

# Týmová práce při výrobě animovaného filmu

Kateřina Vávrová

---

Bakalářská práce  
2024



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2023/2024

# ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: Kateřina Vávrová  
Osobní číslo: K20010  
Studijní program: B0211P310004 Teorie a praxe animované tvorby  
Forma studia: Prezenční  
Téma práce: 1. teoretická část:  
Týmová práce při výrobě animovaného filmu  
  
2. praktická část:  
Cracked Out – kreslený animovaný film s prvky 3D

# Zásady pro vypracování

## 1. teoretická část:

Teoretická písemná práce se váže k praktické tvůrčí části bakalářské práce. Ozřejmuje základní kroky při vývoji a realizaci praktické tvůrčí práce. Soustředí se tak nejen na sběr a vyhodnocování materiálů/informací, ale také na jejich následné využití při vývoji a realizaci tvůrčího počínu. Text je zpravidla strukturován dle klíčových fází při vývoji, produkci a postprodukcí animovaného audiovizuálního díla. Jeho minimální rozsah je stanoven na 20 normostran, včetně úvodu a závěru. Nezapočítávají se přílohy, ani obrazová dokumentace.

Hodnotí se nejen jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), ale také formulace názorů, práce s informacemi, zacházení se zdroji. Povinný minimální počet odborných zdrojů je 5 článků, 3 knihy, alespoň z poloviny v cizím jazyce.

Teoretická část se odevzdává pouze v elektronické podobě ve formátu PDF na Portál UTB a na NAS FMK.

## 2. praktická část:

Praktická bakalářská práce má za cíl demonstrovat řemeslné dovednosti absolventa bakalářského studia, a tedy obsáhnout jak zvládnutí technologie, tak řemesla animace (uvěřitelný pohyb adekvátní k výtvarné stylizaci, technologii a kontextu, přenos informací a emocí z obrazu na diváka). V bakalářském projektu student představuje své nabyté znalosti a dovednosti. Možné je zhotovit bakalářský projekt výhradně jako autorské dílo, vřele se však doporučuje na projektu spolupracovat s dalšími tvůrčími odvětvími (např. střih, zvuk, scénář, hudba, kolorování, pomocné animace, produkce, grafika, character design, concept art...)

Bakalářský projekt má povinnou minimální stopáž 1 minutu a povinnou maximální stopáž 5 minut. Jen ve výjimečných případech a na základě schválení pedagogy ateliéru Animovaná tvorba je možné stopáž překročit. (Do stopáže se nezapočítávají titulky, pakliže neobsahují plnění požadavků praktické práce.) Projekt musí být animovaný a dokončený. Bakalářský projekt může být uceleným narativním dílem, nebo kompaktně seskládanou sérií animačních etud/obrazů/scén.

Dokončené dílo se odevzdává v předepsané technické kvalitě a s podklady k propagaci a distribuci díla (titulková listina, formuláře pro OSA a NFA, plakát, obrázky z filmu). Odevzdání videosoubor (export o min. technické kvalitě: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000–20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí jsou: plakát k bakalářskému projektu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 5 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina.

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

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

**Seznam doporučené literatury:**

Pressfield, S. Válka umění; Jan Melvil Publishing, 2017.

Cameron, J. Umělcova cesta; Maitrea, 2009.

Gregor, L. Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company; VeRBuM: Zlín, 2011.

Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**  
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2023**

Termín odevzdání bakalářské práce: **17. května 2024**



---

**Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.**  
děkan

---

**Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**  
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2023

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považuji se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 3. 5. 2024

Jméno a příjmení studenta: Kateřina Vávrová

.....  
podpis studenta

## **ABSTRAKT**

Tato bakalářská práce se zaměřuje na proces při tvorbě animovaného filmu a práci v animačním studiu. Cílem je přiblížit postupy, metody a techniky, které jsou klíčové pro úspěšnou spolupráci při tvorbě animace. Práce se také zaměřuje na identifikaci potřebných dovedností a kompetencí jednotlivých pozic ve studiu, rozdělení rolí a jejich odpovědností. Výsledkem práce je obecné prozkoumání a vlastní zkušenost.

Klíčová slova: tým, spolupráce, animační studio, animace, film

## **ABSTRACT**

This bachelor thesis focuses on the process of creating an animated film and working in an animation studio. The aim is to explore the procedures, methods, and techniques that are crucial for successful collaboration in animation production. The thesis also identifies the necessary skills and competencies for various positions in the studio, as well as the division of roles and responsibilities. The outcome of the thesis will be a general exploration and personal experience.

Keywords: team, cooperation, animated studio, film

Děkuji všem, co při mně stáli.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

## Obsah

<b>ÚVOD .....</b>	<b>10</b>
<b>1 HISTORIE ANIMACE A ANIMOVANÝCH STUDIÍ .....</b>	<b>12</b>
<b>1.1 VZNIK PRVNÍCH STUDIÍ.....</b>	<b>12</b>
1.1.1 SEVERNÍ AMERIKA .....	12
1.1.2 JAPONSKO.....	13
1.1.3 NĚMECKO .....	13
1.1.4 ARGENTINA .....	14
1.1.5 FRANCIE .....	14
<b>1.2 SOUČASNOST.....</b>	<b>14</b>
<b>1.3 PODOBA PRVNÍCH SPOLUPRACÍ VE STUDIU .....</b>	<b>15</b>
<b>1.4 SROVNÁNÍ PŘED TÍM A DNES .....</b>	<b>15</b>
<b>2 PRÁCE VE STUDIU.....</b>	<b>17</b>
<b>2.1 POPIS PRÁCE PRACOVNÍKA V TÝMU ANIMAČNÍHO STUDIA. ....</b>	<b>17</b>
<b>2.2 PRACOVNÍ POZICE .....</b>	<b>17</b>
<b>2.3 VÝROBA ANIMOVANÉHO FILMU.....</b>	<b>17</b>
<b>2.4 ANIMAČNÍ STUDIA.....</b>	<b>18</b>
<b>2.5 PŘÍKLADY MÍST V ANIMAČNÍM TÝMU A JEJICH POPIS PRÁCE.....</b>	<b>20</b>
2.5.1 ANIMÁTOR.....	20
2.5.2 CONCEPT ARTISTA.....	21
2.5.3 CHARACTER DESIGNER .....	22
2.5.4 STORYBOARD ARTISTA .....	22
2.5.5 LAYOUT ARTIST .....	23
2.5.6 LIGHTING ARTIST .....	23
2.5.7 TECHNICAL DIRECTOR.....	24
2.5.8 PRODUCTION DESIGNER.....	24
2.5.9 VISUAL EFFECTS ARTIST .....	24
<b>3 SOUČASNÁ ZNÁMÁ STUDIA .....</b>	<b>25</b>
<b>3.1 PŘÍKLADY ZNÁMÝCH STUDIÍ.....</b>	<b>25</b>
3.1.1 STUDIO GHIBLI.....	25
3.1.2 STUDIO DISNEY.....	25
3.1.3 CARTOONSALOON .....	26
<b>3.2 ROZBOR JEJICH TÝMŮ.....</b>	<b>26</b>
3.2.1 STUDIO GHIBLI.....	26
3.2.2 STUDIO DISNEY.....	27



3.2.3	CARTOONSALOON .....	27
3.3	CELKOVÉ ZHODNOCENÍ STUDIÍ.....	27
4	VLASTNÍ ZKUŠENOSTI PŘI BAKALÁŘSKÉ PRÁCI.....	29
4.1	PŘEDCHOZÍ ZKUŠENOSTI S ANIMACÍ.....	29
4.2	KOLEKTIV A JEHO FUNKCE .....	29
4.3	ROZDĚLENÍ PRÁCE V NAŠEM TÝMU .....	31
4.4	HARMONOGRAM.....	31
4.5	MORÁLKA A TEAMBUILDING. ....	32
5	ZÁVĚR .....	33
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY .....	34
	SEZNAM OBRÁZKŮ .....	36

