



SÚKROMNÁ ŠKOLA
UMELECKÉHO
PRIEMYSLU

ANIMOVANÁ TVORBA



Absolvent:

Študijný odbor animovaná tvorba

má pre svoj kvalifikovaný výkon odborných činností potrebné všeobecné vzdelanie a široký odborný profil. Je schopný získané vedomosti a zručnosti aplikovať v praxi predovšetkým ako:

- **dizajnér, počítačový výtvarník, (tvorba multimediálnych publikácií), v reklame, hudbe, TV, filme, divadle, v priemyselnom dizajne, výstavníctve, scénografii, architektúre, kriminalistike a všade tam, kde je potrebná trojrozmerná vizualizácia priestorových scén a ich oživenie.**
- **Vie poskytnúť profesionálne služby, suverénne a kreatívne sa pohybovať v rôznych oblastiach animovanej tvorby, videa a voľného umenia.**

Zručnosti:

- Okrem teoretického prehľadu sa žiaci venujú **rozvoju viacerých praktických zručností v:**
 - tradičnej a digitálnej kresbe, maľbe,
 - modelovaní, tvorbe rekvizít,
 - 2D a 3D animácii,
 - tvorbe a postprodukcii audiovizuálneho diela,
 - tvorbe reklamných spotov,
 - tvorbe banerov a animovaných prvkov v internetovom prostredí,
 - tvorbe vizuálnych a zvukových efektov,
 - tvorbe scenárov a storybordov.

Práca na hodinách:

Na hodinách odborných predmetov žiaci pracujú v
grafických programoch:



**ADOBE PHOTOSHOP
ADOBE ILLUSTRATOR
ADOBE ANIMATE
ADOBE PREMIERE PRO
ADOBE AFTER EFFECTS
BLENDER**

UPLATNENIE:



TELEVÍZIA,
FILM,
MÉDIÁ,
HERNÝ PRIEMYSEL,
GRAFICKÉ ŠTÚDIA,
REKLAMNÉ A KREATÍVNE AGENTÚRY,
KREATÍVNE ODDELENIA FIRIEM,
FREELANCE KREATÍVNE SLUŽBY,
PRODUKCIA A POSTPRODUKCIA AUDIOVIZUÁLNYCH DIEL

Klasicky ručně kreslená animácia

v Adobe Photoshop



Každý obrázok je kreslený samostatne, každý ďalší obrázok musí byť od toho predchádzajúceho iný a až potom sa pomocou pohybu kamery vytvára **ilúzia pohybu**.

Skice, Návrhy Klasicky ručne kreslenej animácie v Adobe Photoshop



Skice a návrhy pri tvorbe **animovaného filmu** majú vystihovať celkový charakter a obsah novovzniknutého animovaného diela. Prvé výtvarné stvárnenie animovaného diela sa preto s princípu realizuje v niekoľkých hrubých náčrtoch, tzv. **skiciach**.



Návrhy ►

Klasicky ručne kreslenej animácie

v Adobe Photoshop



Návrh animovaného filmu sa realizuje ako **samotný celkový dizajn** (vzhľad) diela, ktorý spočíva v schematickom naznačení obrazových prvkov, rozsahu a formátu animácie. Samostatné rozpracúvanie výtvarných návrhov je pre každú tému rozdielne.

Návrhy



Klasicky ručne kreslenej animácie

v Adobe Photoshop



Návrhy, GIF



Klasicky ručne kreslenej animácie

v Adobe Photoshop



Skice, Návrhy ▶
Klasicky ručne kreslenej animácie
v Adobe Photoshop

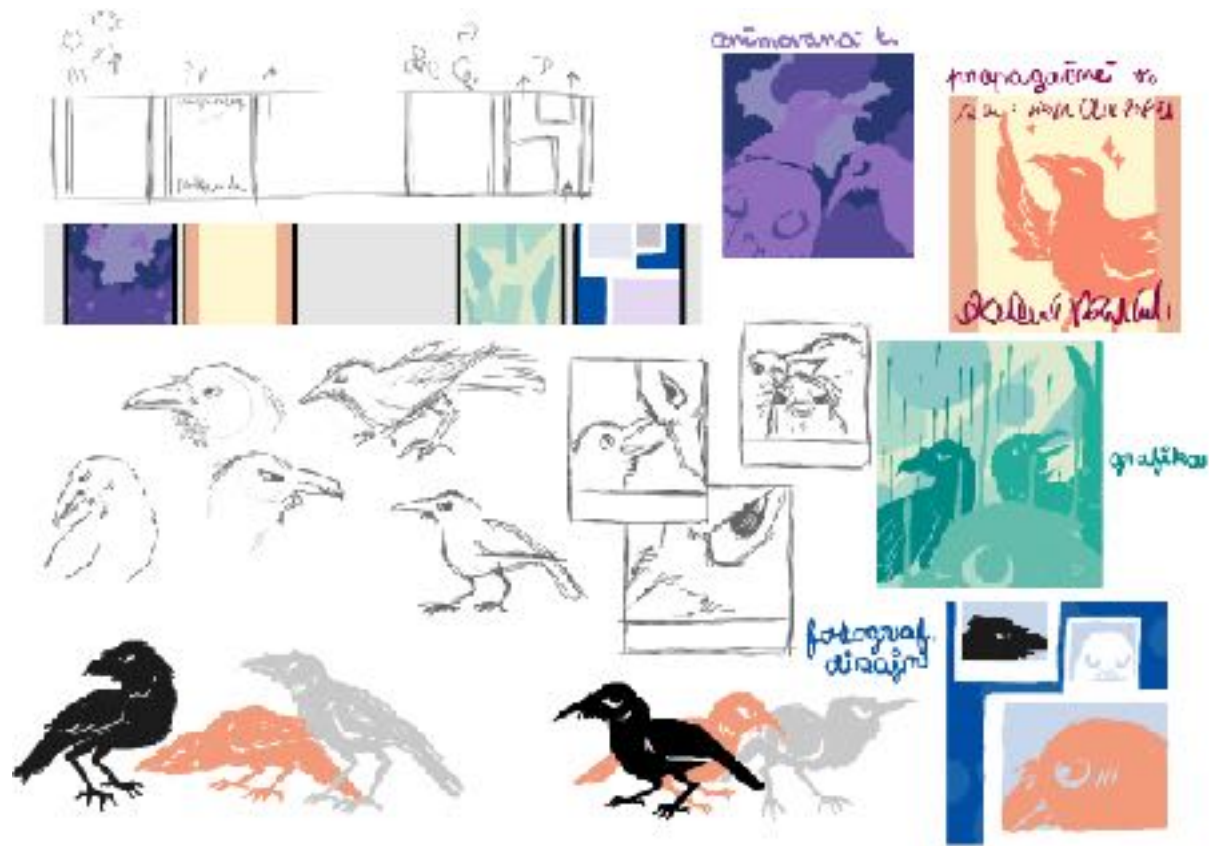


Skice, Návrhy Klasicky ručne kreslenej animácie

v Adobe Photoshop



Skice, Návrhy ▶ Klasicky ručne kreslenej animácie v Adobe Photoshop



Digitálna maľba/kresba v Adobe Photoshop



Digitálna maľba/kresba v **Adobe Photoshop** predstavuje tvorbu **digitálnych ilustrácií a malieb pomocou grafického tabletu**

