

Atlas draků
Dokumentace přípravy, realizace
bakalářské práce a rešerše

Veronika Kuncová

Bakalářská práce
2016



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2015/2016

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Veronika Kuncová**
Osobní číslo: **K13220**
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část: Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše**

2. praktická část: Atlas draků – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi bakalářského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historkám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Součástí musí být technický scénář. Bakalářská práce musí obsahovat alespoň 4 knižní tituly a 3 odborné články, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie).

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 20 normostran, doporučené maximum 30 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně).

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 150 sekund animace bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 300 sekund. Absolvent prokáže řemeslo animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), stejně jako schopnost odvyprávět ucelený jednoduchý příběh, epizodu s pointou. Součástí hodnocení je kromě řemesla animace i výtvarné uchopení a dramaturgická výstavba filmu. Je třeba, aby film byl odevzdán v patřičné technické kvalitě – musí dodržet předepsaná kritéria při exportu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru.

Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000–20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina. V samostatném textovém souboru napište anotaci filmu, uveďte jméno a příjmení, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

SHUKER, Karl. Draci: historie rodu. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 2007, 120 s. ISBN 978-80-204-1653-7.
KOUTSKÝ, Karel. Draci středověkého světa. Vyd. 1. Praha: Mladá fronta, 2005, 245 s. Kolumbus. ISBN 80-204-1226-3.
BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. 1. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011, 639 s. ISBN 978-80-7331-217-6.
LIPPINCOTT, Louise W. The Unnatural History of Dragons. Philadelphia Museum of Art Bulletin. 1981, vol. 77, no. 334 s. 3-24. ISSN:0031-7314.
BECONYTE, G; EISMONTAITE, A; ZEMAITIENE, J. Mythical Creatures of Europe. Journal of Maps. 2014, vol. 10, no. 1 s. 53-60. ISSN:1744-5647.
KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Jiří Kubíček. 1. vyd. Praha : Akademie múzických umění, 2004. 110 s, il. ISBN 8073310198.

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba
Vedoucí praktické části: **Ivo Hejcman**
Ateliér Animovaná tvorba
Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2015**
Termín odevzdání bakalářské práce: **13. května 2016**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2015

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka



Lukáš Gregor
Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

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 6. 5. 2016.....

Veronika Hancarová Hancarová
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 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, užití-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 vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídí k výši výdělků dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Teoretická část bakalářské práce popisuje vznik a tvorbu animovaného filmu pro děti i dospělé s názvem Atlas draků. Zabývá se všemi fázemi výroby od preprodukce (hledání inspiračních zdrojů pro námět, tvorba literárního a technického scénáře) přes samotné animování a následnou postprodukcí včetně zvuku a střihu.

Klíčová slova: animace, film, 2D, děti, draci, čínský drak, Bazilišek, Leviatan, pohádkový drak, papírový drak, Salamandr

ABSTRACT

The theoretical part of this bachelor thesis describes the creation of an animated movie for both kids and adults, named Atlas of Dragons. It follows up the stages of production - finding inspiration sources for the theme, making of literal and technical screenplay, animating work and postproduction including sound and cut.

Keywords: animation, movie, 2D, children, dragons, chinese dragon, Basilisk, Leviathan, fairytale dragon, kite, Salamander

Děkuji všem, kteří se na mém filmu podíleli.

Patriku Halámkovi a moji rodině za pevnou duševní podporu. A v neposlední řadě děkuji vedoucím své práce Ivu Hejčmanovi a Mgr. Lukášovi Gregorovi, Ph.D. za to, že mi byli vždy ochotni pomoci a vždy si na mě našli čas.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze v elektronické podobě nahraná do IS/STAG jsou totožné.

V Brně 8. 5. 2016

Veronika Kuncová

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 CESTA K NÁMĚTU	11
1.1 INSPIRAČNÍ ZDROJE.....	11
1.1.1 Draci.....	12
1.2 NÁMĚT.....	13
2 SCÉNÁŘ	14
2.1 LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ.....	14
2.2 BODOVÝ SCÉNÁŘ.....	17
2.3 STORYBOARD A TECHNICKÝ SCÉNÁŘ.....	18
3 VÝTVARNÉ NÁVRHY A MODELÝ	20
3.1 POSTAVY.....	22
3.1.1 Draci.....	22
3.1.2 Jiné postavy.....	29
3.2 PROSTŘEDÍ.....	32
II PRAKTICKÁ ČÁST	33
4 REALIZACE	34
4.1 ANIMATIK.....	34
4.2 ANIMACE.....	35
5 POSTPRODUKCE	37
5.1 ZVUK.....	37
5.2 STRÍH.....	39
5.3 DOKONČOVACÍ PRÁCE.....	39
ZÁVĚR	40
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	41
SEZNAM OBRÁZKŮ	42
SEZNAM PŘÍLOH	43

ÚVOD

Film Atlas draků je příběh složený z několika kratičkých příběhů, ve kterých vystupují různé druhy draků. Celý film má poukázat na vztah dcery k vlastnímu otci právě skrz draky, kteří jsou fantastičtí a kouzelní, ale nejsou tak krásní jako papírový drak vyrobený tatínkem. Ve své práci popisuji celý výrobní proces filmu od prvotních námětů, kterých bylo na počátku hodně, a sama jsem nevěděla, který nakonec začnu více rozvíjet.

Na začátku své práce jsem byla velmi nejistá a nedokázala jsem si představit, jak budu celý film tvořit. Měla jsem zkušenosti jen s krátkými cvičeními a bakalářská práce se mi zdála na svém začátku jako něco těžko dosažitelného. Čím jsem si byla víceméně jistá, byl žánr a technika, kterou chci při animování použít. Hodně jsem tedy tápala, ale jen do doby, kdy se začal rýsovat námět a já si našla inspiraci, o které se více rozepíši v prvních kapitolách.

Jakmile byl námět vymyšlený, práce se již nezdála být tak složitá. Začala jsem si více ujasňovat, co vlastně chci; vytvořit krátký zábavný filmeček pro děti i dospělé a využít v něm všechny znalosti, které jsem za dobu svého studia animace naučila. Snažila jsem se o to, aby můj film byl jakousi vizitkou a demonstrací mých znalostí a uměleckých a vyjadřovacích schopností.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 CESTA K NÁMĚTU

Už na počátku mého bakalářského filmu došlo k prvnímu problému a to takovému, co bude vlastně jeho náplní. V předchozích ročnících byla vždy závěrečná práce ohraničena určitým tématem, ze kterého jsem mohla vycházet. Teď ale najednou nebylo nic takového a dostala jsem volnost, která mě spíše brzdila, protože bylo najednou možné udělat naprosto všechno. Nevěděla jsem čeho se chytout, a tak jsem se rozhodla, že si v první řadě nějakým způsobem utřídím svoje myšlenky a první nápady pomocí myšlenkové mapy. Podobný způsob zaznamenávání myšlenek se mi už totiž osvědčil v minulosti, a tak jsem doufala, že mi to pomůže i nyní.

První věc, kterou jsem měla jasnou od začátku, byl žánr. Rozhodla jsem se pro komedii, protože jsem prvky tohoto žánru používala i v předchozích cvičeních a cítila jsem se v něm jistěji než např. v hororu nebo dramatu. Chtěla jsem vytvořit něco, co by nejen mě, ale i diváky potěšilo a vyvolalo v nich příjemný pocit.

V této souvislosti nastala další otázka - Pro koho by měl být film určen? Rozhodla jsem se pro film pro děti i dospělé, protože mi to umožňovalo být napůl v dětském fantazijním světě, který animace skvěle podporuje, a zároveň v tom dospělém, kde si můžu dovolit jiný druh humoru, kterému rozumějí spíše dospělí, ale na druhou stranu nijak neruší dětského diváka od pochopení děje.

1.1 Inspirační zdroje

Když sem si ujasnila žánr a cílovou skupinu, tak jsem se zamyslela nad tím, jestli bych chtěla tvořit něco vlastního, nebo vzít už existující předlohu a přetvořit ji podle sebe. Co se týče převzatých témat, tak mě napadaly nejrůznější pohádky a příběhy, ale nevěděla jsem, jak bych s nimi měla pracovat, a tak sem se zaměřila spíš na své vlastní nápady.

Začala jsem tím, co je mi nejbližší - a to můj domov a město ve kterém žiju. Různými asociacemi mi vykrystalizovaly dva náměty: 1) drak/ draci, které jsem měla spojené se svým rodným městem (Brno- pověst o brněnském drakovi) a pak 2) bludičky, ke kterým jsem se dostala jednak přes draky, a jednak ve spojitosti s dříve zmiňovanými pohádkami.

Po vybrání těchto dvou témat přišly na řadu první náčrty, které měly dát mojí představě vizuální podobu, abych sem mohla rozhodnout, který je pro mě zajímavější, a který si vyberu. O výtvarných návrzích se více rozepíšu v příslušné kapitole, každopádně jsem se jejich prostřednictvím rozhodla pro draky.

1.1.1 Draci

Při slově drak jsem si vybavila spoustu pohádkových příběhů, bájí a filmů, ve kterých se tento mýtický tvor objevuje a chtěla jsem se o něm dozvědět co nejvíc. Zamířila jsem proto do knihovny a vypůjčila si knihy, které se zabývají tímto tématem. Ze všech možných knih se jako nejpřínosnější ukázaly tyto dvě: *Draci středověkého světa* (2005) a *Draci: historie rodu* (2007), ze kterých jsem čerpala informace, které jsem si doplnila i jinými texty z článku. Při tomto studiu pro mě bylo prvořadé dozvědět se o dracích co nejvíce informací, které by mi mohly pomoci při vymýšlení samotného námětu. Jako první jsem si chtěla ujasnit, co jsou draci vlastně zač. Jak jsem četbou zjistila, tak draci měli ve světě bájných zvířat výsadní postavení a objevovali se v pestré škále druhů¹, což mě hned upoutalo. V předmluvě knihy se Desmond Morris vyjadřuje k existenci draků takto:

„Mohlo by se zdát, že kdysi dávno zemi skutečně obýval celý kmen draků, kteří záhadně vyhynuli. A taky až do doby celkem nedávné, zhruba do 17. Století, učenci o dracích psali jako o reálně existujících zvířatech, popisovali jejich anatomii a vývoj do nejmenších podrobností.“²

Dr. Karl Shuker v úvodu své knihy popisuje charakteristiku draků těmito slovy:

„Draci! Oheň chrlicí požírači panen bezmocně se svíjející na kopí chrabrého rytíře a nadpřirozená hadovitá božstva majestátně plující nebem v nekonečném tichu. Obludy s hadím tělem se železným stiskem a okřídlení nádherní tvorové se šupinami z drahokamů. Oživlé noční můry s netopyřími křídly, které tyranizují lid a dští sloupy ohně a třpytivé, nádherné bytosti stoupající k nebesům v křišťálovém oparu. Ztělesnění velkorysosti i zla, barbarské krutosti i nekonečné dobroty, smrti a zkázy, ale i života a plodnosti, dobra i zla. Všechny tyto protichůdné atributy neodmyslitelně souvisí s tímto jediným kouzelným slůvkem.“³

¹ SHUKER, Karl. *Draci: historie rodu*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 2007, 120 s. ISBN 978-80-204-1653-7. Str. 8.

