3D charakterový animátor / charakterová animátorka (kód: 82-022-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 technických postupech a profesi výroby 3D animace	5
Orientace v normách a technologických postupech výroby 3D animace s využitím techniky	5
Výroba layoutu, animační příprava pro 3D animaci	5
Výroba klíčových póz 3D animace	5
Finalizace 3D animace	5

Platnost standardu

Standard je platný od: 21.10.2022

Kritéria a způsoby hodnocení

Orientace v technických postupech a profesi výroby 3D animace

Kritéria hodnocení	Způsoby ověření
a) Vysvětlit funkce a kompetence jednotlivých členů týmu ve studiu 3D animovaného filmu	Ústní ověření
b) Popsat a vysvětlit výrobu 3D animovaného filmu	Ústní ověření

Je třeba splnit obě kritéria.

Orientace v normách a technologických postupech výroby 3D animace s využitím techniky

Kritéria hodnocení	Způsoby ověření
a) Převzít, nastudovat a otestovat podklady pro vytvoření layoutu, analyzovat obrazový scénář (toryboard).	Praktické předvedení a ústní ověření
b) Zvolit vhodné nastavení projektu ve vybraném 3D programu pro práci - použít adresářovou strukturu projektu pro jednotlivé soubory scény	Praktické předvedení
c) Provést v příslušném animačním programu základní pózy, časování a kompozici do kamery podle zadání	Praktické předvedení
d) Zkontrolovat funkčnost všech animovaných a vizuálních objektů, zvukových stop, nutných k realizaci zadání	Praktické předvedení a ústní ověření
e) Zvolit správné pojmenování a ukládání scén, objektů, textur, výstupů	Praktické předvedení
f) Zkompletovat layouty jednotlivých záběrů do video souboru a uložit verzi pro další zpracování	Praktické předvedení

Je třeba splnit všechna kritéria.

Výroba layoutu, animační příprava pro 3D animaci

Kritéria hodnocení	Způsoby ověření
a) Zpracovat technický scénář	Vypracování zadané práce
b) Vytvořit animaci postavy pro video formát	Vypracování zadané práce
c) Prezentovat technická scénář a animaci postavy pro video formát	Ústní obhajoba přinesené práce
d) Nastavit program dle zadaných kritérií - velikost výstupního formátu, délky záběru, kamery, zvukové stopy, FPS	Praktické předvedení
e) Zpracovat tři zadané záběry o maximální délce 200 oken (frames)	Praktické předvedení
f) Provést v příslušném animačním programu základní pózy, časování a kompozici do kamery podle zadání	Praktické předvedení
g) Navrhnout a vhodnou formou odprezentovat (skica, video) pohybové řešení záběrů na základě obrazového scénáře	Praktické předvedení
h) Zkompletovat layouty jednotlivých záběrů do video souboru a uložit nové verze pro další zpracování	Praktické předvedení

Je třeba splnit všechna kritéria.

Výroba klíčových póz 3D animace

Kritéria hodnocení	Způsoby ověření
a) Zpracovat tři záběry dle zhotoveného layoutu do hlavních póz (key poses) a zvolit vhodnou metodu tvorby póz v čase (od pózy k póze/Pose-to-Pose, přímo vpřed/Straight Ahead nebo kombinací) na základě charakteru záběru a odůvodnit takové řešení	Praktické předvedení a ústní ověření
b) Zpracovat hrubou animaci především s využitím principů předjímání (anticipation), scéna (staging), časování (timing), dotah a překryv pohybu (follow through/overlapping), náběh, doběh (slow in-out), nadsázka (exaggaration), charisma (appeal)	Praktické předvedení
c) Zkompletovat hrubou animaci (blocking) jednotlivých záběrů do video souboru a uložit verzi pro další zpracování	Praktické předvedení

Je třeba splnit všechna kritéria.

Finalizace 3D animace

Kritéria hodnocení	Způsoby ověření
a) Zpracovat tři záběry dle hrubé animace (blocking) do plynulé fáze pohybu (spline, polish) a přidat do záběru detaily a kvalitativní elementy v kontextu základních principů zploštění, natahování (squash and stretch), pohyb v křivce (arcs), sekundární animace (secondary action)	Praktické předvedení
b) Zkontrolovat a vyčistit animační křivky v křivkovém editoru (graph, curve editor) a vytvořit archiv projektu (komprimovaný soubor s veškerým obsahem práce)	Praktické předvedení
c) Zkompletovat finální podobu tří záběrů do jednoho videosouboru a odezvdat kompletní výstupy animací dle zadaných kritérií k posouzení (reference, layout, blocking, polish) s archivem projektu	Praktické předvedení

Je třeba splnit všechna kritéria.

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.

Autorizovaná osoba, resp. autorizovaný zástupce autorizované osoby, je oprávněna předčasně ukončit zkoušku, pokud vyhodnotí, že v důsledku činnosti uchazeče bezprostředně došlo k ohrožení nebo bezprostředně hrozí nebezpečí ohrožení zdraví, života a majetku či životního prostředí. Zdůvodnění předčasného ukončení zkoušky uvede autorizovaná osoba do záznamu o průběhu a výsledku zkoušky. Uchazeč může ukončit zkoušku kdykoliv v jejím průběhu, a to na vlastní žádost.

Zdravotní způsobilost pro vykonání zkoušky není vyžadována.

