

PRZEDMIOTY TEORETYCZNE I PODSTAWOWE

FILOZOFIA

1. Jaki archetyp symbolizuje mandala w myśl psychologii analitycznej Carla Gustava Junga?
2. Podaj nowożytnego filozofa, który wprowadził dualizm psychofizyczny (dualizm ciała i umysłu)?
3. Podaj myśliciela, który głosił hasło Śmierci Boga?
4. Jak nazywa się stan duszy, do którego dążyli stoicy?
5. Na czy polega klasycznie pojmowane piękno?
6. Na czym polega zabieg podwójnego kodowania w sztuce postmodernistycznej?
7. Co oznacza platońskie pojęcie „anamnezy”?
8. Jakie były dwa podstawowe sposoby pojmowania brzydoty w kulturze średniowiecznej?
9. Jak, według Immanuela Kanta, brzmi naczelne hasło oświecenia?
10. Czym była eudajmonia według antycznych Greków?

HISTORIA SZTUKI

1. Wyjaśnij pojęcie *ready-made* i podaj przykład dzieła oraz artysty.
2. Jakie zjawiska wpłynęły na powstanie impresjonizmu w sztuce?
3. Jakie są główne założenia neoplastycyzmu i kto jest autorem?
4. Kto jest autorem obrazu czarny kwadrat na białym tle i jaki to kierunek malarstwa?
5. Czym się różni malarstwo manieryzmu od renesansowego? Proszę podać główne cechy.
6. Podaj co najmniej dwa nazwiska artystów słynących ze sztuki performance i krótko opisz jeden znany performance.
7. Czym charakteryzuje się postmodernizm w sztuce? Wymień najważniejsze cechy.
8. Klasyczna teoria piękna i sztuki – wyjaśnij.
9. Na czym polegała rewolucyjność awangardy w XX wieku?
10. Cezanne, Gauguin, van Gogh – do jakiego kierunku zaliczana jest ich twórczość i czym charakteryzuje się malarstwo każdego z nich?

HISTORIA GRAFIKI

1. Opisz krótko wpływ Bauhausu na współczesne projektowanie.
2. Czym charakteryzowała się Polska szkoła ilustracji? Opisz krótko.
3. Czym charakteryzowała się tzw.: Polska szkoła plakatu? Opisz krótko.
4. Jakie są pierwsze techniki graficzne i kiedy powstały?
5. Jakie środki charakteryzują plakat, dzięki którym plakat różni się od afisza?

WARSZTATY KOMPUTEROWE

1. Co to jest paginacja.
2. Co w dziedzinie projektowania cyfrowego oznacza skrót PDF i do czego służy.
3. Do czego służą w dziedzinie projektowania i druku „znaki spadu”.
4. Co w grafice cyfrowej oznacza nazwa „projekt wektorowy” a co „plik bitmapowy”. Jakiego programy można uznać za aplikacje wektorowe a jakie za bitmapowe (po jednym przykładzie).
5. Do czego służą skróty klawiaturowe i dlaczego się je stosuje.

6. Jaką rozdzielczość optymalną plików projektów zalecają drukarnie, podaj wartość w jednostkach DPI lub PPI
7. Podaj w przeliczeniu na centymetrach wymiar arkusza A1.
8. Jakie znasz w grafice cyfrowej np. w Photoshopie i Illustratorze przestrzenie koloru i co to jest LAB.

RYSUNEK I MALARSTWO

1. Czym jest w sztuce walor?
2. Czym różni się symbol od metafory?
3. Jak poprzez mieszanie pigmentów uzyskać różne odcienie fioletu?
4. Jak w praktyce artystycznej korzystać z koła barw?
5. Jaka umiejętność/ci nabytą/e na zajęciach Rysunku i Malarstwa uważa Pan/Pani za szczególnie istotną/e dla rozwoju warsztatu profesjonalnego grafika?
6. Jakie techniki manualne (rysunkowo-malarskie) wykorzystuje Pan/Pani we własnych działaniach artystycznych i dlaczego?
7. Czemu służy stosowanie różowej i niebieskiej podmalówki?
8. Co oznacza termin "Chaioscuro", wymień najbardziej znanych artystów stosujących ten zabieg, albo przywołaj jakiś klasyczny obraz z jego użyciem?
9. Kogo uważa się za twórcę perspektywy linearnej i kiedy warto po nią sięgnąć?
10. Podaj różnicę między perspektywą linearną a powietrzną?
11. W jakich technikach można stworzyć impasty? I czym one są? Wymień epokę albo artystę, znanego z używania impastów
12. Czym jest sfumato, podaj najsłynniejszy obraz, w którym go użyto?
13. Jakie znasz typy farb, scharakteryzuj min. 3 wskaż ich wady, zalety, specjalne wymagania itp.
14. Na czym polega szrafowanie i jakimi narzędziami można je wykonać?
15. Co to jest malarstwo?
16. Wybór (uzasadniony?) i opisanie jednej postaci i związanej z nią twórczości z wymienionych poniżej: Leonardo da Vinci, Michelangelo Buonarroti, Rembrandt van Rijn, Francisco Goya y Lucientes, Albrecht Durer, Pablo Picasso.

