

HVIEZDY

Zuzana Jakubíková

Bakalářská práce
2014



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2013/2014

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Zuzana Jakubíková
Osobní číslo: K11032
Studijní program: B8206 Výtvarná umění
Studijní obor: Klasická animovaná tvorba
Forma studia: prezenční

Téma práce: 1. teoretická část:
Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a
režiséře (Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.)

2. praktická část:
Hviezdy – kreslený animovaný film (I. Hejzman)

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

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

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 20 normostran, doporučené maximum 30 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního

díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně), 1 ks v kroužkové vazbě (čb).

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 150 sekund bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 300 sekund. Absolvent prokáže řemeslo animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), stejně jako schopnost odvyprávět ucelený jednoduchý příběh, epizodu s pointou. Součástí hodnocení je kromě řemesla animace i výtvarné uchopení a dramaturgická výstavba filmu. Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1280 x 720 HDV 720p, poměr stran 16:9, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 44100 kHz, 16Bit, Stereo, kodek H.264).

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

Práci odevzdávejte také v 1ks ve formátu DVD pro stolní DVD přehrávač.

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

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití publikací FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

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

Seznam odborné literatury:

VALUŠIAK, Josef. Základy střihové skladby. 3., rozš. vyd. V Praze: FAMU, 2005, 143 s. ISBN 80-733-1039-2.

WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit. London: Faber, 2001, x, 342 p. ISBN 05-712-1268-9.

COUPER, Heather, Nigel HENBEST a Luciano CORBELLA. The space atlas. San Diego: Harcourt Brace Jovanovich, 1992, 64 p. ISBN 01-520-0598-6.

CRISTIANO, Giuseppe. The storyboard design course: the ultimate guide for artists, directors, producers and scriptwriters. 1st ed. London: Thames, 2008. ISBN 05-002-8690-6.


PETIŠKA, Eduard a Ipreložili Jozef Brandobur a Mária ĎURÍČKOVÁI. Staré grécke povesti a báje. Vyd. 11, vo vydavateľstve Buvik 4. Bratislava: Buvik, 2004. ISBN 80-890-2844-6.

Vedoucí teoretické části: Mgr. Lukáš Gregor, PhD.
Ústav animace a audiovize
Vedoucí praktické části: Ivo Hejzman
Ústav animace a audiovize
Datum zadání bakalářské práce: 2. prosince 2013
Termín odevzdání bakalářské práce: 16. května 2014

Ve Zlíně dne 2. prosince 2013


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Mgr. Lukáš Gregor, PhD.
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci – nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

ZUZANA JAKUBÍKOVÁ

Ve Zlíně 30. 1. 2014

Jméno, příjmení, podpis

¹⁾ zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací;

(1) Vysoká škola nevydávající databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlédnutí veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

²⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3.

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užíje-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

³⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložil, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlíží ke výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Moja bakalárska práca popisuje prípravu a realizáciu krátkého animovaného filmu Hviezdy. Mapuje priebeh vzniku filmu od prvého námetu, výtvarných návrhov, obrazového scenára, animatiku, animácie, postprodukcie, až k uzavretému hotovému celku.

Kľúčové slová: animácia, inšpirácia, hviezdy, kreslená animácia

ABSTRACT

My bachelor's work describes preparation and realization of animated short movie Stars. It documents evolution and creation from the first idea, concept art, storyboard, animatic, animation and post-production to the finished film.

Keywords: animation, inspiration, stars, drawn animation

POĎAKOVANIE:

Ďakujem pánovi Ivo Hejcmanovi, pánovi Lukášovi Gregorovi za ich cenné rady a pripomienky, svojej mame a bratovi za obrovskú podporu a Ely, Dee a Kačke za všetku ich pomoc.

MOTTO:

„Predstavivosť vládne svetu.“ (Napoleon Bonaparte)

Prehlasujem, že som bakalársku prácu vypracovala sama za použitia uvedených zdrojov.

Prehlasujem, že odovzdaná verzia bakalárskej/diplomovej práce a verzia elektronická nahraná do IS/STAG sú totožné.

Zuzana Jakubíková, v Zlíne dňa 16. 5. 2014

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 NÁMET	11
2 HLAVNÁ MYŠLIENKA	12
3 TECHNIKA	13
4 INŠPIRAČNÉ ZDROJE	14
4.1 CESTA K NÁMETU	14
4.2 CHARAKTERISTIKA POSTAVY PODĽA VEKU	15
4.2.1 Deti	15
4.2.2 Puberta.....	15
4.2.3 Dospelí	15
4.3 LITERATÚRA	16
4.4 VÝTVARNÁ PRÍPRAVA	18
5 VÝTVARNÉ NÁVRHY	20
II PRAKTICKÁ ČÁST	22
6 STORYBOARD	23
7 ANIMATIK	24
8 HARMONOGRAM	26
9 ANIMÁCIA	27
9.1.1 Meteory	27
9.2 TECHNICKÉ PROBLÉMY	28
9.2.1 Tablet.....	28
9.2.2 Software	29
10 POSTPRODUKCIA	30
10.1 HUDBA	30
ZÁVĚR	31
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	32
SEZNAM PŘÍLOH	33

ÚVOD

Táto práca dokumentuje vznik a výrobu môjho krátkeho animovaného filmu „Hviezdy“. V kapitole Inšpiračné zdroje sa snažím objasniť čo ma viedlo k vytvoreniu toho filmu, prvotný nápad, prečo som si vybrala tento námet a prečo som sa ho snažila spracovať práve týmto spôsobom. Taktiež sa pokúšam vysvetliť čo je hlavnou myšlienkou tohto filmu a prečo chcem práve toto povedať. V kapitole o výtvarnom riešení sa dočítate ako som riešila vizuálnu stránku tohto filmu. Popisujem v nej zvolenú techniku práce, postupy práce a rôzne problémy, ktoré k tomu patria. Ďalej sa zaoberám samotnou animáciou ako aj tým, čo jej predchádzalo, hudbou a rôznymi úpravami a v neposlednom rade tiež aj problémami, ktoré sa objavili a ich riešením.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 NÁMET

Je noc. Nachádzame sa v detskej izbe. Uprostred je detská postieľka . V nej leží malé dieťa, ktoré matka ukladá na spánok. Keď matka odchádza dieťa je zrazu znovu čulé a sadá si v postieľke zaujaté hračkami a hrkálkami, ktoré mu visia nad hlavou. Chvíľu po nich natáhuje ruky, no jeho pozornosť však čoskoro uchváti niečo iné. Pozrie na oblohu a tam hviezdy, inokedy obyčajné, dnes šantia po oblohe, hýria farbami, blikajú, žiaria. Sú to padajúce hviezdy, ktoré bláznivo lietajú po oblohe sem a tam. Dieťa je veľmi pobavené, smeje sa a tleska.

