

Kronika
Dokumentace přípravy, realizace
bakalářské práce a rešerše

Vojtěch Dočkal

Bakalářská práce
2015



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2014/2015

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Vojtěch Dočkal
Osobní číslo: K12121
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: Kronika – 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. 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), 1 ks v kroužkové vazbě (čb).

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 150 sekund animace bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 300 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. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru.

Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1280 x 720 HDV 720p, poměr stran 16:9, 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, soubor s anotací filmu. V samostatném textovém souboru napište anotaci filmu, uveďte jméno a příjmení, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Práci odevzdávejte také v 1ks ve formátu DVD pro stolní DVD přehrávač.

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.

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 ¹⁾;
- 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 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ 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 ³⁾ 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 10.3.2015

VOJTECH DOČKAL *Dočkal*
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 nevydělečně 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 nahlázení 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 požít na své náklady výtisky, opisy nebo rozmnoženiny.

(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 vzdělávacímu 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 vynaložil, a to podle okolností až do jejich skutečné výše, přitom se přihlídně k výši výdělků dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

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

Seznam odborné literatury:

KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004, 110 s., [12] s. barev. obr. příl. ISBN 8073310198.

WIEDEMANN, Julius. Animation now!. Köln: Taschen, 2004, 573 s. ISBN 3822825883.

ZAPLETAL, Miloš. Ostrov přátelství. 2.vydání. Praha: Leprez, 1994, 262 s. ISBN 80-901826-0-7

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba
Vedoucí praktické části: **Ivo Hejzman**
Ateliér Animovaná tvorba
Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2014**
Termín odevzdání bakalářské práce: **15. května 2015**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2014


doc. Mgr. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

ABSTRAKT

Bakalářská práce popisuje proces přípravy a výroby krátkého animovaného filmu Kronika, vyprávějícího příběh dvou skautů na jejich dobrodružné cestě za pokladem. Od první myšlenky, skicování, tvorby storyboardu až po samotné animování.

Klíčová slova: animovaný, krátký film, animace, bakalářský film, kronika, příroda, Skaut, storyboard, výtvarno, After Effects, TVPaint

ABSTRACT

Bachelor thesis describes the process of preparation and production of a short animated movie Kronika that tells a story about two scouts and their adventures on a treasure hunt. Thesis proceeds from the first through sketching, making of storyboard up to animation itself.

Keywords: animated, short film, animation, bachelor film, chronicle, nature, Scouting, storyboard, art, After Effects, TVPaint

Poděkování

Rád bych poděkoval svým rodičům a přátelům za obětavou pomoc a podporu při mém studiu.

Děkuji panu Mgr. Lukáši Gregorovi, Ph.D. a panu Ivo Hejzmanovi za výtvarnou i metodickou pomoc, za rady během tvorby bakalářské práce a za vstřícnost, s jakou přistupovali k mým dotazům.

„Srdce malých dětí jsou čisté, a proto jim Velký Duch může ukázat mnohé věci, které starým lidem unikají.“

Černý Los; Oglala Siouxové

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

V Třebíči 8. 5. 2015

Vojtěch Dočkal

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 OD PRVNÍ INSPIRACE K FINALNÍMU NÁMĚTU	11
1.1 SKAUTING	11
1.2 PŘÍRODA.....	12
1.3 NADPŘIROZENO, HISTORIE, FANTASY	13
1.4 INSPIRACE OD OSTATNÍCH AUTORŮ	13
1.5 INSPIRACE DOSAVADNÍM STUDIEM	14
2 SBĚR MATERIÁLŮ	15
2.1 SKAUTSKÉ MATERIÁLY	15
2.2 PŘÍRODA.....	15
2.3 SKICÁŘ.....	16
3 SCÉNÁŘ	17
3.1 HLEDÁNÍ PŘÍBĚHU	17
3.2 NÁMĚT	18
3.3 BODOVÝ SCÉNÁŘ	18
3.4 CHARAKTERY.....	19
3.5 ŽÁNŘ.....	19
II PRAKTICKÁ ČÁST	21
4 REALIZACE	22
4.1 SKICI A NÁVRHY	22
4.2 STORYBOARD	24
4.3 ANIMATIC	25
5 VÝTVARNÁ STRÁNKA	26
5.1 PROSTŘEDÍ	26
5.2 HOLKA A KLUK - SKAUTI	27
5.3 VÝTVARNO KRONIKY	28
6 TECHNICKÉ PROVEDENÍ	31
6.1 TVPAINT.....	31
6.2 PHOTOSHOP.....	32
6.3 AFTEREFFECTS.....	32
6.4 ADOBE PREMIERE	34
6.5 DOKONČOVACÍ FÁZE	34
ZÁVĚR	36
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	37
SEZNAM OBRÁZKŮ	38
SEZNAM PŘÍLOH	39
PŘÍLOHA P I: STORYBOARD	40

ÚVOD

Mnoho z nás hledá v přírodě klid, který se v ruchu města a v každodenním tempu práce jen těžko najde. Vyrážíme tedy ven na procházky a výlety, procházíme lesy a loukami, zastavujeme se na prosluněných místech, šplháme na kopce, z nichž je výhled do daleka, tak odlišný od dennodenního pohledu na zdi a stropy.

Na takových místech se na okamžik zastavuje čas, nebo možná běží jinak, my vidíme vše jasněji a barevněji a současně nás napadá, že naše problémy nejsou až tak zlé.

Sílu tyto situace zvládat hledáme i ve snění, a také ve vzpomínkách na dobu, kdy jsme na stejných místech, jako malí, zažívali různá dobrodružství.

Ve svém bakalářském filmu jsem chtěl zachytit právě takovou zapadnutou vzpomínku na dětství, která se vynořila současně s nalezením staré skautské kroniky.

Na první pohled je příběhem o cestě za pokladem a tak trochu první lásce. Ale ta skrytá myšlenka nám říká, že samotná cesta je důležitější než cíl, nebo lépe řečeno, samotná cesta je tím cílem.

Nevzpomínám si dobře proč, a kdy jsem byl na tom kterém místě, s kým a v jakou roční dobu, ale pamatuji si na pocity, vůně a radost, kterou takové cesty přinášely.

Příběh je vyprávěn volněji a vtipnou formou, za doprovodu několika komentovaných vstupů a proměny náčrtů z deníku do barevných animací. Zasazený je do krajiny lesů a skal a jeho celkový příběh se nesnaží cokoli vnutit, jen nechává nahlédnout do jednoho všedního dne dětství, který se, až s přibývajícím věkem, ukáže, díky své neopakovatelnosti, nevšedním.

V této teoretické práci je popsán vznik mého krátkého bakalářského filmu, a to od počáteční myšlenky až po konečný tvůrčí proces realizace.

Jedná se o moji zatím nejrozsáhlejší práci, několikaměsíční snažení uchopit téma co nejsrozumitelněji a v několika málo minutách.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 OD PRVNÍ INSPIRACE K FINALNÍMU NÁMĚTU

Při hledání námětů většinou vidím nejprve samostatné obrazy, momenty, nebo dojmy a ty potom spojuji v celek. Během mých prací se často postavy mění, vyvíjejí se, s některými se ztotožňuji, jiných je mi nakonec i líto.

V případě osnovy příběhu pro bakalářský film jsem se snažil nevymýšlet nic převratného a abstraktního, ale hledat tam, kde to znám. Nejprve jsem přemýšlel nad pohádkou, nebo fantazy, ale rychle od toho upustil. Nakonec jsem se vydal směrem, který je mi blízký, a to směrem ke skautingu a přírodě, s kombinací fantasy žánru, který je mým možná nejoblíbenějším, a z kterého většinou moje práce vycházejí.

Velice mi pomohl skicář, do kterého zachycuji momenty ze skautských akcí, táborů, výletů, prohlížel jsem ho, zároveň opět prožíval zachycené situace a tímto způsobem vznikaly první pokusy o námět.

V první fázi bylo pro mě cílem vyhnout se složitým námětům, které by vedli k těžko řešitelným problémům ve scénáři a ještě větším komplikacím při jejich realizaci. Jako mi bylo od začátku jasné, že chci pracovat s tématem co bezprostředně znám, tak stejně jsem měl jasnou ideu, co chci a nechci ve své závěrečné práci dělat.

Chtěl jsem se vyhnout pokusům o epický příběh, či komplikované téma, které je třeba velice zajímavé a podnětné, ale se kterým mě nespojuje žádná zkušenost. Na druhou stranu mi ale bylo líto dělat obyčejnou grotesku bez hlubšího prvku.

1.1 Skauting

Skauting je pro můj bakalářský film jedním z největších inspiračních zdrojů. Jako skautský vedoucí mám na starosti děti ve věku od 8 do 12 let. To oni jsou tím obrovským zdrojem inspirace, ať už se jedná o skautský kolektiv jako celek, nebo o jednotlivce: ty hodné, některé až geniálně nadané, přes různě „trhlé“, až po výtržníky.

Mezinárodní skauting je definován jako: „*dobrovolné, nepolitické, výchovné hnutí pro mladé lidi, přístupné všem bez ohledu na původ, rasu či náboženství v souladu s cílem, principy a metodou, jak byly formulovány jeho zakladatelem. Základním úkolem je výchova, kterou chápeme jako záměrné úsilí přivést děti k tomu, aby se učily z vlastní vůle a aby se ve vzájemné spolupráci rozvíjely po stránce tělesné, duševní, sociální i duchovní. Skauting se zaměřuje na jedince jako na budoucí odpovědné občany a členy místních,*

národních i mezinárodních společenství. “¹

Skauting tedy není žádná skupina nebo kroužek, kam se dá dítě, aby se naučilo hrát na housle, nebo ovládat hokejku. Skaut je organizace, jejímž cílem je výchova.

Výchova ve smyslu, že každý z nás je jedinečný a zároveň je nepostradatelnou součástí kolektivu. Výchova k tomu být samostatný a dokázat se postarat nejen o sebe, ale i o druhé. Výchova k tomu, udělat si vlastní názor. Ale co je také hlavní, Skaut je přátelství. A také pevný bod, díky kterému nejste v životě sami.

Zkušenosti z něho pomáhají snadněji překonat překážky života, přirozenou cestou rozvíjí samostatnost, podnikavost a přátelství v něm vzniklá trvají nejednou celý život.

