

# Tvorba, reflexe a poučení z bakalářského filmu na téma "T.T."

Ivana Libiaková

---

Bakalářská práce  
2011



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Vyšší odborná škola filmová Zlín

akademický rok: 2010/2011

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Ivana LIBIAKOVÁ**  
Osobní číslo: **K08009**  
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**  
Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**

Téma práce: **Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "T.T."**

Zásady pro vypracování:

### 1. Teoretická část bc. práce

Zadání: "Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "T.T.".

Rozsah práce: min. 25 normostran textu mimo příloh podle zadání.

Povinně odevzdat: -1 ks v pevné vazbě, vč. 1 ks ve formátu PDF na CD nebo DVD nosiči

-2 ks v měkké vazbě. -1 ks ve formátu PDF elektronicky odeslat knihovně UTB.

### 2. Praktická část bc. práce

Vytvoření bakalářského filmu na téma "T.T."

Povinně odevzdat: -3 ks na nosiči DVD -formát video DVD v pevném obalu s přebalem.

Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem "bakalářský film" a celé

jméno autora /autorů. -1 ks ve formátu nekomprimované.avi se zvukem na nosiči DVD

v pevném obalu. Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem "bakalářský

film" a "nekomprimované .avi"

S bakalářským filmem povinně odevzdat složku na jednom DVD nosiči:-1 ks kompletně

vyplněna titulková listina ve formátu .doc (Word) -1 ks grafický návrh přebalu DVD (přední

i zadní strana) k obalu k vašemu bakalářskému filmu ve formátu PDF (CMYK, 300 dpi)

-1 ks plakát k vašemu bc filmu ve formátu PDF (A2, CMYK, 300 dpi) -min. 10 ks foto

z průběhu realizace vašeho bakalářského filmu ve formátu .JPEG -min. 10 ks foto z vašeho

bakalářského filmu ve formátu .JPEG -1 ks technický scénář ve formátu PDF - výtvarné

návrhy (postavy, rekvizity, pozadí) ve formátu PDF (RGB, 300 dpi)

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

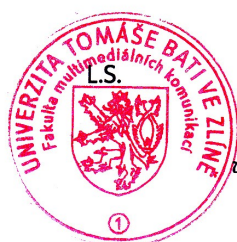
Seznam odborné literatury:

Timing for Animation, Harold Whitaker ISBN 0-240-50871-8  
The Animator's Survival Kit, Richard Williams, ISBN 0-5712-0228-4  
Animation art, Jerry Beck, ISBN 1-84451-140-5  
Jak napsat dobrý scénář, Syd Field, ISBN 80-87067-65-7  
Škola kresleného filmu, Borivoj Dovnikovic, ISBN 978-80-7331-105-6  
Základy animace, Jiří Plass, ISBN 978-80-7238-884-4

Vedoucí bakalářské práce: Ivo Hejcman  
externí pedagog  
Datum zadání bakalářské práce: 1. prosince 2010  
Termín odevzdání bakalářské práce: 20. května 2011

Ve Zlíně dne 1. prosince 2010

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
*děkanka*



*malik*  
doc. Vladimír Malík  
vedoucí oboru Klasická animovaná tvorba



## **ABSTRAKT**

V tejto bakalárskej písomnej práci sa venujem tematike projektu, kde popisujem postup práce, zdroje k prístupným materiálom pre tvorbu, problémy a riešenie post produkcie a individuálny prínos zpracovania tohto projektu z vizuálnej stránky.

Spracovaný je animovaný klip podľa hudobnej predlohy pesničky „Tvuj kluk sem ja“ od hudobnej kapely The Tap Tap.

Kľúčové slová:

Hudba animovaný klip animácia Tap Tap kapela od skvelých hudobníkov s telesným postihnutím

## **ABSTRACT**

In this bachelor paper work I'm dealing with a bachelor project, where I describe the work procedure, resources to accessible materials for creation, the problems and solutions in postproduction and the benefits from working on this project as an individual from a visual style.

The animated clip is made with the song „I'm your boy“ from the music band The Tap Tap.

Keywords:

Music animated clip animation the Tap Tap band of great disabled musicians

Chcem poďakovať hlavne všetkým pedagógom, ktorí boli ochotní venovať svoj čas a skúsenosti, aby mi pomohli v procese tvorby mojej bakalárskej práce.

Prohlašuji, že jsem na této bakalářské práci pracovala samostatně.

Ve Zlíne dne.....

.....

*Ivana Libiaková*

# OBSAH

<b>ÚVOD.....</b>	<b>9</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST.....</b>	<b>10</b>
<b>1 VÝBER TÉMY A TECHNYKY .....</b>	<b>11</b>
1.1 NÁMET, INŠPIRÁCIA A ZDROJE.....	11
1.2 SCENÁR A STORYBOARD.....	13
1.3 DIZAJN POSTÁV.....	14
1.4 ANIMATIK VERZIA 1.....	16
1.5 ANIMATIK VERZIA 2.....	17
1.6 VÝTVARNÉ RIEŠENIE.....	17
1.7 POMENOVANIE.....	18
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST.....</b>	<b>20</b>
<b>2 ANIMÁCIA A POSTPRODUKCIA.....</b>	<b>21</b>
2.1 PROGRAM.....	21
2.1.1 ToonBoom animate PRO2.....	23
2.1.1.1 Animácia.....	23
2.1.1.2 3D model.....	24
2.1.2 Gimp.....	26
2.2 VEDĽAJŠIA PRÁCA.....	28
2.3 HUDBA.....	30
<b>ZÁVĚR.....</b>	<b>32</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ.....</b>	<b>34</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH.....</b>	<b>35</b>



## ÚVOD

Aj napriek skutočnosti, že nemám skúsenosti s pocitmi, ktoré zažívajú hendikepovaní ľudia, prechovávam voči nim úctu a rešpekt rovnako ako ku komukoľvek inému.

V animovanom svete je známe, že človek dokáže porozprávať príbeh i neskutočným, imaginárnym spôsobom vedeným predstavou a silnou myšlienkou.

Môj animovaný klip bude o láske medzi mladou ženou a chlapcom odkázaného na invalidný vozík, o silných emóciách, veselosti a o množstve neskutočných postavičiek napríklad aj o tancujúcich krokodíloch, ktorí hrajú na hudobnom nástroji.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

# 1 VÝBER TÉMY A TECHNYKY

## 1.1 Námet, inšpirácia a zdroje

Hlavnou motiváciou pri výbere tohto projektu bolo nielen doporučené supervízora, ale aj moja túžba a snaha o vyjadrenie a umelecké stvárnenie postáv, ľudí, ktorí majú telesnú vadu, postihnutie a napriek nepriazni osudu žijú a vnímajú život okolo seba plnohodnotným spôsobom, bez pocitu menejcennosti, prijímajú a delia sa o krásy života oveľa intenzívnejšie ako ostatní zdraví jedinci.

Moja voľba padla na človeka odkázaného na invalidný vozík, pretože spomedzi všetkých sa jedná azda o najrozšírejší druh telesného postihnutia s ktorým sa stretávame najčastejšie a teda je aj najlepšie zobraziteľnou postavou, blízkou prepočopenie väčšine z nás.

