

Smrt číhá v medu

Martina Špačková

Bakalářská práce
2009



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2008/2009

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Martina ŠPAČKOVÁ**
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimedia a design – Animovaná tvorba**

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

**2. Praktická práce:
"Včelka Ája", kreslený animovaný videoklip**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická práce:

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

2. Praktická práce:

Film realizujte v minimální délce 2 min a 30 vt. a odevzdejte na 1 ks DVD výstup komprimovaný soubor avi ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: file-export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: DV PAL, 720x576, 25fps, pixel aspect ratio - dle formátu obrazu - D1/DV PAL (1.067). tj.4:3 nebo 16:9, audio: uncompressed, 48000 Hz + 1 ks CD-R ve formátu mpeg. Součástí prezentace praktické části je výtvarný návrh plakátu formát 70x100 cm, v digitální podobě PDF (příprava pro tisk-rozlišení: 300 dpi, režim: CMYK barva).

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.

Rozsah práce: viz Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná

Seznam odborné literatury:

Animace a doba 1955–2000, Sdružení přátel odborného filmového tisku, Film a doba, Praha 2004, ISSN 0015–1068 Úvod do estetiky animace, Kubiček Jiří, AMU, Praha 2004, ISBN 80–7331–019–8 Animovaný film, Dutka Edgar, AMU, Praha 2002

Vedoucí bakalářské práce: ak. mal. Michal Zeman
Ústav animace a audiovize
Datum zadání bakalářské práce: 26. února 2009
Termín odevzdání bakalářské práce: 11. května 2009

Ve Zlíně dne 12. března 2009


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
pověřená děkanka




doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
ředitel ústavu



ABSTRAKT

Bakalářská práce popisuje přípravu a průběh práce při tvorbě animovaného filmu, který se jmenuje: „Smrt číhá v medu“. Zde se dočtete o zdrojích inspirace, technologických postupech a o výtvarném řešení práce. Film je tvořen technikou počítačové animace a kombinuje kreslenou a ploškovou animaci. Součástí práce je i scénář a film na DVD

Klíčová slova: animovaný film, inspirace, kreslená animace, plošková animace

ABSTRACT

Bachelor work describes preparation and process during my animated movie that is called Hidde dech in honey. There you can read in this work about source of inspiration for this film, technological procedure and art- designing. Film was created by komputer himation and cosine draw and cut-out (spot out) animation. The part of bachelor's screenplay and movie is on DVD.

Keywords: animated movie, inspiration, drawing animation, cut-out animation

Věnováno všem, kteří se mnou měli trpělivost :o)

OBSAH

ÚVOD.....	7
I TEORETICKÁ ČÁST	8
1 PŘEDMLUVA.....	9
2 INSPIRAČÍ ZDROJE A NÁMĚT	10
2.1 HLAVNÍ INSPIRAČNÍ ZDROJE.....	10
2.1.1 INTERNET.....	10
2.1.2 OSOBNÍ ZKUŠENOST.....	10
2.2 DALŠÍ INSPIRAČNÍ ZDROJE.....	11
2.2.1 ZDROJ RODINNÝ.....	11
2.2.2 INSPIRACE FILMY	11
2.3 NÁMĚT.....	13
3 STORYBOARD.....	14
3.1 VÝVOJ PŘIBĚHU.....	15
4 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ.....	16
4.1 TECHNOLOGIE VÝROBY FILMU	16
4.2 ŘEŠENÍ POSTAVY.....	16
4.3 AUTO.....	17
4.4 KRAJINA.....	17
II PRAKTICKÁ ČÁST.....	18
5 ANIMACE	19
5.1 ANIMAČNÍ PŘÍPRAVA.....	19
5.2 ANIMACE KRESLENÁ	20
5.3 ANIMACE PLOŠKY A 3D ANIMACE	20
6 REALIZACE.....	21
6.1 TECHNOLOGIE VÝROBY FILMU.....	21
7 PRŮBĚH PRÁCE.....	23
7.1 ČASOVÝ ROZVRH PRÁCE.....	23
7.2 PREZENTACE PRÁCE.....	23
8 POSTPRODUKCE.....	24
8.1 STŘIH	24
8.2 ZVUK A HUDBA.....	24
8.3 TITULKY.....	24
8.4 PREZENTACE PRÁCE.....	24
ZÁVĚR.....	24
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	25
SEZNAM OBRÁZKŮ.....	26
SEZNAM PŘÍLOH.....	27

ÚVOD

Bakalářská práce se zabývá dokumentací průběhu tvorby a realizaci praktické části práce jejímž výstupem je pak animovaný film, který musí odpovídat určitým zadáním.

V jednotlivých kapitolách se postupně dozvíte o počátečních podmínkách vedoucích k vytvoření animovaného film s názvem Smrt číhá v medu. Dočtete se i o počátečních podmínkách vedoucích k vytvoření animovaného filmu a o postupu zhotovení, který se opírá o dosavadní znalosti a zkušenosti dále rozvinuté. Součástí práce jsou inspirační zdroje, námět, popisy technologického postupu, výtvarné zpracování, postprodukce a obrázkový scénář

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 PŘEDMLUVA

Dělím svět kolem mne na menší podsvěty. Spousta lidí to možná nevnímá, ale jsou tu světy rostlin, světy zvířat a možná ještě další, o kterých nemáme ani potuchy. Jsem člověk, který v toto věří a proto se snažím tyhle sféry jiných alespoň respektovat. Neříkám, že nešlapu po rostoucí trávě, když si zkracuji cestu. V tomto ohledu mám ještě velké nedostatky, ale pokud v ní kvete nějaká ta kytička, vyhnu se jí. Je to minimum, které mohu udělat. Taktéž mám podobné nedostatky v soužití s určitými typy hmyzu. Víím, že oni mé teritorium omylem naruší během svých denních aktivit, ale taktéž jsem se já nevědomky dostávám na jejich území. Dělím toto do takových svých pomyslných setkání, když např. omylem rozložím deku poblíž mraveniště, jsem oprávněně napadena a uznám, že to byla moje chyba. Nerada bych zažila něco podobného, jako třeba kdyby se ke mně domů přistěhovala cizí osoba a rozložila si všude své věci. Ale pak tu máme druhou situaci, to když se třeba rozložím deku, rozhlídnu se po okolí, abych někomu nenarušila “sektor žití“. Lehnu si a spokojeně si pojídám dobroty, co jsem si sebou donesla. Pokud se v této chvíli objeví na dece nebo snad v blízkosti mých dobrot mravenec, je nemilosrdně smeten. Tímto se omlouvám všem ochráncům zvířat. A tak se postupně dostávám k tomu, o čem je vlastně můj příběh.

