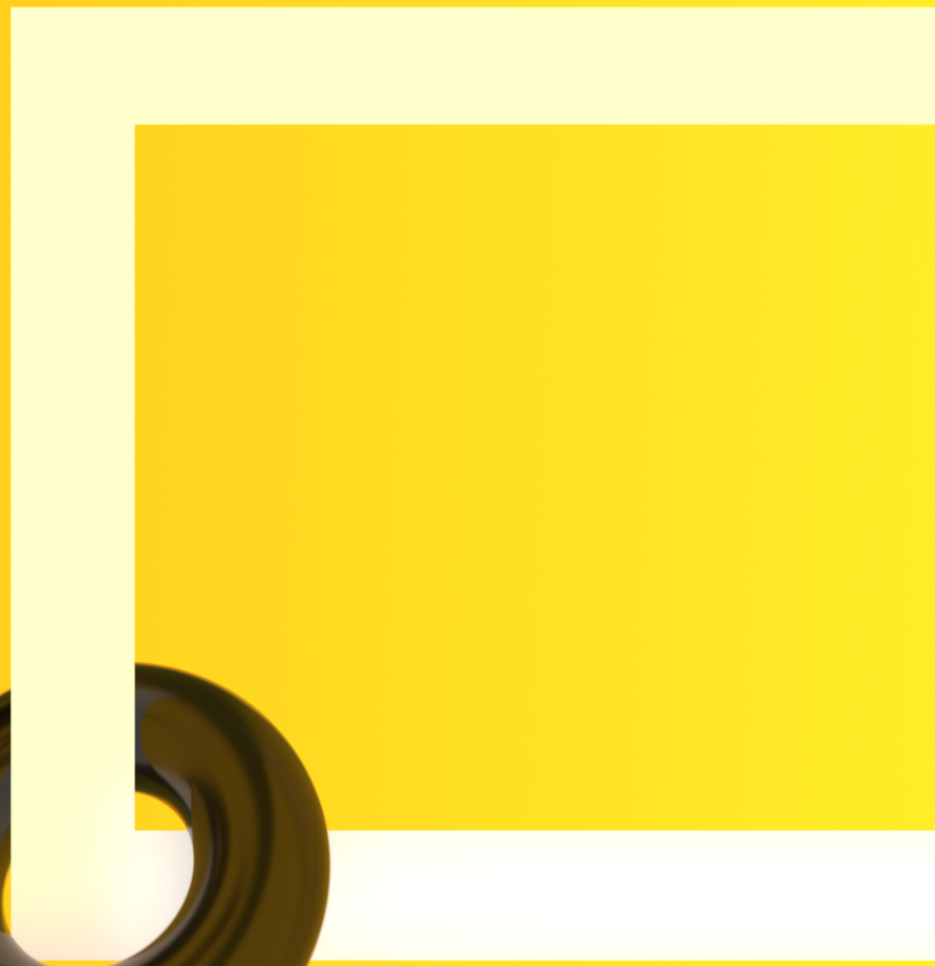


UMĚNÍ Z KOPCE

absolventské práce studentů
Creative Hill College





Umění z kopce

sborník absolventských prací studentů Creative Hill College

grafická úprava Nikol Svobodová, Víky Šuterů, Barbora Večerková

CREATIVE HILL COLLEGE, 2024

The background is a vibrant yellow with scattered, slightly blurred geometric shapes in a darker yellow color, including circles, triangles, and squares. A prominent 3D ring, resembling a torus or a thick circular band, is positioned in the upper right quadrant, appearing to float or be attached to the white frame.

OBSAH

Úvod

Vývoj počítačových her
a multimediálních aplikací
Mediální tvorba
Multimédia a digitální design

Práce absolventů 19/20
Práce absolventů 20/21
Práce absolventů 21/22

“Nečekej na inspiraci,
ta přijde, zatímco budeš pracovat.”

- Henri Matisse

Ve srovnání s dobovým imperativem nečinit si příliš velké násilí a věci dělat jen tehdy, když nás baví (když se nám do nich chce, když to jde samo), zní tato Matissova slova jak z jiného vesmíru. K životní rovnováze nicméně potřebujeme postřehy, které jdou tak trochu proti srsti, které jsou skutečně (ne jen rádoby) alternativní.

Francouzský malíř a sochař nám prozrazuje, že umění není až tak posvátné a speciální. Že s uměleckou tvorbou je tomu vlastně stejně jako s jakoukoliv jinou lidskou činností. Pokud v ní chce být člověk co k čemu, musí se naučit pracovat i tehdy, když se na to zrovna necítí. Ve sportu bude člověk těžko excelovat, když bude chodit na tréninky, jen když se mu zrovna chce. Proč by to mělo být v umění jinak? Existuje snad múzické perpetuum mobile?

I umělecká činnost, pokud není jen volnočasovým koníčkem nebo autoterapií, je nakonec typem práce. A pracovat znamená vytvářet změnu v systému, který klade odpor. Proto nemá smysl čekat vždy na vhodnou situaci, na správnou inspiraci, na to, až to půjde samo. Někdy je potřeba prostě jen začít, někdy je naopak nutné donutit se projekt dokončit. Školní práce jsou v tomto ohledu výborným prostorem k tréninku.

V ruce držíte ročenku absolventských prací našich žáků. Každý jednotlivý projekt je především důkazem schopnosti našich absolventů pracovat. Někdy bylo těžké začít, někdy bylo náročné projekt dotáhnout do konce, ale hledte - zadařilo se. A musíme uznat, že Matisse měl pravdu. Inspirace se dostavila.

Blahoslav Fajmon
učitel, antropomorfní jazykový model



Vývoj počítačových her a multimediálních aplikací

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 zaměřený 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, které 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 momentálně nejrozšířenější NoSQL alternativa: mongoDB. Vývoj desktopových aplikací je vyučován v jazycích Java a C++. Vývoj mobilních aplikací je pak zaměřen na operační systémy Android a iOS. 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 možnost vyzkoušet si i práci v týmu, a to buď s dalšími vývojáři, nebo v rámci mezioborové spolupráce se žáky zaměřenými na Multimedia a digitální design a Mediální tvorba.

PŘÍKLADY OBOROVÝCH PŘEDMĚTŮ

Programovací jazyk Java

Databázové systémy a MySQL

Programování 3D počítačových her

Internet, el.komunikace a sociální sítě

Ateliér mobilních aplikací

Robotika

Programování v C++

Ateliér multimedialních aplikací

Programování v PHP

ABSOLVENTI 19/20

Balga Petr, Hanslík Lukáš, Charvát Petr, Chmelík Robin, Jelínek David, Karásek Hubert, Kašpárek Petr, Kotolan Michal, Návoj Patrik, Šánek David

ABSOLVENTI 20/21

Bartoš Vít, Holub Leon, Horáček Jakub, Kotas Adam, Kup Viktor, Machač Libor, Machalík Dominik, Marek David, Matějčík Petr, Nosek Petr, Smetana Adam, Stuchlík Jaromír, Šuráň Matěj, Švejcar Martin, Velecký Jonáš

ABSOLVENTI 21/22

Babušíková Alena, Baný Michal, Bařina Pavel, Dočkalová Bára Elisabeth, Hrbáček Tadeáš, Hudeček Tomáš, Kubica Michal, Machalíček Daniel, Mičák Patrik, Novák Adam, Orlita Thomas, Prokop Adam, Pšenčík David, Strzelecki Jiří, Urban Lukáš, Vaščák Matyáš, Vojtěch Filip, Vranka Jan



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 zaměření Multimédia a digitální 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 videa, 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), Komiksová soutěž ADRA apod., naši žáci díky kvalitní přípravě z odborných předmětů pravidelně obsazují přední místa.

