

**SÚKROMNÁ ŠKOLA UMELECKÉHO PRIEMYSLU,**

**HÁLKOVA 2968/22, 010 01 ŽILINA**

**ODBORNÁ MATURITNÁ PRÁCA**

**PRÍBEH**

SIMONA ORENIČOVÁ

TRIEDA	IV.A
ŠTUDIJNÝ ODBOR	8604 M grafický dizajn
ŠKOLSKÝ ROK	2024/2025

**KONZULTANTI**

NAVRHOVANIE	Mgr. Jana Hrabovská
UMELECKÁ PRAX	Ing. Jakub Záhorák

## ABSTRAKT

Maturitnú prácu, ktorú vám predstavím v tomto dokumente, som vytvorila ako dvojrozmernú digitálnu animáciu, ktorá slúži ako pomyselný trailer na videohru, ktorej koncept, postavu a mechaniky som navrhla sama. Trailer obsahuje scény uvádzajúce diváka do príbehu, taktiež sa v ňom nachádzajú fiktívne ukážky priebehu hry. Animácia predstavuje základnú myšlienku videohry a láka diváka, aby si imaginárnu hru chcel zahrať.

Návrhy aj samotnú animáciu som tvorila v digitálnom priestore. Využívala som programy ako Procreate pre skicovanie návrhov, Kritu pre samotnú animáciu a ilustráciu a výsledné video bolo produktom mojej práce v programe Premiere Pro od Adobe, v ktorom som zostrihala a ozvučila aj moju predošlú prácu.

Príbeh sa zameriava na dve zabudnuté alebo nevnímané skutočnosti na Slovensku. Prvou je záujem o nadprirodzené a záhadné veci, ktoré sa na Slovensku diali a dejú. V téme „Príbeh“ zadanie znelo vytvoriť animáciu, ktorá reaguje na môj život. Túto tému som dodržala, poňala som ju však viac fantasticky. Pri dizajnovaní postavy a tvorení počiatočného príbehu som vychádzala zo seba a svojich záujmov, ktoré som zdieľala od mala s rodinou – duchovia.

Druhou skutočnosťou je situácia historickej architektúry v našej krajine. Táto práca má byť akousi reakciou na zanedbanosť starostlivosti o významnú slovenskú architektúru, na ktorú môžeme byť z hľadiska dejín pyšní. Videohra sa zameriava na prípad zničeného sanatória v Trenčianskych Tepliciach, avšak túto myšlienku si vieme preniesť aj na iné stavby, ktoré postihol podobný osud.

Kľúčové slová: *videohra, 2D, adventúra, Slovensko, architektúra*

## **ABSTRACT**

My maturita project, that I will introduce to you through this document, was made as a two-dimensional digital animation. It is meant to be a fictional videogame trailer, which concept, character and game mechanics were designed by me. The trailer includes cutscenes that will draw the viewer right into the story. In addition, there are imaginary gameplay recordings. Through this animation, the main idea is brought to the viewer and attracts the potential players to be interested in playing the imagined game.

Drafts, as well as the animation itself, were created in digital space. I used programs such as Procreate for sketching out my ideas, Krita for storyboarding, animation and illustration, and the final product was edited and enhanced of sound in Premiere Pro.

Two forgotten phenomenon in Slovakia are appearing in the story. First one is the main character's interest in all things supernatural which happened or are still happening in Slovakia. „Story“, the theme I picked for my maturita project, is supposed to tell a tale of my life. I indeed fulfilled the theme, but in a rather fantastic way. When designing the character and their story, I took inspiration from myself and my hobbies. I shared these with my family when I was a kid – it was ghosts.

Moving onto the second phenomenon, which is the situation of historical architecture in our country. This project is meant to be a reaction to neglected care about these pieces of history that we, Slovaks, can be proud of. My videogame is focused on a specific structure, which is a sanatorium in Trenčianske Teplice. However, the idea of the story can be reflected onto any other buildings that ended up just the same as sanatorium Machnáč, abandoned.

Keywords: *videogame, 2D, adventure, Slovakia, architecture*

## OBSAH

ÚVOD .....	04
INŠPIRÁCIE A VÝCHODISKÁ .....	04
NÁVRHOVÁ ČASŤ .....	06
POSTUP PRI REALIZÁCIÍ / TECHNOLOGICKÝ POSTUP .....	09
ROZPOČET REALIZÁCIE .....	13
ZÁVER .....	14
OBRAZOVÁ PRÍLOHA .....	15
ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY A INFORMAČNÉ ZDROJE .....	20

## ÚVOD

Ako bolo vyššie spomenuté, medzi témami zverejnenými pre maturitné práce na školský rok 2024/2025 mi bola najsympatickejšia a spĺňala moju víziu téma číslo šesť, a ňou bol „Príbeh“. Už pred samotným zadaním maturitných prác som mala v hlave pripravené nápady, ktorým by som sa chcela počas môjho absolventského projektu venovať. Zahŕňali by digitálnu kresbu, knižnú tvorbu, v ktorej by som zahrnula originálne ilustrácie, komiks, alebo animáciu. Predovšetkým som pri výbere témy myslela na moje technické zručnosti, koncepty, ktoré by som vedela uviesť, a na priestor naučiť sa niečo nové.