Skautské schůzky, výlety a tábor jsou stále místa, kde můžete zažít neuvěřitelná dobrodružství, které mnozí dnes znají jediné z filmů, nebo počítačových her. V jednu chvíli se učíte jak rozdělat oheň a poznat tu či onu rostlinu, v dalším okamžiku však bojujete s nepřátelskou jednotkou po zuby ozbrojenou a odhodlanou vás zničit a okrást. Nebo se z vás stane stavitel přehrad a majitel největšího křižníku široko daleko. A když už si myslíte, že se po skončení hlídky prospíte, tak to přijde: „*Pořádně jsem ho neviděl, ale měl tak dva a půl metru a plížil se tady kolem!*“ A začíná noční prohledávání lesa v rojnicích.

Tyto hry ale mají vždy „*druhý plán*“, nenásilně vychovávají děti v dobré občany, k zájmu o dění kolem sebe a hlavně o možnost ho aktivně ovlivňovat.

1.2 Příroda

„Pojď se mnou tam, kde nebe je vysoké a modré a kde oblaka bílá rychleji než kde jinde plují. Slyšíš tu píseň větrů v korunách borovic? Slyšíš tu píseň dálek závratných? Tiše a velebně šumí hlavy stromů. Záře slunce červenavá stéká po jejich rozpukaných kmenech a vůně pryskyřice tě omámí. A večer oheň táborový tam do tmy pak zasvítí a vyvolá v tobě pocity, které otřesou tvou duší“²

¹BŘICHÁČEK, Václav. *Čekatelská zkouška*. 4., opr. a dopl. vyd. Praha: Junák - svaz skautů a skautek ČR, 2006, 79 s. ISBN 80-86825-15-9, s. 8.

²FOGLAR, Jaroslav. *Kronika Ztracené stopy*. [5. vyd.]. Ilustrace Gustav Krum. Praha: Olympia, 2007, c1967, 219 s. ISBN 978-80-7376-025-0, s. 5.

Jako dítě jsem nikdy nemohl říct, že mě příroda nějak inspiruje, ale bylo to a je tomu stále tak. Je součástí mých prvních vzpomínek a zážitků, ať už se jedná o zvířata, rostliny, nebo „jen“ o otevřený prostor.

Vztah k ní ve mně probudili rodiče, kteří se mnou podnikali spoustu výletů a každé prázdniny jsme alespoň týden strávili cestováním po různých koutech naší země. Proto radost z přírody a obdiv k ní ve mně hluboce zakořenil. Nakonec toto pouto umocnil ještě samotný skauting, díky kterému mám, v kombinaci s přírodou, nezapomenutelné zážitky. Jsou často tak silné, že se k nim obracím, když se cítím pod tlakem, ať je důvod jakýkoliv.

Vždycky jsem tíhl k naší české přírodě a to i vysvětluje prostředí, které se v moji bakalářské práci objevuje. Tedy hluboký listnatý les, říčka s velkými kameny, rozervané skály s výhledem do krajiny a mýtiny s prastarými mohylami.

1.3 Nadpřirozeno, historie, fantasy

Prvky nadpřirozena se, v různých kombinacích, objevují v mé práci jako detaily, na které hlavní hrdinové během svého dobrodružství narážejí nepřímo, nebo je těsně míjejí, většinou ve vtipně podaných momentech. Inspirace v tomto směru pochází ze slovanských motivů, mého nadšení pro historii a samozřejmě pro fantasy žánr.

Tyto prvky se ale objevují po většinu filmu pouze v detailu, což je záměrem a jakousi mou tvůrčí zábavou. Má snaha je, aby v co nejvíce záběrech bylo něco ze zmíněných elementů, a to, jestli si jich divák všimne nebo ne, je už čistě na něm a na jeho vidění příběhu.

1.4 Inspirace od ostatních autorů

Na výtvarnou podobu práce měla u mě vliv inspirace jinými autory, o kterých se budu zmiňovat i v praktické části a zde pouze nastíním zdroje, které mě nějakým způsobem ovlivnily.

Na rozdíl od dosavadních prací jsem se ale neinspiroval žádnými konkrétními animátory, dospěl jsem již dříve ke svému výtvarnému stylu a všechny podněty zvenčí přijímám jako zdroj poučení a nepřímé inspirace.

Právě takovou pro mě byly animované filmy od studia Cartoon Saloon jako *Old Fangs*, *The Secret of Kells* a *Song of the Sea*, kde je děj vždy zasazen do krásné přírody a hlavními hrdiny jsou převážně děti. Ale největší inspirací pro mě byl a je komiks, konkrétně některé stripové příběhy.

A tím pádem i kreslíř Bill Watterson, který je autorem stripových povídek o Calvinu a Hobbesovi, což jsou příběhy o malém klukovi a jeho tygrovi, kterého on vidí jako živého, ale pro ostatní je jen plyšový. Zaujala mě jednoduchost, se kterou pracuje, a přesto s ní dokáže zachytit mnoho detailů a vyprávět příběh, který je vtipný, inteligentní a výtvarně velmi kvalitně zpracovaný.

Tento styl podporoval moji představu, jak vidím i svoji práci. Totiž ne jako obrovský film, ale jako práci, která přes svou krátkou délku je zábavná a přichází k divákovi s určitou myšlenkou.



Obr. 1 Ukázka komiksu Calvin a Hobbes

1.5 Inspirace dosavadním studiem

Ve výčtu toho, co mě ovlivnilo, nemohu zapomenout na svůj největší zdroj inspirace, vědomostí a „kumštu“, který dennodenně získávám výukou, a poznatky z jednotlivých přednášek, na zadané úkoly a jejich hodnocení, na všechno to, co jsem se naučil a nastřádal během studia.

Jedná se o nesčetné množství inspirací, od kterých se odvíjí, jakým způsobem kreslím, animuji a zpracovávám záběry, i které ovlivnily mé scénáristické snažení.

Stejně tak postupně a nenápadně jsem byl během studia ovlivněn mnoha autory, animátory a příběhy a i svou bakalářskou práci jsem proto pojal víc jako rekapitulaci toho, co jsem se v průběhu studia naučil a vyzkoušel, než jako experiment s něčím novým.

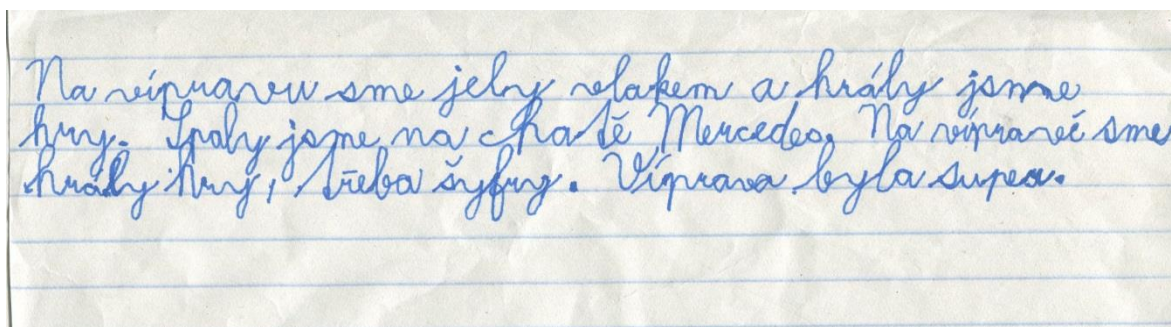
2 SBĚR MATERIÁLŮ

Vzhledem k tomu, že se vývoj scénáře pro bakalářskou práci skládal z několika částí, mezi kterými byly větší či menší časové proluky, rozhodl jsem se, že začnu různé materiály hromadit již před samotným dokončením námětu. Ukázalo se to být jako dobré rozhodnutí, protože jsem z několika takto naslepo shromážděných materiálů nakonec opravdu čerpal.

2.1 Skautské materiály

Sbírání a uchovávání různých zápisů a obrázků od našich dětí - skautů provádím intuitivně již nějakou dobu s tím, že se „budou jednou hodit“. Protože jsem skautský vedoucí, nebylo třeba velké námahy a jen jsem vždycky bral, co děti vytrousily. Posbíral jsem několik samostatně psaných zápisků do naší kroniky, abych mohl napodobovat, nebo spíše se stylizovat do dětského písma. Také jsem si přivlastnil některé obrázky, abych zjistil způsob dětského nazírání a mohl dětskou kresbu napodobit.

Další část, která se pojí se sběrem materiálů, je takový pasivní sběr dětských myšlenek. Během táborů, schůzek a výprav slyší člověk mnoho dětských hlášek, poznatků a „mouder“, které by sám jen těžko vymyslel. Mnoho z nich jsem si zapsal, abych je později využil a inspiroval se jimi při imitaci skautských zápisků.



Obr. 2 Zápisek ze skautské kroniky

2.2 Příroda

Přírodní sběr probíhal ze začátku nenucenou formou, kdy jsem si z lesa občas odnesl nějakou přírodní maličkost, která se mi líbila a zároveň inspirovala. Když už jsem tušil, že budu potřebovat konkrétnější motivy, tak jsem na procházky vyrážel s foťákem a zaznamenával vše, co mě zaujalo. Tak jsem postupně viděl spoustu míst, která se shodovala s mojí představou lesa, do kterého se skautští dobrodruzi vydávají.



Obr. 3 Inspirace referenční fotografií

2.3 Skicář

Skicář je místo, kam jsem si zaznamenával některé momenty, převážně krajiny, konkrétně les a různé druhy stromů. Na táboře jsem se také snažil zachytit kresbou děti při hře, práci i odpočinku. Nakonec jsem některé kresby stylizoval, a tak vznikl první náznak toho, jak by měly postavy budoucí práce vypadat. Skicář pro mě byl, v první fázi tvorby scénáře, asi nejbližším vizuálním spojením s tematikou mého příběhu.



Obr. 4 Kresba z osobního skicáře

3 SCÉNÁŘ

Práce na scénáři byla v mém případě trochu zdouhavá, jak jsem zmínil již výše, vznik příběhu provázelo několik časově oddělených vývojových stupňů, z nichž ucelená dějová linka byla až tou poslední částí.

3.1 Hledání příběhu

Nosný příběh jsem hledal již od poloviny druhého ročníku, kdy jsem nahrubo vytvořil vizuální podobu budoucí práce i hrdiny, ale dobrý, přesto jednoduchý příběh, který by sedl mé představě i stylu práce, jsem stále nenacházel.

Jako první jsem měl nejdříve jasno v charakterech a ve způsobu vyprávění. Věděl jsem, že hlavními postavami budou děti - skauti a jejich dobrodružství bude vyprávěno kombinací plné animace a animovanými zápisky z jejich kroniky.

