

V predloženej práci študujem úlohu syntézy animovanej malby pomocou simulácie tahov štetca. Animovaná malba, ako nová výtvarná forma, dáva animátorovi veľký rozmer slobody. Cieľom projektu je navrhnúť framework, ktorý by dokázal obsiahnuť túto komplexnú úlohu, spojiť flexibilitu a užívateľský komfort. Tento framework by mal slúžiť tiež na ďalší prieskum výtvarných i technických možností animovanej malby. V rámci neho implementujem metódu Barbary Meier [4], pri čom výsledkom je užívateľská aplikácia, s pomocou ktorej aj neskúsený animátor dokáže vytvoriť esteticky príťažlivé práce v maliarskom štýle. Implementáciu je nutné previesť efektívne a vysporiadať sa so vznikom artefaktov.