

Explikace animovaného videoklipu Dromedárek

Marek Domanský

Bakalářská práce
2008

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Abstrakt

Text je explikací praktické části bakalářské práce. Popisuje přípravu a realizaci videoklipu k písni „Dromedárek“ od hudební skupiny Nšoči. Hovoří o samotné realizaci, počínaje hledáním námětu, přes jeho přepracování do scénáře až po postprodukci.

Klíčová slova:

námět, scénář, 3D animace, Lightwave

Abstract

Text is an explication of the practical part of a bachelor thesis. It describes preparation and realization of the video-clip for the song called „Dromedarek“ by band Nsoci. It talk about the actual realization, starting with searching for the theme, then it adapation to the screenplay and ending with description of the postproduction.

Keywords:

keynote, screenplay, 3D computer animation, Lightwave

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem na celé bakalářské práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval.

Ve Zlíně dne

.....

podpis

Poděkování:

Děkuji panu doc. ak. mal. Ondřeji Slivkovi za poskytnuté rady a vedení práce.

OBSAH

Úvod.....	7
1. Námět.....	9
1.1. Jen rozdělat oheň	9
1.2. Rezavá smrt.....	9
1.3. Videoklip.....	10
1.4. Vítězný námět.....	12
2. Příprava scénáře.....	14
2,1 Scénář.....	14
3. Výtvarné řešení.....	18
4. Postavy.....	20
4.1 Dromedárek.....	20
4.2 Dítě.....	21
4.3 Prodavač balónků.....	21
4.4 Racci	21
4.5 Velbloudi.....	22
4.6 Otec dítěte.....	22
5. Prostředí.....	23
5.1 Obraz1	23
5.2 Obraz2.....	24
5.3 Obraz3.,6.....	24
5.4 Obraz4.....	24
5.5 Obraz5.....	25
5.6 Obraz7.....	25
5.7 Obraz8.....	25
6. Software.....	26
6.1 Lightwave 3D.....	26
6.2 Modeler 9.2.....	26
6.3 Layout 9.2.....	27
6.4 Adobe Photoshop 7,0CE.....	28
6.5 Adobe Premiere Pro.....	29
7. Závěr.....	30

Úvod

Při hledání žánru pro svou bakalářskou práci jsem si vybral videoklip. Důvodů je spousta. Mezi ty nejvýznamnější patří fakt, že při přepisu povídky či vlastního příběhu se musíme držet určitých pravidel, které jsou dány jak žánrem příběhu, pojetím, tak v neposlední řadě i prostředím, kde se příběh odehrává. Vytrácí se tu jakákoli možnost volnosti, svobody, která vychází čistě z fantazie tvůrce. Chybí tu možnost experimentování a vyjádření vlastních pocitů.

Naproti tomu videoklip, nám nabízí mnoho možností ztvárnění, výkladů i technik zpracování. Je na každém tvůrci, kterou cestou se vydá. Jestli bude hledat námět v textu písně, nebo se vydá vlastní cestou vyjádřením svých pocitů (časté při abstraktním zpracování).

Pokud se podíváme trochu do historie, zjistíme, že film a hudba šly ruku v ruce pospolu už od prvopočátků. Nejinak to bylo i s animovaným filmem. Už Oskar Fischinger ve dvacátých letech minulého století, začal tvořit animované filmy o kterých se dá říct, že se jedná o první videoklipy, i když z dnešního pohledu to tak zdaleka nevypadá.

Dále bychom mohli pokračovat jmény jako Sergei Eisenstein, Max Fleischer a skončit bychom mohli třeba u Walt Disneyho, tyto osobnosti jsou jedny z mnoha, kteří se snažili spojit hudbu a obraz v jednoduší celek.

Ovšem o videoklipu jako takovém ve větším měřítku můžeme mluvit až v osmdesátých letech. Záměrně jsem pominul prvopočátky v šedesátých a sedmdesátých letech, kde šlo spíše o záznam než opravdový klip, i když této fázi vývoje by se zřejmě nedalo vyhnout.

Od osmdesátých let totiž začal videoklip plnit funkci jakési podpory hudebního umělce. Tehdy se „konečně“ začaly objevovat klipy, kde se hudební umělec nikdy neobjevuje. Myslím, že tady nastal velký krok kupředu a šance pro animované ztvárnění, které na sebe nenechalo dlouho čekat. Například v roce 1986 se začaly používat animační techniky britského studia Aardman Animation.

Pro svou bakalářskou práci jsem si vybral hudební skupinu Nšoči, která se již chystá na vydání svého čtvrtého alba. Přestože se jedná o punkrockovou hudební skupinu její hudební repertoár po stránce žánrové je rozmanitější. Pro svou bakalářskou práci jsem nakonec vybral píseň Dromedárek z alba MoravaVltavaLabe.

Technika animace je 3D, což v dnešní době u videoklipu není stále až tak běžné, jak by mohlo být. Animace je přizpůsobena pozvolnému tempu skladby.

1. Námět

S námětem pro bakalářskou práci to nebylo až tak jednoduché. Rozhodoval jsem se nejdříve mezi zpracováním povídky, básně, videoklipem a vlastním námětem. Zpracování příběhu je velmi lákavé, tudíž jsem měl nejdříve jasno, bude to povídka. Nakonec jsem se ale přece jen rozhodl jinak.

1.1 Jen rozdělat oheň

Zaujala mě velmi tvorbou spisovatele Jacka Londona, lišící se od ostatních autorů a to svou autentičností, díky které je čtenář zatažen přímo do děje. Děj je velmi dramatický a napínavý od začátku až do konce a tuto schopnost upoutat pozornost přisuzuji tomu, že většinu příběhů, o kterých psal, sám prožil a zkusil na vlastní kůži.

