

VYSOKÁ ŠKOLA MÚZICKÝCH UMENÍ V BRATISLAVE FILMOVÁ A TELEVÍZNA
FAKULTA

BAKALÁRSKA PRÁCA

Bratislava 2020

Púchovský Samuel

VYSOKÁ ŠKOLA MÚZICKÝCH UMENÍ V BRATISLAVE FILMOVÁ A TELEVÍZNA
FAKULTA



NÁZOV BAKALÁRSKEJ PRÁCE:
Daylight

Študijný program:

Študijný plán:

Vedúci bakalárskej práce:

kameramanská tvorba a vizuálne efekty

Vizuálne efekty

Ing. Ladislav Dedík, ArtD.

Evidenčné číslo:

ČESTNÉ VYHLÁSENIE

Čestne vyhlasujem, že na bakalárskej práci pod názvom „Daylight“ som pracoval samostatne, na základe vlastných teoretických a praktických poznatkov, konzultácií a štúdia odbornej literatúry, ktorej úplný prehľad je uvedený v zozname použitej literatúry.

V Bratislave, dňa

Púchovský Samuel

POĎAKOVANIE

Chcel by som poďakovať môjmu školiteľovi pánovi Ing. Dedíkovi, ArtD. za odborné vedenie, taktiež pánovi Prof. Labíkovi, ArtD. a všetkým, ktorí mi pomohli.

Abstrakt // SK

Realizačnú časť praktickej práce tvorí spolupráca s Michaelou Hýbelovou na animovanom filme Daylight. Obsahuje množstvo kreatívnych postupov, akými sú napríklad virtuálna produkcia, real-time rendering, 3D animácia a motion capture. Teoretická práca sa zaoberá využitím Unreal Engine pri rôznych fázach tvorby filmu, jeho technikami a postupmi ktoré ju dokážu zefektívniť a zjednodušiť.

Abstrakt // EN

The realisation part of the practical part consists of collaboration with Michaela Hybelova on an animated film Daylight. It includes multiple creative work-flow techniques such as virtual production, real-time rendering, 3D animation and motion capture. The theoretical work deals with use of Unreal Engine in multiple phases of film-making, its techniques and workflows which can make it more effective.

Obsah

1. ÚVOD

2. INTRO K UE4

2.1. DEFINÍCIA UNREAL ENGINE 4

2.2. MOŽNOSTI UE4 VO FILME A JEHO VÝHODY

3. VIRTUÁLNA PRODUKCIA

3.1. POČIATKY REAL-TIME TVORBY VO FILME

3.2. DEFINÍCIA VIRTUÁLNEJ PRODUKCIE

3.3. TYPY VIRTUÁLNEJ PRODUKCIE

4. PRAKTICKÁ ČASŤ BAKALÁRSKEJ PRÁCE

4.1. PRÁCA: DAYLIGHT

4.2. REFERENCIE A INŠPIRÁCIA

4.3. DIZAJN A MOODBOARDY

4.4. ANIMATIK

5. ZÁVER

6. ZOZNAM POUŽITÝCH ILUSTRÁCIÍ

7. POUŽITÁ LITERATÚRA