O HOLOUBKOVI
explikace práce

BcA Radim Ševčík

Diplomová práce
2005



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

ABSTRAKT

Explikace praktické části, animovaného filmu O holoubkovi

Explication of practical part, cartoon film O holoubkovi (About pigeon)

„ I láska může někdy zabíjet“

OBSAH

Obsah ……5

Úvod……..6

I. Teoretická část…… 9

1. Scénář

2. Výtvarno

3. Přípravné fáze, návrhy, skicování, Modeler

II. Teoretická část…… .21

1. Malba ve spojení s 3D modely

III. Teoretická část……25

1. Layout a animace

Závěr……..32

Seznam příloh……33

ÚVOD

Zdravím tě, milý čtenáři.

Chtěl bych se s Tebou podělit o zkušenosti, poznatky, a o vše, co jsem při výrobě svého animovaného filmečku prožil.

Pohodlně se posaď, no – nejlepší by bylo, jak pro mne, jako pro tvůrce, který Ti sděluje své zážitky, a tudíž odhaluje kus svého života , tak i pro Tebe, jenž jako čtenář nahlížíš do nitra vzniku audiovizuálního dílka, kdyby sis na toto počteníčko udělal takovou pohodovou atmosférku. Jistě, někdo si třeba zapálí cigárko, jiný si vytáhne své oblíbené sušenky a uvaří si voňavé kafíčko…. Ať je tomu jakkoliv, věz, že vytvoření příjemné atmosférky pomůže vstřebat veškeré informace, postřehy a dojmy, o něž se chci právě s Tebou, milý čtenáři, podělit.

Jsi ještě tady? Nechce se ti přestat od započatého čtení? Nic se neboj, písmenka a řádky z nich vytvořené nikam neutečou, klidně si odskoč, ony na Tebe počkají…

Nebo jsem Tě, můj milý čtenáři, podcenil a ty už si vychutnáváš své oblíbené kafíčko či čajíček, a jsi celý nedočkavý na mé povídání? Tak se tedy pohodlně usaď, začnu tedy…

Jo, jo.Takový animovaný filmeček (budu používat tento výraz, i když Ti, můj čtenáři, připadá asi trochu dětinský a až příliš zdrobnělý, ale uznej sám, dá se tři a půl minutové audiovizuální dílo nazvat filmem? ..i když dá spoustu práce, je to takové malé filmové děťátko, tudíž filmeček). To je panečku povyražení. Hodiny, týdny,měsíce…nebojím se napsat někdy dokonce roky, tvůrčí činnosti.

Již na počátku, na úplném počátku, kdy jak známo je slovo, byla v mém případě dobrá myšlenka. Období, kdy hledám, tápu, pořád se ujišťuji a zase tápu…. Je potřeba vše velmi důkladně promyslet. Ano zmiňuji se zde o nekonečném hledání námětu. Důležitá je, jak jsem se již zmínil, myšlenka. Ta totiž provází celý tvůrčí proces.

Člověk uvažuje o tolika věcech najednou, až se to kolikrát ani nechce věřit. I já jsem nosil v hlavě několik nápadů, jak by se dalo udělat toto, a jak tamto…Šrotovalo mi hlavou několik námětů, mezi kterými jsem se nemohl rozhodnout, a které bylo nutné dále

rozpracovat. Nejhorší pro mě bylo, vzdát se všech těchto, podle mě, skvělých nápadů, ve prospěch jednoho. Jednoho jediného.

Po úporném boji se svými myšlenkami, jsem vítězně vyšel opravdu s jedním jediným námětem. Jak bych to nazval… Je to taková povídka, vlastně asi to ani povídka není, nevím, možná by se to dalo označit jako takové kratičké literární dílko. Abys věděl, můj čtenáři, jedná se vlastně jen o několik vět. Toto dílko jsem našel v občasníku Tamto a hned mě velice zaujalo.Vytvořil ho jistý Rostislav Dufek, kterého ani neznám osobně, ale domnívám se, že to vlastně ani není potřeba. Když si přečteš těchto pár vět, tak asi z počátku na Tebe, můj čtenáři, zapůsobí tak nějak syrově, drsně až brutálně. Přiznávám, že i na mě takto zapůsobily. Nicméně když člověk začne hledat a přemýšlet, tak se z této povrchní brutálnosti vyklube něco moc lidského. Něco nám tak blízkého…touha být s někým, někomu působit radost, s někým se podělit…

Tyto slabosti v sobě ukrývá láska, to slovo, nám všem důvěrně známé, které nás provází celým naším životem. Ano i láska může zabíjet. Bohužel. Ale čím to je? Je to naše nedbalost, neopatrnost, neschopnost důkladně vnímat? Jsme neschopni vnímat důležité detaily? Asi ano, myslím, že by se našlo mnoho důvodů…ale o tom, můj čtenáři, někdy příště. Je to na dlouhé vyprávění, a my jsme se zde sešli kvůli jinému povídání, nemám-li pravdu.

O tom, že láska může zabíjet, je i tento animovaný filmeček. Abych k Tobě, milý čtenáři, však nepromlouval o něčem, o čem Ty nevíš nebo jsi neslyšel, i když je možné, že Tamto máš, a jsi s tímto příběhem obeznámen, pro jistotu a velmi rád, ho zde ještě napíši. A nebo, víš Ty co? Ukážu Ti ho tak, jak bylo vytištěno v Tamtu, což je podle mne ještě výstižnější.



O HOLOUBKOVI – Rostislav Dufek

Situace: *V parku na lavičce poskakuje holoubek. Přichází otylá paní*

Holoubek: Dobrý den!

Paní: Dobrý den, holoubku. Je tu volno?

Holoubek: Jistě, paní. Posaďte se

Paní: *(usedá přímo na holoubka, z kabelky vytahuje mastný sáček s koblihem, drobí koblih)* Holoubku, kde jsi? Na!

Holoubek: *(chroptí)*

Paní: Holoubku! Kde jsi Na!

Paní: *(po chvíli vstává a odchází, na lavičce zůstává přilepený holoubek – mršina)* Asi uletěl

● ■ ▲◆

I. TEORETICKÁ ČÁST

Nyní již víš, o čem Ti budu vyprávět. Důležité pro mě bylo, aby se celé rozřešení události objevilo až na konci. S tímto vědomím bylo nutné pracovat již od prvopočátku. V tomto případě na scénáři.

Ukázat divákovi vše podstatné a zároveň nepřehnat míru povinnosti mi dalo opravdu zabrat. Myslím si, že je podstatné ukázat, jak holoubek poskakuje na lavičce i v době, kdy panička používá kapesník k tomu, než si sedne, aby důkladně očistila svoje místečko. Je to velmi podstatný detail. Vycházel jsem ze zkušenosti, kdy všechny dámy, a to bez rozdílu věku, se osobně přesvědčí o čistotě svého místa, než se pohodlně usadí. Má panička si to vyřešila po svém a rovnou si část lavičky očistí kapesníkem. (Kapesník bude hrát ještě důležitou roli, jak sám později uvidíš, pokud shlédneš i samotný filmeček, můj čtenáři.) U této činnosti jí asistuje holoubek a reaguje na pohyb její ruky s kapesníčkem. Sleduje, co tenhle objekt jeho zájmu ve skutečnosti provádí, a v poslední chvíli jakoby vycouvá ze záběru. Má to působit dojmem porozumění. Již zjistil, že si panička čistí své místo, nemá jí to za zlé a odchází…

Panička má tedy své místo již čisté a s klidným svědomím se může usadit. Nemusí se již obávat znečištění svého svátečního ošacení. Usedá, aby si mohla vychutnat plnými doušky ranní probuzení svého oblíbeného parčíku. Po chvíli si uvědomí, že si po cestě do parku koupila v pekárně krásně vonící, ještě teplý a zajisté velmi chutný koblížek. S chutí se do něj zakousne a je vidět, že jí opravdu velmi chutná. Moc dobře však ví, že v parku není sama, že je tu ještě holoubek, který jí uvolnil místo. Je ráda, že jí holoubek bude dělat společnost a chce se s ním rozdělit o svůj lahodný koblížek. Zavolá na něj a hází mu uloupnuté kousky koblihy. Ale není důvod šetřit, proč by se nerozdělila s holoubkem, vždyť je velice ráda, že tu dnes není sama, a že jí holoubek bude dělat společnost. Odhazuje tedy ještě další kousky a snaží se tak holoubkovi zpříjemnit den takovou malou hostinou.

„Ale co to? Kdepak je můj milý holoubek? Jak to, že si nepochutnává na koblížku? Vždyť mně tak chutnal….,“pomyslí si panička. Ještě ho jednou zavolá v naději,

že se třeba jen schoval, že si sní jen hraje, a určitě se objeví. Volá již mnohem naléhavěji, ale holoubka stále nevidí. Pomyslí si, že asi uletěl. Trošku ji to zamrzí, vždyť si přeci mohli spolu povídat… Schová prázdný sáček od koblihy do kabelky, a ještě malilinkatou chvíli si vychutnává svěží zeleň ve vycházejícím brzkém sluníčku. Zvedne se a odchází plna energie, načerpané z parčíku, do začátku slibného dne.

Odchází netušíce neštěstí, které nevědomky způsobila. Na lavičce zůstává rozsednutý holoubek. I zželí se větru jeho bezvládného těla, a svým lehkým fouknutím ho přikryje kapesníčkem, který tu panička zapomněla……

Výtvarným zpracováním jsem se co nejvíce snažil navodit atmosféru probouzejícího se dne. Zároveň jsem si chtěl vyzkoušet netradiční spojení 3D počítačové animace s 2D malovaným pozadím. V tu dobu, na počátku, jsem si nebyl schopen připustit, že takové spojení je na zpracování velmi náročné. Nejen samotný průběh práce, ale také výsledné propojení, což znamená sladit tyto naprosto odlišné technologie tak, aby nepůsobily rušivě a navzájem se nebily, mi ,můj drahý čtenáři, dalo velmi zabrat. Vzal jsem si opravdu velmi tvrdý oříšek k rozlousknutí. Proto také výsledné spojení vznikalo po mnoha neúspěšných pokusech a probděných nocí u počítače.

