

Pocket Angel

Jan Kottman

Bakalářská práce
2009



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ústav animace a audiovize
akademický rok: 2008/2009

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Bc. Jan KOTTMAN**
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimedia a design – Animovaná tvorba**

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

**2. Praktická práce:
"Pocket Angel", hudební animovaný klip**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická práce:

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

2. Praktická práce:

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

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


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

Seznam odborné literatury:

Animace a doba 1955-2000 Sdružení přátel odborného filmového tisku, FILM A DOBA, Praha 2004, ISSN 0015-1068 Animovaný film Dutka Edgar, AMU, Praha 2002 Minimum z dějin světové animace, AMU, Praha 2004, ISBN 80-7331-012-0 160 Úvod do estetiky animace Kubíček Jiří, AMU, Praha 2004, ISBN 80-7331-019-8

Vedoucí bakalářské práce: ak. mal. Michal Zeman
Ústav animace a audiovize
Datum zadání bakalářské práce: 23. ledna 2009
Termín odevzdání bakalářské práce: 11. května 2009

Ve Zlíně dne 10. března 2009


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
pověřená děkanka




doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
ředitel ústavu

ABSTRAKT

Teoretická část bakalářské práce se zabývá analýzou pracovního postupu praktické části. Popisuje fáze tvorby animovaného videoklipu ke skladbě Pocket Angel skupiny Annie's Trip. Videoklip je zpracovaný kombinovanou technikou. Práce se v jednotlivých kapitolách zabývá tvorbou scénáře, výtvarným řešením, animačními technikami a použitým softwarem. Součástí práce je storyboard.

Videoklip je přiložen na DVD.

Klíčová slova: animace, 2D animace, 2.5D animace, 3D animace, zelené pozadí, video, hi-speed video, kombinace technik

ABSTRACT

The theoretical part of the work deals with analysis of the practical working process.

It describes different stadiums of creation of the animated videoclip to the song "Pocket Angel" by the band Annie's Trip. The videoclip is elaborated using combinations of different techniques. In it's individual chapters the work deals with creation of the screenplay, creative conclusions, techniques of animation and usage of software. One part of the work is the storyboard.

The videoclip is attached on DVD.

Keywords: animation, 2D animation, 2.5D animation, 3D animation, green screen, video, hi-speed video, combination of techniques

OBSAH

Úvod.....	6
1. Tvorba scénáře.....	7
1.1 Námět.....	7
1.2 Synopse.....	8
1.3 Storyboard.....	9
1.4 Technický scénář.....	9
2. Výtvarné řešení.....	10
2.1 Inspirační zdroje.....	10
2.2 Pracovní postup.....	11
2.3 Postavy.....	13
2.3.1 Robert.....	13
2.3.2 Pocket Angel.....	15
2.3.3 Bůh/Klaun.....	16
2.4 Prostředí.....	19
2.4.1 Obloha.....	19
2.4.2 Město.....	20
2.4.3 Černá dýmící hmota.....	20
3. Animace.....	21
3.1 Pracovní postup.....	21
3.2 Postavy.....	22
3.2.1 Robert.....	22
3.2.2 Pocket Angel.....	24
3.2.3 Bůh/Klaun.....	26
3.3 Prostředí.....	26
3.3.1 Obloha.....	26
3.3.2 Město.....	27
3.3.3 Černá dýmící hmota.....	27
4. Použitý software.....	28
4.1 Adobe Photoshop CS4.....	28
4.1 Adobe After Effects CS4.....	28
4.3 Adobe Flash CS4.....	29
4.4 Adobe Premiere CS4.....	30
Závěr.....	31
Seznam literatury.....	32
Seznam obrázků.....	32
Seznam příloh.....	33

Úvod

Cílem teoretické bakalářské práce je dokumentace postupu tvorby animovaného videoklipu s názvem Pocket Angel hudební skupiny Annie's Trip. Pro tuto práci jsem zvolil metodu kombinované techniky. Spojením různých technologických a pracovních postupů jsem chtěl vytvořit výtvarně ucelený svět, který pracuje s realistickými prostředky zobrazení skutečnosti vloženými do iluzivního virtuálního světa. Tento vizuální svět je spojen s rytmem a melodií hudby a myšlenkami zachycenými v textu písně.

Práce se v jednotlivých kapitolách zabývá vznikem námětu a tvorbou scénáře, výtvarným řešením jednotlivých složek díla, animačními technikami užitými v díle a využitím softwarových nástrojů potřebných k realizaci. Součástí práce je storyboard, výtvarné návrhy a ukázka pracovních postupů.

1. Tvorba scénáře

Scénář vychází z anglického textu písně, který je meditací nad lidskou existencí (text je součástí přílohy). Inspirací k napsání textu byla tragická událost, při které v horách pod lavinou zahynul kamarád. Tato událost není v písni přímo popisována, ale myšlenky jsou zobecněny a dějové roviny jsou mnohovýznamové. Proto jsem se snažil nejdříve pohlížet na text jako celek a jako první krok jsem si sepsal základní poznámky k jednotlivým slokám. Vznikl soubor nápadů k charakterům, prostředím, výtvarným postupům a inspiračním zdrojům. Vzhledem k mnohovýznamovosti textu bylo potřeba stavět děj na základě souvislostí prolínajících se celým příběhem a ujasnit si konkrétní významy ve vztahu k budovanému scénáři.

Pro formát videoklipu je důležité časování (timing). Proto byla dalším krokem příprava technického scénáře, který mi pomohl ujasnit si jakým způsobem se budou střídat prostředí a v jakých momentech se budou objevovat postavy a jejich akce. Poté jsem si rozvrhnul ještě základní dramaturgické a záběrové členění.

Důležitou roli při stavbě scénáře hrála rytmizace. Píseň je pomalá, melodická a nevyskytují se v ní žádné dynamičtější pasáže. Proto jsem od začátku chtěl, aby i samotná animace jakoby plula na klidných vlnách hudby.

V další fázi jsem si ujasnil výtvarné řešení a animační postupy. Blíže jsem se zamyslel nad jednotlivými pasážemi a vznikla podrobnější verze scénáře, která už pracovala s časovým dělením.

Nakonec jsem s využitím nachystaných podkladů rozkreslil storyboard, na jehož základě začala vznikat samotná animace.

1.1 Námět

Hudební skupinu Annie's Trip jsem oslovil, protože její hudbu už delší dobu znám a styl kapely se mi líbí. Několikrát jsem navštívil také autorská čtení Roberta, zpěváka Annie's Trip. Po první schůzce vybrali členové ze svého repertoáru tři písně, ze kterých jsem měl možnost vybrat tu nejvhodnější pro animované zpracování. Píseň Pocket Angel byla vyhovující jak svým trváním o délce tří minut, tak zajímavým textem a podáním.

Hlavním motivem vycházejícím z textu písně je hledání smyslu lidského bytí a odpovědi na otázku, co je v životě důležité.

Námětem se tedy stalo toto hledání a my se ve videoklipu setkáváme se dvěma hlavními protagonisty příběhu, kterými jsou Robert (zpěvák kapely Annie's Trip) a Pocket Angel (bílý anděl pomáhající Robertovi v těžkých chvílích). Ocitneme se v nebeských výšinách i v ponurých ulicích

industriálního stereotypního velkoměsta, zaplavovaného neznámým zlem v podobě černé dýmící hmoty. Ta pohlcuje veškerý život i světlo. Robertovi se nakonec díky andělovi z této oživlé noční můry daří uniknout. Není však jasné zda uniká fyzicky nebo pouze jeho duše. Postava se v přítomnosti anděla odpoutává od temné hmoty a vzlétá do nebe. Během letu nachází nebeskou bránu v podobě díry v nebeské klenbě. Tam spatřuje jakoby záblesk poznání v podobě Boha, který se však v okamžiku mění v něco špatného. Jedině s pomocí anděla je možné toto zlo zahnat. Robert dochází na své cestě k poznání, že pomoc musí hledat sám v sobě, v pokoře.

1.2 Synopse

Scénář prošel během práce několika fázemi vývoje. Ve finální verzi bylo mým cílem propojení obrazové, textové a hudební složky v jednotný celek.

Klip začíná v mracích, ve kterých si poletuje anděl. Sledujeme jeho hravý let až do chvíle, kdy se od něj kamera odpoutá a snáší se směrem dolů. Objevují se střechy vysokých mrakodrapů industriálního města a my postupně klesáme kolem budov až k úplně dolů k zemi. Domy jsou tak vysoké, že k zemi nedopadá téměř žádné světlo. Ocitáme se v tmavém dvoře osvětleném pouze pouliční lampou. Z boční uličky se valí tmavá dýmící hmota, ze které vyskočí Robert. Uniká před černým kouřem, ale ten ho v rohu dvora, ze kterého nevede jiná cesta, pohlcuje. Nad městem se objevuje anděl hledající Roberta, aby mu přispěchal na pomoc. V prostřihu vidíme jak se Robert utápí ve stoupající černé hladině. Anděl ho nachází a dosedá na jednu ze střech, ke které už téměř dosahuje rozpínající se černota. Robertovi se z ní daří vymanit a vylétá kolem anděla vzhůru. Jeho let ale není aktivní, je spíš pasivně tažen jakoby nějakou neviditelnou silou. Vše černé-špatné zůstává někde dole a my sledujeme průlet Roberta oblohou. Vypadá šťastně, protože si vždy přál létat a nyní se mu jeho přání vyplnilo. Nakonec nachází díru v nebeské klenbě, ve které se ztrácí. Objevuje se nad mraky a zde se setkává s Bohem. Toto setkání je však jen klam a namísto Boha se v okamžiku zjevuje Klaun vyfukující černou hmotu do mraků. Robert zmizel někde za kamerou, která se přibližuje k rozpínajícímu se černému oblaku. Klaun během toho mizí za mračnou oponou. Na scéně se ale najednou znovu objevuje anděl, který černotu rozpraší a v dálce mizí v mracích. Obraz se přesvětlí a v bílé prázdnotě se objevuje červený proud paprsků symbolizující Robertovo tápání ve své mysli. On sám se v něm po chvíli zjevuje a kajícím sundává svůj červený klobouk při posledních slovech: “Fuck! I forgot to prey...”.

