



AVE ART Ostrava, vyšší odborná škola, střední umělecká škola a základní umělecká škola, s.r.o.  
Hasičská 550/50, 700 30 Ostrava - Hrabůvka

**Školní rok 2024/2025**

## **Absolutorium VOŠ**

**OTÁZKY Z ODBORNÝCH PŘEDMĚTŮ:**  
**DĚJINY UMĚNÍ (DU)**  
**MULTIMEDIÁLNÍ TVORBA (MT)**  
**GRAFICKÝ DESIGN (GD)**

Zpracoval (a): MgA, Martina Ševčíková, Mgr. Ph.D. Andrea Uvačíková, Mgr. Jiří Surma

Schválil: Ing. Jaroslav Prokop, ředitel školy

V Ostravě dne: 11.10.2024

1. **Otázka**
  - a) **DU - Pravěké umění s přesahy do konceptuálního umění 20. a 21. století** (společné principy a zákonitosti)
  - b) **MT - Základní vyjadřovací prostředky hraného filmu a animace. Souvislosti animované tvorby s hraným filmem a výtvarným uměním.**
  - c) **GD - Marketing** (historie, marketingové nástroje, trendy)
2. **Otázka**
  - a) **DU - Starověký Egypt** (výtvarné umění a společenskohistorické souvislosti)
  - b) **MT - Pre-produkce, Produkce, Postprodukce**
  - c) **GD - Online marketing** (placená a neplacená reklama na internetu)
3. **Otázka**
  - a) **DU - Starověké kultury a civilizace** (výtvarné umění a společenskohistorické souvislosti, Mezopotámie, Přední východ; volitelně: Japonsko, Čína, Předkolumbovská Amerika)
  - b) **MT - Scénářistická příprava** (stavba dramatu, dramaturgická příprava audiovizuálního díla)
  - c) **GD - Klasické grafické techniky** (druhy, principy, historie)
4. **Otázka**
  - a) **DU - Řecké umění** (Egejská oblast doby bronzové, antické Řecko, přesahy do historie, filozofie a divadla)
  - b) **MT - Žánry audiovizuálního díla** (drama, groteska, pohádka, atd.) **Stylistické figury**
  - c) **GD - Barvy v tisku i online prostředí**
5. **Otázka**
  - a) **DU - Římské umění** (Kartágo, Etruskové, antický Řím, společenskohistorické souvislosti, přesahy do starokřesťanského umění)
  - b) **MT - Zásady filmové řeči** (zejména stříhové skladby filmu) **Druhy a vlastnosti záběru** (délka, záběrová návaznost, pravidlo osy, jednoty)
  - c) **GD - Tvorba vizuálního stylu** (přístup základní pravidla a principy)
6. **Otázka**
  - a) **DU - Starokřesťanské a předrománské umění** (starokřesťanské umění a ikonografie, Byzanc, předkarolínské umění, karolínské a otonské umění, Velká Morava, společenskohistorické souvislosti)
  - b) **MT - Kamera: formáty a rámování** (osvětlení mizanscény v animaci, osvětlení v ateliéru pro natáčení)
  - c) **GD - Principy zpracování vektorového vs bitmapového obrazu**
7. **Otázka**
  - a) **DU - Románské umění** (Evropa, Čechy, společenskohistorické souvislosti)
  - b) **MT - Stříh: editace a grading, druhy stříhu, vnitrozáběrový stříh, filmové interpunkce a montáže** (příkladová analýza)
  - c) **GD - Plasty ve výtvarné tvorbě a signmakingu**
8. **Otázka**
  - a) **DU - Gotické umění** (Evropa, Čechy, společenskohistorické souvislosti)
  - b) **MT - Animace 2D** (techniky animace – totální animace, fps, vektorová animace)
  - c) **GD - Polygrafie** (druhy, využití)

### 9. Otázka

- a) **DU - Renesanční umění** (italská renesance, zaalpská renesance, česká renesance, společenskohistorické souvislosti)
- b) **MT - Animace 3D** (loutka 3D, loutka poloplastická, modelacem pixilace, animace předmětů)
- c) **GD - Příprava tiskových dat, technická specifikace, komunikace s výrobcem**