PŘÍKLADY OBOROVÝCH PŘEDMĚTŮ

Multimediální tvorba 3D (Blender, Adobe After Effects)

Ateliér multimediální 3D tvorby

Ateliér multimediální 2D tvorby

Animace

Výtvarná příprava

Dějiny výtvarné kultury

Teorie umění a analýza uměleckých děl

Písmo

Ateliér fotografie

Počítačová grafika

ABSOLVENTI 19/20

Blažková Natálie, Březík Tomáš, Dlouhý Ondřej, Garlíková Petra, Grossmannová Kateřina, Palčíková Alexandra, Rosandič Jovan, Soska Adam, Švachová Veronika, Tvrdý Ondřej, Zapletalová Barbora

ABSOLVENTI 20/21

Bendová Alžběta, Hilnerová Iveta, Chury Samuel Tobias, Janotová Patricie, Lavičková Tereza, Palát Stanislav, Procházek Benny, Schussmannová Tereza, Solařová Simona, Suchánková Veronika, Trojanová Lucie, Vičík Jan, Vítová Anna, Zapletalová Romana

ABSOLVENTI 21/22

Černobilová Natálie, Gaberová Lucie, Galíčková Kateřina, Hanák Vojtěch, Hrkalíková Veronika, Janásková Anna, Jedková Iva, Kadulová Zuzana, Korytarová Aneta, Krupíková Marcela, Omelková Tereza, Pícková Kristýna, Polách Ondřej, Polášek Matěj, Šuterů Viky, Tomanová Anežka, Vlčková Tereza



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 filmové 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 vysokoškolskému 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 uplatňuje v praktických cvičeních v ateliérové výuce při práci ve štábech i při samostatných cvičeních, při kterých využívá zázemí filmového ateliéru a bohatého moderního technologického vybavení školy. Žáci jsou vzděláváni a vedeni pedagogy, kteří jsou aktivně zapojení do praxe. Součástí výuky jsou přednášky špičkových odborníků a praktické workshopy doplňující běžný rámec hodin (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, vzpomeňme např. snímek Bohdana Slámy Krajina ve stínu nebo pohádku 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 AVD

Střih AVD

Ateliér výroby: film, reklama, videoklip

Kamerová cvičení

Dějiny výtvarné kultury

Základy produkce a producentství

Triková tvorba

Režie a scenáristika

ABSOLVENTI 19/20

Adamcová Veronika, Havlíček Bohdan, Herda Dalibor, Chovancová Tereza, Javůrek Vojtěch, Konečný Daniel, Kořínková Vendula, Kožucharov Martin, Králík Tomáš, Laštovková Zuzana, Minichová Julie, Němečková Nicole, Pojar Aleš, Raška Václav, Ruslerová Kristýna, Slovácová Nikol, Štěpančík Josef, Tomeček Martin, Tomek Radim, Vavřincová Tereza, Zelíková Anna, Zlámal Martin, Zralá Martina, Zvelebil Tomáš

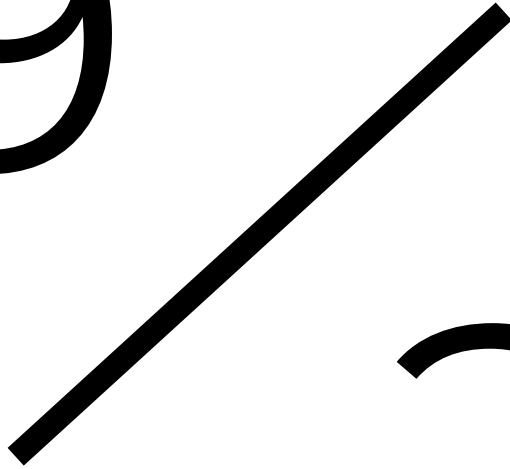
ABSOLVENTI 20/21

Frýza Jonáš, Goldmann Robert, Hošek Ondřej, Chládková Naomi, Chromčák Petr, Jančová Natálie, Janišová Ema, Kočicová Rozálie, Poláček Martin, Procházka Lukáš, Vašík Rostislav

ABSOLVENTI 21/22

Fuksová Eva, Hamerníková Eliška, Hanělová Natálie, Havlík Filip, Jakeš Richard, Kožucharova Sára, Kristenová Veronika, Křenková Dominika, Mamulová Tereza, Michálek Matěj, Návrátová Klára, Přikrylová Lenka, Šaich Daniel, Šaurová Tereza, Teličková Berenika Terezie

19



20

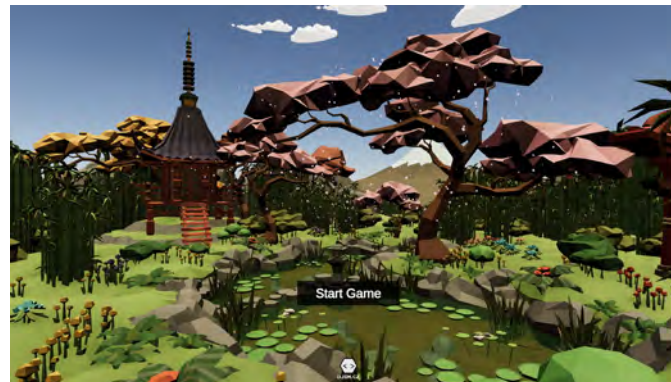


Vývoj počítačových her a multimediálních aplikací

ROBIN CHMELÍK – PROJEKT CRICETA

Tento projekt si dal za cíl spojit to nejlepší z žánrů Role Playing Game a survival her a vytvořit tak nový hybridní model mechanik, který svou netradiční kombinací vyčnívá z mainstreamu dnešního herního průmyslu. Hra se snaží hráči dávat co největší možnou volnost a nijak ho nelimituje v pohybu po mapě, možnosti kombinování vybavení nebo způsobu boje. Hráč se pohybuje ve fantasy světě, ve kterém musí za pomoci nejrůznějších zbraní a kouzel svým vlastním způsobem přežít mezi nejrůznějšími typy NPC nepřátel.

Využívá se Experience-based leveling systému společně se stat systémem - podobně jako například ve World of Warcraft nebo Nostale. K těmto klasickým Role Playing Game prvkům nadále přidává hunger systém a odstranění limitací předmětů a schopností, které hráč podle svého zaměření může využít (například mág, válečník atp.) stejně, jako to dělá například Skyrim. Tyto 2 herní aspekty reprezentují právě survival prvky a ve zvolené kombinaci poskytují netradiční zážitek z hraní.