1.3 Storyboard

Tvorba obrazového scénáře (storyboardu) byla poslední fází před samotnou animací. Podle technického scénáře jsem si storyboard rozvrhnul do osmi kapitol. Šest z nich o přibližné délce 25 vteřin a dvě instrumentální pasáže o délce 13 vteřin. Celý storyboard je rozdělen na záběry po 6ti vteřinách. Po zkompletování storyboardu jsem dostal poměrně detailní představu o ději, o pohybech kamery v 3D prostoru a jak budou působit velikosti záběrů rozvržené v technickém scénáři.

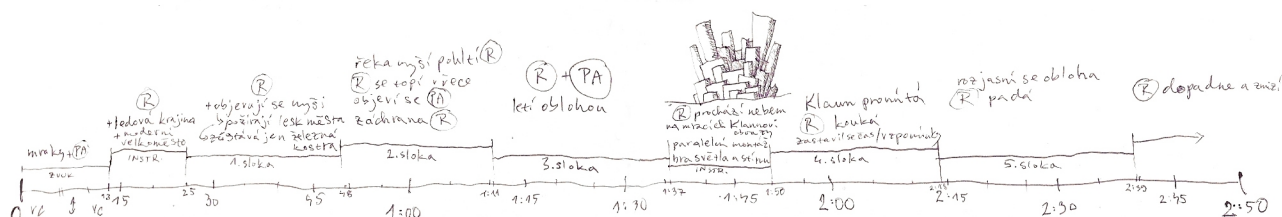
Další důležitý krok vyplývající ze storyboardu bylo co nejefektivněji rozvrhnutí práce, vzhledem k náročné kombinované technice zpracování.

Storyboard sloužil po celou dobu během animování jako základní manuál. Na několika místech bylo potřeba menších úprav nebo zjednodušení, ke kterým jsem došel během práce.

V původní verzi storyboardu, která je v příloze této práce, je patrná jedna větší úprava. Původně měly ulice města zaplavovat černé myši, které se postupně změny v černou masu. Nakonec došlo ke zjednodušení pouze na černou masu. Důvodem této změny bylo dodání nové nahrávky, která má na několika místech drobné textové změny. Jedna z nich se týká pasáže, ve které bylo slovo myši (mice) nahrazeno slovem kostky (dice). Významově se nic nezměnilo a redukce pomohla menší popisnosti a lepší čitelnosti obrazu. Černá masa dostatečně naznačuje přítomnost něčeho zlého a špatného.

1.4 Technický scénář

Celou tří minutovou stopáž skladby jsem si rozdělil na kratší úseky. Na časovou osu jsem zakreslil trvání jednotlivých pasáží (kapitol). Vznikl tak přehled a rozvržení prostředí a postav v celém videoklipu. Na základě této časové osy jsem rozpracoval podrobněji jednotlivé kapitoly. Zjistil jsem kolik bude přibližně potřeba vytvořit animací pro každou postavu, jak rozsáhlé by mělo být prostředí a jaké materiály budu potřebovat k realizaci.



Obrázek 1 – časová osa

2. Výtvarné řešení

Ve videoklipu využívám různých digitálních technik zpracování obrazu i animace a jejich kombinací jsem se snažil vytvořit virtuální svět, který má svoje pravidla a je pro diváka uvěřitelný. Kombinovaná technika nabízí zajímavý způsob práce s na první pohled nesourodými materiály a metodami. Mým hlavním cílem bylo výtvarně sjednotit tyto techniky a spojit různé přístupy k animaci v jednotný harmonický celek.

Je potřeba mít práci dobře rozvrženou a jednotlivé pracovní postupy se musí vhodně doplňovat a řešit v potřebné časové souslednosti.

2.1 Inspirační zdroje

Inspirační prameny, ze kterých jsem čerpal, zahrnují knihy, časopisy i webové stránky zabývající se digitálními technologiemi kresby a animace. Zmíním alespoň ty, které považuju za nejdůležitější.

Knihy Motion by Design (kolektiv autorů) analyzuje moderní digitální animaci v hlavních odvětvích, kde nachází uplatnění (filmové titulky, reklama, znělky, videoklipy i webové reklamy). Kromě detailní analýzy a seznamu softwaru, se kterým bylo dané dílo vytvořeno, nabízí i pohled na tvorbu předních světových studií a jejich přístup k tvorbě.

Anglický časopis Computer Arts se zajímá o počítačové umění všeho druhu. Obsahuje plno užitečných článků, návodů a dalších odkazů. Pravidelně otiskuje rubriky věnované mladým umělcům, kteří se již prosadili u velkých firem, ale i neznámým umělcům, kteří mají co ukázat.

Webová stránka www.motionographer.com shromažďuje a každý den aktualizuje obrovský archiv krátkých animací videoklipů, reklam apod. U každého díla je krátký článek, který ho rozebírá a stručně nás seznamuje s autorem. Jsou zde zastoupeni jak mistři svého oboru, tak nadanání začínající experimentátoři. Stránka obsahuje i přímé odkazy na nejzáměšší světová animační studia. Jedná se o rozsáhlý zdroj inspirace.

Dalším z hlavních zdrojů inspirace jsou dějiny animovaného filmu. V historii bylo vymyšleno a přivedeno k dokonalosti mnoho postupů a technik, ze kterých se dá i v současnosti čerpat a přeformulovávat je současným digitálním jazykem. Walt Disney patří ke klasice animovaného filmu a postupu, který používal při tvorbě svých postavíček jsem využil i u postavy anděla ve svém videoklipu. Další osoba, která byla inspirací pro finální vzhled této postavy byla Lotte Reiniger jejíž vtipné a precizní siluetové animace z první poloviny 20.století mě velmi oslovily. Z domácí scény bych vyzdvihнул osobnost Karla Zemana, jehož filmy jsou úžasnou

ukázkou kombinace filmových postupů, triků a velkého režiséřského talentu.

Posledním z hlavních insparačních zdrojů je současný krátkometrážní i dlouhometrážní film. Zde bych vyzdvihnul několik neoblíbenějších děl. Krátký animovaný film *Tyger* brazilského režiséra *Guilherma Marcondese*, vytvořeného kombinovanou technikou loutky, ploškové animace a 3D animace. Krátká animovaná opera *Tale of How* od jihoafrického kolektivu *Black Heart Gang*. V tomto díle je přivedena k dokonalosti syntéza silného příběhu zpívaného operní pěvkyní za doprovodu orchestru a kombinace 2D animace s 3D animací. Krátké znělky pro francouzský filmový festival francouzského režiséra Pierre Michela, ve kterých využívá úžasným způsobem zpomalené záběry rychlých pohybů lidského těla v kombinaci s částicovými systémy vytvářejícími oheň a déšť.

2.2 Pracovní postup

Seznam použitých technik:

- perokresba
- digitální malba
- fotografie
- fotomontáž
- pixilace
- video
- hi-speed video
- plošková 2D animace
- frame-by-frame 2D animace
- 2,5D animace (tj. zobrazení 2D objektů ve 3D prostoru)
- postprodukce

Nejdříve jsem začal pracovat na skicách postav. V této fázi jsem ještě neměl jasno v tom, jakou technikou budou postavy následně zpracované, ale to v tuto chvíli nebylo důležité. Chtěl jsem si ujasnit představu o charakterech a najít formu a přístup k postavám obecně. Teprve potom jsem řešil výběr techniky pro konkrétní postavy. Některé skicy jsem později naskenoval, vykoloroval a použil přímo v animaci (postavy Boha a Klauna v mracích).



Obrázek 2 – první skicy Pocket Angela

Od počátku jsem měl jasno v tom, že prostředí industriálního města bych chtěl zpracovávat pomocí upravovaných fotografií. Začal jsem tedy soustavně při každé vhodné příležitosti sbírat fotografie mraků pro “nebeskou” část příběhu. Materiál pro “městskou” část jsem našel ve velké industriální oblasti kolem Essenu v Německu, kam jsem se vypravil. Volba dalších pracovních a technických postupů se odvíjela od základu tvořeného stylizovanými fotorealistickými budovami a mraky. Proto jsem prostředí exteriérů pomocí skic nerozpracovával do příliš velkých detailů. Důležitý byl storyboard, kde jsem měl jednoduše nahozené scény. V pozdější fázi vývoje byla fotografie použita ještě jednou při práci s hlavní postavou Roberta.

Video jsem použil u delších pasáží s Robertem, které nebylo vhodné fotit na stovky snímků. Černé kouře zaplavující město byly filmovány vysokorychlostní kamerou.

Let anděla jsem vytvářel pomocí vektorové animace, užitím metody plošky i frame-by-frame.

