevná škála ilustrací je klidná a harmonická. Barvy jsou tlumené, pastelové a čtení příběhu nikterak neruší křiklavé barevné akcenty v doprovodných ilustracích.³⁷



Obrázek 25 – Ukázka Ilustrace (zdroj: www.bubuk.cz)

³⁷ SHARE THE JOY OF READING WITH THESE 11 INTERACTIVE IPAD BOOKS FOR KIDS. *Ebook Friendly: A relaxing place for modern book lovers* [online]. 2010-22 EBOOK FRIENDLY [cit. 2022-03-13]. Dostupné z: <https://ebookfriendly.com/best-ipad-books-kids/>

5.1.3 Hroší magie / Hippo Magic

Knižní titul Hroší magie, v anglickém originále Hippo Magic, v dětských očích jakoby kouzlem propojuje klasickou knižní literaturu a elektronické prostředí. Kniha funguje na dvou místech zároveň, avšak teprve propojení obou míst, činí knihu tak jedinečnou. V prvním plánu je příběh otištěn jako tradiční kniha s vazbou, správně vysázeným textem a doprovodnými ilustracemi. Kde je však vytvořena knižní aplikace. Za pomoci rozšířené reality, hrdinové z knihy ožívají. Zhmotňují se na display tabletu v reálném prostředí, kde se kniha zrovna nachází. Díky naskenování každé ilustrace se před knihou vykreslí postavička ve 3D. Čtenář pak může dál s postavou tvořit nové věci. Naskýtá se ku příkladu možnost pořízení snímku postavičky nebo i videa.



Obrázek 26 – Prostor knihy *Little Red Riding Hood* v tabletu
(zdroj: [www.youtube.com/Little Red Riding Hood - Little Hippo® Magic Book.com](http://www.youtube.com/Little-Red-Riding-Hood-Little-Hippo-Magic-Book.com))

Ilustrace uvnitř tištěné knihy jsou pojednány v 2D prostoru. Jednotlivé obrázky jsou často přes celou dvoustranu, ale není to zcela pravidlem. V knize jsou obsaženy i menší obrázky, které decentně doprovází psané slovo. Motivy jsou pojednány velmi pestře a živě. Na ilustracích je patrná stopa kreslicího nástroje. V plochách si divák může všimnout různorodého šumu, který přidává ilustracím hloubku prostoru.



Obrázek 27 – Srovnání 2D a 3D zpracování Little Red Riding Hood
(zdroj: www.hippomagic.co.uk)

Po naskenování knihy se postavy z ilustrací formují do prostoru 3D. Hlavní hrdinové ztrácejí svůj kresebný charakter. Již nejsou patrné suché stopy štětců. Povrch ploch je vyhlazený, doprovázený o klasické modelování tvaru, díky tomu jsou viditelné stíny například na oblečení nebo attributech nesených v rukou.

Postavičky již nejsou statické. Jsou uvedené do menších pohybů celé postavy. V obličejích funguje mimika. Divák má tedy skutečný pocit, že postavička díky aplikaci opravdu ožívá v místnosti. A právě i to činí knihu velmi lákavou pro malé čtenáře.³⁸

5.2 Česká tvorba digitálních knihoven

Česká digitální tvorba knihoven nebo dětských knižních aplikací, se zdá být oproti světovému prostředí stále pozadu. Na českém trhu si čtenář může zakoupit několik digitálních knih. V mnoha případech se však jedná jen o klasická elektronická pdf. Knihy

³⁸ SHARE THE JOY OF READING WITH THESE 11 INTERACTIVE IPAD BOOKS FOR KIDS. *Ebook Friendly: A relaxing place for modern book lovers* [online]. 2010-22 EBOOK FRIENDLY [cit. 2022-03-13]. Dostupné z: <https://ebookfriendly.com/best-ipad-books-kids/>

jsou členěny častokrát zcela stejně, jako jejich tištěné podoby. Elektronické knihy jsou bez úprav, a navíc dost nešťastně „rozřezány” na jednotlivé strany, i když jejich úprava je zpracována na zrcadlo sazby. Autor se neobtěžuje ani s úpravou paginace, natož s úpravami většími.



Obrázek 28 – Elektronická kniha *Devatero pohádek*, strana 16
(zdroj: kniha *Devatero pohádek*, j. ČAPEK)

Nevlídne situaci na českém trhu, se zaměřením na dětské čtenáře, se ve své studii věnuje Radek Malý. „Ukazuje, že nakladatelé e-knihy pro děti nevydávají převážně ze dvou důvodů: jednak se obávají o návratnost své investice (protože příprava dětské knihy s ilustracemi vyjde nakladatele draž než vydání knihy pro dospělé – obzvláště má-li jít o dílo, které bude aktivně využívat možností digitálních nosičů), jednak se zaštiťují ideologickými důvody: nechtějí přispívat k rozvoji ‚digitální demence‘.“³⁹

³⁹ LUKAVSKÁ, Jana Segi. Interaktivní e-knihy pro děti. *Lógr* [online]. Praha, 2018, 2018, (29.), 1 [cit. 2022-05-02]. Dostupné z: <http://www.logrmagazin.cz/interaktivni-e-knihy-pro-deti/>

Při hledání knižních aplikací, a to těch dětských, je však pátrání ještě diametrálně horší. Knižní aplikace, které jsou české nebo alespoň podporují češtinu není na trhu mnoho. Z oné hrstky tvorby je v České republice jen jedna aplikace, které postrádá konkurenci. Tento fakt dokazuje, jak je české prostředí, oproti tomu světovému, značně nedovyvinuté. Slabé konkurenční pole nevytváří podněty činit nabízený produkt tím nejlepším. Podporuje tendence k zpoplatnění jistých segmentů. Tvorba se v první řadě nesoustředí na co nejlepší vzezření a čtenářův pocit, nýbrž jen na to, aby byla.

5.2.1 Booko

Silnou, a především jedinou dětskou knižní aplikací, je Booko. Jak zní popis samotné aplikace na vlastním webu je Booko „neustále rostoucí knihovna s interaktivními příběhy pro děti v aplikaci pro tablety a mobilní telefony.“⁴⁰ S aplikací přišel na trh v roce 2017 Albatros Media, a.s. a od té doby je již pět let stále bez konkurence.

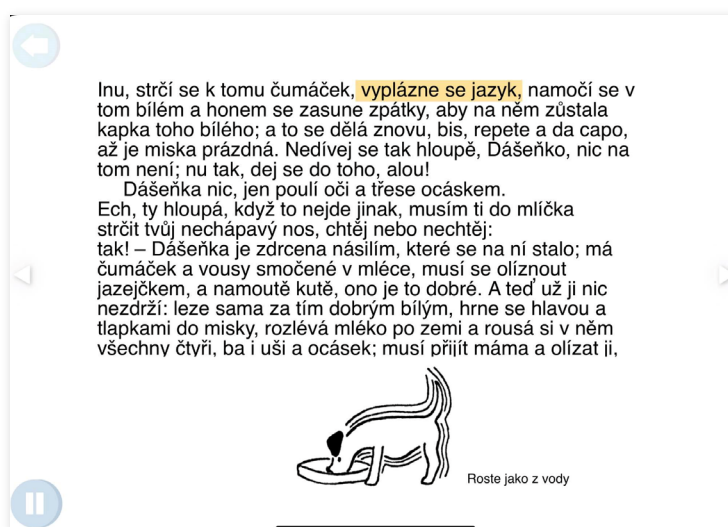
Aplikace se snaží, malým čtenářům ve věkovém rozmezí od dvou do deseti let, nabídnou atraktivnější formu četby. Uvnitř Booka skýtá několik desítek knižních titulů. Může se jednat i o literární klasiku dobře známou i minulé generaci. Na druhé straně se zde čtenář má možnost seznámit s knihami novými. Nebývalou rychlostí se knižní aplikace rozšiřuje. Právě i tento fakt podporuje smýšlení, zdali nejsou knihy pro děti zpracovávány „horkou jehlou“. Se zaměřením na kvantitu, na úkor kvality.



