

Tvorba, reflexe a poučení z vytváření animovaného filmu HROZNÝ SEN KNIHOVNICE

Dana KARSKÁ

Bakalářská práce
2007



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Vyšší odborná škola filmová Zlín
akademický rok: 2006/2007

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Dana KARSKÁ
Studijní program: B 8206 Výtvarná umění
Studijní obor: Klasická animovaná tvorba

Téma práce: "Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu Hrozný sen knihovnice"

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část Bc. práce: -Teoretická část práce je v pevné vazbě, která nedovoluje vyjímání ani vkládání listů. - Rozsah: min. 20 stran textu. Jde o kompletní dokumentaci k Bc. filmu od scénářistické fáze až po výsledný produkt s názvem : "Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu Hrozný sen knihovnice" - nutno odevzdat 3 ks + 1CD s verzí PDF + 1 PDF elektronicky odeslat knihovně UTB.
2. Praktická část Bc.práce zahrnuje: - Bakalářský film, nutno odevzdat na 6 CD - Propagační plakát k filmu - Součástí praktické části je i neomezené množství ilustrací a příloh obsahujících výtvarné návrhy a technický scénář, vše inteligentně prezentováno v deskách.

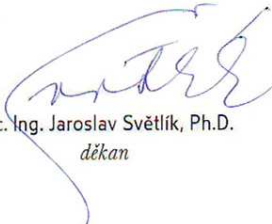
Rozsah práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

KUČERA, JAN Stříhová skladba ve filmu a v televizi. Praha : SPN, 1969 VALUŠIAK, JOSEF
Základy stříhové skladby. Praha : FAMU, 2005 DOVNIKOVIČ, B. Škola kresleného filmu.
Praha : Institut výchovy a vzdělávání pracovníků ČST, 1986 BLÁHA, I. Zvuková
dramaturgie audiovizuálního díla. Praha : AMU, 1995 DUTKA, EDGARD Minimum
z historie české animace. Praha : AMU, 2006 DUTKA, EDGARD Minimum z dějin světové
animace. Praha : AMU KUBÍČEK, JIŘÍ: Úvod do estetiky animace. Praha : FAMU 2004

Vedoucí bakalářské práce: MgA. Jan Živocký
Ústav animace a audiovize
Datum zadání bakalářské práce: 15. ledna 2007
Termín odevzdání bakalářské práce: 11. května 2007

Ve Zlíně dne 15. ledna 2007


doc. Ing. Jaroslav Světlík, Ph.D.
děkan




prof. ak. soch. Pavel Šarka
ředitel ústavu

P r o h l á š e n í

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracovala samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury.

Zlín dne

.....

podpis studentky

ABSTRAKT

Krátký animovaný film s názvem "Hrozný sen knihovnice" -zasypávané přívalem knih do přeplněných polic- vznikal podle klasických animačních postupů a s použitím moderních technologických nástrojů pro vizualizaci 2D/3D animací.

Následující pojednání popisuje celý produkční proces tohoto filmu, chronologicky v jednotlivých kapitolách a podkapitolách.

Idea digitalizace přeplněných archivů a knihoven se zde uvedeným animovaným filmem nově stává pěknou fantazií vnímatelnou zrakem i sluchem, alespoň na okamžik.

Klíčová slova: animovaný film, počítačová animace, speciální efekty, kompozice, scénář, digitální grafické umění, scéna, vrstva, časová osa, zpracování zvuku.

Production, reflexion and percept from making of animated film THE TERRIBLE DREAM OF A LIBRARIAN

ABSTRACT

A short animated film entitled "The terrible dream of a librarian" -overburdened with an inpour of books into full stands- was created according to theory and concepts of classical animation and with the use of modern technological tools for visualization of 2D/3D animations.

The following treatise describes the whole production process of this film, chronologically in separated chapters and subheads.

The idea of digitization of overfull archives and libraries has newly become by here introduced animated film a nice fantasy perceptible by eyesight and hearing, at least for an instant.

Keywords: animated film, computer animation, special effects, composition, film script, digital graphic art, scene, layer, timing, time line, sound processing.

Mé srdečné poděkování patří každému mému předchůdci, který se netají svými profesionálními znalostmi v oboru.

Neboť, podobně jako paní knihovnice, sním o jedné všeobsahující knize - o knize vyprávějící zřetelně srozumitelným jazykem třeba o tom, co se může zdát právě paní knihovnici nebo i všem ostatním.

ellaDK'07

OBSAH

ABSTRAKT	5
ÚVOD.....	9
I TEORETICKÁ ČÁST	11
1 FORMULACE PŘÍBĚHU ANIMOVANÉHO FILMU.....	12
1.1 OD MYŠLENKY K FILMOVÉMU NÁMĚTU	12
1.2 OD NÁMĚTU K OBRÁZKOVÉMU A TECHNICKÉMU SCÉNÁŘI.....	12
2 VÝTVARNÉ ZPRACOVÁNÍ PŘÍBĚHU	14
2.1 GRAFICKÁ PODOBA A ROZMÍSTĚNÍ DEKORACÍ	15
2.2 GRAFICKÁ PODOBA A KONSTRUKCE POSTAVY	16
II PRAKTICKÁ ČÁST	17
3 TVORBA ANIMOVANÉHO FILMU HROZNÝ SEN KNIHOVNICE	18
3.1 PŘÍPRAVA A NASTAVENÍ PRO ANIMACE	18
3.1.1 Umístění kamery a nastavení jejích parametrů	18
3.1.2 Načrtnutí drah pohybů kamery, postavy a předmětů.....	19
3.1.3 Rozvržení akcí v celkovém čase příběhu	19
3.1.4 Nasvícení scény	19
3.2 ANIMACE V HROZNÉM SNU KNIHOVNICE.....	20
3.2.1 Vyostření obrazu v počátečním pohledu	21
3.2.2 Otáčení listů knihy synchronně s pohybem ruky.....	21
3.2.3 Vertikální panoramování prostředí interiéru knihovny	21
3.2.4 Začlenění oživujících výtvarných prvků do animovaného obrazu.....	22
3.2.5 Nalétávání knih, sekundární pohyby v letu a přistání	22
3.2.6 Psaní tužkou	23
3.2.7 Gestikulace rukou.....	23
3.2.8 Pád knih.....	23
3.2.9 Horizontální panoramování o 180° a s protipohybem otáčející se knihy.....	24
3.2.10 Pohyb mraků a obláčků v surrealistickém prostředí	24
3.2.11 Textové nápisy	24
3.2.12 Odlet a protočení CD-ROMu	25
3.3 POSTANIMAČNÍ ÚPRAVY	25
3.3.1 Montáž obrazových částí.....	25
3.3.2 Vytvoření zvukové stopy a její nasazení na obrazovou	26
ZÁVĚR	28
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	30
SEZNAM OBRÁZKŮ	31
SEZNAM PŘÍLOH.....	32

ÚVOD

Tato písemná bakalářská práce provede čtenáře skrz všechny kroky, které jsou potřebné pro vznik jednoho krátkého animovaného filmu. Každá jednotlivá kapitola obsahuje podrobnou studii zvláštního poznatku souvisejícího s výrobou tohoto malého filmu s názvem Hrozný sen knihovnice. Dohromady je to velké množství znalostí z oblasti umělecké tvorby animovaných obrázků, které jsou pro její zdárný výsledek užitečné, a poskytují poměrně hlubší úroveň vědomosti o fungování procedur jako je psaní scénáře, výtvarné provedení dekorací a jejich naaranžování společně s postavami, snímání animací, montáž obrazů včetně speciálních efektů a ozvučení, to vše samozřejmě patřičně časově naplánováno vzhledem k daným termínům.