Digitálna maľba/kresba

v Adobe Photoshop



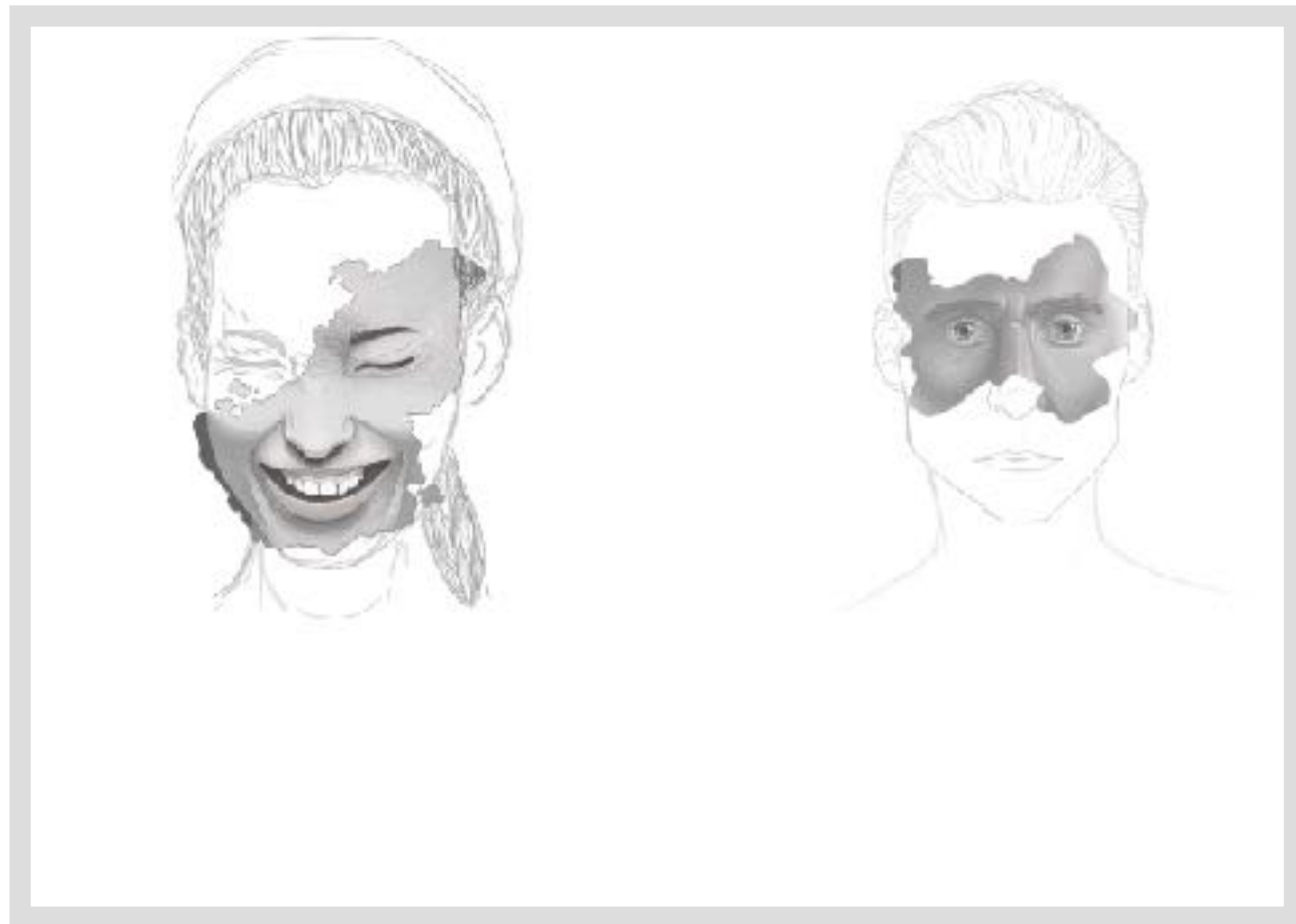
Digitálna maľba/kresba

v Adobe Photoshop



Digitálna maľba/kresba

v Adobe Photoshop



Digitálna maľba/kresba

v Adobe Photoshop



Digitálna maľba/kresba

v Adobe Photoshop

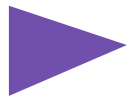


Digitálna maľba/kresba v Adobe Photoshop



Digitálna maľba/kresba

v Adobe Photoshop



Digitálna maľba/kresba

v Adobe Photoshop



Digitálna maľba/kresba

GIF animácia

v Adobe Photoshop



Návrh Filmový plagát v Adobe Photoshop



Návrh Filmový plagát v Adobe Photoshop



Návrh Filmový plagát v Adobe Photoshop



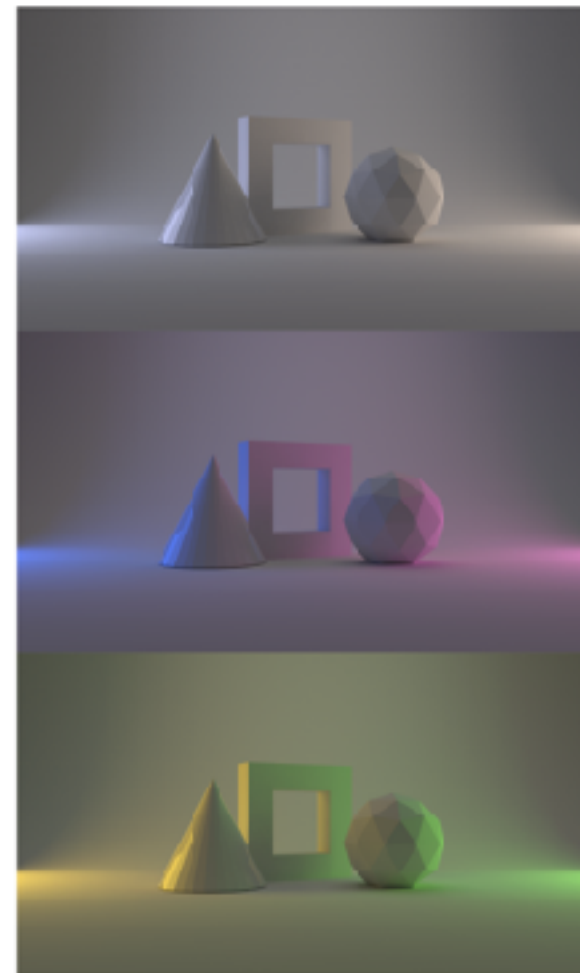
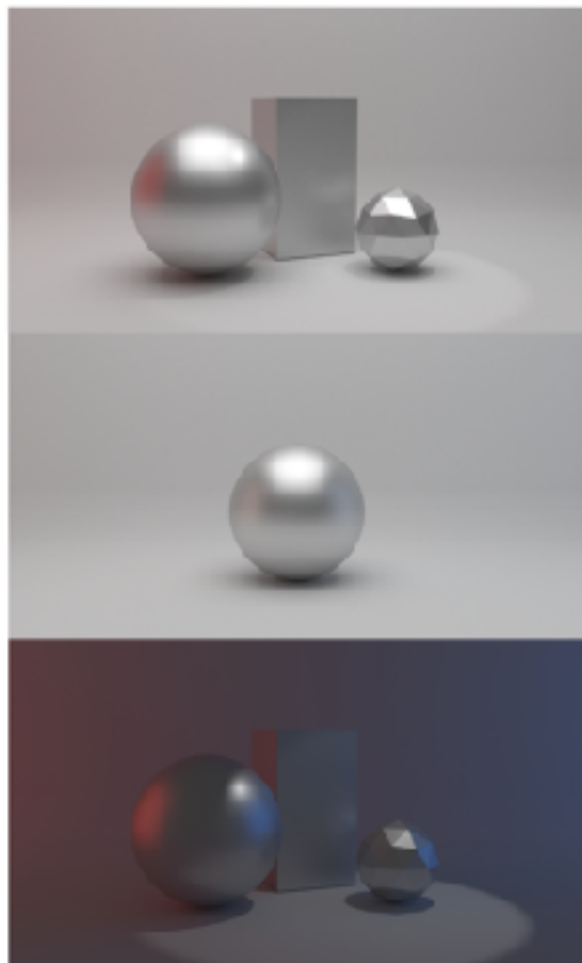
Návrh
Filmový plagát
v Adobe Photoshop



Tento program používa celú škálu nástrojov na **modelovanie**, **animáciu** a **vizualizáciu** modelov.

3D animácia

Blender



3D animácia

Blender



3D animácia

Blender



3D animácia

Blender



3D animácia

Blender



3D animácia

Blender



Plôšková animácia

(papierová, anglicky limited animation)



- využíva pre animáciu ploché postavy, rekvizity a pozadia, ktoré sa vystrihnú do požadovaného tvaru z papiera, látky, fotografií alebo iného plošného materiálu,
- tento druh animácie sa dá samozrejme vytvárať aj počítačovou animáciou,
- študent pri tvorbe takejto animácie prechádza celým postupom tvorby animácie: od napísania námetu, scenárov, kresebného návrhu storyboardu, návrhov postáv, pozadí, komponentov, cez technickú prípravu animácie, tvorbu line-testu, až po finálne spracovanie animácie v programoch Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Adobe After Effect

Tvorba scenárov:

Súčasťou scenára musí byť prílohy:

Chrást: Animovaná tvorba

Marek: Daria Šotková

2022/2023 R.A.

Námet

Námet: Daria Šotková

Maľba (Maľba) je v tomto prípade dôležitou súčasťou, ktorá má poslať. Poslať sa má v tomto prípade poslať, aby sa poslať, aby sa poslať, aby sa poslať.

```
1. INT /v chalupe/večer
MARIA a LUKAS čítajú z knihy. Ležiaci, v ruke ju držia.
MARIA: Lastavica sa stávkou a ležiacom ktorý by sa stávkou.
STRICH:

2. INT /v chalupe/večer
MARIA prechádza pritom po stropke a potápa sa na ruku.
bromi ležiacim ležiaci stávkou. Vyššie ich - stávkou.
kvety, nočná biele a diviakové inicie.
STRICH:

3. INT /v chalupe/večer
MARIA a LUKAS aby stávkou prvá potápa sa - stávkou.
kvety a stávkou na drevo.
STRICH:

4. INT /pred chalupou/večer
MARIA a LUKAS sa stávkou. Stávkou.
stávkou stávkou.
STRICH:

5. INT /pred chalupou/pred lesem/večer
MARIA odovzdáva stávkou po stávkou.
STRICH:

6. EXT /v lesoch/
Lukáš cesta vedie MARIU a LUKAS. Stávkou.
stávkou, stávkou.
STRICH:

6.1. EXT /v lesoch/
MARIA sa poslať na stávkou a stávkou. Stávkou.
stávkou stávkou.
STRICH:

7. EXT /v lesoch/
MARIA a LUKAS: Ležiaci, stávkou.
STRICH:

8. EXT /v lesoch/stávkou/
MARIA a LUKAS: Stávkou.
STRICH:

9. EXT /v lesoch/stávkou/
Na stávkou na stávkou. Stávkou.
stávkou - stávkou. Stávkou.
stávkou.
STRICH:
```