## ÚVOD

Tématem mé bakalářské práce je spolupráce při tvorbě animovaného filmu a historie prvních animačních studií. Animovaný film je zajímavou formou umění, která spojuje uměleckou tvorbu s technickými dovednostmi a kreativitou. Spolupráce mezi animátory a uměleckými tvůrci je klíčovým prvkem k úspěchu při tvorbě animovaného filmu. V této práci se zaměřím na vývoj a historii prvních animačních studií, které sehrály klíčovou roli při formování tohoto uměleckého žánru. Přiblížím, jak vznikaly první animované filmy, co jim předcházelo a jak se otiskly do historie animace. Podstatnou část práce budu věnovat srovnání různých animačních studií, jejich jedinečnému stylu tvorby, přístupu k vytváření filmů a pohledu jejich zaměstnanců. Na závěr se podělím o své vlastní zkušenosti s prací na animovaném filmu a zhodnotím, co jsem se naučila a jaká zlepšení bych mohla navrhnout pro budoucí projekty jejichž budu součástí. Animovaný film je umělecký žánr, který má podle mne obrovský potenciál a jsem nadšená, že se mohu podílet na jeho tvorbě a být součástí jeho rozvoje.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

# 1 HISTORIE ANIMACE A ANIMOVANÝCH STUDIÍ

## 1.1 Vznik prvních studií

Animované filmy a seriály jsou v dnešní době velmi populární a oblíbené mezi diváky po celém světě. Historie animačních studií sahá až do konce 19. století, kdy byly vytvořeny první animované filmy. V následujících desetiletích byla vytvořena celá řada animačních studií, která se specializují na výrobu animovaných filmů a seriálů.

### 1.1.1 Severní Amerika

Za otce americké animace je považován James Stuart Blackton, britsko-americký filmový producent a taktéž režisér německých filmů. Mezi jeho známé snímky patří například Humorous Phases of Funny Faces, The humpty dumpty circus nebo The Enchanted Drawing. Jako jeden z průkopníků kinematografie založil v roce 1897 společně s Albertem E. Smithem společnost Vitagraph Studios známé také jako Vitagraph Company of America. Studio bylo jednou z nejplodnějších společností americké filmové produkce, produkující mnoho slavných němých filmů, kterou později v roce 1925 koupila společnost Warner Bros. James Stuart Blackton patřil k jedním z prvních umělců, který používal fázovou techniku a kreslenou animaci. Inspiraci čerpal z klasických divadelních her a knih, které následně převáděl na filmová plátna. Jedním z jeho významných snímků je krátkometrážní, němý film z roku 1906 „Humorné fáze ksichtů“, který je obecně historiky považován za první animovaný film natočený na standardním obrazovém filmu.

Jedním z nejstarších animačních studií je americká společnost Walt Disney Productions, která byla založena v roce 1923 Walterem Disneym a jeho bratrem Royem O. Disney. Toto studio produkovalo jedny z prvních uznávaných celovečerních animovaných filmů, jako je Sněhurka a sedm trpaslíků (1937) nebo Pinocchio (1940).

Další známý animovaný film z dílny Walta Disneyho je Steamboat Willie, ve kterém poprvé vystupuje kultovní postava Mickey Mouse. Film byl uveden v roce 1928.

Mezi další animační studia vznikajících v USA patří studio Bray Productions, založené v roce 1912. Studio se specializovalo na výrobu krátkometrážních animovaných filmů a bylo jedním z prvních producentů americké animace v kinematografii. Studio Bray Productions bylo známé zejména díky své sérii filmů s postavičkou Bobby Bumps.

Dříve, než Walt Disney uvedl svůj slavný snímek "Sněhurka a sedm trpaslíků", již existovaly některé krátké animované filmy. K jedním z nejstarších animovaných filmů patří známý snímek "Fantasmagorie", který byl vytvořen francouzským umělcem Émilem Cohlem v roce 1908. Tento krátký film je velmi často považován za první animovaný film v soudobé historii animace.

Měli bychom také zmínit nejstaršího animovaného dinosaura – Dinosaurici Gertie. Fiktivní postava, která vznikla jako parodie na dinosaury. V animovaném filmu Gertie the Dinosaur, který vytvořil Winsor McCay v roce 1914 je Gertie zobrazována jako velký, domorodý dinosaur s neobvyklým chováním a osobností. Její příběhy jsou často založeny na zábavných situacích, ve kterých se ocitá spolu s ostatními postavami. Dinosaurice Gertie se stala populární a dodnes je využívána jako symbol pravěkých tvorů.

Film Poprava Marie Stuartovny (1895) od režiséra Alfreda Clarka je první známý film, který již používá speciální efekty, takzvaný stop trik. Speciální efekt, ve kterém filmaři dosahují vzhledu, zmizení nebo transformace. Stop motion úzce souvisí se stop trikem, ve kterém je kamera dočasně zastavena během záznamu scény, aby se vytvořila změna před pokračováním natáčení. Za pomoci tohoto triku byl v roce 1901 natočen i britský film Dollyiny hračky od režiséra Arthura Melbourne-Coopera.

### 1.1.2 Japonsko

Nejstarší známé dílo Japonské animace je animovaný filmový pás z éry Meidžije. Katsudō Shashin, někdy též nazývaný fragment Matsumoto. Odhaduje se, že byl natočen někdy mezi lety 1907 a 1912.

Jedním z důležitých animačních studií je japonská společnost Studio Ghibli, která byla založena v roce 1985 Hayao Miyazakim a Isao Takahatou. Studio Ghibli se specializuje na výrobu kvalitních a originálních animovaných filmů, jako je Napínavé dobrodružství s Totorou (1988) nebo Děti ze stroupu (2001).

### 1.1.3 Německo

Nicméně jedním z nejstarších, dochovaných, celovečerních animovaných filmů je The Adventures of Prince Achmed, který vznikl v roce 1926 v rukou německého režiséra Lotta Reinigera. Film byl vytvořen pomocí stínové animace, kterou Reiniger hojně využíval ve svých dalších dílech.

### 1.1.4 Argentina

Pokud bychom měli uvést úplně první animovaný zvukový film tak musíme zmínit dva filmy, které vznikly v Argentině režisérem Quirino Cristianim. Bohužel jediné kopie těchto dvou filmů byly ztraceny při požáru, a tak se z nich vůbec nic nedochovalo. Quirino Cristiani je tedy považován za prvního režiséra animovaných filmů na světě a také za prvního režiséra animovaného celovečerního filmu se zvukem. Kromě toho je také prvním člověkem, který vytvořil animaci pouze za pomoci výřezů z kartonu.

### 1.1.5 Francie

Jsou ovšem dohledatelné i daleko starší snímky jako například *Autour d'une cabine* (1893), francouzský animovaný film režiséra Émile Reynauda. Film měřil 45 metrů a skládal se z 636 ručně malovaných scén a byl promítán pomocí takzvaného optického divadla. Jednalo se tak o jednu z prvních prezentací pomocí manipulace s obrázky. Film měl premiéru rok po svém dokončení v prosinci 1894.

