

„Equitis Misericors“

**Dokumentace průběhu přípravy a realizace
bakalářské práce a řešení**

Jindřich Beneš

Bakalářská práce
2011



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2010/2011

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Jindřich BENEŠ
Osobní číslo: K09346
Studijní program: B 8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Studijní obor: Animovaná tvorba

Téma práce: 1. Teoretická část:
Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše
2. Praktická část:
Equitis Misericors – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

Rozsah práce a pokyny k vypracování: minimálně 15 normostran textu + přílohy, odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně), 2 ks v kroužkové vazbě (čb). Vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla jako přílohu teoretické části.

2. Praktická část:

Film realizujte v minimální délce 2 min a 30 vt. Praktickou část odevzdejte:

1) 1x data na médiu CD-R nebo DVD – výstup ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: file-export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: pixel aspect ratio – dle formátu obrazu 720x576 D1/DV PAL 4:3 (1.067) nebo 720x576 D1/DV PAL 16:9 (1,422) 25fps anebo formát HDV codec mpeg2 – 1280x720 HDV 720p 16:9 (1,0) 25fps; audio: uncompressed, 48000 Hz

2) 1x formát DVD – pro stolní DVD přehrávač

Součástí prezentace praktické části je výtvarný návrh plakátu formát 70x100 cm, v digitální podobě PDF (příprava pro tisk – rozlišení: 300 dpi, režim: CMYK barva).

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA, Prohlášení autora bakalářské práce a podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

Výtvarníci animovaného filmu, Poš Jan, Odeon, Praha 1990

Animace a doba 1955–2000, Sdružení přátel odborného filmového tisku, FILM A DOBA, Praha 2004, ISSN 0015–1068

Animovaný film, Dutka Edgar, AMU, Praha 2002

Úvod do estetiky animace, Kubíček Jiří, AMU, Praha 2004, ISBN 80–7331–019–8

Timing for animation, Whitaker Herold, Halas John, Focal Press, ISBN 0240517148

The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators, Richard Williams, Faber & Faber, 2007, ISBN 0–5712–0228–4

Středověké hrady v Čechách a na Moravě, Tomáš Durdík, Pavel Bolina, Argo, 2001, ISBN 80–7203–349–2

Fantasy Art Now, Martin McKenna, Ilex, 2009, 978–1–905814–16–9

Vedoucí bakalářské práce:

doc. ak. mal. Michal Zeman

Ústav animace a audiovize

Datum zadání bakalářské práce:

31. ledna 2011

Termín odevzdání bakalářské práce:

16. května 2011

Ve Zlíně dne 31. ledna 2011

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka



Ing. Eva Šviráková, Ph.D.
ředitelka ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Dindřich Beneš

Ve Zlíně 14. 2. 2011

Dindřich Beneš

.....
Jméno, příjmení, podpis

¹⁾ zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací;

(1) Vysoká škola nevydělčně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce požítovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

²⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3;

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

³⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo;

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělků jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložil, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídí ke vyšší výdělků dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné. Bakalářskou práci jsem vypracoval samostatně a použil odbornou literaturu jen z pramenů, které cituji a uvádím v příloženém seznamu použité literatury.

Datum: 16. 5. 2011

Jindřich Beneš

ABSTRAKT

Bakalářská práce se věnuje popisu přípravy a práce na filmu *Equitis Misericors*. Jedná se o film inspirovaný středověkem, vytvořený za pomoci kreslené a ploškové 2D animace. Práce se věnuje inspiračním zdrojům, řešení stavby příběhu, výtvarnému řešení a technologii animace. Součástí práce jsou také výtvarné návrhy, technický scénář a návrh plakátu. Film je přiložen na datovém nosiči.

Klíčová slova: animace, historie, jezdeckví, šerm, animovaný film, digitální animace, kreslený film, plošková animace

ABSTRACT

Bachelor's thesis deals with arrangement and making of the film *Equitis Misericors*. It's a film inspired by medieval times, created in drawn and cut-out 2D animation. The teoretical thesis consist of inspirational sources, building of storyline, art design and technology of animation. Concepts, script and poster is included, as well as the film itself, on a compact disc.

Keywords: animation, history, horse riding, swordsman, animated film, digital animation, drawn film, cut-out animation

„Veškeré bytí jest útrpné.“

Siddhártha Gautama

OBSAH

ÚVOD	9
TEORETICKÁ ČÁST	10
1 PRVOTNÍ ZAMYŠLENÍ	11
2 INSPIRAČNÍ ZDROJE	12
2.1 STARGATE	12
2.2 XENA	13
2.3 EXCALIBUR	14
2.4 ÚDOLÍ VČEL	14
3 SCÉNÁŘ	16
3.1 NÁZEV FILMU	17
4 STORYBOARD A ANIMATIK	18
5 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ	19
5.1 STYLIZACE	19
5.2 ZBROJ	20
5.3 ZBRANĚ	20
5.4 CHARAKTERISTIKA POSTAV	20
5.5 VÝTVARNO	21
PRAKTICKÁ ČÁST	23
6 ANIMACE	24
6.1 ADOBE PHOTOSHOP	24
6.2 TV PAINT ANIMATION	25
6.3 ADOBE AFTER EFFECTS	26
6.4 TECHNOLOGIE	26
7 POSTPRODUKCE	29
7.1 TITULKY	29
7.2 HUDBA A ZVUK	29
7.3 STŘIH	29
8 PRŮBĚH A PREZENTACE PRÁCE	30
8.1 ČASOVÝ ROZVRH PRÁCE	30
8.2 PREZENTACE PRÁCE	30
ZÁVĚR	31
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	32
SEZNAM OBRÁZKŮ	33
SEZNAM PŘÍLOH	34

ÚVOD

Bakalářská práce se věnuje dokumentaci průběhu přípravy a realizace praktické části práce podle zadání. Jejím výstupem je pak animovaný film *Equitis Misericors*. Celý film je vytvořen digitálně. Jedná se o počítačovou malbu, kreslenou i ploškovou animaci. V jednotlivých kapitolách nahlédneme do inspiračních zdrojů, tvůrčích postupů a budeme se zabývat technikou, stojící za vznikem filmu. Mezi inspiračními zdroji se objeví odkazy na jiná díla, ale i na historii. Bakalářská práce též navazuje na studium v oboru digitálních médií a počítačové tvorby. Využívá dosažených znalostí a nadále je rozvíjí. Důležitou součástí práce je celý tvůrčí proces a výrobní postup, který práci provází. K práci je připojen technický scénář, výtvarné návrhy, datový nosič s filmem a plakátem.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 PRVOTNÍ ZAMYŠLENÍ

Bakalářská práce by měla být završením tříletého studia teorie i praxe animované tvorby. Měla by být zúročením všech poznatků, zkušeností a dovedností za ta léta nasbíraných. Za své tříleté studium jsem se seznámil s různými metodami a postupy při tvorbě animovaného filmu. Film jsem samozřejmě znal ještě před studiem ve Zlíně, ale jen jako divák, až při studiu na Univerzitě Tomáše Bati jsem získal pohled na film z druhé strany, tedy jako tvůrce. V prvním roce jsem byl obeznámen se základy filmové řeči a prvními animačními technikami. V této souvislosti bych rád zmínil knihu *The Animator's Survival Kit*, která je užitečným shrnutím všech důležitých animačních metod a postupů. [1] Ve druhém roce došlo k prohlubování a zdokonalování těchto znalostí. Náplní třetího ročníku je pak praktické využití těchto zkušeností a jejich využití, zakončené výslednou bakalářskou prací.

