

# JOŽKO MÁ TEST

Miriama Trnavská

---

Bakalárska práca  
2019



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2018/2019

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Miriama Trnavská**  
Osobní číslo: **K16110**  
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Animovaná tvorba**  
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část: Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše**  
**2. praktická část: Jožko má test – kreslený animovaný film**

Zásady pro vypracování:

### 1. teoretická část:

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

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 20 normostran, doporučené maximum 30 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně).

## **2. praktická část:**

Film realizujte v minimální délce 60 sekund animace bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 240 sekund. Absolvent prokáže řemeslo animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), stejně jako schopnost odvyprávět ucelený jednoduchý příběh, epizodu s pointou. Součástí hodnocení je kromě řemesla animace i výtvarné uchopení a dramaturgická výstavba filmu. Je třeba, aby film byl odevzdán v patřičné technické kvalitě – musí dodržet předepsaná kritéria při exportu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru.

Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: 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 DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 15 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/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

**WILLIAMS, Richard, The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators. Faber and Faber Limited, 2001, ISBN 0-5712-0228-4**  
**TRUBY, John, The Anatomy of Story: 22 Steps to Becoming a Master Storyteller. Faber and Faber, 2007, ISBN13: 9780865479517**  
**MCKEE, Robert, Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting. It Books, 1997, ISBN13: 9780141321028**  
**FIELD, Syd, Screenplay: The Foundations of Screenwriting. Delta, 2005, ISBN13: 9780385339032**

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**  
Ateliér Animovaná tvorba  
Vedoucí praktické části: **MgA. Eliška Chytková**  
Ateliér Animovaná tvorba  
Datum zadání bakalářské práce: **3. prosince 2018**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **10. května 2019**

## 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, považují 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.

## **ABSTRAKT**

V tejto teoretickej práci sa dozviete o vzniku môjho bakalárskeho filmu „Jožko má test“. Zaoberám sa všetkými fázami výroby takého krátkeho animovaného filmu od prvotného nápadu až po výsledný hotový film.

Kľúčové slová: animácia, 2D, kačky, škola, písomka

## **ABSTRACT**

In this theoretic thesis you will learn about origin of my Bachelor movie „Jeff has a test“. I write about all stages of making such short animated film from the first idea to finished movie.

Keywords: animation, 2D, ducks, school, test

„Kto nám príde vypočítať príkladík?

Nikto?

No tak si ho vypočítam sám.“

(Mgr. Peter Smutný, hodina matematiky)

Chcela by som poďakovať z prvej rady mojim rodičom, že ma podporujú v mojich zvláštnych snoch. Potom ďakujem kamarátom, že žijú rovnaké sny ako ja.

Menovite: Sofi, Kika, Ráchel, Maruš, Ivan, Paťo, Erik, Rozka.

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

## **OBSAH**

<b>ÚVOD .....</b>	<b>9</b>
<b>I PRAKTICKÁ ČASŤ .....</b>	<b>10</b>
<b>1 INŠPIRÁCIA.....</b>	<b>11</b>
1.1 FILOZOFIA.....	12
1.2 POSTAVY .....	12
1.3 PROSTREDIE .....	13
<b>2 PREDPRÍPRAVA .....</b>	<b>14</b>
2.1 PRVOTNÝ PLÁN.....	14
<b>3 PREPRODUKCIA – FÁZE PRÍPRAVY .....</b>	<b>16</b>
3.1 NÁMET .....	16
3.2 LITERÁRNY A BODOVÝ SCENÁR.....	16
3.3 BEAT BOARD .....	19
3.4 SKICE.....	19
3.5 STORYBOARD.....	20
3.6 ANIMATIK .....	21
<b>II PRAKTICKÁ ČASŤ.....</b>	<b>23</b>
<b>4 PRODUKCIA.....</b>	<b>24</b>
4.1 VÝTVARNO .....	24
4.2 ANIMÁCIA .....	26
<b>5 POSTPRODUKCIA.....</b>	<b>29</b>
5.1 COMPOSITING .....	29
5.2 STRIH.....	30
5.3 ZVUK.....	31
5.4 FILM.....	31
<b>ZÁVER .....</b>	<b>32</b>
<b>ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY.....</b>	<b>33</b>
<b>ZOZNAM POUŽITÝCH SYMBOLOV A SKRATIEK.....</b>	<b>34</b>
<b>ZOZNAM OBRÁZKOV .....</b>	<b>35</b>
<b>ZOZNAM OBRÁZKOV .....</b>	<b>36</b>



## ÚVOD

Po šiestom roku môjho krátkeho života pozostávajúceho zo spania a pozerania televízie mi narušila tieto plány jedna obrovská vec, ktorá ma prenasleduje až do tohto dňa – škola. Tá bola v očiach mojich stvoriteľov braná ako najdôležitejšia vec pre moju budúcnosť, ktorej význam som ešte ani nevedela napísať na papier, že ma do jej priestorov odprevádzali každý deň od pondelka do piatka a to niekedy dokonca aj vo večerných hodinách. Dá sa povedať, že miestnosť so zeleno-modrými stenami ako na psychiatrii sa stala mojim druhým domovom, ale nebola to jej jediná nepríjemná vlastnosť. Bol to fakt, že vďaka mojej detskej znalosti narátania do 10 sa z psychiatickej miestnosti stala matematická. To znamenalo, že ako jediná trieda na škole budeme mať o 2 hodiny matematiky navyše, čo zo mňa spravilo biffu na túto tematiku. Povýšené znalosti matematiky som mohla o pár rokov neskôr naplno využiť v novo rekonštruovanej budove bývalých konských stajní, kde som sa prvý krát učila umom animácie a matematika bola už iba ako rekreačná záležitosť. Snažil sa nás ju naučiť milý učiteľ Smutný, ktorý bol jednou z hlavných inšpirácií na vytvorenie filmu. Teraz sú to budovy bývalých Baťovských tovární s červenými tehľami kam až oko dovidí. Vďaka týmto spomienkam, ktoré mi vstúpili do mysle na konci bakalárskeho štúdia ako retrospektíva celou mojou študenstkou minulosťou, bolo viac ako pochopiteľné, že musím spraviť film z prostredia školy a rozlúčiť sa.

Praktickejším cieľom vzniku bakalárskeho filmu bolo vycibrenie si už ako tak existujúcich animátorských schopností a zistiť, či som schopná za rok vytvoriť „jeden“ ucelený príbeh hodný premietania aj niekde inde ako na školskom počítači. To sa ešte uvidí. Proces nebol vôbec jednoduchý avšak mám pocit, že to všetko stálo za to.

## **I. TEORETICKÁ ČASŤ**

## 1 INŠPIRÁCIA

Hlavnou inšpiráciou je mi život samotný. To znamená, že som vytvárala tento film na základe vecí, ktoré kedysi boli, alebo stále sú mojou neoddeliteľnou súčasťou. Jednou z nich je moja nekončiaca láska k opereným tvorom a to presnejšie holubom, kačkám a korelám. Holuby a kačky sú vo veľkom množstve všadeprítomné v mestských parkoch Košíc a pri náhone pretekajúcom stredom mesta, preto je priam nemožné sa im vyhnúť a nevytvoriť si k nim akýkoľvek vzťah, či už dobrý alebo zlý. Korely som chovala 3 roky a okrem psa mi boli najpríjemnejšími spoločníkmi počas tichých dní.

V konečnom dôsledku sa mi podarilo infiltrovať dva druhy zo spomínaných vtákov 1. holuba, ktorý neplní žiadnu dôležitú úlohu pre príbeh než pojedanie dážd'kovky a 2. hejno kačiek, ktoré sa objavuje na začiatku a na konci príbehu a plní jednu z najdôležitejších rolí. Korela bola súčasťou prvých nápadov keď Jožkovi, hlavnej postave, sedela na hlave a pomáhala mu, ale vývojom a menšou zmenou príbehu bolo nutné ju vypustiť, pretože po pridaní kačiek už viac nebola potrebná a možno by až rušila diváka ako nadbytočný charakter.

Kačky ako charakter boli z veľkej časti inšpirované mojim starším animovaným cvičením na tému „hejno“ kde banda kačiek napadla postaršiu pani s chlebom. Aj v tomto filme banda kačiek (možno tá istá) napáda postaršieho učiteľa matematiky, avšak teraz už na to majú hlbší motív. Pomstu kamaráta.

Že do animácie dám Pytagorasa zo Samosu ma napadlo pri premýšľaní nad tým, aké učivo z matematiky si stále viem vybaviť a nemala som z neho nejako príliš zlé pocity. Počítanie Pytagorovej vety ma vždy bavilo, pretože to malo jednoduchú myšlienku a len jeden jediný konštantný vzorec.  $A^2+B^2=C^2$  je tak univerzálny, že keď ho uvidí ktokoľvek, hneď si vie vybaviť o čo sa jedná.