Nicméně, metody zde popsány jsou jenom ty metody, které preferuji a nejsou jediným způsobem jak věci realizovat. Čtenáři však případně mohou posloužit jako průvodce pro nalezení své vlastní metody. Při tolika faktorech, které zasahují do utváření optimálního základu pro další tvorbu, je důležité redukovat investovaný čas a správnou volbou technik i postupů vylepšit přesnost konečného výsledku.

Ze všeho nejdůležitější je účinným způsobem dát tvarům a figurám život. Umělé dýchání tu lze asociovat se zručným použitím různých pomůcek, nástrojů, "udělátek" (jak praví jeden z mých profesorů, pan Šebesta), přístrojů a náčiní, které více či méně sofistikovaně k animaci určené nebo naopak neurčené, většinou vskutku výborně fungují. Mohou to být kupříkladu pastelky a čistý papír. Tkaničky od bot, silonová nit' či silné námořnické lano, použité v závislosti na velikosti tažené nebo zavěšené loutky. Předpokladem je však vždy představa o tom co je a co není možné prakticky uskutečnit. Pomocné sítě a šablony, krycí masky, barevné a optické filtry jsou ve filmové produkci již dlouhou dobu s úspěchem aplikovány a tak není divu, že se taková klasická zařízení objevují v nových formách založených na elektronické bázi. Některé z výše jmenovaných trikových pomůcek jsou opravdu již běžně k dispozici v předem naprogramovaných algoritmech, snadno ovladatelných. Jiné jsou v podstatě také k dispozici, a to tak, že je prostě vytvoříme s použitím stávajících utilit. Tímto, mně docela sympatickým, transformačním procesem můžeme dojít k závěru, že nové technologie opravdu fungují ruku v ruce s technologiemi klasickými. Například když si naše tvůrčí fantazie žádá nepozorovaně dotáhnout objemný předmět před divákův zrak a jako tvůrce máme k dispozici jak skutečné lodní lano tak i lano virtuální algoritmické, zjišťujeme, že volba výhodnějšího je dosti náročná a vyžaduje důkladnou znalost daných mož-

ností. Každý se samozřejmě rozhoduje pro to, co je jeho srdci blízké. Osobně bych vzhledem k mým ne příliš svalnatým pažím volila ono algoritmické lano, a to i s vědomím, že je nejprve pro efektní animaci budu muset ve virtuálním prostoru nakonfigurovat; avšak činila bych tak vycházející z vlastností lana skutečného. Z čehož je zřejmé, že klasik a modernista může být jednoduše spojen v jedné osobě, aniž by to bylo věci na škodu.

Techniky tvorby animovaných filmů byly a jsou rozmanité, vyskytují se vedle sebe a často se prolínají. Dílo se pak může řadit do určité kategorie, právě podle míry převažující animační techniky.

Zároveň také existuje dělení do žánrových skupin, a to podle hlavního tématu ve filmu pojednávaného.

Krátký animovaný film Hrozný sen knihovnice bych na základě existujících parametrů zařadila do kategorie počítačově animovaných filmů, neboť je to právě počítač, který tu velmi přesně vykonal práci kreslíře, fázaře (blíže popsal Dutka [2] str.16), konturisty i koloristy. Polemika nad tím, zda takto tvořící autor je skutečně animátorem nebo pouze cvičenou opicí mačkající tlačítka, je miyslím zbytečná. I když objasňující vysvětlení bych postavila na poznání, že každé pojmenování věcí i osob je člověkem používané někdy opravdu s vědomím jejich plného významu, a někdy v rychlosti okolo plynoucího života i bez přesné znalosti obsahu. Destilovaná voda, na určitý úkon vycvičená opice, rutinně jednostranně pracující dělník jsou pojmy blízké pojmu operátor. Animátor je tedy dle mého názoru inteligentně operující umělec, a to ať pracuje s kamerou na kličku nebo s kamerou s CCD snímacím obvodem. A čím pokročilejší jsou jeho znalosti, tím šťavnatější snad je jeho výtvar.

Jedinými limity v tvorbě iluzorních obrazů jsou tedy naše fantazie a dostupná technologie.

Přijměte prosím pozvání k poznání a rozpletení všech tajemství spojených s tímto filmem o délce téměř šesti minut.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 FORMULACE PŘÍBĚHU ANIMOVANÉHO FILMU

Za účelem udržení výroby filmu pod kontrolou je potřeba volně plující obrazotvornosti stanovit mantinely a najít pro náš účel přijatelný příběh. Upřesníme si téma, které bude námětem příběhu a následně je pro lepší názornost nakreslíme a slovně popíšeme. Tak se v průběhu tvorby neztratíme, nezamotáme se do jiných příběhů a v kterémkoli okamžiku je možno z tohoto, určitým způsobem formulovaného příběhu, čerpat a dál na něm stavět. Známe-li specifika druhu animovaný film, budeme k nim samozřejmě přihlížet a nebudeme se pouštět za dané hranice.

1.1 Od myšlenky k filmovému námětu

Lidská obrazotvornost a představivost je velmi pestrá a ne vždy je její obsah vhodný k filmovému zpracování, příčiny mohou být různé. Budeme tedy předpokládat, že námi chycená myšlenka je prostá kazů a vad na kráse. A můžeme ji rozvinout do pěkného příběhu, animovaný film má zde výhodu v tom, že úspěšně zobrazí i dosti fantastické a v běžném životě se nevyskytující prvky. Tato výhoda by však v narativním animovaném obraze neměla být zneužita, aby nedošlo k prázdnému sledu obrazů bez obsahu, bez sdělení, pouze na efekt. Velmi citlivě tedy volíme i společenskou pozici, okolo které se téma točí a podaří-li se nám nevynechat humoristické složky, pak by se dalo říci, že je vyhráno, co se námětu našeho díla týče. Vše máme slovně poznamenáno; konkrétně pro vznik filmu Hrozný sen knihovnice byl námět vypsán heslovitě v krátkých větách, k nahlédnutí je v příloze PI této práce.

