

# / Obsah

## 15 --- Proč grafická prezentace architektury?

## 17 --- Zachycení myšlenky - skica

21 --- / Skica jako prvotní proces architektonického návrhu

23 --- 3D skica

25 --- Význam skicování

25 --- Skica v současné době

25 --- Nejstarší dochované skici na světě

29 --- / Od čáry k prostoru

39 --- / Skicování a ruka

39 --- Vztah ruky a počítače

40 --- Skici a cestování

40 --- Význam čáry

41 --- Charakter skici

42 --- Uplatnění skici v praxi, v ateliéru a mimo projekční kancelář

43 --- Skici autorů z jiných oborů lidské činnosti

## 47 --- Zobrazení architektury

49 --- / Ortogonální a prostorové zobrazení

53 --- Ortogonální zobrazení

53 --- Situace

61 --- Půdorys

67 --- Pohled

67 --- Řez

77 --- Prostorové zobrazení

77 --- Axonometrie

83 --- Perspektiva

## **95** --- **Architektonická kresba**

- 97** --- / Konstrukce kresby
- 97 --- Pomocné konstrukce
- 101 --- Stíny
- 107** --- / Stafáž v architektonických a urbanistických výkresech
- 107 --- Zjednodušená kresba postav
- 111 --- Zjednodušená kresba stromů
- 113** --- / Kresba v praxi architekta – ukázky aplikací

## **129** --- **Kresba viděného**

- 131 --- Kresba skupin těles a drapérií
- 133 --- Kresba domů a částí sídel
- 137 --- Kresba stromů, keřů a rostlin
- 141 --- Kresba lidských postav

## **145** --- **Pojednání architektonické kresby**

- 147 --- Šrafa
- 155 --- Kolorování
- 161 --- Využití výpočetní techniky

## **165** --- **Aspekty barvy**

- 167** --- / Barva ve výtvarné praxi
- 177 --- Pojmy
- 183** --- / Barvy v počítačové grafice
- 184 --- Principy míchání barev
- 184 --- Aditivní míchání barev
- 185 --- Subtraktivní míchání barev
- 186 --- Barevné modely
- 186 --- RGB model
- 187 --- Model CMYK

## **189**    **Tvorba obrazu**

- 193    / Principy sestavování obrazu
- 193    Volba horizontu
- 197    Kompozice perspektivy
- 197    Pravidlo třetin
- 199    Jedno-úběžníková perspektiva
- 200    Geometrický střed
- 200    Tři plány
- 201    Obzor
- 202    Kontext okolí
- 203    Vsazení do fotografie
- 205    Nebe
- 208    Stafáž
- 213    Počasí a denní doba
- 213**    / Atmosféra
- 219    Grafické prostředky pro navození nálady obrazu
- 223**    / Vizualizace v praxi architekta – příklady různých přístupů

## **231**    **Výsledná prezentace**

- 233**    / Forma prezentace
- 233    Poster
- 234    Portfolio
- 234    Digitální prezentace
- 235    Animace
- 235    Virtuální realita
- 237**    / Grafika výsledné prezentace
- 237    Vektor
- 238    Rastr
- 239    Pixel
- 245    Formát
- 245    Základní formáty papírů

246 --- Základní grafické formáty

247 --- Rozvržení

249 --- Hierarchie výkresů

251 --- Barevnost prezentace

256 --- Písmo

259 --- Ručně psané písmo

261 --- Písmo v počítačové grafice

## **263 --- Desaterografické prezentace architektury**

265 --- / Ujasněte si cíl

267 --- / Formát prezentace stanovuje limity

269 --- / Vyberte to podstatné

271 --- / Zaujměte

273 --- / Srozumitelně a pochopitelně

275 --- / Zvolte techniku, která vám jde

277 --- / Dodržujte hlavní kompoziční pravidla

279 --- / Graficky prezentaci sjednoťte

281 --- / Pohlídejte si parametry výstupu

283 --- / Hlavní je architektura

## **285 --- Summary**

## **291 --- Bibliografie a zdroje**

292 --- Zachycení myšlenky – skica

293 --- Zobrazení architektury

293 --- Architektonická kresba

294 --- Kresba viděného

294 --- Pojednání architektonické kresby

295 --- Tvorba obrazu

296 --- Výsledná prezentace