

## 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 popsanych částí 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:

- prověřit zejména teoretické znalosti problematiky rigování v souvislosti s animací
- prověřit pouze základní znalosti modelování, přičemž výtvarná předloha může být jiná než pro samostatné rigování v dalších bodech
- 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 navrhopvat 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