² SHUKER, Karl. *Draci: historie rodu*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 2007, 120 s. ISBN 978-80-204-1653-7. Str. 8.

³ SHUKER, Karl. *Draci: historie rodu*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 2007, 120 s. ISBN 978-80-204-1653-7. Str. 9.

Po přečtení knihy jsem se začala zaobírat myšlenkou, že bych vytvořila příběh s více hlavními postavami a ne jen s jednou, jak jsem zatím byla zvyklá. Navíc, kniha byla doplněna celou řadou velmi zajímavého obrazového materiálu, ať už se jednalo o ilustrace, dobová vyobrazení či fotografie, kterými jsem se inspirovala při vytváření vlastní podoby jednotlivých draků. Při procházení skic a opakovaném pročitání a prohlížení knih mi hlavou probleskávaly různé nápady a první vtípky a narážky odkazující na různé tvary, vzhled a chování jednotlivých draků, které bych mohla využít a čím dál víc mě to utvrzovalo v tom, co chci dělat: vzít ty různé obludky, dát je dohromady a představit je divákům.

1.2 Námět

Už jsem si tedy ujasnila, že můj film bude o dracích. Ale draků (jak jsem se sama přesvědčila z literatury) je obrovské množství, a proto přišlo další rozhodování - kteří konkrétní draci to budou? Jelikož jsem chtěla docílit různorodosti, vybrala jsem v první řadě z každé skupiny draků jednoho nebo dva zástupce. Takto se mi sešlo deset draků. Stále mi to ale přišlo jako velké množství na celkem krátkou časovou plochu, a nechtěla jsem na úkor počtu zmenšovat prostor pro jednotlivé draky. Rozhodla jsem se tedy počet zmenšit a tím dát drakům větší šanci pro rozehrání děje svého kratičkého příběhu. Počet jsem snížila na šest a vybrala jsem tyto zástupce: vodního draka Leviatana, malého legračního Baziliška, vznešeného čínského draka, legračního pohádkového draka, maličkého Salamandra, a pro dodání vtipu jsem do výčtu v poslední řadě přidala i skutečného papírového draka.

Postavy byly tedy vybrány a už jsem byla rozhodnutá, že kolem každé z nich se bude točit kratičký příběh nezávislý na ostatních. To bude tvořit hlavní část filmu. Chybělo už jen vymyslet začátek a závěr, což se překvapivě nakonec ukázalo jako nejsložitější, a v příběhu došlo k různým obměnám, které popíšu více v kapitolách věnovaných scénářům.

První nápad byl takový, že by se v úvodu poukázalo na předsudky ohledně draků, které by se díky jednotlivým příběhům postupně ukázaly jako zcela nesmyslné, a papírový drak na konci by byl jen taková malá třešnička na dortu. S námětem v takové podobě jsem byla zatím spokojená a přešla jsem k samotnému psaní scénáře.

2 SCÉNÁŘ

Při svých krátkých školních cvičeních jsem si většinou vystačila s pouhým námětem (pokud nebylo přímo zadáno, že máme odevzdat i třeba jen kratičký scénář). Až při samotném animování jsem současně rozvíjela námět v děj, který jsem hned tvořila. Ke scénáři jsem se poprvé dostala v hodinách scenáristiky, kde jsem se seznámila s formami, pravidly, a vypracováním filmového scénáře. Tyto vědomosti se mi poté zúročily ve druhém ročníku při psaní scénářů pro mé semestrální práce a přenesla jsem si je i do třetího ročníku do přípravy mého bakalářského filmu.

Jak jsem již zmínila vytvořila jsem si vlastní postup tvorby, kterým jsem se snažila řídit - po vymyšlení námětu rozepíšu celý příběh do literárního scénáře, hezky podrobně (kdo, kde, co, jak), téměř jako bych psala povídku.

Poté tuto povídku sepíšu do formy bodového scénáře, a to tak, že literární scénář přepíšu do osnovy, ve které zachovám hlavní dějové prvky, ale nyní už bez zbytečných detailů, které jsou popsány už v literárním scénáři.

Tento scénář následně převedu do storyboardu, kde se osnova bodového scénáře převede do obrázků a získá se tak už vizuální podoba děje.

Poslední fází je technický scénář, který tvořím pomocí šablony z druhého ročníku, na kterou jsem si už natolik zvykla, že mi to přijde naprosto přirozené do ní zaznamenávat jak obrazové informace, tak poznámky o ději, hudbě, pohybu kamery a podobně.

2.1 Literární scénář

Zatím jsem mluvila o nápadech a námětu, ale zapoměla jsem zmínit název filmu, který vznikl právě při psaní literárního scénáře – tehdy jsem zjistila, že mé „povídce“ vlastně chybí název. Opět jsem se obrátila ke svým zdrojům a to konkrétně k mapě mýtických stvoření Evropy⁴, kde je zaznamenán výskyt různých mýtických tvorů a samozřejmě i draků. Mapka mě sama o sobě zaujala a chtěla jsem ji zakomponovat i do svého filmu a použít ji jako předěl jednotlivých dračích příběhů. S tím, co mi mapa asociovala,

⁴ BECONYTE, G ; EISMONTAITE, A ; ZEMAITIENE, J. *Mythical Creatures of Europe*. Journal of Maps. 2014, vol. 10, no. 1 s . 53-60. ISSN1744-5647.

mi jako lusknutím prstů hned vyskočil název *Atlas draků*. Můj film ovšem nemá nic společného s filmem *Atlas mraků* (2012), jak by se podle podobnosti v názvech mohlo zdát.

Název jsem tedy měla a pustila jsem se do psaní samotného literárního scénáře. Všechny mé předchozí práce byly bez mluveného slova, a tudíž jsem si při zápisu vystačila jen s popisem akce. V případě tohoto filmu jsem se ale rozhodla doplnit obraz i mluveným komentářem, který by provázel celým dějem a podporoval vsazené vtípky. Tomuto jsem samozřejmě musela přizpůsobit styl psaní scénáře, a to tak, že jsem pod daný komentář do závorek vepsala děj, který se souběžně odehrává s mluveným slovem.

Začátek byl koncipován jako ilustrace z knihy, na které je zobrazen drak, který hlídá poklad a dští oheň na udatného rytíře na koni. Tento výjev měl být doplněn komentářem, který konstatuje, jak draky vnímá svět.

Z této ilustrace by se přešlo na úvodní titulky, které by končily názvem filmu, a na pozadí by byla vidět mapa s vyznačením výskytu draků, kteří se v následující části postupně představí. Postupně se přechází k dračím příběhům, které by od sebe vždy byly odděleny mapou se značkou v místě, kde se jednotlivý drak vyskytuje.

Co se týče vymýšlení příběhů jednotlivých draků, tak jsem si ke každému z nich vypsala informace o výskytu, vzhledu, vlastnostech a zajímavostech, a také to, co se o nich říká, abych měla z čeho vycházet.

Např. u **Leviatana** jsem vycházela z tvrzení, že je to obrovitý tvor, který je nesmrtelný a nic živého se s ním nemůže měřit.⁵ Napadlo mě ho tedy zobrazit jako velkého giganta, který sbírá historické lodě (díky své nesmrtelnosti), i když pravda trochu netradičním způsobem, poněvadž lodě sám nedopatřením potápí.

⁵ SHUKER, Karl. *Draci: historie rodu*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 2007, 120 s. ISBN 978-80-204-1653-7. Str. 34.

U **Baziliška** mi dobře posloužily informace o jeho malém vzrůstu, smrtelném pohledu ⁶, jedu, který vypouští ⁷a překladu jeho jména, které vychází ze slova basiliskos a to znamená malý král ⁸. Všechny tyto informace jsem se rozhodla propojit tím, že i když je maličký, tak vydává nesnesitelně silný puch, který každého omráčí, a proto je považován sice za krále, ale krále smradů.

Čínský drak je snad jako jediný vnímán pozitivně a to hlavně ve východní kultuře, kde je uctíván⁹. Už jen představa polidštěné verze draka sedícího v kimonu na trůnu mi přišla veselá, ale pořád mi to přišlo takové nanicovaté, aby jen seděl a nic nedělal. Nakonec jsem vyšla z informace, že je uctíván, a jako takový si myslí, že může vše. Nicméně to není tak úplně pravda, a přesvědčí se o tom sám, když dostane ránu od jedné služebné, po které pomrkal očkem.

U **pohádkového draka** jsem vycházela z dobře známého předsudku, ze kterého si dělají legraci i samotné pohádky (např. *Za humny je drak* z roku 1982), a tak jsem si z něj i já trochu vystřelila. Vycházela jsem z toho, že draci v pohádkách pálí udatné rytíře a unášejí princezny. V podobném duchu jsem začala i já: Před jeskyni přijedou rytíři a ze svého doupěte vyleze drak, a když na něj jeden z rytířů zaútočí, tak ho spálí plamenem. Poté ale dochází k obratu, kdy se drak usadí do křesla a začte se do knihy o Sv. Jiří, který zabil draka.

⁶ KOUTSKÝ, Karel. *Draci středověkého světa*. Vyd. 1. Praha: Mladá fronta, 2005, 245 s. Kolumbus. ISBN 80-204-1226-3. Str. 126-127.

⁷ SHUKER, Karl. *Draci: historie rodu*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 2007, 120 s. ISBN 978-80-204-1653-7. Str. 96.

⁸ KOUTSKÝ, Karel. *Draci středověkého světa*. Vyd. 1. Praha: Mladá fronta, 2005, 245 s. Kolumbus. ISBN 80-204-1226-3. Str. 126.

⁹ SHUKER, Karl. *Draci: historie rodu*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 2007, 120 s. ISBN 978-80-204-1653-7. Str. 86.

Vymýšlení příběhu pro **Salamandra** bylo pro mě asi nejsnazší, a to díky jeho charakteristice. Je to malinký tvor podobný ještěrce s ledovou kůží, která uhasí každý oheň.¹⁰ Salamandrův chlad jsem převedla do příběhu tak, že je ustavičně nachlazený a hledá místo, kde by se mohl ohřát a uzdravit. V tomto příběhu mi nešlo ani tak o vtip jako třeba u Baziliška, ale o to, aby to bylo milé a laskavé už kvůli tomu, jak sem si Salamandra pro svůj příběh vymyslela. Malé roztomilé zvířátko, kterému je zima a chce najít jen teplé místo na odpočinek.

Příběh s **papírovým drakem** měl být v první verzi úzce propojen se závěrem, kde se k němu měli připojit všichni draci z předešlých příběhů a celé to měl doplnit uzavírací komentář. Už ve fázi literárního scénáře se ovšem začala ukazovat nepřilíčná funkčnost konce a při konzultacích s panem Hejcmanem a panem Gregorem jsme se jím začali více zaobírat a řešit možné varianty.