2 INSPIRAČNÍ ZDROJE

Proces vymýšlení samotného příběhu prošel dlouhým vývojem. Nápady přicházejí náhodně, ale ne vždy přímo na počkání. Zpočátku jsem tedy přemýšlel o adaptaci. Zvažoval jsem povídku Skokan od Edgara Alana Poe a povídku Dvě hodiny od mé kamarádky. Tyto možnosti jsem posléze zavrhl nejen pro složitost jejich zpracování, ale především jsem si uvědomil, že jejich kouzlo spočívá hlavně ve slovu.

Navrátil jsem se tedy ve svých úvahách k tématům mě blízkým. Jedním z mých zájmů je historie. Nejsm zaměřen výhradně na jedno období, okruh mého zájmu zasahuje od Egypta přes severskou mytologii a středověkou Evropu až po druhou světovou válku. Rozhodl jsem se tedy vycházet z historie. Je zajímavé sledovat různé inspirace historickými obdobími ve filmu.

2.1 Stargate

Zajímavé a kreativní využití historických prvků se vyskytuje v americkém filmu a později i seriálu Stargate, česky Hvězdná Brána. Žánrem se jedná o science fiction, která ale hojně využívá motivů starého Egypta. Tím je v díle reprezentována mimozemská rasa, která na zemi založila kolonii, právě v podobě Egypta. V příběhu jsou tedy tito mimozemšťané zakladateli egyptské říše a staví se do rolí egyptských bohů. Tvůrci samozřejmě vycházeli ze skutečné mytologie. [2]. Kromě tohoto navázání historie na (příběhovou) současnost tvůrci též zaimplementovali ve zjednodušené podobě i základy egyptské hierarchie – neomezený vládce, vojáci, otroci atd. Nejvýraznější egyptský prvek v seriálu je však samozřejmě vizuální. Tvůrci toho dosáhli využitím motivu pyramid. Kosmické lodě mají tvar pyramidy a ty egyptské jim slouží jako přistávací plošiny. Dalším motivem je hojně využití zlata v interiérech i na zbraních. Na kostýmech se též vyskytuje zlato, v kombinaci s holou kůží. Tyto obrazové prvky vycházejí z dochovaných památek, papyrů a nástěnných maleb. Ve výsledku je to zajímavá ukázka využití historie v ne úplně příbuzném žánru.



Obr. 1. Stargate, 1997

2.2 Xena

Jiný přístup zvolili tvůrci seriálu Xena, Robert Tapert a Sam Raimi. Náplní seriálu je putování bojovnice Xeny za vykoupením. Seriál Xena je, spolu se svým bratrským seriálem Hercules, zasazena do období starého Řecka a čerpá z tamější mytologie. S mýty však pracuje volněji, do jednotlivých příběhových epizod implementuje chování a mentalitu moderního člověka, na rozdíl od jiných, historicky korektnějších pojetí, např. seriál BBC Řím. Celkové vyznění díla je pak víceméně odlehčené. Odpovídá tomu i celková estetika světa. Zbraně, kostýmy i architektura byly oproti realitě poněkud zestylovány. Archeolog by snad nesouhlasil, nicméně do celkového vyznění tato stylizace zapadá. Seriál Xena je pro mě velmi inspirativní už od dětství. Dost možná u mě nastartoval můj zájem o historii. Také mou tvorbu obohatil o jeden častý motiv, a to o téma silné ženy - bojovnice. Silné ne nezbytně jen po fyzické, ale i po duševní stránce. Bojovnice je pak zřetelným obrazovým zpodobněním takovéto ženy. Tento motiv se sice v mém filmu Equitis Misericors neobjevil, nicméně motiv silné, soběstačné ženy se vyskytl například v mém filmu Balada. Tam je obsažen v osobě motorkářky. Dále ho lze nalézt v mých samostatných obrazech.

2.3 Excalibur

Snímek z roku 1981. Dnes již klasická adaptace artušovské legendy. Film ani po letech neztrácí nic ze svého kouzla, ba naopak je svojí poetikou osvěžením současné mainstreamové produkce. Zde se též pracuje se silnou stylizací. Herecký projev zapadá do atmosféry dávné legendy. Nemáme pocit, že se díváme na herce v kostýmech, ale na postavy z mýtu. Určité prvky jsou nezapomenutelné, třeba vyvolávání draka nebo soulož v plátové zbroji. A Obrovské pancíře jsou jednou z typických estetických znaků tohoto filmu. A vůbec nevadí, že artušovské legendy mají původ v 5. -6. století našeho letopočtu a kostýmy jsou přitom založeny na pozdně středověkých celoplátových zbrojích ze století patnáctého. Film ve výsledku kombinací výše zmíněného působí správně syrově. Masivní zbroj se objevuje i v mém bakalářském filmu a inspirace pro ni pochází pravděpodobně právě z tohoto snímku.



Obr. 2. Excalibur, 1981

2.4 Údolí včel

Příběh zasazený do středověku třináctého století o muži, jenž odchází z řádu zpátky na rodnou tvrz. Zde po zesnulém otci převezme vládu nad upadajícím panstvím a to pod jeho rukama opět vzkvétá. Tento film mě velmi zaujal pro své pojetí středověkého světa. Velmi hodnotím historicky věrné reálie i kostýmy. Herci též nepůsobí jako moderní lidé, jejich

herecký projev do poetického pojetí středověku zcela zapadá. Údolí včel se mi líbilo více, než Vláčilova Markéta Lazarová. Oba to jsou příběhy ze středověku, oba mají podobnou atmosféru, ale Údolí včel má na rozdíl od velice poetické Markéty Lazarové konkrétnější dějovou linii. Výrazným prvkem obou filmů je výrazná, vysoce kontrastní černobílá kamera. Po zhlédnutí filmu jsem začal rozmýšlet různé barevné korekce, které jsem potom i uplatnil ve své práci.

3 SCÉNÁŘ

Rozhodl jsem se tedy nakonec vycházet z historie, konkrétně ze středověku. Nechtěl jsem však být omezen určitým rokem či územím, proto jsem příběh nevázal na konkrétní událost, datum či místo. Rozhodl jsem si vytvořit svět, ne nepodobný světům z pohádek. Pevně nedefinované místo, neurčitá doba často připomínající středověk, postavy nezaložené na konkrétních historických postavách – to všechno jsou prvky vyskytující se v pohádkách a takové jsem použil ve svém filmu. Umožnilo mi to tvůrčí uchopení jak příběhové, tak i vizuální stránky díla.