1.2 Od námětu k obrázkovému a technickému scénáři

Podrobný scénář nejenže zdůrazní významové rozměry projektu, ale hlavně lépe než námět jasně definuje důležitost rozpočtových, technických a uměleckých cílů. V nákresech materializovaný celý příběh budoucího filmu je dobrým vodítkem při samotném snímání animací, protože v každém okamžiku práce je animátorovi z obrázkového a technického scénáře pochopitelné místo v ději a i předcházející a následující obraz, a to společně s podstatnými upřesněními jako je postavení kamery, velikost a délka záběru, atd., a tak kulminující animátorovo soustředění není narušeno nervozitou způsobenou nejasností o dalším postupu - ten by měl probíhat co možná nejplynuleji.

Ideální by bylo mít vždy opravdu pečlivě vypracované rozkreslení každé akce, ne vždy však v praxi k takovému kvalitnímu podkladu pro animaci dospějeme. Zásadně je ale vhodné vybavit plným významem ten který gestikulační projev z našich textů. Postoj figur by měl být dostačující pro extrahování z něj daného sdělení, obsaženého v textu dialogu nebo děje. Příběhová linie, byť krátká, je od začátku do konce tvořena vícero sděleními, to znamená, že k jejímu naplnění je zapotřebí sled a kombinace příběhových úseků. Vzhledem k tomu, že každičká akce stojí v animovaném filmu mnohdy i tisíce okének, musí se dbát na nalezení trefné vizuální podoby každého z příběhových úseků. Dobrý autor se v této části tvorby neukvapuje a nechá svůj prvotní záměr vykrytalizovat, podrobí jej opakovanému zkoumání z různých názorových úhlů pohledu a tímto způsobem prosévanou příběhovou linii budou nakonec tvořit pouze kvalitní obrazy. Díky tomuto očištnému postupu se také zbaví nepodstatných úseků ve vyprávěném ději, takže zůstanou jen ty obrazy, které mají sílu promluvit. Toliko k promyšlení si výstižného způsobu vyprávění s použitím základních koncepcí a s vynecháním příliš odvádějících souvislostí.

Sled obrazů, které budou mít úkol k divákovi promlouvat, by měl být dle výše řečeného, co do rozsahu, realizovatelný v určitém časovém horizontu. A jen tak je tedy skutečně možno se bez zbytečných ztrát, věnovat grafické náplni každého z obrázků. Ta by měla mít dle technologických a uměleckých možností schopnost dobře formulovat potřebný obrazový obsah, aniž by jej příliš typizovaným stylem nebo naopak neumným grafickým vyjádřením předurčovala k nemožnosti rozlišit kozu od ovce.

S náležitě zvládnutým řemeslem grafického formulování obsahu našich obrazů lze lépe věnovat pozornost a soustředění další podstatné věci, a tou je objevení a následné znázornění těch nejvýřečnějších póz charakterů. V podstatě se dá sestavit příběh těmito tak zvanými hlavními pózami. Výsledkem bude ucelený materiál sestávající z chronologicky uspořádaných obrazů, na kterých, výmluvnými pózami postav a objektů ve stěžejních situacích, bude graficky zachycen příběh. Tento materiál, v běžné praxi označovaný jako storyboard nebo obrázkový scénář, je zásadní pro bezproblémové realizování natáčení – snímání animací.

Pozorný čtenář si tu asi povšiml, že jsme se od psané podoby námětu filmu přiblížili již skoro ke konečné podobě, kterou je samozřejmě kompletní filmový materiál našich animací, a jehož jádro a kvalita spočívá v čistě odvedené práci animátorské.

2 VÝTVARNÉ ZPRACOVÁNÍ PŘÍBĚHU

Výtvarné provedení obrazu, tedy zejména barva a tvar znázorněných předmětů, je -řekla bych- velmi význačnou položkou animovaného filmu. A to z velmi logického důvodu, totiž že je prvořadě stále před očima; a tak velkou měrou utkví lidem v paměti. Dát předmětům konkrétní tvar a navíc vizuálně sympatický, je jednak opravdu potřeba, neboť kde není forma není barva a jen prázdno, a pak si také přejeme, aby byl náš výtvarník čitelný.

Pohybujeme-li se tedy více v oblasti realismu než abstrakce, bude nám užitečný přesný rozbor forem objektů, které chceme začlenit do našeho filmu. Pomocí šikovných výtvarných technik realizujeme konkrétní tvary, odpovídající naší fabuli a eventuelně i přímo skutečné formě objektů.

Je lepší se na základě kompletní stylistické analýzy rozhodnout pro úpravu některých detailů příběhu, nežli se zbrkle pustit do výroby a zjistit třeba, že Karkulčin červený čepeček není v malině vůbec vidět. V takové situaci prokážeme, že jsme chytří režiséři a povedeme Karkulku raději borůvkám. Ano, i malé nuance v barevných tónech pozadí a popředí jsou rozhodující pro správný zrakový vjem. V našem příběhu však Červená Karkulka nehraje žádnou roli, ponecháme ji tedy tam kde je a plně se soustředíme na využití škály palety, s kterou pracujeme; barevné či černobílé, vědomi si výhody kontrastu.

Množství knih v knihovně paní knihovnice je velké a víme to zejména proto, že je vidíme. Každá kniha má ve skutečnosti jinou barvu a možná i vůni. Těm, které hrají v Hrozném snu knihovnice jsem dala takové barvy, aby byly dobře vidět a zároveň, aby byly živé a na pohled příjemné. Vůni jsem jim do filmu nedávala žádnou, neboť jsme se to ve škole naučili a zdá se, že Huxleyovo [4] pocitové kino zatím do projektových plánů kin neproniklo. Přirozeně při obarvování většího množství ploch trpělivě barvíme nejprve jedním tónem, pak vyměníme za další a tak dále, až dospějeme ke kompaktní materiálové struktuře. Toto kaširování může být provedeno v lepší či horší dokonalosti. Zde opravdu záleží na našem umu vrstvit substance tak, aby bylo dosaženo kýženého dojmu. Vzhledem k podružnosti realistického vzhledu knih v mém bakalářském filmu jsem je nijakým zvláštním způsobem nemalovala. I tak mi však jejich nalíčení zabralo dost času. Kromě knih jsem pak malířský štětec zaměřila i na další dekorace vyskytující se v tomto filmu - police knihovny, stůl a židle, stolní lampička, tužka, podlaha interiéru, zdi, rámy oken a dveří, nehty a další drob-

nosti. Kompletní seznam všech objektů, které hrály v Hrozného snu knihovnice je k dispozici v příloze PII.

Upozorňuji, že tato bakalářská práce se prakticky nezaobírá všemi disciplínami animovaného filmu; například na loutkovou animaci je zde jen teoreticky odkazováno.

Tvorbě loutek a dekorací -zde analogicky: kresebnému vystižení všech součástí, které budou ve filmu hrát, se věnujeme ještě před uskutečněním samotných animací změnou jejich polohy nebo tvaru. V případě, že má být v naší animaci obsaženo i působení změnou barvy, je na místě ji aplikovat. O jemné doladění barevné tonality se pak můžeme pokusit s použitím světel i v průběhu stavby scény.

