

„ Zelená “

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

Martina Lišková

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: **Martina LIŠKOVÁ**
Osobní číslo: **K09355**
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:
Zelená – 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:

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

Art Now 2, Taschen 2008

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

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.

Ve Zlíně 14.2.2011

.....
Jméno, příjmení, podpis
LIŠKOVÁ MARTINA

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 nevydělečně 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 nahlédnutí 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 pořizovat 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 za výtěžku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídkne k výši výtěžku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Bakalářská práce se věnuje popisu přípravy a průběhu práce při tvorbě filmu Zelená. Jedná se o krátký animovaný film o mezilidských vztazích vytvořený technologií 2D počítačové animace. Práce se věnuje inspiračním zdrojům, řešení stavby příběhu, výtvarnému pojednání a technologii digitálního zpracování 2D animace. Součástí práce je také obrázkový scénář. Animovaný film je přiložen na datovém nosiči.

Klíčová slova: animace, kreslený film, 2D animovaný film

ABSTRACT

Bachelor's thesis deals with arrangement and making the animated movie The Green. The film is a short cartoon about the interpersonal relationships created 2D computer animation technology. The theoretical work consist of inspirational sources, making the storyboard, art-designing, technology of animation and postproduction.

The part of bachelor's thesis is also the screenplay.

The movie is included on the compact disc.

Keywords: aniamation, cartoon, 2D animated fim

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně a použila odbornou literaturu a jen pramenů, které cituji a uvádím v příloženém seznamu použité literatury.

datum: 16. 5. 2011

Martina Lišková

OBSAH

ÚVOD	7
I TEORETICKÁ ČÁST	8
1 SCÉNÁŘ A NÁMĚT.....	9
1.1 INSPIRAČNÍ ZDROJ	9
1.2 FLUBBER JE ZELENÁ INTELIGENTNÍ HMOTA	9
1.3 INSPIRACE V ŽÁNRU THRILLER VE FILMU VETŘELEC	10
1.4 NÁVRAT K ANIMOVANÉM FILMU.....	11
2 VÝVOJ PŘÍBĚHU.....	13
II PRAKTICKÁ ČÁST.....	19
3 VÝTVARNÉ ZPRACOVÁNÍ.....	20
3.1 HLEDÁNÍ VÝTVARNÉHO ŘEŠENÍ FILMU	20
3.2 TYPIZACE HLAVNÍCH HRDINŮ.....	21
III PROJEKTOVÁ ČÁST.....	24
4 ANIMACE.....	25
4.1 HLEDÁNÍ A POPIS PRACOVNÍHO POSTUPU.....	25
4.2 ANIMATIK.....	26
4.3 STORYBOARD.....	26
4.4 POZNATKY A PROBLÉMY VZNIKLÉ PŘI ANIMACI.....	27
ZÁVĚR.....	28
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	29
SEZNAM OBRÁZKŮ.....	30
SEZNAM PŘÍLOH.....	31
IV PŘÍLOHA P I: OBRÁZKOVÝ SCÉNÁŘ	32
V PŘÍLOHA P II: RŮZNÉ SKICI.....	50

ÚVOD

Bakalářská práce se věnuje dokumentaci průběhu přípravy a realizace praktické části práce podle zadání. Jejím výstupem je krátký animovaný film s názvem *Zelená*. Celý animovaný film je zpracován digitálně, v počítači, za pomoci tabletu a příslušného animačního softwaru.

V jednotlivých oddílech se postupně seznámíte se všemi podněty pro tvorbu bakalářského animovaného filmu, s tvůrčím postupem i vlastní realizací práce. Bakalářská práce vychází i z poznatků během tříletého studia animované tvorby především za pomoci digitální technologie a média. Nedílnou součástí je popis tvůrčího procesu a pracovní postup, který vedl k zhotovení animovaného filmu *Zelená*.

I. TEORETICKÁ ČÁST

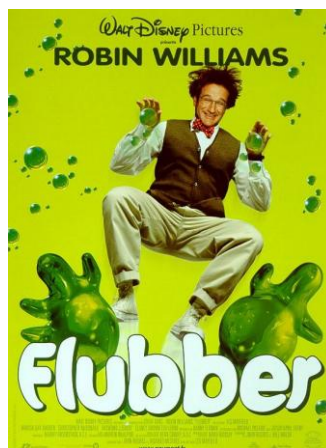
1 SCÉNÁŘ A NÁMĚT

1.1 Inspirační zdroj

Inspiračních zdrojů máme kolem sebe několik, jen si vybrat ty správné. Už od začátku jsem chtěla dělat veselý a hravý příběh se sociálním motivem. Přesto, že jsem byla rozhodnuta dělat animovaný film technikou 2D kreslené animace, za pomoci tabletu a softwaru *TvPaint* a *Adobe After-Effects* snažila jsem se hledat inspiraci v animovaném filmu různých technik např. i 3D.

1.2 Flubber je zelená inteligentní hmota

Mezi mé inspirační zdroje patří pohodový rodinný film s Robinem Williamsem *Flubber*. Rodinná komedie, Fantasy, USA, 1997, 93 mi, režie Les Mayfield. Příběh hlavního hrdiny, který vynalezne zelený super sliz, který dokáže vyvinout nevyčerpatelnou zásobu energie a překonat nepřekonatelné překážky. Ovšem na druhé straně je tu žena, která čeká na hlavního hrdinu u oltáře a již po několikáté se svatba ne a ne uskutečnit. Jedná se podle mě o velmi jednoduchý scénář, ale díky vynálezu zeleného slizu, velmi inteligentní hmoty, nás dokáže oslovit a pobavit. Díky této hmotě, kterou Robin nazval Flebberem mě film zaujal. Zelená hmota dokáže například přeskočit celé basketbalové hřiště, s Flubberem v motoru dokáže auto dokonce i létat. Možná i zde mě utvrdilo, že můj mastodont bude zelený. Zelená barva je barvou růstu, přírody, klidu a naděje. Říká se že, tato barva nás dokáže uklidnit a dostat do pocitu rovnováhy. Nelíbilo se mi technické zpracování této hmoty, co se týká vizuálu, ale zaujal mě ten nápad, že vůbec něco takového vzniklo, zrodilo se a dokázalo neuvěřitelné kousky.



Obr.1 z filmu *Flubber*

Ovšem nemyslím si, že právě zelená hmota, nebo mastodont měli nahrazovat životního partnera nebo člověka blízkého. Jedná se spíše o společnost a posléze třeba i kamarádství. Nebo možná takový domácí mazlíček. Ke kterému můžeme mít rovněž velmi silný vztah. Možná trochu nesouhlasím s lidmi, nebo spíše mladými páry, kteří si pořídí domácího mazlíčka a řeknou, že ho mají místo dítěte. Pro mě zvíře vždy zůstane živočichem, ale dítě se jednoho dne stane rovnocenným jedincem. Můj domácí mazlíček se mnou rozhodně nesnídá u stolu a nespí se mnou v posteli.

1.3 Inspirace v žánru thriller ve filmu *Vetřelec*

Vetřelec je fiktivní mimozemský tvor, který má místo krve kyselinu. Příběhy *Vetřelce* mám velmi ráda, byť je to zcela odlišný žánr než řeším já. Viděla jsem pár dílů tohoto typu například *Vetřelec vs. Predátor*, série *Aliens versus Predator*. Tvůrcem samotného *vetřelce* je švýcarský umělec Hans Ruedi Giger. Co mě na tomto příběhu zaujalo je především zrození tohoto stvoření. *Vetřelec* se líhne z vejce. Vejce má klasický tvar a šedozelenou barvu. Akorát vejce *vetřelce* je asi jeden metr vysoké, kožovité. Vejce klade pouze královna. *Vetřelec* má také několik fází vývoje. Jedná se o *Vetřelce* bojov-

níka, Běžce, Královnu, Predalien a Trubce. Vetřelci dokážou skákat několik metrů, dokážou ložit po zdech, je to i zdatný plavec. Vetřelec je vysoce inteligentní. Jeho důležitým posláním je především rozmnožování se a kladení vajíček do těl lidí.



Obr. 2 z filmu Vetřelec vs. Predátor

1.4 Návrat k animovanému filmu

Snažila jsem se hledat inspiraci ve všech směrech. Flubber mě zaujal myšlenkou něčeho zeleného a Vetřelec jeho líhnutím a inteligencí. Ovšem pořád jsem neměla vymyšlenou podobu toho mého mastodonta. Jelikož jsem chtěla žánr spíše lyrický, nechtěla jsem ztvárnit mastodonta gigantických tvarů a děsivého vzhledu. Proto jsem opět zabrousila do animace a do 3D animace *Příšerky S.R.O.* Jedná se o dílo z dílny Pixaru a to především režisérů Pete Docter, Lee Unkrich, David Silverman. Příběh vypráví o Monsters Incorporated továrně. Jedná se o tajemný svět příšer a strašidel. Továrna získává elektrickou energii z vyděšeného dětského výkřiku. Mezi hlavní postavy patří holčička Boo, Mike Wazovski, James P. Sullivan, Randal, aj. Příšerky mezi sebou soupeří, kdo dokáže více dítě vyděsit. Pro mě velmi povedený animovaný film. Skvělý scénář a ještě lepší výtvarno. Zde mě nejvíce zaujal humor a především použití materiálu. Jak byly příšerky propracované do každého chloup-

ku. Zde se můžeme opravdu bavit o příšerce. Byť jsou ve filmu příšerky velkých tvarů, stále je nazýváme příšerkami a to z důvodu jejich vlastností. Mají zde úlohu strašit malé děti, ale přesto se jim to nedaří. Příšerky jsou na to moc roztomilé. Každá z příšerek je jiná. Z celého filmu mě nejvíce zaujala postavička Mikiho Wazovského. Ve filmu si můžeme všimnout mnoho detailů, ale spíše při opakovaném shlédnutí. Nejvíce mě fascinuje, jak dokonale je vypracovaná srst Sulleyho. Každý chlup při jeho pohybu se zavlní. Ovšem já jsem se chtěla ubírat směrem typu Mikiho Wazovského. Jednoduchá zelená postavička, která se pohybuje po dvou dolních končetinách, má dvě ruce a jedno velké oko. Moje představa se začala vykreslovat.



