

PODZIM 2022

Zvukový design multimediálního díla

Adam Mihalov

Prezenční forma

22.9., 6.10., 20.10., 3.11., 1.12., 15.12.

Adam Mihalov

Teorie interaktivních médií

2015:

**Flat design vs. skeumorfizmus - vývoj
grafického dizajnu v digitálních médiích**

2017:

Praktické aspekty sound dizajnu v motion dizajne

Art Director

Adam Mihalov je Art Directorem studia Motionhouse. Vystudoval Teorii interaktivních médií na Masarykově univerzitě v Brně. Jako grafický dizajnér se během studia podílel na tvorbě vizuální identity pro Ateliér grafického dizajnu Masarykovy univerzity, vizuální identity pro univerzitní písmolijnu či forenzního softwaru pro identifikaci obličejů.

Později už profesionálně vytvářel ilustrace a grafické výstupy pro mnohé klienty, včetně ilustrací pro oceňovaný office společnosti FEG od studia Perspektiv (Office of the Year 2020 a German Design Award | Special Mention).

Ve studiu Motionhouse, kde působí od roku 2015, vytvořil vizuální styl a ilustrace pro stovky animovaných spotů. Jeho styl se vyznačuje minimalismem ve spojení s jednoduchými barevnými paletami a jeho práci na komerčních projektech pro Avast, Microsoft, Remosku či Mall.cz viděli stovky tisíc diváků po celém světě



MOTIONHOUSE



Klienti





6 70 11.5k



7 134 12.7k



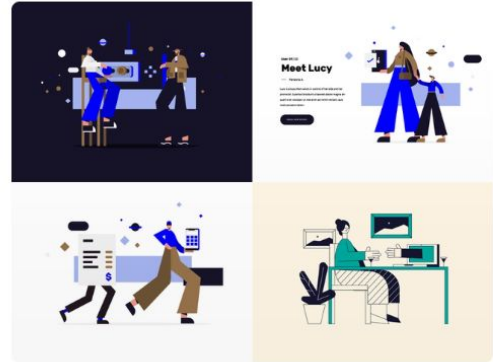
0 30 7.2k



0 33 9.8k

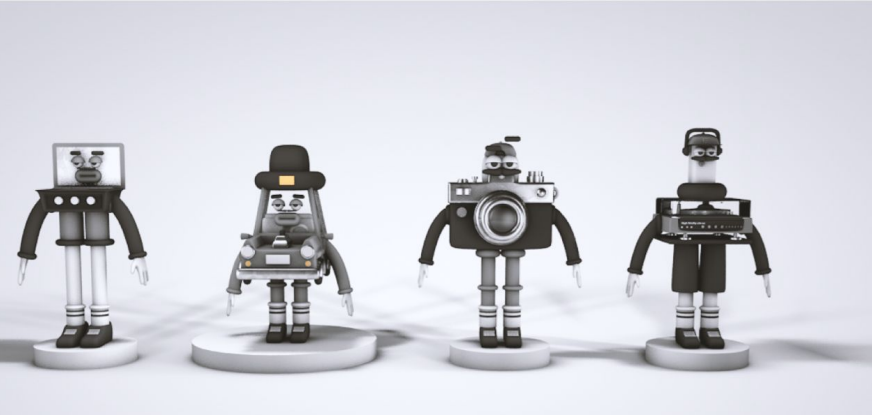


0 63 6.5k



2 36 2.6k





EDEMS

Home

About

Shop

Camerobot character no.1

To be part of the EDEMS family means sharing the values of excitancy, independence and freedom. And all that in the spirit of race cycling.
To be part of the EDEMS family means sharing the values of excitancy, independence and freedom. And all that in the spirit of race cycling.

SHOP



Home

About

Shop

robot character no.3

To be part of the EDEMS family means sharing the values of excitancy, independence and freedom. And all that in the spirit of race cycling.
To be part of the EDEMS family means sharing the values of excitancy, independence and freedom. And all that in the spirit of race cycling.



Catalogue



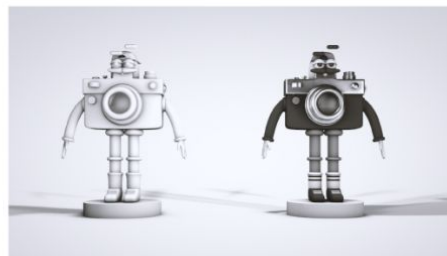
Carobot character no.3

To be part of the EDEMS family means sharing the values of excitancy, independence and freedom. And all that in the spirit of race cycling.
To be part of the EDEMS family means sharing the values of excitancy, independence and freedom. And all that in the spirit of race cycling.