2 INSPIRAČNÍ ZDROJE A NÁMĚT

Takovým mým hlavním inspiračním prvkem jsou mi historky, které slýchám od svého okolí, nebo o kterých se dočítám. Je to nepřeborná studnice životních příhod. Protože se pohybuji v blízkosti mnoha motorkářů, napadlo mě ztvárnit některou z jejich příhod, o kterých jsem slyšela. Záměrem mělo být vytvoření díla vtipného, hravého, ale přitom hlavně pro někoho i poučného.

Zpětně si uvědomuji, že o jiném tématu, než je spojení s dopravou, jsem snad ani neuvažovala. A i když jsem nakonec od tématu neponaučitelných motorkářů upustila, přiblížila jsem se k tématu šílených řidičů.

2.1 Hlavní inspirační zdroje

2.1.1 Internet

Skoro každý den mi přichází desítky mailových zpráv s nějakými bláznivými videi – ať už se jedná o záběry opilých nebo pouze záběry řidičů aut. Tento fenomén se objevil už i v televizních zprávách. Už se neukazují pouhé statistiky zraněných či mrtvých, ale ukazují se policejní honičky i soukromé nahrávky šílených řidičů, jenž si neuvědomují možné důsledky svého nezodpovědného chování. Současným hitem je prostě a jen nahrát si cokoli a posléze to vyvěsit na internetových stránkách ke shlédnutí. A je jim úplně jedno, kdo k takovým to videím má přístup.

A právě tito surfaři na internetu mne těmito fotkami a nahrávkami zaujali. Z této kupy mailů mne zaujal jeden, u kterého jsem se opravdu od srdce zasmála. Jednalo se o několik kreseb, které nakreslili nějací nešťastníci – nejspíš do formulářů o autonehodách pro pojišťovny. Jsem velmi překvapená, co všechno jsou řidiči schopni za volantem udělat z vlastní hlouposti.

Napadlo mě na těchto pár obrázků vytvořit naučný animovaný seriál. Něco podobného, jako je současná reklamní kampaň „Nemyslíš, zaplatíš!“

2.1.2 Osobní zkušenost

Takovou dosti nechtěnou inspirací mi byla i má vlastní autohavárie, která se mi shodou okolností stala v průběhu práce na bakalářském filmu. Díky této zkušenosti jsem posléze mohla trochu upravit samotné ztvárnění havárie. Z původního nárazu do stromu se to

změnilo v obyčejný smyk, i když, i poctivý smyk se správným zakončením dokáže opravdu divy.

2.2 Další inspirační zdroje

2.2.1 Zdroj rodinný

Jedním z dalších prvků inspirace mi byl i můj úžasný strýc, který se i přesto, že je v tomto oboru naprostý laik, rozhodl si pořídit malý včelín a pěstovat toto zvláštní a velmi náročné hobby.

Měla jsem možnost se podívat na to, jak se musí člověk starat o včely během roku. Viděla jsem i to, jak se vytáčí med z plástů. Ale například samotný včelín jsem nikdy nenavštívila, i když jsem byla mnohokrát ujišťována, že včely mě neštípou.

2.2.2 Inspirace filmy

Trio z Belleville

Pro inspiraci neváhám sáhnout i ke svým oblíbeným filmům. Dosavadní velkou inspirací mi je především animovaný film „Trio z belleville“ (Les Triplettes de Belleville, 2003) Jedná se o koprodukční film (Francie, Belgie a Kanada) od tvůrce Sylvaina Chometa, výtvarníka, režiséra, kreslíře komiksů, který již získal řadu ocenění za předchozí snímek „Stará dáma a holubi“ (La Vielle dame et les pigeons, 1998).

Film Trio z Belleville je melancholickou komedií s dokonale načasovaným a vypointovaným humorem. Na kráse filmu neubírá ani to, že zde skoro chybí mluvené slovo. Právě toto dokazuje, že film má svým zpracováním neuvěřitelné kouzlo.

Největší inspirací mi je výborné vykreslení charakteru postav a s tím souvisejícího prostředí. Tohle všechno je pak podtrženo výtvarností. Jednoduchost a lehkost vycházejí z použití obrysové linky a jemného odstupňování barevnosti, která člověka velmi příjemně naladí a uvede ho do úplně jiného, jakéhosi vzdáleného, světa. Je to můj nejmilejší film, který mohu vidět tisíckrát a vždy najdu něco nového, něco krásného co mě opět motivuje začít více pracovat na své tvorbě.



Obr. 1.



Obr. 2.

Aardman Studio

Inspiraci jsem čerpala i ze zdánlivě jiných animovaných filmů jako jsou třeba filmy ze studia Aardman.

Dva bývalí spolužáci Peter Lord a David Sproxton začínali své první filmy tvořit na předeem nahráté dialogy a monology a posléze je používali při lipsingu plastelínových zvířat. Zvířata důležitě mluví na mikrofon reportéra (nikdy nebyl ukázán) o různých životních problémech.

První úspěchy se dostavily se snímkem „The amazing adventures of Morph“. V roce 1985 se stali členy studia Nick Park. Jejich animovaný film „Pohodlíčko“ (Creature Comforts, 1989) dostal roku 1990 cenu „Oskara“ za nejlepší krátkou metráž.

U nás pak v roce 2003 v České televizi byla ke shlédnutí celá první série, např. Čas krmení (Feeding time), Pracující zvířata (Working Animals), Na zahradě (The garden), Být plátek (Been a Bird) a mnoho dalších dílů.



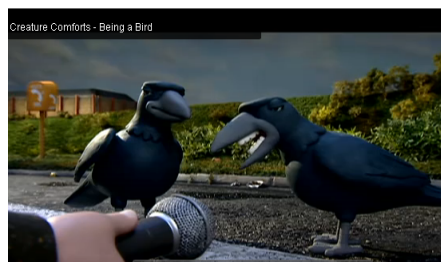
Obr. 3.



Obr. 4.



Obr. 5.



Obr. 6.

Inspirací mi byly i příběhy „Wallace a Gromit“ od tvůrce Nika Parkra. Z těchto příběhů může člověk čerpat inspiraci po stránce námětové i po stránce vizuální. Tvůrce má skvělé řešení výtvarností a barevnosti prostoru vycházejících přímo z charakteru postav a skvěle je vystihuje. Jednou z ukázek může být i film „Wallace a Gromit“ a „Nesprávné kalhoty“ (The wrong trousers, 1993).