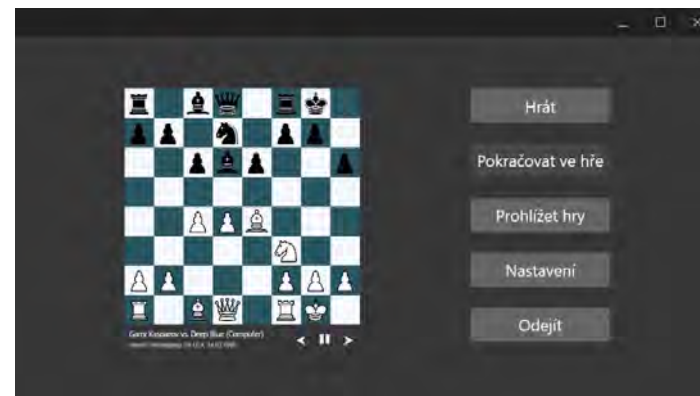




Vývoj počítačových her a multimediálních aplikací

PETR KAŠPÁREK – ŠACHY

Cílem maturitního projektu byla implementace robustního responzivního šachového rozhraní a umělé inteligence na bázi alfa-beta ořezávání. Projekt byl vyvíjen jako desktopová aplikace pomocí programovacího jazyka C#. Vytvořené šachové rozhraní obsahuje vlastní nastavení, snadno rozšiřitelnou nástavbu s motivy, které uživatelé umožňují změnit si vzhled aplikace za chodu, možnost rychlého přidání lokalizací a podporu formátu PGN pro načítání a ukládání her. Umělá inteligence je vybavena základním vyhledáváním, základní heuristikou a výpisem principiální variace.



Nastavení hry proti počítači



Každý tah počítač bude přemýšlet po dobu 60 sekund

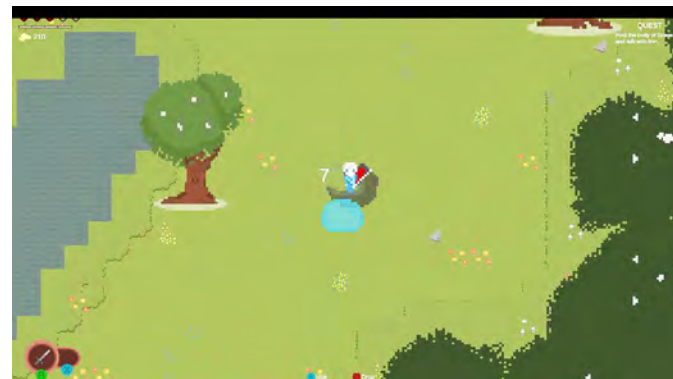
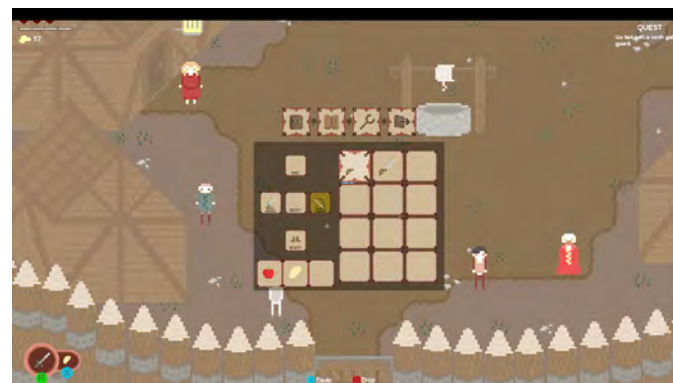
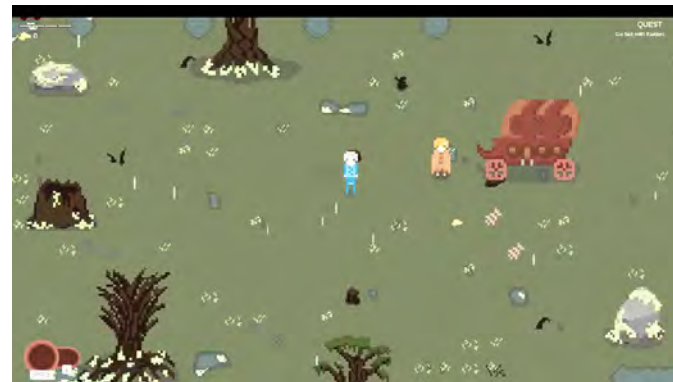
Hrát



Vývoj počítačových her a multimediálních aplikací

MICHAL KOTOLAN – PROJECT SERINUS

Cílem maturitní práce bylo vytvořit akční RPG hru s 2D pixel-art grafikou, soustředující se na příběhovou stránku hry. Příběh je mysteriózní a odehrává se ve fantasy-medieval prostředí, ve kterém se objevují zvraty a jedinečné postavy. Hra vznikla užitím herního enginu Unity. Pixel-art grafika byla vytvořena pomocí editoru Aseprite. Kromě pohybu a útoku postavy je ve hře implementovaný systém inventáře, systém pro obchodování předmětů a vylepšování postavy, soubojový systém s nepřáteli (na blízko i na dálku). Ve hře je dále obsažen lineární příběh s úkoly, které jsou sdělovány pomocí dialogů mezi hráčem a NPC. Hra obsahuje tři sektory, které jsou propojené vesnicí.



MD

Multimédia
a digitální design

TOMÁŠ BŘEZÍK, ONDŘEJ TVRDÝ – GAME ENVIRONMENT VALLEY

Projekt je zaměřen na tvorbu prostředí vhodného k použití do počítačových her. Práce popisuje celý proces tvorby prostředí, od koncepce a nápadu po finální produkt (environment je finálně seskládán v Unreal Engine 4). K dosažení požadované kvality výsledku se využívá několika programů, které se specializují na různá odvětví 3D grafiky se zaměřením na tvorbu her. „Začali jsme s konceptem ve formě blockoutu základny. Poté jsme se soustředili na modelování finálních objektů v programech 3DS Max a Blender. Když byla scéna vyplněna modely, začala se vytvářet atmosféra, kterou jsme dodali scéně příběh a pocit neobyčejnosti.”

