

# Charakter design

BcA. Denis Hrazdira

---

Diplomová práce  
2013



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2012/2013

## ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Denis Hrazdira**  
Osobní číslo: **K11255**  
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Animovaná tvorba**  
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část:**  
**Character design**  
**2. Praktická část:**  
**Kudlanka - 2D, 3D kombinovaný animovaný film**

Zásady pro vypracování:

### 1. teoretická část:

Rozsah práce a pokyny k vypracování: minimálně 30 normostran textu + přílohy, odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně), 2 ks v kroužkové vazbě (čb). Vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla jako přílohu teoretické části.

### 2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 3 min a 30 vt. Praktickou část práce odevzdejte:

1) 1x data na médiu CD-R nebo DVD, výstup ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: fileexport-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: pixel aspect ratio, dle formátu obrazu 720x576 D1/DV PAL 4:3 (1.067) nebo 720x576 D1/DV PAL 16:9 (1,422) 25fps anebo formát HDV codec mpeg2, 1280x720 HDV 720p 16:9 (1,0) 25fps; audio: uncompressed, 48000 Hz

2) 1x formát DVD, pro stolní DVD přehrávač

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.**

**Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití publikací FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.**

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

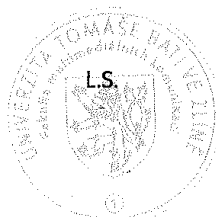
Seznam odborné literatury:

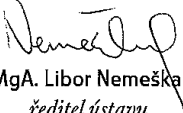
Vyprávění v kontextu Jedličková A., Sládek O., Ústav pro českou literaturu, AV ČR 2008,  
ISBN 978-80, 85778-60-1,  
Jak číst film Monaco James, Albatros Plus, Praha 2004, ISBN 80-00-01410-6,  
Český komiks 1. poloviny 20. století Diesing Helena, Verzone 2011, s. 360,  
ISBN 978-80-904546-8-2

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor**  
Kabinet teoretických studií  
Vedoucí praktické části: **MgA. Jan Živocký**  
Ústav animace a audiovize  
Datum zadání diplomové práce: **3. prosince 2012**  
Termín odevzdání diplomové práce: **17. května 2013**

Ve Zlíně dne 3. prosince 2012

  
doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
děkanka



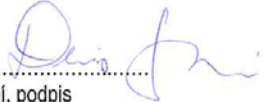
  
MgA. Libor Nemeškal  
ředitel ústavu

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby <sup>1)</sup>;
- 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 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> 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 <sup>3)</sup> 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.

Ve Zlíně 15.5.2013.....

DENIS HRAZDÍRA   
Jméno, příjmení, podpis

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevyděločně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce požítovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmožnění.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) 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, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).

3) 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, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpirá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělků jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výdělků dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

## **ABSTRAKT**

V mé závěrečné práci popisuji přípravu a postup od začátku do konce při vytváření postav ve 2D a 3D médiích, pro herní, filmový a knižní průmysl.

Klíčová slova: Charakter design, 2D, 3D, tvorba, hry, animovaný film, ilustrace, techniky, cílová skupina, estetika, barva, detail, příběh, archetypy, Carl Gustav Jung,

## **ABSTRACT**

In my final thesis I describe the preparation and the process from beginning to end in the creation of the characters in 2D and 3D media for gaming, movie and book industry.

Keywords: Character design, 2D, 3D, creation, games, animated movies, illustration, techniques, target group, aesthetics, color, detail, backstory, archetypes, Carl Gustav Jung

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

# OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>9</b>
<b>1 PŘÍPRAVA CHARAKTERU</b> .....	<b>11</b>
1.1 VYUŽITÍ CHARAKTERU .....	11
1.2 ARCHETYPY-ROZDĚLENÍ PODLE CARLA GUSTAVA JUNGA .....	11
1.3 PŘÍBĚH A POSTAVA.....	13
1.4 TVORBA ŽIVOTOPISU .....	17
<b>2 REALIZACE CHARAKTERU</b> .....	<b>26</b>
2.1 KONCEPT ART.....	26
2.2 TVARY, SHAPES .....	27
2.3 REFERENCE .....	32
2.4 ESTETIKA .....	35
2.4.1 Barva .....	37
2.4.2 Detail .....	43
2.5 ROZDÍLY MEZI 2D A 3D CHARAKTER DESIGNEM .....	43
2.6 JASON SADLER A POSTUP PŘI PRÁCI.....	44
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>47</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY</b> .....	<b>48</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ</b> .....	<b>49</b>



## ÚVOD

Charakter design je z mého pohledu filmaře a animátora jedna z nejdůležitějších fází při vývoji filmů. Bez filmového hrdiny, záporné postavy, rádce a průvodce, který za všech situací stojí po boku svého pána, nebo sexy slečny by nikdy nemohl vzniknout vlastní film. Tak jako film potřebuje postavu, tak postava potřebuje médium, kde se může ukázat ve své největší kráse. Domnívám se, že charakter design existuje již od dob, co člověk kdy prvně vzal do rukou uhlík nebo jiný přírodní materiál, a začal si kreslit v jeskyních bizony. Tehdy byl nucen poprvé přemýšlet, jak ztvární své představy a myšlenky. Chtěl jakýmsi způsobem zachytit celodenní činnosti a díky kresbám postav dokázal vyjádřit vše potřebné. Charaktery neboli postavy jsou středníkem ve vyprávění, bez kterých bychom se neobešli. Tohle řemeslo prošlo obrovským vývojem od jednoduchých kresbiček až po neskutečně složité návrhy postav, které můžeme vidět jak v animovaných, tak v hraných filmech nebo i v herním průmyslu. Toto odvětví je pro mne tak zajímavé a fascinující, že jsem se rozhodl ho rozebrat a pokusit se o rozpis vlastních myšlenek a zkušeností nabraných během studia, a k tomu přidat samozřejmě určité znalosti lidí, kteří mají také zkušenosti a dělí se o ně s námi ve svých knižních titulech a blogových stránkách na internetu. Ve své práci se zaměřím na okruhy, které mnoho z nás nezajímají, známe je, ale vyhýbáme se jim, anebo je neznáme.

Na začátku své práce se zmíním o oblastech využití charakter designu. Další důležitou součástí mé diplomové práce je jméno Carl Gustav Jung a jeho rozdělení archetypů. Rozepíši zde, proč by měl výtvarník přemýšlet prvně nad příběhem postavy a ne nad navrhováním postavy samotné. Nastíním, jakým způsobem příběhu přemýšlet a proč je vlastně takový postup důležitý. Dále vysvětlím, jakou osnovou se řídit, aby se nám charakter lépe prodával, a jak vypracovat životopis ke smyšlené postavě. Nepřehlédnu také zásadní záležitost, totiž užívání referencí, které hrají obrovskou roli. Potom se ohlédneme na druhý krok, a to na navrhování postav neboli charakter design. Rozeberu, jestli tvary, barvy a celková estetika nás nějakým způsobem podvědomě nebo přímo ovlivňuje. Popíšu estetiku postav, a zda je možné být stále originální v tomto světě. Tato témata jsou rozepsaná pouze okrajově a je naprosto jisté, že by se nad nimi dalo dále polemizovat a rozebírat je i z jiných pohledů. Jsem v jistých věcech stručný a v jiných se rozepisuji více. A to je ovlivněno především tím, kolik jsem byl schopen nasbírat zkušeností a sehnat materiálů

k sepsání tohoto tématu. Práce je rozborem a zároveň jakýmsi mini manuálem k realizaci a pochopení charakterů a k používání jistých psychologických prvků správným způsobem.

## 1 PŘÍPRAVA CHARAKTERU

*„Většina zvířat má dva klíčové znaky – cefalizaci / „hlavovitost“ – mají hlavu a v ní smyslové a komunikační orgány, oboustranně symetrické – levá a pravá strana jsou zpravidla také symetrické. Změníte-li to, diváci budou mít problém ztotožnit se s vašimi postavkami.“<sup>1</sup>*

*Helen Zhu, Freelance illustrator, Dallas, USA*

### 1.1 Využití charakteru

Jak jsem již zmiňoval na začátku, charaktery neboli postavy jsou nedílnou součástí jak filmového, tak herního průmyslu. Využíváme je s propojením technologie, filmové řeči nebo skriptovacích řádků, abychom dnešního člověka pobavili a kulturně vzdělávali.

### 1.2 Archetypy-rozdělení podle Carla Gustava Junga

Archetyp je osoba nebo postava, která má charakterové vlastnosti, s nimiž se dokáže každý člověk ztotožnit. Vlastnosti nese kladné, nebo záporné.

Carl Gustav Jung žil v letech 1875 - 1961. Byl to švýcarský psychoterapeut a psychiatr, zakladatel analytické psychologie. Nicméně hlavně člověk, který dokázal ustanovit a rozepsat základní archetypy postav. Těchto archetypů existuje větší množství, ale jejich počet dokázal redukovat na několik nejdůležitějších. Při vytváření archetypů vychází z termínu kolektivní nevědomí pocházející z jeho analytické psychologie.

