

BCA.

Biriuchkova Mariia
Drozenová Anna
Kapičák Patrik
Knapová Hana
Kolčáková Emma
Lončík Samuel
Nešporová Šárka
Pekarík Andrej
Šebestová Laura
Štěpáníková Gabriela
Šujanová Barbora

Bugeľ Samuel
Byrtus Radoslav
Demčáková Bianka
Farkas Laura
Gežová Kristýna
Janošík Vojtěch
Krasilnikova Elizaveta
Lörinczová Monika
Stančíková Vittoria
Tichý Tomáš
Vasilevich Ulyana

Aouf Alexander
Demovič Lukáš
Dlouhý Ondřej
Hrubý Matyáš
Křižanová Terézia
Lacková Lucie
Marek Matouš
Nevrlý Roman
Štolba David
Trvaj Štěpán

TIRÁŽ

/imprint

Grafická úprava/graphic print
Agáta Muselíková

MGR.

Bárová Klára
Efremova Ekaterina
Kolesárová Viktória
Kornasová Veronika
Randjaková Diana
Šraga Radoslav

Babková Markéta
Frková Simona
Gubrica Adrián
Hniličková Veronika
Kořán Šimon
Kyselica Michal
Marek Jakub

VEDOUcí ATELIERU

/head of studio

MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D.
mobil: +420 733 690 524
e-mail: stransky@utb.cz

PEDAGOGOVÉ

/educators

MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D.
MgA. Václav Ondroušek
MgA. Václav Skácel

TECHNICI

/technicians

Miloš Cetl
Filip

ASISTENTKA

/assistant

Marečková Hana
mobil: +420 733 690 514
e-mail: produkt@fmk.utb.cz

Ateliér Digitální design
Fakulta Multimediálních komunikací
Univerzita Tomáše Baťi ve Zlíně

Třída Tomáše Baťi 4342, 760 01 Zlín

A T E L I É R D I G I T Á L N Í D E S I G N

2022/23

A T E L I E R D I G I T A L D E S I G N

O ATELIÉRU DIGITÁLNÍ DESIGN

O ateliéru Digitální design

Vítejte na ateliéru Digitální design. Web, UI / UX design, visual design, motion – tady tvoříme design pro interaktivní digitální média.

Dobrá použitelnost uživatelských rozhraní je pro nás v ateliéru Digitální design stejně důležitá, jako vysoká estetická úroveň a vizuální atraktivita. Navrhujeme řešení s ohledem na uživatele, ale hledáme i hranice možností nového média v podobě odvážných nápadů a vizí. Nové přístupy a technologie přijímáme otevřeně a se zájmem, zároveň však se snahou rozeznat principy od pomíjivých trendů.

INTERACTION, MOTION, GRAPHICS, 3D, COMMUNICATION

Everything you see on your digital devices must have been designed by someone. If you never thought about it, it was probably the work of a good digital designer. After all, their designs should not only be visually appealing, but also user-friendly. For this to be the case, a digital designer should have a unique combination of knowledge – from the basics of graphic design to animation. Take a look at what we create.

Zaměření ateliéru

web / UI / UX design, design informací, 3D / VR / AR, motion design / video, vizuální styl, typografie ilustrace, experiment



ERACE

ALFA

This animation looks at the question of how much time children spend on their phones in the modern world. Through a stylized 3D animation of a child spending all day on their phone, the animation highlights the risks associated with it, such as poor sleeping habits and addiction. Viewers will be asked the question, "Do you know how much screen time your kids spend?" to stimulate thinking about how to effectively manage and limit screen time.

Autor: David Štolba

LEGO

UTB

U16

K 20. výročí UTB jsem se rozhodl vytvořit 3D lego model naší fakulty FMK U16. Lego model byl vytvořen v programu Bricklinkstudi.io, a následně dopraven a nasvícen v Blenderu tak, aby set působil věrohodně a reálně. Celý set je pak dále doplněn o 5 minifigurek, a to 3 učitelů a dvou studentů.

