

PODZIM 2022

Zvukový design multimediálního díla

Adam Mihalov

Adam Mihalov

Teorie interaktivních médií

2015:

**Flat design vs. skeumorfizmus - vývoj
grafického dizajnu v digitálních médiích**

2017:

Praktické aspekty sound dizajnu v motion dizajne

Art Director

Adam Mihalov je Art Directorem studia Motionhouse. Vystudoval Teorii interaktivních médií na Masarykově univerzitě v Brně. Jako grafický dizajnér se během studia podílel na tvorbě vizuální identity pro Ateliér grafického dizajnu Masarykovy univerzity, vizuální identity pro univerzitní písmolijnu či forenzního softwaru pro identifikaci obličejů.

Později už profesionálně vytvářel ilustrace a grafické výstupy pro mnohé klienty, včetně ilustrací pro oceňovaný office společnosti FEG od studia Perspektiv (Office of the Year 2020 a German Design Award | Special Mention).

Ve studiu Motionhouse, kde působí od roku 2015, vytvořil vizuální styl a ilustrace pro stovky animovaných spotů. Jeho styl se vyznačuje minimalismem ve spojení s jednoduchými barevnými paletami a jeho práci na komerčních projektech pro Avast, Microsoft, Remosku či Mall.cz viděli stovky tisíc diváků po celém světě

Klienti

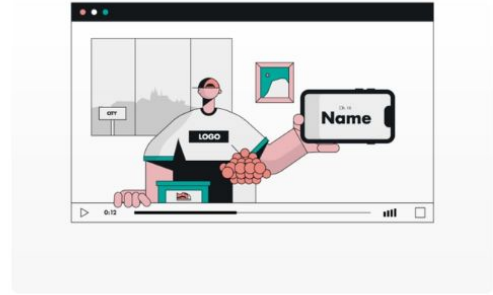




6 70 11.5k



7 134 12.7k



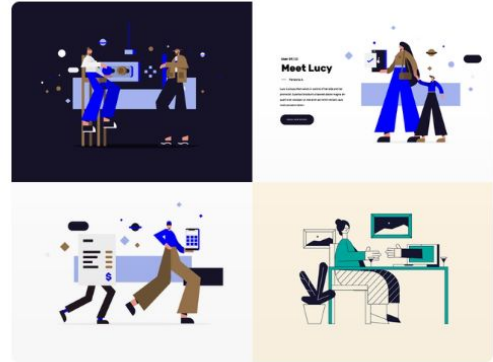
0 30 7.2k



0 33 9.8k

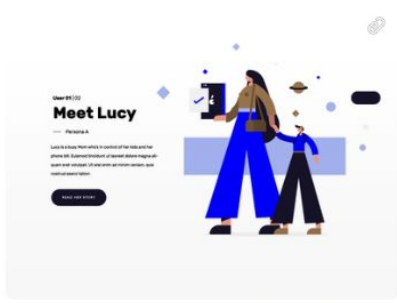


0 63 6.5k



2 36 2.6k





0 64 5.7k



2 53 3.7k



0 38 3k



0 32 1.8k



1 21 1.8k



0 36 3.1k

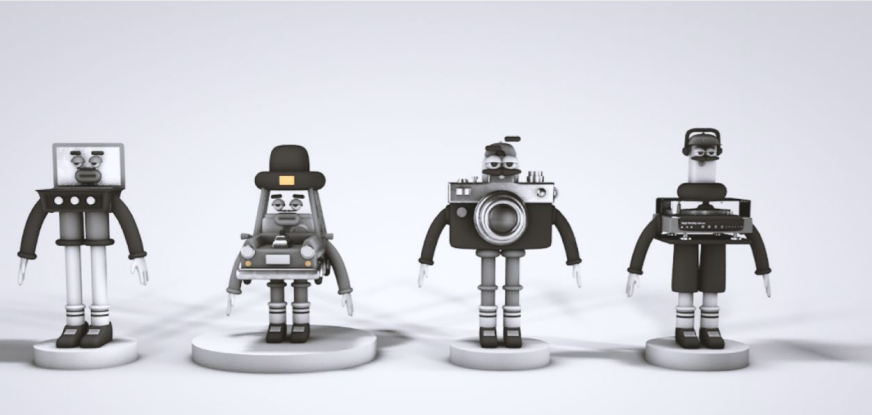


0 15 1.2k



0 35 12.7k





EDEMS

Home

About

Shop

Camerobot character no.1

To be part of the EDEMS family means sharing the values of excitancy, anticipation and timeliness. And all that in the spirit of race cycling.
To be part of the EDEMS family means sharing the values of excitancy, anticipation and timeliness. And all that in the spirit of race cycling.

SHOP



Home

About

Shop

robot character no.3

To be part of the EDEMS family means sharing the values of excitancy, anticipation and timeliness. And all that in the spirit of race cycling.
To be part of the EDEMS family means sharing the values of excitancy, anticipation and timeliness. And all that in the spirit of race cycling.



Catalogue



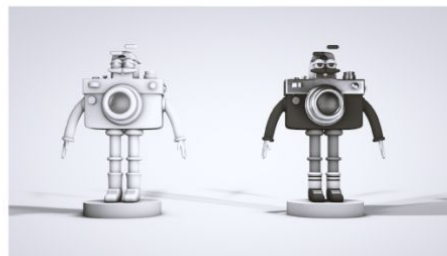
Carobot character no.3

To be part of the EDEMS family means sharing the values of excitancy, anticipation and timeliness. And all that in the spirit of race cycling.
To be part of the EDEMS family means sharing the values of excitancy, anticipation and timeliness. And all that in the spirit of race cycling.

SHOP



Catalogue



Camerobot character no.1

To be part of the EDEMS family means sharing the values of excitancy, anticipation and timeliness. And all that in the spirit of race cycling.
To be part of the EDEMS family means sharing the values of excitancy, anticipation and timeliness. And all that in the spirit of race cycling.

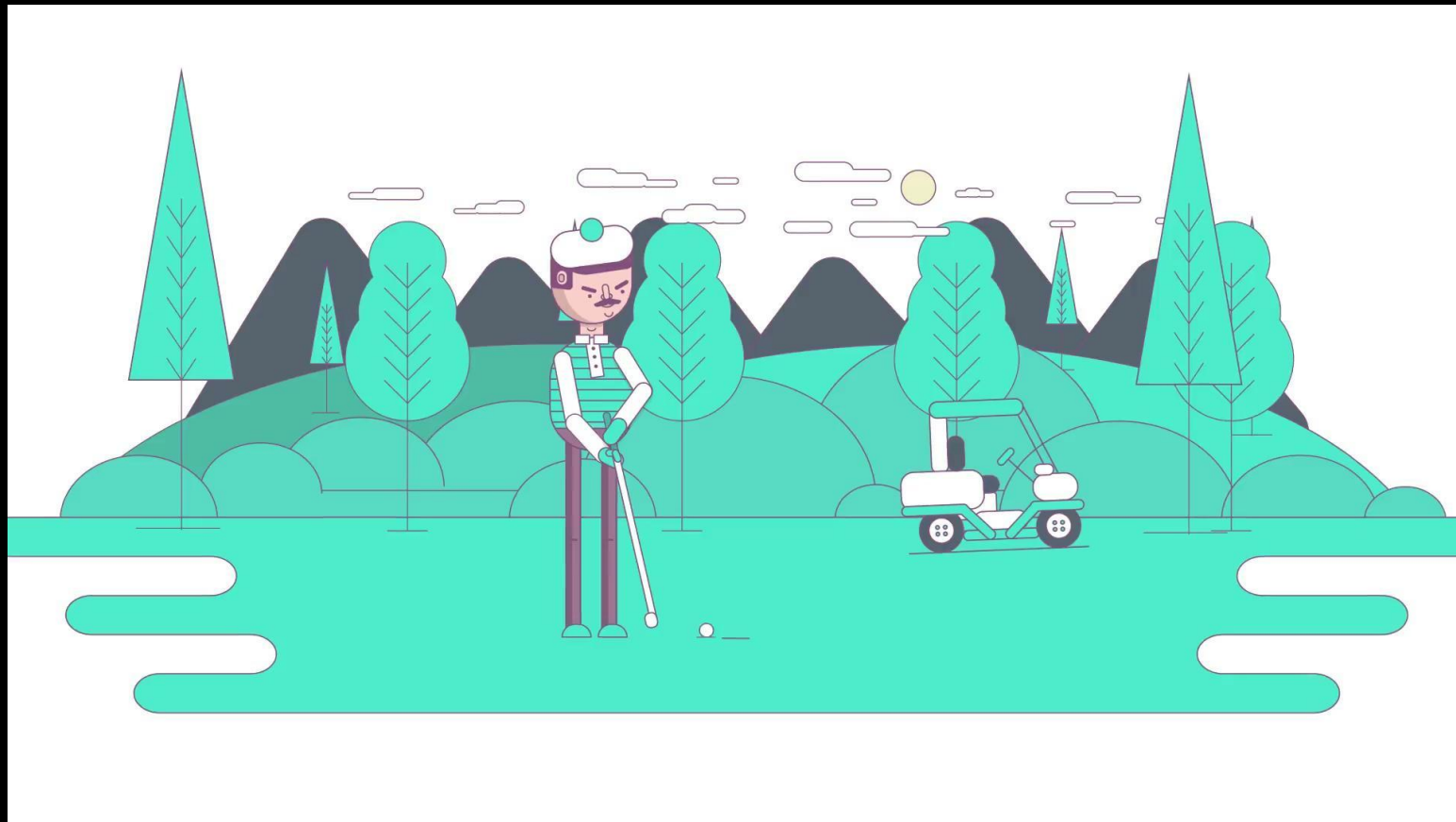
SHOP



MOTIONHOUSE



Showreel 2017



Showreel 2020



Showreel 2022

Forma predmetu

Inšpirácia:

PV257 Projekt z GD a multimédií

Předpoklady a obsah predmetu

Výuka předmětu předpokládá kreativní myšlení, aktivní přístup a základní znalost libovolného softwaru potřebného k tvorbě sound designu

Obsahem předmětu je simulace praktického provozu kreativního studia. Cílem je rozvoj schopností studentů vedoucích k přípravě autorské prezentace a profesionálního zpracování sound designu s dodržáním deadlinů a následného vytvoření multimediálního díla z oblasti motion designu. Studenti budou v rámci výuky vedeni k týmové spolupráci, obhajobě tvůrčího nápadu na základě zpětné vazby a k inovativnímu řešení výsledné práce, která bude kombinovat kromě znalostí zvukové stránky i znalosti z oblasti animovaného filmu, motion designu či storytellingu.