O niekoľko rokov neskôr sa rovnaké dieťa, dnes už malý školák, hrá na lúke so skupinou kamarátov. Všetci majú v rukách drevené meče a zápasia, hrajú sa. Chlapec sa zastaví a pozrie na oblohu, kde spolu zápasia súhvezdia – hrdinovia gréckych bájí (Perzeus a Herkules), objavuje sa Pegas a Kraken v podobe čierneho mraku a snaží sa pohltiť uväznenú Andromedu. Perzeus ju pred týmto osudom zachráni.

Tu sa znovu presúvame v čase a chlapec je už v puberte. Sedí na tej istej lúke s dievčaťom a sledujú vzájomnú náklonnosť zachránenej Andromedy a Perzea.

Dospelý muž sa vracia z práce domov. Pozerá na oblohu a vidí hviezdy. Hviezdy, ktoré sú úplne obyčajné a len svietia na oblohe tak ako vždy. Jeho fantázia sa kamsi vytratila. Vzdychnu si a kráča domov. Vo dverách ho víta už jeho malý syn. Objímu sa . Dieťa zrazu čosi upúta a ukáže na oblohu. Obaja sledujú výjav na oblohe. Hviezdy sú zase opäť nezvyčajne zázračné, plné svetla a farieb, lietajú rôznymi smermi, bláznivo a chaoticky. Opäť sa mu podarilo vrátiť sa prostredníctvom svojho dieťaťa späť v čase - do obdobia, v ktorom jeho fantázia a predstavy boli slobodné a pestrofarebné.

2 HLAVNÁ MYŠLIENKA

Postupným formovaním námetu a drobnými zmenami, hlavne v ukončení filmu, sa menila aj hlavná idea. Chcela som tým však povedať len jedno: Človek sa mení, rastie, vyvíja, starne a nič na svete to nedokáže zastaviť. Čas je neúprosný. A ako rastie naše telo, vyvíja a formuje sa aj naše myslenie, vnímanie vecí a ľudí naokolo. Začíname vidieť veci inak ako kedysi. Rôzne veci pre nás strácajú a nadobúdajú na dôležitosti. No toto nemusí byť definitívne. My sa len musíme zabrzdiť, spomaliť a možno zaspomínať na časy keď sme aj my boli dobrodruhmi, rytiermi, princeznami. Na časy, keď drobné veci znamenali veľké dobrodružstvo a keď sme sa tešili z maličkostí. Myslím, že veľa ľudí na to zabúda. To je dnešný svet. Rýchly a hektický. Človek sa stále za niečím ženie a tak zabúda, nestíha urobiť si svet pre seba krajším a farebnejším.

Na začiatku bola pre mňa práve hlavná myšlienka tohoto filmu určitým problémom. Zdalo sa mi, že niektorým ľuďom sa môže zdať nejasná, alebo by ju vôbec nemuseli pochopiť. To bola moja najväčšia obava. Tento problém som sa snažila riešiť konzultovaním s rôznymi ľuďmi - ako vedúci práce, spolužiaci, ale aj nezainteresovaní ľudia z môjho okolia. Pevne verím, že sa mi to aspoň čiastočne podarilo vyriešiť. Posúdiť to však musí už len samotný divák.

3 TECHNIKA

S výberom techniky pre môj bakalársky film som našťastie vôbec nemala problém. Počas týchto troch rokov štúdia v Zlíne som mala možnosť vyskúšať si mnohé z animačných techník. Bola to zaujímavá a hodnotná skúsenosť a niektoré z týchto techník sa mi veľmi zapáčili. Avšak utvrdila som sa aj v tom, že technikou, ktorá ma najviac baví a ktorej by som sa skutočne chcela venovať je jednoznačne kreslená animácia.

Kreslím už od malička a nikdy ma to neprestalo baviť a rovnako mi žiadna iná výtvarná technika neučarila viac ako kresba. Preto to bola jasná voľba.

Uvažovala som aj nad bábkovou animáciou, no myslím, že sa príliš nehodí práve k môjmu námetu, alebo som si to aspoň nedokázala veľmi dobre predstaviť. Taktiež sa nazdávam, že ak by som si bábku predsa len vybrala, toto rozhodnutie by som oľutovala hneď v štádiu prípravy bábok a kulís. Výroba bábok rozhodne nie je mojou silnou stránkou, ako som sa mohla presvedčiť v prvom ročníku, keď sa moja bábka rozpadala v pravidelnom intervale pätnástich minút.

Jedinou vecou, nad ktorou som ustavične váhala a v ktorej som sa nedokázala rozhodnúť, bola dilema medzi klasickou kreslenou animáciou na papier, alebo digitálnou technikou s využitím tabletu. S týmto rozhodnutím som napokon čakala do poslednej chvíle a aj neskôr som ešte uvažovala nad tým, či som naozaj zvolila najlepšie. Nakoniec som si vybrala tablet. Film som plánovala robiť vo farbe a tablet sa mi videl ako rýchlejšia a jednoduchšia možnosť. Obyčajne preferujem klasickú techniku no farebne som to aj tak plánovala riešiť v počítači. Hlavným dôvodom však bol môj strach, že by som to nakoniec nestihla vyfarbiť, lebo zatiaľ sa mi to bohužiaľ ani raz nepodarilo stihnúť (čo bola však vždy moja vina).

Pri kreslení používam väčšinou program TV Paint, pretože je veľmi jednoduchý. Na začiatku sa môže zdať veľmi neprehľadný, ale po určitej dobe používania odhalíte niektoré veľmi užitočné funkcie a zistíte, že je to v skutočnosti neuveriteľne šikovný program. V TV Painte robím takmer všetko od prvej skice až po finálnu farbu. Na drobné výtvarné úpravy a efekty používam väčšinou Adobe Photoshop a Paint Tool Sai, ktorý som si zvlášť obľúbila najmä z dôvodu, že je veľmi nenáročný a v porovnaní s touto nenáročnosťou má širokú paletu zaujímavých štetcov a funkcií.