For the 20th anniversary of TUB, I decided to create a 3D lego model of our faculty FMK U16. The Lego model was created in the program Bricklinkstudi.io, and then transported and lit in Blender so that the set looks believable and realistic. The whole set is then supplemented with 5 minifigures, namely 3 teachers and two students.

Autor: Aouf Alexander



GIF – LEVITUJÚCA KRAVA

Nehľadajte za tým žiadny zmysel, no možno jeden... Zmysel pre humor. Chcel som si vyskúšať nejakú fyziku a simulácie, ktoré Blender ponúka. Tak som najprv nafúkol kravu a potom pomocou simulácie vetra sa vzniesla až na nebesia.

Don't look for any sense behind the team, but maybe one... A sense of humor. I wanted to try out some of the physics and simulations that Blender has to offer. So first I inflated the cow and then using the wind simulation it rose up to the heavens.

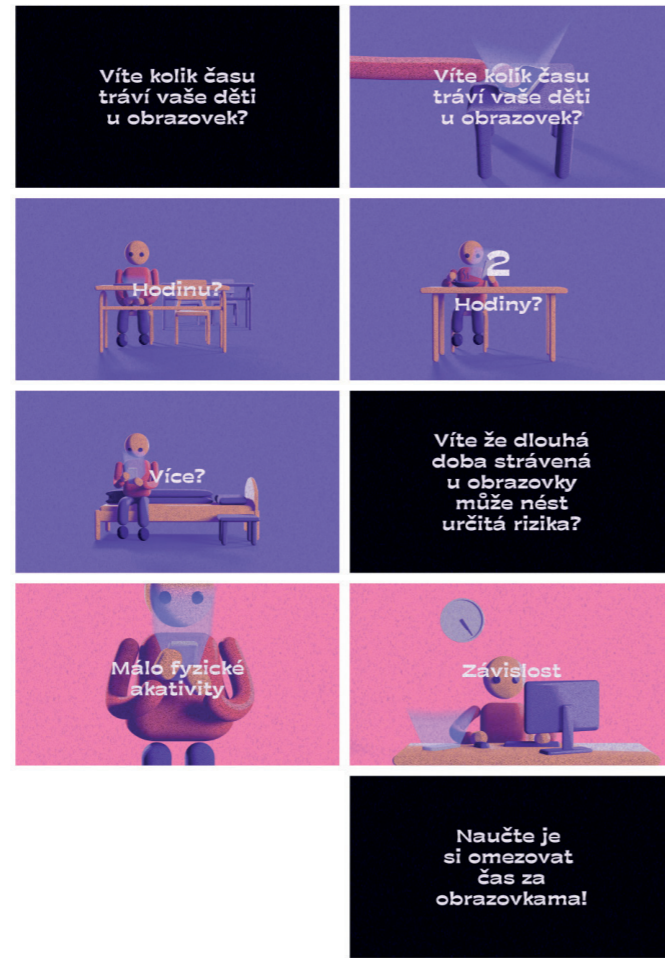
Autor: Radoslav Byrtus

Semestrálne Práce

Digital Design Deadline Day



Radoslav Byrtus
15. 12. 2022



VIDEO

Tato animace se zabývá otázkou, kolik času děti tráví na svých telefonech v moderním světě. Prostřednictvím stylizované 3D animace dítěte, které tráví celý den na svém telefonu, animace upozorní na rizika, která s tím souvisí, jako jsou špatné návyky na spaní a závislost. Divákům se položí otázka: „Víte, kolik času vaše děti tráví u obrazovky?“ aby podnítila myšlení na to, jak efektivně spravovat a omezit čas strávený na obrazovce.