Obrázek 29 – Protstředí aplikace Booko (zdroj: aplikace Booko)

⁴⁰ Booko [online]. Praha: Albatros Media, 2020 [cit. 2022-05-02]. Dostupné z: <https://booko.cz/>

Prvních vizuálních rozdílů mezi jednotlivými knihami, si čtenář všimá na rovině mezi tituly staršími a těmi nově vzniklými. Nově vzniklé doprovodné ilustrace k příběhům, jsou už od prvního pohledu zpracované, s cílem pro využití v digitálním prostředí. I když všechny knihy napříč knihovnou obsahují, ku příkladu, drobné animace, nově vznikající doprovodné obrázky s následnou animovanou fází mnohdy dopředu počítají. Avšak, i tak pohyblivé obrázky působí kolikrát velmi stroze. Přes vhodnou barevnost, vizuálně atraktivní techniku vytváření ilustrací, je finální pocit z kreseb a maleb značně degradován, díky jejich rozpočívání.



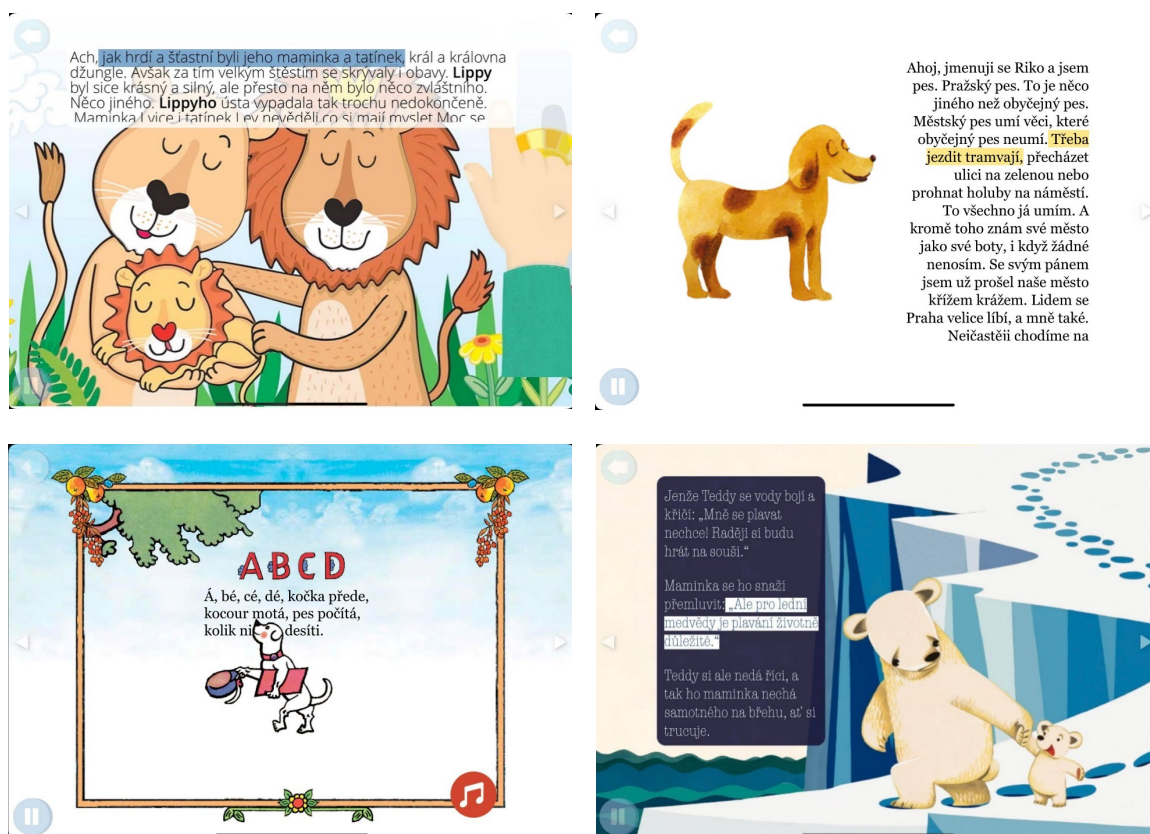
Obrázek 30 – Zpracování starší knihy v digitálním prostředí
(zdroj: aplikace Booko)



Obrázek 31 – Zpracování novější knihy
(zdroj: aplikace Booko)

Mnohé knižní tituly však ani neskýtají takovou propracovanost v první fázi. Následné rozpracování pak dále obrazovému doprovodu nepomáhá. Animace působí pak spíše rušivě a výsledný pocit ze čtení nedosahuje požadovaných kvalit.

Se stejnou mírou necitlivé práce působí i sazba samotného textu. Ač je páteří celé knihy, vysázený text neumožňuje plynulé čtení. V textu nejsou dodržena typografická pravidla, která se vyvíjela právě s apelem na plynulé vedení očí textem. V jednotlivých knihách v aplikaci Booko jsou však řádky na sebe mnohdy příliš nahuštěny. K tomu se může přidat funkce předčítání textu, která docílí podtržení čtených slov. Tato podtržení, ač mají dopomáhat k lepší orientaci v textu, činí opak. Text je ještě více nahuštěný. Plynulost samotného čtení je značně zkomplikována.



Obrázek 32 – Ukázky zpracování obsahu a textu v knihách aplikace Booko (zdroj: aplikace Booko)

6 ČESKÁ KLASICKÁ KNIŽNÍ LITERATURA V ELEKTRONICKÉM PROSTŘEDÍ

Digitální literatura pro děti v českém prostředí nedosahuje té úrovně, kam vzrostla kvalita zahraniční tvorby. Česká tvorba se pak dá následně dělit. Velké rozdíly jsou patrné v dílech tvořených nebo znovu zpracovaných různými generacemi. Knihy vydané a zpracované v minulém století se v digitální podobě objevují méně a jich zastoupení je četnější v tištěné podobě. Pokud jejich elektronickou podobu uživatel dohledá, jedná se o klasicky vydané knihy prostřednictvím tisku, převedené do virtuální sféry za pomoci například skenu.⁴¹

Významnou českou digitální knihovnou takto digitalizovaných knih a periodik, je Národní digitální knihovna (NKD). Zde může čtenář nalézt několik milionů stran literatury. Dalšími podobnými knihovnami jsou digitální knihovna Moravské zemské knihovny (MZK) nebo Knihovny Akademie věd, kde jsou přístupná pouze ta díla, která nejsou dostupná na trhu (DNNT).⁴²

S mladší věkovou generací tvůrců přibývá i rozmanitost zpracování jednotlivých knižních děl. Dětská literatura považovaná za tzv. českou klasiku, už tak velké zastoupení v novém čistě dynamickém digitálním zpracování, nemá. Na trhu jsou dostupné knižní formáty statické.