Predstava, že ide o jedincov zatrpknutých, ktorí zanevrelí na život, osamelých, bez chuti ďalšej existencie je mylná.

A práve preto chcem vo svojom diele poukázať na skutočnosť, že opak je pravdou a že v podstate neexistujú žiadne bariéry, ktoré by ich odlišovali od okolia.

Chcem odstrániť zaužívané názory a dogmy, že medzi človekom bez postihnutia a človekom na vozíčku sú diametrálne rozdiely, odlišnosti.

Snažila som zároveň dokázať, že práve títo ľudia si dokážu ďaleko viac oceniť veci, ktoré my „zdraví“ považujeme za všedné.

Vyjadrenie invalidného vozíka ako symbolu nevládnosti, telesného a duševného obmedzenia som chcela definitívne odstrániť, vyjadriť že sa jedná len o imaginárnu prekážku, ktorá sa nachádza výhradne v našich myšliach, no v skutočnosti vlastne neexistuje.

Z tohto dôvodu som sa rozhodla pre človeka na invalidnom vozíku, ako ústrednú postavu pre môj animovaný film.

V bežnej tvorbe totiž vidím takýchto ľudí väčšinou zobrazených ako osamelých jedincov, ktorí často sú využívaní, alebo lepšie povedané zneužívaní pre zobrazenie scény len z dôvodu vytvorenia akejsi ilúzie, že sa na nich nezabúda.

Motívom môjho klipu nie je prijatie faktu telesného postihnutia, rešpektovanie tejto skutočnosti, ale vyjadrenie túžby a nároku po plnohodnotnom živote, láske na ktorú má nárok každý bez rozdielu, uvedomenie si, že život týchto ľudí sa môže z dôvodu životných situácií priamo dotknúť aj nás.

Hlavná postava hudobného klipu má pozitívny postoj voči svojej situácii a dokonca i lepšie

východiskové predpoklady a schopnosti ako môže vlastným spôsobom a technikou prekonať prekážky a dokonca i získať dievča svojich snov.

Určitú aproximáciu som mala možnosť vidieť vo filme od Dream works Ako cvičiť draka, kde som bola až prekvapená, že tvorcovia našli odvahu zmrzačiť hlavného hrdinu a vyzbrojili ho neprekonateľnou odvahou a túžbou po hrdistve, odvážnych skutkoch. Imponuje mi práve podobný, idealistický a zároveň optimistický charakter postavy, ktorá sa dokáže prispôbiť svojim novým podmienkam a nenechajú sa obmedziť negatívnym vplyvom pre ďalší spokojný život.

Mojím plánom bolo zrušiť zobrazenie vozíku ako prekážku v živote a nechať splynúť s okolím, ako keby tam ten vozík ani neexistoval

Je stále ale dobre si uvedomovať, že v animovanej tvorbe si môžem dovoliť idealizovať príbeh a využívať prvky, ktoré sú v realite neskutočné.

Týka sa to hlavne zvieracích postáv, ktoré majú antropomorfný charakter a dokážu zručne využívať ľudský materiál, ako je napríklad hudobný nástroj.

Osobne mám zvieratá rada a často ich kreslím v mojej tvorbe, kde im dávam zmiešaný charakter medzi človekom a zvieratom, vytváram si svoj vlastný „klon“ medzi pozitívnymi črtami ľudí a zvierat.

Uvedomujem si, že napríklad krokodily nedokážu kráčať ako ľudia na zadných končatinách a v skutočnosti sú to predátori, no výhodou animácie je práve obráť ich o prírodou danú agresivitu a prisúdiť im schopnosti humánneho správania.

Je to môj osobný a ľudský prístup využiť tieto zvieracie postavy v ľudskom slova zmysle a zobraziť záľubu v iných tvoroch i z inej, aj keď idealistickej, mystifikovanej stránky.

Sústredila som sa hlavne na vytvorenie animovaného klipu, ktorý bude vhodný aj pre malé deti, pretože animáciu považujem za dôležité adresovať a venovať mladej generácii.

Rovnako ako boli rozprávky, ktoré som rada pozerávala, keď som bola malá.

Považujem to stále za perspektívny smer, ktorý ani napriek technickým vymoženostiam nebude porazený.

Umelecky a výchovne spracovaný animovaný film môže byť kvalitným nástrojom psychologického a psychického vývoja dieťaťa.

Mrzí ma, že v poslednom čase sa čo raz viac objavuje v rozprávkach agresivita, alebo individuálnych super hrdinov, ktorí sú zobrazení ako neohroziteľní, najsilnejší a nie vždy sú zástupcami boja za pozitívne stránky.

Títo hrdinovia často bojujú a ničia zlo, ktoré skoro nikdy nereprezentuje príčinu, ktorá ho vedie k špatným skutkom a môže byť zastavené iba neustálou porážkou, až k úplnému

zničeniu.

Pripadá mi dosť zvláštne podávať deťom takéto formy animovaného „umenia“, pretože sa príliš rýchlo stotožnia s obsahom deja a následne sa im akákoľvek predstava iného než vsugerovaného „hrdinu“ zdá byť neakceptovateľná.

Môj príbeh nezaraďujem až k tak poučným, neodpovedám v ňom na možno akútnejšie svetové tematiky a problémy cieľom je zamerať sa na určitú malú, aj keď významnú skupinu ľudí.

Pre tvorbu príbehu som sa nechala viesť hudbou, kde ide práve o mladého chlapca, ktorý ospevuje šťastie, že už nie je sám.

Tvorí pár, lásku a harmóniu, ktorú neobmedzuje ani vozík, ani negatívny svet okolo nich. Práve naopak, hudba sa šíri po svete a prostredníctvom nich sa na okolitý svet prenáša šťastie, láska a celá tá pozitívna energia.

Čiastočne vychádzam aj z vlastných skúseností, kde som sa presvedčila, že človek dokáže ovplyvniť ľudí svojím postojom a emóciami v kladnom, ale žiaľ aj v zápornom slova zmysle.

Naučila som sa, že je veľmi dôležité pristupovať k iným asertívne, milo a vážiť si každé maličkosti, ktoré môžu priniesť viacej radosti každý deň, ako veľké veci len raz za život.

## 1.2 Scenár a storyboard

Hlavná idea vyplynula zo samotnej podstaty textu hudby, ktorá ma viedla celou tvorbou od počiatočných náhodne zvolených nápadov v podobe skice až po finálnu podobu animácie. Spočiatku sa jednalo o len o úvodné načrtnutie námetu kreslením, Neskôr som návrhy poskladala pomocou vystrihnutých papierov do jedného celku vo formáte A5.

Tak vznikla prvá verzia storyboardu.

Pokračovala som neskôr tradičným fázovaním jednoduchých scén na papieri, no voľba sa neukázala ako správna aj z dôvodu nevhodne zvolenej organizácie procesu.

Vlastne som dospela k názoru, že táto technika pre moje potreby nie je postačujúca.

Aj preto som sa rozhodla pokračovať v tradičných návrhoch a v nacvičovaní pohybových štúdií, ktoré som neskôr v projekte využila.