Poslednou inšpiráciou bol už v úvode spomínaný postarší učiteľ matematiky zo strednej umeleckej školy v Košiciach, Mgr. Peter Smutný. Jeho hodiny sú pre mňa nezabudnuteľné rovnako ako aj jeho ranný rituál, ktorý pozostával z jednej cigarety, aby sa pripravil na dve hodiny vyučovania matematiky skupine nezaujatých umelcov. Prvá vec, čo po príchode do triedy spravil bolo kontrolovanie domácej úlohy. Prebiehalo to veľmi jednoducho, prešiel pár krokov od katedry k prvej lavici kde som vždy sedávala ja a prelistoval mi zošit vydávajúc slabé súhlasné zvuky. To bola zasa moja ranná cigareta. Spokojný zo správnych výsledkov v rovniciach bol hneď pripravený vyučovať pred celou triedou. Po štvrtom či

piatom rannom kontrolovaní iba môjho zošita si boli všetci spolužiaci vedomí faktu, že jediný človek, ktorý si bude domáce úlohy robiť som ja. A tak aj bolo. Toto a mnoho ďalších vecí, ktoré robieval na dennom poriadku sú dôvodom, prečo som sa ho rozhodla dať do svojho filmu, aj keď v trošku inej podobe. Pán učiteľ Smutný má vlasy.

## 1.1 FILOZOFIA

Film „Jožko má test“ je, ako už názov napovedá, o študentovi Jožkovi, pred ktorým stojí neľahká úloha, musí v ten deň napísať test z Pytagorovej vety. On je ale poctivý žiak a na písomku si privstane o pár hodín skôr, aby sa mohol učiť aj po ceste do školy. Nerátal však s tým, že mu danú cestu naruší záchrana kačiek pred idúcim autom. Odniesie ich až k neďalekej rieke, ale kvôli svojej nepozornosti stratí pojem o čase a test nestihne. Učiteľ matematiky nie je ochotný dať mu test napísať, pretože prišiel neskoro, ale to už na scénu prichádzajú kačky splatiť svoj dlh voči Jožkovi a vrhnú sa na učiteľa. Jožko za ten čas s pomocou samotného Pytagorasa test napíše a utečie aj s kačkami z miesta činu.

Z naratívnej časti som chcela zachytiť to, že aj Jožko aj učiteľ Smutný mali vo svojom konaní určitú pravdu a divák sa môže rozhodnúť na koho stranu sa prídá. V Jožkovom prípade je to jeho dobrá karma, keď zachránil kačky a kvôli tomu nestihol na test, ale kačky ho na oplátku prišli tiež zachrániť. Niečo ako „oko za oko“. Na test sa predsa učil a je len viac než spravodlivé ho nechať za tak dobrý skutok test napísať. Z pohľadu učiteľa Smutného je ale Jožko iba žiak, ktorý prišiel neskoro do školy, nech má na to akýkoľvek dôvod. Je len pochopiteľné a spravodlivé voči jeho spolužiakom, ktorí prišli na čas, mu ten test nedať napísať. Smutný za to ale ešte k tomu dostane výprask od kačiek.

## 1.2 POSTAVY

*Jožko* – hlavná postava mladého chlapca v stredoškolskom veku. Je veľmi bystrý a rád sa po ceste do školy učí na písomky. Nemá veľkú odvahu, ale ak si to situácia vyžaduje, dokáže svižne reagovať. Postava nie je inšpirovaná žiadnou reálnou, alebo fiktívnou postavou. Nápad na neho sa mi len tak objavil v mysli.

*Smutný* – rázny učiteľ matematiky s hrubým obočím a okuliarmi. Má svoje vlastné zásady ohľadom toho, ako by mal fungovať vesmír. Táto postava je na rozdiel od Jožka odkazom na môjho bývalého učiteľa matematiky. Podobá sa na neho tak trochu v povahe (pre film

som ju posunula do extrému), a oveľa viac v tom, čo nosí na sebe. Učiteľ Smutný mal obrovskú zbierku kockovaných viest pod ktoré si dával bielu alebo modrú košelu.

*kačky* – gang kačiek žijúci v neďalekej rieke popri ceste do Jožkovej školy. Občas sa ale v noci zatúlajú na druhú stranu cesty a ráno tak majú problém vrátiť sa späť do vody. S týmito charaktermi žijem a pracujem asi najdlhšie. Použila som ich už minimálne do dvoch animovaných cvičení a preto majú tak silnú štylizáciu. Vo zvieracej ríši sa tento druh volá *kačica chocholatá* alebo *kačica sedliacka* a je to domáce plemeno prinesené do Európy pravdepodobne Holandskými loďami. Chochol na hlave im vznikol genetickou mutáciou spôsobujúcou deformáciu lebky.

### 1.3 PROSTREDIE

Vonkajšie priestory, v ktorých sa príbeh začína sú z malej miery inšpirované spomienkou na moje rodné mesto Košice a ako na mňa pôsobia. Občas panelák, občas strom, ale hlavne veľa zaplátaných chodníkov a ciest.

Hlavnou inšpiráciou je voda tečúca stredom časti starého mesta Košíc – Mlynský náhon, okolo ktorého som chodievala každé ráno do školy. Rovnako ako aj vo filme je náhon hneď vedľa cesty a neraz sa stalo, že sa kačky obývajúce tieto priestory náhodne zatúlali k autám a ľudia ich museli hnať späť do vody.

V druhej polovici príbehu sa Jožko ocitne v budove školy, ktorá je takmer presnou len útulnejšou replikou triedy, ktorú som ako malá navštevovala. Pre príjemnejší vzhľad triedy som trochu oteplila tóny farieb na stenách a nábytku a pridala zopár neopadaných živých kvietkov. Nemala som dôvod z triedy spraviť chladné a nepríjemné miesto, pretože to nebolo mojim zámerom.

## 2 PREDPRÍPRAVA

Za spomenutie tiež stojí, že pred filmom, ktorý opisujem v tejto práci som plánovala úplne iný s názvom „Shadow“. Bol to noirový detektívny film, kde sa jedného dňa od hlavnej hrdinky odpojil tiež vplyvom nepríjemných udalostí. V tejto kapitole opíšem, ako som prišla k nápadu na film, ako ďaleko som dostala vo výrobe a prečo to samozrejme nevyšlo podľa plánov.

### 2.1 PRVOTNÝ PLÁN

Od kedy mi bolo povedané, že v poslednom ročníku bakalárskeho stupňa budem mať priestor pracovať len na jednom filme, vynárala sa mi v hlave myšlienka, že by to mal byť detektívny film. S otcom sme veľkí fanúšikovia tohto žánru a tak nejak ma v tej dobe priťahovali temné mysteriózne filmy. Najlogickejším východiskom boli noirové detektívky. Pre inšpiráciu som si napozerala staré čiernobiele filmy ako „Maltézsky falkón“ a „Poistka smrti“ a prečítala príbehy Sherlocka Holmesa (Arthur Conan Doyle), Philipa Marlowa (Raymond Chandler) a obézneho detektíva Nera Wolfa (Rex Stout).

Čo som ale v tej chvíli nebrala do úvahy bol fakt, že sama takýto zložitejší príbeh nedokážem vymyslieť. Veľmi dlho mi trvalo usporiadať si myšlienky ohľadom témy, postáv a hlavne som potrebovala vymyslieť úplne nečakaný zvrät charakteristický pre detektívne filmy. S tým mi pri pár stretnutiach pomáhala Eliška Chytková. K životu sa dostala postava „Tieňa“ a po nejakom čase aj jeho nositeľka „Aloy“, mladá detektívka pracujúca na ťažkom prípade krádeží tieňov. Jedného dňa Aloy z dôvodu prepracovanosti a nátlaku vyženie svoj tieň preč a on skončí sám a opustený na ulici. Po čase ale zistí, že svoj tieň potrebovala, lebo bez neho sa nedokáže sústrediť a vydá sa ho hľadať. Nájde ho zajatého zlodejom tieňov a po jeho oslobodení sú spoločne schopní poraziť zloducha. Príbeh v takejto podobe som horko ťažko dala do kopy počas celého prvého semester a stále nebol dobrý, chýbala mu zaujímavá zápleтка a už sa to viac podobalo na akčný film než detektívny.

Myslím si, že mojím hlavným problémom bolo, že detektívne filmy nie sú stavané na to, aby boli jednoduché a tým pádom je veľmi ťažké tento žáner vopchať do krátkej stopáže.

„KISS – Keep It Simple Sister“<sup>1</sup> je motto z knihy „Ako nerobiť krátky film“ a presne funguje pre môj prípad. Znamená to, že čím je nejaký film jednoduchší, tým je jednoduchšie s ním ďalej pracovať. Môj film chcel byť všetko, len nie jednoduchý.