6.1 Povídání o pejskovi a kočičce, jak spolu hospodařili, a ještě o všelijakých jiných věcech, J. Čapek – zpracování Městské knihovny v Praze

Knižní příběh o pejskovi a kočičce je ztvárněn na pevný formát, stavěného na výšku. Znění textu je čerpáno z vydání nakladatelství Triáda z roku 2021. Pro potřebu nového vydání zaštitěného Městskou knihovnou v Praze, byl text redakčně upraven. Kniha je vysázena kvalitním fontem. Sazba je pojednaná klasickou formou do bloku a z pohledu

⁴¹ *Národní digitální knihovna* [online]. Praha: nk.d.cz, 2001 [cit. 2022-05-07]. Dostupné z: <https://ndk.cz/>

⁴² Národní digitální knihovna. *Knihovna Liberec* [online]. Liberec: Krajská vědecká knihovna v Liberci, příspěvková organizace, 2022 [cit. 2022-05-07]. Dostupné z: <https://www.kvkli.cz/e-knihovna/narodni-digitalni-knihovna>

typografických pravidel, je publikace zpracovaná kvalitně. Jsou dodržovány zásady dělení slov, a i na úpravu mezislovních mezer, je kladen zřetel.

Titulní list a celkové grafické zpracování knihy, už takové preciznosti nedosahuje. Úvodní strana nese základní informace, strohou barevnost a digitalizovaný podpis autora – Josefa Čapka. Obsahové listy knihy stojí na bloku text, paginaci a ilustraci.



Obrázek 33 – Strana knihy *Povídání o pejskovi a kočičce*, jak spolu hospodařili, a ještě o všelijakých jiných věcech, J. Čapek – zpracování Městské knihovny v Praze (zdroj: Městská knihovna v Praze)

Doprovodné ilustrace jsou čerpány z knižních originálů. Čtenář může zahlednout jak barevné ilustrace Josefa Čapka, tak i ty černobílé. Barvy jsou nikterak nezměněné a digitální podoba ilustrací neprošla žádnou deformací.

Knižní zpracování je pojednáno kvalitně. Čtenář je schopen bez problémů vést oko po řádku. Čtení tak může být plynulé. Ilustrace smysluplně doprovází text a čtení e-knihy, tak činí o trochu hravější. Zpracování silně vychází z podoby tištěné knihy. Díky tomu má čtenář

stále pocit, že drží v ruce onu „klasiku“. Kniha však neoplývá žádnými přesahy v grafickém zpracování. Divák se tedy neubrání pocitu, že publikace vznikla horkou jehlou a je jen proto, aby byla.

6.2 Dášenska čili život štěněte, K. Čapek – zpracování v aplikaci Booko

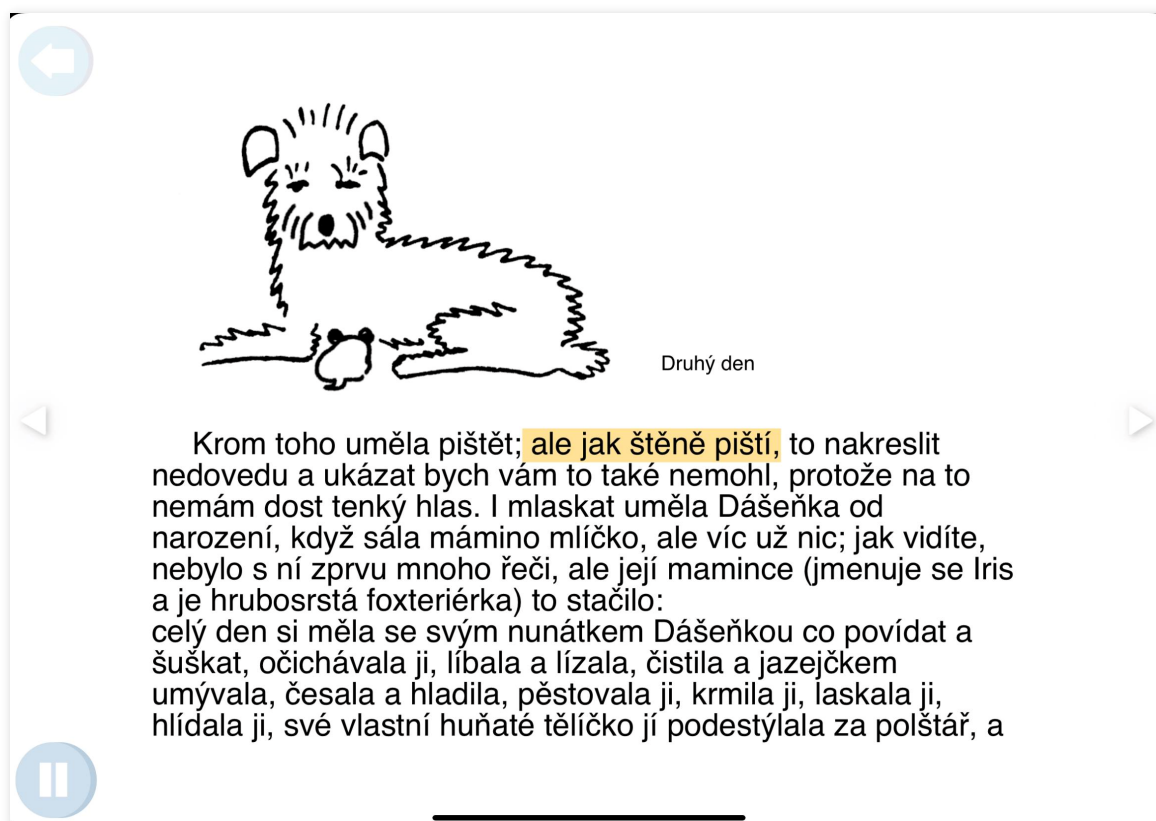
Kniha o malém štěněti jménem Dášenska, je uvedena do digitálního prostředí knižní aplikace Booko. Ta pracuje s rozložením formátu na šířku, v rámci obrazovky tabletu nebo chytrého telefonu. Aplikace je pro děti do 10 let a této cílové skupině je podřízen i celkový vzhled prostředí. Čtenář se ocitá v pestrobarevném interiéru, doplněném o drobné animace a dětské motivy.

Samotná kniha Dášenska čili život štěněte je, stejně jako další knižní tituly, vysázena větší výraznější velikostí textu. Text je zarovnaný na levý prapor, bez většího důrazu na typografická pravidla. Uživatel je během čtení textu rušený špatným zalomením textu, jednoznakovými předločkami na konci řádku, pomlčkami v textu ponechanými na začátku řádku, špatným řádkovým prokladem a různými začátky odstavů. Zvolený bezpatkový font nevede čtenářovo oko po řádku tak, jak by tomu mohlo být u volby písma patkového.

