



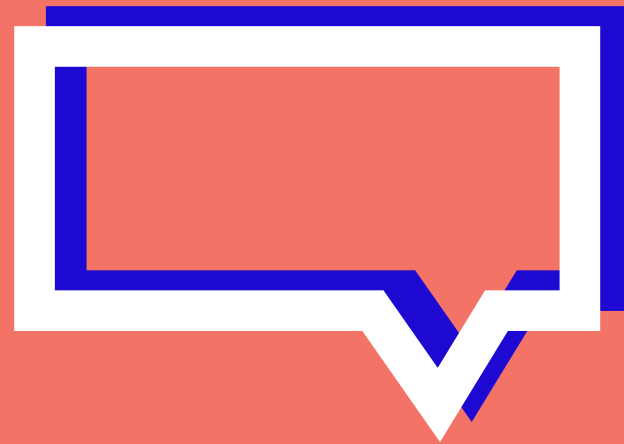
umění z kopce

absolventské práce studentů creative hill college

CREATIVE HILL COLLEGE
umění z kopce
sborník absolventských prací studentů creative hill college

CREATIVE HILL COLLEGE, 2020

grafická úprava Babora Ilčíková
tisk AIP, spol. s r.o.



CHC

Obsah

o škole

Obory

hry a multimediální aplikace
mediální tvorba
multimédia a design

Práce a absolventi 16-17

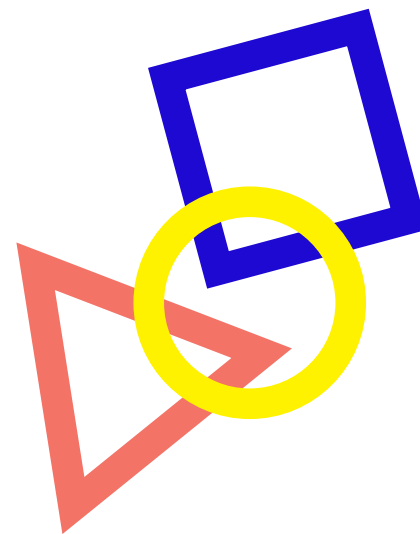
hry a multimediální aplikace
mediální tvorba
multimédia a design

Práce a absolventi 17-18

hry a multimediální aplikace
mediální tvorba
multimédia a design

Práce a absolventi 18-19

hry a multimediální aplikace
mediální tvorba
multimédia a design





„Kreativita potřebuje znalosti, aby byla schopna fungovat co nejlépe.“

Massimo Vignelli

italský designér nábytku, obalů, showroomů, ...

Tato myšlenka zcela souzní s mým pohledem na kreativitu. Věřím, že určitý podíl tvořivosti a invence má v sobě každý z nás. Při rozvoji kreativity a talentu na umělecké škole vedou učitelé „pomyslný boj“ s žáky právě v názorové oblasti „Nechte mne být kreativním (nemluvte mi do mých představ, myšlenek, postupů)!“ a učitelovým cílem je spojit tvořivost s potřebnou znalostí daného oboru.

Někdy je to boj nelehký a přináší rozladění na obou stranách. Ale to, co je na začátku možná bojem, se postupně stává společnou cestou hledání a vyvážení volnosti invence a využití správných postupů.

Konečné výtvořry jsou tedy společným výsledkem kreativity žáka a vedení pedagoga. V této publikaci je jen zlomek toho, co žáci během školních let vytvořili. Brožura vychází

v době, kdy na umění a tvorbu není prvořadě směřována pozornost lidí. Ale právě v časech, které jsou pro lidi náročné, je důležité si připomenout, že kreativita si svou cestu nachází za všech podmínek.

Snad prohlížením této krátké upomínky prací našich žáků na chvíli přenesete svou pozornost jiným směrem a budete se společně s námi těšit z jejich výsledků.

Přeji vám příjemné listování.

Martina Růžičková
ředitelka školy

hry a multimediální aplikace

Informační technologie hýbou světem. Každý den v tomto oboru vznikají nové produkty, modernizují se vývojové nástroje a objevují se revoluční vědecké poznatky, díky nimž se tento obor neustále rozvíjí. Potkáváme se s ním doslova na každém rohu – mobilní telefony, počítače, tablety, domácí spotřebiče, automobilový průmysl, energetický průmysl, obchodování atd. Ve všech těchto odvětvích je vysoká poptávka po kvalitních aplikacích, které budou spolehlivě plnit svůj účel. Nejde však jen o aplikace. Současný herní průmysl rovněž vyžaduje zkušené programátory, jinak by nemohly vznikat kvalitní herní tituly. Zájem o programátory, ať už v oblasti her či aplikací, je

stále vyšší, než dokáží pokrýt absolventi technických škol.

Žák zaměření Vývoj počítačových her a multimediálních aplikací se seznámí s technologiemi, jejichž výběr je odvozen z aktuálního stavu poptávky IT firem. Systém výuky je nastaven tak, aby si žák jednotlivé technologie osvojil do té míry, že je bude schopen samostatně a plnohodnotně v praxi používat.

Studijní plán oboru obsahuje jak nutné základy oboru IT, tak i současné pokročilé technologie využívané pro vývoj her, desktopových, webových či mobilních aplikací.

Mezi základní dovednosti, kte-

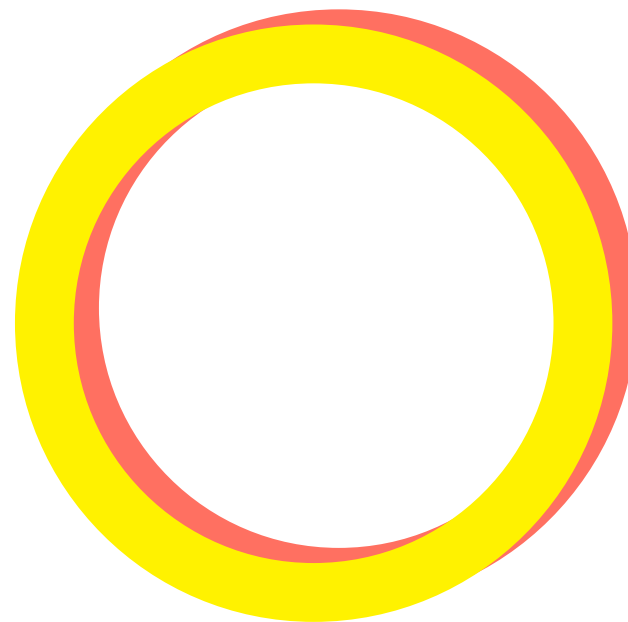
ré se žák během studia naučí, patří např. schopnost porozumět a vytvářet vlastní algoritmy, tvorba webových stránek pomocí HTML 5 a CSS 3, orientace v hardwarovém a softwarovém vybavení počítače a v neposlední řadě i základní znalost počítačových sítí. Pro tvorbu složitějších a náročnějších projektů je však nutné znát i jiné technologie. Proto se žák v průběhu studia seznámí s možnostmi oživení webových stránek pomocí programovacích jazyků Javascript a PHP. S tím souvisí i znalost aktuálních možností ukládání dat pomocí databázových systémů, které jsou rovněž součástí studijního plánu; konkrétně v současnosti ještě stále nejvíce využívaný