Mezi první animační studia ve Francii řadíme studio Société des Cinématographes Lumière, které bylo založeno bratry Auguste a Louis Lumière v roce 1892. Studio se proslavilo svými inovacemi v oblasti animace a filmového průmyslu. Auguste a Louis Lumière byli francouzští vynálezci a filmaři, kterým se často připisuje vytvoření první úspěšné filmové kamery a promítacího systému na světě. Byli známí svými průkopnickými pokroky na poli kinematografie a jsou považováni za zakladatele moderní filmové tvorby. Jejich nejslavnější film „*L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*“ je taky považován za jeden z prvních filmů, které kdy byly natočeny. Bratři Lumièreové se podíleli na utváření budoucnosti kinematografie a jejich přínos měl trvalý dopad na filmový průmysl.

## 1.2 Současnost

V současné době existuje po celém světě mnoho dalších animačních studií, která produkují populární animované filmy a seriály. Mezi ně patří Pixar Animation Studios, DreamWorks Animation, Illumination Entertainment, Blue Sky Studios, a mnoho dalších.

Celosvětový zájem o animované filmy a seriály roste každým rokem, což samozřejmě znamená, že animační studia budou hrát stále důležitější roli ve filmovém průmyslu i v dalších letech.

### 1.3 Podoba prvních spoluprací ve studiu

Na počátku byla animace spíše samostatným a individuálním uměleckým projektem, ale postupem času se začala rozvíjet spolupráce mezi tvůrci a umělci. Vznikaly tak týmy lidí s různými dovednostmi a zaměřenými, kteří společně pracovali na tvorbě animovaných filmů. Tato spolupráce vedla k větší kreativitě a inovacím ve světě animace.

První spolupráce v týmu jsou klíčové pro úspěch výsledného produktu. Dobrá komunikace, spolehlivost a schopnost spolupracovat s ostatními členy týmu jsou zásadní pro úspěšné dokončení projektu. Je nutno zdůraznit důležitost sdílení nápadů a kreativní spolupráce při tvorbě animací. Společná práce na konceptech, storyboardu a animačních scénách byla často označována jako klíčová pro dosažení co nejlepšího výsledku.

Dalším důležitým faktorem je schopnost přijímat konstruktivní kritiku a spolupracovat na jejím vylepšení. Otevřenost pro nové nápady a schopnost adaptace jsou nezbytné pro úspěch týmové práce.

Celkově lze tedy říci, že spolupráce v týmu, ať už v animačních studiích nebo kdekoliv jinde, jsou klíčovým prvkem pro dosažení kvalitních výsledků a úspěšných projektů. Je důležité mít komunikativní a kreativní tým, který je schopen efektivní spolupráce.

### 1.4 Srovnání před tím a dnes

V současné době je díky technologickému pokroku spolupráce v animačních studiích daleko vyspělejší než v minulosti. Moderní technologie a digitální nástroje mohou tvůrcům umožnit spolupracovat na projektech napříč celým světem, aniž by museli být fyzicky přítomní ve stejném prostoru. Toto pak umožňuje rychlejší a efektivnější vývoj animovaných filmů a seriálů. Technologický posun také pomáhá vytvářet stále působivější vizuální efekty a animace, které dříve nebyly možné.

Animace se v průběhu let zásadně změnila. V minulosti se animace vyráběla ručně pomocí kreslení jednotlivých snímků, které byly následně spojeny dohromady a promítány. Tento proces byl časově velmi náročný a pracný.

Dnes je výroba animací mnohem snazší díky použití počítačů a speciálních animačních programů. Umělci mohou vytvářet animace ve 2D, 3D, stop-motion nebo v jiných technikách pomocí počítačového software. Digitální animace umožňuje tvůrcům rychlejší a efektivnější práci, a také větší možnosti vytváření složitějších efektů a detailů.

Díky digitálním technologiím dnes můžeme vidět animace prakticky všude. Ve filmech, televizi, reklamách, videohrách i na internetu. Animace se stává stále důležitějším médiem pro vyprávění příběhů a komunikaci s publikem.



## 2 PRÁCE VE STUDIU

### 2.1 Popis práce pracovníka v týmu animačního studia.

Každá pozice pracovníka v týmu animačního studia je klíčovou součástí práce na výsledném animovaném filmu. Lidé na různých pracovních pozicích jsou zodpovědní za vytváření buď animovaných postav, prostředí nebo efektů, které propůjčují filmu život a detaily. Nejde ale jen o vizuální stránku. Za každým filmem stojí další spousta práce, kterou divák na plátně nevidí, a může si ji jen domyslet. Vývoj scénáře, koncept art, preprodukce, režie, a celková distribuce filmů... atd. Značná práce, bez které by film často ani nevznikl. Tato práce vyžaduje kreativitu, technické znalosti a spolupráci s ostatními členy týmu stejně tak jako dobré vedení.

V animačním studiu se každý člen věnuje své práci, pro kterou má danou specializaci. Celý proces výroby animovaného filmu zahrnuje spolupráci mezi různými odděleními a profesionály, kteří společně tvoří film či seriál. Je velmi důležité, aby obory napříč mezi sebou uměli komunikovat a spolupracovat na tvorbě a vytvoření kvalitního a poutavého filmu pro diváky.

### 2.2 Pracovní pozice

**Příklad pracovních pozic v animačním týmu:**

- Konceptuální designer/designérka
- Layout artista
- Animátor/Animátorka
- Režisér/Režisérka animace
- Komponista/komponistka
- Postprodukční animátor/animátorka
- Produkční asistent/asistentka

### 2.3 Výroba animovaného filmu

**Výroba animovaného filmu obvykle zahrnuje několik základních kroků:**

1. Vývoj scénáře:

- tvůrci filmu vytvářejí základní příběh, postavy a scénář s dialogy a popisem akcí či prostředí, které se následně převedou do samotné animace

## 2. Preprodukce:

- v této fázi se plánuje celkový vizuál a styl filmu, vytvářejí se storyboardy, které dopodrobna popisují jednotlivé scény a akce postav v nich
- design postav, jejich charakteristika a pozadí

## 3. Animace:

- po schválení storyboardů a designu postav se začíná s prvními drafty ze kterých vychází první animace
- práce na pohybu postav, jejich výrazů a případně i pohybu úst, pokud má film dabing
- tvorba efektů a celková vizuální podoba filmu

## 4. Postprodukce:

- po celkovém dokončení animace se provádí střih, barevná korekce a přidání zvukových efektů a hudby
- titulkování a dabing, i když ten se často nahraje dřív, než je dokončená animace, aby se podle něj mohl dělat lipsing

## 5. Distribuce:

- po dokončení všech procesů produkce je animovaný film připraven k distribuci
- nejčastěji se uvádí do kin, na streamovací platformy online nebo je distribuován prostřednictvím DVD či Blu-Ray

## 2.4 Animační studia

Počet lidí pracujících v animačním studiu se liší podle velikosti a typu studia. Menší studia mohou mít jen pár zaměstnanců, zatímco větší studia mohou zaměstnávat stovky až tisíce lidí. V animačním studiu obvykle pracují animátoři, designéři postav, scenáristé, režiséři, zvukaři a další specialisté na tvorbu animace. V menších studiích je běžné, že různé specializace spadají třeba jen na jednoho člověka. Animátor může být zároveň i režisér, designer a scenárista.

Jedním z příkladů malého, avšak známého animačního studia může být Studio Laika. Toto studio je známé pro své stop-motion animované filmy jako například *Coraline* (2009), *Norman a duchové* (2012), *Škatuláci* (2014), *Kubo a kouzelný meč* (2016) nebo *Hledá se Yeti* (2019).

Studio sídlí v Oregonu a zaměstnává menší tým talentovaných umělců a animátorů, kteří pracují na vytváření unikátních a kvalitních animovaných filmů.

