

## POZVÁNKA K TALENTOVÉ ZKOUŠCE

Vážená uchazečko, vážený uchazeči,

dostavte se k talentové zkoušce na obor **82-41-M/05 Grafický design – Game art, která se bude konat 12. a 13. ledna 2021** v budově školy Francouzská 101 (termín si můžete zvolit). Evidence uchazečů bude na oboru v době od 8.00 do 8.40 hod. U evidence uchazečů předložíte rodný list nebo platný občanský průkaz. Zde také obdržíte registrační číslo, kterým budete značit své práce. Číslo bude sloužit po celou dobu přijímacího řízení pro Vaši registraci. Toto opatření je nezbytné pro ochranu anonymity přijímacího řízení a vyplývá z obecného nařízení o ochraně osobních údajů (GDPR). U zápisu také předložíte výtvarné domácí práce (nerolované!) v počtu min. 20 ks ve výrazně podepsaných deskách, jež by měly obsahovat výtvarné práce vztahující se k zaměření oboru vzdělání, na který se hlásíte. Prostorové práce dodejte ve fotodokumentaci; animace, videa apod. na USB. Součástí domácích prací bude také úkol na toto zadání:

Navrhněte úroveň jednoduché **2D hry z pohledu z boku** (tzv. 2D platformer, můžete se inspirovat hrami jako je Mario, Spelunky, Celeste, Shovel Knight, Hollow Knight atd.). V úrovni je hráčův avatar (postavička), kterou hráč ovládá. Avatar umí běhat do stran, ale neumí skákat. Na postavičku ale působí gravitace a může spadnout. Postavička má však bič/lano, kterým se umí na určitou vzdálenost chytit za určité objekty. Tyto objekty mohou nebo nemusí být pohyblivé a může se na nich tedy například zhoupnout, či jimi pohybovat. Popište, jak tento nástroj ve Vaší hře funguje, co ještě umí, jaká je jeho maximální délka a v přiloženém textu zdůvodněte, proč jste se tak rozhodli. Použijte papír A3 (nebo větší) a libovolné výtvarné potřeby nebo techniky. Vytvořte prostředí a výtvarné zpracování avatara a vizuálu hry (např. povrchy platform, vizuál překážek, nepřátel, dekorativních prvků, pozadí atd.). Důležité prvky hry (zajímavá místa, objekty či situace, které mohou nastat) můžete detailněji vyobrazit na dalších přiložených papírech. Chceme vidět nápaditost, sehranost jednotlivých prvků, zajímavou výzvu pro hráče a kvalitní výtvarné zpracování. Kromě vizuální atraktivity prostředí hodnotíme také celkovou srozumitelnost Vaší práce. Pro přehlednost level designu využijte popisky, barev, výštrůžků nebo i doprovodného textu. Můžete odevzdat i náčrty nebo nepovedené pokusy. Zajímá nás, jak jste nad úkolem přemýšleli.

Pro další dva úkoly, které budete realizovat ve škole, si vezměte tyto pomůcky: měkkou tužku 2B–6B, obyčejnou a plastickou pryž, pastelky, pera či fixy se kterými běžně kreslíte, vodové, temperové nebo akrylové barvy, ploché a kulaté štětce, nádobu na vodu, nůžky, řezací nůž, lepidlo, lepicí pásku.

### Časový rozvrh talentové zkoušky

|             |                                  |
|-------------|----------------------------------|
| 8.00 – 8.40 | zápis a odevzdání domácích prací |
| 8.45–10.15  | 1. výtvarný úkol                 |
| 10.15–10.30 | přestávka                        |
| 10.30–12.30 | 2. výtvarný úkol                 |

Po dokončení druhého úkolu si vyzvednete svoje domácí práce. Jestliže se účastníte zkoušky ve dvou dnech na dvou oborech, musíte je přinést i na druhý termín. Po vyhodnocení (po 2. termínu) talentové zkoušky budou oborové výsledky talentové zkoušky zveřejněny tentýž den na webu, budou vyvěšeny ve vestibulu budovy školy a zaslány nejpozději do 20. ledna zletilému uchazeči nebo zákonnému zástupci nezletilého uchazeče. Budete-li úspěšná(y), budete současně písemně pozváni i na pokračování přijímacího řízení, ke kterému musíte své domácí práce i s domácím úkolem znovu přinést.



V Brně 7. prosince 2020

ak. mal. Pavel Luffer, ředitel školy

