

## Grafický design

1 Výstava grafických reklamních návrhů na  
2 dobovou produkci, studentů Zlínské školy  
3 umění a Střední uměleckoprůmyslové školy  
4 Uherské Hradiště, je malým výletem za  
5 inspirací do doby šedesátých a sedmdesátých  
6 let 20. století, kdy těžiště aplikované grafiky  
7 bylo v „ruční“ práci na díle, které ve většině  
8 případech muselo splňovalo vysoké výtvarné  
9 limity i bez užití moderních IT.

10 Samozřejmě reklama jako taková  
11 v období před rokem 1989 a její smysl byl více  
12 než diskutabilní. Historicky daná omezenost  
13 technických prostředků však poukazuje na  
14 některé důležité momenty. Především, že  
15 řemeslně-výtvarná práce, elementární  
16 představitost a kreativita studentů byla vždy  
17 na vysoké úrovni.

18 V současné době postupují grafici při  
19 zpracování zadání v oblasti grafického  
20 designu rozmanitě. Někdo ručně navrhuje  
21 pouze např. elementární kompozici, základní  
22 rozvržení barev, a poté přechází k práci  
23 v počítači. Jeden potřebuje kreslicí prostředek  
24 s papírem déle, druhý ho nepoužije vůbec a  
25 již první myšlenky návrhu zpracovává  
26 v digitální formě. Neexistuje žádný jediný  
27 správný postup.

28 Soudobá praxe na středních i vysokých  
29 výtvarných školách neomezuje studenta  
30 v použití IT technologií přímo v raném stadiu  
31 vzniku grafického návrhu. Poučenější  
32 metodologie mnohých uměleckých škol však  
33 studenty k práci s prostředky IT v prvních  
34 ročních přípouští až po zvládnutí studijních  
35 úkolů realizovaných ručně. Práce  
36 s elementárními výtvarnými formami - čtverec,  
37 kruh, bod, linie, plocha, objem, barva,  
38 pochopení zákonitostí barevné či černobílé  
39 kompozice atd., tvoří základy, na nichž staví i  
40 digitální technologie. Důležitou a nezbytnou  
41 součástí vzdělávacího procesu ve výtvarných  
42 oborech zůstává zvládnutí studijní kresby dle  
43 reálné skutečnosti. Obecně se však  
44 v současnosti podíl tradiční výtvarné přípravy  
45 spíše bagatelizuje. I proto nelze souhlasit  
46 s představou, že využíváním možností IT se  
47 úroveň aplikované grafiky automaticky  
48 zvyšuje.

**Vysvětlete význam užití uvozovek:**  
(pracujte s řádkem 7)

**Posuďte, nakolik jazyková chyba a užití  
zkratky ovlivňují porozumění dané větě:**  
(pracujte s řádky 7-9)

**Vysvětlete, v čem spočívá pestrost  
současného grafického designu:**  
(pracujte s řádky 18-26)

**Který z následujících úseků textu je  
v daném kontextu obrazný?**  
(pracujte s řádky uvedenými u jednotlivých  
alternativ)

- A) je malým výletem za inspirací do doby šedesátých a sedmdesátých let 20. století (ř. 4-6)
- B) druhý ho nepoužije vůbec a již první myšlenky návrhu zpracovává v digitální formě. (ř. 24-26)
- C) V současné době postupují grafici při zpracování zadání v oblasti grafického designu rozmanitě. (ř. 18-20)
- D) Důležitou a nezbytnou součástí vzdělávacího procesu ve výtvarných oborech zůstává zvládnutí studijní kresby (ř. 40-42)

**Kterou z následujících možností  
pokračuje text?**

- A) Kvalitní designér dnes není pro společnost naštěstí důležitý, nahradí ho průměrný počítač.
- B) Chce-li být někdo špičkový designér, musí zapomenout na práci s jakýmkoli dostupnými IT technologiemi.
- C) K dokonalému výsledku postačí dnes kvalitní IT technologie, bez výtvarného vzdělání se konečně bez problémů obejdeme.
- D) Bez kvalitních výtvarných základů a dovedností nejsou ani možnosti dokonalých grafických počítačových programů všemocné.  
(pracujte s posledním odstavcem)