4 INŠPIRAČNÉ ZDROJE

Táto kapitola sa zaoberá všetkým, čo nejakým spôsobom inšpirovalo či ovplyvnilo celé dielo. Od prvotného nápadu až po finálny námet. Všetko z čoho som čerpala inšpiráciu a vizuálne riešenie.

4.1 Cesta k námetu

Cesta k prvotnému nápadu nebola priveľmi zložitá. Dalo by sa povedať, že nápad ku mne jednoducho prišiel sám a dobrovoľne. Stalo sa to ešte v prvom ročníku, na konci letného semestra. Bola som uprostred dokončovania semestrálnej práce a ako to už býva, moja myseľ sa zaoberala všetkým možným, len nie aktuálnymi povinnosťami. Jedného dňa som si tak vykračovala z nákupu hore kopcom na internát a pri chôdzi som sa pozrela na oblohu. A v tej chvíli som to jednoducho vedela. Takmer celý nápad mi jednoducho preletel hlavou. Námet, ale zatiaľ nebol kompletný. Pôvodná verzia, ktorá vznikla v tej chvíli, mala trochu iný záver. Končila smutným konštatovaním, že dospelý človek, na rozdiel od svojho dieťaťa, už hviezdy „tancovať“ nevidí. Samozrejme som však nezostala pri úplne prvotnej myšlienke a nekonečne dlhý čas som nad tým rozmýšľala a nápad rozvíjala. Mnohokrát ma lákalo použiť tento nápad pri ďalších semestrálnych prácach, no rozhodla som sa počkať až do tretieho ročníka.

Keď som ďalej rozmýšľala nad tým ako tento nápad rozvinúť, napadlo ma, že každý človek hľadiac na oblohu, myslí na niečo iné. Na základe toho som sa rozhodla, že by to mohol byť práve čas, v spojení s ktorým by sa pôvodná idea dokázala krásne rozvinúť. Starnutie je neodvratná vec, mnohých ľudí trápi a všetkých nás postupne mení. Začala som porovnávať, aké to bolo keď sme boli ešte deti a ako sme sa postupne menili a vyvíjali. Vtedy som dospela k finálnemu nápadu, v ktorom človek pozerá na hviezdy v rôznych časových obdobiach a zamerala som sa predovšetkým na spôsob akým pracuje s fantáziou a vlastnými predstavami.

Tento nápad som konzultovala s viacerými ľuďmi, najmä však s mojou mamou. Má totiž talent na vymýšľanie fantastických príbehov, ktorý som po nej bohužiaľ nezdedila. Vždy mi ohľadom námetov vedela perfektne poradiť, preto som sa aj teraz obrátila na ňu a myslím, že som urobila dobre.

4.2 Charakteristika postavy podľa veku

Charakteristiku človeka v rôznych obdobiach jeho života som najprv postupne určovala hlavne podľa svojich vlastných skúseností a pozorovaní. Z veľkej časti je to môj osobný pohľad, spôsob akým to vnímam ja. Taktiež som sa na túto problematiku pýtala ľudí v okolí. Hľadala som totiž názor bežného človeka. Postupne som sa dopracovala k stručnej charakteristike jednotlivých generácií.

4.2.1 Deti

V mojom filme sa nachádzajú dve vekové skupiny detí. Batola a dieťa mladšieho školského veku. Hovorí sa, že detská fantázia nepozná hraníc. Presne tohoto som sa snažila chytiť pri zobrazení fantázie najranejšieho obdobia. Dieťa v tomto období ešte len objavuje svet, nie všetko si uvedomuje, nie všetko chápe, jeho myseľ sa ešte len vyvíja. Preto som zvolila práve akési abstraktné výjavy, v ktorých sa hviezdy zoskupujú do rôznych útvarov, hýria farbami a priam šantia po oblohe. Neskôr som týmto výjavom dala podobu padajúcich hviezd.

Chlapec v mladšom školskom veku sa už nachádza v spoločnosti viacerých detí, pretože práve predškolský a mladší školský vek je obdobím, v ktorom sa dieťa zaraďuje do kolektívu. Chlapec sníva o dobrodružstvách, vzrušení a zábave a to som sa snažila previesť na hviezdnu oblohu prostredníctvom gréckych bájí. Hrdinovia z mýtov sa preháňajú po oblohe a zápasia s bájnymi bytosťami aj medzi sebou. Snažila som sa použiť čo najznámejšie postavy z mýtov, ktoré sa zároveň nachádzajú v podobe súhvezdí na nočnej oblohe. Zvolila som Perzea, Andromedu a Herkulesa.

4.2.2 Puberta

Pubertu bolo celkom jednoduché určiť. Je to obdobie mnohých veľkých zmien. Tak ako sa mení telo, mení sa aj myslenie a deti sa snažia byť dospeljšími ako v skutočnosti sú. Je to aj obdobie prvých lások a práve na to som sa aj ja zamerala. Do hviezd som sa to snažila previesť párikom zaľúbencov - Perzeom a Andromedou.

4.2.3 Dospelí

Dospelí ľudia niekedy budia dojem, že istým spôsobom strácajú fantáziu, prinajmenšom ju aspoň využívajú iným spôsobom ako mladšie generácie. Zväzujú ich vedomosti a poznatky nadobudnuté v priebehu života. Napríklad dieťa sa pri kreslení nebojí nakresliť modrý

strom, či ružové slnko, avšak dospelý človek sa s najväčšou pravdepodobnosťou bude snažiť zachovať ich reálnu farebnosť. Z jeho života postupne vymizla hravosť a nahradili ju povinnosti a starosti. Dospelí ľudia obvykle v každej hre hľadajú nejaký zmysel či účel. Preto hlavný hrdina už nedokáže vo hviezdach vidieť hru farieb, či fantastické výjavy. Je príliš zaneprázdnený svojou prácou a povinnosťami. Jeho život sa stal viac hektickým a bezstarostné detstvo sa kamsi stratilo. Na oblohu sa pozrie len zriedka a preto dospelý človek v mojom filme, vidí len reálne hviezdne nebo.

V mojom okolí sa však pohybuje veľa ľudí, ktorí pracujú s malými deťmi. Pozorovala som, že práve títo ľudia si uchovávajú veľký podiel z onej detskej hravosti, ktorá väčšine dospelých chýba. Preto si myslím, že je to práve kontakt s deťmi, ktorý nás dokáže vrátiť späť. Tak sa zrodil záver filmu, v ktorom si hrdina vďaka kontaktu s vlastným synom spomenie, že aj on bol kedysi malým chlapcom a pozrie sa na hviezdy znova detskými očami.