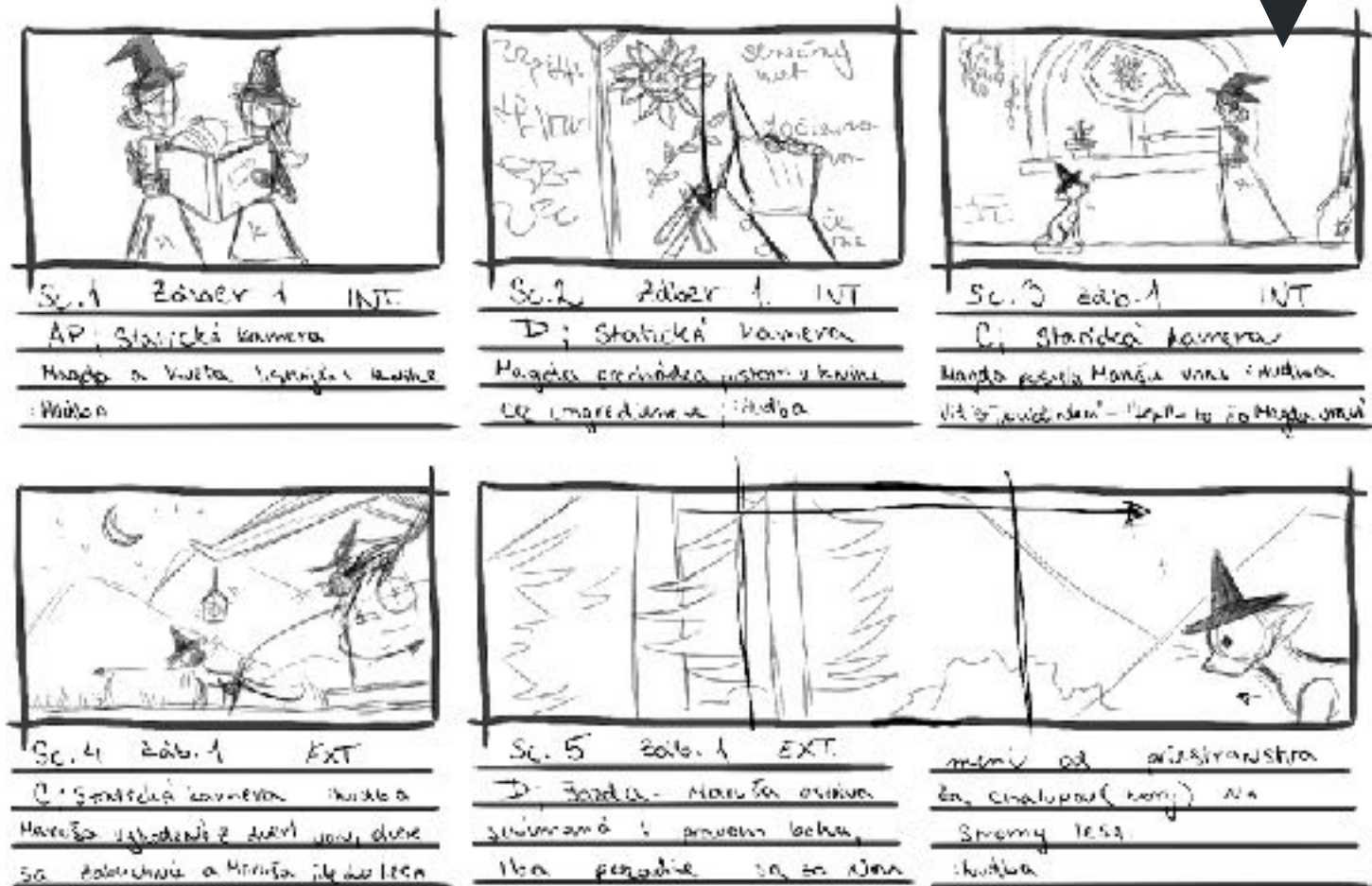
2

Dôležitou súčasťou prípravy animácie je námet – hlavná myšlienka - predstava celej animácie. Danú predstavu musí študent písomne spracovať v bodovom, literárnom a technickom scenári, kde konkrétne navrhuje, čo, kedy a kde sa v daných scénach odohráva. Technicky rozpisuje číslo, druh, parametre záberu, obraz, dialógy a zvuk.

1. EXT (pred chalupou)večer Oblečenie: MARIA, LUKAS MARIA a LUKAS: Stávkou. Stávkou. Stávkou.									
1	1	C			Stávkou	KAMERA: Stávkou. Stávkou. Stávkou.			Stávkou
2. EXT Oblečenie: MARIA (pred chalupou)večer. Na noc MARIA a LUKAS: Stávkou. Stávkou. Stávkou.									
2	1	D			Jedlo, zlo- stýlka MARIU	KAMERA: Stávkou. Stávkou. Stávkou.			Stávkou
3. EXT (v lesoch) Oblečenie: MARIA Lukáš cesta vedie MARIU a LUKAS. Stávkou. Stávkou.									
3	1	C			Jedlo	KAMERA: Stávkou. Stávkou. Stávkou.			Stávkou
4.1. EXT (v lesoch) Oblečenie: MARIA MARIA a LUKAS: Stávkou. Stávkou. Stávkou.									
4.1	1	D	C	D	Stávkou	KAMERA: Stávkou. Stávkou. Stávkou.			Stávkou

Storyboard:

Ukážka storyboardu animácie:
„O dvanástich mesiačikoch“:



- je dôležitým nástrojom študenta v procese tvorby animácie,
- je to akýsi vizuálny materiál, sada rámciekov s obrázkami – kreslenými ilustráciami, doplnenými textami,
- storyboard pomáha študentovi vytvoriť si vizuálnu predstavu jednotlivých scén.

Ukážka storyboardu animácie:

„O dvanástich mesiačikoch“





Tvorba skíc :

Pri tvorbe skíc musí študent obrazovo jasne zachytiť popis emócií, výraz, vzhľad, osobnosť a postoj postavy vo vzťahu k dôležitým dejovým okamihom príbehu.



Pri tvorbe návrhov postáv musí študent navrhnuť každú postavu a jej pozíciu v pohybe samostatne. Pri realizácii – fotení danej animácie sa dané pozície postáv vymieňajú podľa scenára, aby bol zachytený plynulý pohyb postavy.

Tvorba návrhov postáv:





Realizácia postáv a komponentov z plôškového materiálu (papieru):





Tvorba pozadia:



Line - test:

▶ krátka skúška animácie



Ukážka storyboardu animácie: „Danka a Janka“





Tvorba návrhov postáv:

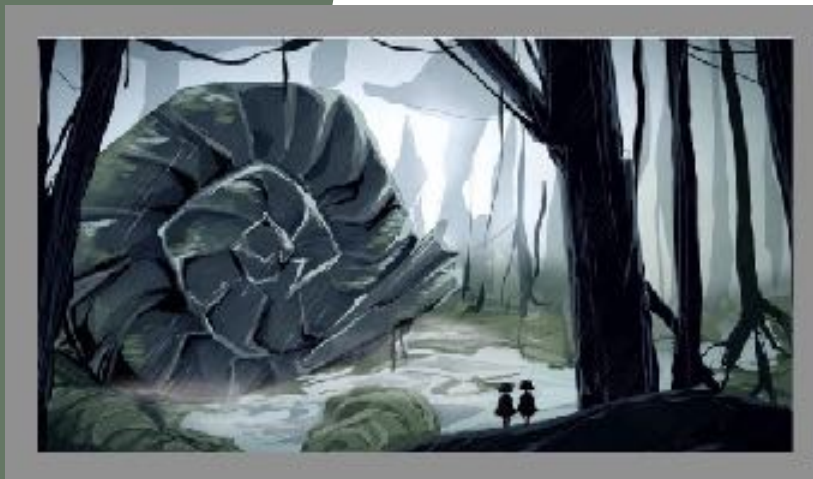
„Danka a Janka“



„Danka a Janka“

Návrh pozadia: ▶





Návrh pozadia: ►
„Danka a Janka“



Bábková animácia ▶



- využíva pre animáciu trojrozmerné objekty (napr.: bábk), ktoré sa výtvarne navrhnu a technicky zrealizujú tak, aby bábk boli schopné pohybu a pri pohybe dokázali udržať svoju pozíciu, tvar a veľkosť pod kontrolou v trojrozmernom priestore, tzv. bábkovej scény. Každý pohyb bábk v scény sa nafotí za presných pravidiel fotenia.
- študent pri tvorbe takejto animácie prechádza celým postupom tvorby animácie: od napísania námetu, scenárov, kresebného návrhu storyboardu, návrhov postáv (bábok), pozadí (bábkovej scény), komponentov, cez realizáciu – vyhotovovenie scény, bábok a rekvizít v presnej mierke, cez technickú prípravu animácie - fotenie, tvorbu line-testu, až po finálne spracovanie animácie v programoch Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Adobe After Effect

„Čajové posedenie“

Client mission:

1. Eblevina lelo do karvize voda, izmli potni di na spred;
2. Eblev pehlinke a cenebi an vili po dno
3. Vraci so po rabinu;
4. Zilinski mure toka na vili
5. Karvica vili, voda cerna
6. Eblevina cveni do doka si na dno enarvina
7. Ne vili je a to le po karvici
8. zalivi doji a potarvici
9. rabinu si kary a vili na vili
10. doka na mura an, to le beru da vili vili
11. vili vili, to vili
12. doka na vili a mura vili, a vili na vili

 $209.41 = 1$

1999

References

2004-2005

 $\Delta T = 1$

2000

END

אברהם

27-11-1997

5044

2548

5878 • J. Neurosci., September 24, 2008 • 28(39):5871–5881



INT/AP/Statická kamera
Dívka v bielej prestani, zvedá sa a ide k oknu. Púšenie prestani

SC.11. Záb.1



INT/AP/Statická kamera
Dívka si vstane a kľaká k oknu. Púšenie prestani, púšenie prestani

SC.10. Záb.1



INT/AP/Statická kamera
Dívka si vstane a kľaká k oknu. Púšenie prestani, púšenie prestani

SC.11. Záb.2



INT/D/Statická kamera
Dívka na vlnitých pohyboch. Púšenie prestani, púšenie prestani

SC.10. Záb.1



INT/AP/Statická kamera
Dívka si vstane a kľaká k oknu. Púšenie prestani, púšenie prestani



INT/AP/Statická kamera
Dívka si vstane a kľaká k oknu. Púšenie prestani, púšenie prestani

SC.5. Záb.1



INT/D/Statická kamera
Dívka si vstane a kľaká k oknu. Púšenie prestani, púšenie prestani

SC.8. Záb.1



INT/C/Statická kamera
Dívka si vstane a kľaká k oknu. Púšenie prestani, púšenie prestani

SC.6. Záb.1



INT/C/Statická kamera
Dívka si vstane a kľaká k oknu. Púšenie prestani, púšenie prestani

SC.8. Záb.2



INT/PO/Statická kamera
Dívka si vstane a kľaká k oknu. Púšenie prestani, púšenie prestani

SC.7. Záb.1



INT/C/Statická kamera
Dívka si vstane a kľaká k oknu. Púšenie prestani, púšenie prestani