*“Objektivní psyché. Kolektivní nevědomí je strukturální vrstva lidské psyché, která obsahuje kolektivní duševní obsahy - nepatří individuu, ale celému lidskému společenství či lidské rase obecně - archetypy.”<sup>2</sup>*

*Carl Gustav Jung*

---

<sup>1</sup> *Creativeblog* [online]. 2013 [cit. 2013-05-13]. Dostupné z: <http://www.computerarts.co.uk/blog/top-40-character-design-tips-part-1-animal-based-characters-133594>

<sup>2</sup> JUNG, Carl Gustav. *Archetypy a nevědomí*. Vyd. 1. Editor Helmut Barz. Překlad Eva Bosáková, Kristina Černá, Jan Černý. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 1997, 437 s. ISBN 80-858-8011-3.

Druhy vytyčených archetypů jsou Stín, Anima, Animus, Persona a Hrdina.

**Stín** je naše druhé já, které se snažíme schovat. Ve stínu se ukrývá např. naše alter ego a jednou za čas tento stín chce žít taktéž vlastním životem. Podle Junga nemusí být vždy stinná stránka ta špatná.

**Anima a Animus** neboli žena a muž. Ať chceme, nebo ne, tak obojí je v nás podle Junga uloženo. Když si kupříkladu hledáme ženu, vybíráme vždy podle toho, jakou Animé máme ukotvenou ve svém nitru. Promítáme si tak naši animé na tuto ženu. Nosíme ve svých tělech kus opačného pohlaví.

**Persona** je druhá tvář neboli maska, kterou na sebe bereme v pracovních rolích v průběhu života, jako např. kuchař, řidič, nájemný vrah, kolotočář, číšník, atd. Je to naše role, kterou získáváme a využíváme ve společenském životě.

**Hrdina** je část lidského vědomí. Můžeme jej aplikovat např. na dospívání, kdy musíme zápasit s danými osudy a nástrahami, které jsou nám postaveny do cesty.

Tímto způsobem byly vymezeny základní archetypy a popisy Carlem Jungem. Díky němu jsme v dnešní době ustanovili současnou archetypální škálu, jež se mnoho neliší od původní.

Zde předkládám všechny potřebné archetypy, které nás v oboru zajímají nejvíce.

Stín

Hrdina

Učitel

Blázen

Podvodník

Anima/Animus

### 1.3 Příběh a postava

*„Organizujte různé znaky vašich postav/ postaviček prostřednictvím barvy, velikosti nebo detailu. Věřte principům kognitivní psychologie (psychologie vnímání). Cílem je navrhnout postavu způsobem, který vypráví příběh jako by jej divák četl v chronologickém sledu.“<sup>3</sup>*

*Mark Gmehling, Illustrator, Dortmund, Germany*

Je třeba přemýšlet před vytvářením charakteru, jelikož každý obraz, plakát nebo postava, která se zrodí pod našima rukama, by měla mít předem vytvořený příběh. Bez příběhu postavy trpí nekompletností a nezajímavostí. Proto se příběh řadí hned na druhé místo důležitosti. Příběh je nedílnou součástí, díky němuž jsme schopni zařadit naši postavu do určitého místa, času a atmosféry. Každý z nás, zainteresovaných si zkusil vytvářet postavy i bez příběhů, tvrdím však, že tento způsob jebezduchý a nekompletní a musíme se vždy vracet zpět, dotvořit příběh a vylepšit svůj charakter.

Archetypy se můžou kombinovat i do jedné postavy. Vznikne tak možnost vytvoření zajímavějšího a tajemnějšího charakteru. Musíme však volit opatrně, aby postava nebyla pro diváka špatně čitelná a nesrozumitelná.

Jeden příklad za všechny je možno demonstrovat na žánru horor. Postava zde ze začátku může působit laskavě, přátelsky, mile, co by mouše neublížila, a v samém závěru se dozvíme, že způsobila veškeré zlo v příběhu. Svou myšlenku aplikuji na film, Alfreda Hitchcocka Psycho. Sice nepatří mezi animované filmy, ale je to skvělá ukázka práce s postavou. Postava mladého muže, starající se o penzi, vypadá navenek jako přátelská, ale uvnitř se skrývá temnota, s níž narušený muž bojuje.

Postavy by měly měnit svou linii chování v průběhu filmu nebo knižním příběhu, aby člověk držely stále v napětí, co se dále bude dít. Ze zkušenosti vím, že není jednoduché takovou postavu vytvořit a že vyžaduje mnoho časového prostoru a přemýšlení nad vystavěním postavy jak po psychologické, tak po fyzické stránce. Je pravdou, že u krátkometrážních animovaných filmů se s postavami pracuje jinak. Jsou přímočařejší a jednodušší než u celovečerních filmů.

---

<sup>3</sup>Creativebloq [online]. 2013 [cit. 2013-05-13]. Dostupné z: <http://www.computerarts.co.uk/blog/top-40-character-design-tips-part-2-human-based-characters-133597>

Důležitým prvkem je udržet diváka nebo čtenáře napnutého, a proto musíme být velice opatrní, kdy o postavě vypovíme, jaká je, jaké má vlastnosti, jestli oplývá nadpřirozenými schopnostmi nebo ztvárňuje obyčejného člověka s duševní poruchou. Pokud však prozradíme vše příliš brzy, divák se začne nudit a nezhlédne příběh do konce. Proto musíme odpovědi na otázky divákům předkládat postupně. Mezi základní otázky, které si divák vždy pokládá, patří: Kdo?, Kdy?, Proč?, Co?, Kde?

S těmito pěti okruhy budou diváci akceptovat náš příběh. I při splnění těchto podmínek však není nikdy zaručeno, že příběh bude opravdu dobrý. Ale to už je věc naší schopnosti stvořit opravdu zajímavý a poutavý děj.

Jako ukázkou použiji dva příklady, jak jsem postupoval při tvorbě tří odlišných charakterů. Jeden z nich je nezávislý a vypravuje svůj vlastní příběh. Na něm bych rád předvedl základní postup při vytváření děje. Dva další charaktery jsou zakomponovány do příběhu druhého. Tyto postavy pochází z mého diplomového filmu, tudíž pro lepší představu a vývoj postav uvedu konkrétní způsob práce a detaily týkající se životopisů.

Při vytváření jednoho z mých charakterů jsem si musel tedy prvně odpovědět na základní otázky s ohledem na příběh i samotné postavy a níže popíšu, jak jsem postupoval při jejich realizaci.

Objasněme si tedy základní otázky, které by měly být v příbězích zodpovězeny.

**Kdo?** Kdo je tato postava? Nejzákladnější a nejdůležitější otázka, na kterou je nutno odpovědět, jelikož vypovídáme o charakteru tvořené postavy.

Mou postavu, již se chystám vytvořit, pojmenuji Roché a jako charakter jsem zvolil shadow neboli zápornou postavu.

**Co?** Jakou úlohu hraje postava v našem příběhu? Roché není hlavní zápornou postavou, ale hraje na straně zlých. Je to věrný pomocník a pravá ruka největšího a nejhoršího piráta všech dob a vod.

**Kdy?** Kdy se odehrává děj? Děj se odehrává v osmnáctém století našeho letopočtu v době Velké francouzské revoluce.

**Kde?** Kde se děj odehrává? Jelikož je hlavní postava francouzského původu, děj se odehrává v mořích a vodách patřící tehdejší Francii.

**Proč?** Proč je postava motivována činit to, co v příběhu dělá? Postava je člověkem s nadměrnou a nadlidskou silou. Rocé přišel na svět jako nechtěné a neočekávané dítě. Narodil se ve špíně uprostřed pařížských ulic jedné chudé mladé Francouzce, která nedokázala uživit ani sebe, natož se postarat o novorozence. Bez nejmenší známky výčitky nebo špatného svědomí vložila nevinné dítě do proutěného koše a poslala po vodě, ať se o něj “postará” příroda. Dítě však mělo obrovské štěstí. Nezemřelo a dostalo se až na pevninu, kde žila i s mládřaty stará vlčice. Jako v každém zvířeti, tak i v ní zavládly mateřské pudy a koš i s vystrašeným dítětem odnesla do svého vlčího doupěte. Od té doby malý Roché vyrůstal v lese se svou vlčí matkou a vlčími sourozenci, učil se lovit, bojovat, přežívat v přírodě a starat se sám o sebe. Roché vyrostl z malého dítěte v chlapce a už tehdy se vyznačoval neobyčejnou a nadlidskou silou. A právě tehdy byl nalezen bandou pirátů, jíž velel nejobávanější pirát všech tamějších a cizokrajných vod. Svými neobyčejnými schopnostmi zaujal hrůzného kapitána natolik, že se malého chlapce ujal a nabídl mu místo na své lodi. A to i přesto, že nemluvil, což bylo následkem jak toho, že vyrůstal mimo lidskou civilizaci, tak i traumatem způsobeným svou biologickou matkou, díky které už v prvních měsících svého života získal základní nedůvěru v život. Trvalo mu dlouhou dobu, než byl schopný se začlenit do lidské společnosti. Jelikož žil obklopen pouze zloději a piráty, stala se z malého Rochého zrůda, jež nezná slitování, nemá z ničeho strach a bez výčitek bojuje po boku hrdlořezů. Pro svou sílu je využíván k těm nejtěžším úkolům, jako vytahování lodě uvíznuté v mělčinách nebo rozrážení ledových překážek, když navštíví severní ledové království, aby je dobyli. Roché platí za velmi užitečného a na pohled nebezpečného člověka, ale taktéž za věrného a oddaného svému pánovi. Je ochoten za něj položit i vlastní život.