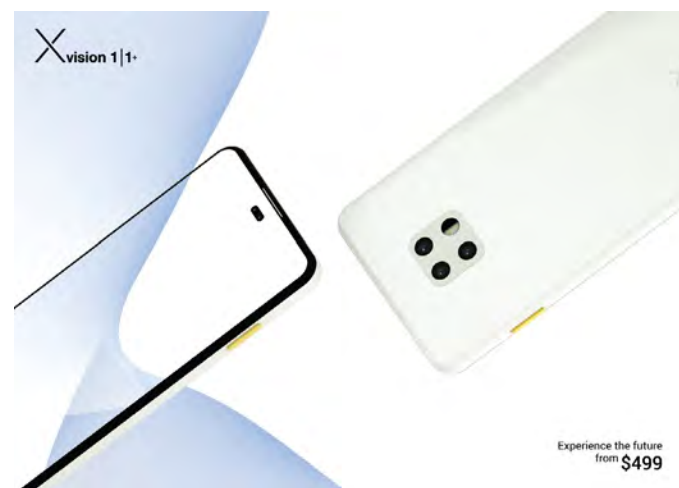


MD

Multimédia a digitální design

ONDŘEJ DLOUHÝ – FIKTIVNÍ MOBILNÍ FIRMA XENIA

Tento maturitní projekt se zaměřuje na grafické zpracování vizuálu fiktivní firmy vyrábějící své vlastní chytré telefony, které se drží pravidel moderních trendů a mají tak možnost obstát na trhu. „Primárně se zaměřuji na to, jak bude firma vypadat, jak se bude propagovat a jak budou vypadat její vlastní výrobky. Při tomhle projektu využívám znalostí v oblasti 3D (návrh prodejny, 3D modely), 2D grafiky (propagační grafika) a digitálního designu (aplikace, webové stránky) k vytvoření originální a konkurenceschopné firmy.“

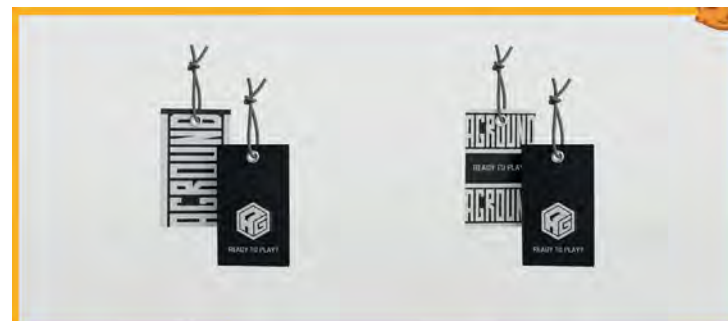


MD

Multimédia
a digitální design

ALEXANDRA PALČÍKOVÁ – FIKTIVNÍ ODĚVNÍ ZNAČKA AGROUND

Tato maturitní práce se zabývá tvorbou vlastní oděvní značky, která v zákazníkovi vyvolá emoce. „Každý kus oblečení značky AGROUND otevírá dveře z pomyslné životní krabice na hřiště a boří všechny limity.“ Obsahem jsou veškeré podklady pro korporátní identitu. Popsána je myšlenka značky i emoce, které chce značka u zákazníků vyvolat svými extravagantními designy. Vytvořeno je logo, logomanuál, k online prezentaci slouží webová stránka včetně e-shopu. Příložený jsou návrhy oděvů – 5 kusů, s autorskými potisky, jeden je realizován i ve fyzické podobě.



MT

Mediální
tvorba

BEZDUCHÉ CHVÍLE

Hraný film, 2020, 20 minut

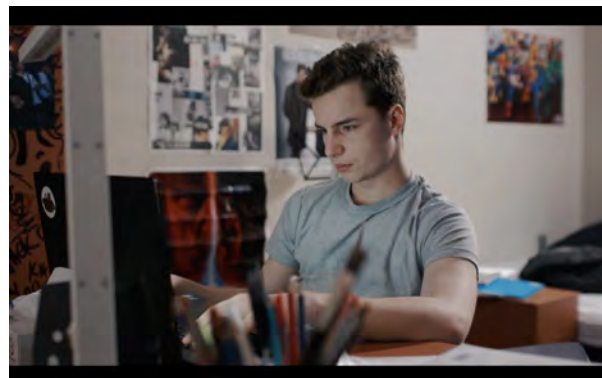
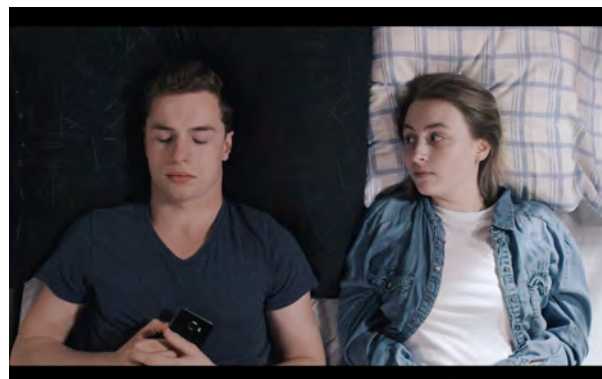
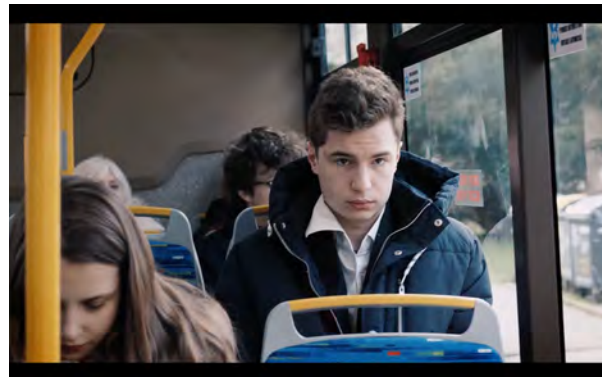
scénář: Vojtěch Javůrek

režie: Julie Minichová, hudba a zvuk: Martin Kožucharov, kamera: Tomáš Bedřich

Zvelebil, střih: Tomáš Králík, produkce: Anna Zelíková

hrají: Oskar Hes, Alžběta Mahdalová, Natálie Dvořáková, Štěpán Tuček, Zdeněk Lambor

Danovi se ani napotřetí nepodaří udělat maturitu. Má strach se o tomto problému svěřit své matce, a tak se rozhodne lhát. Uzavře se a předstírá, že chodí do práce, ale místo toho tráví čas ve svém pokoji a na sociálních sítích. Tam se jednoho dne setkává s osudovou dívkou. Dokázala by Dana vytrhnout z jeho světa? Film je inspirován románem Oblomov.



MT

Mediální
tvorba

VRAŤ TO

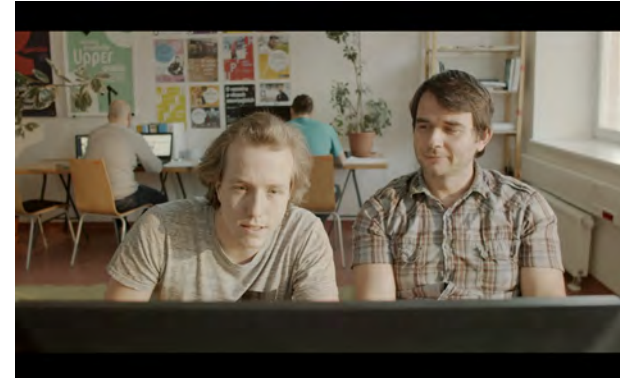
Hraný film, 2020, 23 minut

scénář a režie: Dalibor Herda, kamera: Radim Tomek, produkce: Zuzana Laštovková,

zvuk: Daniel Konečný, střih: Tereza Chovancová

Hrají: Viktor Zavadil, Anna Randárová, Lucie Rybníkářová, Josef Koller, Josef Honzík

Pavel se nedokáže vzdát své staré lásky Veroniky. Ví, že má nového přítele a o něm již nechce ani slyšet. Situace se změní, když od svého kolegy dostane speciální tlačítko. Jeho stlačením nastane krátkodobý efekt, který vrátí Veroniku do stavu, kdy ho měla ráda. Když tento moment vyprchá, Pavel opět čelí samotě. Využije opět tlačítko anebo se konečně smíří se skutečností?