Bylo potřeba vyzkoušet různá nastavení světel, jejich kvalitu, intenzitu, barvu, a další parametry. Ale o tom až později.

A započaly fáze přípravné…

V tomto okamžiku mám již jasno, co budu dělat . Literární scénář je již hotov, mohu se tedy pustit do již zmiňovaného výtvarného řešení návrhů. Část velmi tvůrčí a nesmírně důležitá.

Je potřeba si uvědomit, jaké charaktery budou vystupovat… jak se zmocnit tvorby paničky, jakou jí dát podobu, rysy. Vše se odvíjí od toho, jak je definováno její chování

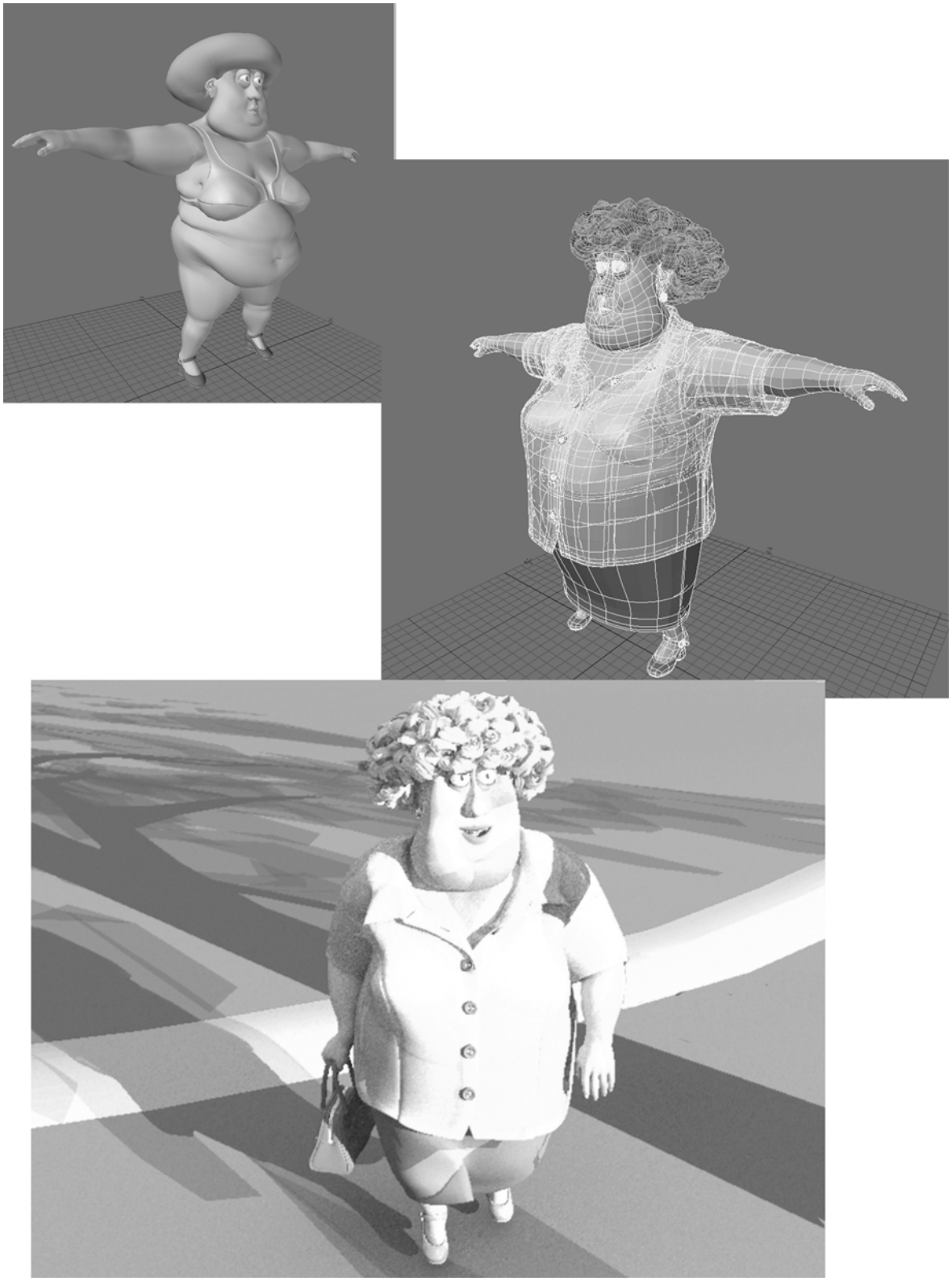
a celkové vystupování. Jistě bude hodná, přívětivá…Jedno je jisté, bude dosti obézní, její tělesné proporce musí vytvářet dojem mohutnosti, čímž chci podtrhnout kontrast ke křehkému holoubkovi. Tento kontrast by měl být velmi markantní. Zároveň však nesmí ztratit svoji již zmiňovanou přívětivost, laskavost a láskyplnost.

Začal jsem tedy navrhovat, čmárat, skicovat…až se mi pomalu začala vylupovat postavička obézní dámy, která byla na cárech papírů čím dál tím víc zřetelnější. Nemysli si, můj milý čtenáři, že je to práce velmi jednoduchá, nenáročná a rychlá. Ba ne….to se musí počmárat kopa papírů, než se objeví ta postavička, se kterou jsem spokojen.

Zároveň jsem začal pracovat na holoubkovi, abych se nezamilovával jen do své paničky, což by mohlo způsobit malé odflinknutí holoubka. Chtěl jsem z něj mít takového milého nezištného ptáka, trošku svérázného, s krátkými křidélky a dlouhými prsty u nohou. Takové svérázné tělo dává prostor pro osobitý druh a styl pohybu.

Pravda je ovšem taková, že s tak dlouhými prsty jsem měl následně velké komplikace při animaci. Nejprve jsem vycházel z reálných předloh, až jsem se dostal k výsledné stylizaci. U dámy jsem hodně řešil, jak naložit s vlasy. Spíše jsem se přikláněl k jakési loutkové stylizaci. Ve 3D je totiž možné vytvořit i opravdu reálně vypadající čupřinu. I toto je nutné si dopředu rozhodnout. Míra stylizace je velmi důležitá. Došel jsem k závěru, že bude nejlepší vlasy vymodelovat, stejně jako aktéry. K vytvoření modelů v 3D prostoru jsem použil program Lightwave 3D a to konkrétně jeho první část Modeler. Druhá část Layout se používá pro rendr a animaci. Napadly mne kudrlinky. Ty by mohly vypadat velmi dobře. A pravdou zůstává, že hodně žen ve středním věku nosí trvalou a ta ve valné většině případů jako kudrny vypadá.

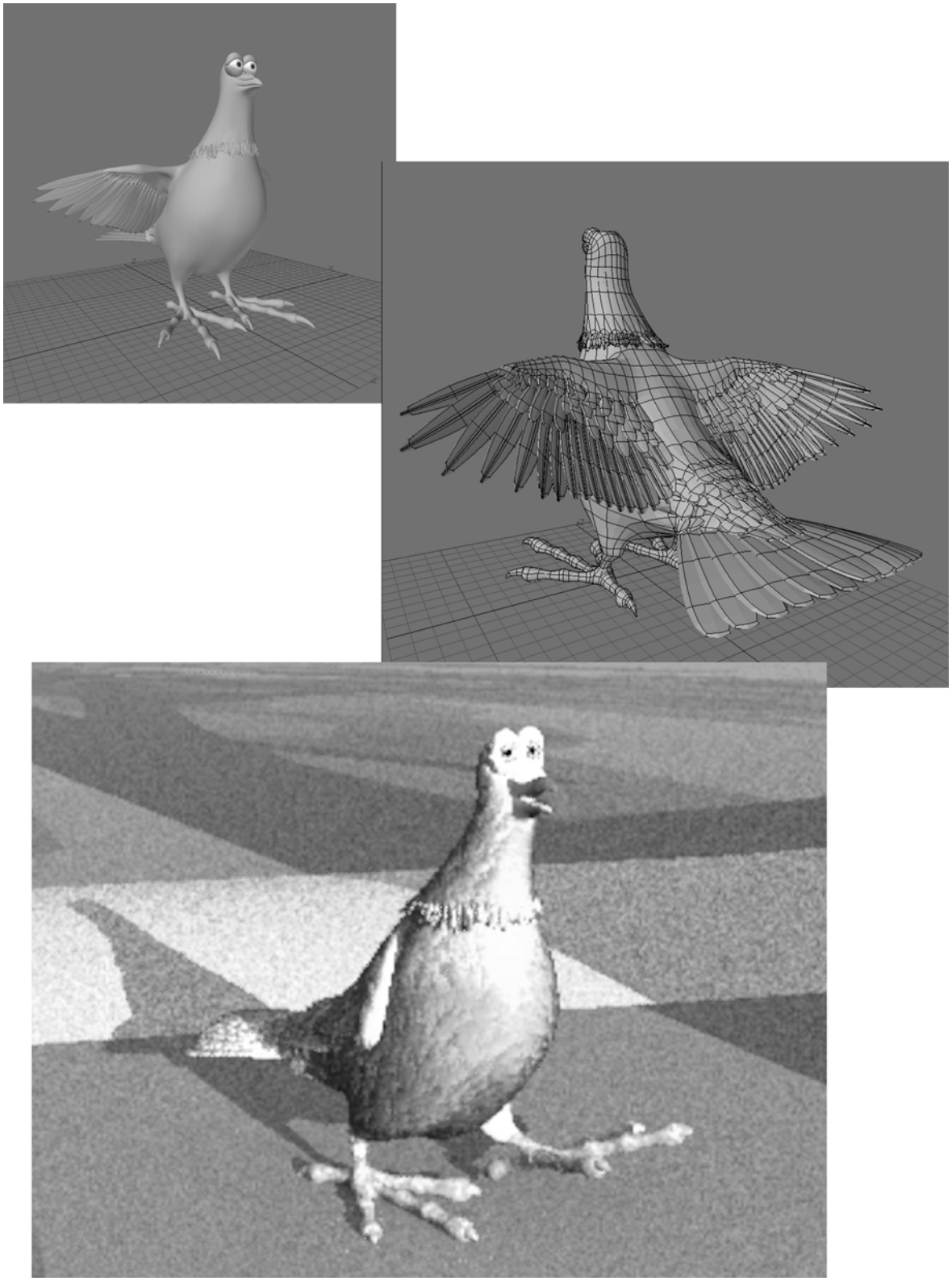
Další otázkou k řešení zůstávalo oblečení a samozřejmě holoubkovo peří. Ve filmečku jsem se rozhodl pro teplé jarní ráno. Panička tedy může být jen spoře oděná. Taková lehká halenka a delší sukně, neboť dámy v tomto věku krátké nenosí. A navíc oblečení je pro animaci ve 3D prostředí nesmírně těžkým oříškem. Už samotné tělo, jehož objemu se říká mesh je potřeba pro animaci nakosit, neboli vytvořit rig pro deformaci. Aby se mesh správně deformoval podle představ tvůrce, je potřeba vytvořit tzv. weight mapy.



