

FILMOVÁ UKÁŽKA KINETICKEJ HRAČKY S FIGURÁLNOU TÉMOU

Vytvorte krátky film, v ktorom odprezentujete váš dizajn figurálnej kinetickej hračky.

1. Zvoľte si situáciu, emóciu, myšlienku, okamih. Načrtnite podľa nej koncept kinetickej hračky.

Pri výbere preferujte situáciu, ku ktorej máte osobný vzťah, obľúbený moment z detstva, mikropříbeh, zážitok, v ktorom dominuje pohybový znak. Podmienkou je použitie štylizovanej ľudskej postavy. Ak chcete, riadte sa predlohou. Cieľom je dosiahnuť dramatický efekt - vyjadriť emóciu.

Vítané sú vzťahy postáv - rodina, dvojica, tanec, viacero sôch v konštelácii – viď linky nižšie.



<https://youtu.be/cYfGixDlxEO?t=36>
<https://youtu.be/Pm315h5PTKU?t=5>
https://youtu.be/nR_ZMQpWkU0?t=6

https://youtu.be/DLM_1vqmmM?t=5
<https://youtu.be/TuK6T0TtN2I?t=5>
<https://youtu.be/KGbOleJQdGk?t=7>

2. Premyslite si dramaturgiu vášho krátkeho filmového diela, zvoľte strihový postup.

Môžete urobiť plynulý jednozáberový prechod kamery z jednej kompozície do druhej. Alebo urobiť sériu záberov, postupovať od detailu k celku. Figúrku možno „uviesť do pohybu“ pomocou paličky, ktorá vojde do záberu. Prípadne od začiatku ukázať pohyb, snímaný v rôznych záberoch. Je to na vás a o vás.

Hodnotí sa najmä výtvarné a pohybové cítenie, schopnosť rozprávať mikropříbeh vizuálnymi prostriedkami.

Pokiaľ ste v 3D absolútny začiatčník, výnimočne akceptujeme aj kvalitný storyboard a nápaditý výtvarný koncept skulptúry, pokiaľ dostatočne definuje budúce zvládnuté dielo.

3. Dotvorte v 3D softvéri dizajn vašej skulptúry-hračky.

Dbajte na eleganciu, kontrast línií voči hmote závažia. Nezdržiavajte sa technickým detailom, auto-UV a ostré prechody sú postačujúce. Modelovaniu venujte najviac 30 % času. Materiál môže byť kov, pozadie abstraktné. Veľkú pozornosť venujte póze postavy, ako pôsobí z rôznych strán.

4. Pomocou animačných a editačných nástrojov vytvorte krátke filmové dielo.

Minimálna dĺžka je 10 sekúnd, optimálna 30 sekúnd.

Na úvod vložte titulok – názov vašej skulptúry.

Na konci vložte titulky: Video bolo vyhotovené počas prijímacích skúšok AVFX FTF VŠMU
dňa 9.2.2017 v priebehu 3 hodín
Zdroj hudby: <https://www.youtube.com/audiolibrary/music>

Pokiaľ nestihnete renderovať, urobte náhľadové playblast(y) priamo z 3D softvéru. Preferovaný exportný formát je mov alebo mp4 s h264 codecom, 16:9 1280x720 25 fps. Pokiaľ pracujete v Adobe balíku, možno použiť preset pre Youtube alebo Vimeo.

Pri animácii hodnotíme: nápad, emóciu, timing, rytmus, herectvo, hmotnosť, gravitáciu, zotrvačnosť.