2.1 Grafická podoba a rozmístění dekorací

Formu lze obecně do obrazu vložit různými grafickými technikami, černou tuší počínaje a třeba barevnými holografickými paprsky konče. Pro animovaný film Hrozný sen knihovnice jsem zvolila počítačově generovanou grafiku zejména proto, že umožňuje poměrně přesnou kontrolu nad tvary, tam kde je toho zapotřebí. Avšak stabilita barev je poněkud složitěji kontrolovatelným aspektem, neboť je ovlivněna vícero faktory, vesměs světelnými. Podmínkou je udržet ve scéně po celou dobu konstantní světelný charakter, mít i u každé zástupného objektu stejnou barvu, a mít prověřenou barevnost konečného výstupu obrazu.

V zorném poli kamery vyskládáme scénu vždy tak jak nám scénář napovídá. Objevíme-li přitom nějaké nedostatky v představitosti scénáristy, můžeme je zpětně ve scénáři i na scéně opravit. Vše přizpůsobíme i logice budoucí animace.

Je-li nutná multiplikace některých objektů, provedeme ji tak, aby buď byla zřetelná a obsahovala potřebné specifické prvky, nebo postupujeme tak, aby byla maskována a neinformovaným divákem nepostřehnutelná.

Podobně i efektové pomůcky umístíme mimo divákovo vidění.

Světla umístíme a nastavujeme s citem pro požadované osvětlení prostředí.

2.2 Grafická podoba a konstrukce postavy

Při navrhování i samotné tvorbě konkrétní postavy platí většinou podobné zásady jako ty uvedené v předchozí části této kapitoly. A vlastně i naopak mohou pro dekorativní části scény platit některé z následujících principů.

Rozhodně vycházíme z toho co bude mít postava za úkol interpretovat, jakou roli bude hrát. Podle daného profilu dáme postavě patřičné atributy. Dbáme na celkové měřítko scény; na vzájemnou velikost, která je stejně jako proporce postavy markantním parametrem.

K formálním vlastnostem se přidruží vlastnosti funkční, o které se postará dobrá kloubová kostra, ta dovolí animovat postavu s velkou přesností. Postava by měla mít takový systém článků, mezičlánků a upnutí, aby byla zaručena jejich správná hybnost i pohyblivost celé postavy, tak, že nebude narušena její rovnováha. Při konstrukci kostry máme tedy na zřeteli váhu a celkovou konstituci figurky.

Přidáním opláštění v podobě kůže a oblečení docílíme kompaktní figury připravené k animování. Ani zde nesmíme opomenout všechny extrémní polohy, v kterých se bude postava vyskytovat, a použijeme takovou kombinaci vazeb, aby nedošlo k potrhání či podobnému poškození právě v těch nejexponovanějších místech a obvykle v nejméně vhodné chvíli, kdy se chceme zabývat jen animací.

Při tvorbě postavy paní knihovnice jsem využila zrcadlové symetrie těla, a tak vcelku snadno vznikla z pravé ruky i ruka levá, přičemž ale nepřipojené nehty bohužel tento úkon zkomplikovaly. Nasazení rukávů již netrvalo dlouho. Dále pak vytvoření očních víček a řas byl poměrně složitý proces, jelikož se musela vzít v úvahu jejich pohyblivost a přesvědčivý vzhled.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 TVORBA ANIMOVANÉHO FILMU HROZNÝ SEN KNIHOVNICE

Zhotovení animovaného filmu je činnost časově náročná, proto je moudré si včas uvědomit vše, co bude zahrnovat a výrobu rozdělit do několika etap. Průběžně s přípravou scénického prostředí a figury bylo možné ujasnit si jednotlivé zvláštnosti, kterým se bude muset před snímáním animací i při animování věnovat pozornost.

3.1 Příprava a nastavení pro animace

Zkompletovat a zapojit všechny přístroje, a správně nastavit jejich funkce a současně také mít připravené celé prostředí pro animování, to je podstatný základ pro další úspěšné počínání.

3.1.1 Umístění kamery a nastavení jejích parametrů

První umístění kamery odpovídá prvnímu záběru a pak se mění podle rozpisu. Nové stanoviště kamera zaujme buď prostým přesunem aniž by cokoli snímala, nebo při přesunu sleduje a snímá scénu (tzv. jízda). Fixované umístění a nastavení kamery je naopak nutné zabezpečit hlavně tam kde hrozí její nechtěný posun či změna seřízení. Objektivy různé ohniskové délky se aplikují v závislosti na typu potřebného zobrazení. Standardně jsem pracovala s kamerou s transfokátorovým objektivem o ohniskové vzdálenosti od 28 mm do 80 mm a umístěnou ve výši lidského pohledu. Lidský faktor mi byl vodítkem i při pohybování kamerou, kdy fungoval jako podvědomé blokování případných příliš krkolomných jízd. I když by mohly vzniknout zajímavé záběry, přece jen mi to obava z takto vyvolaných závratí nedovolila, a ani není takový způsob vyprávění v mém příběhu obsažen.

Výhodou je disponovat více kamerami, protože můžeme -za předpokladu, že dodržíme jejich nastavení- snadno navazovat dílčí úseky našeho animovaného příběhu a také již průběžně snímat obrazy, které budou ve výsledném filmu zařazeny jako následující nebo předcházející.

Postavení kamer ve scéně se řídí opět scénářem a pro rychlou orientaci je dobré si je očíslovat nebo heslovitě pojmenovat.

3.1.2 Načrtnutí drah pohybů kamery, postavy a předmětů

Naskicované přímky a křivky, po kterých se budou postavy a předměty pohybovat jsem doplnila o čáry, po kterých bude probíhat pohyb kamery, čímž jsem získala lepší přehled o jejich vzájemné souhře. Musím však přiznat, že jsem nebyla v tomto bodě zcela důsledná a tak se stalo, že objekty do sebe málem narazily. Pouze díky předtuše toho, se zavčasu dráha uzpůsobila tak, že se nakonec velmi elegantně vyhnuly a ve výsledku tato skoro srážka příjemně oživila jinak plynoucí děj. A zde nacházím jedno z kouzel animace, protože skutečný život tak snadné změny drah mnohdy nedovoluje.

Tak jako ve fotografii je i ve filmu spíše nežádoucím jevem takový zákryt objektů, který evokuje buď zcela odlišné a nepatřičné objekty nebo zkrátka nevystihuje daný objekt. Snažila jsem se všimnout si takto vzniklého rušivého prvku v obraze a opravit jej pootočením objektu nebo změnou dráhy jeho pohybu.