Od Jacka Londona jsem si vybral povídku „Jen rozdělat oheň“, která mě velmi inspirovala k vytvoření animovaného příběhu. Děj je velmi poutavý a zároveň tu lze uplatnit vlastní fantazii. Bohužel tento příběh o marném boji proti zimní přírodě je sám o sobě dost děsivý a nemyslím si, že by dramatická a beznaděj měla být obsahem u animovaného filmu.

Další problém nastal, když jsem chtěl v úvodní i závěrečné části filmu vytvořit určitou nadsázku, protože Londonovy příběhy vynikají svou dramatickostí a deprimujícím závěrem (jen výjimečně dopadnou dobře). Už tady jsem se rozhodl od záměru upustit, přestože tu ještě zůstávala možnost celý příběh pojmout v úsměvné formě.

1.2 Rezavá smrt

Můj další návrh k bakalářské práci bylo zpracování povídky na motivy autora, kterého si již nepamatuji, ale která mě utkvěla v hlavě z dětství.

Ovšem v mé práci nemělo jít pouze o zpracování povídky podle motivů spisovatele, to hlavní o co jsem se chtěl svou prací pokusit, mělo být emočně zapůsobit na diváka stejnou mírou, jakoby četl napínavý příběh, který člověku navždy utkví v hlavě. Tudíž jsem se nechtěl držet přímo děje určitého příběhu a slepě jej kopírovat. Mým cílem mělo být vytvořit nový, ale podobný příběh těm, které psal o svých toulkách po středomoří. Příběh měl být o marném boji proti invazi všežravých mravenců.

Další a zásadní úskalí se nacházelo s technickými a ruku v ruce i s časovými možnostmi.

Raději jsem tedy opustil možnost hledání námětu a inspirace v povídkách.

1.3 Videoklip

Ani tu nebyl výběr vhodné skladby pro námět zrovna jednoduchý.

Hledal jsem inspiraci mezi různými žánry hudební tvorby. Od hudby vážné, klasické až po hudbu, která vládne současnému světovému trendu. Metodou vyřazovací jsem se nakonec rozhodl pro hudbu mě blízkou a v celorepublikovém měřítku nepříliš známou. Má volba padla na kapelu Nšoči, jejíž repertoár mi připadá zajímavý. Navíc je to skupina z mého bydliště. V Kroměříži ji zná každý mladý člověk od základní školy až po seniory. Na albu, které jsem si pro svou práci vybral, se nacházela spousta zajímavých skladeb, u kterých má člověk hned konkrétní představu o ději. Tato představa je ale dána hlavně samotným textem písně, nikoliv melodií nebo celkovým vyzněním skladby. To jsem právě nechtěl, hledal jsem něco, kde bych mohl zapojit vlastní fantazii a odpoutat se od předem dané linie. Ovšem ani tady nebylo jednoduché vybrat si vhodnou píseň. Nakonec mi zůstaly čtyři, u kterých bylo třeba zvážit všechna pro a proti.

Nejvíce se mi líbila píseň „Nautilus“, díky které jsem se na tuto kapelu více zaměřil. Zpočátku jsem byl pevně rozhodnut pro tuto píseň. Ale když jsem začal tvořit scénář, nemohl jsem se zbavit dojmu, že na tuto skladbu by se nejvíce hodil napůl animovaný a napůl hraný,

kolorovaný, černobílý snímek ve stylu Karla Zemana. Alespoň už jsem tuto představu nebyl schopen z hlavy vymazat, proto jsem se raději poohlédl po něčem jiném.

Druhá vybraná píseň se jmenuje „Gloria“, která shodou okolností je taktéž z mořského prostředí. Tato píseň je velmi rytmická a dynamická. Důvod, proč jsem si ji také nakonec nevybral, byl takový, že skladba je naplněná textem, ve kterém se odehrává děj, od kterého se dá těžko odpoutat. Leda, a o to jsem se také pokoušel, bych přepracoval celý výklad děje a úplně pozměnil myšlenku. Ale přesto, ač bych klip vytvořil jakýkoli jiný výklad, pořád bych se musel slepě držet hudebního textu.

Na podobný problém jako u „Glorie“ jsem narazil u další písně „Když už“. Takže po sečtení všech kladů a záporů mi zůstala píseň „Dromedárek“ Pro porovnání uvádím text písně „Glorie“

Glorie:

Utíkám do moře
a potápím se ke dnu
Mezi zlatým pokladen
tu hledám jednu bednu

Mezi šperky zlatem
odrbanou bednu
Z hrozně starým chlastem
a k tý bedně si lehnu

Glo glo glo glo
Gloria, Gloria, Gloria, Gloriaa
Glo glo glo glo
Gloria, Gloria, Gloria, Gloriaa

Chobotnice Gloria
ta vám má sexepíl
A než to spolu rozjedem
ještě bych se rád napil

Z odrbaný bedny
s hodně starým chlastem
Co jsem tu dnes našel
mezi šperky zlatem

Glo glo glo glo
Gloria, Gloria, Gloria, Gloriaa
Glo glo glo glo
Gloria, Gloria, Gloria, Gloriaa

Glorie saje
snad všema chobotama
A vychlastala všechno
jako by tu byla sama

Vášnivě mě objala
a zatáhla do vraku
Má tu plno beden
podmořskejch zázraků

Glo glo glo glo
Gloria, Gloria
Glo glo glo glo
Gloria, Gloria

1.4 Vítězný námět

Jak jsem již výše v textu uvedl, vítězným námětem zůstala skladba „Dromedárek“. Původně jsem vůbec nebyl rozhodnut pro tuto píseň, ale když jsem se do ní zaposlouchal, uvědomil jsem si, že přesně vyhovuje mému záměru. Totiž, že se mohu odpoutat od reality a zapojit vlastní tvůrčí fantazii, aniž bych s ní narazil na rozkol v podobě odlišného děje, vyprávěného v textu písně. Zde je naopak text až moc fádní, což byla pro mne lepší varianta, než píseň plná daného děje, jako u předchozích, zamýšlených skladeb. I žánrově se mi píseň líbila, takže jsem nenalezl důvod, proč bych tuto píseň nemohl použít. Zde předkládám text vybrané písně.

