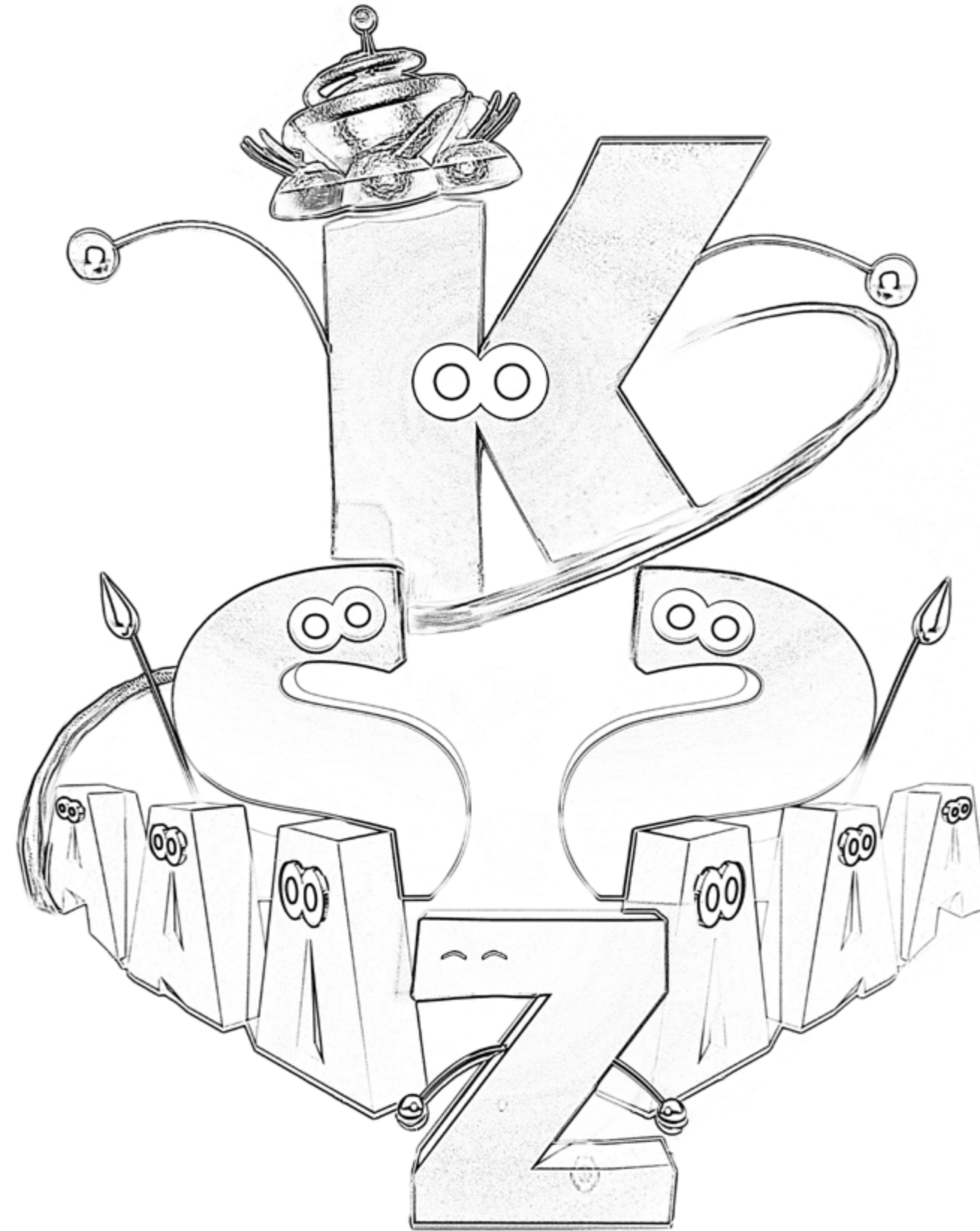


animovaný príbeh písmeniek

Z R A D A K R Á Ľ A



Zámer a obsah

Typografiu ako animovaný príbeh som si vybral ako maturitnú tému preto, lebo som väčšinu svojho voľného času počas posledných 2 rokov venoval zlepšovaniu sa v smere animácie (2D aj 3D) a zaujala ma možnosť skombinovať tieto novo nadobudnuté skúsenosti s typografiou.

Mojim hlavným zámerom je pretvoriť môj umelecký štýl v 3D forme a posunúť ho o krok ďalej. Snažím sa pozdvihnúť vizuálnu časť o trochu viac, než príbeh ktorý ju dopĺňa, no s dôrazom na obe časti, nakoľko sa navzájom dopĺňajú. Dôvodom prečo tak konám, je hlavne to, že som predovšetkým študent grafiky a umenia, a vizuálne časti sú teda mojou silnejšiou stránkou.

Dielo bude predovšetkým obsahovať typografické prvky, ktoré budú projektované z niektorých písmen abecedy. Pokúsim sa tiež aj o kombináciu typografie so samotným prostredím v ktorom písmená - ako postavy príbehu - žijú.

V príbehu chcem istým spôsobom poukázať na nerovnosť, tak ako ju niekedy môžeme nájsť aj v realite. Snažím sa tiež aj o zakomponovanie známych a často využívaných ideálov ako “dobro víťazí nad zlom”.

Postavy budú spočiatku pôsobiť neutrálne, no príbeh sa postupne rozvinie a divák bude mať šancu pochopiť, ktoré postavy v tejto situácii bojujú za dobro a ktoré konajú zlo.

Animácia bude tiež obsahovať aj komické prvky, ktoré ju obohatia.

Inšpirácia

Väčšinu mojich diel zvyknem tvoriť bez špecifických inšpiračných podkladov, skôr sa jedná o spleť inšpirácie, ktorú dlhodobo nadobúdam. Nevyhľadávam obvykle inšpirácie pre jedno dielo, no pre niečo väčšie - pre môj umelecký smer ako taký. Medzi moje hlavné inšpirácie teda patria autori a ich diela, s ktorými som sa stretol už pred nejakou dobou.

Mojou hlavnou inšpiráciou z hľadiska umeleckého smeru, čo sa týka prostredia, prírody, pozadí a pod. sú hlavne filmy pod umeleckým vedením od Makota Shinkaia.

Z hľadiska charakterového prevedenia (najmä spôsob, ktorým sa postavy hýbu a ich pohľady) mi najinšpiratívnejšia príde animácia "Double King" od Felixia Colgravea.

Inšpiráciu pre chudobné obyvateľstvo v animácií a jeho prostredie beriem z Kowloon-u, čo bolo najprestavanejšie mesto, ktoré kvôli nemožnosti kontroly nad obyvateľstvom museli bohužiaľ zbúrať.



5 Centimeters per Second
Makoto Shinkai
(CoMix Wave Films, 2007)



5 Centimeters per Second
Makoto Shinkai
(CoMix Wave Films, 2007)





Kowloon Walled City (HongKong)

Foto: City of Darkness - Life in Kowloon Walled City by
Ian Lambot (ISBN 1-873200-13-7)



Kowloon Walled City (HongKong)

Foto: City of Darkness - Life in Kowloon Walled City by
Ian Lambot (ISBN 1-873200-13-7)

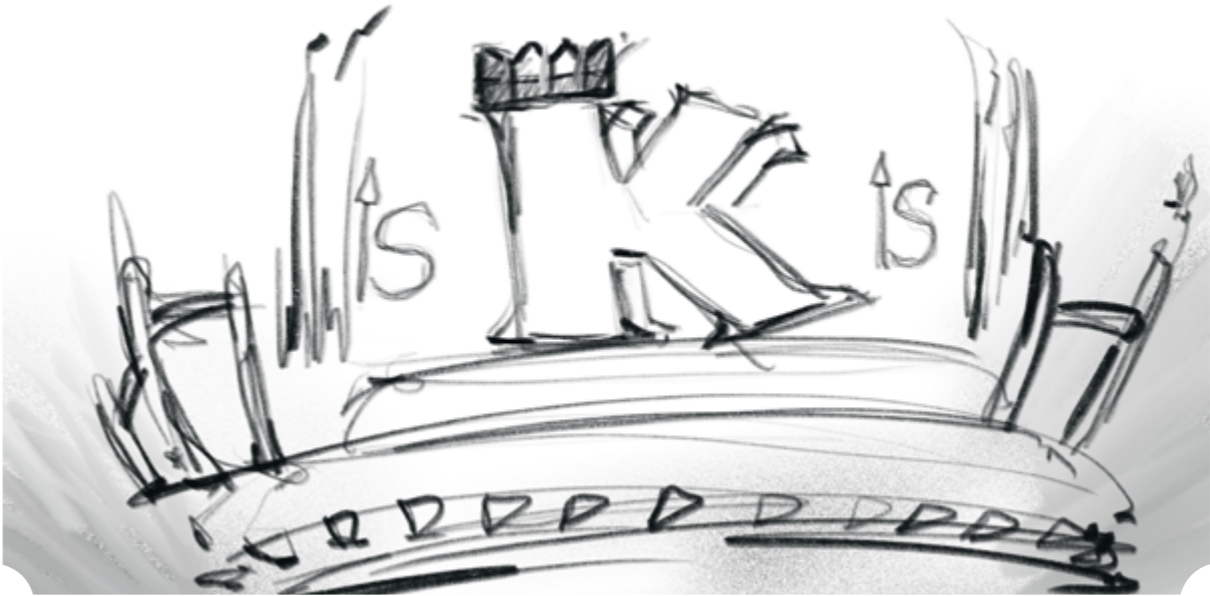
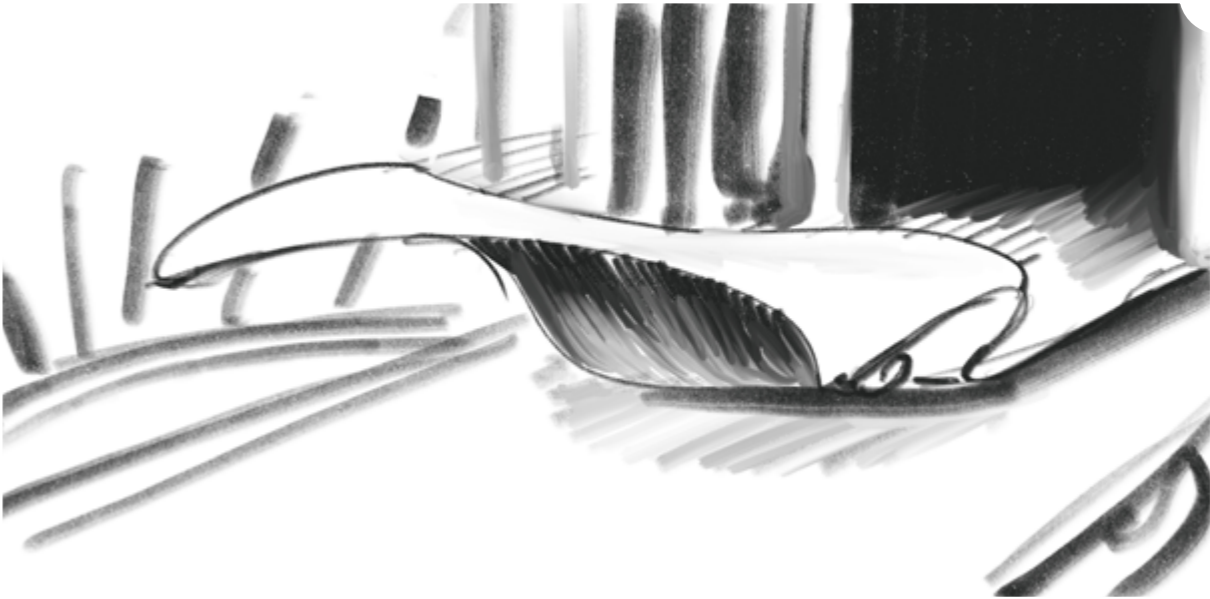
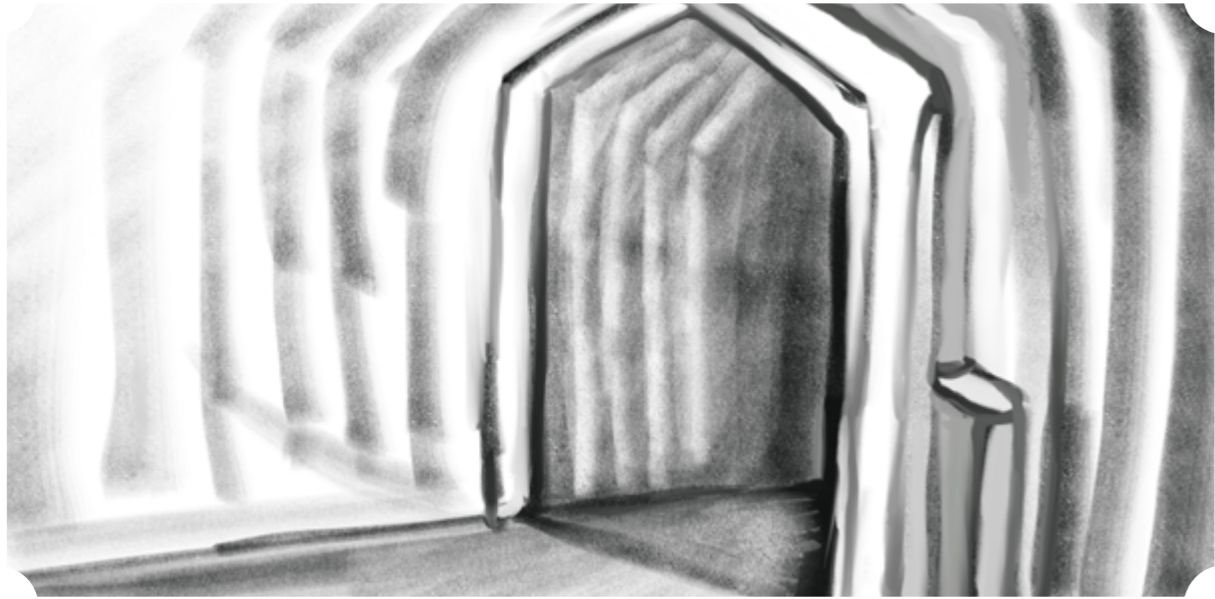