Ale proč by se děti vydaly do prostředí z příběhu a zažili věci, které již útržkovitě vidím a zaznamenávám, to jsem stále nevěděl. Tento problém jsem různými verzemi námětů řešil téměř celý měsíc, ale stále se mi žádná z variant nezamlouvala. Nakonec bylo řešení velice jednoduché a měl jsem ho před očima téměř každý pátek, kdy vedu skauty.

Na jedné podzimní schůzce jsem připravil hru, kdy děti dostaly mapu a hledali podle ní určité místo ve městě. Když ho našli, řídili se pokyny, které byly ve skryté zprávě. V ten moment se objevilo řešení. Bylo jím hledání pokladu.

Hledání pokladu je naprosto vzrušující věc pro člověka v každé době a v každém věku, nehledě na pokrok jakýchkoliv technologií. Všechny elementy, které jsem do té doby vymyslel, se propojily, a vše pak během okamžiku zapadlo na své místo. Skauti - kluk a holka jako hrdinové, přírodní lokace: les, louky, skály, tedy věci, které se rýsovaly ve skicách ještě před samotným příběhem.

Tak vznikl jednoduchý, ale funkční příběh o tom, jak dva kamarádi skauti vyráží podle mapy, kterou našli, za pokladem. Při tom zažívají všemožné zajímavé, vtipné a trochu i nebezpečné situace, které jsou zobrazovány prostřednictvím zápisů z jejich kroniky, prolínající se s animací. To vše na pozadí krásné přírody, která odkrývá svá tajemství tomu, kdo se dobře dívá.

3.2 Námět

Příběh vypráví, prostřednictvím vypravěčovy vzpomínky a dětských kreseb ze skautské kroniky, příběh dvou malých skautů, kteří vyráží hledat poklad podle mapy, kterou chlapec našel. Cesta vede přes lesy a skály na vyznačenou mýtinu, kde by poklad měl být zakopán. Hrdinové zdolávají nástrahy cesty, které jsou spíše zveličené jejich strachem, než opravdovým nebezpečím, což dokládají zápisky z kroniky, které se v průběhu celého příběhu prolínají s animací.

Vůdčím hledačem je ve dvojici chlapec, který si moc nevšimá co se kolem děje a jeho kamarádka ho povětšinu cesty pobaveně, a místy trochu zamilovaně, pozoruje. Nakonec poklad naleznou. Je to meč a kluk je z něho nadšený. Oba vyráží na cestu domů a my na konci vypravování, díky deníku, zjišťujeme, že celý poklad i mapu nachystala dívka, zamilovaná do svého kamaráda.

3.3 Bodový scénář

Dalším krokem byl bodový scénář, při jehož tvorbě vznikly problémy, které pozměnily vývoj celé práce.

Již ke konci přípravy námětu vykrytalizoval nápad udělat film s doprovodným komentářem, kdy by hlavní hrdinové, skrz zápisky v kronice, vzpomínaly na svoji dobrodružnou výpravu.

Zde jsem vytvořil tři pracovní varianty bodového scénáře: V první verzi byli hrdinové sourozenci, ve zbylých dvou kamarádi. Tyto dvě verze se lišily pouze v komentáři.

Nakonec jsem vybral, po dohodě s vedoucím práce, verzi, ve které je obraz doprovázen pouze monologem kluka, který do příběhu několikrát vstupuje, který popisuje situaci ze svého pohledu, nebo se jen tak pozastavuje nad některými momenty.

Díky těmto okolnostem jsem bodový a literární scénář zkombinoval. Z pohledu toho, jak by, podle správných postupů, měla vznikat má práce, to nebylo zcela moudré.

Ale ve chvíli, kdy jsem řešení scénáře ukončil, sám od sebe se mi začal ve skicách rýsovat storyboard. Jednotlivé scény totiž potřebovali zakreslit a necítil jsem potřebu je více popisovat, protože mezi slovem a linkou je často velká a bolestná propast.

Práci na storyboardu, čili technickém scénáři, budu popisovat v praktické části.

3.4 Charaktery

Hlavní postavy a jejich podobu jsem přibližně vymyslel v úplném začátku, kdy jsem neměl ještě jasnou představu o příběhu, a jejich podoba a vztah byla tedy ovlivňována měnícím se příběhem a jeho variováním.

Podobu hrdinů jsem skicoval, měnil a definitivně dokončoval v průběhu prvních dvou etap, tzn. ve fázi hledání námětu, a obzvlášť intenzivně ve fázi bodového scénáře, kdy se rozhodovalo, jaký vztah mezi hlavními postavami vlastně bude. Nakonec padlo rozhodnutí, že nebudou sourozenci, ale přátelé, což příběh ještě podpoří a umocní. Je totiž možnost do detailů nenápadně zakomponovat dětskou lásku a přátelství, a také, v tomto případě, bude mít jejich vztah zásadní dopad na pointu.

3.5 Žánr

Na konci cesty ke scénáři jsem si sice uvědomoval, že můj film nemá jasné vymezení žánru, ale během animace jsem se tím příliš nezabýval. Mezitím vznikal příběh jako celek a v pokročilé fázi jeho výroby bylo již nutností jeho zasazení do konkrétního žánru.

Tuto nutnost asi nejlépe charakterizuje Jiří Kubíček:

„Žánr z tohoto hlediska slouží jako jakýsi „obal, do kterého je dílo zabaleno“ a divák už podle tohoto „obalu“ může usuzovat, jaký asi bude charakter jeho obsahu. Aby však autorovi porozuměl, muselo dojít předem k zobrazení společných rysů celé řady děl a musela vzniknout konvence, jakási dohoda mezi autorem a divákem o charakteru výrazových prostředků a způsobu jejich použití.“³

Nakonec jsem „obal“ na svoji práci charakterizoval jako dobrodružný.

Dobrodružný žánr se vyznačuje dramatickým příběhem, zasazeným do extrémních či nepřístupných lokalit. Dobrodružné filmy jsou podobné filmům akčním, protože jsou natočeny tak, aby divákovy přinesly vzrušení a adrenalin. Ovšem víc než na samotné násilí je zde kladen důraz na cestu a zážitek z ní zprostředkovaný. Často se jedná o výpravy

³KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004, 110 s., [12] s. obr. příl. ISBN 80-7331-019-8, s. 53.

za bájnými poklady do exotických zemí.⁴

To odpovídá i mojí bakalářské práci, přesto, že měřítko prostoru i dobrodružství je menší, protože hlavní protagonisté jsou děti, které vyráží za pokladem ne na druhý konec světa, ale do nedalekého lesa.

Takže cesta mých hrdinů je o něco málo poklidnější, než boj o život v Amazonii při hledání pokladu Inků, ale když se při této příležitosti zamýšlím nad žánry, napadá mě, ve spojitosti s touto prací, ještě zařazení do kategorie road movie.

Samozřejmě vím, že se road movie vymezuje autem, nebo jiným vozidlem, ale pokud bych se řídil tvrzením, že road movie je filmový žánr, v němž hlavní postavy cestují velké vzdálenosti, během nichž zažívají dobrodružství, zkušenosti a vlastní proměny, tak mi tato charakteristika připadá výstižnější, než žánr dobrodružný.

Přesto jsem se nakonec rozhodl udávat žánr své práce jako dobrodružný, protože je více v souladu s „diváckou dohodou“, kterou Kubíček zmiňuje.



Obr. 5 Testovací screenshot

⁴ADVENTURE FILMS. filmsite. [online]. 9.5.2015 [cit. 2015-05-09]. Dostupné z: www.filmsite.org/adventurefilms.html.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 REALIZACE

„Ve filmu musí myšlenky přejít k divákovi okamžitě. Není tu možnost vrátit se zpět jako v knize“⁵

Tato část realizace animovaného filmu, obsahující dobu od tvorby skic až po storyboard s animatorem, je také obdobím stále spjatým s tvorbou scénáře a příběhu celkově, proto počáteční skicování probíhalo, díky rozhodováním se nad variantami scénáře a kombinováním příběhu, v pomalejším tempu. Dokončení této fáze potom mělo klíčový vliv na další průběh výroby.

4.1 Skici a návrhy

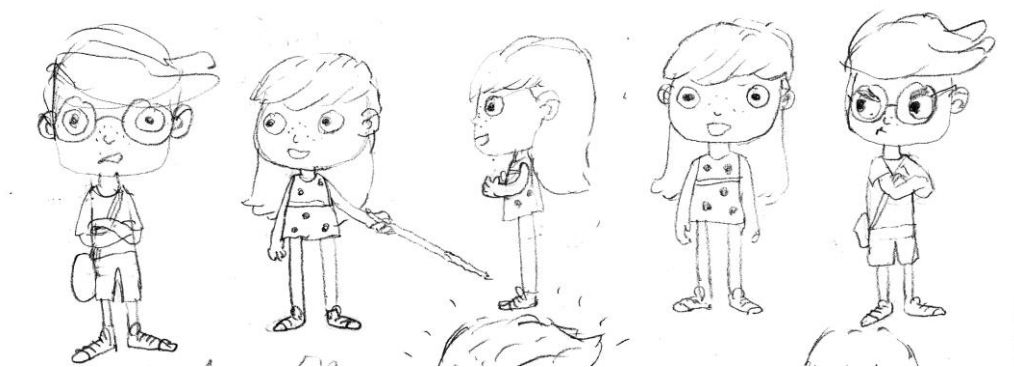
Období skicování a formování výtvarné podoby bývá obvykle, tedy alespoň pro mě, jednou z nejvíce kreativních částí celého projektu.

Zároveň je skicování a navrhování nejdůležitější částí procesu. Jak vytvoříme charakter, prostředí a způsob animace, ovlivňuje délku, náročnost a celkový úspěch projektu. Je to takový stavební kámen celého projektu, ve kterém, když se něco zanedbá, má to většinou následky v pokročilejší fázi výroby, kdy již není cesty zpět.

Nejvíce tento fakt platí u tvorby charakterů, kde je třeba zachytit různé pózy a gesta a nedomyšlení některých těchto prvků, má rozhodující dopad při fázi samotné animace. Podobné je to i u celkově zvoleného výtvarna.

Vzhledem k tomu, že největším limitem je v tomto případě čas na práci, je potřeba již na začátku odhadnout své síly a zvolit variantu, která bude výtvarně co nejzajímavější, ale v daném čase uskutečnitelná.