Dromedárek:

Tví přání je mí přání
Mí přání je tví přání

Tví přání je mí přání
Mí přání je tví přání
Vtisknutý do dlaní
Jo o ó o o ou

Mám pro tebe malej dárek
Je to velkej dromedárek
Pluje v poušti po vlnách
Pluje v moři po dunách
Potom ležím ve tvým lůně
Jako slůně ze Soluně
Vodopád sluneční
Nám napadá do očí
Napadá do očí

Tví přání je mí přání
Jo o ó o o ou
Vnímání
Je tví přání

Mí přání je tví přání
Jo o ó o o ou
Vtisknutý do dlaní
Jo o ó o o ou

Mám pro tebe malej dárek
Je to velkej dromedárek
Pluje v poušti po vlnách
Pluje v moři po dunách
Potom ležím ve tvým lůně
Jako slůně ze Soluně
Vodopád sluneční
Nám napadá do očí
napadá do očí
napadá do očí

Nikdo nic nepozná
Jsi to ty nebo já
Nikdo nic nepozná
Jsi to ty nebo já
Nikdo nic nepozná

2. Příprava scénáře

Při realizaci scénáře jsem se nechal inspirovat pohodovou melodií písně. Zároveň jsem se snažil, aby děj vycházel z textu písně, který si lze vyložit různými způsoby. Hlavní postavu jsem viděl jako pouťový balónek, který se nechá unášet větrem sem tam a při svém letu zažije různá dobrodružství. Balónek má podobu zvířátka „dromedárka“, o kterém je celá píseň. Toho dostane dítě, které se v něm vidí. Z toho by mohl divák vydedukovat, že celý děj při „dromedárkově“ letu se tvoří jen v hlavě dítěte. Ovšem tato skutečnost není později nijak podložena, dítě se zde již neobjevuje, tudíž je na samotném divákovi, jak si celý děj vyloží, stejně jako se dá různými způsoby vyložit smysl textu písně.

2.1 Scénář

Obraz1.: exteriér, odpoledne

Záběr1, velký celek -> celek

Přes mraky se vynoří městečko. Kamera proletí náměstím a zastaví se na jejím konci ve kterém stojí stánek s prodavačem balónků ke kterému přichází malý chlapeček.

Záběr2, polocelek

Chlapeček přichází ke stánku, zdvižená hlava se dívá směrem k balónkům

Záběr3, americký plán

Prodavač balónků drží v levé ruce tři běžné balónky a v pravé balónek zvířátka.

Kývne hlavou směrem k chlapci. Podhled

Záběr4, polodetail

Chlapeček ukáže prstem směrem k balónku se zvířátkem. Nadhled

Záběr5, americký záběr
Prodavač předá dítěti balónek zvířete

Obraz2.: exteriér, odpoledne

Záběr6, celek
Ulice městečka, chlapeček se usmívá, skotačí po chodníku, stále sleduje balónek

Záběr7, detail
Rozjařený obličej dítěte se dívá směrem k balónku

Záběr8, polodetail
Balónek dromedárka se vznáší, dolní konec provázku je držen chlapcovou rukou.

Záběr9, polocelek
Chlapec zakopne a spadne na zem, balónek přitom pustí.

Záběr10, detail
Udivená chlapcova tvář vzhlíží k balónku, v odlesku očí můžeme vidět odlétající předmět. Mírný nadsled

Záběr11, polodetail
Balónek se pomalu vznáší k obloze podhled, proti slunci

Obraz3.: exteriér, odpoledne

Záběr12, polodetail
Obloha, balónek unáší vítr, jízda spolu s balónkem, balónek-dromedárek se pomalu začne probouzet, hýbat až začne ve vzduchu plavat

Záběr13, plodetail
Dromedárek plave vzduchem jízda spolu s balónkem, v obličejí se mu objeví děsný úlek, zamává kopyty a letí rychle dolů – mimo záběr

Obraz4.: exteriér, odpoledne

Záběr14, celek

Starý venkovský mlýn na jehož otáčejících se lopatkách je zachycen provázek s dromedárkem, který je nucen létat spolu s lopatkami mlýna

Záběr15, polodetail

Dromedárek létá spolu s lopatkami mlýna a snaží se máváním kopyty od mlýna odtrhnout, provázek se přetrhne a dromedárek letí mimo záběr

Obraz5.: exteriér, odpoledne

Záběr16, polodetail

Dromedárek plave vzduchem jízda spolu s dromedárkem, zrychlí, dožene létající balón na který vyleze, lehne si a začne relaxovat

Záběr16, celek

Létající balón má na boku obrázek velblouda CAMEL (bez nápisu), pluje přes vrcholky zasněžených hor

Záběr17, polodetail

Dromedárka zachvátí zima a snaží se zahřát pohybem, přitom opustí balón

Obraz6.: exteriér, odpoledne

Záběr18, polodetail - polocelek

Dromedárek plave vzduchem jízda spolu s dromedárkem, obklopí ho tři raci, jeden mu zastoupí cestu, dromedárek se otočí a chce plavat, přitom racek, co byl za ním do něj hlavou pinkne

Záběr19, detail

Racek odráží hlavou dromedárka

Záběr20, detail

Racek odráží hlavou dromedárka (z opačného směru než předchozí)

Záběr21, polocelek

Tri racci si pinkají s dromedárkem

Záběr22, polodetail

Racek se rozletí a pořádně hlavou bouchne do dromedárka, ten stejně rychle odletí mimo záběr

Obraz7.: exteriér, odpoledne

Záběr23, polocelek-celek

Křivá palma, dromedárek rychle do ní narazí celým tělem (rozplácne se na ní),

Pomalů po palmě sjede dolů spolu s dromedárkem.

