

# Maturitní otázky pro GD

## 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. Barevné prostory a teorie barev

Barevný kruh a vztahy mezi barvami. Vlastnosti barev. Teplota barvy. Vyvážení bílé. Barevný prostor a barevný gamut. Bitová hloubka. RGB, CMYK, CielAB, HSB/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. Adobe Lightroom

Základní editace fotografií v RAW formátu. Knihovna, retuše, export.

### 10. Adobe Photoshop - retušovací level

Základní úpravy, retuše obličejů, postavy, pleti, reklamní retuše, reklamní postprodukce ve fotografii

## **11. Počítačová grafika - úvod**

Úvod do počítačové grafiky, vznik, rozdělení a využití. 2D poč. grafika (vektorová a rastrová grafika), 3D poč. grafika - rozdíly, zobrazení, práce s programy. Technické podmínky (hardware), základní pojmy (DPI, PPI, LPI, RGB, CMYK) a formáty (EPS, AI, JPEG, BMP, GIF, PNG, PDF, C4D, 3DS/MAX, STP, OBJ).

## **12. Rastrová počítačová grafika**

Vlastnosti rastrové grafiky, editory rastrové grafiky, barevnost, rozlišení, DPI, PPI, bitová hloubka. Formáty rastrové grafiky. Výhody a nevýhody rastrové grafiky.

## **13. Vektorová počítačová grafika**

Vlastnosti a principy vektorové grafiky. Editory vektorové grafiky. CMYK. Použití vektorové grafiky v praxi. Vektorizace rastrové grafiky. Soubory vektorové grafiky. Výhody a nevýhody vektorové grafiky

## **14. Dějiny grafického designu ve světě a v ČR**

Umění a užité umění versus design. Design v historických obdobích od pravěku do 80. let 20. století. Vliv vývoje tiskových technologií na grafický design. Vliv uměleckých směrů na grafický design - secese, dadaismus, kubismus, postmoderní umění. Švýcarský mezinárodní styl a Helvetica. Grafický design v České republice.

## **15. Současný grafický design ve světě a v ČR**

Politika a aktivismus v grafickém designu. Vliv postmoderního umění na GD. Vliv nových médií, internetu a sociálních sítí na grafický design. Globalizační tendence v GD a zachování lokálního charakteru GD. Světoví a čeští tvůrci.

## **16. Práce s grafickými formáty a digitálními fonty**

Grafické formáty a jejich specifické vlastnosti: PSD, JPEG, PNG, GIF, AI, EPS, SVG, EPS, PDF. Postscript. Digitální formáty písem: Type1, TrueType, OpenType.

## **17. Technologie a proces tvorby tiskovin**

Proces tvorby tiskovin od návrhu po finalizaci. Standardní formáty papíru a knižní formáty. Typy papíru. Technologie tisku. Technologie finalizace tiskovin.

## **18. Logo a corporate identity**

Úvod, logo / logotyp, typy logotypů dle způsobu tvorby, požadavky při tvorbě loga a čeho je nutné se vyvarovat. Logo manuál / grafický manuál, co vše manuály musí obsahovat, co je corporate identity. Rozdělení akcidenčních tiskovin. Programy pro tvorbu loga a grafického manuálu.

## **19. Kniha - anatomie, struktura a využití**

Vnitřní uspořádání a struktura knihy, tiráž, autorská tiráž, identifikační prvky knižní edice, vazby.

## **20. Adobe Photoshop - vrstvy, selekce, masky**

Typy vrstev - rastrové, textové, vrstvy tvaru a práce s nimi. Nástroje na tvorbu selekcí a práce s nimi. Úprava výběru. Typy masek, tvorba masek a využití.

## **21. Adobe Photoshop - práce s fotografií a retuše**

Práce s fotografií v Adobe Photoshop. Ořez. Barevné korekce, vyvážení bílé. Nástroje k úpravě kontrastu a jasu - práce s histogramem. Úrovně a křivky.

## **22. Adobe Illustrator - nástroje transformace, textů, pomůcky pro měření a přesné tvary**

Úvod, rozdíl mezi programy Adobe Illustrator, InDesign, Photoshop, stručné porovnání vektorové a rastrové (bitmapové) grafiky, využití programu, transformace (nástroje pro změnu tvaru, velikost dle procent, zrcadlení, rotace se změnou bodu otáčení), galerie textových nástrojů (text, textové pole, text v ploše a na cestě), vytvoření přesného tvaru a orientační měření nástrojem měřítka, pravítka, vodítka, automatické vodítka, nástroj perspektiva.

## **23. Adobe Illustrator - nástroje tahu, možnosti cestáře, vzorníku a barvy**

Úvod, rozdíl mezi programy Adobe Illustrator, InDesign, Photoshop, stručné porovnání vektorové a rastrové (bitmapové) grafiky, využití programu, možnosti tahu (nastavení a možnosti dynamiky linky), nástroj cestář (ukázka na jednoduchých geo. tvarech), vzorník (uložení barvy, knihovny barev), vytvoření stopy a symbolu, možnosti průhlednosti, přechodu a vytvoření masky krytí, vrstvy (práce a nastavení), export a uložení.

## **24. Adobe InDesign a sazba**

Orientace v pracovním prostředí programu Adobe InDesign, možnosti nastavení pracovní plochy. Nástroje, práce s nimi a jejich možnosti, výběr správného nástroje s ohledem na zadání. Sazba a pravidla sazby. Typy písem a jejich použití. Práce s obrázky v Adobe InDesign. Master page.

## **25. Adobe InDesign a typografie**

Práce s textem v Adobe InDesign, textový rámeček, vícesloupcová sazba, spadávka, mřížka účaří, číslování stran. Stránkový a řádkový rejstřík, řádkový proklad. Export dokumentu. Formát indd a pdf. Typografický měrný systém, systém PICA, Didotův měrný systém, anatomie písma, písmová osnova.