Po prezentáciách nápadov a beatboardu pred profesormi a spolužiakmi som si bola už naplno istá, že v tomto filme nechcem naďalej pokračovať, pretože opravovať a dávať dokopy niečo, čo sa nepodarilo za tak dlhý čas by mi zabralo len ďalší kopec času a deadline dokončenia bakalárky sa stále blížil. Z prezentácie ani zo samotného filmu som už nemala dobrý pocit, takže bol čas nápad zahodiť a pustiť sa do niečoho nového, najlepšie úplne iného. Pár týždňov prešlo a popri premýšľaní o škole ma napadol príbeh o malom študentovi Jožkovi a jeho najlepšom kamarátovi korele Ferkovi.

---

<sup>1</sup> MUNROE, Roberta Marie. *How not to make a short film: secrets from a Sundance programmer*. New York: Hyperion, c2009. ISBN 9781401309541

### 3 PREPRODUKCIA

Druhý semester, druhý film.

Kapitola informuje o vzniku, vývoji a výrobe môjho finálneho filmu.

#### 3.1 NÁMET

K námetu som prišla jednou jednoduchou myšlienkou, ktorú som dostala jedného večera premýšľajúc nad mojím doterajším životom na školách. Čo by sa stalo, ak by chlapec s obrovskou fantáziou dostal 5-ku z písomky, na ktorú sa predtým učil?



Obr. 1

#### 3.2 LITERÁRNY A BODOVÝ SCENÁR

Text nižšie je prvou literárnou predlohou opisujúci charakter Jožka ako takého, z dôvodu lepšieho pochopenia jeho správania sa a toho, čo vlastne chce. Ako píše vo svojej knihe John Truby: „Svet príbehov sa neznižuje na „Myslím, teda som“ ale skôr na „Chem, teda som“. Túžba vo všetkých jej aspektoch je to, čo robí svet okolo nás. Je to emócia, ktorá poháňa všetky vedomé, živé veci a dáva im smer. Príbeh sleduje, čo osoba chce, čo urobí, aby to získal a akú cenu bude musieť zaplatiť cestou k tomu.“<sup>2</sup> S týmto v mysli som začala

---

<sup>2</sup> TRUBY, John. *The anatomy of story: 22 steps to becoming a master storyteller*. New York: Faber and Faber, 2007. ISBN 0865479518



písať na posteli za doprovodu hlasnej hudby v ušiach, aby som naplno prežívala svoje myšlienky. Bol však vytvorený len pre mňa a nie pre verejnosť, preto je možné, že nemá žiadnu literárnu hodnotu.

„Jožko je ako každé iné 10-ročné dieťa. Má rád veci, ktoré nezahŕňajú školu, svojho zvieracieho kamaráta korelu Ferka a rád preháňa so svojou veľkou fantáziou pri akejkol'vek príležitosti. Presviedčať mamu, že k zubárovi už znova nemôže ísť, pretože naposledy mu zubár vyvrtal zuby zbíjačkou, že on už vlastne žiadne zuby nemá, zubár mu tam dal nové samočistiace, ktoré kontrolovať už netreba, toho sa mama napočúvala už dosť. Obalamutiť sa nedá, preto si na neho vymyslí niečo ešte lepšie, ako že jej zubár volal a vravel, že s týmito zubami môže prvý týždeň jesť iba karfiol. Jožko nenávidí karfiol. Tá jeho biela oblačná neurčitá štruktúra predsa nemôže byť na požívanie... veď to nemá ani chuť! Jožko preto prijme svoju prehru a nechá to po maminom. Nasadne do auta a odvezie sa k zubárovi. Pretože chcel on.

Jedného dňa ale Jožkova predstavivosť nebola úplne výhodou. V škole totiž dostal za 5 z písomky z matematiky. „Doma ma určite zabijú!“ behalo mu po hlave „Nie... ja skončím vo väzení! Takto to predsa začína s každým kriminálnikom! Najprv malé zločiny ako prechádzanie cez červenú a 5 z matematiky a človek sa nenazná a je zabijakom vo svetovo hľadanom gangu!“. Čo len teraz bude robiť? Toto ho v škole neučili! Tam ho učili presný opak! Ako mohol svojich rodičov takto sklamať? A najhoršie z toho je, že jeho najlepší kamarát Ferko na neho bude pozeráť už len cez väzenské sklo a rozprávať s ním bude len cez telefón! Toto nemôže dopustiť... musí sa tej známky zbaviť. Najprv sa musí zbaviť písomky na papieri, vyhodí ju do koša. Jednoduché. Ale učiteľ o tom má stále záznamy. Ako sa zbaviť tých? Mohol by zájsť k učiteľovi domov a nechať korelu Ferka, nech mu prinesie všetky papiere... a učiteľov počítač! Má to! Vkradne sa učiteľovi matematiky do domu a prepíše si všetky známky!“

Nie je to literárny scenár v pravom zmysle slova, ale poslúžil účelu. Vďaka nemu som sa mala od čoho odraziť a mala jasnejšiu predstavu o tom, kam sa môj príbeh bude uberať. Vedela som, že chcem porozprávať príbeh o Jožkovi a že sa dostane do konfliktu so svojím učiteľom matematiky. Pochopila som jeho charakter a teraz bolo na mne dať ho do nepríjemnej situácie, kde sa musí pod vplyvom vonkajších síl rozhodnúť, aby toto všetko

pochopil aj divák bez možnosti prečítať si akýkoľvek text alebo Jožkove myšlienky. Postavením Jožka sa odkryje jeho základný inštinkt a pravý charakter. *“True character is revealed in the choices a human being makes under pressure - the greater the pressure, the deeper the revelation, the truer the choice to the character's essential nature.”*<sup>3</sup>

Mojim ďalším krokom bolo cibrenie príbehu do takej podoby, aby sa dal spracovať ako krátky animovaný film. Od tohto momentu som opustila zdĺhavé texty, popremýšľala nad dejom a spísala ho do jednoduchšej formy. Vytvorila som teda príbeh, ale už len v krátkych bodoch, ktoré sa dali v prípade potreby oveľa jednoduchšie meniť.

Ukážka poslednej verzie bodového scenára:

- Jožko ide z domu, učí sa po ceste z knihy
  - uvidí kačky na prechode ako sa snažia prejsť cez cestu
  - postaví sa pred autá a pomôže im prejsť
  - kačky mu poďakujú a pôjdu do neďalekého jazierka
  - Jožko si uvedomí, že nestiha do školy
  - pár parkurov a utekania do triedy
  - deti akurát vychádzajú z triedy preč, Jožko nestihol test
  - učiteľ si ukladá poslednú písomku na kopy
  - Jožko je zúfalý
  - vidí, ako sa za oknom hýbe krík
  - spoza okna vykukujú kačky pripravené na pomstu
  - učiteľ ho vyháňa z triedy
  - do triedy vtrhnú kačky a naskákajú na učiteľa
  - Jožko zatiaľ píše test s pomocou Pytagora
- 

<sup>3</sup> MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting*. New York: ReganBooks, c1997. ISBN 0060391685

- Jožko im dá signál a ujde (cez okno?)
- kačky vyskočia cez okno k nemu
- učitel sa pozbiera a uvidí, čo sa stalo...
- opraví test... Jožko má za F

Táto forma spísania si príbehu do pár bodov je pre mňa osobne lepšia, než dlhý literárny scenár, pretože obsahuje len to najdôležitejšie, trvá podstatne kratšie a moja myseľ nie je zaplnená hromadou iných informácií.

### 3.3 BEAT BOARD

Beat je indentifikovateľným momentom zmeny v príbehu, v preklade znamená *úder*, alebo tiež *takt*. Samotný vynálezca týchto beatov Blake Snyder ich opisuje ako najsilnejšiu pomôcku pri vytváraní štruktúry filmu. Ako základ používa dobre známu trojaktovú štruktúru (expozícia, konfrontácia, rozuzlenie) a rozdeľuje ju na 15 menších jednoduchšie ovládateľných častí „The Blake Snyder Beat Sheet (aka BS2)“.<sup>4</sup>

Pre takýto beat board som už pristúpila k počítaču, rozdelila svoj príbeh na 10 hlavných častí výstižne opisujúcich príbeh a naskicovala ich. V podstate som ešte viac skrátila bodový scenár. Cieľom tohto kroku bolo previesť film už do konkrétnejšej výtvarnej podoby, nie len ako pár skíc na okraji papiera.