Riešenie problému som videla v zakúpení počítačového softvéru- programu Toon boom animate, ktorý predstavuje nielen jednoduchý nástroj na klasickú animáciu, ale ponúka široké nastavbové možnosti na rozvinutie kombinovania tradigitálnej a 2D bábkovej tvorby v počítači.

Tieto skúsenosti som sa snažila v maximálnej miere využiť pri mojej tvorbe.

V rámci tvorby technického scenára som teda upustila od nevyhovujúcej školskej šablóny a snažila som sa v prvom rade prispôbiť navrhnutý plán k širokej palete možností programu Toon boom.

Týka sa to zostavenia vrstiev v poradí i v 3D priestore.

Začala som sa viac venovať členeniu rôznych kresieb, ktoré sa majú nachádzať v scéne a to v 4 verziách.

Prvá verzia spočívala v rýchlej ilustrácii scény.

Tú som si načrtla a neskôr vyfarbila pre riešenie, ako približne bude vyzerat' celok.

Druhá bola úplný celok, v ktorom sa vyskytujú všetky predmety i mimo kamery.

Aby som proces urýchlila, nakreslila som ich v takej rýchlej siluete ako tieň a pomenovala ich.

Tretia je pohľad zhora, kde už len kreslím horizontálne čiarky a pomenovávam ich.

Je to hlavne pre riešenie perspektívy a umiestnenie kamery.

V štvrtej sú už nakreslené malé okienka v podobe animatiku, kde riešim, čo sa deje v scéne.

Navyše som pridala i malý zoznam vrstiev každej kresby, pre rýchlu orientáciu.

Hudbu mám zvolenú len jednu, nebolo tak potrebné riešiť zvukovú časť.

Umiestnenie scén do správneho rytmu prispôsobujem k prvej verzii animatiku a potom už len upravujem.

Snažila som sa rozkresliť technický scenár tak, aby mi napomohol hlavne lepšie naplánovať proces mojej práce čo najjednoduchšie a najefektívnejšie.

### 1.3 Dizajn postáv

Tom je hlavný hrdina, ktorý reprezentuje speváka piesne.

V prvých návrhoch mal rozťahnutú postavu, prispôbenú ľudskej anatomickej proporcii.

Po čase som mu v súvislosti s variáciami návrhov telo skrátila a zoštylizovala tak, aby vynikol čo najviac.

Snažila som sa viac o na výzor milú postavu na pohľad, než stereotypicky svalnatého a symetrického superhrdinu.

Týmto krokom sa zároveň mojej tvorbe o potlačenie dogmy, kde všetci vypadajú úplne rovnako.

Aj tento prístup v zobrazení hlavného hrdinu ovplyvnil môj ďalší prístup v návrhu väčšej variácie postáv v pozadí, ktoré boli samozrejme odlišné.

Snažila som sa o čo najpestrejšie zobrazenie proporcií, aby sa nepodobali hlavnému hrdinovi, ale ani ostatným postavám medzi sebou.

Majú takto vytvoriť harmóniu medzi sebou a neodcudzovať sa kvôli proporčným odlišnostiam.

Tatiana reprezentuje speváčku piesne.

Aj v jej prípade bolo prvoradým cieľom vystihnúť individuálny dizajn jej tela, aby nereprezentovala stereotypické rozlišovanie pohlavia podľa prsníka a namaľovanej tváre, alebo zvýraznené mihalnice, ktoré sú až príliš často využívané pre zvýraznenie ženskej postavy.

Týmto samozrejme som nemala v úmysle zavrhnúť všetky ženské postavy a vyjadriť unifikovaný systém ako majú vyzerat'.

Z tohto dôvodu som navrhla rôznu variáciu ženských postáv a nebála som sa ukázať ženskú, či mužskú krásu i v postavách, ktoré mali napríklad vystrčené zuby, alebo veľký nos a prekryté oči.

Najzvláštnejším návrhom sa stala zvieracia postava, ktorá doprevádza hlavnú hrdinu.

V skutočnosti sa jedná o veľkú fretku, ale svojím zvláštnym výzorom, pretiahnutými ušami pripomína skôr psa, hoci nikdy nevyplazuje jazyk.

Ide tu o malý vtíp, kde nechávam každého vytvoriť si vlastnú predstavu, nechať pracovať vlastnú fantáziu a myslieť si o danom tvorovi čo chce, zatiaľ čo ja tvrdím, že je to fretka.

Malo to už vlastne v zárodku dizajn obyčajnej fretky, ale rozhodla som sa pre zaujímavejšiu variáciu.

Táto variácia je využitá i vo farbe, ale snažila som sa vyhnúť lákavej zelenej pleti, aby som tam nepridala priveľa postavičiek, takpovediac s výzorom mimozenšťanov, alebo nemusela riešiť existenciu a prítomnosť tvorov z kategórie flóry.

Chcela som trochu pridať multirasový prínos, aby v klipe nevystupovali výhradne iba ľudia s jednou farbou pleti.

Mám záľubu využívať takéto variácie s veľkou odlišnosťou aj u zvieracích postáv, ktoré dokážu medzi sebou rozumne žiť i s menšími konfliktami, ktorými nikoho neodcudzujú a nikomu neubližujú.

Ako malá som často kreslila iba pár postáv v rovnakej podobe a v rovnakom štýle.

Bolo to v čase, keď bol japonský anime štýl veľmi obľúbený.

Po určitej dobe som ale mala potrebu svoju tvorbu zmeniť a aj z dôvodu, že ostatní porovnávali moje kresby s anime, ktoré malo svoje výrazné črty.

Aj napriek faktu, že si anime začalo osvojovať realistické črty a kombinovalo iné štýly,

mala som pocit a absolútnej tvorivej bezmocnosti a neoriginality.

Moja tvorba je ovplyvnená veľkou náhodnosťou, kde kreslím náhodné veci bez premýšľania a prihliadania na anatomické základy, alebo pravidlá.

Snažila som sa uprednostniť zaujímavé veci, ktoré nemusia zodpovedať skutočnosti a majú stále svoj pôvab.

Napríklad farba pozadia, kde som sa snažila využiť hlavne neónkové farby ako farby podľa skutočnosti.

Tieto farby som využila aj na krokodýloch, ktorí majú prejavovať svoj jasný charakter, a lepšie vynikajú v pozadí.

#### **1.4 Animatik verzia 1**

Moja prvá verzia animatiku bola vyhotovená hneď po prvých nakreslených nápadoch pred technickým storyboardom, pretože sa tam zameriavam na hlavné vizuálne rozprávanie deja.

Často sa mi stáva, že pokiaľ priamo v úvode nepredstavím myšlienku, zámer, v ďalšom je už obtiažnejšie predstaviť ideu, nápad, resp.

Vzniká riziko, že si nesprávne vysvetlia moju interpretáciu.

Začať priamo s animatikom sa mi osvedčilo už mnohokrát a dokáže ušetriť množstvo času a práce.

Napríklad prerábaním celej stránky v technickom scenári kvôli jednému zlému okienku, alebo v prípade ak zistím, že potrebujem medzi okienkami jednu scénu navyše.

Počítala som so skutočnosťou, že sa na ňom bude prerábať, tak som zvolila rýchly a menej kvalitný spôsob zhotovenia animatiku.

Kreslila som jednoducho na malé papiere vo formáte A5.

