

## **Maturitní práce s obhajobou**

Předmět: **Animovaná tvorba**

Obor: **82 – 41 – M/17 Multimediální umělecká tvorba / Animace a Game Art**

Školní rok: **2017/2018**

Zadáno dne: 09.10.2017

Datum odevzdání: 09.4.2018

Zpracovala: Nataša Boháčková

### **Cíl maturitní práce:**

Žák prokáže schopnost samostatně vytvořit základní podklady pro krátký klasicky animovaný film, či krátký digitálně animovaný film tak, aby tyto podklady obstály jak ze scénáristického, výtvarného tak z technologického hlediska v profesionálním prostředí studií animované tvorby. Praktickou ukázkou animace ukáže zároveň znalost analýzy pohybu, technologie animace a základní znalost práce s programy potřebnými pro snímání animace, ozvučení filmu, střih a mix zvuku a obrazu.

Žák zhotoví maturitní práci v plném rozsahu zadání.

### **Téma maturitní práce:**

**Podklady pro krátký animovaný film s pilotní ukázkou v technologii klasické animace (kreslené, ploškové, poloreloéfní, plastelínové či loutkové) nebo v kombinované technologii hraného a animovaného filmu.**

Práce musí obsahovat:

**a) Námět a literární scénář:**

Námět v rozsahu do dvaceti řádek

Literární scénář v úpravě rozsah nejméně čtyři strany

- levá strana : zkratka pro předpokládané zabránění kamery, popis prostředí, popis hry
- pravá strana : komentář (přímá řeč, vypravěč) a poznámky ke zvukové stránce filmu

**b) Storyboard: který bude obsahovat**

- na začátku název díla, jméno autora, název školy a označení, že jde o maturitní práci, celkovou metráž filmu v minutách a sekundách, určení technologie realizované animace
- očíslované záběry (scény)
- metráž jednotlivých záběrů ve framech či sekundách

- zkratky s označením velikosti záběru kamery
- popis hry s poznámkami pro případný pohyb kamery
- situační obrázky (nejméně dva pro každý záběr = počátek a konec záběru + výrazné situace)
- poznámky pro střih
- poznámky pro případný pohyb kamery
- grafické označení směrů světla
- poznámky pro zvuk (hudba, ruchy, komentář)

**c) Výtvarný návrh jedné postavy, rekvizity a jednoho pozadí** ( kreslený nebo digitálně vytvořený ve formě barevné skici = společný pro všechny technologie animace):

**Postava:** černobílá skici (kresba nebo digitálně vytvořený obrázek)

- celá postava anfas
- celá postava profil
- výrazové kresby hlavy - různé emoce v různých pootočeních hlavy
- pohybové kresby postavy z různých stran a úhlů pohledu

**Rekvizita:**

- pro klasicky kreslenou, ploškovou animaci jedna rekvizita z pohledu půdorysu, bokorysu a nárysu (černobílá kresba) a „prostorový pohled“ (barevná skica nebo digitálně vytvořený obrázek)
- pro klasickou plastelínovou, poloreliéfní či loutkovou animaci jedna rekvizita z pohledu nárysu, bokorysu, půdorysu (černobílá kresba a prostorový pohled (barevná skica nebo digitálně vytvořený obrázek)

**Pozadí:**

- pro klasicky kreslenou a ploškovou animaci plošný pohled na tři pozadí ze storyboardu (barevné skicy) s náčrtem vrstev pro náložky (černobílá kresba)
- pro klasickou plastelínovou, poloreliéfní či loutkovou animaci prostorový pohled na jedno pozadí, které pak bude realizováno a využito při ukázce animace (barevná skica nebo digitálně vytvořený obrázek)

**d) Funkční realizace postavy, rekvizity a pozadí :**

pro realizaci si žák může zvolit animační technologii, ve které bude potom animovat ukázkou

- pro kreslenou animaci je realizací typ pro animaci se vzorem kontury, barevným řešením a barevnými pohybovými a výrazovými pozicemi postavy, typ pro barvu a konturu rekvizit a hotové pozadí (velikosti nejméně A3).
- pro ploškovou animaci je realizací vytvoření plošek pro animaci funkční postavy či postav, rekvizity a pozadí (velikosti nejméně A3) potřebné pro animovanou ukázkou v této technologii.
- pro poloreliéf, plastelínu a klasickou loutku je realizací vytvoření prostorové funkční postavy či postav, rekvizity a pozadí potřebné pro animovanou ukázkou ve zvolené technologii.