⁵WHITAKER, Harold a John HALAS. *Timing for animation*. 1st ed. Amsterdam: Elsevier, 2002, 142 s. ISBN 0240517148, s. 9



Obr. 6 První verze hlavních postav

Těchto výše zmíněných bodů jsem si byl od začátku vědom a rozhodl jsem se vytvořit poměrně jednoduché charaktery a důraz na výtvarné propracování vložit převážně do tvorby pozadí.

Již dříve jsem si v některých animovaných snímcích všiml, že autoři vytvoří jednoduchou figuru, často i plošně vybarvenou, nanejvýše s jedním nebo dvěma tóny, ale výtvarně to vše velmi dobře funguje. Touto cestou jsem se rozhodl jít i já.

Skicováním charakterů a lokací jsem strávil přibližně dva měsíce. Jak charaktery, tak typ lokací jsem naskicoval v relativně krátkém čase. Neprošel jsem si ani dramatickým procesem zvrátů s variováním vizuálu, vše co se vývoje týká, probíhalo hladce. Určité zastavení nastalo až v poslední fázi přípravných skic a návrhů. Bylo to ve chvíli, kdy jsem v testech propojoval pozadí s charaktery a strávil mnoho času doladováním linek a barevností, aby si pozadí s postavami sedlo.

Celé dva měsíce příprav byly spíše o změnách v příběhu, a proto jsem byl rád, že jsem výtvarné návrhy vytvořil bez větších problémů v naplánovaném čase.



Obr. 7 První návrhy pozadí

4.2 Storyboard

Storyboard je proces, kdy se výtvarné představy začínají přenášet ze skic, myslí a textových scénářů do vizuální podoby. Storyboard, do češtiny přeloženo jako obrázkový scénář, umožňuje poprvé autorovi vidět svou práci ve filmové řeči.

Režisér projektu zde vidí, jak na sebe jednotlivé záběry navazují v rámci filmového prostoru a rytmu. Stejně tak poprvé může předběžně odhadnout stopáž svého filmu.

Tvorba storyboardu byl okamžik, kdy u všech přípravných kreseb, které s přibývajícím počtem vytvářeli větší a větší pocit neutříděného chaosu, bylo třeba vytvořit návaznost.


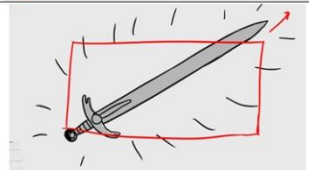

Stanovil jsem stopáž, definitivní počet vstupů s komentářem a místa, kde se bude výtvarno proměňovat v převážně statické zápisky z deníku.

„Storyboard by měl sloužit jako podrobný nástin pro jakýkoliv filmový projekt a jako první vizuální vyjádření filmu. Právě v tomto stádiu se provádějí ona důležitá rozhodnutí, pokud se jedná o obsah filmu. Všeobecně se přijímá, že žádná výroba by neměla pokračovat, dokud se nedosáhne uspokojivého storyboardu a dokud se nevezme v úvahu většina technických problémů, které se mohou objevit během výroby filmu.“⁶

V průběhu práce mi byl dobře udělaný storyboard velkým pomocníkem. Protože už zde jsem měl ujasněná pozadí pro každý záběr, a později, když jsem animoval, a času bylo málo, jsem již nepotřeboval řešit jeho definitivní podoby, nebo ho celý vymýšlet, ale pouze jsem překresloval, bez velkých změn, storyboardové obrázky do finální podoby.

Ne vždy je totiž taková přesnost ve storyboardu samozřejmostí, obzvláště v případě druhých plánů či pozadí, a já jsem často ve starších školních projektech litoval, že storyboard nebyl lépe připraven.

⁶WHITAKER, Harold a John HALAS. *Timing for animation*. 1st ed. Amsterdam: Elsevier, 2002, 142 s. ISBN 0240517148, s. 14

48		D	3s	47 se transformuje do detailu klukova obličejce, který, když odkryje víko tak se rozzáří.	
49		D	4s	Je to meč. Nepatrný odjezd kamery a rotace. KLUK ŠPINÍ KANTNU	
50		PD	5s	Najíždí tři segmenty, kde je zobrazený kluk s mečem. Tentokrát nejsou statické, ale animované a najedou <u>pojednom</u> . PŘECHOD Z KLUKA HRNINY NA REÁL (STEJNÝ POSTOJ) RUCHY BITVY, KTERÉ SE UTLUMÍ	

Obr. 8 Ukázka storyboardu

4.3 Animatic

Když jsem začal pracovat na tvorbě animatiku, tedy takového storyboardu na časové lince, prvním zjištěním bylo, že délka bakalářského filmu bude podstatně delší, než jsem ve fázi storyboardu očekával. Až na časové ose se ukázalo, že výdrže jak pro komentář, tak v animacích, vezmou téměř dvojnásobek předpokládané délky.

Tímto se jenom potvrdilo, jak moc je animatik, jako další krok výroby filmu, důležitý.

Animatik bývá u každého většího, vlastně i menšího projektu naprostou nezbytností, pokud se chce tvůrce ujistit o tom, že se jeho práce ubírá správným směrem.

Škála animatiků je velmi široká, od nahození pohybu v hrubých skicách, které se budou překreslovat, nebo předělávat do jiného výtvarna, až po verze, kdy již obsahují hotová pozadí, a animace je již nahozena v klíčových fázích, a v dalším procesu se jen čistí a vytvářejí mezifáze, aby bylo dosaženo plynulého pohybu.

V případě našich studentských prací se animatik skládá ze záběrů obsahujících právě jen těch několik zmíněných hrubých skic. Je to dané hlavně časovým omezením a je potřeba, aby ho případní diváci brali s rezervou a jen jako skicu filmu z hlediska filmové řeči a ne z hlediska výtvarného vyjádření.

5 VÝTVARNÁ STRÁNKA

Po výtvarné stránce jsem se rozhodl jít klasickou cestou 2D animace, kreslenou pomocí tabletu.

V mé práci se střídají výtvarna dvě. První obsahuje animaci v lince, plošně vybarvenou s barevným pozadím, zatímco druhé výtvarno imituje dětský zápis v deníku, doplněný kresbami.

5.1 Prostředí

Zatímco charaktery jsou koncipovány jako jednoduché a plošně vybarvené, pozadí je proti tomu propracovanější, vystínované a barevně pestřejší. Barvy jsou zvoleny tak, aby s nimi charaktery nesplynuly.

To znamená, že jsem při výtvarných testech, kdy jsem komponoval pozadí s charaktery dohromady, potřeboval několikrát vybalancovat sytost barev pozadí. Po určitých pokusech s barevností jsem dosáhl uspokojivého výsledku, kdy jsou charaktery jasně a čitelně od pozadí odděleny.



Obr. 9 Ukázka finální podoby výtvarna

Co se propracovanosti pozadí týká, na rozdíl od charakterů, jsem nevolil u kresby pozadí jednotnou linku.

Pokud měl být strom vybarven hnědě, linka, kterou jsem ho kreslil, byla v tmavším odstínu. Dále jsem některé linky zcela vynechával, pokud se jednalo o druhý a třetí plán. Jindy jsem linku odlehčoval jejím přerušováním.

Tyto dvě kombinace jsem použil, abych dosáhl, relativně jednoduchým kresebným stylem, lehkosti některých částí přírody, jako například trávy a stromů, které nejsou umístěny v prvním plánu záběru, nebo vody.

Pro tento způsob práce, spojený s tvorbou pozadí, na kterém bude kontrastovat jednoduchá figura v jednobarevné a pevné lince, jsem našel inspiraci v tvůrcích cartoonových seriálů americké produkce jako například Adventure Time od Pendletona Warda.

Poslední element související s pozadí a jeho barevností je několik nenápadně zakomponovaných nadpřirozených postav. Ve většině případů jsou to malí šedí tvorové, kteří se objeví a hned zase zmizí. Nejsou nakresleni v linkách, a díky tomu velmi dobře splynou s pozadím, a je opravdu jen na pozornosti diváka, jestli tyto nadpřirozené bytosti v záběru zahlédne, či nikoliv.

Jejich přítomnost není dána pouze mou touhou dávat do záběrů něco dalšího, ale chci tím ukázat, jak les často skrývá víc, než si obvykle myslíme.



Obr. 10 Ukázka finální podoby výtvarna 2

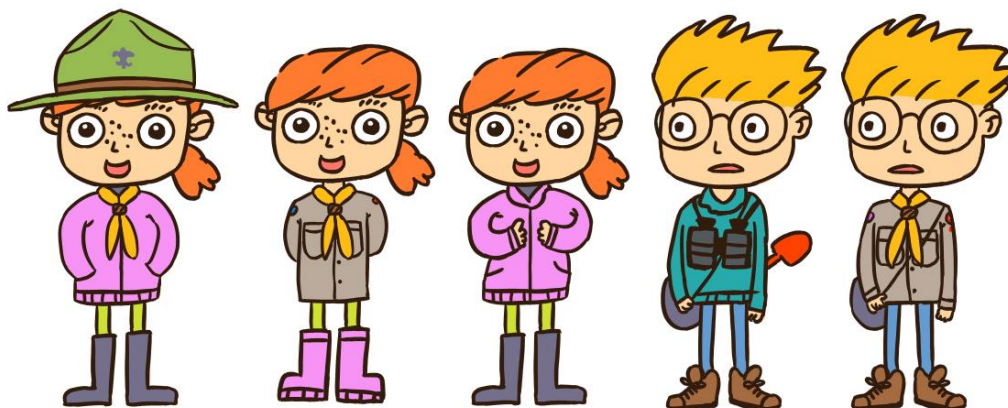
5.2 Holka a kluk - skauti

Jak jsem již výše zmínil, charaktery jsou nakresleny v jednobarevné pevné lince a plošně vybarveny jednotlivými barvami. Je to hlavně z důvodu co nejmenší náročnosti při animaci a kolorování. S tím také souvisí moje snaha o zjednodušení figur v kresbě, obličejem počínaje a obutím konče.

Protože jsem neexperimentoval s výtvarnem, řešil jsem převážně detaily oblečení a barevné sladění.

Skautské oblečení bylo problémem, protože pokud měli být hlavní hrdinové skauti, museli mít kroje. To ale znamenalo, že budou oba ve stejném, a tudíž by se mohli divákovi plést.

Udělal jsem různé, převážně barevné varianty jak v skautském kroji, tak v barvě vlasů dětí, které by je odlišovaly. Nakonec mi pomohly rozlišovací prvky, jako velké brýle a výrazné blond vlasy u chlapce, a u dívky zelený skautský klobouk a špatně vybrané boty, v tomto případě růžové gumáky.