Obr. 3 z filmu Příšerky S.R.O



Obr. 4 z filmu Příšerky S.R.O

2 VÝVOJ PŘÍBĚHU

Vůbec hledání tématu je pro mě určitě i pro mnohé tvůrce kreslených animovaných filmů těžký oříšek. Možná právě proto, že si vlastně můžeme vybrat téma, které chceme, tak nám to přijde v prvním plánu jednoduché, ale při realizaci díla tomu tak není. Je mnoho témat, kterými se můžeme ubírat. Vždy se snažím vybírat si téma, které mi bude především blízké a bude mě bavit. Začátek a vůbec celé nastartování je velmi důležité, proto je potřeba tomu věnovat velkou část času.

Když kolikrát cestuju autobusem, autem, nebo přemýšlím ve volné chvílce, přemýšlím právě nad krátkými náměty nebo věcmi, které by se dali zrealizovat. Člověka nikdy nenapadne hned něco geniálního, ale je potřeba věnovat čas právě takovému přemýšlení a možná i verbálním myšlenkám. Zprvu si krátké náměty zapisuji, byť třeba jen do mobilu, ale zapsat si je musím, protože se mi už několikrát stalo, že postupem času na to člověk zapomene a nemůže se vrátit o krok zpět. Nebo k myšlence, která by byla třeba lepší, než ta co vymyslím hned následně. Když jsem už ve fázi, kdy nemůžu najít tu správnou nit, snažím se o tématu konverzovat s kamarády. A to především s kamarády, kteří nejsou z oboru a mají na to právě trošku jiný pohled. Vykládám si s nimi, jakou mám asi zhruba představu, nebo co by mě bavilo. Jak se tak pořád o tom bavíme nějak nevázaně nutně něco vymyslet, kolikrát dojdou na dobré nápady spojené s myšlenkou někoho druhého. Je pro mě také důležité, si ve volné chvílce dělat různé skici kompozic, lidí, nebo jen tak si kreslit do náčrtníku, který můžeme časem od času otevřít, a může nás napadnout něco rovněž.

Úplně prvně, jsem si říkala, že rozvinu předchozí semestrální práci „*Udělalala ze mě vola*“, kde jsem řešila život na vesnici, mezilidské vztahy a především ty sousedské. Nakonec i tato krátká semestrální práce byla v podstatě jen o dvou hlavních hrdinech a to kravičce a o farmáři, který měl

kravičku, byť zvíře moc rád. Kravička měla podobu krávy, ale chovala se jako člověk, chodila po dvou, ale bydlela v chlívku. Prožívali spolu celé dny. Farmář nosil každé ráno kravičce snídani před chlívek, kde spolu snídávali, pak následoval vždy nějaký dopolední program, například houbaření, oběd, také spolu relaxovali. A jednoho večera, kdy si spolu opékali buřty u ohně, kde pozvali také ostatní zvířecí příslušníky farmy, kohoutka a slepičku se stalo něco velmi důležitého. Farmář vytáhl z kapsy zásnubní prsten a požádal kravičku o ruku. Kravička samozřejmě nabídku přijala. Jenže po navlečení prstenu kravičce na ruku se stala velká proměna, kdy se kravička proměnila v normální ženskou krev a mlíko a z farmáře se stal vůl. Moc jsem si tento příběh během tvorby oblíbila, ale po dokončení jsem nebyla s finální verzí celkově spokojená, tak jsem si řekla, že se tohoto tématu nevzdám. Snaha ho rozvinout o další příběhy lidí na vesnici mě lákala. Ale postupem času jsem si řekla, že přesto i když jsem před několika lety žila a bydlela na vesnici, se mě dnes toto téma už úplně netýká a tak jsem se chtěla zabývat konkrétním mým vztah s další osobou.

V čem jsem měla tak trochu jasno už od začátku, byli dva hrdinové. A to kvůli situaci v mé rodině a okolí. Z hnízda jsem vyletěla už v 15 letech, kdy jsem odjela do Valašského Meziříčí studovat střední školu, kde jsem samozřejmě bydlela na internátě. Můj život se začal měnit. Rodičové měli nadměrné starosti a začaly neshody jak mezi mnou a rodiči tak mezi nimi samotnými. Každý jsme si šli svou cestou. Tento případ, kdy dítě vyletí z hnízda a začne se osamostatňovat je zcela běžný.

Odborníci to nazývají depresivními pocity, kterými mnozí rodiče po odchodu dětí z domova propadají, takzvaně syndrom opuštěného hnízda. Patnáct let jsme žili jako rodina po hromadě podle zaběhlého řádu, naši rodiče nás vychovávali a sami si ani neuvědomili, že už jim nezbývá čas na nic jině-

ho. Dokud jsme byli malými ratolestmi, vyžadovali jsme téměř celodenní pozornost. Když jsme pak dorostly do puberty, pořád nás byl plný dům. Pak najednou jsem odešla na střední školu, později na vysokou školu, na 4 měsíce do zahraničí a dva lidé, kteří byli hlavně mámou a tátou jsou najednou zase především manželé. Jenže manželství přestalo klapat tak jako dříve a otci jsem začala ještě více chybět. Každý člen se touto změnou vyrovnává po svém. Otec i matka už mají daleko více času na sebe a všímají si věci, které jim dříve unikaly. V dnešní době jezdím domů už opravdu spíše jen na návštěvu. Tak jednou za měsíc na víkend. Stačí mi to, můj otec už si pomalu na to zvyká, mezilidské vztahy se mění, pocítuji ještě větší nátlak ze strany otce, než když jsem studovala na střední škole. Jelikož jsem za poslední rok řešila často vztahy v rodině a vše se kolem toho řešilo, časem jsem se rozhodla pro toto téma a především ho více zkoumat a vůbec vztah rodič - dítě mě hodně zajímá. Každopádně jsem na to vše chtěla nazírat s nadsázkou a odlehčením, než je tomu ve skutečnosti.

To jestli ztvárnit dvě postavy jako rodič - dítě jsem neměla úplně jasné. Nevím, čím to mám dané, ale s odstupem času vidím, že ztvárňuji především starší lidi. Jak tomu bylo v animované semestrální práci *Udělalala ze mě vola* nebo také *Pláž*, kde je mladá žena se starším pánem na pláži. Tak i v mé bakalářské práci jsem se nakonec rozhodla pro staršího pána, který bydlí daleko za městem. Na začátku jsem chtěla kreslit celou vesničku za městem, pohled jednotlivých sousedů a vztahů, ale když jsem přemýšlela právě nad tou mou vesnicí, která je opravdu malá a náš dům je situován až za vesnicí, tak jsem se rozhodla pro jeden jediný dům v dálce v krajině. Vlastně je tomu tak i ve skutečnosti. Dům, ve kterém otec bydlí, a který je mým rodným bydlištěm je na konci vesnice až za označením cedule vesnice kousek od lesa. Takže hlavní hrdina byl jasný, ale co ten druhý? Ztvárnit stroze vztah rodič – dítě mi přišlo slabé a nudné. Tak jsem začala pátrat po způsobu formy druhého hrdiny.

Když jsem si tak kreslila různé postavičky, začalo postupně vznikat něco jako nějaké hmota, která někdy z něčeho vyroste a to, že bude mít zelenou barvu mě napadlo hned. Protože tato jediná barva ve mně evokovala odstup a jedinečnost. Příšerka se začala vyvíjet a příběh mohl začít. Jenže cest bylo několik. Nevěděla jsem, zda příběh přemrstit a udělat z příšerky třeba příšeru Loch Ness, která jako malinká se dostala k jednomu pánovi a ten ji vychovával. Příšerka, která pocházela z jezera Loch Ness (nejznámějšímu kryptozoologickému zjevení, lochnesské příšeře tzv. Nessie), které je nedaleko dědova obydli. Každý večer mu někam utíkala a nikdo nevěděl kam (do jezera). Nebo jestli příšerka se má zrodit z vejce, které mu snese jeho vlastní slepice. V podstatě co bylo nejtěžší vymyslet, byl začátek a konec. Z jedné varianty konce, jsem měla naservírovanou přerostlou příšerku přes celý dům a útěk ala *Godzilla* přes město. Farmář by příšerku vychovával a staral by se o ni tak pečlivě, že by z ní vychovával něco monstrózního a ta kdysi roztomilá příšerka by farmáře mohla klidně i sníst. Příšerka by po celou dobu výchovy rychle rostla. Farmář by bydlel v malé vesničce, kde se všichni znají navzájem. Od té doby, co by měl příšerku doma, by se už nestýkal s kamarády tak často a věnoval by se její výchově. Tuto situaci bych přirovnala zase k některým případům dnešní výchovy. Buď by byl můj příběh velmi zaoblený a odlehčený, tak v dnešní společnosti je to opravdu někdy kruté. Často se stává, že se matka dokáže svého dítěte vzdát nebo se dokonce za něj stydět. V mém případě se farmáři zrodí příšerka nebo mu ji někdo odloží před dveřmi jeho domu a on se za ni stydí, nechce se s ní nikde vystavovat, ale je mu jí líto nechat někde odloženou nebo se jí jen tak zbavit. Dnes tomu je tak, že v několika případech se narodí postižené dítě, rodičové jsou z takového překvapení velmi vyděšeni a začnou zmatkovat. Buď dítě odloží třeba do babyboxu nebo ho dají do dětského domova. Musí to být těžké, představa výchovy dítěte, které vás ani v postatě nevnímá je velmi složitá. Můj farmář je z objevení takového přírůstku taky velmi zděšený, překvapený, zaskočený, proto ani nevyjde ven

