

NÁVRHOVÁ

A REALIZAČNÍ

TVORBA

3.ročník - plán práce

OBSAH

ZÁŘÍ	4
8.9. ÚVOD DO SOUČASNÉ AUDIOVIZUÁLNÍ TVORBY	4
15.9. ÚVOD DO STOP-MOTION ANIMACE	4
22.9. STOP-MOTION ANIMACE – ZNĚLKA	4
29.9. STOP-MOTION ANIMACE – ZNĚLKA	5
ŘÍJEN	5
7.10. POSTPRODUKCE STOP- MOTION ANIMACE – OBRAZ, ZVUK	5
13.10. VJING – ÚVOD DO VJINGU	5
17.10. VIDEO LOOPY PRO PROJEKCE - ÚVOD	5
20.10. VIDEO LOOPY PRO PROJEKCE - ÚPRAVA	6
LISTOPAD	6
3.11. RESOLUME AVENUE A RESOLUME ARENA	6
11.11. ÚVOD DO 2D ANIMACE - ADOBE ANIMATE	6
18.11. 2D ANIMACE - ADOBE ANIMATE	6
25.11. 2D ANIMACE - ADOBE ANIMATE	6
PROSINEC	7
2.12. 2D ANIMACE - ADOBE ANIMATE	7
9.12. KOMBINACE VIDEOO LOOPŮ A ANIMOVANÝCH SMYČEK	7
16.12. VJING – DOKONČOVÁNÍ PROJEKTU	7
23.12. PROMÍTÁNÍ, HODNOCENÍ POLOLENTNÍ PRÁCE STUDENTŮ	7
VÁNOČNÍ PRÁZDNINY	7
LEDEN	8
6.1. PŘÍPRAVA NA KLAUZURY - OPAKOVÁNÍ	8
13.1. PŘÍPRAVA NA KLAUZURY - OPAKOVÁNÍ	8
20.1. KLAUZURY	8
27.1. CHARACTER DESIGN – LOUTKA ve stop-motion animaci	8
ÚNOR	9
3.2. CHARACTER DESIGN – LOUTKA ve stop-motion animaci	9
10.2. CHARACTER DESIGN – LOUTKA ve stop-motion animaci	9
17.2. CHARACTER DESIGN – LOUTKA ve stop-motion animaci	9
JARNÍ PRÁZDNINY	9
BŘEZEN	9
3.3. CHARACTER DESIGN – LOUTKA ve stop-motion animaci	9
10.3. ADOBE AFTER EFFECTS – ÚVOD	9
17.3. ADOBE AFTER EFFECTS	10

24.3. ADOBE AFTER EFFECTS	10
31.3. ADOBE AFTER EFFECTS	10
DUBEN	10
7.4. OBRAZOVÁ POSTPRODUKCE LOUTKOVÉ ANIMACE	10
14.4. OBRAZOVÁ POSTPRODUKCE LOUTKOVÉ ANIMACE	10
21.4. ZVUKOVÁ POSTPRODUKCE LOUTKOVÉ ANIMACE	10
28.4. ZVUKOVÁ POSTPRODUKCE LOUTKOVÉ ANIMACE + export	10
KVĚTEN	10
5.5. DOKONČOVÁNÍ VŠECH ZADANÝCH ÚKOLŮ	11
12.5. DOKONČOVÁNÍ VŠECH ZADANÝCH ÚKOLŮ	11
19.5. DOKONČOVÁNÍ VŠECH ZADANÝCH ÚKOLŮ	11
26.5. PROMÍTÁNÍ, HODNOCENÍ POLOLETNÍ PRÁCE	11
ČERVEN	11
2.6. AUDIOVIZUÁLNÍ PREZENTACE	11
9.6. KLAUZURY	11
16.6. AUDIOVIZUÁLNÍ PREZENTACE	11
23.6. ZÁVĚREČNÁ HODINA	11

1.pololetí

ZÁŘÍ

8.9. ÚVOD DO SOUČASNÉ AUDIOVIZUÁLNÍ TVORBY

- kombinace technologií (stop-motion animace a 2D počítačová animace, 3D animace a VFX, video střih a postprodukce), možnosti uplatnění na trhu práce,
ukázky z naší i světové produkce /

zadání práce ZÁŘÍ-ŘÍJEN:

- stop-motion animovaná znělka – 100 LET VÝROČÍ ŠKOLY
- CHARACTER DESIGN + KOMIKS – SOUSED/SOUSEDKA
- Projekce Vjing
- PREZENTACE PRÁCE
- KLAUZURY NANEČISTO

15.9. ÚVOD DO STOP-MOTION ANIMACE

- od historie do současnosti - znělka, spot, film, interaktivní hry a aplikace
od stop-motion k počítačové animaci a jejich kombinace

AUDIOVIZUÁLNÍ ZNĚLKA - od nápadu k postprodukci - jak vypadá realizace běžné zakázky, rozbor nejčastějších chyb, ukázky špičkové produkce,

- námět a scénář, dramaturgie v audiovizuální tvorbě, tvorba storyboardu, příprava scény, objektů/ loutek k animaci

Následuje PRÁCE NA ZADÁNÍ

22.9. STOP-MOTION ANIMACE – ZNĚLKA

- časování animace, storyboard a technický scénář, animatik, seznámení s programem Dragonframe a kamerou Canon 77D, možnosti nastavení, práce se světly, animace / + práce na Character designu

29.9. STOP-MOTION ANIMACE – ZNĚLKA

- časování animace, storyboard a technický scénář, animatik, animace v programu Dragonframe / + práce na Character designu

ŘÍJEN

7.10. POSTPRODUKCE STOP- MOTION ANIMACE – OBRAZ, ZVUK

úvod do základní postprodukce – export

práce v Adobe Photoshop, Premiere Pro, Illustrator, Animate

autorská práva a hudba, obraz, možnosti použití, licence cc, audiobanky a ruchy, práce se zvukem ve filmu, možnosti exportů pro různá využití

13.10. VJING – ÚVOD DO VJINGU

PŘEDNÁŠKA VJKY LINDY ARBANOVÉ o světovém i českém Vjingu

9:55-12:00 (možnost návštěvy i ostatních studentů na škole)

zadání projektu studentům, konzultace

17.10.VIDEO LOOPY PRO PROJEKCE - ÚVOD

Pokračování na projektu s Lindou Arbanovou,

VIDEO PODKLADY PRO 2D ANIMACI – natáčení, příprava šablon, struktur, jejich focení a natáčení, nastavení videa na fotoaparátu pro různé efekty, tvorba šablon

20.10. VIDEO LOOPY PRO PROJEKCE - ÚPRAVA

Pokračování na projektu s Lindou Arbanovou,

VIDEO PODKLADY PRO 2D ANIMACI – natáčení, příprava šablon, struktur, jejich focení a natáčení, nastavení videa na fotoaparátu pro různé efekty, tvorba šablon

LISTOPAD

3.11. RESOLUME AVENUE A RESOLUME ARENA

- celodenní školení s Lindou Arbanovou, seznámení s programem, možnosti ovládání, vrstvení, reakce na hudbu, práce s připraveným materiálem...

11.11. ÚVOD DO 2D ANIMACE - ADOBE ANIMATE

práce v Adobe Animate, Adobe Photoshop, Premiere Pro, Illustrator
příprava animovaných smyček pro projekci

18.11. 2D ANIMACE - ADOBE ANIMATE

práce v Adobe Animate, Adobe Photoshop, Premiere Pro, Illustrator
příprava animovaných smyček pro projekci

25.11. 2D ANIMACE - ADOBE ANIMATE

práce v Adobe Animate, Adobe Photoshop, Premiere Pro, Illustrator
příprava animovaných smyček pro projekci

PROSINEC

2.12. 2D ANIMACE - ADOBE ANIMATE

práce v Adobe Animate, Adobe Photoshop, Premiere Pro, Illustrator

příprava animovaných smyček pro projekci

dokončování projektu, export finálních videí

(5.-6.12. školení pro učitele)

9.12. KOMBINACE VIDEOO LOOPŮ A ANIMOVANÝCH SMYČEK

Dokončování projektu i CHARACTER DESIGNU + příprava prezentace

pololetní práce studentů, včetně tiskové vizualizace (poster)

16.12. VJING – DOKONČOVÁNÍ PROJEKTU

Dokončování projektu i CHARACTER DESIGNU + příprava prezentace

pololetní práce studentů, včetně tiskové vizualizace (poster)