Mezi známá jména patří například:

- Travis Knight – filmový producent a bývalý prezident společnosti Laika, animátor a herec
- Chris Butler – scenárista a režisér filmů *Norman a duchové* a *Hledá se Yeti*
- Shannon Tindle – animátor a režisér, který pracoval na filmu *Kubo a kouzelný meč*
- Deborah Cook – kostýmní designérka, která pracovala na téměř všech filmech studia Laika
- Brian McLean – výtvarník vizuálních efektů, technický supervizor a specialista na 3D tisk, který pracoval na všech filmech studia Laika

Podle odhadů Studio Laika zaměstnává přibližně 500 kmenových zaměstnanců. K aktuální spolupráci se hlásí přes 800 spolupracovníků, tedy těch, kteří nějakým způsobem přímo spolupracují na projektech Studia Laika.[1]

Pokud se ale chceme bavit o opravdu malých animačních studiích tak se počet zaměstnanců může pohybovat třeba jen okolo pár desítek, někdy i méně. Často se jedná o skupiny studentů, kteří si po studiu založí vlastní společnost a produkují své originální projekty.

Jako příklad můžeme uvést studio Pirogy, které bylo založeno pěti studenty se zálibou v animaci. Jedním ze zakladatelů je nejčastěji zmiňován Matěj Šak. Tvorba studia je především zaměřena na dětského diváka. Studio Pirogy se vyznačuje kvalitní animací a zábavnými příběhy. Tvůrci se snaží kombinovat tradiční animační techniky s moderními postupy 3D animace, aby dosáhli co nejlepšího výsledku. Jejich projekty mají často vzdělávací a morální poselství, ale nikdy nezapomínají na zábavný prvek. Studio Pirogy má také velkou fanouškovskou základnu, zejména mezi studenty Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně. Mezi jejich projekty patří připravovaný Televizní seriál *Pierre*, celovečerní animovaný film *Ottis* od Filipa Diviaka, který je ve výrobě, nebo seriál *Postižky*,

který je zatím taktéž ve výrobním procesu. Podle zdrojů z LinkedIn má studio stále pouze pět zaměstnanců. [2]

*Manželům Kamínkovým se narodí malý kamínek Pierre. A jako každý kluk se hned dostává do nejrůznějších divokých situací. To je ve stručnosti námět animovaného snímku Pierre, který vzniká ve Zlíně. Studio mladých absolventů Univerzity Tomáše Bati navazuje na tradici Karla Zemana a Hermíny Týrlové, ale ve zcela jiných podmínkách. Loutky nebo papírky v jejich studiu nenajdete. [3]*

Oproti tomu největší animační filmové studio na světě Walt Disney Animation Studios podle informací z LinkedIn zaměstnává kolem 17 000 zaměstnanců. Vzhledem k tomu, že společnost Disney spolupracuje s mnoha dalšími umělci, animátory a kreativními profesionály jak ve svých studiích, tak ve svém partnerství s různými animačními a filmovými společnostmi, přesné číslo animátorů pracujících pro Disney není veřejně dostupné. [4]

## 2.5 Příklady míst v animačním týmu a jejich popis práce.

Pracovník v týmu animačního studia pracuje s různými software a technologiemi, jako je například počítačová 2D animace, 3D modelování, motion capture a podobně. Je schopen vizualizovat a vytvářet pohyb, emoce a interakce postav a prostředí. Tato práce vyžaduje porozumění základním principům animace, jako je timing, squash and stretch, anticipation, follow through, overlapping action a podobně.

Nyní si rozebereme náplň, jakou činnost obsahuje konkrétní obor a co se očekává od pracovníka na dané pozici.

### 2.5.1 Animátor

Tvůrce animace, který pracuje na vytváření pohyblivých obrazů postav a prostředí ve filmech.

Mezi hlavní úkoly animátora patří navrhování a vytváření pohybu postav, animace objektů a efektů, práce s vizuálními efekty, střih animací a synchronizace pohybu s hudbou nebo dialogem.

Animátor musí být také schopný pracovat s různými softwary a technologiemi, jako jsou 2D a 3D animace, motion capture, rendering a postprodukce.

K práci animátora je také důležitá kreativita, schopnost spolupracovat s ostatními členy týmu a dobře plánovat a organizovat si svou práci. Animátor by měl být schopen pracovat

pod zdravou mírou tlaku a podle pevných termínů. Taktéž by měl mít schopnost přizpůsobit se různým požadavkům a změnám během procesu tvorby animace.

Pozice animátorů jsou různé a každý se specializuje na jiný druh animace, např: 2D animátoři, 3D animátoři, Stop-motion animátoři, animátoři na speciální efekty, flash animátoři.

Mezi přední české animátory můžeme uvést jména jako jsou Jiří Trnka, Karel Zeman, Hermína Týrlová, Zdeněk Miler nebo Jan Švankmajer. K těm celosvětově známým patří Walt Disney, Robert Emerson Clampett, Hayao Miyazaki nebo John Lasseter.

### 2.5.2 Concept artista

Nebo taky někdy Visual development artista, je velmi důležitým členem týmu, protože jeho práce má zásadní vliv na celkový vzhled a styl projektu.

Je to umělec, který vytváří návrhy postav, prostředí, rekvizit a pracuje na vizuálním konceptu, designu filmu a dalších prvcích, které nejčastěji slouží jako základ pro tvorbu finálního výtvarného materiálu, pro film.

*“Filmové umění má tu vlastnost, že může vyprávět, aniž by k tomu nutně potřebovalo postavy (což by se kupříkladu na divadelním jevišti nedalo dost dobře praktikovat). Animovaný film není výjimkou, ba naopak – existují snímky, které využívají pro sdělení informací opravdu jen obrazy prostředí. Proto nemusí nutně mít prostředí pouze funkci obyčejné kulisy.“ [5]*

Jeho pracovní proces začíná tím, že se seznámí s motivem a tematikou projektu a společně s týmem dalších umělců vytvoří návrhy, které odpovídají požadavkům klienta. Jeho první skici jsou často jen lehké náčrty, které se často ještě mnohokrát změň. Poté se zaměří na detailní vykreslování ilustrací a kreseb, které přesně vyjadřují požadovaný styl a atmosféru.

Concept artista musí být schopen komunikovat a spolupracovat s ostatními členy týmu, být schopen přijímat zpětnou vazbu a flexibilně reagovat na změny v projektech stejně tak jako animátoři. Jejich práce vyžaduje kreativitu, preciznost a schopnost pracovat pod tlakem.

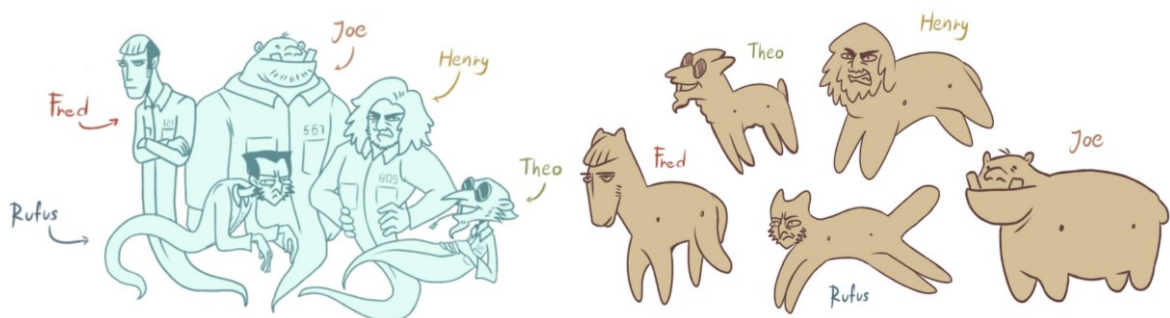
Mezi známé Concept artistry patří třeba Brittney Lee, Chris Sanders, Glen Keane nebo Jin Kim. Většina z nich jsou známí především díky své práci pro studio Disney.