Po palmě sjede až na písek (zem).

Vidíme oázu plnou velbloudů (dromedárů)

Obraz8.: exteriér, večer

Záběr24, celek

Pouštní duna ve které jde karavana složená ze čtyř velbloudů (dromedárů), který kráčí za sebou, v čele karavany se vznáší dromedárek, karavana ho následuje

Konec

3. Výtvarné řešení

K výtvarnému řešení mé bakalářské práce mě motivovala jak snaha spojení reality s nereálným (abstrakcí), tak fakt, že celou práci jsem tvořil v digitálním prostředí.

K prvnímu bodu, tedy ke snaze spojení reality s abstrakcí. Kdy „abstrakci“ zastupuje hlavní postava děje, která se pohybuje v reálném světě. Proto jsem tedy neměl snahu toto „reálné“ prostředí spolu s objekty nijak výrazně měnit od našeho normálu, tedy od běžného prostředí.

Vzhledem k tomu, že jednotlivá prostředí videoklipu mají vyjadřovat určité části Země, musel jsem se nechat těmito prostředími inspirovat. Zvlášť pokud jsem některá nikdy nenavštívil. Kupříkladu oázu v poušti ,ani poušť samotnou jsem neměl dosud to štěstí navštívit. Naštěstí obrázky pouštních dun nejsou ani v našich končinách nijak neobvyklé, takže její představa není nijak složitá. Horší je to s oázou, kde vůbec netuším jestli v ní žijí lidé ve stanech nebo domech, pokud v domech kde by vzali materiál. To je jen příklad sporných otázek, které jsem si kladl stále. Proto jsem se snažil těmito sporným záležitostem pokud možno vyhnout, v tomto případě rozostřeným pozadím staveb v pozadí.

Ke ztvárnění postav. Protože se zde vyskytují často zvířata, nechal jsem se inspirovat postavami známých studií. Stylizace některých jejich postav mi připadá občas trochu podivná, ale všiml jsem si na nich několik drobností. Například že téměř všechny mají lidské oči, většinou až na postavy, které mají působit záporně, kdy i tady často narážíme na lidské oči pouze s podmalovaným bělmem dožluta. Díky tomu, že je divák stále bombardován tímto a podobnými specifiky, má již určitou představu o 3D postavách. A je pravda, že pokud jsem se snažil například postavě racka dát opravdové oči ptáka, celkový dojem byl celkem netradiční a charakter postavy byl naráz zcela jiný.

Co se týče stylizace, 3D prostředí jich nabízí nepřeberné množství. Nejvíce mně lákala myšlenka vše stylizovat do akvarelu, bohužel to by znamenalo nekonečnou práci hlavně s texturami, což není bohužel pro jednotlivce realizovatelné. Dále mně lákala myšlenka použít u postav obrys, což je v 3D animaci velmi nezvyklé.

Dále mě inspirovaly nejrůznější videoklipy, především ty, řešené pomocí 3D animace. Například videoklipy od Anny K, animované Janem Křeččířem, ve kterých zapojuje především vlastní fantazii.

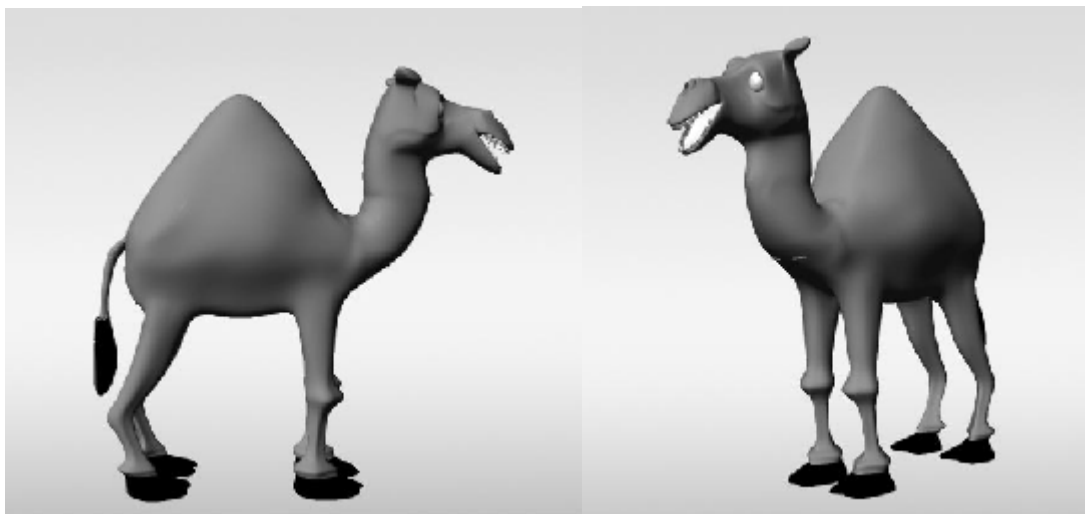
4. Postavy

Ve snímku se vyskytuje celkem devět postav. Z toho drtivou většinu tvoří postavy zvířat.

4.1 Dromedárek

Jedná se hlavní postavu celého videoklipu. Tato postava, jak již scénář napovídá, je specifická v tom, že z počátku se jedná o nepohyblivý balónek naplněný héliem, a poté se promění v pohyblivou postavičku. Z tohoto důvodu bylo nutné, tak k ní přistupovat.

