

Co je motion design?

Umění přivést grafický design k životu. Umění oživit fotku, ilustraci i video. Základ je práce s pohybem, jeho dynamikou a rytmem. Pochopení současných možností videa a postprodukce.

Motion Design je podmnožinou grafický design v tom, že používá grafický design zásady film nebo video kontextu (nebo jiné časově se vyvíjející vizuální médium), pomocí animace nebo filmovým techniky. Mezi příklady patří typografie a grafiky vidíte jako tituly pro film, nebo otevření sekvence pro televizi, nebo spinning, on-line animace, tří-rozměrné logo pro televizní kanál.

Asi 12 minut v každé hodině vysílání televize je dílem návrháře filmové grafiky, ale to je známé jako neviditelná umění

Máte-li sledovat televizi, nebo hodně vidět mnoho filmů, jistě jste si všimli, že grafiky, typografie a vizuální efekty v tomto médiu jsou mnohem složitější a propracovanější.

<https://www.youtube.com/watch?v=Y3GPBtV8AVo>

<https://www.youtube.com/watch?v=MydoNCBGIS8>

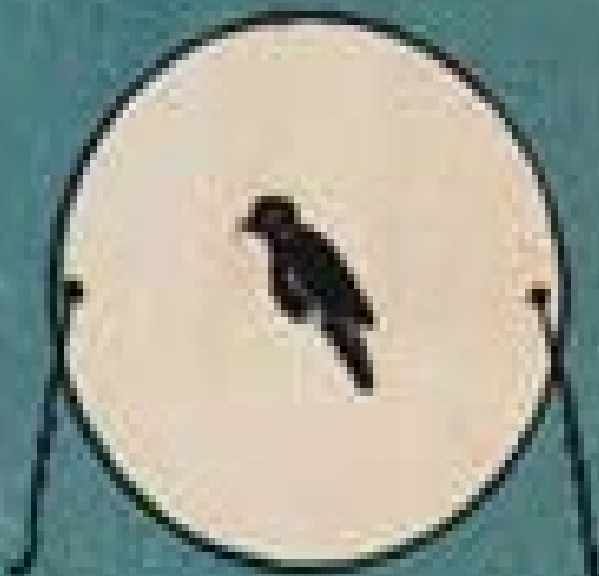
<https://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/1110217273-mistri-ceskeho-animovaneho-filmu/203382524320016>

[https://www.ceskatelevize.cz/tv-program/hledani/?filtr\[nadtitul\]=Animace%20na%20Dvoje](https://www.ceskatelevize.cz/tv-program/hledani/?filtr[nadtitul]=Animace%20na%20Dvoje)

ILLUSIONS



Historie vzniku pohyblivého obrazu



Co předcházelo vzniku pohyblivého obrazu?

Fascinace!

Od nejranějších časů lidé usilovali o zobrazení nejen světa, ale světa v pohybu.

K předchůdcům kresleného filmu můžeme řadit už **neznámé pravěké umělce**, kteří vyzdobili nástěnnými malbami se zvířecími motivy například jeskyni Altamiru ve Španělsku.

Stejně můžeme nahlížet i na historické umělecké předměty, např. vázy z Egypta a dalších koutů světa, které jsou zkrášleny ornamenty a výjevy ze života tehdejších lidí a zvířat. Lidstvo se snažilo zachytit pohyb v různých fázích již od nepaměti.

<http://www.lascaux.culture.fr/?lng=en#/fr/00.xml>

<https://www.youtube.com/watch?v=x8exsw6yKXw#t=68>



V Asii se pohyblivé obrázky promítají již nejméně tisíc let. Nejstarší doklady stínohry, při níž byli na plátno "vykouzleni" bohové a hrdinové, bájná zvířata i démoni, pocházejí z Číny. Dvourozměrné figurky z vydělané zvířecí kůže byly umělecky vybarveny a byly tak tenké, že je bylo možno prozářit světlem olejové lampy. Jejich barevné stíny se pak pohybovaly po plátně. Především v Indonésii je **stínohra Wayang kulit** oblíbená dodnes.

<https://www.youtube.com/watch?v=YVN-Df2Hatc>

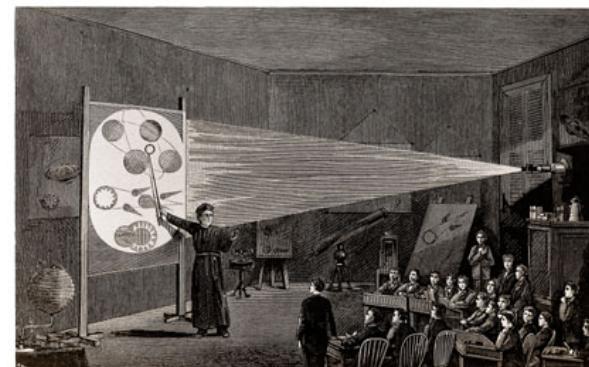
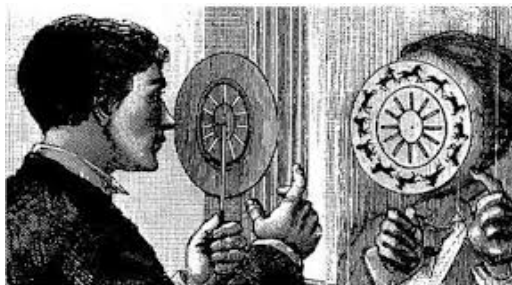


Optické hračky

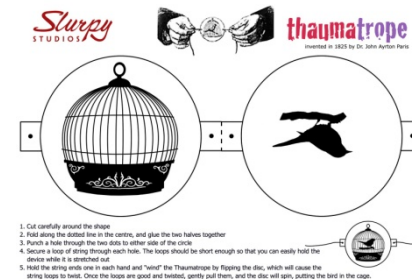
Existují tisíce let. Principy, na kterých pracovaly, byly později využity ve filmu.

V r. 1640 vynález laterny magiky Athanasia Kirchera, Laterna magica promítala animovanou kresbu na zeď. Zobrazovala jednoduché fáze člověka s otevřenými a zavřenými ústy a myši, která se mu v ústech rýpala.

V r. 1832 bylo vynalezeno optické zařízení Fantaskop, pohledem do výřezu nepohyblivého kotouče na otáčející se protější kotouč vzniká iluze pohybu.



V r. 1824 Thaumatrope, objev doznívání zrakového vjemu Iluzi pohybu doznívání zrakového vjemu poprvé popsal britský lékař Peter Roger.



Optické hračky

V r. 1834 – **Zoetrop**, představoval dutý rotační válec (či válec s klikou) se sekvenčními fotografiemi, kresbami nebo ilustracemi na vnitřní straně pravidelně rozmístěnými do úzkých drážek, kterými divák pozoroval "pohybující" se kresby.

V r. 1868 – **Kineograf**, bloček s nakreslenými fázemi, pro rychlé prolistování