jazyk SQL a jeho aktuálně největší konkurent: mongoDB. Vývoj desktopových aplikací je vyučován v jazycích Java a C++. Vývoj mobilních aplikací je pak zaměřen na operační systém Android. Významným zpestřením oboru je výuka programování 2D a 3D počítačových her ve vývojovém prostředí Unity, v němž je vytvořena řada současných herních hitů, jako je např. Hearthstone: Heroes of Warcraft, Cities: Skyline nebo Angry Birds. Vývoj her je doplněn i vývojem pro virtuální realitu, kde si žáci mohou funkčnost svých programů ihned ověřit na školním zařízení pro VR.

Kromě oborových předmětů získá žák výtvarnou přípravu, základy umělecké a průmyslové fotografie. Seznámí se s dějinami výtvarné kultury, marketingem a teorií reklamy. Pronikne rovněž do tajů robotiky. Má také možnost vyzkoušet si práci v týmu, a to buď s dalšími vývojáři, nebo v rámci mezioborové spolupráce se žáky zaměření Multimedia a digitální design a Mediální tvorba.

Příklady oborových předmětů:

- ateliér multimediálních aplikací,
- programovací jazyk Javascript,
- databázové systémy a programování v MySQL,
- ateliér počítačových her,
- internet, elektronická komunikace a sociální sítě,
- ateliér mobilních aplikací,
- programování v C++.



mediální tvorba



Média hýbou dnešní společností. A právě ti, kteří se zajímají o film, reklamu, videoklipy, jsou technicky zruční a mají rádi týmovou práci, mohou do světa médií zasáhnout.

Výuka v zaměření Mediální tvorba připraví žáka teoreticky i prakticky na běžnou praxi v oblasti televizní, filmové a reklamní tvorby. V průběhu studia získávají žáci znalosti a dovednosti ve všech hlavních oblastech tvorby audiovizuálních děl: produkci, režii, scenáristice, kameře, střihu a zvuku.

Žáci zaměření Mediální tvorba jsou tvůrčí osobnosti, a právě tak s nimi pracujeme ve výuce. Vzdělávají se nejen v teorii a technologii oboru, ale pro rozvoj umělecké osobnosti je nezbytná znalost fil-

mové historie od vzniku kinematografie po současný film, dějin výtvarné kultury, mediální produkce, marketingové komunikace a podstatný je i všeobecný technologický přehled. Absolvent zaměření Mediální tvorba je připravený k vysok školskému studiu v daném oboru a zároveň je ihned uplatnitelný v praxi zejména v asistentských štábových profesích, ale i jako samostatný tvůrce krátkých audiovizuálních děl.

Během čtyř let si každý žák projde všemi profesemi a osvojí si základní tvůrčí principy výroby animace, reportáže, hraného filmu, sekvenčně snímaného pořadu, dokumentárního filmu, reklamy a produktového videa. Teoretické znalosti uplatňují v praktických

cvičeních v ateliérové výuce při práci ve štábech i při samostatných cvičeních, při kterých využívají zázemí filmového ateliéru a bohatého moderního technologického vybavení školy. Žáci jsou vzděláváni a vedeni pedagogy, kteří jsou aktivně zapojeni do praxe. Součástí výuky jsou přednášky špičkových odborníků a praktické workshopy doplňující běžný rámec výuky (například workshop práce s hercem, triková tvorba apod.).

Praktická výuka je spojena s praxí, žáci mají bohaté možnosti vyzkoušet si, jak obstojí na trhu práce při zakázkové výrobě audiovizuálních děl pro reálné klienty. Znalosti z výuky mohou využít i při natáčení skutečných hraných filmů, např. nového snímku Boh-

dana Slámy Krajina ve stínu nebo pohádky Petra Kubíka Princezna zakletá v čase. Pracují i na svých osobních projektech, žák 3. ročníku získal v soutěži Zlín Film Festivalu grant na natočení vlastního filmu.

Příklady oborových předmětů:

- ateliér fotografie,
- zvuk audiovizuálního díla,
- střih audiovizuálního díla,
- ateliér výroby: film, reklama, videoklip,
- kamera audiovizuálního díla,
- základy produkce a producentství,
- triková tvorba,
- režie a scenáristika.

multimédia a digitální design

Obory grafika a digitální design zažívají v současnosti prudký nárůst zájmu. Jak roste počet marketingových firem, roste i poptávka po absolventech těchto oborů.

Zaměření Multimédia a digitální design je více koncipováno pro výtvarně nadané žáky, kteří při studiu mohou uplatnit svůj vkus a talent. Žák vyhledává a využívá různé inspirační zdroje, výtvarné a výrazové možnosti dnešní techniky, inovativní software. Naučí se činnosti související s multimediální tvorbou webdesignu, 2D a 3D grafiky, propagační grafiky. Svou tvůrčí činnost může věnovat concept artu a animačním technikám při výrobě filmu, počítačových her,

počítačové animace, trikové tvorby či reklamních spotů. Během studia se rovněž seznámí s problematikou umělecké a reklamní fotografie.

Absolvent oboru Multimédia a grafický design získá dovednosti při produkci výtvarné multimediální tvorby, animované prostorové reality, propagačních tiskových materiálů a multimediálních prezentací. Budoucí uplatnění na trhu práce je pro tyto maturanty velice široké, nabízí jim šanci zaměstnání v reklamních a komunikačních agenturách, reklamních odděleních obchodních a průmyslových společností, designových studiích. Dále v sektoru průmyslového

video, ve výstavnictví a expoziční činnosti. Rovněž v oblasti výroby animované filmové tvorby nebo softwarových studií zabývajících se vývojem počítačových her a grafiky do mobilních aplikací.

Žák maturitního ročníku může svou práci prezentovat například 3D projektem, designem počítačové hry, návrhem vizuálního stylu instituce nebo vlastní značky, výstupem tradičních výtvarných prostorových nebo plošných technik.