Aplikace skýtá možnost přečíst si ji za doprovodu audio nahrávky namluvené panem Václavem Vydrou. Kniha podtrhuje blokově skupinu slov, která je současně čtena. Tato funkce sice usnadňuje orientaci v textu, ale čtení je i tak značně znesnadněno jeho zpracováním.

Kniha pracuje s ilustracemi Karla Čapka, které jsou převedeny do digitální podoby. Stylizovaní pejsci, a nejen ti, jsou ztvárnění černou linkou, charakteristickou ilustrační stopou mladšího z bratrů Čapkových. Kromě toho, jsou doprovodné obrázky i rozpohybované. To činí knihu velmi atraktivní. Pozornost dětského čtenáře je upoutána pohyblivými obrázky a samostatné čtení se pak stává hravým. Kromě drobných animací knihu doprovází i statické ilustrace. Umístění animací i ilustrací je mnohdy velmi blízko u textu a opět činí samotný obsah celé knihy méně přehledným a hůře čitelným.

Ilustrace jsou doplněné o popisky. Díky nim, čtenář hned ví, o jakou činnost se Dášenska snaží nebo k jaké pasáži v textu se obrázek vztahuje.



Obrázek 34 – Strana z knihy *Dášenska čili život štěněte*, K. Čapek – zpracování v aplikaci Booko (zdroj: aplikace Booko)

Ač je kniha zpracovaná v interaktivním prostředí a vtahuje čtenáře do děje animacemi nebo mluveným slovem, její zpracování není tak zdařilé. Nové zpracování povídání o Dášence v prostředí knižní aplikace Booko, nenaplnuje silné ambice, které digitální knižní aplikace skýtají. Obsah knihy není zpracován tak kvalitně a čtenáři se tak nedostává tolik, jako v zahraniční tvorbě.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

7 MOTIVACE

S vývojem doby se vyvíjí a posouvá dopředu i technologie. Možnosti tvorby publikací jsou rozmanitější. Tištěné knihy stále plní regály knihkupectví a knihoven. Také dozajista v budoucnu i budou. Nové století však s sebou, kromě moderních možností tvorby digitálních knih, přináší i komplikace s výrobou publikací tištěných. Světová ekologická situace se jistými kroky zhoršuje a výroba papíru se zdražuje. Na evropském trhu se situace komplikuje nedostatkem výrobních továren. Dovoz papírů je postupně náročnější, což opět komplikuje a zdražuje výrobní proces klasických tištěných knih. Nejedná se zde jen o problém zdražení papírů, ale i prodloužení dodací doby a jejich zúžený výběr.

I když tištěné publikace stále dominují, nepatrně ustupují. Vytváří se vhodná půda pro knihy elektronické. Díky příchodu nových softwarů, je prostor pro tvorbu digitálních publikací více tvůrčí a rozmanitější. Knihy nemusí být nutně statickým pdf. souborem. Čtení dětských knih může být takto více atraktivnější. Prostřednictvím tabletů nebo iPadů, je dnešní nejmladší generaci, mnohem bližší. Četba se může stát hravější a interaktivní prvky nevědomky malé čtenáře drží v knižním prostředí déle.

7.1 Tvůrčí záměr

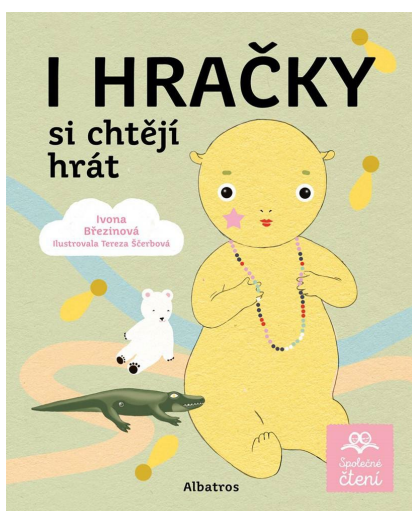
Cílem práce je vytvořit knihu ve virtuálním prostředí, která bude následovat dobu. Dobu 21. století, jež s sebou přináší pohled na děti s elektronikou v rukách namísto knih. Vytvořit elektronickou publikaci, které však bude dosahovat kvalit knihy tištěné a nejen to. Posune její statické prvky do dynamické formy. Cílem je vytvořit knižní titul, který ač funguje pouze na obrazovkách, bude dodržovat typografické zásady. Knihu, která bude dodržovat jistá pravidla, stejně tak, jak je dodržují kvalitní zpracované tištěné výtisky.

8 AUTOŘI MINULÝCH STOLETÍ V DIGITÁLNÍM PROSTŘEDÍ

21. STOLETÍ

U dětských elektronických knih se objevuje jak tvorba nová, tak i klasická, po generace známé příběhy klasiků z generace babiček. Neotřelé motivy nových knih mladých autorů dnešní doby zaplňují trh a množství se stále navyšuje. Autoři jako jsou Karel a Josef Čapkovi, Jan Karafiát, Josef Lada, Václav Čtvrtek, Ondřej Sekora nebo Vladislav Vančura už nové pohádky o štěňatech, loupežnících či strašidlech nenapíší. Zatím co noví autoři dětských pohádek se stále rodí. Nové příběhy se stále píšou. Vznikají stále nové knihy pro děti a mládež. Mnohdy vznikají jen v elektronické podobě, jelikož přesně k tomu dnešní digitální doba vybízí.

Knihy předešlých generací autorů si stále zachovávají svou tvář v tištěné podobě. Nová vydání a zpracování se čas od času objeví na pultech, avšak s malými rozdíly v grafické úpravě knihy. Autorsky pojednaných nových vydání českých klasiků dětské literatury je málo. Vydání, která se pak vydají jen v digitální podobě činí další – menší skupinu. Zájem o vytvoření atraktivnější podoby literatury minulých století není tak silný. Přebíjí jej chuť pracovat na nových příbězích, zapsat se na trhu s něčím novým. Česká klasika v podobě dětských knih bratří Čapků nebo pana Sekory a dalších, je nahrazována stále novější tvorbou. Dětem je pak na obrazovkách tabletů na prvním místě k dostání něco úplně nového. Často ne tak kvalitního, jako pohádky čtené hned několika generacím dříve.



Obrázek 36 – Elektronická kniha:
I hračky si chtějí hrát, Ivona Březinová, 2019
(zdroj: www.knihy.abz.cz)



Obrázek 35 – Elektronická kniha: *Vtipy pro děti: Hlody se zvířaty*, Zuzana Neubauerová, 2021
(zdroj: www.knihy.abz.cz)

Dětská elektronická knihovna Booko sice nabízí k přečtení některé z knih z výše zmíněných autorů. V porovnání s novou generací, je to však mnohem méně. Zpracování není světoborné. A právě to, dalo za vznik této diplomové práci. Vznik nového zpracování knihy Karla Čapka – Pudlenka aneb život štěněte z roku 2010, vydaného Knižním klubem jako druhé vydání.