Jednotlivé části byly nakonec poskládány ve virtuálním 3D prostoru, ve kterém byly snímány virtuálními kamerami. Animace anděla byly vytvářeny zvlášť a do animovaného filmu

doplněny jako 2D vrstva.

Barevnost vycházela díky volbě prostředí nebe a industriálního města téměř do černobíla. Proto jsem zvolil minimalistické barevné pojetí celého klipu a pro oživení jsem zvolil jako doplňující červenou barvu. Objevují se lehce i další, spíše tlumené barvy, ale celkově si klip drží ladění do černo-červeno-bíla.

Formát zobrazení jsem použil širokoúhlý (16:9), v rozlišení FullHD (1920x1080px). Všechny materiály, se kterými jsem pracoval byly pořizovány ve vysokém rozlišení, a proto jsem se rozhodl pro toto řešení. Později se ukázalo, že měla tato volba vliv na rychlost práce. Především když některé scény začaly být hodně složité, tak se během práce vykreslovaly pomaleji, a nakonec při renderování a exportu animací bylo nutné čekat asi dvakrát déle než by bylo nutné při použití standardního rozlišení.

2.3 Postavy

Po rozboru textu písně jsem se rozhodl pro práci se dvěma hlavními postavami (Robert a Pocket Angel). Tyto postavy sledujeme po většinu trvání videoklipu, ale sami se v příběhu spíše mívají. Dále se na scéně objevuje postava Boha, která se promítne na pár okamžiků a poté se změní v Klauna. Poslední není typická antropomorfní nebo zoomorfní postava, ale černá kouřící hmota zastupující něco zlého a špatného.

Postavy jsou stylizované. Každá je vytvořena jinou technikou, z čehož pramení i rozdílná forma přístupu k výtvarnému ztvárnění.

2.3.1 Robert

Je osobitý, extravagantní zpěvák kapely Annie's Trip. Jeho vystupování je vždy doprovázeno netradiční volbou oblečení, doplňků a make-upu (černě podmalované oči). Na pódiu působí charismaticky a dokáže si získat svým vystupováním publikum. Toho všeho jsem chtěl při jeho ztvárnění využít a zachytit ve videoklipu co nejlépe jeho osobnost.

Zpočátku jsem přemýšlel nad formou ztvárnění a volbou stylizace jeho postavy. Udělal jsem několik návrhů, ale s žádným jsem nebyl úplně spokojený. Nakonec jsem se rozhodl pro realistické zobrazení pomocí fotografie a video záznamu, které maximálně vystihne jeho charakter a dobře se propojí s fotorealistickými texturami použitými v pozadích.



Obrázek 3 – skicy Roberta a jeho finální podoba

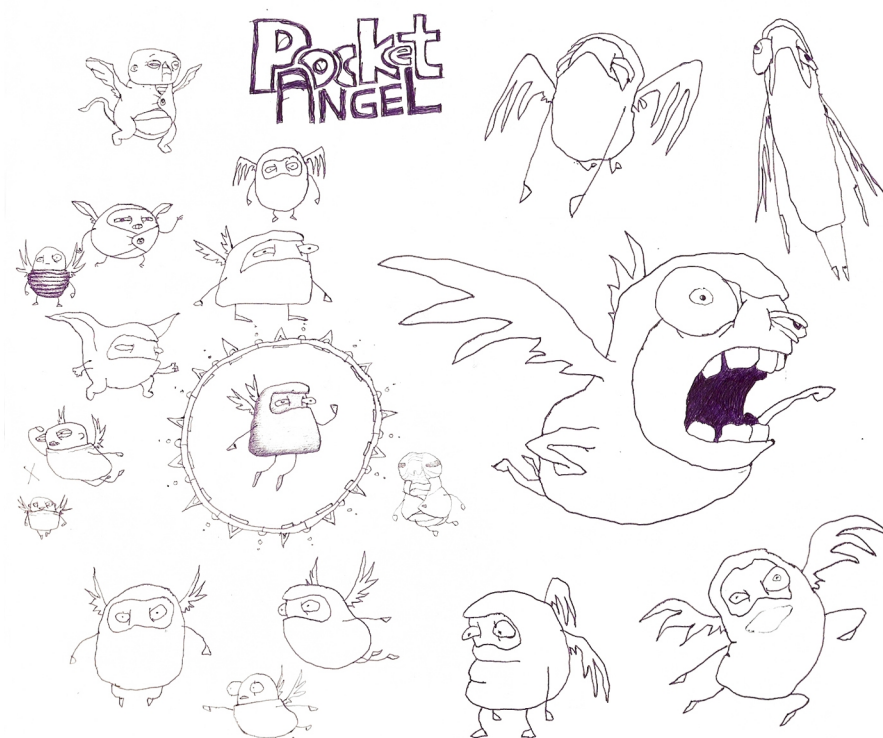
Další důležitou věcí byla volba oblečení a jeho barevnost. Vzhledem ke zvolené decentní barevnosti celého videoklipu (černo-červenobílý provedení) jsem chtěl, aby i Robert zapadal svojí vizáží do tohoto vzoru. Oblečení jsem se rozhodl ponechat pouze v černobílém a nejvýraznějším červeným prvkem se stal klobouk. Klobouk nebyl samoúčelný. Nápad pro jeho použití vycházel z reality, kdy Robert na koncertech v klobouku opravdu často vystupuje. Druhý důvod byl praktický. Červený klobouk se ve videoklipu stává neoddělitelnou součástí postavy, která je díky němu snadno rozpoznatelná a nezaměnitelná. S kloboukem je možné pracovat i při choreografii a užívat ho k zachycení emocí nebo reakcí na nějaké události. Košile je černé barvy bez jakýchkoli vzorů, aby zbytečně nerozptylovala pozornost. Pod ní je ještě bílé triko, které lemuje okraje černé košile. Toto se ukázalo jako výhodná kombinace – v tmavých pasážích učuje pozici rukou a těla bílá barva a naopak ve světlých pasážích zase černá. Kalhoty jsou upnuté a elastické s černobílými fleky. K tomu má na nohou vysoké těžké boty z černé kůže s ohnivými plameny.

Celá postava byla nakonec ještě počítačově zeštíhlena, což částečně ubralo na její realističnosti. I když finální vzhled působil i bez jakékoli stylizace trochu jako z nějakého komiksu.

obrazek

2.3.2 Pocket Angel

Anděla jsem chtěl ukázat spíše jako nějakou éterickou létající bytost než nějakou realistickou formu. Vytvořil jsem množství návrhů, ze kterých nakonec vzešla postava splňující všechny požadavky týkající se vzhledu i funkčnosti při následné animaci. Konečná volba padla na siluetu zvolené podoby, se kterou se dá dobře manipulovat při animaci frame-by-frame. Postprodukčně byl dodán nadpozemský jas a záře.



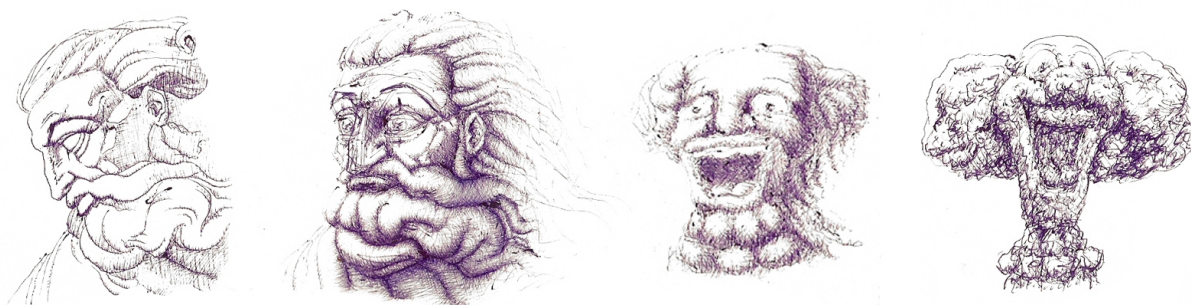
Obrázek 4 – druhá série skic Pocket Angela a jeho finální podoba



Obrázek 5 – třetí série skic Pocket Angela a jeho finální podoba

2.3.3 Bůh/Klaun

Postava Boha se v ději objevuje jen velmi krátce, ale přesto jsem na její vzhled kladl velký důraz. Vybral ikonické zobrazení Boha od Michelangela ze Sixtinské kaple. Jeho podobu jsem nejdřív naskicoval a následně naskenoval, překreslil a vybarvil ve vysokém rozlišení v počítači. Barevnost jsem ponechal podobnou předloze.