Panička a její proměny

Což jsou definovaná místa s určitou ovlivnitelností okolním objemem. Tímto hrubým nastíněním jsem jen chtěl vysvětlit, jak je obtížné pracovat s meshem, tedy povrchem a jeho deformacemi. Když má objekt na sobě více vrstev, jako v mém případě, je potřeba řešit dvakrát více problémů. Dokonce jsem si vymyslel, že halenka, kterou bude mít dáma oblečenu, vytvořím jako poloprůhlednou. Hlavně z toho důvodu, aby opravdu působila lehce a vzdušně. Za normálních okolností lze tělo pod oblečením takzvaně vyhodit, aby při animaci a tedy deformaci meshe neprolézalo přes oblečení. V mém případě to ovšem možné není. Je totiž potřeba aby tělo prosvítalo. Nicméně, vše se dá vyřešit, akorát to dá více práce a odlaďování. Tohle vše bylo nutné zohledňovat již v samém prvopočátku při realizaci návrhů. Nebylo možné, milý čtenáři, jen navrhnout oblečenou postavu ,ale musel jsem vytvořit i nahé tělo. Navíc jsem se ve své dřívější přípravě nesetkal s obézním člověkem ať již při kresbě, nebo při samotném pozorování. Nějak obézní lidé unikali mému zájmu. O to bylo složitější správně nastudovat ony okázalé proporce. Akorát jsem si neuvědomil, že mi posléze vyvstanou problémy s netypickou stavbou těla. Klasický rig, jež je možné napasovat na v podstatě jakoukoli postavu s menšími obměnami, jsem zde použít nemohl. Ten objem, neboli tukové polštáře mi dělaly opravdové potíže. Spousta tuku je při animaci dosti problematická .Za normálních okolností se tuk roztáhne, například, když obézní člověk přiloží ruku k tělu. Ale zde ve 3D se mi stále ruka bořila do těla a nepomohlo ani použití speciálních weight map. Musel jsem upravit samotnou kostru do atypických rovin. Opět práce a řešení navíc. Nicméně jsem takto získal další cenné zkušenosti.

Holoubka jsem řešil samostatně. Opět bylo důležité říct si : „Ano toto je ještě reálné vytvořit a toto již ne“. Jak vyřešit peří? To byla hlavní otázka. Myslím si, že způsobem vlastní stylizace jsem z problému náramně vybruslil. Ale i tak mi dalo vytváření modelu hodně práce. Křídla jsem ovšem více zjednodušit nemohl, pokud jsem si přál aby holoubek vypadal opravdu dobře. A navíc, podle scénáře, hraje ve filmu v detailních záběrech. I proto je potřeba vytvořit kvalitní model, který splňuje náročné požadavky. Aby holoubek a nejen on ožil, je potřeba vytvořit tzv. morph mapy. Jedná se o deformaci meshe v samostatných vrstvách. Tyto deformace se jakoby „nabalují“ na původní model. Například otevření zobáku, zavření očí. Morph mapy se poté při samotné animaci dají různě kombinovat, překrývat a spojovat, čímž velice věrohodně vznikne dojem života.



Holoubek a jeho proměny

Model potom není strnulý. Když máme vymodelovaný objekt, v tomto případě holoubka, je třeba nastavit materiály, neboli povrchy. Každý objekt kolem nás má určité atributy a podle nich

tento objekt vnímáme. Jedná se o pohlcování světla, jehož míra nám udává barevnost objektu, odrazivost okolních věcí a další. Nejinak je to v 3D světě. I zde je potřeba všechny tyto atributy nastavit, aby iluze nám blízkého světa byla co nejdokonalejší., neboť každou nedokonalost vnímáme o to citlivěji, čím lépe věc známe. Proto také vytvoření pohybu lidské postavy, i když stylizované, je nejnáročnější, neboť své tělo známe nejlépe. Ale abych neodbíhal. Vrátím se k nastavení povrchů.

V 3d je možné si zvolit několik druhů mapování, neboli jejich definice. Buď je možné použít bitmapy, nebo použít matematických výpočtů, anebo pro barvu zvolit čistě gradientní zobrazování. To je opět nutné spojit s weight mapami. Dají se též použít takzvané bump mapy, které podle zvoleného zadání vytváří iluzorní zvrásnění či zdrsnění povrchu. Každému materiálu se nastavuje průhlednost, případně průsvitnost, odrazivost, nebo naopak pohlcování světla atd. Je toho opravdu hodně. A všechny namíchané definice nám vytvoří výsledný povrch jaký shlédneme na hotovém záběru. Pro objekty ve filmu jsem použil matematických možností pro vytvoření textur společně s gradientním zobrazováním barev na weightovaný mesh.

Přes modelování holoubka jsme se dostali, drahý čtenáři, až k realizaci samotné hlavní postavy. Panička mi dala neméně práce než holoubek. No, myslím, že i více, neboť jsem byl nucen vytvořit dva na první pohled identické modely. Jeden jenž se zove lowpoly, neboli pro vysvětlenou, model, který je málo detailní, má tedy daleko méně polygonů a používá se pro animaci. Bohužel, nemáme tak výkonné stroje, abychom si mohli dovolit animovat s takzvanými highpoly modely. Tyto mají daleko více detailů, jsou propracovanější a používají se na výsledný rendr. Z toho vplývá ,že jsou tvořeny mnohem větším počtem polygonů. Jen pro představu uvedu, že samotné vlasy pro rendr, neboli pro výpočet výsledného obrazu, mají 844 470 polygonů a to je již úctyhodné číslo. S takovým množstvím bych se při animování opravdu nepohnul z místa. Nehledě na to, že dáma přeci

musí mít zkrášlující doplňky, jako jsou náušnice, prsten. A to jsou další a další polygony navíc, které brzdí práci, neboť jsou náročné na výpočet. Při animaci není nutné takové detaily vnímat. Proto jsem také pro animování použil dámu bez ošacení, jehož výpočet by zbytečně zaměstnával procesor i paměť počítače a tudíž zpomaloval mou práci. Jsou ještě další možnosti, jak omezit zobrazování při animaci. Je možné si určité objekty, které zrovna nepoužívám skrýt, anebo nastavit menší míru detailního zobrazování, tzv. subdivision order neboli Subpatch level Ale o tom až později.

I panička musí přeci ožít. I pro ni jsem vytvořil morph mapy. A je jich dokonce třicet šest. Veškeré pro animaci obličeje. Jedná se o morphy pro jednotlivé hlásky, aby mohla mluvit, o morphy pro změnu nálad, jako jsou úsměv, zamračení, úšklebek. Vytvořit jsem také musel speciální morphy pro ukousnutí koblihu a jeho následné žvýkání a další. Tyto musely být poměrně dokonalé, neboť jsou použity v detailních záběrech, aby animace působila věrohodně a příjemně.

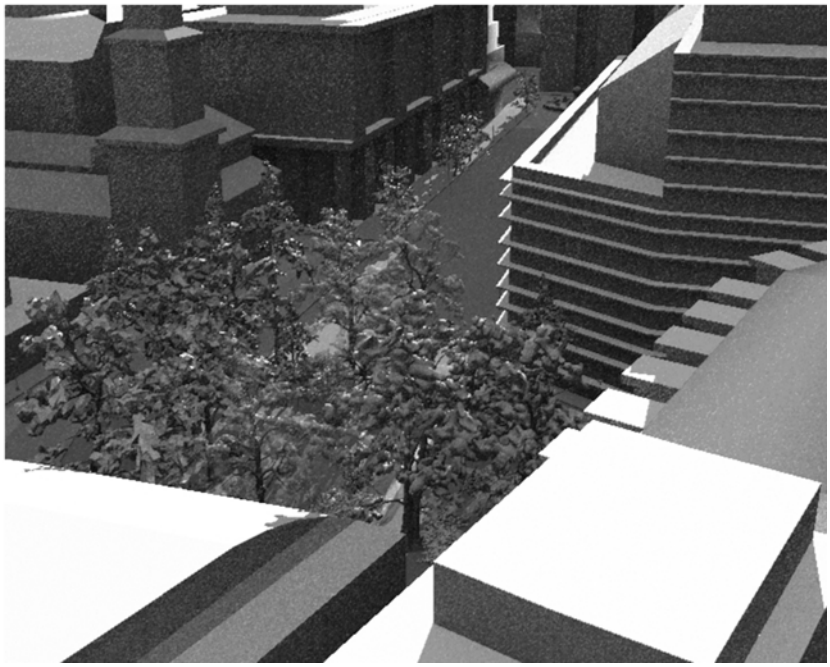
Nyní, bych se, drahý čtenáři, trošku více rozepsal o přípravě modelů pro samotnou animaci. Jak jsem se již zmínil, je potřeba vytvořit jakousi imaginární kostru, neboli rig. Znamená to vypracovat a nadefinovat deformátory, jejich závislosti, jimž se říká expressions. Deformátory definujeme tak, aby se chovaly jako kosti v lidském či zvířecím těle. Při vytváření rigu je potřeba hodně matematických zkušeností, neboť se částečně jedná o programování. Je to ta část práce, která mne neoslovila, neboť zde odpadá jakákoliv tvůrčí činnost. Jsem velmi rád, že se mohu v těchto věcech obrátit na osoby, které to baví a jež jsou schopné mi poradit s věcmi, kterými se v budoucnu zabývat nechci. Jedná se také o velmi titěrnou, ale zároveň přesnost vyžadující práci. Je totiž potřeba nastavit parametry každé „kůstky“, její závislost na kosti předešlé. Animovat tak složitý objekt, jakým je například panička či holoubek pomocí jednotlivých kostí by bylo nemyslitelné.