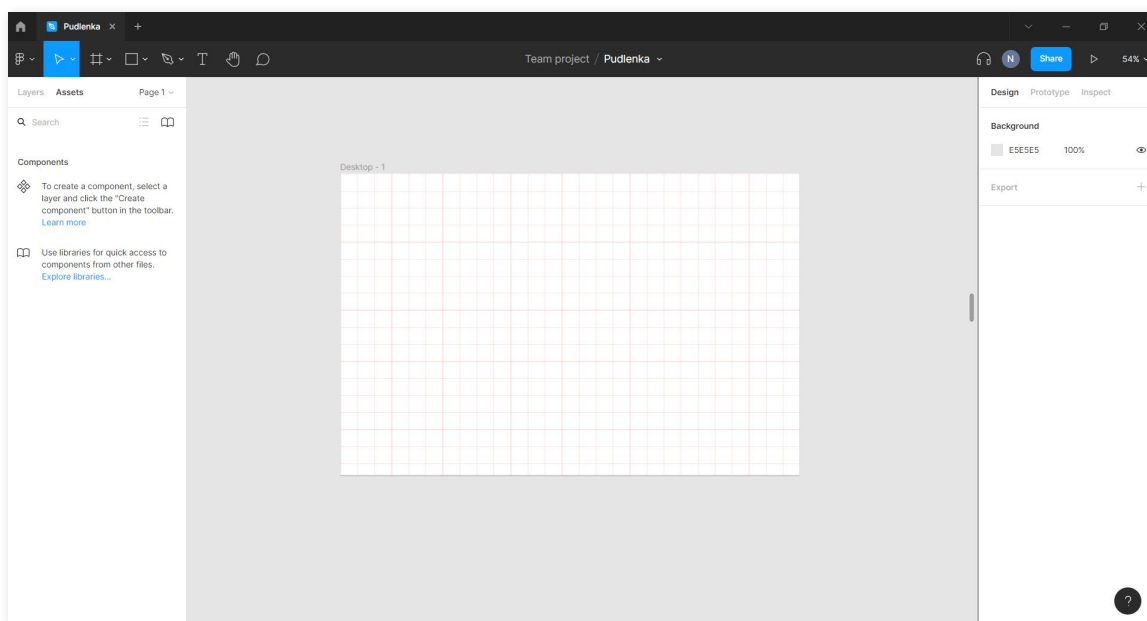
Kniha si po desítky let zachovává své místo na trhu. Její charakter si však nese odkaz své doby, kdy byla napsána. Psané slovo je velmi osobité a jazyk příběhu je ojedinělý. Na dnešní dobu docela netradiční. Právě toto kouzlo knihy se stalo podnětem, pro její nové zpracování.

9 FORMÁT KNIHY

V knize vydané Knižním klubem v roce 2010 se objevují ilustrace obou bratrů Čapkových, ač autorem textu je jen jeden – mladší Karel. Kniha je doplněna i o fotografie Karla Čapka. Celá je až na obálku pojednaná nadčasově, v černo-bílé barevnosti. Nové zpracování elektronické interaktivní knihy se ve velké míře opírá o jejího tištěného předchůdce.

9.1 Aplikace Figma

Jedná se o grafický program, který pracuje s vektorem. Slouží pro prototypování, i když především webů. Jeho desktopová verze aplikace umožňuje interaktivní obsah na bázi prototypu. Mobilní verze aplikace Figma dává možnost prohlédnout si navržený prototyp, popřípadě na něj interagovat.



Obrázek 37 – Prostředí aplikace Figma (zdroj: aplikace Figma)

V prostředí aplikace mohl vzniknout prototyp knihy. Umožňuje vytvářet interaktivní obsah. Tlačítka na zobrazení následující strany, která se po kliknutí na symbol ukáže. V aplikaci je možnost pracovat s animovanými bitmapami ve formátu GIF. Pracovat s rozdílně dlouhými stranami. Nebo umožňuje náhled aplikace v internetovém prohlížeči, jako by se čtenář koukal na rozhraní knihy v tabletu.



Obrázek 38 – Náhled prototypu v aplikaci Figma (zdroj: aplikace Figma)

9.2 Parametry knihy

Knihy je tedy zasazena do formátu tabletu – stavěna přímo na formát iPadu mini. Tedy 1133 pixelů na šířku a 744 pixelů na výšku. Ač jsou rozměry definované na určitý typ tabletu, je možné knihu zobrazit na jakémkoliv jiném typu tabletu – náhled se přizpůsobí různým rozměrům stran. Kniha je definovaná na šířku, tak aby umožňovala co nejpohodlnější práci s knihou (tabletem), čtení a zobrazování obsahu v co možná nejpřirozenější podobě.

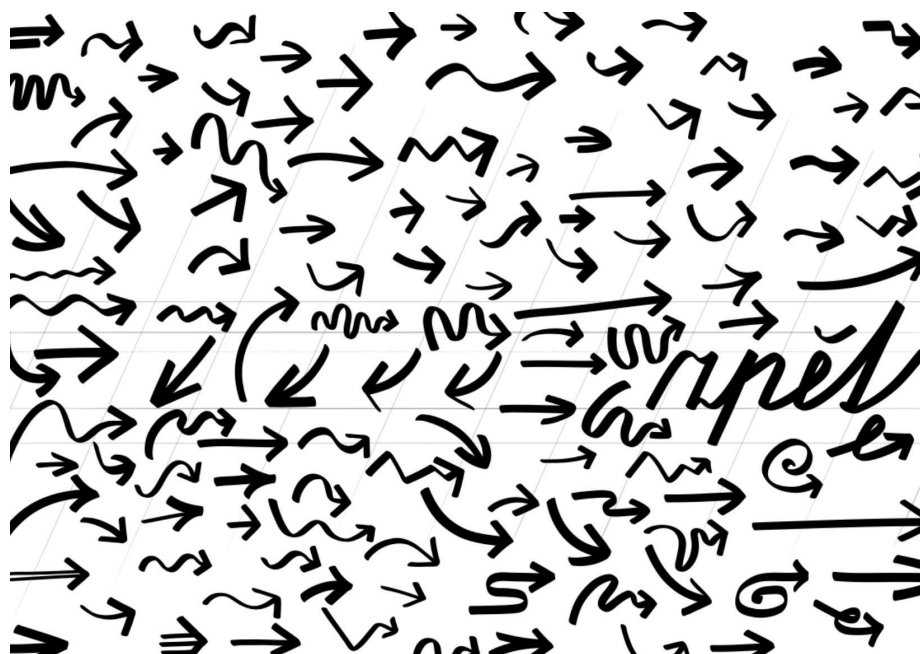
Knihy je definována jako knižní aplikace rozdělená do tří různých obsahů. Prvním jsou samostatné kapitoly knihy, příběhy. Druhou možností knihy jsou hry, které jsou spjaty s knihou. Čtenáři udržují ve stejně ilustrovaném prostředí propojené s obsahem jednotlivých kapitol. Poslední skupinu tvoří fotografie zvířat Karla Čapka. Snímky jsou čerpány přímo z knihy, ze které vychází celá knižní aplikace. Po rozkliknutí každé části knižní aplikace, se čtenář ocitne v právě zvolené oblasti. V části věnované příběhům, jsou názvy jednotlivých kapitol vždy za doprovodu ilustrace. Takto má uživatel jako na dlani celý obsah knihy, který je nikoliv jen textově vypsán pod sebou.

