

6.1.1. 2D Animácia – The Last Fairytale Heroes

Túto prácu som urobil počas zadania na strednej škole, ale z vlastnej iniciatívy. Na realizáciu som použil program **Toon Boom Studio** a na strih a výslednú podobu **Adobe Premiere**. Pôvodne som začal len s jednoduchou animáciou chôdze, ale začal som postupne pridávať a bavilo ma to. V tom čase sme doma totiž mali ešte len 1 a slabý PC, takže s bratom nám dovolili mať spoločnú animáciu. V skutočnosti všetko zostalo na mne.

Zápletku aj niektoré postavy som urobil podľa filmovej predlohy – na začiatku sú dvoma vrahmi postupne likvidované všetky rozprávkové postavy, až nakoniec dôjde rad na posledné dve – Kubka a Maťka. Tí sa na nich pripravujú a odrazia ich. Pôvodne som plánoval aj pokračovanie, ale pri množstve iných povinností sa mi ho tak ako mnohé iné veci nepodarilo dokončiť a odkedy som začal chodiť na vysokú školu, na podobné práce nie je čas – na VŠMU by som chcel prejsť práve preto, aby som sa tomuto odboru mohol naplno venovať. Čo sa týka hudby do tejto animácie, tú som nahral tiež sám na klávesoch, ale sú to tiež len interpretácie. Vyslovene stiahnuté z internetu nie je v tejto práci nič. Okrem toho bola poslaná do animačného festivalu ASAP, kde bola ocenená strieborným pásmom. Hlasy postáv sme chceli s bratom urobiť neskôr a spoločne, ale už sme sa k tomu nejako nedostali.

6.1.2. Leto-Zima-Noc

Fotografia zmenená pomocou **Photoshopu** na 2 ďalšie verzie, pričom v **Adobe After Effects** bolo dorobené sneženie. Vo Photoshope som používal vlastné nastavenia štetca, rôzne filtre vrátane camera raw, maskovanie a rôzne režimy prelínania obrazu.

6.2.1. 3D Animácia - Star Wars IV

Túto animáciu som realizoval v programe **Cinema 4D** a jedná sa o napodobnenie úvodu do štvrtej časti Hviezdnych Vojen. Modely sú stiahnuté z internetu. Donedávna som nevladl silnejší PC, čo je dôvodom vizuálnej jednoduchosti tejto animácie – chýba mnoho vecí ako vyhladzovanie, viac svetiel, lepšie tieňovanie a pod. Modely som umiestnil, rozhýbal kľúčovými snímkami, planétam som dal textúry, nastavil som pohyb kamere a pridal strely. Potom som animáciu vyexportoval. Keďže to bolo náročné na čas a počítač ešte rýchly nebol, rozlíšenie opäť nie je vysoké. Titulky som tiež urobil na spôsob Star Wars, ale až v **Adobe Premiere**.

6.2.2. 2D Tracking – Pueblo

Pri tejto práci som sa snažil pridať indiánske pueblo z Vinnetoua do súčasnej interpretácie. Najprv som z rôznych častí filmu Vinnetou urobil snímky, kde sa pueblo vyskytovalo a vo **Photoshope** som ich skombinoval do jednej snímky, pričom som musel vyretušovať všetkých ľudí a pozadie. Následne som ho v programe **Adobe After Effects** dal dohromady videom, pričom som využil 2D tracking. Vyskúšal som si ale aj 3D tracking. Nakoniec som pridal pohybové rozostrenie. Po dokončení projektu som začal pueblo modelovať v **Cineme 4D**, ale niektoré textúry ešte nie sú z časti dokončené, takže do videa som ich ešte nedával.

6.2.3. 3D Tracking a animácia - AT-ST

Ďalšia animácia s použitím stiahnutých 3D modelov na motív Star Wars, ale tentokrát boli modely vsadené do vlastného videa. Práca bola robená výhradne v **Cineme 4D** ako skúška a spočiatku som sa zamerával len na 3D tracking, ale nakoniec som tam pridal niekoľko stiahnutých modelov AT-ST a animoval som ich pomocou jednoduchého rigu a inverznej kinematiky. Zvuk som nepridal.