

Soukromá vyšší škola grafická a Střední umělecká škola grafická

Jihlava, Křížová 18

Střední umělecká škola grafická

Maturitní práce s obhajobou

Předmět: **Animovaná tvorba a Herní tvorba a 3D animace**

Obor: **82 – 41 – M/05 Multimediální a počítačová tvorba**

Školní rok: **2019/2020**

Zadáno dne: **7.10.2019**

Rozpis maturitního volna na zpracování praktické maturity

6.1. – 10.1.2020

10.2. – 14.2.2020

16.3. – 20.3.2020

Datum odevzdání: **6.4.2020**

Zpracovala: Nataša Boháčková

Cíl maturitní práce:

Žák si zvolí realizaci krátkého animovaného filmu, nebo počítačové hry.

- a) **Krátký animovaný film:** žák prokáže schopnost samostatně vytvořit základní podklady pro krátký klasický animovaný film, či krátký digitálně animovaný film tak, aby tyto podklady obstály jak ze scénářistického, 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.
- b) **Jednoduchá počítačová hra:** žák prokáže schopnost samostatně vytvořit základní podklady pro jednoduchou počítačovou hru tak, aby tyto podklady obstály jak z výtvarného tak z technologického hlediska v profesionálním prostředí studií herní tvorby. Dokumentací k zamýšlenému filmovému intru hry (storyboard) žák prokáže znalost základů výroby animovaného filmu. Praktickou ukázkou animace ukáže zároveň znalost analýzy pohybu, technologie animace a základní znalost práce s programy potřebnými pro tvorbu počítačové hry.

Dokumentaci odevzdá žák v prezentační úpravě. Zhotoví maturitní práci v plném rozsahu zadání.

Témata maturitní práce:

1) KRÁTKÝ ANIMOVANÝ FILM V KLASICKÉ TECHNOLOGII ANIMACE NEBO KOMBINOVANÉ TECHNOLOGII HRANÉHO A ANIMOVANÉHO FILMU. Práce musí obsahovat:

- a) **Námět a literární scénář**
- b) **Storyboard**
- c) **Výtvarný návrh jedné postavy, rekvizity a jednoho pozadí** (kreslený nebo digitálně vytvořený ve formě barevné skici = společný pro všechny technologie
- d) **Funkční realizace postavy, rekvizity a pozadí :**
pro realizaci si žák může zvolit animační technologii, ve které bude potom animovat ukázkou
- e) **Krátký animovaný film dle storyboardu** . Pokud má zamýšlený film delší metráž (v čase vyhraženém pro maturitní práci nerealizovatelnou), může žák předložit i souvislou část animovaného filmu v rozsahu nejméně 1000 framů)
- f) **Písemná obhajoba** – bude obsahovat popis práce na literárních podkladech až po realizaci

2) KRÁTKÝ ANIMOVANÝ FILM V TECHNOLOGII DIGITÁLNÍ ANIMACE.Práce musí obsahovat:

- a) **Námět a literární scénář**
- b) **Storyboard**
- c) **Výtvarný návrh postavy, rekvizity a jednoho pozadí** (kreslený nebo digitálně vytvořený ve formě barevné skici = společný pro všechny technologie animace
- d) **Funkční realizace postavy, rekvizity a pozadí**
- e) **Krátký animovaný film dle storyboardu.**Pokud má zamýšlený film delší metráž (v čase vyhrazeném pro maturitní práci nerealizovatelnou), může žák předložit i část souvislou animovaného filmu v rozsahu nejméně 1000 framů)
- f) **Písemná obhajoba** – bude obsahovat popis práce na literárních podkladech až po realizaci

3) JEDNODUCHÁ POČÍTAČOVÁ HRA.Práce musí obsahovat:

