

Maturitní otázky pro FILM

Všeobecná část

1. Písmo a typografie

Anatomie písma, písmová osnova, typoměrný systém, typografická pravidla a základní pojmy, rodina písma a vyznačovací řezy, řádkový proklad, zarovnání textu, Solperova klasifikace písem.

2. Teorie barev a barvy v digitální prostředí

Barevný kruh a vztahy mezi barvami. Vlastnosti barev. Teplota barvy. Vyvážení bílé. Barevný prostor a barevný gamut. Bitová hloubka. RGB, CMYK, CieLAB, HSV/HSB/HSL, YUV. Adobe RGB, sRGB. Přímé barvy a systémy přímých barev.

3. Adobe Photoshop – základní přehled možností programu

Orientace v pracovním prostředí programu Adobe Photoshop, možnosti nastavení pracovní plochy. Nástroje, práce s nimi a jejich možnosti, výběr správného nástroje s ohledem na zadání. Klávesové zkratky. Filtry a jejich využití. Práce s grafickým tabletem.

4. Adobe Illustrator – základní přehled možností programu

Úvod, rozdíl mezi programy Adobe Illustrator, InDesign, Photoshop, stručné porovnání vektorové a rastrové (bitmapové) grafiky, využití programu, orientace v pracovním prostředí, nastavení pracovní plochy (orientace, formáty, barevný režim) nástroje pro výběr, nástroje pro kresbu pero a editace bodů, segment čáry, oblouk, spirála atd.), nástroje pro malbu (stětec)

5. Adobe After Effects - Motion grafika

Použití motion grafiky, specifický animační styl motion grafiky, animační nástroje – Trim Paths, Repeater, Linear Wipe, Radial Wipe, CC Bend It. Využití pluginu DUIK.

6. Adobe After Effects - Filmová postprodukce

Postprodukce, její použití ve filmu a reklamě, Color grading, Tracking - Motion Tracking, 3D Camera Tracker, Warp Stabilizer VFX, Kličování zeleného plátna, Compositing - vyklíčované zdroje např. exploze, výstřely, kouře.

7. Dramatická struktura příběhu/audiovizuálního díla, literární příprava audiovizuálního díla

Pojem filmové dramaturgie, stavba příběhu, žánr, postavy, filmová adaptace

8. Audiovizuální dílo a jednotlivé fáze jeho výroby, filmový štáb

Jednotlivé fáze výroby, profese, které do daných fází vstupují, možnosti financování filmu a jeho propagace

9. Základy zvukové tvorby

Definice a vlastnosti zvuku, záznam zvuku, typy mikrofonů a jejich použití, zpracování zvuku, ekvalizace a další úpravy, mix, zvuk ve filmu, zvukové plány, profese spojené se zvukem a zásady nahrávání zvuku.

10. Adobe XD - UI a UX design

Základy práce v Adobe XD, nástroje, pracovní prostor, prototypování. Pojmy UI a UX, rozdíl a zásady designu digitálních aplikací.

Oborová část

11. Principy fotoaparátu a kamery

Nastínění vývoje fotografické a filmové techniky, princip fotoaparátu a kamery, parametry fotoaparátu a kamery, parametry objektivů, parametry záznamu zvuku.

12. Filmový prostor a jeho tvorba, režijní vedení

Filmový prostor, mizanscéna, práce s prostředím, kostýmy a rekvizitami, filmové svícení, skript, práce režiséra, vedení herců, typologie herectví.

13. Stříhová skladba a velikost záběrů, filmové jednoty

Možnosti a vývoj filmového stříhu, využití různých velikostí filmových záběrů, práce s prostředím ve filmu, příběhové, obrazové a zvukové jednoty.

14. Technické parametry obrazu a zvuku, záznam obrazu a zvuku

Parametry fotografického a filmového obrazu, parametry zvuku, digitální a analogový záznam, zpracování a přenos obrazu a zvuku.

15. Filmová řeč a její vývoj, filmový žánr, filmový hrdina

Vývoj a specifika filmové řeči, proměny filmové řeči v žánrové tvorbě, historický vývoj filmového hrdiny a vývoj hrdiny v rámci filmu, typy filmového hrdiny.

16. Zpravodajství a publicistika v audiovizuální podobě

Historický vývoj zpravodajství v různých médiích, specifika rozhlasového a televizního zpravodajství, zpravodajské a publicistické žánry, komerční a veřejnoprávní média, bulvár.

17. Televizní seriálová a jiná nefilmová tvorba

Historický vývoj seriálové tvorby u nás a ve světě, typy seriálů, jejich specifika a vývoj, specifika české seriálové tvorby a významní tvůrci, typicky televizní žánry.

18. Reklama, videoklip, trailer a virál

Historický vývoj a specifika, zákonná omezení, možnosti propagace filmových děl Reklama a propagace v audiovizuálních dílech v různých typech masmédií.

19. Adobe Premiere - základní přehled možností programu

Orientace v pracovním prostředí programu Adobe Premiere, využití programu, nástroje a práce s nimi. Celkový přehled možností programu. Spolupráce z dalšími programy Adobe.

20. Filmový a televizní dokument

Historie - dokumentaristické školy u nás a ve světě, specifika dokumentární tvorby, různé přístupy, žánry dokumentárního filmu, významní tvůrci.

21. Adobe Premiere a obrazová filmová postprodukce

Možnosti programu Adobe Premiere pro filmovou postprodukci, základní barevné korekce, titulky, adjustment layers, spolupráce s After Effects, import a export.

22. Filmová postava a filmový dialog

Filmová postava a jejích typy a charakteristika Dialog a monolog ve filmu, dramatický dialog a jeho vývoj.

23. Lineární a nelineární filmové vyprávění

Specifika filmového vyprávění, lineární vyprávění, filmová zkratka Paralelní struktura jako výrazný a specifický prvek filmové řeči - historie, paralelní struktura s jednotnou časovou osou, paralelní struktura bez jednotné časové osy - základní formy užití Filmový čas.

24. Programy Adobe a zvuková postprodukce

Možnosti práce se zvukem v Adobe Premiere, zvukové formáty, vzorkovací frekvence, synchronizace zvuku s obrazem, čištění a úpravy zvuku, využití programu Adobe Audition, parametry importu a exportu.

25. Animovaný film

Vývoj animovaného filmu v Americe, Japonsku a Evropě, specifika a odlišnosti, animační techniky, současné animace, česká škola.