SC.9. Záb.1



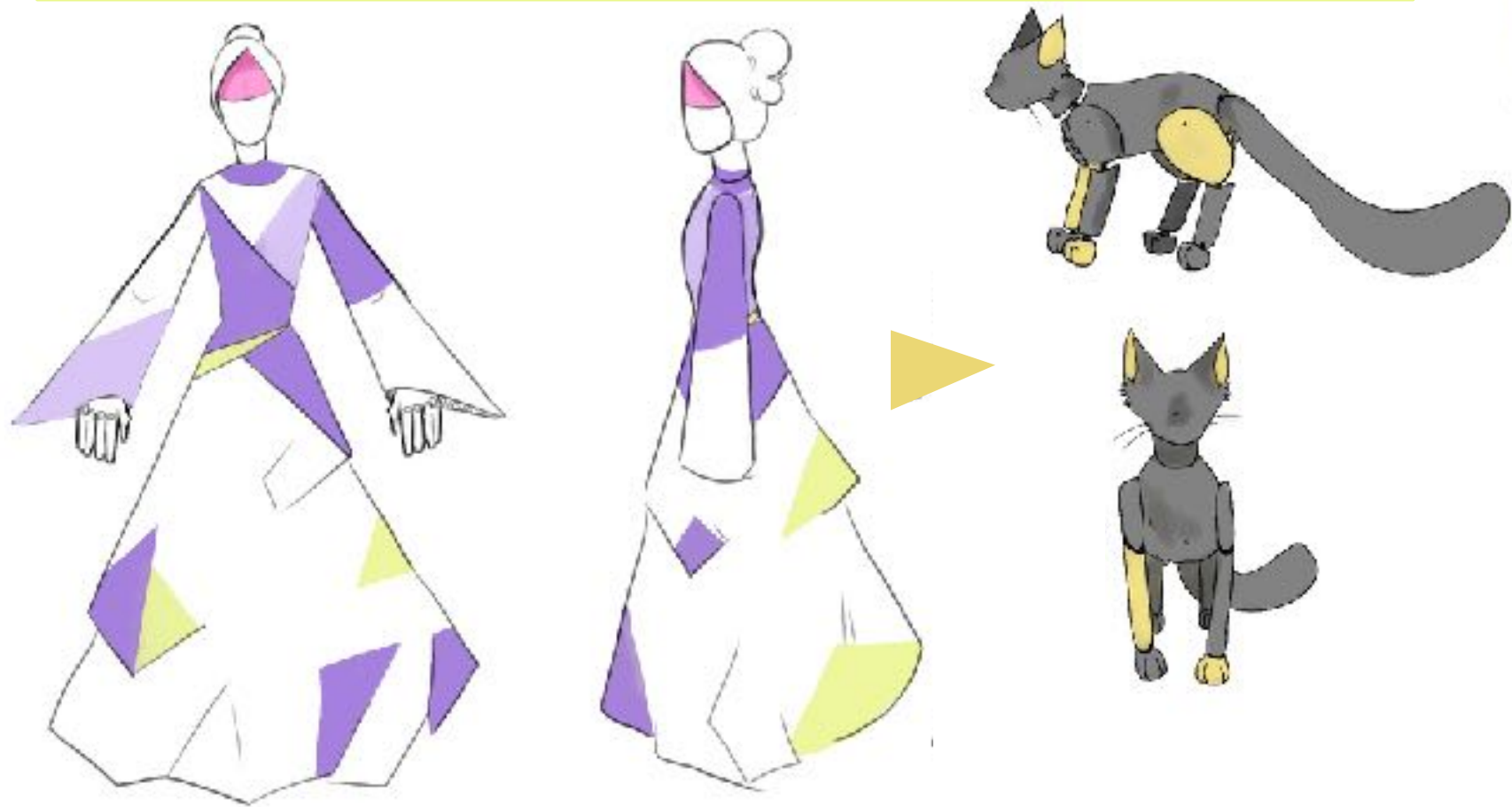
INT/PO/Statická kamera
Dívka si vstane a kľaká k oknu. Púšenie prestani, púšenie prestani

Ukážka storyboardu animácie:

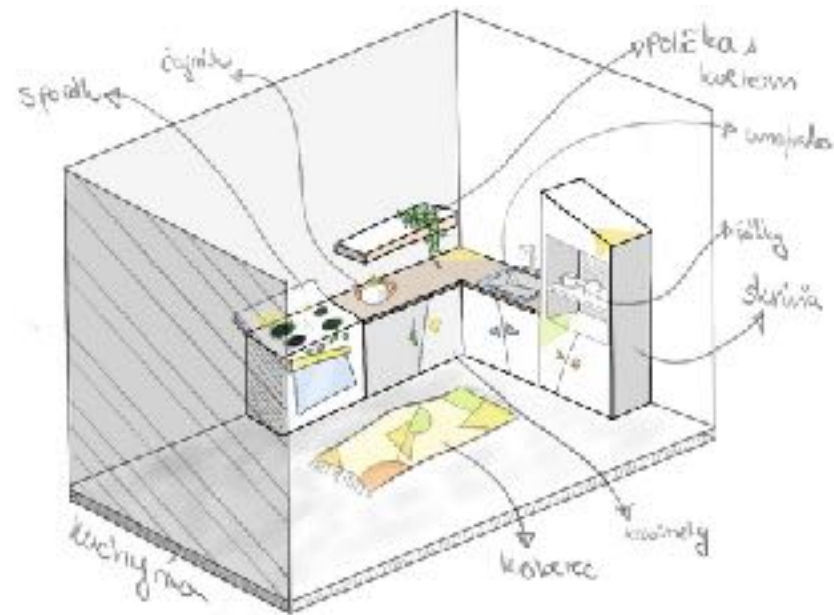
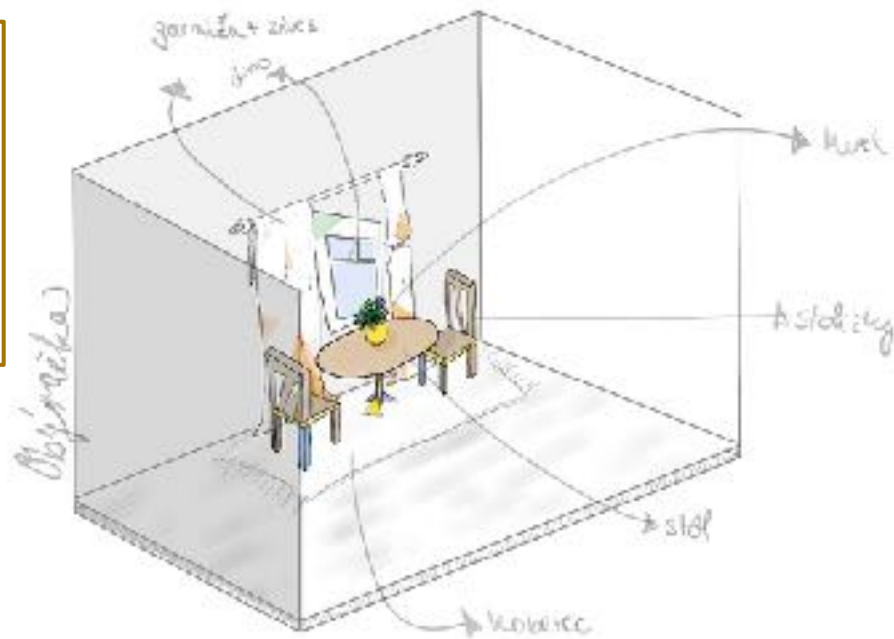
„Čajové posedenie“

Tvorba návrhov postáv: ►

Postavy študenti navrhujú z rôznych uhlov pohľadu, najčastejšie spredu a z boku z dôvodu lepšej predstavy, ktorú musia pretvoriť do trojrozsmernej podoby.



Návrh scény musí mať presné rozmery a presné vymedzenie priestoru pre pohyb bábk. Všetky rekvizity v scéne musia mať svoju presnú pozíciu.



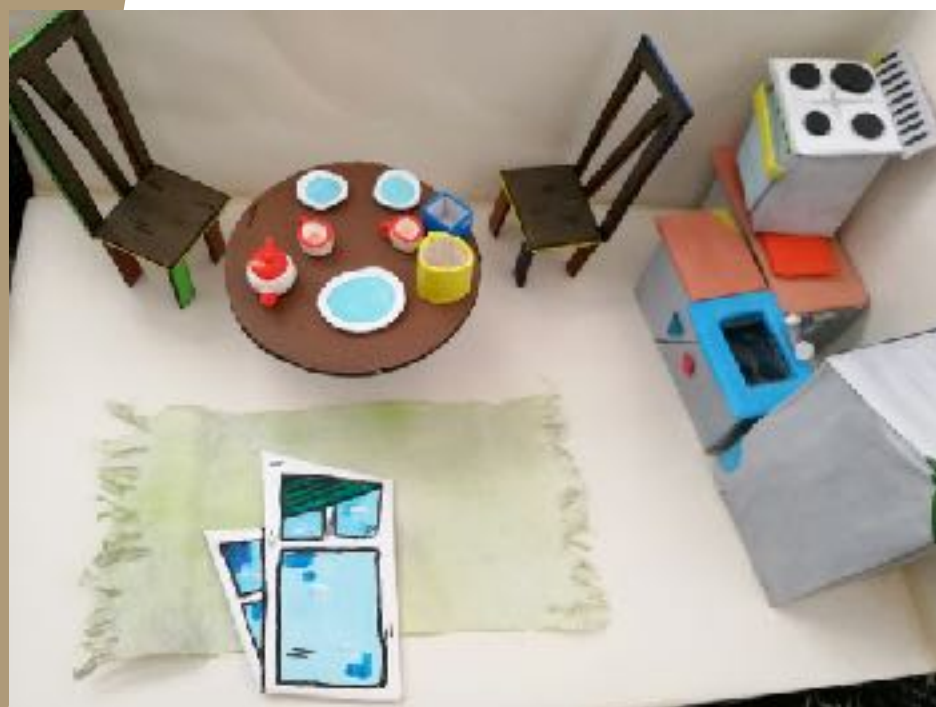
Pri realizácii trojrozmernej bábkky študent vychádza z kresebnej prípravy návrhov bábkky. V prvej fáze robí materiálové skúšky. V druhej fáze bábkke vytvorí vnútornú pohyblivú konštrukciu, na ktorú výtvarne zhotovuje rôznymi technikami vonkajšiu podobu.

Realizácia bábkky:





Realizácia
bábkovej scény:



Fotenie: ►

Samotné fotenie prebieha za prísnych svetelných a kompozičných podmienok vo fotoateliéri. S bábkou hýbeme krok po kroku podľa technického scenára.



Line test: ►

krátka skúška animácie



MATURITA

Animovaný film

Maturita/praktická časť maturitnej skúšky má preveriť žiakove režisérske, animačné a postprodukčné schopnosti pri tvorbe animovaného filmu. Cieľom maturity je vytvoriť krátky film predstavujúci otvorené audiovizuálne dielo prelínajúce sa viacerými umeleckými činnosťami. Žiak má možnosť neustáleho a nekonečného hľadania nových postupov, nových foriem, neobvyklých prístupov, zaujímavých a experimentálnych spôsobov prezentácie obrazu a zvuku.



