

Přízrak - animovaný klip

**Dokumentace průběhu přípravy
a realizace bakalářské práce**

Marek Březík



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Kabinet teoretických studií

akademický rok: 2010/2011

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Marek BŘEZÍK**
Osobní číslo: **K05331**
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimedia a design – Animovaná tvorba**

Téma práce: **Přízrak – animovaný klip**
Dokumentace průběhu přípravy a realizace
bakalářské práce

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

Rozsah práce a pokyny k vypracování: minimálně 15 normostran textu + přílohy, odevzdat válelektronické 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 min. délce 2 min a 30 s. Praktickou část práce odevzdejte:

1) 1x data na médiu CD-R nebo DVD výstup ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: file-export-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.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná**

Seznam odborné literatury:

Kubiček Jiří. Úvod do estetiky animace. AMU, Praha 2004, ISBN 80-7331-019-8
Whitaker Herold, Halas John. Timing for animation, Focal Press, ISBN 0240517148
Williams Richard. The Animator's Survival Kit, 1999
Mike S. Fowler. Animation background layout: From Student to Professional, Canada 2002, ISBN 0-9731602-0-9
Philip B. Meggs, Alston W. Purvis. Meggs' History of Graphic Design, Wiley 2005, ISBN: 0471699020

Vedoucí bakalářské práce: **doc. ak. mal. Michal Zeman**
Ústav animace a audiovizize

Datum zadání bakalářské práce: **27. listopadu 2010**

Termín odevzdání bakalářské práce: **15. září 2011**

Ve Zlíně dne 17. srpna 2011

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.

Jan
děkanka



Lukas Gregor

Mgr. Lukáš Gregor
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 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 17. 8. 2011

.....
Jméno, příjmení, podpis

MAREK BRZDÍK

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 pořizovat na své náklady výpisy, 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, užíje-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). Odpírá-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 výdělku jím 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 výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Bakalářská práce se věnuje popisu přípravy a realizace animovaného klipu ke skladbě „The Phantom Of The Opera“ v podání finské metalové skupiny Nightwish. Samotný klip je realizován formou animace typografie, tedy vlastně přesně spadá do jednoho z největších odvětví animované tvorby - motion graphic designu.

Práce se v první fázi věnuje inspiračním zdrojům skladby jako takové, inspiračním zdrojům ve smyslu vizuálního pojetí skladby, samotnému řešení, formě řešení a samozřejmě použité technologii animace. Vedle zásad bude také zmíněno technické řešení ve smyslu vybavení a prostředků. Součástí práce je také hrubý technicko-obrázkový scénář. Samotný výsledný klip je součástí na přiloženém nosiči.

Klíčová slova: animace, motion graphic design, nightwish, hudební klip, typografie

ABSTRACT

Bachelor work deals with the description of the preparation and implementation of an animated clip for the song „The Phantom Of The Opera“ performed by the Finnish metal band Nightwish. The clip is realized through animation typography, we actually just falls into one the biggest industry of animation - motion graphic design.

Work in the first phase devoted to inspirational sources such as songs, sources of inspiration in terms of visual concept works, the underlying solution, form solutions, and of course the technology of animation. Besides the mentioned principles will also be technical solutions in terms of equipment and resources. The work also rough techno-image scenario. Itself resulting clip is included on the enclosed carrier.

Keywords: animation, motion graphic design, nightwish, musical clip, typography

Tuto práci věnuji výhradně své rodině za jejich pomoc a trpělivost v průběhu studia a při přípravách a realizaci samotné bakalářské práce

Dont be Evil – Nebud' zlý

(is the informal corporate motto of Google) originally suggested by Google employees Paul Buchheit and Amit Patel at a meeting ...

OBSAH

ÚVOD.....	8
TEORETICKÁ ČÁST.....	9
1 NÁMĚT/INSPIRACE.....	10
1.1 NÁMĚT/INSPIRACE - OBECNĚ.....	10
1.2 NÁMĚT/INSPIRACE - HLOUBĚJL.....	12
1.3 DALŠÍ INSPIRACE.....	13
2 ROZBOR ŽÁNRU.....	15
3 ROZBOR TECHNOLOGIE.....	18
3.1 ADOBE AFTER EFFECTS.....	29
PRAKTICKÁ ČÁST.....	22
4 PRAKTICKÉ ŘEŠENÍ.....	23
4.1 ŘEŠENÍ.....	23
4.2 ZÁKLADNÍ VSTUPNÍ PRVKY.....	24
4.2.1 BARVY	
4.2.2 OBECNÁ GRAFIKA	
4.2.3 EXISTUJÍCÍ REÁLNÁ VIDEOSTOPA	
4.2.4 PÍSMO	
4.3 HRUBÝ ČASOVÝ SCÉNÁŘ.....	27
4.4 TECHNICKÝ SCÉNÁŘ/STORYBOARD.....	28
4.5 ANIMATIK.....	29
4.6 POSTPRODUKCE.....	29
4.7 PRŮBĚH PRÁCE.....	29
4.8 PREZENTACE PRÁCE.....	30
4.9 AUTORSKÁ PRÁVA	30
5 REKAPITULACE ŘEŠENÍ.....	31
ZÁVĚR.....	42
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	43
SEZNAM OBRÁZKŮ.....	45
SEZNAM PŘÍLOH.....	46

ÚVOD

Výsledkem bakalářské práce, tedy její praktické části je zpracování mého pojetí videoklipu ke skladbě Phantom Of The Opera, ve zpracování finské metalové skupiny Nightwish. Vlastně by se dalo říct, že výsledkem je hra s typografií a v menší míře s grafikou na základě zvukového záznamu.

