

Dílna – Užitá tvorba 1

OPBW1V149B, Letní semestr

SIS

Obecný charakter předmětu

Principy animace. Optické hříčky.

Anotace

Úvod do oboru vizuální komunikace. Základy práce s pohyblivým obrazem. Vznik a historické proměny oboru vizuální komunikace s přihlédnutím ke specifice pohyblivého obrazu. Seminář uvádí do problematiky tvorby pohyblivého obrazu, osvětluje principy animace. Studenti si absolvováním kurzu osvojí základní dovednosti pro aplikaci multimediálních prostředků a technik. Prostřednictvím teoretických přednášek, výtvarných etud, experimentací a podmínkových her získají představu o možnostech tvořivého užití nástrojů oboru soudobé vizuální komunikace v rámci pedagogického procesu.

Cíl výuky

Porozumět souvislostem role umění pohyblivého obrazu ve vývoji evropské kultury, vzdělanosti a umění. Práce na cyklu výtvarných cvičení. Nahlédnout fáze tvůrčího procesu a jeho dynamiky, nastolit otázky motivace k tvorbě, reflektovat kognitivní a expresivní hlediska tvorby.

Témata přednášek předmětu

01. Zadání semestrálních prací.
02. Flipbook, vystřihovánky, hříčky.
03. Návštěva NaFiLM: Národního filmového muzea.
04. Návštěva výstavy Laterna magika: Paměť experimentu.
05. Animace. I.
07. Animace. II. Videoart, experimentální film.

Otázky SZZ

Aeroškola

Témata cvičení předmětu

01. Zadání semestrálních prací.
02. Bitmapová animace, program Adobe Photoshop, freeware animator.
03. Vektorové animace, program Adobe Flash.
04. Dinoráma.
05. Návštěva NaFilM: Národního filmového muzea.
06. Thaumathrop, Zoetrope.
07. Flip book I.
08. Domácí práce, výuka se nekoná.
09. Zpětný projektor, animace v reálném čase. Cinegraf.
10. Diaprojektor, hra s diarámečky.
11. Finální realizace praktického projektu.
12. Zápočtový termín, Instalace výstavy.

Požadavky k zápočtu

Aktivní účast na seminářích. Povinná účast na korekturách.
Adekvátní úroveň seminárních prací.

Základní studijní literatura

BOURRIAUD, N.: *Postprodukce*. Tranzit, 2004.

DVOŘÁKOVÁ, CZ, T. *Jak vznikl film*. Praha: Argo. 2017.

DUTKA, E. *Minimum z dějin světové animace.1*. Praha: Akademie múzických umění, 2004.

NEDĚLA, J. (ed.). *Animace ilustrace*. Olomouc: Pastiche Filmz, 2010.

POŠ, J. *Výtvarníci animovaného filmu*. Praha: Odeon, 1990.

ŠVANKMAJER, J. *Jan Švankmajer*. Praha: Arbor vitae. 2012.

Postprodukce

Jak vznikl film

Minimum animace

Výtvarníci a. filmu

Jan Švankmajer

Literatura doporučená

- ADOBE CREATIVE TEAM. *Adobe Illustrator CS6 – Oficiální výukový kurz*. Brno: Computer Press, 2013.
- ADOBE CREATIVE TEAM. *Adobe Photoshop CS6 – Oficiální výukový kurz*. Brno: Computer Press, 2013.
- ADOBE CREATIVE TEAM. *Adobe Flash CS6 Professional*. – Oficiální výukový kurz. Brno: Computer Press, 2013.
- BENEŠOVÁ, M.; URC, R. *Dejiny animovaného filmu (1)*. Bratislava: Vysoká škola múzických umení, 1995.
- BERNS, J. Daumenkino: *The Flip Book Show*. Düsseldorf: Snoeck Verlagsgesellschaft mbH, 2005.
- BORDWELL, D.; THOMPSONOVÁ, K. *Dějiny filmu: Přehled světové kinematografie. 1*. Praha: Lidové noviny, 2007.
- HASHIMOTO, Alan. *Velká kniha digitální grafiky a designu*. Brno: Computer Press, 2008.
- HUDEC, Z. (ed.): *Genderové stereotypy v animované tvorbě Walta Disneyho: Ideologie, queer a diskurzivní analýza*. Olomouc: Pastiche Filmz, 2012.
- FURNISS, Maureen. *The animation Bible: A Guide to Everything – from Flipbooks to Flash. 1*. London: Laurence King, 2008.
- GREEN, R. *Internet Art*. Thames and Hudson, 2004.
- KAČOR, M. *Zlatý věk české loutkové animace*. Praha: Animation People; Mladá fronta, 2012.
- LESTER, M. *Visual Communication*. Wadsworth, 2005.
- MAZANEC, M. (ed.). *Křehké kino*. Brno: Galerie mladých – Olomouc: Pastiche Filmz, 2013.