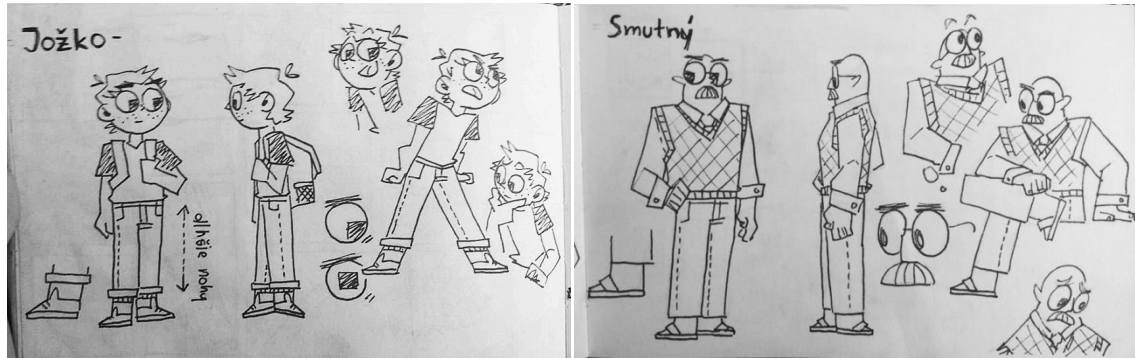
### 3.4 SKICE

Výtvarné návrhy na postavy, prostredie a niekedy aj záberov som vytvárala počas celého vývoja filmu, ale najviac som sa im venovala pred storyboardom. Bolo pre mňa veľmi dôležité už v tomto období vedieť, ako budú postavy vysoké, čím sa navzájom odlišujú, ako sa pohybujú, čo je pre nich typické, aby sa tieto vlastnosti dali múdro využiť v záberovaní, strihoch, časovaní atď.

---

<sup>4</sup> SNYDER, Blake. *Save the cat!: the last book on screenwriting you'll ever need*. Studio City, CA: M. Wiese Productions, c2005. ISBN 1932907009

Pre hlavné postavy Jožka a učiteľa Smutného som nakreslila vzorovú listinu na lepšie pochopenie ich výzoru spredu aj z boku, ich výšky, nakreslila som tiež nejaké ich extrémnejšie výrazy a detaily ktorých sa chcem držať, ak už budem animovať.



Obr. 2

Obr. 3

Jožkova postava a hlavne oči boli inšpirované charakterom z krátkeho animovaného filmu od Roba Gilliana – The Loneliest Sock, pretože mi pripomínali trojuholníky a perfektne sa hodili k téme Pytagorovej vety.

### 3.5 STORYBOARD

Storyboardovaním sa začína vytvárať grafická reprezentácia toho, ako bude film vyzerat' scéna po scéne. Bez storyboardu sa nezaobíde žiadne vizuálne dielo či už je to krátky reklamný spot alebo trojhodinový hollywoodsky film. Aj keď jeho výroba môže zabrat' obrovské množstvo času, na konci však veľa z toho času ušetrí, ak sa spraví dobre. Preto je dôležité sa tejto fáze venovať až do toho momentu, kým s ním nie je dotyčná osoba stotožnená a pripravená jednotlivé obrázky presunúť na časovú osu v animatiku. Je dôležité poznamenať, že storyboard a animatik majú svoju vrozenú vlastnosť stále sa meniť už aj v pozdnejších fázach animovania, ale na tom nie je nič zlé.

Je to mojou druhou obľúbenou vecou v celom procese hneď po animovaní. Skladaním, prehadzovaním, upravovaním a prekresľovaním maličkých okienok reprezentujúcich jednotlivé zábery už konečne získava film svoj tvar. Niektoré scény som mala vcelku premyslené už od začiatku, zatiaľ čo ostatné nechceli vyliezť na papier za žiadnu cenu. Tie, o ktorých som vedela, že fungujú som prekreslila do Photoshopu. Nepoužívala som na to žiaden špecifický storyboardovací program, pretože som na to predtým ešte nemala dôvod. Photoshop je v menších filmových rozmeroch stále postačujúci, dajú sa tam okienka prekresliť, označiť a presúvať ako potrebujem, ale v budúcnosti by som určite

chcela zmeniť softvér, pretože na to Photoshop vôbec nebol vytvorený. Ak som niekde chcela pridať jeden záber, musela som ručne presúvať všetky nasledujúce zábery a zbytočne mi to bralo čas. Najväčší problém som mala s úvodom, pretože je to to prvé, čo divák pri pozeraní uvidí a mal by ho zaujať. „*Úvodný záber je často zabudnutý, ak sa neblýska, ale je to prvá vec, ktorú vidíme a tak isto, ako náš prvý dojem z osoby, ktorú prvý krát stretávame, je veľmi dôležitý. Je jednou z najdôležitejších častí akéhokoľvek filmu a režiséri ho používajú na vyjadrenie hlavných myšlienok filmu, predpokladov, alebo osy charakteru...*“<sup>5</sup> Takže prvé zábery by mali určiť tón filmu, akým smerom sa bude ďalej uberať a čo je jeho pravou podstatou. Na začiatku tak nejako stojí celý film (okrem naratívnych vecí samozrejme). Táto kapitola úzko súvisí s tou ďalšou, pretože akonáhle som dokončila nejakú verziu buďto storyboardu alebo animatiku, musela som sa hneď vrátiť k tomu druhému a prerobiť to.

Ukážka storyboardu je na konci práce.

### 3.6 ANIMATIK

*“I’ve never understood why some people in animation are so desperate to save work. If you want to save work, what on earth are you doing in animation? It’s nothing **but** work!”*<sup>6</sup>

Z Photoshopu som okienka storyboardu zväčšila a po jednom preniesla do TVPaintu, kde som sa s nimi mohla už viac pohrať. Ja pre svoje filmy animatik dopodrobna neanimujem, len posúvam postavičku ako celok v rytme jej pohybu. Na čo som sa v tejto fáze najviac zameriavala bol správny strih z hľadiska návaznosti záberov. Rytmus ma úplne nezaujímala, pretože ten sa vie rapídne zmeniť po pridaní hudby, ale orientačne som na nejaký snažila zachovať. Hudbu som do animatiku nepridávala, pretože som ešte žiadnu nemala.

Pár krát som mala problémy s technológiou používanou pri práci, keď sa mi po náhodných vypnutiach počítača skorumpovali TVPaint súbory s animatikmi a nedali sa znova otvoriť. Počítač sa vypínal, ako som neskôr zistila, pretože nezvláda mať otvorený akýkoľvek

---

<sup>5</sup> NOW YOU SEE IT: *Opening Shots Tell Us Everything* [online]. In: . [cit. 2019-05-05]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=CZhFtd1QZWc>

<sup>6</sup> WILLIAMS, Richard. *The animator's survival kit*. London: Faber, 2001. ISBN 0571202284

program, keď je odpojený od elektrickej siete. Veľmi sa prehreje a spustí sa automatické vypnutie, aby sa zabránilo poškodeniu vnútorných častí. Súbory TVPaintu sa zasa skorumpovali, pretože boli počas spadnutia systému stále otvorené a nemali riadne ukončenie svojich procesov. Raz som nechtiac otvorila spiaci počítač nezapojený do elektriny. Takto som dávala dokopy tri animatiky od úplného začiatku a žila v neustálom strachu. Do života mi vstúpilo nové motto, ktoré som si opakovala vždy, keď som začala pracovať na bakalárskej práci: Vždy 3 zálohy animácie maj, otváraj iba jednu a elektrinu pred zapnutím skontroluj!

S mottom v mysli sa takéto nepríjemnosti už viac krát neopakovali. Kvôli začiatku som sa musela vrátiť späť k storyboardovaniu, pretože neopisoval to, čo som chcela. Bolo tam len pár záberov toho, ako sa Jožko prechádza po rušnej ulici s autami, chvíľu sa učí a hneď stretáva kačky na ceste. Ja som ale potrebovala naznačiť, že je ráno, Jožko má test, učí sa naňho a až po nejakom čase ho vyrušia kačky. Vymyslieť tieto zábery pre mňa nebolo vôbec jednoduché, ale počas workshopu tímovej práce sa mi ich podarilo v stále menších okničkách zaznačiť do skicára. Toto bol môj posledný krok k dokončeniu animatiku a konečne nastal čas animovania.

## II. PRAKTICKÁ ČASŤ

## 4 PRODUKCIA

Dostávame sa do mojej najobľúbenejšej časti – produkcii. V tejto kapitole sa dočítate o výtvarnej zložke filmu, akými filmami som sa inšpirovala, prečo som sa rozhodla pre kreslenú animáciu a čím všetkým som si pri animovaní prešla.