2.3 Námět

Tento příběh je o nic netušící včelce, která jako každý jiný den vylétá z úlu, aby naplnila své životní poslání a o nás nervózních a uspěchaných lidech, jež rozčílí každá sebemenší hloupost. V tomto případě se jedná o malého tvorečka, který ale rozhodně neplánoval narušit náš lidský prostor. Všichni snad známe přirovnání „Pilný, jako včelička“. Osobně věřím v těžkou práci tohoto malého tvorečka a proto bych nechtěla, aby její denní náplň práce tak, jak jsem ji znázornila ve svém krátkém filmečku, byla znevažována. Malému tvorečku tak trochu připisuji lidské vlastnosti a to je právě to užívání si v blízkosti sladkého pokušení v podobě květů a pylu.

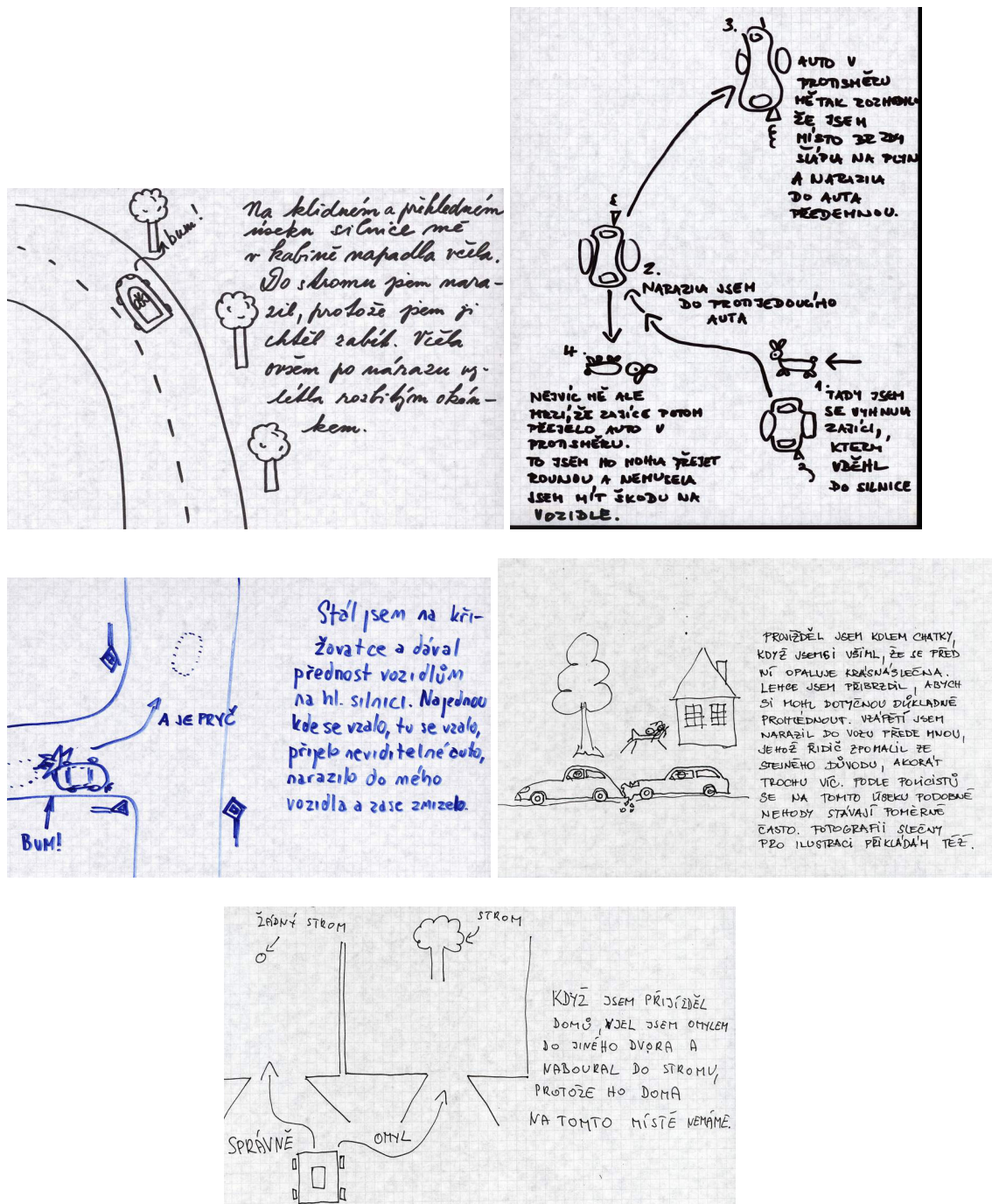
Původně jsem si vybrala příběh, na který jsem si dokonce vytvořila scénář. Scény jsem měla rozvržené tak, aby od počátku klidných záběrů se ve filmu střih stupňoval a zrychloval až do osudné srážky. Měla jsem jasnou představu, vlastně ani nevím, proč jsem změnila svůj původní záměr. Jestli samotnou komplikací a náročností ve chvíli srážky? Asi ano, to bylo to, čeho jsem se zalekla. Přišlo mi, že děj se včelkou je stejně dobrý a dost podobný. Měla jsem jasnou představu o některých záběrech. Daly se převést právě z příběhu zájce.

Vytvořila jsem si scénář, rozvrhla si scény, ale hlavně jsem si namyslela okázalé průlety autem, rozostřování předmětů, na které kamera nedává důraz. Bylo to prostě fantastické

3 STORYBOARD

Na počátku jsme uvažovala, že do samotné animace zapracuji obrázky z pojišťoven, ze kterých jsem vycházela. Zakomponovat to někam ke konci filmu jako ukázkou, co jiného jsou schopni lidé spáchat za volantem.

Nakonec jsem ale od toho záměru upustila a obrázkem jsem se jen inspirovala.



Obr. 7.