### 2.5.3 Character designer

Podobně jako Concept artista se Character designér zaměřuje na koncept art, avšak jeho povinností je zaměřit se pouze na postavy.

Vytváří koncepty a podrobné modely postav, navrhuje a vyvíjí charakteristické prvky postav, jako jsou oblečení, vlasy nebo zvláštní schopnosti.

Character designer může pracovat samostatně nebo ve spolupráci s tvůrčím týmem, aby vyvinul postavy, které odpovídají potřebám projektu.



Obrázek 1 Charaktery ze snímku Cracked Out

### 2.5.4 Storyboard artista

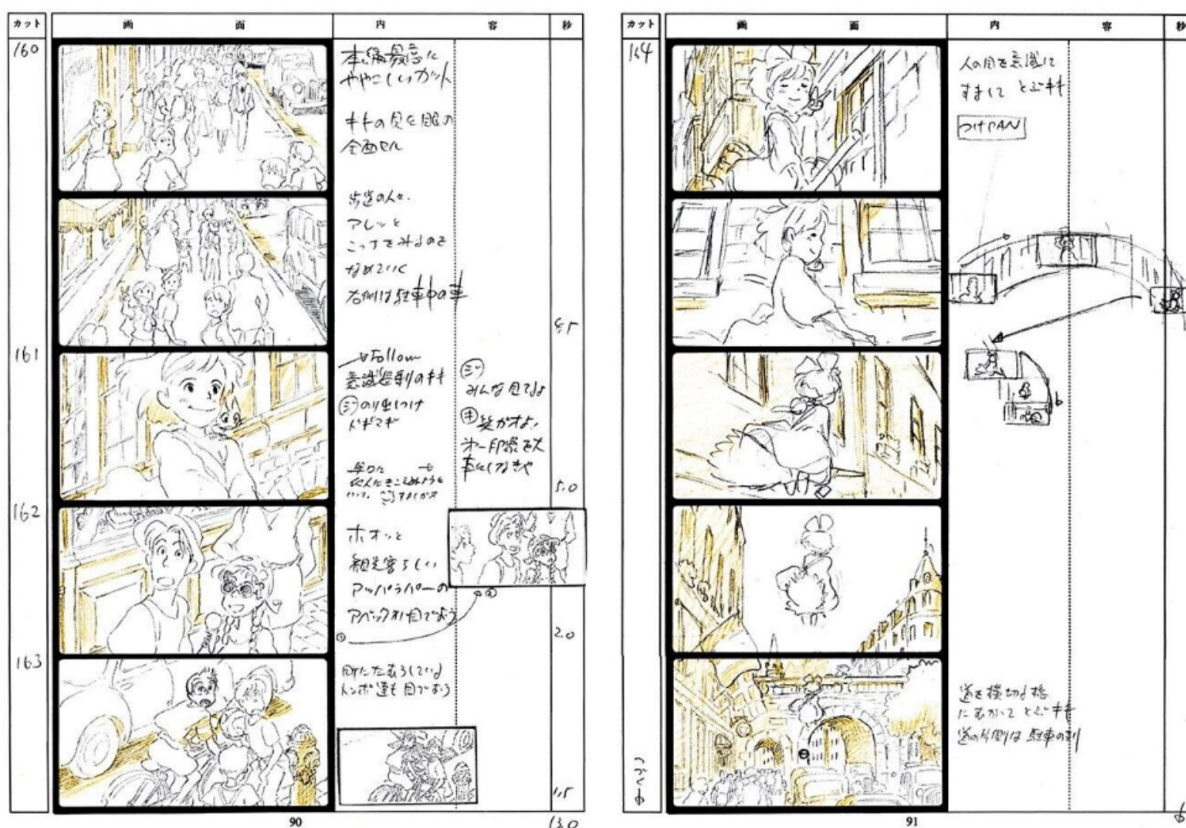
Umělecký kreslíř, který vytváří storyboardy, což jsou grafické záznamy příběhu, které obsahují sérii kreseb nebo ilustrací ukazující sled událostí.

Storyboardista může být součástí filmové produkce nebo pracovat jako nezávislý tvůrce pro různé projekty.

Jejich práce je důležitá pro vizualizaci děje a vyprávění. Také pomáhají režisérům a týmům při plánování kamerových úhlů, kompozice a akce příběhu.

Svou práci přizpůsobují změnám ve scénáři a dalším okolnostem. Pro jeden film se tak může vytvořit i 50 různých verzí storyboardu, než se dobere k finální verzi.

K novodobým známým storyboardistům patří například Charles Ratteray, Amelia Lorenz nebo Kent Osborne



Obrázek 2 Příklad storyboardu Studia Ghilbi

### 2.5.5 Layout artist

Umělec, který navrhuje uspořádání scén a prostředí ve filmech, určuje taky perspektivu a hloubku toho, co se ve scéně objeví. Záleží ovšem na druhu animace, protože ta určuje, jakým způsobem se například daný objekt ztvární.

Stará se tedy o vytvoření základního plánu a kompozice jednotlivých scén ve filmu. Do jeho hlavní náplně práce, kromě návrhu scén patří i například rozložení kamer, stanovení perspektivy, podílení se na vytvoření storyboardu a spolupráce s ostatními členy animačního týmu.

Zkrátka lze říci, že layout artista je zodpovědný za vytvoření základní kompozice scén ve filmu, který slouží jako východisko pro animátory a další tvůrčí pracovníky při výrobě animovaného filmu.

### 2.5.6 Lighting artist

Specialista na světlo a stín v animovaných filmech. Specializuje se na tvorbu osvětlení scén, postav a dalších objektů ve filmu. Při práci na animovaném filmu je práce lighting artisty klíčová pro celkový vzhled filmu.

Cílem lighting artisty je vytvořit realistické osvětlení, které podpoří atmosféru a náladu scény. Jejich práce zahrnuje nastavení intenzity, barvy a směru světla a stínu. Při správném osvětlení může dobře vyniknout textura a další detaily na postavách či prostředí. Nejčastěji je jejich práce spojená s 3D animací.

### **2.5.7 Technical director**

Technický ředitel, vedoucí pracovník a specialista, který se stará o aplikaci technických nástrojů a procesů při výrobě animovaného filmu. Tento pracovník má obvykle nejvyšší úroveň dovedností a zkušeností v určitém technickém oboru. Mezi jeho klíčové úkoly patří především technické plánování a koncepce, řízení technických týmů, správa technických postupů nebo řešení technických problémů.

### **2.5.8 Production designer**

Designér produkce, který pomáhá definovat vzhled a atmosféru filmu. Spadá pod něj celková estetika a vizuál příběhu. Také má na starosti, aby všechny designy byly koordinované a společně ladily jako celek. Jsou často zodpovědní za výběr barev, textur, osvětlení a kompozice scén. Ke známým produkčním designerům patří třeba William Cameron Menzies, který jako první zavedl termín Produkčního designera, když pracoval na snímku *Gone with the Wind*, což je americký, historický, hraný film z roku 1939.

