Podpůrný technolog / podpůrná technoložka výrobní infrastruktury audiovizuální tvorby (kód: 18-023-M)

Autorizující orgán: Ministerstvo kultury
Skupina oborů: Informatické obory (kód: 18)
Týká se povolání:
Kvalifikační úroveň NSK - EQF: 4

Odborná způsobilost

Název	Úroveň
Orientace v technologických postupech audiovizuální produkce a kontrola datových podkladů	4
Návrh řešení technologického postupu projektu audiovizuální produkce	4
Vývoj produkčních nástrojů	4
Integrace a správa zdrojového kódu a dokumentace	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.

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

- profesní životopis

Autorizovaná osoba připraví ke zkoušce tři úkoly. Uchazeč si před započetím zkoušky vybere jeden z úkolů, podle kterého budou ověřovány kompetence.

ÚKOLY:
• Přenos digitálních dat kamery ze souboru do 3D aplikace a poté export do 2D.
- uchazeč obdrží soubor obsahující vytrackovanou kameru ve formátu fbx nebo abc, poziční lokátory a proxy model ve formátu abc. Úkolem bude programově naimportovat data, zkontrolovat jejich konzistenci a případné chyby odfiltrovat. Dále pak programově vyexportovat všechny komponenty, které měl na vstupu tak, aby je byl schopen použít ve 2D aplikaci.

• Přenos mocap (motion capture) dat na rig (digitální loutku).
- uchazeč obdrží produkčně používaný rig (digitální loutku) ve formátu Maya (mb nebo ma, fbx) a mocap (motion capture) data ve formátu fbx. Úkolem je zpracovat data a programově je přenést na rig, spárovat názvy vstupního a výstupního rigu. Výsledkem bude animovatelný produkční rig.

• Složení scény z předložených datových vstupů.
- uchazeč dostane soubory obsahující geometrie (formát abc), kamery (formát abc) a světla (formát JSON). U světel bude záměrně použit formát JSON obsahující standardní atributy CG světel, takže součástí úkolu bude tento soubor použít a data přenést na vytvořená světla. Opět platí, že nesmí používat vestavěnou funkcni pro import, která většinu poskytnutých formátů umí zpracovat přímo, ale záměrem je úkol řešit programově. Výsledkem bude prezentace kompletní scény.

Zadání bude ve všech třech případech obsahovat datové soubory, které uchazeč musí svým skriptem zpracovat a nahrát do 3D software. Cílem není používat standardní import, ale naopak použít vytvořený nástroj, který data podle charakteru vhodně zpracuje a naimportuje.

KOMPETENCE
Orientace v technologických postupech audiovizuální produkce a kontrola datových podkladů
Pro komplexní ověření znalostí a dovedností této kompetence autorizovaná osoba předá uchazeči zadání zkoušky v podobě digitálních dat na flash disku. Uchazeč si vybere jeden ze tří úkolů.

Návrh řešení technologického postupu projektu audiovizuální produkce a **Vývoj produkčních nástrojů** a **Integrace a správa zdrojového kódu a dokumentace**
Pro komplexní ověření znalostí a dovedností těchto hodnoticích standardů autorizovaná osoba zadá uchazeči úkol ke zkoušce:
Reklama v časové délce 30 s zahrnující 3D charakterovou animaci, reálné prostředí, vizuální efekty (vfx) - simulace ohně, vody, chlupy, export kamery do 2D aplikace.

Uchazeč u kompetencí **Návrh řešení technologického postupu projektu audiovizuální produkce** a **Vývoj produkčních nástrojů** navrhne řešení, na kterém bude posuzován způsob zpracování dat a efektivnost řešení a funkčnost kódu. Výsledkem je vždy prezentace výsledné scény/skriptu (počítačový kód).

U kompetence **Integrace a správa zdrojového kódu a dokumentace** uchazeč prokáže znalost orientace v existujících repositářích, znalost práce s repositářem ke splnění úkolu, správnost obsah a srozumitelnost dokumentace.

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.
Kredenc s. r. o.
Universal Production Partners, a. s.
Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně