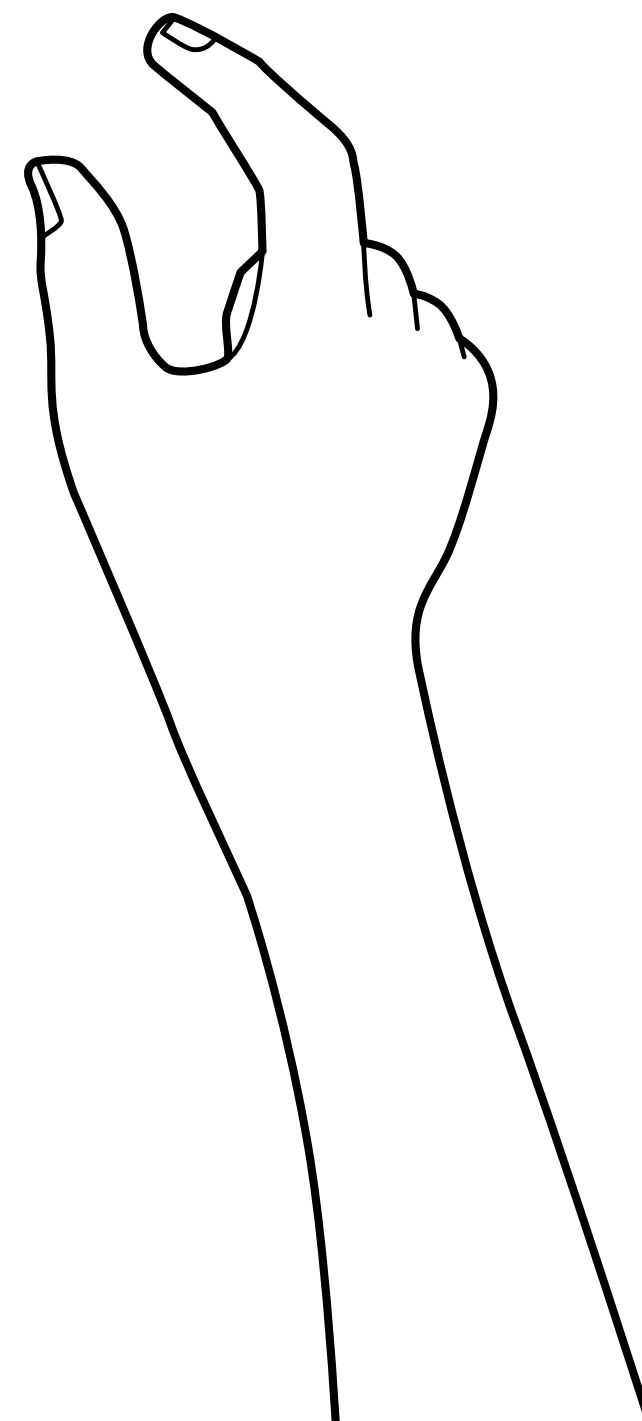
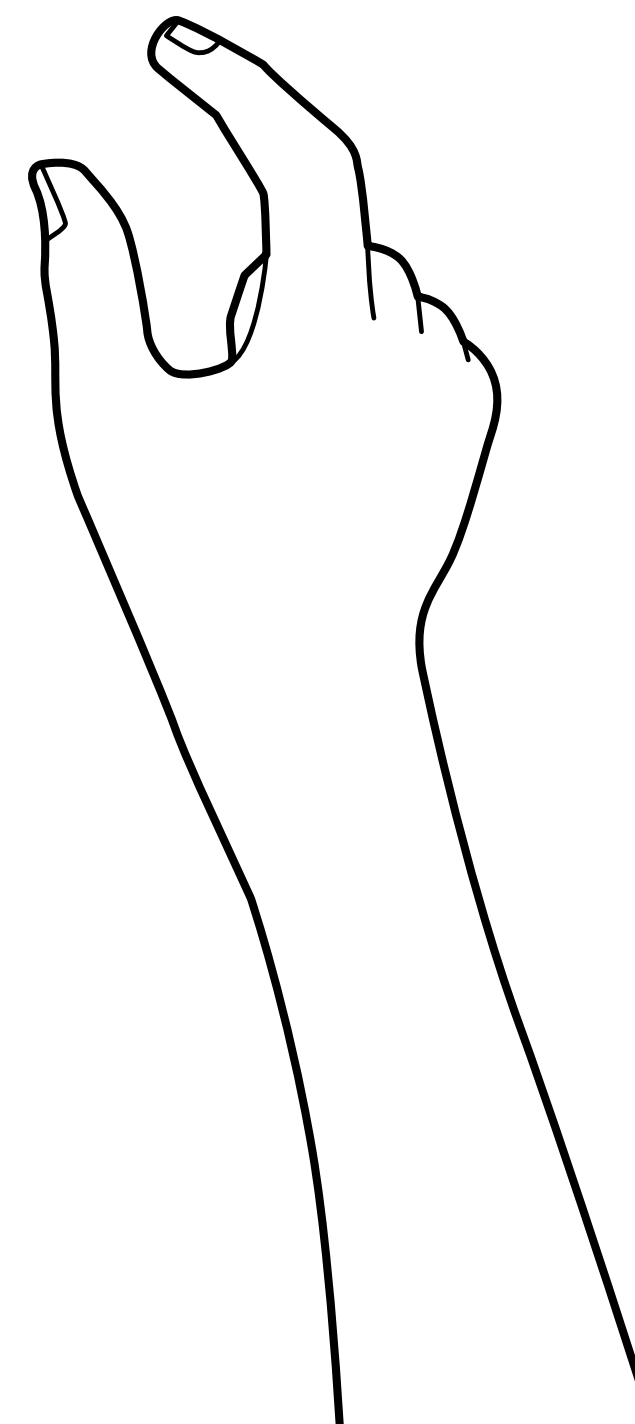