U jednoduchých rigů se to dá a animace takovým způsobem se nazývá forward kinematics. Jedná se o animaci, neboli změnu pozice či rotace každé navazující kosti. U složitých rigů, kde se dostáváme k počtu několika stovek kostí je potřeba vytvořit jednotlivé ovladače, jimž se říká goal objekty, které podle zadaných zákonitostí hýbou jistým řetězcem kostí. Tato metoda deformace meshe se nazývá inverse kinematics. Rig s těmito ovladači jsem použil i já k animaci jak holoubka, tak i paničky, s tím, že třeba křídla holoubka či prsty dámy jsem animoval pomocí jednotlivých kostí. Neznamená to nic

jiného, než že pomocí těchto imaginárních deformátorů získám potřebný stav, tedy kýženou změnu meshe, vlastní pohyb. Čím složitější je rig a jeho nastavení, tím je zákonitě náročnější celý vytvořený pohyb na výpočet. A s tím související nároky na výkon počítače. Nejen při výsledném rendru, ale i při samotném zobrazování. Nároky se tedy sčítají. O co je složitější rig, o to je důležitější mít pro animaci jednodušší mesh. Zkrátka maximální míra optimalizace v rámci možností. Pokud by tvůrce neoptimalizoval, tak se může stát, že při animaci bude muset čekat i několik minut, něž se mu zobrazí, potažmo udělá zadaný požadavek. A to je přeci, milý čtenáři, nežádoucí. To jistě chápeš. V reálu to ovšem vypadá tak, že nikdy nejsi schopen tak dobře optimalizovat , jak by bylo v dané chvíli potřeba a pak Ti nezbývá než čekat a čekat a mnohdy i bědovat nad tím, jak jsou ty stroje „neschopné“. Vše závisí na tvůrcově trpělivosti. Je to nekonečný boj člověka s technikou, i když ruku na srdce, nebýt této „zatracené“ techniky tak v mnohých případech by spousta děl nemohla vůbec vzniknout! Ani mne se takové problémy nevyhnuly a musel jsem se obrnit trpělivostí, neboť ani 1,5 GB Ram paměti kolikrát nestačilo.

Nicméně, vraťme se k paničce. Na její ztvárnění po stránce texturování jsem použil stejné metody, jako u holoubka. Ono tomu vlastně ani nemohlo být jinak, když hrají společně v jednom příběhu lásky a zatracení. V této chvíli mám připraveny modely hlavních aktérů. Ještě mi zbývá vymodelovat ostatní propriety. Jedná se o kabelku, která si díky své složitosti vyžádala též dvojí zpracování, jak pro animaci, tak pro rendr. Stejně tak lavička u níž jsem navíc musel vytvořit morph, jakým je prosezení latěk, po paniččině uvelebení se. Modely, které dámy v kabelce obvykle nosí jsem již ve dvojím provedení vytvářet nemusel, neboť se objeví pouze v jedné scéně. Po konzultacích jsem použil peněženku, kapesník, hřebínek, samozřejmě rtěnku a v neposlední řadě také, dnes již tak rozšířený, mobilní telefon. Nesmím však opomenout sáček a koblihu. S těmito dvěma objekty bylo z posledně jmenovaných nejvíce práce. Musel jsem vymodelovat sáček zavřený, vytvořit jeho morphy na otevření, poté polohu, kdy sáček drží panička v ruce a následně, kdy v něm již nemá koblih. Neméně náročnou práci jsem měl s koblížkem. Ten jsem musel vymodelovat celý, vytvořit morph, jak je zploštělý, když se do něj panička zakousne. Další objekt, koblih bez ukousnutého kousku a ještě dva bez částí, které utrhne a hodí holoubkovi. Tyto morphy a jednotlivé objekty jsem poté při animování různě schovával, vyměňoval a měnil, abych docílil potřebného výsledku. Je to vpravdě titěrná práce vyžadující hodně pozornosti a soustředění. Jeden objekt Ti, můj čtenáři, zmizí a další se objeví, v závislostech tvého nastavení. Z detailních modelů mi ještě schází střecha





Město připravené pro nájezd kamery

kostela, na které se holoubek v ranním sluníčku probudí, aby vzápětí odletěl vstříc novému dni. S touto scénou jsem v původním scénáři vůbec nepočítal. Napadla mne jako zajímavé uvození až v průběhu realizace. Tvůrce totiž neustále nosí své vznikající dílo v hlavě a o veškerém dění okolo vypracování neúnavně přemýšlí. Začal jsem také přemýšlet o realizaci nájezdu přes probouzející se město na parčík, v němž se celý příběh odehraje. Abych si ulehčil práci s vymýšlením složitých perspektivních pohledů při nájezdu přes střechy domů, vymodeloval jsem potřebný kus města. Nicméně vymodelovat tolik různorodých domů mi dalo taky zabrat. Z následného nájezdu kamery jsem vybral potřebné framy pro malbu pozadí. Na jednu stranu to bylo jistě velké ulehčení, ale zase na stranu druhou….s těmi budovami, stromy a keři v parčíku…Nicméně povedlo se a já mohu přistoupit k pokusům o spojení 3D s 2D malovaným pozadím.

II. TEORETICKÁ ČÁST

V Layoutu, což je animační část programu Lightwave 3D, jsem si naanimoval nájezd přes koruny stromů na lavičku, poblíž ní se v podstatě odehraje celý příběh. Navíc bylo nutné nastavit osvětlení. Nasvětlit si scénu tak, aby hotové, finální rendry působily co nejvíce ranním dojmem, bylo dosti obtížné. Důležitý je směr světla, jeho intenzita i barva. V Lightwavu 3D je možné použít několik druhů světel, přesně podle požadavků na ně kladených. Jsou to : distant light, point light, spotlight, linear loight a area light. Každé má své specifické vlastnosti. Pro mou potřebu byly důležité možnosti nastavení. Použil jsem tedy dvě distant light světla. Nezáleží na pozici světla, důležitý je směr a sklon. Podle potřeb jsem nastavil intenzitu, jeho barvu a další parametry.

Původně jsem chtěl malovat každý druhý frame, ale to po vyzkoušení nebylo myslitelné. Každý malovaný obrázek mi trval v průměru dvě hodiny. Vzhledem k množství pozadí, která budu potřebovat jsem zvolil variantu malovat každý šestý snímek a následně jednotlivé framy naprolínat. Vyzkoušel jsem asi šest možností přechodů, neboli měkkých střihů v programu After Effects. Zde je možné použít čtyři možnosti nastavení křivky prolínání. Lineární závislost, dva druhy beziérových a takzvaná hold interpolace. To znamená, že i mezi prvním a druhým snímkem není žádné prolnutí. Pro prolínání pozadí jsem použil lineární interpolaci, neboť na mne působila nejlepším dojmem, na šest snímků, respektive na sedm, neboť v sedmém framu se již objevuje vrstva třetí. Takové prolnutí v podstatě tří vrstev se mi jeví jako velmi příhodné se zjemňujícím účinkem. Namaloval jsem asi jedenáct pozadí a s nimi jsem vše vyzkoušel a vybral to nejlepší nastavení, které následně použiji pro celý film. Zbývá mi ještě vyzkoušet spojení s 3D objektem. Vyrendroval jsem tedy samotný nájezd na lavičku do obrazového formátu Targa, neboť tento formát zachovává průhlednost, neboli alfa kanál a možnost následného spojení s pozadím. Tímto způsobem jsem i posléze rendroval všechny záběry.

Program Adobe Photoshop mi pomohl vytvořit potřebné spojení daného záběru. Lavička se k malovanému pozadí moc nehodila, byla taková cizorodá. Začal jsem tedy přemýšlet, co s tím udělám, aby se vše spojilo v nerušivý celek. Dostal jsem cennou radu od Pavla Družby, použít specifické nastavení filtru Angelstroke ve shodném programu. Filtr jsem použil na vyrendrovanou lavičku, spojil ji s malovaným pozadím a přišlo mi, že se pozadí s lavičkou dobře snáší a spojení působí velmi dobře.Byl jsem rozhodnut, použít

tento filtr na všechny objekty. Ale později, když jsem již měl všechny scény neanimovány, se ukázalo, že s tímto nastavením nedosahuje obraz takových výsledků, s jakými bych byl spokojen. Stačilo jiné postavení kamery, jiný úhel záběru, tudíž i jiné stínování, trošku rozdílná barevnost světla a jeho intenzita a prvotní spojení již nevyhovovalo. Bylo nutné zkusit něco jiného. A tak jsem musel začít odlaďovat nastavení parametrů rendru. Spojením Global ilumination, Monte Carlo Radiosity, kvality osvětlení na dvě desetiny procenta se mi podařilo v podstatě dosáhnout kýženého výsledku. V podstatě říkám proto, milý čtenáři, že jsem s výsledkem nebyl ještě úplně spokojený. Na řadu přišel Photoshop a jeho možnosti filtrování. Pro úplnou spokojenost bylo potřeba využít filtru Crosshatch a jeho speciálního nastavení. Po spoustě pokusů jsem dospěl k výslednému obrazu.. Myslím si, že spojením těchto nastavení se malované pozadí docela dobře spojilo s 3D rendrovanými objekty. Filtr Angelstroke jsem ovšem použil také, nicméně s rozdílným nastavením pro paničku a holoubka.