**e) Ukázka animace z části storyboardu** – naanimovaná část v kvalitě prezentovatelné na plátně, opatřená zvukem, sestříhaná, s typograficky i esteticky správně řešenými titulky s názvem

filmu, názvem školy, poznámkou, že jde o pilotní ukázkou, jméno autora a případných spolupracovníků a sponzorů (pro animovaný film i kombinovanou technologii rozsah nejméně 750 framů)

- f) **Písemná obhajoba** – bude obsahovat stručné informace o způsobu práce na literárních podkladech až po storyboard, popis postupů při úpravě výtvarného typu vedoucích k realizaci výtvarného návrhu pro 3D a pro zvolenou animační technologii a popis způsobu a postupů při vlastní animaci použité v ukázce.

*Realizovat při použití programů Dragon frame, Adobe Premiere, Adobe Photoshop a Adobe Illustrator.*

## **POKYNY K ODEVZDÁNÍ PRÁCE:**

### **Prezentace pro krátký klasický animovaný film a kombinovanou technologii hraného a animovaného filmu:**

#### **V tištěné podobě (v jednoduché levné vazbě, např. kroužkové) ve formátu A4:**

- námět a literární scénář
- storyboard
- výtvarný návrh postav, rekvizit a jednoho pozadí
- fotografie či tisk z PC realizací postavy, rekvizity a pozadí (pro realizaci ve 3D musí tištěná dokumentace obsahovat i rendery postavy, rekvizity a prostředí), volitelná druhá technologie animace
- písemná obhajoba
- v pouzdru přiložené podepsané CD či DVD

#### **V digitální formě na CD nebo DVD**

- všechny písemné složky výše uvedené ve formě jednoho vícestránkového PDF, které poslouží jako prezentace při obhajobě.
- ozvučená animovaná ukáзка ve formátu mp4, Quick Time či avi. s titulky

#### **Ve fyzické podobě (jen u prací, kde je animovaná ukáзка realizovaná v klasické ploškové, poloreliéfní, plastelínové či loutkové technologii)**

- realizace animovaných postav, rekvizit a pozadí

**V případě, že se v písemné obhajobě vyskytnou gramatické, stylistické a jiné chyby, bude tato část práce hodnocena za 5 – tedy nedostatečná.**

### **Upozornění:**

Grafická úprava všech tištěných dokumentů a čistota provedení odevzdané práce je součástí hodnocení.

**Maturitní práci odevzdejte v daném termínu, v jiném bude hodnocena za 5 – tedy nedostatečná.**

**Je nutno průběžně konzultovat během celého školního roku s vedoucím maturitní práce i s pedagogy předmětů potřebných k vytvoření práce! Domluvte si konzultace!**

### **Doporučení:**

V zájmu žáka je vytvořit si kopii maturitní práce, která by mu sloužila pro osobní prezentaci jak pro vstup na vyšší stupeň studia, tak pro vstup do profesionální praxe.

# KONZULTACE

**Obrazová část a dokumentace:** Nataša Boháčková. Lze konzultovat osobně po telefonické domluvě na čísle 605 191 716, nebo e-mailem [NatashaB@seznam.cz](mailto:NatashaB@seznam.cz).

**Zvuk:** Vít Kraus – konzultace po osobní domluvě

**Celkový počet konzultací určí vedoucí práce, jejich minimální počet je 6.**

Pro zápis konzultací je nutné předložit:

- do 17.11.2017: **námět krátkého animovaného filmu**
- do termínu určeného vedoucím práce: **storyboard a výtvarné návrhy postav, rekvizit a pozadí**
- do termínu určeného vedoucím práce: **funkční realizace postav, rekvizit a prostředí pro animaci**
- do termínu určeného vedoucím práce: **animace**
- do termínu určeného vedoucím práce: **ozvučení**
- do termínu určeného vedoucím práce: **střih, mix krátkého filmu do 30.3.2018**
- **poslední konzultace před dokončením celé práce** (včetně prezentační dokumentace)

**Termín 1. konzultace:** nejpozději do 17.11.2017 předložení námětu krátkého filmu, kdy vedoucí práce určí dílčí termíny zbylých konzultací a jejich skutečný počet.