LITERNICTWO I TYPOGRAFIA

1. Czym są odmiany krojów pisma oraz czym różnią się rodziny i superrodziny fontów?
2. Czym jest ligatura i jakie są jej przykłady?
3. Czym jest font zmienny (Variable Font)?
4. Na czym polega różnica między kerningiem a trackingiem?
5. Co oznacza pojęcie apertura w kontekście budowy liter?
6. Jakie klasyfikacje krojów pisma są Ci znane?
7. Czym różni się font od kroju pisma oraz od czcionki?
8. Czym jest interlinia i jaki ma wpływ na czytelność tekstu?
9. Wyjaśnij pojęcia: minuskuła, majuskuła oraz kapitaliki.
10. Czym są szeryfy i jaka jest różnica między krojem szeryfowym a bezszeryfowym?
11. Jakie rodzaje szeryfów są Ci znane?
12. Wymień podstawowe błędy typograficzne, których należy unikać w składzie tekstu.
13. Podaj 3 przykłady historycznych krojów pisma oraz 3 współczesnych. Uzasadnij wybór.
14. Jak odróżnić kroje proporcjonalne od krojów o stałej szerokości (*monospace*)?
15. Czym jest pole znaku pisma i jakie ma znaczenie w typografii?

16. Jaka jest optymalna liczba znaków lub wyrazów w wierszu dla dobrej czytelności?
17. Co oznacza pojęcie *ink trap* i kiedy się go stosuje?
18. Wymień trzy sposoby wyrównania (justowania) tekstu w składzie poziomym.
19. Czym różni się styl akapitowy od stylu znakowego?
20. Czym jest dywiz, pauza i półpauza i kiedy się je stosuje?
21. Czym jest żywa pagina i jakie pełni funkcje?
22. Czym różni się czerń od głębokiej czerni w kontekście druku?
23. Wymień trzy przykłady uszlachetnień stosowanych w poligrafii.
24. Podaj trzy sposoby podkreślania tekstu z użyciem środków typograficznych.

KALIGRAFIA

1. Co to jest wysokość x litery i jak się ją wyznacza?
2. Co to jest krój pisma?
3. Co to jest linia bazowa, wydłużenia górne i dolne?
4. Co to jest minuskuła i majuskuła.
5. Jaką funkcję w kaligrafii pełni kąt pochylenia stalówki względem linii bazowej?
6. Jak w kaligrafii wyznacza się odległość między wyrazami.
7. Wymień 3 kroje charakteryzujące się dużą ilością światła.
8. Wymień 3 kroje charakteryzujące się małą ilością światła.
9. Wymień przykłady krojów kontrastujących ze sobą.

PRZEDMIOTY PROJEKTOWE

AFU

1. Jaka jest maksymalna waga drona, na którego możemy uzyskać bezpłatne uprawnienia?
2. Czym jest technika „green screen” i jak ją poprawnie wykonać?
3. Czym różni się tzw.: Hard Light i Soft Light. Jak uzyskać jedno i drugie ?
4. Czym jest światło konturowe (*back light*) i jak je osiągamy?
5. Czym jest Dynamic Range?

3D

1. Czym różnią się modele *high poly* od *low poly*?
2. Czym jest modelowanie w trybie *sculptingu*?
3. Czym jest tzw. N-gone?
4. Jakie są różnice i założenia silników renderujących w Blenderze: Eevee i Cycles?
5. Czym jest system węzłów (*nodes*) w Blenderze?

GRAFIKA ARTYSTYCZNA

1. Co to jest wypukłodruk i jakie znasz jego przykłady?
2. Co to jest wklęsłodruk i jakie znasz jego przykłady?
3. Co to jest linoryt walorowy?
4. Co to jest linoryt tonowy?