V první řadě jsem chtěl, aby působila odlehčeně, v žádném případě ne reálně. Dále jsem narazil na problém proporcí postavičky. Postava měla plnit účel naplněného balónku a zároveň měla být pohyblivá. Pokud bych tedy celého dromedárka pojal jako nafouknutou postavu, moc pohybu bych s ní nesvedl. A naopak, když bych jí dal moc přirozené tvary, se kterými by se mi dobře pracovalo, nepůsobila by vůbec jako samovolně létající předmět. A aby se během letu nějak převtěloval to taky nepřípadalo v úvahu. Nakonec jsem byl nucen učinit rozhodnutí v podobě kompromisu. Ten spočíval v tom, že končetiny, se kterými se bude pohybovat, budou tenčí v porovnání s hlavou a tělem, ovšem pro vyrovnání dojmu balónku, s většími klouby a kopyty. Stejně tak jsem upustil od klasické podoby nafukovacích balónků – zvířátek, protože tato zvířátka jsou různě deformovaná a jen vzdáleně připomínají to, co by měla. A modelovat velblouda bez krku se mi opravdu nechtělo.



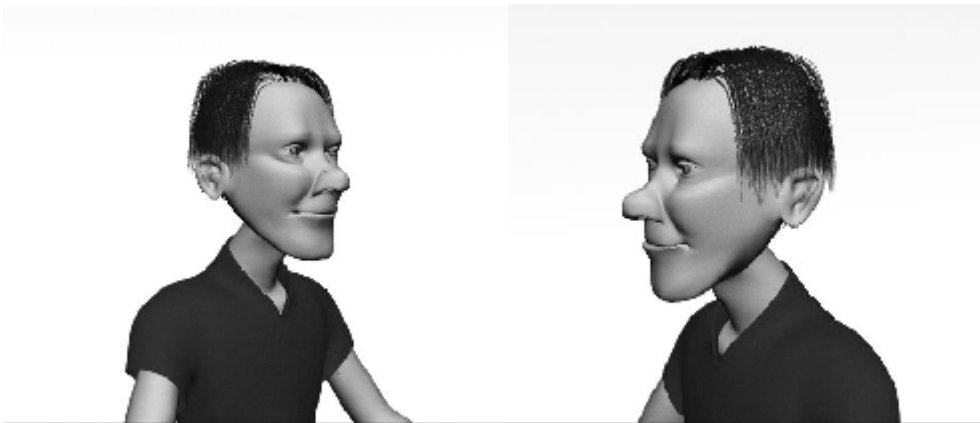
4.2 Dítě

Zde žádný problém v koncipování postavy nenastal. Jedná se o skotačícího chlapce, který je nadšený z dromedárka a celý následující příběh se mu vlastně odehrává v hlavě. Jenom jsem měl menší problém s kšiltem, který postavičce chlapečka stále zastíňoval oči.



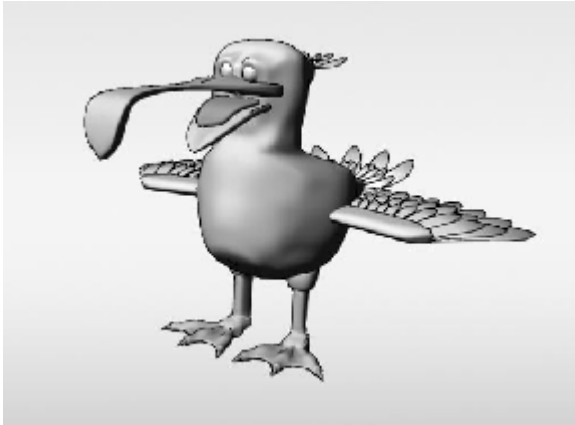
4.3 Prodavač balónků

Jedná se o vedlejší postavu, která nehraje nějak výraznou roli.



4.4 Racci

Jsou to tři úlisní ptáci, kteří si z dromedárka udělají atrakci. Podle toho jsem tyto postavy chtěl koncipovat, dlouho jsem přemýšlel, jak by vůbec měli vypadat, zlí a přesto směšní, až jsem někde náhodou našel obrázek ptáka, podobný Pixarovskému stylu, který přesně vyhovoval mým představám, tudíž jsem z něj vycházel.



4.5 Velbloudi

Uvažoval jsem, že bych toho s nimi rozehrál víc. Měl s nimi být beduín, kterému by velbloudi utekli za dromedárkem. Ale vzhledem k tomu, že velbloudi nepatří zrovna k nejrychlejším zvířatům, tak jsem od tohoto záměru upustil, i když beduín mohl v oáze usnout a nevšimnout si odcházející karavany a pak za ní běžet.

4.6 Otec dítěte

Jedná se o postavu, kterou jsem nakonec škrtl. V původní verzi měl otec po celou dobu provázet dítě za ruku. Jenže díky tomu by se vytratila z dítěte určitá volnost, což by možná trochu kontrastovalo s volně puštěným balónkem, ale to nebyl můj záměr. Navíc bylo nutné otce nějakým způsobem zaneprázdnit (aby neviděl jak dítě jen tak pouští drahý balón do vzduchu). Řešením mělo být, že otec by si četl na zastávce v jízdním řádu, ovšem to mi nepřipadalo moc šťastné. Proto jsem se nakonec rozhodl postavu otce zrušit.