Výstupy z predmetu

2 videá - Song + SD

1 video - Song + SD + Voiceover

Na konci predmetu 3 práce do svojho vlastného portfólia.

PODZIM 2022

Teória

Adam Mihalov

PODZIM 2022

Multimédiá

Adam Mihalov

Typologie médií podle McQuaila (2006):

Multimédium označuje médium, které používá **různé formy informačního obsahu a zpracování informací** (např. obraz, zvuk, text, interaktivní).

Typologie médií podle Stanleyho Gibba: na základě vztahů mezi prvky díla (1973)

Multimédiá respektují **autonomii začleněných a vzájemně konfrontovaných prvků** – zvuk, kulisy, scénický pohyb, obraz, gesta, vůně atd. (Např. opera, film, počítačová hra.)

Sokolowski - Šed'ová (Multimédia : Současnost budoucnosti, Grada Publishing 1994)

V dnešním slova smyslu definujeme pojem multimédia jako **integraci textu, obrázků, grafiky, zvuku, animace a videa za účelem zprostředkování informací.**

Aktualita multimediality

Multimedialita je rysem postmediální doby.

Překonání omezení charakteristik jednotlivých médií (aurálních, vizuálních, taktilních ad.) **a jejich materiální (hardwarové) podoby** znamená možnost **svobodného přecházení** mezi formami vyjádření a smyslového vnímání.

Martin Flašár - Estetické teorie multimédií

PODZIM 2022

Motion Design

Adam Mihalov

Definícia

Motion Design můžeme chápat jako komunikační nástroj.

Kombinace videa a audia umožňuje sdělovat informace, vyprávět příběh a vyvolávat emoce velmi intenzivně a v krátkém čase.

Komunikačními nástroji motion designu jsou: **grafický design rozpořbovaný animací (video) a sound design (audio)**.

Grafický obsah komunikuje vizuálně pomocí tvarů, barev, prostoru, typografie, pohybu a koláže digitálních médií - fotografie a videa.

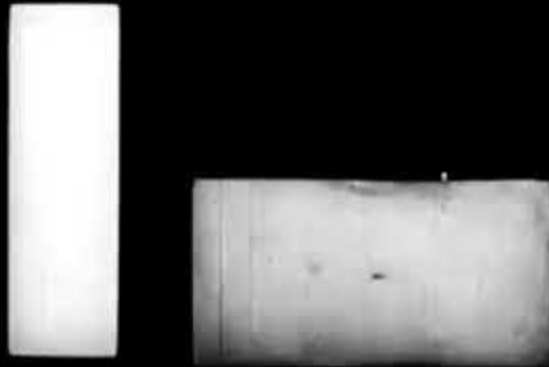
Vizuálna hudba

V spojení s počiatkom motion dizajnu je potrebné spomenúť aj takzvanú vizuálnu hudbu, kde sa tradičná hranica medzi vizuálnou a auditívnou formou výrazu rozmazáva a prekrýva v rámci jedného celku, ktorý môžeme vnímať ako predchodcu motion dizajnu.

V tomto období bolo v rámci tvorby abstraktných umelcov tvoriacich vizuálnu hudbu a abstraktné filmy typické používať hudbu, ako základ pre ich vizuálnu tvorbu. Hudba tak bola primárnym prvkom v rámci vzniknutého audiovizuálneho diela.

Oscar Fischinger, Norman McLaren a Len Lye, Walter Ruttmann, Viking Eggeling, Hans Richter či amerických pionierov Johna a Jamesa Whitney, Mary Ellen Butte, Stan Brakhage či Jordana Belsona alebo Evelyn Lambart a ich kolegovia v National Film Board of Canada, ktorí taktiež vytvorili viacero zaujímavých snímok.

Hans Richter - Rhythmus 21 - 1921 (+ Viking Eggeling) - Prvý animovaný abstraktný film?



Walther Ruttmann - Lichtspiel Opus I - 1921



Oscar Fischinger - An optical poem 1938



Norman McLaren - Dots (1940)



Základné kategórie

Medzi základné kategórie, ktoré môžeme zaradiť do motion dizajnu sú **2D abstraktné animované video, kinetická typografia, animácia loga, explainer video, 3D video, filmové titulky, televízna identita a rôzne mobilné aplikácie a animácie v nich.**

Veľký vplyv na vývoj tak mal aj už vyššie spomínaný technický pokrok, ktorý umožnil rozšírenie motion dizajnu do viacerých kategórii a mnohých, ktoré sa objavili v spojení s digitalizáciou a rozšírením internetu, ktorý mal na ne veľký vplyv.

Buck - Good books - Metamorphosis



Vucko - The power of like



Semi permanent - Opening titles



Danny Yount

Traditionally motion design has always been **graphic design in motion**, it's our way of communicating to each other through typography, the photography and now fortunately it's evolved also into character animation, visual effects and it's just the visual language that we use in motion that we use to communicate to each other. it's always gonna be something that help sort of create a mood in a exhibit space, on film, or on TV if it's even gonna exists in the future.

Oblivion, Iron Man 1-3, Six Feet Under, Kiss Kiss Bang Bang, Rocknrolla, Sherlock Holmes, Tron Legacy,

Dany Yount - showreel

MAIN TITLES : DANNY YOUNT

Sander van Dijk

Motion design is a new medium for communication and **it's communicating with all these new mediums like color, shapes, motion, design, sound and it's combining all these mediums into one place** like maybe in future in virtual reality and augmented reality and it's combining all these things into one suite to communicate something with and that **what i feel motion design is kind a like collection name for a lot of other arts combined** if that makes sense.

The way we communicate is changing and we are using way more visuals to communicate and we are going to in the future as you know our technology is developing and **the amount of information we share in the world today, visual communication and motion graphic is really the most advanced forms of communication that we have.**

Sander van Dijk - Pause fest



Justin Cone - Motionographer

„Motion graphic design, it would seem, is a fairly shallow practice. All artifice, little substance. But if we reconfigure the phrase to '**graphic design in motion**', it suddenly blooms with possibility. Graphic design sits at the **intersection of many complementary fields**.

SEGD - The Society for Experiential Graphic Design

„Essentially, **motion design is a discipline that applies graphic design principles to filmmaking and video production through use of animation and visual effects**.

Examples include films, videos, animated text, and web-based animations and apps.

Rola Sound dizajnu

Opomeneme-li klasickou charakterovou animaci, která je doménou animovaného filmu a budeme hovořit o motion designu jako o díle, jehož vizuální stránku tvoří především abstraktní elementy, má **sound design klíčovou roli pro diváckou interpretaci abstrakce.**

Hudba se stává prioritní emoční složkou, která určí, jak bude divák obraz vnímat.

Ruchy dávají abstraktním tvarům funkce, váhu, asociace a směřují divákovu fantazii kýženým směrem. Bíle kolo na černém podkladu může být bowlingová koule, ale zároveň bodové světlo reflektoru. O tom rozhoduje animace a zvuk.

Jorge R Canedo - Keep looking



Giant Ant - Slack

Giant Ant - Slack

Skrivanek by Motionhouse

Mouvo - festival

Praha

Festival představující Motion design ve všech jeho podobách. Všudypřítomný a kreativní dynamický obor, který **spojuje grafický design, animaci, video, speciální efekty a nové technologie.**

Mouvo festival je průsečíkem pro tvůrce, talenty a producenty z celého světa, kteří chtějí spolupracovat, setkávat se s dalšími ze svých řad, být inspirováni a inspirovat.

Motion Masterklas

Brno | Zatiaľ 3 meetupy

MotionMasterKlas je meetup motion designerů a lidí, kteří se o téma zajímají. Potkáme se u piva a poslechneme si odborné rady a příběhy tří speakerů. S každým z nich pak proběhne krátká debata, do které se můžete zapojit.

Celkově se moc akcí pro motion designery v Brně nekoná. To bychom rádi změnili a zavedli tak pravidelné meetupy s přednáškami odborníků z oboru. Doufáme, že se akce budou pravidelně opakovat, posílí mezi námi vztahy a nabijí nás všechny energií a kreativitou.

Wine after Coffee

PODZIM 2022

Fázy tvorby Motion Designu

Adam Mihalov

01 Scénář

Zabývá se strukturou vyprávění, vyzněním scén a nemusí ještě konkrétně určovat, co "řekne" obraz a co zvuk. Pokud je tedy scénárista obeznámen s funkcí sound designu, věnuje dostatečný prostor na využití potenciálu zvuku.

04 Grafický dizajn a animace

Vytvoření finální obrazové stránky videa.

02 Storyboard

Zde dochází ke klíčovému rozdělení rolí, co bude komunikováno obrazem a co zvukem.

05 Sound Design

Obraz je předán sound designerovi, který zfinalizuje zvukovou stránku a dodá finální mix zvuku

03 Animatik

Audiovizuální koncept. Rozčíslované skice scén s náznakem animace do finální stopáže.

V této fázi sound designer společně s editorem určují tempo, volbu a střih hudby a časování mluveného komentáře.