Keďže bolo každé okienko voľné, mohla som kedykoľvek ubrať alebo pridať scény aby som upravila projekt.

Po naskenovaní som dala obrázky dokopy v movie maker a ďalej len skonzultovala.

Tento moment považujem za východiskový a smerodajný pre spracovanie filmu.

Umožňuje mi skreslene určiť časovú osu scén a rozhodnúť, aké zmeny sú nutné pre pevnú konštrukciu vizuálneho postupu.

Pri tomto procese ešte nie je rozhodujúce, aké postavy využívam.

Dôležitý bol vizuálny plán, podľa ktorého môžem odprezentovať animatik pre konzultácie a potom riešiť technológiu a techniky, podľa ktorých zrealizujem finálnu verziu.



Tento spôsob môžem porovnať s dokumentárnymi videami, ktoré zobrazujú proces spracovania animovaného filmu.

Často som si brala príklad práve z týchto ukážok a slúžili mi ako motivácia pre zamyslenie sa nad prácou na vlastných projektoch.

V tomto prípade mám hlavne na mysli známy spôsob pitching, kde má animátor oddelené okienka na papieroch a zavesené na veľkom plátne.

Je to často proces prezentovania vizuálneho príbehu pred naskenovaním verzie animatiku.

Problém v mojej práci ale bol, že nemám veľkú dosku, kde by som všetky obrázky umiestnila.

Tvoriť najskôr technický scenár tiež nebol pre mňa podstatný kvôli nedoriešenej príbehovej časti po vizuálnej stránke.

Métou bolo pre mňa dosiahnuť uspokojivý stav vo vzťahu k finálnej verzii na ktorú sa hlavne bude pozerat' a vnímať kvalitu.

## 1.5 Animatik verzia 2

Ako náhle som ukončila pevný technický scenár, ktorý bol prispôsobený k novej technike, prekreslila som celý animatik tabletom do počítača, aby som si lepšie upresnila, ako vizuálne príbeh prebehne.

Pridávala som nové detaily do pozadia a označovala posúvanie kamery zelenými štvorcami v linke.

Snažila som sa vyhnúť používaniu kamery v tomto procese, lebo by mi to mohlo narušiť prácu pri rozfrázovaní jednotlivých pohybov postavy.

Začala som si pomáhať s funkciou peg, ktorá mi umožňuje kresby posúvať a mohla som si tak pomôcť načrtnúť časovo pohyb dielov, ako je napríklad lietajúci tanier UFO, ktorý preletí okolo planéty vo vesmíre.

## 1.6 Výtvarné riešenie

Zo začiatku som to výtvarne riešila tradičným spôsobom s ceruzkou na papieri pri osvetlenom animačnom stolíku.

No časom som si uvedomovala, že kresliť každú fázu a potom ešte naskenovať a vyfarbiť, prispôbiť pohyb k 3 minútovému klipu bude pomerne náročné na realizáciu.

Z dôvodu a ušetrenia času skenovaním papiera som si urýchlila proces priamou kresbou do počítača tabletom.

Najprv som sa snažila udržať skicovitost' linky.

Toto sa mi ale preukázalo ako neefektívne a v podstate sa mi strojnásobila práca vo vektorizovanom programe, časom som si neskôr zvykla kresliť čistou linkou.

Toto všetko sa odohrávalo ešte v čase a v procese vyhľadávania vhodného štýlu pre výslednú animáciu, kde som experimentovala priamo v scénach projektu.

Najprv som sa snažila kresliť pozadie obdobným štýlom ako postavy, no výsledkom bola vysoká nespokojnosť s čiernou linkou v pozadí, ktorú som neskôr vymazala i s detailmi. Dôvodom bola dominujúca práve čierna linka, ktorá sa zvýrazňovala pri približovaní kamery.

Snažila som sa udržať výtvarnosť čisto, jednoducho a rýchlo.

Po dosiahnutí poslednej scény som začala pracovať na detailoch a úpravách, aby animácia dosiahla čo najlepšiu kvalitu po vizuálnej stránke.

## 1.7 Pomenovanie

Obsah zadania mojej bakalárskej práce a samotný názov projektu spočíva v animovanom videoklipe na námet skladby s názvom Tvuj kluk sem já.

Jedná sa o oficiálny názov skladby, ktorý je pomerne známy a pred samotným výberom námetu animovanej časti som sa spoliehala na ošetrovanie realizácie diela po právnej stránke tak, aby ma v budúcnosti nebolo možné obviňovať z nedovoleného copyrightu, resp. zneužitia umeleckého diela. Musím konštatovať, že v danej oblasti disponujem minimálnymi skúsenosťami, takže opatrnosť je z mojej strany každopádne namieste.

Z toho dôvodu som namiesto oficiálneho názvu kapely The Tap Tap použila skratku T.T.

Som si vedomá čiastočného zásahu do oblasti autorského práva, no pevne verím, že snád niekedy v budúcnosti aj samotná hudobná kapela ocení moje spracovanie videoklipu, nápady ktoré som uplatnila a spolu vytvoríme harmonizovanú symbiózu hudobných a výtvarných umeleckých prejavov.

Plne akceptujem celý rad právnych obmedzení a akokoľvek sa zdajú nepochopiteľné, prispôbila som celý obsah videoklipu podmienkam tak, aby nezasahovali do tejto citlivej oblasti, tj. plne akceptovali duševné vlastníctvo bez rušivých elementov vo vzťahu k autorským právam a zároveň ma oslobodila od podobných úvah s cieľom maximálneho sústredenia sa na ciele projektu, identifikáciu hlavných postáv apod.

Pre zjednodušenie som sa teda rozhodla pre použitie skratky T.T., ktorá vystihuje názov autora skladby, kapely a zároveň ničím neporušuje autorské práva, necháva voľný priestor pre vlastné úvahy a obrazotvornosť o autorovi pesničky.

Samozrejme že náznak názvu kapely sa objaví v priebehu videoklipu, no je zakomponovaný tak, aby len zasvätení postrehli túto skutočnosť napríklad v podobe svetla diskotékovej budovy, kde sa iniciály kapely objavujú v podobe efektov lúča svetla na oblohe. Evokuje to možnosť smerovania svetla k planéte s označením T.T., pomenovanie postáv na nej žijúcich a podobne.

Úvahy nechám na každom z nás, kto raz príde do kontaktu s mojim videoklipom, na jeho schopnostiach predstavivosti a fantázii. V skratke zhrnuté, nechávam na každom možnosť vytvorenia si vlastnej ilúzie skratky T.T., či už v názve planéty s mystifikovanými tvormi, alebo menami tvorov na tejto fiktívnej planéte žijúcich, alebo menami hlavných hrdinov.

Je tu priestor pre mnohé predstavy, alternatívy pre iniciály T.T.

A pritom sa nemusia stotožňovať práve s mojim vnímaním podstaty videoklipu, jeho postáv a objektov, ktoré pre mňa znamenajú automatickú predstavu, hierarchiu či pracovné názvy, ktoré som si sama pomenovala pre svoje vlastné potreby a orientáciu.

