



AVE ART Ostrava

vyšší odborná škola, střední umělecká škola
a základní umělecká škola, s.r.o.

Maturitní okruhy k písemné zkoušce pro předmět Technologie– Motion Design 2026/2027

Technologie	maturitní otázky šk. rok 2026/27	Motion design
1)	a) Prekinematografická historie od pravěku, skrze da Vinciho b) optické hračky c) Papír - historie, suroviny, dělení, formáty, využití d) ruční a strojní výroba papíru	
2)	a) ranná animace: W. McCay, É. Cohl, E. Reynaud, L. Starevič b) počátky filmu: bratři Lumiérové c) Grafika - definice, dělení grafiky dle funkce d) rozdělení grafických technik podle způsobu tisku, uvést příklady	
3)	a) Specifika animace - definice, jak a proč vznikla b) výhody animace oproti hranému filmu c) Grafika - adjustace, a značení grafiky d) materiály, barvy, nástroje a pomůcky v grafice	
4)	a) Principy animace - důvody užívání b) 12 principů animace stanovených studiem Walta Disneye přetrvávajících do dnes c) Tisk z výšky - historie, princip techniky d) dělení, postup při tisku	
5)	a) Fleischer Studios, Terry Toons, P. Sullivan, animační patenty b) rotoskopie - filmy natočené touto technikou c) Tisk z hloubky - historie, princip techniky d) dělení, postup při tisku	
6)	a) Disney Studios - Ub Iwerks, UPA (Mr. Magoo), stávka v Disney, Chuck Jones, Tex Avery b) MGM, Warner Bros. c) Litografie d) průtiskové techniky v grafice a polygrafii	
7)	a) Pixar: John Lasseter, Pete Docter b) DreamWorks c) Barva - dělení, složení barev, druhy malířských technik d) symbolika barev a použití v malbě a grafickém designu	
8)	a) Tim Burton b) Nick Park - Aardman Studios c) Akvarel, kvaš - složení, historie, rozdíly d) technický postup - podložky, pomůcky, podložky	
9)	a) Studio Jiřího Trnky b) Bratři v triku c) Tempera, olejomalba, akryl - složení, historie d) technické postupy, podložky, pomůcky	
10)	a) Česká kreslená animace - Z. Smetana, Z. Miller, A. Born, M. Macourek, J. Doubrava b) Základní stavební jednotky animace: frame, keyframe, záběr, scéna, sekvence, fps c) Dřevo - složení, vlastnosti, druhy d) dřevo v grafice, malbě a další výtvarné tvorbě	
11)	a) VFX - klíčování, G. Méliès, Karel Zeman, R. Harryhausen b) Současné produkce s VFX c) Kovy v grafice d) textil - druhy, využití ve výtvarné tvorbě	
12)	a) Techniky 2D animace: kreslená (celuloid), plošková, rotoskopie, počítačová, na sklo.. b) totální animace, erasure animace c) Sklo - složení, výroba, použití ve výtvarné tvorbě d) plexisklo - složení, vlastnosti, použití v reklamě a výtvarné tvorbě	
13)	a) Stop motion: 2D/3D techniky snímání, time lapse b) Techniky 3D animace - loutková animace, pixilace, počítačová animace, Motion capture c) Lepidla, klíždla, kaseiny, škroby d) pojidla, oleje a jejich užití v grafice a malbě	



AVE ART Ostrava

vyšší odborná škola, střední umělecká škola
a základní umělecká škola, s.r.o.

14)	a) Světová experimentální animace - Norman MacLaren, NFB of Canada
	b) experimenty v animaci, pixelace, bezkamerová animace, animace písku
	c) Polygrafie, dělení, druhy tiskovin
	d) DTP, tiskárny, plotry
15)	a) Česká experimentální animace: Barta, Švankmajer
	b) Filmové formáty 4:3, 16:9, širokoúhlé záběry, 4K, Full HD
	c) Tamponový tisk - charakteristika, využití
	d) Sítotisk vs. serigrafie - charakteristika, rozdíly, využití
16)	a) Japonské anime, manga
	b) studio Ghibli: H. Miyazaki
	c) Ofset vs. Digitální tisk - charakteristika, vlastnosti, využití
	d) náklad a finance, vysvětlit z hlediska výroby procesu u těchto technik
17)	a) Scénářistická příprava animace - námět, synopse, storyboard, animatik
	b) Struktura dramatického díla, stavba dramatu
	c) Plasty - složení, rozdělení, použití v polygrafii a výtvarné tvorbě
	d) reklamní fólie - druhy, použití
18)	a) Základy střihové skladby - velikost záběrů, pravidlo osy
	b) filmová interpunkce, návaznost záběrů, kompozice, druhy montáží
	c) Kniha, knižní tisk
	d) části a náležitosti knihy, ilustrace
19)	a) Simulace pohybů kamery, úhly snímání
	b) předsnímací jednoty
	c) Sazba, druhy, chyby v sazbě
	d) typografie, konstrukce písma, druhy, písmo v grafickém designu
20)	a) 3D: využití a možnosti, topologie, texturování, rigování, Eevee & Cycles
	b) využití motion capture, konkrétní produkce
	c) Bitmapa - princip, výhody, nevýhody, užití
	d) vektor - princip, výhody, nevýhody, užití
21)	a) Role zvuku ve filmu
	b) ruchy, řeč, hudba
	c) Marketing - historie, marketingový mix
	d) mikro, makro prostředí firmy, průzkum trhu, brainstorming
22)	a) Motion design - grafika v animaci
	b) Interaktivní animace - web, hry, aplikace
	c) Corporate identity vs. vizuální styl firmy
	d) logo a jeho vlastnosti
23)	a) Autorský zákon a ochrana díla, kolektivní správci
	b) Co obsahuje náplň práce animátora? Potřebný hardware, software pro práci.
	c) Kompozice, zlatý řez
	d) Velkoplošná reklama, signmaking
24)	a) Žánry ve filmu a jejich výrazové prostředky
	b) Kompozice v audiovizuálním díle, hloubka ostrosti, tvorba plánů v prostoru
	c) Internet, webdesign
	d) reklama na internetu
25)	a) Aktuální dění na světové animované scéně - Del Torro, Drymon, Coffin
	b) Aktuální dění na české animované scéně - Balej, Koutský, Klimt, Pavlátová
	c) Fotografie - princip, nastavení fotoaparátu, fotokomora
	d) barevné spektrum, teorie barev, CMYK, RGB,