### **2.5.9 Visual effects artist**

Je umělec specializující se na vizuální efekty jako jsou simulace ohně, vody nebo explozí v animovaných filmech. Jsou často označováni také jako VFX umělci. Jejich práce zahrnuje vytváření digitálních obrazů, animací, modelů a speciálních efektů tak aby dosáhli realistického a vizuálně poutavého efektu. [6]



### 3 SOUČASNÁ ZNÁMÁ STUDIA

#### 3.1 Příklady známých studií

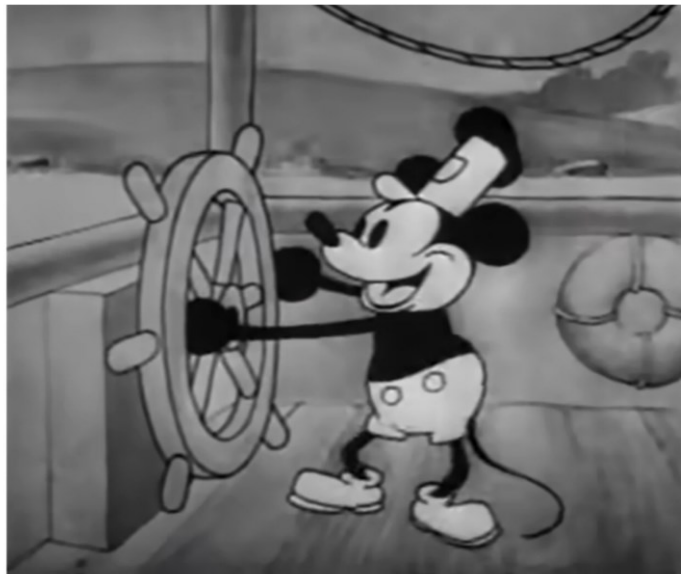
##### 3.1.1 Studio Ghibli

Je japonské studio založeno v roce 1985 režisérem Hayao Miyazaki a Isao Takahata, společně s producentem Toshio Suzukim. Studio dnes sídlí v Tokiu ve čtvrti Koganei. Studio se stalo jedním z nejznámějších a nejuznávanějších animačních studií na světě díky svému unikátnímu uměleckému stylu, vypravování příběhů a kvalitní animaci. Jejich filmy jsou známé především pro svou originalitu, fantazii a skvělou hudbu, která celé dílo skvěle podtrhuje. Studio je oblíbené jak u diváků, tak u kritiků.

##### 3.1.2 Studio Disney

Studio bylo založeno v roce 1923 bratry Waltem a Royem Disneyovými. Studio do dnes sídlí v Burbanku, Kalifornii. Toto sídlo bylo otevřeno v roce 1940 a od té doby slouží jako hlavní centrum pro produkci filmů, televizních pořadů a animovaných filmů. Budova je známá jako "The Walt Disney Studios". V době založení se bratři zakladatelé zaměřovali na výrobu animovaných filmů. Jeden z jejich prvních úspěšných filmů byl Oswald the Lucky Rabbit. O postavu králíka Oswalda přišli poté co se domluvili s distribuční společností Universal Pictures na řadě podmínek, kvůli kterým přišli o práva na tuto postavu. Tato zkušenost přivedla bratry Disneyovy v roce 1928 k vytvoření ikonické postavy Mickey Mouse, maskota a symbol studia Disney.

Ve svých prvních letech bylo Walt Disney Productions (jejich jméno od roku 1929 do roku 1986) nezávislým producentem. Jehož krátké animované a později celovečerní filmy byly vydány prostřednictvím distribučních dohod s většími hollywoodskými studii, včetně Columbia, United Artists a RKO Pictures. [7]



Obrázek 3 Mickey Mouse ve filmu Steamboat Willie

Studio Disney pokračovalo ve výrobě animovaných filmů, přičemž se stalo průkopníkem v oblasti animovaných filmů. K nejslavnějším filmům z tohoto období patří například Sněhurka a sedm trpaslíků. Film byl natočen v roce 1937 a stal se tak jedním z prvních celovečerních animovaných filmů. Dnes je studio Disney jedním z největších filmových společností na světě a vlastní řadu dalších zábavních společností jako Pixar, Marvel Studios, Lucasfilm nebo 20th Century Fox.

### 3.1.3 Cartoonsaloon

Je irské animační studio založeno v roce 1999 Paulem Youngem, Tommem Moorem a Norou Twomey. Tvorba studia se zaměřuje především na ručně kreslenou animaci. První film, který studio vytvořilo se jmenuje Secret of Kells (2009). Film získal několik ocenění na filmových festivalech a byl také nominován na Oscara. Úspěch filmu posílil povědomí o studiu a dostal je až mezi přední studia produkující kvalitní animované filmy. K dalším filmům studia Cartoon Saloon patří například Song of the Sea, The Breadwinner a Wolfwalkers.

## 3.2 Rozbor jejich týmů

### 3.2.1 Studio Ghibli

Veškerá práce je řešena v rámci týmu, kde má každý příležitost přispět svým nápadem. Hayao Miyazaki, režisér většiny filmů, preferuje pracovat s menšími týmy, které dohromady diskutují o nápadech a konceptech filmu. Hayao Miyazaki je taky známý tím, že nikdy

nepíše scénáře, ale rovnou zakresluje storyboard. Zaměstnanci pracují velmi efektivně a harmonicky. Hayao Miyazaki má svou kreativní dvanácti hodinovou rutinu, kterou při své práci dodržuje. Začíná v šest hodin ráno končí okolo desáté až jedenácté v noci. Tato dvanáctihodinová rutina je samozřejmě pouze přibližná a může se lišit v závislosti na konkrétním dni a povinnostech. [8]

### 3.2.2 Studio Disney

Podle stránky Academy of Animated art mají animátoři v Disney vysoké platy a mohou se profesně rozvíjet a růst v jednom z nejnovativnějších animačních studií na světě. Mnoho animátorů a dalších umělců považuje práci pro studio Disney jako splněný sen. Nicméně podle 12 712 hodnocení společností na Glassdoor má The Walt Disney Company průměrné hodnocení zaměstnanců 3,8 hvězdiček ze 5. V týmu studia Walt Disney mají pracovníci silného týmového ducha. Zaměstnanci jsou vybíráni na základě schopnosti pracovat v týmu a každý má svou specifickou roli, kterou plní s nadšením. Komunikace mezi členy týmu je otevřená a transparentní a všichni mají možnost se aktivně zapojit do tvorby projektů. [9]

### 3.2.3 Cartoonsaloon

Tým studia Cartoon Saloon tvoří talentovaní umělci, animátoři, scenáristé a další tvůrci, kteří společně pracují na tvorbě filmů. Tým Cartoon Saloon je známý svou schopností inovovat a zkoušet nové styly a formáty animace. Každý nový projekt je pro ně motivací k dalšímu růstu a rozvoji jako tvůrci. Cartoon saloon je mezi zaměstnanci hodnocený velice kladně. Podle recenzí na stránce Glassdoor by 85 % zaměstnanců doporučilo práci ve studiu svým přátelům. [10]

## 3.3 Celkové zhodnocení studií

Studio Ghibli, Cartoon Saloon a Disney jsou tři z nejznámějších animačních studií na světě, ale liší se v mnoha ohledech, a to jak v animačním stylu, tak v zemi jejich původu. Studio Ghibli je známé svými malebnými příběhy a pohádkovým, unikátním a jemným animačním stylem. Naopak Cartoon Saloon je studio, které se zaměřuje na tradiční animaci, která se vyznačuje bohatými texturami, detailními kulisami a keltským, folklórním stylem. Na rozdíl od těchto dvou studií je Disney známé svými velkými rozpočty a komerčními úspěchy.

Pokud jde o to, které studio je na tom lépe, záleží na perspektivě. Studio Ghibli je uznáváno pro svou originalitu a umělecký přístup, zatímco Disney je úspěšný v komerčním smyslu a má širokou fanouškovskou základnu rozprostřenou po celém světě.

Cartoon Saloon se může občas ocitnout ve stínu při srovnání s oběma dalšími studii. Přesto se však může pyšnit svým vlastním osobitým kouzlem a vášní pro tvorbu filmů.

Zkráceně lze říci, že všechna tři studia mají své silné stránky a srovnávat je, je velmi subjektivní. Každé studio má své místo a své příznivce ve světě animace.