Ďalšie veci, ktoré ma inšpirovali a viedli k tomuto filmu si uvedomujem až spätne. Ku hviezdám som vždy mala vzťah, pretože môj otec sa venoval astronómii a vždy k tomu tak trochu viedol aj nás.

Preto pre mňa vôbec nie je nezvyčajné hľadiť na večernú oblohu a hľadať súhvezdia, či každé leto sledovať meteorické roje - Aquaridy, Perzeidy.

Práve súhvezdia severnej oblohy som využila v jednej časti filmu. Sú to konštelácie hviezd nesúce mená hrdinov a bytostí zo starých gréckych bájí. To je tiež jedna z vecí, ktorým som sa ako malá venovala. Odjakživa som mala rada rôzne povesti a mýty a práve grécke báje boli moje najobľúbenejšie.

4.3 Literatúra

Literatúry, v ktorej som hľadala pomoc alebo inšpiráciu, nebolo mnoho. Boli to veci skôr praktického rázu ako *Základy strihovej skladby*. Vďaka tejto knihe som si znovu ujasnila pár vecí, na ktoré som časom pozabudla. Taktiež mi veľmi pri práci pomohla kniha o tvorbe storyboardu.

Keďže sa v mojom filme nachádza niekoľko hrdinov gréckych bájí a dokonca sa v ňom časť jednej z bájí vo veľmi zjednodušenej podobe aj odohrá, musela som znova siahnuť

po knihe s týmito mýtami (*Staré grécke povesti a báje*), aby som si všetko dôkladne pripomenula.

Vo filme som použila hlavne príbeh o Perzeovi a Andromede :

Je to jeden z najznámejších antických príbehov. Andromeda bola dcérou etiópskej kráľovnej Kasiopei, ktorá sa chválila, že jej dcéra je tak pôvabná, že svojou krásou zatieni i krásne nymfy. To rozhnevalo boha mora Poseidona tak, že vyslal morskú obludu Krakena, aby zničila všetko živé. Otec Andromedy, kráľ Cefeus, sa vo veštiarni dozvedel, že pomôcť môže iba obetovanie jeho dcéry morskej oblude Krakenovi. Tá bola potom prikoVANÁ ku skale a očakávala svoj krutý osud. Ako už to ale v bájach chodí, prechádzal okolo Perzeus s odseknutou hlavou Medúzy (ktorá vedela premeniť na kameň všetko živé) a inými darmi od bohov – prilbou neviditeľnosti a čarovným mečom. Stačil jediný pohľad na Medúzu a Kraken skamenel. Perzeus si potom vzal Andromedu za ženu a žili šťastne... a žijú v podstate až dodnes, kedy ich môžeme nájsť vedľa seba na nočnej oblohe.

Vo filme sa objavuje aj Herkules, ktorý má s touto bájou len veľmi málo spoločné (je to pravnuke práve Perzea a Andromedy) no keďže celé je to poňaté ako chlapcova predstava, myslím si, že je úplne v poriadku, aby tam bol. Na lúke pod hviezdami behajú deti a hrajú sa na hrdinov. Deti predsa neriešia, kedy ktorý hrdina žil alebo s kým zápasil. Celé je to iba detská hra.

Atlas vesmíru, ktorý som použila, mal veľkú mapu severnej a južnej oblohy s krásnymi vyobrazeniami rôznych súhvezdí. Toto bola jedna z mojich hlavných inšpirácií pri ich tvorbe.

Literatúry, v ktorej som hľadala pomoc alebo inšpiráciu, nebolo mnoho. Boli to veci skôr praktického rázu ako *Základy strihovej skladby*. Vďaka tejto knihe som si znovu ujasnila pár vecí, na ktoré som časom pozabudla. Taktiež mi veľmi pri práci pomohla kniha o tvorbe storyboardu.

Keďže sa v mojom filme nachádza niekoľko hrdinov gréckych bájí a dokonca sa v ňom časť jednej z bájí vo veľmi zjednodušenej podobe aj odohrá, musela som znova siahnuť po knihe s týmito mýtami (*Staré grécke povesti a báje*), aby som si všetko dôkladne pripomenula.

Vo filme som použila hlavne príbeh o Perzeovi a Andromede :

Je to jeden z najznámejších antických príbehov. Andromeda bola dcérou etiópskej kráľovnej Kasiopei, ktorá sa chválila, že jej dcéra je tak pôvabná, že svojou krásou zatieni i krásne nymfy. To rozhnevalo boha mora Poseidona tak, že vyslal morskú obludu Krakena, aby zničila všetko živé. Otec Andromedy, kráľ Cefeus, sa vo veštiarni dozvedel, že pomôcť môže iba obetovanie jeho dcéry morskej oblude Krakenovi. Tá bola potom prikošaná ku skale a očakávala svoj krutý osud. Ako už to ale v bájach chodí, prechádzal okolo Perzeus s odseknutou hlavou Medúzy (ktorá vedela premeniť na kameň všetko živé) a inými darmi od bohov – prilbou neviditeľnosti a čarovným mečom. Stačil jediný pohľad na Medúzu a Kraken skamenel. Perzeus si potom vzal Andromedu za ženu a žili šťastne... a žijú v podstate až dodnes, kedy ich môžeme nájsť vedľa seba na nočnej oblohe.

Vo filme sa objavuje aj Herkules, ktorý má s touto bájou len veľmi málo spoločné (je to pravnuke práve Perzea a Andromedy) no keďže celé je to poňaté ako chlapcova predstava, myslím si, že je úplne v poriadku, aby tam bol. Na lúke pod hviezdami behajú deti a hrajú sa na hrdinov. Deti predsa neriešia, kedy ktorý hrdina žil alebo s kým zápasil. Celé je to iba detská hra.

Atlas vesmíru, ktorý som použila, mal veľkú mapu severnej a južnej oblohy s krásnymi vyobrazeniami rôznych súhvezdí. Toto bola jedna z mojich hlavných inšpirácií pri ich tvorbe.