5 Prostředí

Zde bych se chtěl vyjádřit k jednotlivým prostředím a objektům nacházející se v jednotlivých obrazech videoklipu. Dále bych tu chtěl nastínit i určité komplikace se kterými jsem se musel vypořádat. Pro lepší orientaci jsem tuto část rozdělil na jednotlivé obrazy dle scénáře

5.1 Obraz1.

Dominantou prostředí v prvním obrazu je městečko. Jistě by bylo nádherné vyhrát si do detailu s jednotlivými domky a poskládat z nich městečko jako na dlani. Bohužel takto mohou postupovat pouze velká studia a i ta se raději uchylují ke zjednodušení. Pro malé skupiny, natož pro jednotlivce, je používání detailů v tak rozměrných prostředích, jako je například právě město, nerealizovatelné. Už jen časová náročnost takového počínu by se musela počítat u jednotlivce na měsíce až roky. A to nejen kvůli době strávené modelováním objektů, ale především velkou náročností, která by byla potřeba k renderování (studia používají počítačové farmy). Tudíž jsem byl nucen v tomto záběru přistupovat ke zjednodušení, kdy detaily jsou nahrazeny texturou.

Nyní k samotnému městečku. Stále jsem nevěděl, jakým způsobem městečko ztvárnit. Nakonec jsem se rozhodl pro náměstí, na kterém se nalézají domy s podloubím, nutnost aby otexturované domy měly určitou hloubku. Od náměstí vybíhá pět ulic různými směry, přitom nám zároveň tvoří obzor. Ještě jsem chtěl k městečku přidělat ulice napříč ostatním, jenže pak by městečko působilo celkem mohutně, navíc by se tu zase o něco víc projevila hardwarová náročnost. Nakonec jsem volné prostory zaplnil zelení.

Jedním z detailních prvků jsou světelné lampy. Rozhodoval jsem se jestli na náměstí nemám dát historické, což jsem vzápětí zamítnul, protože by takové lampy opět působily, že městečko je poněkud větší, proto se všude vyskytují pouze běžné typy pouličních světel.

Bohužel jsem díky známým hardwarovým skutečnostem byl nucen na náměstí vynechat jakékoli jiné, než ústřední postavy nebo například zaparkovaná auta apod. Jediné, co jsem zde nechal je stříkající kašna.

5.2 Obraz2.

Oproti prvnímu obrazu jsem si zde v prostředí ulice mohl dovolit více detailů jako jsou modelovaná okna a dveře domů, elektrické vedení, kterým jsem si celý druhý obraz trochu zkomplikoval. Při tvorbě izolace jsem použil modeleru nástroj Lathe u kterého jsem si nekontroloval nastavení, takže mi počítač vytvořil drobný objekt (celkem nepostřehnutelný), který obsahuje spoustu bodů (výrazně prodlužuje výpočet, protože se v záběru vyskytuje mnohokrát), tento fakt jsem zjistil bohužel až v době, kdy bylo celé elektrické vedení vymodelováno a už nešlo tento objekt nahradit, protože byl už pevně zakomponován.

5.3 Obraz3..6.

Zde se děj odehrává ve vzduchu, proto nebylo zapotřebí stavět krajinu ani jiné předměty. U obrazu6. jsem se rozmýšlel jestli by nebylo lépe udělat krajinu pobřeží. Ale vzhledem k tomu, že se celý děj odehrává ve vzduchu, myslím že by krajina měla spíše rušivý efekt. Navíc jsem vsadil na divákův intelekt, kdy si racka dá do spojitosti s pobřežím.

5.4 Obraz4.

Vhodný druh mlýna jsem na konec našel kousek od Holešova, v Rymicích. Jedná se o venkovský mlýn, typický pro střední Evropu. Stavělo se u nás sice i spousta mlýnů holandského typu, ale nechtěl jsem aby prostředí bylo nějak zavádějící.

V obrazu se nalézá spousta zeleně, zde jsem musel opět vyřešit problém týkající se počítačových možností. Nakonec jsem tento problém vyřešil pomocí speciálních textur, které se skládají z několika vrstev a ve výsledném efektu se tváří jako propracovaný model. Výhodou tohoto postupu je i fakt, když se stále točíme kolem náročnosti výpočtu, že potřebný jeden stromek by obsahoval cca 16 000 bodů, kdežto použitím takto vypracované textury nám zůstanou pouhé 4 body. Sice taková to textura nám, oproti jiným, také

prodlužuje dobu výpočtu, ale v porovnání s plným modelem je to nepatrný zlomek.

5.5 Obraz5.

V tomto obraze jsem se akorát trošku zapotil s tvorbou vrcholů hor. Podle původního scénáře měl dromedárkek zmrznout v kostku ledu, což jsem nakonec vzhledem k časovým možnostem vyloučil. Navíc iluze pozvolně roztávající kostky ledu by byla bez příslušného pluginu těžko myslitelná.

5.6 Obraz7.

Tímto konečným prostředím (palma a oáza) je viditelné, kterým směrem dromedárek letěl. Rozmýšlel jsem se jestli by neměl doletět do Ameriky, měl jsem vymyšlenou závěrečnou scénku se supem, ale působila by poněkud smutně a pesimisticky, navíc co s velbloudem v Americe. Takže lepší bylo znázornit Alpy. Podobně nesmyslné, jako Amerika, by bylo znázornění Vesuvu, protože balónek letící přes sopku by logicky asi neměl šanci přežít, tedy i tuto pasáž jsem vynechal.

5.7 Obraz8.

Zde již nebylo mnohé, co řešit.