Literatura doporučená

- MAZANEC, M. (ed.). *Peter Kubelka*. Olomouc: Pastiche Filmz, 2008.
- MEYER, C. MEYER, T. *Adobe After Effects CS4: Výukový průvodce tvorbou videoefektů a animací*. Brno: Computer Press, 2012.
- NFGMAN. *Character design for Mobile Device*. Rotovision 2006.
- PAUL, CH. *Digital Art*. Thames and Hudson, 2003.
- RUSH, M. *Video Art*. Thames & Hudson, 2003.
- POKORNÝ, M. (ed.). *Filmy bez kina / Movies Without Cinema*. Brno: Dům umění města Brna. 2003.
- SURMANOVÁ, Kateřina (ed.). *Ostrov animace*. Olomouc: Pastiche Filmz, 2010.
- WILLIAMS, R. *Visual Communication: Integrating Media, Art, and Science*. Lawrence Erlbaum Associates, 2007.
- SHANKEN, E. A. *Art and Electronic Media (Themes & Movements)*. Phaidon Press, 2009.
- ŠVANKMAJEROVÁ, E. Švankmajer, J. *Anima, animus, animace*. Praha: Slovart; Arbor vitae. 1998.
- ŠVANKMAJER, J. *Transmutace smyslů*. Praha: Středoevropská galerie a nakladatelství, 1994.
- URC, R. *Dejiny animovaného filmu (2)*. Bratislava: Vysoká škola múzických umení, 1999.
- VANČÁT, J. *Tvorba vizuálního zobrazení (gnozeologický a komunikační aspekt výtvarného umění ve výtvarné výchově)*. Praha: Karolinum, 2000.
- POKORNÝ, M. *Filmy bez kina: Princip animace a současné umění / Movies Without Cinema: The Animation and Contemporary Art*. Brno: Dům umění města Brna, 2003.

Časopisy

Anorak, Baoplán, Baseline, Blok, Caves, Deleatur, Emigre, Font, Fukt, Georges, Graphis, Homo Felix, Host, Kix, Komfort Mag, Kutikuti, Loop, Mincho, Pedal Project, Raketa, Raut, Rojo, Spike, Typo, Vice, Wrap, Živel...

Anorak

Fukt

Kutikuti

Kormfort

Loop

Georges

Mincho

Wrap

Živel

Seminární práce (alternativní zadání vzhledem ke karanténě)

Praktický projekt:

1. Navrhněte a flipbook.

Rozsah: volný. **Formát:** volný. **Téma:** volné

- Navrhněte sérii minimálně dvou různých animačních knížek.
- Knížky budou mít formu skic. Počítejte s výhledem možné budoucí realizace jedné z nich.

Seminární práce (původní zadání)

Praktický projekt

1. Navrhněte sérii hříček na principu Thaumatropu.
2. Navrhněte a realizujte flipbook v minimálním rozsahu 30 stran.

Seminární práce, flipbook (původní zadání)

Navrhněte a vytvořte flipbook.

Téma: volné.

Způsob práce: Kombinujte digitální i analogové výrazové prostředky, včetně videa.

Podmínky:

Rozměr: 93×64mm, mm

Doba trvání: 30 stran.

Výstupní formát: knižní svazek.

Napa books

Práce v grafických editorech, Alternativy zdarma

Gimp

Bitmapový editor, program pro editaci fotografií a kreseb. alternativa pro Adobe Photoshop, Corel PHOTO-PAINT

Inkscape

Vektorový grafický editor, alternativa pro Illustrator, CorelDraw.

Scribus

Software určený pro sazbu, alternativa pro Adobe InDesign, QuarkXPress.

Zoner GIF Animátor

Nástroj pro tvorbu obrázků v animovaném formátu GIF.

DaVinci Resolve

Aplikace pro zpracovávání videí, alternativa pro Adobe Premiere.

Blender

Aplikace pro 2D a 3D grafiku

Gimp

Inkscape

Scirbus

GIF Animátor

DaVinci Resolve

Blender

Práce v grafických editorech, komerční varianty

Adobe Creative Cloud

Corel

Zoner Photo Studio

QuarkXPress

Pixelmator program na úpravu snímků pro Mac

Acron

Sketch pro Mac

Autodesk Graphic

Adobe

Corel

Zoner

Quark

Pixelmator

Acron

Sketch

Autodesk