- a) **Námět** v rozsahu do dvaceti řádek. Popis dějové linie hry, charakteristika postav, vyústění děje
- b) **Výtvarný návrh nejméně čtyř postav, čtyři rekvizity a dvě atmosférou rozdílná pozadí** (kreslený nebo digitálně vytvořený ve formě barevné skici = společný pro všechny technologie animace)
- c) **Funkční realizace postavy, rekvizity a pozadí** ve formě herního prototypu, který bude umožňovat základní interakci (ovládání postavy a aspoň 3 herní mechaniky)
- d) **Layout pro ukázky animace (společné pro všechny technologie):**
 - miniaturní pohybové skici v timesheetu umístěné u příslušného framu hry
- e) **Ukázky animace jedné postavy** – jednotlivé pohyby (chůze (dvoukrok), běh (dvoukrok), odraz – výskok – dopad a útok či jiná interakce s herním světem) opatřené ukázkou zvukových efektů pro plánovanou poč.hru
- f) **Písemná obhajoba** –ve formě game design dokumentu – bude obsahovat kompletní dokumentaci preprodukční a produkční fáze

Žák si musí zvolit jedno z uvedených témat maturitní práce.

POKYNY K ODEVZDÁNÍ PRÁCE:

1) Prezentace pro krátký klasický animovaný film:

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)
- 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 ukázka ve formátu mp4, Quick Time či avi. s titulky

2) Prezentace pro krátký digitálně animovaný film:

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

- námět a literární scénář
- storyboard
- výtvarný návrh postav, rekvizit a jednoho pozadí
- tisk z PC realizací postavy, rekvizity a pozadí (pro realizaci ve 3D musí tištěná dokumentace obsahovat i rendery postavy, rekvizity a prostředí)

- v pouzdru přiložené podepsané CD či DVD

V digitální formě na CD nebo DVD: všechny písemné složky výše uvedené ve formě jednoho vícestránkového PDF), projektová složka programu Autodesk Maya obsahující všechny zdrojové soubory použité pro realizaci technikou 3D animace (.mb nebo .ma soubory) a předvedení možností animačního skeletu (rigu), naanimovaná část storyboardu ve formátu HD 720p, v .avi nebo .mov souboru opatřená zvukem (rozsah 750 framů), ukázky realizace 3D (viz bod 3) ve formátu HD 720p, v .avi nebo .mov souboru

3) Prezentace pro digitální počítačovou hru:

Game design dokument v tištěné podobě (v jednoduché levné vazbě (např. kroužkové) ve formátu A4:

- námět a popis dějové linie hry, charakteristika postav, vyústění děje
- výtvarný návrh postav, rekvizit, pozadí a UI
- podrobná dokumentace jednotlivých herních mechanik a statistik, které hra používá
- tisk z PC realizací postavy, rekvizity a pozadí (pro realizaci ve 3D musí tištěná dokumentace obsahovat i rendery postavy, rekvizity a prostředí)
- layout pro jednotlivé animace (forma timesheetu)
- v pouzdru přiložené podepsané CD či DVD

V digitální formě na CD nebo DVD: všechny písemné složky výše uvedené ve formě jednoho vícestránkového PDF), projektová složka programu Autodesk Maya obsahující všechny zdrojové soubory (.mb nebo .ma soubory) a předvedení možností animačního skeletu (rigu), naanimované pohybové smyčky ve formátu HD 720p, v .avi nebo .mov souboru, ukázky realizace pomocí 3D (viz bod 3) ve formátu HD 720p, v .avi nebo .mov souboru

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

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

Celkový počet konzultací je 5. Pro zápis konzultací je nutné předložit:

- do 15.11.2019: rozpis práce, finální animatik 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 v první verzi
- do 31.3.2020 - poslední konzultace před dokončením celé práce (včetně prezentační dokumentace)

Termín 1. konzultace: nejpozději do 15.11.2019 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

Sbírka zákonů č. 177/2009, §15 Neodevzdá-li žák pro vážné důvody práci v termínu stanoveném podle odstavce 1 písm. b), omluví se písemně řediteli školy nejpozději v den stanovený pro odevzdání maturitní práce; uzná-li ředitel školy omluvu žáka, určí žákovi náhradní termín pro odevzdání maturitní práce. Pokud žák maturitní práci neodevzdá v termínu podle odstavce 1 písm. b) bez písemné omluvy s uvedením vážných důvodů nebo pokud mu omluva nebyla uznána, posuzuje se, jako by danou zkoušku vykonal neúspěšně. (Sbírka zákonů č. 177/2009, §15, odst. 7).