MATURITA

Návrhy

v Adobe Photoshop



MATURITA

Line-test



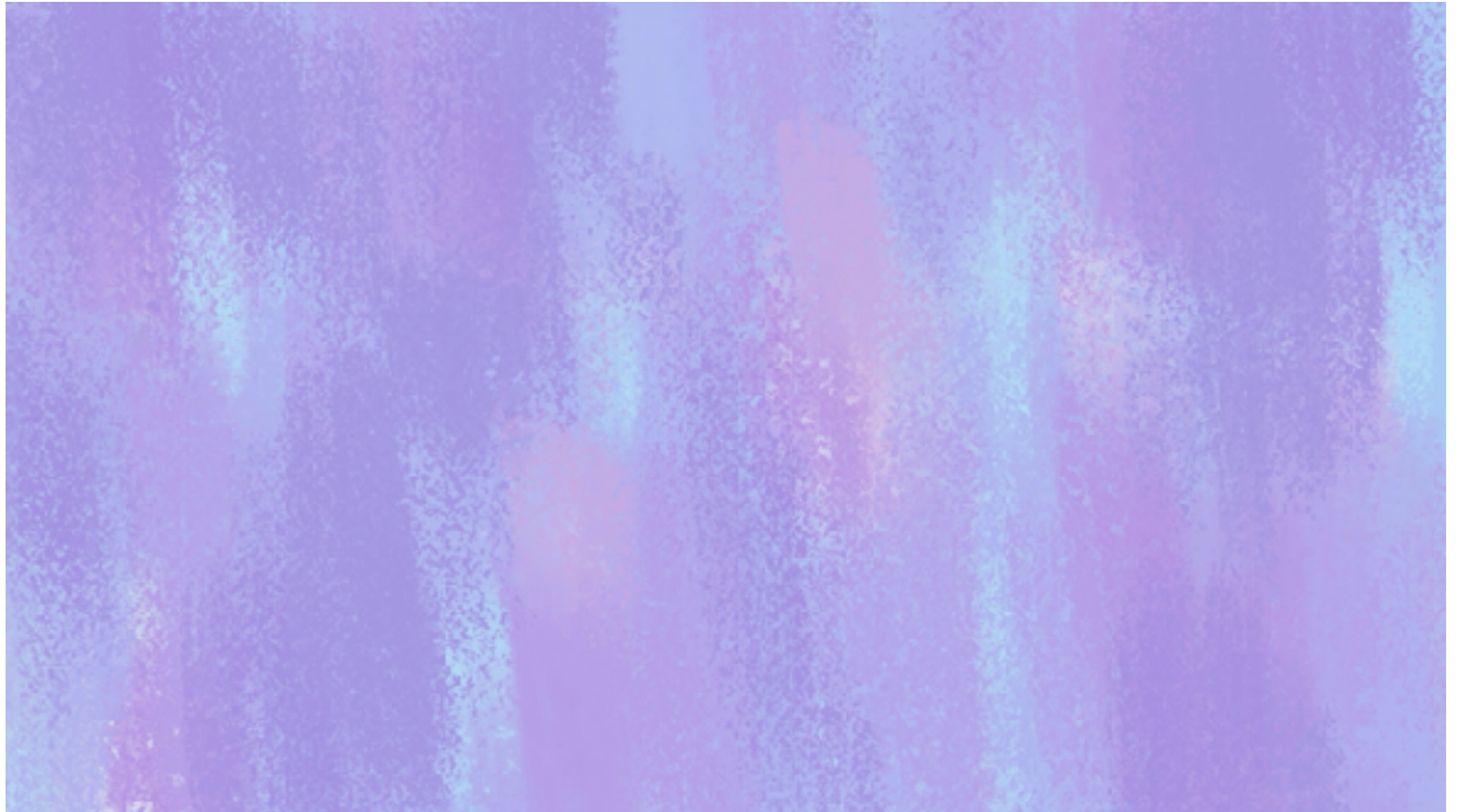
Adobe Photoshop
Adobe Premiere Pro



MATURITA

Animovaný film

Adobe Photoshop
Adobe Premiere Pro



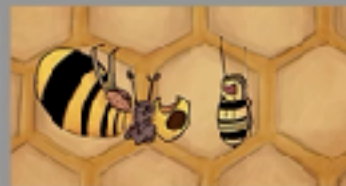
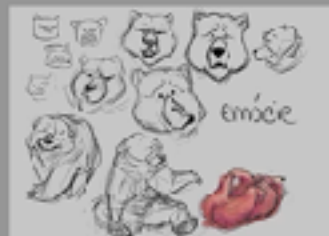
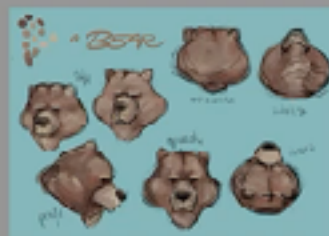
MATURITA
Filmový plagát
Adobe Photoshop



