

**Obchodní akademie, Vyšší odborná škola a Jazyková škola
s právem státní jazykové zkoušky Uherské Hradiště**



MATURITNÍ PROJEKT

**GRAFICKÉ PŘEPRACOVÁNÍ DESKOVÉ
HRY GALAXY TRUCKER**

2025

Jakub Stránský, 4.B

Vložte naskenovanou kopii zadání

Prohlášení:

Souhlasím s tím, že s výsledky mé práce může být naloženo podle uvážení vedoucího maturitní práce a ředitele školy. V případě publikace budu uveden jako spoluautor.

Prohlašuji, že jsem na celé maturitní práci pracoval samostatně a veškeré použité zdroje jsem citoval.

V Uherském Hradišti, dne *doplnit datum*

.....
podpis absolventa

RESUMÉ

Doplnit stručný text projektu

OBSAH

ÚVOD.....	7
1 NADPISY HLAVNÍCH KAPITOL.....	7
1.1 Nadpisy kapitol.....	8
1.1.1 Nadpisy podkapitol.....	8
ZÁVĚR.....	10
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	11
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....	12
SEZNAM OBRÁZKŮ	13
SEZNAM TABULEK.....	14
SEZNAM PŘÍLOH.....	15

ÚVOD

Cílem mé maturitní práce je graficky přepracovat stolní hru Galaxy Trucker. Tato hra se odehrává ve vesmíru a obsahuje různé herní prvky, jako jsou kartičky, dílky vesmírné lodi, herní plán, figurky a měna. Hlavním záměrem práce je vytvořit moderní a vizuálně přitažlivé herní komponenty, které budou kvalitní a snadno použitelné. Práce zahrnuje redesign všech těchto komponent s důrazem na estetiku a funkčnost. Výsledné grafické prvky budou připraveny v digitální podobě, nikoliv pro fyzický tisk, a budou určeny pouze k odevzdání v rámci maturitní práce.

Při tvorbě redesignu herních komponentů bude využit software Adobe Illustrator, protože nabízí široké možnosti práce s vektorovou grafikou, umožňuje precizní ovládání křivek, barev a vrstev, což přispěje k dosažení esteticky přitažlivých a funkčně přehledných herních prvků. Figurky budou zpracovány v programu Blender, který umožní tvorbu čistých a atraktivních vizuálních prvků ve 3D. Budou vytvořeny dva druhy modelů – jeden určený pro digitální použití a druhý optimalizovaný pro případný 3D tisk. Cílem tohoto grafického přeprocování je zachovat původní funkčnost hry, ale dodat jí svěží a moderní vzhled. Při návrhu grafických prvků budu dbát na přehlednost, čitelnost a estetickou soudržnost všech komponent.

Účelem této práce je především úspěšné ukončení mého maturitního studia. Projekt není určen pro komerční účely ani k veřejné publikaci. Vedlejším přínosem bude zdokonalení mých dovedností v oblasti grafického designu a práce s profesionálními nástroji, zejména Adobe Illustrator. Mé dosavadní zkušenosti zahrnují práci s grafickým softwarem v rámci výuky počítačové grafiky a multimédií, a také několik osobních projektů zaměřených na vizuální tvorbu.

Herní prvky, které budou redesignovány, zahrnují jednotlivé dílky vesmírné lodi, herní plán, kartičky a herní měnu. Každý z těchto prvků bude navržen tak, aby odpovídal jednotnému vizuálnímu stylu a byl snadno rozpoznatelný během hraní. Zvláštní důraz bude kladen na použití moderní barevné palety, čisté linie a minimalistický design. Každý prvek bude testován z hlediska funkčnosti a estetického dojmu, aby bylo zajištěno, že hra bude nejen atraktivní, ale i plně hratelná a přehledná.

Technické požadavky na výstup práce zahrnují export grafických prvků z Adobe Illustratoru ve formátech vhodných pro další zpracování, jako jsou SVG a AI. 3D modely postavíček vytvořené v programu Blender budou exportovány ve formátech OBJ a STL, což umožní případný tisk na 3D tiskárně. Všechny grafické podklady budou připraveny v souladu s požadavky zadání a technickými normami.