4.4 Výtvarná príprava

Pri hľadaní výtvarného štýlu som sa snažila, aby bol zrozumiteľný, trošku detský a celkovo príjemný pre obyčajného diváka. Čiastočne som sa inšpirovala výtvarným štýlom Herkulesa od Disneyho. No len minimálne, pretože po príliš disneyovskom výzore som veľmi netúžila. Pri hľadaní podôb jednotlivých hrdinov som sa upriamila najmä na ich vyobrazeniach na antickej keramike či antických, barokových a klasicistických sochách. Samozrejme som však najväčší priestor prenechala vlastnej interpretácii.

Štýl mojej kresby veľa ľudí považuje za anime. Toto tvrdenie automaticky vždy odmietam, ale uznávam, že som bola v puberte japonskou animáciou veľmi inšpirovaná. No z veľkej časti a omnoho skôr to bol aj Disney. Prečo si myslím, že to nie je anime? Slovo anime je u nás veľmi spopularizované a používa sa na označenie animovaných filmov či seriálov s podobnými črtami. Minimalistická animácia, postavy so špecifickou veľmi nadsadenou anatóniou (napr. obrovské oči či prsia, veľká hlava, úzky pás,...), či typickou zjednoduše-

nou mimikou. V skutočnosti sa však slovom anime v Japonsku označuje akákoľvek animácia. Nezáleží na prevedení. Môj štýl kresby z anime skutočne vychádza . Bola som ním fascinovaná už od malička a tak sa to nejako muselo prejavit'. Toto mi však bolo veľa krát vyčítané a tak som sa to rozhodla zmiernit'. Preto sa snažím do svojich kresieb zasadzovať viac a viac realistických prvkov. Hlava je skoro vždy v pomere k telu (a veku) oči sú mierne zväčšené, no nie obrovské a mimiku používam omnoho prirodzenejšiu a viac podobnú realite ako v anime. Tak isto farebnosť a hlavne tieňovanie sa rapídne líši nakoľko používam veľa mäkkých tieňov čo nie je v anime úplne bežné. Od tieňovania som nakoniec viac menej upustila, tieňované zostali však pozadia. Pôvodné tieňovanie, ktoré som mala v pláne, bolo príliš časovo náročné a bála som sa, že by som to nemusela všetko stihnúť a vytieňovaná by zostala len polovica.

5 VÝTVARNÉ NÁVRHY

Podobne ako pri námete, ani nad výtvarnými návrhmi som si veľmi hlavu nelámala. Mala som celkom slušnú predstavu o hlavnom hrdinovi aj o nočnej oblohe, no postupom času som zisťovala, že to vôbec nestačí a tak som sa do toho naplno pustila. Hlavný hrdina nakoniec vyzerá úplne inak ako na počiatku a tak isto aj ostatné postavy. Snažila som sa ho vyobrazit' ako obyčajného chlapca, akého nájdete vo svojom okolí. Ryšavú farbu vlasov a pehy som zvolila pre lepšiu identifikáciu postavy. Predsa len to je farba žiarivejšia a menej bežná. V dospelosti som mu dala podobu klasického biznismena v jednoduchom obleku.

Menší problém nastal pri hľadaní vizuálnej podoby hrdinov hviezdnej oblohy. Prešla som viacero zdrojov, v ktorých som hľadala presnú podobu jednotlivých súhvezdí. Prelistovala som zopár atlasov vesmíru, prezrela niekoľko internetových stránok, no neustále som nachádzala veľmi rôznorodé podoby toho či onoho súhvezdia. Vždy mali odlišný počet hviezd, ktoré boli rôzne pospájané, takže konštelácie mali zakaždým inú podobu a vytvárali odlišný obrazec. Toto ma značne miatlo, pretože som nechápala, čím to je a ktorá verzia je tá správna. Po krátkom pátraní a vypytovaní sa každého, kto by o tom mohol niečo vedieť som sa dozvedela, že všetky verzie sú v podstate správne. Hviezdy sú vždy pospájané podľa toho ako sa to autorovi, ktorý ten či onen konkrétny atlas vyrábal hodilo. Väčšinou sú to vždy tie najjasnejšie. Takže som si vybrala podobu z atlasu, ktorý som práve používala.

Nakoniec na tom však vôbec nezáležalo.

Na začiatku som mala ešte dosť naivnú predstavu o tom, že súhvezdia vyobrazené na oblohe, budú celkom presné. Dúfala som, že keď sa na to bude pozerat' človek, ktorý sa hviezdám rozumie, nebude sa chytat' za hlavu. Neskôr som však od toho úplne upustila a ponechala som to len ako chlapcove predstavy. Hlavným dôvodom bolo to, že väčšina súhvezdí, snáď okrem Andromedy, je príliš pohyblivých, takže by sa kostra vytvorená z hviezd v pohybe úplne stratila. Hviezdy som ponechala v postavách, no umiestňujem ich voľnejšie - prevažne do nôh a rúk.

Podoba Perzea vznikla ako posledná, aj keď zo všetkých hrdinov sa tam objavuje najviac. Skúšala som rôzne možnosti a variácie, no žiadna sa mi nezdala dosť dobrá. Snažila som sa na internete vyhľadať podobu gréckej zbroje a zbraní. Hľadala som jeho podobu, ktorá mi

stále akosi unikala. Nakoniec som jeho podobu našla v drobnej skici načrtnutej na kus papiera pri sledovaní filmu. Obliekla som mu vo vetre sa vlniaci plášť, na hlavu nasadila helmu a do ruky vložila meč.

Andromedu som chcela vyobrazit' ako nežnú a krehkú princeznú a preto som ju vyobrazila ako bytosť so štíhrou postavou, útlým drikom, dlhými hustými vlasmi a oválnou tvárou.

Herkules bol v tomto ohľade omnoho ľahší. Jeho podoba mi bola jasná takmer od začiatku a inšpirovala som sa mnohými jeho vyobrazzeniami, na ktorých je zahalený do levej kože a v ruke drží kyj.

V tejto časti sa nachádzajú ešte postavy Pegasa a Krakena.

Súhvezdie Pegasa sa na hviezdnej oblohe nachádza, takže s týmto nebol problém. Taktiež nájsť jeho podobu bolo celkom ľahké. Čiastočne som sa chcela inšpirovať Disneyho Herkulesom, v ktorom bol Pegas veľmi pekne vyobrazенý, no nakoniec som sa priklonila k trochu realistickejšej podobe.

S Krakenom to bolo trochu ťažšie. Dlhú som rozmýšľala ako ho tam dostať, keďže súhvezdie Krakena neexistuje. Nejaký čas som nad tým uvažovala a nakoniec som sa rozhodla, že Kraken by mohol byť zobrazený ako tmavý, čierny oblak, ktorý sa snaží Andromedu prekryť, zhltnúť. Potom, ako uvidí hlavu medúzy, neskamenie, ale celkom sa rozpynie.