z chalupy. Sousedé jako v každé vesnici chodí obhlédat jeho dům a polemizují o tom, co se s farmářem vlastně děje. Dnes tomu taky tak je. Lidé jsou zvědaví. Růst příšerky nabírá otáčky. Pomalu se už ani nevléze do farmářova domečku. Začíná praskat střecha. Farmář dům rychle opravuje a snaží se přistavovat další věžičky pro příšerčí hlavu. Nakonec by celý dům praskl. Příšerka by utekla do města přes hory a lesy, které by pěkně zdevastovala. Z města by se stala taky ruina. Nakonec by se stejně příšerka vrátila zpět k farmáři, který by už byl buď mrtvý, nebo by spolu žili dál. Farmář by si zvykl a sousedy by neřešil. Je potřeba někdy nebrat ohled na druhé ale sám na sebe. Příšerka mu zprvu dělala nepokoje, ale postupem času by si na sebe zvykli a tvořili by společnou dvojici. Tato myšlenka konce se zase tak úplně nezměnila. Ve finálním scénáři je tomu velmi podobně. Kdy příšerka vyroste, děda ji pošle do světa. Ze začátku nevěděl, co s příšerkou bude dělat. Měl svoje soukromí svůj čas a svoje pohodlí. Postupem času si ale na sebe tak zvykli, že odchod příšerky vyvolal u dědy rozruch a pocit samoty. Po uplynutí roku se příšerka vrací k dědovi s celou svojí rodinou. Ovšem nečekaně. Jsou Vánoce. Děda si vede dál svůj soukromý život a v tom zazvoní zvonek. Děda jde otevřít a tam stojí celá rodinka příšerky i se svými ratolestmi. Vidíme, že děda je rád. Kolikrát něco nechceme, ale postupem času si k tomu najdeme cestu. Nemůžeme bez toho fungovat. V tomto případě přátelství dvou bytostí.



Obr. 5 Loch Ness příšera



Obr. 6 Godzilla

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 VÝTVARNÉ ZPRACOVÁNÍ

3.1 Hledání výtvarného řešení filmu

Během rozmýšlení výtvarné stránky tohoto filmu, jsem narazila na několik způsobů, jak by se dal film řešit. Vyhledávala jsem především možnosti inspirace v animovaném filmu od profesionálů, jakými jsou například holandský animátor a kreslíř *Tom Puss*. Zaujala mě jeho pozdní tvorba. Dílo *Příběh malého Johna Baileyho* (1970). Jeho výtvarná stránka v tomto díle mi přijde velmi čistá, jednoduchá. Pozadí je sestaveno jen z několika málo prvků často monotónních barev. Hlavní postava je buď barevná s konturou, nebo taktéž monotónní, ale kontura zůstává. Volba jednoduchého monotónního pozadí mě oslovila, přesto jsem hledala dál více možností. Pro inspiraci jsem shlédla několik animovaných filmů. Mezi mé oblíbené patří také *Čarodějův učeň* od Karla Zemana, kde používá hodně propracovanou kresbu. Říkala jsem si, že volba jednoduchého pozadí a stylizované kresby pro hlavní hrdiny by mohla být přínosem. Vznikaly skici různých kombinací.

V průběhu bakalářské práce jsem se setkala s řadou problémů, mezi které například patří otázka vůbec možnosti použití nástrojů a materiálů. Zda třeba kreslit, malovat ručně na papír či pomocí tabletu na počítači. Jedna z prvních možností bylo užití fotografie. Že si nafotím prostředí a postavy budu dokreslovat ručně v *TV-Paintu*. Mezi jednu z variant patřila také možnost modelu, kdy jsem si chtěla prostředí, kde se budou hrdinové vyskytovat vymodelovat z papíru, poté nafotit a začlenit do kompozice. Po zhotovení modelu a jeho nafocení jsem usoudila tuto variantu vymazat z možností zpracování z důvodu nekvalitního nejednotného vizuálu. Myslela jsem, že při použití fotografie jak prostředí, tak fotografie modelu si tím uspořím čas, ale nebylo tomu tak. Jelikož jsem neměla k dispozici kvalitní fotoaparát a ve finále jsem nebyla ani spokojena s možnostmi prostředí, které jsem chtěla fotit. Vždycky bych muse-

la ještě něco k pozadí dokreslit a to mi přišlo jako další komplikace navíc, abych to udělala tak, aby to přesně zapadalo do pozadí již vyfoceného.

Začala jsem si skicovat prostředí, v kterém se hlavní postavy budou pohybovat. Během skicování, které si myslím bylo pro mě klíčové se taktéž trochu začal měnit i scénář. A myslím, že se tomu tak stává v mnoha případech, kdy při realizaci začínáme mít více nápadů a vůbec celý příběh se snažíme pořád vylepšovat. Postupem času jsem si stanovila pár pravidel, kterými jsem se řídila. Například pravidlem pozadí bez kontury. Bez ostré kontury. Buď bude pozadí jen pouze v lince, nebo jen v ploše. Návrhy v ploše nebyly zrovna to pravé ořechové, tak jsem je začala rozvíjet. Více se na ně soustředil, hlavně co se týká barevnosti. Držela jsem se především světlé škály odstínů.

Když už jsem měla scénář celkem hotový, má práce spočívala především v propracování postav a prostředí. Barevnou škálu jsem měla taktéž stanovenou. Rozhodla jsem se pro světlé odstíny, které se budou různě střídat podle ročního období, podle času. Předměty v popředí budou syté, barevně kontrastní a prvky vzadu světlejší.

2.2 Typizace hlavních hrdinů

Prostředí bylo upřesněno, už jen vymyslet přesný vizuál a charakter dvou hlavních hrdinů. Dědy a příšerky.

Příšerka je od pohledu milá, divák si ji podle mě musí oblíbit a soucítit s ní. Přesto, že v závěru vyroste, stává se z ní dospělý jedinec, na začátku vypadá velmi křehce a vtipně. Od začátku jsem se snažila tu to příšerku postavit do role malého dítěte, o které se děda stará. Příšerka má zelenou barvu, chodí po dvou končetinách jako lidská bytost. Má prapodivný tvar a k tomu ocásek, potvrzení příšerky. Příšerka nezná lidské potřeby a neví jak se chovat. Vše ji

musí naučit děda, kterému se zprvu do toho moc nechce, ale srdce, rozum a cit se rozhodne pro postarání, výchovu. Příšerka má znaky malého dítěte, udělá pod sebou loužičku, vyžaduje hodně jídla, spánku a péče. Ráda bych ještě zmínila odkaz na *Otesánka*. Starou klasickou pohádku dvou lidí, kterým se narodí jeden jediný potomek a snaží se ho vychovat co nejlépe. Příšerka je milá. V průběhu růstu se snaží ochotu a péči dědovi oplácet, snaží se mu udělat radost. Například natrhá dědovi pukét tulipánů, jenže během trhání pošlape zbytek záhonu. To se dědovi nelíbí, je rozpačitý. Postupem času se výchova začíná dědovi dařit. Příšerka se osamostatňuje. Umí už číst i počítat.

Ztvárnit dědu bylo pro mě těžší, protože jsem nevěděla, jestli ho stylizovat do dědy hodného nebo zlého. Přesto, že jsem se inspirovala taktéž současnou společností a lidmi kolem sebe, tak asi každý má v sobě kus hodného a kus zlého. Každý vychovatel dokáže být přísný, ale i zodpovědný, hodný, milý. Člověk, který žije sám v domě má svůj určitý standart a tak někdy mu dokáže soukromí narušit nečekaná návštěva stejně tak jak je tomu v mém filmu. Každý rodič nebo vychovatel je určitě rád, když se mu děti opět vrátí domů, dojedou je navštívit nebo se jim jen ozvou. To je právě vše o těch vztazích a citech, které mezi jedinci propuknou už v útlém věku. Jsou to sice někdy úplně zbytečné starosti, ale tak to má každý rodič v sobě asi zakódované. Kreslený děda začal pomalu ožívat a vykreslovat se do přesné podoby. Má knír, což je podle mě symbol mužnosti a určitého věku, typu lidí. Je menšího vzrůstu, hubený. Má tzv. přehazovačku. To znamená vlasy sčesané na jednu stranu. Vlasů má málo. Takže v podstatě mi vznikl tak nějak spontánně jak jsem to cítila. Můj kreslený děda, si žije sám v chaloupce daleko za městem. Má menší auto, dům se zahrádkou, o kterou se pečlivě stará.

Vypadá to, že si žije spokojený život, ale podle mě každý na konec uvítá nějakou společnost a hlavně osobu, s kterou může trávit čas. Člověk by neměl být sám. Věřím tomu, že jsou povahy lidí, kteří dokážou fungovat sa-

mi, ale takoví lidé mají alespoň právě toho zmíněného domácího mazlíčka ve většině případů psa. Pes vám neorganizuje život, neodmlouvá, neleze vám do zelí, ale na druhou stranu dokáže být oporou, můžete se mu vyzpovídat z osobních problémů. Přesto, že vám neporadí jak je vyřešit, vám se ale uleví. Domácí mazlíček je podle mě důležitá i příjemná součást života.



Obr. 7 Domácí mazlíčci

III. PROJEKTOVÁ ČÁST

4 ANIMACE

4.1 Hledání a popis pracovního postupu

Proč jsem se rozhodla pro kreslenou animaci, se zmiňuji již v předchozích oddílech. Rozhodla jsem se především na základě volnosti a možností, které nám kresba nabízí. Chtěla jsem využít i ploškovou animaci nebo loutku. Všechno mi nahrávalo k tomu, se pustit do loutky. Už jen proto, že v animovaném filmu mám pouze dvě figury. Jediné čeho jsem se trochu obávala, byla malá zkušenost s loutkou. Loutku jsem sice několikrát vyráběla, ale k animaci nikdy nedošlo. Proto jsem od loutky upustila a začala se zabývat kreslenkou.