V mezinárodních soutěžích zaměřených na grafiku, jako jsou Mladý obal (Model Young Package), TA-PE-TY apod., naši žáci díky kvalitní přípravě z odborných

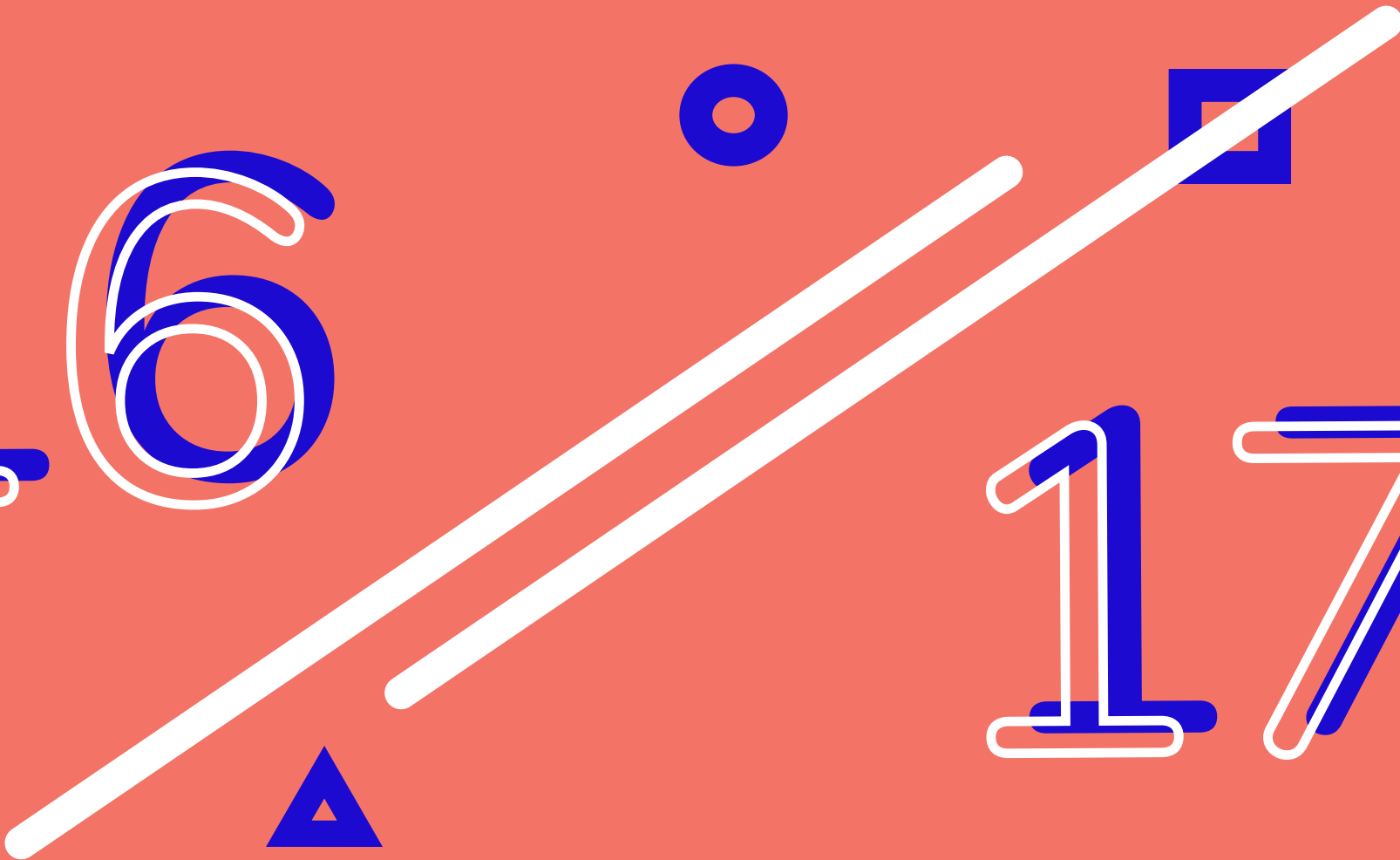
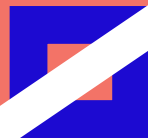
předmětů pravidelně obsazují přední místa.

Příklady oborových předmětů:

- ateliér multimediální 3D tvorby,
- ateliér multimediální 2D tvorby,
- animace,
- výtvarná příprava,
- dějiny výtvarné kultury,
- internet, elektronická komunikace a sociální sítě,
- teorie umění a analýza uměleckých děl,
- ateliér fotografie,
- písmo.



16



17

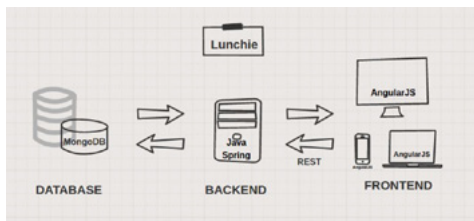
hry a multimediální aplikace

Absolventi

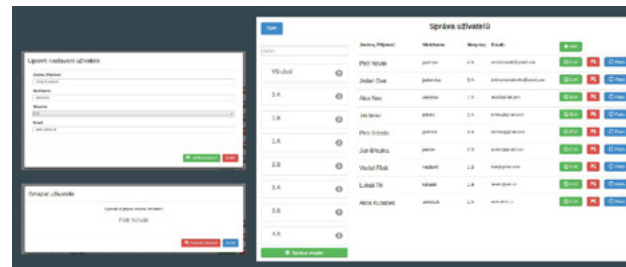
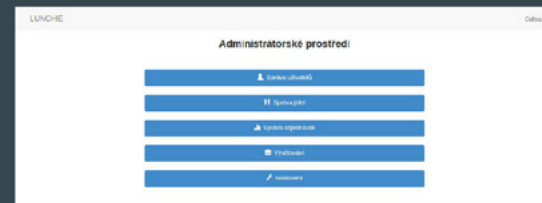
Navrátil Michal, Ondryáš Erik, Lagová Terézia, Kroupová Marie

Michal Navrátil – Lunchie

Cílem maturitní práce je poskytnout komplexní řešení problému, který usnadní a zefektivní objednání obědů jak strážníkovi, tak správci. Jde o objednávkový systém, který umožňuje objednat obědy na týden dopředu. Správci je umožněno spravovat uživatele, skupiny, jídelní menu, objednávky a vyúčtování. Uživatel si objednává obědy v okně prohlížeče s intuitivním a přívětivým rozhraním.