2.2 Bodový scénář

Bodový scénář jsem si vytvořila převedením literárního scénáře do stručné osnovy filmu, která obsahovala popis děje v odrážkách, ale s vynecháním detailů. Obsah příběhu zůstal zatím nepozměněn až na konec, který jsem po konzultacích upravila, a to tak, že jsem úplně vyškrtla hromadný slet draků a dala více prostoru papírovému draku. Nová verze konce v bodovém scénáři vypadala takto:

- *modrá obloha*
- *na obloze se objeví papírový drak*
- *na kopci stojí tatínek s chlapcem (holčičkou)*
- *pouštějí draka*

¹⁰ KOUTSKÝ, Karel. *Draci středověkého světa*. Vyd. 1 . Praha: Mladá fronta, 2005, 245 s . Kolumbus. ISBN 80-204-1226-3 . Str. 131.

V souvislosti s tímto závěrem přišel i návrh, že by chlapec/ holčička mohl/a být samotným vypravěčem a provázet diváka svým komentářem celým příběhem. Tento nápad se mi líbil, ale ještě to nebylo definitivní rozhodnutí a zatím jsem to brala jako dobrou cestu, kterou se dát. Další změny nastaly až v další fázi při vytváření storyboardu a technického scénáře.

2.3 Storyboard a technický scénář

Storyboard a technický scénář je víceméně jedno a totéž a má různou formu podle zvyku daného režiséra. Někdy se jedná jen o očíslovanou sérii obrázků, které se rovnají budoucímu počtu záběrů. Jindy se k obrázkům píše nejen pečlivé číslování, ale i jejich velikost, délka, nebo značky pro střih.¹¹ Ke svému filmu jsem si vytvořila jak storyboard, tak technický scénář.

Storyboard tvořil děj filmu převedený do jednotlivých obrázků, které měly vytvořit přibližný vzhled jednotlivých záběrů tak, jak jsem si je zatím představovala v hlavě a které jsem hodlala upravit v následujícím technickém scénáři. Jednotlivé příběhy jsem pak označila různými barvami, abych se v celém ději lépe orientovala. Obrázky ve storyboardu jsem si označila pouze pořadovým číslem a sloužily mi jako první obrazový podklad, ze kterého jsem vycházela při tvorbě technického scénáře.

Technický scénář jsem vytvářela pomocí šablony, kterou jsem používala už při svých dřívějších pracích a její uspořádání mi vyhovovalo pro vytvoření jakéhosi návodu pro animátiky. Šablona obsahuje tři okénka pro záběry, nad které se napíše číslo záběru a počet framů na záběr (já jsem si ale zvykla psát místo nich spíše vteřiny), a pod nimi kolonky pro zaznamenání akce, kamery, dialogů a ruchů. V případě mého bakalářského filmu jsem však musela některé kolonky poupravit podle potřeby - ponechala jsem akci a kameru, dialog jsem vyměnila za komentář a pod ruchy dodala kolonku pro hudbu a atmosféry.

¹¹ DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace*. 3. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012, 137 s., [4] s. obr. příl. ISBN 978-80-7331-252-7. Str. 65.



Obr. 1. Ukázka technického scénáře

Ve fázi námětu (a dokonce i literárního a bodového scénáře) zněl příběh dobře, ale postupně, jak jsem se dostávala hlouběji do děje a řešila každou maličkost a návaznost s obrazovou předlohou ze storyboardu, se mi příběh začal rozpadat a nefungoval jako celek. Hlavní příčinou byl úvod, který nepasoval ke zbytku příběhu. Na konzultacích jsme se snažili najít cestu, která by byla pro děj filmu schůdnější, nerozbíjela ho a naopak ho ještě víc podpořila. Nakonec vznikl nápad, že by úvod mohl vypadat podobně jako závěr a tím by se celý příběh spojil. Tímto došlo i ke změně poselství filmu. Místo poukázání na předsudky ohledně draků a jejich rozbití se zaměřilo na dítě a jeho lásku k rodiči.

Hlavní postavou tedy nejsou draci, jak by se mohlo zdát, ale dívka, která vzpomíná na tatínka prostřednictvím papírového draka, kterého jí tatínek vyrobil, když byla malá, a srovnává ho s ostatními draky, kteří jsou jistě báječní, ale ne tolik jako tatínkův papírový drak.

Příběh už byl kompletní a mohla jsem tedy přejít k další části výroby, kterou byl animatik. Předtím bych se ale ráda zaměřila ještě na jednu stránku výroby svého filmu, a to je část výtvarná, kterou považuji v rámci animovaného filmu za velmi důležitou.

3 VÝTVARNÉ NÁVRHY A MODELY

Snažila jsem se na výtvarnou přípravu klást stejně velký důraz jako na přípravu literární, protože pro mě je výtvarná stránka u animovaného filmu hodně důležitá. Díky zkušenostem z mých předešlých projektů jsem byla rozhodnutá nepouštět se co se týče techniky do příliš velkých experimentů, ale zároveň jsem svůj bakalářský film chtěla výtvarně odlišit od svých předchozích prací.

Chtěla jsem, aby výtvarno bylo jednoduché, ale dostatečně čitelné a příjemné na dívání jak pro děti, tak i pro dospělé. Tomuto faktu jsem přizpůsobila i barevnost, kterou jsem schválně volila velmi pestrou tak, aby byla příjemná na pohled, upoutala, ale nerušila a neunavovala oči při sledování. V první fázi jsem sáhla po centropenech a začala malovat ne čarou, jak jsem předtím byla zvyklá, ale plochou. Začala jsem spontánním skicováním různých druhů draků v různých barevných kombinacích bez ohledu na druhy, které jsem si vybrala. V této fázi mi šlo především o to si vyzkoušet, jestli by tento placatý styl mohl fungovat.



Obr. 2. Skici draků - papír

Po zkoušce na papír jsem se přesunula ke skicování v digitální formě, kde mi hodně pomohly různé přednastavené štětce v programu TV Paint Animation, díky kterým jsem mohla docílit barevných ploch libovolných tvarů, které vypadaly jako vystřižené. Celé výtvarno se tedy začalo skládat z barevných ploch jakoby vystřižených z papíru, sem tam doplněné linkou pro odlišení různých částí v barevné ploše.



Obr. 3. Skici draků - digitál

Při takto placatém výtvarnu se ale objevil jeden velmi podstatný problém. Nebyla jsem si jistá, jestli bych zvládla postavy posléze animovat z různých úhlů, a přemýšlela jsem, jak tuto situaci vyřešit. Nechtěla jsem měnit celou formu, ale na druhou stranu jsem si byla vědoma, že bych při animování měla problém. A právě v tu chvíli mi přišla vhod metoda, která se velmi používala při animování v Disneyho studiích, a to výroba modelů. Podrobněji se o tomto zmíním v následujících kapitolách, kde budu rozebírat vzhled jednotlivých draků.

3.1 Postavy

Hlavními postavami filmu jsou dcera a otec, ač to nemusí být z názvu filmu zjevné. Draci ovšem zabírají velkou plochu příběhu a jsou tou hlavní částí, která zobrazuje fantastické představy, a tak jim přiřkládám ve výtvarnu stejnou, ne-li větší důležitost, jako postavě holčičky a otce. Vedlejších postav je minimum a jejich hlavní funkce je konfrontace s hlavními postavami pro vytvoření děje.

3.1.1 Draci

Co se týče draků, tak jsem vybrala Leviatana, Baziliška, čínského, pohádkového a papírového draka. Při vytváření jejich podoby jsem se inspirovala popisem, který jsem našla v literatuře, avšak měla jsem na paměti, že se jedná o tvory bájně, kteří nejsou skuteční a tak jsem se nebála si udělat vlastní představu o jejich vzhledu a trochu experimentovat.



Obr. 4. Gustave Doré - La destrucción de Leviatán

Hlavní bylo, aby všichni působili na diváka sympaticky a svým způsobem roztomile, nebo alespoň mile. Z tohoto důvodu jsem některé vzhledové rysy vypustila, protože pro mě bylo důležitější, aby draci fungovali v rámci příběhu, nikoliv aby přesně dodrželi předepsaný vzhled, což díky bájněmu původu není tak jako tak úplně možné.

Leviatan

Je popisován jako ohromný drak s hadím tělem, vzhledově podobný krokodýlu nilskému a velikostně velrybám, které dosahují mnohdy obrovských rozměrů.¹²

Při skicování jsem z tohoto popisu hodně vycházela a vytvořila jsem několik variant. Jako nejlepší mi přišel návrh, kdy je jeho tělo trošku mohutnější oproti původní představě hadího těla. Má velkou hlavu, která se trochu podobá krokodýlovi a v kontrastu k ní má malinkaté tlapičky, které dodávají celkovému vzhledu na komičnosti, ale i na roztomilosti, když s nimi může dělat jen velmi malá gesta.

Barevnost jsem volila hlavně studenou, aby korespondovala s prostředím ve kterém žije - oceán. Inspirací mi byla různá mořská zvířata, která až na výjimky samozřejmě mají také zbarvení v odstínech modré, šedé a zelené. Víím, že animovaný film nám umožňuje nadsázku v barevnosti, ale v případě Leviatana jsem nechtěla volit jinou barevnost, a odstíny modré mi k němu seděly.



Obr. 5. Návrh - Leviatan

¹² SHUKER, Karl. *Draci: historie rodu*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 2007, 120 s. ISBN 978-80-204-1653-7. Str. 34.

Bazilišek

Jeho vzhled se v různých výkladech různí. Například středověká představa o Baziliškovy byla taková, že se jedná o tvora s ptačíma nohama, zakrouceným ocasem, párem opeřených křídel, hlavou podobnou kohoutovi a rohovitým zobákem s laloky.¹³

Už jen tento popis se mi zdál tak neuvěřitelný, že jsem ho chtěla hned použít a nevažovala jsem nad žádnými změnami. Samozřejmě jsem nehodlala vzít první verzi, kterou jsem nakreslila a tak jsem zkusila i další verzi s mírnými modifikacemi. Nakonec se jako nejvhodnější ukázal první návrh (s oranžovou hlavičkou).

Podle popisu by se mohlo zdát, že je Bazilišek jakýsi divný mutant, ale já chtěla, aby byl (jako Leviatan) sympatický. Aby podle vzhledu působil sebevědomě i přes svůj zápach, a byl by na to pyšný.

Oproti Leviatanovi jsem se u Baziliška nebála víc experimentovat s barvami s ohledem na jeho samotný vzhled a charakteristiku. I v přírodě některá zvířata upozorňují na svou jedovatost pestrým zbarvením. Toto jsem chtěla využít a dala jsem různým částem těla jinou barvu, ale měla jsem na paměti, že by barevná kombinace měla být oku příjemná. Z tohoto důvodu jsem se uchýlila spíše k pastelovějším odstínům barev.



Obr. 6. Návrh - Bazilišek

¹³ SHUKER, Karl. *Draci: historie rodu*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 2007, 120 s. ISBN 978-80-204-1653-7. Str. 96.