SHOP



Catalogue



Camerobot character no.1

To be part of the EDEMS family means sharing the values of excitancy, independence and freedom. And all that in the spirit of race cycling.
To be part of the EDEMS family means sharing the values of excitancy, independence and freedom. And all that in the spirit of race cycling.

SHOP

Proces

Forma predmetu

Inšpirácia:

PV257 Projekt z GD a multimédií

Předpoklady a obsah predmetu

Výuka předmětu předpokládá kreativní myšlení, aktivní přístup a základní znalost libovolného softwaru potřebného k tvorbě sound designu

Obsahem předmětu je simulace praktického provozu kreativního studia. Cílem je rozvoj schopností studentů vedoucích k přípravě autorské prezentace a profesionálního zpracování sound designu s dodržením deadlinů a následného vytvoření multimediálního díla z oblasti motion designu. Studenti budou v rámci výuky vedeni k týmové spolupráci, obhajobě tvůrčího nápadu na základě zpětné vazby a k inovativnímu řešení výsledné práce, která bude kombinovat kromě znalostí zvukové stránky i znalosti z oblasti animovaného filmu, motion designu či storytellingu.

Výstupy z predmetu

2 videá - Song + SD

1 video - Song + SD + Voiceover

Na konci predmetu 3 práce do svojho vlastného portfólia.

Študenti

PODZIM 2022

Multimédiá

Adam Mihalov

Typologie médií podle McQuaila (2006):

označuje médium, které používá různé formy informačního obsahu a zpracování informací (např. obraz, zvuk, text, interaktivní). Filmová projekce v kině je příkladem non-interaktivního lineárního multimédia.

Typologie médií podle Stanleyho Gibba: na základě vztahů mezi prvky díla (1973)

respektují autonomii začleněných a vzájemně konfrontovaných prvků – zvuk, kulisy, scénický pohyb, obraz, gesta, vůně atd. (Např. opera, film, počítačová hra.)

Sokolowski - Šed'ová (Multimédia : Současnost budoucnosti, Grada Publishing 1994)

V dnešním slova smyslu definujeme pojem multimédia jako integraci textu, obrázků, grafiky, zvuku, animace a videa za účelem zprostředkování informací.

Aktualita multimediality

Multimedialita je rysem postmediální doby. Překonání omezení charakteristik jednotlivých médií (aurálních, vizuálních, taktilních ad.) a jejich materiální (hardwarové) podoby znamená možnost svobodného přecházení mezi formami vyjádření a smyslového vnímání.

Martin Flašár - Estetické teorie multimédií

PODZIM 2022

Motion Design

Adam Mihalov







SEMI / PERMANENT

Definícia

Motion Design můžeme chápat jako komunikační nástroj. Kombinace videa a audia umožňuje sdělovat informace, vyprávět příběh a vyvolávat emoce velmi intenzivně a v krátkém čase. Komunikačními nástroji motion designu jsou: grafický design rozpořbovaný animací (video) a sound design (audio). Grafický obsah komunikuje vizuálně pomocí tvarů, barev, prostoru, typografie, pohybu a koláži digitálních médií - fotografie a videa.

Danny Yount

Traditionally motion design has always been graphic design in motion, it's our way of communicating to each other through typography, the photography and now fortunately it's evolved also into character animation, visual effects and it's just the visual language that we use in motion that we use to communicate to each other. it's always gonna be something that help sort of create a mood in a exhibit space, on film, or on TV if it's even gonna exist in the future.

Oblivion, Iron Man 1-3, Six Feet Under, Kiss Kiss Bang Bang, Rocknrolla, Sherlock Holmes, Tron Legacy,

Sander van Dijk

Motion design is a new medium for communication and it's communicating with all these new mediums like color, shapes, motion, design, sound and it's combining all these mediums into one place like maybe in future in virtual reality and augmented reality and it's combining all these things into one suite to communicate something with and that's what I feel motion design is kind of a like collection name for a lot of other arts combined if that makes sense. The way we communicate is changing and we are using way more visuals to communicate and we are going to in the future as you know our technology is developing and the amount of information we share in the world today, visual communication and motion graphic is really the most advanced forms of communication that we have.

Justin Cone - Motionographer

„Motion graphic design, it would seem, is a fairly shallow practice. All artifice, little substance. But if we reconfigure the phrase to 'graphic design in motion', it suddenly blooms with possibility. Graphic design sits at the intersection of many complementary fields.

SEGD - The Society for Experiential Graphic Design

„Essentially, motion design is a discipline that applies graphic design principles to filmmaking and video production through use of animation and visual effects. Examples include films, videos, animated text, and web-based animations and apps.