Asi je na místě zmínit, proč je vlastně tématem mé práce zpracování hudebního klipu, navíc zpracování technikou motion designu a to s primárním zaměřením na animovanou typografii. Přiznám se otevřeně, že nosným důvodem k volbě tohoto tématu byla má frustrace se samotného obecného zadání bakalářské práce, které znělo v mých očích na nedosažitelných 150 sekund. Představa, že mě čeká vystavět příběh, uvedený příběh s touto délkou převést v reálný 3D animovaný život, následně zvládnout postprodukcí a ozvučení. Toto vše bylo pro mě natolik nepředstavitelné, že jsem hodně času trávil v myšlenkách a hledání příběhu, který by snesl „zkratku“ a šel by i při této stopáži zvládnout ve 3D včetně dalších návazných prací.

Nicméně tolik očekávaná múza se nedostavila a neúprosný čas mě donutil najít téma a vlastně i formu jinou, ale natolik atraktivní, že mě práce na tématu bude i zábavou, nikoliv jen prostředkem pro splnění cíle. Nakonec se tímto tématem stal vlastně audio podnět, který ve mě vyvolává emoce a fantazie pracuje při jeho poslechu na plné obrátky. Téma slibovalo svým způsobem „zjednodušení“ práce se zpracováním audia, které je v tomto případě nosným prvkem a vlastně i zjednodušení samotného hledání časování, které opět musí ctít nosnou audio stopu. Jako formu jsem jednoznačně viděl animovanou typografii, tedy na základě audiostopy animovaný text samotné skladby. Z uvedeného pro mě také jednoznačně vyplynuly vhodné prostředky, kde bylo třeba na základě audia zpracovat text a pohyb, tedy ideální práce pro některý z nástrojů pro tvorbu speciálních filmových efektů v postprodukcí.

Následující kapitoly bakalářské práce se detailně věnují inspiračním zdrojům, tvůrčím podnětům, použitým technologiím a samozřejmě také postupům. Důležitou součástí práce je nalezení vhodných výrazových prostředků, tedy vlastně animační příprava, výtvarně-technický scénář, samozřejmě vlastní animace a postprodukce, byť ta tady je vlastně spíše omezena na minimum a stala se více-méně součástí samotného díla.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 NÁMĚT/INSPIRACE

Jak jsem již zmínil v úvodu práce, námětem se mě stala skladba Phantom Of The Opera, která je ústřední skladbou stejnojmenného muzikálu z roku 1986.

1.1 Námět/inspirace - obecně

Muzikál jako takový je adaptací slavného románu francouzského spisovatele Gastona Leroux, jenž poprvé vyšel v roce 1909. *Světová premiéra muzikálu proběhla 27. září 1986 v Her Majesty's Theatre v Londýně, kde se uvádí dodnes. Jedná se o druhý nejdelší uváděný muzikál na světě, hned po světové jedničce Les Misérables (Bídníci). Dva roky po světové premiéře se muzikál uvedl na Broadwayi, kde ho taktéž diváci mohou vidět i dnes a drží prvenství v nejdelší kuse uváděném titulu Broadwaye.*

Divácké rekordy láme muzikál po celém světě, vidět ho totiž mohli diváci v 25 zemích. V České republice se zatím navzdory mnoha dlouholetých zákulisních šeptandách muzikál neuvedl a kvůli vysoké nákladovosti a náročnosti se s největší pravděpodobností ani v dohledné době neuvede. Kromě mnoha hudebních nahrávek (v současnosti je evidováno téměř 40 oficiálních nahrávek) vznikla také celovečerní filmová verze muzikálu z roku 2004. Režíroval ji Joel Schumacher a hlavní role si zahráli Gerard Butler (Fantom), Emmy Rossum (Christine) a Patrick Wilson (Raul). Film získal tři nominace na ceny Oscar, které však neproměnil. [01]

Jak uvádí výše citovaná wikipedie, existuje přes 40 různě zdařilých interpretací této podmanivé skladby a já si vybral jednu z nich. Konkrétně pojetí od finské metalové skupiny Nightwish. *Skupina Nightwish byl původní myšlenkou Tuomase Holopainena (viz dokument End Of Innocence), kterého tato věc napadla po jedné noci strávené s přáteli u tábořáku. Skupina byla založena krátce poté, v červenci 1996. Holopainen sezval do kapely kytaristu Erna „Emppu“ Vuorinena, kterého znal již od dětství a zpěvačku Tarju Turunen, která byla na škole, do které oba chodili, známá především svými úžasnými vokálními schopnostmi. [02].*

Tarja Soile Susanna Turunen Cabuli (* 17. srpna 1977, Kitee) je finská zpěvačka, která je pro svůj původ a pro zpěv, při kterém „zamrazí“, nazývána ledovou královnou severu. [03]

[01] [http://cs.wikipedia.org/wiki/Fantom_opery_\(muzikál\)](http://cs.wikipedia.org/wiki/Fantom_opery_(muzikál))

[02] <http://cs.wikipedia.org/wiki/Nightwish>

[03] http://cs.wikipedia.org/wiki/Tarja_Turunen

Působnost vokalistky Tarji Turunen byla ve skupině po vzájemných neshodách ukončena v roce 2006, nicméně je pravdou, že celá tvorba a i přízeň fanoušků této skupiny považuje ukončení spolupráce za velký mezník a mnoho příznivců považuje tvorbu a působení skupiny Nightwish za přínosnou pouze v původním složení tedy včetně Tarji Turunen. Ta je v současnosti nahrazena švédskou zpěvačkou Anette Olzon, nicméně jak se popisuje na různých fórech věnující se této problematice, schopnosti Tarji Turunen budou skupině chybět.