Obr. 1: *Pirát Roché*

Takto jsem naznačil základní příběh postavy, od něhož se můžeme odrazit dále. Pokračovat budu však na jiném příkladu, a to jsou postavy vytvořené k mému magisterskému filmu.

Postavy vytvořené k mému závěrečnému filmu jsem musel více analyzovat zejména kvůli lepší představě jejich zevnějšku a vnitřní stavby. Proto jsem k daným charakterům vytvořil i fiktivní životopisy. Mnoho lidí se sice nerado zabývá těmito věcmi, ale jsem toho názoru, že o žádné marnění času se nejedná. Když autor totiž pracuje s charakterem bez výpisu životopisu, je dost možné, že se bude dříve či později muset potýkat s nevysvětlenými záležitostmi a poté bude nucen vrátit se o krok zpět a nežádoucí záležitosti dořešit.



## 1.4 Tvorba životopisu

Zde uvedu příklady životopisů německého pilota a pilota jednotky RAF.

### ZÁKLADNÍ VLASTNOSTI

Jméno:	Gerhard Lang
Přezdívka:	GeryL
Věk:	25 let
Výška:	1,85 m
Váha:	85 kg
Pohlaví:	Muž
Typ:	Člověk
Barva očí:	Modré
Barva vlasů:	Světlé
Brýle nebo kontaktní čočky:	Letecké brýle
Národnost	Němec
Barva pleti:	Světlá
Tvar tváře:	Trojúhelníková

### CHARAKTERISTICKÉ VLASTNOSTI

Oblečení:	Uniforma (profesionál)
Zvláštní návyky:	Gerhard často kouše své rty a při ner- vozitě skřípe zuby
Zvyky: Před každým svým startem jde na latrí- nu	
Zdraví:	Gerhard je obyčejný člověk bez jakýchkoliv nadpřirozených schopností
Záliby:	Rád hraje šachy a jiné taktické hry
Nejoblíbenější věta:	Ich werde dich töten!!!
Zvuk jeho hlasu:	Drsný a zvučný
Styl chůze:	Tuhá a jistá
Postižení:	Gerhard netrpí žádným postižením

Největší vada charakteru:	Postava nemá žádný pud sebezáchovy a jde do všeho po hlavě
Nejlepší charakterová vlastnost:	Vynalézavý, obětavý a taktický

### **SOCIÁLNÍ CHARAKTERISTIKA**

Rodné město:	Berlín
Aktuální místo pobytu:	Francie
Zaměstnání:	Pilot z povolání
Zisk:	Ani málo, ani moc
Nadání/Zkušenosti:	Všechny své zkušenosti získal v armádě Jeho taktické nadání je neobvyklé. Je velmi chytrý a nadaný letec
Rodinný stav:	Gerhard není ženatý, ale má přítelkyni, kterou velice miluje a je pokaždé při něm jak ve vzduchu malovaná na jeho letadle, tak na zemi. Je mu velikou oporou
Stav postavy jako dítě:	Byl obyčejný klidný chlapec.
Stav postavy jako dospělý člověk:	Jako dospělý je Gerhard pilotem a bojuje za svého velitele, za své přesvědčení a za lepší svět

### **VLASTNOSTI A POSTOJE**

Vzdělání:	Gerhard vystudoval armádní školu zaměřenou na leteckou taktiku v boji. Dokončil studia s vyznamenáním.
Intelligenční kvocient:	Gerhardova inteligence je změřená na 150
Dosažení cílů postavy:	Přežít válku, nezklamat svého nadřízeného a jednou založit rodinu
Jak vnímá postava sama sebe?	Vidí sám sebe jako super hrdinu, který dokáže zničit každého svého nepřítele.

Jaká je sebejistota postavy?	Nikdo není tak dobrý jako on. Gerhard je letecké eso a jeden z nejlepších
Řídí se postava svými emocemi?	Postava je velmi sebejistá a bere se za nejlepšího z nejlepších Dokáže udržet své emoce na uzdě, ale pokud se jedná o jeho přítelkyni tak se neovládá a jedná občas impulsivně

### EMOCIONÁLNÍ CHARAKTERISTIKA

Introvert nebo extrovert:	Extrovert
Jak jedná postava, když je :	
Smutná?	Když je Gerhard smutný, tak je velmi tichý
Nazlobená?	Nejraději by někoho zabil
V konfliktu?	Problémy si nikdy nepřipouští. Jedná rychle a efektivně
Při prohře?	Neví,co je prohra. Nikdy se nevzdává
Co by postava změnila ve svém životě?	Nic by neměnila. Je spokojená
Co motivuje postavu?	Postavu motivuje každý nový sestřelený pilot, kterého si zapíše do svého deníčku mrtvých
Čeho se postava obává?	Gerhard se nebojí ničeho, je to takový německý Nebojsa
Co zaručeně udělá postavu šťastnou?	Sloužit pro svou vlast
Vztahové zkušenosti:	Není moc komunikativní, ale se svou přítelkyní si rozumí skvěle

### NÁBOŽENSKÉ VLASTNOSTI

Věří postava v nějakého boha?	Nevěří v žádného boha. On sám je pro sebe bohem
Jak moc je silná víra postavy?	Víra v sama sebe veliká. Ve vzduch spoléhá jen sám na sebe

Nechává se postava ovládat vírou?

Nenechává

### ÚČAST POSTAVY V PŘÍBĚHU

Jaký má postava archetyp?

Je to hrdina a jedna z ústředních postav filmu

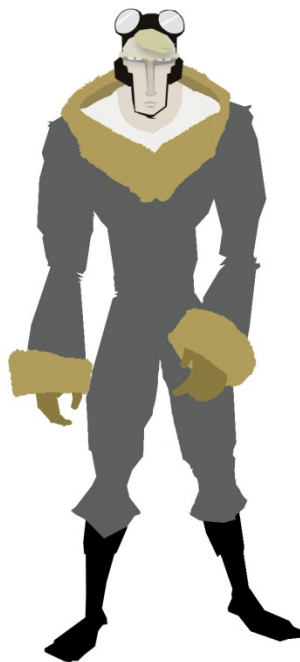
Je postava ovlivněna svým prostředím?

Prostředí dává postavě sílu, a nemá tak strach ze smrti

### TIMELINE

Čas, ve kterém se odehrává děj:

Příběh se odehrává v době druhé světové války v roce 1943



Obr. 2: *Návrh německého pilota pro diplomový film*

### ZÁKLADNÍ VLASTNOSTI

Jméno:

Thomas McGuire

Přezdívka:	McG
Věk:	28
Výška:	1,8 m
Váha:	85 kg
Pohlaví:	Muž
Typ:	Člověk
Barva očí:	Hnědá
Barva vlasů:	Tmavě hnědá
Brýle nebo kontaktní čočky:	Letecké brýle
Národnost:	Američan
Barva pleti:	Snědá
Tvar tváře:	Obdélníkový

### **CHARAKTERISTICKÉ VLASTNOSTI**

Oblečení:	Uniforma (profesionál)
Zvláštní návyky:	Thomas často křupe krkem a v nebezpečných situacích si zpívá svou oblíbenou písničku
Zvyky:	Má dva zlozvyky. Když je nervózní,
mlátí do	letadla a je dlouholetý kuřák
Zdraví:	Thomas nemá žádné neobvyklé vlast-
nosti,	je to obyčejný člověk
Záliby:	Miluje létání a rychlá auta
Nejoblíbenější věta:	Fuck you, bastard! Yeah, I catch you!
Zvuk jeho hlasu:	Drsný a zvučný
Styl chůze:	Sebevědomá a dynamická
Postižení:	Pokřivená ústa
Největší vada charakteru:	Nemá pud sebezáchovy
Nejlepší charakterová vlastnost:	Je vynalézavý, obětavý a kreativní v
létání	

### **SOCIÁLNÍ CHARAKTERISTIKA**

Rodné město:	California
--------------	------------

Aktuální místo pobytu:	Duxford
Zaměstnání:	Pilot z povolání
Zisk:	Ani málo, ani moc
Nadání/Zkušenost:	Všechny své zkušenosti a dovednosti získal v armádě a kromě nich nemá žádné jiné speciální nadání
Rodinný stav:	Thomas je svobodný, ale má přítelkyni, kterou velmi miluje, a jednoduchou malbu jejího obličeje umístil na trup svého letadla, aby byla symbolicky stále u něj
Stav postavy jako dítě:	Byl obyčejný vesnický chlapec
Stav postavy jako dospělý člověk:	Jako dospělý je Thomas letec a bojuje za mír

### **VLASTNOSTI A POSTOJE**

Vzdělání:	Thomas své studium zakončil na střední škole
Intelligenční kvocient:	Thomasova inteligence je změřená na 95
Dosažení cílů postavy:	Miluje svůj život a dokáže si ho užít na 150%
Jak vnímá postava sama sebe? cílem	Vidí sám sebe jako superhrdinu, který dokáže vše, co si zamane, a za svým se žene i přes mrtvoly
Jaká je sebejistota postavy?	Postava je velmi sebejistá
Řídí se postava emocemi?	Chce být člověkem, který dokáže taktizovat, ale emoce jsou většinou silnější než on sám a nechává se jimi unést