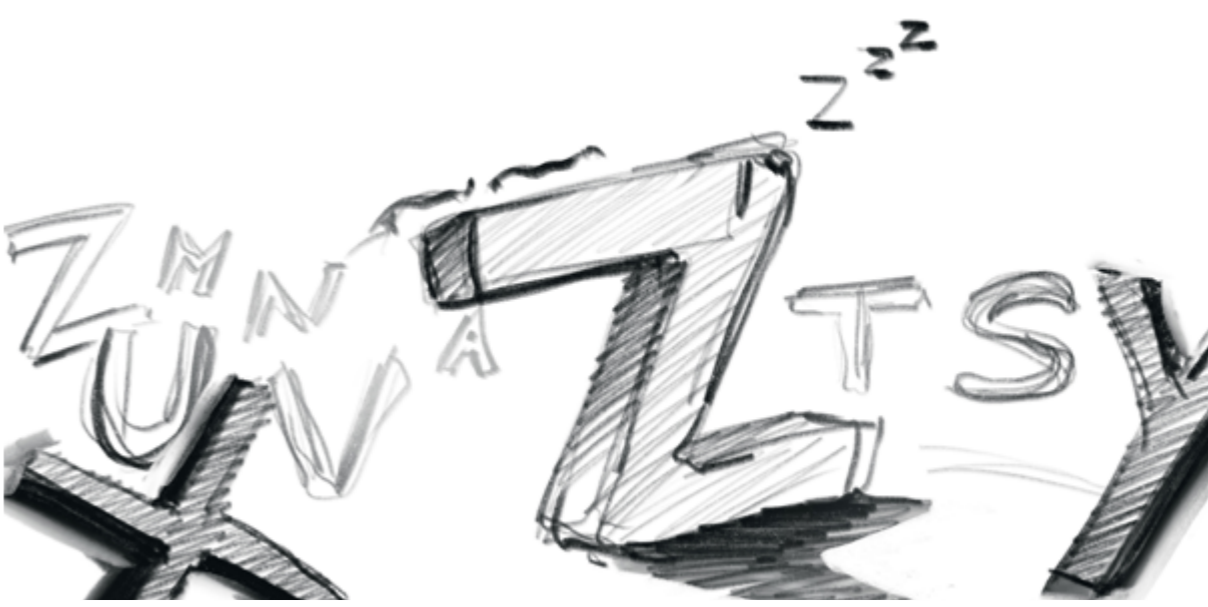
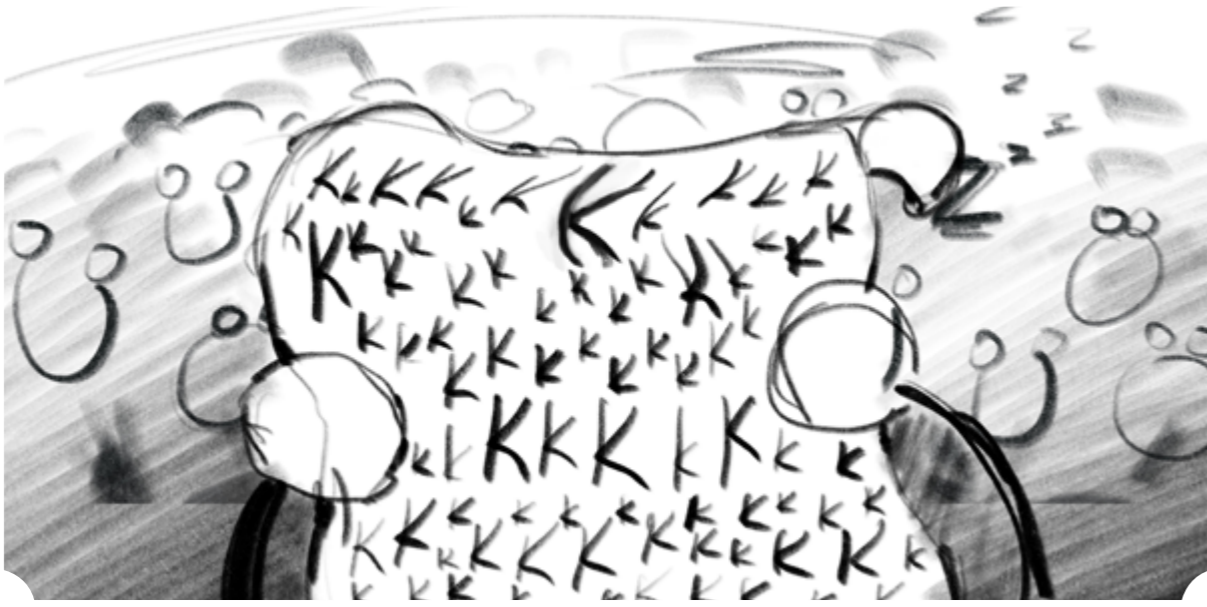
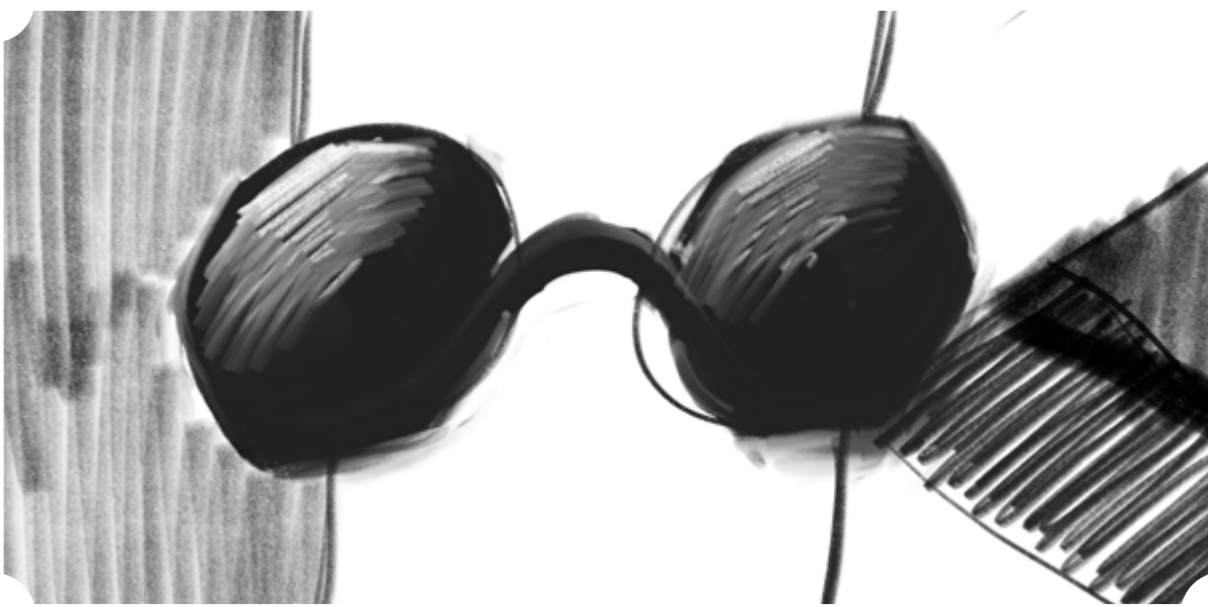
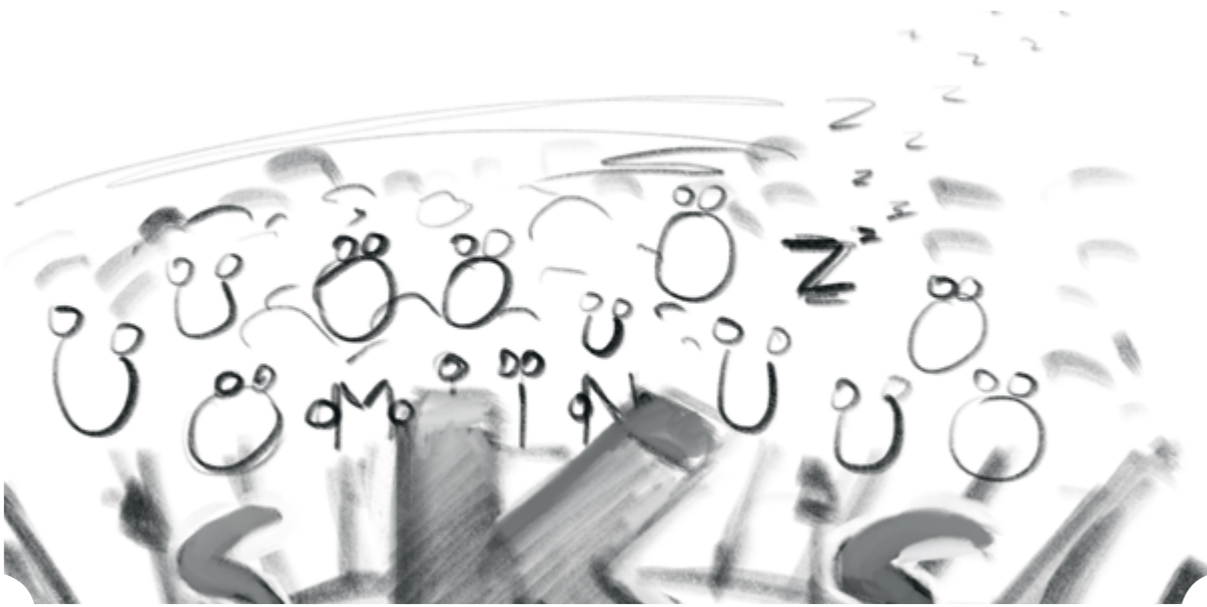
Double King
Felix Colgrave

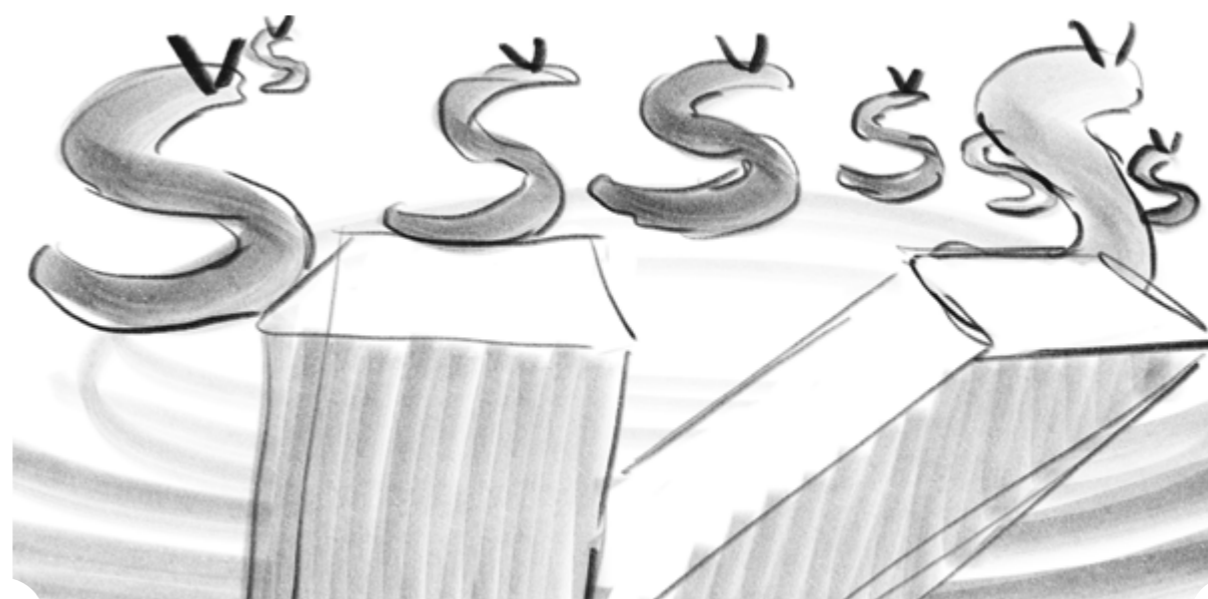
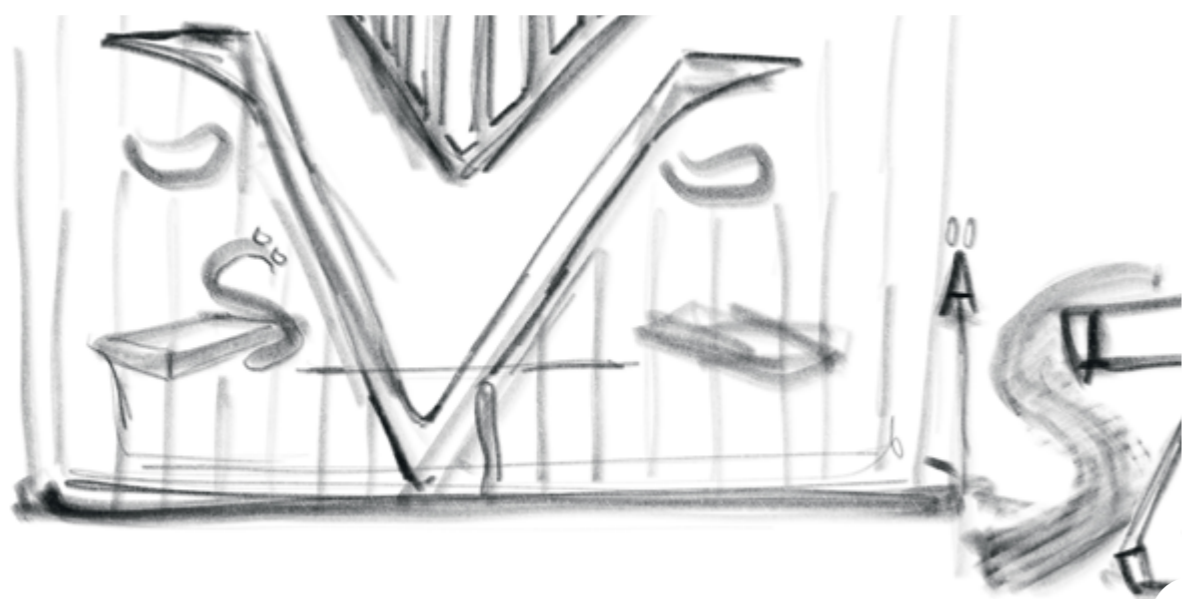
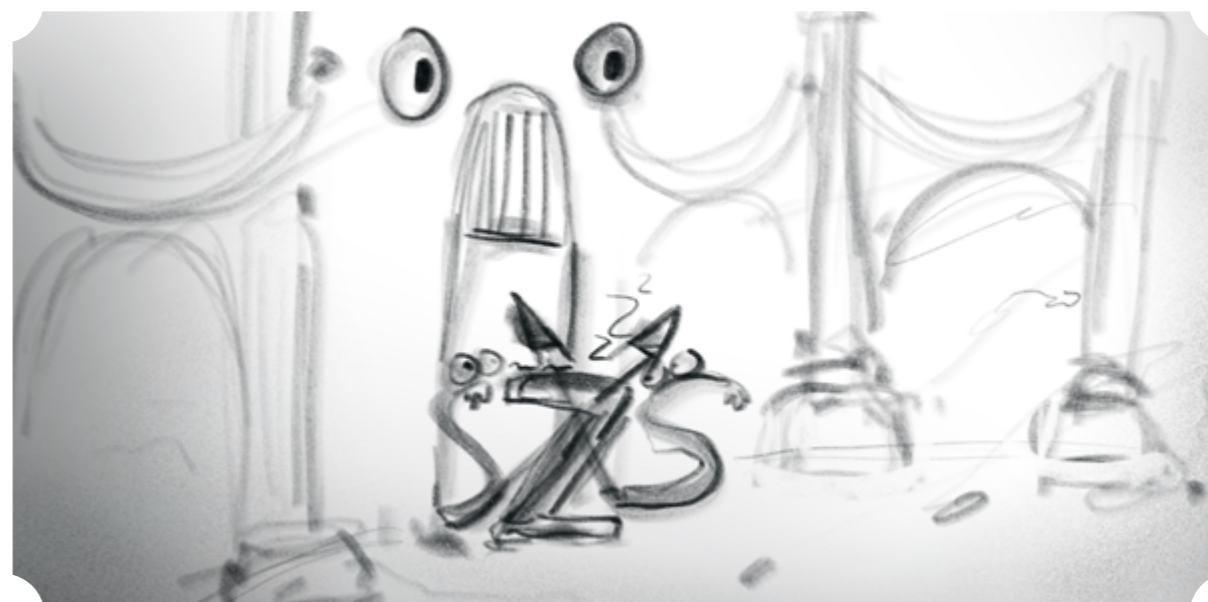


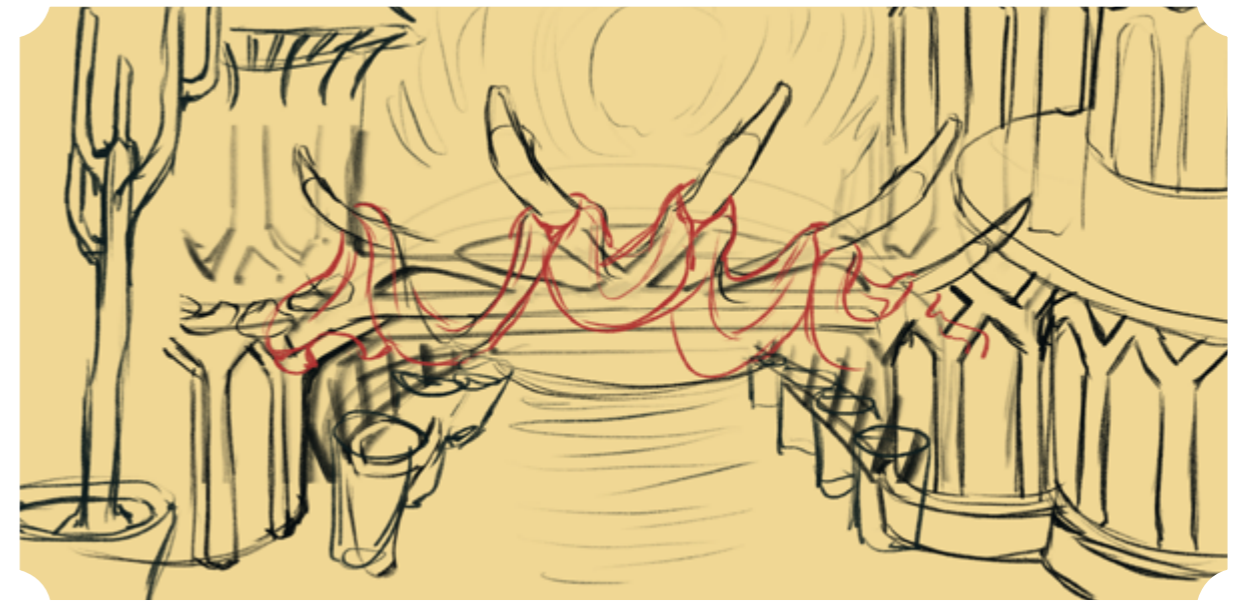
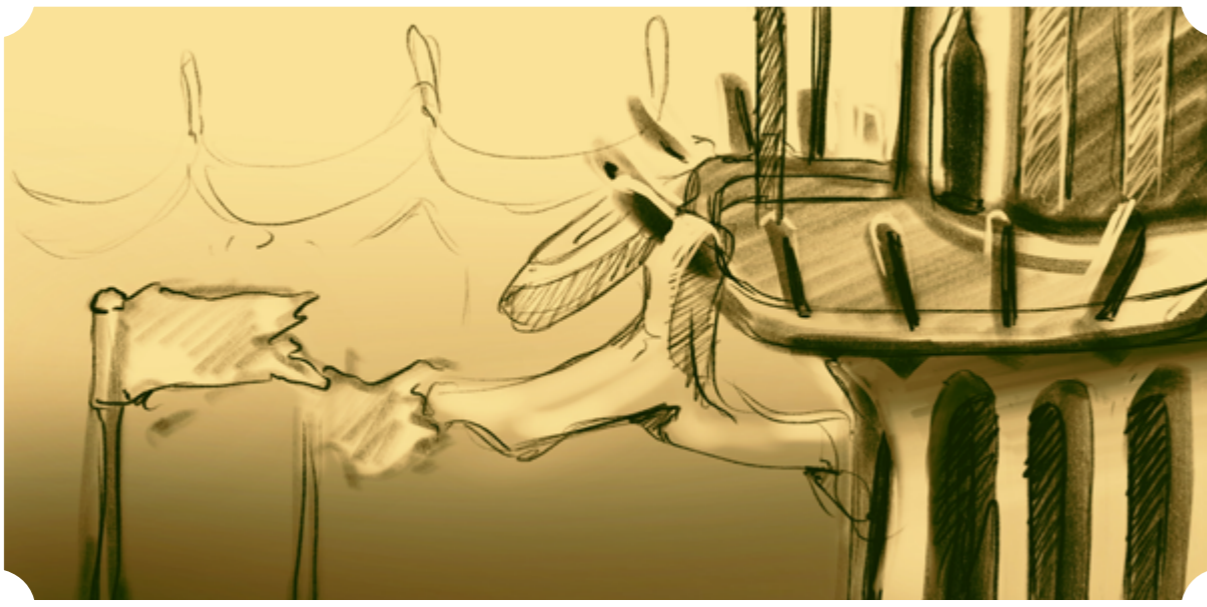
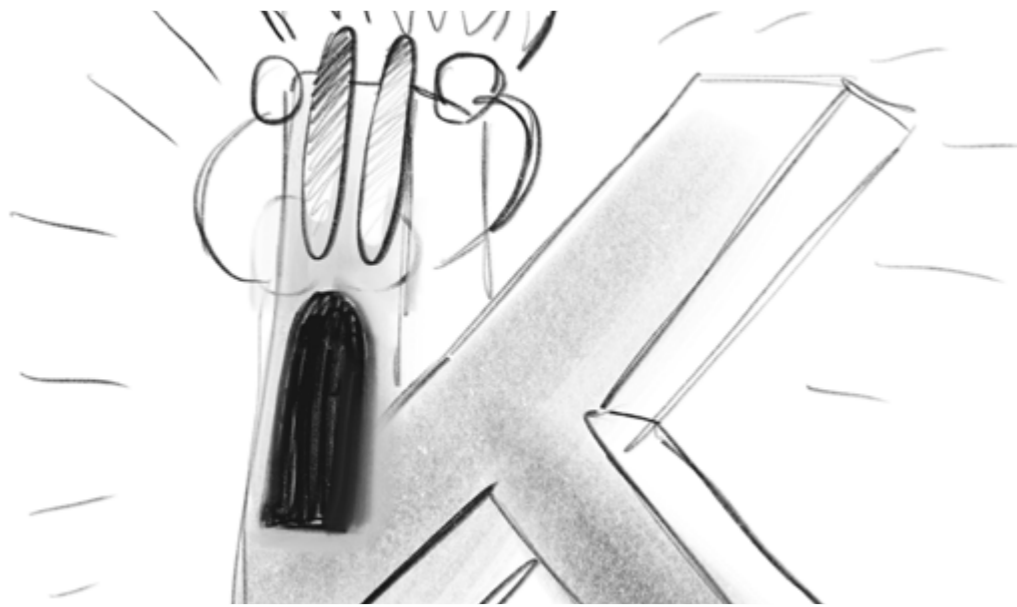
Double King
Felix Colgrave

