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 2026/2027

Absolutorium VOŠ

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

Schválil: Ing. Jaroslav Prokop, ředitel školy

V Ostravě dne 8. 10. 2026

1. **Otázka**
   - **DU - Pravěké umění s přesahy do konceptuálního umění 20. a 21. století** (společné principy a zákonitosti)
   - **MT - Základní vyjadřovací prostředky hraného filmu a animace. Souvislosti animované tvorby s hraným filmem a výtvarným uměním.**
   - **GD - Marketing a online marketing** (historie, marketingové nástroje, trendy, placená a neplacená reklama na internetu, aktuální kampaně – příklady z praxe)
2. **Otázka**
   - **DU - Starověký Egypt** (výtvarné umění a společenskohistorické souvislosti)
   - **MT - Pre-produkce, Produkce, Postprodukce**
   - **GD - Současná grafická studia** (Najbrt, The Rodina, Kolektiv studio – Lukáš Kijonka, Marvil, Dynamo Design, Side2, Laboratoř, Oficina…, – osobnosti, zaměření, způsob práce, sebeprezentace, kampaně, výrazné zakázky a příklady z praxe.)
3. **Otázka**
   - **DU - Starověké kultury a civilizace** (výtvarné umění a společenskohistorické souvislosti, Mezopotámie, Přední východ; volitelně: Japonsko, Čína, Předkolumbovská Amerika)
   - **MT - Scénáristická příprava a vizuální vyprávění** (základní vzorec, stavba dramatu, dramatizace, dramaturgická příprava audiovizuálního díla)
   - **GD - Umělecká grafika** (definice pojmu grafika, matrice, otisk, signace, zrcadlo tisku, náklad tisku atd. Vlastnosti umělecké grafiky a její odlišení od jiných médií, rozdělení grafických technik dle zpracování matrice a základní principy jednotlivých způsobů tisku. Historie.
4. **Otázka**
   - **DU - Řecké umění** (Egejská oblast doby bronzové, antické Řecko, přesahy do historie, filozofie a divadla)
   - **MT - Žánry audiovizuálního díla včetně ukázek filmů a tvůrců**, **stylistické figury**
   - **GD - Klasické grafické techniky** (rozdělení technik dle způsobu zpracování matrice, vysvětlení jejich principů a uvedení konkrétních technik a jejich technologických východisek: linoryt, linořez, dřevoryt, dřevořez, suchá jehla, mezzotinta, čárový lept, akvatinta, litografie, sítotisk, digitální tisk)
5. **Otázka**
   - **DU - Římské umění** (Kartágo, Etruskové, antický Řím, společenskohistorické souvislosti, přesahy do starokřesťanského umění)
   - **MT - Zásady filmové řeči a vlastnosti záběru** (délka, záběrová návaznost, pravidlo osy, pravidlo třetin, předsnímací jednoty)
   - **GD - Tvorba vizuálního stylu – Corporate Identity (CI)** (definice pojmu CI, základní pravidla a principy, trendy v oblasti CI a rozdíly při tvorbě identity firem, nemocnic, veřejných institucí, škol, dopravních společností atd. Grafický manuál: definice, účel, obsah, formy a digitální platformy pro jeho publikování

6. Otázka

- **DU - Starokřesťanské a předrománské umění** (starokřesťanské umění a ikonografie, Byzanc, předkarolínské umění, karolínské a otonské umění, Velká Morava, společenskohistorické souvislosti)
- **MT - Technické vybavení pro natáčení:** kamerová technika a její příslušenství, osvětlovací a zvuková technika (typy mikrofonů a způsoby snímání zvuku), jak prostředí natáčení ovlivňuje jejich volbu a nastavení (interiér, exteriér).
- **GD - Principy zpracování vektorového vs bitmapového obrazu, barvy v tisku i online prostředí** (definice pojmů vektor/bitmapa, příklady editorů, účel použití, grafické formáty vektorové a bitmapové a jejich použití - výhody/nevýhody. Barevné modely CMYK, RGB, barevný gamut, přímé barvy, druhy tisk. barev)

7. Otázka

- **DU - Románské umění** (Evropa, Čechy, společenskohistorické souvislosti)
- **MT - Filmové montáže a filmová interpunkce**
- **GD - Plasty a nové materiály v umělecké tvorbě a signmakingu/reklamě** (rozdelení plastů a jejich vlastnosti, výhody/nevýhody, příklady použití pro reklamní účely. Nové materiály, ekologické varianty materiálů, materiály pro 3D tisk – účel, použití, příklady)

8. Otázka

- **DU - Gotické umění** (Evropa, Čechy, společenskohistorické souvislosti)
- **MT - Animace 2D** (techniky animace – totální animace, fps, vektorová animace, příklady, tvůrci)
- **GD - Polygrafie** (definice, prepress, press, postpress, metody v polygrafií – konkrétní příklady)