**EMOCIONÁLNÍ CHARAKTERISTIKA**

Introvert nebo Extrovert:	Extrovert
Jak jedná postava, když je: Smutná?	Když je Thomas smutný, myslí na svou dívku
Nazlobená?	Jedná bezhlavě, v afektu a nechává se ovládat emocemi
V konfliktu? to	Rád mlátí do všeho, co je kolem něj. Je horká hlava
Při prohře? snaží	Neuznává prohru, vše, o co přijde, se okamžitě dobýt zpět
Co by postava změnila ve svém životě?	Chtěl by přestat kouřit
Co motivuje postavu? Čeho se postava obává?	Motivací postavu je adrenalin Obává se toho, že by mohl v něčem neuspět a zklamat, zejména ve válce
Co udělá postavu zaručeně šťastnou? Vztahové zkušenosti:	Sloužit pro svou vlast Má dobré vztahy s lidmi, s přáteli, zejména se svou přítelkyní a dokáže vést rodinný život

**NÁBOŽENSKÉ VLASTNOSTI**

Věří postava v nějakého boha?	Ano, je to katolík a věří v Ježíše Krista
Jak moc je silná víra postavy?	Běžně věřící
Nechává se postava ovládat vírou? tam,	Ano, v některých situacích se jí řídí, ale kde mu víra nepomůže, využívá svého selského rozumu

**ÚČAST POSTAVY V PŘÍBĚHU**

Jaký má postava archetyp?	Thomas je zatím jen obyčejný člověk, ale jednoho dne bude pro všechny hrdina
---------------------------	--

Je postava ovlivněna svým prostředím?

Jeho životní prostředí a příroda mu dodává sílu. Moc rád čerpá sílu z velkých a mohutných stromů

### TIMELINE

Čas, ve kterém se odehrává děj:

Příběh se odehrává v roce 1943



Obr. 3 :*Návrh pilota jednotky RAF pro diplomový film*

Tyto životopisy mi velmi pomohly v začátcích vytváření filmu. Posunuly mě o mnoho kroků vpřed a usnadnily další tvoření hlavních postav. Nepoužil jsem zde pouze jeden životopis, ale oba, abych ukázal vlastní cestu vytvořit dvě stejné, ale přitom odlišné postavy. Oba dva bojují za lásku, svobodu a naopak nadvládu. Oba mají své dobré stránky, ale také špatné. Jeden je věřící v boha, a druhý ne. Některé jejich vlastnosti ve filmu nevyužiji, ale kdybych budoval dvacetiminutový film, otevírají se mi zde vrátka na vybudování silných charakterů a filmu. V životopisech spočívá síla budování detailu postav. Podle mého názoru je lepší obětovat chvilku námahy na sestavení životopisu postavy než později sedět u skicáku a kreslit si postavičky, které nám k příběhu nesednou. Tohle jsou cenné rady, jak si pomoci od prosezených nocí se spoustou počmáraných papírů a marně hledat



skutečně dobrou postavu. Životopis se může zdát obsáhlý a zbytečně dlouhý, ale výhodou sepisování je i dokreslení všech detailů v našem filmu, zejména co se týče vyprávění. Přinejmenším ukazuje alespoň možnost, jak povzbudit mozek k produkování lepších a výživnějších nápadů vyzdvihujících naše postavy.

## 2 REALIZACE CHARAKTERU

### 2.1 Koncept art

*„Čmárejte si, čertejte si a znovu si čertejte! Pokud najdete něco, co funguje, tak pokračujte. Buďte tak rychlí, rozvláční, hrubí, jak jste. Vyhraňte si se vším a posuňte to tak daleko, jak můžete, nebo ještě o trochu víc. Zjistil jsem, že práce na více postavičkách zároveň může někdy pomoci.“<sup>4</sup>*

*Wayne Harris, Illustrator a návrhář postav, Cardiff, Wales*

Koncept art je druhým krokem ve vytváření charakter designu pro naše vyjadřovací médium. Je krokem, který vychází z našich skic, a díky němu se průběžně dostáváme k finálnímu výtvoru. Koncepce je brána jako první myšlenka a následné přenesení na papír. Kritický prvek při vytváření her, animovaných filmů, či jiných médií. V praxi funguje tak, že pokud člověk vytváří koncept sám, žádný odborník mu neradí a neříká, co by mohl vylepšit. Jestliže však pracujeme ve firmě v týmu, s konceptem nám pomůžou odborníci včetně Art directora a společně se pak vytvoří přesný, jasný a fungující výsledek. Síla v obrazu je veliká a dokáže říct víc než tisíc slov. Nejlepším základem pro vytvoření dokonalosti je správná příprava všech symbolických znaků, vybrání správných tvarů, zvolení funkční barevnosti, atd.

Dobrym způsobem, jak přenášet své myšlenky na papír, je chvíli počkat, dát si kávu, načerpat inspiraci, a až náš mozek spustí kreativní činnost v plném proudu, teprve potom nastane správný čas se pustit do skicování. A naopak nejlepší doba, kdy přestat s kresbou, začíná tehdy, pokud se opakujeme a kreslíme stále dokola stejné skici. K důležitým okolnostem náleží také prostředí navozující kreativní a inspirativní myšlení, v neposlední řadě i správný čas. Nechodit jen bezhlavě a bezmyšlenkovitě po ulici, ale vnímat své okolí, pozorovat lidi procházející kolem a všimnout si jejich vizáže, výrazů. Inspirovat se čímkoliv a kdekoliv se zrovna člověk nachází a má čas a klid na přemýšlení.

---

<sup>4</sup>Creativeblog [online]. 2013 [cit. 2013-05-13]. Dostupné z: <http://www.computerarts.co.uk/blog/top-40-character-design-tips-part-2-human-based-characters-133597>

## 2.2 Tvary, Shapes

*„Co často dělá návrh postavy přitažlivějším, je tvarová různost a pozitivní nebo negativní prostor. O tvarových variacích jsem se hodně naučil od RONALDA SEARLEHO. Jeho práce má hodně vyobrazení, ale jsou přitažlivé, protože používá velké tvary v kontrastu s malými.“<sup>5</sup>*

*Stehen Silver, Animátor, Kalifornie, USA*

Tvorba postav se odvíjí od použití jednoduchých geometrických tvarů až po složitější. Velký význam představuje i symbolika jednotlivých tvarů, každý tvar má své specifické vlastnosti, které dodávají postavám osobnost.

Tvary neboli shapes jsou základním stavebním pilířem při rozkreslování postav. Každému člověku při pohledu na určitý obrazec asociují individuální věci, myšlenky, pocity a emoce.

Jako příklad popíšu čtverec. Čtverec coby hranatý objekt působí tvrdě, ostře a hlavně rozměrově stejně. Čtverec, pokud je v postavě tou nadměrnou částí využit, může evokovat vlastnosti jako stabilitu, sílu, čestnost, inteligenci, stálost, neměnnost, důvěru a bezpečnost.

Tohle jsou důležité poznatky, které bychom měli znát, aby mohl vzniknout charakter na míru. Jde o uvědomění si, pod jakým tvarem co očekáváme nebo pociťujeme. Například ve filmu Vzhůru do oblak vystupuje ústřední postava jménem Carl Fredericson, 78letý stařeček, kterého už nebaví bydlet ve velkoměstě, a tak se vydává za svými sny, jež si naplánoval se svou zesnulou manželkou. Jeho postava je zpodobněna typicky čtvercovým tvarem. Charakter vyplývající z děje nejlépe padne čtverci. Postava překypuje silou, inteligencí, do jisté míry působí zarputile a nechce si připustit svou chybu, ale vždy se snaží postarat o svůj nedobrovolný přírůstek na své cestě. Stará se jak o malého skauta, tak o vzácného ptáka a nakonec i o mluvícího psa. Skrývá svoji dobrotu, ale nakonec se ukáže, že se řadí mezimuže plné ušlechtilých vlastností.

---

<sup>5</sup>Creativebloq [online]. 2013 [cit. 2013-05-13]. Dostupné z: <http://www.computerarts.co.uk/blog/top-40-character-design-tips-part-2-human-based-characters-133597>

Obr. 4: *Up*

Další navazující objekt tvoří trojúhelník, který také patří mezi základní geometrické tvary. Tímto obrázkem můžeme vyjádřit pocity, především agresi, energii, akci, nedůvěru, podlost, konflikt nebo třeba tajemno.

Já osobně užil trojúhelníku na jednom ze svých pilotů v magisterském filmu. Ve svém filmu nepoukazuji na větší důležitost jednoho před druhým pilotem, ale před divákem jsou naexponováni oba dva totožně, abych ani jednomu nepřičklpozici toho dobrého nebo zlého, a tak obě postavy ve filmu dostávají stejný prostor. Jak jsem již výše zmínil, jeden pilot je Američan a druhý Němec. Všichni víme, co se dělo v letech 1939 až 1945, a tak jsem do charakteru Němce zakomponoval trojúhelníkový motiv ve tváři i v jeho trupu. Ne proto, že jej chci označit jako zápornou postavu, ale abych dodal charakteru více totožnosti a uvěřitelnosti, že právě tohle je Němec. Trojúhelníkový tvar jsem mu dal také proto, aby z něj sršela energie, síla, akce, trochu i konfliktu, protože je to chlapec, který se ničeho nebojí a postaví se všemu čelem.



Obr. 5: *Návrh obličeje německého pilota pro diplomový film*

Třetím základním tvarem je kruh. Ten v nás vzbuzuje naději, dětskost, hravost, propojenost, důvěru, pohodlnost a ochranu.