Každá cesta obsahuje i krok zpět, aby se mohl uživatel vrátit na předešlé strany. V jednotlivých kapitolách se pak zobrazuje krok kupředu, pro možnost dostat se na další

stranu. Tlačítka jsou v podobě šipek. Každá šipka, stejně tak jako další obsažené prvky v knize, je originálem. Ani jedna z vykreslených hravých šipek se v knize neopakuje.

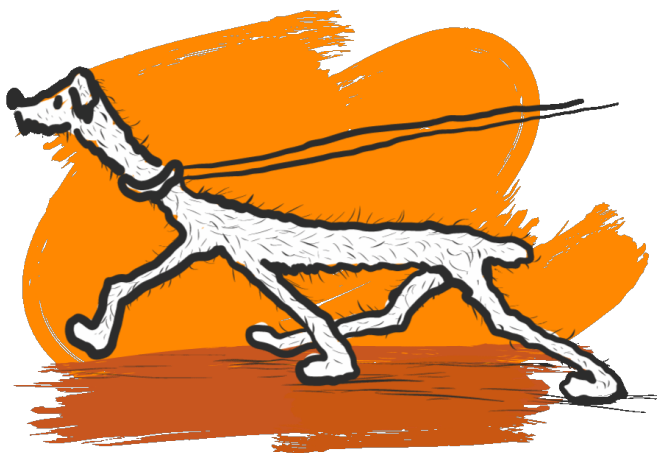


Obrázek 39 – Náhled hlavního menu (zdroj: aplikace Figma, vlastní tvorba)

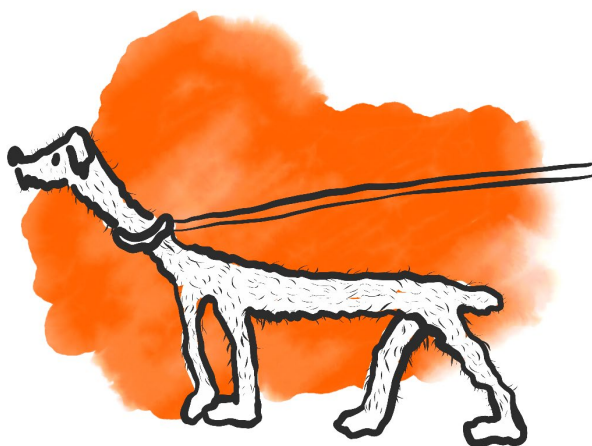


Obrázek 40 – Náhledy použitých šipek (zdroj: vlastní tvorba)

tónů. Dokreslené původní ilustrace byly následně podpořeny o pohyb. Pes mohl pohybovat nohama. Statická ilustrace dostala dynamický tvar.



Obrázek 42 – Dokreslená ilustrace p. Čapka (zdroj: vlastní tvorba)



Obrázek 43 – Ukázka různosti pozadí (zdroj: vlastní tvorba)

Koncept nebyl realizován ze dvou podstatných důvodů. V první řadě nebyla vhodná změna barev. Charakter knihy nabyl zcela jiného rázu a až přespříliš se odklonil od klasiky, ze které nová knižní aplikace vznikala. I když dokreslování Čapkových motivů činilo charakter ilustrací docela jiný, právě změna barevnosti způsobila fatální odklon. Ač jsou pro dětskou knihu barevné ilustrace vhodné a pestrobarevný obsah činí čtené více atraktivnějším, není

nutné takto ilustrace zpracovávat vždy. V černo-bílé barevnosti může vznikat větší prostor pro dětskou fantazii. Malý čtenář si může barvy dokreslit sám.

Druhým důvodem, který činil koncept nevhodným, bylo autorské pojetí. Takto ztvárněný obrazový doprovod sice silně navazuje na originál, avšak autorská stopa je velice malá. Nedělá pak z knihy autorsky pojednaný originál, nýbrž decentně dokreslené ilustrace pana Čapka. Kresby se pak dostávají do nelichotivého prostoru mezi ilustracemi originálními, klasickými – důvěrně známými a něčím novým.

10.2 Finální koncept ztvárnění ilustrací

Z cíle vytvořit zpracování knihy nové, jinak pojednané, vznikl příběh „Jak se z linky staly kaňky“. Jak se z ilustrací bratrů Čapků signifikantní svou silnou černou linkou, staly obrázky vytvořené z kaněk. Celou knižní aplikaci tyto rádoby tušové kaňky doprovází.

Na úvodní straně jednotlivých kapitol se ona obměna lineární digitalizované originální kresby mění na autorsky pojednaný motiv, který vychází z tvaru kaňky. Tvar kaňky vychází z obrysu motivu původní skici.



Obrázek 44 – Úvodní strana (zdroj: aplikace Figma, vlastní tvorba)

Dále je obrazový doprovod pojednaný čistě autorsky. Jednotlivé obrázky jsou spjaty vždy s obsahem tak, aby podporovaly příběh. Některé z nich, jsou dále animované. Animace motivů nejsou pravidlem. Aby si čtenářovo oko mohlo odpočinout a netěkat mezi obrazem a textem, jsou k příběhům umístěné i ilustrace statické.

Do černých ploch se bílou linkou vykresluje motiv buďto nový nebo převzatý. Předměty nebo zvířata mají na sobě grafické vzory. Ať už vzor dotváří pocit srstí nebo jen dokresluje motiv, je často součástí ilustrací.



Obrázek 45 – Ukázka ilustrací v menu (zdroj: aplikace *Fifma*, vlastní tvorba)



Obrázek 46 – Ukazáka ilustrací v kapitole (zdroj: aplikace Figma, vlastní tvorba)

Stránky doplňují i kaňky samotné. Dotváří každé straně jedinečnost a autentičnost. Černé plochy jsou vykresleny digitálním akvarelovým štětcem. Vychází z pocitu naředené tuše a jejich světlost se místy v kaňkách propisuje.



Obrázek 47 – „Kaňky.“
(zdroj: aplikace Figma, vlastní tvorba)

11 PRÁCE S TEXTEM

Kniha pracuje se dvěma styly písma. Objevuje se zde patková statická antikva a ručně psaný skript.

Font Questa je písmo z holandské písmolijny The Questa Project. Jedná se o serifové písmo, které díky svým patkám vede oko po řádku. Font je velmi čistý a dobře konstrukčně zpracovaný. Svým stínováním odkazuje na další druhy antikvových písem. Zakončení některých tahů nebo tvorba zrn u písmen „f“, „a“ nebo „r“ jsou velmi atraktivní. Svým vzhledem činí font měkčí. Písmo působí nadčasově a jeho čitelnost je dobrá.



Obrázek 48 – Questa font, náhled (zdroj: Adobe Fonts)

Druhé písmo, které je použito v nadpisech, je ruční – autorské. Vychází z předlohy pro psací písma. Z písanek, které bývaly standardem v prvních třídách základních škol. Každý nadpis je psaný zvlášť tak, aby se podpořila autentičnost a jedinečnost tahů. Stejně tak, jako ani děti ve školních lavicích nemají písmena ve svých písankách totožná, i nadpisy podporují krásu a rozmanitost v nedokonalosti.