Mým prvotním námětem byl příběh o pomstě. Muž přežije vyvraždění a vypálení své vesnice. Zatrpkne, bojem se zocelí ve zdatného bojovníka a jeho životním cílem se stává pomsta. V srdci mu roste temnota, když pomůže, tak je to jen vedlejším výsledkem jeho msty. Nakonec dosáhne své pomsty, zabije muže, jenž mu vyvraždil rodinu a vypálil domov. Kruh se tímto uzavírá, neboť bojovník se svou cestou za pomstou stal tím, proti čemu sám bojoval. Tuto verzi příběhu jsem nastínil ve storyboardu. V průběhu práce jsem si uvědomil, že tato verze něco postrádá. Motiv ničující pomsty nebude pro příběh úplně ideální. Zamyslel jsem se, zavzpomínal nad podobnými motivy v literatuře. Nakonec mi došlo, že příběh by měl být spíše o odpuštění. Jal jsem se přepracovat storyboard. V první polovině byly provedeny drobné úpravy, ve druhé proběhlo změn více. Výsledný příběh tedy vypadá následovně.

Sledujeme jezdce na koni, jedoucího krajinou. Jede ve zbroji, beze spěchu. Přes oblohu přeletí dravec. V dále jezdec zahlédne podezřelé dění. Pobídne koně, a jak se přibližuje, vidí, že se jedná o přepadení domu na samotě vojáky. Starý muž je držen na zemi, zatímco jeho dvě dcery jsou v moci vojáků. To jezdcí připomene zážitek z dětství. Jeho rodina byla vyvražděna, jeho vesnice vypálena. Pokusil se jako malý chlapec postavit vůdci nájezdu. Ten byl tímto činem natolik pobaven, že mu daroval život. Hodí mu i meč, jako gesto „Zkus to znovu, až budeš připraven“. Vzpomínka končí, vracíme se zpátky do současnosti. Jezdec jede na pomoc napadené rodině. Vojáky, oděné stejně jako vojáky ze vzpomínek, pobije a obyvatele srubu zachrání. Pokračuje ve své cestě. Uběhne nějaký čas. Jezdec jede ve vánici, hledá, kde by se ukryl. Zahlédne starý pobořený hrad a zamíří k němu. Na hradě však trůní postava. Starý muž, ve kterém jezdec pozná vůdce nájezdu. Pln vzteku tasí meč a namíří ho na starého muže. Vůdce též v jezdcí pozná chlapce. Tasí meč a se smíchem rovnou zaútočí. Po letech však jeho šermířské umění již není, co bývalo a vůdce se svalí na

zem. Tam ho smích přejde, když se mu chladná ocel dotkne hrdla. Vůdce nemá co ztratit, je starý, sám, ve zchátralém hradu. Sám se na meč nakloní. Jezdcem cloumá vnitřní boj. Před očima mu běží vzpomínky na smrt rodiny. Napřáhne meč ... a sekne. Vůdce otevře oči, čekal totiž smrt. Před sebou vidí zabodnutý svůj starý meč. Sklopí hlavu. Bylo mu odpuštěno, odpuštění ho však nezbavilo strastí. Jezdec odchází s úlevou ve tváři. Vánice mezitím ustala a ve vzduchu víří drobné vločky sněhu. Jezdec odjíždí, kamera stoupá po zdech hradu a příběh končí.

3.1 název filmu

S názvem filmů mívám většinou potíže. Nejinak tomu bylo i v tomto případě. Nechtěl jsem použít žádný zjevný název. Nakonec jsem navázal na svoji tradici pojmenovávání filmů, vzal jsem jednoduchý český název a přeložil ho do latiny. Z Milosrdného jezdce se tak stal *Equitis Misericors*. Nejen tento název navazuje na názvy mých starších filmů (*Lux Egenum*, *Vindico Edax*), ale ani neprozrazuje děj či zápletku a zapadá do středověkých reálií, kde byla latina tehdejším univerzálním jazykem.

4 STORYBOARD A ANIMATIK

Storyboard jsem začal kreslit v počítači v programu Adobe Photoshop do souboru o rozměrech 3x3 strany velikosti A4, přičemž na každou A4 stranu jsem umístil 6 políček záběrů, při rozlišení 300 dpi. Tento větší rozměr jsem zvolil pro snadnější přesouvání jednotlivých záběrů při vývoji storyboardu. Celý storyboard se pak vešel do dvou těchto 3x3 A4 souborů. Hotový storyboard jsem následně rozřezal do jednotlivých obrázků a ty jsem pak použil do technického scénáře a do animatiku. Technický scénář jsem vytvořil v programu Microsoft word pomocí tabulky o čtyřech sloupcích. Technický scénář je uveden v příloze. Animatik jsem seskládal v programu Adobe After effects. Do nového projektu jsem vložil všechny jednotlivé obrázky z animatiku, seřadil je dle scénáře a přiřadil jim orientační dobu trvání. Výsledná délka jednotlivých záběrů se zkonkretizovala až při finálním střihu.

5 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ

Od počátku studia na Univerzitě Tomáše Bati jsem v animaci kombinoval pookénkovou (nechci psát kreslenou, neboť i ploška se musí nakreslit a navíc jsem animoval i v malbě) a ploškovou animaci, zastoupenou prací v programech TV Paint Animation a Adobe After Effects. Tuto metodu jsem se snažil zdokonalovat a naposledy ji použil ve filmu Lobo. Dílo je adaptací stejnojmenného amerického komixu. Náplní příběhu jsou epizody ze života mimozemského lovce odměn. Stránky komixu přetékají černým humorem, ironií, invenčním násilím a různými tělesnými tekutinami. Příběh své adaptace jsem přizpůsobil nižší obeznámenosti běžného diváka s touto postavou. Vypustil jsem celé mimozemské téma a příběh se odehrává výlučně na Zemi bez prvků sci-fi. Ponechal jsem však základní kanonické rysy postavy Lobo. Výtvarně jsem film řešil pomocí jasných čistých barev, silné černé linky, výrazných černých stínů a občasného gradientu – barevného přechodu. Po animační stránce jsem využil již zmíněnou pookénkovou animaci v kombinaci s animací plošky. Došlo i k využití virtuální kamery a s její pomocí k navození hloubky prostoru.

5.1 Stylizace

Příprava pro vytvoření světa mého příběhu probíhala v podstatě ve dvou fázích. Za první fázi by se dala označit množina všech informací, získaných za ty roky, co se zajímám o historii. Nejatraktivnější je po mne vizuální stránka historie. Zajímá mě, jak vypadaly zbraně v daném období, z čeho sestávala zbroj, jak vypadaly tehdejší reálie, což jde ruku v ruce s funkčností a s využitím těchto věcí. Neboli jaké se používaly vojenské taktiky, jakou měla tehdejší architektura funkci a jaké byly obecné vztahy ve společnosti. Při tvorbě architektury ve filmu jsem vycházel z knihy Středověké hrady v Čechách a na Moravě [3] a z osobních návštěv hradů. Konkrétním využitím těchto reálných podnětů je pak vstupní brána hradu z mého filmu, která je silně inspirována hradem v Hukvaldech. Konkrétní politické dějiny, jak se učí v hodinách dějepisu, jsou též zajímavé, ale tehdejší běžný život je pro mne přece jen o něco přitažlivější. K faktickým údajům jsem si přidal další vizuální údaje z různých filmů, her a jiných médií, a přikročil k druhé fázi, ve které jsem vytvořil vzhled toho světa. Můj záměr nebyl vytvořit konkrétní kopii určitého historického místa a času. Jelikož jsem děj nezasadil do konkrétního roku a místa, mohl jsem si dovolit vzhled kostýmů a reálií stylizovat, k čemuž ostatně animovaný film svádí. Nepřestal jsem však vycházet z historických faktů. Malíř Boris Vallejo na podobné téma

napsal: „Výtvarník často musí malovat věci, které neexistují. K tomu si v duchu musí vybavit věci, které zná, a upravit je tak, aby byly nezvykle odlišné a současně uvěřitelné. Právě to přinese výslednému obrazu úspěch“. [4]