Minimálně 14 dnů před zahájením vlastního ověřování uchazeč obdrží od autorizované osoby technický scénář v rozsahu 3 záběrů celkové délky jednoho záběru od 7 do 10 vteřin s tématem animace jednoho charakteru (figura), popis charakteristiky figury, voiceover (zvukový záznam a jeho výpis), popis filmového stylu animace, námět na charakterovou animaci s jednou figurou a animovatelný model figury v adresářové struktuře projektu.

Pro splnění kompetencí **Výroba layoutu, animační příprava pro 3D animaci** uchazeč před zahájením zkoušky samostatně doma vytvoří animaci postavy pro video formát a odprezentuje ho před zkušební komisí, dále nastaví program dle zadaných kritérií, zpracuje tři záběry dle zadání a nastaví základní pózy jednoho charakteru (figury), rozvrhne a zhotoví layouty (dispozice) jednotlivých záběrů do video souboru.

Pro splnění vlastního ověřování domácí práce uchazeč odprezentuje autorizovné osobě technický scénář a tvorbu animace postavy pro video formát.

Pro splnění kompetencí **Výroba klíčových póz 3D animace** uchazeč zpracuje tři záběry dle zhotovených layoutů a zkompletuje hrubou animaci.

Pro splnění kompetencí **Finalizace 3D animace** uchazeč zpracuje tři záběry dle hrubé animace do plynulé fáze pohybu, přidá do záběru detaily a zkontroluje a vyčistí animační křivky. Všechny tři záběry zkompletuje do jednoho video souboru.

Při hodnocení práce uchazeče je kladen důraz zejména na:
- dodržení technického scénáře dle zadání,
- dodržení stylu, charakteru a kvality animace.

Výsledné hodnocení

Zkoušející hodnotí uchazeče zvlášť pro každou kompetenci a výsledek zapisuje do záznamu o průběhu a výsledku zkoušky. Výsledné hodnocení pro danou kompetenci musí znít „splnil“ nebo „nesplnil“ v závislosti na stanovení závaznosti, resp. nezávaznosti jednotlivých kritérií u každé kompetence. Výsledné hodnocení zkoušky zní buď „vyhověl“, pokud uchazeč splnil všechny kompetence, nebo „nevyhověl“, pokud uchazeč některou kompetenci nesplnil. Při hodnocení „nevyhověl“ uvádí zkoušející vždy zdůvodnění, které uchazeč svým podpisem bere na vědomí.

Počet zkoušejících

Zkouška probíhá před zkušební komisí složenou ze 2 členů, kteří jsou autorizovanými fyzickými osobami s autorizací pro příslušnou profesní kvalifikaci nebo autorizovanými zástupci autorizované podnikající fyzické nebo právnické osoby s autorizací pro příslušnou profesní kvalifikaci.

Požadavky na odbornou způsobilost autorizované osoby, resp. autorizovaného zástupce autorizované osoby

Autorizovaná osoba, resp. autorizovaný zástupce autorizované osoby musí splňovat alespoň jednu z následujících variant požadavků:

a) Vyšší odborné vzdělání a alespoň 5 let odborné praxe v herním průmyslu v oblasti 3D charakterové animace.
b) Vysokoškolské vzdělání nejméně bakalářského studijního programu a alespoň 5 let odborné praxe v herním průmyslu v oblasti 3D charakterové animace.

Žadatel o udělení autorizace prokazuje splnění požadavků na odbornou způsobilost autorizujícímu orgánu, a to předložením dokladu nebo dokladů o získání odborné způsobilosti v souladu s hodnoticím standardem této profesní kvalifikace, nebo takovým postupem, který je v souladu s požadavky uvedenými v hodnoticím standardu této profesní kvalifikace autorizujícím orgánem stanoven.

Žádost o udělení autorizace naleznete na internetových stránkách autorizujícího orgánu: Ministerstvo kultury, www.mkcr.cz

Nezbytné materiální a technické předpoklady pro provedení zkoušky

- počítačové pracoviště vybavené počítačem se softwarovým vybavením pro 3D animaci
- záznamové zařízení (kamera, fotoaparát s možností videa)
- zrcátko, tužka, papír

K žádosti o udělení autorizace žadatel přiloží seznam materiálně-technického vybavení dokládající soulad s požadavky uvedenými v hodnoticím standardu pro účely zkoušky. Zajištění vhodných prostor pro provádění zkoušky prokazuje žadatel odpovídajícím dokladem (např. výpis z katastru nemovitostí, nájemní smlouva, dohoda) umožňujícím jejich užívání po dobu platnosti autorizace.

Doba přípravy na zkoušku

Uchazeč má nárok na celkovou dobu přípravy na zkoušku v trvání 30 minut. Do doby přípravy na zkoušku se nezapočítává doba na seznámení uchazeče s pracovištěm a s požadavky BOZP a PO.

Doba pro vykonání zkoušky

Celková doba trvání vlastní zkoušky jednoho uchazeče (bez času na přestávky a na přípravu) je 10 až 12 hodin (hodinou se rozumí 60 minut). Zkouška může být rozložena do více dnů.

Autoři standardu

Autoři hodnoticího standardu

Hodnoticí 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:
Alkay Animation Prague, s. r. o.
Bohemian Multimedia, spol. s r. o.
Pavel Hruboš, OSVČ
ANOMALIA, z. s.