6. Software

K dispozici jsem měl operační systém Microsoft Windows XP, program pro animování Lightwave 3D, který se dělí na dvě aplikace Layout 9.2, aplikace pro modelování Modeler 9.2 obojí od firmy NewTek, pro kresbu (textury) jsem používal Adobe Photoshop 7.0 CE a pro postprodukci Adobe Premiere Pro

6.1 Lightwave 3D

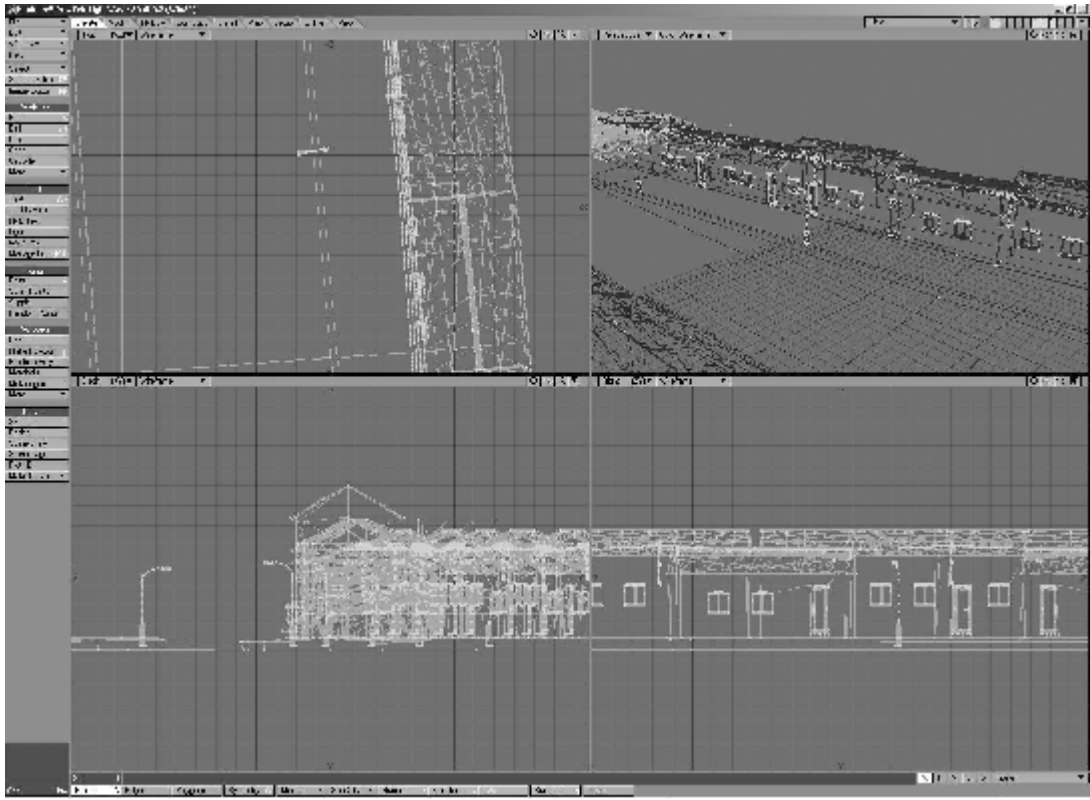
Je výborný program nejen pro animaci, ale i pro práci s grafikou na tisk a pro speciální filmové efekty. Osvědčený je také v televizní tvorbě, webu nebo třeba průmyslovém designu. Program pomocí modelovacích, animačních a renderovacích aplikací simuluje prostředí reálného světa. Pro mne neocenitelná výhoda Lightwave 3D spočívá především v oddělení částí pro modelování a částí pro vlastní animaci a renderování.

6.2 Modeler 9,2

Zde jsem prováděl modelování objektů a postav a zároveň jsem zde tvořil scény.

V první řadě bylo nutné všem předlohám a výtvarným návrhům osob či věcí dát reálnou podobu s nutností si uvědomit jak bude návrh vypadat ve třech rozměrech. Poté byl potřeba dát postavám kosti, pomocí kterých by bylo možné s jednotlivými částmi pohybovat. Ovšem ne všude bylo vhodné dávat kosti, protože ty často postavu nechtěně deformují, přestože rozsah jejich působení je dobře nastaven. Proto, zejména v gestikulačních svalech hlavy, jsem použil takzvané Morfogenní mapy, které pracují zcela na jiném principu než kosti.

Co se týká modelování objektů a prostředí, zde oproti modelování postav odpadá práce spojená s „oživováním“, tudíž je tato práce výrazně snazší. Přesto i zde se musí některé věci stále hlídat, například, aby objekt neměl příliš mnoho „polygonů“.