23.12. PROMÍTÁNÍ, HODNOCENÍ POLOLENTNÍ PRÁCE STUDENTŮ

Osobní prezentace všech studentů a jejich práce, sebehodnocení,

hodnocení pedagogem i ostatními studenty

VÁNOČNÍ PRÁZDNINY

2.pololetí

LEDEN

6.1. PŘÍPRAVA NA KLAUZURY - OPAKOVÁNÍ

Aneb klauzury nanečisto / audiovizuální znělka – pozvánka na ples/akci/festival

- příprava, animace, natáčení (možnost využití stop-motion, 2D animace Adobe animate nebo upraveného videa)

13.1. . PŘÍPRAVA NA KLAUZURY - OPAKOVÁNÍ

Aneb klauzury nanečisto / audiovizuální znělka – pozvánka na ples/akci/festival

- postprodukce + export

20.1. KLAUZURY

AUDIOVIZUÁLNÍ ZNĚLKA NA ZADANÉ TÉMA

27.1. CHARACTER DESIGN – LOUTKA ve stop-motion animaci

úvod do loutkové animace a Character designu, návrh a tvorba loutky dle připraveného návrhu, návrhy scény a kulis

ZADÁNÍ PRÁCE DALŠÍ POLOLETÍ:

- Stop-motion animovaná etuda s loutkou - SOUSED
- Kreslená animace flipbook – GLOBÁLNÍ OTEPLOVÁNÍ..

- Kreslená animace v Adobe Animate – VÝSTUPEM ANIMOVANÝ SPOT
- Animované logo V Adobe After effects

ÚNOR

3.2. CHARACTER DESIGN – LOUTKA ve stop-motion animaci

Pokračování na projektu + tvorba scénáře a storyboardu, rozepsání technického scénáře

10.2. CHARACTER DESIGN – LOUTKA ve stop-motion animaci

Pokračování na projektu

17.2. CHARACTER DESIGN – LOUTKA ve stop-motion animaci

Pokračování na projektu

JARNÍ PRÁZDNINY

BŘEZEN

3.3. CHARACTER DESIGN – LOUTKA ve stop-motion animaci

Green screen x bílý podklad – nafocení LOUTKY + její úprava v Adobe Photoshop

10.3. ADOBE AFTER EFFECTS – ÚVOD

+ STOP-MOTION animace loutky

17.3. ADOBE AFTER EFFECTS

+ STOP-MOTION animace loutky

24.3. ADOBE AFTER EFFECTS

+ animace loutkového CHARACTERU

31.3. ADOBE AFTER EFFECTS

+ animace loutkového CHARACTERU

DUBEN

7.4. OBRAZOVÁ POSTPRODUKCE LOUTKOVÉ ANIMACE

Adobe Photoshop, Premiere Pro, After Effects

14.4. OBRAZOVÁ POSTPRODUKCE LOUTKOVÉ ANIMACE

Adobe Photoshop, Premiere Pro, After Effects

21.4. ZVUKOVÁ POSTPRODUKCE LOUTKOVÉ ANIMACE

Adobe Premiere Pro, Adobe Audition

28.4. ZVUKOVÁ POSTPRODUKCE LOUTKOVÉ ANIMACE + export

Adobe Premiere Pro, Adobe Audition

KVĚTEN

5.5. DOKONČOVÁNÍ VŠECH ZADANÝCH ÚKOLŮ

+ PŘÍPRAVA PREZENTACE PRÁCE (prezentace, poster)

12.5. DOKONČOVÁNÍ VŠECH ZADANÝCH ÚKOLŮ

+ PŘÍPRAVA PREZENTACE PRÁCE (prezentace, poster)

19.5. DOKONČOVÁNÍ VŠECH ZADANÝCH ÚKOLŮ

+ PŘÍPRAVA PREZENTACE PRÁCE (prezentace, poster)

26.5. PROMÍTÁNÍ, HODNOCENÍ POLOLETNÍ PRÁCE

ČERVEN

2.6. AUDIOVIZUÁLNÍ PREZENTACE

Tvorba audiovizuálního portfolia, tvorba show-realu, prezentace audiovizuálního umělce

9.6. KLAUZURY

16.6. AUDIOVIZUÁLNÍ PREZENTACE

Tvorba audiovizuálního portfolia, tvorba show-realu, prezentace audiovizuálního umělce

23.6. ZÁVĚREČNÁ HODINA

Hodnocení práce celého roku, prezentace webových portfolií