Čínský drak

Dr. Karl Shuker se ke vzhledu čínského draka vyjadřuje takto:

„Jeho tělesnou podobu puntičkářsky popsal učenec Wang Fu za dynastie Chan (221 př. n . l – 220 n . l .). Jedná se o kombinaci charakteristických rysů devíti různých zvířat. Čínský drak má hlavu velblouda, oči démona, uši krávy, parůžky antilopího samce, krk hada, břicho škeble, tlapy tygra a drápy orla.“¹⁴

V tomto případě jsem popis brala jen jako inspiraci a draka vytvořila víceméně podle sebe, ale tak, aby se zachovaly dané proporce - a to dlouhé tělo, malé nožičky a rohy. U tohoto draka jsem ani nedělala více verzí a použila jsem hned první návrh, který mi přišel vhodný. V rámci příběhu jsem uvažovala, jestli dát drakovi lidské atributy jako oblečení, čili v tomto případě roucho. Nakonec jsem od tohoto nápadu upustila a nechala draka tak, jak byl.

Ve finální verzi jsem pouze změnila kombinaci barev, aby se nezapil do pozadí. Tady jsem zvolila výraznější barvy, abych draka odlišila od pozadí a zvýraznila ho.



Obr. 7. Návrh - čínský drak

¹⁴ SHUKER, Karl. *Draci: historie rodu*. 1 . vyd. Praha: Mladá fronta, 2007, 120 s . ISBN 978-80-204-1653-7 . Str. 86.

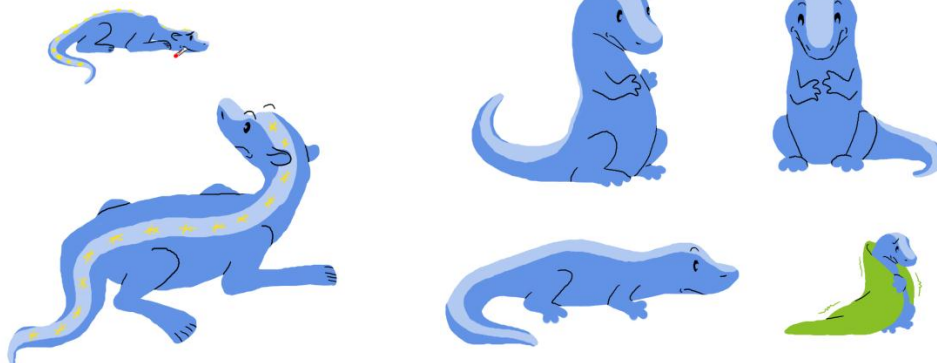
Salamandr

Udělat návrh tohoto dráčka bylo nejlehčí. Oproti např. Baziliškovi je jeho vzhled určen velmi jednoduše a shoduje se i v různých zdrojích. Salamandr je popsán jako malá bezkřídlá ještěrka, nebo drak, ozdobený hvězdami a studeným tělem, které oheň uhasí jako tající voda z ledu.¹⁵ Při skicování jsem vycházela ze vzhledu tvora, který by se dal považovat za předobraz bájného Salamandra, a sice mlok skvrnitý.¹⁶

V prvním návrhu mi ale vyšlo něco, co bylo spíše podobné lasičce než ještěrce, a tak jsem začala od začátku. Chtěla jsem, aby tenhle dráček byl ten nejroztomilejší, a aby už od pohledu probouzel v divákovi lítost a soucit s jeho trápením. Ve finále stačilo jen zkrátit krk a nožičkám dát vzhled podobný mločím končetinám. Dále jsem upustila od hvězdiček, které se ukázaly jako ne úplně podstatné a tím jsem si i ulehčila práci při animování.

Barevnost jsem volila podle jeho vlastnosti hasit oheň a přizpůsobila tomu i pozadí a příběh, který se odehrává v noci plné chladných odstínů modré a fialové.

Salamandr



Obr. 8. Návrh - Salamandr 1

Obr. 9. Návrh - Salamandr 2

¹⁵ KOUTSKÝ, Karel. *Draci středověkého světa*. Vyd. 1. Praha: Mladá fronta, 2005, 245 s. Kolumbus. ISBN 80-204-1226-3. Str. 131.

¹⁶ SHUKER, Karl. *Draci: historie rodu*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 2007, 120 s. ISBN 978-80-204-1653-7. Str. 113.

Pohádkový drak

V tomto případě jsem nevycházela ze žádných konkrétních literárních pramenů a jiných představ o tom, jak pohádkový drak vypadá, a nechala jsem pracovat jen svoji fantazii.

Už od začátku jsem měla v úmyslu vybrat jednoho z draků, které jsem naskicovala jako první na papír (Obr. 1). Rozhodovala jsem se mezi zeleným, který byl hodný a od pohledu tak trošku přihlouplý a mezi modrým, který vypadal zle a zákeřně.

Už podle žánru a celkové nálady filmu, která měla být veselá, bylo tak trochu předem jasné, kterého si vyberu. Zelený drak vzhledově odpovídal mé představě pohádkového dračího mouly: velké tělo, malé tlapičky a křidýlka, která ho jsou schopná unést při letu jen stěží, dlouhý ocas s hrotem, malé růžky a ouška na veliké hlavě, která toho v sobě na první pohled moc asi nemá.

Nad barevností jsem předem nijak nepřemýšlela a nechala jsem ho zeleného tak, jak jsem ho poprvé načrtla. Tomu jsem samozřejmě poté musela přizpůsobit barevnost prostředí, aby se v něm neztratil.



Obr. 10. Návrh - pohádkový drak

Papírový drak

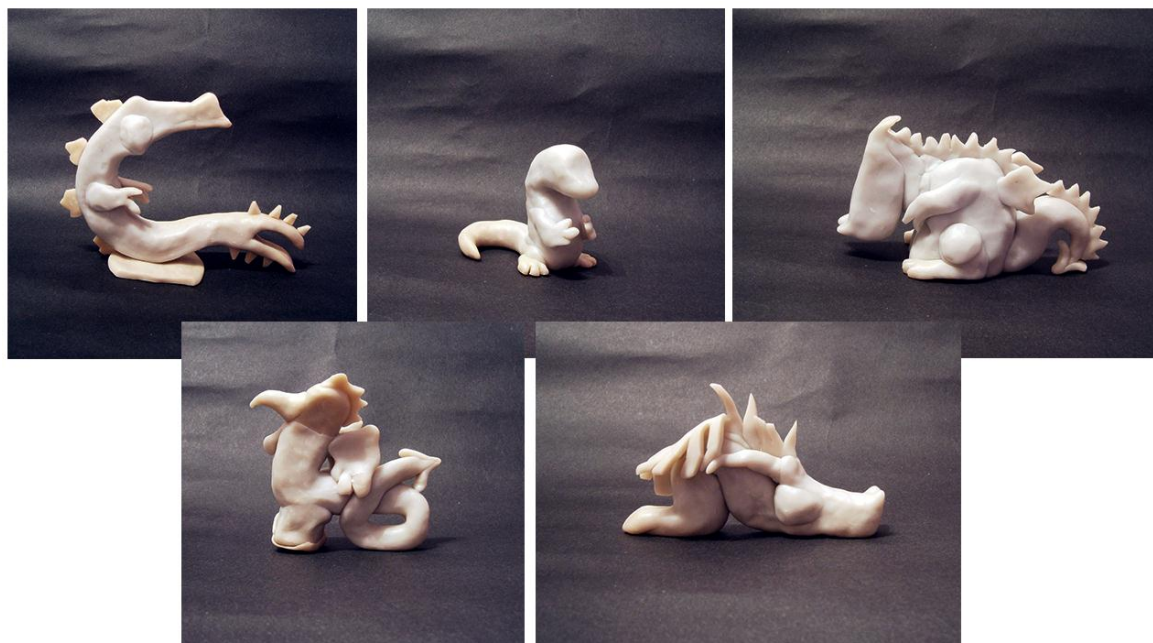
Papírový drak měl být zprvu jen malinká tečka příběhu, a tak jsem mu nevěnovala příliš velkou pozornost. Zvolila jsem tu nejjednodušší formu draka, kterou snad každý zná a to klasický tvar lichoběžníku.

Když se později dalo příběhu papírového draka větší prostor, začala jsem přemýšlet, že bych draka změnila. Ke změně ale nedošlo, protože se ve finále hodila jednoduchost klasického draka.

Co se týče barevnosti, zvolila jsem kombinaci čtyř výrazných barev, které se ale v průběhu animování změnily s ohledem na prostředí, se kterým sem předtím nepočítala.

Modely

Po vymyšlení finálního vzhledu draků jsem začala s výrobou modelů z moduritu, které mi měly pomoc si představit postavy, které jsou placaté, v prostoru. Tato metoda se ukázala jako velmi užitečná a pomohla mi hlavně při tvoření animatiku.



Obr. 11. Modely z moduritu

3.1.2 Jiné postavy

Tato kapitola věnovaná postavám a předmětům není až tak obsáhlá, ale přesto jsem o ní chtěla pojednat aspoň v pár větách, jelikož přispívají k rozehrání jednotlivých příběhů.

Především bych se chtěla zaměřit na postavu otce a dcery, kteří jsou vlastně postavami spíše hlavními, než vedlejšími. Dá se říci, že nad jejich vzhledem jsem nijak složitě nepřemýšlela, protože původně se v záběru neměli moc objevovat, a tak jsem se spontánně rozhodla inspirovat tím, co je mi nejbližší - svojí rodinou.

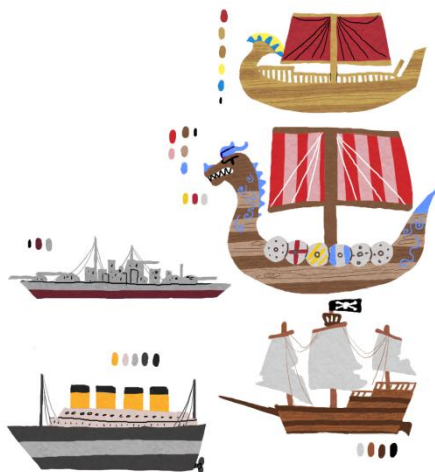
Postava tatínka tedy vychází z podoby mého vlastního otce, a malá holčička jsem vlastně já ve věku tak pěti, šesti let. Co se týče holčičky, při změně z vedlejších postav na hlavní se na jejím vzhledu nic nezměnilo, ale v případě tatínka došlo k několika změnám, aby vypadal víc jako otec, a ne jako starší bratr nebo někdo jiný.



Obr. 12. Návrh - otec a dcera

Další postavy jsou spíš vedlejšího charakteru a společně s draky pomáhají tvořit jejich kratičké příběhy. I tak bylo potřeba jim věnovat pozornost a "nenačmárat" je jen tak, protože byly pro děj také důležité, a bylo potřeba, aby měly určitou formu a vzhled odpovídající danému prostředí a akci.

U Leviatana bylo potřeba vytvořit sérii potopených lodí. Snažila jsem se zachovat charakteristické atributy pro dané lodě, jelikož se jedná o historické kusy, které skutečně existovaly, ale samozřejmě jsem se je snažila patřičně stylizovat, aby odpovídaly výtvarnu.



