Výtvarník/výtvarnice animovaného audiovizuálního díla (kód: 82-046-M)

Autorizující orgán: Ministerstvo kultury
Skupina oborů: Umění a užité umění (kód: 82)
Týká se povolání: Grafik 3D a 2D
Kvalifikační úroveň NSK - EQF: 4

Odborná způsobilost

Název	Úroveň
Orientace v technologických postupech výroby a profesích animovaného filmu	4
Příprava výtvarné koncepce animovaného filmu	4
Tvorba výtvarných podkladů pro výrobu animovaného filmu	4

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), o čemž bude autorizovanou osobou vyhotoven a uchazečem podepsán písemný záznam. Zdravotní způsobilost pro vykonání zkoušky není vyžadována.

Uchazeč předloží autorizované osobě 30 dní před zahájením vlastního ověřování podle tohoto hodnoticího standardu:

- profesní životopis,
- ukázky minimálně 3 výtvarných realizací (komiks, ilustrovaná knížka, animované dílo - klip, reklama, film) na CD/DVD nosiči.

Při zahájení vlastního ověřování uchazeč obdrží od autorizované osoby námět, scénář, režijní explikaci, charakteristiky hlavních postav a producentský záměr. Formát výsledné práce bude barevná nebo kolorovaná kresba, nebo malba v elektronickém formátu .jpg, .tif v rozlišení 300 dpi velikosti A4, která bude následně vytištěna. Rozsah výsledné práce: 4 výkresy - charaktery, 3 výkresy - pozadí, 3 výkresy - situace, 1 výkres - rekvizity.

Na základě zadaných kritérií vypracujte následující kompetence.
Kompetence - Orientace v technologických postupech výroby a profesích animovaného filmu:
b) Uchazeč o zkoušku vysvětlí možnost aplikace vlastního výtvarného stylu a jeho využití pro alespoň tři různé technologie animovaného filmu. Technologie určí autorizovaná osoba.

Kompetence - Tvorba výtvarných podkladů pro výrobu animovaného filmu:
a) Uchazeč o zkoušku vytvoří návrhy dvou postav (nakreslit skicy ve 2D) dle libovolně zvoleného výtvarného stylu. Každá postava bude vytvořena (nakreslena) ze tří pohledů – zepředu, z boku, zezadu, a dále budou postavy naskicovány s jejich výrazy a emocemi (smutek, smích, strach, dojetí, údiv, pláč). Vše nakreslete ručně nebo pomocí grafického tabletu.
d) Uchazeč o zkoušku odprezentuje výtvarné návrhy postav (každá postava minimálně 2 výkresy: jeden výkres pohledy zepředu, z boku, zezadu, jeden emoce), prostředí (tři výkresy), situací (tři výkresy) a rekvizit (jeden výkres)

1. den zkoušky si uchazeč převezme zadání a zároveň bude ověřována kompetence č. 1. Orientace v technologických postupech výroby a profese animovaného filmu.
2. den budou ověřovány všechny zbývající kompetence.

Při hodnocení práce uchazeče je kladen důraz zejména na:

- dodržení režijního a producentského záměru
- schopnost tvořivě rozvinout původní zadání
- úroveň prezentace práce.

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.
Mgr. A. Galina Miklínová (výtvarnice, režisérka animovaného filmu, ilustrátorka)
ak. mal. Luděk Bárta, BZP
MgA. Barbora Dlouhá, OSVČ