Administrátorské prostředí



Uživatelské prostředí - vyúčtování



mediální tvorba

Absolventi

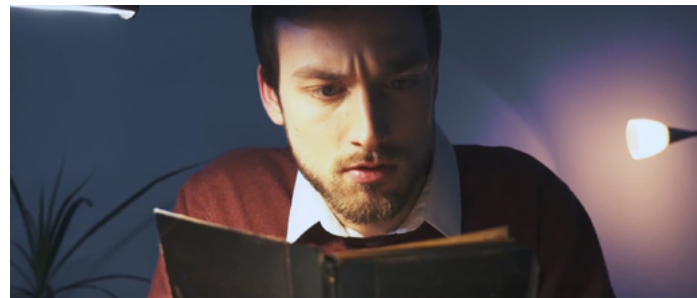
**Dostálek Marek, Jakšová Kristýna, Jakubová Adéla, Omelka David,
Rohlík Jan, Špalková Pavlína, Trněný Filip**

Amni

hraný film, 2017, 26 minut

režie: Filip Trněný, scénář: Adéla Jakubová
kamera: Jan Rohlík, střih: Marek Dostálek
produkce: Kristýna Jakšová, Pavlína Špalková
kostýmy: David Omelka

Předlohou absolventského filmu AMNI je pověst o Romulovi a Removi. Martin a Marek jsou bratři s rozdílným pohledem na svět. Po smrti nevlastní matky se vztahy mezi bratry vyostřují, zejména když Martin začne pátrat v utajované rodinné minulosti po informacích, které před ním Marek úzkostlivě tají.



multimédia a digitální design



Absolventi

**Faronová Denisa, Krčmářová Iveta, Mozgová Ivana, Sítník Matěj,
Tomeček Jakub**

Denisa Faronová – Water Blue – příšerka z potrubí

Po vytvoření postavy, model sheetu (rozkreslení postavy ze všech úhlů), včetně studií charakteru jsem postavu modelovala v programu Cinema 4D. Pro můj příběh bylo potřeba nejdříve vymodelovat samotnou postavičku, poté prostředí a rozanimovat charakter. Děj samotného strašení se odehrává na školní chodbě Creative Hill College v umyvadle, tato postava má dva druhy strašení.



Ivana Mozgová – Ophnir Eskildson – Norská příšerka

Absolventský projekt nese název Monsters CHC aneb „Na Creative Hill straší“. Za účelem tohoto projektu je vyzkoušet si produkční pipeline, stejně jako se tak děje v profesionálních studiích. Výsledkem je ztvárnění charakterové animace, která je převzata z animovaného filmu Monsters University, kde si příšerky trénují strašící pózy. Tato příšerka se jmenuje Ophnir, je to samec, je svým zjevem kříženec ještěra a dráčka, pocházející ze severních krajín, z Norska.



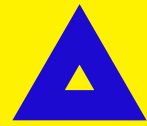
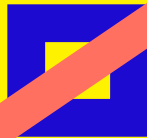
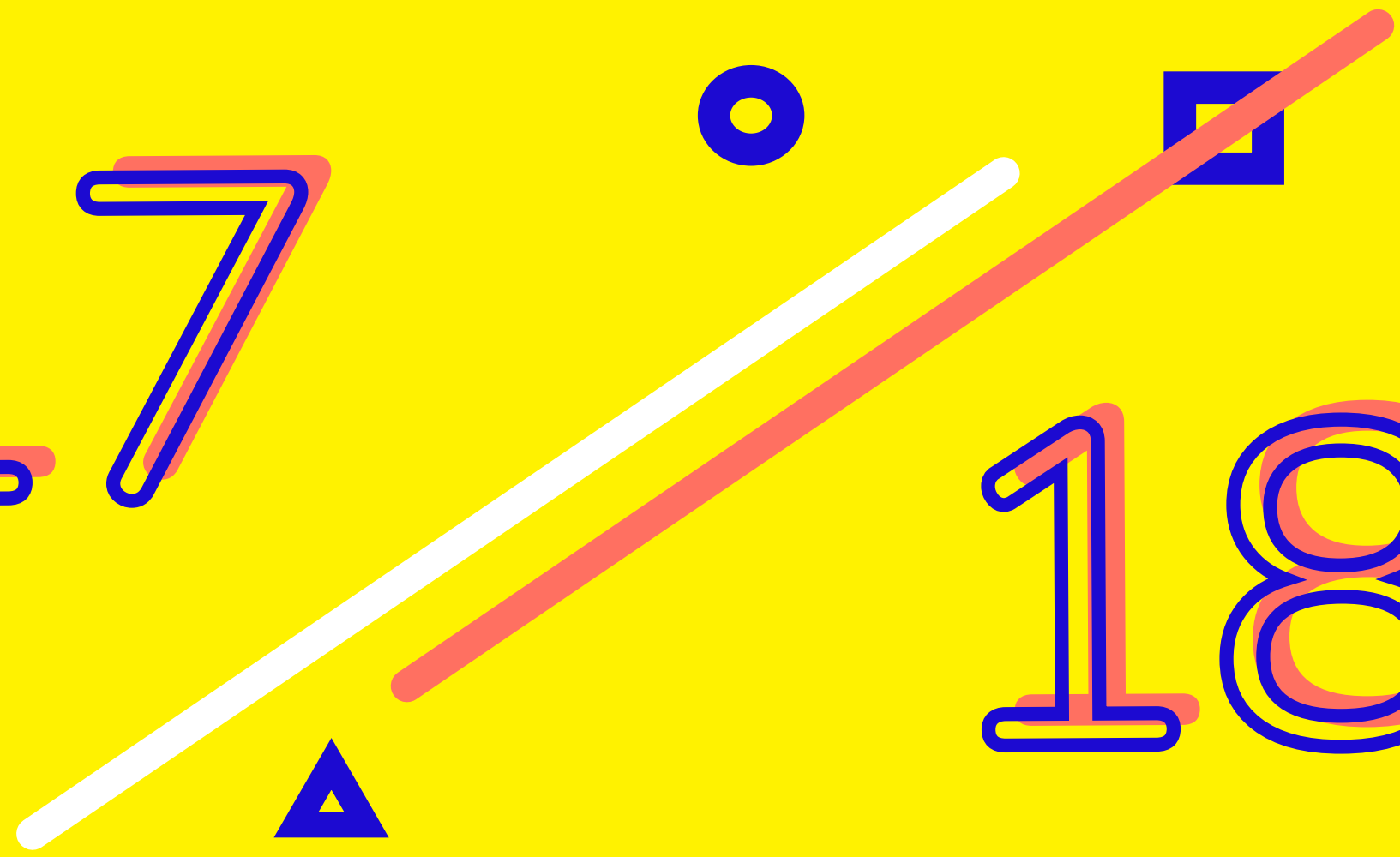
Iveta Krčmářová – Hummy – kolibřice s netopýřími předky

Pro svůj charakter jsem vytvořila postavu kolibřice s „chocholkou“ na hlavě, která je jejím charakteristickým znakem, a pojmenovala ji Hummy, odvozeno od anglického slova hummingbird – kolibřík. A proč vlastně kolibřice? Tento malý ptáček má pro mě zvláštní význam, neboť je svým zjevem i chováním jakýmsi symbolem svobody a nekonečnosti.