5.2 Zbroj

Pocit raného středověku jsem se snažil přiblížit používáním kroužkové a šupinové zbroje s otevřenými helmami v kombinaci s plátovou zbrojí na rukách a nohou. V raném středověku se sice používaly kroužkové košile a nohavice, ale plátové části zbroje - plátové ruce, plátové nohy, nárameníky, myšky (ochrana loktů a kolen) a plátové prstové rukavice se začaly používat později, kolem století čtrnáctého. Kompletní plátová zbroj se využívala spíše v pozdním středověku nebo při turnajích. Pro kombinaci kroužkové košile s plátovou zbrojí na končetinách jsem se rozhodl z estetických důvodů. Působí lehčeji a starobyleji než plátová zbroj a zároveň majestátněji než samotná kroužková zbroj. Na jednotlivé části zbroje jsem pak uplatnil výtvarnou stylizaci, zjednodušil je pro potřeby animace. Kostýmy záporných postav jsem ještě doplnil červeným varkočem – jednoduchý látkový kus oděvu, nošený přes zbroj, sloužící k identifikaci ke skupině, k níž člověk náležel.

5.3 Zbraně

Ve filmu se objevuje množství zbraní. Opět vycházím ze středověku. Často využívám dlouhého jedenapůlručního meče. Vysvětlím termín jedenapůlruční – meč o délce kolem 100-120 cm, dominantní rukou uchopen pod záštitou a druhou držen za hrušku meče. Tím je umožněno přesně manipulovat s čepelí a využít dynamiky rotace. V případě potřeby je možno sekundární ruku použít k přehmatu na hrušce či jiným úkonům. Ve filmu se dále objevují i jednoruční meče a dýky. Na všechny zbraně se nedostalo. Palcáty, řemdihy, sudlice či luky se tak ve filmu neobjevují. V části filmu, kde se Jezdec, jako ještě malý chlapec pokusí postavit vůdci, činí tak s tesařskou sekyrou v ruce. Tím zamýšlím vyjádřit rozdíl mezi vojákem vyzbrojeným zbraní a civilistou, třímajícím nástroj.

5.4 Charakteristika postav

Při vytváření vzhledu hlavní postavy jsem vycházel z mého staršího obrazu Vězeň. Černobílá kresba tuší na formát A4. Zobrazuje muže, přikovaného v kobce, avšak

nezlomeného. Jezdec je muž černých vlasů a vousů se smutným pohledem. Vůdce, jeho protivník má pak dlouhé světlé vlasy, bradku a úšklebek ve tváři. Obě hlavní postavy tedy dostaly jedenapůlruční meče. Muž s dlouhým mečem je pro mě silný výrazový prvek. V rámci středověku pro mne symbolizuje jistou individualitu. Vlastní zbroj a meč, čili není kmán. Nenese štít s erbem – nemá pána, ale sám jím není, nebo se titulu vzdal. V případě postavy Jezdce je tato nezávislost umocněna putováním koňmo. Postava Vůdce je pak vytvořena do kontrastu s Jezdcem. Aby však bylo kontrastu dosaženo, je potřeba dosáhnout jistých společných prvků. Oba jsou statní mužové, oba bojovníci vládnoucí dlouhým mečem, oba jsou nezávislí jedinci. Kontrast pak spočívá v jejich vzhledu i činech. Tmavé krátké vlasy a vousy kladu proti dlouhým světlým vousům a bradce. Tvář s výrazem smutku a hněvu proti pobavenému úšklebku a krutým očím. Kde Vůdce vraždí pro zábavu, Jezdec zabije, aby chránil.

5.5 Výtvarno

Studuji počítačovou animaci a práce s tabletem mi vyhovuje, neuvažoval jsem tedy o využití papíru a klasických technik. Stejně tak jsem se chtěl vyvarovat v dnešní době tolik populárních a nadmíru používaných textur. Mým záměrem byla čistě digitální malba. Je sice o něco náročnější než kresba, ale spolu s využitím ploškové animace je to zvládnutelná metoda. Podobně jako tužka, olej na plátně či flash animace má i digitální malba svou typickou estetiku. Edgar dutka tvrdí: „Počítačová animace se v základě také rozlišuje na 2D a 3D podle programů, s kterými pracujeme. Výhodou této techniky je především rychlost a nezastupitelnost pro určité umělecké nároky. Nevýhodou je, že stroj razí matematickou estetiku...“ [5] Dle mého názoru se obraz přesto autor od autora ve výsledku výrazně liší. Rozhodl jsem se pro hrubší malbu a tvrdší stínování, pro podtržení drsného středověkého světa. Vzniklé vrstvy jsem pak vkládal do kompozic a rozhýbal je. U vrstev s postavami jsem provedl charakterovou animaci, pro vrstvy pozadí jsem využil možnosti multiplánů a budování filmového prostoru.



Obr. 3. Vězeň, 2007

II. PRAKTICKÁ ČÁST

6 ANIMACE

Pro práci jsem se rozhodl použít kombinaci programů Adobe Photoshop CS4, Adobe After Effects CS4 a TV Paint Animation 9 Pro. V programu Adobe Photoshop jsem vytvářel statické fáze, které jsem poté rozanimoval v programu Adobe After Effects. V programu TV Paint jsem animoval fáze metodou klasické pookénkové animace. Pro tyto fáze jsem si zvolil jednotnou velikost souboru 2000x2000 pixelů. Tento rozměr mi umožnil následné manipulace v programu After Effects, aniž by došlo ke ztrátě obrazové kvality. Jednotná velikost pro všechny fáze pak zjednodušovala případnou pozdější výměnu opravených fází a jejich umístění do výsledného projektu programu After Effects. V programu Photoshop jsem též vytvářel pozadí jednotlivých záběrů.