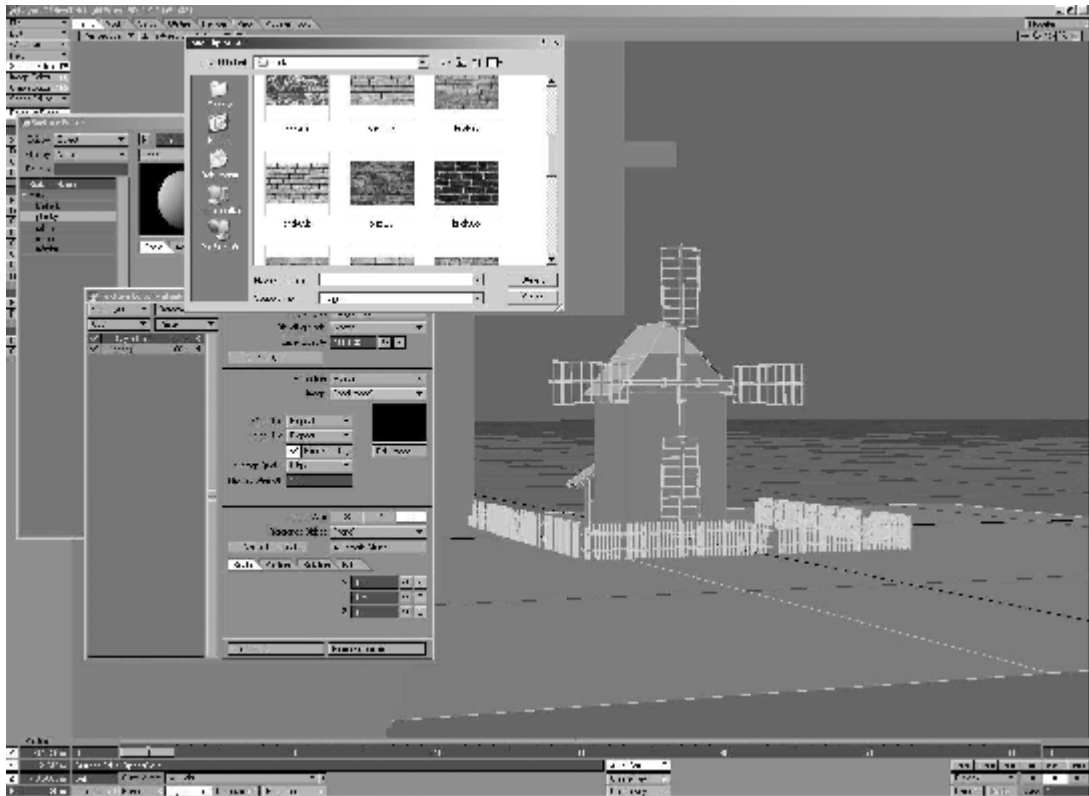


6.3 Layout 9.2

V této aplikaci jsem vytvářel veškeré animace, texturování postav a objektů a také renderování.

Všem modelům exportovaným z modeleru bylo nutné dát jejich povrchovou podobu, poté bylo možné těmto modelům konečně možné vdechnout život. Opět jsem ocenil výhodu programu Lihtwave, která má modelovací část oddělenou od té animační. Takže jsem si mohl vytvářet scénu jako někde ve filmovém studiu. Jediný problém, se kterým jsem se setkal bylo, že v nové verzi Layoutu 9,2 se mi vůbec nezobrazovalo město, přestože tam bylo importováno. Tudíž jsem tuto scénu musel animovat ve starší verzi Layoutu 8,2 kde jsem na žádný problém nenalezl, přestože veškeré nastavení bylo totožné s 9,2.

Další věc, ke které Layout slouží je renderování scény, kdy z vytvořených animací a prostředí vzniká samotný filmový obraz.



6.4 Adobe Photoshop 7,0 CE

Tento program jsem používal převážně k výrobě a upravování „textur“, tedy povrchů vlastních objektů.

K většině textur jsem přidával takzvanou bump mapu. Bump mapa vlastně znázorňuje ten samý povrch jako základní textura, jen je převedená do stupňů šedi, kdy tmavý odstín nám znázorňuje vlastní hloubku materiálu. Tato mapa spolu se základní texturou nám jednoduše vytváří povrch s danou strukturou. Jedná se sice pouze o optický klam, bez kterého by ale dosažení stejného efektu pomocí modelování bylo na hranici realizovatelnosti.

Další typ textury, kterou jsem používal k zobrazení téměř veškeré zeleně. Byla to mapa využívající alfa kanál, kde bílá znázorňuje místo,

kde se objekt již nenachází a které po konečném renderu již nevidíme.

6.5 Adobe Premiere Pro

Jedná se čistě o postprodukční software sloužící ke konečnému střihu videa a k jeho synchronizaci obrazové částí se zvukovou.

7. Závěr

Pro svou bakalářskou práci jsem použil píseň Dromedárek, z alba Marava Vltava Labe od hudební skupiny Nšoči. Videoklip Dromedárek, který jsem vytvořil, byl moje první práce většího rozsahu v animované tvorbě.

Toto téma jsem si nevybral náhodou. Myslím si totiž, že videoklipy, spolu s krátkými videi, se budou stále více přelévat do oblasti počítačové animace. Nemusí to být jen animace s třetím rozměrem, přestože ta asi bude mít dominantní postavení. Moje představa je opodstatněná skutečností, že ve světě a pochopitelně i u nás, velmi rychle přibývají, skoro geometrickou řadou, například nejrůznější kapesní přehrávače, mp4 nebo mobilní telefony, určené pro přehrávání videí. Přestože displeje těchto přístrojů již dnes vynikají dobrým rozlišením, sledování filmu na ploše 5x5 centimetrů asi nebude ten nejlepší zážitek. Proto se pro tyto přístroje vytváří samostatná, kratší videa, která mají především buď pobavit, sem patří i videoklipy, nebo slouží jako reklama.

Může se také stát, že lidé budou chtít z telefonu hlavně telefonovat a z přehrávače poslouchat převážně hudbu. V tom případě si pak můžeme alespoň říct, že „masová kultura“ zase jednou dostala na frak.

Asi jsem trochu odbočil, ale chtěl jsem jen upozornit na to, že si uvědomuji, že oblast animace a převážně té počítačové, vytváří stále širší obzor a je velmi nutné si určit směr, kterým jít a na ten se specializovat. Tomuto faktu nasvědčuje i to, že jen 3D animace se skládá z deseti podoborů, kdy je nemyslitelné, aby jedinec zvládal dobře jen dva, natož všechny.

Také si uvědomuji, že software se kterým jsem doposud pracoval (Lightwave) má své omezení, především po stránce uplatnitelnosti, která je hlavně způsobena, oproti konkurenčním programům, svou nižší rozšířeností.

Vzhledem k tomu, že jsem studium rozvolnil, myslel jsem si, že na vše mám dostatek času. Jenže jsem se rozhodl pro jiné téma bakalářské práce, tudíž jsem začal opět od nuly. Navíc mi přibyly pracovní povinnosti, takže jsem se v konečném výsledku potýkal s časovým presem jako ostatní spolužáci. Takže mi nebylo možno si vše náležitě užít tak, jak jsem si představoval. Časová tíseň má kupodivu i kladné stránky, člověk je například nucen používat efektivnější postupy práce a tím roste jeho produktivita, která může být poté v praxi často neocenitelná.

Největší přínos bakalářské práce vidím v tom, že jsem se naučil spoustu nového. Počínaje novými postupy, přes koordinaci jednotlivých programů, až po hospodárné využití času.