3.1.3 Rozvržení akcí v celkovém čase příběhu

Jednotlivé akce se mohou na časové ose vyskytovat odděleně nebo se překrývají. Začátky jednotlivých akcí mohou mít postupně gradující průběh nebo naopak mohou mít velmi ostrý start, někdy dokonce postřehnutelný divákem až za okamžik. Podle charakteru pohybu tak jak jej lze odpozorovat ve skutečnosti (tedy v případě, že existuje a nevytváříme nějaký nový) určíme jeho trvání v reálu, které pak matematickým výpočtem převedeme na hodnotu úměrnou naší časové ose. To jest na časovou osu dostaneme vždy takové trvání, které je dělením odvozené z reálného; a tak jeho dobrou vlastností bude i správná relativní délka vůči ostatním akcím i celému filmu.

Například přibližně šestivteřinovou frekvenci mrkání lidského oka jsem respektovala a dobu jeho trvání jsem malinko prodloužila, to aby bylo v obraze znatelné.

3.1.4 Nasvícení scény

Použijeme takový druh světel, který naši scénu odpovídajícím způsobem osvětlí. Silná halogenová světla umístíme zpravidla do větší vzdálenosti. Slabší světla kombinujeme a rozestavujeme na scéně za použití osvědčené metody tříbodového osvětlení – přední, zadní, doplňkové světlo.

Rozsvítíme světla a zjistíme, že všechno je jinak – to by se stát nemělo, jelikož již v přípravě scénických dekorací a figur počítáme s osvětlením. Nepřekvapí nás tedy jiná barevná tonalita materiálů před rozsvícením a po něm, protože jsme tento jev testovali. Eventuelně si vypomůžeme korekčními filtry nebo změnou intenzity světla.

Abych se přiblížila co možná nejvíce pěknému osvětlení interiéru knihovny, použila jsem soustavu více světel tak, že nevznikala příliš černá zákoutí a černé stíny, respektive úbytek světla byl od středu místnosti pozvolný a bez strmého přechodu. Nežádoucích odlesků jsem se v tomto případě vyvarovala vynecháním použití odrazivých materiálů. Jinak bych spíše než polarizační filtr použila metodu matování lesklého povrchu. Zde má animovaný film další výhodu, neboť k prokreslení inkriminovaného místa, například vodní hladiny, může použít hned čtyři různé postupy: přímé přidání kousku makety vody, doplňující projekci, uzpůsobený předsádkový filtr, místní retuš v postprodukcí .

V Hrozném snu knihovnice jsem bojovala v tomto smyslu s přemírou světla hned na začátku při nasvícování bílých listů uvnitř knihy, dále stejných listů z boku a velmi pečlivě bylo nutno optimalizovat intenzitu světla dopadajícího na tyto listy ve chvíli, kdy se otáčely.

Naproti tomu knihu otočenou vzhůru nohama jsem přisvítila zespodu.

Další materiály jako dřevo, zdivo, podlahovina, papír na deskách knih a okenní výplň nebylo složité nasvítit. Tvorba povrchu CD-ROMu již sama o sobě byla více specifickým procesem a bylo zapotřebí zkontrolovat podobnost vizuálního dojmu se skutečností.

3.2 Animace v HROZNÉM SNU KNIHOVNICE

V této kapitole se věnuji té nejzajímavější, nejpracnější a nejdůležitější části celé produkce animovaného filmu, kterou je tvorba a snímání animací. Nastává čas, kdy se prakticky použijí všechny zdroje v předvýrobě předvídané. Za předpokladu, že disponuji všemi elementy potřebnými pro zajištění plynulého a úspěšného natáčení bez komplikací, zkoncentruji své myšlenky na animaci a pustím se do vytvoření prvních snímků.

Mým cílem bude vytvořit vždy iluzi určitého pohybu, od statické pózy nebo mezi pózami, z kterých se daný pohyb skládá. Velké množství takto vyrobených obrázků bude nutno mít dobře spravováno, v digitální podobě na prostorném harddisku a pro jistotu ještě jednou jinde zálohováno. Každý konkrétní pohyb uskutečním prostřednictvím manipulace

s objektem nebo figurou, a to takovým způsobem, že je uvedu postupně do všech póz, které pohyb tvoří. Vzhledem k tomu, že snímky si při přehrávání budeme prohlížet sice jeden za druhým, avšak takovou rychlostí, abychom viděli souvislý pohyb – obvykle rychlostí 25 snímků za sekundu, musíme s tímto faktem počítat a pro jednu sekundu animovaného pohybu udělat dané množství obrázků.

3.2.1 Vyostření obrazu v počátečním pohledu

Ráno při probouzení našemu oku někdy chvíli trvá než zaostří všechny věci okolo, což jsem asociativně zabudovala právě do první sekvence obrázků Hrozného snu knihovnice. Neostrost okolních předmětů je způsobena nesprávným postavením čočky od sítnice, což jsem simulovala nastavením ohniskové vzdálenosti objektivu kamery. Takže písmo, které má knihovnice přečíst je zprvu neostré a postupně se stává dobře čitelným.

3.2.2 Otáčení listů knihy synchronně s pohybem ruky

Animaci otáčení listů knihy je možno vytvořit i samostatně bez působící činnosti ruky. Zde ale bylo žádoucí, aby se před divákem neděly žádné velké čáry a byl navozen přirozený dojem toho, jak ruka otáčí list knihy. S jistou dávkou štěstí se mi podařilo nejen to, tedy pohyb tam, ale i zpět, kde již figurovala kombinace pohybů levou i pravou rukou. Perfekcionista provedení tu ale nebylo možné a tak jsem už třetí zkoušku a překontrolování animace prohlásila za úspěšné a pokročila jsem k dalšímu záběru.

3.2.3 Vertikální panorámování prostředí interiéru knihovny

První detailní záběr písma v knize jsem rozšířila nejprve o polocelek knihy, dále o celkový pohled obsahující i psací stůl a následně pohybem kamery po vertikále nahoru se v obraze objevila podstatná část interiéru knihovny. Zde pro představu zařazuji jeden obrázek (Obr.1.) z tohoto pohledu.



Obr.1. Statický obrázek z vertikálně panorámující jízdy interiéru knihovny

Vertikálnímu pohybu panorámující kamery jsem v nejvyšším bodě přidala ještě pohyb do strany, abych tak napodobila otáčení hlavy, když se člověk rozhlíží nebo si něco prohlíží. Tímto způsobem bylo učiněno základní představení prostředí, v kterém se knihovnice i divák nalézají.

3.2.4 Začlenění oživujících výtvarných prvků do animovaného obrazu

Jelikož jsem chtěla nějakým způsobem naznačit, že knihovnice je osoba moderní, zajímavější se o současnou vědu, měla na stole položenou exkluzivní knihu, oživenou hýbající se figurkou a mizejícím textem. I figurku, i textový materiál jsem umísťovala na příslušné místo na stránce s vědomím jejich dočasného setrvání v obraze. Jinými slovy, jejich animace byla předpřipravená a časově ohraničená tak, aby se pohodlně vešla do délky klipu, pro toto zobrazení určené.