Obr. 11 Varianty oblečení hlavních postav

U samotného skautského kroje jsem použil stylizaci maximální. Reálný kroj obsahuje spoustu maličkých nášivek, dále odznáček, šňuru s píšťalkou a samozřejmě šátek.

Po úpravě postavám zbyl šátek s krojovou košilí, která má na sobě jen značku na pravém rameni. Kluk v podobě fialového kroužku a dívka má kroužek světle modrý. Došel jsem tak k variantě, kdy jsem se zbavil všech špatně animovatelných prvků, ale skautský kroj zůstal stále čitelný a obhajitelný, protože skautští nováčci, za kluky vlčata a za holky světlušky, začínají právě s krojem sestávajícím se z košile s jednoduchou nášivkou a ze žlutého šátku kolem krku.

5.3 Výtvarno kroniky

Pro podobu zápisků, prolínajících se do animace, jsem zvolil podklad s modrou linkou. Tyto prvky imitují dětské zápisky psané inkoustovým perem. Abych podpořil dojem dětského písma, použil jsem materiály, které jsem získal sběrem dětských prací našeho oddílu. Vybral jsem si zápisek napsaný bombičkovým perem, který splňoval moji představu, a podle něho jsem se učil napodobovat dětské písmo.

Důvod byl ten, že dospělý člověk s vypsanou rukou už nedodrží správné tvary písmen a zjednodušuje, takže jsem jakoby přeháněl, protahoval tahy a simuloval různé chyby v tazích perem a také tečky, které se tvoří na začátku, nebo konci tahu, když zastavíte inkoustové pero na jednom místě.

Dalším použitým prvkem byly kaňky několika druhů, kterými jsem kronikové zápisky vylepšoval za pomoci photoshopových štětců.

Nesmím také zapomenout na vytváření gramatických chyb. Ve většině případů jsem úmyslně komolil pouze tvrdé a měkké „i“, aby nedošlo k absolutní nečitelnosti písma.

Text samotný divákovi sice jen dotváří pocit toho, že nahlíží do deníku psaného dítětem a samotné zápisky nejsou nosným prvkem příběhu, ale mým cílem bylo, aby některé věty byly srozumitelné, právě kvůli dotvoření atmosféry a přiblížení se dětskému vyjadřování.

To, co posunuje příběh v kronikovém výtvarnu jsou kresby, které jsem se snažil také, aspoň ze začátku práce, napodobovat co nejvěrohodněji, ale po dokončení animatiku jsem se rozhodl, že v určitých momentech budou propracovanější, aby se mohly lépe propojit přechody mezi výtvarnem kroniky a plnobarevnou animací.

I tyto kresby jsem vytvářel na základě inspirace z dětských obrázků, i když bylo těžké dětský styl dodržet.

Na základě prohlížení nashromážděného materiálu jsem viděl, že děti do desíti let kreslí pevnou linkou, kterou sice přetáhnou, ale povětšinou žádným způsobem neodlehčují. Je to dáno hlavně tím, že se jejich mysl a motorické schopnosti vyvíjí a perspektivu v kresbě začínají vnímat a zachycovat až na druhém stupni základní školy.

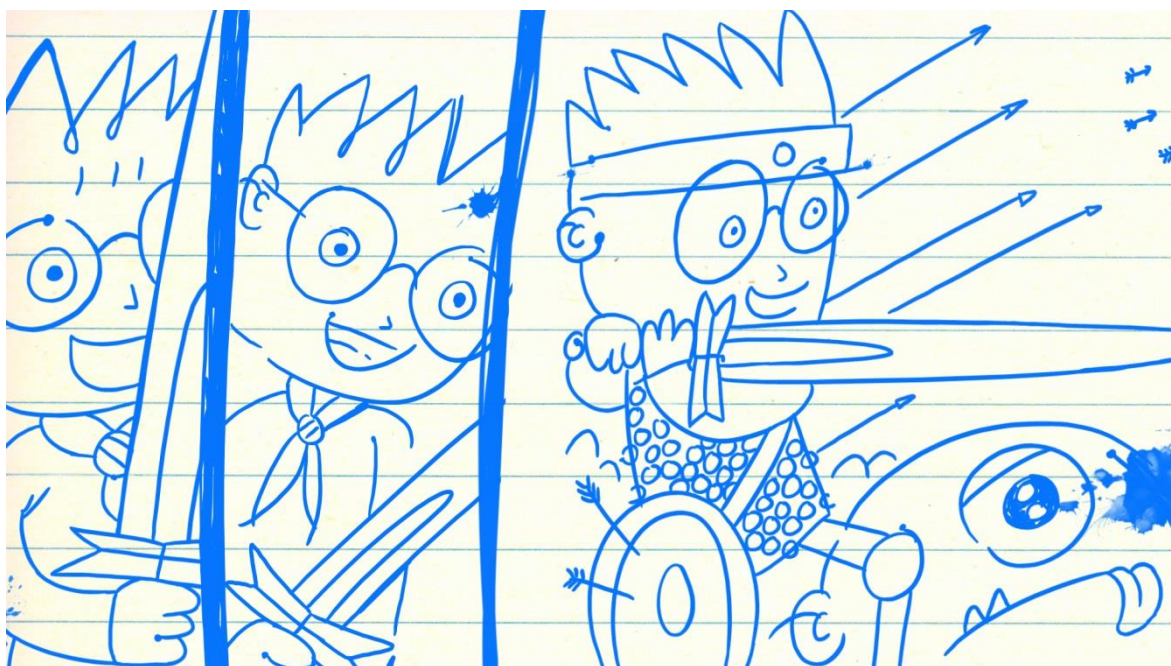
Já jsem pevnou kresbu bez přerušení nedodržel, protože výtvarně vypadalo lépe, když bude linka místy rozbitá a s kaňkami. I po technické stránce to bylo jednodušší.

Celkově se ukázalo, že při práci na kreslicím tabletu a cintique je lepší linky jakoby nahazovat švihem, než kreslit tak, jak jsme zvyklí s tužkou a papírem. Pokud kreslíme na tabletu způsobem, že pevně vedeme tah jako s tužkou, okamžitě se začne linka samovolně deformovat.

S těmito poznatky jsem nakonec dosáhl kresby, která se velmi podobá kresbě dětské i přesto, že jsem použil přerušované linky, či prostorová znázornění, které by osmi až desetileté dítě pravděpodobně tímto způsobem nezachytilo.



Obr. 12 Záběr z kronikového výtvarna



Obr. 13 Záběr z kronikového výtvarna 2

6 TECHNICKÉ PROVEDENÍ

Zvolil jsem technologii a postup práce, který jsem si vyzkoušel v druhém ročníku, abych se nemusel obávat nečekaných technologických zádrhelů.

Co byla pro mě menší neznámá, byla přeměna mezi výtvarny, nebo spíše skutečnost, jaké konkrétní prvky budou fungovat a jaké ne.

6.1 TVPaint

TVPaint je pro studenty UTB asi nepoužívanějším animačním programem.

Protože to není vektorový program, jako například nejslavnější animační program Flash, dovoluje animátorovi vytvořit různé druhy výtvarna, použít velkou škálu štětců a ovládat svůj tah tak, aby dosáhl svého specifického výtvarného vyjádření.

Na druhou stranu, pokud chce animátor pracovat v čistých a přesných linkách, musí udržet určitou disciplínu, protože TVPaint nedisponuje funkcí vyhlazování linek.

V tomto programu animuji celé studium a také v něm jsem storyboard proměňoval v animované záběry. Animoval jsem klasickou metodou okénko po okénku v jednobarevné lince.

Nejdřív jsem se snažil záběr animovat a vybarvovat dohromady, ale to se ukázalo jako chyba, protože tímto způsobem můžete strávit zbytečný čas finalizací záběru, který se později ukáže jako špatný.

Po této zkušenosti, kterou jsem asi v desátém záběru zažil na vlastní kůži, jsem pracoval o něco více systematicky. Nejprve jsem hrubě animoval všechny náročnější záběry. S časovým odstupem jsem potom dotvořil to, co chybělo, opravoval a vytvářel záběry jednodušší, které jsem dříve přeskočil.

Díky tomu jsem se vyhnul nepřehlednosti v tom, co zbývá a co je uděláno. Taky mi pomohl samotný TVPaint, který umožňuje vytvořit v jednom projektu více záběrů, díky čemuž jsem nemusel mít každý záběr v souboru zvlášť, ale vždy jsem je viděl všechny přehledně.

Myslím, že jsem tím uspořil trochu času, který jsem potom potřeboval při kolorování, které je zdlouhavou činností a nedá se žádným nástrojem urychlit.

Tímto způsobem jsem pracoval asi dva měsíce, než se animace začala rýsovat a bylo možné postoupit k dalšímu kroku, čímž bylo komponování a dodělávání některých TVPaintových záběrů v Adobe After Effects.

6.2 Photoshop

Ještě než se zmíním o postprodukčních práci v After Effects, musím připomenout Photoshop, jehož pomoci jsem využíval v průběhu celého procesu.

První moment, kdy jsem grafický editor Photoshop použil, bylo při výrobě storyboardu. Bylo to výhodnější než v TVPaintu, ve kterém je vytvořeno finální výtvarno, protože jsem potřeboval storyboard dodělat za poměrně krátký čas a systém vrstev mi umožnil rychlejší a přehlednější vytváření a skicování záběrů.

V okamžiku, kdy se mi začaly v TVPaintu rýsovat jednotlivé, hrubě naanimované záběry, přešel jsem opět do Photoshopu a začal na čisto překreslovat pozadí, které jsem ve storyboardu v černobílých skicách připravil.

Hotová pozadí jsem exportoval do animací v TVPaintu a hlavně pak do After Effects. Důležitý byl pro mě i štětec, který generoval kaňky a inkoustové nečistoty, ale v rámci zjednodušení práce jsem udělal jeden projekt plný inkoustových skvrn a ten ve fázi postprodukce používal neustále dokola díky masce, kterou jsem neustále měnil.

6.3 AfterEffects

Jestliže jsem polovinu doby vymezené pro animaci strávil v animačním programu TVPaint, tak tu druhou část vyplnila chvíle strávené u postprodukčního a animačního programu After Effects.