PODZIM 2022

Tvorba clientského animovaného videa

Adam Mihalov

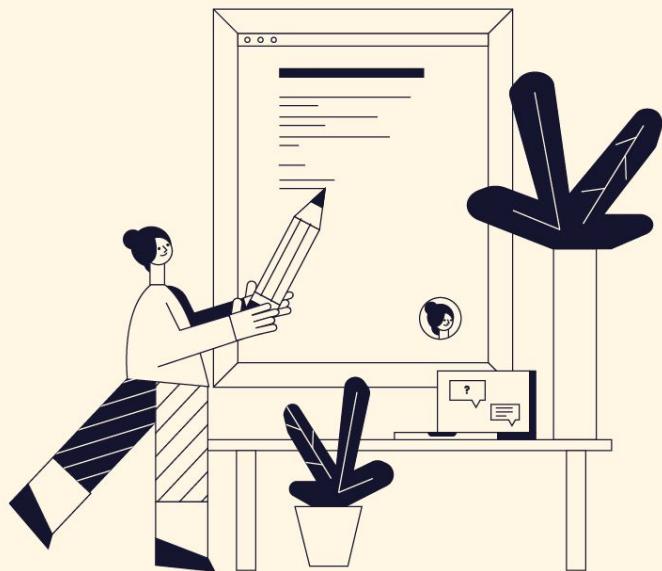


Kickoff

Projekt odstartujeme společnou schůzkou, ať už osobně nebo přes videokonferenci. Schůzky se zúčastní členové týmu, kteří se na projektu budou podílet.

Taková forma schůzky nám pomůže k tomu, abychom byli všichni na jedné lodi a měli v rámci projektu stanovené stejné cíle a představy. Je to také skvělá možnost pro brainstorming a diskusi ohledně nápadů.





Scénář

Dobry scénář je základem úspěšného videa. A základem dobrého scénáře je co nejlepší informovanost o vaší firmě a produktech. Jaké hodnoty vaše značka představuje; jakým způsobem komunikujete se zákazníky a jaké máte vytyčené cíle. Naším úkolem je vše převést do příběhu, který zaujme.

Díky odpovědím na tyto otázky se začne formovat naše představa o scénáři a výsledkem je první návrh. Ten se skládá z textového popisu scén a návrhu textu voiceoveru.

Script:

VO: Telco customers expect a safe internet connection.

Scéna: Vidíme na scéně kompozici vytvořenou z různých digitálních zařízení. Postupně se jim rozsvěčují screeny.

VO: But irritating ads, stolen passwords, and loss of data endanger users on a daily basis

Scéna: Z jednoho zařízení začnou vyskakovat reklamy (adware), na jednom ze zařízení nahozené udice a ukradení hesla (phishing), z dalšího se zašifrují data (ransomware)

VO: Can you imagine a product which not only protects your customers

Scéna: Kamera se otočí a my vidíme na středu screenu měnící se abstraktní objekt (sféra / jehlan / válec / torus ...) kolem něj se vytvoří ochranné pole.

VO: but also boosts your average revenue per user?

Scéna: Objekt se začne zvětšovat a skákat nahoru po grafu.

VO: Whalebone Aura is the answer.

Scéna: Ochranné pole se postupně zvětší a prosvětlí celou scénu. Na ní se objeví logo Whalebone a text Aura.

VO: Aura is a fully customizable white label product made for Telcos

Scéna: Logo se přetvoří na abstraktní objekt reprezentující Auru. Ten se rozloží na části, které se budou modifikovat a měnit textury, aby prokázali možnost vlastního brandingů.

VO: Designed for smooth deployment in only a few weeks

Scéna: Objekt se přemění na kuličku, která proletí časovou osu až projde "cílem" a propadne do další scény.

VO: Whalebone Aura is made for mass adoption.

Scéna: Na scéně se kulička stane hlavou uživatele. Kolem něj se vytvoří ochranné pole. Postupně naskáčí další a další.

VO: Users can sign up without installation.

Scéna: Scéna se "zabalí" do jednoho mobilního telefonu. Na mobilu v chatu vyskočí bublina, zda chce být zařízení chráněno. Vyskočí bublina yes a ochranné pole pokryje telefon.

VO: The value of protection of all devices in their network is visible through multiple digital touchpoints.

Scéna: Vedle něj vyskočí další zařízení (notebooky, TV, mobily, hodinky atd.) Na jednom ze zařízení se zobrazí end user portal. Na mobile vyskočí email, na hodinkách sms notifikace. Ochranné pole se propojí do jednoho objektu a ten se rozletí.

VO: We will guide you throughout the integration process and go-to-market strategy development

Scéna: Při letu se objekt promění na válec a zapadne do skládačky. Při skládačce se po zaplnění všech částí, rozsvítí button s nápisem "start", který se zmáčkne.

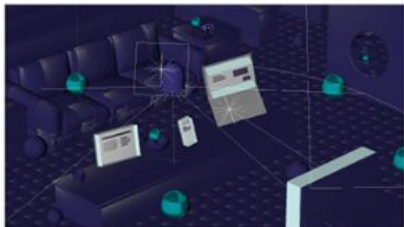
VO: On top of that, Aura comes with lifetime marketing and technical SLAs.

Scéna: Aura teda ochranné pole odletí jako lajna ze scény následována kamerou. Ve středu scény sa obtočí, tím vytvoří hodinky, ve kterých budou zrychleně létat čísla/ručičky.

VO: Whalebone Aura. Zero disruption cybersecurity.

Scéna: Packshot - Logo+claim + Clients: O2, A1, United Groups, Telekom Slovenije + button: Request Demo

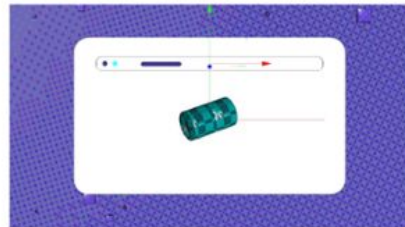
TvO: Claim + request demo



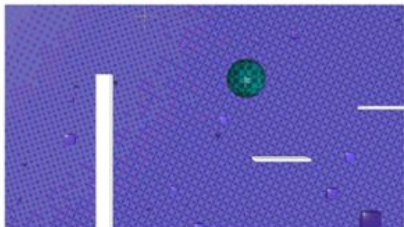
01
Scene



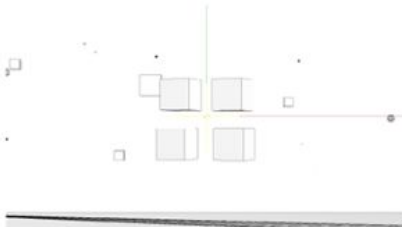
02
Scene



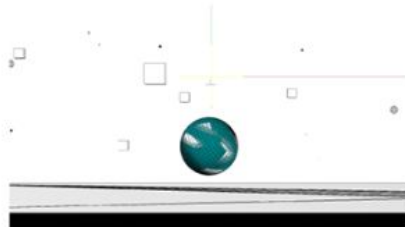
03
Scene



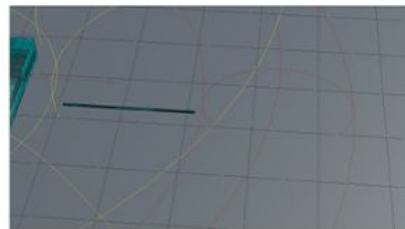
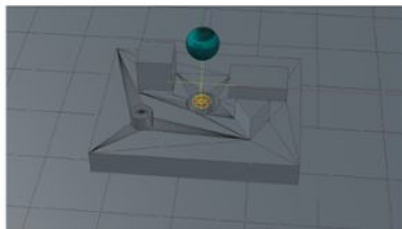
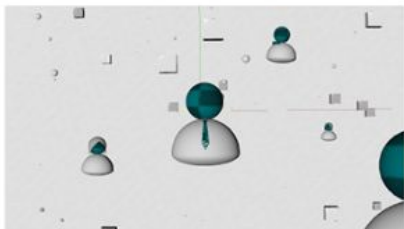
04
Scene