5. Co to jest drzeworyt ?
6. Co to jest akwaforta?
7. Co to jest akwatinta?
8. Co to jest odprysk w technice trawionej?
9. Co to jest technika „sucha igła”?

GRAFIKA REKLAMOWA I MULTIMEDIALNA

1. Co to jest *timeline* w Adobe Premiere?
2. Jaką rolę pełni warstwa Adjustment Layer w Adobe Premiere?
3. Czym jest *keyframe*?
4. Dlaczego wybór odpowiedniej liczby klatek na sekundę ma znaczenie w montażu?
5. Podaj kilka przykładów kreatywnych przejść między scenami w stylu Match Cut (dopasowane cięcie)
Do czego służy funkcja „Lumetri Color” w Adobe Premiere?
6. Czym jest B-roll?
Jaką funkcję pełni marker na osi czasu w Adobe Premiere?
Czym jest *speed ramping*?
Co to jest *slow motion* i jak się go stosuje?

DTPC

1. Na czym polega druk offsetowy i jakie są jego zalety?
2. Co to jest spad (*bleed*) i ile powinien wynosić?
3. Co to jest profil ICC i do czego służy?
4. Jak przygotować czarny kolor tekstu w druku offsetowym?
5. Co to jest *overprint* i kiedy się go stosuje?
6. Co to jest bigowanie i w jakim celu się je stosuje?
7. Co to jest kolor spotowy (Pantone)?
8. Nafarbiecie – co to jest i jak je kontrolować?
9. Po co kalibruje się monitor w poligrafii?
10. Co to jest *soft proofing* w Photoshopie i po co się go stosuje?

FOTOGRAFIA

1. W którym roku wynaleziono fotografię i jak ją początkowo nazywano?
2. Proszę wymienić podstawowe rodzaje cyfrowych formatów zapisu fotografii.
3. Wymień podstawowe parametry naświetlania podczas fotografowania.
4. Wymień kolory primarne w systemie RGB.
5. Czy można uzyskać kolory primarne (podstawowe) z innych barw?
6. Czym charakteryzują się kolory monochromatyczne?
7. Kontrast barw dopełniających to?
8. Na czym polega addytywna metoda otrzymywania barw?

ILUSTRACJA

1. Gdzie na co dzień możemy się zetknąć z ilustracją?
2. Jaką funkcję — poza dekoracyjną — pełniły ilustracje w średniowieczu?

3. Co to znaczy coś ilustrować?
4. Czym jest wyklejka i jaką pełni rolę?
5. Jak kompozycja w ilustracji może budować narrację wizualną?
6. Wybierz jednego przedstawiciela Polskiej Szkoły Ilustracji i opisz czym charakteryzuje się jego twórczość.

PROJEKTOWANIE GRAFICZNE

1. Czym jest zasada kontrastu w projektowaniu graficznym?
2. Co oznacza skrót CMYK i gdzie się go używa?
3. Jakie są podstawowe zasady kompozycji graficznej?
4. Co to jest typografia?
5. Czym różni się raster od wektora?
6. Co to jest siatka (*grid*) w projektowaniu?
7. Jakie są różnice między fontem a czcionką?
8. Co oznacza pojęcie „*white space*” (białe miejsce)?
9. Czym jest *branding* w kontekście projektowania graficznego?
10. Jakie programy graficzne są najczęściej używane przez projektantów?
11. Co to jest *mockup* i do czego się go używa?
12. Co oznacza skrót RGB i gdzie się go używa?
13. Co to jest hierarchia wizualna?
14. Jakie znaczenie mają kolory w projektowaniu graficznym?
15. Czym jest *flat design*?
16. Co to jest *kerning*?
17. Jakie są różnice między InDesignem a Ilustratorem?
18. Czym różni się UI design od UX design?
19. Co oznacza pojęcie rebrandingu?
20. Dlaczego rozdzielczość 300 DPI jest standardem w druku?

ANIMACJA

1. Co to jest animacja 2D?
2. Czym jest animacja poklatkowa i jakie są rodzaje animacji poklatkowej.
3. Jaką rolę w procesie tworzenia animacji odgrywają *moodboard*, *storyboard* i animatiki?
4. Czym różni się animacja 2D od 3D?
5. Ile klatek na sekundę powinna mieć animacja, żeby była płynna?
6. Jakie znasz programy, w których można realizować animację 2D?
7. Jakie są podstawowe etapy tworzenia animacji 2D?
8. W jakich formatach można eksportować gotową animację?
9. Wymień najbardziej znane studia animacji lub animatorów.