Pri súhvezdiach som nemusela riešiť farebnosť. Ako stelesnenia hviezdnych konštelácií sú iba chlapcovou predstavou a tak sú jemne priehľadné a v modrých odtieňoch. Tu som sa inšpirovala vyobrazzeniami v rôznych atlasov vesmíru.

Aby som odlišila výjavy na oblohe odohrávajúce sa iba vo fantázii chlapca, použila som trochu iný a jednoduchší štýl pri tvorbe hrdinov gréckych bájí. Taktiež pasáže zobrazujúce výjavy na oblohe majú značne uvoľnenejšiu linku, ako realita. Začala som navrhovať pozadia, z ktorých väčšinu som nakoniec aj tak vypustila, pretože prevažná časť veľkých celkov sa odohráva na oblohe. Väčšina pozadí je teda len nočná hviezdnatá obloha.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

6 STORYBOARD

Tvorenie storyboardu je pre mňa trochu rozporuplná záležitosť. Na jednej strane rada vymýšľam a predstavujem si, z akého uhla vidíme postavy, aké zábery použiť a ako by to celé malo vyzerat'. Zároveň ho však dosť nerada robím, pretože niektoré veci nie a nie vymyslieť a prichádzajú samovoľne počas práce na niečom inom, alebo neustále mením názor. To sa stáva veľmi často a v tejto fáze som schopná sa zaseknúť aj na niekoľko dní. Okrem toho storyboard, ktorý vznikol na začiatku, je takmer vždy úplne iný ako ten, ktorý je na konci práce.

Priamo počas animovania veľa záberov pridávam a vypúšťam, či robím drobné zmeny. Preto je výroba prvého storyboardu vždy trochu oriešok. Zároveň som si vedomá, že by som bez neho nespravila ani čiarku. Síce mám vždy celkom presnú víziu v mysli, no vždy pomáha, keď to vidíte pred sebou.

Pri tvorbe storyboardu mi čiastočne pomáhala aj skvelá kniha, ktorú sme našli v knižnici *The storyboard design course*.

Prácu na storyboarde som teda ako vždy veľmi dlho odkladala. Nakoniec už nebolo iného východiska, ako sa do toho naplno pustiť a potvrdilo sa, že najhoršie je vždy len začať. Pracovali sme viacerí pri jednom stole a tak sme navzájom diskutovali, rozoberali a hodnotili svoju prácu. Storyboard (teda aspoň jeho prvá verzia) bol konečne na svete.

7 ANIMATIK

Po dokončení storyboardu som sa mohla vrhnúť na animatik. Postupne som začala prekrusľovať jednotlivé okná storyboardu. Pri niektorých som musela pridať pár ďalších obrázkov, aby bola zreteľnejšie vidieť daná akcia v obraze. Pri mnohých som však len naznačila pohyb šípkami a inými značkami. Podobne som to riešila s kamerou. V mojom filme nemám príliš pohyblivú kameru a tak stačilo pridať niekoľko značiek a zopár prelínačiek, iba na naznačenie budúceho priblíženia, či oddialenia kamery.

Keďže v tej dobe som ešte nemala zloženú hudbu k môjmu filmu, do animatiku som zostrihala pár pesničiek od Two Steps from Hell. Nebol to práve najšťastnejší výber. Táto hudba bola až príliš epická a pompézna a s mojím animatikom to vyzeralo mierne komic-ky. Toto samozrejme neuniklo ani mojim vedúcim. Vyslúžila som si otázku: „Hudbu vám bude skladať John Williams?“

Druhá vec, ktorá mi bola vytknutá, bolo „príliš cukru“. Film bol príliš sladký a zachádzal mierne ku gýču. To ma dosť vydesilo a vážne som sa tým začala zaoberať.

Animatik mal na začiatku veľmi ďaleko k dokonalosti. No príliš epická hudba nebola tým najzávažnejším problémom. Hlavným problémom čo sa týka animatiku bolo to, že som si to všetko veľmi zle rozvrhla. Na prvý pohľad to celkom dobre fungovalo, no keď som začala animovať, boli niektoré zábery príliš dlhé a iné príliš krátke. Celé sa mi to začalo rúcať a zábery sa začali predlžovať alebo skracovať. Na prechody a pohyb kamery som si mnohokrát ponechala priveľa alebo primálo času. V pomerne statickom animatiku vyzeralo načasovanie jednotlivých záberov celkovo dobre, no po zmene dĺžky polovice z nich som to všetko musela robiť odznova. Všetko som musela znovu a správne načasovať a film sa zrazu predĺžil o celú minútu.

Po dokončení animatiku som bola svojim vedúcim upozornená, že mi tam dosť výrazne chýba prítomnosť rodičov, alebo aspoň jedného z nich a bolo by dobré, keby som ich prítomnosť aspoň naznačila v jednom so záberov.

Na začiatku pôvodne dieťa ležalo v postieľke a v zábere bolo úplne samo. Neskôr som tam pridalu osobu jedného z rodičov, ktorú však nie je vidieť. Vidíme iba jej ruku, ktorou dieťaťu podáva jeho hračku a následne ho pohladí.

Taktiež na konci filmu v zábere, keď už dospelého muža víta jeho vlastný syn, bolo nutné pridať postavu matky. Matku som umiestnila do popredia záberu avšak otočenú chrbtom

divákovi. Dieťa, ktoré ju pred tým držalo za ruku, teraz beží ku dverám, v ktorých je otec. Ako matku som použila to isté dievča z predchádzajúcej časti puberty.

8 HARMONOGRAM

Musím sa bohužiaľ priznať, že dôležitosť dobrého harmonogramu a hlavne jeho dodržiavanie som pochopila až vtedy, keď som sa ním úplne prestala riadiť. Vtedy sa všetko začalo rúcať a ja som prestala stíhať.

Na začiatku bolo všetko ako má byť. Harmonogram som si ako-tak vytvorila a všetko som si dobre naplánovala. Pôvodný plán bol urobiť každý deň aspoň dva zábery. Najprv som sa týmto predsavzatím celkom dlho riadila. Nie vždy to vyšlo, lebo niektoré zábery boli zložitejšie ako iné, ale musím povedať, že som relatívne stíhala všetko. Vyzeralo to, že mi ešte zostane dosť voľného času.