Mám tedy odladěno spojení malby s objekty a mohu se vrhnout na vytváření jednotlivých záběrů s následnou animací. Jako první jsem si vytvořil nyní již ve finální podobě nájezd od střechy kostela přes město a koruny stromů až k lavičce. Využil jsem rychlý rendr Fprime, což je v podstatě externí Plugin, vytvořený z řad nadšenců, kteří se nazývají LW users. Vyrendroval jsm si každý šestý snímek z nájezdu. Mám tedy 38 podkladových obrázků pozadí. Začala mi práce opravdu „zábavná“. Každý snímek potřebuji vytisknout a překreslit, abych podle něj mohl malovat. Vytiskl jsem tedy jeden záběr na zkoušku. Ale ouha. Černobílý tisk s odstíny šedé přes prosvětlené plátno vůbec nevidím. A není to tím, milý čtenáři, jak by se mohlo zdát, že v prosvětlovacím pultíku svítí slabá žárovka. Anebo, že překresluji v nedostatečně tmavé místnosti. Na překreslování potřebuji jasně dané kontury a maximální kontrast, tedy pouze černou a bílou barvu. Nezbývá mi nic jiného, než opět použít Photoshop. A pomocí úrovní každý podkladový obrázek upravit. Jenomže se mi ztrácí důležité kontury! Nic naplat, před použitím úrovní, musím některé méně výrazné kontury dokreslit. Čas na úpravě se neúměrně prodlužuje. Nakonec dosahuji uspokojivého výsledku a mám čistě černo-bílý obrázek. Jenomže proč bych tiskl tolik černé? A zbytečně? Vždyť barva v toneru není nevyčerpatelná a nový či repasovaný stojí nemalé peníze. Potřebuji přeci jen kontury. Beru

tedy nástroj guma a mažu a mažu velké černé plochy, až získávám jen ty potřebné obrysy. Tak takhle jsem musel před tiskem upravit každý podkladový snímek. Obrázky mám tedy připraveny a mohu překreslovat na plátno. Podařilo se a mohu přistoupit k samotnému malování.

Není možné, abych na každý obrázek míchal barvy zvlášť. Je přeci důležité zachovat shodnou barevnou atmosféru mezi jednotlivými záběry, natož pak mezi jnásledujícími framy. Tímto jsem byl nucen namíchat poměrně velké množství potřebných barev. K malování jsem použil dva odstíny na trávu, dva na listy stromů, dva na cestičku v parku, dva na oblohu a domy ve městě, dva odstíny na kmeny stromů a ještě nějaké doplňkové odstíny, které jsem použil jen místně a tudíž jich nemuselo být namícháno takové množství. Tyto barvy jsem podle potřeby na plátně míchal, abych dosáhl výsledného podání, k mé plné spokojenosti. Na jedno napnuté plátno jsem namaloval dvanáct pozadí. Tyto jsem musel ještě zafixovat, nařezat a naskenovat do počítače. Tímto byla připravena pro další zpracování, čímž bylo upravení ve Photoshopu. Jednak jsem je musel podle podkladových rendrů umístit do formátu, podle potřeby natočit, jelikož se je pokaždé nepodaří neskenovat precizně. Bylo též potřeba nastavit u každého velikost, s tím, že jsem kvůli kvalitě zachoval poměrně vysoké rozlišení 150dpi a upravil jen rozměry v obrazových bodech. Protože se předpokládá, že se film bude promítat hlavně v televizi, je potřeba, jak velí standart D1Pal nastavit rozlišení na 720 x 576 obrazových bodů, při poměru stran každého bodu 1,67. Takto upravená pozadí jsem naimportoval do programu opět od Adobe After Effects a podle vyzkoušeného naprolínal.

Je to nádhera, milý čtenáři, když už máš za sebou nějaký kus práce a to práce úspěšné, se kterou můžeš být spokojen. Nájezd přes probouzející se město vypadá velice slibně. Je to velmi zajímavé, takové snové a myslím si, že ospalému ránu jakoby na míru ušité.

III. TEORETICKÁ ČÁST

Pro uvozující záběr s holoubkem jsem byl již rozhodnut. Nyní bylo důležité vymyslet, jak to udělat, aby mi oba záběry navazovaly. Ano, holoubek bude pospávat na střeše kostela vysoko nad městem. „Dobré by bylo, kdyby ještě spal a jakoby se probouzel v ranním sluníčku“, pomyslil jsem si. Napadlo mne, že by záběr mohl začínat na detailu. Myslím, že nic tak dobře nevystihne ospalou bytost jako pomalu se otvírající oko. Ještě ospalý se protahuje a v zápětí odlétá. Zde jsem měl velké problémy s nohama. Co udělat s tak dlouhými prsty, které neustále zalézají do rýny, na níž holoubek stojí? Nezbylo mi nic jiného, než vytvořit další morph mapy na jejich deformaci. Je výborné, že se animátor může v průběhu vytváření pohybu vracet k modelu a pomocí těchto morph map vytvářet deformace meshe, jaké za daných podmínek potřebuje, aniž by musel zasahovat do rigu. Tuto možnost jsem využíval poměrně často.

Mimochodem, rig pro holoubka byl natolik složitý a tudíž náročný na výpočet, že jsem uvažoval o animování v Messiahu, což je externí animační program, který spolupracuje s Lightwave 3D. Mám za to, že je přímo vytvářen na stejné platformě a byl vyvíjen přímo pro spojení s tímto programem. Má nesporné výhody oproti animování v Layoutu. Je mnohem rychlejší, nedělají mu problémy ani velmi složité rigy. Je to opravdu zajímavé a vůbec nevím, čím to může být, že jeden podstatě identický program s tím má takové problémy a druhý ne. Naanimovaná část lze přehrávat přímo v reálném čase bez nutnosti počítání prewiev. Narazil jsem zde však na zásadní problém, díky kterému jsem tento animační program opustil. Není zde možné editovat křivky pohybu, což si myslím, je opravdu velmi důležité. V animační části Lightwavu 3D se to děje velmi pohodlně a přehledně v graph editoru. Dají se zde editovat křivky pohybu, otáčení, velikosti, křivky průhlednosti anebo křivky morph map. Škoda jen, že program v němž jsem zvyklý animovat nemá vymoženosti toho druhého. Samozřejmě je tomu i naopak, ale to mne nemusí trápit. Vrátil jsem se tedy do vyzkoušeného dobrého Layoutu a zde vše animoval.

S animováním opeřence, nemaje zkušeností, jsem se horko těžko vypořádával. Animátor, když animuje lidskou stylizovanou postavu, tak má možnost si pohyby předehrát, vyzkoušet sám na sobě. To se poté daleko lépe animuje. Ale jak věrohodně naanimovat ptáka? Toho si vyzkoušet na sobě nemůžeš, můj čtenáři, ani nijak nahrát.

Jediná možnost, jak získat poznatky o jeho pohybu je pozorovat a sledovat a hodně si zapamatovat. Je třeba vypozorovat jak se chovají, jak chodí, zobou a veškeré jejich projevy je třeba zmapovat.

Člověk by si nikdy nepomyslil, kolik si všimne jinak utajených věcí, když se soustředí a pozorování je jeho hlavním předmětem zájmu. Když se soustředíš, všimneš si spousty detailů, které Ti běžně unikají. Díky filmečku, jsem se, drahý čtenáři, dostal k detailnímu studiu chování opeřenců, konkrétně tedy holubů. Jejich specifická chůze je natolik zajímavá a jen velmi těžko se interpretuje. Jak oni charakteristicky hýbou krkem s hlavou proti rytmu pohybu těla. Ono to tak ovšem jen působí. Ve skutečnosti hlava s krkem doplňuje pohyb těla. A to jak zobou, jak si v klidu zobou a vybírají zrníčka, když je nikdo neruší a neohrožuje a naopak jak jsou rychlí, když mají kolem sebe další hladovce! To nestačíš ani vnímat rychlost pohybu hlavy, která se komíhá nahoru a dolů závratnou rychlostí. Zkrátka je toho hodně, čeho si člověk dokáže všimnout, když se opravdu soustředí. Na základě pozorování jsem se snažil holoubka co nejvěrněji naanimovat, ikdyž už ze samotné animace vyplývá, že ony pohyby je potřeba nadnést, něco nahrát navíc. I o to jsem se pokusil. A proto holoubek cvičí v ranním sluníčku, protahuje se a natřásá. Pěkně si dřepuje v ranní rose, až ho zebou nohy. Proto skončí a raději se jde nazobkat nějakých těch zrníček. A V tom přichází panička….

Jak jsem již nastínil na začátku, upravením rigu se mi částečně vyřešily problémy s deformací meshe. Jenomže ani to nestačilo. To jsem zjistil až při samotném animování. Bylo zapotřebí upravit i weight mapy. Podařilo se. K vytváření pohybů jsem potřeboval, stejně jako u holoubka studovat a pozorovat. Obézní lidé mají také své specifické chování, pohyby. Sledovat lidi v sobě ukrývá nemalá a často nemilá překvapení. Je to celkem velký problém, neboť člověk si mnohdy připadne jako nějaký voyer. Když pozorujete a nejste přitom sami pozorováni anebo odhaleni, tak se objekt pozornosti chová úplně jinak, než když zjistí, že ho někdo sleduje. Ty, milý čtenáři, se cítíš po odhalení tak nějak trapně a pozorovanému to přinejmenším není příjemné. Nicméně něco se mi vypozorovat podařilo a zkušenosti jsem využil. Bez vlastního nahrávání pohybů jsem se však neobešel. Co si mohu vyzkoušet, to si vyzkouším a potom se mi virtuální pohyb v počítači vytváří mnohem lépe. Hlavně jsem si hodně přehrával detailní záběry před

zrcadlem, jak se zakusuji do koblihy, jak ukousnutý zlomek následně žvýkám. Díval jsem se na sebe nejen při animování, ale také při vytváření morph map již v Modeleru. Asi největším oříškem bylo zvládnutí lipsingu. Již nad vytvářením hlásek v Modeleru jsem strávil spoustu času. No a potom při samotném animování těchto již připravených deformací! To bylo šílené! Vůbec se nedá animovat každá hláska. To potom vznikne pekelný „mišmaš“, který ve výsledku vypadá strašně a nedívatelně. Spíš je potřeba jít po tom důležitém. Výrazné otvírání pusy u určitých hlásek, či naopak jen takové minimální pootevření úst u jiných. Stále jsem se na sebe díval do zrcadla. Bylo to až srandovní, nejen pro mne samotného, ale hlavně pro okolí. Kromě míchání jednotlivých hlásek je velmi důležité správné načasování. Pokaždé jsem část naanimoval a když jsem si to přehrál, tak to nebylo stále ono. Jistě mi rozumíš, milý čtenáři. A pak jen předěláváš doděláváš a měníš, hraješ si s křivkami v graph editoru a když si to opět přehraješ, tak je to snad ještě horší, než před tím a Ty aby ses v tom vůbec vyznal, tak smažeš všechny klíče a začínáš od znova, akorát bohatší o nějaké zkušenosti, že takhle teda ne.