3.2.5 Nalétávání knih, sekundární pohyby v letu a přistání

Podobně pokročilou kombinační metodou jsem docílila zajímavých pohybů i u knih, které vlétávaly do knihovny coby nové knihovní přírůstky. Některé jsem v jejich letu různě otáčela, aby byl jejich pohyb živější. Přesné dosednutí knih do polic jsem řešila reverzním postupem, od konečného umístění v polici návratem zpět a navázáním na zbytek letové

čáry. Vícerými korekcemi tohoto umístění i jemu předcházející poslední fáze letu, tak aby přilétávající kniha nezasahovala do sousedních knížek stojících v polici, se mi podařilo udělat vcelku efektní akci.

Dále jsem se zabývala bezchybným průletem knih dveřním otvorem, v momentě kdy se tam divákův pohled přesunul.

Musím podotknout, že obrázkový scénář neobsahoval všechny tyto letové dráhy; o to větší byla má radost, radost animátorky, která mohla přímo aplikovat svou fantazii. Vzpomínám-li si dobře, byly to celé tři týdny práce věnované jen dirigování létajících knih.

3.2.6 Psaní tužkou

Ve skutečnosti na tom nic není, vezmeme do ruky tužku a začneme psát po připraveném papíře. Já jsem vzala do ruky tabletové pero a napsala jsem postupně všechny číslice, znaky a písmena, které měla paní knihovnice zaznamenat na svůj papír. Ruku knihovnice držící tužku jsem pak postupně dávala vždy tam, kde začínala další část čáry tvořící psaný znak. Dohromady bylo písmen, číslic a pomlček více než deset, takže to byla také dosti pracná záležitost vyžadující trpělivost a maximální nepřetržitě soustředění, aby se nespletlo pořadí úkonů, které tato animace vyžadovala.

3.2.7 Gestikulace rukou

Zatímco v předcházejícím odstavci popsaná činnost ruky byla stanovená psaním na podložce, odehrává se gestikulace rukou většinu doby volně v prostoru. Ve chvíli, kdy se do místnosti knihovny protlačuje dvěma obrovská kniha, gestikulují ruce sdělení -ne, ne, ne- ve zkrácené formě rychlým pohybem zkřížených rukou. Jedná se tedy o dva pohyby, pohyb levé ruky a pohyb pravé ruky, současně. Další poměrně výraznou gestikulaci v ději provádí palec levé ruky ukázáním vzad.

3.2.8 Pád knih

Naznačit pád knih na stůl, respektive zavalení knihovnice hromadou knih, jsem uskutečnila tak, aby nejdříve padaly knihy v těsné blízkosti objektivu a potom od středu vytvořily hromadu. Znovu jsem zde pracovala s parametrem ohnisková vzdálenost a nastavila jej na vyšší hodnoty, takže jsem docílila neostrosti knih, které dopadaly přímo před objektivem. Jejich neostrý obraz byl snad podobně neostrý jako je rozmazané vidění člověka, kterého

něco udeřilo do hlavy. Po této akci začala knihovnice postupně opět vidět vše v ostrých obrysech. Ano, málem bych zapomněla zmínit zde ještě jeden detail, kterého si člověk zasypávaný většími předměty jako jsou knihy, může všimnout – totiž, že se jeho stabilita přítom naruší a jeho těžiště se posune. Toto jsem paní knihovnici také přiřadila, sice jen na okamžik, ale bylo to další oživení děje.

3.2.9 Horizontální panorámování o 180° a s protipohybem otáčející se knihy

Bylo zapotřebí udělat plynulé otočení pohledu o 180° a využít tento čas k zakomponování několika příběhových skutečností. První sestávala z umístění nápisu "Digitalizace archivu" na vchodové dveře, druhá z podlahy zvedajícího se velkého 'cédéčka', na jehož povrch pak v plynoucím panorámování ve směru doprava vypadávají písmenka z deskami vzhůru otočené knihy pohybující se kolem své osy doleva. Základ celé úspěšné digitalizace zde samozřejmě spočívá v hladkém zanesení písmenek na CD-ROM. Což se myslím povedlo tak, že i divák může vidět všechna písmenka a přečíst je.

Alespoň předběžný odhad trvání celého půlkruhového otočení pohledu a v něm v protisměru rotující knihy- 'rozmetačky písmenek' posloužil k promyšlení počtu dopadajících písmenek a slov. V pravidelném sledu se pak objevovaly uprostřed obrazu, kde na dobu potřebnou k přečtení zůstávaly a potom ubíhaly vlevo pryč z obrazu zatímco celkový pohled se stále otáčel doprava, aby se nakonec mohla v obraze opět objevit i nová obrovská kniha.

3.2.10 Pohyb mraků a obláček v surrealistickém prostředí

V této pokročilé fázi byla již scéna dosti obsáhlá, proto jsem mraky a obláčky animovala odděleně, přičemž jsem kontrolovala jejich umístění vůči dalším prvkům vyskytujícím se ve zbytku scény. Pak jsem takto vzniklý obrazový materiál spojila se surrealisticky vyhlížejícím výstupem z primární scény. První můj experiment s mraky dal vznik příliš husté a neprostupné kupě mračen, další pokusy již byly lepší a měly lehčí formu a tak zůstaly ve filmu až do konce.

3.2.11 Textové nápisy

Čitelnost textových nápisů a rytmizace s jakou se v obraze objevují, je otázkou určitého cviku a zvládnutí řemesla grafických vizualizací a jejich animace. Pozornost je nutno vě-

novat velikosti v jaké se budou zobrazovat. A pro to, aby se vůbec správně zobrazily, je nutno věnovat pozornost dobrému kontrastu jejich barvy s barvou za nimi, tedy s barvou jejich pozadí.

Je praktické si před vytvářením animovaných textů přesně spočítat, jak dlouho musí v obraze být, protože je nepříjemné tuto činnost opravovat a znovu vytvářet, ať již z důvodu moc dlouhého nebo naopak moc krátkého časového intervalu, který jsme jednotlivým nápisům přiřadili.

3.2.12 Odlet a protočení CD-ROMu

Celkem vzato bych řekla, že pro cokoli, co rychle a přímo létá, je v animované tvorbě dobré využít síly počítačově generované grafiky, protože máme jistotu, že to opravdu přímo a rychle poletí. Zastánci přímo a rychle létajících loutek mohou odporovat tomuto mému tvrzení a vyzývám je tedy k uzavření sázky, kdo bude dříve hotov s podobnou animací.

Zkrátka a dobře se nebojím upozornit na povedenou animaci točícího se CD-ROMu a odlétajícího za horizont, závěrečné to akce Hrozného snu knihovnice. Kromě ovládnutí protáčení CD-ROMu doleva, doprava kolem vlastní osy a jeho letu pryč, bylo nutno zaměřit přesně doprostřed horizontu. Byla to pro mne zábavná manipulace.