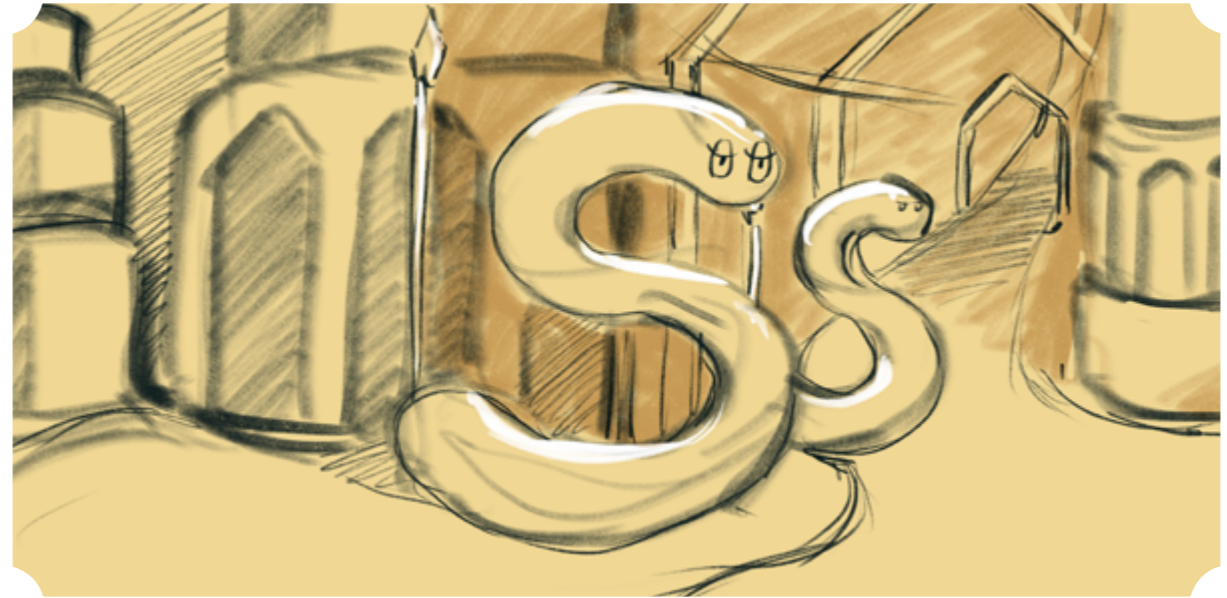
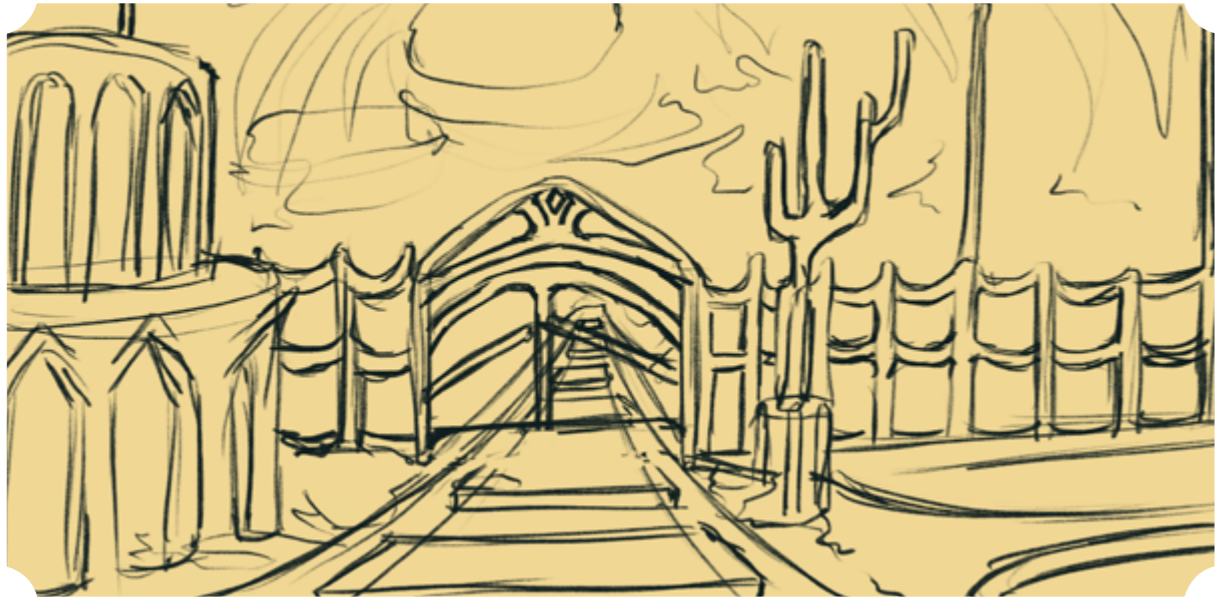
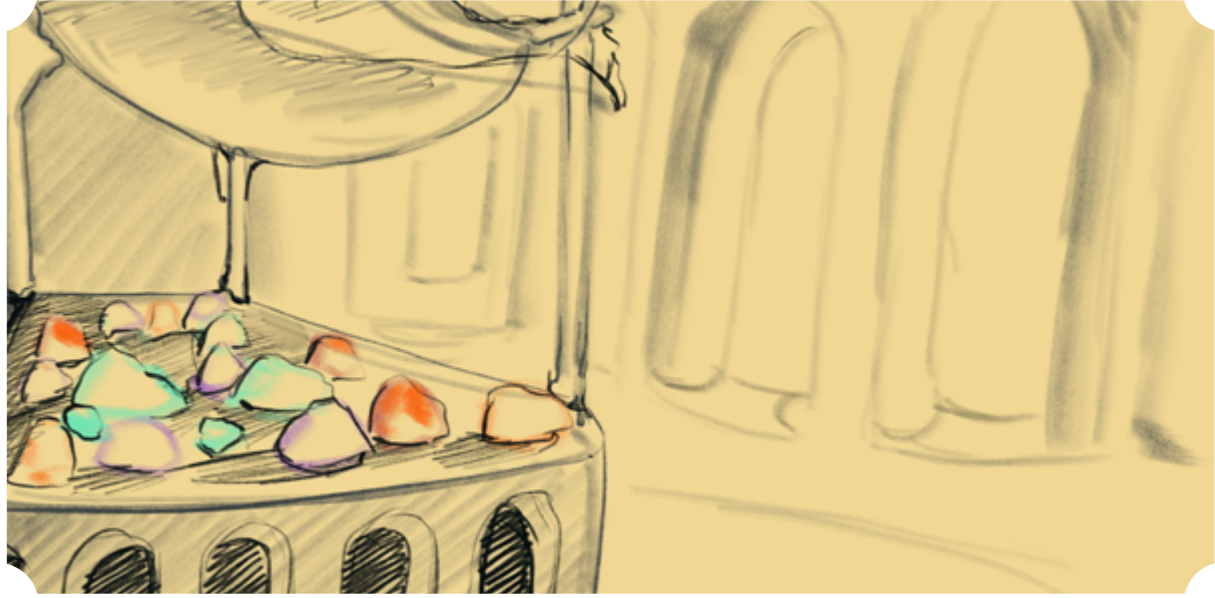
Skice

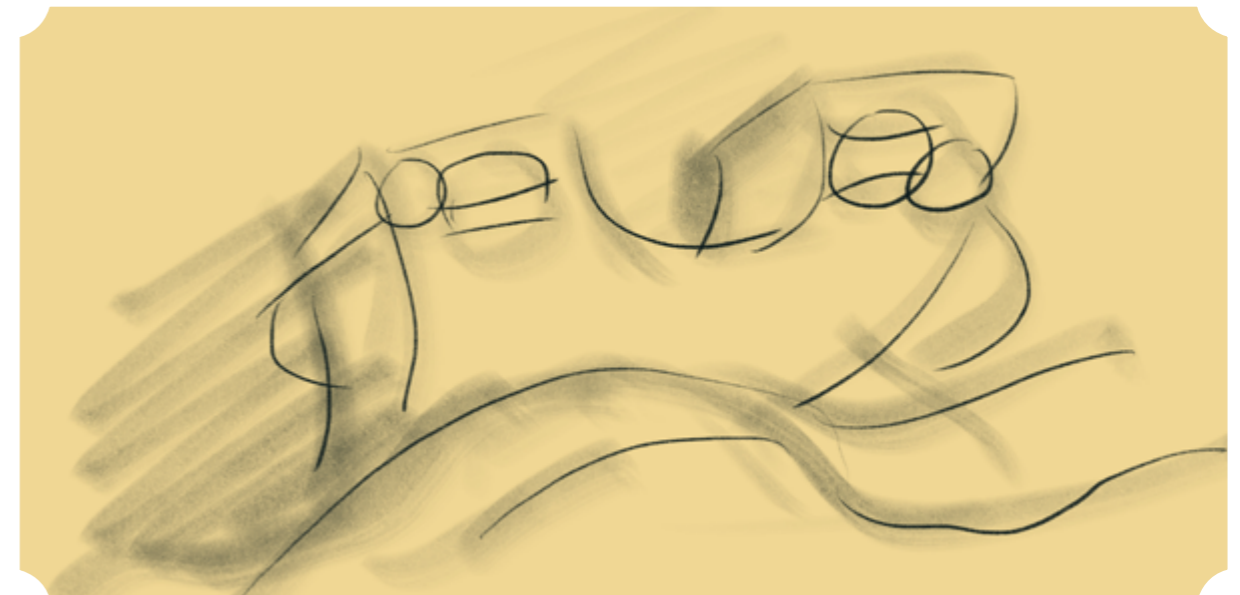
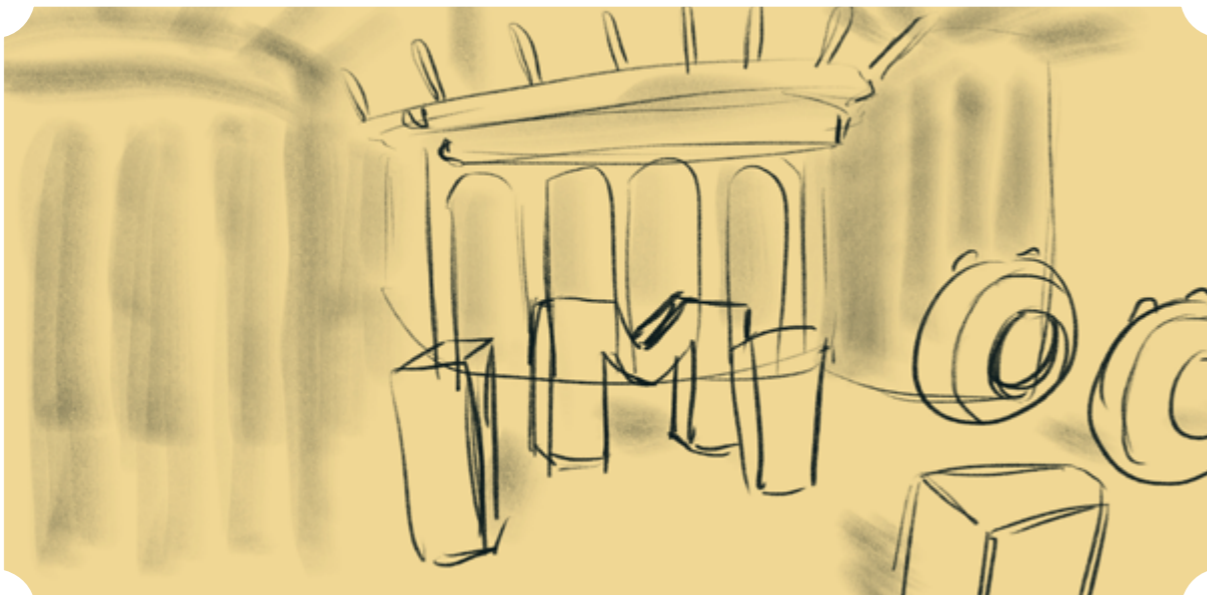
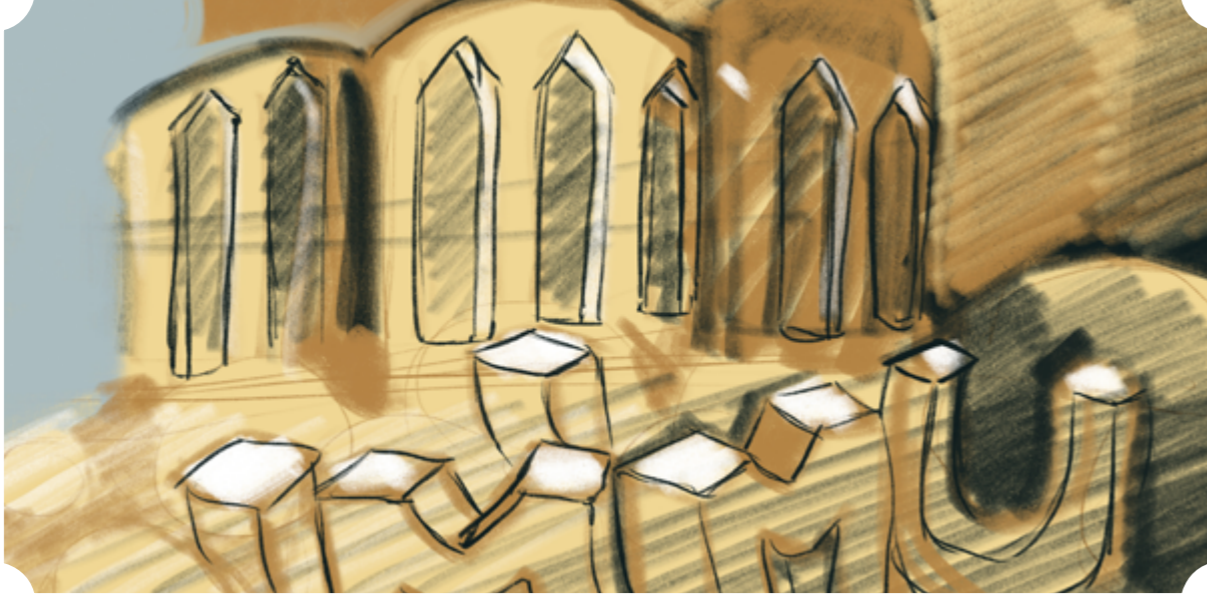


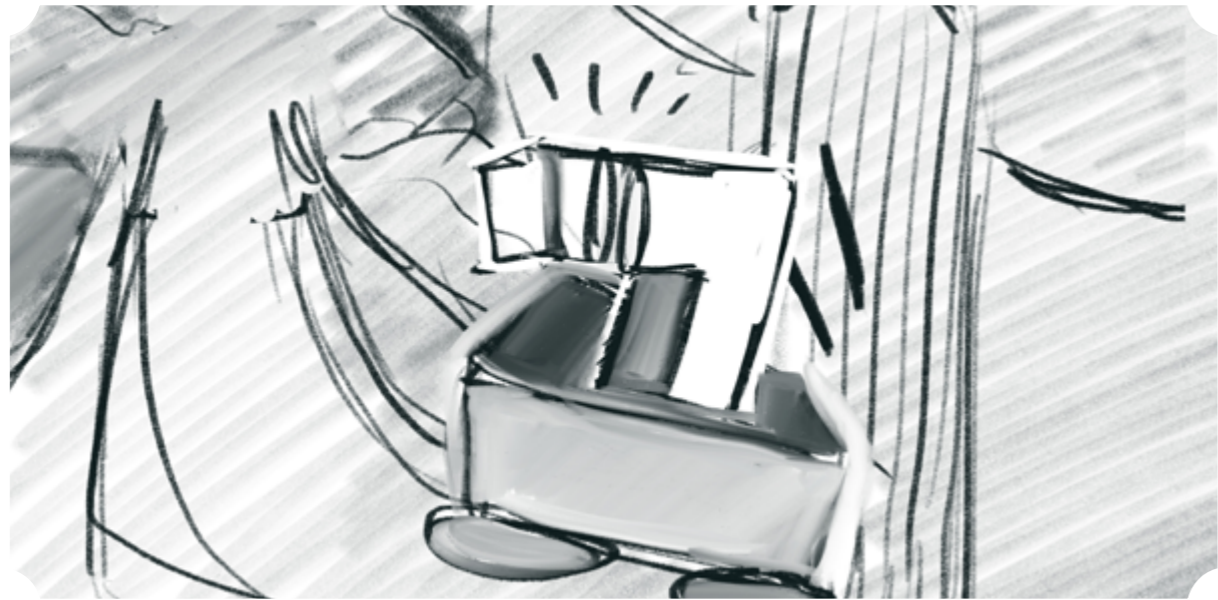
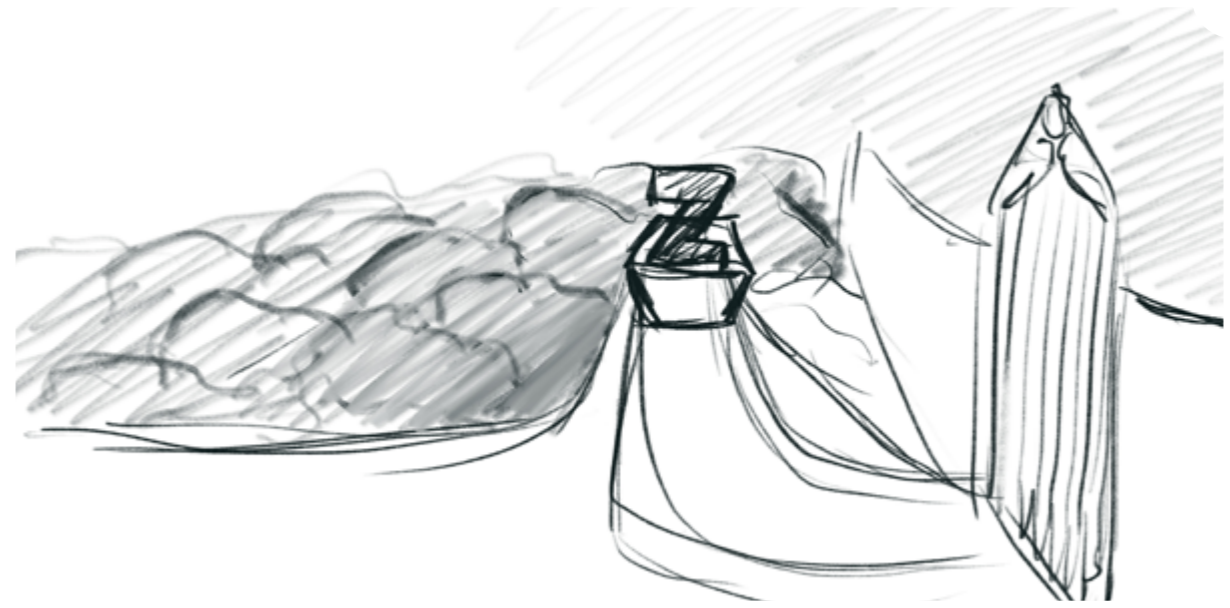