Pro morphy je v zde, v animační části Lightwave 3D, vytvořená tabulka se šoupátky a okénko s hodnotami, neboli lépe, s procenty nastavení morphu. Morph, se kterým chci pracovat, si též mohu otevřít v graph editoru a editovat pomocí křivky jeho průběh. Každopádně bych uvítal, kdyby se mi vytvářely klíče jednotlivých morphů taktéž na timelině, stejně jako když hýbu s objekty, nebo je natáčím atd. A kdybych do graph editoru mohl nahrát více morphu najednou, což nelze, by bylo naprosto perfektní. Ikdyž jedna možnost tu je, ale je krajně nepohodlná a nevyhovující. Aspoň pro mne. Obzvlášť v případě, kdy jeden objekt má v sobě morphů více. Mých třicet šest bylo na tento způsob opravdu hodně. Uvítal bych přívětivější zpracování. Zkrátka je to hodně složité. Nicméně, vzhledem k tomu, že jsem se k takovému animování dostal poprvé, jsem spokojen s výsledkem. Ale bude ještě potřeba hodně píle a úsilí, aby se vytváření lipsingu stalo nedílnou součástí každé animace a hlavně bez takových zádrhelů, jaké jsem prožíval při této práci

Ale i s těmito obtížemi se podle mého názoru, podařilo naanimovat veškeré scény podle připraveného scénáře. Všechny záběry, i když s malými obměnami, neboť tvůrce, když vidí pod kamerou hotovou scénu, má možnost se záběrem velmi dobře pracovat a podle potřeb měnit hlavně pozici kamery. Představa na papíře se mění ve

skutečnost viděnou na obrazovce a dostává reálné rozměry. Některé scény jsem dokonce vynechal, neboť mi najednou přišly zbytečné. Takové, abych pravdu řekl, můj milý čtenáři, trošku navíc… Beztak si ale myslím, že prvotního scénáře jsem se v podstatě držel a tedy mohu jen konstatovat , že dobře připravený scénář má rozhodně smysl a je pro další práci hodnotným podkladem.

Mám tedy naanimované scény. Následuje jejich vyrendrování, což je z virtuální scény 3D vytvořit jednotlivé obrázky, z kterých je vytvořen film, neboli, můj milý čtenáři, v našem oboru framy. Nastavení rendru je další obsáhlá kapitola, kde se řeší, co se bude rendrovat, jaké části obrazu. V mnohých případech a nejinak tomu bylo i u mě, je potřeba rendrovat ve vrstvách. To znamená zvlášť jak jednotlivé aktéry, tak stíny a další. Je to důležité hlavně z hlediska jistoty a časových úspor. Může se totiž stát, že nekterý objekt je špatně nastavený a musím tedy přerendrovat celý záběr znovu. Kdybych měl rendrovat opět všechny objekty, tak se mi doba realizace neúměrně prodlouží. Kdežto tak, když rendruji po vrstvách, mohu vyrendrovat jen špatně nastavený objekt a tudíž ušetřit spoustu času, neboť čím méně objektů k rendrování, tím kratší čas potřebný k získání všech snímků. Řeší se další parametry nastavení obrazu. Jeho kvalita, světla, také antialiasing, neboli vyhlazení.Jedná se o rendrování jednoho snímku ve více vrstvách, které si program při rendru jakoby natáčí a tím rozmazává ostré, jak jistě znáš, milý čtenáři, z bitmapových obrázků, kostičky na okrajích. Dále si nastavíš, jaký druh global ilumination,neboli radiosity použiješ, jeho kvalitu. To všechno následně ovlivňuje rendr. Čím kvalitnější a působivější nastavení, tím je potřeba počítat s delšími rendrovacími časy.

Nastavení samotné kamery, je kapitolou samou pro sebe. Toto nastavení je potřeba pořešit hned při animaci. Je třeba nastavit ohniskovou vzdálenost a další parametry shodující se s klasickou kamerou. Důležité je nastavení hodnoty Subpatch level,jak jsem již zmínil dříve, ke každému objektu, což je v podstatě zjemnění, tedy znásobení počtu polygonů. Jedná se o proces, který je třeba udělat u modelů, jež jsou vytvořeny pomocí tzv. metanurbsu. Velmi užitečný nástroj pro modelování přírodních, oblých objektů. Pomocí matematických algoritmů se vypočítává zaoblení hran.

Rendrování je velmi náročná operace na výkon počítače. Výpočet jednoho snímku může trvat i několik desítek hodin. Proto je potřeba optimalizovat. Když je objekt daleko od kamery, není potřeba, aby byl hodně detailní. Rychlost rendru záleží na mnoha

parametrech. Na druhu stínu, na světle, na počtu polygonů ve scéně, na vyhlazování, jež má opět několik stupňů kvality.

Všechny záběry jsem nejdříve rendroval tak, že panička byla bez oblečení, v podstatě modely pro animaci.Tím se mi rendrovací čas neuvěřitelně zkrátil. Jednak proto ,můj čtenáři, abych mohl dát filmeček zvukařovi a hudebníkovi, a jednak pro to, abych jednotlivé záběry mohl seskládat za sebe a vidět hotové dílo. Mohu říct, že to bylo velmi prospěšné, neboť jsem zjistil, kde mám chyby, které scény je potřeba doanimovat, dát jim větší prostor. Kdybych toto chtěl udělat až s výslednými rendry, stálo by mne to hodně času navíc. A toho není nikdy dostatek. Finální rendr byl již mnohem náročnější na čas.Stejně tak výkon počítače. Musel jsem dokonce rendrovat na čtyřech počítačích, které pochopitelně nebyly moje, můj drahý čtenáři, takže bylo nutné zajistit si vzdálený přístup, přes který jsem mohl kontrolovat veškeré výpočty pouze z jednoho, ze svého osobního přístroje. Nicméně zvládat čtyři rendry na ráz, bylo velmi náročné a musel jsem si vytvořit speciální systém, aby mi v obrázcích nevznikl chaos. Obzvláště pak, máš-li, milý čtenáři, na každém počítači něco jiného.Třeba jen části jednotlivých scén. Jisté je, a to i připouštím,že jsem udělal spoustu chyb a tím mi pak vznikl časový pres, neboť jsem musel několik scén přerendrovávat. Ale i bez těchto komplikací, mi trvalo rendrování jednoho framu v průměru 10 minut, což jak jistě sám uznáš, můj čtenáři, je velice časově náročné.Práce s jednotlivými snímky mi však vyrendrováním neskončila.

Všechny framy jsem musel přefiltrovat, jak jsem se již zlehka zmínil na začátku, a naskládat je v After Effects s pozadím. I zde jsem narazil na problém, který nebyl malý…..Mám třeba základní kompozici, do níž vkládám dílčí kompozici. V mém případě kompozici s neprolínaným pozadím. Všechno pozadí jsem prolínal stejně, ale nebylo možné již zmiňovanou kompozici nahrát do další kompozice a zde jen vyměnit zdrojové obrázky. Uf, nejsem si jist, zdali mě, můj čtenáři, ještě dostatečně chápeš, zkrátka bylo to velmi nepohodlné, neboť jsem musel každé pozadí dělat zvlášť. Obdobně to bylo i s lavičkou….Navíc to byly tak náročné operace, že jsem musel celý filmeček rozdělit na tři samostatné projekty, neboť můj počítač již nezvládal tyto složitosti, a rozhodl se, že budu muset čekat na posun jednoho framu i třeba 5 minut. Uznej, drahý čtenáři, že tohle je šílené a vpravdě nezvladatelné. Člověk se však s problémy musí vypořádat. Nedá se nic dělat, byl jsem nucen tyto technické nedostatky nějakým rychlým způsobem řešit. Rozdělení projektu na tři části ovšem s sebou nese jisté komplikace. Je třeba dávat pozor, kde je rozdělit a jakým způsobem. Následně vypočítané kino je nutné opět dobře seskládat

dohromady. Na tuto činnost jsem použil program Virtual Dub, kde jsem také k obrazu přidal již hotový zvuk, který jsem si nechal udělat ve studiu ESO na Mladcové tady ve Zlíně.

Sehnat někoho na muziku a hlavně na mluvený komentář bylo také obtížné. Nemám žádné kontakty například v Městském divadle Zlín, a moje peněženka, respektive můj studentský honorář již byl vyčerpaný, neboť v tuto chvíli byly již všechny finanční prostředky na film ty tam.. Musel jsem tedy zapřemýšlet a zvolit vhodnou alternativu.

Pomoc mi nabídla teta, která komentář ve studiu namluvila k oboustranné spokojenosti, za což jí ještě jednou moc děkuji. Pravdou je, že jsem s tím měl ještě mnoho práce, ale na druhou stranu mě to alespoň obohatilo o další zkušenosti. K nahrávání ve studiu bych se jinak možná vůbec nedostal.

Filmeček se mi tedy podařilo dotáhnout do zdárného konce.

ZÁVĚR

Při tvorbě jsem si osvojil mnoho nových věcí s prací v počítačových programech a neméně tak s náročnou samotnou malbou všech pozadí. Namaloval jsem jich kolem stovky, a to je úctyhodný výkon. Co myslíš můj čtenáři?

Nyní jsem ti nastínil a podrobně popsal celý tvůrčí proces krátkého animovaného filmu. Co myslíš, jsou tyto informace dostatečné k tomu, aby ses i ty o něco podobného pokusil? Doufám, že než ses dostal až sem, nebyl jsi odrazen všemi těmi problémy co se naskytly….Všechno závisí jen a jen na odhodlání, vytrvalém úsilí a vůli, ne jejímž konci, Tě můj drahý čtenáři, čeká odměna. Krásná odměna. Odměna jež se nazývá autorský film. A ty si pak řekneš „Je to takové moje děťátko – můj filmeček.“ A krásně tě to hřeje tam na tom místě, jak to hodně bouchá….