MT

Mediální
tvorba

AKTIVNÍ DŮCHOD – DELŠÍ SPOT

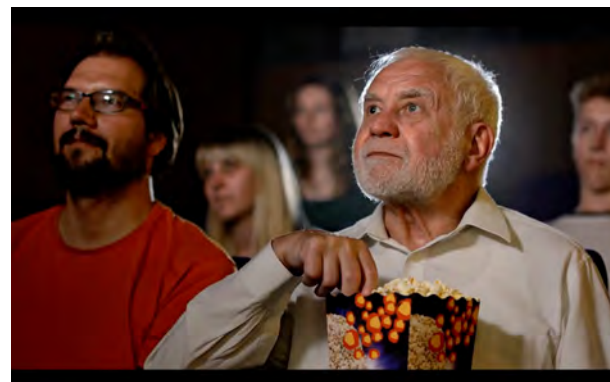
Reklama, 2019, 1 minuta 26 sekund

režie: Aleš Pojar, kamera: Martin Zlámal, zvuk: Martin Tomeček, střih: Tereza

Chovancová, produkce: Anna Želíková, Zuzana Laštovková

Hrají: Pavel Leicman

Reklama představuje dědečka, který vnučce vypráví své životní poznatky. Zatímco vypráví o aktivním životě a využívání příležitostí, divákovi jsou ukázány aktivity, které dělá (hraje tenis, chodí na výlety, hraje šachy a učí se pracovat na počítači). Spot vznikl pro Zlínský kraj – projekt Aktivní důchodci.



MT

Mediální
tvorba

AKTIVNÍ DŮCHOD – KRATŠÍ SPOT

Reklama, 2019, 30 sekund

scénář: Martina Zralá, režie: Julie Minichová, kamera: Josef Štěpančík, zvuk: Tomáš

Zvelebil, střih: Tomáš Králík, produkce: Anna Zelíková, Zuzana Laštovková

Hrají: Jana Tomečková

Babička dostává po otázce vnučky náhlé vnuknutí a vidí, co všechno může jako aktivní důchodkyně dělat. Spot vznikl pro Zlínský kraj – projekt Aktivní důchodci.



20 / 21

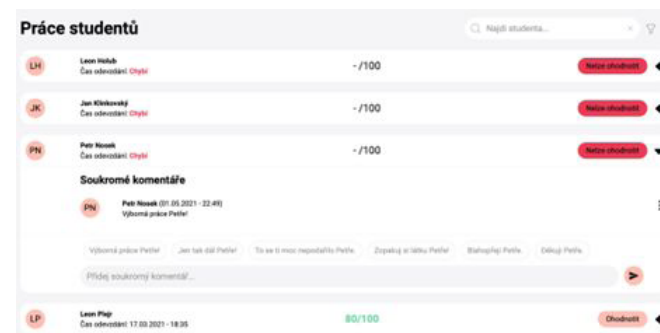
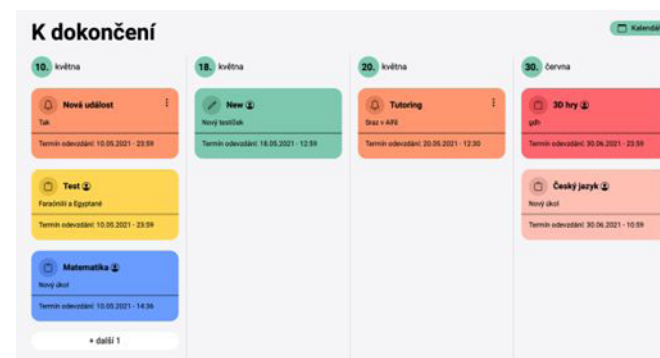


Vývoj počítačových her a multimediálních aplikací

LEON HOLUB A PETR NOSEK – DOCTUS – PAPIŘOVÉ TESTY A ÚKOLY ONLINE

Doctus je efektivní a snadno použitelný webový nástroj, určený pro učitele a studenty, kteří si chtějí lépe zorganizovat svou výuku a učení. Doctus pomáhá organizovat materiály k výuce, vytvářet testy, zadávat úkoly a umožňuje komunikaci mezi učitelem a studentem. S Doctus si pedagogové mohou založit vlastní kurz, kde lze zvolit název, štítek a barvu. V kurzu mohou pedagogové vytvářet testy s možností nastavení termínu, zadávat a hodnotit úkoly, nahrávat a organizovat materiály a posílat zpětnou vazbu a vidět vše na jednom místě. Studenti se jednoduše přihlásí do kurzu pomocí unikátního kódu, který s nimi pedagog sdílí. Součástí je přehledný kalendář, kde uživatelé mohou vidět všechny své události, které jsou barevně rozlišeny podle kurzu. V rámci projektu byla vytvořena webová aplikace a k ní dvě mobilní aplikace pro Android a iOS.

Projekt je skutečně velice komplexní. Tím, že obsahuje webovou část a dvě nativně vyvinuté mobilní aplikace pro operační systémy iOS a Android, se stává svým rozsahem jedním z největších projektů v našem zaměření.





Vývoj počítačových her a multimediálních aplikací

ADAM SMETANA – PROJECT ODIN

Jedná se o MMORPG (massively multiplayer online role-playing game) 3D hru, která byla vytvořena v herním enginu Unity pomocí jazyka C#. Cílem projektu bylo v první řadě vystavět funkční architekturu pro více hráčů, která by vydržela nápor hráčů z celého světa. Projekt byl v závěru testován při zátěži 15 hráčů, z nichž dva byli ze zahraničí (Polsko a USA).

Anotace příběhu hry: Na začátku hry se hráč objeví v neznámé vesnici a má za úkol splnit úkoly všech vesničanů, jinak ho, mrtvého válečníka, tajemná postava nepustí do posmrtného života. Hráč je ovlivňován hladem, únavou a hlavně ostatními hráči. Kdokoliv ho na jeho cestě může zastavit. Jen ten nejudatnější splní všechny úkoly a přežije.





Vývoj počítačových her
a multimediálních aplikací

DAVID MAREK A MATĚJ ŠURÁŇ – HISTORY DREAMER (3D HRA + VR HRA)

Cílem projektu bylo vytvořit multimediální pomůcku pro školy k výuce historie. Projekt History Dreamer je naučná 3D hra s grafickým zpracováním ve stylu low-poly. Hra byla vytvořena v herním enginu Unity v programovacím jazyce C#. Na tvorbu modelů byl použit 3D grafický nástroj Blender. Vybrané levely pak obsahují mechaniku VR. Hra má historicky-naučnou tematiku s několika příběhovými linkami, které vytvářejí ucelený příběh hry. Snahou žáků bylo zajištění plynulosti obsahu hry tak, aby přechody mezi scénami či cutscénami byly přirozené, a výsledek tak působil jako film, který lze hrát. Ve hře jsou zpracovány tyto historické události z české historie: vražda svatého Václava, stavba pražského orloje a třetí pražská defenestrace. První dvě události jsou zpracovány v podobě 3D hry a poslední pro virtuální realitu.