The image shows the word "Vysvětlivky" written in a highly stylized, cursive script. The letters are interconnected, with long, sweeping flourishes, particularly on the 'y' and 'k'. The overall appearance is that of a personal, handwritten signature or title.

*Obrázek 49 – Autorsky pojednaný nadpis
(zdroj: vlastní tvorba)*

ZÁVĚR

I když tištěná knihy zůstane navždy svébytným médiem, posun doby nelze zastavit. Naprostá přirozenost vývoje pomalu vytlačuje klasické materiály a formy a nahrazuje je těmi „moderními“. Nepopíratelným faktem ale je, že by se s novými formami mělo nakládat se stejnou péčí. Se stejným důrazem na detail. V knihách, ať už elektronických či tištěných, klást stejný důraz při zpracovávání textu. Ať jazyk i jeho forma nepostrádá jazykovou a typografickou správnost.

Moderní technologie umožňují na základě interaktivních či dynamických prvků vytvořit obsah už od pohledu poutavý. Avšak pokud jeho obsah nebude zpracován čitelně, přehledně nebo bude popírat zavedená pravidla, kvalita díla značně utrpí.

Cílem diplomové práce bylo vytvořit vizuálně poutavou a pečlivě zpracovanou elektronickou knihu. Knize, která nese odkaz minulého století, ale promítá se na nových technologiích. Přináší dnešním malým čtenářům klasickou českou literaturu v novém zpracování. Pojednanou autorsky, avšak s přiznáním originálu.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

ADAMÍKOVÁ, Anežka a Lukáš BoB MARVAN, ed. *#zapixely: Průvodce světem digitálního designu* [online]. Praha: CZECHDESIGN, 2017 [cit. 2022-01-18]. ISBN 978-80-906423-5-5. Dostupné z: <https://www.czechdesign.cz/vyhledat?q=zapixely>

BERAN Vladimír a kolektiv. *Aktualizovaný typografický manuál: Příloha prvního grafického časopisu FONT*. 8. Praha: Kafka Design, 2016. Registrace MK ČR 6143, MÍČ 46597.

BLAŽEK, Filip. *Typokniha: průvodce tvorbou tiskovin*. V Praze: UMPRUM, 2020. ISBN 978-80-88308-12-6.

Booko [online]. Praha: Albatros Media, 2020 [cit. 2022-05-02]. Dostupné z: <https://booko.cz/>

DANKOVÁ, Zdenka. *Kniha – jaké předchůdce měla? Historie knihy. Epoch Times: Pravda a tradice* [online]. 2014, 7. 2. 2014, 1 [cit. 2022-01-03]. Dostupné z: <https://www2.epochtimes.cz/2014020721885/Kniha-jake-predchudce-mela-Historie-knihy.html>

DVOŘÁK, Jakub. *Programy a aplikace, které z PC nebo smartphonu udělají čtečku e-knih. Technet.cz* [online]. 18. 6. 2019, 1 [cit. 2022-01-09]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/technet/software/ctecka-v-mobilu-i-pocitaci.A190522_102026_software_dvr

Emocio [online]. 2022: Emocio, 2022 [cit. 2022-01-18]. Dostupné z: <https://www.emocio.cz/prectete-si/clanek/informacni-design/>

FBReader: Favourite Book Reader [online]. St.Petersburg, Russia: FBReader.ORG Limited, 2013–2022 [cit. 2022-01-09]. Dostupné z: <https://fbreader.org/>

HLAVSA, Oldřich. *Typographia 3*. Praha: SNTL – Nakladatelství technické literatury, 1986. ISBN 04-623-86.

JŮZLOVÁ, Petra. E-knihy zažívají v česku boom. *Lidové noviny*. 2012, 25(206), 1. ISSN 0862-5921.

KNEIDL, Pravoslav. *Z historie evropské knihy: po stopách knih, knihtisku a knihoven*. Praha: Svoboda, 1989. ISBN 8020500936.

LUKAVSKÁ, Jana Segi. Interaktivní e-knihy pro děti. *Lógr* [online]. Praha, 2018, 2018, (29.), 1 [cit. 2022-05-02]. Dostupné z: <http://www.logrmagazin.cz/interaktivni-e-knihy-pro-deti/>

MATOUŠKOVÁ, Kamila. Co je design a co design není? *Czech Design Magazin* [online]. Praha: CZECHDESIGN, 2015, 16. 5. 2015, 1 [cit. 2022-01-10]. Dostupné z: <https://www.czechdesign.cz/temata-a-rubriky/co-je-design-a-co-design-neni>

MCQUAIL, Denis. *Úvod do teorie masové komunikace*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2002, c1999. ISBN 8071787140.

Národní digitální knihovna. *Knihovna Liberec* [online]. Liberec: Krajská vědecká knihovna v Liberci, příspěvková organizace, 2022 [cit. 2022-05-07]. Dostupné z: <https://www.kvkli.cz/e-knihovna/narodni-digitalni-knihovna>

Národní digitální knihovna [online]. Praha: nkd.cz, 2001 [cit. 2022-05-07]. Dostupné z: <https://ndk.cz/>

NOVÁKOVÁ, Irena. Co je zelenější – klasická kniha, nebo elektronická čtečka? *Ekolist.cz* [online]. Praha, 18. 5. 2011, 07:00, 1 [cit. 2022-01-04]. Dostupné z: <https://ekolist.cz/cz/zelena-domacnost/rady-a-navody/co-je-zelenejsi-klasicka-kniha-nebo-elektronicka-ctecka>

ORAVOVÁ, Monika a Gabriela FILIPOVÁ. *E-knihy, aneb, První pomoc pro začátečníky*. Ostrava: Moravskoslezská vědecká knihovna v Ostravě, 2012. ISBN 9788070541425.

PECINA, Martin. *Knihy a typografie*. Vydání třetí, rozšířené. Brno: Host, 2017. ISBN 9788075770400.

REISSNER, Martin. *Ilustrace: pohledy na výtvarný doprovod české dětské knihy = Illustration: insights into illustrations to accompany Czech children's books*. Brno: Moravské zemské muzeum, 2015. ISBN 9788070284391.

Revolver Revue: ve spolupráci s Vysokou školou uměleckoprůmyslovou v Praze. Praha: Grafický design autor, 2009. Dostupné také z: https://is.muni.cz/el/fi/podzim2018/PV084/um/klasifikace_solpera.pdf. Příloha: Klasifikace typografických písem latinkových, Jan Solpera.

SHARE THE JOY OF READING WITH THESE 11 INTERACTIVE IPAD BOOKS FOR KIDS. *Ebook Friendly: A relaxing place for modern book lovers* [online]. 2010-22 EBOOK FRIENDLY [cit. 2022-03-13]. Dostupné z: <https://ebookfriendly.com/best-ipad-books-kids/>

STEHLÍKOVÁ, Blanka. *Současná ilustrace dětské knihy*. Praha: Odeon, 1979. ISBN 01-525-79.