Téma „Príbeh“ zahŕňa jeden až dvoj-minútovú animáciu, ktorá, samozrejme, predstaví divákovi jedinečné rozprávanie. Okrem toho je dôležité k animácii navrhnuť podporný materiál – tlačoviny, propagačný materiál, a napísať dokumentáciu o procese a samotnom výsledku práce.

Svoju maturitnú prácu zhotovím ako krátky animovaný film v duchu ukážkového videa na videohru, alebo tiež animovaný trailer, ktorý predstaví koncept mnou navrhnutej hry. Pracovať budem digitálne, od animovania až po dizajn doplnkových materiálov, ktoré budem neskôr tlačiť. Mojm zámerom je tiež podporiť slovenský trh vývoja videohier tým, že aj moju hru spravím v slovenčine, odohrávajúcu sa v slovenskom prostredí a obsahujúcu veci špecifické pre našu krajinu, ktoré sa pre nás môžu zdať ako samozrejmosť.

Príbeh a miesto deja bude predstavené v úvode filmu a na konci bude animácia uzavretá myšlienkou, ktorú chcem divákovi a pomyselným hráčom posunúť. Avšak nechám tu miesto pre zamyslenie a neodkryjem všetko, čo by sa v hre udialo. Chcem, aby po zhliadnutí animácie ostal priestor pre napätie a záujem zahrať si túto hru vo vlastnom čase.

## INŠPIRÁCIE A VÝCHODISKÁ

Prvotný nápad pre moju maturitnú prácu vzišiel z môjho osobného záujmu o videohry. Vo voľnom čase ich rada hrám alebo pozerám, a zaujíma ma aj pozadie ich vývoja. Inšpiráciou mi boli aj bakalárske projekty, ktoré som mala možnosť vidieť

na *UNIZA GAME EXPO*, ktoré sa konalo v priestoroch rektorátu Žilinskej univerzity v Žiline. Zhovárala som sa so študentami, čo mi umožnilo priblížiť si proces tvorenia videohier. Na tejto technickej škole, samozrejme, prevládali zručnosti z programovania a kódovania, no vďaka prednáškam a rozhovorom som mala možnosť inšpirovať sa aj umelecky.

Na platforme YouTube sledujem mnoho jednotlivcov, ale aj skupín ľudí, ktorí sa zameriavajú na umenie animácie. Medzi nimi je aj kanál autorky *Symphony Sonata*, ktorá spolupracuje na vývoji počítačovej hry *Habromania*<sup>[obr.01]</sup>. Zameriava sa na vizuálnu stránku hry, a rada sledujem jej živé vysielania, v ktorých animuje klipy do hry alebo kreslí ilustrácie. Vďaka nej sa u mňa zvýšil záujem o frame-by-frame animované 2D hry, ako sú okrem iného aj hry ako *Bye Sweet Carole*, *Don't Starve* alebo *Slay the Princess*.

Zatiaľ čo rada spoznám nové hry s originálnou myšlienkou, príbehom alebo mechanikou v akomkoľvek žánri, v mojej obľube prevládajú hry strašidelné, s desivým podtónom, v ktorých človek zažije najrôznejšie situácie. Pri vyberaní témy pre moju hru som sa vrátila k nostalgii, ktorú pociťujem pri seriáloch ako sú *Záhady SK* alebo *Věřte nevěřte*. Venujú sa záhadným témam ako sú duchovia či iné nadprirodzené sily, a pôsobia na mňa tajomne. Podobnú nostalgiu som chcela navodiť aj v maturitnej animácii: chladné steny komplexu, noc a pípanie prístrojov na detekciu duchov.

V neposlednom rade mi bolo veľkou inšpiráciou sanatórium Machnáč v Trenčianskych Tepliciach. K budove som sa dostala pomocou predmetu dejín výtvarnej kultúry, na ktorom bol mojej triede prezentovaný dokument o slovenskej modernej architektúre pod názvom *Moderná architektúra na Slovensku* od režiséra Ladislava Kaboša z roku 2008. Tento dokumentárny film predstavil významné stavby realizované na Slovensku a priblížil ich divákovi nielen novými poznatkami o ich histórii, ale aj umeleckými zábermi jednotlivých budov, ktoré pôsobili ako osobné vizitky pre každý objekt. Liečebný dom Machnáč som si ihneď zamilovala a rozhodla som sa, že mu v mojej práci venujem pozornosť, ktorú si zaslúži.