9. Otázka

- **DU - Renesanční umění** (italská renesance, zaalpská renesance, česká renesance, společenskohistorické souvislosti)
- **MT - Animace 3D** (loutka 3D, loutka poloplastická, modelace pixilace, animace předmětů, příklady, tvůrci)
- **GD - Příprava zakázky do výroby** (Příprava tiskových dat – prepress a jeho standardy, postupy, technická specifikace, komunikace s klientem a výrobcem, postup při tvorbě objednávky)

10. Otázka

- **DU - Barokní umění** (evropské barokní umění, české barokní umění, společenskohistorické souvislosti)
- **MT - Kompoziční skladebné prvky audiovizuálního díla** (principy role, rytmu, kontrastu proporce, linie, kompoziční plány, hloubka ostrosti, rámování, mimozáběrový prostor popiš také na ukázkách z filmů)
- **GD - Ofsetový tisk a dokončovací práce** (princip ofsetového tisku, historie a vznik, příklady použití, výhody / nevýhody v porovnání s jinými tiskovými technikami.

11. Otázka

- **DU - Klasicismus a osvícenství** (společenskohistorické souvislosti)
- **MT - Zvuk v animované tvorbě** (hudba, ruchy, mluvené slovo)
- **GD - Zušlechťování tiskovin a dokončovací práce** (definice, jednotlivé metody, jejich popis a využití v praxi v reklamě, grafickém a knižním designu).

12. Otázka

- **DU - Romantismus a historismus 1. poloviny 19. století** (společenskohistorické souvislosti)
- **MT - Autorské právo a jeho omezení** (licenční smlouva, ochrana autorského práva, kolektivní správci – dilia, OSA.., copyright)
- **GD - Digitální tiskové technologie vs ofset** (druhy, principy, příklady využití a srovnání jednotlivých technik z historie a současnosti: ofset, flexotisk, UV tisk, litografie, digitální tisk na plottru, laserová/inkoustová stolní tiskárna, risograf atd.)

13. Otázka

- **DU - Realismus a historismus 2. poloviny 19. století** (společenskohistorické souvislosti)
- **MT - Motion design** (definice a užití – průkopník John Whitney, Saul Bass, definice animace) **Česká a zahraniční studia** (Oficina, Drawetc, Odd fellows..)
- **GD - Digitalizace v grafice** (Definice pojmu digitalizace. Způsoby digitalizace fyzických dat, jejich popis a standardy kvality, příklady s ohledem na finální výstup.

14. Otázka

- **DU - Secesní symbolismus** (společenskohistorické souvislosti)
- **MT - VFX** (definice a užití, počátky po současnou produkci – ILM, WETA fx, Animal logic, UPP a další)
- **GD – UI/UX a návrh webu ve Figmě**
  (Principy UI/UX designu, proces návrhu od wireframe po prototyp ve Figmě, typografie na webu, responzivita a pravidla přístupnosti/accessibility).

15. Otázka

- **DU - Impresionismus, pointilismus a postimpresionismus**
- **MT - Multimédia** (definice, rozsah, užití) **Interaktivní animace** (weby, hry, aplikace), **Umělá inteligence ve vizuální komunikaci**
- **GD – Webové prezentace, CMS WordPress a webové formáty** (Typy webových prezentací – portfolia, e-shopy, jednostránkové weby. Stavba webu na WordPressu, správa obsahu, optimalizace obrázků a formáty pro web).

16. Otázka

- **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)
- **MT - Multimédia a televize** (streamovací služby, cyklické pořady a typy, divácká aresa, filmové titulky)
- **GD - Kniha** (druhy, vazby a jejich popis dle standardů – V1 – V9)

17. Otázka

- **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.)
- **MT - Software používaný pro tvorbu multimediálního obsahu a 12 principů animace**
- **GD - Kniha** (Historie a vznik knihy a knihtisku, jeho principy. Současné tiskové technologie pro tvorbu knihy, popis procesu tvorby knihy od digitálního návrhu až po finální výstup.)

18. Otázka

- **DU - Abstraktní umění 20. století** (počátky abstrakce, expresivní tendence, geometrická abstrakce a její podoby, informel a abstraktní expresionismus, pop-art, kinetické umění aj.)
- **MT - Copywriting. Etika a Fake news ve vizuálních komunikacích, ověřování zdrojů**
- **GD - Sazba** (typy sazby, základní a typografická pravidla, příklady z praxe, typografické manuály)

19. Otázka

- **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)
- **MT - Vizuální komunikace**
- **GD - Fotografická technika, svícení a postprodukce**
  (Expoziční trojúhelník v praxi, typy fotoaparátů a objektivů. Charakteristika a práce se světlem – přirozené vs. zábleskové/trvalé světlo, základní světelná schémata v ateliéru. Postprodukční zpracování RAW dat, retuš a export pro tisk vs. web).

20. Otázka

- **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)
- **MT - Light design** (využití a zásady světelného designu, projektory, akce, tvůrci)
- **GD - Vizuální jazyk fotografie, žánry a fotografická publikace**
  (Základní kompoziční pravidla a práce s motivem, rozdíl mezi reklamní, dokumentární a autorskou/konceptuální fotografií. Typy fotografických publikací a prezentace tvorby – autorská kniha, zine, portfolio, výstava, web).