3.1 Vývoj příběhu

Při tvorbě storyboardu jsem se držela popisů na obrázku. Děj jsem rozšířila o ukázkou života včely, která je ve filmu. Ještě před tím, než se dostane do auta. Ve chvíli kdy se dostane včela do auta mi pře očima vyvstaly velkolepé průlety autem z pohledu včely. Obraz se pohybuje přesně tak, jak se v reálném světě včela chová. Stejně měly být i záběry z přírody, lety nad krajinou, lety v trávě. Ty jsem pozměnila a nedělala je z pohledu včely, ale z pohledu diváka. V momentě, kdy jsem už věděla jistě, že tohle je to téma, které chci zpracovat, začala jsem uvažovat o výtvarném řešení postav. Podklady pro včelu jsem čerpala z internetu. Vytvářela si skicy. Z počátku jsem tvořila příliš reálné skicy na rožánování složité. Reálné zobrazení se ani nehodilo ke stylizované postavě řidiče. Následovalo zjednodušení kresby i barevnosti tak, aby vhodně doplnila prostředí auta a podobu řidiče.

4 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ

4.1 Technologie výroby filmu

U výtvarného řešení jsem vycházela z původního záměru technologického a to použitím počítačové animace. Jedná se o kombinaci animovaných sekvencí s ploškou obohacenou nově o plošku pohybující se v prostoru.

Tento způsob 3D zpracování byl použit v předchozích letech spolužačkou v animovaném komiksu „Ota a Robot“. Je to krátký animovaný snímek na téma „Město a místo pro člověka“. Zde bylo využito komiksových prvků – jednoduchá linka ohraničující objem plochy – v tomto provedení je pak ploška dobře čitelná při pohybu v prostoru.

Toto je pro mne nový druh animace, který jsem do této době nikdy nepoužila.

4.2 Řešení postavy

Co se týká výtvarného řešení, vycházím z mnohaleté zkušenosti s figurální kresbou. Vždy mě zaujali lidé obézní nebo naopak velmi hubení. Často jsem kresbu ještě více nadsadila, takže mi pod rukama rostli anorektici či odporně tlustí lidé. Pro samotnou animaci jsem častěji volila postavy spíše kostnatější. V animovaných filmech jsou mi velmi sympatičtí lidé s velkými nebo dlouhými nosy a hlavně jakkoliv výraznou bradou (je to už druhá animace, ve které má postava nějakou takovou deformaci, proto to považuji za jakýsi svůj styl). U postav se zaobírám i svalovou strukturou lidského těla, nebo se alespoň o to pokouším. V tomto bodě jsem však shledala, že animaci je o to komplikovanější, pokud se tvůrce rozhodne tělo kolorovat tak, jak je to v mém případě (při další tvorbě bych se raději vrátila k jednoduchosti tvarové a z toho plynoucí jednoduchosti barevné). U samotné charakterizace mladíka jsem se z počátku rozhodovala jestli ho zobrazit jako postavu spíše nervózní nebo pohodovou. Zvolila jsem druhou možnost, protože se dá v průběhu děje více rozvinout a měnit. Proto se mladík v příběhu změní v nervově labilního, možná až mírně násilného člověka, vyjadřujícího se především mimikou. Postava je také kolorovaná. Tělo je kolorováno čtyřmi základními odstíny a oblečení pouze ve třech barevných odstínech.

4.3 Auto

Výtvarné řešení prostředí vychází z charakteru postav. Auto, pomyslné prostředí řidiče, má vyjadřovat osobnost řidiče. Mé motto, co se týká auta, bylo: „Venku HUI, uvnitř FUJ“

Původním mým záměrem bylo auto zaplnit spoustou drobností jako jsou různé přívěšky pro štěstí, osvěžující, voňavé stromečky a polepit celý interiér závodními nálepkami, aby se obrazově naznačilo, co je řidičovým koníčkem. Dobře vím, že by to záběr hodně oživilo, ale nakonec jsem od tohoto záměru ustoupila. Jednalo by se o další rozanimování v programu Adobe After Effects a to už bych po časové stránce nestíhala. Barevnost interiéru jsem volila v jednoduchých odstínech. U dnešních řidičů je typické, že si auto vyzdobí spíše novějšími a hezčími potahy. Proto jsem zvolila fialovou barvu potahů sedadel, která je rozvedená do dalších dvou odstínů. Taktéž potah na volant je kolorován třemi odstíny červené. Barevnost ostatních částí auta je podle reálných odstínů škodovky. Podklady jsem čerpala z fotek, které jsem nafotila u kamarádů a z internetu.

4.4 Krajina

Na počátku jsem plánovala barevnost sladit ke hnědým odstínům včely. Navrhovala jsem prostředí převážně podzimního typu. Barevné olistění stromů, tráva v zelenožlutých odstínech a odstíny půdy na poraných polích.

Nakonec jsem se však inspirovala jarním obdobím. Syté, krásné odstíny zelené převažují v záběrech nad podzimními žlutými a oranžovými vyskytujícími se v korunách stromů. Všímavý divák určitě zaregistruje nesmyslnost žlutého pole zralého na posečení v jednom záběru se stromy a keři, které kvetou.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

5 ANIMACE

Jak už jsem zde psala, vybrala jsem si techniku se kterou už mám zkušenosti a docela jsem si ji osvojila. Tuto techniku jsem však dále rozvedla o 3D ploškovou animaci. Podotýkám, že jsem ale nikdy nedělala celobarevná, konkrétní a myslím, že i dosti propracovaná, pozadí. Jedná se tedy o techniku počítačové animace. Z mého pohledu techniku rozhodně rychlejší na zpracování, na náhledy a na jakékoliv průběžné změny. Nevýhodou je, že jsem musela předběžně počítat s tím, že všechny věci musím tvořit již od počátku s větším rozlišením kvůli plánovaným nájezdům a odjezdům ve filmu. Ale i když jsem o své technologii zpracování věděla a dopředu jsem vše tvořila ve větším rozlišení, neodhadla jsem chování tenších linek, u kterých někdy dochází při větším nájezdu k rozpadání.

Původní plán mé bakalářské práce byl dělat ji pouze ve 2 programech. Pracovala jsem s nimi po celou dobu studia a pro animaci, kterou jsem doposud dělala, dostatečně vyhovovaly.

V programu Aura 2 si vytvářím jak jednotlivé prvky, pozadí, tak i animované sekvence např. všechny pohyby včely, většinu změn výrazu v obličejí lidské postavy. Ty jsem posléze v programu Adobe After Effects vždy poskládala do kompozice a dále plošně rozpohybovala. Nyní jsem však chtěla docílit 3D prostoru.