17

18



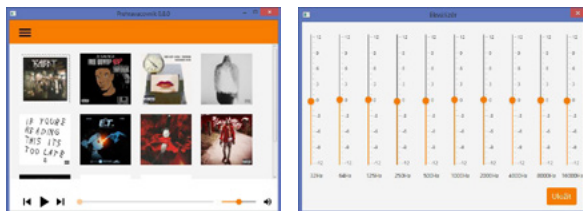
hry a multimediální aplikace

Absolventi

Bernátek Michal, Cigánik Marek, Dufková Veronika, Horák Jiří, Janča Marian, Januška Dominik, Kostka Jaromír, Kulíšek Filip, Mořkovský Samuel, Sladkovský Matěj, Šerý Martin, Valášek Lukáš

Filip Kulíšek – Multiplatformní hudební přehrávač

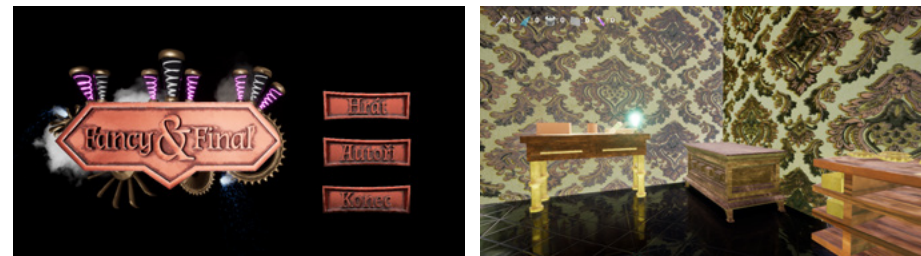
Cílem maturitního projektu bylo vytvořit hudební přehrávač s grafickým rozhraním, který by umožňoval import hudební kolekce jednoduchým vybráním složky, vytváření vlastních playlistů a obsahoval by další rozšiřující funkce vhodné pro hudební přehrávač. Výsledná aplikace byla vytvořena v programovacím jazyce Java (verze 10), přičemž pro grafický vzhled byl použit Material Design.



Marek Cigánik – Fancy & Final

Cílem maturitního projektu bylo vytvořit 3D hru v Unreal Enginu. Příběh hry se odehrává v prostředí jižní Moravy 18. století. Hlavní postavou je robot snažící se usnadnit život lidem z panství. Hra obsahuje prvky jako crafting, dynamický děj nebo NPC relation system. K vytvoření byl použit herní engine Unreal 4 a 3D grafický software Cinema 4D.

Hlasy postav ve hře namluvili: Aleš Pešák, Jana Klinkovská, Milena Uhrovičová. Grafiku zpracoval Martin Knedla. Práce byla o to náročnější, že se u nás Unreal Engine neučí, takže se spoustou věcí si žák musel poradit sám.





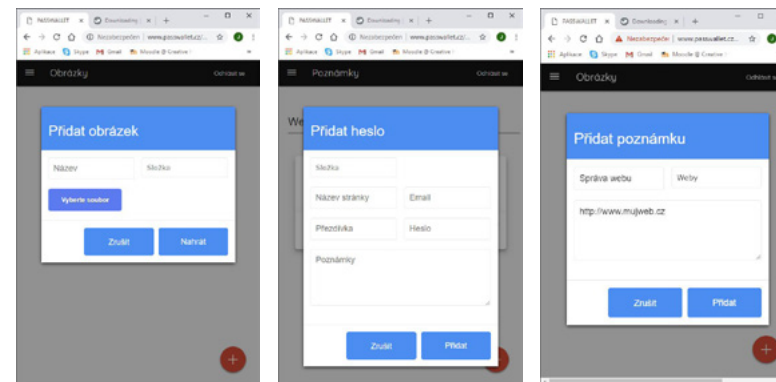
Marián Janča a Samuel Mořkovský – Buster's time adventure

Jedná se o RPG hru s fantastickými prvky a otevřeným světem, kde se pomocí plnění úkolů získávají potřebné zkušenosti pro vylepšení kouzelné hole. Tento maturitní projekt byl realizován dvěma žáky oboru „Vývoj multimediálních aplikací“, kteří si práci na něm rozdělili mezi sebe. Zatímco jeden vytvářel funkční menu, rozsáhlou mapu a interakce s okolím, tak druhý měl na starosti především naprogramování a nastavení fungování chování všech objektů na scéně, což zahrnuje postavu hráče, protivníky, neutrální postavy atd. Výsledkem je velmi rozsáhlá hra s příjemnou polygonovou 3D grafikou.



Dominik Januška – Správce hesel

Cílem maturitního projektu bylo vytvořit webovou aplikaci, která by mohla sloužit k ukládání citlivých údajů. Aplikace umožňuje ukládat údaje ve formě „štitků“, které jsou editovatelné a kategorizované samotným uživatelem. Dále aplikace umožňuje správu uložených dat, přičemž poskytuje základní zabezpečení proti zneužití těchto údajů. Přihlášení je umožněno jak přes účty vybraných sociálních sítí, tak prostřednictvím účtu vytvořeného prostřednictvím aplikace. Výsledná aplikace je responzivní, takže ji lze používat i na mobilních zařízeních.



mediální tvorba

Absolventi

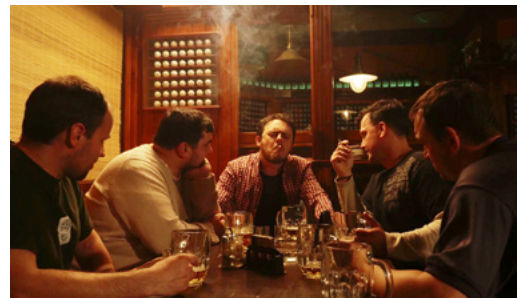
Balcárek Matěj, Burešová Dorota, Cileček Adam, Gargulák Petr, Grabský Martin, Hanšutová Veronika, Chytková Martina, Kaniová Kateřina, Kocourek Tomáš, Krmášková Lucie, Michálek Michal, Vítková Michaela, Zbořil Dominik

Kouření zabíjí

hraný film, 2018, 15 minut

scénář a režie: Dominik Zbořil
kamera: David Ševčík, střih: Matěj Balcárek
produkce: Michaela Vítková

Film Kouření zabíjí s nadsázkou ukazuje, kam až může vést nezdravá závislost nejen na kouření. Hlavní hrdina Mára uzavře v opilosti sázku, že nebude kouřit, jinak bude připraven o své mužství. Jak neuvážená byla tato sázka se ukáže ve chvíli, kdy Márovo letadlo havaruje a on skončí na pustém ostrově plném cigaret obývaném nejen svůdnou domorodkyní.