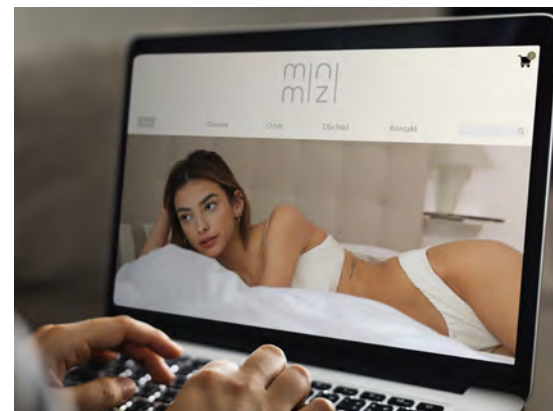


MD

Multimédia
a digitální design

PATRICIE JANOTOVÁ – VIZUÁLNÍ STYL ODĚVNÍ ECO ZNAČKY MINIMIZI

Práce se soustředí na vytvoření kompletně nového vizuálního stylu oděvní eco značky Minimizi, která se zabývá globální problematikou fast fashion neboli rychlé módy. Vytvořené je logo a logomanuál. Jednou z hlavních částí je tvorba střihů spodního prádla, které jsou následně ušité, a tvorba vizuálního designu v podobě katalogu, plakátu, webových stránek a dalších vizualizací v digitální podobě. Webový design je doplněný krátkou 3D animací.



MD

Multimédia
a digitální design

STANISLAV PALÁT – CUSTODES

„Tématem této práce je zachycení glorifikované formy pro mne významných lidí z mého osobního i studijního života, a to formou série fotografií. Tyto fotografie vyprávějí náš společný příběh a historii. Projekt by se dal vnímat jako surrealistický editoriál, který kombinuje 3D grafiku, kostýmy, make-up a instalace v prostoru.“

Jako doprovod k sérii fotografií vznikl i videoart z behind the scenes a videoart, který popisuje celý projekt.



MD

Multimédia
a digitální design

VERONIKA SUCHÁNKOVÁ – VIZUÁLNÍ STYL 3D POČÍTAČOVÉ HRY JULLY´S DREAMLAND

Ideou práce je vytvoření kompletního designu vlastní počítačové 3D hry Jully´S Dreamland s jednou hlavní postavou. Jedná se o hru s aerial view (boční pohled do hry, hráč nemůže otáčet s kamerou). Je vytvořen herní vizuál, prostředí, user interface a postava s funkčním rigem, animacemi a texturami. Hlavním cílem projektu je příprava fungující postavy a prostředí hry nachystané pro export do herních enginů Unity nebo Unreal Engine. Z renderu je vytvořena krátká fiktivní reklama, plakát a figurka, která je vytištěna 3D tiskárnou.



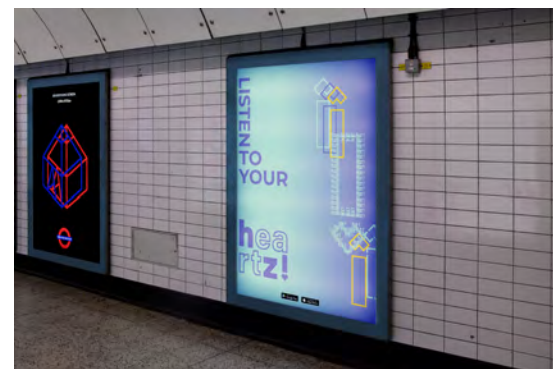
MD

Multimédia
a digitální design

ANNA VÍTOVÁ – HUDEBNÍ PLATFORMA HEARTZ!

Práce představuje novou hudební platformu pro začínající hudební umělce pod jménem Hertz!. Je vytvořen celý vizuální styl, mobilní aplikace, web a webový přehrávač spolu s reklamou na sociální sítě, reklamní 3D animací a dalšími prvky, které patří k celému vizuálu a značce Hertz!.

Tato platforma je vyhrazena pouze pro začínající hudebníky, kteří jsou na známých platformách upozadováni velkými jmény hudebního světa.





Mediální
tvorba

CHARITA ZLÍN

Reklama, 2021, 60 s, 30 s, 6 s

scénář a režie: Ema Janišová

Reklama s nadsázkou staví zaměstnance Charity do role sportovců, kterým fanoušci fandí za jejich často nadlidské výkony. Videá měla vzniknout i kvůli výročí třiceti let Charity Zlín.

Reklama byla těsně před realizací zrušena kvůli pandemii Covid.

STÍNY ZAVŘENÝCH VÍČEK

Hraný film, 2021, 9 stran

Scénář a režie: Ondřej Hošek

Stíny zavřených víček jsou autorským narativním filmem, který pracuje s nekonvenčními stylistickými i vyprávěcími prvky. Experimentální snímek se mimo jiné dotýká tématu víry.

Snímek byl těsně před realizací zrušen kvůli pandemii Covid.

DUŠE BEZ TĚLA

Hraný film, 2021, 8 stran

Scénář, režie, kamera, produkce: Petr Chromčák

Příběh se zabývá otázkou smrti a pohřbívání – je to důležité? Proč pohřbíváme lidi někde do země? Autorský počín nastoluje mnohé existenciální otázky.

Snímek byl těsně před realizací zrušen kvůli pandemii Covid.

KDO ZVONÍ?

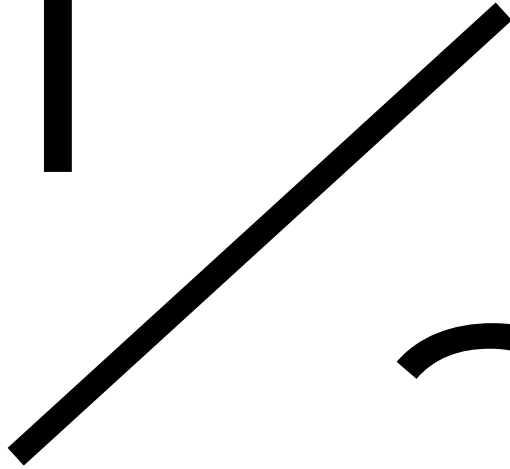
Hraný film, 2021, 15 stran

Scénář: Naomi Chládková

Volná adaptace povídky Hlas v telefonu Richarda Weinera. Snímek byl podpořen Nadačním fondem Filmtalent Zlín.

Realizace snímku byla zrušena kvůli pandemii Covid.