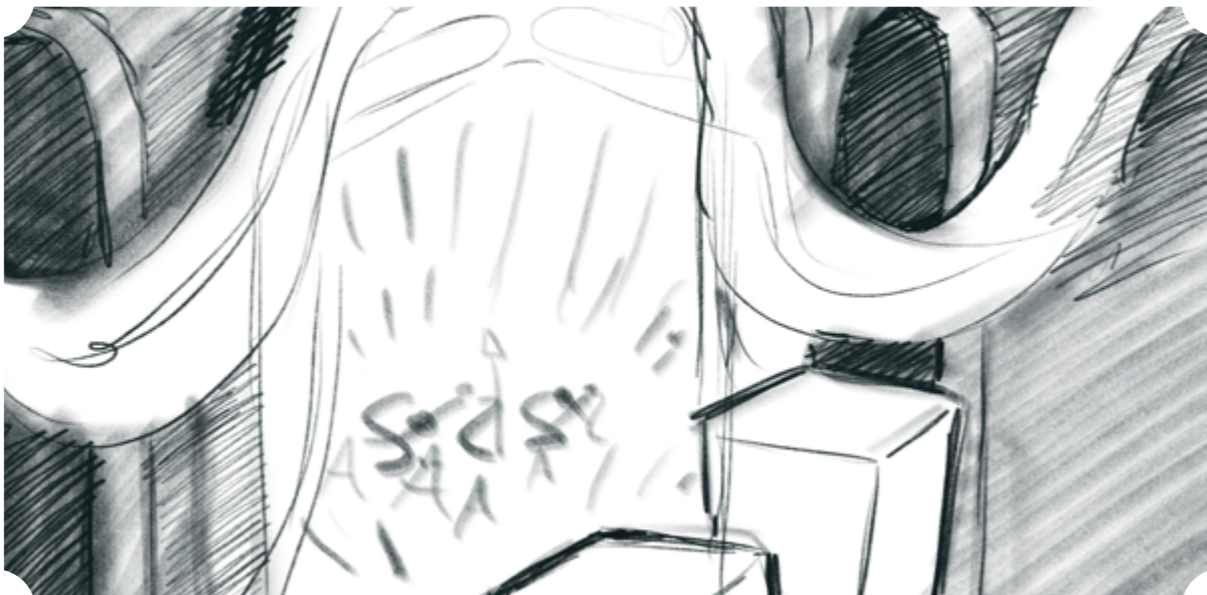
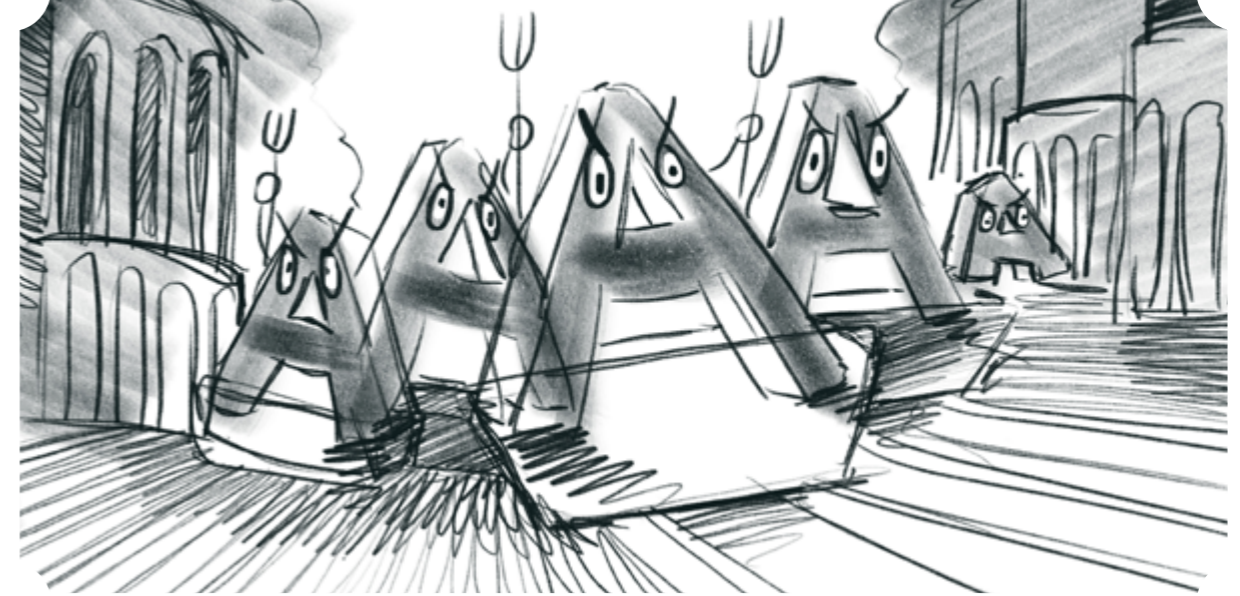
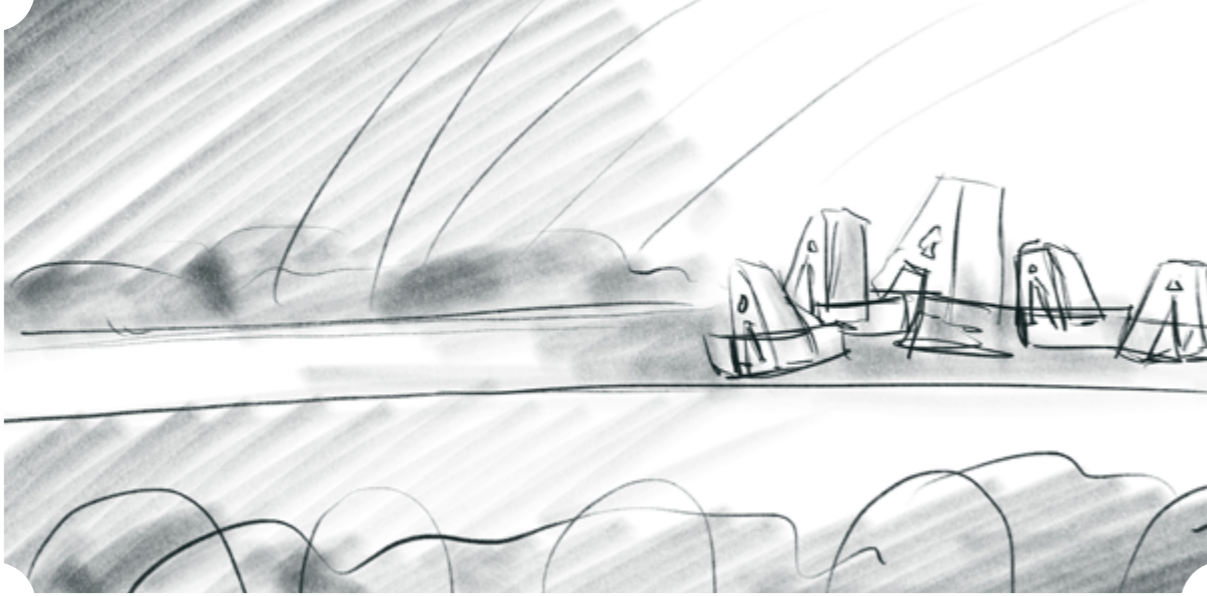


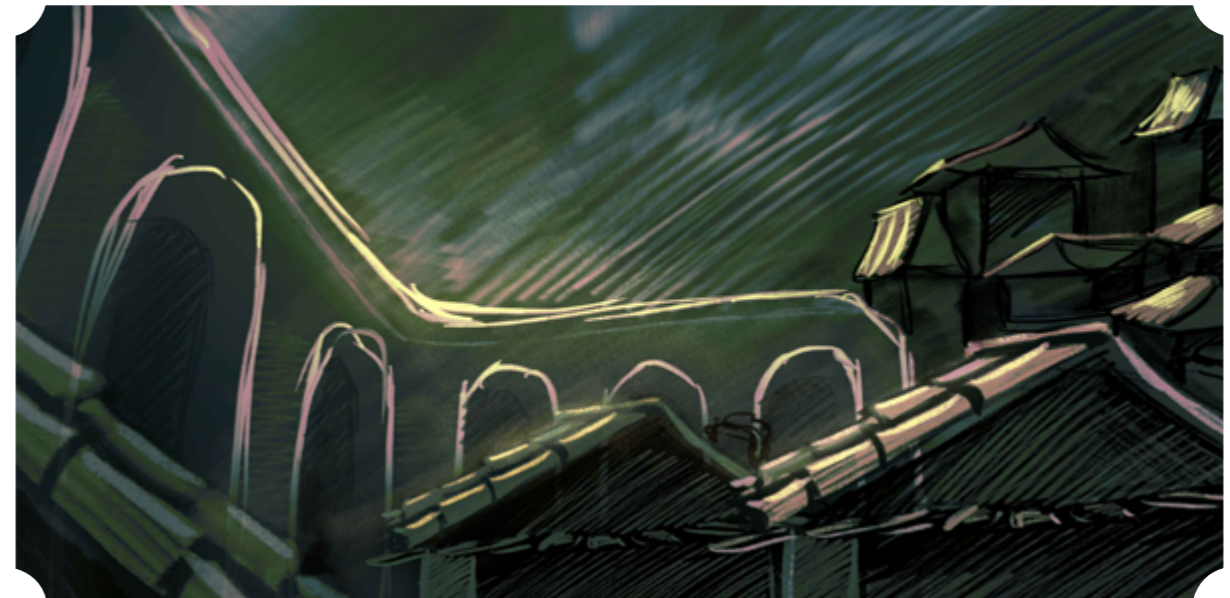
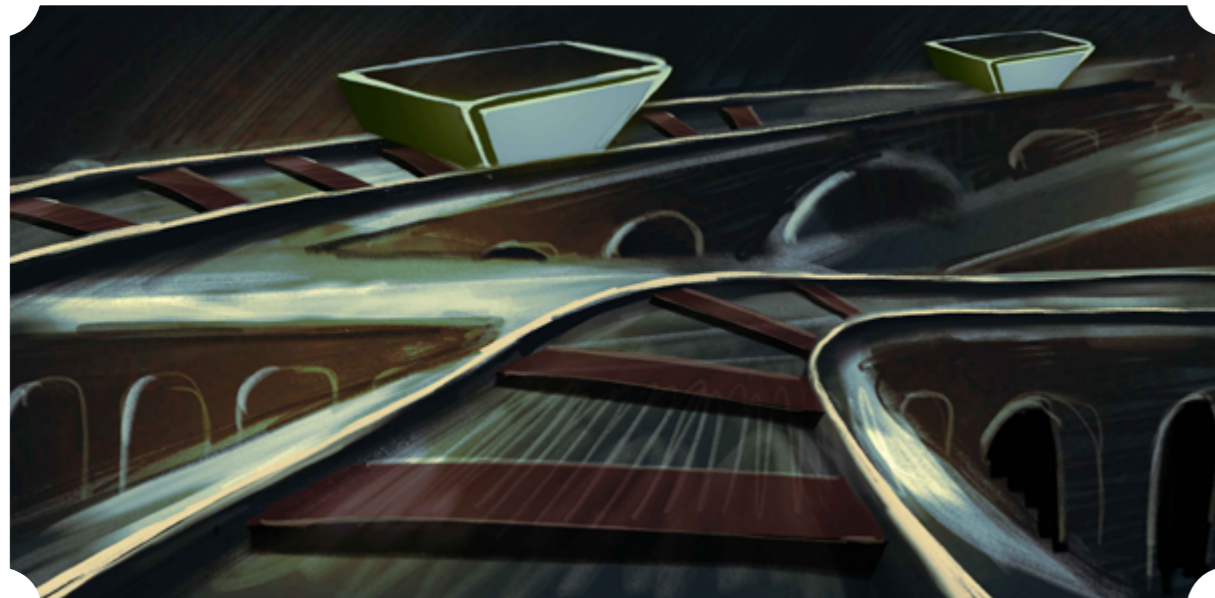
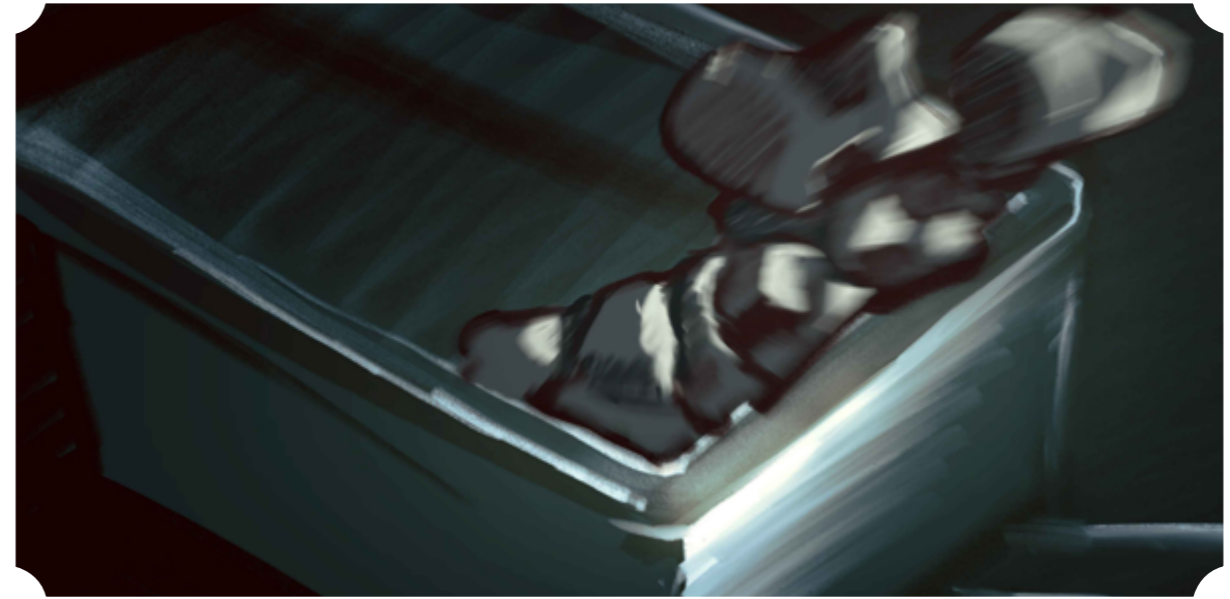


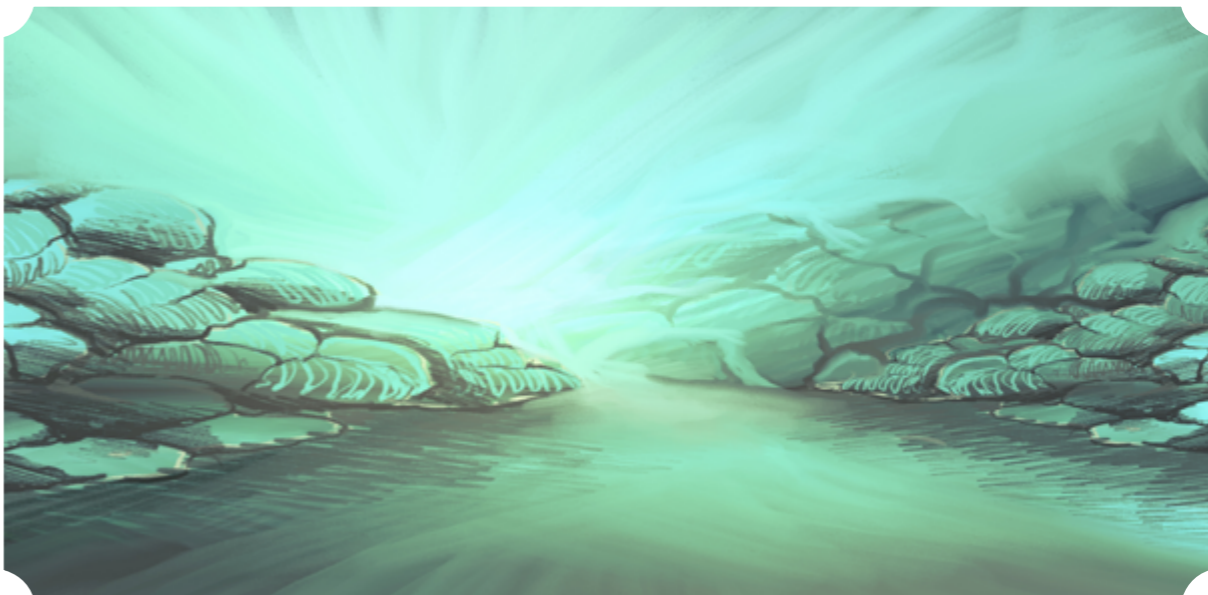
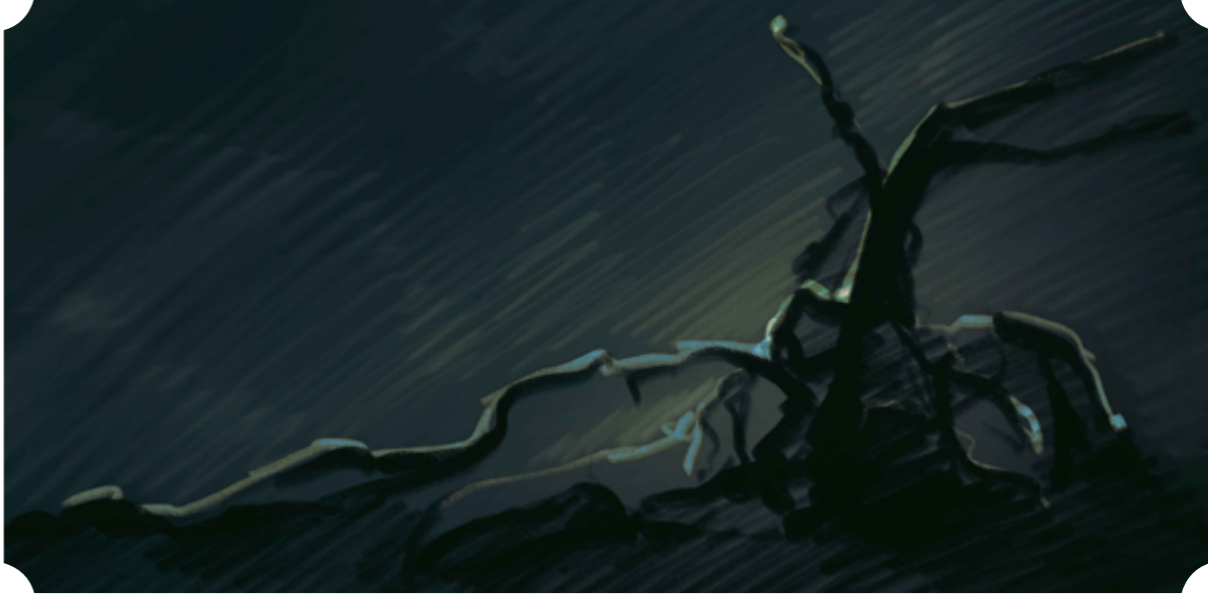












Literárny a technický scenár

Medzi postavy príbehu bude patriť podľa ekonomickej situácie a teda aj vplyvu: kráľ, mešťanstvo a kráľovská stráž, chudobný obývatelia.