A není to jen další z mnoha interpretací ???

Ano, někdo řekne, že původní podání skladby ve složení Michael Crawford + Sarah Brightman je nepřekonatelné. Jiný namítne, že zajímavěji vyznívá podání filmové. Další zmíní z lokální scény tutéž skladbu, kterou nazpíval Karel Gott + Eva Urbanová, podobně jako Martin Chodúr a Patrícia Janečková.

Pravdou je, že zmíněné subjektivní hodnocení je vlastně tím nejvzácnějším co máme, že si každý umíme vytvořit názor na věc, najít v díle, ať již hudebním, či audiovizuálním to své a dokonce se za tuto myšlenku se vši razancí postavit.

Ano já vnímám jako nejzdařilejší právě podání ve složení Tuomas Holopainen + Tarja Turunen, tedy původních základních kamenů skupiny Nightwish, která ke skladbě dodala zajímavý drive.

Jistě stojí za vyzkoušení si vyslechnout interpretaci této skladby v různých podáních, k čemuž může směle pomoci <http://www.youtube.com/> po zadání vyhledání klíčového výrazu „Phantom Of The Opera“.

Děj - Phantom Of The Opera

Mladá dívka Christine Daaé tančí v baletním souboru v opeře Opera Populaire, když najednou se primadona opery rozhodne, že nebude účinkovat v opeře, kterou ovládá Fantom. Ten totiž vyložil majitelům opery podmínky, za kterých se bude jeho opera řídit (od peněz až po uvolnění lóže č. 5). Nešťastní majitelé nevědí, co dělat, a nemajíce co ztratit, rozhodnou se vyzkoušet Christine, která se projeví svým krásným zpěvem a už za pár hodin zpívá před vyprodaným hledištěm. Po představení je ve svém pokoji, kde k ní přijde Fantom (pro ni je to Anděl Hudby, který ji naučil zpívat) a ona s ním odchází do podzemí, kde se má stát jeho ženou.

Christine však nechce a vrací se zpět na povrch, kde se zamiluje do svého přítele z dětství vikomta Raoula de Chagny, nového patrona opery. Fantom mezitím složil novou operu Don Juan, ve které má Christine hrát hlavní roli. O tu ji ale připraví primadona, která se mezitím vrátila, a divadlo čeká série neštěstí: od ztraceného hlasu primadony přes oběšení kulisáře až po spadnutí lustru a následné vyhoření divadla. Fantomovi se zároveň nelíbí „přátelství“ Christine a Raoula a snaží se Raoula zabít. To se mu nepovede a Raoul se dozvídá o jeho minulosti. Dozví se také, kde Fantom přebývá a rozhodne se ho vyhledat. To se mu podaří, bohužel ale mu padne přímo do rukou Fantomovi a ten dá Christine na výběr: buď si ho vezme a nebo on Raoula zabije. Christine se rozhodne pro Fantoma, aby Raoula zachránila, Fantom však pochopí jejich lásku, nechá je spolu a sám uteče rychleji, než ho jeho pronásledovatelé - zaměstnanci opery, kteří mu přišli na stopu - stačí lapit a zabít.

1.2 Námět/inspirace - hlouběji

Na předchozí stránce jsem zmínil obecně co bylo mým námětem/inspirací, nicméně nešel jsem do detailů, niterností, které ovlivňují myšlení a které vytvářejí emoce. Skladba Phantom Of The Opera v podání Nightwish ve mě vyvolává, nemůžu si odpustit použít toto krásné slovenské slůvko, zimomriavky. Osobně slyším ve skladbě emoce, slyším a cítím tam napětí, které se u dalších interpretací této skladby nedostává, nebo jen poskrovnu. Navíc člověk zná příběh/děj celého muzikálu, který je emocionálně vypjatý, má své zápletky, rozuzlení a i citové zakončení.

Navíc podání fantoma, kterého zpívá Tuomas Holopainen má co má mít, z hlasu jde hrůza a je mu ideální protiváhou hlas v podání Tarji Turunen, který je mrazivě čistý a uhlazený. Řekl bych ideální pojetí, když člověk ví o čem je skladba, co je za ní a jak to vlastně autor skladby Andrew Lloyd Webber [04] asi myslel ... *hlas ji volá. Z temných koutů opery, která je domovem mladičké sboristky Christine, povzbuzuje její mimořádný talent. Jen učitelka baletu, paní Giryová, ví, že Christinin tajemný „Anděl hudby“ je vlastně Fantom, znetvořený hudební génius, jenž obchází divadelními katakombami a děsí členy souboru. Temperamentní diva La Carlotta našťavaně odejde uprostřed kostýmové zkoušky na nejnovější inscenaci.*

[04] <http://www.andrewlloydwebber.com/>

Divadelním šéfům nezbyvá nic jiného než do světél reflektorů postavit Christine. Její výkon při premiéře uchvátí diváky i Fantoma. Ten se rozhodne učinit svou oblíbenkyni operní hvězdou. Není však jediným mužem, který je mladou sopranistkou nadšen [05] ... chtělo by se říct klasický trojúhelník na kterém staví každý druhý romantický film, kterým zaplavují komerční televize své diváky. Ale tady je to prostě jiné ...