## NÁVRHOVÁ ČASŤ

Inšpiráciu som mala zhromaždenú a vrhla som sa na rozvíjanie počiatočného konceptu maturitnej práce. Okrem zapisovania nápadov, v akom duchu tvoriť hru alebo na čo sa zamerať pri myšlienke celého diela, som tiež zhotovila mapu mysle<sup>[obr.2]</sup>, ktorá prehľadne vizualizovala idey k projektu a prepájala ich.

Ako ďalší podkladový materiál som pomocou webovej aplikácie Google Forms vytvorila a zdieľala krátky dotazník, vďaka ktorému som získala názory ľudí a ich vnímanie konkrétnych skutočností, ktoré sa týkali mojej maturitnej práce. Otázky zahŕňali témy týkajúce sa architektúry na Slovensku a predovšetkým hrania videohier.

Presunula som sa k ďalšiemu pilieru návrhovej časti, a ním bolo získavanie informácií o liečebnom dome Machnáč<sup>[obr.03]</sup>, ktorý som si dala za úlohu vo videohre zviditeľniť. Veľkou pomocou mi bola bakalárska práca študentky Masarykovej univerzity v Brne, Tatiány Dižovej. V dokumente sa venovala okolnostiam vzniku tejto výnimočnej stavby, jej prevádzke, architektonickej stránke a tiež životu autora návrhu sanatória, Jaromíra Krejcar.

Liečebný dom Machnáč je funkcionalistická stavba nachádzajúca sa v slovenskom kúpeľnom meste Trenčianske Teplice. Vznikla ako výsledok architektonickej súťaže z roku 1929, ktorú vypísala Nemocenská pokladna súkromých úředníků v Prahe, a v ktorej sa na prvom mieste umiestnil český architekt Jaromír Krejcar.

Sanatórium má šesťpodlažnú ubytovaciu časť, spoločenskú časť a chodby s voľne umiestnenými stĺpmi. Tieto stĺpy umožnili na západnom priečelí umiestnenie horizontálnych okien, ktoré nám silno pripomínajú Le Corbusierove princípy modernej architektúry. Budova liečebného domu je unikátna vďaka svojim slnečným terasám na streche budovy a ikonickému zaobleniu na čele spoločenskej časti, ktorá nám evokuje dizajn zaoceánskych parníkov, ktoré Krejcar veľmi obdivoval a považoval ich za estetický ideál. Písomne sa tejto téme venoval aj v jeho publikácii *Život II*, keď pôsobil v avantgardnej skupine *Devětsil*.

Ďalej v architektúre sanatória môžeme sledovať použitie základných farieb – červenej, žltej a modrej, ktoré pôsobili ako oživujúci kontrast k bielym stenám, ktorými Machnáč oplýval. Tieto farebné kontrasty využil Krejcar pre estetiku, ale aj pre rozdelenie priestorov podľa ich funkcie.

Preskúmaním histórie Machnáča som si utvorila lepší obraz o budove a dokázala som premýšľať, ako tieto vedomosti využijem a uplatním v návrhu videohry. Spoznala som priestory a pozadie budovy z historického hľadiska, a pre lepšiu vizuálnu inšpiráciu som sa rozhodla Machnáč aj navštíviť. Zdokumentovala som si detaily<sup>[obr.04]</sup> aj celkový vzhľad architektúry, aby som ju mohla lepšie replikovať v kresebnej podobe.

Presúvam sa k umeleckému segmentu návrhovej časti, ktorý som započala skicovaním postáv<sup>[obr.05]</sup>. Prioritne som pracovala v programe Procreate. Kľúčovými slovami pri tejto aktivite mi boli spojenia ako *lovec duchov*, *herný protagonista*, *grunge štýl* a podobne. V tomto duchu som sa snažila moje návrhy postáv udržiavať.

Postave som dodala charakter, záujmy a základnú motiváciu, prečo náš príbeh sprevádza práve ona. Už od mala sa zaujímala o duchárske veci, pozerávala seriály v podobnej tématike a v súčasnosti je pre ňu hľadanie duchov hobby a únik od reality. Okrem nadprirodzených javov nachádza akýsi komfort v opustených budovách, ktoré preskúmava počas jej výprav za neživými. Spomína na minulosť a nevie sa od nej odlúčiť, čo sa prejavuje jej neschopnosťou mať rada samú seba po tom, ako sa zmenila pubertou a vyrástla.

Postavu som si neustále skicovala, aby som chytila do ruky jej základné proporcie, a nakreslila som si aj pomocné obrázky ako je napríklad pohľad na postavu z boku, spredu a zozadu. Preskúmala som jej osobnosť prostredníctvom kresby postavy v prostredí<sup>[obr.06]</sup>, zachytávaní jej charakteristických pohybov a výrazov tváre<sup>[obr.07]</sup>. Toto všetko mi slúžilo ako predloha, ktorú som používala počas animácie.