6.1 Adobe Photoshop

První výtvarné návrhy jsem začal tvořit v programu Adobe Photoshop. Tento program je jednak nástrojem pro úpravu fotografií, jednak pro digitální malbu. Distribuční název, obsahující ono „photo“, byl pravděpodobně zvolen z marketingových důvodů – přece jen maluje míň lidí, než kolik jich fotí. Ke zdokonalení v tomto programu mi napomohla publikace Adobe Photoshop CS a CS2, obsahující mnoho hodnotných tipů pro práci. [6] Zhotovil jsem tedy první návrhy Jezdce na koni, Vůdce v jeho mladé i zestárlé podobě a tří Vojáků. O tyto návrhy jsem bohužel přišel, spolu s veškerou ostatní prací na filmu, včetně prvních animací, neboť mi v tu dobu selhal pevný disk a já jsem, bohužel, neměl data zálohována. Bylo to pro mě poučení, od té chvíle jsem zálohoval až na pět pevných disků. Jediné, co díky mailové korespondenci nezůstalo ztraceno, byl storyboard, v tu chvíli nejdůležitější, a dvě hotové fáze. Pokračoval jsem v práci opětovným nakreslením výtvarných návrhů kvůli vytvoření vzoru pro postavy. Dále jsem vytvářel jednotlivé statické fáze pro kompozice v programu After Effects. Velikost souboru pro fáze s postavami jsem nastavil na 2000x2000 pixelů. Soubor pro pozadí jsem zvolil větší, možná až naddimenzovaný, 7000x4000 pixelů. Pracovní formát Photoshopu -. PSD, umožňuje práci ve vrstvách i složkách. Každou fázi jsem před vybarvením zálohoval do složky k tomu určené. Prvotní skicu jsem poté vybarvil a vystínoval. Pro jistou hrubost výrazu jsem nechal plnou tvrdost štětce a průsvitnost nastavil na 50%. Práce s tabletem mi umožnila využít přítlak štětce – základní velikost štětce s tlakem kolísá a umožňuje

kultivovanější výtvarný projev, na rozdíl od počítačové myši. Výsledné fáze jsem vyexportoval ve formátu PNG se zachováním průhlednosti.



Obr. 4. Výtvarný návrh Jezdec

6.2 TV Paint Animation

Program pro tvorbu počítačově kreslené dvoudimenzionální animace. TV paint jsem využil pro sekvence, kde bylo vhodnější využít klasickou pookénkovou animaci, např. chůze a běh koně. Práce byla podobná jako v Adobe Photoshop, ale TV Paint je přece jenom stavěný na kreslenou animaci. Nevytvářel jsem zde všechny fáze, protože v Adobe Photoshop mi více vyhovuje organizace vrstev a metoda vybarvování. Výsledné fáze jsem

poté opět vyexportoval jako PNG sekvence. Animace samotná probíhala na 12.5 framů za sekundu, po naimportování sekvence do programu After Effects zde byla rychlost sekvence též nastavena na 12.5 fps, při nastavení projektu v After Effects na 25 fps se tedy každá fáze z TV Paint animation zobrazila v After Effects na dvou framech za sebou.



Obr. 5. Výtvarný návrh Vůdce

6.3 Adobe After Effects

kompoziční program pro tvorbu 2D a tzv „2,5D“ animace. Vysvětlení pojmu 2,5D – After effects pracuje s 2D vrstvami, které umožňuje umístit do prostoru a s pomocí kamery tak vytvářet prostorové multiplány. Nepodporuje však práci s 3D objekty. Rozlišení filmu jsem si zvolil PAL widescreen 16:9, při 25 fps. V After Effects jsem nejprve vytvořil základní animatik. Posléze jsem začal vytvářet jednotlivé kompozice záběrů, co kompozice, to záběr. Do nové kompozice jsem pak vložil jednak kompozici animatiku, jednak jednotlivé kompozice-záběry na jejich příslušné místo. Střih, včetně prolínaček, zatmívaček atd. tedy ve výsledku probíhal též v After Effects. To eliminovalo práci s exportem pro střih do případného dalšího programu, výrazně zmenšilo pracovní objem dat a zjednodušilo pozdější úpravy jednotlivých záběrů. Úpravou detailu v jednom záběru se v After Effects tato změna automaticky projeví i v celkovém střihu.

6.4 Technologie

Vlastní animace v After Effects probíhala následovně. Fáze, statické i animované, jsem naimportoval do okna pro zdroje projektu. Animované fáze jsem naimportoval jako

sekvence a v jejich příslušném nastavení nastavil rychlost (12,5 fps), u smyček počet opakování. Zvolené fáze jsem poté vložil do záběru, provedl kompozici záběru a poté naanimoval. Kompozicí se rozumí nastavení polohy jednotlivých fází, jejich velikost. Též je potřeba nastavit správně středový bod fáze, čili bod, kolem kterého fáze rotuje a který je jejím středem při nastavování velikosti fáze – fáze se od něj zvětšuje/zmenšuje rovnoměrně do všech stran. Jelikož jsem většinu fází vytvářel na velikost 2000x2000 pixelů, ořízl jsem je pomocí masek. Masky ale došly i jiného využití. Též jsem nastavil závislosti, tzv. „parent“, který podřízenou vrstvu připojí na dominantní, změny velikosti, polohy atd. se nadále přenesou na podřízenou vrstvu, ale s podřízenou vrstvou lze i nadále dále pracovat. Na příkladu si uveďme vrstvu s hlavou postavy a vrstvu s očima postavy. Hlavu můžeme naanimovat do záklonu, u očí ale záklon netřeba animovat, neboť se, navázaný na hlavu, pohnou zároveň s ní. Můžeme s nimi ale provést další, nezávislý pohyb, například pohled dolů. Velmi využitelná technologie je funkce „puppet“ – loutka, zejména v kombinaci s funkcí pluginu Duik. Puppet umožňuje převést fázi, obraz, na trojúhelníkovou síť, do které je možno umístit body, a ty následně animovat. Tuto technologii jsem využil pro částečnou animaci mimiky obličeje a pro některé pohyby celých postav. Animovat postavy tímto způsobem je však vhodné pouze při určitých pohybech a to při vhodně zvolené siluete. Využit puppet na postavy je obzvláště vhodné s přidáním technologie Duik. Duik je plugin na inverzní kinematiku, což zjednodušeně řečeno umožňuje vytvořit kostru pro končetiny. Uvedu příklad. Na siluetu postavy vytvoříme síť a body v místě ramene, lokte a zápěstí. Na tyto body vytvoříme „kosti“, ty jsou standardně reprezentovány jako červené čtverce. Po nastavení návaznosti - zápěstí na loket, loket na rameno, vytvoříme ovládací bod a následně zaktivujeme inverzní kinematiku kostí. Pohybem ovládacího bodu pak rukou hýbeme podobně, jako bychom manipulovali s rukou skutečné loutky.

Po těchto přípravných fázích je možno přikročit k vlastní ploškové animaci. Ta v programu After Effects probíhá pomocí tzv. klíčů. Jím nastavíme polohu, velikost, rotaci atd. plošky/obrázku v čase A a následně s rozdílnými údaji v čase B. Mezifáze jsou poté vypočítány automaticky pomocí počítače. Na příkladu – míč, letící směrem do kamery se zvětšuje a zároveň rotuje. Kromě základních parametrů (poloha, rotace, velikost a průhlednost) se dá animovat i mnoho dalších aspektů přidaných pomocí různých efektů, jako rozmazání, zvlnění, změna barevnosti, kontrastu atd. Specifické vrstvy, jakou je třeba

kamera, umožňují další možnosti nastavení parametrů a jejich animování pomocí klíčů. U kamery je to konkrétně například hloubka ostrosti, přiblížení a clona.

