

**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, dramatizace, 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) **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** (velikosti záběru, rámování)
- c) **GD - Principy zpracování vektorového vs bitmapového obrazu**

**7. Otázka**

- a) **DU - Románské umění** (Evropa, Čechy, společenskohistorické souvislosti)
- b) **MT - Filmové montáže a filmová interpunkce**
- 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** (definice a užití, 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 - Multimedia** (definice, rozsah, užití) **Interaktivní animace** (weby, hry, aplikace)
- c) **GD - Internet** (služby, webdesign, rozlišení, formáty a barvy na internetu)

#### 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 - Multimedia a televize** (streamovací služby, cyklické pořady a typy, divácká aresa, filmové titulky)
- 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 - Copywriting. Etika a Fake new ve vizuálních komunikacích, ověřování zdrojů**
- 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 vlastnosti ve fotografii**