Nasledujúcim krokom bolo udať farebnosť a náladu animácii. Celú hru som chcela orientovať na menej saturevané farby, ktoré sú typické pre hry

so strašidelným až hororovým podtónom. Vďaka tejto tonalite farieb som získala priestor upozorniť na dôležité objekty sýtejšou alebo inak výraznejšou farbou. Ponurosť farebnosti som vedela taktiež spojiť s náladou a atmosférou tmavej noci, počas ktorej sa mal príbeh odohrávať.

Prvým plánom pre atmosféru prostredia bolo dej zasadiť do búrkovej noci, kedy by som vedela využiť zvuky dažďa a vyhrať sa s počasím po zvukovej stránke, avšak tento scenár by pôsobil príliš tmavo a pomyselní hráči by mali problém vidieť prostredie hry. Preto som plán prispôsobila inak. Nočné hodiny som zachovala, avšak nechala som priestor mesiacu, aby osvetľoval okolie, a namiesto dažďa som zvolila veterné podmienky, ktoré som sama zažila počas návštevy v Trenčianskych Tepliciach. Vietor viem použiť vo svoj prospech a vďaka nemu dodať akýsi desivý pocit, keď sa postava bude prechádzať priestormi sanatória. Prievan bude búchať dvermi a svojím kvílením navodí náladu klasickej duchárčiny.

Aby hra bola naozaj hrou, bolo potrebné vymyslieť zábavné, ale nie nenáročné mechaniky. Inšpirovala som sa hrami, ktoré som videla alebo hrala, no predovšetkým som sa snažila vymyslieť niečo nové a špecifické čisto pre moju hru. Využívala som schopnosti postavy, používanie predmetov, ktoré si so sebou vzala, ale aj interakciu s prostredím a objektami v ňom. Ako správna lovkynja duchov si naša postava doniesla zariadenia na detekciu a spojenie sa s duchmi, ktorých v liečebnom dome hľadala. Medzi ne patrí napríklad termokamera<sup>[obr.08]</sup>, ktorú môže hráč zapnúť na základe vizuálnych kľúčov a skúsiť nájsť ducha podľa dramatického poklesu teploty. Ak hráč správne určí miesto, kde by sa mal duch nachádzať, na kamere sa objaví obláčik chladu. V tejto fázi musí hráč pozorne vydedukovať o aký typ ducha sa jedná, a to pomocou farby, ktorá reprezentuje stupňovú teplotu entity. Toto je jedna z viacerých mechaník, ktoré sa uplatňujú v hre.

V rôznych častiach budovy sa tiež objavujú zberateľné predmety v podobe slovenských Horálok, ktoré majú rôzne dizajny obalu v podobe limitovanej edície so známym obalom, a preto pôsobia pre hráča ako malá kolekcia unikátnych predmetov, ktoré môže v hre nájsť.

V neposlednej rade som navrhla zopár podporných materiálov, ktoré by som vytvorila ako prílohy k hlavnej práci, ktorou je animácia. Medzi ne patrí knižka, konkrétne charakter-zine<sup>[obr.09]</sup>, v ktorom by som ukázala proces tvorenia hlavnej postavy, ilustrácie a obrázky ako sú výrazy tváre či akčné pózy. Obsahovala by tiež krátke textíky, vďaka ktorým by čitateľ mohol zistiť o postave viac. Ďalej by tu bol propagačný plagát, obsahujúci plnofarebnú ilustráciu a pár textov, ktorý by bol tlačený na plotri a slúžil by ako banner. Nakreslila by som tiež zopár dizajnov na odznaky, ktoré by som dala na objednávku vyrobiť a ľudia, ktorých by zaujala moja maturitná práca, by si ich mohli vziať na pamiatku. Ako posledné by som vytvorila fiktívnu stránku platformy Steam, slúžiacu ako ukážka, ak by sa hra reálne pretvorila na hrateľnú a publikovala sa na predaj.

## **POSTUP PRI REALIZÁCIÍ / TECHNOLOGICKÝ POSTUP**

Základnú ideu, ale aj detaily som mala vymyslené a vrhla som sa na realizáciu. Z priestoru aplikácie Procreate som sa presunula do programu Krita. Je to program voľne dostupný na stiahnutie pre počítače a pracovala som v ňom už v minulosti. Osobne preferujem Kritu, pretože v nej môžem kresliť ilustrácie so širokým výberom pekných štetcov, a tiež s rôznymi pomôckami, ktoré mi prácu uľahčia. Taktiež si viem prispôbiť prostredie pre animovanie, čo zahŕňa časovú os, krivky pre úpravu snímok, onion skin a ostatné podstatné prvky pre animovanú tvorbu. Dobré sa mi v tomto programe pracuje, pretože v ňom nájdem všetko, čo pre svoju umeleckú prácu potrebujem.