Film by měl napodobovat reálně točený film, kde jsou nájezdy, přejezdy a s tím související rozostřování podle toho, na co se kamera zaměřuje. Tento rozostřovací prvek jsem nikdy ve svých filmech nedělala. Proto po naskládání všech potřebných vrstev do projektu /scény/ jsem upustila od svých zaběhnutých technik. Scény, jako jsou průlety trávou ke včelce, by mým dosavadním postupem byly příliš náročné po technické stránce. Bylo nadmíru jasné, že v tomto bodě se začaly rozpadat mé plány. Skutečnost a spolužáci mě donutili použít novou techniku 3D ploškovou animaci.

Při těchto změnách v technice mi vyvstala otázka, jestli nebude působit příliš zmateně a nesynchronicky spojení průletů s pouhým pohybem plošně.

5.1 Animační příprava

Objekty jsem nejprve rozanimovala do nejnútnejších fází, které se v záběrech objevují. Pomocí několika animačních zkoušek ve formě základních fází jsem si uspořádala jednotlivé prvky v pozadí – v prostoru. Díky tomu, jsem si přesněji rozvrhla scénu. Po té jsem

rozanimovávala postavy do prostředí, aby působily jako součást prostoru. Jedná se především o detailní rozanimování všech končetin a křídel včely.

5.2 Kreslená animace

Kreslenou část animace jsem vypracovala v programu Aura 2.0. V tomto programu jsem pracovala po celou dobu studia animace. Přijde mi dostatečný počet nástrojů a především mi v tomto programu vyhovuje práce s časovou osou. Každý předmět či pozadí jsem rozpracovávala do mnoha vrstev. Základní první vrstvy byly většinou tvořeny jen černou obrysovou linkou a v dalších vrstvách docházelo k prokreslování, podbarvování a kolorování.

U animace samotné včely jsem se držela animatiku a jeho časování. Potom jsem už mohla detailně rozanimovávat všechny pohyby včely. Ty jsem posléze v jednotlivých sekvencích exportovala do programu Adobe After Effects.

5.3 Animace plošky a 3D animace

Tato část animace je zpracována v programu Adobe After Effects. Jedná se o animaci pohybu pomocí tvoření klíčů, kdy si animátor nakličuje hlavní fáze a potom pracuje s vytvořenými křivkami mezi klíči. Tuto techniku jsem zvolila.

Nejprve jsem si dosadila všechny části pozadí a pak vkládala animované sekvence. Pro prostředí a scény jsem zde drobně upravovala. Díky svému animačnímu zpracování jsem tak musela zvolit jiný postup a to se týkalo především záběru z pohledu včely. Na takto předběžně rozloženém prostředí jsem si vytvořila zvlášť novou vrstvu – kameru. Jednotlivé plochy jsem upravila do virtuálního prostředí a pak mezi nimi projížděla virtuální kamerou. Zacházení s kamerou bylo pro mne velmi těžké. Používám pouze pohyby do stran, nahoru, dolů a dopředu, dozadu. Rotace kamerou jsem méně nezvládala, proto jsem je dělala minimálně. Taktéž jsem nijak neměnila hloubku ostrosti. Do projektu přidám „kameru“ a jednotlivé plošky jsem rozložila do prostoru. Zní to snadně – prolétat mezi plochami, ale snadné je to pro lidi, kteří takto už s tím pracovali. Pro mne, pro člověka, jenž se s touto technikou nesetkal, to byl vskutku nelehký boj. I nyní, pár týdnů před odevzdáním filmu, nemohu prohlásit s čistým svědomím, že jsem nad 3D animací vyzrála!

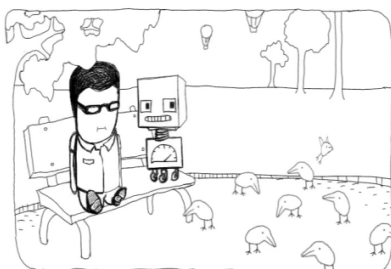
6 REALIZACE

6.1 Výroba filmu – výtvarné řešení

Mým výchozím bodem byl původní záměr, který jsem již zmínila v odstavci výtvarného řešení – technologii výroby filmu, kde jsem uvedla použití nezvyklého způsobu 3D a jeho použití v animovaném komiksu „Ota a Robot“ – kde jednoduchá linka ohraničuje objem plochy.

Jednotlivé sekvence jsem zpracovala různými programy. Základním počátečním programem, kde vznikaly všechny skicy, výtvarné návrhy a animační sekvence, byl program Aura.

V momentě, kdy se jednalo o rozpohybování, jsem všechny vytvořené podklady dále dovtvářela v programu Adobe After Effects.



Obr. 7.



Obr. 8.

Pro záběry v autě používám nejčastěji tuto 3D animaci. Taktéž taktika 3D je použita u většiny záběrů včelky v přírodě. Buď mám vrstvy naskládané čelně ke kameře, nebo i natočené. Natočení vrstvy je v záběru, kdy se včela v prostoru auta otáčí a rozhlíží se, následně letí. Venkovní záběry auta (pohyby kolem auta) jsou tvořeny plošným pohybem do stran. Taktéž u včelky jsem vycházela z fotek na internetu a ze svých zkušeností ze života. Tím méním pohyby včelky, když je uvězněna v určitém prostoru a snaží se dostat ven.

U animace kreslené využívám všech technik kresby malby rozmazáním a nástrojů jako je: pero, tužka, štětec. Auto je tvořeno černou, tenkou, obrysovou linkou a dobarvováno.

Okna – dojem skel je vytvořen štětcem, kdy je stažena jeho průhlednost. Snažila jsem se vytvořit dojem mírně ušpiněných skel s pozůstatky šmouh od toho, jak lidé často čistí okna rukama. Proto jsou tam čitelné tahy štětce. Uprostřed plochy okna jsou mírně smazány širokou stopou tužky.

Včela - včela má také obrysovou linku, ale linka není tím určujícím prvkem tvaru jako to je u auta. Při vytváření včely jsem si udělala zvlášť základní jednotlivé části tj. hlava, tělo, zadeček. Tyto části jsem si posléze rozkreslila z různých pohledů (boční, anfas, zadní).

Zadeček je kreslen slabou černou konturou a opět vybarven. Tělo je tvořeno spoustou tenkých čar, které jsem rozmazávala, abych docílila dojmu jemného chmýří a křehkosti tak, jak včelka ve skutečnosti působí.

U hlavičky jsem si vytvořila ještě další kopie, kdy jsou pozměněny oči k docílení výrazu. Samotný sosáček jsem deformovala pouze u záběru, kdy olizuje cukrátko na rohožce. Jinak tvar hlavičky zůstal stejný.