Ono je vždycky pěkné, když si to člověk všechno tak nalajnuje, rozvrhne, co jak se bude vytvářet, ale pak když přijde realizace, mnoho věcí se stane nelehkým úkolem až překážkou. Ze začátku jsem měla i v úmyslu kreslit animaci ručně na papír a po té skenovat. Ale představa, že se nemůžete vrátit o krok zpět, že nemůžete kopírovat, byla pro mě obtížná. Mám ráda filmy, které jsou dělané především ručně, ale pro mě z praktických důvodů pro větší projekty to nelze. Zabralo by to ještě daleko více času, byť by to bylo určitě zábavnější a něco jiného než sedět stále jen u tabletu a PC. Tak že nakonec stejně jsem zvolila cestu kompletně digitální a to především z časových důvodů a možná i z důvodů zvoleného výtvarna. Postup byl následující:

- 1) Zhotovení celého animatiku a následně animace celého filmu jsem vytvářela v programu *Tv-Paint*.
- 2) Co se týká pozadí z některých statických objektů, které jsou zakomponované ve filmu, jsem vytvářela kombinací dvou programů a to *Adobe Photoshop* a rovněž v *Tv-Paint*.
- 3) Každý záběr jsem animovala jednotlivě v samostatném projektu. Veškeré jednotlivé projekty jsem pak spojovala za pomoci softwaru

After Effects. Kde jsem také pracovala s prolínkou a zatmívačkou a využívala dalších efektů.

- 4) Následně bylo nutné film ozvučit a to rovněž v programu *After Effects* a následně i *Adobe Premiere Pro*.

4.2 Animatik

Animatik je pro mě a určitě i pro mnohé stěžejní. Animatik kreslím velice nahrubo, pouze v lince, často bez pozadí a s minimálním pohybem. V animatiku je důležitý i timing, který jsem tentokrát opomenula a nahodilý čas, mi v závěru dělal problémy. Animatik jsem používala jako kostru pro záběry, které jsem následně neanimovala, sloužil mi pouze jako náhled. V čem mi určitě animatik pomohl, bylo rozvrhnutí důležitosti záběrů a jednotlivých akcí. A jejich následné rozpracování.

4.3 Storyboard

Storyboard se vždy během průběhu začne trošku měnit, protože jediné při realizaci zjistíte návaznosti a chyby. Já si vždy nejprve napíši scénář v jednotlivých bodech na papír. Po té si kreslím skici, jak by jednotlivé záběry mohly vypadat. Jednotlivé záběry kreslím na kousky papíru a ty si seřazuji podle pořadí, které by mohlo fungovat. Tento postup je podle mě efektivní, z důvodů manipulace jednotlivých oken a přesouvání pořadí. Když mám storyboard hotový, začnu ho vkládat do šablony finální verze. S popisky co se kde bude odehrávat.

4.4 Problémy a poznatky vzniklé při animaci

V animovaném filmu jsem se snažila především využít jeho kladných vlastností a možností hravosti až absurdity, animovaný film nabízí animátorovi volnost a svobodu. Ovšem animátor musí znát určité vodítka a způsoby jak diváka oklamat, nebo přesvědčit, že to tak určitě je a vtáhnout diváka do filmu stejně jak tomu bývá v některých filmech. Například jak jsem se již v předchozích odstavcích zmiňovala o *Vetřelci*. Divák ví, že něco jako Vetřelec nejspíš neexistuje, ale za pomoci propracovaného scénáře a ještě důležitější volby záběrů je divák absolutně pohlcen celým příběhem. Tedy alespoň v mém případě tomu tak bylo. V animovaném filmu je důležité použití třeba linky, pomocí byť jednoduchých tvarů, ale přesné linky můžeme využít prostor. Za pomoci přítlaku na tužku. Při tvorbě animovaného filmu je důležitý formát, který si musí určit hned na začátku animace. První mé nápady byly situovány do formátu 4:3, ale později jsem se rozhodla kvůli moderním technologiím pro formát 16:9. Ono se to nezdá, ale je to opravdu velký rozdíl těchto dvou formátů. Najednou máte velkou protáhlou plochu, kde se snažíte stejně dostat myšlenku, která má spíše formát čtverce než obdélníka. Mezi další problémy, které animátor řeší těsně před animací je frame rate. Jedná se o počet oken, které by se měly promítnout za vteřinu. Tento počet oken je rovněž důležitý, ale člověk si to musí přepočítat kolik toho bude muset nakreslit, když je sám animátor. Klasický snímek by měl mít 24 frame za vteřinu. Já jsem se rozhodla pro poloviční frame rate, který se pak ve finále zdvojuje a to pro 12,5 frame za sekundu.

ZÁVĚR

Bakalářská práce vychází ze zadání a prochází kroky, které jsou potřebné ke zpracování animovaného filmu ve zvolené technologii.

Realizace bakalářského projektu mi přinesla a obohatila mě o další poznatky, principy v animaci. Svou práci jsem průběžně konzultovala s vedoucím práce a dalšími lidmi, kterým bych chtěla zároveň poděkovat za jejich věcné a kolikrát i humorné připomínky, které mě vedly k utvoření si vlastního názoru. A doufám, že se mi to aspoň částečně podařilo zachytit do určité formy animovaného filmu. S výslednou prací jsem spokojena, přesto že by se dalo mnohé ještě vylepšit.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] Jiří Kubíček, Úvod do estetiky animace; Praha, Akademie múzických umění, Filmová a televizní fakulta, katedra animované tvorby, 2004; ISBN 80-7331-019-8
- [2] Film a Doba, Sdružení přátel odborného filmového tisku
ISSN 0015-1068, 1955, 2000
- [3] Albín Škoviera, Dilemata náhradní výchovy, Portál, s.r.o., 2007
ISBN 978-80-7367-318-5
- [4] Julius Wiedemann, Animation No!, Taschen, 2007
ISBN 978-3-8228-3789-4



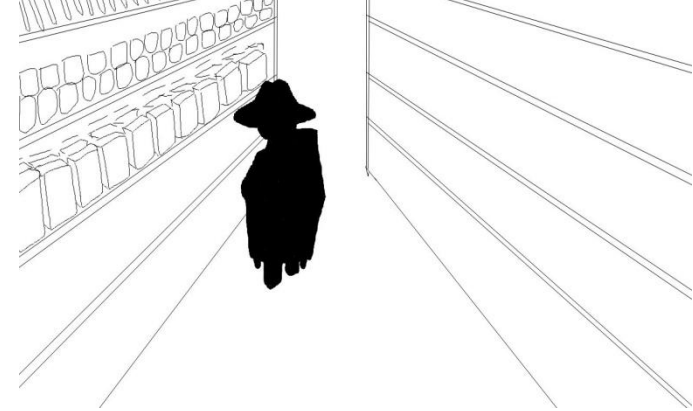

SEZNAM OBRÁZKŮ

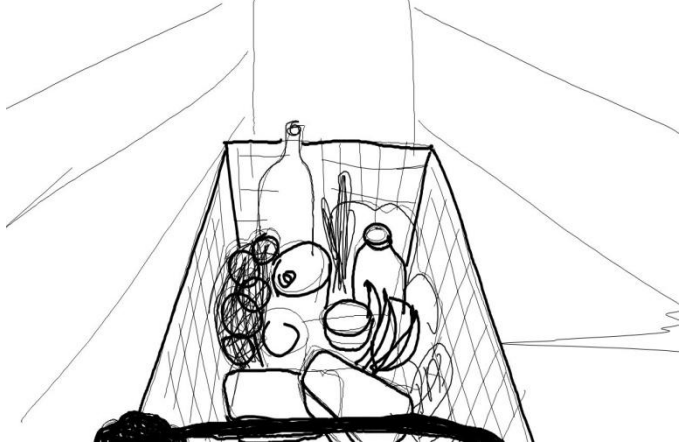
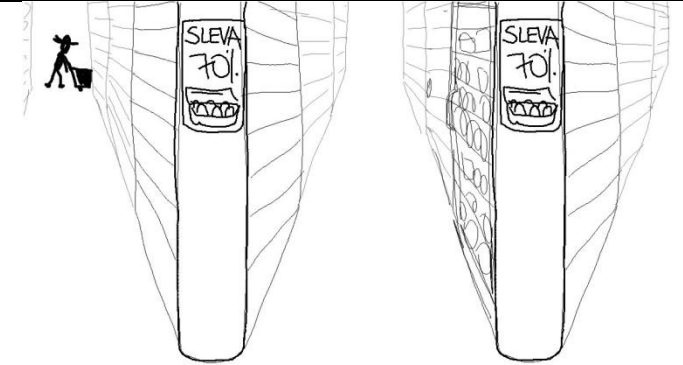
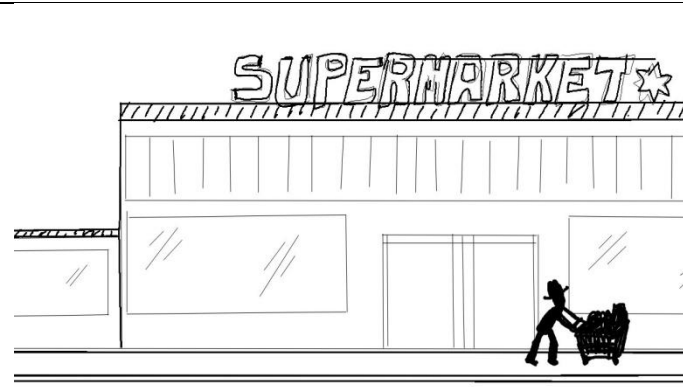

Obr. 1 z filmu Flubber, Les Mayfield.....	10
Obr. 2 z filmu Vetřelec vs. Predátor, Paul W.S. Anderson.....	11
Obr. 3 z filmu Příšerky S.R.O, Pete Docter, Lee Unkrich, David Silverman	12
Obr. 4 z filmu Příšerky S.R.O, Pete Docter, Lee Unkrich, David Silverman.....	12
Obr. 5 Loch Ness příšera.....	18
Obr. 6 Godzilla.....	18
Obr. 7 Domácí mazlíčci.....	23