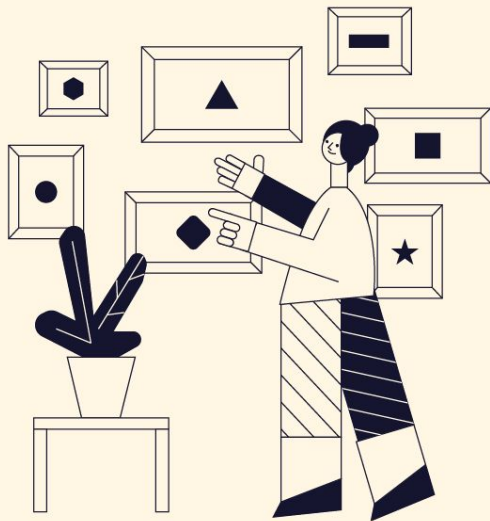


05
Scene



06
Scene

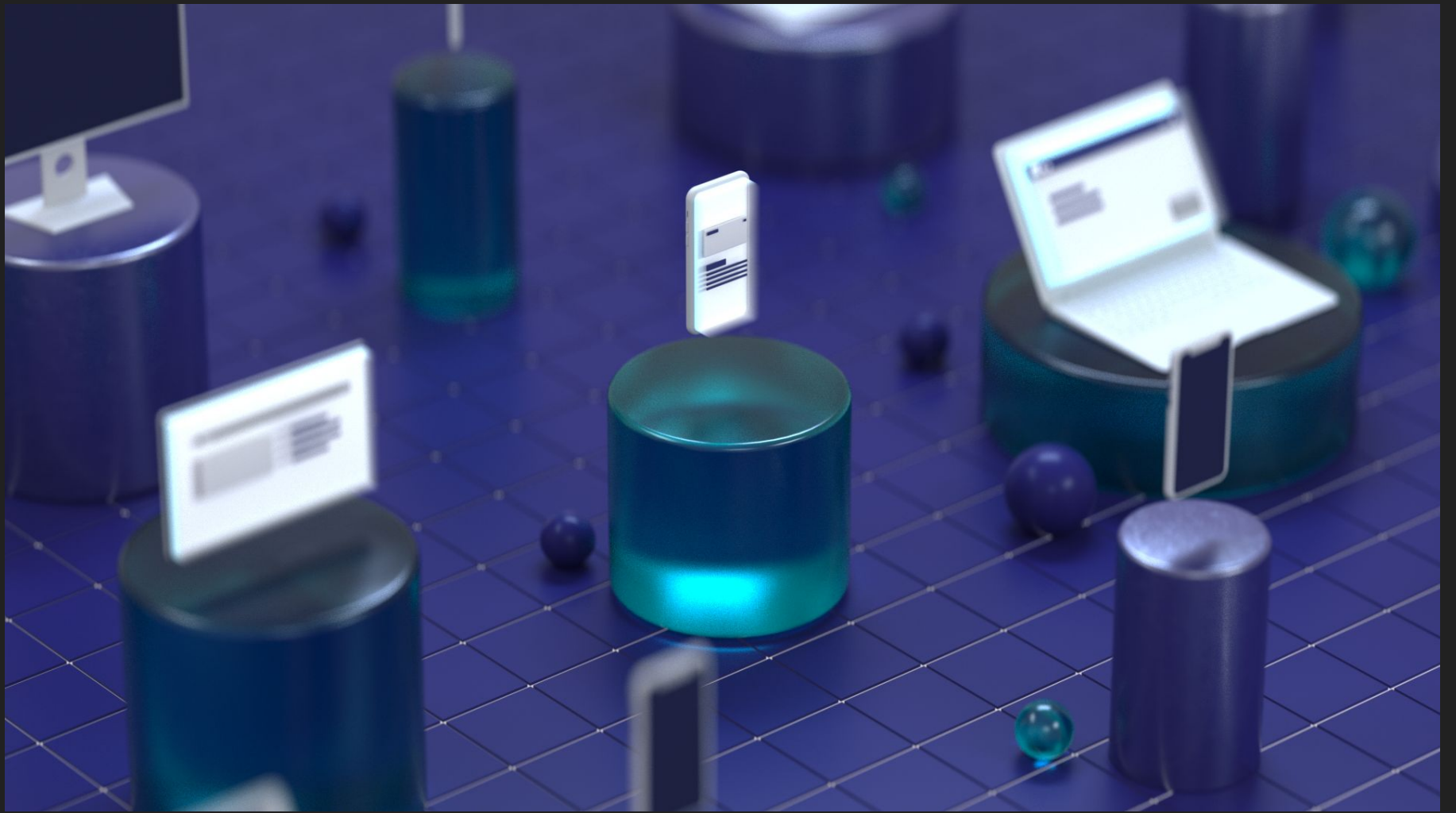




Grafický styl

Navrhneme pro vás styl videa, který vyjádří osobitost a jedinečnost vaší značky.

V tomto kroku si schvalujeme vizuální styl. Pokud už máte představu, jak by video mělo vypadat, pomůže nám, když pošlete pár referencí a my z nich načerpáme inspiraci. Pokud si nejste jisti, rádi připravíme návrhy kreativního řešení, které respektuje identitu vaší značky.







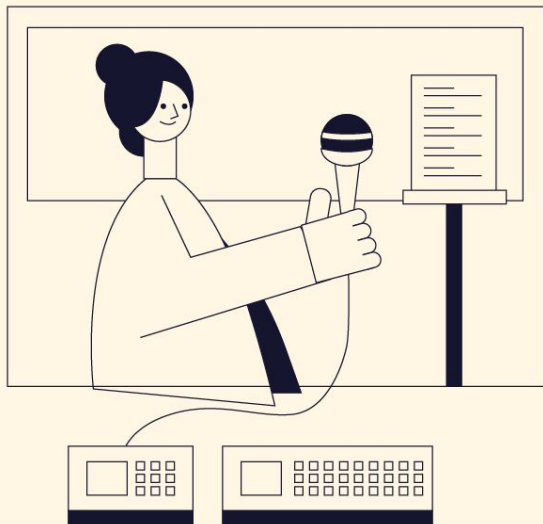
Animatik

Animatik znázorňuje vizuální sekvenci videa – rozložení scén, jejich obsah a tempo. Do animatiku také přidáme návrh hudebního řešení a text voiceoveru. Spolu s již schváleným grafickým stylem nám tak animatik pomůže si představit výslednou podobu videa.

Scény v něm jsou statické, takže vyžadují kapku představivosti z vaší strany. Například u scény, kdy postava prochází lesem bude v animatiku hrubá skica postavy s lesem v pozadí. Po schválení animatiku připravíme finální ilustrace všech scén podle grafického stylu a scény rozpořádáme.



Whalebone Animatik



Voiceover

V tomto kroku vybereme hlas pro video, který dobře odkomunikuje vizi vaší značky.

Při nahrávání voiceoveru dlouhodobě spolupracujeme s několika vybranými herci, u kterých máme zaručenou kvalitu a profesionální přístup. Ke každému videu přistupujeme individuálně a vybereme pro něj herce, který se k danému projektu typově nejvíce hodí.



Produkcce

Po schválení všech předchozích kroků se dostáváme do finální fáze.
Před cílovou páskou ještě probereme poslední kroky.

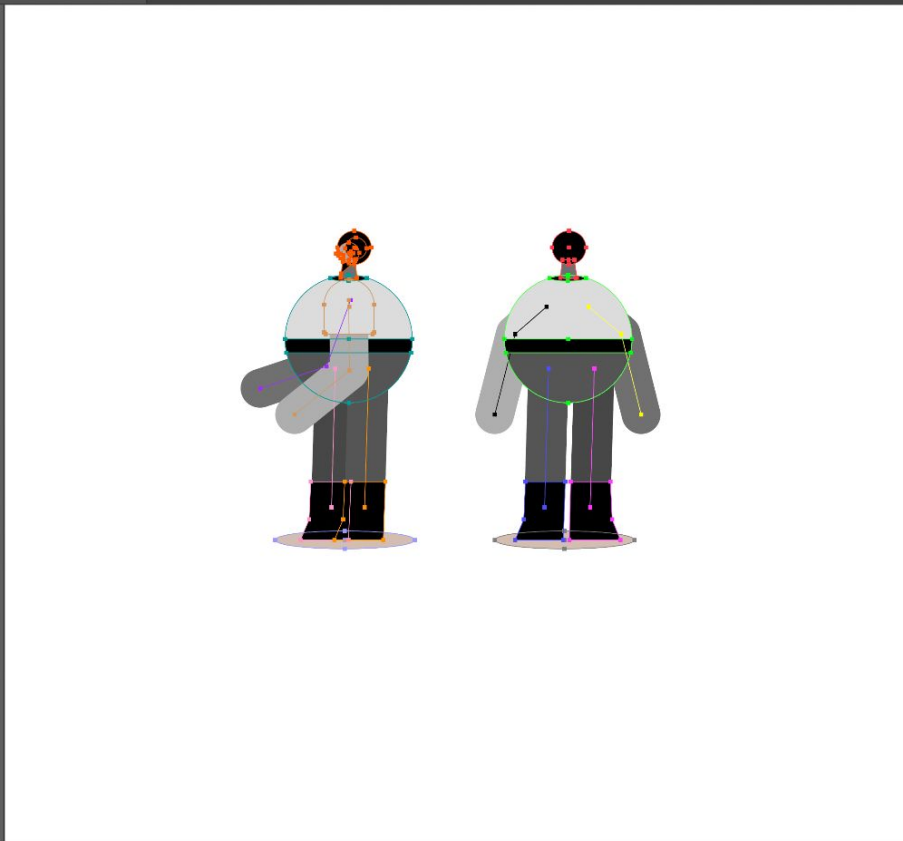
Ilustrace, animace

Nejprve vytvoříme všechny ilustrace ve videu, scénu po scéně, ve stejném stylu jako je již schválený vizuál. Pak už jen zbývá video rozpoehybovat a přivést k životu!

Animace

12 princípov animácie - [Link](#)

Keyframe: If animation can be defined as a series of individual frames which when viewed in sequence give the illusion of movement, then keyframes are the important individual frames that mark the beginning and end of each sequence of an action.



Transform **Align** **Pathfinder**

Shape Modes: Expand

Pathfinders:

Properties

Mixed Objects

Transform

X: 1181,093 W: 455,4648
Y: 730,2173 H: 380,4346
∠: 0°

Appearance

Fill

Stroke

Opacity 100%

Align

Pathfinder

Quick Actions

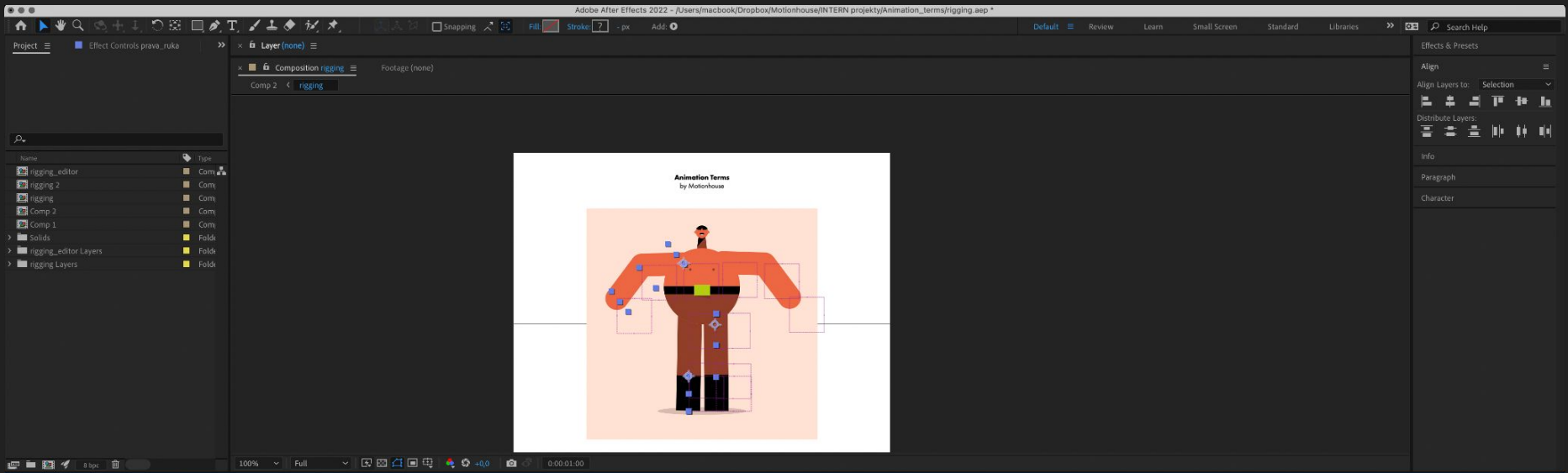
Group Recolor

Align to Pixel Grid

Make Clipping Mask

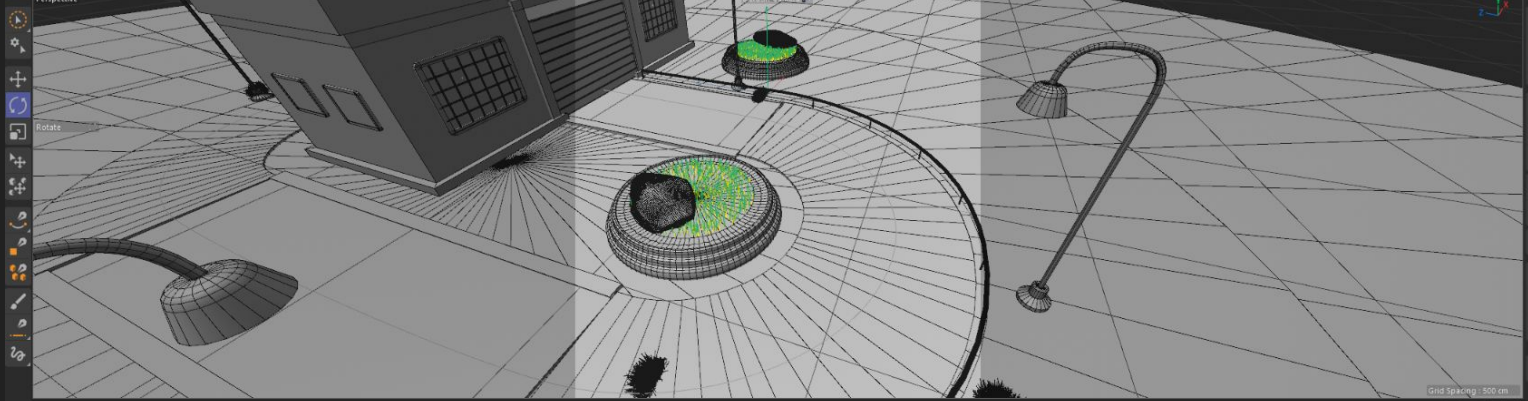
Layers

- > 2_hlava
- > 2_telo
- > 2_lava_noha
- > 2_prava_noha
- > 2_prava_ruka
- > 2_tien
- > 2_lava_ruka
- > 2_hlava
- > 1_lava_ruka
- > 1_telo
- > 1_prava_ruka
- > 1_lava_noha
- > 1_prava_noha
- > 1_tien



Timeline view showing keyframes for various rigging layers. The timeline is set to 00:00:01:00. The layers listed in the timeline are:

Layer Name	Property	Value	Mode	Start Time	End Time
prava_ruka: Plece	Rotation	0x+50.0°	Normal	00:00:01:00	00:00:01:00
prava_ruka: laket	Rotation	0x+50.0°	Normal	00:00:01:00	00:00:01:00
prava_ruka: dian	Rotation	0x+50.0°	Normal	00:00:01:00	00:00:01:00
prava_ruka	Position	10.0 telo	Normal	00:00:01:00	00:00:01:00
lava_nohiska 2	Rotation	0x+50.0°	Normal	00:00:01:00	00:00:01:00
lava_nohiska: Path 1 [1.1.0]	Path	0x+50.0°	Normal	00:00:01:00	00:00:01:00
lava_nohiska: koleno	Path	0x+50.0°	Normal	00:00:01:00	00:00:01:00
lava_nohiska: Path 1 [1.1.2]	Path	0x+50.0°	Normal	00:00:01:00	00:00:01:00
lava_nohiska	Path	0x+50.0°	Normal	00:00:01:00	00:00:01:00
prava_nohiska 2	Path	0x+50.0°	Normal	00:00:01:00	00:00:01:00
prava_nohiska: Path 1 [1.1.0]	Path	0x+50.0°	Normal	00:00:01:00	00:00:01:00
prava_nohiska: koleno	Path	0x+50.0°	Normal	00:00:01:00	00:00:01:00
prava_nohiska: Path 1 [1.1.2]	Path	0x+50.0°	Normal	00:00:01:00	00:00:01:00
prava_nohiska	Path	0x+50.0°	Normal	00:00:01:00	00:00:01:00
tien	Position	0x+50.0°	Normal	00:00:01:00	00:00:01:00
bg.elements	Position	0x+50.0°	Normal	00:00:01:00	00:00:01:00
[White Solid 1]	Position	0x+50.0°	Normal	00:00:01:00	00:00:01:00

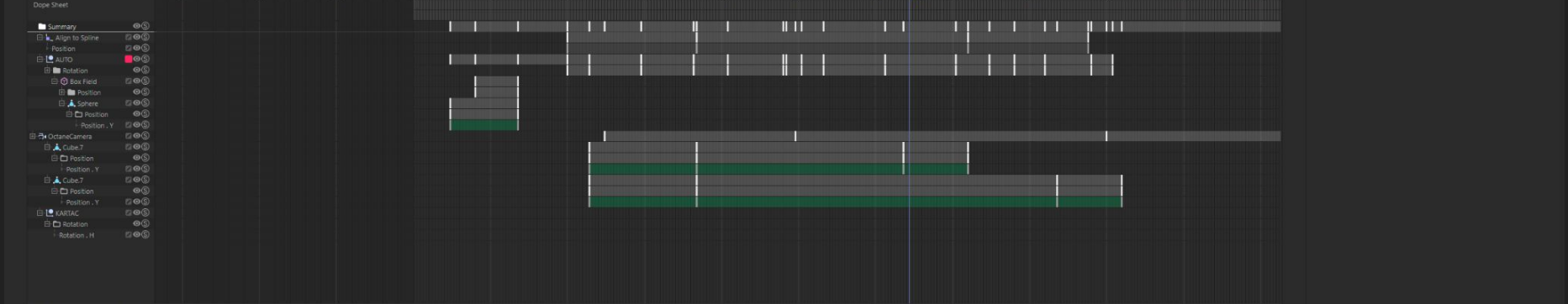


Objects

File	Edit	View	Object	Tags	Bookmarks
Cloner.3					
Cube.13					
Cube.6					
Cube.7					
Corner.4					
Cube.13					
Corner.5					
Cube.13					
Boole					
Cube.2					
Null					
Cube					
Cube.1					
Cube					
Cube.2					
Cube.3					
Null.1					
Bend					
Cube.7					
Cube					
Cube.1					
Null					
Bend					
Cube.7					
Cube.4					

Attributes Layers

Mode Edit User Data





Sound Design

V mnohých prípadoch poslednou fázou tvorby motion dizajnového diela je vytvorenie sound dizajnu, kedy je finálny obraz predaný sound dizajnérovi, ktorý sfinalizuje zvukovú stránku a dodá konečný mix zvuku.

V rámci motion dizajnu je však pri tvorbe dôležité vnímať hudbu už pri animovaní z hľadiska časovania a dosadenia jednotlivých animačných prvkov do zvukovej stopy. Je tak dobré, v prípade motion dizajnových projektov, začať kreatívny proces vytvorením akéhosi hrubého konceptu zvukovej stopy, a teda prvotného nástreľu, ktorý určí tempo. V tomto prípade môžeme túto fázu zaradiť do obdobia tvorby storyboardu a následne je bežné zaradiť túto nástreľovú zvukovú stopu do animatiku, ktorý po storyboarde nasleduje.

Search (Ctrl + F)

Collections

- Delay & Loop
- Drive & Color
- Sounds
- Dynamics
- Instruments
- EQ & Filters
- Modulators
- Pitch & Modulation
- Reverb...sonance
- Utilities

Places

- Packs
- User Library
- Current Project
- Tuner
- !!! SAMPLES !!!
- smpls
- Samples NEW ERA
- Splice samples
- BEATZZZZZZZZ
- Crowdsourced Sample Pack

Groove Name Base Quantize Timing Random Veloc

Drop Clips or Grooves Here

Groove Pool Global Amount 100%

Set	Gain	Volume	Balance	Routing	Delay
5 Ab - If I Could	-9.7	C			
6 258385_constructabeat_uni	5	S			0.00 ms
	-19.1	C			
7 Swirl 01	-10.8	9R			0.00 ms
	-20.2	C			
8 Household Peanuts Grab And	8	S			0.00 ms
	-12.9	50L 16R			
9 533476_twinpix_rolling-ball	9	S			0.00 ms
	-12.2	SR			
10 Impact Table Fits Hits Hollow	10	S			0.00 ms
	-19.0	C			
11 79_C#_SurfaceCracks_381	11	S			0.00 ms
	-20.1	C			
12 Liquid Water Water Pour Wat	12	S			0.00 ms
	-17.6	C			
13 Household Shower Run Water	13	S			0.00 ms
	-25.6	C			
14 429381_carolinagg_pluck fi	14	S			0.00 ms
	-11.7	C			
15 White Noise Mono	15	S			0.00 ms
	-16.0	C			
16 Household Trash Can Lid Fall	16	S			0.00 ms
	-18.6	C			
17 Weather Ambience Hurricane	17	S			0.00 ms
	-36.7	C			
18 Impact Brick Falling Down Lo	18	S			0.00 ms
	0	C			
A Reverb	0	S	Post		0.00 ms
	-inf	-inf			
B Delay	8	S	Post		0.00 ms
	0	G			
Master	0	G			0.00 ms