V programu Aura jsem si tisknutím částí těla do jednotlivých vrstev vytvořila pohyb. Když byl pohyb dodělán do výsledné podoby, tak jsem do dalších, zvlášť nově vytvořených vrstev, dokreslovala nožičky, tykadla a pohyb křídel. Křídla jsou tvořena tak, že jsem si napřed předkreslila nástrojem pero tvar křídla a přidala pár čar znázorňující následné fáze pohybu křídla. A následně jsem vždy křídlo po křídle rozmazala pro dojem pohybu.

V programu Adobe After Effects jsem řešila i veškeré nájezdy buď pouhým přibližováním kompozice nebo pomocí právě vytvořené kamery.

7 PRŮBĚH PRÁCE

7.1 Časový rozvrh práce

Při realizaci mé práce jsem původně chtěla postupovat takto:

prioritou bylo navrzení pěkné a funkční včely, následně jsem rozanimovala nejdůležitější a nejčastější pohyby. Následovalo vytvoření všech prostředí a pozadí.

Dalším krokem bylo nakreslit auto Škoda alespoň v základním, předním a bočním modelu. Vyhýbala jsem se především animaci křídel a končetin včely. Naanimovala jsem i určité grimasy v obličeji včely. Po té jsem ale začala přeskakovat z jednoho záběru ke druhému. Od každého jsem něco rozpracovala a ke konci se mi nahrnula spousta právě rozdělaných záběrů, které se měly ještě dále rozanimovávat v programu Adobe After Effects. A protože se jedná o celobarevný film, data ke zpracování se neustále jen navyšovala až docházelo k zahlcení a k nižší rychlosti zpracování a přepočítávání programem.

Podotýkám, že tento problém se nezmírňoval ani sníženým rozlišováním pouhých náhledových sekvencí. Takže se ke konci běžně stávalo, že jsem čekala na pouhé vyrendrování, abych mohla začít pracovat na dalším záběru.

Sečteno-podtrženo, i když jsem čerpala ze svých nasbíraných zkušenosti tříleté tvorby v oboru animace, podcenila jsem náročnost zpracování celobarevného a touto technikou zpracovaného

8 POSTPRODUKCE

8.1 Střih

Střihovou část jsem zpracovávala v programu Adobe Premiere. Střih vychází z technického scénáře. Zde jsou vytvořeny všechny prolínačky, roztmívačky. Využívám střihu přímo v pohybu nebo jako filmovou zkratku. V programu Adobe Premiere jsem vytvářela jak barevné efekty, tak i titulky a zvuk.

8.2 Zvuk a hudba

Při práci na předešlých animacích jsem nikdy nespolečně pracovala s nějakou kompetentní osobou, jež se zabývá zvukem. Vždy jsem tvořila tuto část sama nebo za pomoci spolužáků z ročníku.

Po zvukové stránce nedochází k žádné stylizaci. Zvuk by měl vhodně doplňovat animační část. Nejdůležitějším prvkem jsou zde ruchy. Hudba se objevuje jen na pozadí v podobě hrajícího rádia. Zvuky z pohledu včely jsou mírně upravovány a deformovány.

8.3 Titulky

Titulky jsem zvolila jednoduché. Nejsou nijak animované. Počáteční titulky na černém pozadí volně přechází do roztmívačky prvního záběru. Titulky závěrečné jsou obohaceny o malé obrázky včel z filmu.

8.4 Prezentace práce

K animačnímu filmu patří i obal na CD nosič a plakát. Vycházím ze zpracování filmu a výtvarností. Barevnost je podobná jako ve filmu. Více nechám vyniknout barvu krve, která se ve filmu objeví až na konci.

Doprovodný text na plakátě vychází opět z tématu samotného filmu.

ZÁVĚR

Práci jsem mohla v průběhu tvorby konzultovat s lidmi okolo mne. Proto bych ráda poděkovala celému pedagogickému vedení i spolužákům za věcné připomínky a rady. Snad i díky nim film vypadá o něco lépe, protože ohlédnou-li se zpět, tak jsem se díky své nedostatečné přípravě před samotnou animací nedokázala ubránit některým chybám o kterých vím. Ale snad každý autor by něco na už hotovém filmu změnil. V průběhu tvorby mne mnohokrát napadla myšlenka jiného řešení jak po výtvarné stránce, tak i po stránce celkového zpracování. Přesto jsem ale spokojena se svou prací. Byla to moje nová životní zkušenost si vytvořit konečně delší animovaný film a ne jen pouhé školní cvičení.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] Jiří Kubíček: Úvod do estetiky animace; Akademie múzických umění v Praze, 2004
- [2] Edgar Dutka: Minimum z dějin světové animace; Akademie múzických umění v Praze, 2004
- [3] Edgar Dutka: Scénáristika animovaného filmu, Minimum z historie české animace, Akademie múzických umění v Praze, 2006





SEZNAM OBRÁZKŮ



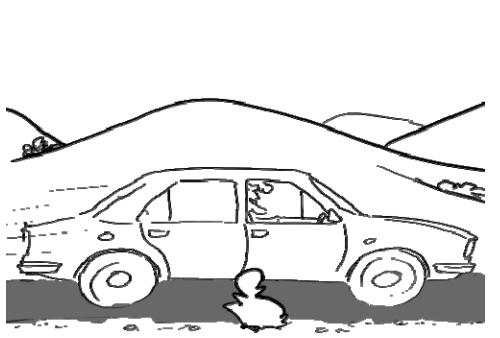

Obr. 1. Z filmu Trio z Belleville.....	12
Obr. 2. Z filmu Trio z Belleville.....	12
Obr. 3. Aardman studio.....	12
Obr. 4. Aardman studio.....	12
Obr. 5. Aardman studio.....	13
Obr. 6. Aardman studio.....	13
Obr. 7. Obrázky z pojišťovny.....	14
Obr. 8. Z filmu Ota a robot: The Urban Heroes	21
Obr. 9. Z filmu Ota a robot: The Urban Heroes.....	21

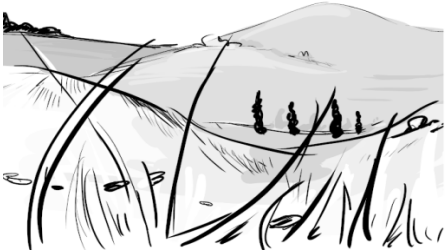
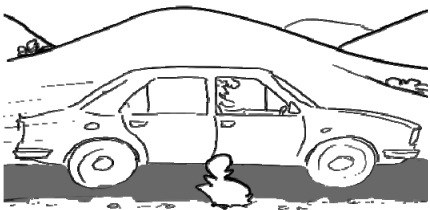
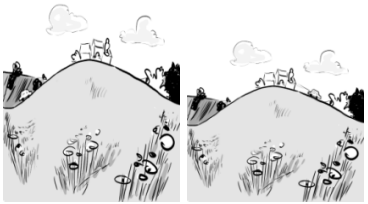