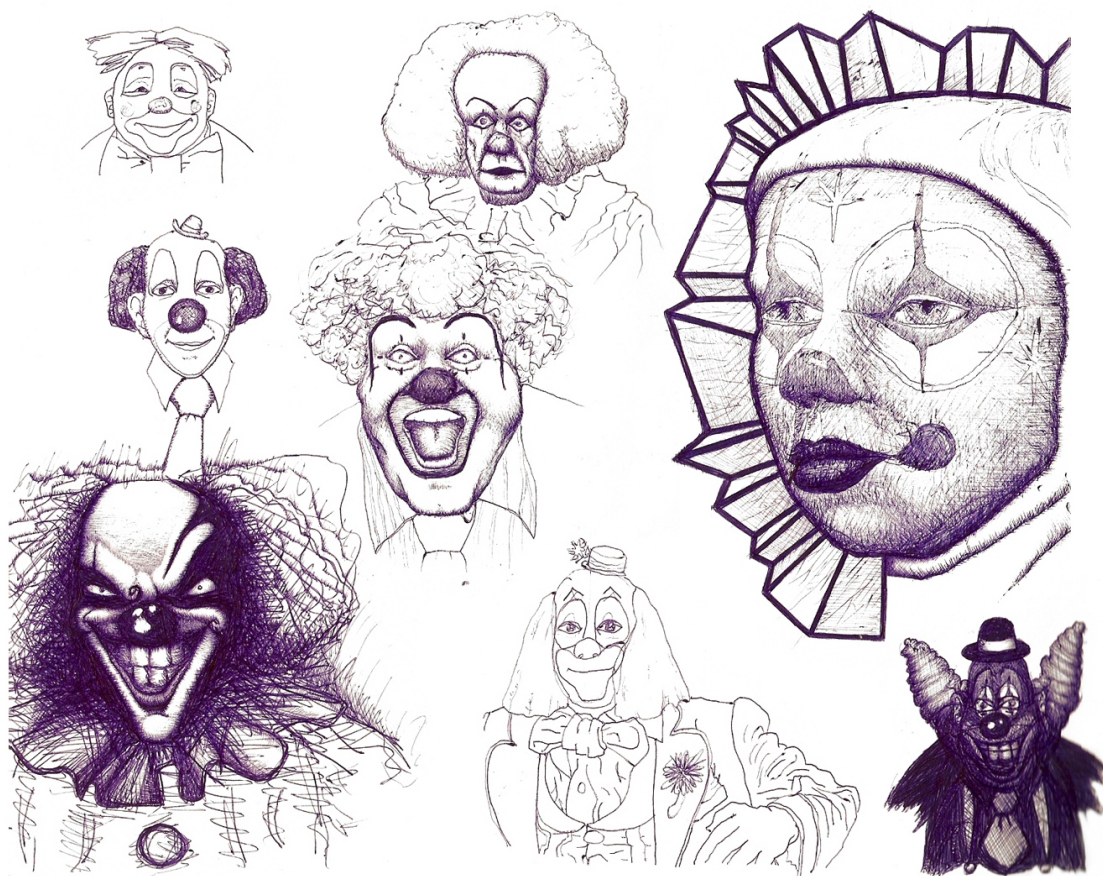


Obrázek 6 – skica Boha a jeho morfiing v Klauna

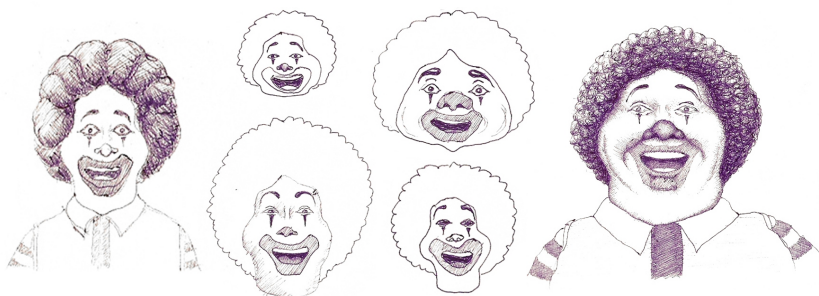


Obrázek 7 – finální podoba Boha podle Michelangela

U Klauna jsem hledal finální podobu více. Jako první jsem se rozhodl najít typické klaunské rysy, abych potom mohl navrhnout charakter přesně podle potřeby příběhu. Nejjednodušší cestou bylo hledat na internetu - zadal jsem vyhledávání obrázků v googlu pod heslem "clown". Z několika prvních stran jsem vybral podoby klaunů, které měly různé typy make-upu a vzezření. Hledal jsem i kontrasty jako hodný X zlý, štíhlý X tlustý, mladý X starý apod. Jednotlivé podoby jsem si rozkreslil, abych zjistil jaká kombinace by mohla být nejlepší. Konečná volba padla ještě někam jinam. Inspirací mi byl plakát k filmu Super Size Me od amerického režiséra Morgana Spurlocka. Na tomto plakátu je karikatura přetloustlého klauna Ronalda McDonalda. Tento klaun v sobě skrývá také určitou symboliku, která se hodila pro charakter méjí postavy. Vycházel jsem tedy z postavy originálního McDonaldovského klauna, kterého jsem chtěl ukázat (podobně jako na zmiňovaném filmovém plakátu) jako přetloustlou karikaturu sama sebe. Po nalezení finální podoby vytvořil detailní skicu a zpracoval ji stejným stylem jako postavu Boha. Barevnost jsem opět zachoval jako u originálu.



Obrázek 8 – série skic Klauna



Obrázek 9 – hledání finální podoby Klauna

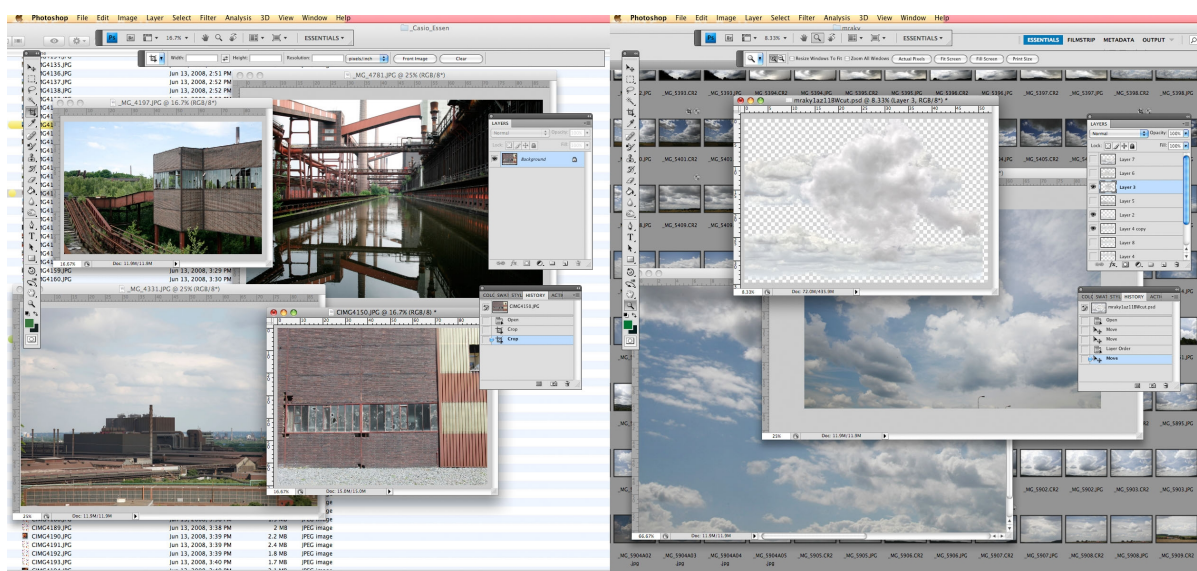


Obrázek 10 – finální podoba Klauna

2.4 Prostředí

Použil jsem techniku fotomontáže, se kterou jsem pracoval už v několika předchozích projektech a stále je možné pracovat novými způsoby s realistickými prvky a objevovat nová spojení tvarů a barev. Realistické fragmenty se dají všemožně kombinovat, deformovat, barevně upravovat, dokreslovat apod. Finální obraz potom skrývá jistou míru nepředvídatelnosti a náhodnosti, protože vždy záleží na druhu a kvalitě použitých materiálů, které ovlivňují vzhled nebo povrch objektů a celých prostředí. V tomto případě jsem chtěl s fotomontážemi pracovat relativně minimalistickým způsobem, protože jsem chtěl zachovat vyšší míru reálnosti prostředí. To mi dovolilo soustředit se více na sběr a následný výběr kvalitních materiálů odpovídajících mé představě o působení celku a práci s jejich rozmístěním v prostoru při stavbě scény.

Celý děj se odehrává ve dvou prostředích. Jedním je mračná obloha a druhým industriální město.



Obrázek 11 – výběr a třídění materiálů

2.4.1 Obloha

Svět mraků, je místem obývaným andělem a Bohem/Klaunem. V tomto světě se v druhé polovině klipu objevuje i Robert prolétávající černobílým prostředím nadýchaných obláčků.

Mraky jsou focené ze země, ale při sestavení v 3D prostoru působí jako by se divák ocitl přímo v nich a prolétává jimi společně s postavami. Mým cílem bylo vytvořit iluzi podobnou skutečnému letu, kdy se pasažér dívá z okýnka letadla. Proto jsem pro zprostředkování co nejrealističtějšího prožitku virtuálního letu zvolil fotografie.

2.4.2 Město

Od začátku jsem měl představu vystavení industriálního města, které by mělo být zabíráno jak z nadhledu, tak z pohledu “zevnitř”, tj. v jeho ulicích. Toto město jsem chtěl vystavět ve 3D prostoru s využitím fotografií architektury, aby bylo možné pracovat s kamerou a volně se v něm pohybovat. Pro pořízení fotografií jsem se rozhodl navštívit industriální oblast v německém Ruhrgebietu, kde jsou obrovské komplexy starých továren. Dnes jsou vyčištěné, upravené a otevřené pro veřejnost. V Essenu jsem navštívil bývalý uhelný důl a koksárnu Zeche Zollverein a v jeho blízkosti ležící Duisburg. Obě místa fungují jako tovární parky s vymezenými cestami pro návštěvníky a z vysokých těžebních věží je výhled daleko do krajiny plné podobných zařízení.