V príbehu chcem zvýrazniť silu chudobných obyvateľov, ktorí vďaka svojej jednote budú schopný poraziť neschopného kráľa. Mešťanstvo (ktoré vzhľadom na časový rozsah diela nebude možné rozvynúť) a kráľovská stráž budú počas prevratu v chaotickom postavení, ktoré chudobným ľuďom, konajúcim prevrat, výrazne zvyšuje šance výhry.

Na samotný začiatok bude pridaná ukážka chudoby ako pracuje v skorých ranných hodinách (pred východom slnka) v ťažkých podmienkach, v smogu a studenom počasí v baniach. Budú na nej jasne vidieť znaky prepracovania a nespokojnosti. Ukážka bude zahrnutá najmä na vybudovanie pozornosti zo strany diváka, vtiahne ho tak rovno do deja.

Po ukážke nasledujú začiatkové titulky (intro), ktoré budú pravdepodobne obsahovať logo školy, moje meno (teda meno tvorcu celého diela) a výrazný názov samotného diela.

Ako podklad intra bude použitý prelet kamery cez oblaky, s tým, že koniec intra plynule prejde do príbehu, nakoľko sa tam nebudú nachádzať žiadne strihy.

Príbeh sa začína v raňajších hodinách ukážkou kráľovstva zo strany kamery, kedy bude divák mať možnosť postrehnúť bohatú časť mesta (s nádherným počasím) a chudobnú časť mesta obklopenú smogom a zlým počasím. Keďže bližšia ukážka chudobnej časti už prebehla pred introm, kamera sa bude zameriavať viacej na bohatú časť mesta a postupne sa bude približovať ku kráľovskému sídlu (a teda aj námestiu, ktoré sa nachádza hneď pod ním).

Mestom sa ozvú trúby, či fanfáry, ktoré budú naznačovať, že kráľ má mať prejav a všetci obyvatelia (mimo chudoby, ktorá do bohatej časti mesta nemá povolený prístup) sa ho majú zúčastniť.

Tu dochádza k prvému chybnému kroku, nakoľko kvôli účasti všetkých obyvateľov zostávajú hranice medzi bohatou a chudobnou časťou mesta nekontrolované.

Kamera sa zameria na fanfáry a následne na pochod obyvateľov a stráže na námestie. Ukázaný bude aj odchod stráže od hraníc.

Keď už všetky písmená budú zhromaždené na námestí pred kráľovským sídlom, nastane ticho. Kamera sa zameria na netrpezlivosť niektorých z účastníkov, potom na kráľovské sídlo. Po strihu ukáže kráľa stále spiaceho vo svojej posteli, čím sa zvýrazní v príbehu jeho ľahostajnosť, neochota a pokrytectvo. Kráľ sa následne pomaly zobudí.

Nasleduje scéna kedy kráľ so slnečnými okuliarmi pomaly vychádza z kráľovského sídla - komickým spôsobom na vozíku tlačnom strážcami. V pozadí je postupne viac počuť hlas obyvateľov, ktorí sa tešia na príchod kráľa. Po príchode na kráľovský balkón si kráľ všíma obyvateľov mesta, má pocit istoty, no ten sa rýchlo mení, keď sa pozrie na papier, ktorý drží v rukách a vidí nič iné, len opakované písmeno "K".

Kráľ začne koktať.

Pocit istoty sa rýchlo mení na pocit neistoty. Obyvatelia sa nesmejú, dávajú kráľovi všetken priestor pre prejav, no ten je väčšmi neistejší - až je to na ňom fyzicky vidieť - trasie sa.

V rýchlosti a panike sa kráľ rozhodne upriamiť pozornosť publika na niečo iné ako jeho nepodarený prejav, všíma si spiace písmeno "Z", poukazuje naň s hnevom a svojimi pohybmi naznačuje strážim aby ho zatkla.

Obyvatelia si tohto činu všímajú, začínajú byť netrpezlivejší.

Kamera nasleduje stráž ako zatýka všetky písmená "Z" v publiku až do vezenia.

Stráž následne odchádza z vezenia, kráľ so strážou odchádzajú z balkóna dovnútra, zanechávajú obyvateľstvo svojim konaním zmätené.

"Zetká" vo vezení sa postupne začínajú zobúdzajú, prichádzajú s plánom ako z vezenia zdrhnú. Urobia tak premenou na písmená "S", ktorá je jednoduchá nakoľko sú si podobné. Ako "eská" budú mať možnosť nielen preplaziť sa cez mreže vezenia, ale aj splynúť s kráľovskou strážou. Kamera sa postupne stmavuje po ich vyplazení sa za mreže.

Keďže v chudobnej časti mesta je veľké množstvo obyvateľov nevyspatých, a niektorí popri práci zaspia, môžeme ich zobrazovať ako "zetká" tiež.

Jedno z týchto zetiiek bude vyobrazené ako spí vo vozni a vďaka svojej neschopnosti riadiť ho počas spánku sa nezaradí

do správnej koľaje a ide smerom do bohatej časti mesta namiesto do baní.

Popri vcelku jemnom náraze do teraz nestráženého oplotenia bohatej časti mesta sa zobúdz a ako si uvedomí situáciu, že môže prejsť na druhú stranu, mení sa na "A", začne kričať bojovým tónom a v hneve sa spolu s ďalšími "áčkami" (ktoré ho započuli a nasledujú na koľaji za ním) dostáva do bohatej časti mesta.

Scéna sa končí postupným rýchlym prechodom "áčiek" hlbšie do mesta smerom k námestiu.

Ďalšia scéna začína znovu v kráľovskom sídle, kedy je opätovne spiacy kráľ vyrušený zo spánku hukom a revom z vonka.

Vonku je vidieť ako je meštianstvo v chaose, strážcovia bojujú s premenenými zetskami - čiže vizuálne sami so sebou - a nevedia kto je kto, a medzi časom "áčka" prichádzajú na scénu s vidlami v rukách.

Vtedy už je kráľovi vidieť, že situácia je alarmujúca. Kráľ zadá príkaz svojej stráži brániť jeho sídlo.

Stráž robí čo môže, no je postupne porazená.

Kráľ sa snaží zo sídla újsť tajným priedchodom do priesmyku cez hory, no namiesto toho je zadržaný a doslova hodený do vezenia.

Vlajky kráľovstva padajú.

Počasie v bohatej časti mesta sa po prvý-krát mení na zlé zakiaľ čo v chudobnej časti sa mení na nádherné. Kvety a príroda v bohatej časti umiera a v chudobnej sa oživuje. Popri západe slnka ponad oceánom, ktorý túto chudobnú časť lemuje, príbeh končí.


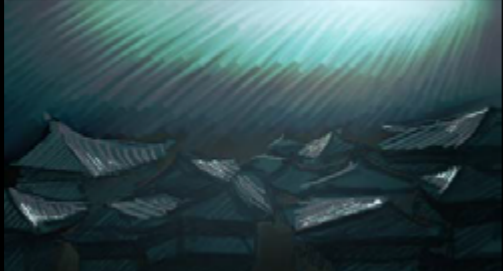
Záverečné titulky.

Bonus: Po záverečných titulkách je návrat kamery do väzenia, kde nachádzame v tme nahnevaného porazeného kráľa a niektorých z jeho strážcov. Kráľ dáva stráčom príkaz, aby sa preplazili von. KONIEC.


Čas	Záber	Skica	Popis	Zvuk	Hudba
-----	-------	-------	-------	------	-------

Scéna 1 - Chudoba

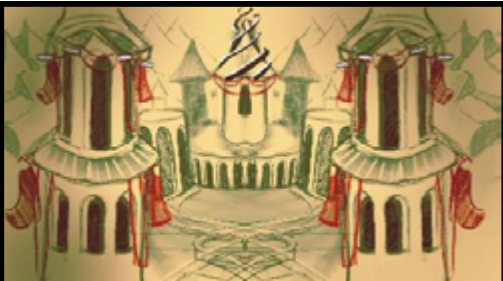

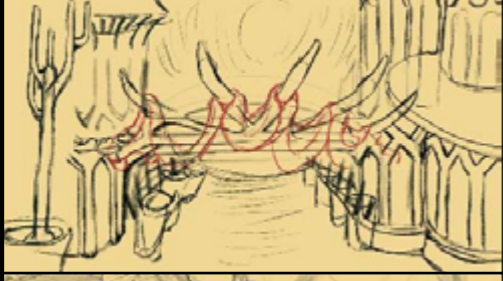

	1		záber rozbehnutého vozňa z blízka, ktorý vychádza zo smogu		
	2		ukážka pracujúcich písmen v bani s krompáčmi		
	3		príchod vozňa, vhadenie uhlia do vozňa, odchod vozňa		
	4		pohyby vozňov po kolajniciach smerujúcich rôznymi smermi		
	5		ukážka domov a života v chudobnej časti mesta z diaľky = prestavané domy, olej, smog, uhlie, mŕtva príroda		
	6		prestavané domy, olej, smog, uhlie, mŕtva príroda		



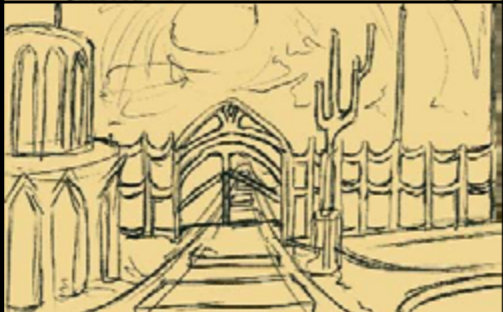

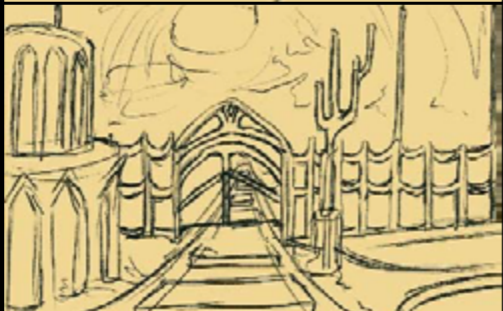

	7		prestavané domy, olej, smog, uhlie, mŕtva príroda		
	8		výstup kamery na záver smerom nahor von zo smogu		




Scéna 2 - Intro

	1		kamera prechádza oblakmi bez strihu, text na priehľadnom pozadí sa pomaly zjavuje v poradí: logo školy, meno autora, názov diela		
--	---	------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

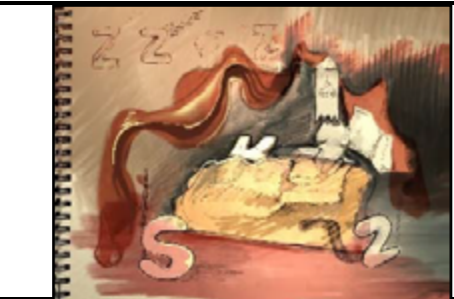



Scéna 3 - Pred prejavom




	1			kamera opäť postupuje bez strihu z oblakov smerom do bohatej časti mesta, kde môžeme vidieť spokojné meštianstvo na balkónoch, ...		
	2		... terasách, ...			
	3		... na tržnici s drahými kovmi			

	4		mestom sa ozývajú trúby/fanfáry		
	5		obývatelia spozornejú		
	6		ukážka brány medzi chudobnou a bohatou časťou		
	7		strážci pri bráne spozornejú a začnú sa pohybovať smerom na námestie		
	8		ukážka prázdnoty okolo brány		
	9		pohyb obyvateľov smerom na námestie, tlačnica		







	10		ukážka premýšľajúceho meštianstva		
	11		príchod písmen na námestie, skludnenie situácie		
	12		spozornenie, ticho, netrpezlivosť niektorých písmen	ticho	ticho




Scéna 4 - Jeho veličenstvo

	1		kráľ spí na svojej posteli		
	2		kráľ sa zobúda		
	3	 	kráľ vychádza z tmy zo siene na balkón	v pozadí počuť ľudí ako sa tešia na príchod kráľa	


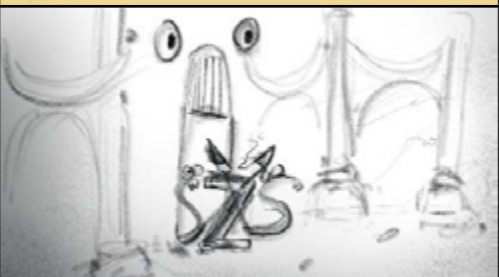

	4		kráľ zastaví na balkóne komickým spôsobom na vozíku tlačennom strážcami	ticho	
	5	 	kráľ zdvihne ruky	hlasný natešený rev publika	

Scéna 5 - Prejav


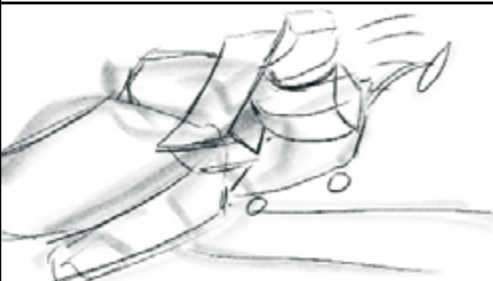
	1		kráľ vytiahne papier s prejavom	skludnenie publika	
	2		kráľ sa nadýchne, začne koktať	ticho, ozvena koktania	
	3	 	kráľ sa začne triasť		
	4	 	kráľ hľadá výhovorku na ktorú by upriamil pozornosť		

	5		kráľ si všimne spiace zetko		
	6		kráľ je našťvaný		
	7		kráľ posielal stráž aby zajala zetskú, lebo spí		

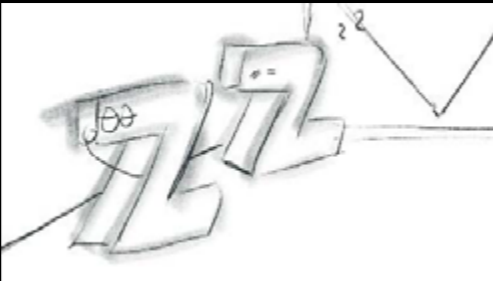
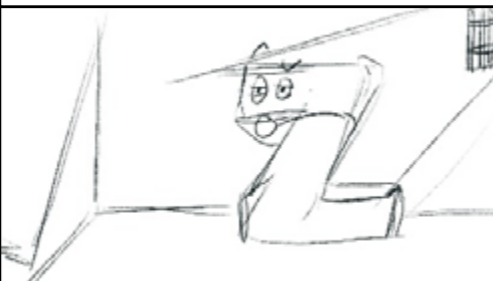

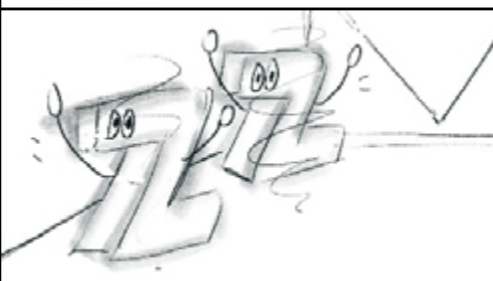
Scéna 6 - Zajatie

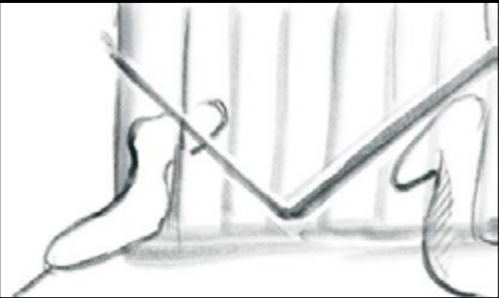
	1		stráž zatýka zetskú v publiku, obyvatelia sú netrpezlivejší		
	2		zetská sú odvedené do väzenia		
	3		zetská sú odvedené do väzenia, dvere väzenia sa otvorili a zatvorili = písmeno v		