Láska (ne)bojčná

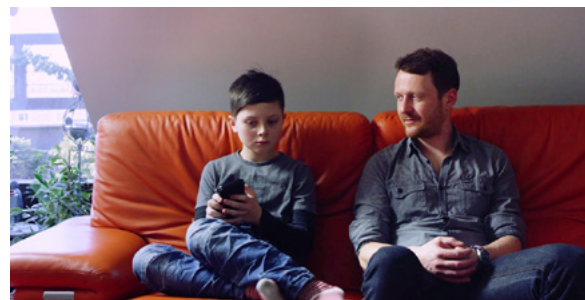
hraný film, 2018, 10 minut

režie: Michaela Kratochvílová, scénář: Tomáš Kocourek

kamera: Martin Grabský, střih: Petr Gargulák

produkce: Veronika Hanšutová, zvuk: Tomáš Kocourek

Honza jednoho dne zjistí, že jeho syn šikanuje spolužáka. Rozhodne se povědět mu příběh ze svého dětství, kdy on sám byl obětí šikany až do chvíle, než se rozhodnul pomoci spolužačce Adrianě a postavil se agresorům. Honza mladší pochopí, že se jeho chování může velmi snadno obrátit proti němu.



multimédia a digitální design

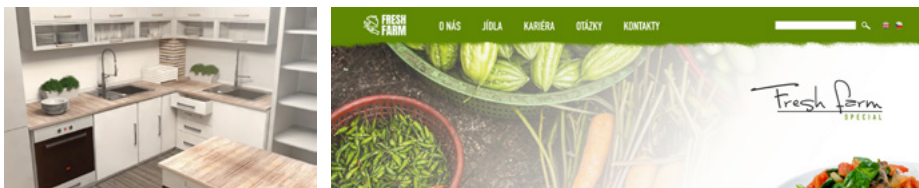


Absolventi

Buňka Daniel, Červenková Eva, Dvořáková Anna Marie, Chytilová Michaela, Knedla Martin, Kornasová Veronika, Králová Daniela, Kučíková Denisa, Pospíšková Klára, Prášilová Miroslava

Daniel Buňka – Fresh farm restaurace

Tento maturitní projekt je zaměřen na kompletní realizaci vizuálu restaurace. Restaurace je modelována ve 3D. K vizualizaci patří také 2D část projektu – propagační materiály (plakáty, vizitky, webové stránky apod.). Restaurace je vymodelovaná ve stylu fast food restaurací. V restauraci se podává pouze čerstvé (fresh) a zdravé („farm“ značí, odkud pochází naše suroviny).



Martin Knedla – Design assetů pro hru Fancy & Final

V rámci maturitního projektu byly vytvořeny assety do 3D hry vytvořené pomocí Unreal Engin 4. Grafický výstup práce zahrnuje herní menu, concept art, 3D charakter, animaci chůze ve smyčce, 3D model robota a jeho tři fáze vývoje, třidimenzionální scénu interiéru včetně vybavení, scénu exteriérů s vybavením a plakát ve formátu A2. Podmínkou úspěšného dokončení projektu byla mezioborová spolupráce s vývojářem Markem Cigánikem.





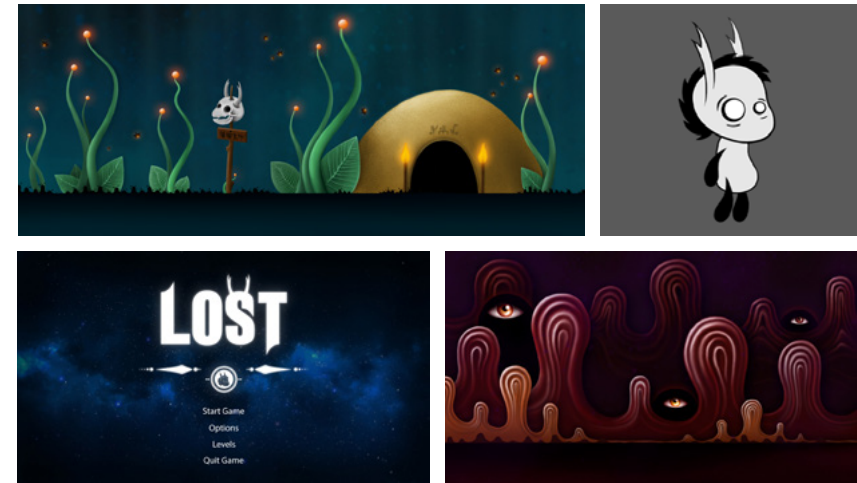
Denisa Kučíková – Korporátní identita výroby dortů

Tento maturitní projekt se zaměřuje na tvorbu korporátního designu (corporate design) pro výrobu dortů. Primárně se v této práci zaměřuji na tvorbu designu tak, aby byl funkční a nerušivý k dané věci. Celý vizuál je postaven na konkrétních prvcích, které se stanou pomyslnou ikonou a poznávacím znamením, jde o logo, vizitky, komplexní grafický manuál, propagační předměty a webovou stránku s objednávkovým systémem.



