



Kritéria hodnocení

Obor: 82-41-M/17 Multimediální tvorba

Předmět: Multimédia, Grafika a vizualizace

1. **Vektorová grafika a její využití** (vektORIZACE loga, formáty, práce v Illustratoru)
 - Přesnost a věrohodnost tvaru oproti předloze
 - Správnost a jednotnost barev
 - Technické zpracování (čisté křivky, uzavřené tvary, práce s kotvicími body)
 - Odevzdání v odpovídajícím formátu (PDF, AI, SVG)
2. **Rastrová grafika a fotomontáž** (práce s vrstvami, kompozice, barevná korekce)
 - Vhodné využití vrstev a masek pro přehlednost a editovatelnost
 - Barevné sladění jednotlivých prvků (sytnost, kontrast, vyvážení bíle)
 - Kompozice obrazu (perspektiva, rovnováha, vizuální hierarchie)
3. **Retuše fotografií** (odstranění nedostatků, klonovací a opravné nástroje, úpravy pleti a objektů)
 - Přirozenost a nenápadnost provedené retuše
 - Technická čistota (bez viditelných stop po nástrojích)
 - Zachování přirozené struktury materiálu nebo pleti
4. **Práce s texturami a přizpůsobení objektu fotografii** (barevné sladění, sytnost, živost, světlo a stíny)
 - Věrohodnost zasazení objektu do scény
 - Práce se světlem a stíny pro realistický dojem
 - Barevná konzistence mezi vloženým objektem a pozadím
5. **Fotomanipulace a kompozice** (zasazení objektu do prostředí, perspektiva, hloubka ostrosti)
 - Správné měřítko a proporce objektu vůči okolí
 - Hloubka ostrosti přizpůsobená kontextu scény
 - Realistická perspektiva a úhel pohledu
6. **Vytváření reklamních vizuálů** (formáty pro sociální sítě, citylight, billboard, výstupy v PNG/PDF)
 - Dodržení rozměrů a technických specifikací výstupů
 - Srozumitelnost sdělení a vizuální přehlednost
 - Čitelnost textů (velikost, kontrast, typografie)
7. **Export do odpovídajících formátů a kvality** (rozlišení, datový tok, příprava pro tisk a web)
 - Volba správného výstupního formátu podle účelu (PNG, JPG, PDF)

- Odpovídající rozlišení (web vs. tisk)
- 8. **Grafický manuál a vizuální identita** (zásady použití loga, písma, barevnosti)
 - Správné použití loga a dodržení ochranné zóny
 - Jednotnost barevné palety a typografie
 - Soulad s principy vizuální identity značky
- 9. **Tvorba polygonové sítě** (Správná topologie z čtvercových polygonů)
 - Propojení jednotlivých vertexů
 - Žádné N-gony
- 10. **Pojmenování objektů ve scéně** (Úprava a pojmenování objektů v programu Blender)
 - Pojmenování jednotlivých objektů
 - Barevné odlišení kolekcí
- 11. **Tvorba textur pro realistický model**
 - Definování vlastností materiálu dle předlohy
 - Odlesky, odrazivost, atd...
- 12. **Svícení modelu** (Správné nasvícení modelu z hodin OT)
 - Zvolte vhodné svícení
 - Plošné, bodové, kuželové, atd...
- 13. **Tvorba prostředí pro zasazení modelu**
 - Modelace prostředí dle zadání
 - Kompozice modelu
- 14. **Základní animace modelu**
 - Rotace, rozklad a složení modelu
- 15. **Animace kamery**
 - Rotace, sledování objektu, obkroužení modelu
- 16. **Export a výstupní vizuál**
 - Volba správného výstupního formátu s datovým tokem
 - Správné výstupní rozlišení