Scéna 7 - Odchod

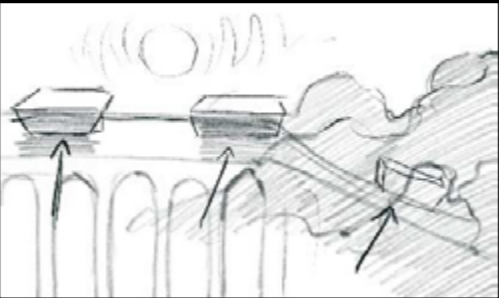


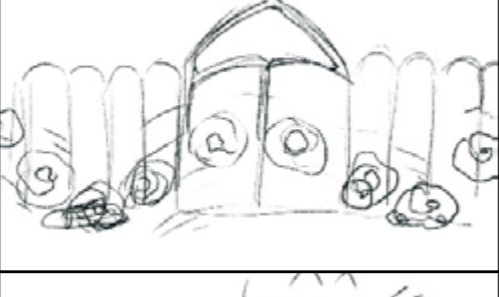

	1		kráľ odchádza z balkóna do vnútra	jemné našeptávanie v publiku	
	2		kráľ sa dá hodiť do postele, zaspáva, nechce nič riešiť		

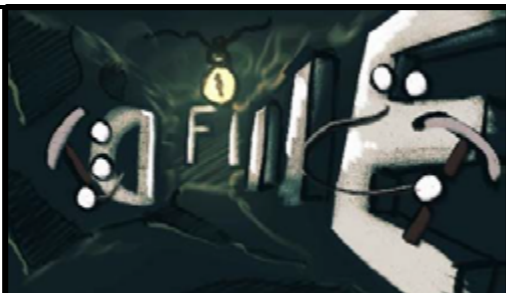

Scéna 8 - Premena

	1		zетка sa postupne zobúdzajú		
	2		zetko premýšľa nad plánom ako ďalej, dostáva nápad		
	3		zetko sa premieňa na esko		
	4		ostatné zетка sú zaujaté, premenia sa		

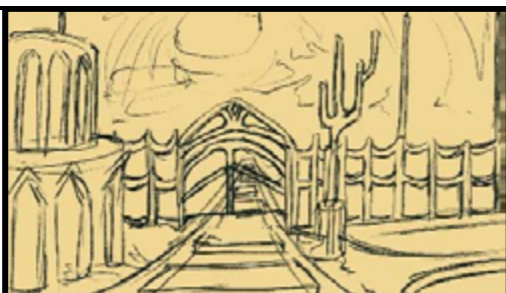

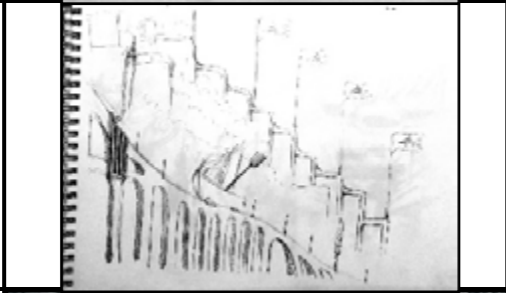
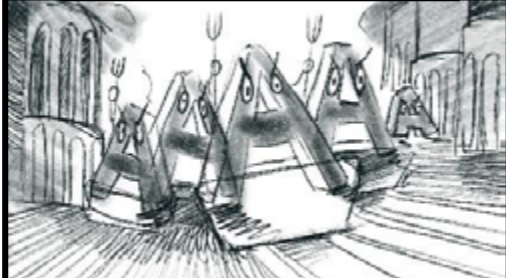
	5		zетка opúšťajú vezenie		
--	---	-----------------------------------------------------------------------------------	------------------------	--	--

Scéna 9 - Brány





	1		kamera = vozeň, ktorý vychádza zo smogu von smerom k bráne	hučanie vozňa vlaku, postupne stlmované	
	2		kamera od brány zameraná na spiace zetko, ktoré prichádza z diaľky		
	3		náraz vozňa zетка do brány, zетка sa zobúdzza		
	4		ukážka nezabezpečenej brány, záberom prechádza kľbko znázorňujúce nič-nekonanie		
	5		zетка preblikne, pozerá na bránu		

	6		ukážka z chudobnej smogovej časti, písmená pokračujú v baniach ako na začiatku animácie, písmená spozornejú počas bojového revu	po chvíľe zrazu bojový rev	
	7		horda áčiek zdrhá vo vozňoch smerom k bráne		



Scéna 10 - Vidle, hnev a rýchlosť





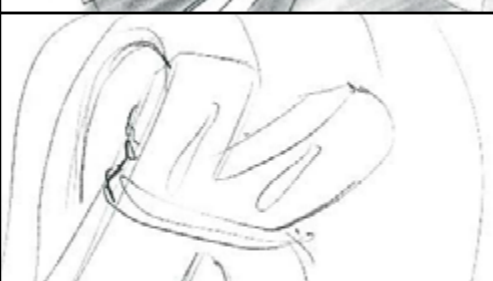
	1		kamera sa vzdaluje od brány do bohatej časti mesta, ktorá je prázdna, v diaľke je vidieť približujúce sa áčka s vidlami	približujúci sa hnev áčok	bojová hudba
	2		zábery príchodu áčiek z rôznych uhlov	hnev áčok	bojová hudba
	3		zábery príchodu áčiek z rôznych uhlov	hnev áčok	bojová hudba
	4		áčka prídu na námestie	čiastočný rev a hluk v pozadí, hnev áčok	ticho

Scéna 11 - Spi, dieťaťko, spi že

	1		kráľ je vyrušený zo spánku hlukom a revom z vonka	rev a hluk v pozadí	ticho
	2		kráľ sa pozerá von z okna, vidí, že námestie sa premenilo na bojisko	rev a hluk	ticho
	3		kráľ posielal stráž aby napravila situáciu, panikári		
	4		kráľ rýchlo hľadá drahokamy a mapu priesmyku	rev a hluk v pozadí	postupne dramatickejšia hudba




Scéna 12 - Porážka

	1		stráž bojuje s premenenými zetskami, chaotická situácia		
	2		mešťanstvo panikári		

	3		áčka smerujú do kráľovského sídla s fakľami		
	4		kráľ panikári, drži, čo môže, je odvedený jediným strážcom do zadného východu		
	5		áčka utekajú rovno za ním		
	6		zatýkajú ho		
	7		kráľ sa pozerá naspäť "nieee"		

Scéna 13 - Pád

	1		padajúce vlajky		
--	---	-------------------------------------------------------------------------------------	-----------------	--	--

	2		kráľ vo vezení		
	3		viac padajúcich vlajok		
	4		zomierajúca príroda		
	5		ticho, nikto nikde		

Scéna 14 - Premena

	1		škaredé počasie ponad bohatou časťou, pekné počasie ponad chudobnou časťou, vizuálna výmena bohatstva		
	2		ukážka oživujúcej sa prírody v chudobnej časti		

	3		padajúce budovy v bohatej časti		
	4		kamera odlieta k oceánu, ďalej od bohatej časti, zameraná na zapadajúce slnko		

Scéna 15 - Závěrečné titulky

Scéna 16 - Pomsta (bonus)

	1		kráľ je nahnevaný vo vezení v tme		
	2		kráľ prikazuje strážcom aby sa vyplazili von		
	3		strážci sa vyplazia von		

KONIEC

Adjustácia a VFX

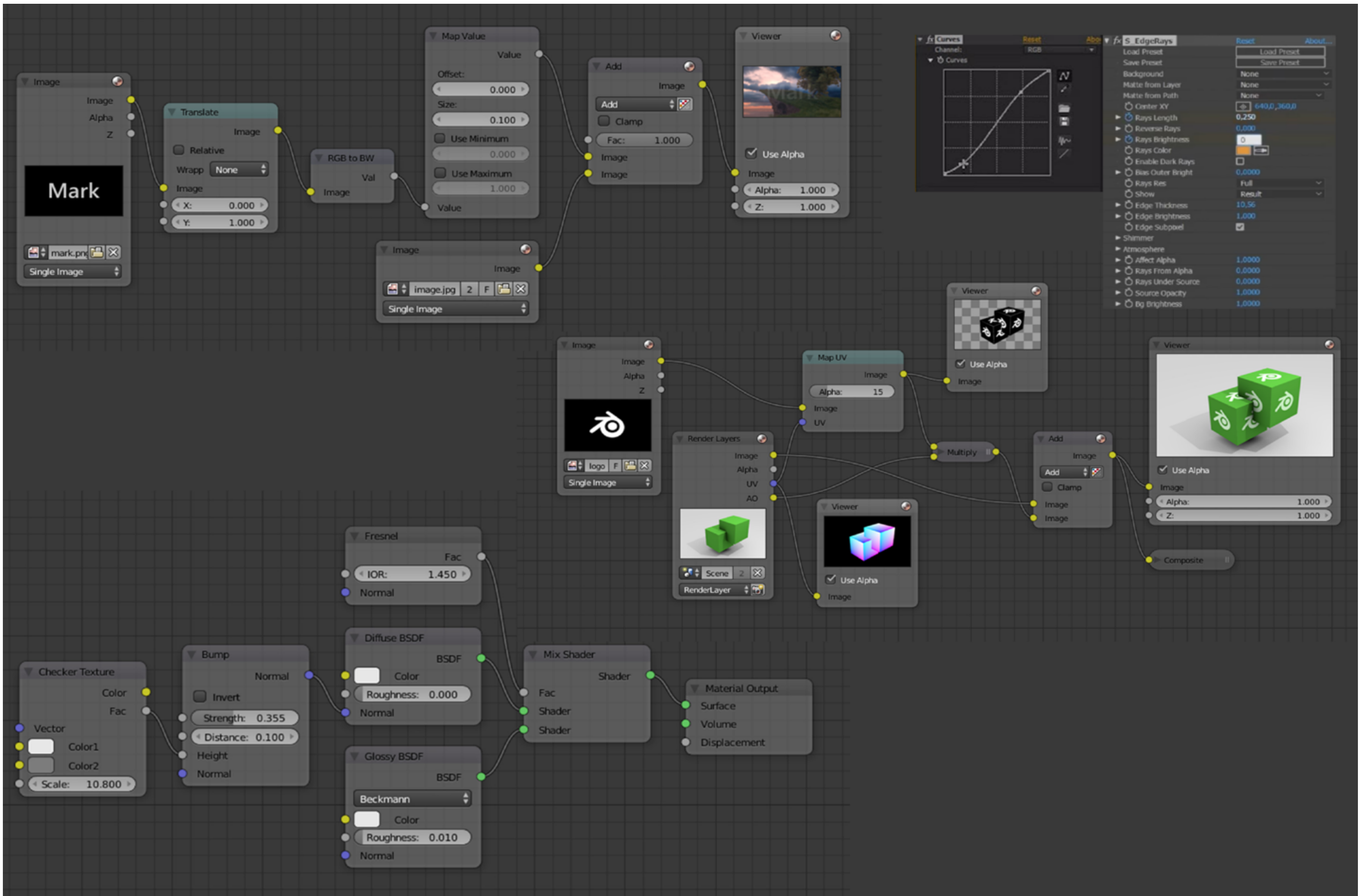
Post-produkčnú úpravu budem vykonávať z veľkej časti v Adobe After Effects, no vzhľadom na rozšírené schopnosti softvéru, ktorý používam na samotnú produkciu (Blender), sa bude po väčšine jednať len o jemné doladenie farieb.

Vo väčšine svojej ostatnej tvorby využívam efekty ako “Curves”, “Motion Tile”, “Gaussian Blur”, “Directional Blur”, “Gradient Ramp”, “Drop Shadow” a niekoľko efektov, ktoré sú súčasťou doplnku BorisFX Sapphire (najčastejšie S_EdgeRays, S_Sharpen), taktiež často využívam možnosti masiek.

Zvyknem tiež experimentovať s automatizovaním tvorby medziskrámkov zo statických 2D obrázkov, prípadne umelo navýšiť počet snímok za sekundu (napr. z 30 na 60) pomocou doplnku “Twixtor”, no vzhľadom na rozšírené možnosti a jednoduché dodatočné časové úpravy dostupné v Blenderi tento doplnok pravdepodobne tento krát nevyužijem.

Prácu so zvukom robím najradšej vo Vegas, nakoľko sa v ňom veľmi jednoducho aplikujú prechody, zmeny hlasitosti a pod., avšak v poslednej dobe sa začínam vracieť k Adobe Premiere, nakoľko má priamu podporu vkladania kompozícií z After Effects, čo výrazne napomáha, pretože jednotlivé kompozície nemusím viac-krát renderovať.

Finálne editovanie, strihy a prechody medzi scénami, či niektorými zábermi budú spracované v Adobe Premiere Pro.



Technické vlastnosti

Samotná 3D animácia narozdiel od 2D nevyžaduje špecifikovanie vlastností vpred.

Pri 2D “frame-by-frame” animácií je nutné dopredu uviesť počet snímkov za sekundu (najčastejšie 12). Prípadné zmeny sú neskôr často komplikované, nakoľko prepočet snímkov sa nedá jednoducho pri niektorých hodnotách dosiahnuť (napr z 12 na 30), preto pokiaľ chceme animáciu ešte jemnejšiu, počet snímkov za sekundu zvykneme duplikovať (z 12 na 24). Podobný problém je aj s rozlíšením. Snažíme sa pracovať s čo najväčším rozlíšením, často-krát väčším ako to, ktoré bude distribuované.

Pri 3D animácií sa pri niektorých softvéroch môžeme tiež stretnúť s podobnými problémami, no z vlastnej skúsenosti viem, že ani jeden z nich nieje prítomný v Blenderi.

Nielen som schopný kedykoľvek zmeniť počet snímkov za sekundu, či rozlíšenie animácie, je veľmi jednoduché zrýchliť, či spomaliť jednotlivé etapy animácie, upraviť uhly kamery, či kompletne zmeniť kompozíciu niektorých scén počas väčšiny času animovania.

Finálnu verziu plánujem v 60 snímkov za sekundu (bežne sa používa 30, avšak animácia viacej ožije pri nadštandardnom počte), UHD rozlíšení - 3840x2160px (opäť štandardom je v dnešnej dobe často ešte FullHD, t.j. 1920x1080px, avšak je dobré premýšľať do budúcnosti a postupne tiež začať podporovať vyššie rozlíšenia).

Normálne by bol problém tento počet snímkov vyrenderovať v rozumnom čase, no narozdiel od ray-tracing render engine ako napr. V-Ray alebo v Blenderi Cycles budem

používať Blender Eevee, ktorý je síce ešte stále v beta verzií, no už som v ňom viacero osobných projektov vytvoril a som s ním na pár detailov spokojný. Hlavnou výhodou Eevee je, že sa jedná o real-time renderovanie, ktoré je takmer identické ako to, ktoré môžeme bežne nájsť v počítačových hrách.

V Blenderi mimo všetkého spomenutého tiež robím kompozíciu, modelovanie, 3D kresby (Blender Grease Pencil), 3D skulptúry a samotnú animáciu.

Blender má tiež aj funkciu video-editovania, no vzhľadom na jej limitované možnosti v porovnaní s Adobe Premiere Pro ju pravdepodobne nevyužijem.

Použitá technika:

Digitálne skice: iPad 6.gen. + Apple Pencil

3D Animácia, produkcia, post-produkcia a pod.: notebook Lenovo Y50 (~2015) + dodatočný externý monitor pre lepší manažment

3D Skulptúra: grafický tablet Wacom Bamboo

2D Animácia: predovšetkým Clip Studio Paint na iPade, prípadne na notebooku

Inštalácia

Animácia bude premietaná cez projektor na plátno, preferovane v tmavej miestnosti, kde všetky farby vyniknú a vtiahnu diváka viacej do deja.

Inštalácia nebude využívať trojrozmerné objekty ako napr. sochy, ktoré by som si síce vedel predstaviť ako doplnok, no vzhľadom na finančné a predovšetkým časové nedostatky som od tohto nápadu upustil.

Mimo premietania animácie bude tiež inštalovaný aj plagát, vedľa ktorého by sa mal nachádzať pracovný book popisujúci a obhajujúci jednotlivé časti práce.