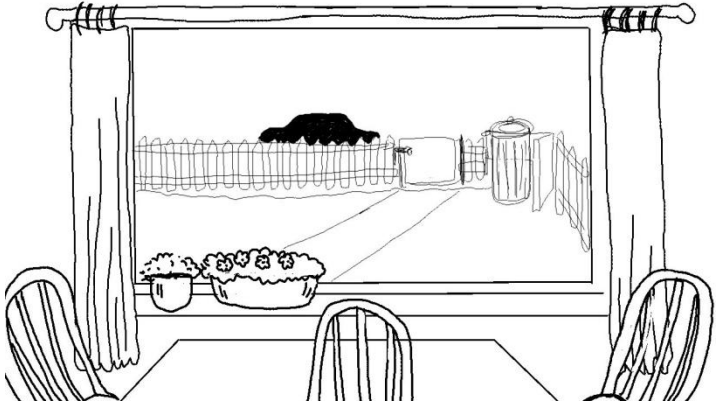

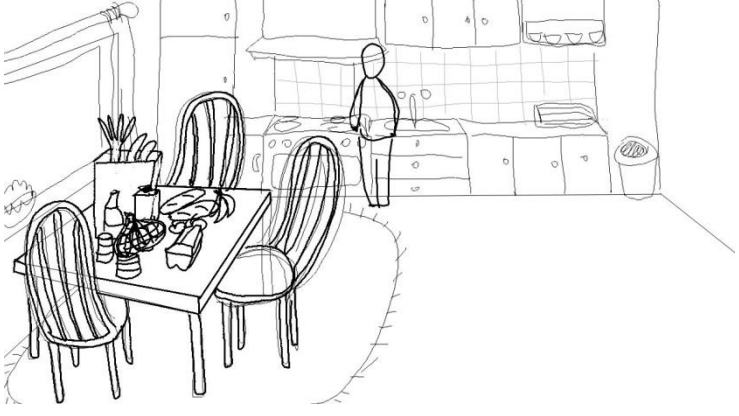

SEZNAM PŘÍLOH




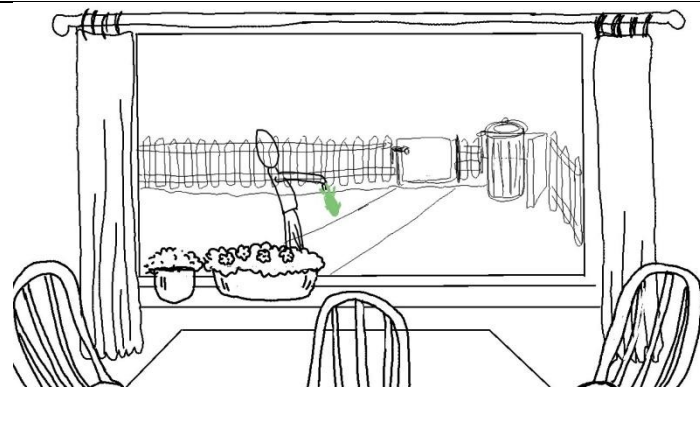
Příloha P I : Obrázkový scénář.....	33
Příloha P II : Různé skici.....	49

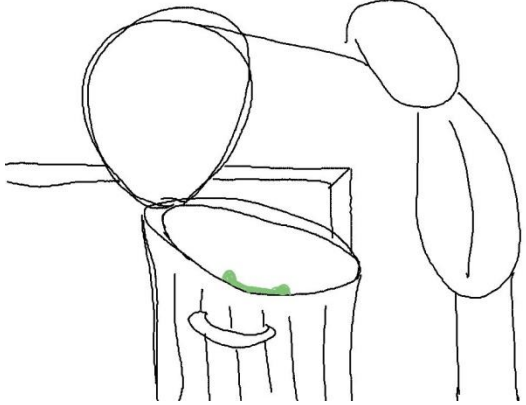
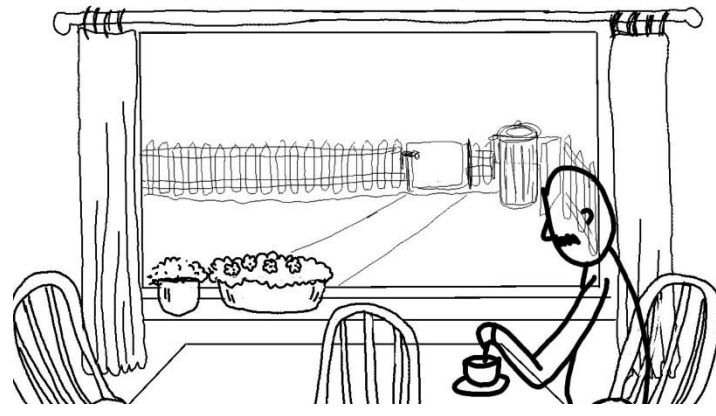
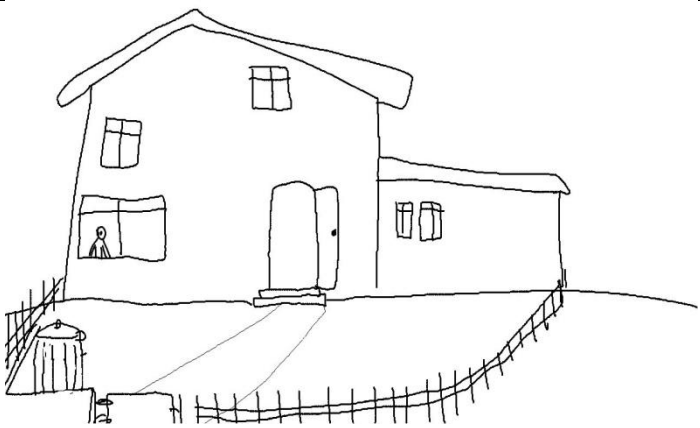

PŘÍLOHA P I: OBRÁZKOVÝ SCÉNÁŘ

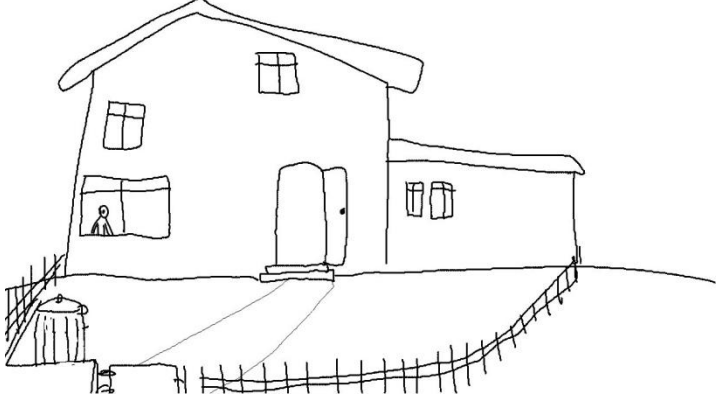
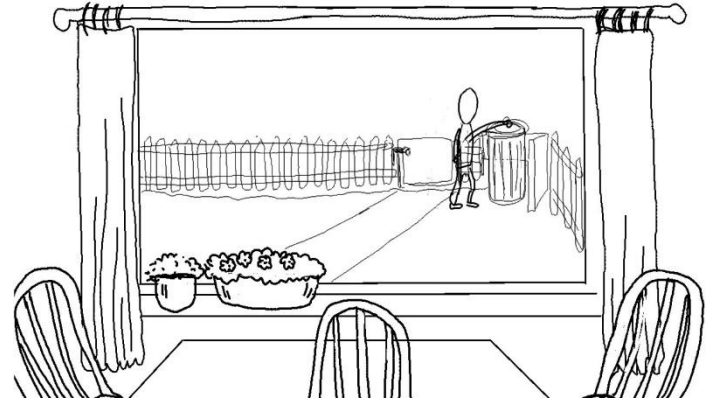
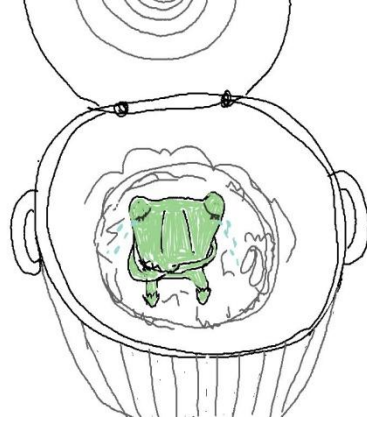
	<p>1 0:00:12:11</p> <ul style="list-style-type: none"> - Roztmívačka - Detail, ruka bere konzervu <p>Zvuk: pohodová hudba</p>
	<p>2 0:00:16:14</p> <ul style="list-style-type: none"> - Polocelek - Pán projíždí s košíkem - Bere další konzervy <p>Zvuk: pohodová hudba</p>
	<p>3 0:00:18:06</p> <ul style="list-style-type: none"> - Celek - Pán projíždí s košíkem mezi regály
	<p>4 0:00:20:18</p> <ul style="list-style-type: none"> - Polocelek - Pán uvidí slevu na vejce - Vráť se , dává vejce do košíku <p>Zvuk: pohodová hudba</p>

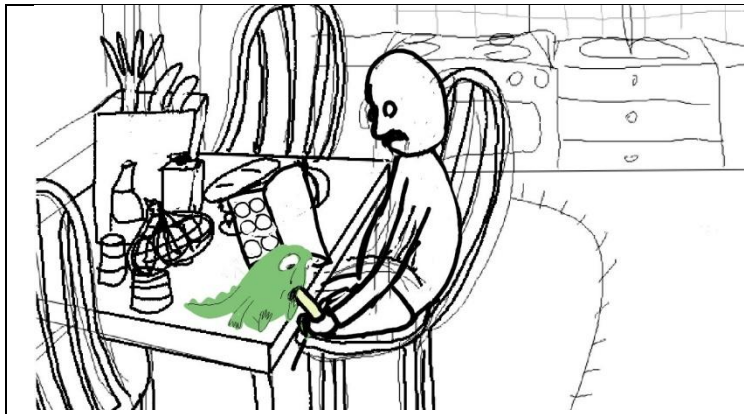
	<p>5 0:00:26:03</p> <ul style="list-style-type: none"> - Detail statický na košík <p>Zvuk: pohodová hudba</p>
	<p>6 0:00:35:16</p> <ul style="list-style-type: none"> - Velký celek - Pán jezdí po supermarketu s nákupním vozíkem <p>Zvuk: pohodová hudba</p>
	<p>7 0:00:36:22</p> <ul style="list-style-type: none"> - Výjezd ze supermarketu mimo záběr - Slyšíme nastartování auta - Z prava do leva projíždí auto <p>Zvuk: rušná ulice, startování auta, odjezd</p>
	<p>8 0:00:48:02</p> <ul style="list-style-type: none"> - V krajině vidíme auto jak jede přes hory a lesy směr domeček na kopci <p>Zvuk: hudba v pozadí</p>