Materiálu jsem měl dost, ale po začátku práce na počítači jsem zjistil, že fotografie továren ve 3D prostoru nefungují jak jsem si představoval. Rozhodl jsem se tedy zvolit odlišnou techniku a vystavět domy jako trojrozměrné objekty. K jejich vytvoření jsem použil cihlové stěny na které jsem v různých odstupech dosadil okna z jiných budov. Okna jsou většinou rozbitá, což ukazuje na zašlost města. Chtěl jsem, aby město působilo dojmem velké rozlohy a výšky dosahující mraků. Proto jsem budovy vytáhl hodně do výšky a vznikly tak netypické cihlové mrakodrapy.



Obrázek 12 – město viděné z nadhledu

2.4.3 Černá dýmící hmota

Prvek zastupující něco špatného, negativního nebo zlého. Vystupuje jako živá hmota, co se určitým způsobem chová a cíleně šíří temnotu a zkázu.

3. Animace

3.1 Pracovní postup

Tento projekt jsem se rozhodl zpracovat technologií označovanou jako 2,5D. Je to kombinace 2D plochých objektů umístěných ve 3D prostoru. Důvodů této volby bylo několik. Byla to samotná píseň, která je molodická a pomalá, a proto jsem chtěl mít možnost pracovat s kamerou pohybující se volně v prostoru. Druhým motivem byla předchozí zkušenost s vektorovou 2D animací, kterou jsem chtěl doplnit o třetí rozměr. Několik animací s využitím 3D prostoru jsem již vytvořil, ale jednalo se pouze o menší projekty, ve kterých jsem nevyužil velký potenciál této technologie. S použitím 3D souvisí ještě postprodukce a využití efektů, které mohou simulovat nejrůznější formy energií, plynů, tekutin, světelných září atd.

Delší dobu také pracuji s fotografií a fotomontáží, pomocí které jsou vytvářena různá prostředí animovaných filmů nebo počítačových her, na kterých dělám. S touto prací souvisí také další metody, které používám a chtěl jsem je uplatnit ve spojení s ostatními technikami. Fotografie jsem také několikrát použil pro tvorbu postav pro ploškovou animaci. Nejdřív jsem nad tímto využitím přemýšlel i u videoklipu Pocket Angel. Kde by mohla být touto technikou zpracovaná hlavní postava Roberta, ale nakonec jsem od toho upustil kvůli velké náročnosti. Vzhledem k použití 3D prostoru, by bylo nutné vytvořit desítky fází různých částí těla, aby se postava mohla pohybovat stejně volně jako kamera v prostoru. Jednodušší se ukázala být technika tvorby animace z fotografií, tzv. pixilace. Její výhoda spočívá v tom, že se postava nafotí v různých fázích a následně se tyto fáze pustí v počítači za sebou. Vzniklý pohyb je potom specifický pro tuto techniku a liší se od klasického video záznamu. Fáze se dají následně používat v nových spojení a kombinacích a dá se tak ze základní série pohybů vytvořit větší množství variant.

Video záběry v některých momentech doplnily fotografie hlavní postavy Roberta určené pro pixilaci. Bylo to v několika scénách, kdy pomalý pohyb trval delší dobu nebo u složitějších pohybů. Hlavní filmovaná sekvence je použita při představení Roberta v temné uličce ve městě mezi domy. Dále například ve chvíli, kdy Robert vzlétá vzhůru z černé hladiny stoupající mezi domy; v mracích, když vstává před Bohem a v posledním záběru, při sundávání klobouku a otočení se do kamery. Pokud bych chtěl v těchto případech použít pixilaci, bylo by nutné nafotit příliš velké množství snímků a práce by byla neefektivní.

Jedním z nových postupů, které jsem se rozhodl ve své bakalářské práci použít byly postprodukční efekty. Jedním z nich je částicový systém (particle system). Široká škála nastavení dává velký prostor pro experimentování a přizpůsobení daného efektu přímo na míru konkrétním

požadavkům. Tímto způsobem je vytvořený efekt světelných paprsků v poslední části videoklipu.

Základem celé práce jsou dvourozměrné objekty, které se dají rozdělit na tři typy. Prvním typem jsou dvourozměrné postavy jejichž pohyb v prostoru je pouze iluzivní (Pocket Angel). Druhým typem jsou dvourozměrné postavy (Robert, Bůh/Klaun) a objekty (mraky) umístěné v prostoru. Třetím druhem jsou dvourozměrné objekty, které svým prostorovým uspořádáním tvoří zdání trojrozměrných modelů (budovy, bedny ve dvoře).

3.2 Postavy

Každá z postav je tvořena jinou technikou, zvolenou podle několika různých hledisek popsaných níže.

3.2.1 Robert

Postava Roberta je z části fotografována a z části filmována. To dává charakteru realistický výraz a spojuje ho s reálně zpracovaným prostředím.

Aby bylo možné postavu zasadit do prostoru, bylo nutné nejdříve vytvořit okolní prostředí a v něm pomocí virtuální kamery nachystat jednotlivé záběry. Z tohoto důvodu bylo focení a filmování jednou z posledních fází tvorby. Po celou dobu jsem v animaci pracoval se zástupnými statickými obrázky, které se pohybovaly po trajektoriích nachystaných pro postavu. Díky tomu jsem měl přesnou představu o choreografii pohybu, potřebné vzdálenosti od fotoaparátu nebo kamery, délce jednotlivých akcí a úhlu snímání. Zároveň byla v choreografii zčásti ponechána volnost pro Robertův herecký výkon.

Nejsložitější akcí byl nástup Roberta na scénu v temné uličce mezi domy. Tuto akci bylo nutné rozdělit na dvě části, protože se během ní změnilo umístění a úhel kamery. V první části vyskočí Robert z boční ulice a je snímán z podhledu. Za ním se valí černá kouřící hmota. Následuje záběr z nadhledu, jakoby z pohledu této hmoty, která kameru obklopuje. Během pohybu Roberta se kamera otáčí, navíc klesá až do výšky očí a přitom se přibližuje k postavě. Ta od ní utíká a záběr končí tzv. vertigo efektem, kdy se za současného přibližování kamery odzoomovává. Pro natočení tohoto komplikovaného záběru jsem rozkreslil trajektorii pohybu postavy i kamery. První fáze byla jednodušší, protože je při ní kamera statická. Druhá fáze, kdy je kamera jakoby součástí kouře, byla náročnější a bylo nutné natočit ji na dvakrát, kvůli omezené velikosti greenscreenu. Filmovalo se z ruky, aby bylo možné udělat jízdu z nadhledu do výšky očí. Robert měl přesně daná místa pohybu a daný počet kroků, které musí udělat. Záběr bylo nutné mnohokrát opakovat, než jsme vyladili

všechny detaily pohybu, tak aby seděly do hotové virtuální scény. Během natáčení jsme testovací záběry ihned dávali do počítače, abychom mohli sledovat případné chyby. Při změně místa kamery i při následném pohybu rozděleném na dvě části bylo potřeba, aby konec jedné sekvence co nejpřesněji navazoval na začátek druhé. V opačném případě by došlo ke škubnutí v jinak plynulém pohybu a těžko by se taková chyba odstraňovala.



Obrázek 13 – Robert zasazený ve virtuálním prostředí

Další záběr je prostřih ukazující ve zpomaleném záběru stoupající černou hladinu, ve které se topící se Robert snaží vyplavat na povrch. Kamera je nejřívě natočena vodorovně, ale během pohybu vzhůru se vychyluje směrem vzhůru. Robert se v tomto záběru objeví pouze na okamžik a změnu úhlu kamery nebylo potřeba řešit. Natočili jsme několik záběrů v detailu ukazujících vyplavání, nádech a potopení se pod hladinu. Při tomto záběru bylo nutné hlídat, aby se Robert nedostal mimo záběr kamery a aby nebyl jeho pohyb příliš rychlý.

Následující scéna spojuje obě hlavní postavy Roberta a anděla. Virtuální kamera sleduje anděla přilétajícího na střechu domu, ke kterému se právě dostává černá hladina. Anděl se zastavuje u kraje a před ním vylétává Robert mířící do oblohy. Pro tento záběr bylo potřeba vytvořit iluzi letu vzhůru, při kterém kamera se kamera otáčí a sleduje postavu od výšky očí až po úplný podhled. Chtěl jsem, aby let působil jakoby byla postava pasivně tažena nějakou silou vzhůru, podobně jako bývají zobrazovány únosy lidí nebo zvířat mimozemšťany ve světelném paprsku. Řešení této situace bylo natočení ležící postavy. Kamera přitom opsala čtvrtkružnici a pohnula se o 90 stupňů.

Let oblohou byl další poměrně složitou záležitostí. Virtuální kamera zde mění celkem

pětkrát svoji pozici a Robert je během svého letu sledován buď z místa nebo se současným pohybem kamery. Pro tyto situace jsem měl připraveny potřebné fáze letu, které se zpracovávaly pixilací. Robert se na místě otáčel na špičkách kolem své osy vždy 16 krát v rozmezí 360 stupňů, aby bylo možné udělat plynulý pohyb. Na špičkách stál, kvůli dosažení stejného efektu jako při letu vzhůru, kdy ležel na zemi. Tuto akci jsme zopakovali několikrát, vždy s fotoaparátem umístěným v různých výškách. Nakonec jsme tuto akci nafotili ještě z pojízdných schodů z úplného nadhledu. Díky tomu jsem měl dostatek materiálu na vytvoření letu všemi možnými směry za současného pohybu virtuální kamery. Fáze pohybu bylo možné kombinovat mezi sebou a vytvořit téměř libovolný pohyb.