Kruhového typu v charakteru si povšiml snad každý ve filmu, kde Branden i jeho víla pomocnice vlastní tento typ obličeje a očí. Je to film o naději, kterou Branden nese přímo ve své tváři. Postava hýří jak hravostí, tak i nebojácností. Většinou všechny záporné postavy od Vikingů až po vlky oplývají rysy ostřejších tvarů a tím krásně vyjde najevo, kdo je zlý a kdo dobrý. Samozřejmě postavy nesou další vyjadřovací a rozlišovací znaky, třeba barevnosti. O barevnosti se však rozepíšu později.



Obr. 6: *Secret of Kells*



Obr. 7: *Secret of Kells*

*„Fazolovité tvary jsou jednoduché, a jednoduché tvary jako čtverce, trojúhelníky, kruhy – jsou silné. Dobře se čtou v obrysu, u kterého je dobré, když pózuje na animační scéně. Na druhou stranu si někteří lidé myslí, že vypadají jako mráz, co jde po zádech a stěžují si písemně BBC.“<sup>6</sup>*

*Stefan Marjoram, Freelance, režisér animace, Bristol, Velká Británie*

Tohle jsou základní principy tvarů, které bychom si měli uvědomit. Nejsme však omezeni pouze na tyto tvary a nemusí pokaždé symbolizovat přesně dané vlastnosti, ale je přinejmenším užitečné znát, co pod nimi můžeme nalézt, a nacházet tak nové a nové tvary, kterých je nespočet. Jednou jsem se zúčastnil hodiny kresby s profesorem Borisem Jirků a zapamatoval jsem si jeho povídání o tvarech, jež se snažíme každý den nacházet a objevovat tréninkem sebe sama v kresbě předmětů lidí, zvířat. Musíme si zdokonalovat a zvětšovat naši zásobu tvarů, kombinovat je a propojovat. Třeba dosáhneme spojením tvarů dvojího účinku, například kruh a trojúhelník aneb ochrana a agrese. Těmito experimenty povyšujeme své postavy na další úrovně. Jen si musíme ujasnit, jakou postavu opravdu požadujeme.

---

<sup>6</sup>*Creativebloq* [online]. 2013 [cit. 2013-05-13]. Dostupné z: <http://www.computerarts.co.uk/blog/top-40-character-design-tips-part-1-animal-based-characters-133594>



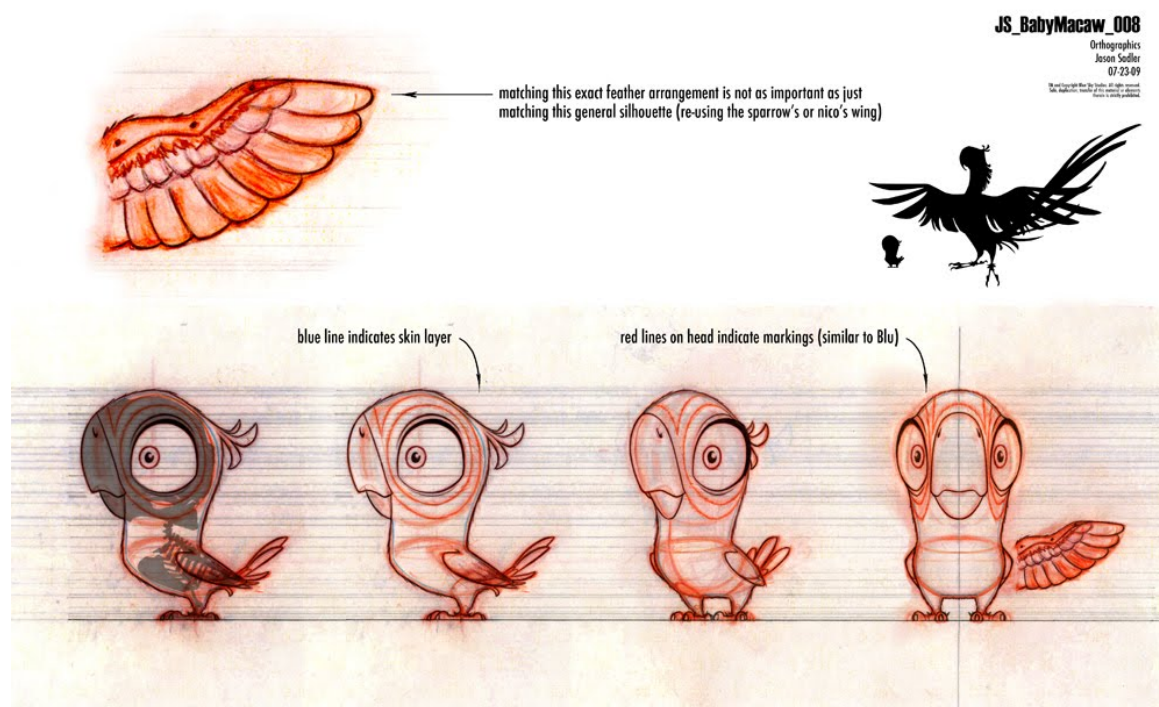
Z mnoha zdrojů jsem si uchoval v paměti, že rychlý a efektivní způsob navrhování-vlatních charakterů bývá použití siluet. Rychlé skicování v siluetě vypadá mnohem lépe a není potřeba se u tohoto stylu zatím zabírat detaily, které nás mohou zdržet a pozastavit naše myšlenkové pochody v načrtávání celkové postavy.



Obr. 8: *Jason Sadler-siluet design*

Dále zmíním chyby, kterých by se měl člověk v navrhování vyvarovat. Například užívání různých objektů, jež ve výsledku nemůžou fungovat. Když si vezmeme postavu, které navlékneme na paži kožený pás s ostny, někdo může mít tendenci nasázet mnoho ostnů po celém páse. Problém nastává tehdy, pokud by postava měla paži přiložit k tělu. Kdyby se jednalo o reálného člověka, připevnění by nebylo možné z důvodu zranění a působilo by absurdně i v animovaném filmu. Další příklad takové chyby se může stát v anatomii člověka. V případě, že bychom si chtěli vytvořit příšeru se čtyřma rukama, je vždy potřeba znát kosterní a svalový systém kvůli správnému nasazení druhého páru rukou. Proto bývá velice užitečné absolvovat alespoň základy anatomie a její kresby, než začneme experimentovat. Pozor si musíme dát také, když vytváříme strojové postavy, roboty, mašiny. Musíme si uvědomit, že i stroje podléhají určité stavbě a není od věci si připravit propracované skici funkčnosti, jako pohyby kloubů a jejich rotace, držení stability, napojení dodatkových částí, atd.

Bez těchto principů sice můžeme vytvářet své návrhy, ale buď se k nim budeme muset vracet a zpětně je upravovat, anebo budou nepoužitelné a ztratíme jen drahocenný čas.



Obr. 9: Jason Sadler-funkčnost konstrukce charakteru

„Pohyby jsou jedna z prvních věcí, které se snažím představit si, můžou dobře fungovat jako zdroj inspirace. Pohyb stvoření je určený jeho stavbou těla. Přemýšlení o tom, jak se bude postava hýbat, vám může posloužit jako klíč pro navrhování jeho rámce, stejně dobře jako pro navržení jeho osobitosti.“<sup>7</sup>

Ryan Firchau, Senior concept artist, Measham, UK

## 2.3 Reference

<sup>7</sup>Creativebloq [online]. 2013 [cit. 2013-05-13]. Dostupné z: <http://www.computerarts.co.uk/blog/top-40-character-design-tips-part-1-animal-based-characters-133594>



„Když sešroubujete dohromady dvě anebo více zvířat, nečekejte, že to bude vypadat jako uvěřitelné stvoření. Drobná odlišnost je klíč k uvěřitelnosti. Aby se publikum/obecenstvo spojilo s vaší postavou, potřebuje cítit, že může rozumět tomu, co sleduje, potřebuje mít pocit, že to už někde předtím vidělo.“<sup>8</sup>

*Ryan Firchau, Senior concept artist, Measham, UK*

Mnoho z nás může brát slovo reference jinak. V kresbě charakter designu a animaci je slovo reference myšleno jako pomocník při tvoření objektů, živočichů, prostředí, které neznáme, nebo si je dokonale nemůžeme vybavit do detailu. Například kdybychom si měli vymyslet zápornou postavu se svým pomocníkem, dejme tomu vlkem. Všichni z nás ví, jak přibližně takový vlk vypadá, ale netroufnu si tvrdit, že bych dokázal jen z paměti vlka nakreslit. Proto si buď můžu zajít do lesa, kde vlci žijí, a zkusit nějakého najít a pořídit si snímek. Máme tu však i bezpečnější možnosti k pořízení takových snímků, a to v zoo nebo na internetu. Nemusíme se tedy obávat, že budeme roztrháni na kusy divokým vlkem v přírodě. Fotografie nám potom pomohou nakreslit vlka realisticky zachyceného, pokud máme určité nadání nebo um jej stylizovat.