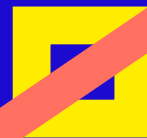
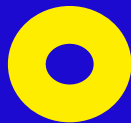
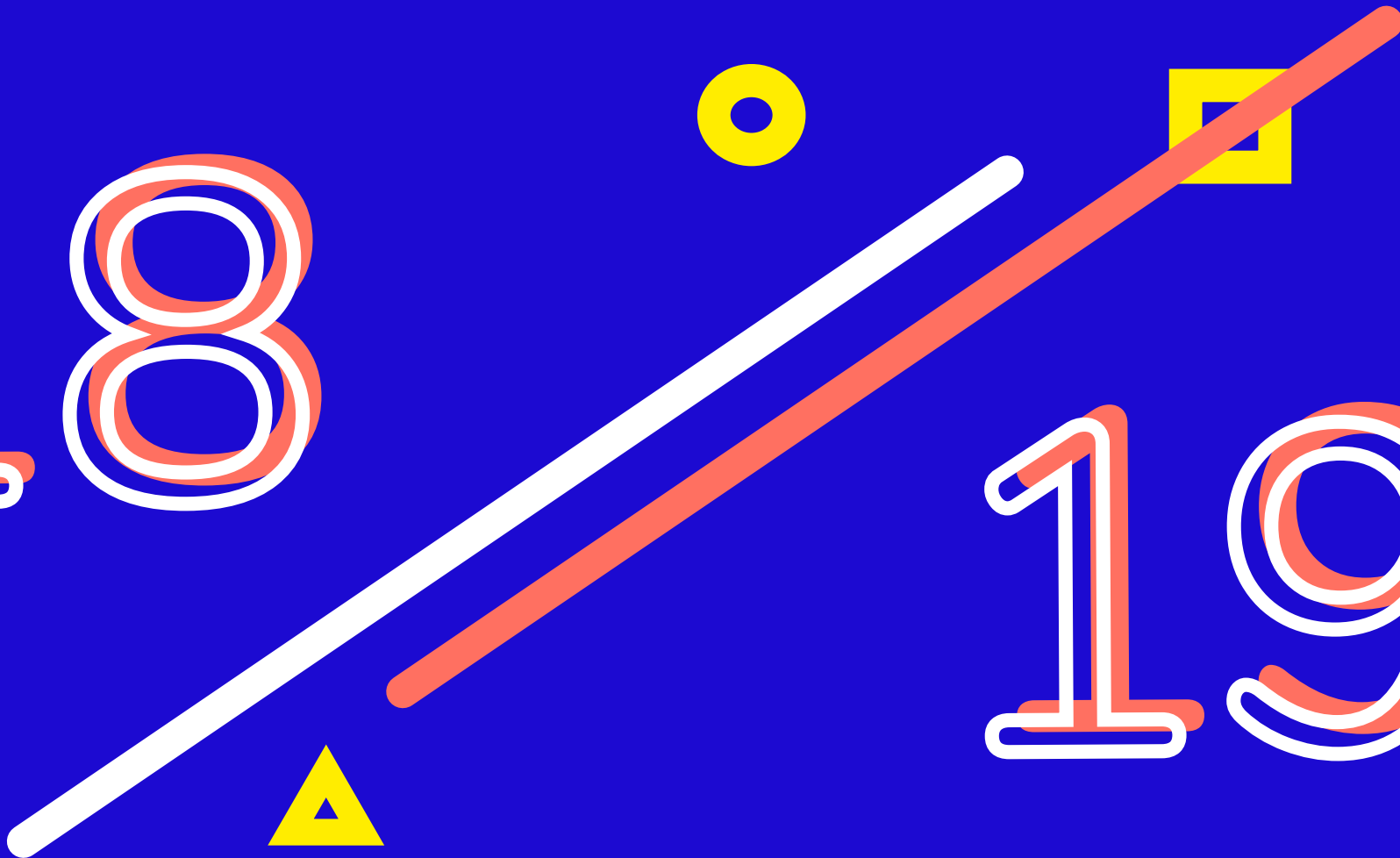
Daniela Králová – Grafické zpracování vlastní hry Lost

Tento maturitní projekt se zaměřuje na grafické zpracování vlastní hry. Primárně na to, jak bude hra vypadat a jak bude probíhat od zapnutí včetně tutoriálu, jak hru hrát. Jde tedy jen o vizualizaci, nikoliv o plně funkční naprogramovanou hru. Jedná se o grafické zpracování krátké 2D skákací fantasy hry s názvem Lost.



18

19



hry a multimedialní aplikace

Absolventi

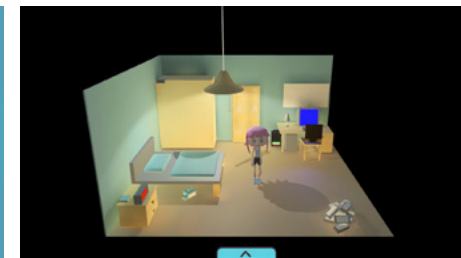
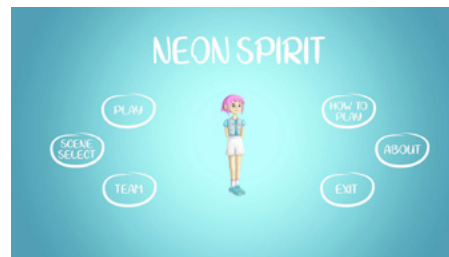
Barbořík Daniel, Chleboun Patrik, Jirsák Samuel, Kadlčík Miroslav, Markovič Filip, Mazáč Matěj, Rafaj Filip, Straňanek Ondřej, Werner Jakub

Jakub Werner a Patrik Chleboun – Pérák

Maturitní projekt je společných dílem dvou studentů. Jedná se o 2D akční skákačku v tematicke komiksové super-hrdinské postavy “Péráka”. Hra se odehrává v Praze. Hlavní postava bojuje proti nacistům, přičemž využívá svých schopností. Ve hře se objevují mechaniky jako specifický pohybový systém nebo střelba ze zbraně. Samotná hra byla vytvořena ve volně dostupném herním enginu Unity3D a v programovacím jazyce C#.

Filip Rafaj – Neon Spirit

Cílem maturitního projektu bylo vytvořit 3D point-click adventuru v herním enginu Unity3D pomocí jazyka C#. Student na projektu spolupracoval s několika svými spolužáky, kteří mu pomohli zejména s grafickou podobou hry a hudbou. Student sám se pak zabýval výhradně programátorskou stránkou projektu. Příběh hry je o dívce, která se snaží pomoci lidem s jejich mentálními poruchami. Hráč tak má za úkol v jednotlivých úrovních plnit úkoly, které jsou v rámci úrovně vždy zaměřeny na jednu vybranou mentální poruchu. Výsledek obsahuje tři hratelné úrovně.



mediální tvorba



Absolventi

Aradszki Jan, Hanák Lukáš, Chludilová Zuzana, Chvostková Nikola, Keteleš Darko, Klimovič Filip, Krsička Lukáš, Laciga František, Maule Petr, Novotný Jan, Ošťádal Adam, Peprníček Radek, Povýšilová Júlia, Semerád Michael, Schmidt Michal, Sural Ondřej, Svobodová Petra, Ševčík Radek, Vysoudil Vojtěch

Strom ve větru

hraný film, 2019, 18 minut

scénář a režie: Radek Ševčík

kamera: Zuzana Chludilová, střih: Adam Ošťádal

produkce: Petra Svobodová, Filip Klimovič, zvuk: Natálie Jančová, Darko Keteleš

hrají: Anna Pospíchalová, Júlie Krystoňová, Jaroslava Tihelková, Josef Polášek, Rostislav Marek

Lenka především kvůli finanční tísní navštěvuje po velmi dlouhé době svého umírajícího otce. Jeho samotného i dům však stále ne návidí, proto pozemek plánuje jen převzít a prodat. Je zde s ní i její malá dcerka Beáta, která se až na tomto místě dozvídá o existenci dědy. V Lence pak postupně narůstá pocit viny a nalézá odvahu ke kroku vpřed.