GEN

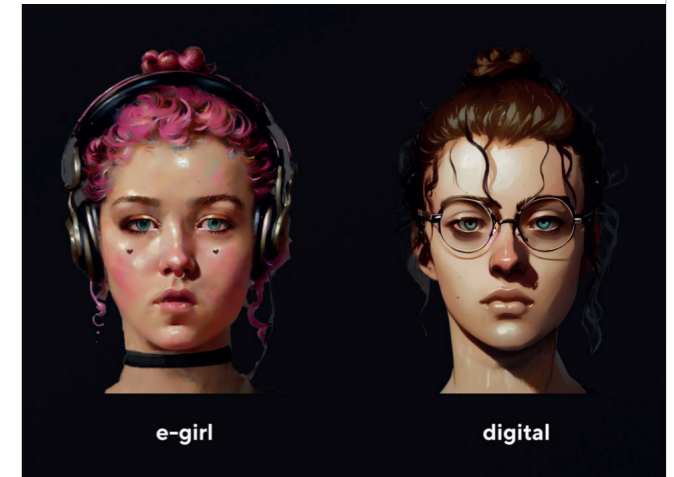


IN THE EYES OF AI

V projekte Identita som si položila otázku: Ako ma vidia sociálne siete a čo je moja virtuálna identita? Zozbierala som dáta z Googlu a Mety, ktoré som neskôr použila na generovanie vizualizácií v Stable defusion. Keďže som chcela vytvoriť animované vizuály potrebovala som predlohu animácie ktorú vložím do programu Ebsynth. Vytvorila som photoscan svojej tvare, ktorý som nahrala do Metahuman creatora, tam som vyžila animáciu tváre ako podklad pre ďalšie animácie.

In the Identity project, I asked myself the question: How do social networks see me and what is my virtual identity? I collected data from Google and Meta, which I later used to generate a visualization in Stable defusion. Since I wanted to create animated visuals, I needed an animation template to insert into the Ebsynth program. I created a photoscan of my shape, which I uploaded to Metahuman creator, there I used the face animation as a basis for other animations.

Autor: Viktória Kolesárová



DIGITAL PRO 1. ROČNÍK – MANUÁL ADD



Zadáním bylo vytvořit koncept manuálu pro nastupující první ročník ateliéru Digitální design. Rozhodl jsem se manuál zpracovat s lehkou nadsázkou a ve vizuální stránce a typografii jsem se inspiroval estetikou starých webů. Obsahově jsem se soustředil na předání základních informací ke studiu v ateliéru: ideologie ateliéru, představení SHOWCA a STAGu, orientace, technologie, rady a kontakty.

The assignment was to create a concept manual for the upcoming first year of the Digital Design studio. I decided to create the manual with a slight exaggeration and in the visual aspect and typography I was inspired by the aesthetics of old websites. In terms of content, I focused on conveying basic information for studying in the studio: the ideology of the studio, SHOWCASE and STAG presentations, orientation, technology, advice and contacts.

Autor: Matyáš Hrubý

VĚZENÍ

„Hlavní postavou“, tématem a důvodem vzniku rozpracovaného filmu je areál uherskohradištské věznice, místo kterým prošly velké i malé dějiny a na dlouhou dobu za sebou zavřely dveře. Zadáním bylo vytvořit takovou vizuální komunikaci a identitu nově vznikajícího dokumentu, která by správně podpořila myšlenku a téma filmu. Mé řešení je postavené na dominantním typografickém logotypu, který kromě nenásilného zobrazení mříží (rovné linie) také skrývá nádech období, ve kterém věznice v Uherském Hradišti fungovala. Ostré serify pomáhají navodit dojem lehkého návratu do minulosti, ale ve spojení s rovnými liniemi tvoří vyváženou kombinaci.