Co k tomu dodat, v podstatě je jen málo skladeb, které bych si vybral pro práci jako je tato bakalářská práce, minimálně z toho důvodu, že skladbu uslyším nesčetněkrát a „běžná“ skladba by mě velmi, ale velmi brzy omrzela. Doufám, že se v této oblasti nemýlím a skutečně to zvládnou :-) ...

1.3 Další inspirace

Při hledání námětu jsem se samozřejmě díval i po dalších oblastech. Poté co jsem hledání zúžil na oblast motion designu, k čemuž mě vedly skutečnosti zmíněné v úvodu, hledal jsem ve skladbách mých oblíbených interpretů. Postupným „proposloucháváním“ se virtuální fonotékou jsem došel až k závěru, který je patrný z této práce - Phantom Of The Opera.

Nicméně je pravdou, že inspirací mě byly i další aktivity a okolnosti, které mě vedly na cestě při hledání námětu. Vlastně je na místě otázka proč vlastně motion design se zaměřením na typografii ... tady je odpověď poměrně jednoduchá, již skoro 20 let pracuji v oblasti grafických studií, kde se denně setkávám s písmem ... tedy je na místě písmu minimálně touto drobnou cestou vzdát hold a pohrát si s písmem trochu jinak než je člověk zvyklý z práce na různých tiskovinách a dalších myslitelných i nemyslitelných materiálech, které klienti potřebují k životu, a nutno dodat díky za to, že potřebují. Tedy oprostít se například od zásad, že písmo nesmí být jakkoliv deformováno, nesmí se příliš hrát s kerningovými pády, musí se dbát na čistotu sazby atd. Práce s animovanou typografií mě přišla minimálně v tomto zajímavá, osvěžující vlastně osvobozující.

Také člověk, při práci kterou se zabývám, nemůže nečíst časopisy jako je FONT [06], nebo PIXEL [07], které se grafikou zabývají, byť každý ze svého pohledu a díky za to.

[05] <http://www.csfd.cz/film/134269-fantom-opery/>

[06] <http://www.font.cz/>

[07] <http://www.pixel.cz/>

FONT je časopis který dává možnost „nahlédnout“ pod ruky konkurentům, kteří díky náhodě, lokaci či výhodné referenci pracují na zakázkách, které jsou v regionu nedosažitelné. A to třeba i v oblasti motion designu, kterému se v poslední době časopis FONT poměrně hodně věnuje a to i na stránkách svého blogu. Podobně je na tom časopis PIXEL, který se více soustřeďuje na technologii/software, tedy vlastně optimálně doplňuje časopis FONT o tu technologickou stránku s tím, že samozřejmě občas dodá i zajímavosti jak na to, apod. Nedá se nezmínit také například web deviantart.com [08], který je rozcestníkem na tvorbu různých grafických designérů, grafiků, animátorů po celém světě.

Samozřejmě mě byl dalším zdrojem informací web ve své prosté podobě, která člověka vede od děl atraktivních až po úplně „nesmysly“ snad jen náhodně se schovávající pod tím, či oním klíčovým slovem. Tady se dá zmínit s hodnotných například web Massive Collection of Typography Wallpapers of All Time [09], prezentující 60 zajímavých prací/wallpaperů v oblasti typografie.



Obr. 1 - Typografický wallpaper Allon Lim, Singapore

[08] <http://www.deviantart.com/>

[09] <http://www.themeflash.com/60-stunning-typography-wallpapers-of-all-time/>

2 ROZBOR ŽÁNRU

Videoklip je poměrně specifické dílo, které vlastně stojí a padá s hudební stopou díla. Vlastně jde o fakt, že rytmus, děj, náladu vše nese samotná hudba a na ni již navazuje samotné vizuální ztvárnění, ať již jde o jakoukoliv formu, nejenom dílo animované. Samozřejmě se i zde otevírá poměrně široké spektrum i výtvarné, minimálně co do formy a pojetí. Ostatně, ono je důležité i zmínit, že nejen výtvarník má poslední rozhodovací pravomoc, ale nastupuje zde plejáda poradců, marketingových odborníků, jinak řečeno „nezvaných poradců“, kteří chtějí vytěžit z díla maximum, byť dílo vnímají ze své vlastní pozice a nesnaží se pochopit cíl autora a cílovou skupinu samotnou. Každopádně lze ale prohlásit, že kvalitní audio záznam špatný klip nezabije, nicméně obráceně to nefunguje, tedy jakkoliv vydařený videoklip kvalitní píseň nevytvoří.

