

SZZ - okruh Multimediální tvorba

Zadání

Student si dle svého zaměření vybírá tematickou oblast ze 3 možných, přičemž konkrétní otázku z oné oblasti následně vybírá komise. Otázky jsou rozčleněny do těchto oblastí:

- 1) herní animace a grafika
- 2) herní scenáristika
- 3) herní zvuková tvorba

Student v rámci odpovídání na vybranou otázku dokládá svou obeznámenost s praktickými, technickými a tvůrčími aspekty dané roviny tvorby počítačových her. (20 minut)

Související předměty

- Animace a grafika v PC hrách (1 - 2)
- Herní scenáristika (1 - 2)
- Interaktivní zvuková tvorba (1 - 2)

Seznam otázek

1. Herní animace a grafika

- a. Popište co musí obecně splňovat 3D model, aby byl použitelný k animaci pro PC hry. Jaký je postup práce na vzniku a animaci? Co je to Asset Management a k čemu slouží ve studiu pipeline.
- b. Co je 12 principů animace a jak se dají aplikovat na tvorbu animací pro hry?
- c. Popište a vysvětlete rozdíl mezi pojmem UI a UX.
- d. Uveďte alespoň tři způsoby grafických projekcí herního prostředí a v jakých žánrech je jejich užití žádoucí / preferované.
- e. Jaké jsou, dle vlastních slov, důležité pilíře funkčního character designu?

2. Herní scenáristika

- a. Vysvětlíte pojmy protagonista, antagonist a mentor antagonist. Uveďte příklady postupů, pomáhající vyhnout se klišé při tvoreni charakterů.
- b. Uveďte specifika konvenční narativní struktury. Uveďte příklad její vhodného a nevhodného využití.
- c. Popište specifika jednotlivých aktů v rámci konvenční narativní struktury a jejich úlohy.
- d. Popište 3 základní formy narativu v hrách ve vztahu k linearite/nelinearite rozprávania. Aké sú ich výhody/nevýhody voči sebe navzájom.
- e. Uveďte spôsoby nenarativného rozprávania a príklady ich využitia.

3. Herní zvuková tvorba

- a. Popište, co je middleware (v kontextu práce se zvukem), jaké konkrétní middleware software znáte, popište výhody a nevýhody jeho použití při herním vývoji.

- b. Co znamená pojem binaurální audio, popište jeho princip fungování a jeho využití ve hrách.
- c. Jaké jsou základní principy, které se využívají při tvorbě adaptivní hudby? Popište je a uveďte příklady v jakých situacích byste je použili.
- d. Popište aspekty natáčení vlastních ruchů / dialogů – jaké faktory ovlivňují kvalitu a použitelnost natočeného materiálu?
- e. Popište rozdíl mezi 2D a 3D atributem zvuku v Unity / UE a uveďte typické příklady použití.
- f. Vysvětlete pojmy „diegeze“ a „čtvrtá stěna“ uveďte příklady diegetických / nediegetických zvuků (vnitřní hlas, vypravěč, zvuková atmosféra, hudba).

Doporučená literatura

Viz. doporučená literatura jednotlivých předmětů.