21



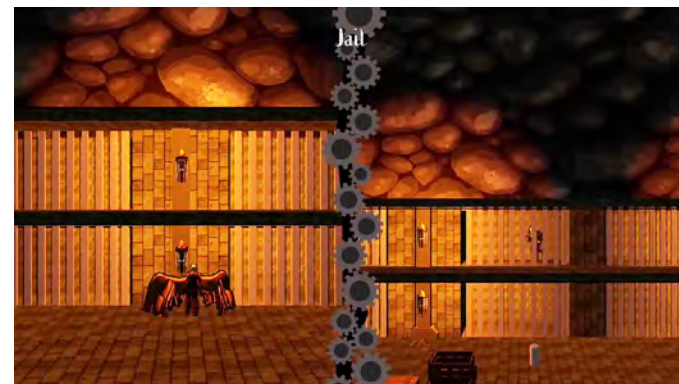
22



Vývoj počítačových her a multimediálních aplikací

ALENA BABUŠÍKOVÁ, BÁRA ELISABETH DOČKALOVÁ – WINGS OF FREEDOM

Wings of Freedom je 3D počítačová hra pro dva hráče založená na logickém uvažování a příběhu. Hlavní mechanika této hry je vzájemná kooperace mezi prvním hlavním charakterem (Archie), který má možnost se pohybovat skoro všude, a mezi druhým hlavním charakterem (White), který má omezené možnosti pohybu. Ten první zase ale nemá inventář, tím pádem je limitován pouze jedním objektem, s kterým může pracovat. Hra je zvukově podbarvená, má silný příběh a její cutscény jsou graficky zpracované jako 2D storyboard.

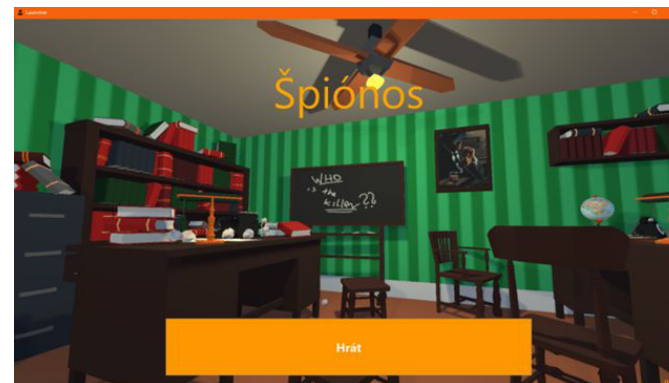




Vývoj počítačových her a multimediálních aplikací

MICHAL KUBICA – ŠPIÓNOS

Hra Špiónos je logická hra pro virtuální realitu. Byl využit herní engine Unity 3D a programovací jazyk C#. Jakožto API pro virtuální realitu bylo využito SteamVR s C# wrapperem. Hráč musí v daných oblastech najít různé hádanky a následně je vyřešit. Špiónos byl už od začátku vyvíjen tak, aby ho bylo zábavné hrát. To například vedlo k přidání dabingu a celé řady různých zvukových a vizuálních efektů. Stejně tak tato myšlenková filozofie zapříčinila přidání poutavého příběhu s co nejvíce různými postavami ve hře.

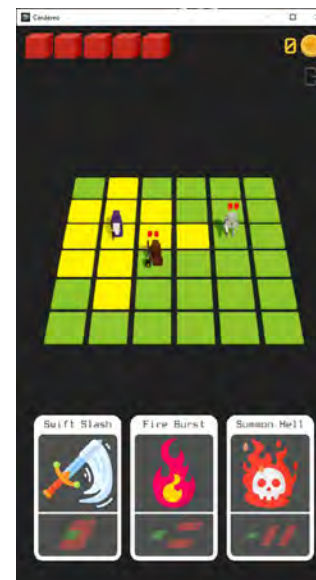
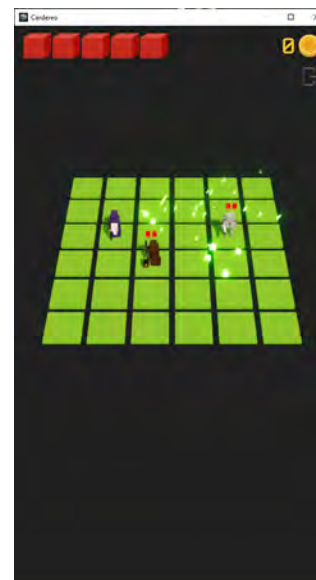
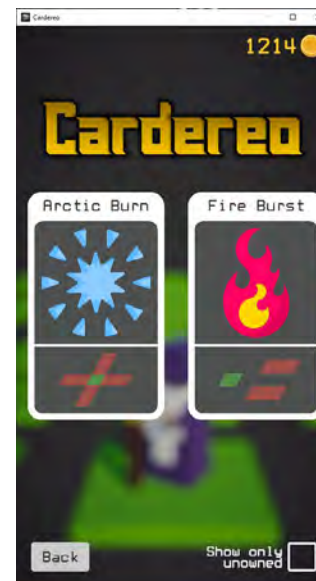
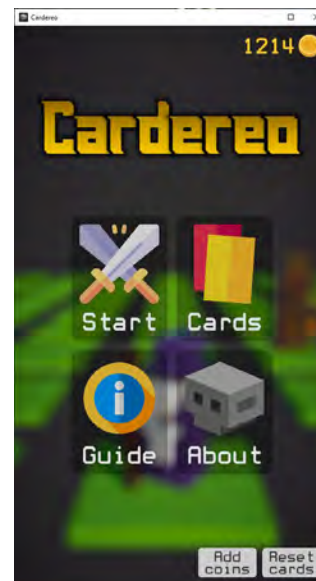




Vývoj počítačových her a multimediálních aplikací

ADAM PROKOP – MOBILNÍ HRA CARDEREO

Cílem maturitní práce bylo vytvořit mobilní tahovou karetní strategii pro krácení dlouhých chvilí. Hlavní cílovou platformou jsou mobilní zařízení s operačním systémem Android. Pro vývoj hry byl použit Unity engine. Hráč ve hře čelí vlnám nepřátel, s nimiž bojuje pomocí karet, které představují jednotlivé útoky. Hra mimo jiné obsahuje funkční herní systém pro postavu a nepřátele, zvukové a vizuální efekty a roguelike prvky, jež byly do hry implementovány v podobě mechaniky získáváním zlatých mincí a odemykáním nových karet. Do hry se dá snadno přidávat obsah používáním vývojářských nástrojů, které byly uzpůsobeny speciálně pro tuto aplikaci. Herní systém není úplně náhodný a vesměs se řídí striktními pravidly a vzorci. To hráčům umožňuje se ve hře zlepšovat, jelikož neustálým hraním získají časem schopnost nepřátelské tahy spolehlivě předvídat.



MD

Multimédia
a digitální design

VERONIKA HRKALÍKOVÁ – VLASTNÍ VIZUÁL TAROTOVÝCH KARET

Cílem tohoto projektu je tvorba autorských ilustrací pro tarotové karty. Jde o vytvoření jednotlivých charakterů pro tyto karty a jejich animace. Vznikla i informační brožura, kde jsou popsány jednotlivé karty a jejich význam. Nechybí ani 3D model věštírny. Hlavním výstupem jsou hotové karty v tištěné i digitální podobě.



