

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



**MATURITNÍ PROJEKT**

**POHÁDKA O ČERVENÉ KARKULCE**

Vnitřní předpis OA, VOŠ a JŠ, čj. 025/ORG/2023

Příloha č. 3

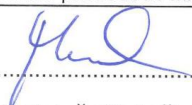
### ZADÁNÍ MATURITNÍ PRÁCE INFORMAČNÍ TECHNOLOGIE

Jméno žáka:	Šimon Vystrčil
Téma maturitní práce:	2D animovaný příběh
Vedoucí práce:	Mgr. Karel Jindra
Oponent práce:	Mgr. Igor Osoha
Způsob zpracování:	<p>Žák vytvoří 2D animovaný příběh.</p> <p>Ke zpracování hráč zvolí vhodný software a jeho volbu náležitě zdůvodní v dokumentaci.</p> <p>Bude se jednat o vlastní animaci s vlastní vektorovou grafikou.</p> <p>Žák zpracuje jeden známý pohádkový příběh (a dá si pozor na autorská práva), kdy cílovou skupinou budou děti ve věku 4 - 9 let.</p> <p>Celý příběh bude vhodně ozvučen (podkresová hudba, dabing, případně ruchy).</p> <p>Délka výsledného videa bude větší než tři minuty.</p> <p>Žák bude animaci v průběhu práce testovat na lidech z cílové skupiny, informace o testování zahrne do dokumentace.</p>
Pokyny k průběhu vypracování:	<p>Práci bude žák vést v repositáři na GitHubu či obdobném včetně historie práce od zadání až po odevzdání projektu.</p> <p>Zdroje informací žák uvede dle normy ČSN ISO 690. Pokud je zdrojem informací AI, žák je cituje dle vnitřní směrnice čj. 025/ORG/2023 školy.</p>

Pokyny k odevzdání:	<p><b>Žák odevzdá práci v tištěné a elektronické podobě</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tištěná podoba práce obsahuje uživatelskou a technickou dokumentaci.</li> </ul> <p><b>Tištěnou podobu</b> (v kroužkové vazbě) žák odevzdá na studijní oddělení školy.</p> <p><b>Elektronická podoba práce obsahuje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dokumentaci ve formátu PDF/A</li> <li>• Resumé ve formátu PDF/A</li> <li>• Výsledný projekt, zdrojové soubory a potřebné knihovny pro spuštění projektu</li> <li>• Prezentaci projektu</li> </ul> <p><b>Elektronická podoba</b> práce se nahrává do IS školy dle pokynů vedoucího práce nebo vedení školy. V případě, že se jedná o projekt, na kterém pracovalo více žáků, je povinnou součástí dokumentace podrobné rozdělení činností při práci na projektu.</p>
Kritéria hodnocení:	Hodnocení se skládá z celkové kvality zpracování práce, dokumentace, z kvality prezentace při obhajobě práce, diskuse a z průběžného hodnocení žáka v rámci kontrolních dnů.
Obhajoba projektu	Obhajoba projektu se skládá ze dvou částí – prezentace projektu (včetně podpůrné elektronické prezentace) a diskuse nad řešením. Celková délka obhajoby je 20 minut, délka prezentace projektu by neměla překročit 10 minut.

11-10-2024

Datum

  
Podpis ředitele školy

**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**

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

## ÚVOD

Jako maturitní projekt jsem si zvolil animaci pohádky O Červené Karkulce. Cílem je vytvořit 2D animaci z dnes již známého, klasického příběhu z verze bratří Grimmů. Tato animace je zaměřena na vizuální zpracování pohádky s důrazem na jednoduchou, ale atraktivní grafiku určenou především pro předškolní publikum, tj. děti ve věku 4-9 let. Cílem práce je nejen vytvoření zábavné animace, ale také zdokonalení se v práci s grafickým a animačním softwarem. Pohádka o Červené Karkulce jsem zvolil kvůli její popularitě, zajímavému prostředí a jasné dějové linii s ponaučením. Tento příběh je vhodný pro animaci, která dětem přiblíží děj a podpoří jejich fantazii. Animace nabízí klasickou pohádku v moderním zpracování, které zaujme mladší publikum. Projekt zahrnuje tvorbu 2D animace s vlastní vektorovou grafikou. Pro práci jsem zvolil programy Adobe Illustrator a Adobe Animate, především díky jejich nástrojům pro tvorbu grafiky a animace, ale také jelikož jsem v daných programech již dříve něco vytvářel. Všechny grafické prvky budou originální, aby se předešlo problémům s autorskými právy. Animace bude ozvučena hudbou na pozadí, dabingem a různými dalšími zvukovými efekty, což by mělo zvýšit autentičnost prostředí a objektů. Výsledné video bude delší než tři minuty. V rámci tohoto projektu se klade důraz na originalitu grafického zpracování. Postavy, objekty a prostředí budou vytvořeny hlavně v programu Adobe Illustrator, který umožňuje pracovat s vektorovou grafikou. Každý prvek scény bude navržen jednoduše a srozumitelně pro cílovou věkovou skupinu. Po dokončení grafiky bude následovat animace a případné grafické úpravy v Adobe Animate, který usnadní práci s objekty. Děj animace se drží základní pohádky s drobnými úpravami, např. pro zjednodušení, nebo zkrácení jednotlivých scén. Klíčové scény, jako rozhovor maminky s Karkulkou, setkání Karkulky s vlkem, nebo záchrana myslivcem, budou vizuálně zpracovány. Cílem je plynulé a srozumitelné vyprávění, které děti zaujme a zároveň jim předá děj klasické pohádky ve vizuální podobě. Zvuková složka bude hrát důležitou roli při dotvoření atmosféry. Budou použity jednoduché zvukové efekty, jako zpěv ptáků, kroky, nebo vrzání dveří. Vypravěč provede děti dějem a podpoří jejich porozumění příběhu. Výběr vhodného druhu vypravěče bude klíčový pro celkový dojem z animace. Projekt je rozdělen do fází zahrnujících: tvorbu grafiky, animaci, zvukovou složku a finální spojení. Výsledná animace bude mít délku přes tři minuty a bude obsahovat několik scén. Testování na dětech ve věku 4–9 let mě poskytne zpětnou vazbu k doladění detailů animace. Projekt umožňuje rozvoj technických i kreativních dovedností a vytváří produkt, který přinese radost a určité ponaučení dětskému publiku. Animace pohádky o Červené Karkulce má za úkol propojit klasickou pohádku s moderním zpracováním zaměřeným na mladší publikum.

# 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 !*

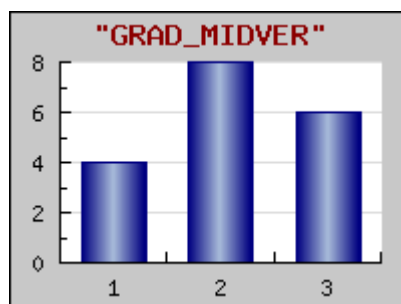
styl pro zdrojový kód – název stylu kod

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 I. 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