Konec konců, definice videoklipu nejlépe vystihuje wikipedie, viz: *Videoklip - Videoklip je krátkometrážní audiovizuální dílo, jehož zvukovou složkou je v celé nebo podstatné míře záznam uměleckého výkonu hudebního díla. Obrazová složka má nějaký vztah k hudebnímu dílu, které ji doprovází (ať je to stejná nálada nebo děj), využívá obvyklých i méně obvyklých filmových technik, často jde o běžný krátký abstraktní film (tj. film bez děje). Některé motivy jsou ve videoklipech mimořádně časté, někdy např. že videoklip obsahuje i vizuální záznam provádění hudebního díla, taneční scény, někdy v něm přímo vystupují hudebníci, není to ale nezbytně nutné. Videoklipy jsou hlavní náplní vysílání tzv. hudebních televizí, mezi které patří například MTV. K jejich rozšíření došlo právě díky těmto televizním stanicím v 80. letech 20. století.*



Obr. 2 - Rytmus - Veřejný nepřítel



Obr. 3 - Richard Muller - Ciara

Filmové písničky - Faktickým předchůdcem dnešních videoklipů se již koncem 50. let 20. století staly tzv. filmové písničky, což byly krátké televizní filmy respektive televizní filmové klipy obsahující vždy jednu písničku. Vůbec první filmovou písničkou (a tím pádem patrně i prvním videoklipem) na světě byla prý píseň *Dáme si do bytu*, ve které zpívala herečka Irena Kačírková společně s Josefem Bekem, z této filmové písničky se v televizních archivech do dnešních dob dochovala jen malá část. Do dnešních dob se dochovalo hned několik výrazných hitů či šlágrů z dílny Divadla Semafor resp. Jiřího Suchého a Jiřího Šlitr, většina z nich byla v České televizi již mnohokrát reprízována a později vyšla i na DVD. Filmové písničky točili i renomovaní filmoví režiséři, např. režisér filmu *Starci na chmelu* Ladislav Rychman či režisérská dvojice Vladimír Svitáček a Ján Roháč známá, mimo jiné, též z filmu *Kdyby tisíc klarinetů*. [10]

Určitě je důležité také zmínit, že v našem případě je na místě se věnovat tématu videoklipu z pohledu animované tvorby, kde máme výrazové prostředky, možná by se dalo i říci, mocnější než v pojetí hraném/inscenovaném, kde jsme svým způsobem omezeni realitou. I když samozřejmě i zde díky technologiím Visual F/X můžeme vidět svébytná díla, která atakují svými rozpočty celovečerní filmovou produkci. Vlastně proč nezmínit konkrétní dílo *Rytmus - Veřejný nepřítel*, tento klip údajně přišel na více než 170 000 euro, čímž se tak stal vůbec nejdražším audiovizuálním hudebním dílem v Česko - Slovensku. Natáčení, postprodukcí, zpracování díla mělo na starost studio Imagine vision, <http://www.imagine-vision.com/>.

[10] <http://cs.wikipedia.org/wiki/Videoklip>

Ale zpět z výšin VFX k animované tvorbě a videoklipu, existuje celá plejáda možností jak pojmout klip v animované rovině, ale já si zvolil cestu zdánlivě triviální, tedy takovou kdy se pomocí technologie motion graphic designu pokusím sestavit audio stopu s typografií ctící text skladby a náladu hudby.

3 ROZBOR TECHNOLOGIE

Motion graphic design, velmi jednoduše řečeno jde o grafiku doplněnou o další rozměr, který je v tomto případě časem. Specifikem motion designu oproti dalším formám časové závislé prezentace je výstupní forma, která je takřka výhradně realizována pomocí elektronického či digitálního výstupu. Také lze prohlásit, že jde o disciplínu, která velmi úzce participuje na technologiích a plně z nich také těží. Je vlastně přímo závislá na možnostech technologií ať již softwarových či hardwarových.

Těžko se hledá přesná exaktní definice motion designu, nicméně prvním, kdo použil pojem motion graphic byl John Whitney v roce 1960, když založil svou firmu Motion Graphics Inc. Za faktického otce motion graphic designu je obecně považován grafický designer Saull Bass, ... Termín „Motion Graphic“ byl rozšířen především díky knize „Creating Motion Graphics“ od Trishe a Chrise Meyerových. Tato kniha je ovšem zaměřena spíše „tutoriálově“, než teoreticky. Věnuje se tématu využití software Adobe s příklady a návody. Jde o video výstupy, ale nejde o filmových střih nebo 3D grafiku. [11]

Další nějaká vhodná definice tématu by mohla být znát ze studnice wikipedie, nicméně ta je také poměrně střídmá: *Motion Design is a subset of graphic design in that it uses graphic design principles in a filmmaking or video production context (or other temporally evolving visual medium) through the use of animation or filmic techniques. Examples include the typography and graphics you see as the titles for a film, or opening sequences for television or the spinning, web-based animations, three-dimensional station identification logo for a television channel. About 12 minutes in every hour of broadcast television is the work of the motion graphics broadcast designer, yet it is known as the invisible art, as many viewers are unaware of this component of television programming.[citation needed] Although this art form has been around for decades, it has taken quantum leaps forward in recent years, in terms of technical sophistication. If you watch much TV or see many films, you will have noticed that the graphics, the typography, and the visual effects within this medium have become much more elaborate and sophisticated.* [12]

[11] Historie a estetika motion graphic designu - BcA. Stanislav Tomšej, DiS.