Jednotlivé klíče a jejich vztahy je možno nadále upravovat. Samozřejmostí je jejich posouvání, mazání, kopírování i vkládání. Dále je možno pomocí beziérových křivek nastavit zakřivení dráhy bodu, čili standardní přímý pohyb z bodu A do bodu B změnit třeba na balistickou křivku. Dále je možno nastavit dynamiku pohybu, čili např. z pomalého pohybu do dynamického zrychlení. Opět by se daly obě výše uvedené metody použít na příkladu s míčem, beziérovými křivkami se upraví dráha letu míče a správným nastavením dynamiky pohybu se docílí pocitu graduálního přibližování se míče. Klíče se dají použít i na animované sekvence, což jsem využil jmenovitě při manipulaci s kreslenou sekvencí jezdce na koni a její pohyb v prostoru.

Pomocí vhodné kombinace klíčů lze tedy dosáhnout požadovaného pohybu a následně celé animace záběru. V průběhu práce jsem výše zmíněné metody hojně využil. Program After Effects mi umožnil početné využití multiplánů, a to jak pomocí virtuální kamery, tak pomocí pohybu jednotlivých vrstev. Též metodu puppet jsem často využil, převážně na detaily obličejů. Jako každá metoda (kreslená animace, plošková animace, flashová animace) i puppet má svůj typický výraz, vyznačující se organickou měkkostí plochy. V kombinaci s technologií Duik jsem puppet využil na částečné animace postav ve vhodné siluetě. Animovány byly jen ovládací body a pohyb pak působí z hlediska anatomie reálněji, než kdyby byl každý kloub ovládán zvlášť. Velkou výhodou programu je vysoká upravitelnost klíčů. Každý klíč jde kdykoliv změnit, pohyb zrychlit nebo zpomalit. Dodatečné úpravy a změny pak nejsou přílišnou zátěží a scény netřeba vytvářet od začátku. Dalším pozitivem je možnost již zakomponované vrstvy aktualizovat. Pokud je tedy vytvořena upravená verze určité vrstvy, která je již umístěna a naanimována, netřeba ji animovat znovu, stačí ji pouze aktualizovat v seznamu všech vrstev a veškeré změny na konkrétním obrázku se okamžitě projeví. Pozadí, které třeba bylo umístěno jen ve skice, se po aktualizaci objeví na stejném místě, s nezměněnými klíči, ale v hotovém výtvarnu.

7 POSTPRODUKCE

7.1 Titulky

Pro úvodní titul filmu jsem zvolil historicky působící font Minim. Ten jsem v programu Adobe Photoshop pomocí efektů upravil, aby působil leskle kovově. Výsledný titul jsem pak použil do úvodních titulků i do plakátu. Pro ostatní texty jsem použil font XiBeronne.

7.2 Hudba a zvuk

Při ozvučení filmu jsem úzce spolupracoval se svým zvukařem. Hudbu jsme volili s historickým nádechem. Využili jsme zvukových stop s licencí Creative Commons – licence umožňující nekomerční využití a úpravu materiálu. Jednotlivé zvukové efekty byly buďto vybrány ze zvukové banky, nebo nahrány.

7.3 Střih

Po animačním zpracování všech záběrů a jejich dosazením do animatiku jsem radikálně přehodnotil posloupnost času a děje. Celou vzpomínkovou část jsem umístil na začátek filmu. Ten tímto získal na dynamice a zmírnil nejasnosti v posloupnosti času a děje.

8 PRŮBĚH A PREZENTACE PRÁCE

8.1 Časový rozvrh práce

Při realizaci práce jsem postupoval podle výše uvedených kroků. Přestože jsem se snažil práci rozvrhnout rovnoměrně do celého roku a skončit s mírným předstihem, časová rezerva mi téměř nezůstala. S technickou stránkou věci jsem neměl problém, náročné bylo spíš zpracování celkového výtvarna. Malebné propracování fází přece jen zabere více času, než kresba či stínování plochou. Přes všechny obtíže se mi nakonec podařilo film dokončit v celém předepsaném objemu.

8.2 Presentace práce

K výstupu animovaného filmu patří i plakát. Přemýšlel jsem nad několika variantami. S jistotou jsem věděl, že pozadí bude ohnivé. Dále jsem chtěl, aby plakát obsahoval Jezdce a meč. Ve výsledné podobě stojí Jezdec s plameny za zády nad pozorovatelem a míří na něj mečem. Záměrně jsem zvolil dva prvky z příběhu – plameny a Jezdce, které se ovšem ve filmu zároveň v jednu chvíli neobjevily. Podobně jako v případě názvu jsem nechtěl podobou plakátu příliš odhalovat děj.

ZÁVĚR

V animovaném filmu jsem se snažil zúročit znalosti nastřádané během studia na Univerzitě Tomáše Bati a bakalářskou práci zobrazit jednotlivé kroky, které vedly k vzniku filmu samého.

Práci jsem průběžně konzultoval u svých lektorů a tímto bych chtěl poděkovat vedoucímu práce i ostatním pedagogům za hodnotné připomínky a podněty.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] WILLIAMS, Richard, *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators*; Faber & Faber, 2007, ISBN 0-5712-0228-4
- [2] ZAMAROVSKÝ, Vojtěch, *Bohové a králové starého Egypta*; Praha, Nakladatelství BRÁNA, s.r.o., 2003, ISBN 80-7243-194-3
- [3] DURDÍK, Tomáš, BODLINA, Pavel, *Středověké hrady v Čechách a na Moravě*; Praha, Argo, 2001, ISBN 80-7203-349-2
- [4] MCKENNA, Martin, *Fantasy umění současnosti*; Praha, Mladá Fronta, 2009; ISBN 978-80-204-1943-9
- [5] DUTKA, Edgar, *Minimum z dějin světové animace*; Praha, AMU, 2004; ISBN 80-7331-012-0; s. 156
- [6] KELBY, Scott, NELSON, Felix, *Adobe Photoshop CS a CS2*; Praha, Grada Publishing, a.s., 2006; ISBN 80-247-1117-6

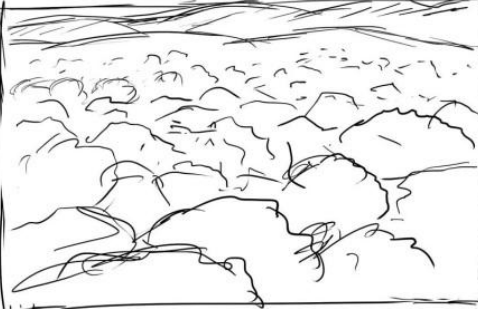




SEZNAM OBRÁZKŮ


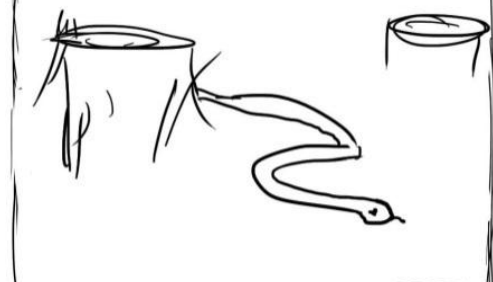



Obr. 1. Stargate	13
Obr. 2. Excalibur	14
Obr. 3. Vězeň	22
Obr. 4. Výtvarný návrh Jezdec	25
Obr. 5. Výtvarný návrh Vůdce	26