Rola Sound dizajnu

Opomeneme-li klasickou charakterovou animaci, která je doménou animovaného filmu a budeme hovořit o motion designu jako o díle, jehož vizuální stránku tvoří především abstraktní elementy, má sound design klíčovou roli pro diváckou interpretaci abstrakce. Hudba se stává prioritní emoční složkou, která určí, jak bude divák obraz vnímat. Ruchy dávají abstraktním tvarům funkce, váhu, asociace a směřují divákovu fantazii kýženým směrem. Bíle kolo na černém podkladu může být bowlingová koule, ale zároveň bodové světlo reflektoru. O tom rozhoduje animace a zvuk.



PODZIM 2022

Fázy tvorby Motion Designu

Adam Mihalov

PODZIM 2022

Tvorba klientského animovaného videa

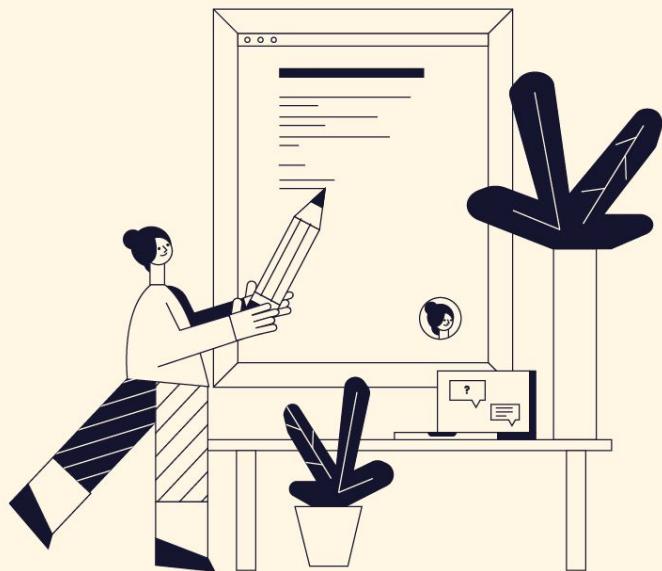
Adam Mihalov



Kickoff

Projekt odstartujeme společnou schůzkou, ať už osobně nebo přes videokonferenci. Schůzky se zúčastní členové týmu, kteří se na projektu budou podílet.

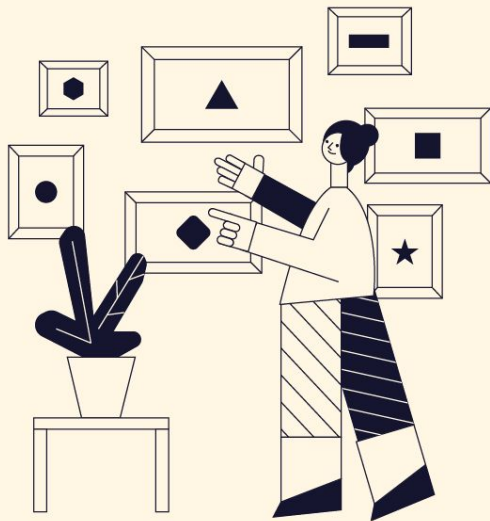
Taková forma schůzky nám pomůže k tomu, abychom byli všichni na jedné lodi a měli v rámci projektu stanovené stejné cíle a představy. Je to také skvělá možnost pro brainstorming a diskuzi ohledně nápadů.



Scénář

Dobry scénář je základem úspěšného videa. A základem dobrého scénáře je co nejlepší informovanost o vaší firmě a produktech. Jaké hodnoty vaše značka představuje; jakým způsobem komunikujete se zákazníky a jaké máte vytyčené cíle. Naším úkolem je vše převést do příběhu, který zaujme.

Díky odpovědím na tyto otázky se začne formovat naše představa o scénáři a výsledkem je první návrh. Ten se skládá z textového popisu scén a návrhu textu voiceoveru.



Grafický styl

Navrhne pro vás styl videa, který vyjádří osobitost a jedinečnost vaší značky.

V tomto kroku si schvalujeme vizuální styl. Pokud už máte představu, jak by video mělo vypadat, pomůže nám, když pošlete pár referencí a my z nich načerpáme inspiraci. Pokud si nejste jisti, rádi připravíme návrhy kreativního řešení, které respektuje identitu vaší značky.



Animatik

Animatik znázorňuje vizuální sekvenci videa – rozložení scén, jejich obsah a tempo. Do animatiku také přidáme návrh hudebního řešení a text voiceoveru. Spolu s již schváleným grafickým stylem nám tak animatik pomůže si představit výslednou podobu videa.