### 4.1 VÝTVARNO

Postavy som navrhla, teraz ich treba zasadiť do nejakého priestoru. V mojich predošliých filmoch som sa výstavbe akéhokoľvek vonkajšieho, alebo zložitejšieho priestoru vyhýbala a možno aj podvedomo vytvárala filmy v uzavretých priestoroch s minimálnym počtom rekvizít. Poznám svoje slabosti a kreslenie pozadí je jednou z nich. Obávala som sa toho momentu, kedy nadíde čas a ja budem musieť kresliť vonkajší svet. Samozrejme som mohla poprosiť niekoho iného, aby mi s tým pomohol, alebo pozadia dokonca nakreslil, ale aký lepší dôvod na ich realizáciu by som mala, než svoj bakalársky film? Brala som to ako výzvu.

S mojou takmer neexistujúcou históriou kreslenia obytných priestorov som sa rozhodla vykonať prieskum na internete. Stiahla som si všetky domy, ktoré sa mi zapáčili a vytvorila z nich jeden veľký moodboard v domnienke, že mi to pomôže (Obr.4).



Obr. 4



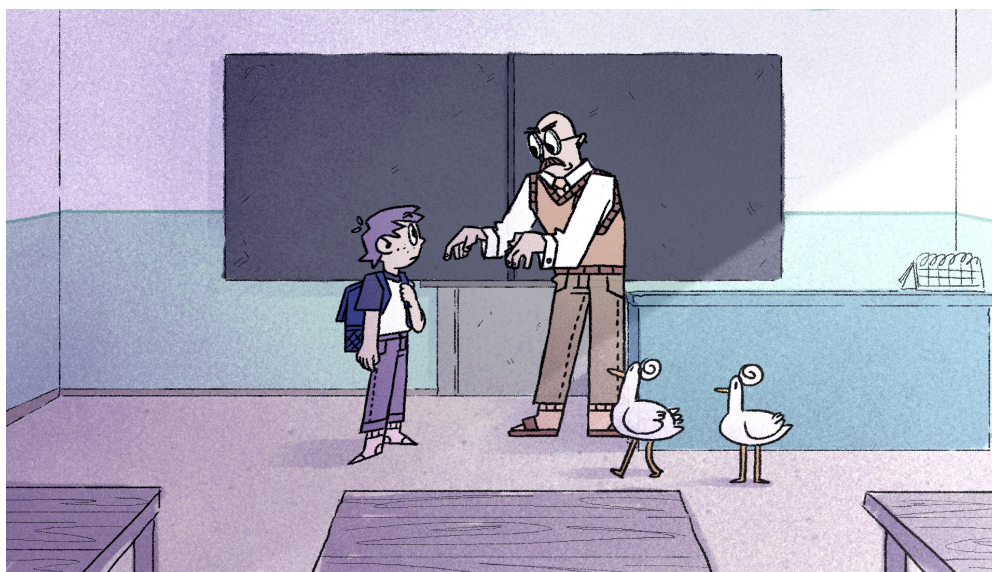
Popri hľadaní sa mi podarilo nájsť aj výtvarné návrhy od Priscilly Wonga pre film Mr.Peabody and Sherman od štúdia DreamWorks. Je na nich ešte malinký Sherman v škole. Pridala som ich tam tiež, ak by ma inšpirovali v záberovaní scén. Ako poslednú vec som zapla google mapy a prešla sa pomocou nich ulicami Košíc, aby som si osviežila spomienky na košickú architektúru. Ani po vytvorení takéhoto výzkumu a moodboardu som sa úplne nezlepšila v ume kreslenia domov (do filmu som vytvorila jeden dom a jeden panelák), ale určite ma to posunulo ďalej.

Čo mi ale najviac pomohlo bola náhodná spomienka na dokonalý animovaný film z prostredia školy – Captain Underpants od štúdia DreamWorks. Je to vtipný film o dvoch školákoch s obrovskou fantáziou. Tak trochu sa podobal na môj bakalársky film. Preto som si ho znova rýchlo pozrela a fotila každý jeden záber. Veľmi ma potešilo, že aj ich trieda má modro-zelené steny (Obr.5). Aká náhoda. Tam som si tiež všimla, že modro-zelená a hnedá sa k sebe celkom hodia.



Obr. 5-7

Po nejakom čase aktívneho premýšľania, skúšania farieb, efektov a svetiel som konečne nakreslila farebný vizuál svojho filmu.



Obr. 8

## 4.2 ANIMÁCIA

Ako už možno z textu vyplýva, rozhodla som sa pre kreslenú animáciu na počítači. Na 3D som v tomto období už nemala čas a taktiež som chcela svoj bakalársky ročník zakončiť druhom animácie, ktorý som počas svojho štúdia používala najviac, aby som mohla porovnať svoje prvé filmy s bakalárskym a pozrela sa, ako a či vôbec som sa v animácii zlepšila.

Na animáciu som si vybrala primárne program TVPaint a keďže som v ňom robila animatik, mohla som rozhábať svoje postavičky v tom istom súbore. Predtým, než sa púšťam do animácie si rada pripravujem vzorovú listinu pre charaktery (rovnakú ako v kapitole o skiciach) ale už aj s farbami a v digitálnej podobe. Robím to preto, aby som mohla nakreslenú postavičku zobrať a vložiť ju do scény. Pomáha mi to zachovať proporcie pri kreslení pozadia a tiež zachovať proporcie animovanej postavičky. Na obrázku nižšie sú moje finálne referencie Jožka a učiteľa. Používala som ich aj ako pomôcku pri vyfarbovaní.



Obr. 9



Obr. 10

Postavy od prvých návrhov neprešli nijakou drastickou zmenou, ale Jožkovi som zmenila vlasy na viac oblejšie tvary, pretože sa mi s predchádzajúcimi veľmi zle pracovalo pri otáčaní hlavy a taktiež som chcela zjemniť jeho charakter. Jožka som dala do fialovo-modrejších kľudnejších tónov a učiteľa Smutného, rovnako aj učebnicu matematiky, do žltu-hnedých nudnejších tónov. Chcela som medzi nimi vytvoriť kontrast a zároveň farbou zachytiť ich podstatu.

Predpísaná norma snímkov za sekundu bola 25fps, alebo polovica z toho 12,5fps. Môj súbor s animáciou mal síce nastavený framerate 25, ale animovala som na každý druhý, niekedy len na každý tretí snímok, pretože tam buď bol o niečo pomalší pohyb, alebo postava vykonávajúca ten pohyb nebola pre záber úplne dôležitá. Rada si však nechávam

možnosť rezervy v prípade nejakého rýchleho pohybu, ktorý si vyžaduje blízke umiestnenie snímok, aby nevyzeral príliš sekajúco a rušivo.

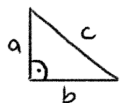
Najviac som animovala technikou *pose to pose*, to znamená, že som si naskicovala hlavné, najextrémnejšie fázy ako prvé, načasovala ich podľa správneho rytmu na časovej osi a pomedzi to rýchlymi ťahmi načarbala medzifázy. Takto som sa mohla na animáciu pozrieť predtým, než začnem kresliť skutočnými obrysovými linkami. Niekedy, ak som si bola istá, že moje hlavné fázy sú také, aké chcem, zvykla som ich rovno obtiahnuť a až potom pomedzi to naskladať medzifázy bez skicovania. Bolo to len v prípadoch, kde bol jednoduchší a priamy pohyb. Jediné zábery, kde som neanimovala touto technikou boli tie, kde na učiteľa zaútočili kačky a tie, kde od neho na konci utiekli cez okno. Tie som robila snímok po snímke, takzvanou *straight ahead* technikou, pretože mi prišlo príliš zložité vytvoriť si na to akékoľvek hlavné fázy a premýšľať, kde by sa asi v tom čase nachádzala ktorá kačka. Takto som z nich nespustila oči a vyzerá to lepšie a plynulejšie.

Veľkú srandu som mala pri vyrábaní časti s testom, ktorý sa Jožko rozhodne napísať zatiaľ čo kačky rozptyľujú a držia učiteľa. Mentálne som sa vrátila do dôb základnej a strednej školy, tentoraz ale už ako učiteľka a skúsila si napísať takýto test pre Jožka. Pretože je v animácii blízky záber na test a priama referencia na každú z otázok, museli tam byť skutočné otázky, ktoré sa dajú zodpovedať. Úroveň testu som ale nevytvárala v závislosti od jeho veku, aby sa náhodou diváci nečudovali ťažkým otázkam a mohli ich s ľahkosťou tiež zodpovedať a zdvihlo sa im ego.

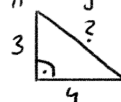
**TEST**

Dátum: \_\_\_\_\_ Meno: \_\_\_\_\_

① Ktorých  $\Delta$  sa týka Pytagorova veta?  
.....

② Popiš strany  $\Delta$ .  

a-.....  
b-.....  
c-.....

③ Aký je vzorec Pytagorovej vety?  
.....