	<p>9</p> <ul style="list-style-type: none"> - Auto přijíždí z leva do prava k brance - Vystoupí pán a jde domů <p>Zvuk: pohodová hudba, příjezd auta</p>
	<p>9</p> <p>Zvuk: pohodová hudba</p>
	<p>10 0:01:01:08</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pán si něco vaří – celek - V popředí na stole vidíme, jak se střeše krabička s vejci - Pán se otočí a jde si pro vejce <p>Zvuk: sekání zeleniny, hudba v pozadí</p>
	<p>11 0:01:05:22</p> <ul style="list-style-type: none"> - Po příchodu ke stolu si všimne, že s vejci se něco děje <p>Zvuk: kroky, hudba v pozadí se rozjíždí</p>

	<p>12 0:01:08:09</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chce vzít vejce, ale krabička se zase cukne a poté otevře - Pán se lekne <p>Zvuk: wuaaa</p>
	<p>13 0:01:10:21</p> <ul style="list-style-type: none"> - Detail na otevřenou krabičku - Vyskočí z ní zelená koule, která se začne vyvíjet - Příšerka se usmívá, smutně kouká <p>Zvuk: puk puk</p>
	<p>14 0:01:22:01</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pán bere příšerku s odporem za ocásek a nese ji pryč <p>Zvuk: hudba v pozadí</p>
	<p>15 0:01:23:07</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nese ji vyhodit do popelnice <p>Zvuk: hudba v pozadí</p>

	<p>16 0:01:27:00</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pán pouští příšerku do popelnice <p>Zvuk: hudba v pozadí</p>
	<p>17 0:01:32:20</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pán přemýšlí a míchá se čaj <p>Zvuk: pomalá hudba</p>
	<p>18 0:01:43:15</p> <ul style="list-style-type: none"> - Záběr na dům, kde vidíme pána jak nahlíží z okna na popelnice <p>Zvuk: hudba v pozadí</p>
	<p>19 0:01:47:18</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pán stále dumá, popíjí čaj <p>Zvuk: pomalá hudba v pozadí</p>

	<p>20 0:01:53:13</p> <ul style="list-style-type: none"> - Velký celek - Pán se zvedá od stolu a odchází <p>Zvuk: pomalá hudba v pozadí</p>
	<p>21 0:01:56:00</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jde k popelnici <p>Zvuk: hudba v pozadí</p>
	<p>22 0:01:56:21</p> <ul style="list-style-type: none"> - Otvírá popelnici - Příšerka sedí v odpadcích a pláče, přitom si hladí ocásek <p>Zvuk: pomalá hudba, vřískot</p>



23 0:02:08:01

- Pán vytáhne z kapse banán a nakrmí příšerku
- Příšerka se usmívá

Zvuk: hudba v pozadí



24 0:02:16:18

- Pán se taktéž usmívá
- Detail

Zvuk: hmmm-úsměv



25 0:02:17:14

- Příšerka se počůrá
- Pán je nešťastný


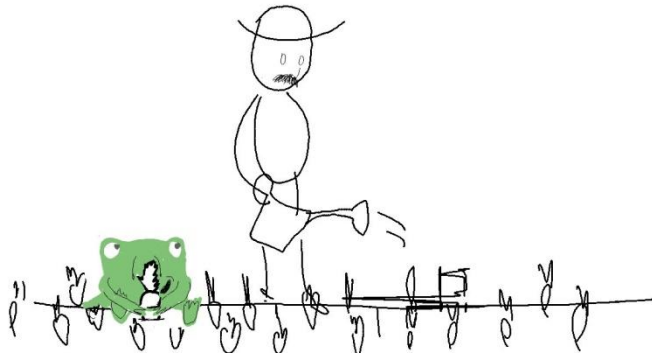
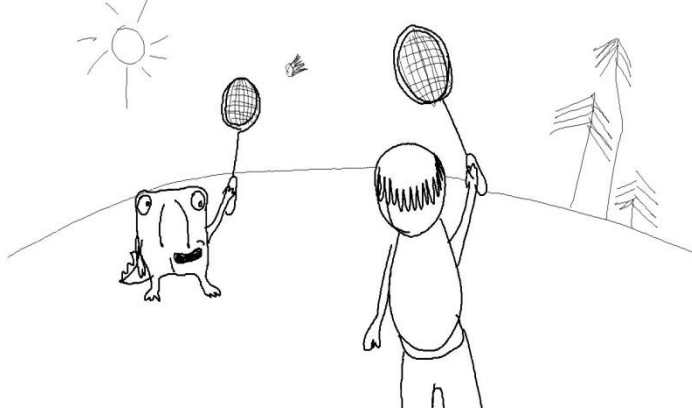

Zvuk: uuuu,oooo,hihi




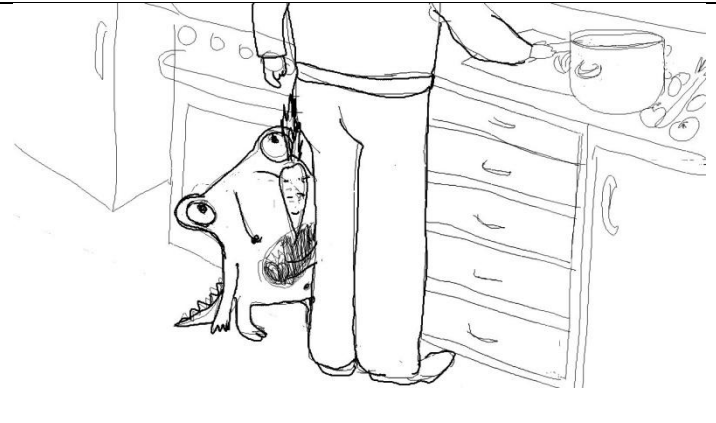


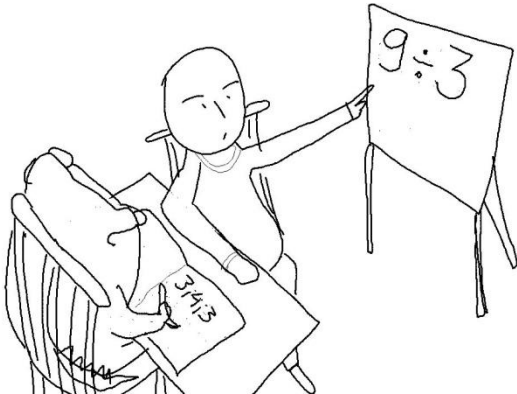


26 0:02:19:16

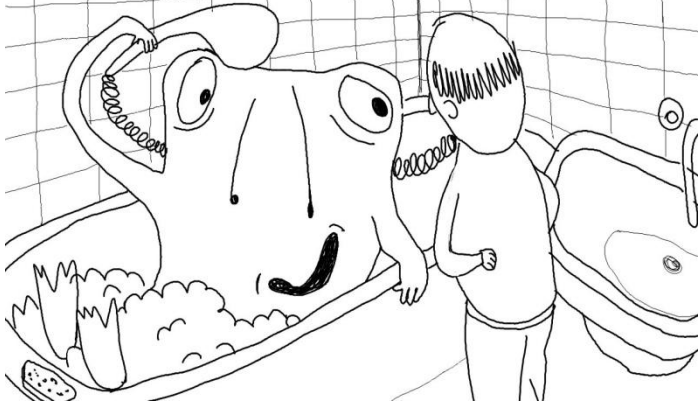
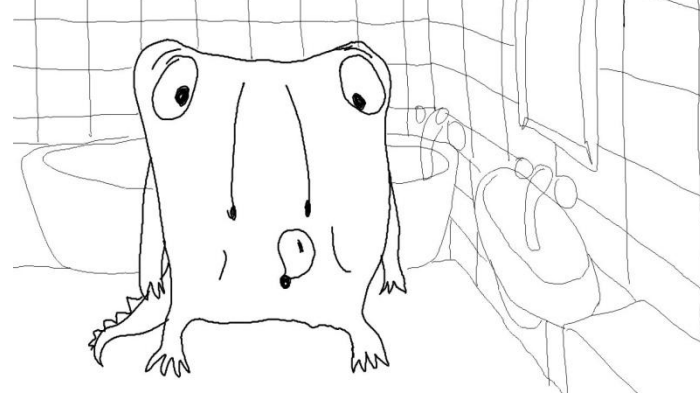
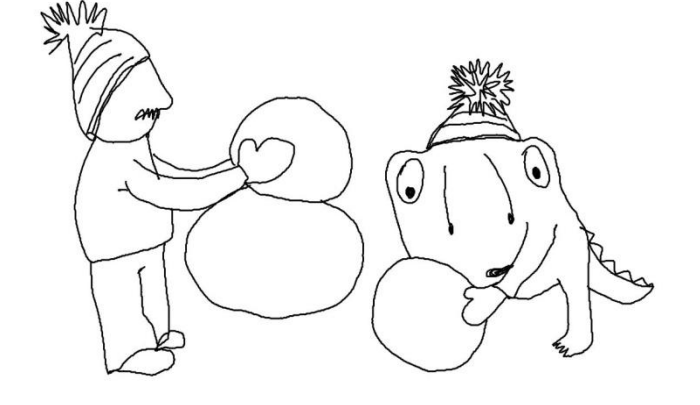
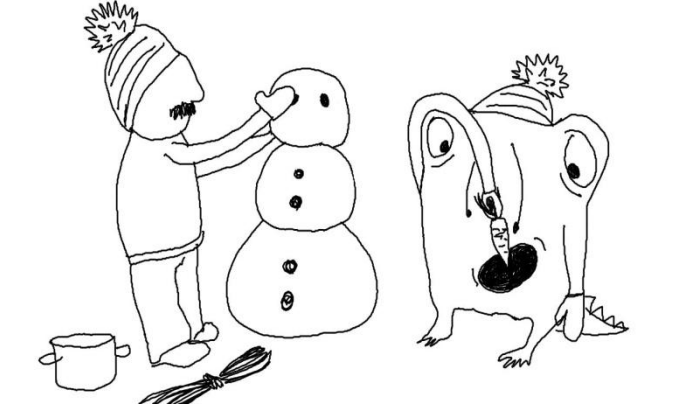
- Myje příšerku v umývadle v koupelně
- Příšerce se to líbí
- Prolínka