Stejně si nenecháme pomáhat

hraný film, 2019, 27 minut

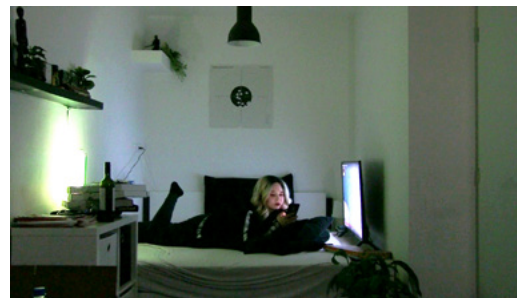
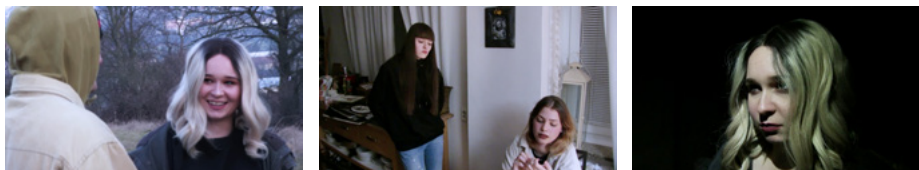
scénář a režie: František Laciga

kamera: František Laciga, střih: Lukáš Hanák

produkce: Barbora Šebelová, zvuk: Martin Kožucharov

hrají: Matěj Štefek, Anežka Kosková, Hanuš Trykar, Silvie Divišová, Sara Rebbeca Concu, Hana Střelcová, Pavla Žmolíková

Experimentálně pojatý absolventský film vypráví příběh mladé dvojice, která se rozhodne pro peníze zabít člověka. Zatímco dívka si svůj čin omlouvá sebevražednými úmysly zavražděného, mladého muže přeci jen dostihnou výčitky svědomí. Snímek je natočený starou ruční kamerou a vyznačuje se velmi výrazným přístupem jak k obrazovému vyjádření tak k filmovému vyprávění.

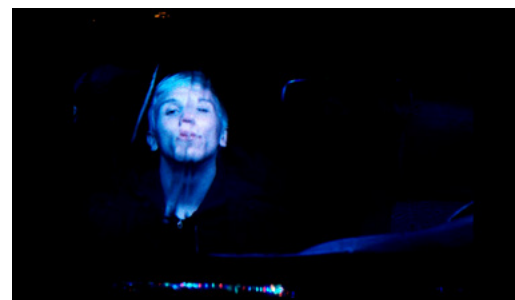
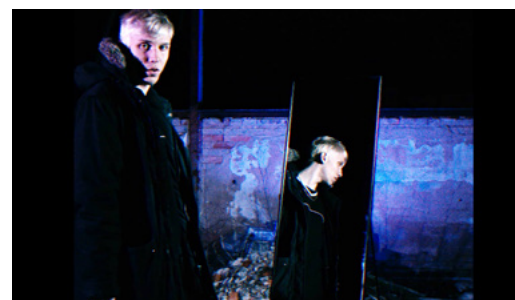


Divadelní trailer a videoklip

režie a scénář: Michal Semerád, kamera: Maxmilián Čuba

Divadelní trailer vznikl jako další ze série upoutávek na představení Městského divadla Zlín, tentokrát na hru Pan Kaplan má stále třídu rád, kterou divadlo uvedlo v premiéře 18 dubna 2018. V hlavních úlohách, stejně jako na divadle, hrají Rostislav Marek a Luděk Randár.

Videoklip k písni Bad Bitches interpreta Čaby Lacigy pracuje s výraznou obrazovou stylizací, zejména s barevností obrazu a deformací tváře zpěváka skrze tekoucí vodu.



multimédia a digitální design



Absolventi

Baťová Eva, Fischerová Anna, Hálová Laura, Houšť Miroslav, Janásková Daniela, Jelínková Petra, Mahreková Eliška, Mikulička Arnošt, Váňová Barbora, Zdařil Martin

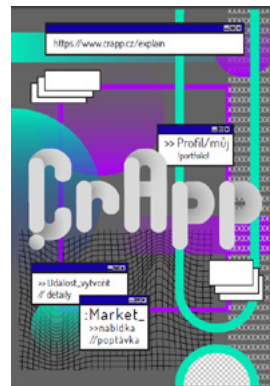
Miroslav Houšť – Keane Motorsport

Práce se soustředí na vytvoření kompletně nového vizuálního stylu firmy Keane Motorsport, která se zabývá pronájmem závodních vozů. Vytvořeno bylo nejprve nové logo, na něž navazuje logomanuál. Jednou z hlavních částí je vizualizace prostor firmy a také vizualizace závodního vozu, obojí ve 3D.



Eva Baťová – “CrApp”

Název platformy zní “CrApp”. Jedná se o složení dvou slov - Creative, česky tedy kreativní, vycházející z názvu školy Creative Hill College, a App, slovo z angličtiny znamenající aplikace. Anglické slovo “Crap” lze do českého jazyka přeložit jako blbost, kecy, mizerný nebo nepovedený. Název platformy je třeba brát s nadsázkou. Projekt by měl představovat virtuální místo, na kterém se budou studenti CHC setkávat, sdružovat se a poptávat či nabízet své dovednosti. Chtěla jsem vytvořit pomyslnou síť mezi studenty školy, kteří chtějí dělat něco navíc i mimo budovu školy.





Arnošt Mikulička – KOŽA

Můj výsledný maturitní projekt obsahuje vizuální identitu a ručně vyrobené výrobky pro značku Koža. Vizuální identitu jsem vytvořil tak, aby byla reprezentativní, aby měla minimalistický design a vzhledem odpovídala vyrobené kolekci kožených výrobků. Celá značka koresponduje s rukodělností malého podniku, který využívá tradiční ruční nástroje a postupy pro výrobu obuvi a kožené galanterie. Vyrobil jsem jeden pár pánské obuvi, tašku na dvě lahve vína, unisex batoh s přední kapsou a peněženku.



Martin Zdařil – Bike Bros

Tento maturitní projekt je korporátní identitou imaginární firmy Bike Bros, zakázkové úpravy motorek. Výsledkem mého projektu je kompletně zpracovaná korporátní identita pro fiktivní firmu a vizualizace produktů firmy. To zahrnuje logotyp, logomanuál, propagační materiály ve formě vizitek a facebook banneru, reklamních produktů, designu a vizualizace 3 motorek, dílny a kanceláře.



a těšte se na další

umění z kopce