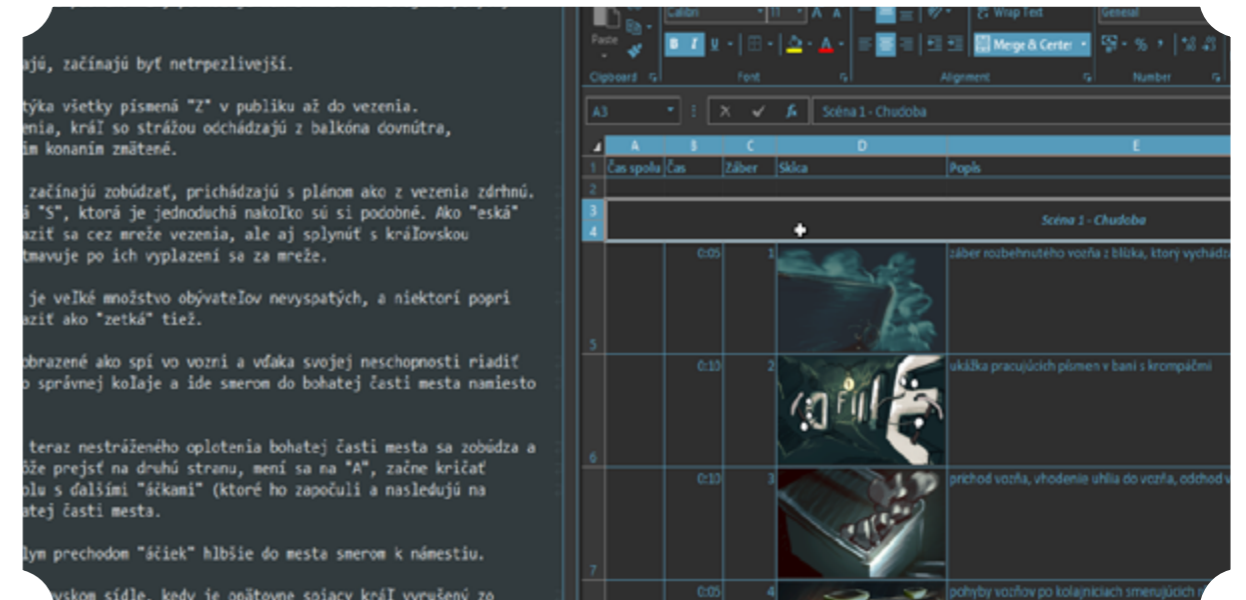


Pracovný postup



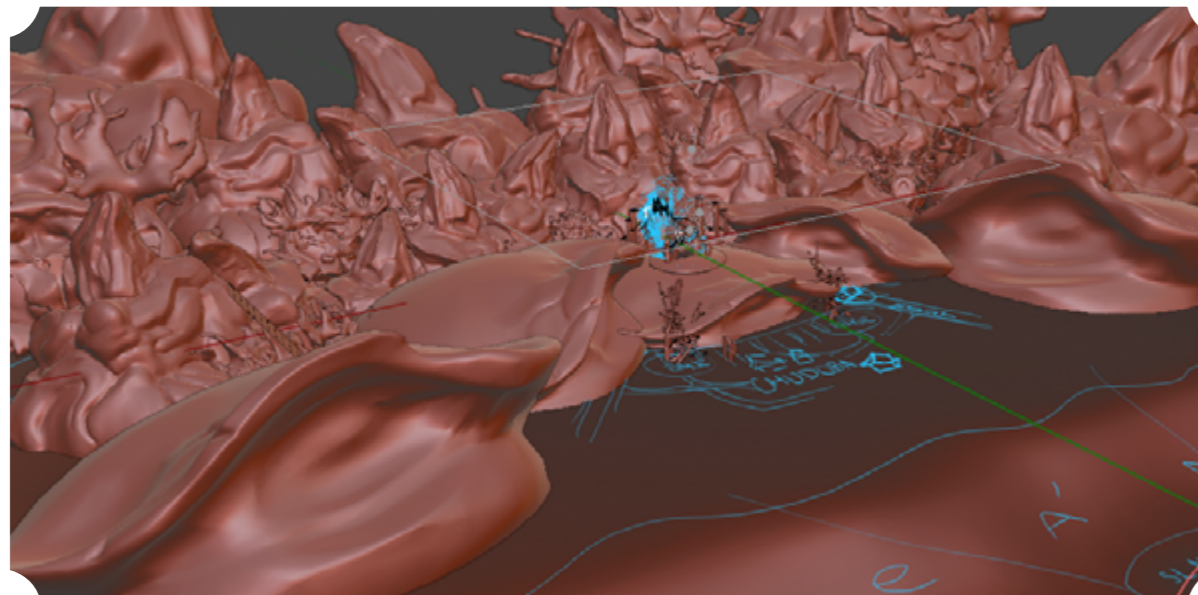
1 - Skice

Premýšľanie nad nápadom na animáciu a jeho postupná špecifikácia



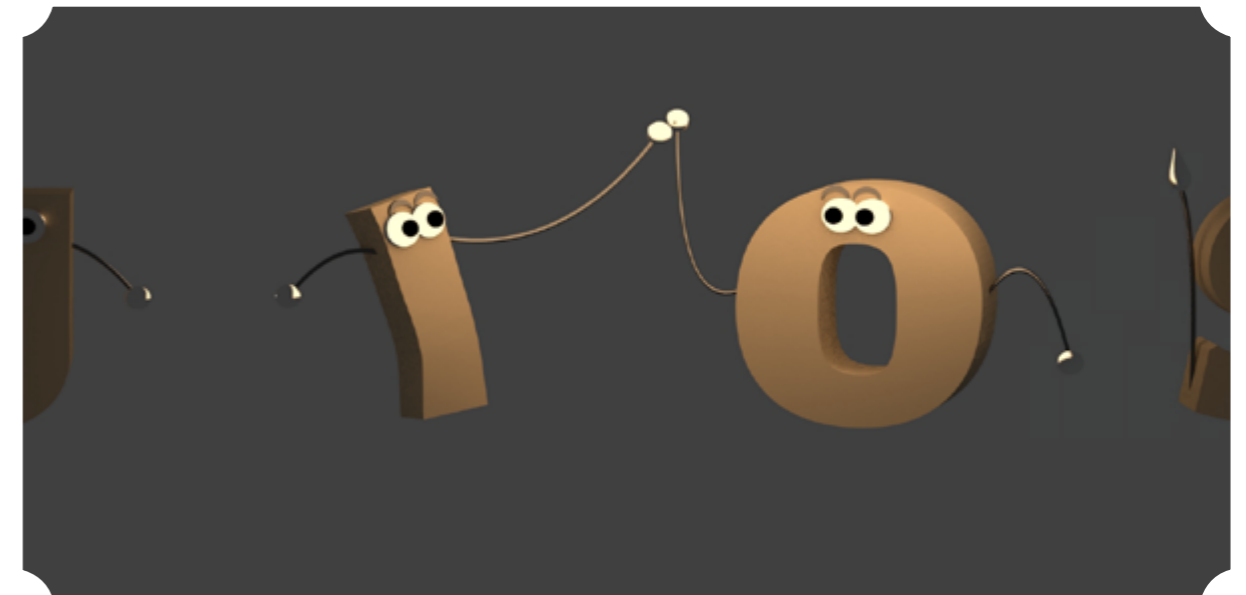
2 - Storyboard

Komplexné premyslenie celej animácie a presná definícia jej príbehu.



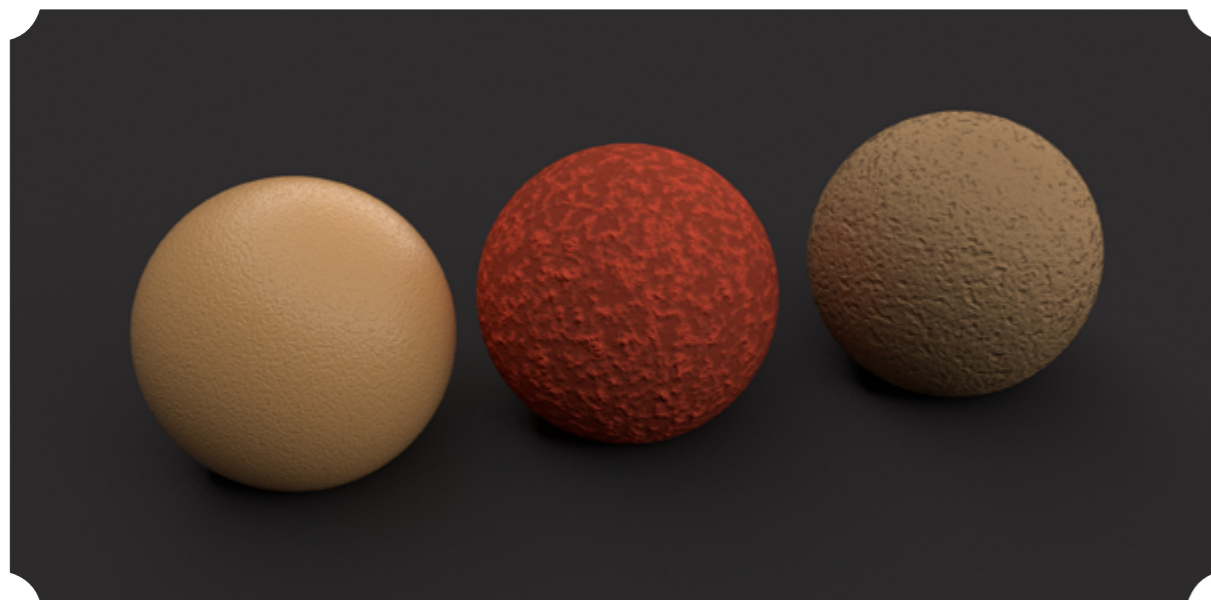
3 - 3D modely objektov aj charakterov

Postupné vymodelovanie celého sveta animácie a všetkých objektov v ňom, taktiež aj všetky možné skulptúry



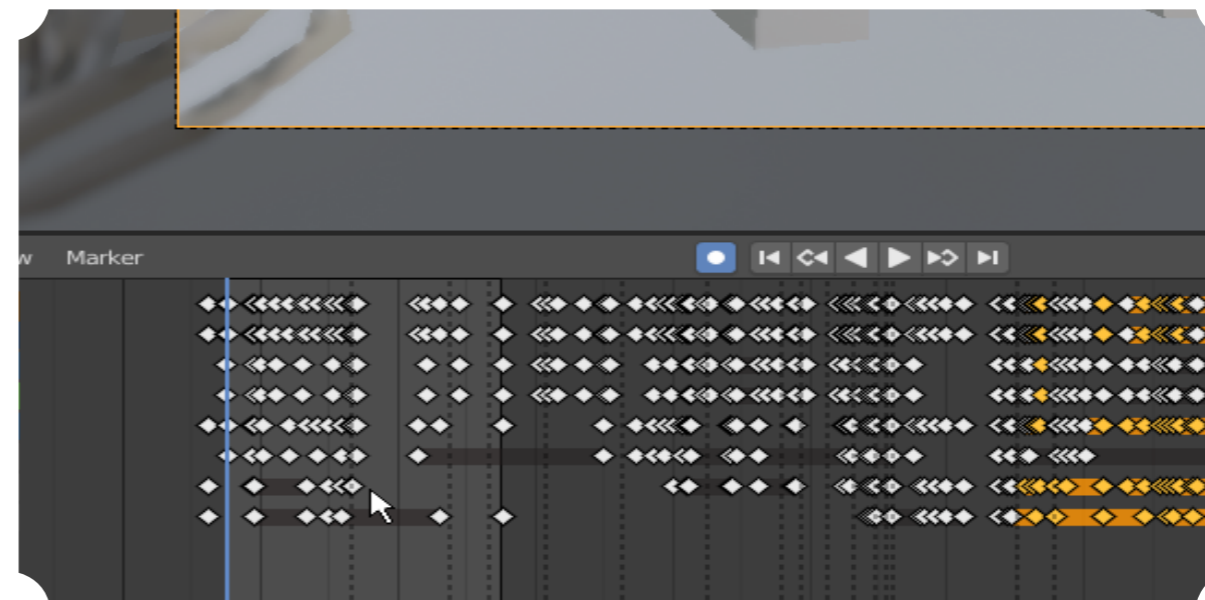
4 - 3D rig (kostra charakterov)

Je potrebná na interaktívne dynamické animovanie charakterov.



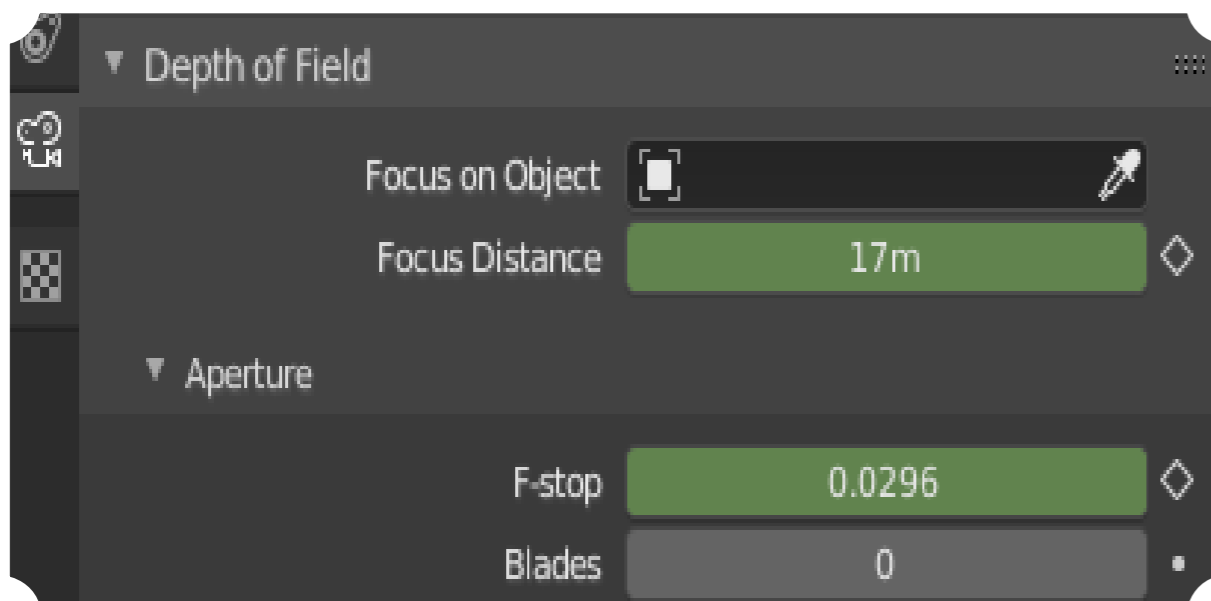
5 - 3D textúry (a bump/displacement mapy)

Svet v tejto fáze naberá farbu a ožíva.



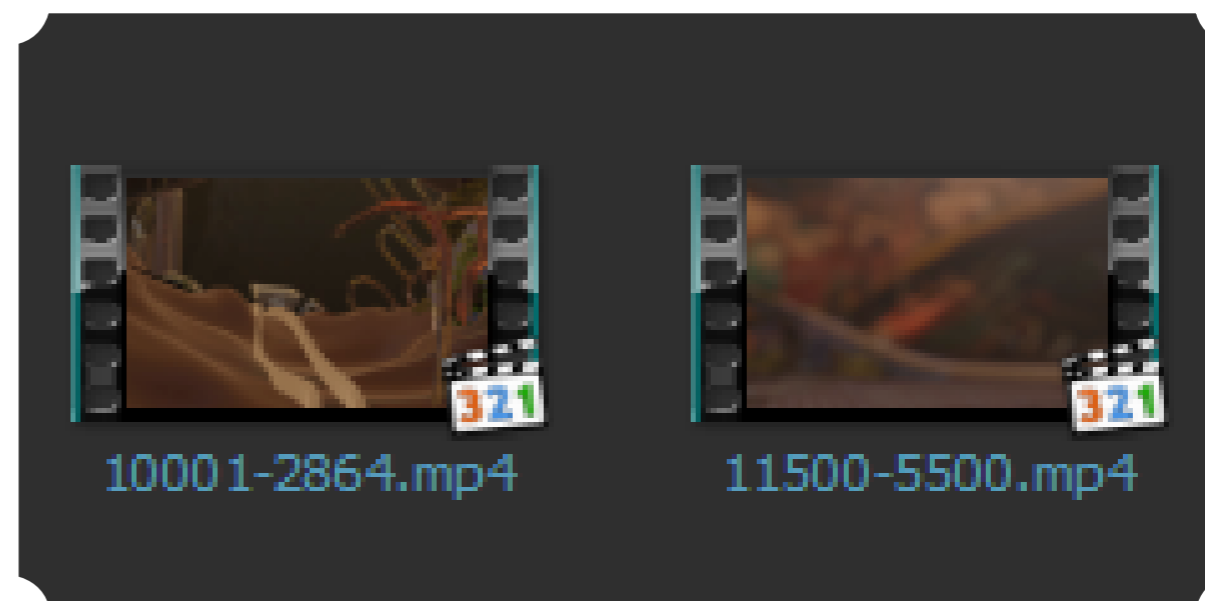
6 - 3D animácia

Bod za bodom



7 - 3D kamery

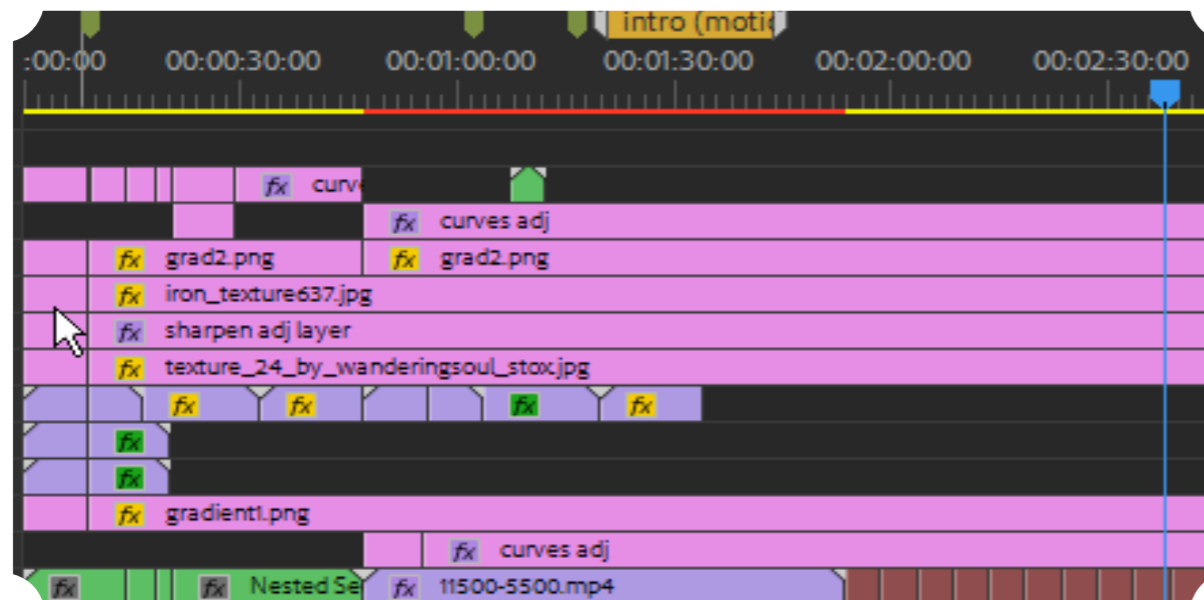
Upravenie nastavení kamery, jej animácia, zaostrenie a pod.