MD

Multimédia
a digitální design

KRISTÝNA PÍCKOVÁ – HUDEBNÍ APLIKACE HIP-HOP, RAP MUSIC

Předmětem práce je mobilní aplikace pro poslech hudby. „Mým cílem bylo vytvořit něco jiného, než nabízejí ostatní hudební aplikace. V mé aplikaci jsou totiž obsaženy jenom specifické hudební žánry, hip-hop a rap.“ Vytvořeny byly prvky korporátní identity – logo, logomanuál, vizitky, dále vzhled webové stránky, prostředí mobilní aplikace a reklamní předměty – oblečení a doplňky. Součástí je také 3D animace loga, která reaguje na frekvenci doprovodné hudby.

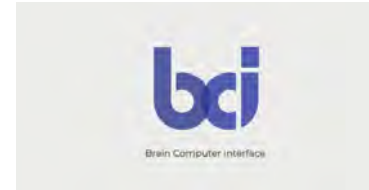


MD

Multimédia
a digitální design

MATĚJ POLÁŠEK – KOMIKS POLIS 15/50 A VIZUÁL TECHNOLOGICKÉ SPOLEČNOSTI

Výsledkem tohoto projektu je kompletně zpracovaná korporátní identita pro fiktivní technologickou firmu, jež obsahuje logo a logomanuál. Dále je vytvořen komiks s názvem, který je inspirován americkým stylem ilustrace, a je vypracován tak, aby jeho dynamičnost a provedení upoutaly pozornost čtenáře. Komiks nese název POLIS 15/50. Samotný název POLIS vychází z řeckého pojmenování pro městský stát, město nebo obec, číslo 15 odkazuje na 15. pole-dník, který vede přes Jindřichův Hradec, a 50. rovnoběžku severní šířky vedoucí přes Prahu, Průhonice, Říčany.





Mediální
tvorba

PASTELKY

Hraný film, 2022, 17 minut

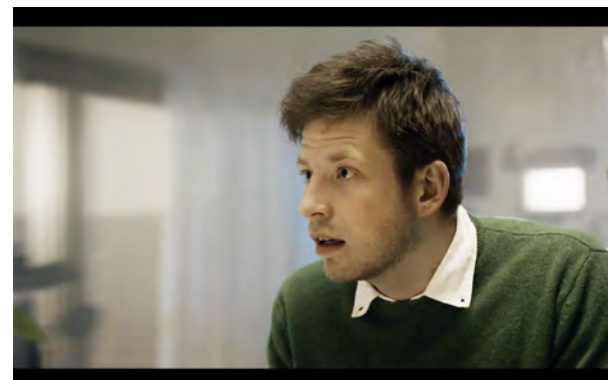
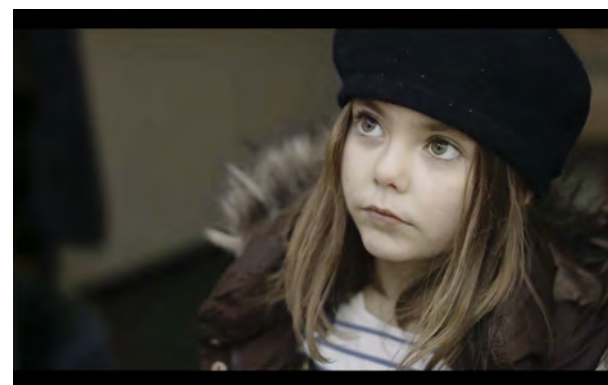
scénář: Dominika Křenková, režie: Richard Jakeš, kamera: Sára Kožucharova, zvuk:

Šimon Pavlovský, střih: Matěj Michálek, produkce: Tereza Šaurová, vedoucí výpravy:

Eva Fuksová

hrají: Mila Mlčáková, Alena Doláková, Jan Janča, Lukáš Mucha

Snímek Pastelky vypráví příběh malé Anny, která si prochází klasickým scénářem rozpadu rodiny v nízkém věku. Sleduje, jak jejího otce nahrazuje nový muž, který se zpočátku jeví jako někdo, kdo situaci bere pevně do svých rukou a zajistí Anně úplnou rodinu. Ačkoliv se dívka na svého otce za náhlý útěk zlobí, nakonec jí dojde, že otcovo místo je v jejím srdci nenahraditelné.



MT

Mediální
tvorba

KAŽDÁ VTEŘINA S KATEŘINOU

Hraný film, 2022, 11 minut

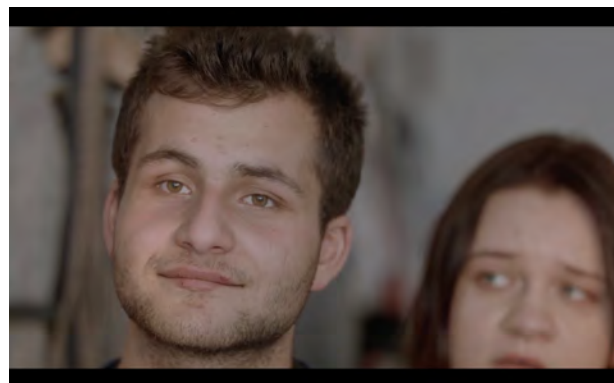
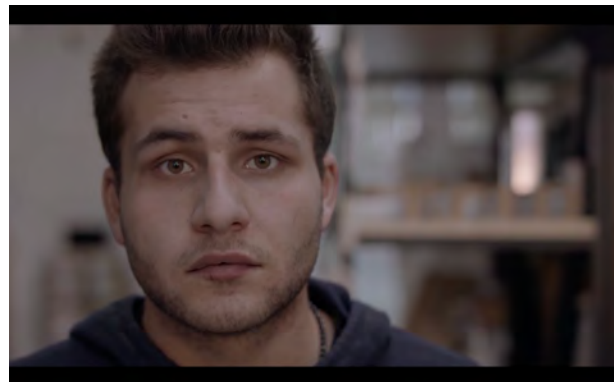
scénář a zvuk: Eliška Hamerníková, režie: Berenika Teličková, kamera: Tereza

Mamulová, střih: Lenka Přikrylová, produkce: Veronika Kristenová, pomocná režie:

Klára Návratová

hrají: Milan Koritják, Diana Dulinkova, Anastasiya Stetsiy a další

Film pojednává o mladém muži jménem Roman, který pracuje v obchodě. Kolem každý den prochází dívka Kateřina, do které se Roman vášnivě zamiluje. Na první rande pozve Roman Kateřinu do kina. Je to však dobrý nápad? A bude každá vteřina s Kateřinou přesně taková, jakou si ji Roman vysnil?



MT

Mediální
tvorba

NADĚJE – DENNÍ STACIONÁŘ ZLÍN

Reklama, 2022, 60 s, 30 s, 6 s

scénář: Dominika Křenková, režie: Daniel Šaich, kamera: Richard Jakeš, zvuk: Filip Havlík, střih: Lenka Přikrylová, produkce: Natálie Hanělová

V baťovském domku panuje po ránu příjemná rodinná pohoda. Malá holčička ve svém bunkru něco maluje a babička si mezitím píše do deníku plán na dnešní den. Holčička přiběhne za babičkou a dává jí obrázek, který si babička odveze s sebou do stacionáře, ve kterém stráví celý svůj den. V pozdním odpoledni vidíme rodinku společně přicházet zpátky domů.





CREATIVE HILL COLLEGE

těšte se na další

umění z kopce