④ Vypočítaj.  

? = .....  
Body: \_\_\_\_\_  
Znamka: \_\_\_\_\_

Obr. 11

Animovať som pre zmenu chodila do školy a bolo to dobré rozhodnutie. Na mojej izbe som robievala animácie doteraz a tak nejak ma to tam prestalo baviť. Potrebovala som zmenu okolia a v škole bol na kreslenie k dispozícii veľký cintiq, na ktorom sa mi oveľa lepšie pracovalo ako na mojom menšom tablete. Práca na ňom mi zjednodušila zachytávanie menších detailov na oblečení, alebo záberov z väčšej diaľky. Cintiq sa tiež oveľa viac približuje k tradičnému kresleniu na papier, ktorý mi teraz oveľa viac vyhovuje. Pobyt na škole mi poskytol šancu na zlepšenie môjho sociálneho života a dal mi pocit súdržnosti s ľuďmi, ktorí si prechádzajú rovnakými problémami ako ja. Výroba bakalárskeho filmu s blížiacim sa deadlineom. Vďaka ľuďom, ktorí tam sedeli so mnou v jednej miestnosti som sa necítila nikdy sama a mohla som ich opýtať o pomoc týkajúcej sa animácie ak som potrebovala. Malo to aj svoje negatívne stránky a tým bolo občasné rozptyľovanie v podobe spoločného nakupovania v obchode, chodenia na zmrzlinu, alebo nejakej menšej konverzácie, ktorú by som v prázdnej miestnosti nemala. Zachránilo ma to vo veľkej miere pred predčasným vyhorením, ktoré sa mi stalo pred rokom v rovnaký čas počas robenia semestrálneho cvičenia na internátnej izbe. Tento rok som prepracovanosť pociťovala len zriedkavo a to vo večerných hodinách, kedy som už mala dávno odpočívať.

V škole som pobývala väčšinu času aj počas sviatkov, pretože na mňa čakalo 69 záberov na zanimovanie. Kalendár hovorí, že mi animácia trvala 4 týždne, ale pocitovo mi to pripadá minimálne ako pol roka. Najzložitejšie z nich boli s kačkami (je ich veľa) alebo ak boli v zábere všetky tri hlavné postavy a hýbali sa (kačky beriem ako celok). Zábery som animovala chronologicky od prvého k poslednému a čím viac som bola prekreslenejšia a istejšia si v tvaroch postáv, tým sa viac menil a vylepšoval ich vzhľad. Na začiatku sú pohyby trochu kostrbatejšie, proporčne zle zatiaľ čo na konci som s nimi už bola stotožnená a všetko šlo jednoduchšie, rýchlejšie a bola som schopná animovať aj útok kačiek na učiteľa. Naschvál som si tieto zábery nechala na úplný koniec a tak nejak bolo mojim šťastím, že sú to posledné zábery.

Pozadia do animácie som kreslila a vyfarbovala zároveň s animáciou, aby sa mi postavy lepšie pózovali s ohľadom na rekvizity alebo nábytok. Šlo hlavne o zložité pozadia v triede. Najprv som si v zábere nakreslila obrysovú linku pozadia, niekedy ho aj vyfarbila a do toho som animovala všetko, čo sa malo hýbať.

## 5 POSTPRODUKCIA

Výdych. Animácia je hotová, začína posledná fáza.

Pre niekoho sa posledným dokončeným frameom končí aj jeho práca na filme, ale ja si svoj film skladám, strihám a zvučím sama. Mám rada aj tieto časti výroby a nerada by som sa o nich pripravila, kým mám ešte možnosť. Určite to nie je na škodu to nechať na odborníkov, ale sama som si nebola istá, že film dokážem na čas dokončiť a nechcela som nikoho naťahovať až do poslednej možnej chvíle, aby mi za týždeň dal dokopy celý film. Radšej som túto úlohu ponechala sebe.

### 5.1 COMPOSITING

Na kompoziting som použila mnou už na to dobre overený program Adobe After Effects. Aby som zrozumiteľne vysvetlila, čo je to kompoziting, preložila som z angličtiny tento text: „*Kompoziting je spájanie vizuálnych elementov z rozličných zdrojov do jedného obrazu, často pre vytvorenie ilúzie, že všetky tieto elementy sú súčasťou tej istej scény.*“<sup>7</sup>

V upratovaní svojich zložiek s animáciami mám jednoduchý a usporiadaný systém. Každá scéna má svoje číslo totožné s číslom zložky v počítači. Do každej zložky je vytvorená samostatná zložka pre individuálne animácie charakterov tiež obsahujúce v názve číslo záberu napr. v zložke číslo 42 sú ďalšie zložky s názvami 42\_jožko, 42\_smuťo, 42\_kačky, 42\_pozadie. Do týchto zložiek vkladám vyexportované snímky animácie, ktoré neskôr presúvam do After Effects a viem sa v nich jednoducho otientovať.

Animácie exportujem s efektom Alfa, aby boli priesvitné v častiach, kde nič nie je nakreslené, aby za nimi bolo vidieť pozadie. Toto je už viac menej mechanická práca a vyžaduje si pozornosť len kvôli tomu, aby sa nepremiešali alebo nepoprehadzovali zábery. Na obrázkoch je ukážka toho, ako vyzerajú jednotlivé časti, ktoré neskôr skladám do jedného celku.

---

<sup>7</sup> Compositing [online]. In: . [cit. 2019-05-05]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Compositing>



Obr. 12-15

Multiplánov som v tomto filme mala úplne minimum. Jednalo sa len o prvý záber, kde som rozdelila strechy, strom a oblohu do osobitných obrázkov (podobne ako v prípade animácií na Obr. 11-12) a posúvala s nimi cez kľúčové snímky v programe. Keby boli všetky časti súčasťou jedného obrázku a pohla by som s nimi, nevytvorilo by to tak dobrý priestorový efekt a záber by vyzeral plocho. Potom to boli zložitejšie zábery ako tie, kde Jožko píše test a je tam tá pasáž s posúvaním a zmenšovaním okienok. V TVPainte by sa to nikdy takto nedalo zanimovať. Na Aftery som si tiež nechala približovania a oddiaľovania pozadí. Musela som ich však kľúčovať s *Toggle Hold Keyframe* (snímok zostane stáť na nejakú dobu), pretože boli až príliš plynulo zanimované, na tých 25fps, zatiaľ čo moja animácia mala len 12,5fps.

## 5.2 STRIH

So strihom po obrazovej návaznosti mi počas animatickej fáze pomáhala strihačka Romana Liščáková. Zvykla som jej posielat' video s poslednou verziou animatiku a na to prišla o pár dní neskôr ona so zoznamom vecí, ktoré jej tam nesedia alebo ich nepochopila a potrebujú prerobiť. Veľmi mi pomohlo, že sa na to pozrel aj iný pár očí než môj.

Trochu som strihala zábery už počas kompozitingu, pretože mi prišli buď veľmi dlhé, alebo krátke, ale naplno som strihať začala až po nájdení vhodnej hudby pre svoj film. Bez hudby sa strihá veľmi zle a popravde je to niekedy zbytočné, pretože hudba dĺžky záberov

zvykne meniť. Jedná sa o prípady, ak nie je hudba vytvorená skladateľom priamo na zábery, čož bol môj prípad.

### 5.3 ZVUK

Hľadanie hudby nebolo jednoduché. Zo začiatku som nemala priam žiadnu predstavu o tom, akú hudbu chcem a aká by sa do môjho filmu hodila. Nemala som sa od čoho odraziť, ale neskôr ma napadlo, žeby nebol zlý nápad dať tam hudbu s nástrojom, na ktorý hrám aj ja – ukulele. Na prvé pokusy som sa snažila nahráť niečo vlastné, ako som to robila v prípade mojich starších cvičení, ale nemám tak dobrý cit pre rytmus, aby sa dali moje pesničky použiť do dlhšieho skutočného filmu. Skúšala som teda nájsť nejakú hudbu, ale nedala sa nijako dobre zostrihať do môjho filmu. Bolo tam až príliš veľa dejových zvrátov. Hudbu som nakoniec nechala na profesionála.