Práve vtedy nastal zlom. Po uvedomení si, že mám ešte dosť času som si dovoľila dať pár dní voľna. Bohužiaľ to pri tom neostalo a z týchto „pár dní“ sa stalo celkom dlhé časové obdobie. Naraz som si uvedomila, že toho času už nie je toľko, ako som si celý čas myslela. Vydesilo ma to a tak som sa znova pustila do práce. Tento raz však dva zábery denne už nestačili a tak som musela zabrať. Našťastie som sa skoro spamätala a prácu sa mi podarilo dokončiť.

Som si istá, že nabudúce podobnú chybu nezopakujem a harmonogram už nepodcením.

9 ANIMÁCIA

Ako som už skôr spomenula rozhodla som sa pre kreslenú animáciu v počítači. Používala som pri tom grafický tablet a animovala som prevažne v programe TV Paint.

Je to veľmi šikovný program s veľa užitočnými funkciami a nástrojmi.

Proces mojej práce je v celku jednoduchý. Na začiatku som vždy vytiahla tých pár obrázkov z animatiku k danému záberu a začala som veľmi na rýchlo skicovať želaný pohyb. Boli to väčšinou len na rýchlo na načrtnuté približné tvary s náznakom kostry, no získala som celkom dobrú predstavu ako bude daný pohyb vyzerat'. Ak bol pohyb v poriadku začala som na to, väčšinou odlišnou farbou, alebo do inej vrstvy, kresliť už trochu lepšiu a presnejšiu, ale stále celkom hrubú skicu. Potom nasledovala ešte jedna skica, alebo rovno hotové linky.

S animáciou ľudí som nemala skoro žiadne ťažkosti, pretože tomu som sa doposiaľ venovala často. Problém nastal vtedy, keď sa v obraze objavil Pegas. Koňa som práve v tomto filme robila prvý raz a musela som si trochu pomáhať rôznymi obrázkami, videami či návodmi. Keď som mala konečne naanimovaný klus, prišli na rad krídla a to bol podobný problém.

Najprv som linky robila veľmi tvrdým výrazným štetcom, no neskôr som od toho upustila a začala som hľadať niečo jemnejšie čo by malo viac skicovitý charakter. To sa mi podarilo. Práve aj linkou som sa snažila oddeliť realitu a predstavu a preto skutoční ľudia majú linku vždy čistejšiu a chlapcove predstavu a výjavy na oblohe majú linku skôr voľnejšiu, skicovitejšiu.

Nasledovali farby. S farebnosťou som sa na začiatku trochu trápila. Stále sa mi zdala príliš žiarivá alebo príliš fádna a tmavá. Snažila som sa docieľiť atmosféru noci, čiže som potrebovala farby trochu tmavšie no zároveň, by malo byť všetko viditeľné. Nakoniec sa mi podarilo nájsť celkom prijateľný kompromis a farby sa mi podarilo celkom slušne vyvážiť. Na záver som všade pridala nádych modrej na podtrhnutie nočnej atmosféry.

9.1.1 Meteory

V prvej štvrtine filmu, keď malé dieťa z postieľky pozerá von oknom na hviezdy, vidí najprv padajúce hviezdy, ktoré neskôr začnú meniť smer aj rýchlosť. Objavujú sa v iných farbách a chaoticky a hravo lietajú po oblohe. Toto je finálna verzia. Pôvodne dieťa malo vidieť niečo omnoho viac abstraktnejšie a farebnejšie. Problém nastal vo chvíli, keď som to

chcela realizovať. Začala som sa v tom poriadne strácať, lebo nápad síce bol, ale konkrétna predstava sa nie a nie zhmotniť. Nevedela som poriadne ako začať a keď už sa mi to podarilo, netušila som ako ďalej pokračovať. Vtedy som si povedala, že na začiatok tam skúsím nakresliť padajúci meteor. To sa mi celkom zapáčilo a pridala som ďalší. Takto postupne vznikla finálna verzia tohto záberu.

Druhú vec, ktorá sa mi pri tvorbe tohto záberu stala, nepokladám príliš za problém, skôr za nešťastnú náhodu a vlastnú nešikovnosť a neznalosť. Snažila som sa týmto padajúcim hviezdám dodať slabý žiariaci efekt. Chcela som na to použiť Photoshop. Tento záber mal presne 222 framov a všetky som ich veľmi inteligentne otvorila vo Photoshope. Ani jeden z nás z toho nebol dvakrát nadšený. Po chvíli sa mi naozaj daný efekt úspešne podarilo aplikovať na všetky snímky a snažila som sa to uložiť. Naivne som čakala, že jednoduchým stlačením skratky iba prepíšem predchádzajúce súbory, ale Photoshop so mnou vybabral a ja som musela meniť formát aj názov každého jedného framu. Táto veľmi monotónna činnosť trvala vyše hodiny. Korunu som tomu nasadila o pár hodín, keď som omylom snímky prepísala niečím iným a o polovicu som prišla. Ako bonus som po pár dňoch zistila, že tento efekt som mohla urobiť v Tv Painte behom piatich minút.

9.2 Technické problémy

9.2.1 Tablet

Čo sa týka animácie je tablet podľa mňa veľmi užitočná vec. Práca s ním je jednoduchá, rýchla a umožňuje veľa vecí, ktoré vám papier nedovolí. No keď oň prídete v kritickom momente, nie je vám všetko jedno. Čas odovzdávania animatiku sa blížil a tak sme pracovali na plné obrátky. Moju prácu vtedy neskutočne zbrzdilo, keď mi vďaka vlastnej nešikovnosti pero od tabletu spadlo na zem a polámali sa v ňom kontakty. Pero prestalo absolútne reagovať. Myslím, že viac zhrozená som v živote nebola. Nové pero by mi nestihlo prísť včas a ani som si nebola istá, či sa ešte predáva, keďže môj tablet je už trošku starší model. Kúpu nového tabletu som si v žiadnom prípade nemohla dovoliť. Našťastie však neskôr začala fungovať druhá polovica pera (guma), no tá bohužiaľ nereaguje rovnako ako hrot a v niektorých programoch sa ňou kresliť nedá vôbec a tak sa čas potrebný na dokončenie animatiku dvojnásobne zvýšil a ja som sa ocitla v časovom sklze. Po odovzdaní animatiku som nové pero nakoniec zohnala.