Nyní uvedu příklad využití referencí ke stavbě a přípravě svých charakterů. Používání referencí se může zdát jako podvádění, ale není tomu tak. Všichni profesionálové podobně čerpají. Animované filmy jsou tvořeny na základě právě zmiňovaných referencí. Animátoři by se neobešli bez natočených videosekvencí, díky kterým mohou animovat vše ze své studnice představivosti. Výhoda u hraných filmů je ta, že všechny pohyby se zachytí kamerou a žádné se nemusí měnit, pokud herci odvedou svou práci dobře. U animovaných je však celý proces složitější a časově náročnější. Internet nám nabízí velké možnosti, nalezneme zde úplně každou potřebnou referenci, a pokud tvrdí opak, měl by se naučit pracovat s internetem. Díky referencím dokážeme být přesní a převádět znaky z reálného prostředí do smyšleného.

Jednou z nejlepších, kterou máme přímo před sebou, jsme my sami. Kresbou reálných lidí v rychlých skicách kolem nás se nám otevírají možnosti, jak zlepšovat naši paměť i kreativitu. Tato technika nás posouvá v kreativním myšlení a rozvíjením sebe sama v rychlém a efektivním uvažování. Nejlepší místa na kreslení pohybovek bývají společenské prostory, obzvláště vlaková či autobusová nádraží, náměstí, ale také v dopravních pro-

---

<sup>8</sup>*Creativeblog* [online]. 2013 [cit. 2013-05-13]. Dostupné z: <http://www.computerarts.co.uk/blog/top-40-character-design-tips-part-1-animal-based-characters-133594>

středcích, i když jízda může činit našemu kreslení potíže. Meze se však nekladou. Stačí mít jen tužku a papír a kreslit vše, co se hýbe i nehýbe. Výborné je také kreslit běžící nebo rychle jdoucí lidi, pospíchající třeba na autobus. Nakreslit takovou pohybovku bývá složité, ale jde tady hlavně určité „vyfocení“ dané chvíle do paměti, kterou chceme zachytit, a zkusit ji v rychlosti promítnout na papír, dokud ji máme v živé paměti. Je to dobrý způsob trénování paměti s výhodou rychlého skicování z hlavy, třeba běžícího člověka do našeho filmu.

Když se nám nedaří kreslit na veřejném místě a jsme z neúspěchu nervózní, můžeme zkusit kreslit sami sebe. Jsme pro nás ti nejlepší modelové, kteří nikdy neřeknou, že už toho mají dost nebo že na dobu určitou nepostojí. Pracujeme buď se zrcadlem, anebo se můžeme nafotit. Já osobně preferuji kreslení na živo, protože fotografie zkrusují realitu a můžeme se lehce dopustit chyb, třeba perspektivních.

Při výběru charakteru, třeba z doby druhé světové války, je potřeba vždy k této postavě najít správné oblečení, boty, dát jí správný výraz v obličeji, najít správné prostředí, abychom navodili autentičnost. Proto jsou tady reference.

Poslední formou reference se týká inspirace u druhých výtvarníků. Můžou nám vnuknout spoustu ilustrací nebo charakterů a náš mozek začne pracovat a produkovat další a další nápady. Problém ovšem nastává tehdy, když se budeme podle něj řídit, aniž bychom si ověřili, že reference, které využil výtvarník, jsou správné. Nutno vždy prostudovat skutečnosti s postavou spojené a nenechat se zmást. Platí zde pravidlo: „Důvěřuj, ale prověřuj!“ Nikdy nevěř tomu, co vidíš.

## 2.4 Estetika

*„Jestliže můžete vidět zuby postavíčky, když jsou její ústa zavřená, je to legrační. Dodává jí to goofyovský vzhled. Používejte náhledy pro rychlý hrubý náčrt v tolika variacích, kolik jich dovedete vymyslet a použijte je k tréninku, abyste věděli, jak bude postava vypadat z různých úhlů s různými výrazy.“<sup>9</sup>*

*Stefan Marjoram, Freelance animation director, Bristol, UK*

V této části bych se pozastavil nad výtvarným ztvárněním našich prozatímních myšlenek.

Estetika neboli cit pro krásu. Estetika je filozofický směr zabývající se krásnem, a jak krásno působí na člověka. Jaké v nás vyvolává emoce z lidských výtvorů nebo výtvorů přírody. Estetikou rozumíme první pocit, který vnímá osoba pohlížející na naše umělecké dílo, hudbu, kterou prvně uslyší, film, který zhlédne na plátně, přírodní jev. Je to okamžitá reakce na vjemovou informaci jdoucí skrze naše smyslové orgány a putující dále do našeho mozku, jenž si převede tuto informaci na požitek. Buď vzbudí po celém těle euforii, anebo naopak zchladí naše tělo studenou vodou. V estetice funguje pravidlo libosti, či nelibosti. Jde především o přístup k dílu. Existuje sto lidí a sto chutí a domnívám se, že v estetice fungují do jisté míry pravidla, co považovat za líbivé a co ne. Když si vezme me umělce v renesanci a v době kubismu nebo moderního umění a porovnáme je, narazíme na odlišnosti v přístupu k umění. V renesanci pracovali s realitou, až s hyperrealitou, a inspirovali se antickým slohem, který vycházel z jasného řádu a věd, zejména z fyziky, perspektivy, matematiky, anatomie. Vytvářeli neuvěřitelná realistická díla a v kubismu nerespektovali žádný řád, co se anatomie a perspektivy týče, ale i tato cesta si našla své fanoušky, jež jsou ochotní utrácet milióny za díla umělců tvořící v době kubismu.

Chci říct, že od počátku lidstva se estetika a pohled na ni mění. Dala by se připodobnit k malému stromečku, který se dál ohýbá za slunečními paprsky života a nikdy se ohýbat nepřestane, dokud lidstvo bude obývat tuhle planetu. Jsme rozmlsaní a nenasytní, nebaví nás uspokojování se jednou věcí.

Estetika se dá aplikovat také na charakter design. Pokud člověka osloví náš výtvor, okamžitě dostane chuť se o něm anebo o autorovi dovědět více.

---

<sup>9</sup>*Creativebloq* [online]. 2013 [cit. 2013-05-13]. Dostupné z: <http://www.computerarts.co.uk/blog/top-40-character-design-tips-part-1-animal-based-characters-133594>

Zde se přibližujeme k meritu věci. Děláme-li návrhy jen pro sebe, nemusíme se bát, zda se návrh líbit bude. Sami moc dobře víme, co se nám líbí a co nám chutná. Jestliže ovšem chceme zaujmout větší okruh publika nebo jen určitou skupinu, měli bychom znát několik zásadních věcí, než začneme vytvářet naše dílo.

Za prvé je důležité si uvědomit, pro jakou cílovou skupinu charakter vytváříme, jestli pro malé děti, děti školního věku, dospělé, lidi v důchodu.

Za druhé si musíme uvědomit, do jakého žánru zařadíme postavu. Třeba horor, groteska, thriller, western atd.

### **Cílová skupina**

Zde bychom si měli ujasnit, která skupina čte knihy, sleduje televizní animované kanály a pořady.

Rozdělení vytipujeme na děti od 0 - 4 let, od 5 - 8 let, 9 - 13 let a rozmezí 14 - 18 let a více. Každá tato skupina je obdařena rozdílnými vnímacími faktory, které dokáže jejich vědomí přijmout, ať už složitostí, barvou anebo stylizací.

Skupina 0-4 roky - u téhle skupiny batolat a dětí se aplikuje do charakterů co nejvíc roztomilosti, jednoduchosti a čitelnosti. Používá se proporční nadsázky v poměru hlava a tělo. Hlava bývá nejméně jednou tak větší než tělo. Dalším charakteristickým znakem se stávají velké oči a výrazné barvy.

Skupina 5 -8 let - do této skupiny patří děti předškolního a školního věku. Charakteristické rysy zůstávají podobné jako u předchozí skupiny, ale tvary už nejsou tak poměrově nadsazeny, začínají být složitější. Také oči se zmenšují. Barvy se začínají mezi sebou více míchat.

Skupina 9 - 13 let - u této skupiny se oprostujeme od jednoduchosti. Barvy začínají být realističtější. Postavy se proporčně blíží k reálným postavám. Budujeme více detailů a obzvláštějeme je.

Skupina 14 - 18 let a více – u této skupiny už zapomeneme na dětské proporce a naopak musíme přejít do reálného světa, reálných postav. Používají se složité kompozice. Škála barev se zvyšuje na maximum a přibývá detailů.

Výše uvedené rozdělení považuji za velice potřebné. Proč? Protože dítě od 0-4 roky by nedokázalo proniknout do postavy určené staršímu divákovi. Jeho malý a prozatím nerozvinutý mozek by nevstřebal informace, a tím by došlo ke ztrátě zájmu o naši postavu nebo náš film. Podstatné je si uvědomit, pro jakou cílovou skupinu dílo tvoříme, a potom dále přemýšlet nad vývojem.

## **Žánr**

Za žánr považujeme rozdělení forem, které nacházíme v umění. Každá forma má svá určitá pravidla, znaky a symboly, podle nichž je dokážeme od sebe rozeznat. V průběhu dějin se setkáváme i s prolínáním žánrů, abychom dosáhli zajímavějšího výsledku. Pokud se například rozhodneme dělat gangsterku, budeme potřebovat správné gangstery v kloboukách, s pistolemi a kulomety, doutníky, ženy s kožešninovými kabátky a láhvemi whisky. V žánrech se setkávám také s odlišnostmi ve vyprávění, ve stylu střihové skladby, hudebního doprovodu, atd. Vybereme-li si žánr a budeme-li se držet jeho příslušných pravidel, nemůžeme neuspět při vytváření postav.

