Kompozitor/kompozitorka obrazu audiovizuálního díla (kód: 82-045-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
Provedení základní 2D kompozice	5
Provedení pokročilé 2D kompozice s importovanými 3D objekty a animací	5
Orientace v kompozici v prostoru XYZ	5
Orientace v kompozici stereoskopické scény	5
Orientace v barevných RGB prostorech s ohledem na typy kamerových záznamů, import grafických podkladů a výpočet a import 3D scén	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), 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:

1) profesní životopis,
2) showreel (ukázka prací v rozsahu cca 2 min), breakdown (ukázka postupu výroby) alespoň jedné práce na CD/DVD nosiči.

Před zahájením vlastního ověřování obdrží uchazeč zadání pro vykonávání zkoušky podle tohoto standardu, jenž má následující obsah a strukturu:

- zadání záběru v podobě jdnoduchého storyboardového obrázku se slovním popisem,
- videomateriál v podobě sekvence jednotlivých snímků složený z:

- záběr natáčený na green/blue screen,
- záběr pozadí s jemným pohybem kamery, do kterého se bude integrovat předchozí záběr, zároveň je zde nutnost retušování,
- dodatečné točené elementy, které je potřeba zaintegorvat do scény (mraky, kouře atd.),

- digitální dokreslovačka v podobě bitmapové grafiky, kterou je potřeba zaintegrovat do natočeného záběru,
- 3D objekt v podobě renderu (sekvence bitmapové grafiky):

- současné všechny nutné vrstvy potřebné ke korektnímu zapuštění (shadow pass, ambient occlusion pass, depth pass, motion vector pass atd.),
- zjednodušený model ve formátu, jenž umožňuje import do kompozičního software,

- grafické elementy v podobě bitmapové grafiky, které je případně nutné integrovat do výsledné kompozice (loga, titulky atd.).

Výstupem praktické zkoušky bude kompozice na daném pozadí, které bude zároveň sloužit jako etalon pro barevné korekce. Pozadí bude ideálně v kamerovém švenku, případně nájezdu (odjezdu) kamery. Rozlišení kompozice bude standardní HD 1920 x 1080 bodů, 25 snímků za sekundu, délka do 10 sekund. Nad pozadím bude vrstva s objektem na modrém nebo zeleném klíčovacím pozadí, ideálně s nechtěnými objekty, které však nezasahují do požadovaného základního objektu. Pomocí klíčování, masek, změny velikosti, pozice, rotace a barevných úprav bude tento objekt zasazen do pozadí. Dále bude tento objekt pomocí trackingu (sledování pohybu) připraven tak, aby po kompozici v pohybu působil jako součást daného pozadí. Pokud bude potřeba, je možno využít hloubku ostrosti kamery, korekci deformace objektivu, pohybovou neostrost, případně další techniky nutné k úspěšnému zakomponování objektu do pozadí. Dalším objektem na scéně v kompozici bude importovaný 3D objekt včetně dodané textury a normálové mapy, který bude pomocí světelných zdrojů nasvícen, barevně zkorigován a opět pomocí trackingu umístěn do pozadí. Součástí kompozice bude u všech těchto vrstev dodání šumu, filmového zrna, případně dalších vad materiálu tak, aby celková kompozice působila ve výsledku kompaktním dojmem. V případě nekvalitního materiálu lze samozřejmě naopak využít možnosti zkvalitnění materiálu pomocí odšumění, doostření atp. Další vrstvu budou tvořit titulky dle požadavků zkoušejícího. Titulky budou animované pomocí alespoň dvou pozic klíčových snímků, budou obsahovat stín a budou do kompozice umístěny s ohledem na vkusnost a ochranné zóny televizního vysílání. Výsledným formátem bude soubor.mov o standardním HD rozlišení 1920 x 1080 bodů, 25 snímků za sekundu, využit bude vhodný kvalitní ztrátový kodek (Apple ProRes 422 HQ, mpeg4, h264 x 264 aj.).

Při hodnocení práce uchazeče je kladen důraz zejména na:

- technické zpracování kompozice, tedy na kvalitu klíčování, barevné sladění nových vrstev s pozadím a světelný soulad,
- kvalitu výsledné kompozice, která musí být v souladu s požadavky zkoušejícího,
- postup vzniku kompozice.

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.
Michal Mocňák (R.U.R.)
Petr Stárek (Spoon)