SEZNAM PŘÍLOH



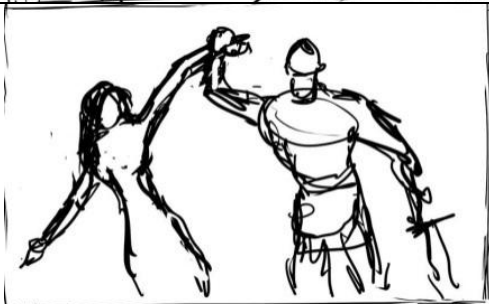


Příloha P I: Technický scénář	35
Příloha P II: Výtvarný návrh plakátu	51




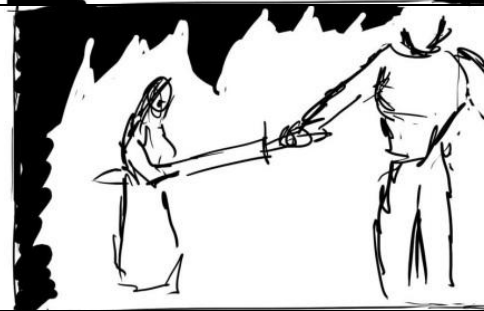

PŘÍLOHA P I: TECHNICKÝ SCÉNÁŘ




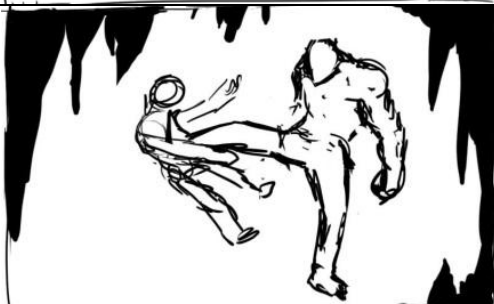

1		VC	<p>Celek na zalesněnou krajinu.</p> <p>Pojezd kamery doprava dolů na 002.</p> <p>0:00-0:05</p>
2		C	<p>Stín dravce na vrcholcích stromů.</p> <p>Kamera sleduje stín, stromy ubíhají pod stínem.</p> <p>0:05-0:09</p>
3		VC	<p>Jezdec vyjíždí z lesa.</p> <p>Mírný pohyb kamery doprava</p> <p>0:09-0:14</p>
4		PD	<p>Detail na jezdce.</p> <p>0:14-0:18</p>
5		C	<p>Na obloze dravec.</p> <p>0:18-0:22</p>




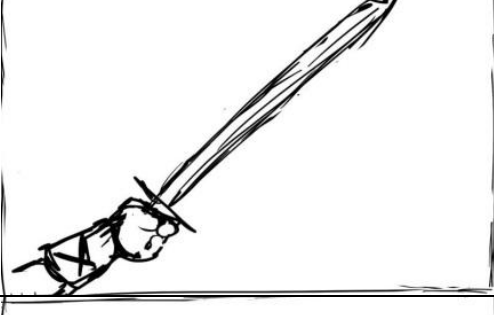
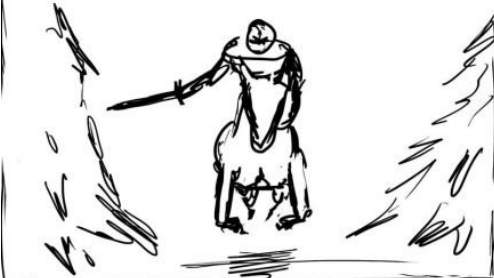
6		D/ VC	<p>Letecký pohled na mýtinu.</p> <p>Pohyb kamery zleva doprava.</p> <p>0:22-0:25</p>
7		PD	<p>Had v trávě.</p> <p>0:25-0:27</p>
8		D	<p>Detail na hlavu dravce.</p> <p>0:27-0:28</p>
9		C	<p>Sřemhlavý útok.</p> <p>0:28-0:30</p>
10		PD	<p>Popadne hada.</p> <p>0:30-0:32</p>





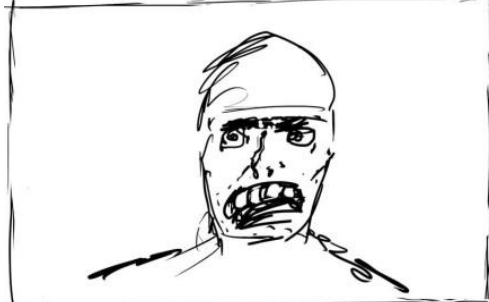
11		PC	<p>Jezdec uslyší dravce a vzhledne.</p> <p>0:32:0:34</p>
12		VC	<p>Celek, na obloze odlétá dravec, v dáli stavení a u něj dění.</p> <p>Mírný pohyb kamery z jezdcova pohledu.</p> <p>0:34-0:40</p>
13		D	<p>Jezdec zaostří pohled.</p> <p>0:40-0:42</p>
14		PC	<p>Pobídne koně.</p> <p>0:42-0:43</p>
15		C	<p>Kůň v trysku.</p> <p>Kamera sleduje koně, krajina za ním ubíhá.</p> <p>0:43-0:49</p>



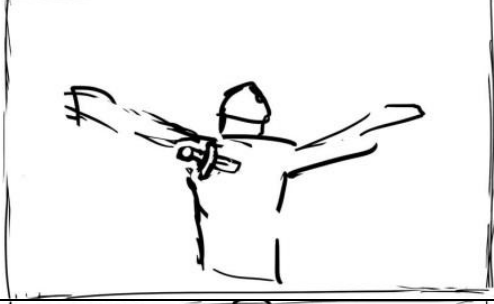
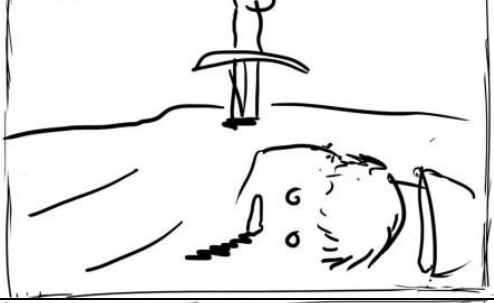

16		C	<p>Před chalupou bandité útočí na dřevorubcovu rodinu.</p> <p>Nájezd na záběr z pohledu jezdce.</p> <p>0:49-0:52</p>
17		D	<p>Nájezd na tvář jezdce</p> <p>0:52-0:53</p>
18		PC / AP	<p>Detaily na vojáky a jejich oběti.</p> <p>0:53-0:54</p>
19		PC / AP	<p>Detaily na vojáky a jejich oběti.</p> <p>0:54-0:55</p>
20		PC / AP	<p>Detaily na vojáky a jejich oběti.</p> <p>0:55-0:56</p>