SEZNAM PŘÍLOH

P I. Obrázkový scénář

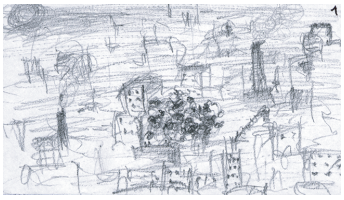
PII. CD s filmem

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci zpracoval samostatně

Ve Zlíně 19.05.2005 Radim Ševčík

O holoubkovi

obrázkový scénář
(původní verze)

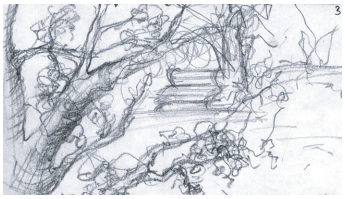


Celkový pohled na industriální město, v němž se rozprostírá malý parčík

Je ráno, vycházející slunce rozmělňuje hustou ranní mlhu smíchanou se smogem



Pomalým nájezdem kamery se dostáváme na park, kde stojí lavička

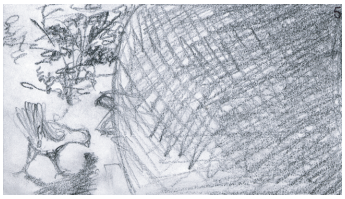


Kamera projíždí skrz koruny stromů a přibližuje se k místu, kde je lavička umístěna



K lavičce přiletí holoubek a začne si kolem ní pozobkávat zbylá zrníčka

Vychutnává si ranní pohodu a jarní sluníčko

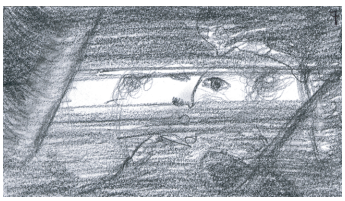


Obraz svým tělem zakryje otylá paní - ovšem natolik v detailu, že divák nerozezná, že se jedná o člověka

Přišla si do parku odpočinout a na - čerpat onu nezaměnitelnou ranní svěžest a atmosféru



V zakrytém obraze se objeví název celého příběhu
O HOLOUBKOVI
/možný i jiný název : Ranní idylka.../



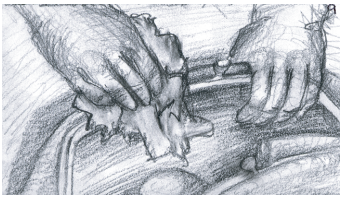
Název příběhu mizí a divák se ocitá v nitru ženiny kabelky

Kabelku žena otvírá a divák v pro - nikajícím světle rozeznává jednotlivé předměty, tolik typické pro dámský doplněk. Identifikuje tedy, že se jedná o kabelku



V průzoru se čím dál jasněji rýsuje ženin obličej. Dostáváme tedy další střípek do naší mozaiky a již víme, že se jedná o ženu

Ponoří svou ruku do kabelky a na - hmatá kapesník

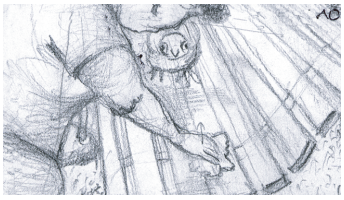


komentář : **Holoubek**
"DOBRÝ DEN !!"

Žena
"DOBRÝ DEN,
HOLOUBKU"
"JE TU VOLNO?"

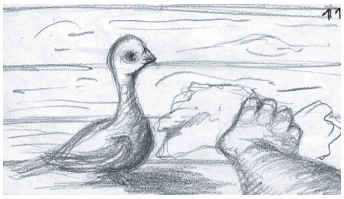
Vytahuje kapesník z kabelky, ruku s kapesníkem natahuje proti kameře

Střih na pohyb - další záběr



komentář : **Holoubek**
"JISTĚ PANÍ
POSAĎTE SE !!"

Ruka se tedy přiblíží k lavce, zašudlí na jednom místě a pokračuje směrem do leva



Pohled ženy na svou ruku utírající lavku

Ruka svým pohybem navazuje na pohyb z předchozího záběru

Holoubek pozoruje a ruce uhýbá

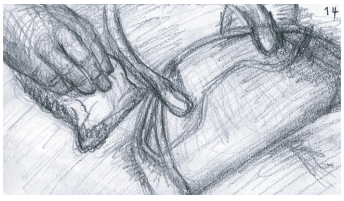


Žena tedy doutírala své místo, má ho již pěkně čisté a kapesník poodhodí na okraj lavičky

Kamera plynule odjede až na celkový pohled



Paní má tedy své místečko již čisté a nic jí tedy nebrání, aby se uvelebila a rozkřídlila na celé lavičce



Z kabelky si vytáhne sáček, v němž si přinesla koblih

Její ruka zmizí ze záběru

Kamera setrvává na kabelce



Paní se s chutí zakusuje do čerstvé koblihy

Rychlým švenkem kamery se dostá - váme do obličejové části



Spokojeně si žvýká to své sousto



komentář : **Žena**
"HOLOUBKU, KDE JSI?"

Paní v ruce třímá sáček s pochutinou a dívá se po holoubkovi



Uloupne kousek koblihu

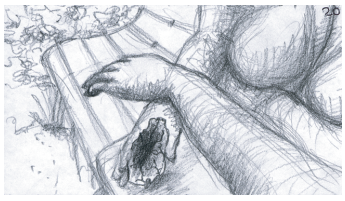


komentář : **Žena**
"NA!!!"

Hlavu otočí směrem k divákovi a od - hodí kousek koblihy směrem ke kameře

Stále se dívá po holoubkovi, ale ne - může ho najít, začíná být nervózní

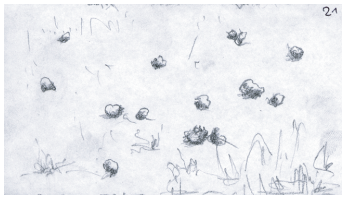
komentář : **Žena**
"HOLOUBKU!!!"



komentář : **Žena**
"KDE JSI NA!!!"

Odhodí tedy i poslední kousek koblihy

Ruka se pohybuje směrem od kamery



Na zemi ležící nedotknuté kousky koblihy

Plynulý nájezd kamery



Paní nemůže uvěřit, že si Holoubek nic nesezobal a kde vůbec je?

Stále se po něm dívá

Začínající pomalý odjezd kamery



Po chvíli bezvýsledného hledání rezignuje, což dá na jevo výmluvným gestem

kamera stále odjíždí



komentář : **Žena**
"ASI ULETĚL"

Schová sáček do kabelky - ekologicky smýšlející paní, ještě naposled se ohlédne

kamera se zastaví na polocelku



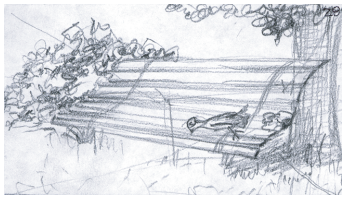
Vstane a odchází proti divákovi



Stále svým tělem zakrývá lavičku a zakryje obličejem i část záběru

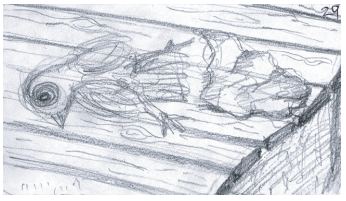


Střih na paní, která si již v poklidu odchází a s danou událostí si již neláme hlavu

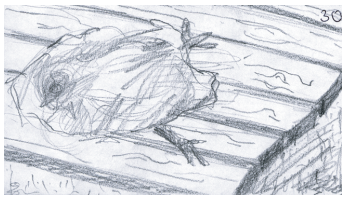


Pomalým pohybem se kamera vrátí zpět na záběr lavičky, na níž něco leží

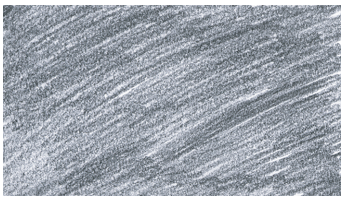
Kamera se začne přibližovat k lavičce



V momentě, když se kamera přibližuje ke kritickému místu, divák zjišťuje, že se jedná o mrtvé - ho Holoubka...., kterého žena zasedla



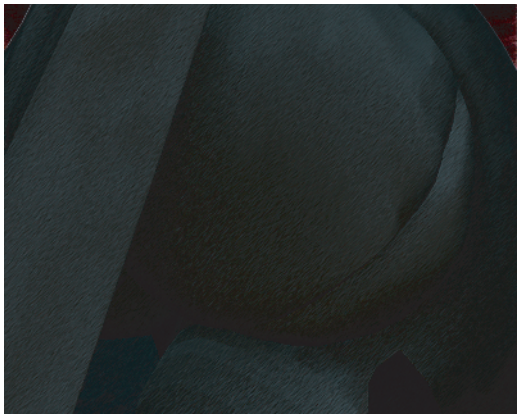
Foukne vítr a onen ženou zapomenutý kapesníček, kterým si na začátku utírala lavku, mrtvolku milosrdně zakryje



Titulky

O HOLOUBKOVI

obrázkový scénář



Detail na oko spícího holoubka. Holoubek se probouzí v ranním sluníčku na střeše kostela vysoko nad městem



Odjezd kamery na probouzejícího se holoubka. Svým typickým způsobem se protahuje.