[12] http://en.wikipedia.org/wiki/Motion_graphic_design

Jak již bylo zmíněno, motion design není vlastně nic jiného, než „grafika“ pracující s časem a co víc bylo také řečeno, že jde o obor úzce svázaný s technologiemi, tedy je asi na místě zmínit současné možnosti a trendy. Nemá valný význam z pohledu časového uplatnění práce zmiňovat hardwarové možnosti současných počítačů, které jsou přímo úměrné možnostem finančním a lze prohlásit, že doba pokročila natolik, že není třeba specializovaných, nedostupných technologií, ale člověk hodlající se věnovat oboru vystačí vlastně s počítačem, který se příliš neliší od počítače vhodného pro kancelářské prostředí ... Jiné je to v oblasti softwarového vybavení, kde se již možnosti dále rozšiřují a je třeba vědět co od díla budeme očekávat a jakou cestou se budeme ubírat. Také v této oblasti dochází k prolnutí s dalšími obory, nejčastěji s VFX prostředím, kde jsou požadavky podobné, odlišná je spíše forma výstupu a cíle. Prostředky jsou ale v zásadě totožné, v oblasti 3D tvorby nejčastěji potkáváme řešení Autodesk Maya, Autodesk 3DStudio Max, Autodesk Softimage, Side FX Houdini, NewTek Lightwave, Maxon Cinema 4D nebo Blender 3D. Podobně v oblasti postprodukce, 2,5D animace potkáváme řadu produktů od Autodesk Flame, Flare, Lustre, Smoke a konkureční produkty jako The Foundry Nuke, Eyeon Fusion, Apple Shake, Motion nebo Adobe After Effects. Uvedená softwarová řešení jsou spíše balíky, a bylo by špatně nezmínit, že jejich existence by byla takřka nemožná bez různých drobných programků, které jsou více-méně jednoúčelové, ale pro práci nezbytné, například The Foundry Mari pro oblast texturování, FBX jako platforma pro výměnu dat, Motion Builder pro motion capture, ...

3.1 Adobe After Effects

What is After Effects?

Adobe® After Effects® CS5.5 software is the industry-leading solution for creating sophisticated motion graphics and cinematic visual effects. Transform moving images for delivery to theaters, living rooms, personal computers, and mobile devices. [13]

[13] <http://www.adobe.com/cz/products/aftereffects.html>

Jak uvádí sám web autora produktu, tedy společnosti Adobe Inc, jde takřka o průmyslový standard ve svém oboru. Nutno dodat, že Adobe k této metě s každou verzí spěje a přibližuje se dramaticky specializovaným produktům, které pomalu ztrácejí své pozice a přenechávají prostor výrazně dostupnějším a hlavně flexibilnějším produktům, jako je právě After Effects.

Dnes je Adobe After Effects distribuováno ve verzi CS 5.5, která již opustila doménu „běžného“ software pro zpracování videa, kterým zpočátku byl vedle vyspělejší sestry Adobe Premiere určené pro stříh. Naopak pomalu atakuje neotřesitelnou pozici produktů jako Adobe Illustrator, Adobe Photoshop či Adobe InDesign, které jsou etalony ve své oblasti. Pravdou je, že slůvko atakuje není na místě, protože After Effects neaspiruje na pozici žádného z nich, ale doplňuje možnosti společnosti Adobe v oblasti postprodukční efektů a motion designu.

Faktem ovšem zůstává, že jsou oblasti, kde si to bez Adobe nelze představit:

zpracování bitmapové grafika - Adobe Photoshop

zpracování vektorové grafiky - Adobe Illustrator

sazba, layout - Adobe InDesign

zpracování webové flashové grafiky - Adobe Flash

práce s formátem PDF - Adobe Acrobat

Lze prohlásit, že snad kromě 3D grafiky, kam cíleně Adobe zatím „nezabrousilo“ není oblast kde by Adobe nevynikalo, a ne jinak je tomu u video produkce, kde vedle slavného Adobe Premiere figuruje Adobe After Effects s pověstí viz úvod kapitoly.

A co vlastně After Effects dělá tak výjimečným ?

Je to maximální provázanost jednotlivých produktů ze stáje Adobe, tedy máme zde možnost přenášet navzájem data z Adobe Photoshopu v oblasti bitmapové grafiky, nebo naopak pracovat s vektorovými daty z produktu Adobe Illustrator. Co víc, prostředí produktu není vzdálené dalším produktům ze stáje Adobe, takže se člověk neztrácí, ale naopak skoro zjišťuje, že After Effects umně vnesli 4 dimenzi, tedy čas do známého prostředí a tak

se člověk rychle dostává do role animátora, scénáristy a není obtěžován mnohdy složitým prostředím konkurenčních balíků. Navíc lze prohlásit, že kdo se sžije s některým z produktů Adobe této třídy, tak vlastně přechod na další produkt není nic složitého, ovládání je očekávatelné, chování předvídatelné. To vše při možnostech toho či ono produktu.

After Effects jsou výjimečné svou rozsáhlostí, což je umocněno faktem existence nepřehledného množství modulů a pluginů, kterými jdou možnosti ještě rozšířit, takže ať zmíním kteroukoliv oblast postprodukce či motion designu, neexistuje aby After Effects nebyly s to si s problémem poradit a řešit jej. Vlastně to lze pojmout i obráceně, představit si časovou osu na kterou si mohu importovat cokoliv, a co si nemohu importovat to mohu nakreslit, či vytvořit s pomocí pluginů, toto při představě, že cokoliv se odehrává na své vrstvě, které mohu následně sčítat, odčítat, maskovat, mohu se k vrstvám chovat jako k „plánům“ a najíždět na ně kamerou, pracovat a přejíždět mezi nimi. Mohu využít možnosti, že cokoliv mohu vnímat jako 3-dimenzionální ... Vlastně cokoliv co si dokáží představit lze v After Effects vytvořit a omezením je v tomto případě fantazie a znalosti operátora, který musí problém řešit.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 PRAKTICKÉ ŘEŠENÍ

Nicméně dost základů, teoretických rozborů, ideologických myšlenek, a dalších věcí, bez kterých se práce neobejde ... jde o čas, peníze, tedy v tomto případě vlastně jen o čas a to dvojnásob, když se mluví o projektu animovaném, tedy o projektu kde 4 dimenze - čas hraje zásadní roli.