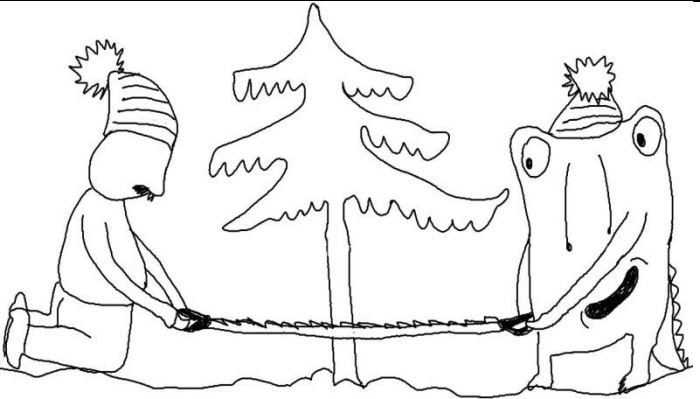
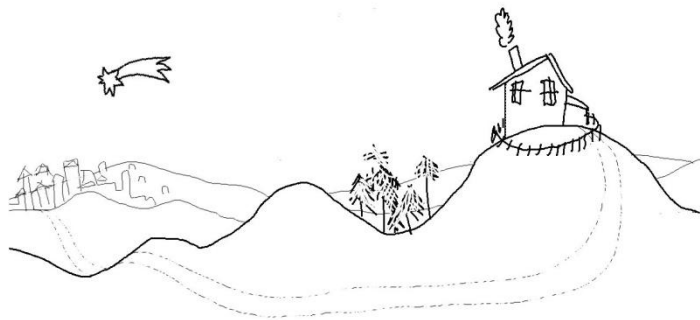


Zvuk: rychlejší hudba v pozadí

	<p>27 0:02:23:09</p> <ul style="list-style-type: none"> - V obýváku - Pán má příšerku na klíně zahalenou do ručníku - Příšerka začne brečet, pán ji nakrmí, příšerka povyroste - Prolínka <p>Zvuk: hudba v pozadí</p>
	<p>28 0:02:28:08</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pán zalévá svůj záhon - Příšerka sedí na zemi mezi mrkvou, vytrhne jednu mrkev a chce ji sníst - Pán se otočí a zamračí, prolínka <p>Zvuk: hudba v pozadí</p>
	<p>29 0:02:34:03</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hrají spolu badminton - Prolínka <p>Zvuk: hudba v pozadí, švitoření ptáků</p>
	<p>30 0:02:38:07</p> <ul style="list-style-type: none"> - Příšerka přeběhne přes záhon tulipánů - Všechny pošlape, prolínka <p>Zvuk: dup dup, hudba v pozadí</p>

	<p>31 0:02:43:06</p> <ul style="list-style-type: none"> - Záběr na celek - Příšerka drží pukét tulipánů - Pán si čte noviny - Prolínka <p>Zvuk: hudba v pozadí</p>
	<p>32 0:02:45:08</p> <ul style="list-style-type: none"> - Příšerka se učí písmena - Pán ukazuje na tabuli, - Příšerka píše, prolínka <p>Zvuk: hudba v pozadí</p>
	<p>33 0:02:46:24</p> <ul style="list-style-type: none"> - Celek, obýván, je večer - Sledují televizi, příšerka usne - Prolínka <p>Zvuk: hudba v pozadí, ruch Tv</p>
	<p>34 0:02:48:16</p> <ul style="list-style-type: none"> - Příšerka tahá pána za nohavici a ten jí hodí do tlamičky mrkev, prolínka <p>Zvuk: hudba v pozadí</p>

	<p>35 0:02:51:13</p> <ul style="list-style-type: none"> - Příšerka se učí počítat - Pán ukazuje na tabuli - Prolínka <p>Zvuk: hudba v pozadí</p>
	<p>36 0:02:54:21</p> <ul style="list-style-type: none"> - Je podzim, celek - Opekají buřty - Prská oheň, začne padat listí - prolínka <p>Zvuk: hudba v pozadí, oheň</p>
	<p>37 0:02:57:19</p> <ul style="list-style-type: none"> - Je večer, za oknem sněží - Pán usne, příšerka se kouká na Tv, pojídá popcorn, prolínka <p>Zvuk: hudba v pozadí, Tv</p>

	<p>38 0:03:01:12</p> <ul style="list-style-type: none"> - příšerka sedí ve vaně a sprchuje se - Pán dohlíží, prolínka <p>Zvuk: hudba v pozadí, sprcha</p>
	<p>39</p> <ul style="list-style-type: none"> - Z příšerky jdou bubliny - Prolínka <p>Zvuk: hudba v pozadí</p>
	<p>40 0:03:08:13</p> <ul style="list-style-type: none"> - Příšerka a pán koulejí koule - Prolínka <p>Zvuk: hudba v Tv</p>
	<p>41 0:03:15:14</p> <ul style="list-style-type: none"> - Stavění sněhuláka - Příšerka sní sněhulákovi mrkve, sněhulák se zamračí - Prolínka <p>Zvuk: hudbav pozadí</p>

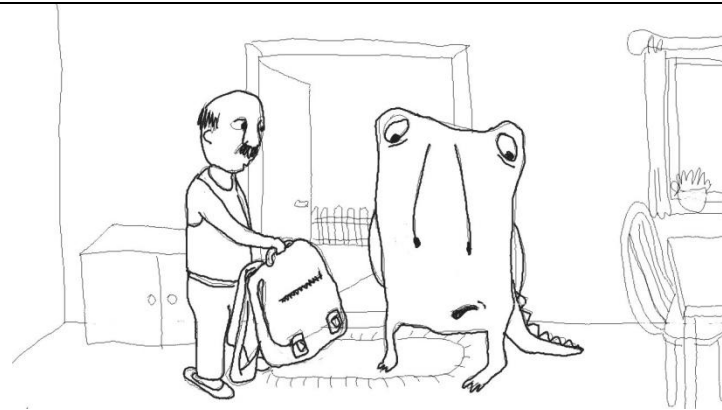
	<p>42 0:03:19:18</p> <ul style="list-style-type: none"> - Příšerka s pánem řežou strom - Prolínka <p>Zvuk: hudba v pozadí, řezání stromu</p>
	<p>43 0:03:24:07</p> <ul style="list-style-type: none"> - Velký celek - Padá kometa - Prolínka <p>Zvuk: hudba v pozadí</p>
	<p>44 0:03:26:10</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spí v posteli - zatmívačka
	<p>44</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zatmívačka