MATURITA

Animovaný film

Adobe Photoshop
Adobe Premiere Pro
Adobe After Effects



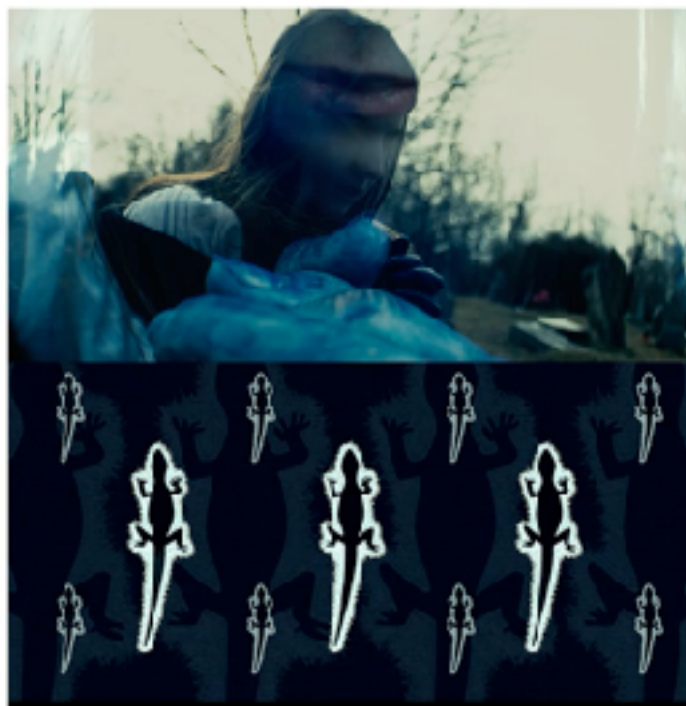
Eva Bystrianska - Hrušková

Večerníček

MATURITA

Animovaný film

Adobe Photoshop
Adobe Premiere Pro
Adobe After Effects



Žofia Ščuroková

Príbeh modrotlače

MATURITA

Animovaný film

Adobe Photoshop
Adobe Premiere Pro
Adobe After Effects



Tomáš Biely

Hudobný videoklip – Ľudová pieseň
Skladba, pieseň obsahujúca ľudové prvky

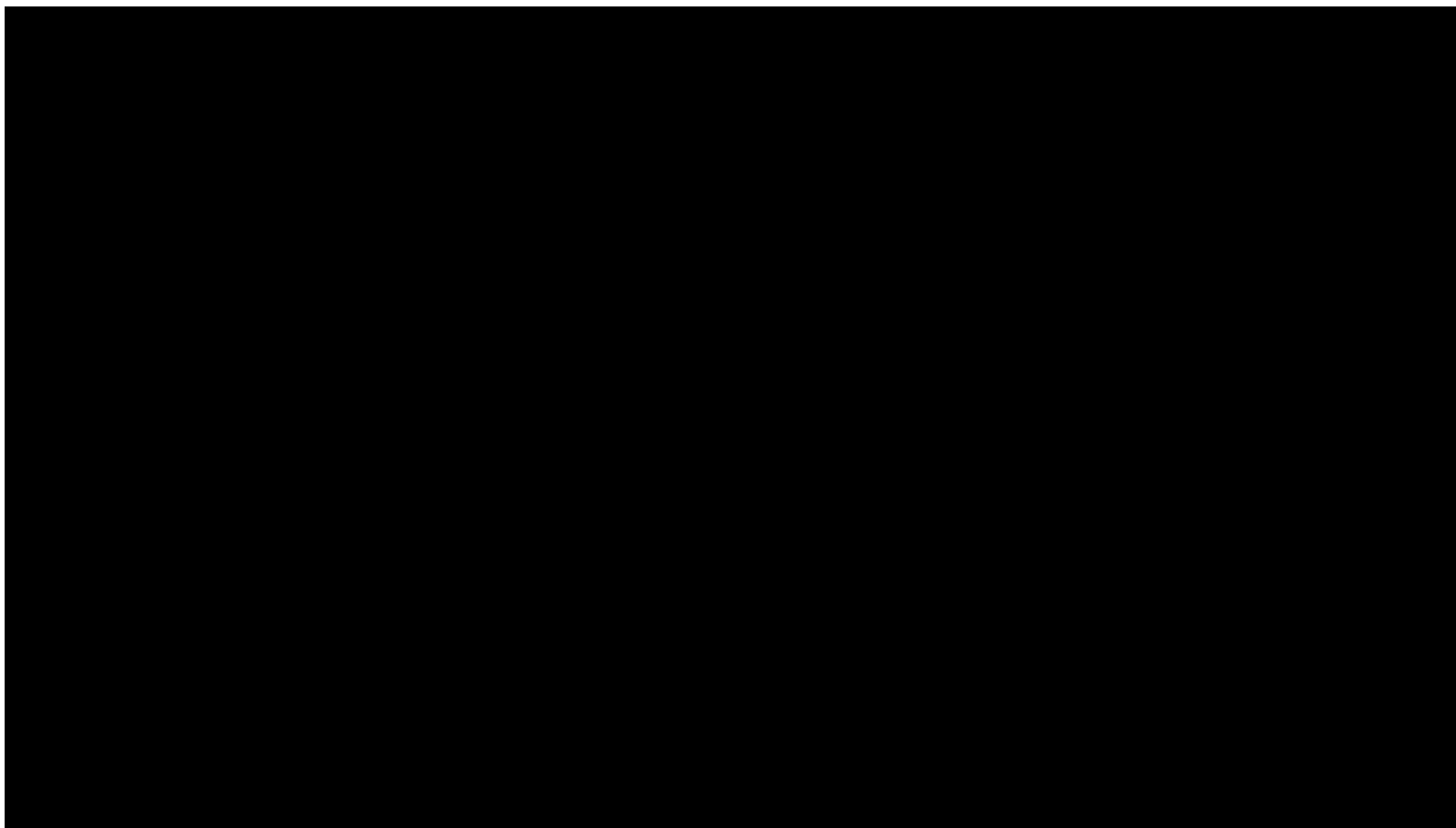
MATURITA

Animovaný film

Adobe Photoshop

Adobe Premiere Pro

Adobe After Effects



**Spoločné
predmety**



- ▶ **Výtvarná príprava**
- ▶ **Figurálne kreslenie**
- ▶ **Písmo**

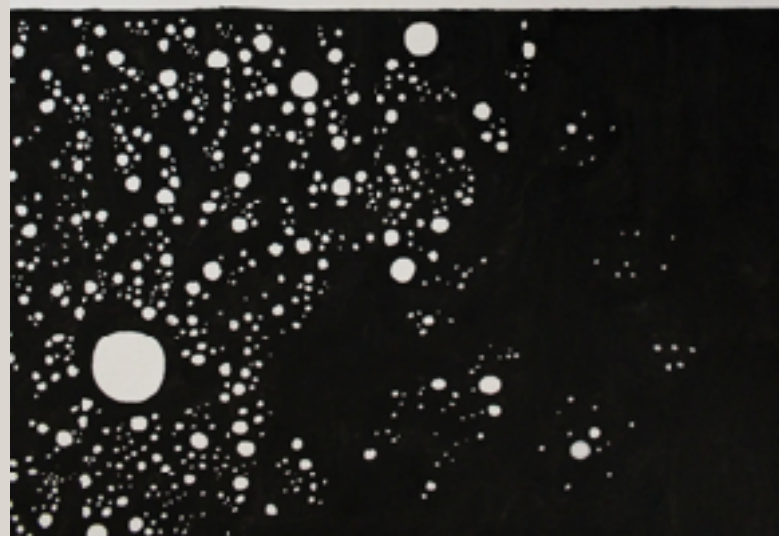
Výtvarná príprava

- spoločný predmet pre všetky odbory v **1. a 2. ročníku**
- je zameraný na osvojenie si **základov výtvarného jazyka a zásad výtvarnej kompozície** a schopnosť využívať výrazové možnosti rôznych výtvarných **techník**
- rozvíja **tvorivosť**, výtvarné myslenie a videnie, **fantáziu a výtvarnú pamäť**
- úlohy sú zamerané v 1. ročníku na **výtvarnú morfológiu (škvrna, bod, línia, farba, tvar, svetlo a tieň, plocha, priestor) a syntax (rytmus, symetria a asymetria, rovnováha a nerovnováha, protiklady a súzvuky, pohyb)** a v 2. ročníku na štúdie reálií, proces abstrahovania a štylizácie, analýzu, reprodukciu a tvorivú parafrázu umeleckých diel

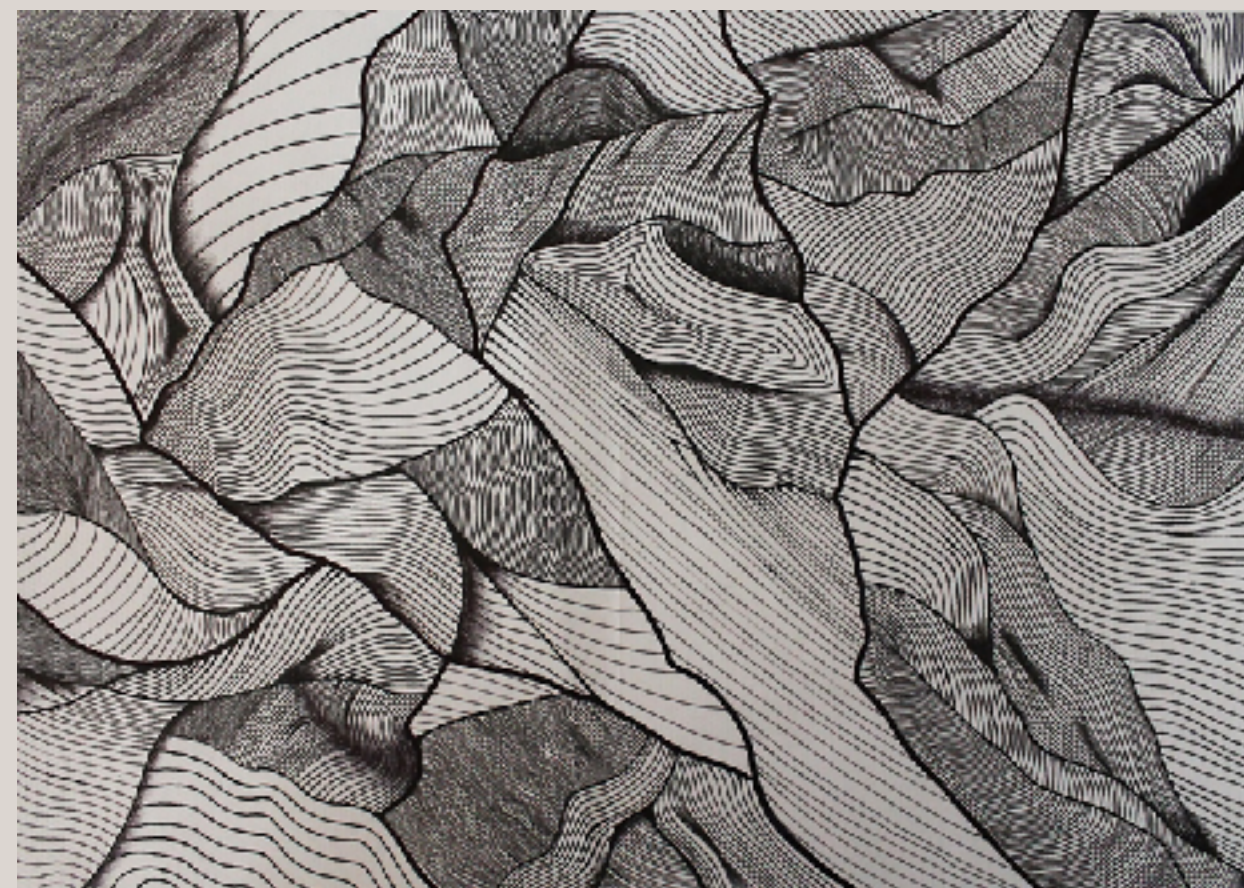
Základné výtvarné vyjadrovacie prostriedky - morfológia