Obr. 13. Návrh - lodě

V příběhu o Baziliškovi jsem se tak trošku vrátila do druhého ročníku, kdy jsme animovali zvířata, a navrhla jsem si pár obyvatel lesa, kteří by reagovali na hrozný pach Baziliška



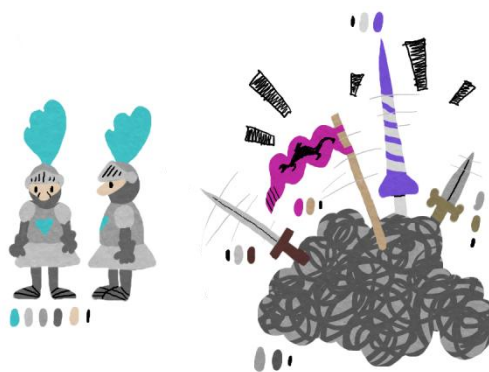
Obr. 14. Návrh - zvířátka

Čínský drak je v konfrontaci jen s jedinou postavou, a tou je jedna ze dvou služebných. Vycházela jsem z obrazové předlohy, kterou jsem nijak neupravovala kromě opětovné stylizace do barevných ploch.



Obr. 15. Návrh - služebná

V příběhu o pohádkovém drakovi se setkáváme s postavami rytířů, které jsem zobrazila jen jako dým, čímž jsem chtěla poukázat na to, že nejsou nijak důležití, na rozdíl od rytíře, který je v přímé konfrontaci s drakem, který na něj jako jediný zaútočí. Chtěla jsem, aby vypadal jako moula, který je sice nebojácný, ale i tak se neubrání dračím plamenům.



Obr. 16. Návrh - rytíři

U dalších draků se neobjevují žádné jiné postavy, a tak se jim v této kapitole už nebudu věnovat a přeju dále.

3.2 Prostředí

Při vytváření prostředí jsem se snažila, aby byly všechny lokace od sebe odlišné, a aby bylo jasné, který dračí příběh se vypráví. Každého draka jsem zasadila do prostředí, které je pro něj charakteristické, a už předem jsem se rozhodla, že se budou jednotlivé akce odehrávat v malém prostoru, aby nedošlo ke zmatku a dezorientaci diváků.

Chtěla jsem, aby pozadí, stejně jako draci, byla jednoduchá a čitelná. Snažila jsem se proto vyhnout přílišnému prokreslování do detailů a zůstala jsem u vytváření čistých barevných ploch bez obrysové linky. Barvy jsem volila tak, aby se v nich draci neztratili, na druhou stranu jsem v prostředí chtěla zachovat příjemnou barevnost a výraznost, aby se od něj draci zase příliš neoddělili.



Obr. 17. Návrh - prostředí

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 REALIZACE

Od vytvoření námětu, přes literární přípravu zahrnující literární scénář, storyboard a technický scénář, až po ujasnění si celkové výtvarné stránky filmu, jsem přešla k samotné fyzické výrobě filmu. Začala jsem tedy v první řadě s vytvářením animatiku.

4.1 Animatik

Osobně přikládám tvorbě animatiku velký význam, protože mi umožňuje vidět děj v čase a vytváří tak podklad pro záběry ve finální podobě. Zároveň je možné v případě nutnosti v této části výroby přidávat nebo naopak ubírat záběry, aniž by došlo k velkým ztrátám, jelikož ve fázi animatiku jsou záběry nahozené tak, aby měly hlavně funkci sdělovací, nikoli finální vzhled s detaily, barvami a podobně. Sama mám ke tvorbě animatiku svůj osobitý přístup, na který jsem si zvykla, a zatím mi byl jen k užitku. Proto jsem se rozhodla na něj vsadit i teď.

Pro tvorbu svého filmu jsem zvolila techniku 2d digitální animace, a pro účely této techniky výroby jsem se rozhodla pracovat v programu TVPaint Animation. Tento program umožňuje rozdělit projekt na jednotlivé animační záběry, což mi usnadnilo práci a pomohlo mi udržet přehled v animačních vrstvách a celém příběhu.

Zjednodušeně jsem vytvořila sedm souborů pro každou část filmu (Úvod, Leviathan, Bazilišek atd.), a v každém souboru vytvořila daný počet záběrů podle technického scénáře, ve kterých jsem posléze začala animovat. Jak jsem už naznačila, při vytváření animatiku pracuji současně s technickým scénářem, který mi slouží jako takový návod, podle kterého postupuji a kontroluji svoji práci.

Co se týče mé metody výroby, dalo by se říci, že můj animatik je po animační stránce velmi podobný finální verzi animace. Do jednotlivých záběrů jsem vytvořila pozadí a nehybné předměty, už v podobě, jakou by měly mít ve filmu.

I když se v tomto případě jednalo o animaci postav v barevných plochách, tak jsem v této stále přípravné fázi pracovala s čarou a načrtávala jsem celkový pohyb někdy okénko po okénku, a někdy zase z klíčových fází k těm doplňujícím. Už i v této nahozené formě jsem se snažila, aby byl pohyb co nejvíce plynulý a blížil se finální verzi, ve které bych jen čáru nahradila barevnými plochami podle výtvarna.

V této fázi došlo k vyhození a výměně několika záběrů, ale byla jsem ráda, že se tak stalo, protože se ukázalo, že dané záběry neplní svojí funkci, jsou zbytečné, nebo brzdí děj. Po zkonzultování a dokončení celého animatiku jsem se vrátila znovu na začátek a začala s animací už podle daných výtvarných návrhů.

4.2 Animace

Ve fázi řešení výtvarných návrhů jsem uvažovala nad dvěma technikami, jak budu postavy malovat. Byly tu dvě možnosti: zaprvé malovat plochu a okraje začistit nástrojem gumy, aby byly ostré, nebo zadruhé použít nástroj z nabídky programu TvPaint Animation, kterým vyklikám barevnou plochu s čistými hranami přímo. Ještě před samotným animováním mi přišla první varianta lepší kvůli rychlejšímu vyplnění plochy štětcem. Co jsem si ale neuvědomila, bylo to, že vybarvenou plochu budu muset následně začistit, tudíž budu mít dvojnásobnou práci. Z tohoto důvodu jsem svůj výběr přehodnotila a použila raději nástroj z nabídky, který maloval a začistoval hrany v jednom kroku.

Při samotném animování jsem postupovala příběh po příběhu, ale ne striktně záběr po záběru. Začala jsem těmi méně náročnými záběry a postupovala až k těm složitějším. Nedá se však říci, že by fáze samotného animování byla jen vybarvování jednotlivých obrázků z animatiku. V mnohých případech bylo potřeba udělat pohyb plynulejší a tedy přidat fáze, nebo některé záběry úplně vyhodit pro zbytečnost v ději, jako např. u příběhu s Baziliškem, kdy mi místo původních pěti záběrů zůstali tři, nebo u některých změnit kompozici. K tomuto ale docházelo ještě před kolorováním záběrů, a tak ztráta nakreslených záběrů nebyla pro film (a také pro mě) tak bolestná.

V této fázi také došlo ke změně barevnosti u některých postav z důvodu zapíjení různých částí těla do pozadí při některých fázích pohybu. Tyto změny nebyly sice markantní, ale považuji za celkem podstatné je zmínit.

Animovala jsem do stejných souborů, ve kterých jsem předtím dělala animatik a to mi pomohlo s přibližnou délkou záběru, počtem fází, a při ukládání celkové přehlednosti projektu.

Co se týče samotného animování, tak jsem se snažila využívat některé z animačních principů, které mi měly pomoci vytvořit obraz a dodat mu dynamiku. Z hlavních dvanácti jsem nejčastěji použila: *přípravu (anticipation)*, *hlavní fáze a fázování*, *časování (timing)* a *přitažlivost (appeal)*.

O přitažlivosti postav bylo potřeba přemýšlet už ve výtvarných návrzích, aby diváka upoutaly a udržely jeho pozornost. I když některé postavy nejsou kladné, tak je potřeba, aby byly zajímavé, jinak by se na ně divák nechtěl koukat.¹⁷

Další principy, které jsem používala, se už vztahují výhradně k samotné animaci. Mezi tyto patří *fázování, časování a příprava*.

Co se týče fázování, tak jsem volila oba způsoby: první z *hlavní fáze do další hlavní fáze (pose to pose)* především u pohybu postav a předmětů, kdy jsem vytvořila hlavní fáze a pak teprve doplnila fáze mezi nimi pro plynulejší pohyb. A druhý způsob *stále vpřed (straight ahead)*, jsem pak používala při animování např. látky nebo ohně, kdy jsem kreslila fáze jednu po druhé za sebou.¹⁸

Dále jsem se snažila mít na paměti a používat tzv. *anticipaci (přípravu)*. Toto se využívá hlavně před vykonáním jakéhokoliv prudkého pohybu, kdy předmět nebo osoba musí nabrat energii k vykonání dané akce, a po jejím dokončení musí následovat i doznění.¹⁹ Např. když má Salamandr vyskočit a dopadnout do ohně, je potřeba, aby se před samotným výskokem skrčil, pak následuje samotný skok, a při dopadu se zase skrčí pro doznění předchozí energie skoku.

Časování je klíčovou charakteristikou animovaného filmu. Počet fází použitých na daný pohyb, určuje, jak dlouho tento pohyb na ploše setrvá. Při velkém množství fází je pohyb pomalý, v opačném případě se pohyb zrychluje.²⁰ Při práci jsem na tento princip často zapomínala a musela jsem se k některým záběrům často vracet a opravovat časování, aby nedošlo ke zmatení diváka a aby děj a všechny akce v něm fungovaly správně.

¹⁷ KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Jiří Kubiček. 1. vyd. Praha : Akademie múzických umění, 2004. 110 s , il. ISBN 8073310198. Str. 85.

¹⁸ KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Jiří Kubiček. 1. vyd. Praha : Akademie múzických umění, 2004. 110 s , il. ISBN 8073310198. Str. 86.

¹⁹ KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Jiří Kubiček. 1. vyd. Praha : Akademie múzických umění, 2004. 110 s , il. ISBN 8073310198. Str. 78.

²⁰ KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Jiří Kubiček. 1. vyd. Praha : Akademie múzických umění, 2004. 110 s , il. ISBN 8073310198. Str. 83-84.

5 POSTPRODUKCE

Po převedení jednotlivých obrázkových sekvencí z TvPaintu jsem všechn materiál vložila do programu Adobe After Effects a tam začala veškerá obrazová postprodukce, včetně kompletování jednotlivých sekvencí příběhů a nasazení základního komentáře a hudby pro předběžnou představu. Po tomto procesu následovala schůzka se zvukařem, se kterým jsem začala řešit zvukovou stránku filmu.

5.1 Zvuk

Zvuková složka je podle mého ve filmu jedna z hlavních částí. Někteří lidé tvrdí, že v současné době člověk vnímá hlavně zvuk, a ten nejvíc působí na jeho emoce. Osobně s tím do jisté míry souhlasím a považuji zvuk ve filmu za velmi důležitý prvek, kterému je třeba věnovat stejnou pozornost při vytváření filmu jako kterékoli jiné přípravné a výrobní fázi.