### 10. Otázka

- a) **DU - Barokní umění** (evropské barokní umění, české barokní umění, společenskohistorické souvislosti)
- b) **MT - Kompoziční skladebné prvky audiovizuálního díla** (principy role, rytmu, kontrastu proporce, linie, kompoziční plány, hloubka ostrosti)
- c) **GD - Ofsetový tisk a dokončovací práce**

### 11. Otázka

- a) **DU - Klasicismus a osvícenství** (společenskohistorické souvislosti)
- b) **MT - Zvuk v animované tvorbě** (hudba, ruchy, mluvené slovo)
- c) **GD - Zušlechťování tiskovin** (dokončovací zpracování)

### 12. Otázka

- a) **DU - Romantismus a historismus 1. poloviny 19. století** (společenskohistorické souvislosti)
- b) **MT - Autorské právo a jeho omezení** (licenční smlouva, ochrana autorského práva, kolektivní správci – díla, OSA..., copyright)
- c) **GD - Digitální tiskové technologie vs ofset, flexotisk**

### 13. Otázka

- a) **DU - Realismus a historismus 2. poloviny 19. století** (společenskohistorické souvislosti)
- b) **MT - Motion design** (definice a užití – průkopník John Whitney, definice animace) **Česká a zahraniční studia** (Oficina, Drawetc, Giant ant., Odd fellows..)
- c) **GD - Digitalizace v grafice**

### 14. Otázka

- a) **DU - Secesní symbolismus** (společenskohistorické souvislosti)
- b) **MT – VFX, SFX** (definice a užití, motion capture, virtual production, současná produkce – ILM, WETA fx, Animal logic) **Umělá inteligence ve vizuální komunikaci**
- c) **GD - Webdesign** (pravidla přístupnosti, UX, UI, typy programování)

### 15. Otázka

- a) **DU - Impresionismus, pointilismus a postimpresionismus**
- b) **MT - Multimédia** (definice, rozsah, užití) **Interaktivní animace** (weby, hry, aplikace)
- c) **GD – Internet, AI a nové formy online reklamy** (typy internetové reklamy, rozlišení, formáty a barvy na internetu, umělá inteligence v grafickém designu a reklamě)

### 16. Otázka

- a) **DU - Umělecké směry 1. pol. 20. stol.** (expresionismus, kubismus, futurismus, dadaismus, surrealismus aj.; sochařství a malířství, přesahy do architektury a designu; volitelně přesahy do divadla, filmu nebo literatury)
- b) **MT - Multimédia a televize** (streamovací služby, cyklické pořady a typy, divácká aréna, copywriting, etika a fake news ve vizuálních komunikacích, ověřování zdrojů)
- c) **GD - Kniha** (druhy, vazby)

### 17. Otázka

- a) **DU - Architektura a design 20. století** (počátky moderní architektury a designu, funkcionalismus, Bauhaus, De Stijl, kubismus, Art déco, brutalismus, bruselský styl, postmoderna, dekonstruktivismus, minimalismus aj.)
- b) **MT - Software užívaný pro tvorbu multimediálního obsahu, 12 principů animace**
- c) **GD - Kniha** (historie, popis)

### 18. Otázka

- a) **DU - Abstraktní umění 20. století** (počátky abstrakce, expresivní tendence, geometrická abstrakce a její podoby, informel a abstraktní expresionismus, pop-art, kinetické umění aj.)
- b) **MT – Digitální 3D animace** (programy, pracovní pipeline, proceduální textury, mapování, správná topologie, riggování, high/low resolution a další pojmy)
- c) **GD - Sazba** (základní a typografická pravidla)

### 19. Otázka

- a) **DU - Výtvarné umění 2. pol. 20. století** (pop-art, fotorealismus, nová figurace, neoexpresionismus, konceptuální a multimediální umění, postmoderna, street art, graffiti aj.; volitelně přesahy do divadla, filmu nebo literatury)
- b) **MT - Vizuální komunikace**
- c) **GD - Fotografie** (historie, druhy)

### 20. Otázka

- a) **DU - Současné výtvarné umění** (přelom 20. a 21. století, nezávislí umělci, aktuální tendence světového a českého umění, regionální umění, výstavy a přehlídky současného světového umění, umělecké školy, významná muzea a galerie, volitelně přesahy do divadla, filmu nebo literatury)
- b) **MT - Light design** (využití a zásady světelného designu, projektory)
- c) **GD - Význam světla a jeho vlastností ve fotografii**