Škvvrna



Bod



Línia





Farba



Svetlo a tieň





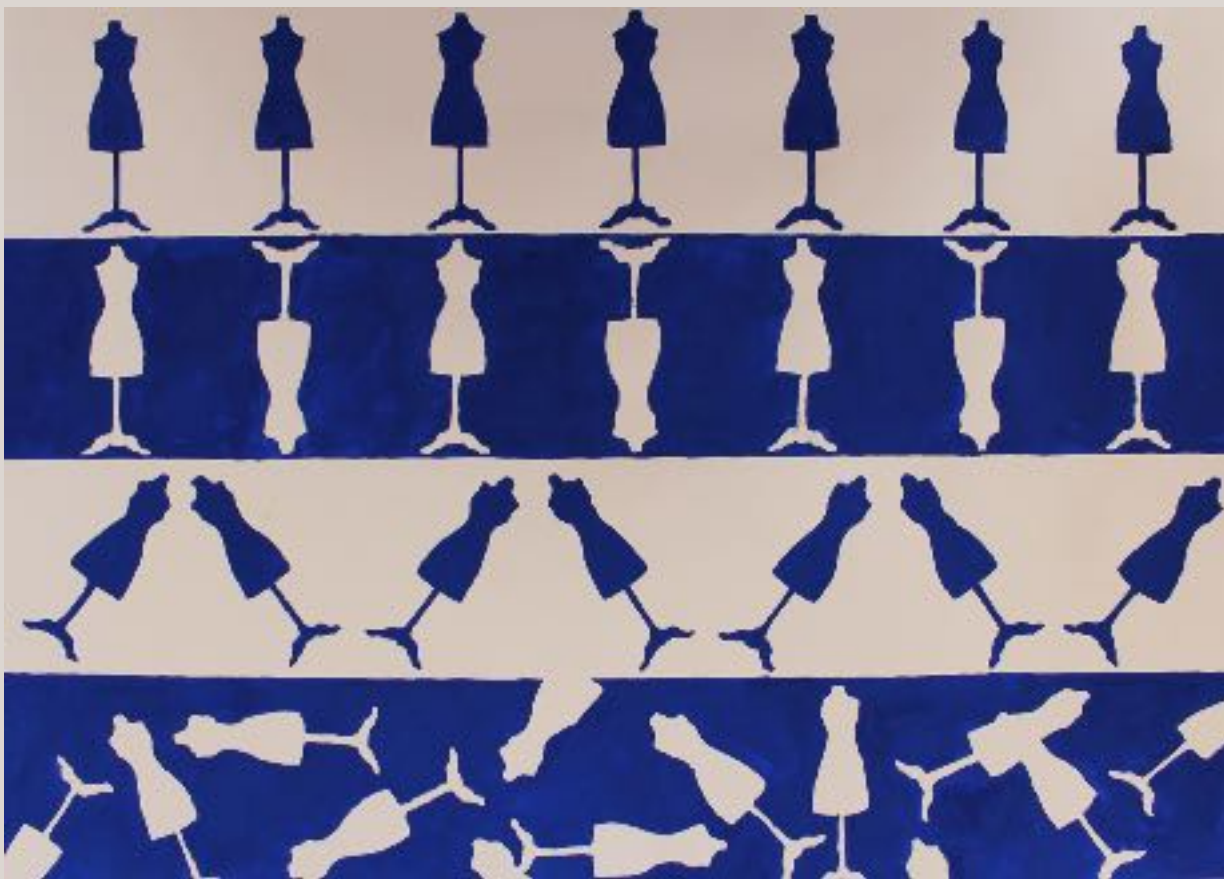
Plocha a Priestor



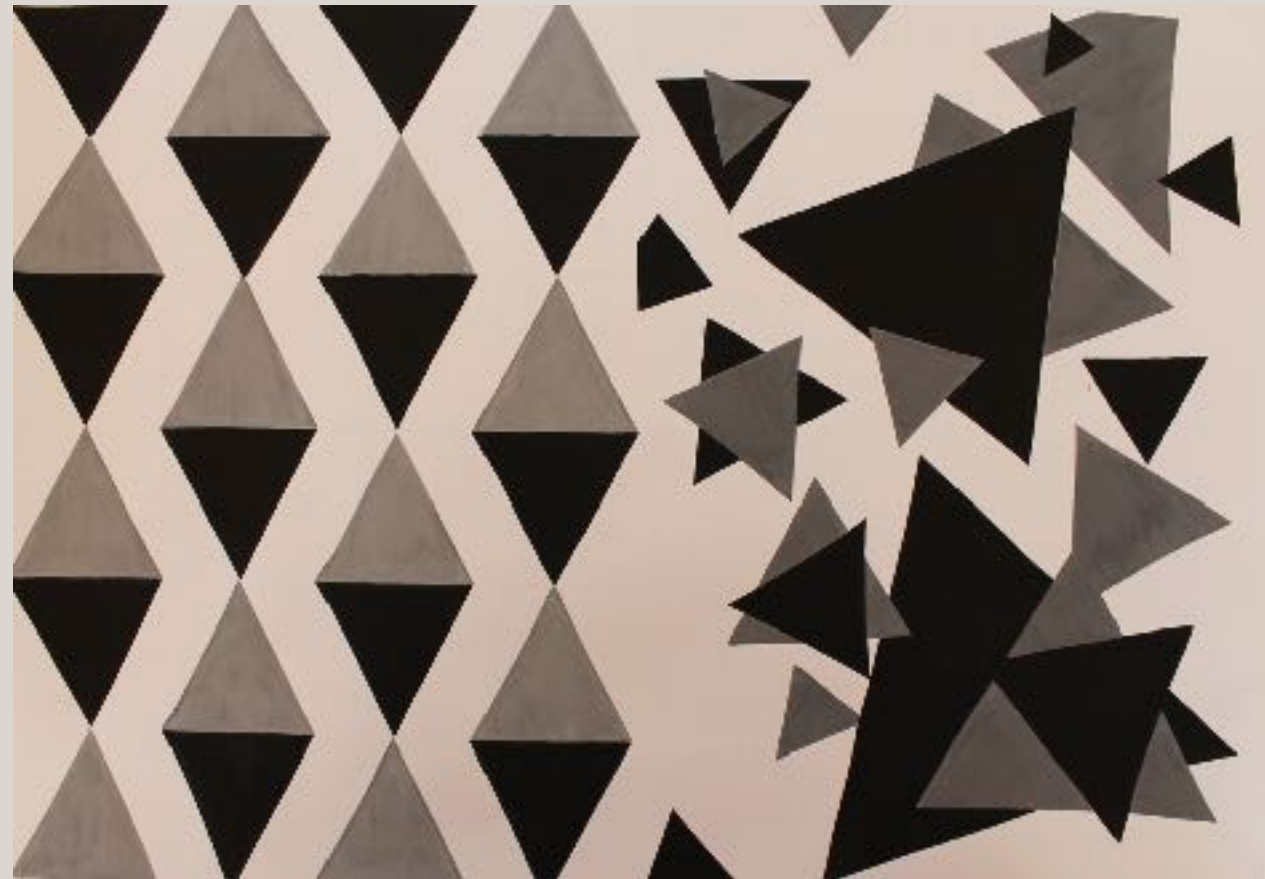


Priestor – vyjadrenie priestoru na ploche

Prostriedky výstavby a kompozície - syntax



Rytmus



Symetria a asymetria



Rovnováha a nerovnováha



Maliarske štúdio predmetov





Abstrahovanie a štylizácia







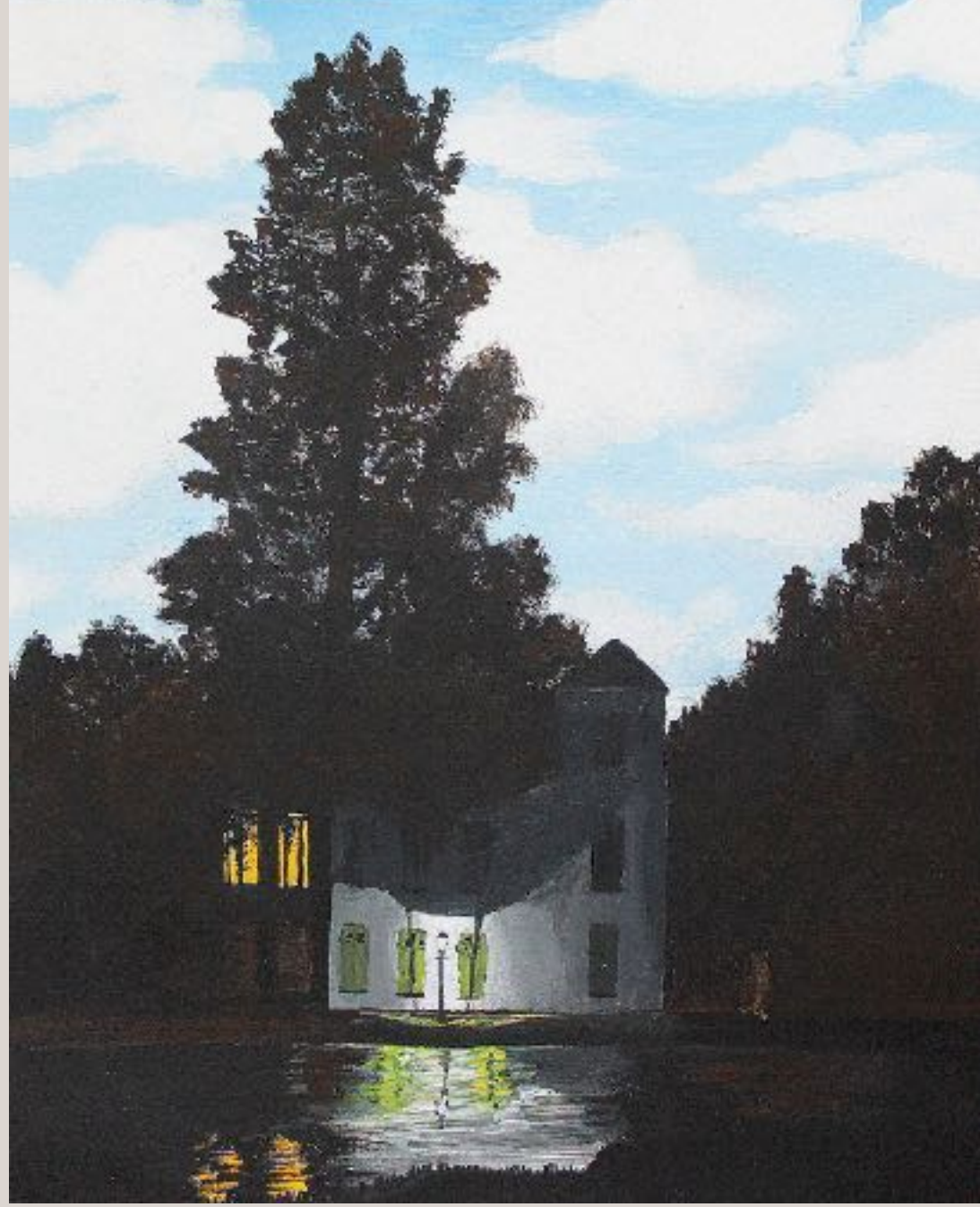
Analýza umeleckého diela - Pablo Picasso



Parafráza umeleckého diela – Lucian Freud



Reprodukcia umeleckého diela

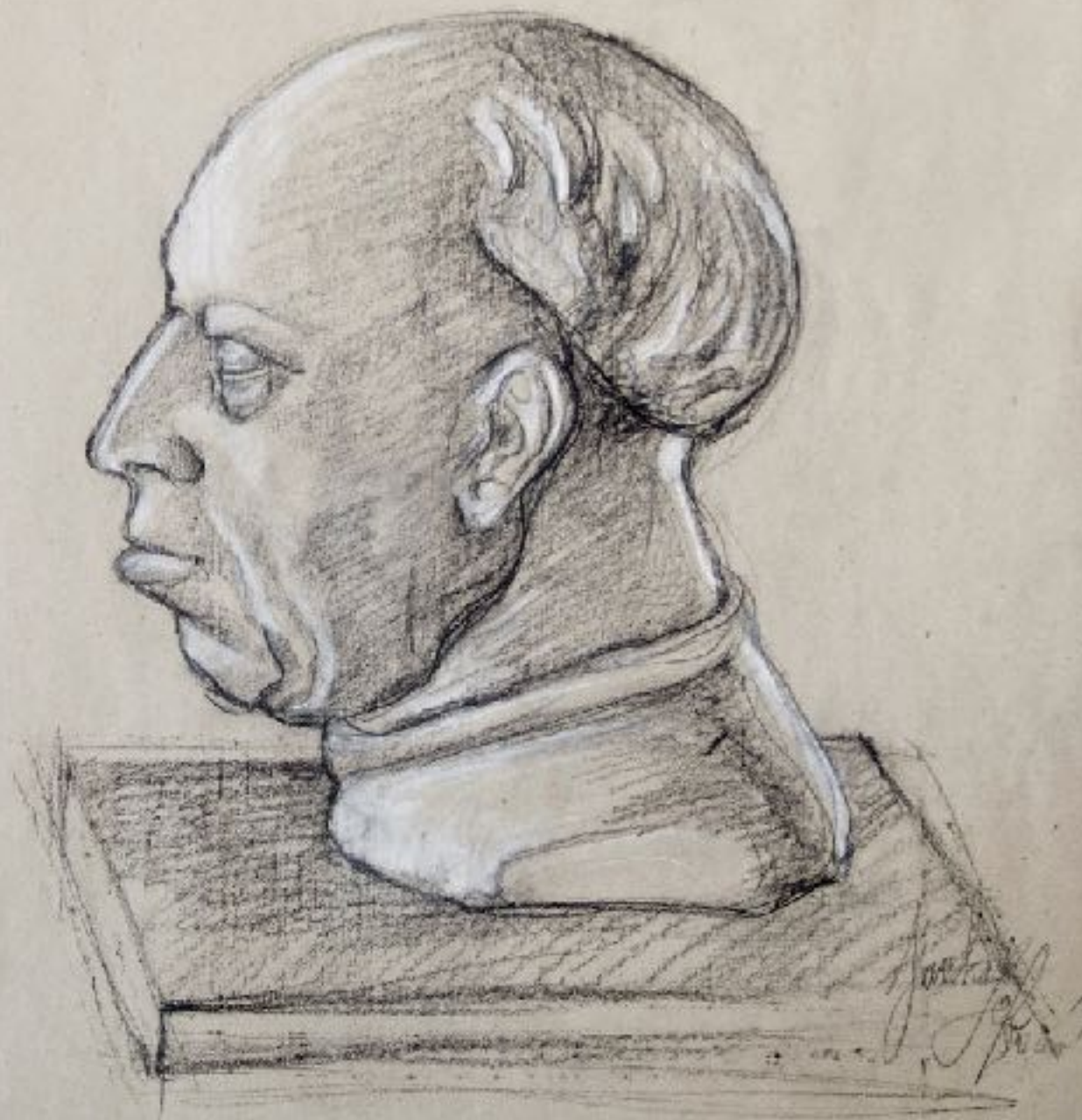
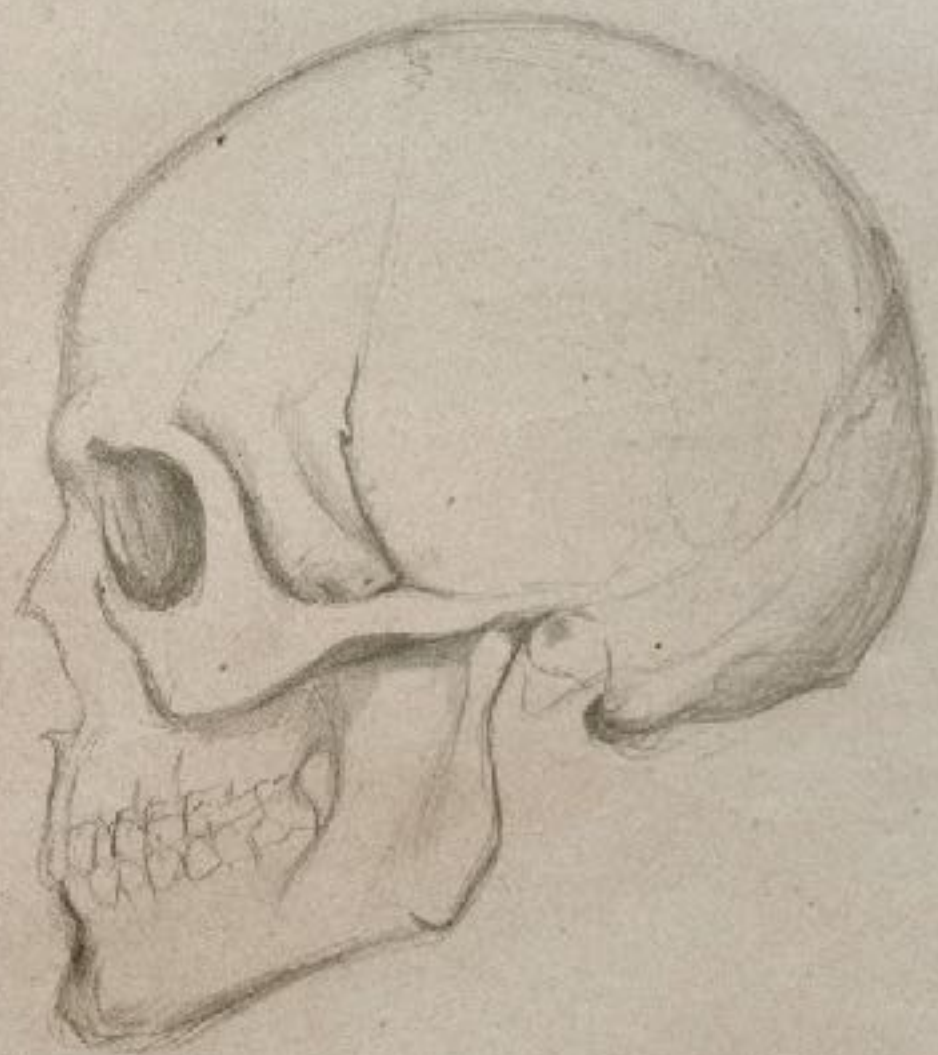