Co se týče zvuku, rozhodla jsem se oslovit zkušeného zvukaře, který by mi pomohl vytvořit zvukovou stránku mého filmu. I když jsem si sama chtěla zvolit, co bude zvuková složka obsahovat, a měla jsem už určitou představu, potřebovala jsem člověka, který se orientuje v technické stránce zvuku a byl by schopný mě vyvést z mých neprofesionálních omylů, jelikož jsem animátor a rozumím více animaci, než zvuku.

Ve svých dřívějších projektech jsem pracovala hlavně s hudbou a ruchy. V případě svého bakalářského filmu jsem se ale rozhodla pro přidání další zvukové složky, a tím bylo mluvené slovo ve formě osobního komentáře, který by pomáhal divákům orientovat se v ději a vysvětlit některé věci, které by se dále rozváděly v animaci.

Po konzultaci se zvukařem jsme dospěli k závěru, že by bylo vhodné po dokončení animace nahrát nejdříve komentář a najít vhodnou hudbu, se kterou by střihač mohl pracovat jako ruchy prostředí, pohybu a „řeč“ postav by se poté doplnila až po stříhu. Ráda bych se na následujících řádcích více rozepsala o zvukových složkách, které můj film obsahují.

Mluvené slovo - komentář

V první řadě jsme tedy začali s komentářem. Nějakou přibližnou představu o jeho podobě jsem měla už při vytváření technického scénáře, ale kvůli úpravám, které se uskutečnily při výrobním procesu, jsem byla nucena komentář stále upravovat a předělávat tak, aby odpovídal animovanému ději příběhu.

Obsah komentáře jsem průběžně konzultovala s pedagogy a vymýšleli jsme stále nové vhodné varianty. Před začátkem nahrávání jsme už měli z velké části přesné znění komentáře, které jsem se rozhodla dořešit při samotném nahrávání případnou improvizací. Měla jsem obavy, aby trochu nepřesný komentář nezkazil celý film, ale byla jsem ujištěna, že pokud bude nesrovnalost jen minimální, tak to obraz podrží a nedojde k závažnému zmatku v chápání děje diváky.

Hudba

Co se týče hudebního doprovodu, rozhodla jsem se využít hudební archívy a použít hudbu převzatou. Původním záměrem bylo využít hudbu na úvodní a závěrečné titulky. Po konzultaci s panem Gregorem jsme však zjistili, že by nebylo na škodu využít hudební doprovod i pro podporu samotného děje.

Začala jsem tedy hledat vhodné melodie. Měla jsem určitou představu podle žánru svého filmu a to najít hudbu veselou, která by sama o sobě vyjadřovala dětskou hravost. Zaměřila jsem se tedy na hudbu obsahující flétnu, xylofon nebo klavír.

Ruchy

Využili jsme ruchy jak převzaté z různých online audio bank, tak i ruchy nahrané, a to v případě, když se nám nepodařilo najít ruch odpovídající našim záměrům.

K nahrávání a celkovému řešení ruchové složky došlo po dokončení stříhu filmu a přiřazení hudby a komentáře.

Ruchy posloužily hlavně k vytvoření zvuků, které vydávají draci, nebo pro vyjádření reakce různých předmětů na sebe (šplouchnutí vody apod.). Použily se také na dotvoření různých prostředí (šum lesa, foukání větru, bublání pod vodou a jiné), aby i prostředí dostalo život a působilo na diváka skutečně tak, jak je zvyklý z reálného světa (les ve dne - zpěv ptáků, les v noci - houkání sovy a cvrčci).

5.2 Střih

Střihová skladba by se dala jednoduše charakterizovat jako spojování záběrů a vytváření větších celků. Stejně jako v hraném filmu, tak i v animovaném je střihová skladba velmi důležitá a ovlivňuje vyznění celého filmu, protože určuje filmové tempo i rytmus.

I u střihu jsem se obrátila na zkušenější osobu. Se svým střihačem jsem se znala i mimo školu, a tak mi naše spolupráce velmi vyhovovala a vyšli jsme si vzájemně vstříc.

Střihač mi pomáhal už při přípravě technického scénáře, kde jsme spolu řešili záběr po záběru a vymýšleli úhly kamery a návaznost záběrů. Při samotném animování jsem vždy nechala záběr trochu delší pro lepší budoucí manipulaci ve střižně.

Materiál byl tedy doslova nasázen do programu a převeden do jednotné video stopy, kterou jsem poskytla s nahraným komentářem a hudbou střihači.

Společně se střihačem jsme pak procházeli celý film a upravovali délku jednotlivých záběrů tak, abychom vytvořili plynulé tempo jak celému filmu, tak i jednotlivým scénám mezi sebou.

Po sestřihání jsme dosadili k požadovaným scénám komentář a hudbu, aby zvukař věděl jakou mám zhruba představu a měl z čeho vycházet. V této části jsem materiál předala opět zvukaři, který k němu doplnil ruchovou složku a celý film dokončil po zvukové stránce, aby všechny složky byly v rovnováze.

5.3 Dokončovací práce

Závěrečnou prací bylo spojit zvukovou složku s obrazem, doplnit titulky, vyexportovat hotový film a vypálit na disk DVD, který jsem odevzdala společně s explikací mojí práce.

ZÁVĚR

Před začátkem výroby filmu jsem měla obavy, jestli zvládnu vytvořit ucelené audio-vizuální dílo, jak po stránce technické, tak i dramaturgické, protože jsem předtím nic podobného netvořila.

Na konci své práce jsem však zjistila, že se můj bakalářský film zase příliš neliší od jiných cvičení, které jsem dělala v nižších ročnících. Naopak, bakalářský film měl jednu nespornou výhodu, kterou byl čas. Měla jsem na výrobu celý rok a tudíž hodně prostoru na pečlivou přípravu a následnou výrobu.

Hodně mi při výrobě pomohl nastavený systém odevzdávání podkladů, který mi umožňoval postupovat krok za krokem a držet si ve své práci rytmus. Díky tomu jsem nikdy nepocítovala, že bych nestíhala, a měla jsem jakousi vnitřní potřebu dělat věci průběžně a nenechávat vše na poslední chvíli, což mi velmi pomohlo, a svoji práci jsem dokončila dříve, než jsem vůbec předpokládala.

Samozřejmě, objevily se i těžkosti, kterých nebylo málo, ale většinou se mi je podařilo s pomocí pedagogů podchytit už na začátku, dříve, než mohly přerůst do něčeho většího a způsobit nepříjemnosti ve výrobě. Bylo pro mě velmi užitečné projít celým výrobním procesem a bylo velmi motivující dívat se, jak krůček po krůčku postupuji dál a vidím, jak se celý film skládá dohromady.

Pracovala jsem sice s dobře známými programy, ale s jinými výrazovými prostředky, které mi pomohly vytvořit můj film takový, jaký jsem ho chtěla mít.

Přes všechny peripetie jsem se svojí prací spokojená a doufám, že se mi podaří v publiku vzbudit příjemný pocit z filmu, a já tak budu moci být spokojená, že jsem dosáhla svého cíle – aby byl *Atlas draků* zábavným dílem, který pobaví malé i velké diváky.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] BECONYTE, G ; EISMONTAITE, A ; ZEMAITIENE, J . *Mythical Creatures of Europe*. Journal of Maps. 2014, vol. 10, no. 1 s . 53-60. ISSN1744-5647.
- [2] BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1 . vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011, 639 s . ISBN 978-80-7331-217-6 .
- [3] DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace*. 3 . vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012, 137 s ., [4] s . obr. příl. ISBN 978-80-7331-252-7 .
- [4] KOUTSKÝ, Karel. *Draci středověkého světa*. Vyd. 1 . Praha: Mladá fronta, 2005, 245 s . Kolumbus. ISBN 80-204-1226-3 .
- [5] KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Jiří Kubíček. 1 . vyd. Praha : Akademie múzických umění, 2004. 110 s , il. ISBN 8073310198.
- [6] LIPPINCOTT, Louise W . *The Unnatural History of Dragons*. Philadelphia Museum of Art Bulletin. 1981, vol. 77, no. 334 s . 3 -24. ISSN:0031-7314.
- [7] SHUKER, Karl. *Draci: historie rodu*. 1 . vyd. Praha: Mladá fronta, 2007, 120 s . ISBN 978-80-204-1653-7 .
- [8] WILLIAMS, Richard. *The animator's survival kit*. 1st pub. London: Faber and Faber, 2001, x , 342 s . ISBN 05-712-1268-9 .

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek. 1. Ukázka technického scénáře

Obrázek. 2. Skicy draků - papír

Obrázek. 3. Skicy draků - digitál

Obrázek. 4. DORÉ, Gustav. *La destrucción de Leviatán* [online]

<https://marceloefuentes.wordpress.com/2013/09/02/el-valor-de-las-imperfecciones/>

Obrázek. 5. Návrh - Leviatan

Obrázek. 6. Návrh - Bazilišek

Obrázek. 7. Návrh - čínský drak

Obrázek. 8. Návrh - Salamandr 1

Obrázek. 9. Návrh - Salamandr 2

Obrázek. 10. Návrh - pohádkový drak

Obrázek. 11. Modely z moduritu

Obrázek. 12. Návrh - otec a dcera

Obrázek. 13. Návrh - lodě

Obrázek. 14. Návrh - zvířátka

Obrázek. 15. Návrh - služebná

Obrázek. 16. Návrh - rytíři

Obrázek. 17. Návrh - prostředí

SEZNAM PŘÍLOH

P I : technický scénář

PŘÍLOHA P I : TECHNICKÝ SCÉNÁŘ


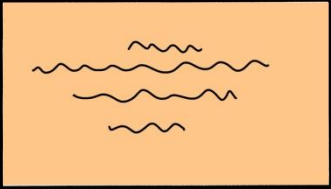

projekt BP - ATLAS DRAKŮ			epizoda 1		
záběr 1	frame 5a	záběr 2	frame 2a	záběr 3	frame 6a

akce <i>zma.</i>	akce <i>dozledmi se do plachy se strankarou papiru</i>	akce <i>Na plazi se objeví draci slapa, pohybem se dostaneme na draci hlavu a ← na chvilici plameny.</i>
kamera <i>statická</i>	kamera <i>statická</i>	kamera <i>VD jinda 1-3</i>
dialog	dialog <i>Draci</i>	dialog <i>většina z nás si vybaví šupinaté nestvoř. rý dštící oheň</i>
ruchy	ruchy	ruchy
atmos. / hudba	atmos. / hudba <i>The Pyre</i>	atmos. / hudba <i>The Pyre</i>

