

Soukromá vyšší umělecká 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/17 Multimediální tvorba**

Školní rok: **2023/2024**

Zadáno dne: 18. 10. 2023

Rozpis maturitního volna na zpracování praktické maturity:

03. 01. 2023 – 09. 01. 2024

19. 02. 2023 – 23. 02. 2024

18. 03. 2023 – 22. 03. 2024

Datum odevzdání: 26. 04. 2024

Délka obhajoby před maturitní komisí 20 minut

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 nebo film kombinovaný (animace a reálné video či kombinace animačních technologií) tak, aby tyto podklady obstály jak ze scénářistického a výtvarného, tak z technologického hlediska v profesionálním prostředí studií animované tvorby. Praktickou ukázkou animace prokáže zároveň znalost analýzy pohybu, technologie animace a základní znalost práce s programy potřebnými pro animaci, ozvučení filmu, střih a mix zvuku a obrazu.
- b) Jednoduchá digitální/stolní hra:** žák prokáže schopnost samostatně vytvořit základní podklady pro jednoduchou digitální či stolní hru tak, aby tyto podklady obstály jak z výtvarného, tak z technologického hlediska v profesionálním prostředí studií herní tvorby. Dokumentací pro zamýšlené filmové intro nebo pro cutscene 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

Práce musí obsahovat:

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

3) JEDNODUCHÁ DIGITÁLNÍ/STOLNÍ HRA

Práce musí obsahovat:

- a) **Námět** v rozsahu do dvaceti řádek s případným narativem a charakteristikou postav
- b) **Výtvarný návrh herního protagonisty, rekvizit, pozadí a UI** (kreslený nebo digitálně vytvořený ve formě barevné skici = společný pro všechny technologie animace)
- c) **Funkční realizace herního protagonisty, rekvizit, pozadí a UI** ve formě vertikálního řezu, který bude umožňovat základní interakci (ovládání a aspoň 3 herní mechaniky)
- d) **Funkční realizace animací a ozvučení** – rozpohybování postav či neživých objektů prostřednictvím animačního systému herního engine a použití hudby/ruchů
- e) **Storyboard pro možné filmové intro či cutscene hry** (bude součástí tištěné dokumentace i prezentace práce)
- f) **Písemná obhajoba** – ve formě game design dokumentu – bude obsahovat kompletní dokumentaci preprodukční a produkční fáze, včetně popisu herních mechanik

Žák si musí zvolit jedno z uvedených témat maturitní práce.

POKYNY K ODEVZDÁNÍ PRÁCE:

1) Prezentace pro krátký klasicky 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, případně z průběhu tvorby
- k tištěné vazbě připevněný USB disk, CD či DVD

V digitální formě do určené složky na OneDrive a také na nosiči USB/CD/DVD:

- všechny písemné složky výše uvedené ve formě jednoho vícestránkového PDF
- výběr promítaný při ústní obhajobě
- kompletní animatik ve formě videa opatřeného zvukem
- animovaný film či jeho část ve formě videa opatřeného zvukem a titulky (s minimálním rozsahem načasované animace 1000 framů)
- všechna videa musí být v rozlišení min. HD 720p v MP4 formátu s h.264 kodekem

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
- ukázka realizace postavy, rekvizity a pozadí
- k tištěné vazbě připevněný USB disk, CD či DVD

V digitální formě do určené složky na OneDrive a také na nosiči USB/CD/DVD:

- všechny písemné složky výše uvedené ve formě jednoho vícestránkového PDF
- výběr promítaný při ústní obhajobě
- kompletní animatik ve formě videa opatřeného zvukem
- animovaný film či jeho část ve formě videa opatřeného zvukem a titulky (s minimálním rozsahem načasované animace 1000 framů)
- všechna videa musí být v rozlišení min. HD 720p v MP4 formátu s h.264 kodekem

3) Prezentace pro digitální hru:

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

- námět a případný narativ s charakteristikou postav
- podrobná dokumentace jednotlivých herních mechanik a statistik, které hra používá
- výtvarný návrh herního protagonisty, rekvizit, pozadí, UI a případných protivníků
- ukázka finální realizace herního protagonisty, rekvizity, pozadí, UI a případných protivníků
- storyboard pro intro či cutscene hry
- v pouzdru přiložený USB disk, nebo podepsané CD či DVD

V digitální formě do určené složky na OneDrive a také na nosiči USB/CD/DVD:

- všechny písemné složky výše uvedené ve formě jednoho vícestránkového PDF
- finální build aplikace v .zip formátu

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 01. 11. 2023: rozpis práce, finální storyboard či koncept hry a výtvarné návrhy postav, rekvizit a pozadí
- další termíny konzultací určí žákům individuálně vedoucí práce
- poslední konzultace před odevzdáním (včetně prezentační dokumentace a připravené realizace dokumentace k tisku) do 19.04.2024

Bez zápisu konzultací bude práce považována za nekompletní a hodnocena za 5 (nedostatečná).

1 . Kritéria hodnocení:

- samostatnost při práci
- schopnost sebereflexe
- komunikace s pedagogem
- originalita nápadu
- výstižnost, naplnění charakteru zadání
- výtvarné zpracování a kompozice
- technologické zpracování (klasická animace) či ovládání softwaru (digitální animace, hra)
- funkčnost
- čistota provedení prezentace
- splnění technických parametrů (prezentace, DVD)
- 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 konzultací, nekreativní, podprůměrné vypracování nebo nedokončená práce

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:

- 6 bodů - samostatná práce, nadprůměrný návrh použitelný v praxi, všechny části řešeny bez problémů, odpovídá vysoké míře možné kvality práce, orientuje se v technologii
- 5 bodů - práce s drobnou pomocí pedagoga; nadprůměrný návrh použitelný v praxi, orientace v tématu, malé množství drobných chyb
- 4 body - drobné chyby v provedení či technickém řešení, práce s malou dopomocí vyučujícího, jinak je 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 je ne úplně dobře orientován v problematice
- 1 bod - práce s velkou dopomocí pedagoga, podprůměrný návrh, malá orientace v problematice, v provedení shledáno množství chyb
- 0 bodů - absence konzultací, nekreativní, podprůměrné vypracování nebo nedokončená práce

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 odpovídajícím rozsahu, 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