Motion Design
Inšpirácie



Proces tvorby



Proces naurhovania

8. ozvučenie

zvuk

7. časovanie

6. animovanie

pohyb

5. príprava elementov

4. štýl animácie

obraz

3. storyboard

2. scenár

text

1. námet



1. Námet

expozícia – predstavenie hlavných postáv, ukáže prostredie a navodí dojem, o čo v príbehu pôjde

dôležité je na začiatku oboznámiť diváka s prostredím a teda nechať animáciu na začiatku statickú

kolízia – časť príbehu, kde sa dej rozvíja a naznačí hlavný problém

kríza – časť príbehu, kde sa zdá, že príbeh nemá riešenie

rozuzlenie – vyriešenie problému

záver

krivka príbehu – príbeh ide rýchlo hore, kríza – rozvinutie deja, spomalenie deja, rozuzlenie – rýchly spád a záver)



2. Scenár

- rozdelenie obrazovej a zvukovej časti
- podkladom môžu byť aj statické obrazy



3. Storyboard

- vizualizácia scenára do záberov
- definovanie veľkostí záberov a ich spôsob spájania
- naznačenie smerov pohybu elementov a pohybov kamery
približovanie, ZOOM, stmievačka,..
- naznačenie typov záberov:
CELOK (C) – zachytenie celého miesta, napríklad nejakej akcie, ktorá je podstatnejšia, ako detaily postavy; POLOCELOK (PC) – postava je ukázaná v celku, prostredie je druhoradé;
AMERICKÝ ZÁBER (AZ) – postava ukázaná po kolená, prostredie je vnímané na základe akcie postavy;
POLODETAIL (PD) – poprsie postavy, zachytenie mimiky tváre; DETAIL (D) – väčšiu časť záberu zaberá tvár;
VEĽKÝ DETAIL (VD) – zachytáva podrobne určitú časť postavy
- naznačenie spojenia jednotlivých záberov
- jeden rámik = jeden záber