**Bez zápisu konzultací bude práce považována za nekompletní a proto bude hodnocena za 5 – tedy nedostatečná.**

## KRITÉRIA HODNOCENÍ PRÁCE

### 1 . Kritéria hodnocení:

- samostatnost při práci
- schopnost sebereflexe
- komunikace s pedagogem
- kreativita, originalita nápadu
- výstižnost, naplnění charakteru zadání
- výtvarné zpracování a kompozice
- technologické zpracování (klasická animace) či ovládání softwaru (digitální animace)
- funkčnost
- čistota provedení prezentace
- splnění technických parametrů (prezentace, CD)
- úroveň ústní obhajoby

### 2. Bodové hodnocení konzultací

**(5x4 body = maximální počet 20 bodů)**

- |        |   |
|--------|---|
| 5 bodů | samostatná práce; nadprůměrný návrh použitelný v praxi, samostatná orientace v tématu; žák bezchybně naplňuje zadání, prokazuje výborné znalosti v technickém zpracování zadání, výborná orientace v tvorbě krátkého animovaného filmu či tvorbě počítačové hry |
| 4 body | práce s drobnou pomocí pedagoga; nadprůměrný návrh použitelný v praxi, orientace v tématu, malé množství drobných chyb; žák je schopen s drobnou dopomocí podklady pro krátký animovaný film či počítačovou hru technicky dopsat                                |

3 body	práce s dopomocí pedagoga; průměrný návrh použitelný v praxi, orientace v tématu; v provedení akceptovatelná práce s množstvím drobných technologických chyb
2 body	práce s dopomocí pedagoga; podprůměrný návrh vyžadující zásadní změny, nedostatečná či nesamostatná orientace v tématu; v provedení práce shledáno množství technologických chyb
1 bod	práce s velkou dopomocí pedagoga; mylně pochopené zadání nebo nedostatečná znalost zadání; v provedení bez zásahu pedagoga neakceptovatelné technologické chyby
0 bodů	absence konzultace v daném termínu, chybějící části, nulový nebo kontraproduktivní vývoj práce

### **3 . Bodové hodnocení vedoucího práce a oponenta**

**(vedoucí práce max.30 bodů, oponent max. 30 bodů)**

**Za každou dílčí část práce je možno udělit 5 až 0 bodů, které odpovídají tomuto hodnocení:**

- 5 bodů - samostatná práce, všechny části řešeny bez problémů, odpovídá vysoké míře možné kvality práce v rozsahu absolvované výuky, orientuje se v technologii, žák kreativní s příslibem vývoje pro samostatnou uměleckou tvorbu
- 4 body - drobné chyby v provedení či technickém řešení, práce s malou dopomocí vyučujícího, jinak žák dostatečně orientován ve způsobech práce a technologii, aby byl sto bez problémů obstát v praxi
- 3 body - práce s vedením vyučujícího, akceptovatelná, průměrně kreativní, průměrně vypracovaná, kompletní, žák schopný uplatnit se v praxi na postu jednodušších činností
- 2 body - práce s vedením pedagoga, podprůměrný nápad i výtvarný návrh, přesto práce kompletní, žák je ne úplně dobře orientován v problematice animované tvorby či tvorbě počítačových her
- 1 bod - práce s velkou dopomocí pedagoga, podprůměrný návrh, malá orientace v problematice animované tvorby či tvorbě počítačových her; v provedení shledáno množství drobných chyb
- 0 bodů - práce bez vedení pedagoga (absence konzultací), nekreativní, podprůměrné vypracování jak podkladů, výtvarných návrhů, tak realizací nebo nedokončená

### **4 . Bodové hodnocení ústní Obhajoby**

**(součet max. 20 bodů)**

- 5 bodů žák plynule a samostatně prezentuje svou maturitní práci
- 5 bodů žák se správně orientuje v zadání
- 5 bodů žák zodpovídá bezchybně otázky maturitní komise, prokazuje znalost názvosloví
- 5 bodů hladký průběh prezentace; žák připravil prezentaci v odpovídající velikosti a kvalitě pro prohlížení na obrazovce/projektoru

### **5 . Celkové hodnocení odborné maturitní zkoušky**

- 81 – 100 bodů 1, výborný
- 61 – 80 bodů 2, chvalitebný
- 41 – 60 bodů 3, dobrý
- 21 – 40 bodů 4, dostatečný
- 0 – 20 bodů 5, nedostatečný