Pre lepšiu vizualizáciu som si animáciu rozdelila do troch častí, a každú z nich som si rozvrhla na základné scény a pohyby postavy, ktoré som si v Krite nakreslila ako snímky. Tieto storyboardy mi boli pomôckou pri animovaní, pretože som sa ich mohla držať a konštantne spracovávať scénu po scéne. Podporným materiálom mi bol krátky scenár, ktorým som si určila, v akých úsekoch bude postava prehovárať, a čo bude divákovi hovoriť.

Prvá časť je úvodnou, a sprostredkováva divákovi tému a atmosféru filmu. Spoznáva protagonistku a prostredie, v ktorom sa hra bude odohrávať. Táto časť

musí zaujať a byť zrozumiteľná, pretože je to prvé, čo divák uvidí. Vizualne sa správa ako klasický animovaný klip, využíva filmové kompozície a zaujímavé osvetlenie.

Druhá časť je ukážka, ako by fiktívna videohra fungovala a vyzerala počas hrania. Ukazuje priestory na preskúmanie, objekty, s ktorými sa dá interagovať, a tiež rôzne mechaniky hry, s ktorými by sa hráč stretol. Neukazuje všetko a snaží sa diváka udržať zaujatého. Postupom času napätie graduje a odhaľujú sa dramatické časti gameplayu, pre ktoré by si divák chcel hru vyskúšať sám. Vyvrcholením sa napätie vypustí a priestor dostáva záverečná časť.

Ako úvodné scény, aj záver pomyselného traileru je spracovaný ako animovaný klip, opäť s použitím dynamických uhlov kamery. Svojím pokojom je kontrastný voči ukážkovej časti hry, a posúva divákovi celú myšlienku príbehu s akcentom na inotaj, pretože je dôležité u diváka zachovať záujem zahrať si hru a zažiť príbeh na vlastnej koži.

Postupne som si stručné storyboardy rozpracovala do animácii. Štetec, s ktorým som pracovala počas návrhovej časti, som si prerobila aj do programu Krita, aby som udržala rovnaký vizuál skicovania a kresby. Pracovala som v rozlíšení 2K, čo je 2048x1152 pixelov, vo farebnom priestore RGB. Frekvenciu snímok som nastavila na 12 obrázkov za sekundu. Pre lepšiu inšpiráciu a uveriteľnejšie pohyby som si nahrala videá samej seba, na ktorých som vykonávala pohyby, ktoré bude animovaná postava realizovať. Tieto videá som si presunula do aplikácie InShot pre android, kde som si video mohla spomaliť alebo zotrhať.

V procese animácie som uplatňovala postup pose-to-pose animovania, čo znamená, že som si najprv nakreslila základné pózy, počiatočnú a konečnú, a až následne dokresľovala medzismímky. O tomto štýle animovania, ale aj iné základy klasickej animácie som sa naučila z knihy *The Animator's Survival Kit* od Richarda E. Williamsa.

Úvodné scény som sa snažila komponovať ako filmové, s kompozíciami a uhlami kamery, ktoré sa dynamicky striedali, a so svetlom, ktoré intuitívne viedlo oko diváka. V tomto procese som mala voľnosť experimentovať s pohybom

a prostredím, pretože som všetko skicovala. Za cieľ som mala vytvoriť si kvalitný podklad, podľa ktorého budem ďalej prekresľovať pózy.

Pri hernej ukážke som postupovala trochu inak. Taktiež som sa riadila stručným storyboardom, avšak tu som si skicovala len základné pohyby, ktoré som neskôr používala ako opakujúce sa cykly. Príkladom je chodenie, ktoré mi stačilo nakresliť len v pár snímkach, a tie som si potom kopírovala podľa potreby. Tieto pohyby som kreslila samostatne a dopĺňala ich do prostredia až v postprodukcii, narozdiel od prvej a poslednej časti animácie, ktoré som tvorila priamo v Krite a exportovala ich ako celky.

Dokončením podkladového materiálu som sa presunula k definícii liniek. Používala som podobný štetec ako pri skicovaní, avšak upravila som si ho, aby zanechával silnejšiu stopu a bol konkrétnejší. Chcela som si zachovať voľnosť a pohyblivosť liniek, no nechcela som, aby sa mi s nimi ťažko robilo, ak by boli príliš nepredvídateľné. Taktiež som sa chcela vyhnúť nadmieru statickým a „dokonalým“ linkám, ktoré by ma obmedzovali umelecky, ale aj časovo.