Scény v něm jsou statické, takže vyžadují kapku představivosti z vaší strany. Například u scény, kdy postava prochází lesem bude v animatiku hrubá skica postavy s lesem v pozadí. Po schválení animatiku připravíme finální ilustrace všech scén podle grafického stylu a scény rozpořádáme.

The travelling storyboard

Travelling Storyboard Version 1 of 1



1 @tomjudd1 ***

◀ Diane lived in a block of flats next to Heathrow terminal 5.

✂ Jet engine slows to a stop. Diane and Steve look on in wonder.



2 @big4ed ***

◀ Every morning she'd stand and watch the planes breathing the smell of aviation fuel deep into her lungs.

✂ Diane rocks her head back with bliss as she breaths in.



3 @milotargett ***

◀ When she was feeling especially bold she would sneak up to one of the turbines and give it a gentle stroke.

✂ Diane creeps up to a huge turbine and reaches out a hand.



4 frida ***

◀ It would remind her of Esteban..

✂ Flashback to a man with a marvellous set of hair blowing in the wind.



5 @russ_ether ***

◀ ...her sexy Spanish jet pack flying teacher.

✂ Esteban jets through the air.



6 @LanaSketch ***

◀ Who she still visits everyday behind one of the plane hangars after that unfortunate accident.

✂ Diane puts a ring of flowers on the gravestone, calm, sullen.



7 ricard ***

◀ Suddenly the turbine stopped, and she saw something inside. something shiny.

✂ Action



8 @bumbialex ***

◀ Oh no, it was those eyes again. Where was Steve when you needed him?

✂ Action



9 @stewieh90 ***

◀ Steve took his opportunity. He knew he was destined for bigger things.

✂ Steve paying for a flight ticket



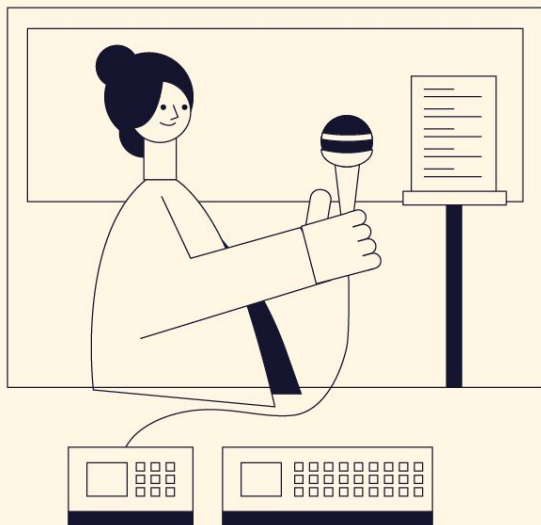
10 Sophie Koko ***

◀ His first stop, a raincheck with darling Esteban - also Steve's ex lover..

✂ He gets handed a ticket that says "AfterLife" and Steve disappears (bubble stylee) as soon as he touches it.







Voiceover

V tomto kroku vybereme hlas pro video, který dobře odkomunikuje vizi vaší značky.

Při nahrávání voiceoveru dlouhodobě spolupracujeme s několika vybranými herci, u kterých máme zaručenou kvalitu a profesionální přístup. Ke každému videu přistupujeme individuálně a vybereme pro něj herce, který se k danému projektu typově nejvíce hodí.



Produkcce

Po schválení všech předchozích kroků se dostáváme do finální fáze. Před cílovou páskou ještě probereme poslední kroky.

Ilustrace, animace

Nejprve vytvoříme všechny ilustrace ve videu, scénu po scéně, ve stejném stylu jako je již schválený vizuál. Pak už jen zbývá video rozpoehybovat a přivést k životu!



Sound Design

V mnohých prípadoch poslednou fázou tvorby motion dizajnového diela je vytvorenie sound dizajnu, kedy je finálny obraz predaný sound dizajnérovi, ktorý sfinalizuje zvukovú stránku a dodá konečný mix zvuku.

V rámci motion dizajnu je však pri tvorbe dôležité vnímať hudbu už pri animovaní z hľadiska časovania a dosadenia jednotlivých animačných prvkov do zvukovej stopy. Je tak dobré, v prípade motion dizajnových projektov, začať kreatívny proces vytvorením akéhosi hrubého konceptu zvukovej stopy, a teda prvotného nástreľu, ktorý určí tempo. V tomto prípade môžeme túto fázu zaradiť do obdobia tvorby storyboardu a následne je bežné zaradiť túto nástreľovú zvukovú stopu do animatiku, ktorý po storyboardu nasleduje.

To je pre dnešok všetko. Ďakujem.