Ředitel školy nejpozději 4 měsíce před termínem obhajoby maturitní práce určí vedoucího maturitní práce a nejpozději jeden měsíc před termínem obhajoby maturitní práce stanoví oponenta maturitní práce. Vedoucím a oponentem maturitní práce může být i fyzická osoba, která není v základním pracovněprávním vztahu k právnické osobě vykonávající činnost školy (dále jen „škola“) a která působí nebo působila v oblasti související s tématem maturitní práce. (Sbírka zákonů č. 177/2009, §15, odst. 4).

Vedoucí a oponent maturitní práce zpracují jednotlivě písemný posudek maturitní práce. Posudky jsou předány žákovi a členům zkušební maturitní komise nejpozději 14 dní před termínem obhajoby maturitní práce. (Sbírka zákonů č. 177/2009, §15, odst. 5).

Hodnocení zkoušek konaných formou maturitní práce je založeno na bodování jednotlivých složek práce vedoucím práce a oponentem. Pravidla pro hodnocení maturitní práce jsou vždy součástí zadání.

Po odevzdání práce 6. 4. 2020 práci již nelze upravovat! Ani se souhlasem vyučujícího! U obhajoby maturitní práce bude posuzována práce v té podobě jak byla odevzdána 6. 4. 2020! Pro ústní obhajobu si všichni studenti KUT, GRD, FOT připraví také prezentaci v elektronické podobě. Prezentace bude obsahovat krom samotné výsledné práce také samotný postup vzniku. Přípravnou dokumentaci (řešerše, kresby, surové fotografie....apod.) Dále samotný postup práce (úprava fotografií, dokumentace malby apod.) ANTV a AUTV doloží ke své práci zpracovaný a rozkreslený scénář.

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

(maximální počet 5 konzultací x 6 bodů = 30 bodů)

- 6 bodů - samostatná práce; nadprůměrný návrh použitelný v praxi, výborné znalosti v technickém zpracování zadání, výborná orientace v tvorbě filmu či hry
- 5 bodů - práce s drobnou pomocí pedagoga; nadprůměrný návrh použitelný v praxi, orientace v tématu, malé množství drobných chyb
- 4 body - práce s dopomocí pedagoga; průměrný návrh použitelný v praxi, orientace v tématu; akceptovatelné množství drobných technologických chyb
- 3 body - práce s dopomocí pedagoga; podprůměrný návrh vyžadující zásadní změny, nedostatečná orientace v tématu; množství technologických chyb
- 2 body - práce s velkou dopomocí pedagoga; mylně pochopené zadání v provedení neakceptovatelné technologické chyby
- 1 bod - chybějící části, minimální nebo kontraproduktivní vývoj práce
- 0 bodů - absence konzultace v daném termínu

3 . Bodové hodnocení vedoucího práce a oponenta

(vedoucí práce max.25 bodů, oponent max. 25 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, orientuje se v technologii
- 4 body - drobné chyby v provedení či technickém řešení, práce s malou dopomocí vyučujícího, jinak žák dostatečně orientován ve způsobech práce a technologii
- 3 body - práce s vedením vyučujícího, akceptovatelná, průměrně kreativní, průměrně vypracovaná, přesto práce kompletní
- 2 body - práce s vedením pedagoga, podprůměrný nápad i výtvarný návrh, přesto práce kompletní, žák jene úplně dobře orientován v problematice
- 1 bod - práce s velkou dopomocí pedagoga, podprůměrný návrh, malá orientace sv problematice; v provedení shledáno množství chyb
- 0 bodů - absence konzultací, nekreativní, podprůměrné vypracování 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

- 100–88 bodů 1, výborný
- 87- 74 bodů 2, chvalitebný
- 73–58 bodů 3, dobrý
- 57–44 bodů 4, dostatečný
- 43–0 bodů 5, nedostatečný