SEZNAM PŘÍLOH





Příloha P I: Obrázkový scénář	30
Příloha PII: Výtvarné návrhy.....	39


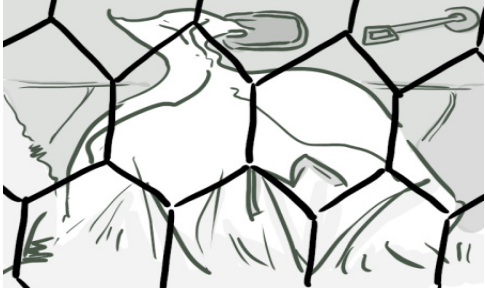
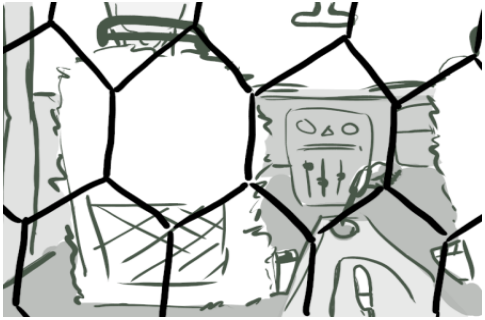
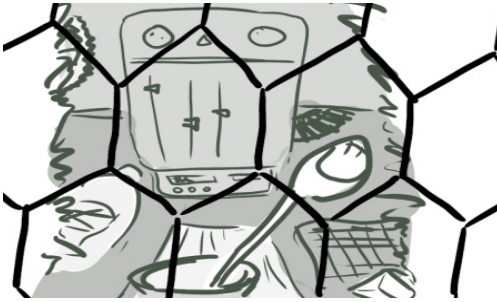
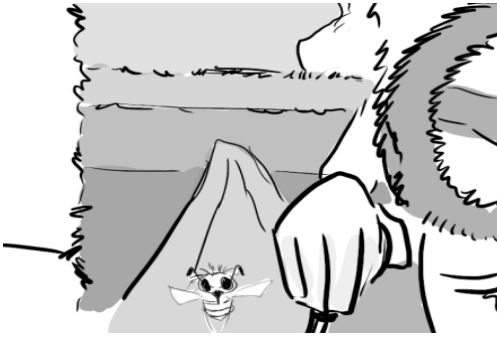
PŘÍLOHA P I: OBRÁZKOVÝ SCÉNÁŘ



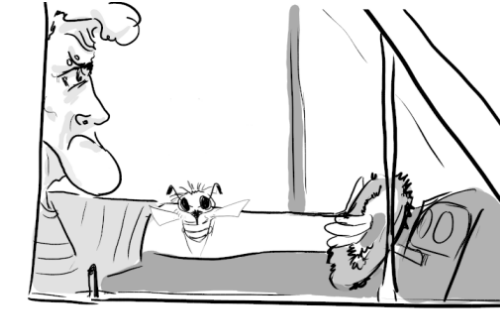

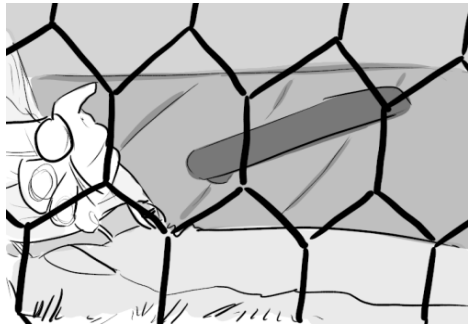
	<p>1.</p> <ul style="list-style-type: none">-Roztmívačka-Úly, z nich vylétají včely, i hlavní hrdinka-Přibližuje se ke kameře-Střih v letu
	<p>2.</p> <ul style="list-style-type: none">-Prolétne-Letí někam do krajiny
	<p>2.</p> <ul style="list-style-type: none">-Dole prolétnou další 2 menší včelky
	<p>3.</p> <ul style="list-style-type: none">-Z dálky se řítí auto- Přibližuje se

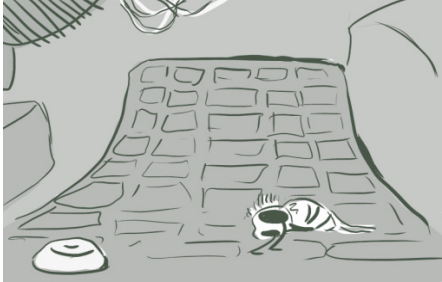


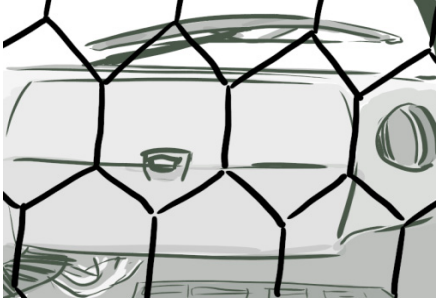


	<p>3.</p> <ul style="list-style-type: none">-Po projetí auta přes koleje prolétne vlak <p>- Střih</p>
	<p>4.</p> <ul style="list-style-type: none">-Detail na řidiče přes sklo
	<p>5.</p> <ul style="list-style-type: none">-Boční pohled-Krajina ubíhá-Auto náhle vyjede ze záběru
	<p>6.</p> <ul style="list-style-type: none">-Včelka vletí do záběru zleva, létá z květu na květ-Vylétá vzadu na trávě-Kamera letí s ní




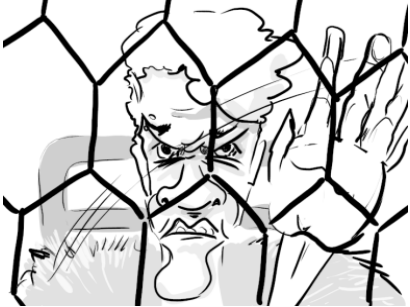
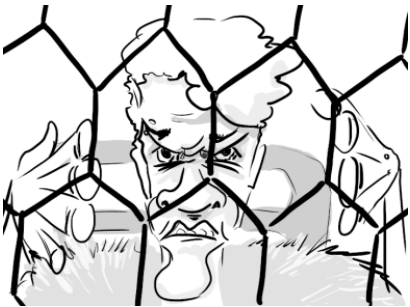
	<p>7.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Vletí do záběru -Letí dolů do údolí -V dálce projede auto
	<p>8.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Boční jízda -Kamera jede s ním pak -píská si
	<p>9.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Přejede přes kopec -Nahoře zmizí ve vesnici, vyjede a sjede kopec
	<p>10.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Boční jízda -Řidič si píská -Pohled přes okno -Mírný odjezd
	<p>11.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Trávou se přibližujem ke květu někde v trávě -Nájezd