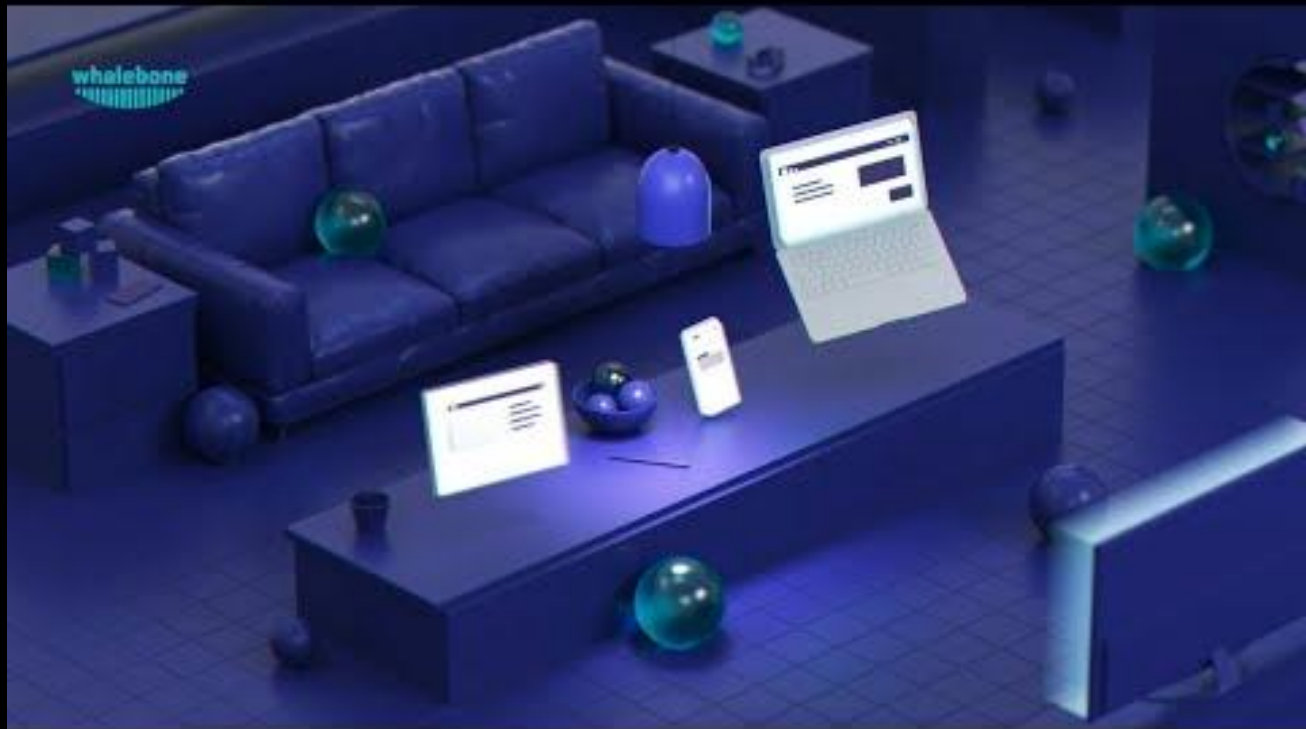
Tuner

EQ Eight

Utility

ValhallaPlate ...

Drop Audio Effects Here



Behance

PODZIM 2022

Sound Design

Adam Mihalov

Termín Sound Design

Termín Sound dizajn bol po prvýkrát použitý v roku 1979 Francisom Fordom Coppolou, v procese vytvárania jedného z najviac pamätných príkladov sound dizajnu v rámci filmovej tvorby, a to “Apocalypse now”

(Walter Murch sa podieľal aj na “zvukovej montáži” ako to bolo označované u Copollovho “road movie” The rain people z roku 1969)

Sound dizajnéra teda definoval ako “an individual ultimately responsible for all aspects of a film’s audio track, from the dialogue and sound effects recording, re-recording and the final mix of the final track

„Dobrý zvukař už dávno není jen technikem, obsluhovatelem a opravářem záznamového a reprodukčního zařízení, ale stal se v plném smyslu tohoto slova uměleckým spolutvůrcem. (Pejcha, Škubal 2005)



**CLASSIC
TRAILER**



Michael Filimowicz

„Sound design can be said to consist of **two aspects: the making of sounds and making decisions with those sounds**. Making sounds involves a gamut of techniques that includes the processes of recording (finding and capturing a sound), signal processing (altering sounds) and synthesis (inventing sounds from the abstract realms of mathematics and electronics). The second aspect of sound design is the creation of relationships to motion-visual and photo- realistic imagery.

Dôležitost' zvukovej stopy

Sound is what truly convinces the mind that it is in a place; in other words, **hearing is believing.**

Sound is half the presentation of a movie, but it is always in service to the whole. Sound design working at its best **seamlessly describes, enhances and elevates the image, giving weight, character and detail to all we see.** It creates the universe in which the story takes place, further extending the reality on screen.“

Geoffrey Rubay

What makes SD so important? „Because we live in a world where **humans mainly understand their environment using vision and hearing.** They are the two most important senses to understand a message, so as we want something exciting coming through our eyes, we also want it through our ears - Aimar Molero

Pauletto a Hillman

Štyri oblasti zvuku sú logická, abstraktná, temporálna a priestorová.

Logická oblasť so sebou nesie priamu komunikáciu a význam, a teda jedná sa o dialóg, komentár, diegetickú hudbu, symbolické a signalizujúce zvuky, ktoré všetky obsahujú nejaký jasný význam

Abstraktná oblasť je oblasťou, ktorá prináša a nesie atmosféru, priestorové tóny a synchróne a nesynchrónne zvukové efekty.

Tretou oblasťou je **oblasť temporálna**, ktorá sa zaoberá temporálnou evolúciou soundtracku skrz rytmus, tempo a interpunkciu

Priestorová oblasť, ktorá sa zaoberá priestorovým umiestnením zvukov v rámci okolitého zvukového poľa,

Určenie nálady

Animovaný film (cartoon) vs. realizmus

Nástrahy Realizmu

LINK

1. Kapání vody na smajlíky se zde nehodí. Chtělo by to něco spojené se smradem.
2. Kovový zvuk na instalaci betonové produktu, taky nedává smysl.
3. Splachování toalety na čištění je úplně mimo. Zde to chce ruch tryskající vody.

Zložky Sound designu

- 1) Hudba
- 2) Voiceover
- 3) Ruchy
- 4) Mix

Hudba

„Sound often has an influence on picture. Scenes are different depending on how sound plays out in them. The sound also has a profound impact on storytelling, and on a film rhythm. The same scenes played without sound often seem much longer, than played with a background music - Vesna Dakić

Zvuky a hudba predstavujú až 50% z celkovej zábavy pri sledovaní filmu pre divákov - George Lucas

„For me music is the main part, the sound effects, then foley, but it depends. I sometimes do things with only sound effects and foley, but i think that what you can express with music is hard to express it with sound effects, (In the style of motion that i usually work with) - Aimar Molero

Komerčné projekty

Komponovaná hudba

[Aukro - motionhouse](#)

Kupovaná hudba - “hudobné banky”

Licencie

Premiumbeat.com

Premium Beat
by shutterstock

MUSIC BLOG

Q Search by genre, mood... ENTER

GENRE MOOD CC

Genres +

Vocals **NEW** +

Mood +

BPM +

Duration +


























Artists +

Instruments +

Advanced +

Royalty Free Music - Incredible music awaits (25733)

Explore our exclusive royalty free music. Search, sort, and filter to find your perfect match.

Title	Shorts (Sec)				
 Ice Tea by Mountaineer	15 30 60				
 My Sax Is Going Crazy by Cruen	15 30 60				
 Through The Cloud by Nick Petrov	15 30 60				
 I Like That Idea by Alexander Stephane	15 30 60				
 Shook Up by Life Is An Epic Film	15 30 60				

Premium Beat
by shutterstock

MUSIC BLOG

Sign Up English Pricing FAQ

Monthly Subscription

Activate your PremiumBeat subscription to get 5 tracks every month for only \$64.95, with a 3-month commitment. This best-value plan saves you 70%.

\$12.99

 /TRACK

5 Standard Licenses

US\$64.95/month, billed monthly

All downloads include full tracks, loops, stems, and shorts. Premium License and some tracks not included in subscription.

[SUBSCRIBE NOW](#)

[See all details on our FAQ page](#)

Single Purchase

PremiumBeat offers two flexible license options that include unlimited use within your project. Select your project type, pay once, use forever.

Standard License \$49

Worldwide distribution across most creative projects, including web advertisements and podcasts, and all personal use projects.

Premium License \$199

Expanded distribution across TV & radio, film, app, games, and more.

[Compare our Music Licenses](#)

Audiojungle.com

All Items Music Music Packs Music Kits **NEW** Logos & Idents Sound Effects Video Maker

Royalty free music and audio tracks from \$1

1,944,334 tracks and sounds from our community of musicians and sound engineers.

e.g. ambient music

MUSIC

Music

Royalty-free music clips for your next project

[Newest](#) [Bestsellers](#)




Genre Mood




Ambient	Corporate	Folk, Acoustic	Jazz	Soul, R&B
Atmospheres, Soundscapes	Country, Western	Funk, Groove	Miscellaneous	Vocals, Voice
Children's	Drum & Bass, Breakbeat	Hip-Hop	Percussion	World Beat
Cinematic	Electronica	Holiday & Seasonal	Pop	
Classical	Experimental, Abstract	House	Rock	

[Browse New](#) [Browse Bestsellers](#)


Save on royalty-free audio tracks & sounds.

[Browse on sale audio](#)




   02:22




Tracks 2 BPM 95   

Dark Technology Breakbeat
by AlexZavesa in Drum Bass Breakbeat


~~\$19~~ **\$9** 

4 Sales




   03:09




Tracks 2 BPM 126   

Upbeat Country
by AveoStudio in Country Western


~~\$39~~ **\$23** 

1 Sales

   01:11

Track 1 BPM --   

Sad & Quiet Piano
by maslikhin in Piano

~~\$29~~ **\$8** 

18 Sales

Hudební banka

hudebnibanka.cz 30 let

Domů Vyhledávání Zadejte klíčové slovo nebo Youtube URL Hledat Moje hudba Přihlášení + Registrace CZ

Hudba pro TV, film a reklamu

Vybírejte z více než 2 500 000 skladeb

Hledejte (např.: sport, piano, positive) ...]