4.1 Řešení

V této části bakalářské práce je na místě řešit záležitosti okolo scénáře, storyboardu, animatiku, samotného řešení z pohledu technologie, provedení. Tedy vlastně projít celým výrobním postupem od předprodukce po finální postprodukcii.

Předprodukce ve standardním filmovém pojetí znamená v prvé řadě setkání producenta a nejméně scénáristy, kde by měla být nalezena shoda o možné rentabilitě díla (požadavky producenta, který zastupuje finanční stránku věci) s ohledem na samotné dílo (což by mělo být úkolem scénáristy). Tedy jakési vlastně spíše manažerské rozhodnutí, že dílo je/bude života schopné a má smysl do něj jít ... tedy v případě mé práce, coby producent dávám projektu zelenou a pojďme do toho ...

Součástí takové přípravy projektu by mělo být rozpracování scénáře, tedy minimálně je třeba znát základní námět, synopsi (stručnou dějovou linku) a samozřejmě pracovat na scénáři jako takovém. Opět v případě mého bakalářského projektu je tato část poměrně zjednodušená, scénář v pravém slova smyslu u typograficky pojatého motion designu neexistuje, respektive vychází přísně ze samotného textu skladby. Tedy řeč je o scénáři literárním, kdežto scénář technický již u díla existuje a je vlastně základem pro návazné filmové či animátské profese.

Další etapy předprodukce mou bakalářskou práci příliš netrápí, správně by se řešilo financování, smlouvy s aktéry, smlouvy autorské a dílčí, řešilo by se jestli není reálné „šáhnout“ si na nějaký z dotačních titulů. Současně by se ustanovily týmy okolo režie, kamery, výpravy, ... jinak řečeno sestavily by se výrobní týmy a zahájila se samotná práce na díle samotném.

Vzhledem k faktu, že v případě mé bakalářské práce jsem ve všech týmech 100% zastoupen já sám, není třeba zabíhat do detailů typu smluv, řešit problémy se zákoníky práce, kde je ošetřen fond pracovních hodin, atd, atd.

Takže ještě je třeba doladit základní natáčecí plán, tedy časový rozpis/harmonogram který zohlední reálný vývoj projektu. A to od první klapky po fázi premiéry, protože součástí samotné přípravy díla je nutná příprava marketingových podpůrných materiálů, trailerů a teaserů, které s vhodným načasováním připraví trh na příchod díla samotného. V případě mé práce je časový harmonogram v podstatě nepodstatný, protože by šlo jen o akademickou záležitost. Na projektu pracuji pouze tehdy, když dovolí pracovní povinnosti a z druhé strany rodina. Ani jedno nelze jakkoliv ošidit, takže harmonogram by byl pouze kosmetickou záležitostí, který by maximálně dokázal vést člověk k frustraci z nesplnění dílčích cílů.

A snad na úplný konec je třeba zmínit základní technologické požadavky, tedy stanovit si formu v jaké půjde dílo do světa. Jednak požadavky na vizuální stránku, tedy jestli budeme točit na filmový materiál a jaký 35mm nebo 16mm, nebo půjdeme cestou digitálního zpracování a točit budeme například na Red One, nebo se spokojíme s HDTV z některou ze svých technologických specifikací. Podobnou otázku si musíme zodpovědět v oblasti audia, kde budeme řešit záležitosti okolo prostorového zvuku, jeho normě (specifikaci), či jestli zůstaneme v oblasti stereofonního záznamu.

V případě mé bakalářské práce rozhodly podmínky zadání, kde jsem vybral požadavek na zpracování ve formě: **HDV codec mpeg2 – 1280x720 HDV 720p 16:9 (1,0) 25fps; audio: uncompressed, 48.000 Hz.** Jinak řečeno bude využito základního rozlišení technologie HDTV a to 1280 x 720px v neprokládaném režimu (progressive scan), poměr stran 16:9. Frame-rate, tedy počet snímků za sekundu, nastavený na 25 Hz. Audio stereofonní nekomprimované se vzorkováním 48kHz.

4.2 Základní vstupní prvky

Kdybych měl pokračovat v analogii ke klasickému filmovému dílu, tak je na místě řešit výpravu, tedy zastat profese filmového scénografa, architekta, hledání lokací - výstavbu dekorací, ... animovaný film tyto profese poměrně výrazně redukuje samozřejmě s ohledem na své pojetí, jestli jde o plně animovanou práci, kde je celé prostředí včetně matte paintů digitální - virtuální, atd ... v případě mé bakalářské práce se vstup, tedy prostředky objevující se na scéně omezují na následující.

4.2.1 Barvy

Vzhledem k silně emotivní hudební složce a příběhu je podle mého uvážení vhodné se „držet“ v pozadí, tedy minimálně v rovině barevného pojetí. Z uvedených důvodů jsem se rozhodl šáhnout po osvědčené, mnohde vyzkoušené a nesčetněkrát úspěšné kombinaci - bílo - červeně - černá, kde dále budu pracovat s odstíny šedé.