Medzi rôznymi nápomocnými funkciami, ktoré Krita má, existuje aj funkcia automatického vyfarbovania línií. Toto je veľmi užitočné, keď človek potrebuje rýchlo vyplniť veľa plôch za krátky čas, ako napríklad pri ilustrovaní komiksu. Túto pomôcku som chcela využiť aj ja, avšak narazila som na problém. Masku, ktorá umožňuje tento úkon, som nemohla používať v časovej osi animácie. Vydala som sa teda trošku inou cestou, a to bolo vkladanie farieb pomocou nástroja na výplň plochy. Tento nástroj môže byť konfigurovaný podľa mojich potrieb, a preto mi bol veľkou pomocou pri kolorizovaní snímkov.

Z animačného prostredia som sa presunula do ilustračného, a tým bola kresba pozadí. Aj v tomto prípade som používala rovnaký program. Pozadia som si členila, aby si zachovali hĺbku, a skladali sa zo statických priestorov sanatória, objektov pre obohatenie pocitu uveriteľnosti prostredia a predmety, s ktorými môže hráč interagovať. Tu som sa inšpirovala klasickými starými rozprávkami, v ktorých boli pozadia kreslené bez linky a pôsobili ucelenejšie, a objekty, ktoré sa mali

pohybovať, boli zvýraznené alebo obtiahnuté linkou. Použitie tejto taktiky ilustrácie je dobrou vizuálnou pomôckou pre hráča.

Nastal čas na postprodukcii. V tejto fáze som pracovala v programe Premiere Pro od spoločnosti Adobe, s rovnakým rozlíšením projektu, a to bolo 2K. Animáciu som z Kriky exportovala ako .mp4 súbor, zatiaľ čo samostatné pohyby a cykly, v ktorých som potrebovala zachovať prehľadné pozadie, som exportovala ako individuálne snímky. Premiere Pro totiž nedokáže vložiť súbor .mp4 alebo gif bez pozadia, avšak táto prekážka sa dá obísť vložením želaných snímkov ako sekvenciu do časovej osi. Všetky pozadia, objekty a pohyby postavy som si vložila do osi a upravila tak, aby bol prúd scén prirodzený a nie príliš rýchly alebo pomalý pre divákovo oko.

A aby bola animácia uveriteľná a vtiahla diváka do jej atmosféry, bolo dôležité ju ozvučiť. Zvuky som čerpala zo stránky ZapSplat, s ktorou sa mi dobre pracovalo už v minulosti. Ďalej som čerpala hudbu a zvuky počasia z platformy YouTube, kde som hľadala videá s nelicencovaným audiom. V neposlednom rade som spolupracovala s mojou kamarátkou, ktorá mi bola ochotná moju postavu nadabovať. Osobne oceňujem a mám rada, keď sú hry nadabované, a v rámci zlepšovania svojich skúseností v práci so zvukom som chcela vyskúšať aj prácu s ľudským hlasom. Všetku úpravu audia som vykonávala v prostredí Premiere Pro.

Animovaný trailer som dokončila pridaním efektov pohybu kamery a pozadia, vizuálnych úprav a pridaním typografie.

Nakoniec som dokončila podporné materiály, na ktorých som pracovala už počas animovania, aby som ich mohla čo najskôr doviest' do konca. Do knižky som vložila kresby, ktoré som vytvorila čisto pre knihu. Jej rozmery boli 210x297 mm a stránky boli orientované na šírku. Odznaky priemeru 32 mm som nakreslila opäť v aplikácii Procreate a zhotovila ich na stroji pre výrobu odznakov, ktorý mi naša škola poskytla. Ako posledné som nakreslila ilustráciu, ktorú som použila ako podklad pre propagačný plagát, ktorý bol tlačený na plotri a vystavený ako banner.

## ROZPOČET REALIZÁCIE

Rozpočtová tabuľka obsahuje náklady na prototyp (model, alebo funkčný model), kde je započítaný použitý materiál, prevádzkové náklady a cena práce - definovaná normohodinou v sume 15,00 EUR. Ceny sú uvedené v eurách.

### Rozpočet realizácie

Položka	Počet	Jednotková cena	Spolu	Poznámka
<b><i>Materiál</i></b>				
papier veľkosti A4	33	0,14	4,62	
papier veľkosti 50x120cm	1	4,50	4,50	
odznaky	30	0,97	28,95	
<b><i>Cena za materiál celkom</i></b>			<b>38,07</b>	
<b><i>Prevádzkové náklady a cena práce</i></b>				
hodinová mzda	105	15	1575	
cena softvéru 1	1	26,86	26,86	
cena softvéru 2	1	11,42	11,42	
cena tlače	34	0,34	11,56	
<b><i>Prevádzkové náklady celkom</i></b>			<b>1624,84</b>	
<b><i>Celkový ekonomický rozpočet prototypu po zaokrúhlení</i></b>			<b>1663 EUR</b>	