Figurálne kreslenie



- spoločný predmet pre všetky odbory v **1. - 4. ročníku**,
pre **odbor Fotografický dizajn v 1. ročníku**
- predmet je zameraný na výtvarné zvládnutie úloh ako: štúdia hlavy, štúdie horných a dolných končatín, štúdia polfigúry, štúdia figúry a figurálna kompozícia
- cieľom je **anatomicky a proporčne zvládnuť kresbu** na základe osvojenia si poznatkov o anatomickej stavbe tela a kánonoch zobrazenia figúry
- žiaci nadobudnú potrebnú **kresliarsku zručnosť a invenciu v zobrazovaní figúry** s príspevom rôznych výtvarných techník a foriem štylizácie, smerujúcich k abstrahovanej forme tvaru, ktorá je predpokladom pre ďalšie **aplikácie na daný študijný odbor**











gusto. M.
17.3.28



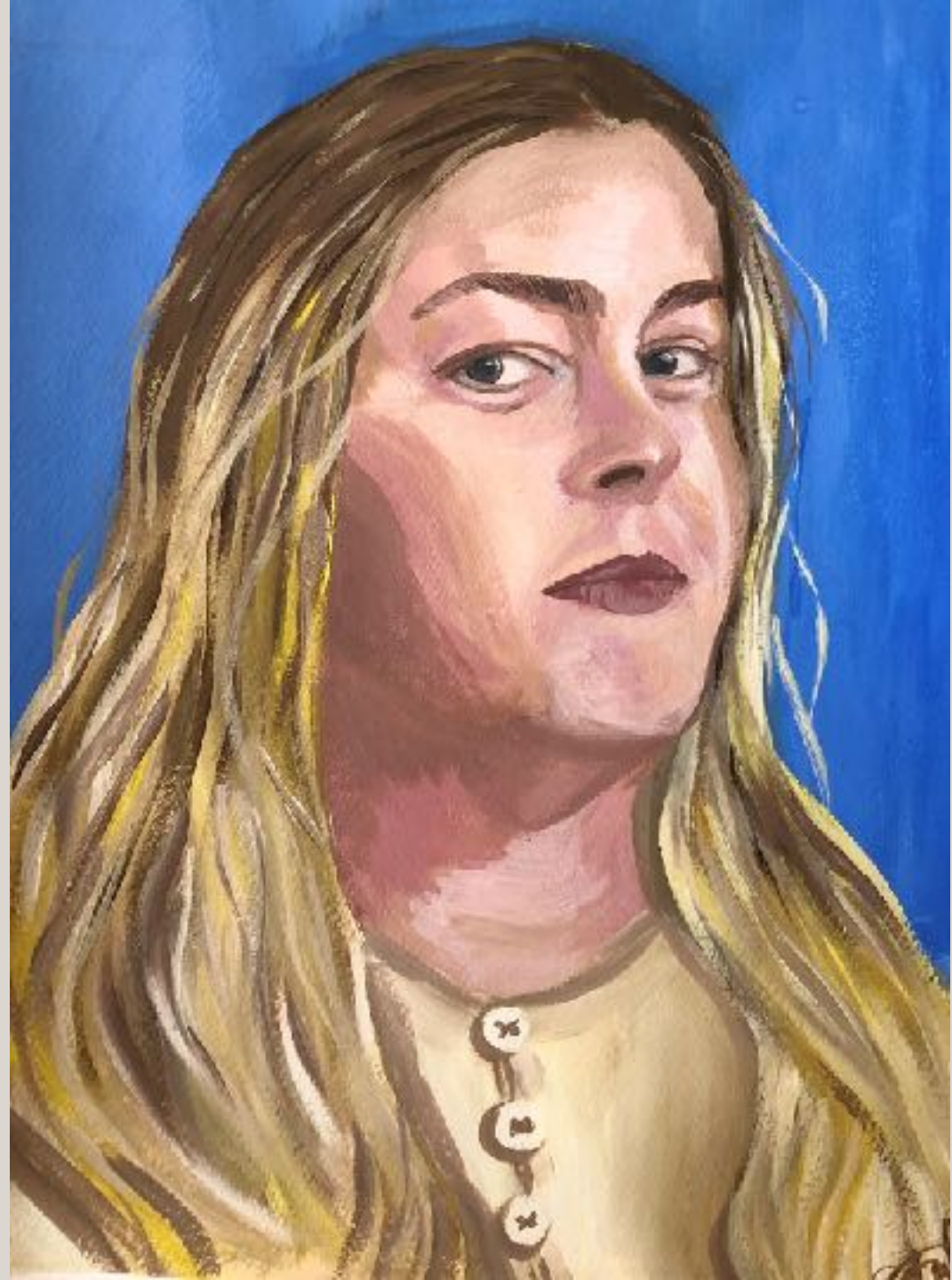
T. H. 21





Wafatunna 6.1.2007











Písmo



- spoločný predmet pre odbory **Grafický dizajn** a **Propagačné výtvarníctvo** v **1. a 2. ročníku** a pre odbory **Animovaná tvorba** a **Fotografický dizajn** v **3. ročníku**
- predmet je zameraný na získanie a osvojenie si teoretických vedomostí a zručností v oblasti **tvorby** a **použitia písma**
- dôraz sa kladie na vzájomné proporčné a tvarové vzťahy písmen, slov a celého textu ako jedného **harmonického celku**
- štúdium písma tvoria teoretické poznatky z histórie písma, stavby, štruktúry a tvaroslovia písmen, cvičenia z tvorby písmen v linkovej osnove, pomocou radenia písmen, alebo z **tvorby komplexnejších písmových kompozícií**
- žiaci sa naučia chápať výpovednú hodnotu písma v umeleckom diele tak, aby v narábaní s písmom dosiahli **vysokú odbornú zručnosť** a mohli ju **dalej aplikovať v praxi**

A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z

D J A N I S R O V A
M J R J A M



uſcuþon herigeaſ heofonrices weara,
meoðoðes meahthe and his mōðgeþanc
weorcwuðor fæder, swa he wundrað gehwæs
ecē drihten, oron ſteale.

he ære ſclopeorð and dearnum
heofon to hrofe, habið ſcyppeſa,
æfter teoðe
firum fōðoan, frea æbmihtig.





93 Percent Stardust

We have calcium in our bones, iron in our veins,
carbon in our souls, and nitrogen in our brains.
93 percent stardust, with souls made of flames,
we are all just stars that have people names.

Nikita Gill

FILM *anime*
LINKY BIODIONI
SERIF AKRYL
baskerville

CANON iKAR

Shree

iKEA





Medzei Medzei Medzei Medzei
Medzei Medzei Medzei Medzei
Medzei Medzei Medzei Medzei
Medzei Medzei Medzei Medzei
Medzei Medzei Medzei Medzei
Medzei Medzei Medzei Medzei
Medzei Medzei Medzei Medzei
Medzei Medzei Medzei Medzei

ME MEDZEI DZER A

Medzei Medzei
Medzei Medzei Medzei
Medzei Medzei Medzei
Medzei Medzei Medzei
Medzei Medzei Medzei



CIARA

OHEŇ

REZ

FILM

INKOCNITO