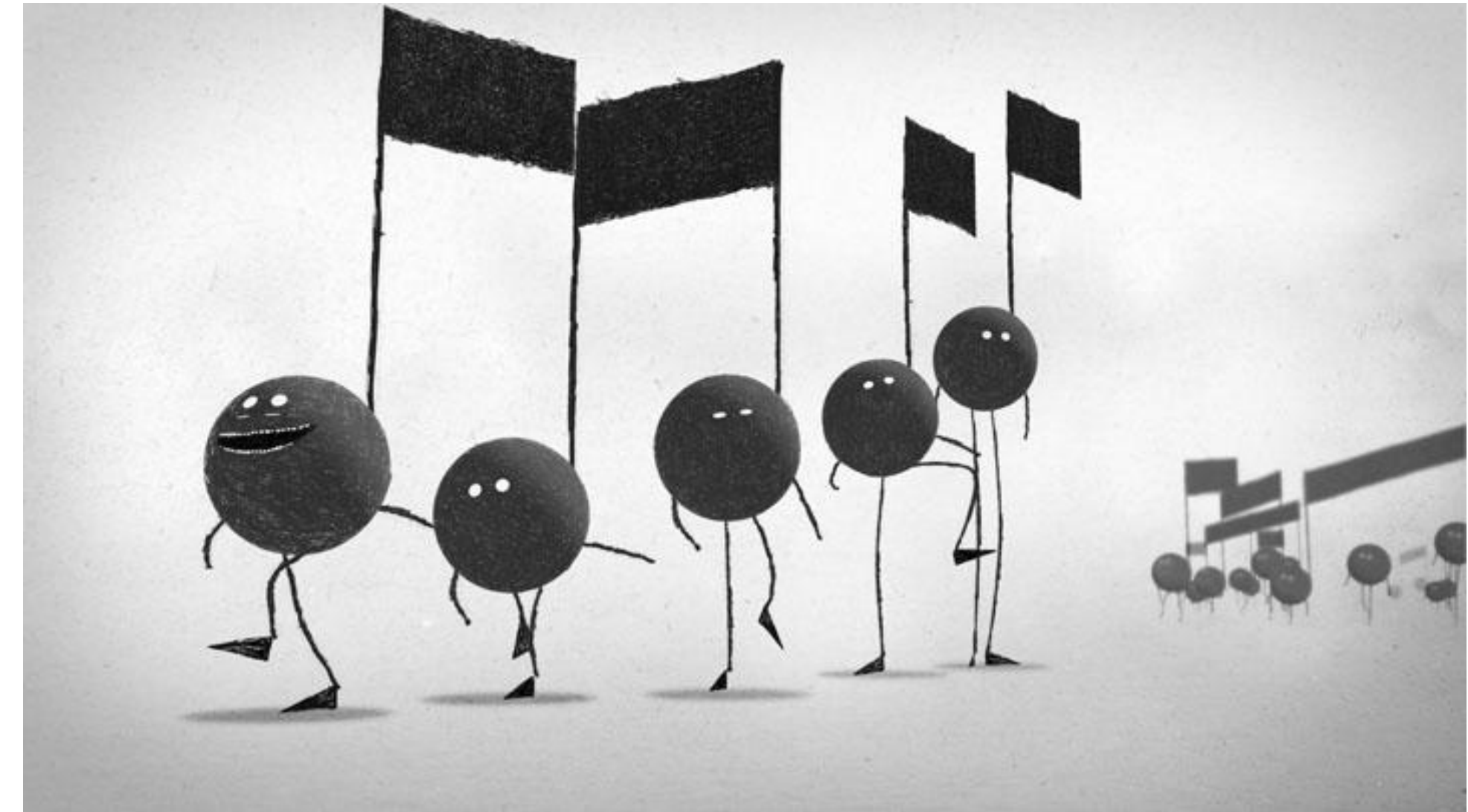