21		D	<p>Detail na oči.</p> <p>Obraz se prolne do záběru 22.</p> <p>0:56-0.57</p>
22		PC / AP	<p>Vzpomínky – noc, vojáci útočí na vesnici.</p> <p>Oheň, zvuk boje, nářek.</p> <p>0:57-1:00</p>
23		PC / AP	<p>Vzpomínky – noc, vojáci útočí na vesnici.</p> <p>Oheň, zvuk boje, nářek.</p> <p>1:00-1:03</p>
24		PC / AP	<p>Vzpomínky – noc, vojáci útočí na vesnici.</p> <p>Oheň, zvuk boje, nářek.</p> <p>1:03-1:06</p>
25		C	<p>Chlapec vstane od těla svého otce, pozvedne meč, sotva ho unese.</p> <p>1:06-1:10</p>





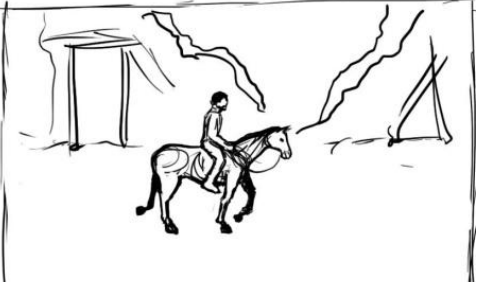
26		PC / AP	Vúdce. 1:10-1:13
27		PD	Detail na chlapcův obličej. 1:13-1:15
28		D	Uškĺbne se. 1:15-1:17
29		C	Odkopne kluka. 1:17-1:19
30		C	Kluk dpoadne na zem. 1:19-1.22


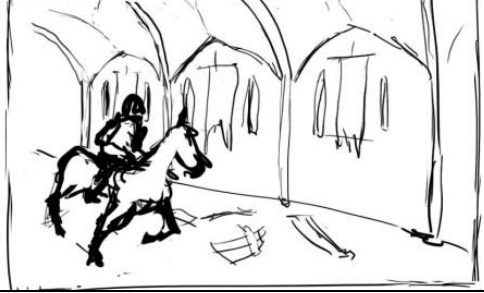


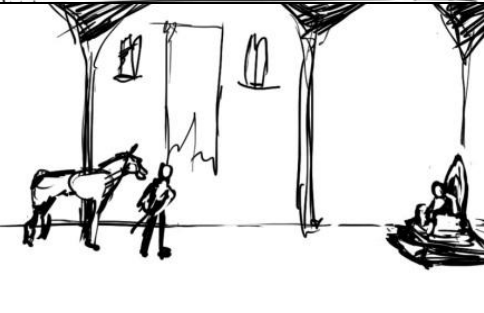
31		C	<p>Na koni, hlasitě se směje, odvolá útok a odjede s vojáky.</p> <p>1:22-1:23</p>
32		D	<p>Kluk se zvedá, prolne se do 032.</p> <p>1.23-1:25</p>
33		D	<p>1:25-1:27</p>
34		D	<p>Jezdec tasí meč.</p> <p>1:27-1:28</p>
35		C	<p>Vyrazí.</p> <p>1:28-1:31</p>






36		C	<p>Bandité ho zpozorují. Nájezd na bandity. 1:31-1:32</p>
37		C	<p>Jednoho skolí za jízdy. 1:32-1:34</p>
38		PC	<p>Druhého srazí kůň. 1:34-1:36</p>
39		PC	<p>Jezdec namíří meč na třetího. 1:36-1:40</p>
40		D	<p>Vyděšený bandita. 1:40-1:42</p>






41		C	<p>Který se dá na útěk.</p> <p>1:42-1:45</p>
42		PD	<p>Jezdec hodí dýku.</p> <p>1:45-1:46</p>
43		PD	<p>Zabodne se do zad.</p> <p>1:46-1:49</p>
44		D	<p>Bandita dopadne.</p> <p>1:49-1:51</p>
45		PC	<p>Zachráněná dcera jezdcí děkuje.</p> <p>1:51-1:55</p>






46		PD	<p>On jí pokyne.</p> <p>1:55-1:58</p>
47		C	<p>Odjíždí, zafouká vítr.</p> <p>1:58-2:02</p>
48		C	<p>Listí padá ze stromů.</p> <p>Prolne se do 048</p> <p>2:02-2:07</p>
49		C	<p>Zima, vánice.</p> <p>2.07-2:10</p>
50		C	<p>Ze sněhu se vynoří jezdec</p> <p>2:10-2:13</p>






51		PC	<p>Vzhledne.</p> <p>2:13-2:16</p>
52		C	<p>Hrad.</p> <p>2:16-2:20</p>
53		PD	<p>2:20-2:22</p>
54		C	<p>Vjíždí do nádvoří.</p> <p>2:22-2:26</p>
55		C	<p>Jede zničeným nádvořím.</p> <p>Pohyb kamery doprava. Prole se do 56.</p> <p>2:26-2:30</p>

56		C	<p>Stojí s koněm na prahu.</p> <p>Prolne se do 57.</p> <p>2:30-2:33</p>
57		C	<p>Jede sám.</p> <p>Kamera ho sleduje.</p> <p>2:33-2:38</p>
58		D	<p>Podívá se.</p> <p>2:38-2:40</p>
59		C	<p>Postava na polorozbořeném trůnu</p> <p>Nájezd kamery.</p> <p>2:40-2:44</p>
60		C	<p>Celek, nalevo jezdec sesedl z koně, vpravo sedí postava.</p> <p>2:44-2:48</p>

61		D	2:48-2:50
62		D	<p>Starý muž, jeho tvář se prolne do 63.</p> <p>2:50-2:52</p>
63		D	<p>Je to vůdce nájezdu.</p> <p>2:52-2:54</p>
64		D	<p>Jezdec ho pozná.</p> <p>2:54-2:56</p>
65		PC	<p>Tasí meč.</p> <p>2:56-2:59</p>

66		D	<p>Starý ho pozná.</p> <p>2:59-3:03</p>
67		D	<p>Prolne se do 068</p> <p>3:03-3:05</p>
68		D	<p>3:05-3:07</p>
69		PC	<p>Starý vytáhne meč.</p> <p>3:07-3:10</p>
70		C	<p>Zaútočí, mine.</p> <p>3:10-3:12</p>

71		C	<p>A spadne na zem.</p> <p>3:12-3:16</p>
72		PD	<p>Jezdec na něj hledí s nenávisť v očích.</p> <p>Nájezd na obličej.</p> <p>3:16-3:19</p>
73		C	<p>Celek, jezdec na vůdce míří mečem.</p> <p>3:19-3:23</p>
74		D	<p>Starý se mu přitiskne hrdlem na meč.</p> <p>3:23-3:25</p>
75		D	<p>3:25-3:27</p>

76		D	<p>Vydechne.</p> <p>3:27-3:39</p>
77		D	<p>Skloní meč.</p> <p>3:39-3:42</p>
78		C/ PD	<p>Odchází.</p> <p>3:42-3:47</p>
79		D	<p>Smutně skloní hlavu.</p> <p>3:47-3:50</p>
80		C	<p>Vánice ustala, Jezdec odjíždí z hradu.</p> <p>Kamera odjíždí nahoru.</p> <p>3:50-4:10</p>

PŘÍLOHA P II: NÁVRH PLAKÁTU