Východ slunce odhaluje velkoměsto



Holoubek se již dostatečně protáhl a odlétá vstříc krásnému dni



Sluníčko vychází
Prudký sluneční svit nutí kameru
ke změně expozičního režimu



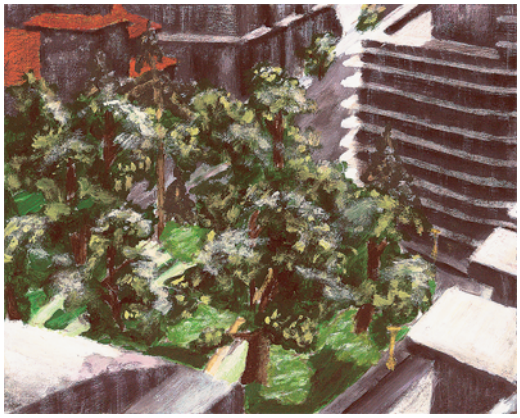
Budovy se ztrácí
Kamera najíždí na parčík ve středu
města



Ve svitu slunečních paprsků jsme
již schopni rozeznat koruny stromů



Vycházející slunce dává stále více
světla, odhaluje detaily budov



Kamera se stale přibližuje, již rozeznáváme jednotlivé stromy v parčíku



Nájezdem přes korunu stromu se přibližujeme k místu, kde se vše odehraje, poblíž lavičky



Lavička stojící pod stromem nedaleko cestičky a keře tavolníku se nám již začíná rýsovat



Pohled kamery při dokončeném nájezdu, lavička stojící ve stínu koruny stromu



K lavičce v parku přilétá holoubek



Po příletu se ukazuje v ranním sluníčku, poté se rozhlíží a když zjistí, že by mohl zavazet na cestičce, odchází opodál



Ve slunečních paprscích si zacvičí a udělá pár oblíbených dřepů



Ještě jednou se protáhne, neboť kosti a svaly jsou po ránu pěkně ztuhlé



Po rozcvičce si začne pozobkávat zrníčka a vychutnává si ranní pohodu



Po cestičce přichází otylá panička - divák rozezná později, která si přišla do parku odpočinout a nasát onu nezaměnitelnou ranní atmosféru



Svým tělem zakryje obraz



V zatemnělém obraze se objeví název filmu " O HOLOUBKOVI"



Název příběhu mizí a divák se ocitá v nitru ženiny kabelku
Tuto ona otvírá a v pronikajícím světle rozeznáváme jednotlivé předměty pro dámskou kabelku tak typické



V průzoru se rýsuje ženin obličej, zjišťujeme tedy o koho se jedná
Panička potřebuje vytáhnout kapesník, aby si mohla utřít lavičku



Střihem se dostáváme na polodetail, dáma se chystá utřít lavku kapesníkem



komentář :
žena
"DOBRÝ DEN, HOLOUBKU"

kapesníkem zašudlí na místě
a pokračuje pohybem ruky směrem k zvědavému holoubkovi

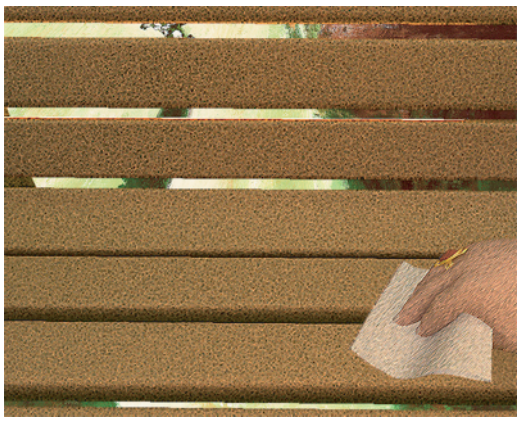


komentář :
žena
"JE TU VOLNO?"

Střih na pokračující pohyb ženiny ruky a holoubek, který zvědavě pokukuje a pomalu ustupuje



Dáma ještě utře poslední nečistoty Holoubek již zjistil, co to vlastně panička provádí a odchází



Ruka ženy mizí ze záběru, lavičku má již důkladně očistěnou



Po zjištění, že kapesník je opavdu trošku zašpiněn, odloží jej na okraj lavičky
Kapesník bude ještě mít důležitou roli na konci filmu



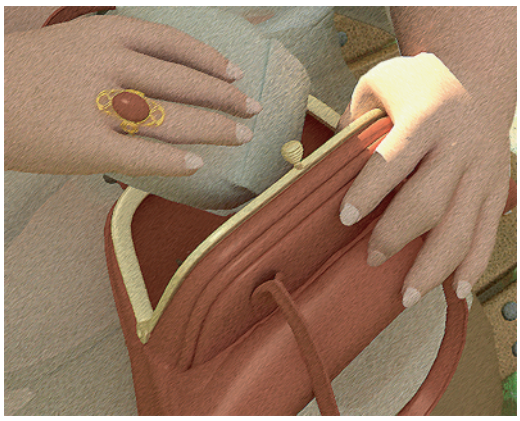
S grácií sobě vlastní se usadí
na připravenou lavičku



Uvědomuje si ranní pohodu
v oblíbeném parčíku, rozhlíží se
po svěží zeleni, spokojeně
oddechuje



Při rozjímání si vzpomene, že
si po cestě koupila v pekárně
voňavý koblížek
kabelku si položí na břicho,
aby mohla pohodlně vytáhnout
sáček s koblihou



Střih na detail, ruka vytahuje
z kabelky koblihu, poté druhá ruka
zavírá kabelku a rychlým švenkem
se dostáváme do obličejové části



Už už se těší, jak si pochutná na
čerstvém koblížku
zakousne se do něj a vychutnává
to lahodné sousto



Panička již dožvýkala a polyká,
zároveň si uvědomí, že v parčíku
je i její kamarád holoubek



komentář :
žena
"HOLOUBKU, KDE JSI?!"

zavolá na holoubka tušíc směr, kde
by se mohl nacházet



komentář :
žena
"NA!"

a odhodí milému holoubkovi
kousek koblihy



Proč by mu nemohla dát kousků víc? Vždyť jí uvolnil místo na lavičce a je tak miloučký



komentář :
žena
"HOLOUBKU!"

odhazuje mu kousky koblihy, ale holoubek nezobká! Co se děje??Kde vězí?? Panička ho již naléhavěji volá



komentář :
žena
"KDE JSI NA!"

jak je z jeho nepřítomnosti nesvá, natrhá a nahází mu celý koblih, šak on si určitě kousíčky vezme, pomyslí si



Když se nemůže dívat, jak holoubek zobe kousky koblihy, tak si aspoň vychutná atmosféru probouzejícího se parku v příjemných paprscích ranního sluníčka



Ikdyž se snaží vychutnávat ranní pohodu, stále musí myslet na holoubka



Nedá jí to, otáčí se směrem, kam naházela kousíčky a holoubka pohledem hledá
Nevidí ho však, nemůže uvěřit, že si nic nesezobal a kde vůbec je?



komentář :
žena
"ASI ULEŤEL..."

pochvíli bezvýsledného hledání rezignuje, což dá na jevo výmluvným gestem



Již je čas opustit své oblíbené místečko
Schová prázdný sáček do kabelky, rozhodně nic neodhazuje na trávník, přeci nebude znečisťovat okolí



Zvedne se tedy z lavičky
Trošku jí to mrzí, že si holoubek
nic nesezobkal, tak třeba později



Ještě jednou, naposledy, se ohlédne,
zdali přeci nezobe, ale nezobe...
Nedá se nic dělat.
Tím, že mne holoubek opustil si přeci
nezkazím celý den

Odjezd kamery kvůli potřebě zakrýt
lavičku tělem odcházející dámy



Odchází, již na událost nemyslí
Svým tělem stále zakrývá lavičku



Střih na celek a v klidu odcházející
paničku, která si již danou událostí
hlavu neláme

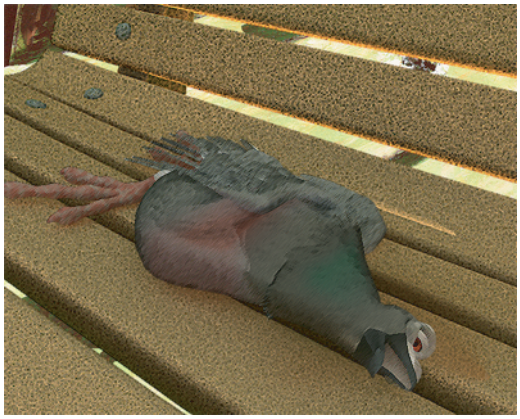


Panička mizí v parkové zeleni

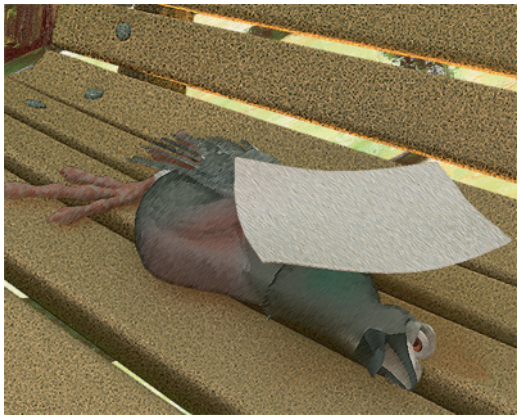


Pohled se vrací na lavičku a divák
si začíná vše spojovat a odhaluje
pointu příběhu
na lavičce leží mrtvý holoubek
Korpulentní dáma ho zasedla

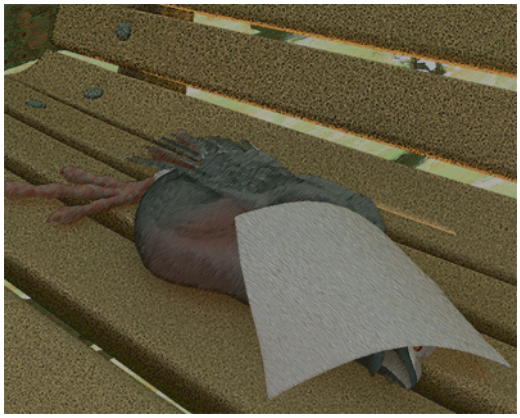
Svou nedbalostí zmařila jeden
krásný život



Holoubek je opravdu mrtvý, zjišťujeme
v detailnějším záběru
Není to moc příjemný pohled
Ani samotnému větru se nelíbí...



Zafouká vítr, nadzvedne onen
opomenutý kapesníček, a ten
holoubka milosrdně zakryje



Kapesník zakrývající holoubka
dopad události trošičku zmírní



Závěrečné titulky a poděkování