Wolfwalkers demonstruje, proč je Cartoon Saloon skutečným nástupcem studia Ghibli. Unikátní styl vyprávění příběhů a důraz na folklór a mýty vytváří jedinečný charakter tohoto irského studia.

*“Studio Ghibli je pravděpodobně nejuznávanějším a nejoblíbenějším animovaným studiem mimo Disney/Pixar, které znovu a znovu prokázalo, že animace je víc než jen zábava zaměřená na děti, a to díky kriticky uznávaným filmům, které vyzývají, co vše můžete v tomto médiu dělat. Je tedy snadné pochopit, že ve chvíli, kdy se jeden z hlavních ředitelů studia, Hayao Miyazaki rozhodl odejít (poprvé), fanoušci po celém světě začali hledat nástupce. Spíše než studio, mohl by to být autor jako Mamoru Hosoda (Summer Wars, Mirai) nebo Makoto Shinkai (Your Name, Weathering with You)? Mohlo by to být studio založené bývalými zaměstnanci Ghibli, jako je Studio Ponoc, tvůrci Mary and the Witch’s Flower z roku 2018?*

*Ve skutečnosti to nemusí být nic z výše uvedeného. Popravdě řečeno, animačním studiem, které nejlépe zachycuje kouzlo Studia Ghibli a témata, která zkoumají, a zároveň vytváří identitu a prostor ve vlastním odvětví, je Cartoon Saloon.” [11]*

## 4 VLASTNÍ ZKUŠENOSTI PŘI BAKALÁŘSKÉ PRÁCI

### 4.1 Předchozí zkušenosti s animací

Má první osobní zkušenost s prací v týmu na animovaném projektu byla na střední škole. Jako skupina deseti mladých animátorů jsme měli za úkol vytvořit krátký animovaný film na motivy jednoho z našich obrazů. Museli jsme se nejdříve dohodnout či obraz budeme animovat, následně jakou technikou to provedeme a jaký bude náš pracovní plán. Všechny první tři body jsme zvládli bez komplikací. Jelikož jsme byli amatéři, zvolili jsme obraz slečny jejíž styl byl jednoduchý a lehce napodobitelný. Vymysleli jsme jednoduchý příběh a rozdělili jej do deseti scén, které jsme si následně rozdělili. Autorka obrazu pak dohlížela na to, zda každý z nás dobře zachovává vizuální styl a tempo animace. I tohle se všem povedlo. Kde ale náš tým selhal byla pracovní morálka. Mezitím co většina týmu měla svou práci odvedenou, ti, na které se čekalo s dokončením jejich části práce, se rozhodli své scény nedokončit. Film nakonec nikdy nevznikl. Tahle zkušenost mě naučila, že v týmu není důležitá jen řemeslná schopnost lidí ale taky jejich odhodlanost týmově pracovat a dílo dokončit.

Na střední škole jsem se také dostala ke spolupráci s QQ studiem, které sídlí v Ostravě. Já a moje kolegyně jsme tam chodily na praxe v rámci školní výuky. Zde jsme společně dělali na krátkých stop-motionových animacích do televizního seriálu “Ty brďo”. Naším úkolem bylo během pěti dnů vytvořit minutovou animaci. S mojí kolegyní jsme zvládli udělat dvě animace, neboť nás společná práce bavila a motivovala k tomu udělat více než se od nás očekávalo.

Po nástupu na vysokou školu jsem absolvovala několik workshopu, kde nás učili, jak efektivně pracovat v týmu. Během nich jsem lépe pochopila, jaké jsou mé silné stránky a utvrdila se v tom co jsem již dříve tušila, a to je schopnost vedení týmu. Při jednom workshopu, který jsme měli v druhém ročníku, vznikl i první námět našeho bakalářského filmu “Cracked out”.

### 4.2 Kolektiv a jeho funkce

Uvedu zde příklad ze třetího ročníku vysoké školy, kdy nám byla umožněna spolupráce s Českou televizí. Úkolem bylo vytvořit čtyřdílný seriál, který se bude vysílat na iVysílání České televize. Problémy vznikly hned na začátku, kdy se naše skupina měla společně dohodnout na tématu seriálu. Je těžké najít kompromis, obzvlášť když kolektiv není schopen

spolu najít ani společnou řeč. Práci nám ovšem také stěžoval samotný zadavatel, který s námi pozdě a špatně komunikoval a způsobil tím, že jsme se dostali do časové tísně. K tomu neshody mezi skupinami, které často vznikali nedorozuměním přes online komunikaci, a to nám pracovní podmínky také dost zkomplikovalo.

Při naší bakalářské práci pro mne bylo důležité, abych jako režisér a vůdčí osoba projektu, vytvořila příjemné pracovní prostředí pro náš tým. Chtěla jsem ať se mé kolegyně cítí pod mým vedením dobře, sebevědomě a nebojí se otevřeně mluvit o svých nápadech a pocitech. I přesto, že od počátku tento náš projekt vedu, jsme si v týmu všechny rovné a každá zastává důležitou roli. Naše schopnosti jsou synchronizované a dobře se navzájem doplňujeme.

Z osobního hlediska jsem si musela stanovit také míru osobní angažovanosti a pracovního nasazení. Těžko může být člověk inspirující a podporující, když se potýká sám se sebou ve smyslu přetížení a z toho vyplývajícího nesoustředění. I s vědomím omezené délky trvání projektu a pevně stanoveného termínu ukončení, jsem si vnitřně stanovila hranice, kdy už prostě odkládám tužku či vypínám počítač. Ano, někdy práce přesahuje i 16 hodin denně, ale toto je přípustné jen po omezený čas při dokončení dílčího úkolu na projektu, ne po celou dobu tvorby.

#### “SMLOUVA

*Já, ....., beru na vědomí, že provádím intenzivní, řízené setkání se svou kreativitou. Zavazuji se podstoupení dvanáctitýdenního kurzu.*

*Já, ....., se zavazuji k týdenní četbě, každodenním ranním stránkám, týdenní umělecké schůzce a k plnění týdenních úkolů.*

*Já, ....., dále beru na vědomí, že tento kurz ve mně vyvolá otázky a emoce, se kterými se budu muset vyrovnat.*

*Já, ....., se zavazuji, že po celou dobu kurzu o sebe budu skvěle pečovat – budu dostatečně spát, dobře se stravovat, cvičit a celkově se hýčkat.*

.....  
(podpis)

.....  
(datum)“ [12]

### 4.3 Rozdělení práce v našem týmu

Naše práce je rozdělená následovně. Hlavní animátorkou a layout artistkou byla Olivia, concept a background artistka byla Veronika a production design, režie, compositing a coloring byla moje práce. Společně jsme se podíleli na character designu a storyboardu. Naše práce byla rozdělena podle našich nejlepších schopností a podle toho kdo si co chtěl vyzkoušet. Práce Veroniky ku příkladu byla z největší části zaměřená na 3D, kterému se do posud neměla šanci pořádně věnovat. Tento film jí posloužil k tomu, aby si vyzkoušela, co taková práce 3D animátora obnáší. Krom toho její vizuální styl je nám, zbytku týmu, velice sympatický, a tak měla hlavní slovo v tom jaký bude celkový vizuál filmu. Na druhé straně Olivia je skvělá animátorka zaměřená na akci a pohyb charakterů, ale v dalších oblastech procesu výroby filmů celkem zaostává.