Tento projekt představuje výzvu jak po stránce kreativní, tak technické. V průběhu práce bude nezbytné konzultovat jednotlivé kroky redesignu a testovat funkčnost herních komponent. Výsledná podoba maturitní práce bude obsahovat kompletní sadu přeprocovaných herních prvků ve vysoké kvalitě, připravených k prezentaci v digitální podobě.

1 NADPISY HLAVNÍCH KAPITOL

použijte styl Nadpis1 pro –nadpis hlavní kapitoly, pro hlavní nadpisy, které nejsou číslovány (Resumé, Závěr, Seznamy...) je použit styl NadpisHlavniNecisl

1.1 Nadpisy kapitol

použijte styl Nadpis2 pro nadpis kapitoly

1.1.1 Nadpisy podkapitol

použijte styl Nadpis3 pro nadpis podkapitoly

Nečíslované nadpisy

použijte styl Nadpis nečíslovaný pro nečíslované nadpisy

! Nepoužívat hlubší dělení kapitol !

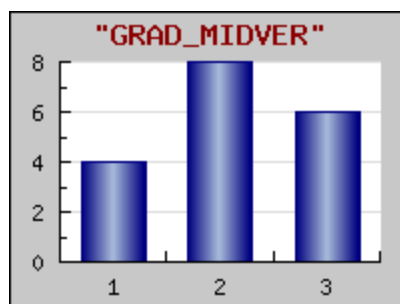
styl pro zdrojový kód – název stylu kod

Použitý font pro text je Times New Roman velikost 12 pt, řádkování 1.5 (styl Normální),

okraje stránky – Nahoře: 3 cm Vlevo: 2 cm + 1.5 cm u hřbetu

Dole: 2 cm Vpravo: 2 cm.

Obrázek 1 graf xyz



Obrázky centrovat

Obr. 1. Popis obrázku centrovat, číslovat průběžně v celé práci

Tabulka 1. Popis tabulky zarovnat s levým okrajem tabulky

Tabulka 1 xyz

záhlaví tabulky	záhlaví tabulky	záhlaví tabulky	záhlaví tabulky

Rozměrné tabulky se vkládají do příloh, které se číslovají samostatně římskými číslicemi a mají svůj název.

Rovnice - centrovaná, číslování na pravém okraji, arabskými číslicemi.

$$F_N = Z_N.p \quad (1)$$

Textová část by zpravidla měla obsahovat také:

Cíl práce - - musí být věcné a jednoznačné. Nabízí-li se možnost více variantního postupu řešení, pak by mělo být součástí této kapitoly taky zdůvodnění zvoleného postupu (včetně formálních, věcných, technických popř. finančních, organizačních a jiných omezení). Tato kapitola činí svým rozsahem přibližně 2 - 3 stránky.

Technické zpracování – student vysvětlí jakým způsobem je aplikace zpracována, popíše technické řešení daného úkolu. Vhodnou součástí je návrh databáze a návrh tříd. Pokud byly použity nějaké části aplikace (myšlen design, obrázky, část kódu apod.) z jiných zdrojů, je nutné je zde uvést.

Diskuse výsledků - patří k nosným částem práce.

Uživatelská dokumentace – popis funkčnosti jednotlivých částí projektu

ZÁVĚR

Je jen stručným shrnutím nejvýznamnějších závěrů a poznatků. Doporučuje se v rozsahu 0,5 až 1 strana.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- (1) Cihelková, E. a kol.: Světová ekonomika. Praha, ETC Publishing, 1997.
ISBN 80-86006-48-4.
- (2) Samuelson, P. A., Nordhaus, W. D.: Ekonomie, Praha, Svoboda 1991
- (3) Dědič, J. a kol.: Učebnice práva. Praha, PROSPEKTRUM 1995.
ISBN 80-7175-006-9

Citace literatury se řídí platnou normou ČSN 01 0197 (bibliografické citace). Podrobné informace o citování literatury v odborné práci (i elektronických zdrojů) najdete v dokumentu citace.pdf

Odkazy na literaturu v textu jsou vloženy do kulatých závorek a arabská čísla musí korespondovat s pramenem uvedeným v seznamu literatury.

Např.: (3), (18, 25, 33), (32-36, 42) ...

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1 Popis obrázku centrovat, číslovat průběžně	8
---	---

SEZNAM TABULEK

Tab. 1 Popis tabulky zarovnat s levým okrajem tabulky	8
---	---

SEZNAM PŘÍLOH

Pokud je jich více, na toto místo umístit jejich seznam