Scéna, kdy se Robert objeví před Bohem byla poměrně bezproblémová. Šlo pouze o to, aby se Robert otočený zády ke kameře z dřepu postavil. Bylo nutných několik opakování záběru, kvůli přesnému načasování.

V závěrečné scéně si Robert sundává klobouk a otáčí se ke kameře. Opět to byla bezproblémová scéna a udělali jsme několik variant, ze kterých se vybrala ta s nejlepším načasováním. Po střihu následuje poslední záběr detailu Robertova obličeje nafocený na několik fází a pixilovaný.

3.2.2 Pocket Angel

Druhá hlavní postava je vytvořena pomocí vektorové 2D kresby a animována ve Flashi. Pro její pohyb jsem použil frame-by-frame i ploškovou animaci. Po dokončení animací do jednotlivých scén byly tyto animace ještě postprodukčně upraveny. Byla dodána záře a rozmazání při rychlých pohybech.

Animace vznikaly, podobně jako u Roberta, až po vytvoření prostředí a jednotlivých záběrů. Tyto záběry jsem po dokončení naimportoval do Flashe, kde jsem podle předem daných pohybů kamery v prostoru pracoval s pohybem postavy. Trajektorie kamery i pohybu anděla byly dopředu rozplánovány a pohybují se nezávisle na sobě. Anděl se tak dostává před i za kameru a během letu se od kamery vzdaluje a zase přibližuje. Důraz jsem kladl na synchronizaci letu anděla s melodií hudby.

V prvním záběru se anděl objevuje na okamžik před kamerou, ale vzápětí mizí za ní. Sledujeme jeho hravý let oblohou až do chvíle, kdy se od něj kamera odpoutá a zamíří směrem dolů k městu. Během letu je použita v místě kde anděl udělá piruetu frame-by-frame animace, ve které je rozkreslených asi 70 fází pohybu anděla rotujícího kolem své osy a zároveň se v oblouku otáčejícího zpět. Tato technika je poměrně náročná na čas, ale při dodržení prostorových zákonů

může vypadat velmi zajímavě.

V dalším záběru slétává anděl z oblohy nad město a hledá Roberta. Zde jsem použil ploškovou animaci, stejně jako v prvním případě, na předem připravené záběry virtuální kamery. Siluetu anděla jsem si rozdělil na několik samostatných částí (hlava, krk, horní a spodní část trupu, dvě křídla, dvě nohy). Pro každou z těchto částí jsem nakreslil vlastní trajektorii pohybu, která se podle fiktivní vzdálenosti od kamery deformuje vzhledem k ostatním. Současně se směrem dál od kamery objekt pomocí transformace zmenší. Vzniká tak přesvědčivý dojem pohybu objektu v prostoru, přestože je animovaný v ploše.

Po prostříhu na Roberta stoupajícího s hladinou mezi domy, sledujeme jak anděl dosedá na střechu domu. Kamera ho zabírá nejřívě zezadu, potom z nadhledu a po dosednutí na střechu opět zezadu s mírným nadhledem za současného zoomování. Bylo zde proto opět potřeba vytvořit pseudo-prostorový efekt a tato animace je kombinací plošky pro hlavu, horní část trupu a křídla; pro spodní část těla je použita automatická flashová transformace (tzv. motion tween) a částečně jsou doanimované spodní končetiny.



Obrázek 14 – jediné místo setkání Roberta a Pocket Angela

Naposledy se anděl objevuje v nebesích. Zbaví je černého mraku, který tam vyfoukl Klaun, proletí kolem kamery a ztrácí se v dálce v mracích. Zde je použita kombinace frame-by-frame animace a plošky.

3.2.3 Bůh/Klaun

Bůh se objeví v mracích jakoby za nebeskou oponou a oslní Roberta. Tato postava nemá žádnou zvláštní animaci. Je stejně statická jako její předloha v Sixtinské kapli.

Klaun mrká a má vytvořených několik fází obličeje s různými výrazi. Mimika je rozanimována pomocí prolínání obrazů.

3.3 Prostředí

Ve videoklipu se ocitneme v prostředí oblohy a města. Obě části jsou vytvořeny z fotografií a zasazeny do 3D prostoru.

3.3.1 Obloha

Při každé vhodné příležitosti jsem pořizoval a hromadil sbírku mraků, aby bylo možné při vytváření scén v oblacích vybrat co nejlepší a nejvhodnější obrazy. Sbíráni fotek byla dlouhodobější záležitost, protože bylo potřeba, aby byly na focení vhodné podmínky. Vhodné podmínky znamenaly jasný slunečný den s modrou oblohou, na které se mraky shlukují do kompaktních celků a mají jasně definovaný tvar a objem. Nebo přesně naopak, zatažená obloha těsně před bouřkou byla také velmi působivá a poskytla výborný materiál i za cenu zmoknutí.



Obrázek 15 – zamračená obloha kvůli přítomnosti zlého Klauna

Nejdříve bylo nutné vybrat nejlepší fotografie a sjednotit jejich barevnost a kontrast mraků. Potom jsem je z fotografií vyřezal a udělal jim měkké okraje, aby se mohly při pohybu vzájemně prolínat.

V obloze se divák objevuje na třech různých místech. Každé z nich bylo znovu složeno ve 3D prostoru, aby se stejný prostor neopakoval. Zcela neprůhledné mraky byly proloženy poloprůhlednými, někdy se pohybujícími mraky. To dodalo scéně lepší prostorový dojem. Nejnáročnější byla stavba záběru, kde oblohou prolétává Robert. Plochy mraků jsou v něm vystavěny v 360 stupních, do výšky i hloubky ve všech směrech. Díky tomu potom bylo možné postavit kamery na rozdílná místa a pokaždé působí prostor unikátně a může dělat dojem pohledu z výšky dolů nebo naopak, stejně jako je možné dělat jízdy kamerou a létat mezi mračny.

3.3.2 Město

Budovy v pozadí jsou postaveny z velkých ploch cihlových stěn posetých v různých vzorech okny. Stěny jsou k sobě sestaveny v prostoru tak, že tvoří kvádr. Zesponu i zvrchu je tento útvar zakrytý střechou. Díky tomu je možné stejný objekt rotací kolem vertikální nebo horizontální osy zdánlivě měnit v několik jiných.

Budovy v popředí jsou sestaveny z menších dílů o výšce dvou pater. Tyto menší kvádry je na sebe možné skládat podobně jako dětské kostky na hraní. Dají se libovolně kombinovat a díky tomu je možné ze šesti kusů vyskládat domy, jejichž vzor a typ oken se v jenom záběru nemusí opakovat. Tyto domy, které jsou kamerou zabírány velmi zblízka mají také svoje stěny vytvořené z obrázků ve vyšším rozlišení a je tak možné přiblížit se velmi blízko bez zdatelné ztráty kvality.

V záběru do dvora mezi domy jsou rozmístěné bedny a na zemi rozházené fotografie kapely Annie's Trip. Záběr díky tomu působí přirozeněji. Na jedné ze stěn je logo kapely a na stěnách jsou přidáné praskliny, aby se nabourala jednotvárnost cihlové textury.

Budovy jsou rozmístěny v prostoru a při animaci vytváří dojem hĺobky a prostorovosti. Tomu napomáhá i nasvětlení několika různými zdroji světla, které se v konkrétních záběrech podle potřeby ještě mění. Dojem větší prostorovosti vyvolává i nastavení širokého úhlu objektivu kamery.

3.3.3 Černá dýmící hmota

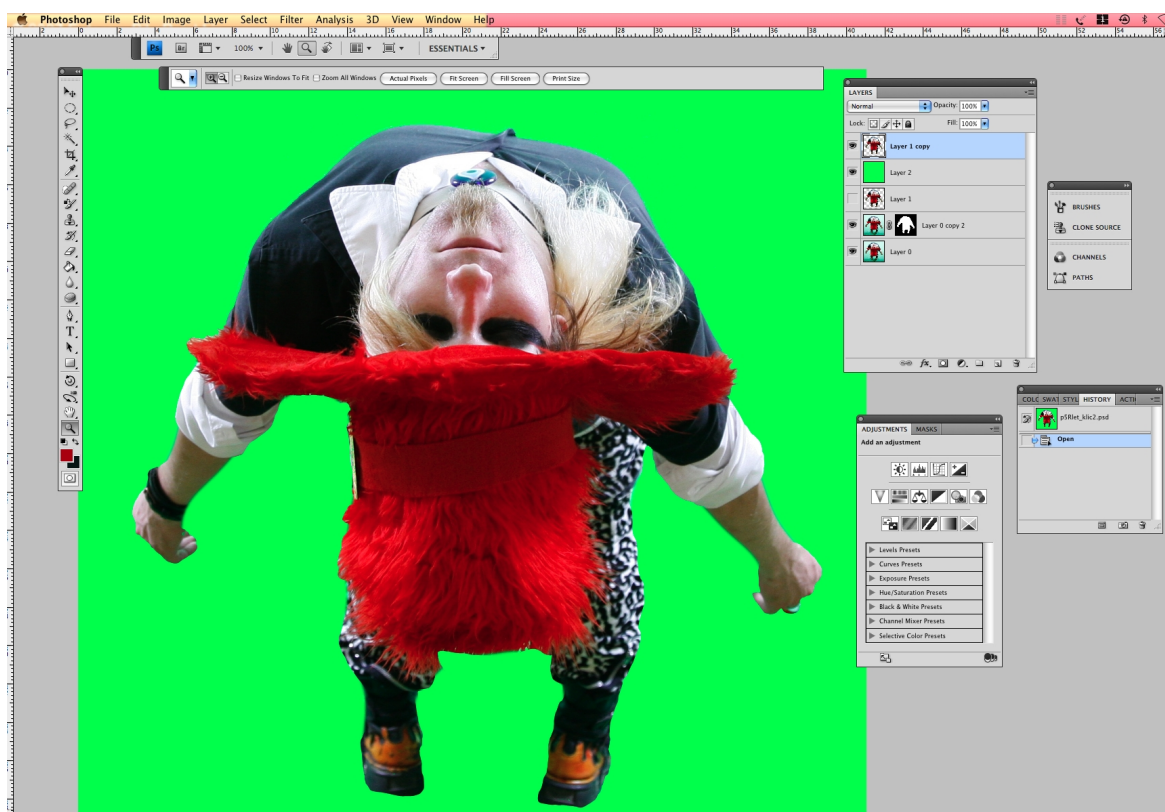
Kouře vycházející z rozpínající se černé hmoty jsou vytvořeny pomocí technologie hi-speed video. Byly natočeny vysokorychlostním snímáním o rychlosti 300 snímků za vteřinu. K jejich pořízení jsem použil akvárium s vodou, do které jsem lila nebo stříkal tekutiny různých barev a