Obrázek 4 Proces výroby filmu Cracked Out

### 4.4 Harmonogram

*“Plánujete si práci a plánujete na naplánovaném.” [13]*

Celý film jsme měly rozdělený do devíti částí. Jako první se dělala animace čisté linky současně s modelováním pozadí a kulís. Jednotlivé části filmu se pak následně vybarvovaly, texturovaly a stínovaly. Původním plánem bylo mít animaci (bez dabingu) hotovou do konce února a barvu se vším všudy do konce dubna. To byl náš jasný plán. Plán se nám podařilo víceméně dodržet a až na pár potíží zapříčiněných nespolehlivostí různých programů jsme

při výrobě nenarazili na žádný větší nebo složitý problém. Je ale nutno přiznat, že s blížícím se termínem odevzdání práce, začalo vzrůstat napětí.

#### 4.5 Morálka a teambuilding.

*“Z několika výzkumů se potvrdilo, že blízká přátelství zvyšují nejen produktivitu, ale lidé mezi sebou lépe komunikují, spolupracují a navzájem se povzbuzují k lepším výsledkům. Mezilidské pracovní vztahy mají pozitivní dopad na pracovní spokojenost.” [14]*

Musím přiznat, že jsem z počátku měla ze společné spolupráce na tak velkém projektu obavy. Převládalo znepokojení z toho, že se nepohodneme a ovlivní to tak naše přátelské vztahy. Opak byl ale pravdou. Navzájem jsme se při práci podporovaly a pomáhaly si. Vědomí, že společně táhneme za jeden provaz nás morálně motivovalo a cítím, že jsme si po tomto projektu mnohem blíží. Za mne v tom nemalou roli sehrály naše teambuildingové dny. Navrhla jsem, abychom se jednou týdně společně setkaly a probraly progres nebo prodiskutovaly nové nápady a potom zbytek dne věnovaly zábavě. Podle několika článků jsem pochopila, že pro úspěšný chod společnosti, ve které spolupracuje několik lidí dohromady, je důležitý teambuilding, tak jsem se rozhodla toto aplikovat i na náš tým.

*“Úspěšný teambuilding je ten, který si zaměstnanec nenechá ujít.” [15]*



## 5 ZÁVĚR

Závěrem lze konstatovat, že dobrá spolupráce při tvorbě animovaného filmu je hlavním faktorem úspěchu a kvality výsledného díla.

Během mé osmileté studijní dráhy v oboru animace jsem získala komplexní povědomí o tom, co práce animátora obnáší. Díky tomu jsem identifikovala své silné a slabé stránky. Zjistila jsem, ve kterých oblastech exceluji, a co mne skutečně naplňuje a baví na tvorbě animovaných filmů. Spolupráce na filmu *Cracked Out* mě nesmírně naplňovala, nejen díky tomu, že jsem se mohla zaměřit na to co mě na animovaném filmu těší, ale dal mi i možnost spolupracovat s opravdu talentovanými lidmi se kterými si rozumím a kteří mě během celého procesu výroby podporovali.

Nemohu se dočkat až s novými zkušenostmi odstartujeme další projekt, který již bude určitě kvalitnější, a na kterém se naučíme nové věci. Jsem na náš tým velice hrdá, i přes prvotní strasti a nedůvěru jsme film dokončily v termínu, a i když jsme musely občas ubrat na kvalitě finální výsledek je uspokojivý. Pokud ovšem v budoucnu budeme tvořit film, jehož součástí je i teoretická psaná forma, vyhradím si pro ni speciální čas mnohem dřív. Mít na bedrech jeden velký projekt je už samo o sobě vyčerpávající a stresující. Vytvořit k tomu i psanou formu práce je teprve náročné.

Na závěr bych chtěla uvést, že historie prvních animačních studií nám ukazuje, jak se od počátku 20. století vyvíjela tato umělecká forma a jaký význam má pro celou filmovou branži. Spolupráce mezi režiséry, producenty, animátory a dalšími profesionály je nezbytná pro dosažení skvělých výsledků a vytvoření filmu, který přináší zábavu a potěšení divákům po celém světě. Je důležité si vážit a uznávat práci všech zainteresovaných tvůrčích osob, jež dohromady tvoří filmy, které nadále mohou inspirovat a bavit diváky po celá desetiletí a staletí.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

1. LAIKA Studios. Online. LinkedIn. Dostupné z: <https://www.linkedin.com/company/laika/about/>. [cit. 2024-05-17].
2. Pirogy Studios. Online. LinkedIn. Dostupné z: <https://www.linkedin.com/company/pirogystudios/?originalSubdomain=cz>. [cit. 2024-05-17].
3. *Jak pracují mladí čeští animátoři? Navazují na tradici Karla Zemana, loutky už jsou ale minulostí.* Online. Radiožurnál. Dostupné z: <https://radiozurnal.rozhlas.cz/jak-pracuji-mladi-cesti-animatori-navazuji-na-tradici-karla-zemana-loutky-uz-8782906>. [cit. 2024-05-17].
4. The Walt Disney Company. Online. LinkedIn. Dostupné z: <https://www.linkedin.com/company/the-walt-disney-company/>. [cit. 2024-05-17].
5. GREGOR, Lukáš. *Vzhůru do nekonečna a ještě dál! Poetika studia Pixar*. Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2013, 430 s. Dostupné také z: <http://hdl.handle.net/10563/25577>. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. Fakulta multimediálních komunikací, Ústav animace a audiovizu. Vedoucí práce Slivka, Ondřej.
6. *Animace*. Online. Creatoola. Dostupné z: <https://creatoola.cz/animace/>. [cit. 2024-05-17].
7. *How the Walt Disney Company Made It to 100*. Online. TIME. Dostupné z: <https://time.com/6323556/disney-100-history/>. [cit. 2024-05-17].
8. *What it is like to work in Studio Ghibli?* Online. Quora. Dostupné z: <https://www.quora.com/What-it-is-like-to-work-in-Studio-Ghibli>. [cit. 2024-05-17].
9. *Walt Disney Company Reviews*. Online. Glassdoor. Dostupné z: <https://www.glassdoor.com/Reviews/Walt-Disney-Company-Reviews-E717.htm>. [cit. 2024-05-17].
10. *Cartoon Saloon Reviews*. Online. Glassdoor. Dostupné z: <https://www.glassdoor.com/Reviews/Cartoon-Saloon-Reviews-E2974082.htm>. [cit. 2024-05-17].
11. MOTAMAYOR, Rafael. *Wolfwalkers Demonstrates Why Cartoon Saloon is Studio Ghibli's True Successor*. Online. Rotten Tomatoes. Dostupné z: <https://editorial.rottentomatoes.com/article/wolfwalkers-demonstrates-why-cartoon-saloon-is-studio-ghiblis-true-successor/>. [cit. 2024-05-17].
12. CAMERON, Julia. *Umělcova cesta: duchovní cesta k vyšší kreativitě*. Praha: Triton, 2000. ISBN 80-725-4141-2.

13. FORSYTH, Patrick. *Jak motivovat svůj tým*. 2009. Grada Publishing, 2009. ISBN 8024721287.
14. *Jak má vypadat správný teambuilding a čeho se naopak vyvarovat?* Online. Nenalezený vydavatel. Dostupné z: <https://www.rejdilky.cz/co-se-kde-deje/jinde/jak-ma-vypadat-spravny-teambuilding-a-ceho-se-naopak-vyvarovat>. [cit. 2024-05-17].
15. *PROČ jsou důležitá přátelství a vztahy mezi zaměstnanci?* Online. AV Media. Dostupné z: </blog/budoucnost-prace-proc-jsou-dulezita-pratelstvi-a-vztahy-mezi-zamestnanci>. [cit. 2024-05-17].

**SEZNAM OBRÁZKŮ**

Obrázek 1	Charaktery ze snímku Cracked Out.....	22
Obrázek 2	Příklad storyboardu Studia Ghilbi.....	23
Obrázek 3	Mickey Mouse ve filmu Steamboat Willie.....	26
Obrázek 4	Proces výroby filmu Cracked Out.....	31