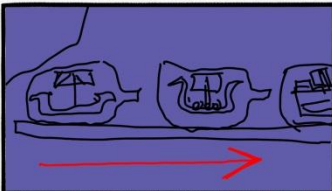


projekt BP - ATLAS DRAKŮ			epizoda 1		
záběr 4	frame 3a	záběr 5	frame 3a	záběr 6	frame 5a

akce <i>obraz plamenů se probíhá do obranu koně. obraci vyjede ↑ na rytíři, který na koni sedí a měřem</i>	akce <i>obraz rytíře na koni se probíhá s obrakem pohledu, kde sloupáme k jeta špičce</i>	akce <i>obraz se probíhá a vidíme obrak s náměkem, na kterém je měřák, rytíř na koni, plav. uloci na draka, který hlídá paklad a nepřítel oheň.</i>
kamera <i>PD jinda nahoru vlevo</i>	kamera <i>PD jinda nahoru</i>	kamera <i>C oddaleni</i>
dialog <i>pojídající udatné rytíře</i>	dialog <i>a strážící pohledy světa</i>	dialog <i>Je tomu ale skutečně tak? S některými z nich se seznámíme.</i>
ruchy	ruchy	ruchy
atmos. / hudba <i>The Pyre</i>	atmos. / hudba <i>The Pyre</i>	atmos. / hudba <i>The Pyre</i>

projekt BP - ATLAS DRAKŮ			epizoda 1		
záběr 4	frame 2A	záběr 8	frame 4A	záběr 9	frame 5A

		
akce <i>obraz s drakem se pohne do číslí, jen barvné plochy se strukturovaně naplní.</i>	akce <i>Na ploše se objevují úvodní siluety.</i>	akce <i>Pro úvodních siluetek se objeví polopřehledná mapa a na ní nápis "ATLAS DRAKŮ"</i>
kamera C <i>statická</i>	kamera C <i>statická</i>	kamera C <i>statická</i>
dialog	dialog	dialog
ruchy	ruchy	ruchy
atmos. / hudba <i>The Pyre</i>	atmos. / hudba <i>The Pyre</i>	atmos. / hudba <i>The Pyre</i>

projekt BP - ATLAS DRAKŮ			epizoda 1		
záběr 10	frame 4A	záběr 11	frame 4A	záběr 11	frame 4A

		
akce <i>v moři na skále jean představa police a na níh vidíme ležet vedle sebe dvě malé lodě v lavách.</i>	akce <i>na dně moře před skálou leží Leviatan, a divá se na svoji oběť lodiček na palubě.</i>	akce <i>podletem se dostaneme na hladinu, po které pluje Titanic, který havaroval a potulil se a narazil se.</i>
kamera PD <i>jízda doprava</i>	kamera C <i>statická</i>	kamera C <i>jízda nahoru</i>
dialog <i>Jedním z našich draků je obrovitý Leviatan,</i>	dialog <i> který je vášnivým sběratelem lodí.</i>	dialog
ruchy	ruchy	ruchy <i>nahankami ledě, náraz, naroznění</i>
atmos. / hudba <i>pod vodou</i>	atmos. / hudba <i>pod vodou</i>	atmos. / hudba <i>racci, plaky</i>

projekt BP - ATLAS DRAKŮ			epizoda 1		
záběr 12	frame 2s	záběr 13	frame 2s	záběr 13	frame 4s

akce <i>L. ucítlí nářek a podívá se směrem ke hladině co to bylo.</i>	akce <i>T klesá ke dnu.</i>	akce <i>L se dívá co to klesá ke dnu</i>
kamera <i>PD</i> <i>statický</i>	kamera <i>VD</i> <i>statický</i>	kamera <i>PC</i> <i>rotační</i>
dialog	dialog	dialog
ruchy <i>polapění kade</i>	ruchy	ruchy
atmos. / hudba <i>pod vodou</i>	atmos. / hudba <i>pod vodou</i>	atmos. / hudba <i>pod vodou</i>

projekt BP - ATLAS DRAKŮ			epizoda 1		
záběr 13	frame 1s	záběr 13	frame 1s	záběr 13	frame 1s

akce <i>L zjistí, že je to had a radost se namože.</i>	akce <i>Plave dále na klesajícím Tlaničím.</i>	akce <i>zeho ocas narovná, voda do bublin, které pokrývají celý obraz.</i>
kamera <i>PC</i> <i>statický</i>	kamera <i>PC</i> <i>statický</i>	kamera <i>statický</i>
dialog	dialog	dialog
ruchy <i>radostný vrak</i>	ruchy <i>odplutí pod vodou</i>	ruchy <i>narovnění bublin</i>
atmos. / hudba <i>pod vodou</i>	atmos. / hudba <i>pod vodou</i>	atmos. / hudba <i>pod vodou</i>


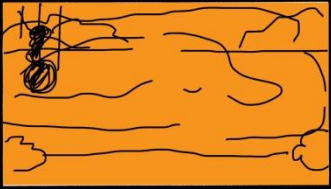

projekt BP - ATLAS DRAKŮ			epizoda 1		
záběr 14	frame 3A	záběr 15	frame 4A	záběr 15	frame 2A

akce <i>L pokládá T v lahvi na polici mezi ostatními sočkami.</i>	akce <i>L se culí nad svým novým slonkem.</i>	akce <i>Přes náber přelaví řasa a sme v dalším náberu.</i>
kamera <i>D</i> <i>statický</i>	kamera <i>PC</i> <i>statický</i>	kamera <i>PC</i> <i>statický</i>
dialog	dialog	dialog
ruchy	ruchy <i>hulinky</i>	ruchy <i>hulinky</i>
atmos. / hudba <i>pod vodou</i>	atmos. / hudba <i>pod vodou</i>	atmos. / hudba <i>pod vodou / les</i>




projekt BP - ATLAS DRAKŮ			epizoda 1		
záběr 16	frame 3A	záběr 17	frame 3A	záběr 17	frame 6A

<i>- poh. panorama</i>	<i>- poh. panorama</i>	<i>- poh. panorama</i>
akce <i>do leoní cestě kráčí Bazilišek</i>	akce <i>B. se pohupuje při chůzi očárek a na něm se lehce smrad.</i>	akce <i>B. kráčí leoní cestou, jak projde kolem kůry, tak se kůr nabíre a ugleli k něj pláče.</i>
kamera <i>VD</i> <i>statická</i>	kamera <i>D</i> <i>statická</i>	kamera <i>C</i> <i>oddál. se</i>
dialog	dialog	dialog <i>Naproti tomu Bazilišek je drak malíčký,</i>
ruchy <i>krůky v písku</i>	ruchy <i>pohupování</i>	ruchy <i>pohupování, šustak kůže třepak, křídla</i>
atmos. / hudba <i>les</i>	atmos. / hudba <i>les</i>	atmos. / hudba <i>les</i>

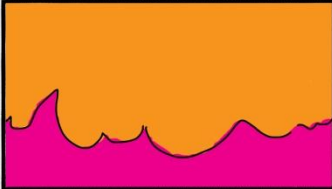


projekt BP - ATLAS DRAKŮ			epizoda 1		
záběr 17	frame 20	záběr 17	frame 10	záběr 17	frame 30

		
akce <i>B. vyjde ze mětem, smrad se ale šíří dál... na něm uvadají kvělinky</i>	akce <i>ze streamu spadne moucha.</i>	akce <i>B. předtím vyběhne k kře najíc v plynové masce.</i>
kamera <i>C</i> <i>statická</i>	kamera <i>C</i> <i>statická</i>	kamera <i>C</i> <i>statická</i>
dialog <i>ale svým smradem</i>	dialog <i>vydá za tři stunty.</i>	dialog
ruchy <i>omalení kyčlí</i>	ruchy <i>pád / nácusím kře</i>	ruchy <i>vyhropaní</i>
atmos. / hudba <i>les</i>	atmos. / hudba <i>les</i>	atmos. / hudba <i>les</i>

projekt BP - ATLAS DRAKŮ			epizoda 1		
záběr 18	frame 50	záběr 18	frame 10	záběr 19	frame 30

		
akce <i>B. máčí do dálky a no ním puch ze streamu a cesty padají. další zvířátka: sova, ptáček</i>	akce <i>čuch nakryje celý mětem a n obřady na lesní cestu naveruje ležadlo.</i>	akce <i>B. se odáči na dináka a na hlavě se mu objeví korunka.</i>
kamera <i>VC</i> <i>statická</i>	kamera <i>VC</i> <i>statická</i>	kamera <i>D</i> <i>statická</i>
dialog	dialog <i>Foto se mu někdy... říká</i>	dialog <i>král smradů.</i>
ruchy <i>pády (4), dopady</i>	ruchy <i>pád hlada, dopad</i>	ruchy <i>objevení korunky</i>
atmos. / hudba <i>les</i>	atmos. / hudba <i>les</i>	atmos. / hudba <i>les</i>

projekt BP - ATLAS DRAKŮ			epizoda 1		
záběr 19	frame 20	záběr 20	frame 40	záběr 21	frame 30

		
akce <i>β. nakryje hlavní pruh, který slouží jako náhon a jeme v dobrém náhledu.</i>	akce <i>o čimákem paláci redi na klímu čimáký drak a nechává si od sloučebních detailů manikúra, masurovat, máty a oči.</i>	akce <i>Drak si se navěšným očima úmivá oči.</i>
kamera <i>D</i>	kamera <i>VC</i>	kamera <i>D</i>
<i>statický</i>	<i>statický</i>	<i>statický</i>
dialog	dialog <i>ve východních zemích a hlavně v Číně</i>	dialog <i>je drak považován za posvátné zvíře.</i>
ruchy	ruchy	ruchy <i>oči</i>
atmos. / hudba <i>les / Ishitari lore</i>	atmos. / hudba <i>Ishitari lore</i>	atmos. / hudba <i>Ishitari lore</i>

projekt BP - ATLAS DRAKŮ			epizoda 1		
záběr 22	frame 30	záběr 23	frame 20	záběr 24	frame 20

		
akce <i>jedna se sloučebných redi si jako klímu a upra- mije mu dleky pilavám.</i>	akce <i>Drakovi radno pohled na sloučebnou, která ho oči.</i>	akce <i>Sloučebná klari mude a nepřestává oči.</i>
kamera <i>PD</i>	kamera <i>D</i>	kamera <i>PD</i>
<i>statický</i>	<i>statický</i>	<i>statický</i>
dialog	dialog	dialog
ruchy <i>pilavám</i>	ruchy <i>udivím</i>	ruchy <i>oči</i>
atmos. / hudba <i>Ishitari lore</i>	atmos. / hudba <i>Ishitari lore</i>	atmos. / hudba <i>Ishitari lore</i>


projekt BP - ATLAS DRAKŮ			epizoda 1		
záběr 25	frame 2A	záběr 25	frame 2A	záběr 25	frame 1A

		
akce <i>Drak načne dělat na slásebnou oči. Ta se na něj přikvapeně kouká.</i>	akce <i>Drak se jí chystá políbit. Slásebnou se mástve, napřádně se...</i>	akce <i>a praští draka po sláse oživadlem.</i>
kamera <i>FC</i>	kamera <i>FC</i>	kamera <i>FC</i>
<i>statický</i>	<i>statický</i>	<i>statický</i>
dialog <i>Ale to neznamená, že si může dovolit všechno!</i>	dialog	dialog
ruchy <i>nikl / mrkání očí</i>	ruchy <i>šalení sláse napřádní</i>	ruchy <i>hána</i>
atmos. / hudba <i>Ishitari lore</i>	atmos. / hudba <i>Ishitari lore</i>	atmos. / hudba <i>Ishitari lore</i>