3.3 POSTANIMAČNÍ ÚPRAVY

Všech 7536 statických obrázků, které tvoří tento animovaný film, nevzniklo pouze a jen generováním jednotlivých fází pohybů, nýbrž část z nich byla namnožena z jednoho základního.

Jinými slovy, některé obrázky vznikly přímo animací hrajících objektů (takto podstatně větší část celkového počtu) a několik set obrázků vzniklo namnožením jednoho statického obrázku (takto zejména úvodní a závěrečné titulky a pár uprostřed děje korigujících tak rychlost).

3.3.1 Montáž obrazových částí

Veškerý obrazový materiál, který vznikl výše uvedenými postupy, nebyl ještě na některých místech děje kompletní. Chybělo pospojovat odpovídající části obrazu. Tak jako se lepší jednotlivé díly papírové koláže kvalitním pojivem na sebe, i digitální koláže vznikají spo-

jením jednotlivých dílů obrazu (vrstev) k sobě. Razantní zákroky v obraze -typu: tady ukrojujím, sem přidám- je dobré mít pod kontrolou jednak co se kompozice týká, a jednak co se viditelnosti styčných částí týká. Máme-li na to trpělivost, retušujeme sami, nemáme-li, je to škoda.

Přirozeně čím čistší obraz, tím lépe.

3.3.2 Vytvoření zvukové stopy a její nasazení na obrazovou

Jak již z textu vyplývá, krátký animovaný film Hrozný sen knihovnice měl nejprve kompletně hotovou obrazovou část a až poté vznikala složka zvuková. Jelikož nemám příliš dobré hudební vzdělání, nejsem zpěvačka, skladatelka ani ucházející hudební interpretka, rozhodla jsem se přidat obrázkům zvukové oživení kompilací různých nahrávek.

Za pomoci editačního zvukového softwaru jsem z nahrávek, jež jsem měla k dispozici, několikerým poslechem vybrala ty úryvky, které byly nějakým způsobem zajímavé, dominantní. Jednotlivým kouskům nahrávek jsem podle potřeby upravila hlasitost, modulaci, způsob nástupu a odeznění; přičemž jsem využila i některé efekty v softwaru nabízené. Výsledkem bylo více než deset malých zvukových souborů, pro přehlednost různě pojmenovaných.

S těmi jsem pak pracovala tak, že jsem je umisťovala na časovou osu do nového zvukového souboru, na ta místa v obraze, kde jsem to z hlediska konkrétní akce v ději příběhu a i z hlediska divákova rozptýlení považovala za důležité. Následně jsem kontrolovala opakovaným přehráváním jednotlivé části - poslechem společně s obrazem jsem zjišťovala zda jdou synchronně s významově nosnými akcemi v obraze – a odpovídá-li celek mé představě o zvukové dramaturgii Hrozného snu knihovnice. V případě, že jednotlivá zvuková pásma neseseděla přesně, posunula jsem je na lepší pozici a opět provedla sluchovou kontrolu. Tímto způsobem dostalo ozvučení například každé otočení stránky v knize, každý přílet nové knihy, dopadnutí tužky na stůl, pád knih, odlet CD-ROMu, a také děje v obraze přímo nezobrazené avšak hrající podstatnou roli – zvonění telefonu, telefonický hovor knihovnice s volající dívkou, rupnutí police. Pod tyto krátce trvající hudební ruchy jsem přimixovala další tři déle trvající hudební úryvky. V místě mluveného slova jsem je kvůli jeho srozumitelnosti upravila tak, aby plnily jen funkci podmalby.

Přiměřenost technické kvality zvuku jsem zabezpečila nepříliš razantními editacemi a dodržáním stanovených parametrů zvukového souboru.

Konečná kompletace finálního zvukového mixu s finálním obrazovým materiálem se uskutečnila v jiném obrazově-zvukovém kompozičním softwaru.

A tak bylo audiovizuální dílo šťastně na světě. Poté dostalo i ošacení v podobě propagačního plakátu (Obr. 2.) a synopsis; a na digitálním nosiči běhá po Čechách a Moravě.



Obr. 2. Propagační plakát k animovanému filmu *Hrozný sen knihovnice*

ZÁVĚR

Jsme na konci dlouhé cesty, která vedla ke vzniku animovaného filmu *Hrozný sen* knihovnice, v naději a s přáním, aby posloužila přinejmenším jako element budící zvědavost a zájem o tento fascinující druh kinematografie, nebo alespoň k posílení magického pouta, které je navázáno mezi filmem a divákem.

Jsme na konci tohoto písemného materiálu, snažícího se zachytit mé nadšení a pění, jakož i osob, které se radou a povzbuzením nepřímo podílely na vzniku tohoto filmu během více jak půlroční práce. Ráda bych jim touto cestou poděkovala za jejich lásku k animovanému filmu, vedoucí k cenným radám, konzultacím a podnětům, jež mi poskytly a rozhodně napomohly šťastnému konci jednoho animovaného dobrodružství. Vážím si příležitosti, která se tu prostřednictvím Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně nabízí a umožňuje zrcadlit úsilí, které popostrčilo kupředu *Hrozný sen* knihovnice. Poděkovala bych Martinovi Kublákovi za důvěru v mé schopnosti dokončit celý film a přispět tak k naplnění očekávání, že studijní obor Klasická animovaná tvorba, jehož je vedoucím, má zdatné studenty. Poděkovala bych mému vedoucímu bakalářské práce, Janu Živockému za zorientování mne v dimenzích animovaného filmu; Karlu Trlicovi, specialistovi na kreslenou animaci, za tvrdou ruku v zadávání animačních úkolů, které byly velmi prospěšné pro utvrzení se ve volbě animační techniky; Milanovi Šebestovi za chytré nápady jak řešit nejrůznější animační těžkosti, i pomocí tzv. udělátek; Zdeňkovi Krupovi za konzultace ohledně světelných a kamerových nastavení; Cyrilovi Podolskému za upozornění na skutečnost, že se bez znalosti klasické animace dál nedostanu; Borisovi Masníkovi za sympatické uvedení do skrytých zákoutí obrazové složky filmu; Miroslavu Wanekovi za přiblížení mi zvukové a hudební vědy; Pavlovi Sadílkovi za mnoho odborných pojmů; a poděkovala bych i dalším zde jmenovitě neuváděným dobrým pomahačům, sdílejícím s námi tu zvláštní vášeň vyprávět historiky skrz médium tak výmluvné, bohaté a vynalézavé jaké v sobě má animovaná tvorba. Avšak protože tato část písemné bakalářské práce má v nadpise uvedeno Závěr a nikoli Poděkování, obrátím čtenářovu pozornost tímto směrem.

Projít celým výrobním procesem animovaného filmu, je pro mne velkým plusem zejména a nejprve proto, že jsem získala opravdu reálnou představu o ekvivalenci rozsahu příběhu, který bych ráda vyprávěla a rozsahu příběhu, který jsem skutečně schopna animovaným filmem převyprávět. To znamená, že jsem si vědoma dosti velkého objemu zapeklitostí, které může určitý typ příběhu ve své realizaci do animované podoby přinést.