### **2.4.1 Barva**

Symbolika, psychologie barvy a její využití v charakter designu.

Barva označuje vjem, který zprostředkovává viditelné světlo dopadající na naši sítnici. Díky receptorům v oku neboli čípkům, kterých existují tři druhy, můžeme tyto barvy rozlišovat. Některá zvířata mají čtyři druhy, jiné jen dva. Čípky v našich očích pak mohou rozeznávat tři základní barvy neboli primární barvy - červenou, žlutou a modrou barvu. Lidé trpí určitou omezeností vnímání barev, a to ve fialovém spektru - infračervené a ultrafialové záření. Nejsme omezeni na pouhé tři barvy, ale naše oči jsou schopny vnímat i odstíny nebo směsi barev primárních. Bílou můžeme vidět tehdy, pokud všechny tři receptory v našich očích začnou pracovat. S černou barvou se děje pravý opak. Sekundární barvy

vznikají smícháním primárních barev mezi sebou a primární barvy se naopak namíchat nedají.

Dalším důležitým aspektem estetiky je barva. Barva značně vypovídá o charakteru a jeho příběhu. Znalosti barvy hrají primv kontaktu s divákem. Barvami se dají vyjadřovat emoce, nálada, prostředí i postavy. Patří mezi silné složky, díky kterým můžeme vyjadřovat a prezentovat naše myšlenky. Lidstvo může být přírodě vděčno za schopnost smyslově vnímat krásy světa v barevném spektru.

### Psychologie barev

Odjakživa v nás barvy vzbuzují emoce a pod každou barvou můžeme najít pocit evokující nějakou náladu či dojem. Příkladem budižbýčí zápasy, kdy červená barva vyvolává agresi u býků.

### Červená barva

Barva krve a ohně. Barva, kterou první lidé využívali už dávno v historických dobách. Lidé natírali svá těla, když odcházeli do války. Využívala se v Egyptě na ochranu a podporu plodnosti. Později se stala symbolem lásky a vášně a naopak symbolem války či boje. Jako každá jiná barva má své kladné i záporné stránky.

Červená vzbuzuje agresi, lásku, energii, teplo, akci, vitalitu, důvěru, nebezpečí, vášně, sílu a jiné.

### Modrá barva

Modrá barva působí na člověka velice klidně. Bývá barvou lidí, kteří mají rádi klid, neuspěchanost, romantiku a kteří utíkají před stresem nebo únavou. Řadí se i k barvám introvertů a také osob, jimž nedělá problém se vnořit do hlubin svých myšlenek. Barva nebe a vody působící coby protiklad červené.

Pod modrou se ukrývá moudrost, důvěra, inteligence, chlad, klid, léčení, síla, jemnost, vážnost, čest a smutek.

### **Žlutá barva**

Žlutá barva se vztahuje ke slunci. Barva lidí, kteří mají rádi otevřenost a volnost ve vztazích. Lidí hledajících stále něco nového, lidíenergických, skromných, milých. Pod žlutou si můžeme představit i duchovní záležitosti. Na druhé straně může u lidí vzbuzovat tendenci k oddávání se zbytečným nadějím, sebepřeceňování či tíhnutí k závidi. Žlutá působí i jako magnet na mouchy.

Žlutá barva v nás vyvolává moudro, pohodlí, zbabělost, žárlivost, intelekt, optimismus, opatrnost, radost, štěstí a teplo.

### **Fialová barva**

Fialová barva se týká především duchovnosti a představivosti. Je to barva introspektivní, která nás nechává vstoupit do našich myšlenek a nitra. Stimuluje naši představivost a přibližuje k vysokým ideálům.

Fialová znázorňuje moc, sílu, eleganci, noblesu, luxus, ambice, bohatství, magii, extravaganci a sofistickovanost.

### **Zelená barva**

Zelená barva se hodí k lidem, kteří se nebojí překážek a jdou si za svými cíly. Rádi se starají o druhé, ale mají nad nimi pevnou ruku a drží je pod svým dohledem. Barvu si vybírají lidé stateční, nebojácní, houževnatí a také nepřizpůsobiví. Občas tato barva může být nesympatická a jedovatá. Zelenou barvu nemají rádi nemocní lidé trpící srdečními chorobami.

Zelená barva ukrývá přírodu, svěžest, luxus, nemoc, relaxaci, poctivost, optimismus, trvanlivost a peníze.

## **Oranžová barva**

Oranžová barva je propojena s představou slunce a energie. Navazuje se na bohatství a velkou úrodu. Oblíbená barva veselých lidí, kteří mají rádi vzrušení, dynamický život a jeho neočekávané změny. Stejně jako barva červená je i oranžová extrovertních lidí.

Oranžová znázorňuje moudrost, úspěch, kreativitu, atrakci, nadšení, prestiž, povzbuzení a fascinaci.

## **Černá barva**

Černá barva není brána jako barva taková. Není obsažená ve světelném vjemu a vnímáme ji pouze tam, kam světelné paprsky nedosáhnou. Černá je barvou tmy a temnoty. Lidé, kteří si ji vybírají, mohou v sobě mít nevyřešený psychický konflikt. Bývá barvou vzdoru a lidí neuznávající autoritu a protestujících proti ní.

Černá vyzařuje sílu, smutek, depresi, tajemno, formalitu, eleganci, smrt a zlo.

## **Bílá barva**

Bílá barva zobrazuje chlad, čistotu, nevinnost a svobodu. Odpradávná je barvou míru. Poskytuje naději a pomáhá při překonávání překážek. Funguje též jako nejsvětlejší koncový bod na barevné škále a opticky zvětšuje prostor.

Bílá barva znázorňuje čistotu, novost, začátek, ale také konec, jednoduchost, sterilitu, mír a nevinnost.

U příkladů výše jsem vyjmenoval základní barvy a jejich moc působící na lidi. Tyto aspekty a emotivní funkce se nevyužívají jen u charakter designu, ale hlavně také v rekla-



mě, kde jsou na těchto zákonitostech postaveny celé kampaně, loga, plakáty, atd. Jedinou nevýhodou této hry s barvami a emocemi může být minimální efekt působení na člověka.

Jediná barva ovšem nemá tolik vlastností, jak jsem výše rozepisoval. Na škále barev a jejich sytostí se přikláníme buď k těm kladnějším, nebo zápornějším. Třeba červená v plné síle a kontrastu platí za velmi hutnou a masitou barvu, která evokuje hněv, vztek, násilí, krev. Když ale budeme ubírat na sytosti barvy a dostaneme se k těm světlejším tónům, bude v nás evokovat úplný opak - lásku, něžnost, romantiku. A takto dál by se změny kontrastů daly aplikovat na další barvy. Musím sám uznat, že síla barvy mě stále překvapuje, jakou má moc si s námi pohrávat.

V charakter designu barvy fungují stejným způsobem. Vezmeme-li si jednu fiktivní postavu, kterou zahálíme pokaždé do jiných barev, objeví se nové a nové příběhy. Je jasné, že když budeme mít kladnou, milou, krásnou, dlouhovlasou, velkookou a štíhlou dívčí postavu, nebudeme ji zahalovat do černých a tmavých barev. Tyto barvy většinou slouží, aby znázornily temno a negativní síly ze záhrobí. Ovšem můžeme se setkat i s kladnými postavami ve filmech s tmavým kolorem, což však bývá většinou úmysl autora, jelikož má nejspíš záměr více si pohrát s divákem a v průběhu děje chce postavu převést na kladnou. Kupříkladu postava Batmana, který žije v temnotách, ale bojuje za správnou věc.

Jako názornou ukázkou rozeberu komiksového hrdinu Supermana. U Supermana je skvěle demonstrována autorova schopnost hrát si s barevností charakteru superhrdiny. Triáda barev na jeho obleku není vybrána náhodně. Modrá, červená a žlutá hrají velkou roli a popisují charakter. Modrá barva charakterizuje moudrost, důvěru, inteligenci, sílu, čest, ale také smutek. Superman je člověk, který svou loajalitou vůči svému okolí zachraňuje lidstvo, vyznačuje se vysokou inteligencí a schopnostmi, což dokazuje jeho novinářská práce v Daily Planet, a má nadlidskou sílu. Jak jsem již napsal, modrá znamená také smutek a může znamenat smutek ze ztráty své rodiny, která pocházela tak jako on z Kryptonu.

Červená barva je považována za symbol lásky, energie, tepla, akce, vášně, vitality a důvěry. Supermanovoudevízou je sebedůvěra a ochránářský pud vzhledem k lidem, kteří jeho pomoc potřebují. Samozřejmě se zde objevuje i vášně a láska. Miluje svou kole-

gyni ze zaměstnání, již zachrání za každé situace. A potom barva žlutá. Barva životní energie, kterou čerpá ze slunce. Všechny barevné detaily do sebe zapadají a pomáhají objasnit charakterové rysy.



Obr. 10: *Superman*

Když vytváříme svou vlastní postavu, měli bychom se držet zásad o barvách, abychom nevysvětlovali příběh s úplně jinou myšlenkou a abychom se nestali nepochopenými a nesrozumitelnými.