„After Effects je mnohostranný, obsáhlý nástroj, který vám umožní vizuálně komunikovat. Můžete s ním nesčetnými způsoby kombinovat video, film 3D a Flash animace, fotografie, skeny, ilustrace, soubory PDF, text a hudbu, a navíc vytvářet svoje vlastní prvky. Tyto složky můžeme řadit, animovat, zpracovávat a konečný výsledek ukládat do široké palety formátů pro tisk, web, video, film i nová média.“⁷

⁷MEYER, Trish a Chris MEYER. 2009. *Adobe After Effects: výukový průvodce tvorbou videoefektů a animací*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 416 s. ISBN 9788025125007, s. 9.

Tento neuvěřitelně multifunkční program jsem si během studia oblíbil a nelitoval času, který jsem do jeho zvládnutí investoval.

Jeho spektrum využití je od animace předmětů, 2D loutky, přes tvorbu motion grafiky až po tvorbu 2D filmových efektů a color gradingu.

Ve své bakalářské práci jsem používal převážně nástroje a možnosti, které se učí v prvním ročníku studia, jako jízda kamery a sestavování kompozic, takže ani zde nebylo třeba studovat tutoriály a připravovat se na neznámou techniku.

Nejjednodušší prací bylo sestavování záběrů, kdy bylo zapotřebí zakomponovat animaci do pozadí.

Díky kompatibilitě Photoshopu a After Effects stačilo do kompozice v After Effects vložit soubor pozadí ve Photoshopu, který se importoval tak, aby zachoval všechny vrstvy zvlášť. Pak stačilo importovanou sekvenci hotové animace vložit do správné vrstvy v pozadí. Šlo převážně o případy, kdy postavy někam odcházeli, nebo je částečně stínily určité předměty, jako strom nebo kus skály.

Tou složitější a pracnější částí bylo komponování deníkových záběrů, které se skládají hlavně z jízdy kamery do různých směrů. Bylo zapotřebí spojit přechod mezi výtvarnem animace a kroniky a vytvořit větší prostor deníku, po kterém může kamera jezdit.

Vytváření filmového prostoru pro jízdu kamery se skládalo z mnoha oddělených kreseb, textů a kaněk, napodobujících dětský rukopis.

Do After Effects byly tyto kresby a písmo, které jsem kreslil opět v TVPaintu, importovány bez pozadí, díky čemu jsem si finální podobu deníku vytvářel až na samém konci, kdy bylo možné na časové ose zjistit, kolik vteřin kamera pro jízdu potřebuje a kam je třeba jednotlivé kresby umístit, aby byly během pohybu kamery co nejčitelnější.

Pozadí v deníkovém záběru tvořil naskenovaný starý linkovaný dvojlíst ve vysoké kvalitě rozlišení. Postupně jsem ho pomocí nástroje pro úpravu barvy a její sytosti dovedl do uspokojující podoby a následně používal ve většině případů, jen s různými obměnami.

Práce na takovémto záběru, který má ve výsledku i dvacet až třicet vteřin, se komplikuje s přibývajícím materiálem na časové ose. Takto může ve dvacáté vteřině počet vrstev v projektu stoupnout do závratné výše, nemluvě o tom, že při výrobě dojmu kamerového pojezdu bývají vrstvy mezi sebou propojené, aby se každá kresbička nemusela kvůli jednomu pohybu animovat zvlášť.

V takovýchto případech začíná být projekt velmi nepřehledný a velký problém nastává, když se ukáže, že je třeba se vrátit například do prvních pěti vteřin a upravit délku akce.

Celý projekt se musí po vrstvách posunovat a hrozí, že animátor přehlédne chybu a znovu a znovu bude muset zasahovat do projektu a opravovat chyby, které se vytvořily manipulací s vrstvami.

To byl problém i v mém případě. I přes nemalé zkušenosti z tohoto programu jsem se často vracel a opravoval vlastní chyby, jejichž výskyt mi ubíral čas a zpomaloval celý proces, který jinak probíhal bez větších problémů.

6.4 Adobe Premiere

Abych si usnadnil práci a nestrávil opravami v časování záběrů příliš dlouhou dobu, byl mi ku pomoci další užitečný pomocník, a to střížna videa Adobe Premiere.

Pro mě je programem, který symbolizuje finále mojí práce.

Už při dokončování některých animací v TVPaintu, kde jsem měl v záběru větší množství vrstev, jsem odložil finální časování výdrží až na tento okamžik, kdy jsem nemusel prodlužovat obraz po jednotlivých vrstvách, ale stačilo prodloužit celý kus videa.

S tímto také souvisí přehlednost. V Premiere je animace zobrazena jako jeden pás videa bez jakýchkoli vrstev, a orientace v projektu je tudíž naprosto bezproblémová. Přitom spousta animátorů se spoléhá jen na program After Effects, který není pro stříh vhodný a export z něj je mnohonásobně delší a často se při exportu několikaminutových sekvencí hroutí.

Opět je to zkušenost, kterou jsem si mohl při práci ověřit, a proto jak v této práci, tak i ve všech předešlých, exportuji záběry jednotlivě s minimální kompresí a následně je všechny nahrávám do Premiere, kde je skládám a stříhám k sobě do podoby, jak jsou v technickém scénáři. Vyskytne-li se v určitém záběru chyba, opět vyexportuji pouze jeden záběr.

6.5 Dokončovací fáze

Vzhledem k tomu, že ne každý záběr se podařil na poprvé tak, abych se nemusel ve stříhu vracet zpět do animace, potřeboval jsem ještě určitý čas na různé opravy a dodělávky, které vykryštalizovaly během hrubého stříhu. Tyto opravy pak zároveň probíhaly s poměrně

důležitou prací, a to s tvorbou zvukové stopy, která se nahrávala na základě již hotové animace, tedy především na základě hotového střihu.

Na zvuku, obsahujícím komentář a hudbu, pracoval zvukař, se kterým jsem vše konzultoval a který vytvořil kompletní zvukovou složku mojí práce.

Komentář namluvil herec z ostravského divadla, který svou profesionalitou, a ochotným přístupem, pomohl k novému rozměru, který obraz díky zvuku dostane.

S hotovým komentářem bylo třeba dostříhat finální verzi animace, na kterou hudebník nahraje hudbu a zvukař ruchy a nakonec provede mix zvuku do finální podoby.

Tuto fázi jsem provedl sám, se střihačovými poznámkami, čímž jsem se stal částečně i střihačem svojí práce.

Jako další bylo třeba nahrát hudbu. Hlavní nástroj hudební části zde byla foukací harmonika, která dodává filmu nostalgičtější ráz.

Hudebník měl již dopředu připraveno několik nápadů, které si nacvičil na základě zaslané ukázky, a tak se i on, svým přístupem, projevil jako opravdový profesionál a během dvou hodin bylo několik bloků s hudební složkou nahraných.

Nakonec přišly na řadu ruchy, atmosféry a finální mix, který byl plně v rukou zvukaře. Samotné ruchy a atmosféry byly dodány z archivu, a jediné co bylo ještě třeba nahrát, byl dabing hlavních hrdinů.

Dabingem jsou v tomto případě myšleny prvky jako smích, úlek, vzdych, nebo broukání. Jen na místo dětí jsme využili vlastní hlasy, které se v počítači dodatečně zmanipulovaly, aby zněly dětsky.

Sám jsem se celého průběhu výroby zvuku, od komentáře až po hrubý mix, účastnil, a měl jsem tak stále režisérskou kontrolu nad celým zvukem i případnými změnami. Jakýkoliv problém či nejistota se tím pádem eliminovaly, díky okamžité komunikaci se zvukařem.

Vzhledem k možnosti okamžité zpětné vazby, a především kvality práce ze strany zvukaře, vznikla zvuková stopa vysoké úrovně, kterou se nemá animace přetvořila v plnohodnotný filmový celek, promlouvající k divákovi.

ZÁVĚR

Ačkoli jsem z technologického hlediska pracoval s již ozkoušenou technikou a výtvarným stylem, měl jsem možnost se naučit něčemu novému jak po výtvarné, tak po technické stránce.

Za největší přínos považuji projít si všemi fázemi přípravy i výroby filmu a jejich úspěšné dokončení. Tím jsem si potvrdil, jak důležitá je při větších projektech příprava a že je její vliv na hladký průběh samotné animace obrovský.

Mým záměrem bylo odvyprávět příběh. A to způsobem, při kterém nebudu od začátku do posledního okamžiku pod obrovským tlakem, který by mi bránil udělat si odstup, mít možnost chyby opravovat a dokončit vše tak, jak si představuji.

Pokud bych měl tedy porovnat očekávání s realitou, musím říct, že v přípravné fázi jsem nenarazil na větší problém, vše dopadlo tak, jak bylo v plánu. Jediná výrazná překážka se projevila na začátku animace, kdy jsem zvolil špatný systém výroby záběrů a bylo třeba některé animované sekvence přepracovat.

Tehdy jsem se ze sebe snažil vydat co nejvíce a tlačit na své limity. Po této startovní zkušenosti se u mě střídaly pocity nejistoty z dokončení s pocitem, že vše bez problému zvládnou a mým hlavním cílem bylo zůstat někde uprostřed, protože oba protipóly člověka v práci brzdí.

Kreslení by se mělo stát tak automatickým, že se animátor ve výsledku dokáže plně soustředit na samotné rozpohybování, akci a její časování. Tím pak teprve přivede vše k životu.⁸

Na závěr už jen zbývá doufat, že divákův zážitek bude z bakalářského filmu příjemný a já si budu moci říct, že vše dopadlo uspokojivě a zahnat zbylé pochybnosti, se kterými jsem zápasil v průběhu výroby celého filmu.

⁸ WILLIAMS, Richard. 2001. *The animator's survival kit*. 1st pub. London: Faber and Faber, x, 342 s. ISBN 0571212689, s. 23.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] BŘICHÁČEK, Václav. *Čekatelská zkouška*. 4., opr. a dopl. vyd. Praha: Junák - svaz skautů a skautek ČR, 2006, 79 s. ISBN 80-86825-15-9.
- [2] FOGLAR, Jaroslav. *Kronika Ztracené stopy*. [5. vyd.]. Ilustrace Gustav Krum. Praha: Olympia, 2007, c1967, 219 s. ISBN 978-80-7376-025-0.
- [3] WHITAKER, Harold a John HALAS. *Timing for animation*. 1st ed. Amsterdam: Elsevier, 2002, 142 s. ISBN 0240517148.
- [4] KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004, 110 s., [12] s. obr. příl. ISBN 80-7331-019-8.
- [5] MEYER, Trish a Chris MEYER. 2009. *Adobe After Effects: výukový průvodce tvorbou videoefektů a animací*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 416 s. ISBN 9788025125007.
- [6] ADVENTURE FILMS. filmsite. [online]. 9.5.2015 [cit. 2015-05-09]. Dostupné z: www.filmsite.org/adventurefilms.html.
- [7] WILLIAMS, Richard. 2001. *The animator's survival kit*. 1st pub. London: Faber and Faber, x, 342 s. ISBN 0571212689.