45 0:03:28:21

- Roztmívačka
- Ptáček ťuká na okno
- Oba se probudí, je jaro

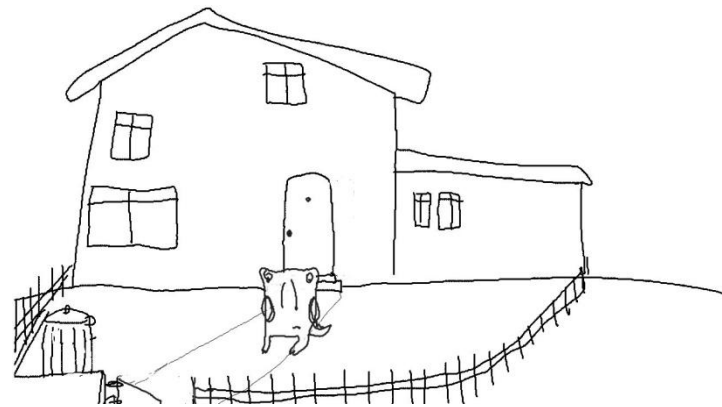
Zvuk: ťuk ťuk



46 0:03:33:20

- Pán dává příšerce kufr
- Příšerka je smutná
- Ukáže příšerce mapu

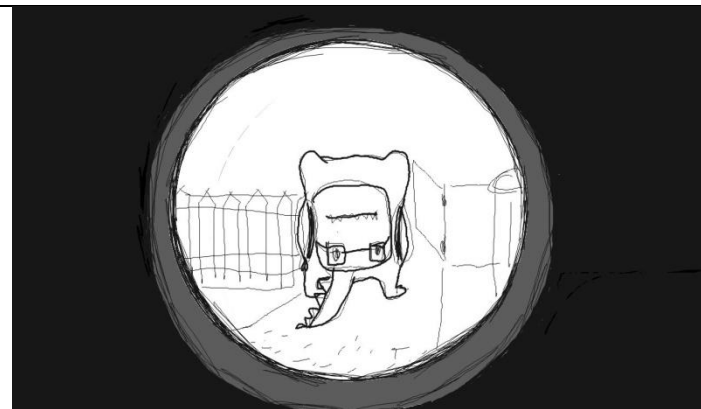
Zvuk: hudba v pozadí



47 0:03:37:23

- Příšerka stojí s kufrem před domem

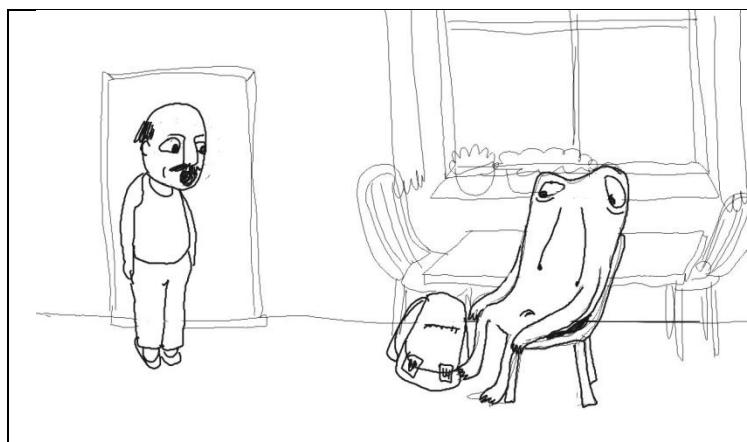
Zvuk: hudba v pozadí



48 0:03:39:15

- Detail v kukátku

Zvuk: melancholická hudba

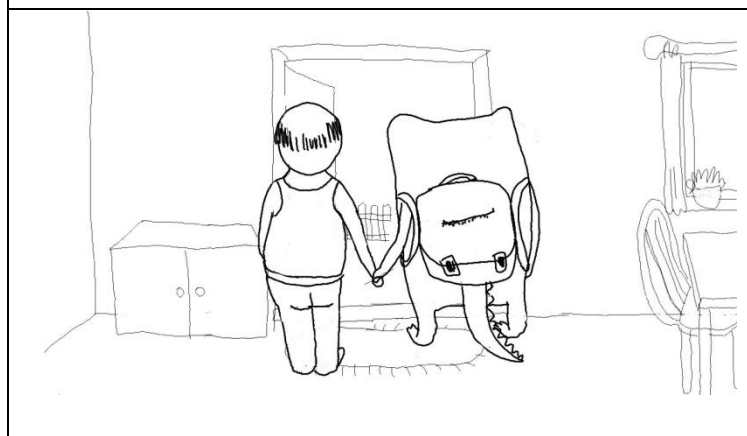


49

- Pán je smutný, pozvedne havu a příšerka je zase uvnitř a sedí na židli

- Pán se lekne

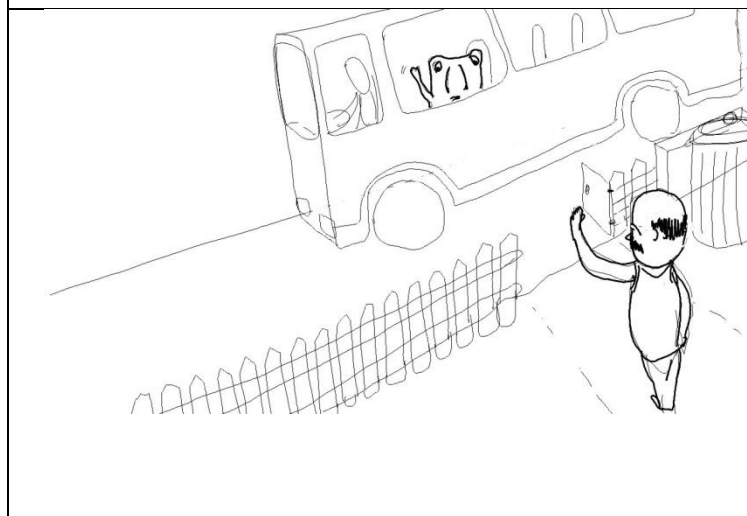
Zvuk: wuaaaa, melancholická hudba



50

- Vyprovodí příšerku ven

Zvuk: hudba v pozadí



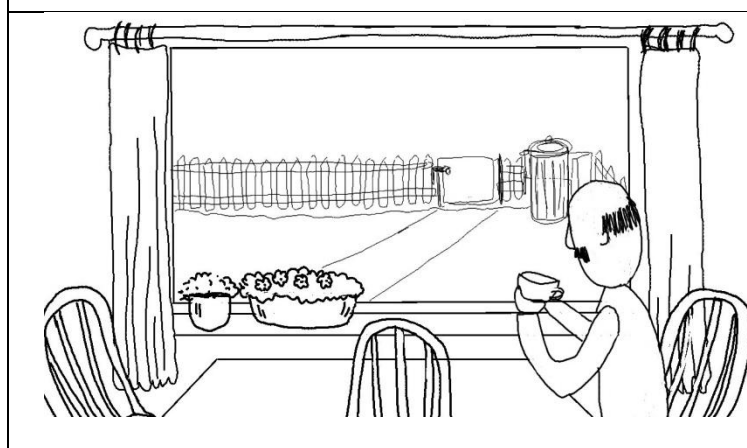
51

- Pán mává příšerce, která sedí v autobuse

- Autobus odjíždí

- Pán se stále usmívá, ale jakmile autobus odjede pán je smutný, prolínka

Zvuk: bus, začíná melancholická h.

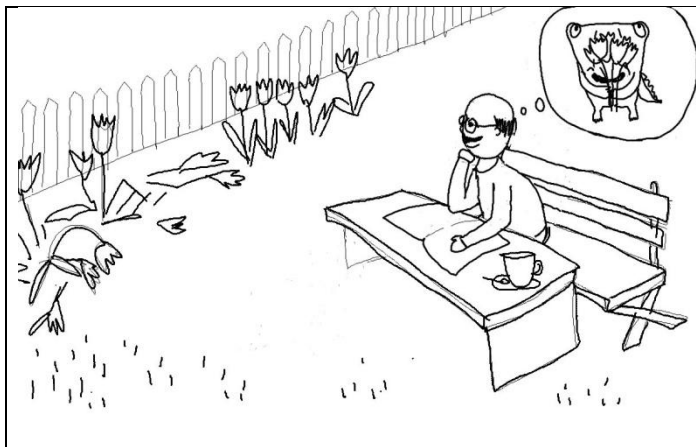


52 0:03:45:20

- přemýšlí, pije kávu

- prolínka

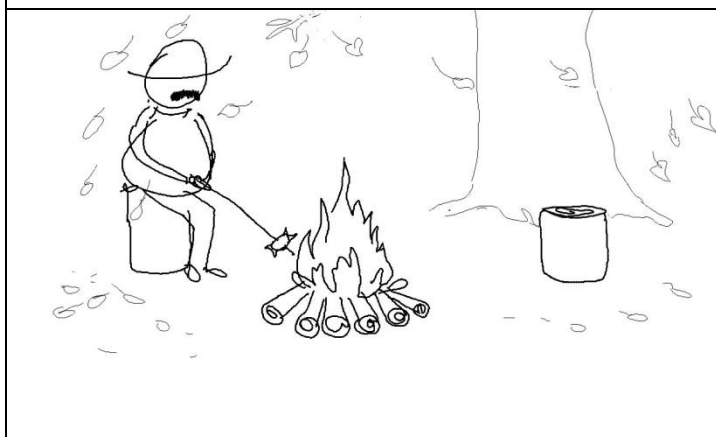
Zvuk: melancholická hudba



53 0:03:48:07

- Vzpomíná na příšerku, jak mu natrhala pukét tulipánů

Zvuk: melancholická hudba,
švitoření ptáků



54 0:03:52:11

- Pán si sám opéká buřty
- Prolínka

Zvuk: melancholická hudba,
praskání ohně



55 0:03:56:04

- Dívá se na fotografii
- prolínka



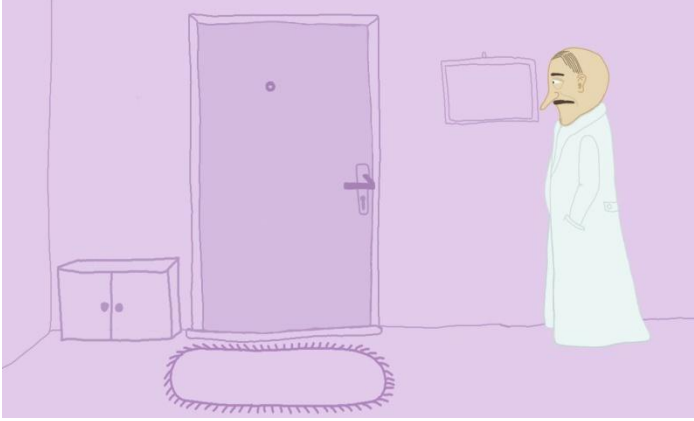
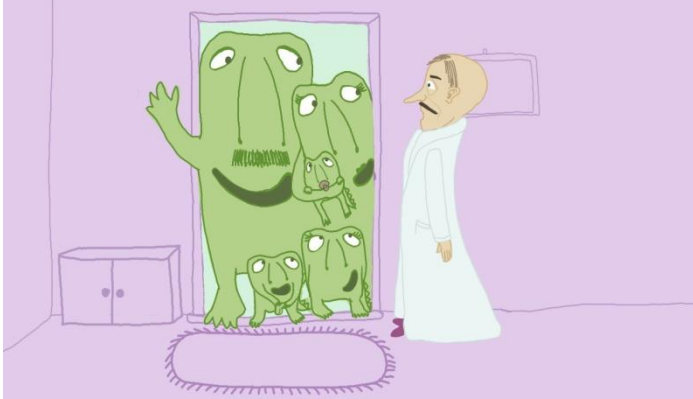
Zvuk: melancholická hudba




56 0:03:59:12

- Usne a chrápe u televize
- Prolínka

Zvuk: melancholická hudba,
chrápání

	<p>57 0:04:03:16</p> <ul style="list-style-type: none"> - kouká se z okna - odpadne poslední lístek - začíná sněžit, prolínka <p>Zvuk: foukání větru</p>
	<p>58 0:04:12:08</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jsou tu Vánoce - Zdobí stromeček - V tom zazvoní zvonek <p>Zvuk: zvoní vánoční zvonek, cink</p> <p>Délka:</p>
	<p>59</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bud pujdu pán ke dveřím, nebo se jen otočí a hned uvidí vzácnou návštěvu
	<p>60 0:04:18:03</p> <ul style="list-style-type: none"> - Plné dveře příšerčí rodinky - Pán je rád - Malá příšerka se radostí počůrá <p>Zvuk: aaaa, začíná pohodová hudba</p>

	<p>61 0:04:28:02</p> <ul style="list-style-type: none">- Detail na obličej, pán je šťastný <p>Zvuk: jeee</p>
<p>KONEC</p>	<p>0:04:32:05</p>

PŘÍLOHA P II: RŮZNÉ SKICI