Ruchové zvuky som väčšinou našla na stránke freesound.org. Je to obrovská knižnica všelijakých zvukov a môže ich tam nahrávať ktokoľvek, kto má účet. Našla som tam veľké množstvo kačacích zvukov, čo mi ušetrilo cestu pod zlínsky most. Zvuky, ktoré vydáva Jožko alebo učiteľ som si už musela nahráť sama, pretože ľudské zvuky na tej stránke nie sú občas vôbec kvalitné ani použiteľné. Hovorené slovo som do svojho animovaného filmu nechcela dať, pretože činy hovoria za všetko ako hovorí vo svojej knihe Syd Field: “*Action is character. What a person does is what he is, not what he says.*”<sup>8</sup>

### 5.4 FILM

Ostávalo už len sa so všetkým nejaký čas pohrať a film bol hotový. Z dôvodu nedostatku času som si tieňovanie a efekty nechala na neskôr a venovala sa len dokončeniu filmu do takého stavu, aby sa dal hocikomu pustiť a on nebol schopný povedať, že film nie je dokončený. Bez tieňov alebo efektov film bez problémov funguje, ale zato s nimi vyzerá oveľa lepšie. Z finálnej kompozície som vyexportovala film do požadovaného formátu.

---

<sup>8</sup> FIELD, Syd. *Screenplay: the foundations of screenwriting*. Rev. ed. New York, N.Y.: Delta Trade Paperbacks, 2005. ISBN 0385339038

## ZÁVER

Keby ste mi pred pol rokom povedali, že zvládnem za tak krátky čas prerobiť svoj film od základov a dokonca ho stihnúť, zasmiala by som sa.

Som však veľmi rada, že je to už za mnou a film je dokončený. Nebol to vôbec ľahký proces a pri konci som nechcela veriť tomu, že vidím hotový film. Znova sa mi podarilo najväčšiu časť filmu vytvárať posledné mesiace pod silnejším stresom a tlakom, kde som niektoré dni nevidela ani nič iné než biele steny. To bola asi jediná a najväčšia chyba, ktorej som sa dopustila, ale ak by som mala ten istý film robiť znova, spravila by som ho presne tak isto. Predsa ma to všetko doviedlo k tomu vymyslieť a vytvoriť presne tento film. Neľutujem, že som prvý pol rok pracovala na úplne inom filme, ktorý som musela zahodiť. Mám pocit, že mi priniesol také isté množstvo skúseností ako ten dokončený.

Film „Jožko má test“ je presne to, čím som chcela ukončiť bakalársky ročník.



**ZOZNAM POUŽITÉJ LITERATURY**

- [1] MUNROE, Roberta Marie. *How not to make a short film: secrets from a Sundance programmer*. New York: Hyperion, c2009. ISBN 9781401309541
- [2] TRUBY, John. *The anatomy of story: 22 steps to becoming a master storyteller*. New York: Faber and Faber, 2007. ISBN 0865479518
- [3] MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting*. New York: ReganBooks, c1997. ISBN 0060391685
- [4] SNYDER, Blake. *Save the cat!: the last book on screenwriting you'll ever need*. Studio City, CA: M. Wiese Productions, c2005. ISBN 1932907009
- [5] NOW YOU SEE IT: *Opening Shots Tell Us Everything* [online]. In: . [cit. 2019-05-05]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=CZhFtd1QZWc>
- [6] WILLIAMS, Richard. *The animator's survival kit*. London: Faber, 2001. ISBN 0571202284
- [7] Compositing [online]. In: . [cit. 2019-05-05]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Compositing>
- [8] FIELD, Syd. *Screenplay: the foundations of screenwriting*. Rev. ed. New York, N.Y.: Delta Trade Paperbacks, 2005. ISBN 0385339038

## ZOZNAM POUŽITÝCH SYMBOLOV A SKRATIEK

aka     taktiež

atd'    a tak ďalej

obr     obrázok

**ZOZNAM OBRÁZKOV**

OBR. 1 – PRVÁ SKICA JOŽKA .....	16
OBR. 2 – VZOROVÁ LISTINA - JOŽKO.....	20
OBR. 3 – VZOROVÁ LISTINA - SMUTNÝ .....	20
OBR. 4 – MOODBOARD.....	24
OBR. 5-7 – SCREENSHOTY Z FILMU CAPTAIN UNDERPANTS.....	25
OBR. 8 – PRVÝ VIZUÁL.....	25
OBR. 9 – REFERENCIA - JOŽKO .....	26
OBR. 10 – REFERENCIA - SMUTNÝ .....	26
OBR. 11 – TEST.....	267
OBR. 12-13 – ČASTI KOMPOZÍCIE .....	30