9.2.2 Software

Počítačová animácia má niekoľko obrovských výhod. Práca je rýchlejšia a veľakrát jednoduchšia. Na všetko existujú rôzne skratky a finty a všetko si môžem pozrieť hneď ako to nakreslím. No veľakrát som doplatila na drobné nevýhody a to hlavne nestabilný software. Samozrejme viem, že všetko treba ukladať a zálohovať a väčšinou to aj robím. No občas sa jednoducho pohrúžite do práce, všetko vám ide od ruky a na dlhšiu dobu zabúdate stlačiť tak užitočnú skratku, ktorá by vás mohla uchrániť od toľkých problémov. Po chvíli program prestane reagovať, alebo sa sám vypne a vám zmizne možno aj niekoľko hodín práce.

10 POSTPRODUKCIA

Hotové jednotlivé scény som upravovala v After Effects. Sem-tam som musela upraviť dĺžku záberu, alebo predĺžiť či skrátiť niektoré výdrže. Okrem jednotlivých úprav som After Effects použila na vytvorenie strihu, s ktorým som sa trochu trápila pretože to nie je práve moja najsilnejšia stránka. Vkladala som tam hudbu a vytvorila začiatkové aj konečné titulky. S vložením hudby som nemala skoro žiadne problémy, pretože bola zložená priamo na takmer hotovú animáciu a prechody a všetky dôležité časti viac- menej dobre sedeli.

10.1 Hudba

Hudbu som už od začiatku chcela mať originálnu. Nemala som ešte presnú predstavu o tom, ako by to malo celé znieť, ale určite som vedela, že chcem, aby mi hudbu niekto zložil. Jedným z dôvodov bolo aj to, že som vôbec nemala chuť riešiť autorské práva. Problém však bol, že som osobne nepoznala nikoho, kto by sa venoval skladaniu hudby. Teda aspoň nie takej, akú som potrebovala. Ozvalo sa mi pár kamarátov, ktorí hudbu skúšajú skladať no väčšinou to boli elektronické, dosť alternatívne „galaktické“ zvuky, ktoré sa podľa mňa k môjmu filmu príliš nehodili.

A tak som musela rozhodnúť si trochu ďalej a musím povedať, že vďaka za sociálne siete a internet. Už po týždni som si mohla vybrať asi z ôsmich ľudí a piatich žánrov. Nakoniec som sa s jedným hudobníkom skontaktovala a začali sme o danej hudbe diskutovať. Keďže som ešte nemala jasnú predstavu o tom, aká by tá hudba mala byť a úprimne sa do toho ani veľmi nerozumiem, nechala som to najprv na ňom. Jediné čo som chcela bolo, aby tam bolo viac motívov, ktoré budú oddeľovať jednotlivé obdobia. Po odoslaní prvej takmer kompletnej animácie sa mi vrátil prvý nástrel hudby a ja som bola nadšená. Behom týždňa bola hudba kompletne hotová.

Hudba začína veľmi jemným nežným motívom pre malé dieťa, ktorý sa postupne mení a silnie, keď sa objavia padajúce hviezdy. Hneď na to prechádza do silnejšieho, trochu epického motívu pre gréckych hrdinov a hrozivého Krakena. Nasleduje pomalá romantická pasáž a nakoniec sa hudba vracia k prvému motívu a všetko sa zacyklí.

Zvažovala som aj použitie ruchov, no neskôr som sa rozhodla iba pre hudbu, ktorá dotvára atmosféru a dokresľuje pocity postáv.

ZÁVĚR

Tento projekt sa pre mňa ukázal ako obrovská výzva. Nikdy predtým som sa nesnažila spracovať podobný námet, pretože väčšinou som sa venovala drobným vtipom, či humorným scénkam a niečo s podobnou myšlienkou som nikdy neskúsila. Aj napriek tomu som sa na realizáciu tohto projektu veľmi tešila, pretože tento námet mi bol vcelku blízky a dlho som ho nosila v hlave.

Toto a aj samotná výzva, túžba dokázať si, že to zvládnem, ma motivovalo po celý čas strávený na výrobe tohto filmu a práca na ňom ma skutočne veľmi bavila.

Cesta, po ktorej som sa vydala bola kľukatá a bolo na nej mnoho nástrah a rôznych prekážok, no nevzdala som sa a ku koncu musím povedať, že táto skúsenosť mi veľa dala a mnoho ma naučila. Uvedomila som si veľa chýb, ktoré som doposiaľ robila a mala som možnosť ich napraviť. Dúfam, že sa mi to celkom podarilo.

Prácu na tomto projekte som si užila a veľmi ma bavila, preto dúfam, že nebol mojim posledným.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] COUPER, Heather, Nigel HENBEST a Luciano CORBELLA. *The space atlas*. San Diego: Harcourt Brace Jovanovich, 1992, 64 p. ISBN 01-520-0598-6.
- [2] PETIŠKA, Eduard a [preložili Jozef Brandobur a Mária ĎURÍČKOVÁ]. *Staré grécke povesti a báje*. Vyd. 11, co vydavateľstve Buvik 4. Bratislava: Buvik, 2004. ISBN 80-890-2844-6.
- [3] CRISTIANO, Giuseppe. *The storyboard design course: the ultimate guide for artists, directors, producers and scriptwriters*. 1st ed. London: Thames, 2008. ISBN 05-002-8690-6.
- [4] VALUŠIAK, Josef. *Základy stříhové skladby*. 3., rouš. vyd. V Praze: FAMU, 2005, 143 s. ISBN 80-733-1039-2.
- [5] WILLIAMS, Richard. *The animator's survival kit*. London: Faber, 2001, x, 342 p. ISBN 05-712-1268-9.

SEZNAM PŘÍLOH

P I Výtvarná příprava

PŘÍLOHA P I: VÝTVARNÁ PRÍPRAVA



Obr. 1. výtvarné návrhy – batol'a



Obr. 2. výtvarné návrhy – školák



Obr. 3. výtvarné návrhy – huberták



Obr. 4. výtvarné návrhy – dospelák



Obr. 5. výtvarné návrhy – Herkules



Obr. 6. výtvarné návrhy – Andromeda



Obr. 7. výtvarné návrhy – súhvezdia (prvá kresba)



Obr. 8. výtvarné návrhy – obloha 1



Obr. 9. výtvarné návrhy – obloha 2



Obr. 10. výtvarné návrhy – obloha 3



Obr. 10. výtvarné návrhy – kopec