9 - Export

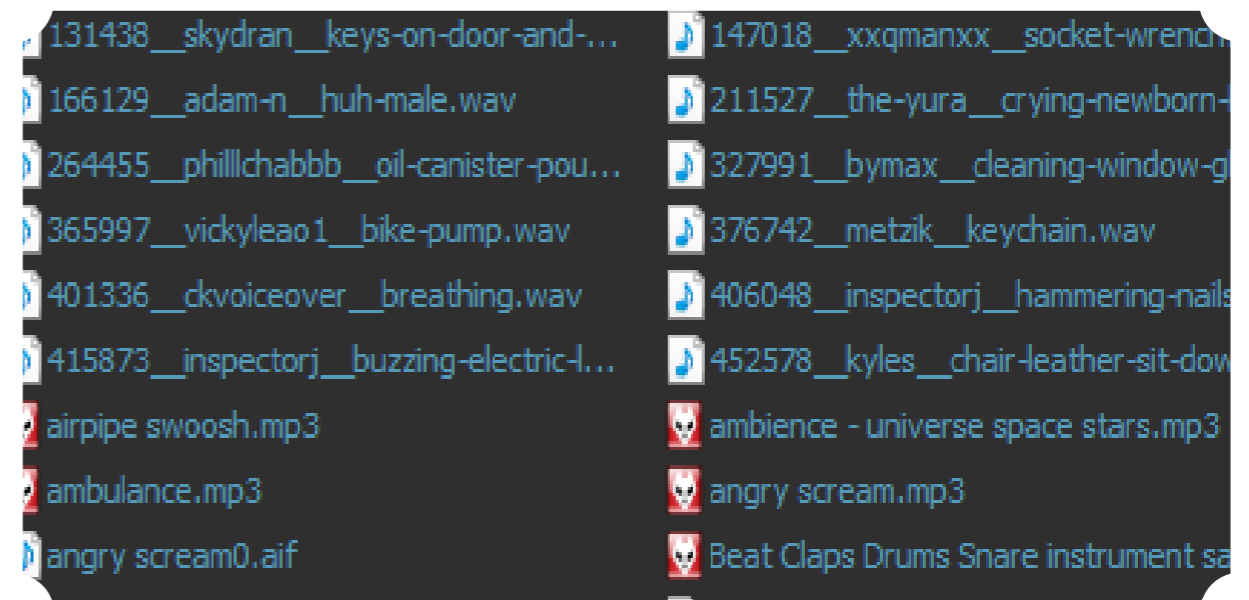
Preferovane do čo najlepšej kvality





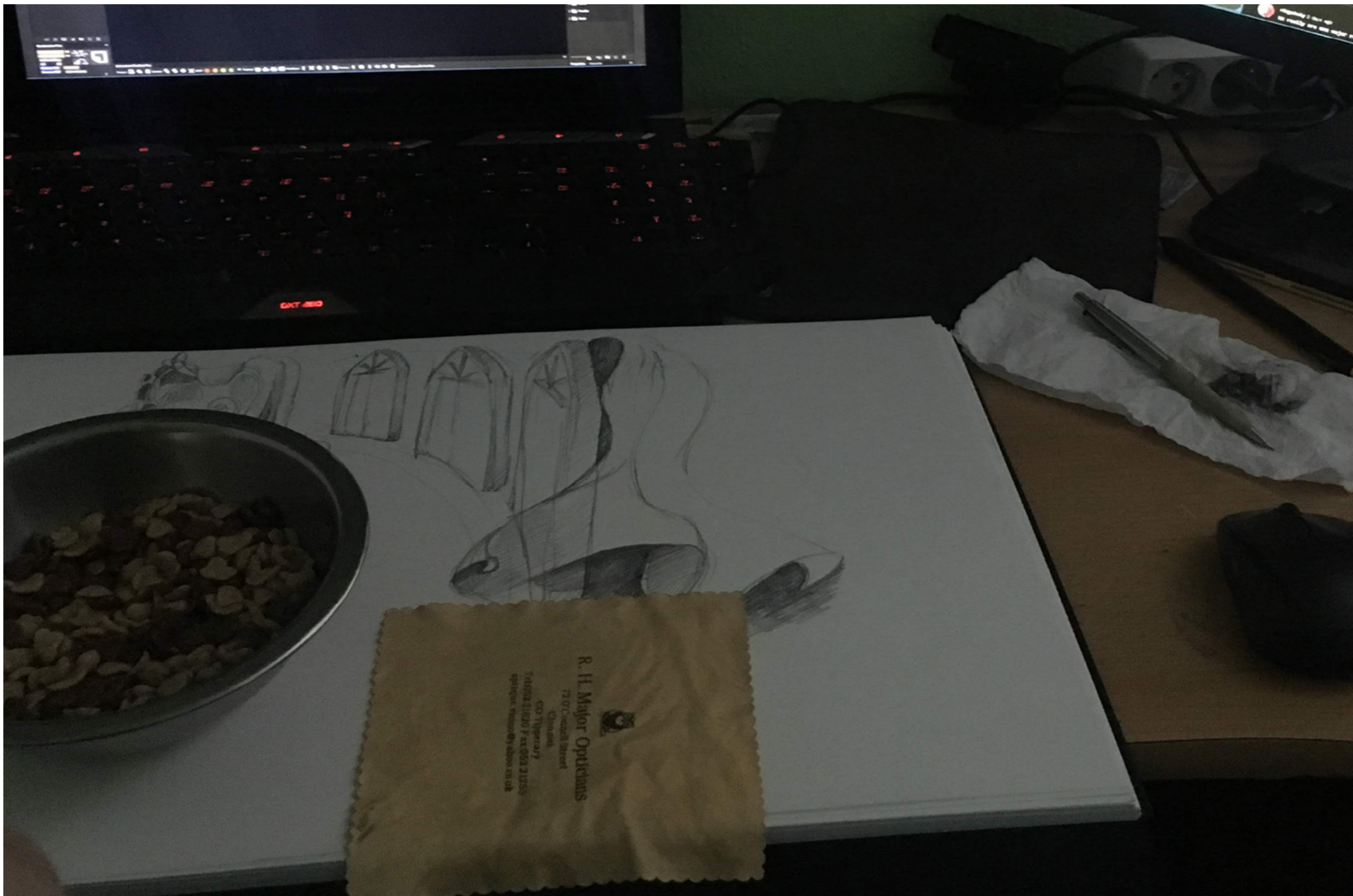
9 - Dodatočný strih a VFX

Opúšťame Blender a pracujeme najmä v Premiere a After Effects

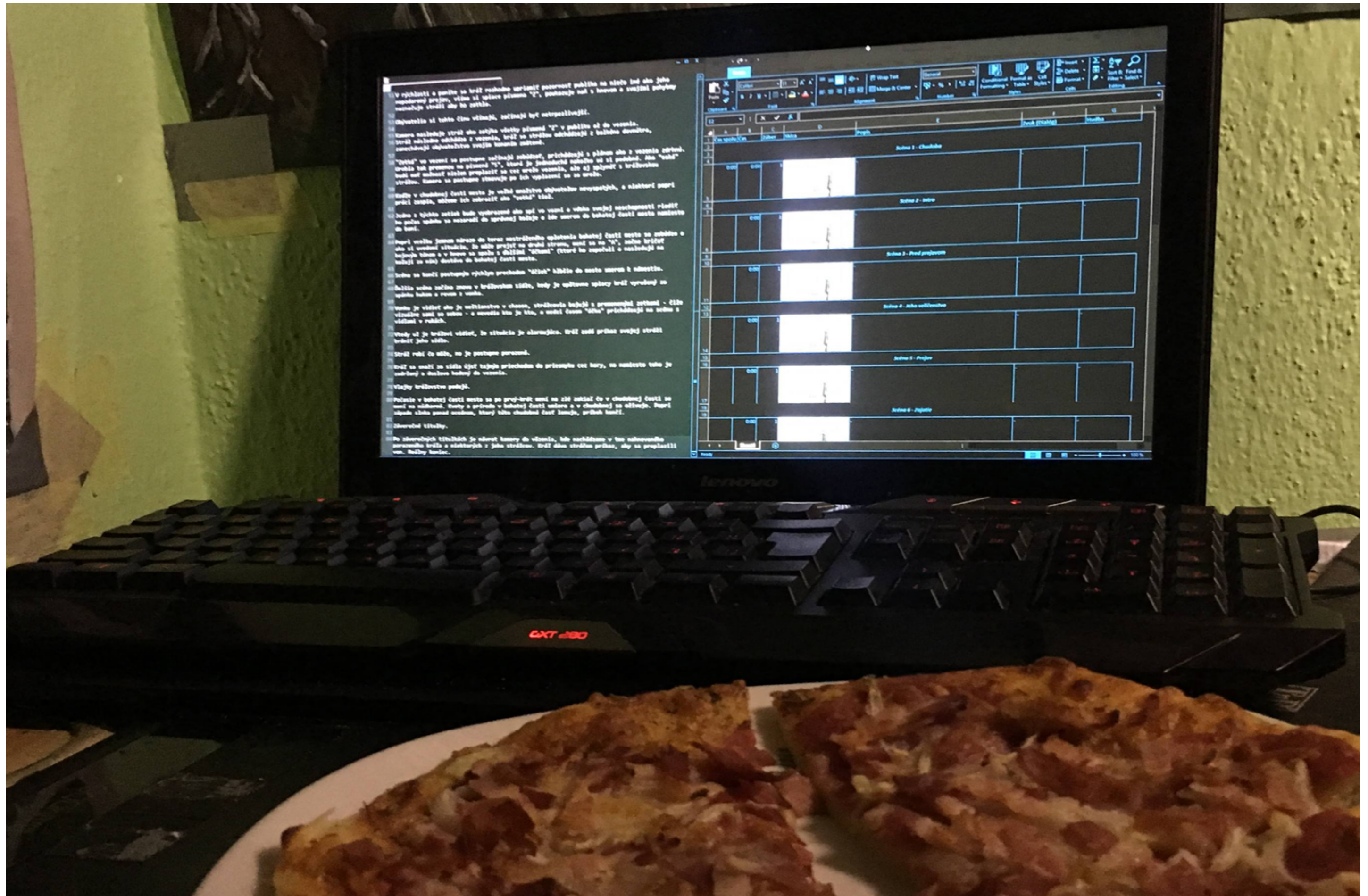


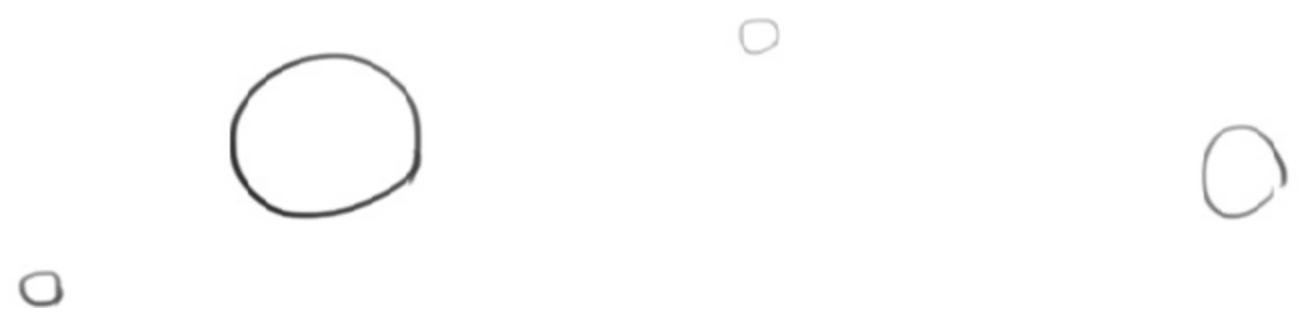
10 - SFX (Zvukové efekty) a prípadný soundtrack

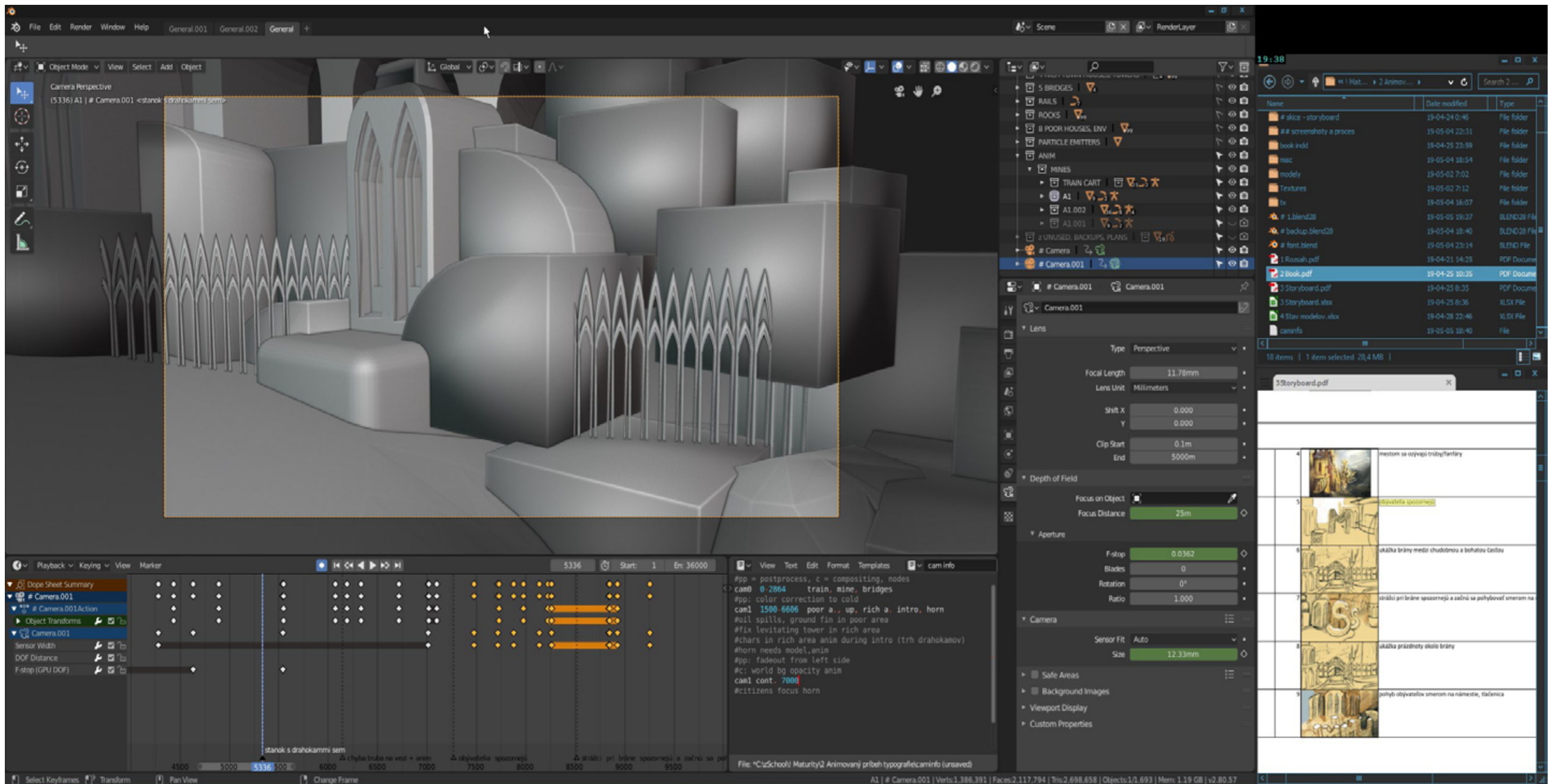
SFX najmä z freesound.com kvôli časovému obmedzeniu.



R. H. Major Opticians
72 07 Concord Street
Christchurch
PO Box 11020
Telephone: 03 378 2125
opticians@rhmajor.co.nz





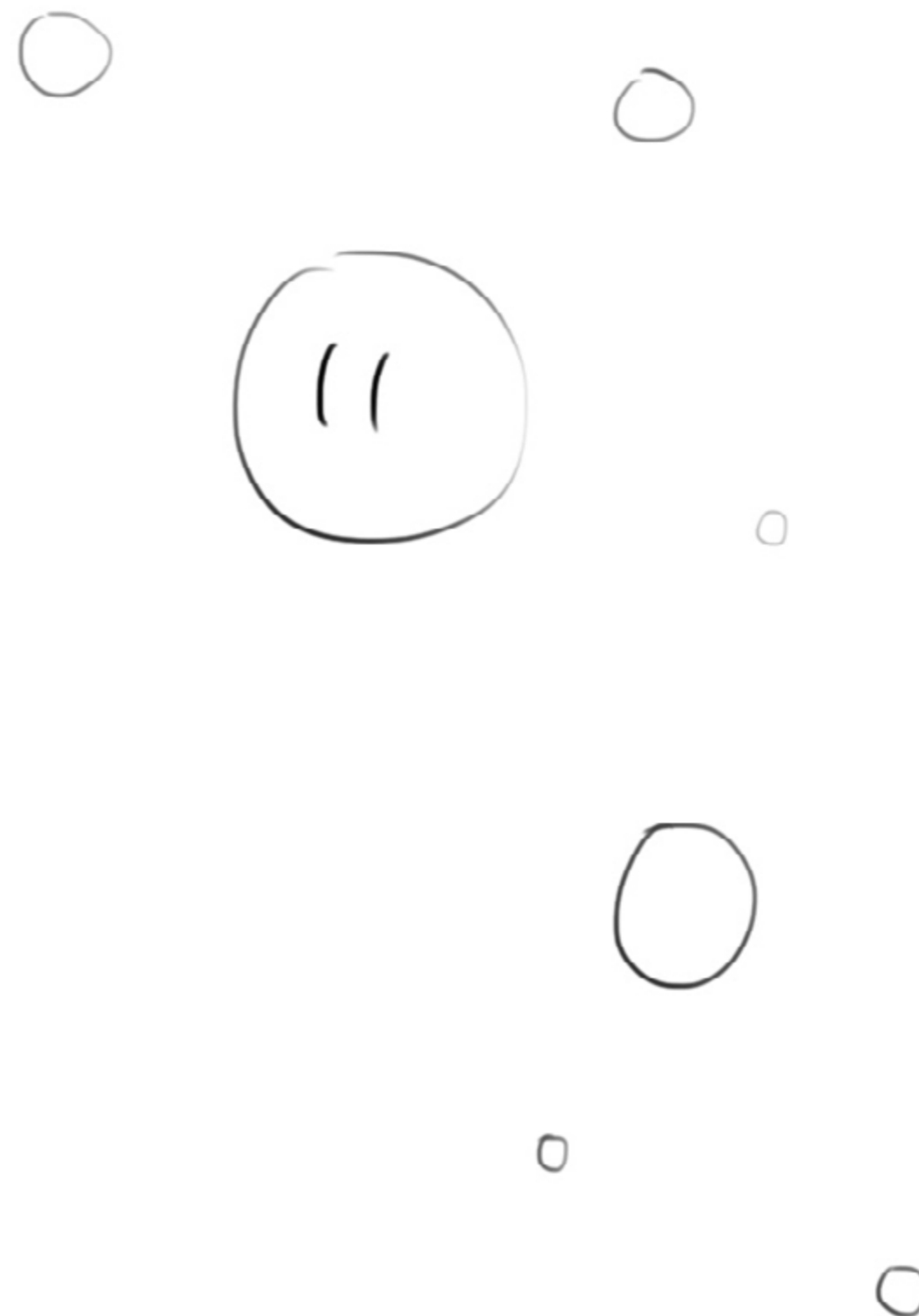


Kontakt

Ondrej Špánik

tel.č. 0917549950

spanik11@msn.com



Maturitná práca

Stredná umelecká škola, Staničná 8 Trenčín

Školský rok 2018/2019, odbor Propagačná grafika