ŠERÁKOVÁ, Aneta. Interaktivní čtečka Booko od Albatrosu nabízí animované knihy pro děti. *Mediář* [online]. Praha: News Media, 2018, 29. 08. 2018, 8., 1 [cit. 2022-01-17]. ISSN 1804-7238. Dostupné z: <https://www.mediar.cz/interaktivni-ctecka-booko-od-albatrosu-nabizi-animovane-knihy-pro-deti/>

Technologie; politická, sociální, ekonomická a kulturní situace; množina činností, funkcí a potřeb; lidé.

TOBOLKA, Zdeněk. *Kniha. Její vznik, vývoj a rozbor*. Praha: Orbis, 1950, 243 s., obr. příl., obr., rejstř. MDT: 655.

VÁCLAVÍKOVÁ-HELŠUSOVÁ, Lenka. *Dětské čtenářství v současné společnosti z perspektivy sociologie vzdělání*. Liberec: Technická univerzita, 2012. ISBN 978-80-7372-936-3.

VENGHOVÁ, Petra. *ILUSTRACE A TEXT V KNIHÁCH PRO DĚTI A MLÁDEŽ*. Liberec, 2013. Diplomová práce. Technická univerzita v Liberci, Fakulta přírodovědně-humanitní a pedagogická. Vedoucí práce Mgr. Jarmila Sulovská.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 – Ukázka středověkých textů – Kodex Gigas (zdroj: www.archive.org)	9
Obrázek 2 – Obrázek 2 Knihovna Karla Čapka (zdroj: www.osobniknihovny.cz)	12
Obrázek 3 – Čtečka Kindle (zdroj: www.bascom.cz)	13
Obrázek 4 – Tablet (zdroj: www.is.muni.cz)	16
Obrázek 5 – Moon+ Reader (zdroj: www.dsl.cz)	17
Obrázek 6 – Kindle for PC review (zdroj: www.techradar.com)	18
Obrázek 7 – Knih Google Play (zdroj: www.ceskaskola.cz)	19
Obrázek 8 – Zrdcadlo sazby (zdroj: g14pool.wordpress.com)	22
Obrázek 9 – Dětské knihy v prostředí aplikace Booko (zdroj: www.booko.cz)	24
Obrázek 10 – Prostedí aplikace Booko (zdroj: www.booko.cz)	25
Obrázek 11 – Skica Damiena Newmana (zdroj: www.medium.cz)	27
Obrázek 12 – Zdigitalizovaná kniha pohádek Václava Říhy (zdroj: www.digitalniknihovna.cz) ..	29
Obrázek 13 – Prostedí pohádky Dášenska čili život štěněte v aplikaci Booko (zdroj: aplikace Booko)	30
Obrázek 14 – Ukázka doprovodné ilustrace (zdroj: aplikace Booko)	32
Obrázek 15 – Ukázka knihy pro první čtení (zdroj: www.sun-knihy.cz)	33
Obrázek 16 – Ilustrace Josefa Čapka (www.divadlopohádek.cz)	36
Obrázek 17 – Ilustrace Josefa Lady (zdroj: www.gavu.cz)	36
Obrázek 18 – Kubula a Kuba Kubikula – Zdeněk Miler (zdroj: www.ceskatelevize.cz)	37
Obrázek 19 – Anička skřítek a Slaměný Hubert – Jiří Trnka (zdroj: www.ceskatelevize.cz)	37
Obrázek 20 – loupežník Rumcajs – Radek Pilař (zdroj: www.i60.cz)	38
Obrázek 21 – Ukázka ilustrace Květy Pacovské (zdroj: www.citarny.cz)	38
Obrázek 22 – Ukázka knihovny (zdroj: digitální knihovna The Cat in the Hat)	43
Obrázek 23 – Ukázka z knihy The Cat in the Hat (zdroj: digitální knihovna The Cat in the Hat) ..	44
Obrázek 24 – Kniha Bubuk v pevné vazbě (www.bubuk.com)	45
Obrázek 25 – Ukázka Ilustrace (zdroj: www.bubuk.cz)	45

Obrázek 26 – Prostředí knihy Little Red Riding Hood v tabletu (zdroj: www.youtube/Little Red Riding Hood - Little Hippo® Magic Book.com)	46
Obrázek 27 – Srovnání 2D a 3D zpracování Little Red Riding Hood (zdroj: www.hippomagic.co.uk)	47
Obrázek 28 – Elektronická kniha Devatero pohádek, strana 16 (zdroj: kniha Devatero pohádek, J. ČAPEK).....	48
Obrázek 29 – Protstředí aplikace Booko (zdroj: aplikace Booko).....	49
Obrázek 30 – Zpracování starší knihy v digitálním prostředí (zdroj: aplikace Booko).....	50
Obrázek 31 – Zpracování novější knihy (zdroj: aplikace Booko).....	50
Obrázek 32 – Ukázky zpracování obsahu a textu v knihách aplikace Booko (zdroj: aplikace Booko).....	51
Obrázek 33 – Strana knihy Povídání o pejskovi a kočičce, jak spolu hospodařili, a ještě o všelijakých jiných věcech, J. Čapek – zpracování Městské knihovny v Praze (zdroj: Městská knihovna v Praze).....	53
Obrázek 34 – Strana z knihy Dašenka čili život štěněte, K. Čapek – zpracování v aplikaci Booko (zdroj: aplikace Booko).....	55
<u>Obrázek 35 – Elektronická kniha: I hračky si chtějí hrát, Ivona Březinová, 2019 (zdroj: www.knihy.abz.cz)</u>	<u>58</u>
<u>Obrázek 36 – Elektronická kniha: Vtipy pro děti: Hlody se zvířaty, Zuzana Neubauerová, 2021 (zdroj: www.knihy.abz.cz)</u>	<u>58</u>
Obrázek 37 – Prostředí aplikace Figma (zdroj: aplikace Figma).....	60
Obrázek 38 – Náhled prototypu v aplikaci Figma (zdroj: aplikace Figma).....	61
Obrázek 39 – Náhled hlavního menu (zdroj: aplikace Figma, vlastní tvorba).....	62
Obrázek 40 – Náhledy použitých šipek (zdroj: vlastní tvorba).....	62
Obrázek 41 – Digitalizovaná ilustrace p. Čapka (zdroj: kniha Pudlenka aneb měl jsem psa a kočku)	63
Obrázek 42 – Dokreslená ilustrace p. Čapka (zdroj: vlastní tvorba).....	64
Obrázek 43 – Ukázka různosti pozadí (zdroj: vlastní tvorba).....	64
Obrázek 44 – Úvodní strana (zdroj: aplikace Figma, vlastní tvorba)	65
Obrázek 45 – Ukázka ilustrací v menu (zdroj: aplikace Figma, vlastní tvorba).....	66

Obrázek 46 – Ukazáka ilustrací v kapitole (zdroj: aplikace Figma, vlastní tvorba)	67
Obrázek 47 – „Kaňky“ (zdroj: aplikace Figma, vlastní tvorba).....	67
Obrázek 48 – Questa font, náhled (zdroj: Adobe Fonts).....	68
Obrázek 49 – Autorsky pojedený nadpis (zdroj: vlastní tvorba)	69