Považujem to za veľmi dôležitý proces, aby som navzájom dokázala odlíšiť postavy počas jednotlivých fáz projektu tak, aby nedošlo k omylu a nezvratným chybám ako sú napríklad kľúčové framy v pohybe kamery, resp. ich uloženie, alebo iných omylov súvisiacich s dynamickosťou animátorského prostredia.

Uvedomenie si tohto rizika je kľúčovým predpokladom pre zvládnutie úlohy a akékoľvek pochybenie v priebehu animácie je možné opraviť.

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

## 2 ANIMÁCIA A POSTPRODUKCIA



Obr. 1

### 2.1 Program

Pre tvorbu môjho projektu som využila dva programy, ktoré sa rýchlo stali mojimi favoritmi a nástrojmi pre animovanie a maľovanie tradigitalným spôsobom.

Keď som sa zaoberala výberom vhodného programu, snažila som sa nájsť program, ktorý je podľa možnosti čo najmenej finančne náročný, resp. zadarmo pod licenciou, ktorá je špecializovaná pod názvom „GNU public license“.

Bol tam veľký výber programov a väčšinu takých, ktoré používam sú s touto licenciou.

Umožňuje vlastne voľné používanie „open source“ programu, načo bežne treba zakupovať licenciu za vysokú cenu a využitie programu je veľmi obmedzené.

Pod touto licenciou sa dá vlastne voľne pozrieť na zdroj programovacieho systému, prerobiť a dokonca predávať bez akého kolvek obmedzenia.

Pre jednoduché animácie som objavila časom programy s takouto licenciou ako sú napríklad Synfig, podobný komerčnej verzii Moho, ale je ešte v procese spracovania tak sa môže stať, že niektoré funkcie nebudú fungovať dostatočne.

Najnovšie som objavila program pod názvom Plastic animation paper, ktorý je vhodný pre tradičných animátorov a majiteľ programu umožnil voľný prístup pre každého.

Je ideálnym nástrojom hlavne pre začiatočníkov.

Pre svoje potreby som ale vyžadovala plne funkčný program, ale aj s väčším vybavením

než čisté kreslenie fáze po fáze.

V škole som mala prístup iba k programu after effekte, ktorý pre moje poznatky a potreby nebol dostatočne vhodný a jeho možnosti spočívajúce s náročnou prácou navyše v importovaní hotových fáz by ma v konečnom dôsledku len obrali o čas.

Samozrejme v súčasnej dobe existuje veľa spôsobov ako si zaobstarať komerčné platené programy „neoficiálnou“ cestou, no takýmto možnostiam najradšej vyhýbam kvôli prípadným možným obmedzeniam výsledného diela.

Snažím sa vždy nájsť programy, ktoré môžem používať naďalej a v prípade možnosti aj pre komerčné účely.

Aura je jednoduchý program a navzájom komplikovaný pre pracovanie s ktorým sme boli na dostatočne dobrej úrovni oboznámení v škole.

Nevýhodu vidím v jeho závislosti na iných programoch ako napríklad after effect.

Ďalšia nevýhoda spočíva v plne funkčnom tablete, alebo aspoň v photoshope pre linku a sfarbenie každej fázy.

Určitou nevýhodou bolo aj obmedzenie v použití školského tabletu, resp. v jeho nastavení na dotykový tlak, ako aj použitie vlastného tabletu na školský počítač by nebolo ideálnym riešením.

Ideálne podmienky po technickej a tvorivej stránke nachádzam prevažne v domácom prostredí alebo na internáte.

Pre svoju prácu si často vyžadujem veľa priestoru na materiál, ktorý používam, jako napríklad veľký počet papierov na skice a poznámky.

Mojím riešením bolo teda si vybrať jeden z dvoch komerčných programov, ktoré som si mohla v tom čase dovoliť.

S programom Flash MX som sa zoznámila už dávnejšie a naučila som sa ho používať počas štúdia na strednej škole.

Je dneska až svetovo známy a využívaný po internete a v televíznych seriáloch.

Tento program disponuje navyše funkciou Action scrip, ktorá umožňuje používateľovi programovať pre webové stránky a webové hry.

Pre mňa však boli všetky možnosti a funkcie programu zložité, vyžadovali si hlbšie preštudovanie návodu.

Najnovšie sa mi zapáčil ToonBoom, ktorý je i známy tým, že Disney animoval Princeznú a žabiaka práve týmto programom.

Postupne som sa dozvedela, že táto spoločnosť má viacej druhov verzií týchto toon boom programov, ktoré sú prispôsobené podľa kategórie používania.

Moje konečné rozhodnutie padlo na zakúpenie programu toon boom animate 2 z dvoch dôvodov.

Jeden z mojich obľúbených animátorov vo flashovom štýle prezentoval Toon boom na svojej webovej stránke a vyjadril maximálnu spokojnosť so všetkými jeho možnosťami. Jeho názor ako človeka, ktorý roky pracuje vo Flash a má pozitívny názor na iný program ma presvedčil.

Druhým dôvodom , prečo som zakúpila tento program je, spoločnosť práve vo vhodnom čase uplatnila marketingový ťah a ponúkla veľmi výhodnú cenovú ponuku na plne funkčný licencovaný program ToonBoom animatePro 2 pre animáciu a Gimp pre dodatočne grafické práce.

### **2.1.1 ToonBoom animate PRO2**

Je to vektorový program pre 2D tradigitálnu a 2D bábkovú animáciu, je vhodný pre profesionálov a na komerčné účely, obsahuje funkcie, ktoré sú prispôsobené pre každého animátora.

Návod pre použitie obsahuje dve verzie, a to návod pre rýchle použitie a použiteľný návod a s jeho využitím je pomerne ľahké naučiť sa ovládať tento program veľmi rýchlo.

#### **2.1.1.1 Animácia**



Obr. 2

Je to kombinácia tradigitálnej kreslenky, kde priamo tabletom kreslím do počítača fázy a pre niektoré scény som využila oddelene časti tela, ako bábka, ktoré som rozpochovala, aby som urýchlila proces a udržala veľkosť postáv, čo môže byť niekedy problém pri kreslení fáze po fáze.

Například v druhé scéně, na začátku som využila 3 diely, kde Tom máva telom, ako při kráčení a je pripojený k statickému vozíku, zatiaľ čo koleso je len jedna kresba, ktorú som rotačným spôsobom animovala.

Všetky tri vrstvy s animáciou som potom pripojila k vrstve, ktorej sa hovorí peg.

To mi vlastne umožní animovať a posúvať všetky tri pripojene animované vrstvy naraz, a tak môžem posúvať od A ku B jednoduchým ťahom.

Každá vrstva obsahuje políčka fázy ako vo Flash.

Navyše každá jednotlivá vrstva obsahuje ďalšie vrstvy, kde môžem jednotlivo každú fázu osobitne vyfarbiť.

Ja mám vo zvyku pracovať s veľkým počtom vrstiev pre rôzne účely.

Vrstvy v mojom projekte presahovali počet 60.

Ďalšou dobrou pomôckou sú symboly, ktoré fungujú ako skupina viacerých vrstiev.

Takáto jednoduchá a rýchla organizácia mojich animovaných kresieb mi umožňuje rýchlo a efektívne pracovať s obrovským počtom vrstiev.

Animácia sa mi vlastne už páčila od malička.