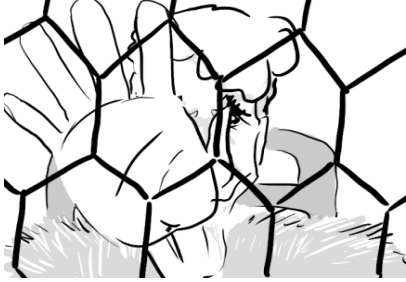
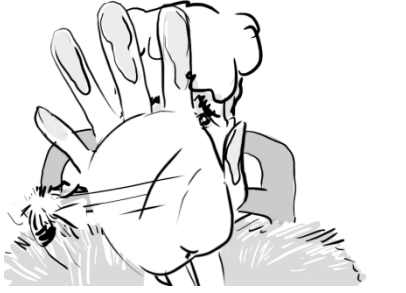

	<p>11.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Vidíme květ na kterém tančí včela - v dálce přes silnic je květ -Menší nájezd
	<p>11.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Květ -Odjezd na kytku se včelou
	<p>11.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Včela vyvaluje očička -Kytka ji zaujala -Odjezd
	<p>11.</p> <ul style="list-style-type: none"> -ODJEZD NA CELOU KRAJINU -VČELA ODLÉTÁ SMĚREM KE KYTCE

	<p>11.</p> <ul style="list-style-type: none">-ZÁBĚREM PROJEDE AUTO-VČELA ZMIZELA-ZATMÍVAČKA
	<p>12.</p> <ul style="list-style-type: none">-VČELA SE PROBÍRÁ NA ZADNÍM SEDADLE A ROZHLÍŽÍ SE KDE JE-STRÍH
	<p>13.</p> <ul style="list-style-type: none">-VZLÉTNE A PROLETÍ AUTEM DOPŘEDU K ŘIDIČI
	<p>13.</p> <ul style="list-style-type: none">-PŘIBLIŽUJE SE
	<p>14.</p> <ul style="list-style-type: none">-PROLÉTÁ ZESPODU KOLEM ŘIDIČE

	<p>14.</p> <p>-STOUPÁ</p>
	<p>14.</p> <p>-PROVOKATIVNĚ LETÍ I KOLEM HLAVY</p>
	<p>15.</p> <p>-OBLETÍ HO A LETÍ SMĚREM KE SPOLUJEZDCOVU OKNU</p>
	<p>15.</p> <p>-SMUTNÝ VÝRAZ</p> <p>-OTOČÍ SE A ODLÉTÁ SMĚREM NAHORU</p>
	<p>16.</p> <p>-ODLET OD OKNA SMĚREM K ŘIDIČI</p> <p>-RUKA JI SRAZÍ</p> <p>-TMA</p>

	<p>16.</p> <p>-PROBÍRÁ SE NA ROHOŽCE</p>
	<p>16.</p> <p>-ZAUJME JI CUKRLÁTKO</p>
	<p>16.</p> <p>-ZAMRAČÍ SE A VYLÉTÁ SMĚREM NAHORU STŘIH V POHYBU</p>
	<p>17.</p> <p>-LETÍ PŘES PALUBOVKU K PŘEDNÍMU OKNU</p>
	<p>17.</p> <p>-NARÁŽÍ NA PŘEDNÍ SKLO</p>
	<p>18.</p> <p>-OBRAZ SE ZMENŠÍ</p>

	
	<p>18.</p> <p>-OBRAZY MIZÍ A ZŮSTÁVÁ PŘEDNÍ</p> <p>-OTOČKA NA ŘIDIČE...</p>
	<p>19.</p> <p>-ŘIDIČ SE ZAČNE NAŠTVANĚ OHÁNĚT RUKOU</p>
	<p>19.</p> <p>-DRUHÁ RUKA</p> <p>-OPAKUJE SE TO</p> <p>-VČELA NA NĚHO NALÉTÁVÁ</p>
	<p>19.</p> <p>-POUŠTÍ SE VOLANTU CHCE JÍ CHYTNOUT OBĚMA RUKAMA</p>

	<p>19.</p> <p>-NEPOVEDLO SE</p> <p>-VČELA POŘÁD DORÁŽÍ</p>
	<p>19.</p> <p>-NAJEDNOU VÍTĚZNÝ ÚSMĚV</p> <p>-RUKA SE PŘIBLIŽUJE KE VČELE!</p>
	<p>19.</p> <p>-PŘIBLIŽUJE DÁL</p> <p>-STŘÍH V POHYBU</p>
	<p>20.</p> <p>-VČELA ZBĚSILE LETÍ</p>
	<p>20.</p> <p>NA PŘEDNÍM SKLE SE VYTLAČUJE OTISK RUKY</p> <p>ŘIDIČ SE USMÍVÁ</p>

	<p>20.</p> <p>-RUKA SJÍŽDÍ A ŘIDIČ ZJIŠŤUJE, ŽE SE NETREFIL</p>
	<p>20.</p> <p>-ZDĚSÍ SE , KŘIČÍ</p> <p>-VŠE SE S NÍM SMÝKÁ Z JEDNÉ STRANY NA DRUHOU</p> <p>-AUTO VYLETÍ ZE ZÁBĚRU NA STRANU</p>
	<p>20.</p> <p>-ZATMÍVAČKA</p> <p>-SLYŠÍME HAVÁRII AUTA</p> <p>-VŠE PODLE ZVUKU</p> <p>-PAK TICHO A POŘÁD TMA</p>
	<p>21.</p> <p>-ROZTMÍVAČKA</p> <p>-POJEZD DO STRANY PŘES VČELY, KTERÉ NALÉVAJÍ MED A MEZI NIMI JE I NAŠE VČELA-NALÉVÁ KREV</p> <p>-ZATMÍVAČKA TITULKY</p>

PŘÍLOHA P III. VÝTVARNÉ NÁVRHY