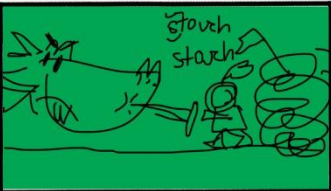
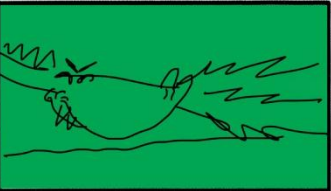
projekt BP - ATLAS DRAKŮ			epizoda 1		
záběr 25	frame 2A	záběr 26	frame 3A	záběr 26	frame 5A

		
akce <i>přes ránu se dostaneme do dalšího hábitu</i>	akce <i>v slubakém lese je velký jeskyňe, ve které bydlí porádkový drak.</i>	akce <i>K jeskyňi přijde skupina rytířů s meči a praporek. Po příchodu jeden z nich mávabá na draka.</i>
kamera <i>FC</i>	kamera <i>C</i>	kamera <i>C</i>
<i>statický</i>	<i>statický</i>	<i>statický</i>
dialog	dialog	dialog
ruchy	ruchy	ruchy <i>rachal, šerů a sborů malvanbů</i>
atmos. / hudba <i>leo</i>	atmos. / hudba <i>leo</i>	atmos. / hudba <i>leo</i>




projekt BP - ATLAS DRAKŮ			epizoda 1		
záběr 26	frame 5A	záběr 27	frame 3A	záběr 28	frame 2A

		
akce <i>Drak nablízemí a jichyše vykonatne drak.</i>	akce <i>Drak nylene a jichyše ren a jeho slím nakryje nylitě.</i>	akce <i>Drak konka na nylitě.</i>
kamera C <i>statický</i>	kamera FC <i>statický</i>	kamera FC <i>statický</i>
dialog <i>Nejoblíbenějším...</i>	dialog <i>Konikem pohádkového</i>	dialog <i>draka</i>
ruchy <i>vykonatne nylitě</i>	ruchy <i>něko' knaty (4)</i>	ruchy
atmos. / hudba <i>leo</i>	atmos. / hudba <i>leo</i>	atmos. / hudba <i>leo</i>

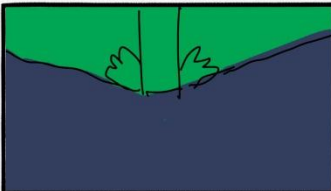
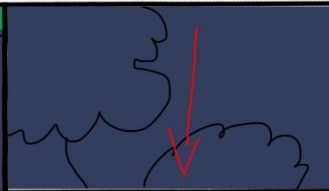

projekt BP - ATLAS DRAKŮ			epizoda 1		
záběr 28	frame 1A	záběr 29	frame 2A	záběr 29	frame 2A

		
akce <i>zbloni hlavu blů a nylitěm.</i>	akce <i>jedem a nylitěm nylene a "nasyf" a načne do draka štěňak mčem.</i>	akce <i>Drak na včesky nychelí oheň.</i>
kamera FC <i>statický</i>	kamera D <i>statický</i>	kamera D <i>statický</i>
dialog <i>je pálení</i>	dialog <i>udatných rytív.</i>	dialog
ruchy <i>navrcím</i>	ruchy <i>sním / štěňákám</i>	ruchy <i>fuknati / oheň</i>
atmos. / hudba <i>leo</i>	atmos. / hudba <i>leo</i>	atmos. / hudba <i>leo</i>

projekt BP - ATLAS DRAKŮ			epizoda 1		
záběr 29	frame 1A	záběr 30	frame 5A	záběr 31	frame 2A

		
akce <i>Kouř a plameny zakryje celý obraz.</i>	akce <i>Do rozplynutí kouře vidím drakovu knižku s křeslem a lampou. Drak ulehne do křesla a knižka v ruce.</i>	akce <i>Drak otevře velkou knihu s titulkem: "legenda o sv. Jití"</i>
kamera <i>D</i> <i>statický</i>	kamera <i>FC</i> <i>statický</i>	kamera <i>D</i> <i>statický</i>
dialog <i>Tedy to se píše v pohádkách.</i>	dialog <i>Nejraději ze všeho si</i>	dialog <i>drak čte.</i>
ruchy <i>dohorívá</i>	ruchy <i>navracování rídla otevření knižky</i>	ruchy
atmos. / hudba <i>les</i>	atmos. / hudba	atmos. / hudba

projekt BP - ATLAS DRAKŮ			epizoda 1		
záběr 31	frame 1A	záběr 32	frame 2A	záběr 32	frame 2A

		
akce <i>Knihka se posune nahoru a odhaluje nám další názet.</i>	akce <i>Klešma pohledem přes koruny stromů a křeč v nočním lese.</i>	akce <i>U křídla leží ve svém pelíčku smutný Salamanda.</i>
kamera <i>D</i> <i>statický</i>	kamera <i>C</i> <i>jinda dolů</i>	kamera <i>C</i> <i>statický</i>
dialog	dialog	dialog
ruchy	ruchy <i>hahanání samy</i>	ruchy
atmos. / hudba <i>noční les</i>	atmos. / hudba <i>noční les</i>	atmos. / hudba <i>noční les</i>

projekt BP - ATLAS DRAKŮ			epizoda 1		
záběr 32	frame 2A	záběr 32	frame 4A	záběr 33	frame 4A

akce <i>prudví se a klavírně kýchne.</i>	akce <i>zvedne se na zadní a předníma klávkama si přes sebe přehodí deku.</i>	akce <i>rozemkne. Vytáhne kapesník a vymrká se.</i>
kamera <i>C</i> <i>statický</i>	kamera <i>C</i> <i>statický</i>	kamera <i>D</i> <i>statický</i>
dialog <i>Salamandr je</i>	dialog <i>zase ustavičně nachlazený</i>	dialog
ruchy <i>nádech / kýchnutí</i>	ruchy <i>přehazování deky</i>	ruchy <i>posunutí ruky vymrkání</i>
atmos. / hudba <i>noční les</i>	atmos. / hudba <i>noční les</i>	atmos. / hudba <i>noční les</i>

projekt BP - ATLAS DRAKŮ			epizoda 1		
záběr 34	frame 3A	záběr 35	frame 3A	záběr 36	frame 5A

akce <i>odlodí kapesník mezi ostatní posmívání.</i>	akce <i>všimne si máče mezi kletí.</i>	akce <i>dojde až k naplínému ohništi uprostřed lesa.</i>
kamera <i>VD</i> <i>statický</i>	kamera <i>FD</i> <i>statický</i>	kamera <i>C</i> <i>statický</i>
dialog <i>A trpí rýmou.</i>	dialog	dialog <i>Froto má nejradši oheň,</i>
ruchy <i>dopad na nem</i>	ruchy	ruchy <i>puštění ohně</i>
atmos. / hudba <i>noční les</i>	atmos. / hudba <i>noční les</i>	atmos. / hudba <i>noční les</i>

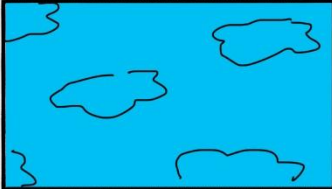
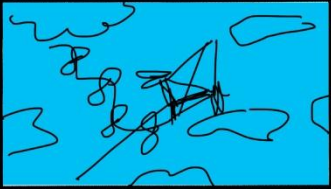
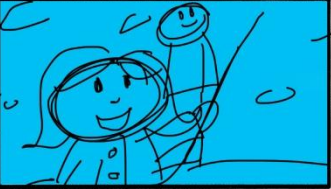
projekt BP - ATLAS DRAKŮ			epizoda 1		
záběr 37	frame 3A	záběr 38	frame 2A	záběr 39	frame 2A

akce <i>Nadání Mapkou ukáží replážu laboratoru.</i>	akce <i>Je mu to příjemná a pokleče se směje.</i>	akce <i>Radosně vykřikl a dehy do vachochu.</i>
kamera <i>VD</i> <i>stabilizý</i>	kamera <i>D</i> <i>stabilizý</i>	kamera <i>C</i> <i>stabilizý</i>
dialog <i>čterý ho vědycky hezky</i>	dialog <i>zahřeje.</i>	dialog
ruchy <i>prackání ohně</i>	ruchy <i>"radosný" vach "</i>	ruchy <i>vykřik</i> <i>prackání ohně</i>
atmos. / hudba <i>noční les</i>	atmos. / hudba <i>noční les</i>	atmos. / hudba <i>noční les</i>

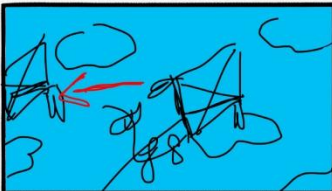


projekt BP - ATLAS DRAKŮ			epizoda 1		
záběr 39	frame 2A	záběr 40	frame 3A	záběr 40	frame 2A

akce <i>Dopadne do ohně.</i>	akce <i>čáone se v ohni uvolňoval, když se ohně oddáli tak vidíme, že u ohně sedí laboratorní a opraví vachky.</i>	akce <i>činnu nakryje list a je mu v dalším kabem.</i>
kamera <i>C</i> <i>stabilizý</i>	kamera <i>D → VC</i> <i>oddálení</i>	kamera <i>VC</i> <i>stabilizý</i>
dialog	dialog	dialog
ruchy <i>čapad</i> <i>prackání ohně</i>	ruchy <i>radosné nakhvaky</i> <i>prackání ohně</i>	ruchy <i>čalankání</i>
atmos. / hudba <i>noční les</i>	atmos. / hudba <i>noční les</i>	atmos. / hudba <i>noční les / vícha</i>

projekt BP - ATLAS DRAKŮ			epizoda 1		
záběr 41	frame 20	záběr 41	frame 40	záběr 42	frame 40

		
akce <i>modrá obloha a mráčky.</i>	akce <i>na oblohu vltřepotá papírový drak.</i>	akce <i>draka poněkud holíčková se svým hořínkem na kopci.</i>
kamera <i>C</i>	kamera <i>C</i>	kamera <i>FC</i>
<i>statický</i>	<i>statický</i>	<i>statický</i>
dialog <i>Sami jste viděli kolik je na světě užasných draků.</i>	dialog <i>Pro mě ale vždycky bude nejkrásnější drak papírový.</i>	dialog <i>ten kterého jsem složila se svým tatínkem.</i>
ruchy <i>vládnutím mráček</i>	ruchy <i>šupatými draka vládnutím</i>	ruchy
atmos. / hudba <i>nika</i>	atmos. / hudba <i>nika</i>	atmos. / hudba <i>nika</i>

projekt BP - ATLAS DRAKŮ			epizoda 1		
záběr 43	frame 50	záběr 44	frame 50	záběr 45	frame 80

		
akce <i>Drak přelíhne vlevo nahoře máměna</i>	akce <i>Po cestě odchází otec s dcerou, drní ji na ruku a ona dává draka.</i>	akce <i>protimáčkou se objeví navěstořič titulkky.</i>
kamera <i>C</i>	kamera <i>VC</i>	kamera <i>VC</i>
<i>statický</i>	<i>statický</i>	<i>statický</i>
dialog	dialog	dialog
ruchy <i>vládnutím ně něnu</i>	ruchy	ruchy
atmos. / hudba <i>nika</i>	atmos. / hudba <i>nika</i>	atmos. / hudba <i>Heartwarming</i>