## **ZÁVER**

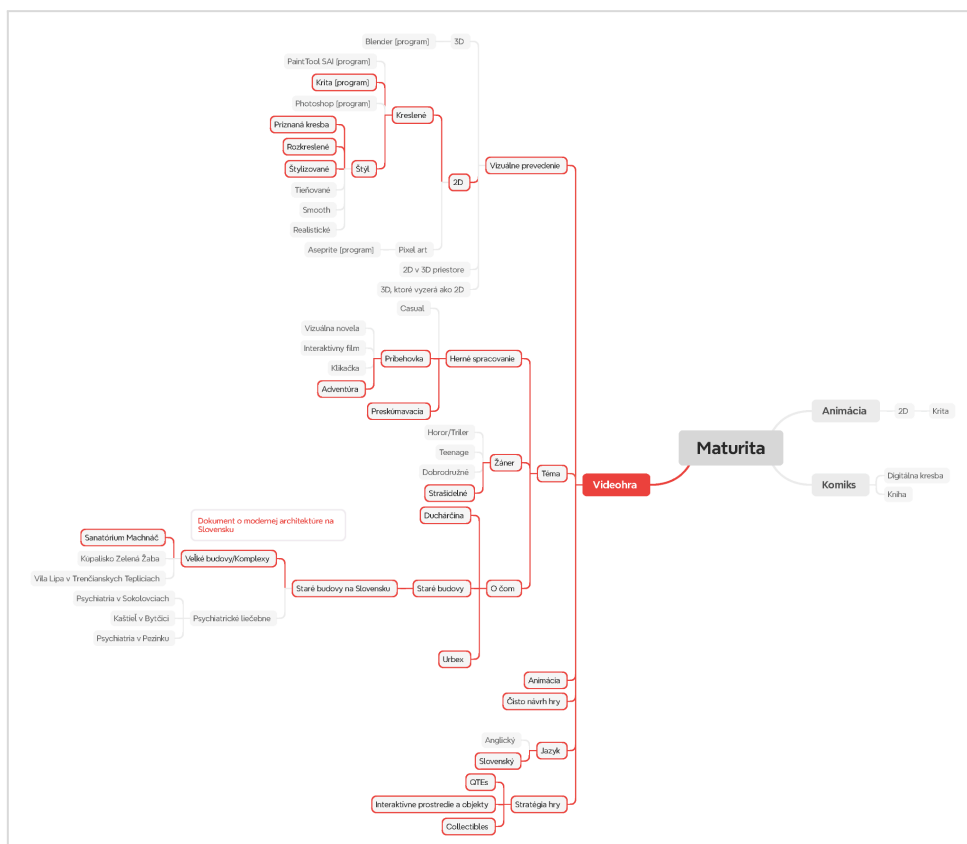
Do záveru by som napísala, že téma maturitnej práce, ktorú som si vybrala, mi bola radosťou a zároveň výzvou. Bolo mi potešením pracovať na niečom, čo mám rada a čo ma baví. Zároveň je to niečo, čo by som chcela robiť aj v budúcnosti. Mala som možnosť prejaviť sa a venovať svoj čas na zlepšovanie mojich zručností v animovanej tvorbe, ilustrácii, ale aj postprodukcii. Rada sa učím nové veci a aj počas tohto projektu som získala mnoho vedomostí, ktoré mi budú v ďalšej umeleckej tvorbe užitočné. Teším sa, čo ďalšie ma čaká.

---

# OBRAZOVÁ PRÍLOHA



01 Habromania – videohra



02 Mapa mysle



*03 Machnáč – pohľad na severozápadnú časť s hlavným vchodom v súčasnosti,  
vlastná fotodokumentácia*