Registrovat se

Vybírejte ze světově známých katalogů

AUDIOMACHINE BMG PRODUCTION MUSIC EM megatrax sonoton.music VIDEOHELPER WARNER CHAPPELL Production Music

Artist.io

Start Free Now

Mood

Video Theme

Genre

Instrument

CREATIVE FEST 2022
Get a chance to win \$10,000

Spotlight

Start Free Now

Pricing

	▶ Earth & Heavens Séme, Ian Post	▼	Cinematic					
	▶ Waste Our Time Jane & The Boy	▼	Electronic, Pop, Funk	🔊	2:53		⬇️ ⬆️ ⭐ ⋮	
	▶ Dare to Dream BalloonPlanet	▼	Corporate		3:15		⬇️ ⬆️ ⭐ ⋮	
	▶ Teenage Dream Curtis Cole	▼	Electronic, Funk, Lounge		3:24		⬇️ ⬆️ ⭐ ⋮	
	▶ Elanitte Ollie Joseph	▼	Hip Hop	🔊	2:02		⬇️ ⬆️ ⭐ ⋮	

▶ ⏪ 4:26 Earth & Heavens by Séme

Social Creator

Perfect for any type of social media content creator

€9⁹⁹ /month

Billed annually or €14.99 billed monthly

Select

License covers:

- ✓ YouTube
- ✓ Facebook
- ✓ Instagram
- ✓ Twitch
- ✓ Podcasts
- ✓ TikTok

*One channel per platform

Creator Pro MOST POPULAR

Perfect for everything from personal to client work

Starting at

€16⁶⁰ /month

Billed annually

Select

License covers:

- ✓ Unlimited social platforms
- ✓ Paid ads
- ✓ Client work
- ✓ Commercial work
- ✓ Podcasts
- ✓ Websites & all online platforms
- ✓ Broadcast & TV

Team SAVE 15% PER MEMBER

Perfect for creative and production teams

Starting at

€28²⁰ /month

for 2 members, billed annually

Select

License covers:

- 2-7 members
- Admin management: Add and remove team members
- ✓ Unlimited social platforms
- ✓ Client & commercial work
- ✓ Paid ads
- ✓ Websites & all online platforms
- ✓ Broadcast & TV
- ✓ Podcasts

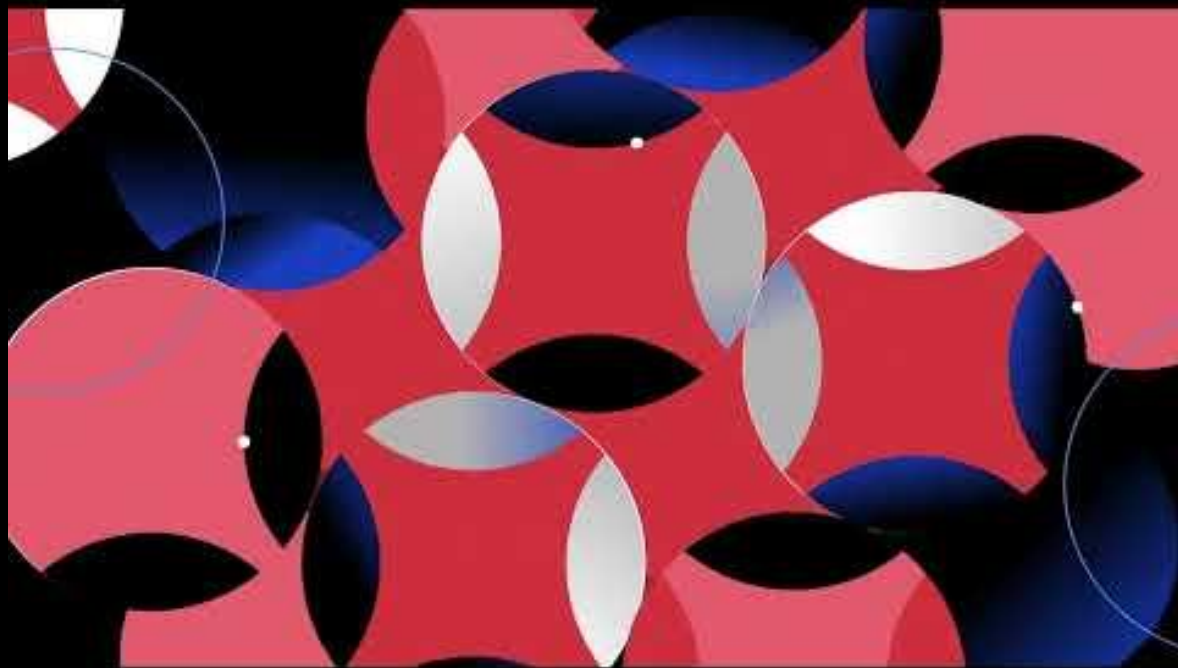
Voiceover

Rozprávač/dialógy/monológ postavy

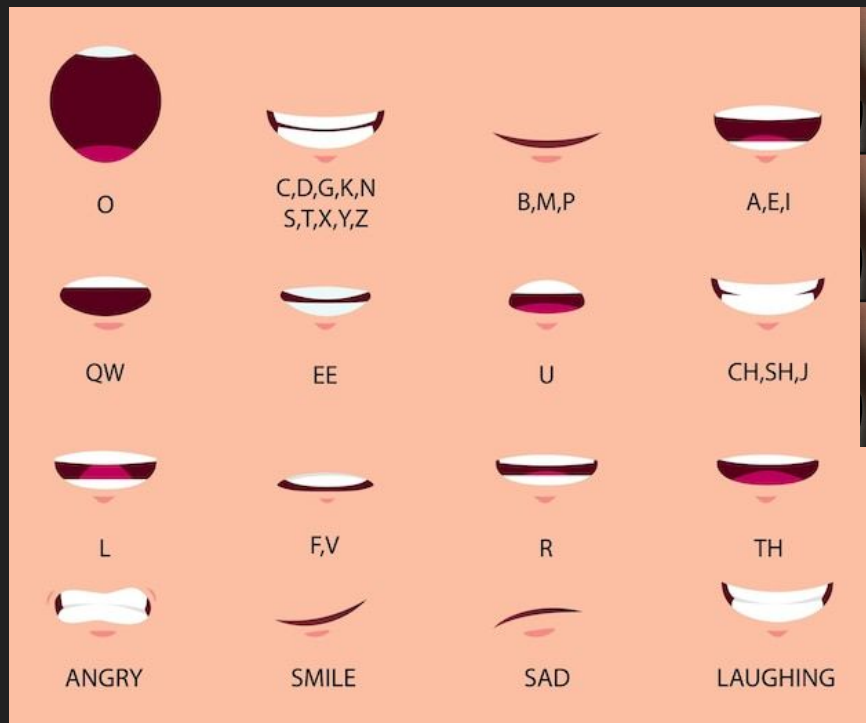
Rozprávač - Iskander Krayenbosch - The Hero's Journey - [LINK](#)

Dialóg - Linn Fritz + Bee Grandinetti - Canadian frames - [LINK](#)

Prehovor postavy - Cub studio - Trump Facts - [LINK](#)



Lip sync



Character Animator

The screenshot displays the Character Animator software interface. The central workspace shows a blue, spiky cartoon character with large eyes and a green shirt. The interface includes several panels:

- Left Panel:** A list of assets including 'Type', 'Audio', 'Puppet', and 'Scene'. Below this is a 'Latches' section with 'Latch' and 'Default' options checked.
- Top Right Panel:** A 'Camera & Microphone' section showing a video feed of a man wearing a blue shirt and a grey cap. Below the feed are 'Calibrate' and 'Microphone' icons.
- Right Panel:** A 'Properties' section for the selected puppet, 'Tull'. It lists various behaviors such as 'Body', 'Dragger', 'Eye Gaze', 'Face', 'Limb IK', 'Lip Sync', 'Physics', and 'Transform'. The 'Transform' section shows values for Anchor Point X, Anchor Point Y, Position X, Position Y, Scale, and Rotation.
- Bottom Panel:** A 'Console' section showing a timeline with a 'use.aiff' audio track. The timeline has a time scale from 00:00:00 to 1:00:00. The audio track shows a waveform and a volume level of 0 dB.