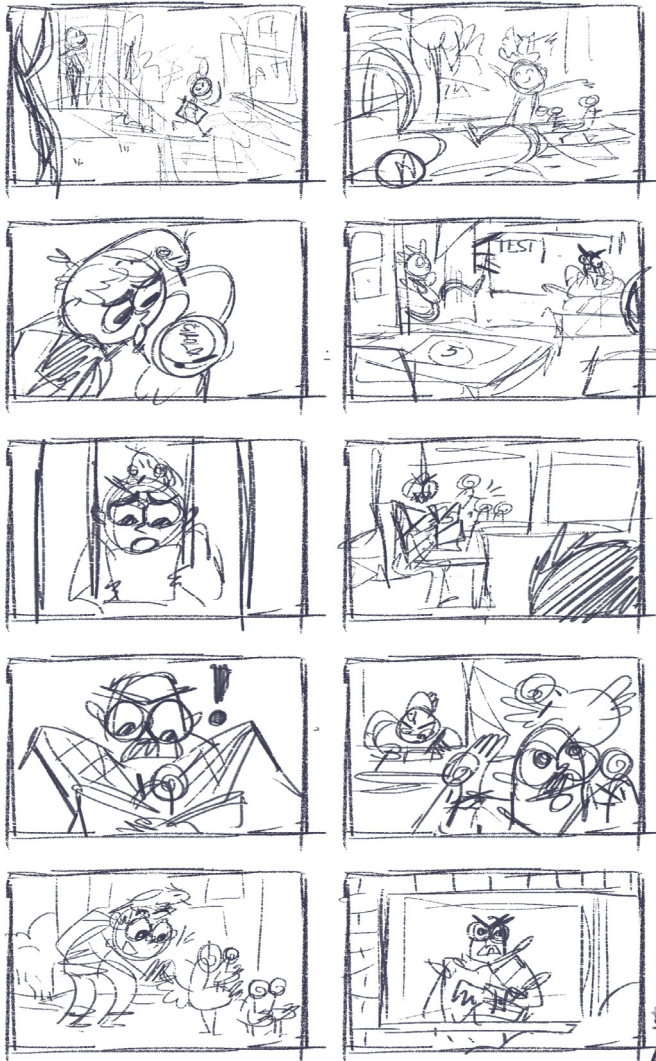
## ZOZNAM PRÍLOH

- P1 SKICE
- P2 BEATBOARD
- P3 STORYBOARD
- P4 OPRAVY STORYBOARDU
- P5 OBRÁZKY JOŽKA

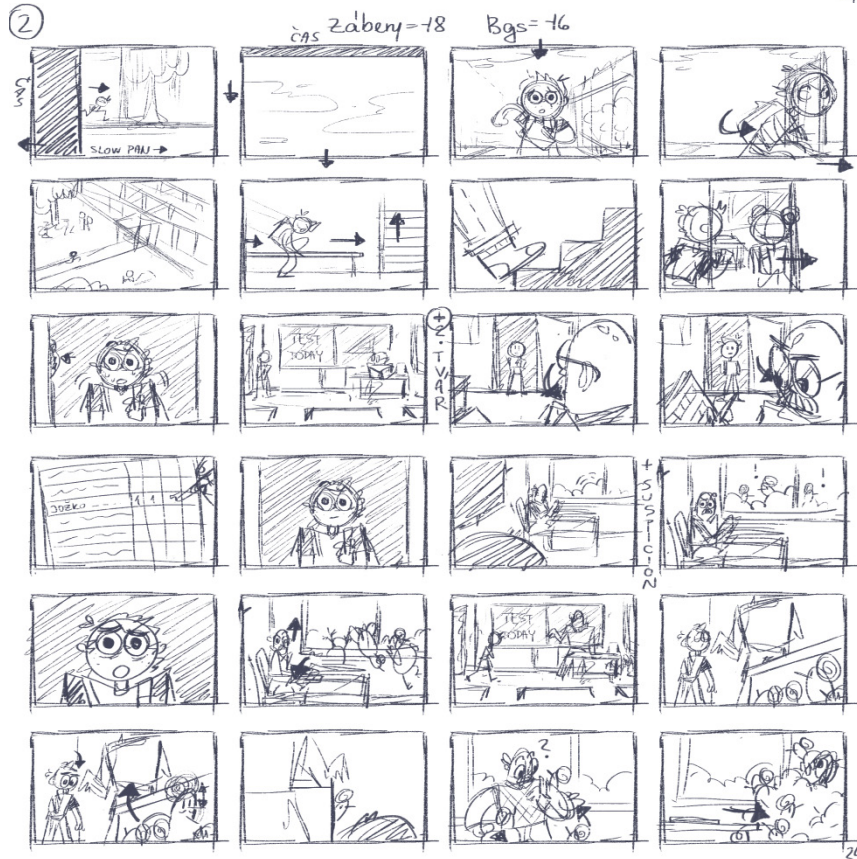
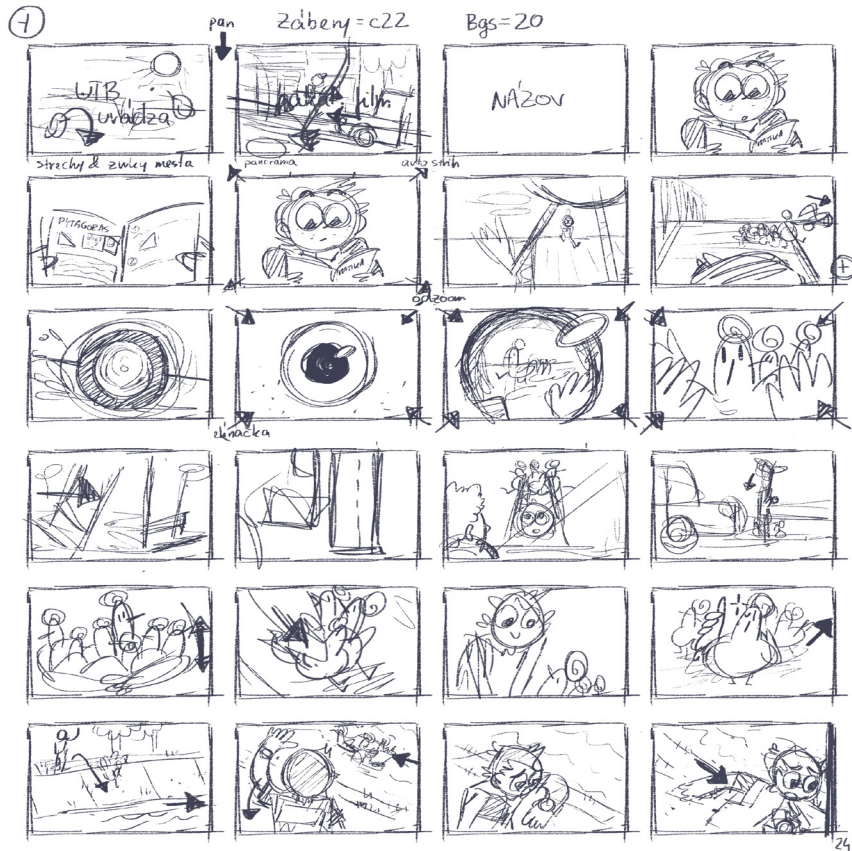
# PRÍLOHA P1: SKICE



## PRÍLOHA P2: BEATBOARD



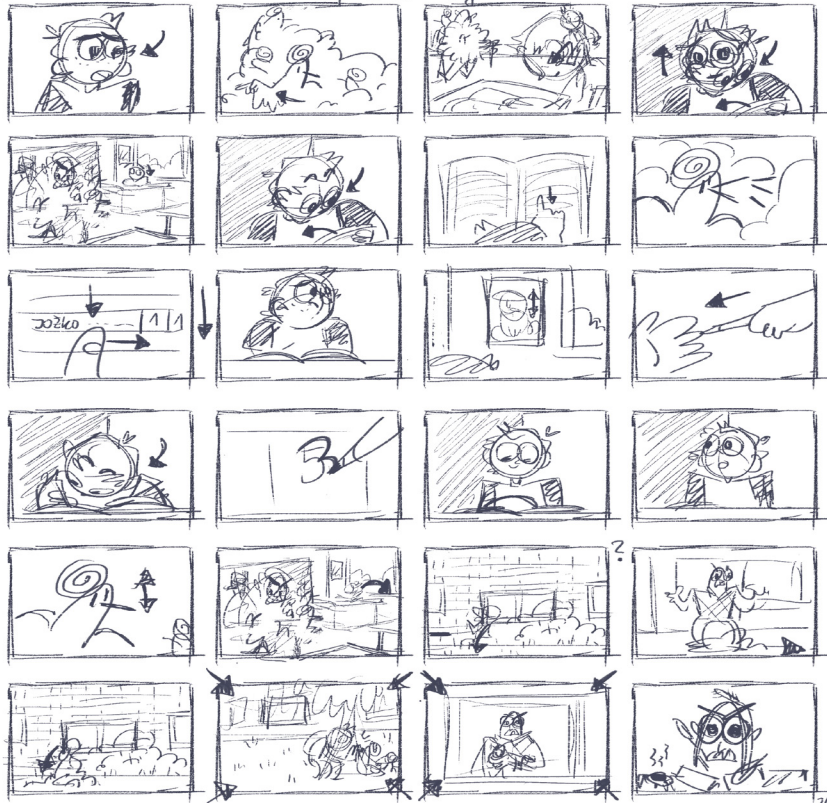
# PRÍLOHA P3: STORYBOARD



3

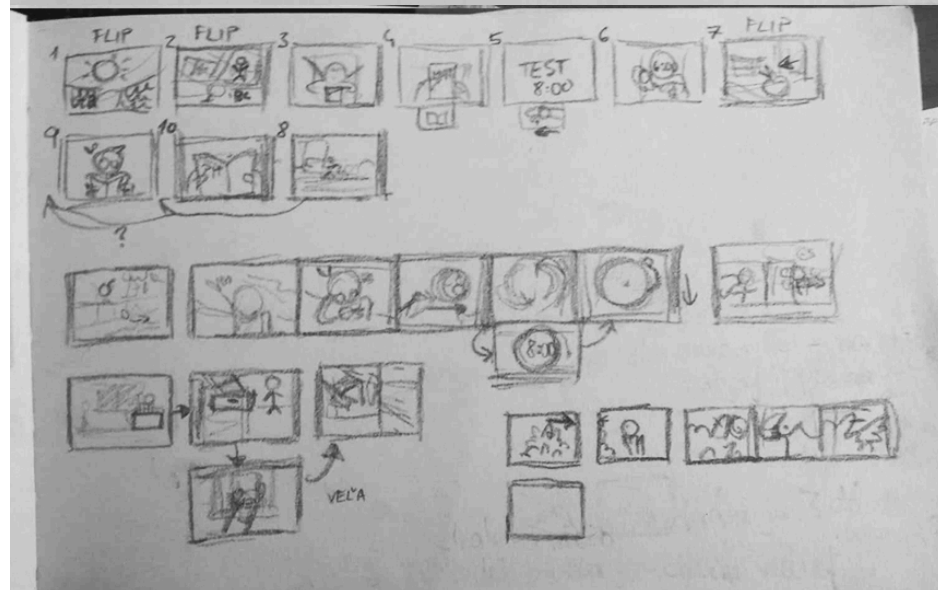
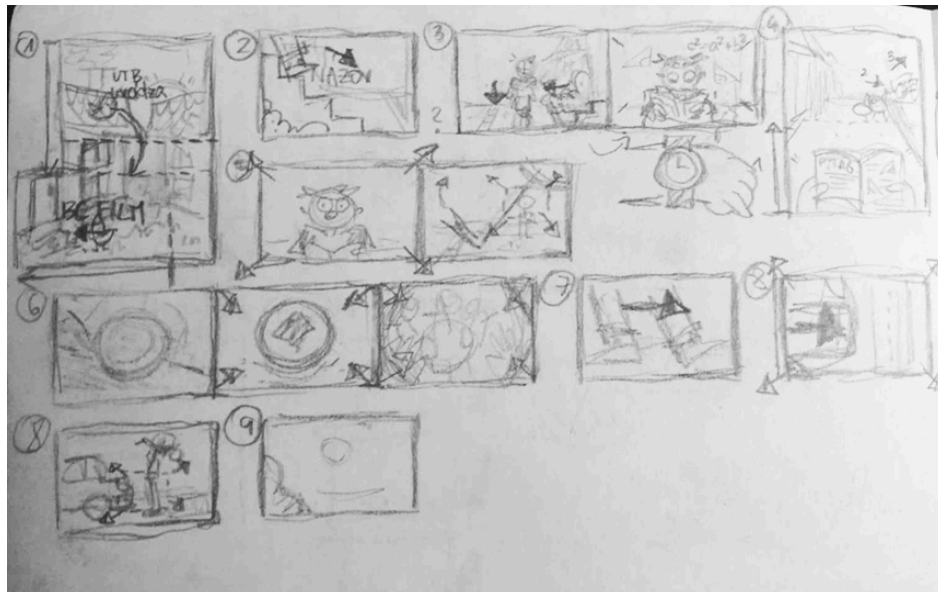
Zabery = 18+.

Bgs = 12





# PRÍLOHA P4: OPRAVY STORYBOARDU



PRÍLOHA P5: OBRÁZKY JOŽKA

