Výrobce/výrobkyně digitálních 3D loutek pro animovaná audiovizuální díla (kód: 82-035-N)

Autorizující orgán: Ministerstvo kultury
Skupina oborů: Umění a užité umění (kód: 82)
Týká se povolání:
Kvalifikační úroveň NSK - EQF: 5

Odborná způsobilost

Název	Úroveň
Orientace v technologických postupech výroby 3D charakterové animace	5
Zhotovení 3D modelu lidské postavy	5
Plánování a vývoj konceptu digitální 3D loutky	5
Výroba digitální 3D loutky	5
Výroba ovladačů a funkcí digitální 3D loutky	5
Finalizace a testování digitální 3D loutky	5

Platnost standardu

Standard je platný od: 21.10.2022

Organizační a metodické pokyny

Pokyny k realizaci zkoušky

Autorizovaná osoba informuje, které doklady musí uchazeč předložit, aby zkouška proběhla v souladu s platnými právními předpisy.
Před zahájením vlastního ověřování musí být uchazeč seznámen s pracovištěm a s požadavky bezpečnosti a ochrany zdraví při práci (BOZP) a požární ochrany (PO). Zdravotní způsobilost není vyžadována.
Uchazeč předloží autorizované osobě 30 dní před vlastní zkouškou:

- profesní životopis
- ukázky minimálně 3 digitálních 3D loutek (ve formě videoprezentace a nebo nativních dat) s uvedením konkrétních činností, které na prezentované loutce dotyčný vykonal (na CD/DVD nosiči)

Zkouška se skládá z ústní a praktické části. Jejím cílem je prověřit znalosti, schopnosti a dovednosti uchazeče v pořadí dle kompetencí popsaných části A. Zejména je nutné prověřit znalosti uchazeče v následujících bodech:

- dodržování technických podmínek zadávací dokumentace
- kvalita ovládání loutky daná mírou interaktivity nebo daná mírou ovladatelnosti v reálném čase

Kompetence Zhotovení 3D modelu lidské postavy má prověřit základní znalosti a dovednosti problematiky rigování v kritériích:

a) prověřit zejména teoretické znalosti problematiky rigování v souvislosti s animací
b) prověřit pouze základní znalosti modelování, přičemž výtvarná předloha může být jiná než pro samostatné rigování v dalších bodech
c) toto kritérium nemá sloužit k ověření kvality animace, ale k ověření, zda dotyčný chápe základy techniky key-animace

Pokyny ke kompetenci Plánování a vývoj konceptu digitální loutky a ke kompetenci Výroba ovladačů a funkcí digitální loutky:
Zkoušený nemá kvůli časové náročnosti navrhovat řešení celé loutky, ale pouze jejích fragmentů, např.: inverzní kinematika jedné ruky či nohy, inverzní kinematika páteře, správné rigování zápěstí a podobný dílčí úkol.

Před zahájením vlastního ověřování uchazeč obdrží od autorizované osoby zadání pro tvorbu digitální 3D digitální loutky:

- výtvarné návrhy charakteru (profil, anfas, perspektiva)
- výtvarný koncept emocí a extrémních póz charakteru
- požadavky na funkce a ovládání pro animátory

Autorizovaná osoba poskytne uchazeči ke zkoušce:

- hotovou 3D loutku bez kostry (polygonální model postavy bez kostry)
- narigovanou humanoidní loutku pro potřeby ověření dovedností animace v kritériu hodnocení Naanimovat na poskytnuté digitální loutce chůzi humanoidní postavy v rozsahu jednoho dvoukroku (walk cycle)

Autoři standardu

Autoři kvalifikačního standardu

Kvalifikační standard profesní kvalifikace připravila SR pro kulturu, ustavená a licencovaná pro tuto činnost HK ČR a SP ČR.

Na tvorbě se dále podílely subjekty zastoupené v pracovní skupině:
Bohemian Multimedia, spol. s r. o.
Alkay Animation Prague, s. r. o.
České vysoké učení technické, Fakulta elektrotechnická
Vít Rumler
Lukáš Duběda