Už v deckom veku som skúšala jednoduché fázy do zošita, kde som nakreslila draka, ktorý máva krídlami, či iné postavičky v pohybe.

Mojím hlavným vzorom boli animované filmy od Walta Disney.

V tom čase boli veľmi často preferované v televízii a rada som napodobňovala drobné kreslenia pohybov na papieriky v poznámkovom bloku, alebo do bezlišajkového zošita.

Pokúšala som kresliť aj na samotnú stranu so štvorčekovanými riadkami.

Fázy som mala nakreslené zaradom po sebe a štvorčeky mi pomáhali hlavne udržiavať správnu veľkosť.

Tie som potom postupne naskenovala a poukladala na správne miesto, aby som mohla uložiť do gif formátu, určený pre drobné animácie.

Dnešnú výhodu mám v tom, že v programe môžem označiť kresbu a prispôsobiť veľkosť, aby sa mi animácia nezmenšovala.

### **2.1.1.2 3D model**

ToonBoom animatePro2 dokáže posúvať a otáčať kresbu v 3D priestore po X Y Z smeroch.

Táto nová funkcia znamená pre mňa množstvo výhod, pretože v dnešnej dobe sa využíva 3D grafika veľmi často.





Obr. 3

Tento zjednodušený spôsob zpracovania mi vlastne ušetruje modelovanie 3D objektu v programe ako je napríklad Blender, alebo 3D max a nemusím sa zaoberať textúrou, čo mi môže zabráť i niekoľko dní navyše.

V Toon Boom kreslím priamo kresby do vrstvy, a potom môžem aktivovať 3D funkciu, ktorá mi umožní otáčať vrstvu so všetkými kresbami v 3D priestore.

Je to dobré na geometrické tvary ako sú napríklad stavby.

Týka sa to scény kde pracujem s pohybom kamery a je tam potrebné mať bočné strany viditeľné.

Tuto funkciu som využila prvý krát v scéne, kde tancujú veľké budovy k rytmu hudby pre lepšiu dynamiku a trojrozmernú hĺbku.

Každá plocha kresby, ktorá reprezentuje časť budovy ma svoju vlastnú vrstvu.

Keďže som mala scénu naplánovanú, tak som vytvorila iba prednú a bočnú časť, ktoré boli viditeľné, aby som ušetrila prácu a nerobila navyše diely, ktoré by nebolo v scéne aj tak vidieť.

Roky som sa snažila nájsť program, ktorý by bol vhodný hlavne pre animáciu a bol by jednoduchší pre použitie.

Tento program sa dá síce zakúpiť online za vysokú cenu nad 1000 dolárov, ktorý je vhodný pre profesionálov a tvorbu animovaných filmov, ale má svoje výhody.

Cena za program sa pohybuje sezónne, niekedy aj so 70% zľavou, takže je možné mať legálny prístup za rozumnú cenu, ktorá sa oplatí pre animátora.

Veľmi sa mi páčia aj oficiálne formy, kde ľudia sú veľmi aktívni a odpovedajú ihneď na otázky, návod je jasný a jednoduchý k používaniu programu.

Ja som sa naučila za necelý týždeň naučiť ovládať funkcie programu, aby som mohla dosiahnuť výsledok vhodný pre bakalársky projekt.

Pracovnú plochu je možné preorganizovať podľa vlastných potrieb a pokiaľ mám byť objektívna, osobne využívam 30% možností čo Toon boom ponuka.

Je to vždy otázne, čo človek od programu očakáva, takže predpokladám, že sa nájde určitá časť užívateľov, ktorí nebudú s týmto programom rovnako spokojní ako ja a radšej budú používať programy ako je Flash hlavne kvôli actionscriptu.

Ja ale považujem tento program zatiaľ za najkompletnejší nástroj pre animácie vhodný i pre filmovú školu v Zlíne.

### 2.1.2 Gimp

Počas štúdia na strednej škole som sa učila pracovať vo photoshope, ktorý som používala na amatérske účely.

Určitým obmedzujúcim faktorom pre zakúpenie licencie bola jeho vysoká cena, čiže prístupnosť legálnym spôsobom pre dlhodobé používanie bolo zložitá.

Časom som objavila Gimp, ktorý má veľmi podobné funkcie ako photoshop, takže nebol problém sa naučiť používať tento program.

Gimp bol dôležitý pre detailnú a grafickú časť mojej práce.

Je to práca v pixeloch, ktorá mi umožňuje pracovať s veľkým počtom farieb.

Ďalšiu výhodu má to, že sa dá pracovať s opacitami, čo je priesvitnosť tlaku štetca a tak dokážem len samotným jedným výberom farby kombinovať a získavať nové odtiene priamo na elektronickom plátne.

S funkciou Dropper potom odoberám z maľby určitú farbu, ktorú môžem naďalej maľovať bez toho, aby som miešala novú farbu

Umožňuje mi to vlastne rýchle vyberanie farby, pre lepšiu harmóniu farebnosti vo výslednom obraze.

Takto sa môžem ľahko vyhnúť problému s vymiešaním nevhodnej farby, ktorá môže mať dojem príliš ostrého kontrastu, alebo ma donúti premaľovať veľké plochy.

Využila som základné funkcie a štetce pre rýchlu maľbu detailnejšieho pozadia s textúrou, ktoré by som ťažko vytvorila vo vektorovom programe.

Vektorový program v Toon Boom síce dokáže tvoriť ťahy základného štetca s nastavením priesvitnosti opacity a dá sa využiť aj gradient pre prechod farby, pridať blur efekt, ale každý ťah štetca sa správa osobitne.

Čiže sa nespája, ma ostré hrany a efekty predlžujú renderovanie.

Už sa mi stalo v jednej scéne, kde som mala viacej objektov naraz v detaile, neúmerne mi stúplo zaťaženie ladenia počítača.

V Gimpe môžem namaľovať akýkoľvek obrázok s veľkosťou minimálne 3000 pixelov v šírke, pospájam vrstvy do jednej a uložím obras v jpg, ktorý jednoducho importujem do Toon Boom bez straty akejkoľvek kvality a zároveň môžem voľne kombinovať vektorový štýl postáv s detailnými pozadiami.



Obr. 4



Obr. 5

Som názoru, že aj keď nedokážem pracovať s plochým pozadím, je dobré pridať trochu detailu do pozadia, aby nešlo iba o animáciu, ale aj príjemný pohľad na trochu originálnejší prístup k štýlu maľovania pozadia.

Osobne sa rada pozerám na detaily a zaujímavé vyfarbenie, ktoré nemusia zodpovedať skutočnosti.

Gimp je vlastne program, ktorý sa dá získať a používať zadarmo aj pre komerčné účely. Programátori majú možnosť dokonca prerobiť funkcie programu a ponúkať svoju verziu ďalej.

Tento program dokáže aj pracovať s psd formátom, ktorý je známy photoshopom a dá sa použiť rôzny výber stôp pre štetec.

Považujem tento program za veľmi dobrý, ako photoshop a odporúčam ho každému, kto má rád grafiku, foto manipuláciu, alebo tradičnú maľbu.

## 2.2 Vedľajšia práca

Dôležitou časťou mojej práce bolo nechať sa rozptýliť a inšpirovať prvkami iných prác.