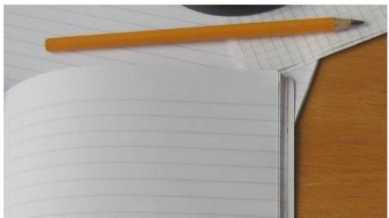

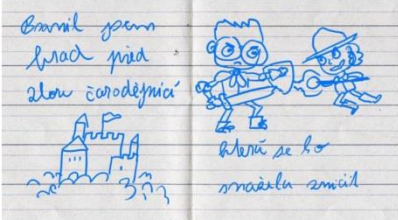

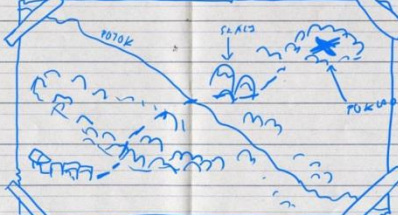

SEZNAM OBRÁZKŮ





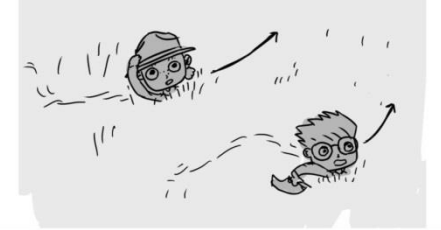
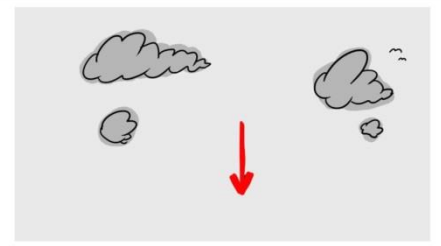
Obr. 1 Ukázka komiksu Calvin a Hobbes.....	14
Obr. 2 Zápisek ze skautské kroniky.....	15
Obr. 3 Inspirace referenční fotografií	16
Obr. 4 Kresba z osobního skicáře	16
Obr. 5 Testovací screenshot.....	20
Obr. 6 První verze hlavních postav.....	23
Obr. 7 První návrhy pozadí.....	23
Obr. 8 Ukázka storyboardu	25
Obr. 9 Ukázka finální podoby výtvarna.....	26
Obr. 10 Ukázka finální podoby výtvarna 2.....	27
Obr. 11 Varianty oblečení hlavních postav	28
Obr. 12 Záběr z kronikového výtvarna	30
Obr. 13 Záběr z kronikového výtvarna 2	30

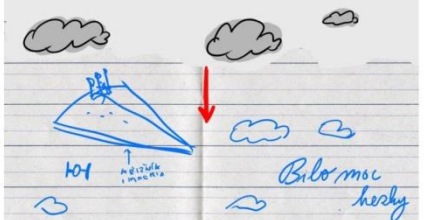




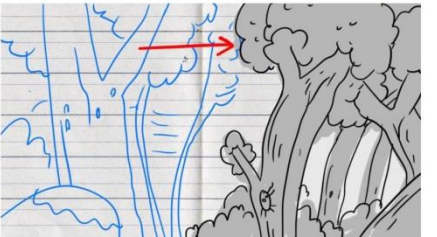
SEZNAM PŘÍLOH

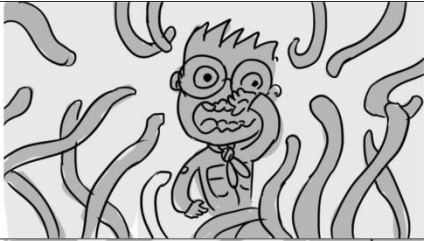

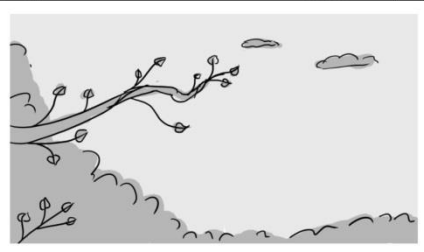
P I Storyboard


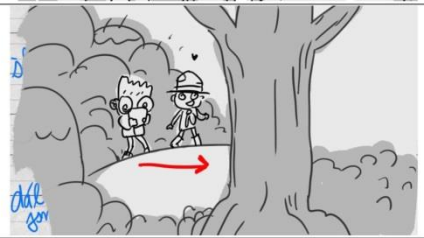

PŘÍLOHA P I: STORYBOARD



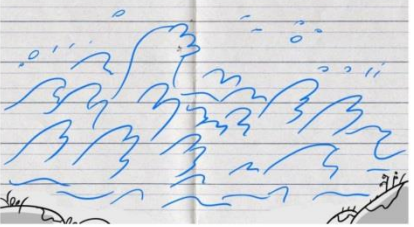
1		D	16s	<p>Titulky. Jízda přes věci jako zápisník, skautský šátek, kroj, lupu, KPZ a další až se dojede k otevřené velké knize – skautské kronice (řešeno pomocí fotek) (obrázek je jen referenční)</p>	
2		D	5s	<p>Záběry kronikou, kde vidíme dva skauty (v krojích) a útržky jejich zápisů Vidíme, jak spolu zkoumají brouky, Jízda ve směru čtení</p>	
3		D	5s	<p>Přechod pomocí jízdy kamery Jak spolu bojují jako rytíř s čarodějkou a další, střílí z luku atd. KOMENTÁŘ1 začátek</p>	
4		D	7s	<p>Kluk ukazuje holce mapu pokladu. Na několika posledních obrázcích v zápisech vidíme, jak se holka na kluka zamilovaně kouká (srdíčko) KOMENTÁŘ1(komu to říká? Upřesnit jestli někomu nebo v hlavě)</p>	
5		D	3s	<p>Nalepená mapa pokladu v kronice, která ukazuje, že poklad je ukryt za řekou na mýtině v jejíž středu je velký kámen. KOMENTÁŘ1</p>	
6		D	4s	<p>Kluk si představuje, jaký to bude poklad KOMENTÁŘ1</p>	




7		D	3s	<p>Zápis v sešitě se zde poprvé transformuje na plnobarevný obraz (i když po stranách stále vykukují linky sešitu. Vidíme představu pokladu v plné parádě.</p> <p>POKLAD JEŠTĚ JAKO MALŮVKA V KRONICE</p> <p>KOMENTÁŘ1</p>	
8		D	4s	<p>Obraz se opět transformuje na zápis v sešitě, kde je vidět mapa a přerušované linky, jak kamarádi vyráží na cestu</p> <p>POKLAD JEŠTĚ JAKO MALŮVKA V KRONICE</p> <p>KOMENTÁŘ1 konec</p>	
9		C	4s	<p>Kluk je zaseklý v plotě, tak s ním cuká, až se vytrhne a vylítne tak že dopadne obloukem na zadek.</p> <p>HOLKA MU POMŮŽE Z PLOTU, A JAK SE DOSTANE VEN TAK HO POŘÁD DRŽÍ ZA RUKU.</p>	
9		C	6s	<p>Pak vstane, dotčeně se koukne na holku a pak vejde do vysoké trávy. Holka se za ním udiveně kouká, ale záhy ho následuje.</p> <p>DLOUZE SE ZA KLUKEM DÍVÁ, KDYŽ MÍZÍ V POLI</p>	
10		C	6s	<p>Skauti postupují vysokou trávou. Ale navzájem se moc nevidí, tak na střídačku vykukují, aby zjistili, kde vlastně jsou. (místa vykukuje kus sešitu)</p> <p>HOLKA SE HO SNAŽÍ DOHNAT</p>	
11		VC	3s	<p>Záběr na mraky, jízda kamery směrem dolů.</p>	


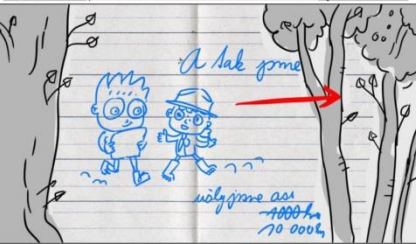




12		VC	3s	<p>Jak kamera jede, prosvítají stránky kroniky a její zápis</p>	
13		VC	5s	<p>Kamera se zastavuje u pohledu na les. Jako malé tečky vidíme dva skauty.</p> <p>KOMENTÁŘ 2 začátek</p>	
14		C	4s	<p>Pohled na les a přicházející skauty.</p> <p>MĚLY BY BEJT BLÍŽ, ABY BYLI VIDĚT (ne nutné)</p> <p>ZÁBĚR 15 NAJEDE PŘES 14</p> <p>KOMENTÁŘ 2 konec</p> <p>MEZI 14 A 15 ZÁBĚR PROČ SE BOJÍ LESA, STROMY UDĚLAJÍ NAPŘ. OBRAZ KOSTRY</p>	
15		PD	3s	<p>Opět změna na kroniku. Z pravé strany směrem doleva přijedou tři segmenty znázorňující klukovo zděšení.</p> <p>KOMENTÁŘ MUSÍ VYSVĚTLIT PROČ NÁVRAT DO DENÍKŮ (znatelný předěl komentářem)</p> <p>JEŽÍŠI TEĎ JSEM SE STRAŠNĚ LEKL</p>	
16		PC	4s	<p>Zoom out z třetího vyděšeného obličeje na záběr jak holka skáče do lesa a kluka vleče za ruku.</p> <p>Tyto záběry budou řešeny pomocí prvků motion komiksu a částečné animace.</p>	
17		C	3s	<p>Jak skočí mezi stromy, kamera švenkuje doprava, až se obraz lehce rozmázne.</p>	




18		PD	4s	Jízda přejde do scény, kdy vyděšený skaut bojuje s chapadli	
19		D	3s	Záběr na sovu	
20		C	3s	Záběr na les a nebe ŘEV ODLITÁ HEJNO PTÁKŮ (PROHODIT 19 A 20) SOVA PROHODÍ HLAVOU-COŽE?	