*„Tohle může mít obrovský efekt na osobitost postavy. Zmatek kolem s různými váhami a kontrasty a různě naplněnými možnostmi, podle toho jestli chcete komplex zesilovat nebo zeslabovat, prostě, jednou barvou, realisticky 3D vyobrazením nebo vysoce odolným tučným grafickým finišem.“<sup>10</sup>*

*TADO, Design and illustration duo, Sheffield, UK*

---

<sup>10</sup>*Creativebloq* [online]. 2013 [cit. 2013-05-13]. Dostupné z: <http://www.computerarts.co.uk/blog/top-40-character-design-tips-part-1-animal-based-characters-133594>

### 2.4.2 Detail

*„Nesnažte se dostat příliš mnoho detailů příliš rychle nebo skončit kreslení a začít vybarvování před tím než budete mít postavu. Bruce Stark jednou řekl: „Vždy se snažte pracovat od obecného ke konkrétnímu.“ Tohle pro mě opravdu platilo. Bez ohledu na to, dostaňte základní tvary, pak pracujte na konkrétnostech.“<sup>11</sup>*

*Stephen Silver, Animator, California, USA*

Detail v estetice patří jak k mocným, tak na druhou stranu zákeřným faktorům. Detailem můžeme vytvořit výtečný charakter, anebo jej také úplně pokazit. Tady bychom měli brát zřetel na určitou uvěřitelnost charakteru. Můžeme situaci srovnat s figurální kresbou, kde dynamická a dýchatelná kresba působí nádherně, ale pokud si nedáme pozor a půjdeme do hloubky detailu, například kresbu utáhneme, neboli udusíme, ztratí okamžitě své kouzlo a krásu. Je to jako chůze po tenkém ledě. Jde hlavně o cit a profesionál může k této chybě dojít tak rychle jako začátečník. Říká se, že v nejlepším se má přestat. Také si musíme uvědomit zmiňované důležité hledisko - pro jakou cílovou skupinu vytváříme charakter. U malých dětí se musíme detailu vyhnout a naopak u dospělých přidat!

## 2.5 Rozdíly mezi 2D a 3D charakter designem

2D prostor je založen na dvou dimenzích, na ose x a y. Díky nim můžeme vnímat obraz jen jako plochu. Ve 3D prostoru se přidává osa z, která dokresluje hloubku a z 2D světa se okamžitě stává 3D prostor.

Proto je dobré si dopředu ujasnit, zda postava, kterou budeme vytvářet, bude aplikovaná do 2D nebo 3D médií, ať se potom nevracíme zpět a neztrácíme čas novými úpravami. Mnoho zásadních rozdílů v přípravě nenajdeme. Pokud víme, že postava bude 3D výstup, snažíme se za všech okolností při návrhu fungovat s perspektivou a objemem. Oproti tomu 2D modely skýtají možnost větší svobody ve stylizaci.

---

<sup>11</sup>*Creativebloq* [online]. 2013 [cit. 2013-05-13]. Dostupné z: <http://www.computerarts.co.uk/blog/top-40-character-design-tips-part-2-human-based-characters-133597>

\*Ortografické znázornění je způsob vyjádření třídimenzionálního objektu ve dvou-dimenzionálním návrhu. Což jsou pohled zleva, zprava (stačí jen pravá, nebo levá strana, pokud je objekt zrcadlově stejný podle vertikální osy) zepředu a zezadu a tříčtvrteční. Rozkreslení slouží k tomu, aby modeláři měli jasnou představu, jak má postava vypadat ve 3D.

## 2.6 Jason Sadler a postup při práci

*charakter designer, Blue sky animation*

*přeloženo z internetových stránek [www.characterdesign.blogspot.cz](http://www.characterdesign.blogspot.cz)*

Jason Sadler pracuje jako návrhář postav ve studiu Blue Sky a popisuje své postupy od začátku ke konci.

“První bod: Když dostanu zadání od svého nadřízeného, v první řadě si vypracuji poznatky k bodům, které jsem obdržel. Dále si naskicuji různé tvary, ale pouze v siluetách a v malém měřítku. Pracuji pouze s menšími štětci. Mám nad nimi větší kontrolu a lépe se mezi skicami orientuji. Hlídám si hlavně proporce. Při práci se silnějším štětcem mám sklony dělat mohutnější tvary, což mě děsí. Když mám vše rozvrhnuto, pustím se do kroku dvě.”

“Druhý bod: V tomto kroku budu pracovat s 200% zvětšením a předělám své návrhy na čistý papír. Vezmu si speciální designerskou tužku s gumou a začnu vkreslovat více detailů, což jsem v části první nemohl. Jakmile jsem hotov, přecházím ke kroku tři.”

“Třetí bod: Znovu si zvětším své kresby na 200% a přidávám další důležité detaily dokreslující charakter.“

“Čtvrtý bod: Tady je čas konzultace s Art directorem a ostatními členy v týmu. Po odsouhlasení dokončuji finální výstupy a vrhám se na ortografické kresby. Nesnažím se zachytit pouze jeden pohled, ale snažím se využít co nejvíce možných úhlů, aby byla postava živější a aby bylo možno si ji více představit jako živou. Miluji tenhle krok ze všech nejvíc.”

Názorný příklad práce člověka v týmu. Kdy všechny podklady (příběh, životopis, psychologii postavy) má většinou člověk připravené odborníky a začíná až konceptem.



Obr. 11: *Jason Sadler- tvorba*



Obr. 12: *Jason Sadler- tvorba*

Obr. 13: *Jason Sadler- tvorba*



Obr. 14: *Jason Sadler- tvorba*

## ZÁVĚR

Tahle práce byla věnována charakteru designu a jeho vývoji. Diplomová práce by měla nastínit způsob vnímání vytváření postav, jak vybudovat jejich psychologii, příběh a především jak vytvořit vizuální formu.

Čerpáno je zde z velké části z odborné literatury, ze zkušeností odborníků a profesionálů, kteří se charakterem designem živí nebo se o něj zajímají. Jisté poznatky jsou získávány z internetu a především jsem zde přidal i svou maličkost, potažmo mé zkušenosti ze života.

Charakter design je podle mého názoru velmi důležitou komunikační složkou s divákem. Můžeme tím ovlivnit jak malé, tak dospělé obecnstvo. Charakterem designem se může zabírat každý, kdo aspoň trochu umí kreslit, rád si hraje a má představivost. Lepších výsledků lze dosáhnout znalostí lidské anatomie, vykresleností, trpělivostí a chutí vymýšlet nové a nové příběhy.

O charakter design se zajímám šest let. Od počátku studií animované tvorby mě téma pronásleduje každý den, když vytvářím svůj film nebo ilustruji. Ale opravdovou lekci a zájem o tento obor jsem v sobě našel až po workshopu s Jonny Duddlem na kurzu pořádaném Anomálií, který se konal minulý rok o letních prázdninách. Kurz trval pouze pět dní, ale nasbírané zkušenosti byly pro mou osobu nejvíce užitečné. Seznámil jsem se s lidmi, studenty jako já a artisty v zahraničních firmách. Díky tomuto zážitku jsem se rozhodl psát svou závěrečnou práci o charakter designu.

*„Neomezujte se pouze kreslením klasických sci-fi postaviček. Všechno se může změnit na postavu, jenom musíte dodat oči, pusy a ruce. Pokuste se proměnit auta, stromy, televize na postavy, antropomorfismus – ve všem je možné vidět lidské tvary – polidšťování, to je klíč k vytvoření originálního grafického vesmíru.“<sup>12</sup>*

*Jacques Bardoux, Illustrator and graphic designer, Paris, France*

---

<sup>12</sup>*Creativeblog* [online]. 2013 [cit. 2013-05-13]. Dostupné z: <http://www.computerarts.co.uk/blog/top-40-character-design-tips-part-1-animal-based-characters-133594>

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

- [1] TILLMAN, Bryan. *Creative character design*. Amsterdam: Focal Press. ISBN 978-024-0814-957.
- [2] WONG, Chee Ming. *Digitální malířské techniky*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2012, 287 s. ISBN 978-80-251-3627-0.
- [3] Psychologie barev. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-05-14]. Dostupné z: [http://cs.wikipedia.org/wiki/Psychologie\\_barev](http://cs.wikipedia.org/wiki/Psychologie_barev)
- [4] DANNHOFEROVÁ, Jana. *Velká kniha barev: kompletní průvodce pro grafiky, fotografy a designéry*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2012, 352 s. ISBN 978-80-251-3785-7.
- [5] Estetika. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-05-14]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Estetika>
- [6] *Character design blogspot* [online]. 2005 [cit. 2013-05-14]. Dostupné z: <http://jason-sadler-interview.blogspot.cz/>
- [7] MATTESI, Michael D. *Force: the key to capturing life through drawing*. 2nd ed. Boston: Focal Press, 2006. ISBN 978-024-0808-451.



**SEZNAM OBRÁZKŮ**

- [obr.2-3,5]            Autor Denis Hrazdira
- [obr. 4]                Snímek obrazovky z ukázky filmu „Up“. Pořízeno ze stránky <http://youtube.com/>
- [obr. 6,7]              Snímek obrazovky z ukázky filmu „Secret of Kells“. Pořízeno ze stránky <http://youtube.com/>
- [obr. 8,9,11-14]      Autor Jason Sadler. Obrázky z webové stránky <http://characterdesign.blogspot.cz/>
- [obr. 10]                Snímek obrazovky z ukázky filmu „Superman“. Pořízeno ze stránky <http://youtube.com/>