V dobe, keď som nedisponovala chuťou pracovať na projekte T.T. , rozhodla som sa animovať niečo iné, čo mi dalo znovu chuť do práce.

Považujem to za lepší spôsob radšej animovať, čo sa mi práve chce, hoci je to mimo témy, než nerobiť úplne nič a stagnovať.

Brala som to aj ako dobrý spôsob precvičovania animácie.

Môj záujem bol vyskúšať si lipsing, ktorému som sa vyhýbala v T.T. kvôli nedostatku znalostí a skúsenosti.

Bol to pre mňa čerstvo nový projekt s jednoduchým pozadím a bez akejkoľvek obavy, že by som vo výsledku niečo vážne pokazila.

Znamenalo to akési pieskovisko, nový priestor pre hru, kde som si odskúšala nové veci, z ktorých som predtým mala obavy.

Nahrávala som si vlastný hlas pre dialóg obyčajným mikrofónom, ktorý som si musela potom ešte upraviť vo zvukovom programe Audacity.

Týkalo sa to strihu nepotrebných častí a utlmenia ruchu.

Zabralo mi to celkovo takmer dva dni, no malo to veľký prínos hlavne v odskúšaní kamery, ktoré mi umožnilo vytvoriť pre moj bakalársky projekt T.T. dynamickejšie scény, kde som posúvala kameru po osi Z , alebo transform.

Pohyb kamery po osi Z je vhodný pre vytvorenie priestorového zoom, kde mám vrstvy zoradené v odlišnej vzdialenosti.

To umožňuje odlišný pohyb predmetov.

Napríklad, v scéne s 3D budovami, je pozadie umiestnené viac dozadu.

Posun kamerou ukáže pohyb pozadia v diaľke pomalší.



Obr. 6

## 2.3 Hudba

Hudba sa oficiálne volá Tvůj kluk sem já od kapely The Tap Tap, ktorá mi do zadania témy bakalárskej práce nebola známa.

Môj supervízor, mi odporučil pesničku od tejto kapely, lebo veril, že dokážem vytvoriť vhodný animovaný video klip.

Rozhodla som sa ponuku prijať ako výzvu na stretnutie s niečím doteraz v mojej tvorbe neznámym, nepreskúmaným., pretože možno niekedy v budúcnosti nedostanem slobodnú voľbu vybrať si námet čo budem animovať.

Ak mám byť úprimná, spočiatku ma vôbec nezaujímalo, že pre koho ten klip vlastne bude, kto bude cieľová skupina divákov.

Skupina Tap tap mi nič nehovorila a zo začiatku nikdy nemám veľké predstavy, ani očakávania, či sa moja animácia bude ľuďom páčiť.

V tom momente bol môj supervízor jedinou motiváciou, lebo som mu chcela spraviť radosť a prekvapiť ho.

Neuvažovala som nad tým, či budem robiť na vymyslenom projekte, alebo na animovanom klipu pre Tap tap.

Hoci nemám k tejto hudbe vzťah ako k druhým, v mojom význame ponímaní lepším skladbám, rozhodla som sa pre jej prístupnosť a svoj vnútorný kreatívny pocit využiť, a vytvoriť animovaný klip, ktorým sa môžem odprezentovať v záverečných bakalárskych skúškach.

Poslanie hudby ma zo začiatku nezaujímalo a zdalo sa mi ako stereotypné spievanie o láske, ale nakoniec ma zaujalo. Zistila som, že potenciál skladby má široké možnosti pre námet.

Má vlastne v sebe pôvabný spôsob umeleckého prejavu, ktorý som ľahko mohla využiť a tak dala som sa inšpirovať kapelou, ktorej tato hudba patrí.

Nápad, že človek na invalidnom vozíčku stretne životnú lásku a je doprevádzaný svojím kamarátom, fretkou som považovala za ideálne riešenie

Takto som mohla využiť nielen hudbu, ale rovno postavu, ktorá až skoro symbolizuje túto veselú kapelu ľudí s telesným postihnutím.

Akonáhle som si prezrela ich videá, zistila som, akí sú to veselí ľudia, že hrajú pesničky inšpirované každodenným životom ktorým prechádzajú.

Pači sa mi, že využívajú náhodné témy a vedia to na patričnej umeleckej úrovni zahrať.

Zamerala som sa na hudbu ako projekt, ako na myšlienku, veselé rozprávanie.

Pochopila som, že čím viackrát sa do pesničky človek započuje, tým rýchlejšie si pieseň človeka získa.

Je to možno iba môj prístup odzrkadľujúci komerčný trend založený väčšinou skladbách o láske s evidentným sexuálnym podtónom, narážkach.

Mojim záujmom bolo urobiť projekt, kde využijem hudbu priamo vizuálne, ako ju vidím v mojich predstavách.

Vypracovala som projekt, kde som potlačila svoj vyhranený prístup k romantickým žánrom a vytvorila som systém, kde môžem odprezentovať túto hudbu bez mojich nevhodných poznámok.

Pracovať na motívy hudby považujem za najzložitejšie, ale po druhej stránke mi to veľmi pomohlo v animovaní a dodržaní rytmu.

Mojou postupnou motiváciou bolo získať prínos a lepšiu zručnosť v tvorbe animácie a venovať výsledný projekt kapele Tap Tap, mladým divákom a všetkým, ktorí majú radi animácie rovnako, ako ja.

Je to aj také poďakovanie za hudbu, ktorá ma viedla k spracovaniu tohto projektu.

## ZÁVĚR

Práce v tomto projekte mi priviedla nové skúsenosti a poznatky, ktoré posunuli moju tvorbu do ďalšej tvorivej roviny.

Je dobré vedieť ako sa motivovať a aspoň sa snažiť raz začas vypočuť názor druhých. Verím, že i naďalej budem tvoriť animované diela a získam nové skúsenosti, ktoré mi umožnia stať sa úspešnou animátorkou.

Keď som začala pracovať na tomto projekte, mala som veľké obavy, že animovaný klip nedokončím a začnem animovať niečo úplne iné.

Už dávnejšie som sa pokúsila animovať na hudbu, ktorá sa mi páčila, no vyžadovalo si to veľa práce a času, kvôli ktorému sa mi nikdy nepodarilo úspešne dokončiť projekt.

Teraz som sa rozhodla, že sa postavím problému a dokončím môj prvý animovaný klip. Uznávam, že to vôbec nebolo jednoduché, vznikalo príliš veľa problémov, kvôli ktorým som mala chuť resignovať, či dokonca to vzdať.

O to viac som spokojná, že som nakoniec zvládla dokončiť tento animovaný videoklip aj pomocou programu po ktorom som túžila už dávnejšie a naučila som sa nové techniky a spôsoby, ako zrealizovať scény.

Dynamická práca s kamerou ma hrozne bavila a dokázala som tak vytvoriť zaujímavejší a čitateľnejší výsledok, než so statickou verziou.

Dôvodom, prečo spomínam tieto veci je, že predtým som ich neovládala a viem, že budem moje nové skúsenosti a schopnosti naďalej využívať v ďalších projektoch v budúcnosti.

Ďalej som sa poučila rešpektovať, niekedy až vyžadovať názor druhých, čo niekedy môže byť problém pri tvorbe založenej na individuálnom prístupe.