DĚJIN

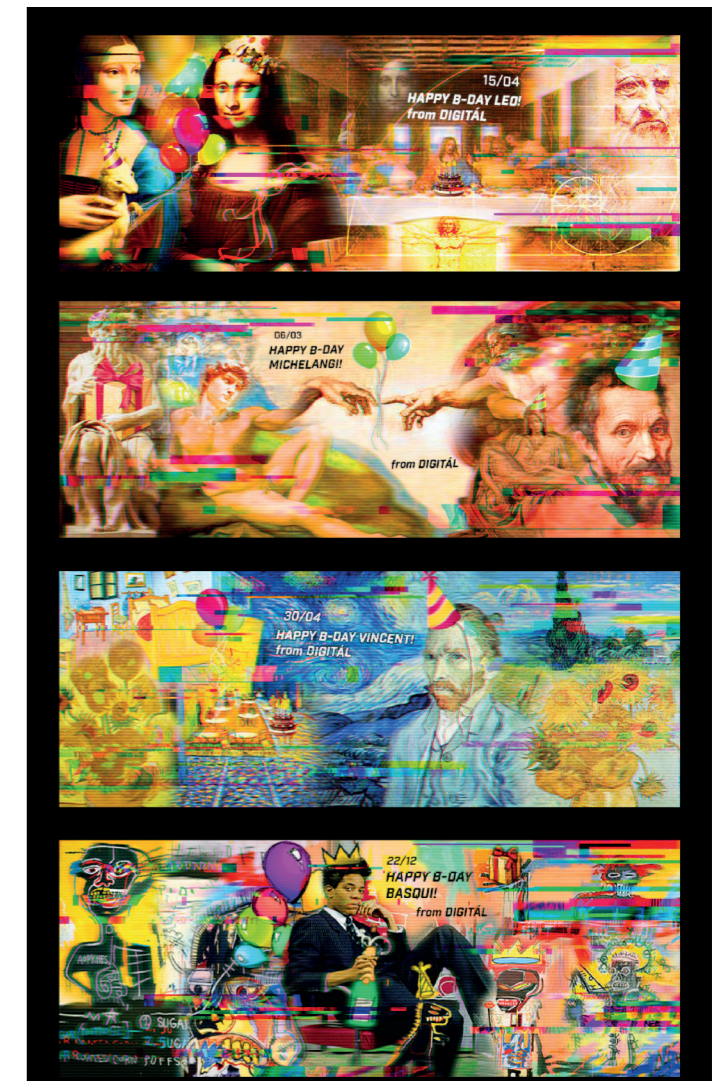
The „main character“, the theme and the reason for the creation of the film in progress is the grounds of the Uhersko-Hradiště prison, a place where great and small histories have passed and closed the doors behind them for a long time. The assignment was to create such visual communication and identity of the emerging documentary that would properly support the idea and theme of the film. My solution is based on a dominant typographical logotype, which, in addition to the non-violent display of bars (straight lines), also hides a touch of the period in which the prison in Uherské Hradiště operated. Sharp serifs help to give the impression of a light throwback to the past, but when combined with straight lines, they form a balanced combination.

Autor: Roman Nevrlý



FACEBOOK COVER

Úvodní fotky na fb stránky pro určitý den.
Opening photos on fb pages for a certain day.
Autor: Barbora Šujanová



DESIGN NA HRANICI 22

Design na hranici je 13. ročník úspěšné akce v okruhu designérů, studentů a veřejnosti. Vizuální identitu tvoří převážně efekt přestavění pomocí textur – rozlité barvy, grunge textury, ale také fotky zajímavých architektonických budov. Každá tato textura se ukáže podle nastavení hodnoty přestavění. Díky této vlastnosti se do písma dokáže vepsat i fotka obličeje, což v tomto projektu může hrát zajímavou roli při prezentaci řečníků. Identitu doplňují textury skrčeného papíru, texturované průhledné sklo, černobílá bitmapa a minimalistická typografie.

Design on the border is the 13th year of a successful event involving designers, students and the public. The visual identity consists mainly of the effect of rebuilding with the help of textures - spilled colors, grunge textures, but also photos of interesting architectural buildings. Each of these textures will appear according to the rebuild value setting. Thanks to this feature, even a photo of a face can be written into the font, which can play an interesting role in the presentation of the speakers in this project. The identity is complemented by crumpled paper textures, textured transparent glass, black and white bitmap and minimalist typography.

Autor: Kristýna Gěžová