21		PC	4s	Chapadla se proměňují a kluk zjistil, že jsou to jen větve. Do záběru nakoukne holka a směje se mu, kluk se na ni našťavaně podívá. START:ZOOM OUT Z OBLIČJE. TÍM PÁDEM NENÍ POTŘEBA DĚLAT PROMĚNU, ALE JE TŘEBA UDĚLAT ODCHOD ZE ZÁBĚRU!	
21		C	4s	Zápis v kronice říkájící: tak jsme pokračovali dál, přechází v jízdu lesem a postupující skauty	
22		C	4s	Ti jsou, místy někde zapadnou, jinde se zas objeví.	

23		D	5s	<p>Panorama lesem přechází opět v zápis, tedy mapu, která zobrazuje jejich postup. Ten se zastavuje u řeky.</p> <p>KOMENTÁŘ 3, začátek</p>	
24		PC	4s	<p>Oba smutně koukají před sebe.</p> <p>SLYŠÍME ZVUK VODY</p> <p>KOMENTÁŘ 3</p>	
25		PC	5s	<p>Kombinace plnobarevného pozadí a kresby v zápisech ukazuje vlny.</p> <p>NAZNAČIT ZBYTEK MOSTU (PŘES JEJICH RAMENO)</p> <p>KOMENTÁŘ 3</p>	

26		C	4s	<p>Záběr 25 se transformuje do obludy, která schramstne most. Do dalšího záběru otočení nebo utrnutí stránky.</p> <p>VODU PROLNOUT DO REALŮ (ALE NAŠLI JSME JINOU CESTU-STŘÍH)</p> <p>KOMENTÁŘ 3 konec</p>	
27		C	5s	<p>Kluk pobaveně sleduje holku, jak skáče přes kameny. Když spadne, směje se jí.</p>	
27		C	3s	<p>Jenže v tom sám upadne a slítne do vody.</p>	




28		PC	5s	Kluk je celý naštvanej, nasazuje si brejle a holka se mu strašně směje. Nakonec klukovi na hlavu dopadne mapa pokladu poletující ve vzduchu.	
29		C	4s	Následuje další panorama přes stromy a s prolínajícími se zápisy v deníku až k záběru 30.	
30		PC	4s	Holka si prohlíží ulitu a velký diamant. Po chvilce diamant zahodí a s ulitou jde pryč.	
31		PC	4s	Záběr na kluka jak strká ruku do stromu, kde se snaží něco nahmatat, ale mine kostru římského legionáře. Nahmatá akorát nechutnou žoužel. Vnitřek stromu je znázorněn kresbou v kronicce.	
32		PC	5s	Oba skauti ze spodu vykouknou a vyruší hada, který zaleze mezi kameny. Ve škvíře lehce svítí runy, ale skauti je nevidí.	
33		C	5s	Záběr jak skauti vcházejí mezi stromy, vpravo, v dále vyukují skály.	Smějí se

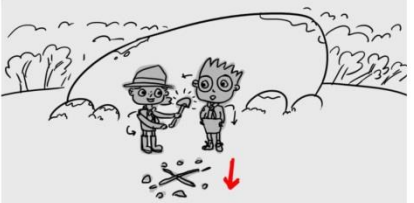
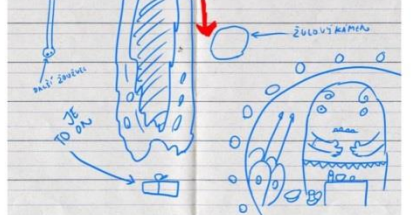

34		D	4s	<p>Opět je vidět mapa a postup skautů, kteří se zastavují na skalách.</p> <p>JÍZDA Z 33 NAHORU</p>	
35		C	5s	<p>Skauti sedí na skalách s velkým výhledem. V dálce je vidět mýtiny s kamenem.</p>	
36		PC	6s	<p>Kluk zkoumá mapu. Holka ho zamilovaně pozoruje.</p>	


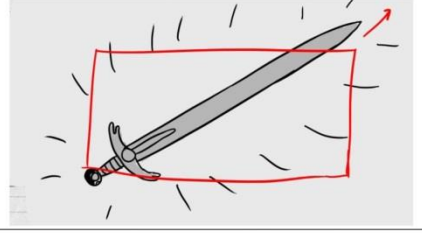
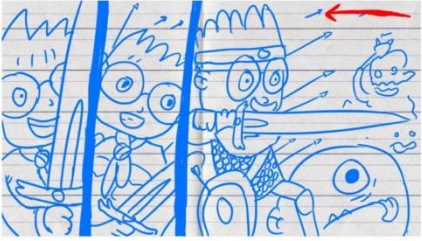
37		C	5s	<p>Skauti se se dávají na cestu dolů</p> <p>BLIŽŠÍ ZÁBĚR, A DELŠÍ POHLED NA LOUKU</p>	
38		C	4s	<p>Na jednom převisu se zastavují</p>	
38		C	3s	<p>Když se ozve z jeskyně děsivý zvuk</p> <p>PŘECHOD POMOCÍ OBLUDY Z JESKYNĚ, KERÁ PŘEPISUJE OBRAZ</p> <p>OZVĚNA "JAK SE ROZLÉHÁ, DĚLÁ TU HRŮZU</p>	

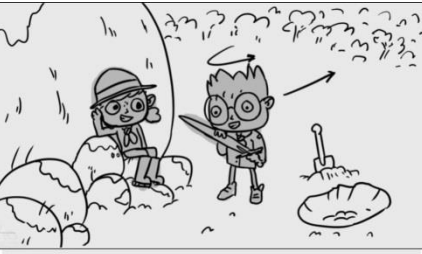
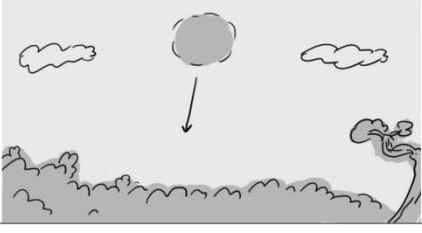

39		C	4s	<p>Změna na zápis z kroniky švenkem nebo efekt obracení listu. Skauti ustupují před obludou drápající se z jeskyně.</p> <p>KOMENTÁŘ 4 začátek</p>	
39		C	6s	<p>Skauti padají, při tom berou strom, na který nasedají. To je znázorněno statickými obrázky a popisky při jízdě kamery směrem dolů a</p> <p>KOMENTÁŘ 4</p>	
39		C	3s	<p>Kresby z kroniky přecházejí do plnobarevného výtvarna, když skauti na kmeni zajíždí do lesa. Jízda mezi stromy se zrychluje.</p> <p>KOMENTÁŘ 4</p>	


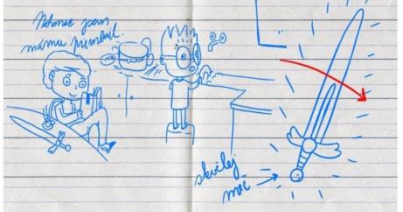

40		C	4s	<p>Záběr na místo, kde byla bestie. Z jeskyně vyskočí ptáček .</p> <p>KOMENTÁŘ 4 konec</p>	
41		C	5s	<p>Zpět na jízdu lesem a následnou bouračku na mýtině</p>	
41		C	2s	<p>Oba se zničeně zvedají, kluk má najednou překvapený výraz, holka se usmívá.</p>	

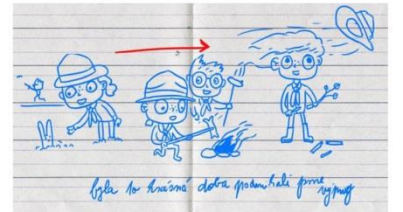
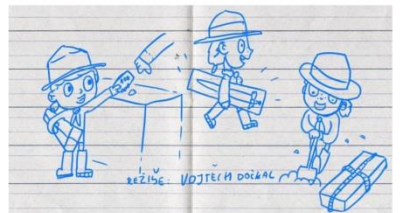
42		C	3s	Jsou u cíle	
43		D	3s	Znáznornění posledního postupu na mapě. 43 ŠOUPNOUT DO 39	
44		PC	5s	Kluk jáásá	

45		C	7s	Kluk stojí před místem, které je označené křížem. Kouká na něj, kolem sebe, je smutný. Holka si toho všimne a „odnikud“ vytáhne lopatu. Kluk se doširoka usměje DO ZÁBĚRU 45 VLOŽIT ZÁBĚR JAK HOLKA BERE LOPATKU HOLKA SÁHNE PRO LOPATKU	
46		PC	6s	Jízda kamery dolů, proměna na kroniku. Kluk se provrtává zemí směrem k balíčku. Přitom o fous mýjí pohanskou hrobku. VÍC PROPRACOVAT, MINE SPOUSTU VĚCÍ, KOPE DOPRAVA, DO LEVA	
47		PC	3s	Částečný střih v podobě překrytím dalším papírem, na kterém je zachycen okamžik, kdy kluk našel krabici. PŘIDAT KLUKA S LOPATOU KE KRABICI	

48		D	3s	47 se transformuje do detailu klukova obličeje, který, když odkryje víko tak se rozzáří.	
49		D	4s	Je to meč. Nepatrný odjezd kamery a rotace. KLUK ŠPINÍ KANTNU	
50		PD	5s	Najíždí tři segmenty, kde je zobrazený kluk s mečem. Tentokrát nejsou statické, ale animované a najedou po jednodm. PŘECHOD Z KLUKA HRNINY NA REÁL (STEJNÝ POSTOJ) RUCHY BITVY, KTERÉ SE UTLUMÍ	

51		PC	6s	Transformace do reality. Kluk si nadšeně prohlíží meč. Holka ho opět jen pozoruje BLIŽŠÍ	
52		C	5s	Zapadá slunce	
53		C	7s	Jízdou směrem doprava obraz přejde v kroniku V DÁLCE ŠUTR S POKLADEM??? KOMENTÁŘ 6 začátek	

54		PC	4s	Kluk ukazuje rodičům meč KOMENTÁŘ 6	
55		PC	3s	Kluk umývá nádoby, zatímco si jeho máma čte. Jízda kamery kronikou KOMENTÁŘ 6	
56		PC	8s	Kde je zobrazeno, jak klu sebou všude nosí meč. KOMENTÁŘ 6	

57		PC	6s	Kronika popisuje společné okamžiky skautů. Konec KOMENTÁŘ 6 konec (návrat k holce v komentáři)	
58		PC	30s	V titulcích je statickými kresbami ukázáno, jak holka kupuje meč, zakopává ho a kreslí mapu pokladu, kterou pak kluk najde přede dveřmi. titulky	
59					