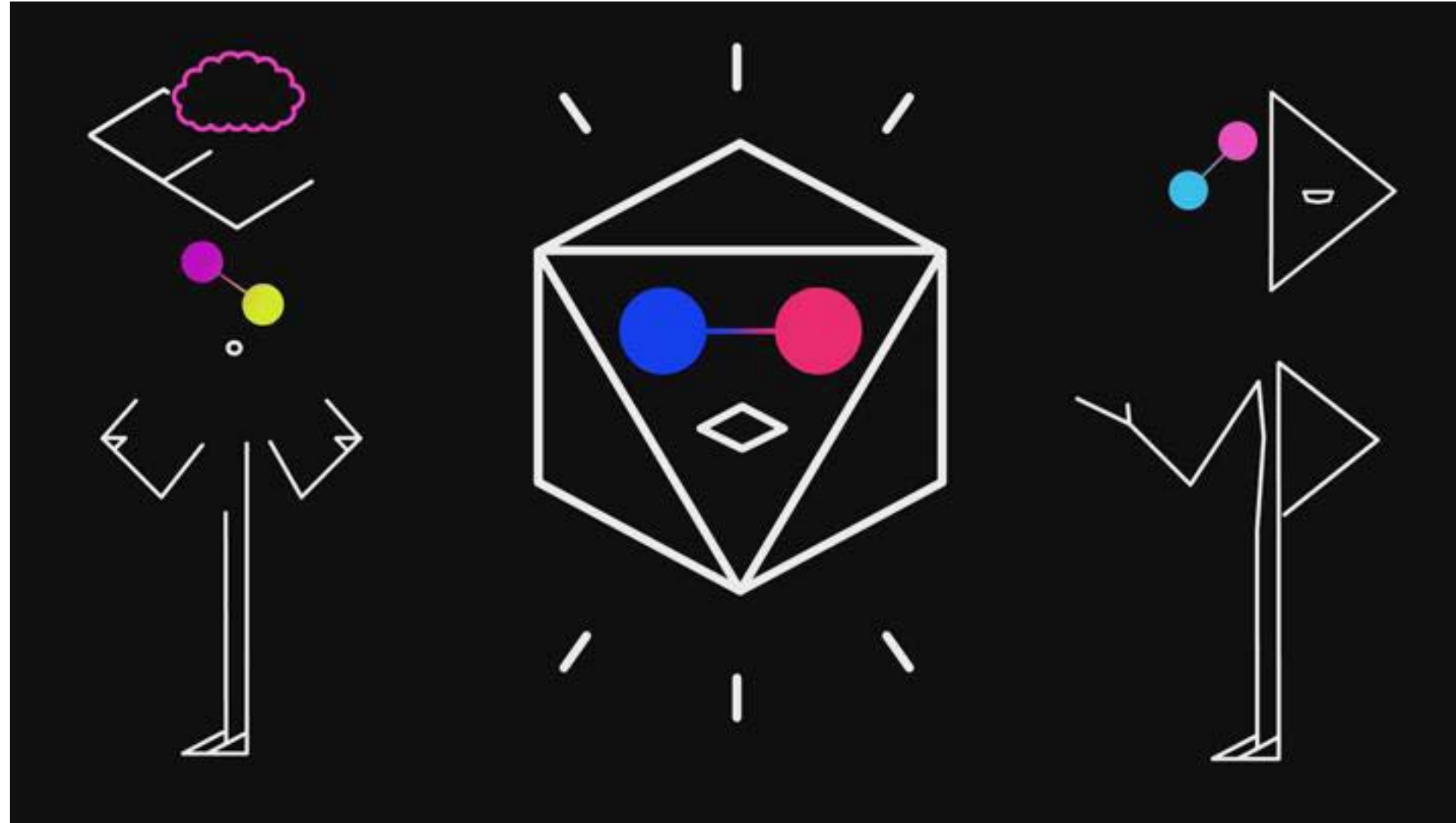
Proces naurhovania
Storyboard