hustoty. Z velkého množství pořízeného materiálu jsem do klipu vybral nejvhodnější záběry, vyklíčil z nich pozadí a sjednotil barevnost.

4. Použitý software

4.1 Adobe Photoshop CS4

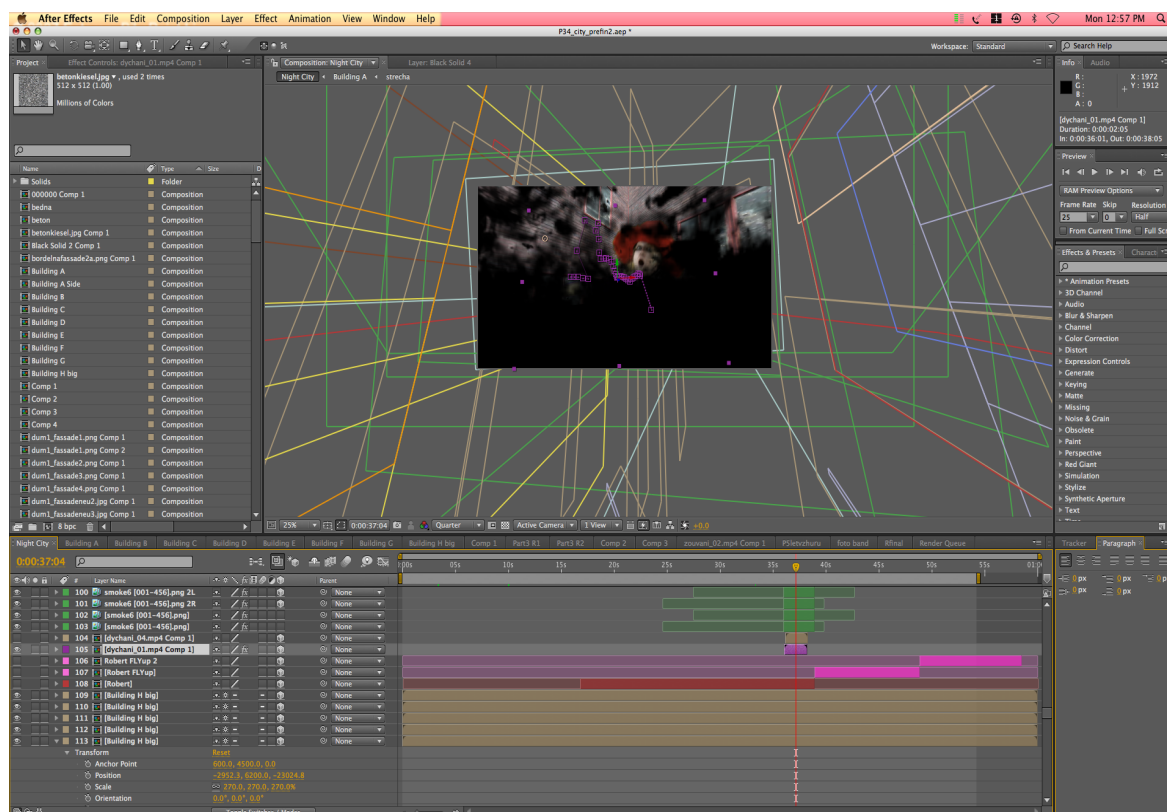
Práce na počítači začala ve Photoshopu. V tomto programu jsem upravoval fotografie mraků, fotografie Roberta, připravoval textury použité na budovy, skenoval a vybarvoval skicu Boha a Klauna atd.



Obrázek 16 – úprava fotografií ve Photoshopu

4.1 Adobe After Effects CS4

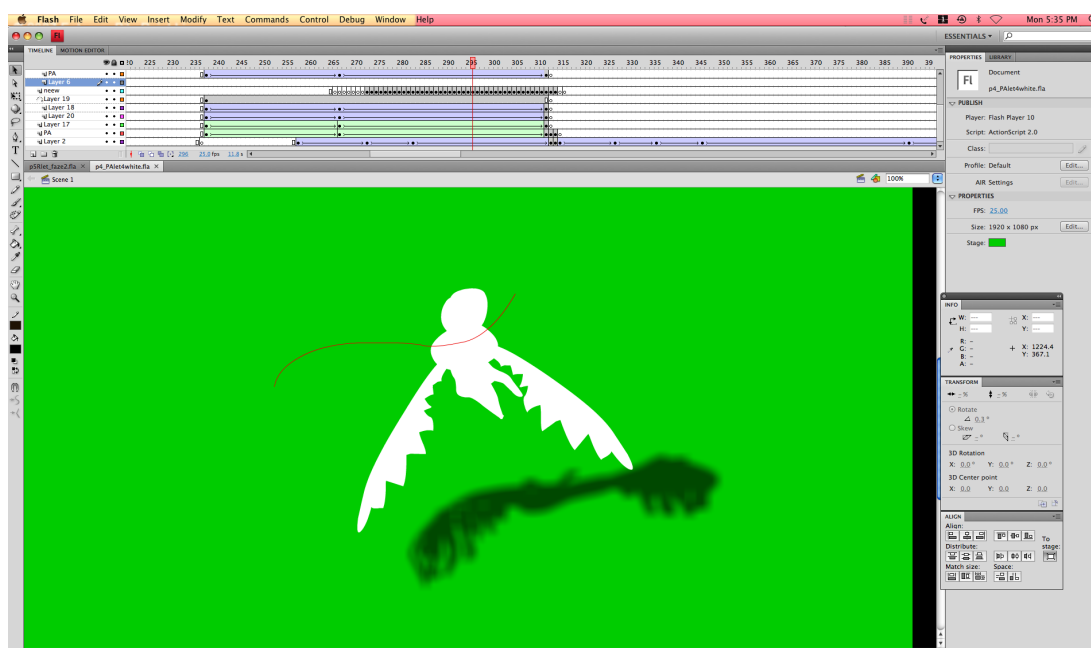
Kombinaci všech použitých metod práce s digitálním obrazem umožňuje postprodukční a kompoziční program After Effects. Zde jsem vytvořil první scénu v mračích, průlety kamery 3D prostorem, import hudby kvůli synchronizaci s obrazem, vektorové postavy z Flashe a přidání postprodukčních efektů. Další fází bylo vystavění 3D budov, zakomponování filmovaných záběrů a fotografií. Nakonec jsem vytvořil nasvětlení scén a ve finále vyrenderoval jednotlivé kompozice do dílčích video souborů.



Obrázek 17 – úprava fotografií v After Effects

4.3 Adobe Flash CS4

Program Flash jsem použil na vektorovou animaci (ploškovou i frame-by-frame) postavy anděla. Tuto postavu jsem rozresloval na již hotové záběry, vyexportované jako sekvence bitmap ve formátu JPEG z After Effects. Po dokončení jsem samotnou animaci bez pozadí vyexportoval jako sekvenci bitmap ve formátu PNG (kvůli použití průhlednosti pozadí), kterou jsem vložil jako 2D vrstvu do nachystané kompozice v After Effects.



Obrázek 18 – vektorová animace ve Flashi

4.4 Adobe Premiere CS4

Do tohoto stříhového programu jsem po vyrenderování nahrál všechna dílčí videa a hudební stopu. Videa jsem nasadil na hudbu a použil několik finálních postprodukčních efektů (nájezd kamery, rozmazání obrazu, prolnutí obrazu). Na konec jsem kompletní videoklip vyexportoval přes modul Adobe Media Encoder v požadovaném formátu: Microsoft DV avi, MPEG2 (HD 720p) a MPEG4 (HD 720p).



Obrázek 19 – výběr záběrů v Premiere

Závěr

Bakalářská práce splňuje požadavky zadání a její zhotovení prošlo tvůrčím procesem potřebným pro vytvoření krátkého animovaného filmu.