Dále jsem nabyla dojmu, že v některých momentech tvorby je fakticky přínosem dobrá konzultace problému, který jinak nelze vyřešit. V některých chvílích je naopak neefektivní zdánlivý problém v postupu podrobovat dalšímu rozboru a hledat pro jeho vyřešení poradce, protože většinou postačí se nad ním lépe zamyslet. Najít jednodušší a rychlejší cestu k získání kvalitního rozřešení je záležitostí mnohdy i štěstí; je ale samozřejmé, že musíme sami alespoň přibližně vědět v čem ten čert je.

Před i při vytváření animací pro Hrozný sen knihovnice -animací, na které jsem se nejvíce těšila- bylo těch čertů po různých koutech schováno více. První mi vůbec nechtěl říct, kolik obrázků bych tak asi denně měla udělat a tak jsem dlouhou dobu setrvala s několika sty prvními obrázky, což bylo dosti deprimující. Vyřešila jsem to tak, že jsem na čerta dále nekoukala a hleděla jsem si dobře představit to, co chci vidět na obrazovce počítače. Pomalu, pomalinku, úsek po úseku jsem přidávala další obrázky. Jiný čert mi pak nechtěl prozradit, kde sehnat najednou tak velké množství různobarevných knížek; on to asi ani nevěděl a zlobila jsem se na něj neprávem. Perfektně radil jen trpělivost a vytrvalost, a tak že se prý dopracuji k pěkné knihovně. Možná nejtipnější bylo, si v počítači zkusit udělat dvojvrstvé 'cédélko'. Nikdo mne do toho nenutil, ale viděla jsem, že dvě vrstvy pomohou k přesvědčivější podobě. Pořádně jsem si s tím vším pohrála a čerti se nakonec někam rozutekli.

Jinak souhlasím s reklamním sloganem Filmové školy Zlín, že animace je droga, nedá se bez ní žít a je potřeba ji náležitě nastudovat.

Myšlenky a zákonitosti v této práci pojednané se soustředily na obvyklé problémy, které mohou vzniknout v produkčním řetězci. Záměrem bylo poskytnout možná obecná řešení některých těchto začátečnických nebo pokročilých problémů v animované tvorbě, která by se dala aplikovat na konkrétní potřeby zmíněných problémů. Prakticky ke kterémukoli problému v animaci existuje řešení, které lze vygenerovat jako sekvenci úkonů. Kompletní labyrint animované tvorby lze ocenit pouze prostřednictvím času věnovaného pátrání a experimentování.

Na shledanou u dalšího nového animovaného příběhu.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] KUBÍČEK, Jiří. *Česko-anglicko-německo-francouzský Anglicko-česko-německo-francouzský Německo-česko-anglicko-francouzský Francouzsko-česko-anglicko-německý slovník pojmů z oblasti animovaného filmu*. 2. vyd. Praha: AMU, 2005. 80 s. ISBN 80-7331-020-1.
- [2] DUTKA, Edgard. *Scenáristika animovaného filmu Minimum z historie české animace*. 2. vyd. Praha: AMU, 2006. 145 s. ISBN 80-7331-069-4.
- [3] Kolektiv autorů Encyklopedického domu, spol. s r.o.. *Slovník cizích slov*. Praha: Encyklopedický dům, spol. s r.o., 1998. 366 s. ISBN 80-90-1647-8-1.
- [4] HUXLEY, Aldoux. *Konec civilizace, brave new world*. 1. vyd. Praha: Volvox globator, 1991; další vydání Praha: Maťa, 2004. ISBN 80-7331-069-4.
- [5] KUČERA, Jan. *Stříhová skladba ve filmu a v televizi*. 2. vyd. Praha: AMU, 2002. 230 s. ISBN 80-7331-896-2.
- [6] JANÍKOVÁ, Jana. *Audiovizuální podoby reklamy*. Zlín: FMK UTB, 2006. 79 s. ISBN 80-7318-509-1.
- [7] BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 2. vyd. Praha: AMU, 2004. 145 s. ISBN 80-7331-010-4.
- [8] VALUŠIAK, Josef. *Základy stříhové skladby*. 3. vyd. Praha: AMU, 2005. 143 s. ISBN 80-7331-039-2.
- [9] KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1. vyd. Praha: AMU, 2004. 110 s. ISBN 80-7331-019-8.

SEZNAM OBRÁZKŮ

- Obr. 1. Statický obrázek z vertikálně panorámující jízdy interiéru knihovny22
- Obr. 2. Propagační plakát k animovanému filmu Hrozný sen knihovnice27

SEZNAM PŘÍLOH

P I → Námět animovaného filmu Hrozný sen knihovnice

P II → Abecední seznam objektů v Hrozném snu knihovnice

PŘÍLOHA P I: NÁMĚT ANIMOVANÉHO FILMU HROZNÝ SEN KNIHOVNICE

Animovaný film HROZNÝ SEN KNIHOVNICE,

- bakalářská práce praktická, oboru Klasická animovaná tvorba, Fakulty multimediálních komunikací UTB, Zlín

O tom, co je zlým snem každé knihovnice (knihovníka).

Sled obrazů:

- | | |
|-------------------------------------------------------------|------------------------|
| » knihovnice sedí za stolem v knihovně a čte knihu | velký detail |
| » knihovnice usíná, hlava v dlaních | polocelek |
| » knihovnici se zdá sen | |
| » v knihovně, police s knížkami | celek |
| » do polic na volná místa přistávají knihy | pocalek, celek |
| knihovnice zapisuje do 'přírůstkového seznamu' | celek, polocelek |
| » zápis enormně velké knihy, tento přírůstek prolomí police | polocelek |
| » knihy padají a zasypávají knihovnici | polocelek |
| » hlava knihovnice vystrčená z hromady knih, | polocelek |
| jedna kniha jí sedí na hlavě a začne se otáčet | celek |
| » archiv knihovny se začíná digitalizovat | celek |
| písmenka padají na CD-ROM | |

Trrr, trrr, trrr zvoní telefon,

- » knihovnice se probouzí,
ze sluchátka : „Dobrý den, prosím Vás, máte takovou tu velkou obrázkovou knížku?“
knihovnice: „Obrázkovou knížku?“ „Á, jo, ano, máme, na tom CD-ROM.“

závěrečné titulky

KONEC úspěšné digitalizace

PŘÍLOHA P II: ABECEDNÍ SEZNAM OBJEKTŮ V HROZNÉM SNU KNIHOVNICE

CD-ROM

cedulka

desky knihy

kancelářská sponka

lampička

levá ruka

listy knihy

mráčky

oční víčka

papír

písmenka

podlaha

police

pravá ruka

rukáv

řasy

řetízek

stůl

tužka