4. Štýl animácie

- voľba štýlu animácie
- voľba spôsobu animovania





**5. Příprava
elementov**

- rozdelenie a príprava elementov
- určenie funkcie jednotlivých elementov podľa storyboardu
- rozdelenie statických a dynamických elementov
- rozkreslenie pohybov
(pri kreslenom štýle stačí 12 fáz pohybov za sekundu)



6. Animovanie

- každý element, ktorý bude ovládaný softvérom, musí byť na osobitnej vrstve
- každá zmena sa deje medzi dvoma key frames



7. Časovanie

- každý element, ktorý bude ovládaný softvérom, musí byť na osobitnej vrstve
- každá zmena sa deje medzi dvoma key frames



8. Ozvučenie

- zvuková stopa môže byť zložená z viacerých vrstiev

- ak animácia obsahuje dialógy, animuje sa podľa zvukovej stopy

Design úvodných titulkou

Saul Bass

SAUL BASS

(1920–1996)

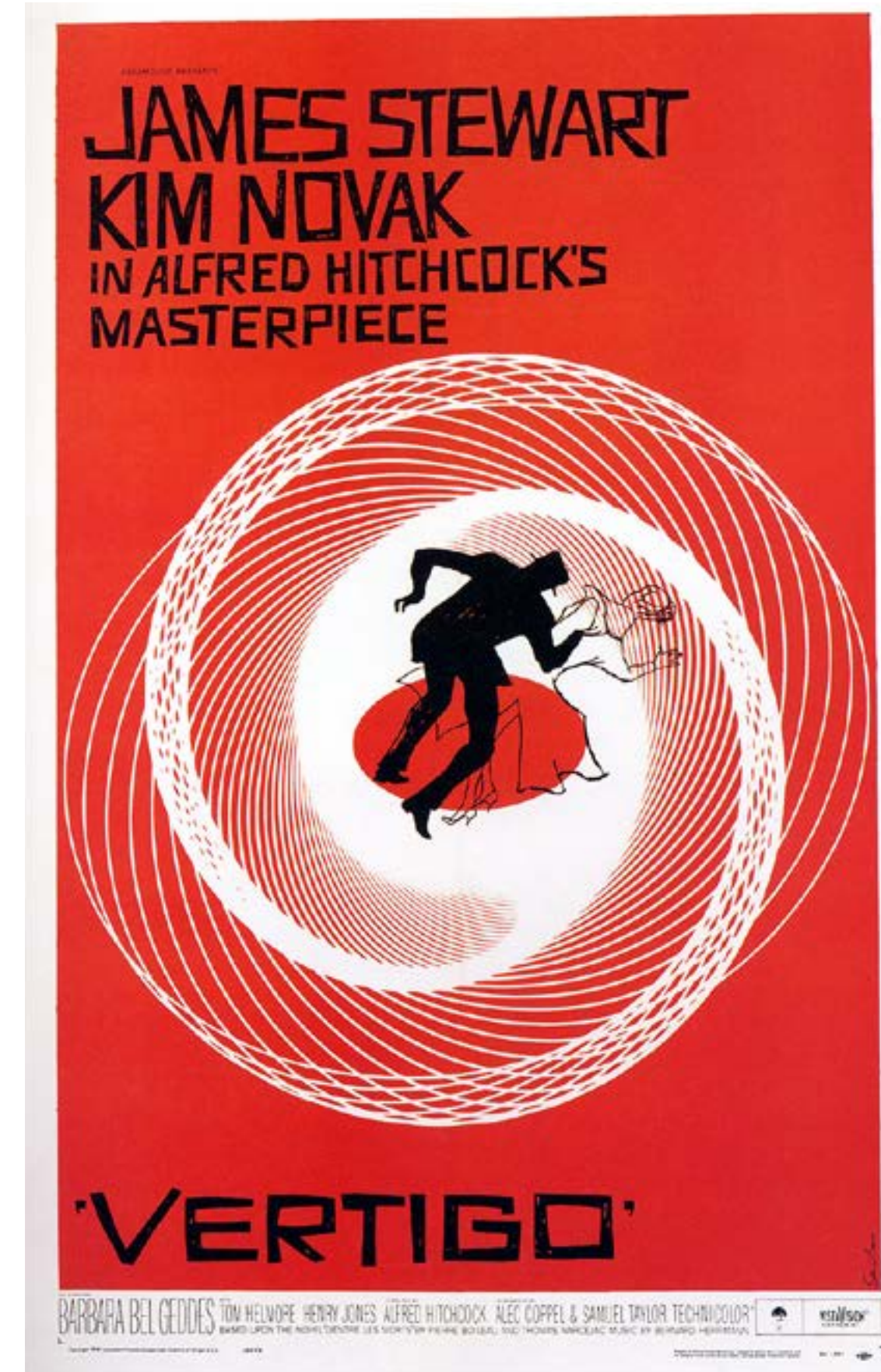
Americký grafik, ktorý
ako prvý spracoval úvodné
filmové titulky do grafickej
podoby. Pracoval napr.
pre režiséra
Alfreda Hitchcocka.



Motion dizajn
História – Saul Bass



Saul Bass
Úvodné titulky



Saul Bass
Úvodné titulky

The Man with the Golden Arm (1955)

<https://www.youtube.com/watch?v=sS76whmt5Yc>

It's a Mad Mad Mad Mad World

<https://www.youtube.com/watch?v=s1A7bJD3atk&t=41s>

Anatomy of a murder (1959)

<https://www.youtube.com/watch?v=3sA1en26sgM&t=3s>

Catch Me if You Can

https://www.youtube.com/watch?v=gaLDyrun_Cc&t=17s

North by northwest

<https://www.youtube.com/watch?v=KVUnUmPV33c>

Vertigo (1958)

<https://www.youtube.com/watch?v=-DUoIVmBgsQ&t=83s>