The Simpsons Live

[LINK](#)



Speakri

Bunny Studio: [LINK](#)

<p>0:00 [Waveform] 0:10</p> <p>Commercials / Advertising ...</p> <p>Katie (★4.9) 1 day(s) turnaround</p> <p>112 Share USD 95</p> <p>BOOK NOW</p>	<p>0:00 [Waveform] 0:30</p> <p>Phone Systems ...</p> <p>Michelle (★4.9) 1 day(s) turnaround</p> <p>69 Share USD 95</p> <p>BOOK NOW</p>	<p>0:00 [Waveform] 0:30</p> <p>Presentations / Educational ...</p> <p>Rich (★4.8) 1 day(s) turnaround</p> <p>95 Share USD 61</p> <p>BOOK NOW</p>	<p>0:00 [Waveform] 0:10</p> <p>Presentations / Educational ...</p> <p>AJD-Conversational (★4.8) 1 day(s) turnaround</p> <p>7 Share USD 60</p> <p>BOOK NOW</p>
<p>0:00 [Waveform] 0:29</p> <p>Commercials / Advertising ...</p> <p>Nathan (★5) 1 day(s) turnaround</p> <p>8 Share USD 78</p> <p>BOOK NOW</p>	<p>0:00 [Waveform] 0:21</p> <p>Presentations / Educational ...</p> <p>Lauren (★4.9) 1 day(s) turnaround</p> <p>24 Share USD 111</p> <p>BOOK NOW</p>	<p>0:00 [Waveform] 0:20</p> <p>Characters / Videogames ...</p> <p>Clark (★4.9) 1 day(s) turnaround</p> <p>57 Share USD 85</p> <p>BOOK NOW</p>	<p>0:00 [Waveform] 0:21</p> <p>Commercials / Advertising ...</p> <p>Michael (★4.8) 3 day(s) turnaround</p> <p>10 Share USD 61</p> <p>BOOK NOW</p>

Fiverr: [LINK](#)

Voice Over


Find the perfect voice for your audio or video in any style, language, or accent. [How Fiverr Works](#)

STEP 1 OF 2
Select voice over language

English German French Arabic Italian Spanish Skip >

Voice Over Options Seller Details Budget Delivery Time Pro services Subscription services Online sellers

31,061 services available Sort by **Best Selling**

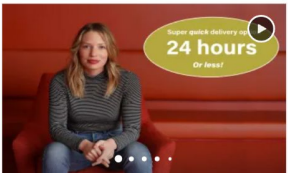


nicolearino
Top Rated Seller
Clients

I will record a pro american voiceover for your company

★ 5.0 (1k+)

STARTING AT €26⁷²

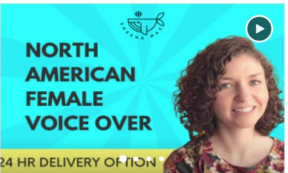


amiddleton7
Level 2 Seller
Clients

I will record a motivational female voice over

★ 4.9 (104) **FIVERR'S CHOICE**

STARTING AT €10⁶⁹




sleithm
Top Rated Seller
Clients

I will record a professional north american female voice over

★ 5.0 (1k+)

STARTING AT €32⁰⁶



copybycourtney
Level 1 Seller
Clients

I will deliver a high quality american female voice over

★ 4.9 (32)

STARTING AT €5³⁴

Bajko studio: [LINK](#)



BAJKO soundproduction

ÚVOD / ŠTÚDIO / VYBAVENIE / GALÉRIA / REFERENCIE / KONTAKT

MIESTO, KDE VAŠE NÁPADY

OŽIJÚ



Ruchy

„Úloha ruchu v animovaném filmu vysoko převyšuje svou funkci ve všech ostatních filmových žánrech. Zkuste svůj film „neruchovat“ – nezažijete větší zklamání. Naopak: dejte si úlohu, že použijete ruch všude, kde je to jen trochu logické a funkční. Uvidíte, jakých radostných překvapení se dožijete. Ruch je kořením animovaného filmu. - Ivo Bláha

Foley, Ambient sounds, Dizajn zvukových efektov, Layering, Syntetické zvuky, Samplovanie

Foley



Field Recording

Tascam, Sony, Zoom

Zoom H6

Sony PCM-D100



Hudobné knižnice

Budget friendly: Freesound, Soundly

MorfedUp Loop.wav ★★★★★ **Puniho**
November 25th, 2012
147 downloads
1 comment

A 9 bar 120bpm drum loop made in Reason 6 using a rex loop and mangling it with Groovy Melon's ...

rhythm mangled glitch beats snare-drum
kick-drum percussion bass-drum kick noise hit

Recent Additions

Piano loops 035 octave d... ★★★★★ **josefpres**
September 23rd, 2022
21 downloads
0 comments

Twitter https://twitter.com/samples_simple @samples_simple More music on my youtube channel https://www.youtube.com/watch?v=nkmVGSKCKUw&list=PL9BdtoyT75AV5KRkq..._z6hrwSQQjPzCf&index=23 Donations directly to me are welcome at this link below, ...

simplesamples samples 120bpm bpm Josef Josefpres 120 simple music free Pres Piano

2 more sounds from **josefpres** in the last 48 hours

Snoring_french_bulldog.wav ★★★★★ **JeanPhiPoli**
September 22nd, 2022
12 downloads
0 comments

French bulldog snoring

pet frenchbulldog snoring dog animal

1 more sound from **JeanPhiPoli** in the last 48 hours

a sonification of "wiki... ★★★★★ **Timbre**
September 22nd, 2022
22 downloads
0 comments

Need a linear spectrogram to render the (circular) logo properly, (Freesound's spectrogram scale is logarithmic, so image is distorted ...

sonification steganography electronic img2snd noise

Melody loop 120 bpm ★★★★★ **DaveJf**
September 22nd, 2022
126 downloads
10 comments

This And Other. Ableton Live. Loop Electro Melody music 120 Kick Music mix EDM bpm House Dance Bass Drum Trap ...

4x4-Records Music Closed Electro Kick Bass Guitar mix music Loop Drums Drum

Browse latest comments
Browse tags
Browse geotags
Browse packs
Browse remix-groups
Give me a random sound!

Latest changed packs

- Piano loops 035 by josefpres (4)
- 8 bit music loops 002 by josefpres (2)
- see the spectrogram by Timbre (49)
- Another free by DaveJf (1)
- Piano loops 033 by josefpres (5)
- Free Dave by DaveJf (1)
- 100 BPM by DaveJf (1)
- under water sound NL EU 2022 by klankbeeld (15)
- Piano loops 030 by josefpres (3)
- Random synth loop 169 by josefpres (2)
- Random synth loop 170 by josefpres (2)
- Random synth loop 171 by josefpres (2)
- Random synth loop 172 by josefpres (2)
- Random synth loop 173 by josefpres (2)
- Fractured VST by Timbre (31)
- Nature by GirlWithSoundRecorder (29)
- Različni zvoki - Different sounds by dibko (14)
- Elektrosmog - Electrosmog by dibko (21)
- UCI Road World Championships, Wollongong, Australia, 17-25 September 2022 by 4Cairnz (23)
- Piano loops 026 by josefpres (4)

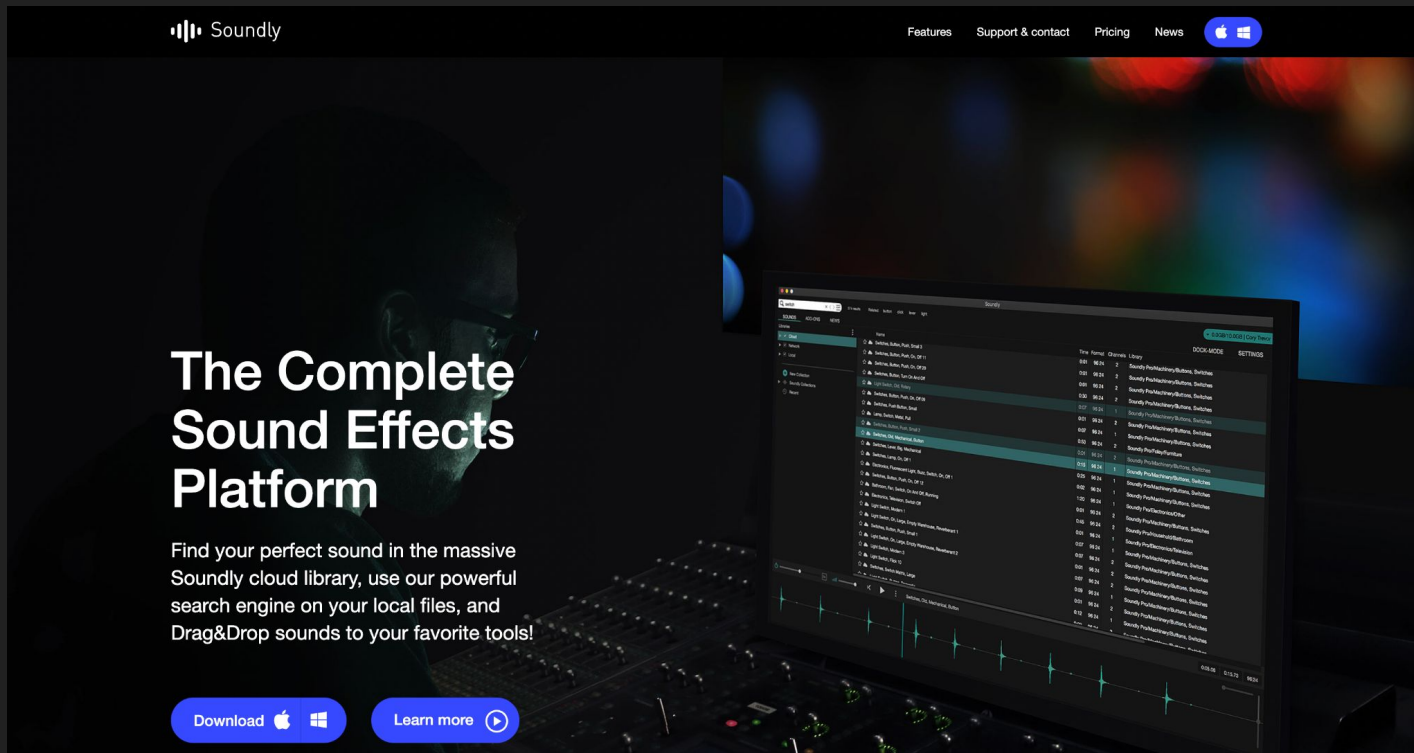
more...

Most downloaded packs (created in the last week)

- Another free by DaveJf (6 downloads)
- Piano loops 033 by josefpres (5 downloads)

Soundly

[LINK](#)





The background of the landing page features a DJ wearing headphones and glasses, looking at a computer monitor. The monitor displays a software interface with a large list of sound effects. The interface includes a search bar at the top, a list of sound effects with columns for name, time, and library, and a waveform visualization at the bottom. The overall aesthetic is dark and professional, typical of a music production software interface.


Soundly

Features Support & contact Pricing News

The Complete Sound Effects Platform

Find your perfect sound in the massive Soundly cloud library, use our powerful search engine on your local files, and Drag&Drop sounds to your favorite tools!

Download  

Learn more 

Digital Audio Workstation

Pro Tools,

Nuendo, (Pro štúdiá, filmový a herný priemysel)

Logic, Ableton, Cubase (Hudobný producenti)

Reaper,

Audition

Záver