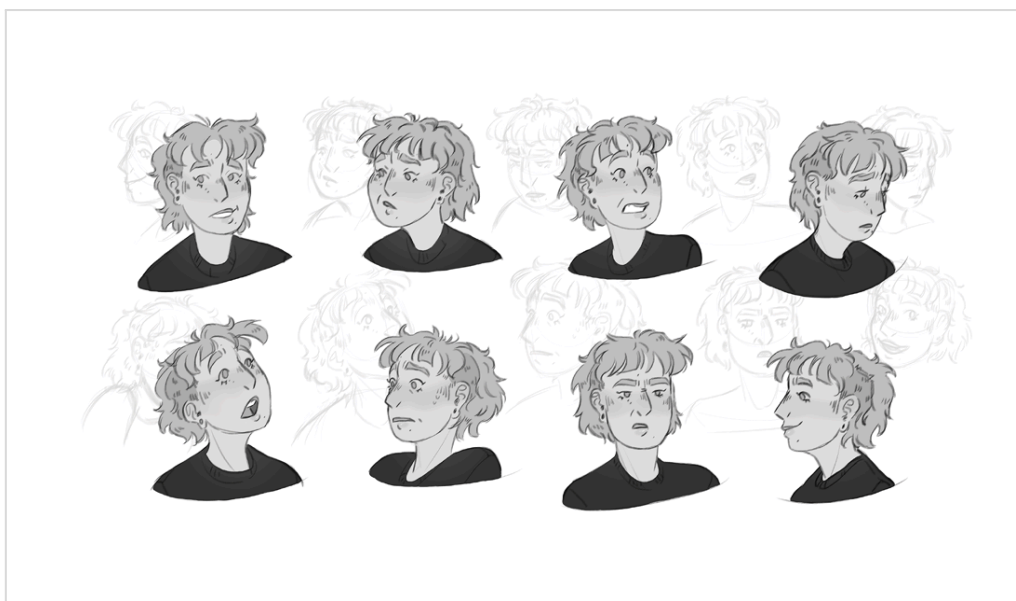
*04 Machnáč – pohľad na ubytovaciu časť v súčasnosti, vlastná fotodokumentácia*



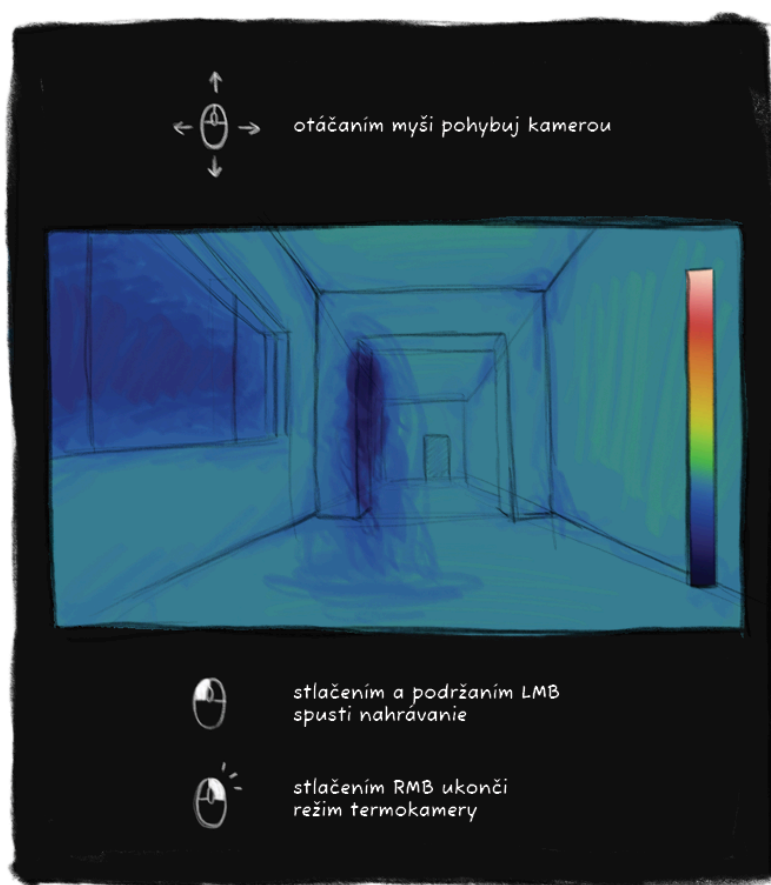
05 Prvé skice postavy, základné črty a nápady



06 Ilustračná kresba postavy v prostredí s textovým boxom



07 Výrazy tváre, emócie postavy



08 Mechanika termokamery s prítomnosťou entity, ilustračný obrázok



09 Charakter-zine, podporný materiál k animovanému filmu, mockup



10 Odznaky, mockup

## ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY A INFORMAČNÉ ZDROJE

WILLIAMS, Richard E. 2012. *The Animator's Survival Kit*. Faber and Faber, 2012. ISBN 9780571238347.

<https://www.instagram.com/unizagameexpo/p/DHc-3-stlUf/>

[https://www.instagram.com/p/CxDoWgZMTj9/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==](https://www.instagram.com/p/CxDoWgZMTj9/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==)

<https://youtu.be/AgpAetWLTn8?si=G2RIQeFbt1ZBEE5Y>

[https://is.muni.cz/th/iqm6t/Tatiana\\_Dizova\\_-\\_Bakalarska\\_diplomova\\_praca\\_-\\_Liecebny\\_dom\\_Machnac\\_v\\_Trencianskych\\_Tepliciach.pdf](https://is.muni.cz/th/iqm6t/Tatiana_Dizova_-_Bakalarska_diplomova_praca_-_Liecebny_dom_Machnac_v_Trencianskych_Tepliciach.pdf)

<https://krita.org/en/>

<https://www.zapsplat.com/>