Vážim si skutočnosti, že aj ostatní ľudia boli ochotní sa svojim pričinením pripojiť k môjmu projektu a dokázali mi pomôcť s detailmi.

Keďže som pracovala na projekte hlavne sama a konzultovala s pedagógmi, našla som si spôsob získať skúsenosti v spolupráci pri pomáhaní spolužiakom na ich projekte v medzifázach.

Musím uznať že v úvodných fázach tvorby projektu boli názory niektorých dosť frustrujúce, ale aj ich pripomienky či už kladné alebo záporné prispeli k celkovému výsledku a v konečnom dôsledku som rada, že môžem vysloviť spokojnosť s finálnou podobou.

Mám pocit, že vzhľadom k svojej individualite budem mať problém sa zmieriť s predstavou spolupráce s ľuďmi na jednom projekte, ale verím, že časom odbúram, prípadne potačím v sebe tento pocit a budem sa tešiť z úspešných projektov na ktorých



budem participovať ako spoluautor.

Bakalárska práca mi preukázala, že dokážem sa prijať aj výzvu tak veľmi náročnej práce a som schopná úspešne ju zvládnuť.

Keď sa s odstupom času pozriem na výsledok svojej práce, môžem len konštatovať, že som vďačná za akúkoľvek pomoc a zároveň pyšná sama na seba.

Uvedomujem si, že stále mám rezervy a vždy je priestor pre vlastné zdokonaľovanie sa a v tomto duchu sa budem intenzívne pripravovať aj na nasledujúce výzvy v podobe ďalších projektov.

## SEZNAM OBRÁZKŮ

**Obr. 1** Obal a plagát projektu. Je aj ukázkou výsledného štýlu

**Obr. 2** Fáza z nakreslenej animácie v ceruzke

**Obr. 3** Fotka mojho prvého modelu 3D budovi v programe Toon Boom

**Obr. 4** Ukážka scény predtým a potom, keď som zmenila pozadie, a pridala efekty

**Obr. 5** Ukážka scény predtým a potom, keď som zmenila pozadie, a pridala efekty

**Obr. 6** Fotky vedľajšej práce.

Spyro, Ember a Cynder sú nakreslený podľa hry Spyro na Playstation od tvorcov Insomniac

## **SEZNAM PŘÍLOH**

Příloha P 1: TECHNICKÝ SCENÁR A ANIMATIK

Příloha P 2: VÝTVARNE NÁVRHY

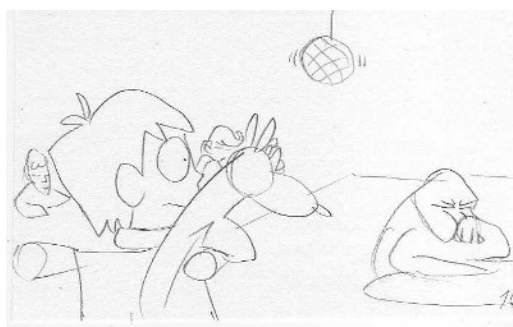
Příloha P 3: SCREENSHOT

Příloha P 4: INTERNETOVÉ ADRESY

## PŘÍLOHA P 1: TECHNICKÝ SCENÁŘ A ANIMATIK

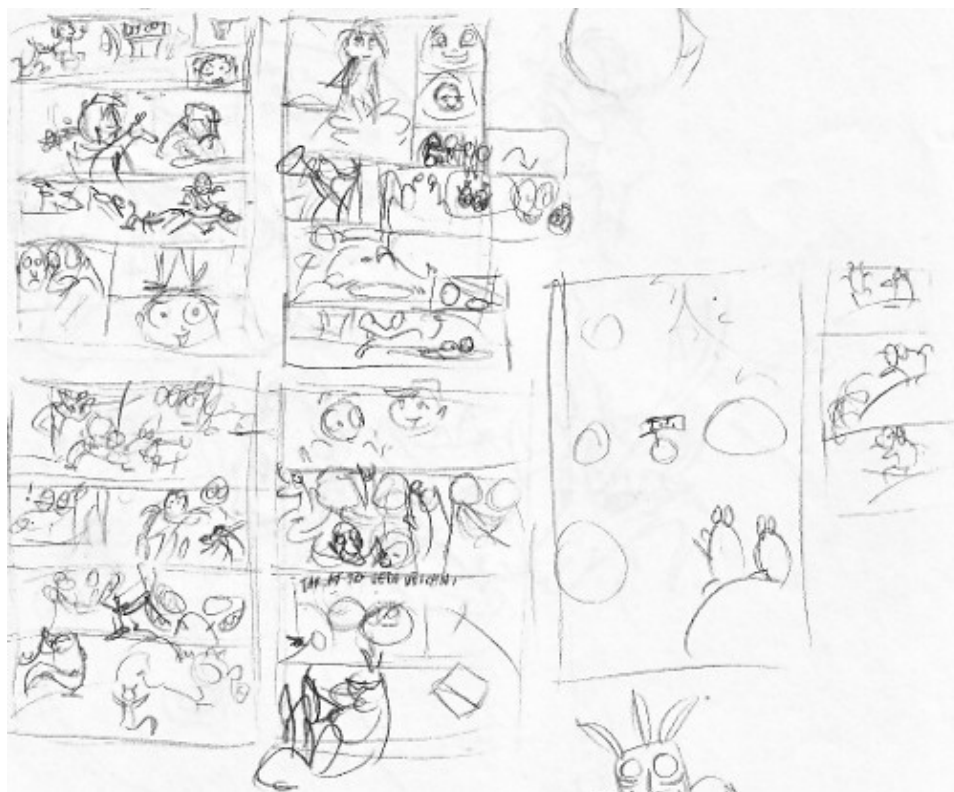


Ukážka technického scenáru s naplánovanou scénou č. 16



Prvá naskenovaná verzia animatiku

## PŘÍLOHA P 2: VÝTVARNE NÁVRHY



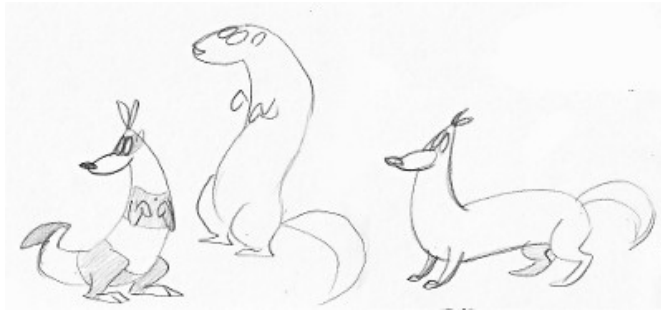
Prvá verzia nápadu pre príbeh v tvare komiksu bez detailov



Prvá verzia návrhu postáv



Druhá verzia návrhu postáv



Ukážka riešenia návrhu fretky

## PŘÍLOHA P 3: SCREENSHOT



## **PŘÍLOHA P 4: INTERNETOVÉ ADRESY**

**Email animátorky:** [evilkitty3@gmail.com](mailto:evilkitty3@gmail.com)

**Webstránka:** <http://miu3.deviantart.com/>

**Program Gimp:** <http://www.gimp.org/>