Během práce na videoklipu jsem se naučil pracovat s programem After Effects a osvojil si základní práci s tímto nástrojem. Vyzkoušel jsem si také práci režiséra, při natáčení scén s hlavní hranou postavou zpěváka kapely a práci s kamerou před green screenem, který jsme při této příležitosti pořídili s mými kolegy Janem Kokoliou a Lenou Beleke. Rád bych jim poděkoval za pomoc při realizaci tohoto projektu. Vedoucímu práce bych také rád poděkoval za konzultace i cenné rady během studia, které se zúročily v této práci.

Metoda kombinované techniky práce s různými digitálními médii otevírá neomezené pole pro fantazii. Cílem této práce bylo vyzkoušet jakým způsobem bude fungovat spojení různých zdánlivě nesourodých výtvarných postupů a myslím, že tato cesta má určitě dobrý potenciál a jako s prvním krokem tímto směrem jsem s výsledkem spokojený.

Seznam literatury

Dutka, E.: Scénáristka animovaného filmu. Akademie múzických umění v Praze, 2006

Drate, S.; Robbins, D.; Salavetz, J.: Motion by Design. Laurence King Publishing, 2006

Computer Arts, Future Publishing Ltd Bath, 2008-2009

Williams, R.: The Animator's Survival Kit. Faber & Faber, 2001

Halas, V.; Holliss, R.; Walker, J.; Webb, P.; Wells, P.: Halas&Batchelor Cartoons. Southbank Pub, 2006

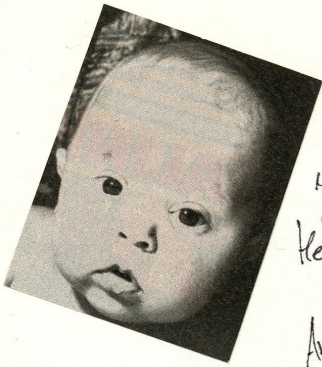
Seznam obrázků

<i>Obrázek 1 – časová osa</i>	9
<i>Obrázek 2 – první skicy Pocket Angela</i>	12
<i>Obrázek 3 – skicy Roberta a jeho finální podoba</i>	14
<i>Obrázek 4 – druhá série skic Pocket Angela a jeho finální podoba</i>	15
<i>Obrázek 5 – třetí série skic Pocket Angela a jeho finální podoba</i>	15
<i>Obrázek 6 – skica Boha a jeho morfing v Klauna</i>	16
<i>Obrázek 7 – finální podoba Boha podle Michelangela</i>	16
<i>Obrázek 8 – série skic Klauna</i>	17
<i>Obrázek 9 – hledání finální podoby Klauna</i>	18
<i>Obrázek 10 – finální podoba Klauna</i>	18
<i>Obrázek 11 – výběr a třídění materiálů</i>	19
<i>Obrázek 12 – město viděné z nadhledu</i>	20
<i>Obrázek 13 – Robert zasazený ve virtuálním prostředí</i>	23
<i>Obrázek 14 – jediné místo setkání Roberta a Pocket Angela</i>	25
<i>Obrázek 15 – zamračená obloha kvůli přítomnosti zlého Klauna</i>	26
<i>Obrázek 16 – úprava fotografií ve Photoshopu</i>	28
<i>Obrázek 17 – úprava fotografií v After Effects</i>	29
<i>Obrázek 18 – vektorová animace ve Flashi</i>	30
<i>Obrázek 19 – výběr záběrů v Premiere</i>	30

Seznam příloh

Příloha 1: Text písně Pocket Angel

Příloha 2: Storyboard



POCKET ANGEL

You heard that crunching far behind deep in the ice?
Here comes the Breakpoint, it's time to realize
We are not made of all the "precious" things We buy
And looking back I understand that We are Ice

I got two things to do and first is take your hand
You look me in the eye and make a face of friend
You had three wishes to come true before you die
And now you must be happy 'cause you've always wished to fly

I will seek it in My Room
Gonna find it in My pocket
There's a valley healthly feet
And if anything is certain



I will seek it in My head
and it's heavier than lead
and a dove above My head
in a second We'll be dead

The down from childhood turns his head & he's to ask
Where did I lose My task and what's that for a mask?
It's time to stop to count the time, it's time to burst
It's time to count the kisses and guess where has gone the first

I will seek it in My Room, gonna seek it in My head

I will find it in My Pocket, Pocket Angel is My Pet

If you wanna know Our names, call Us

MOOPY & THE GREY

If you wanna know My last words, it's:

"Fuck! I forgot to [prei:]"



Příloha 2:

PART I + II

1-6s VC



- děš (nemusí být)
- přelet mraky

6-12s VC



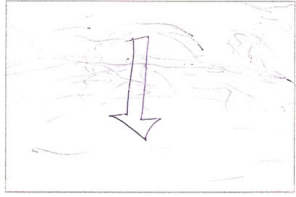
- prolétnu (kolem) jízdy kamery
- parkrát PA
- ztrácí se v mracích a zase vylétává jinde

12-18s VC



- instrument. páska
- kamera klesá k zemi
- PA se ztrácí v mracích
- objevuje se zasněžený povrch (bludný)

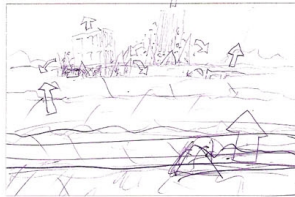
18-24s VC



- kamera sjíždí až k povrchu a za stavuje

PART III

25-31s VC



- směrem odzadu dopředu zřetelné "vysečlovat" z jedné domy, které vytvoří město
- stávil se



- poslední domy (periferie) avšak se vstává v popředí (srovnání - oblačný světlo)
- z jedné ulice v jednom B. rozesví se
- zřetelné detaily (vzhledu) rozlišuje se
- tam v plánu - plocha → na kamery (bod)

37-43s



- silnice za okny → (R) prolítá barok
- na setkání se proměňuje stříbrný
- stříbrná ulice celou stěnu
- stříbrná ulice se stěna se vztáhne
- (R) rozsvítí (svítí v interiéru) před ní je oblačnost

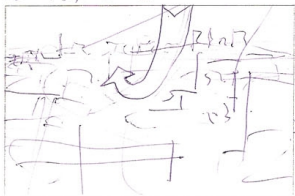
43-48s



- (R) se ohlédne
- (R) přistává: zezadu už zoom (PP)

PART IV

49-55s VC → C



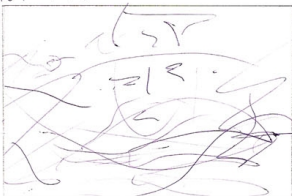
- rozbít
- přelet přes mrak
- město zaplývá černě
- kamera letí nad střech
- spomaluje u jedné zástavě
- černé stoupa/pohledje oblou

55-1:01 ID

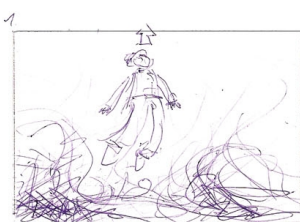


- (R) se vyhorit z černé hmoty
- detail hlavy
- Lapinace ↔ morfing

1:01-1:07



- 12s zpomaluje záběr



- (R) letí vzduchem
- senh

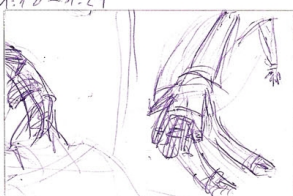
PART V

1:12-1:18



- (R) něco silná energie z ní hne valera
- kolena světel z čistice proudy
- blízkost k zemi
- postava se rozlíní
- hody

1:18-1:24



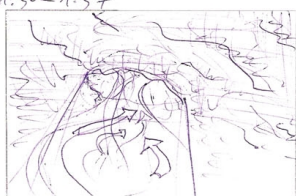
- měří velikost světla (hlavy) přiblíží
- deformace, obrysy v obrysu
- chaos, trip, halucinace
- prosteskane, sukvenec obraz ops
- jiná jízda, zesílení → toto přestává

1:24-1:30



- (R) = velký nedhled
- přelet klen kamery (fist)
- velký pohled
- (R) abstrakce
- skóre jen barevný skóre
- (R) abstrakce
- (R) abstrakce

1:30-1:37



- pohled nekouř do mraku
- dítka z které zřít světlo
- pohledje barevný proudy
- dítka se uzavře
- postel

PART VI

1:37 - 1:41



→ skrz mraky proletí proud barev a zformuje se do (R) [1:38-1:40]

1:41 - 1:47



→ síň se rozpína z mraki se rozvíře
→ [1:45-1:47] → "aaaa"
↳ zvře osvětí (R)

1:47 - 1:50



→ objeví se Böh
↓
zvře
→ kamera se zastaví
(→ v dále → blur effect?)



PART VII

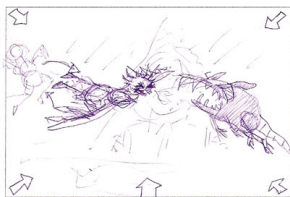
1:50 - 2:12



ⓐ projel před kamerou kamera zoomuje na Klauna místo Boha → Klan



ⓐ vyleti (PA) (zespodu)
ⓑ přiskočí mys



• zpomalit záběr jak se u sebe vohají (PA) + mys
• kamera stoupá a zoomuje



• (PA) + mys se do sebe zabrytuo v letu
• ↳ vznikne zernobilý vír

PART VIII

2:12 - 2:18



→ (R) se objeví v bílém prostoru

2:18 - 2:24



→ objeví se (PA)

2:24 - 2:30



2:31 - 2:38



[2:34-2:38] → Fuck!! I forgot to pray!
→ C-2:47 → dozvuk
→ [-2:45] → dopid
→ [-2:50] → dozvuk