4.2.2 Obecná grafika

Vedle barev a písma připadá do úvahy pracovat s grafickými prvky, tedy nějakou formou vektorové grafiky, či bitmapové grafiky závislé, či nezávislé na audiosložce. Také existuje alternativa využít možností některého z pluginů k produktu Adobe After Effects, které dokáží rozvinout možnosti dále, nicméně cíleně žádný plugin použít neplánuji a případné použití bych omezil na minimum v rovině dokreslení. Tímto nevyklučuji použití pokročilých prvků a pluginů, nicméně maximálně v rovině masek a pomůcek, které nejsou přímo „graficky tvorné“.

4.2.3 Existující reálná videostopa

Současně se nabízí možnost v nějaké z forem pracovat s původním klipem skupiny Nighwish, který je k této skladbě k dispozici ve formě živého záznamu z koncertu, případně s prvky z filmového zpracování stejnojmenného filmu, či prvky obecné - neutrální.

4.2.4 Písma

Pro realizaci projektu jsem vybral celkem 3 písma, jde o písma kontrastní, kdy jedno bude prezentovat něžnou CHRISTINE, druhé temného Fantoma, 3 písmo je v tomto případě pouze doprovodné – titulkové.

Jellyka Vampire Street

~~ABC~~ ~~DEF~~ ~~GHI~~ ~~JKL~~ ~~MNO~~ ~~PQR~~ ~~STU~~ ~~VWX~~ ~~YZ~~
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0987654321

Designer: Jellyka Nerevan
 Copyright (c) 2010 by Typeface © Jessica Lapointe

You Are Loved

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 - ()?!

Designer: Kimberly Geswein
 Typeface © Kimberly Geswein. 2007 All Rights Reserved

Linden Hill - Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 bcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890 - ()?!

Designer: Barry Schwartz
 Linden Hill is a digital version of Frederic Goudy's Deepdene
 Copyright (c) 2010 by Barry Schwartz. All rights reserved.

4.3 Hrubý časový scénář

::Hrubý časový scénář

[CHRISTINE:]
00:25 In sleep he sang to me
00:30 In dreams he came
00:33 That voice which calls to me
00:36 And speaks my name

00:40 And do I dream again
00:44 For now I find
00:49 The Phantom of the opera is here
00:55 Inside my mind

[PHANTOM:]
01:05 Sing once again with me
01:09 Our strange duet
01:13 My power over you
01:16 Grows stronger yet

01:20 And though you turn from me
01:23 To glance behind
01:28 The Phantom of the opera is here
01:34 Inside your mind

[CHRISTINE:]
01:46 Those who have seen your face
01:49 Draw back in fear
01:53 I am the mask you wear

[PHANTOM:]
01:56 It's me they hear

[TOGETHER:]
02:00 My/your spirit and your/my voice
02:04 In one combined
02:09 The Phantom of the opera is there
02:14 Inside your/my mind

[TOGETHER - zastřeno/potlačeno:]
02:20 He's there the Phantom of the opera
02:25 Beware the Phantom of the opera

[PHANTOM:]
02:36 In all your phantasies
02:40 You always knew
02:44 That man and mystery

[CHRISTINE:]
02:47 We're both in you

[TOGETHER:]
02:51 And in this labyrinth
02:54 Where night is blind
02:59 The Phantom of the opera is here
03:06 Inside your/my mind

[PHANTOM:]
03:11 Sing my angel of music

[CHRISTINE - zastřeno/potlačeno:]
03:16 He's there, the Phantom of the Opera
Ah!

[PHANTOM:]
Sing, my angel, sing!

[CHRISTINE:]
Ah!

[PHANTOM:]
Sing for me!

[CHRISTINE:]
Ah!

[PHANTOM:]
Sing, my angel of music!

[CHRISTINE:]
Ah!

04:05 AUDIO STOP
04:10 END

neurčitě - potlačené

4.4 Technický scénář/storyboard



Příloha P2

4.5 Animatik

Animatik ve své základní podobě jak jej chápu v mém pojetí k této práci zpracován nebyl. Důvodem je fakt, že tady sled událostí, jejich timing, vše řídí nosná audiostopa, která jednoznačně určuje spád a události. Animatik ve své standardní podobě slouží právě pro rozvedení storyboardu, hledání načasování a pro nalezení ideální dějové linky. Samotné hledání výtvarné složky, techniky provedení probíhalo paralelně s realizací a tvorbou technického scénáře. Animatikem by se dal v tomto případě prohlásit prvotní výkop, tedy jakési prvotní „nasazení“ textu na audio stopu, nicméně animatik v pravém smyslu slova to není.

4.6 Postprodukce

Střih, titulky, hudba, ruchy a zvuk - nezbytné součásti každého projektu jakkoliv dotýkající se projektů, které pracují s časem, tedy s jednotkou umožňující vidět ve scéně více plánů, slyšet nějakou audiostopu. Vzhledem k faktu, že celý projekt vznikl v produktu Adobe After Effects, který je synonymem pro efekty v oblasti vizuální tvorby, ostatně je mu věnována jedna celá z předcházejících kapitol, není problém v tomto software pracovat s kamerou a docílit střihu. Nicméně při faktu, že nosným prvkem byla audiostopa, kterou lze do After Effects načíst, je celý projekt zpracován nad jedním příspěvkem, což je umožněno díky filozofii programu. Vlastně zjednodušeně řečeno celá oblast postprodukce byla v tomto případě součástí projektu samotného.

4.7 Průběh práce

Průběh práce byl přímo podřízen mým možnostem, vedle pracovních povinností a povinností vůči rodině, takže těžko hodnotit z pohledu normohodin, času který člověk věnoval práci usilovně, či se práci věnoval v myšlenkách, ostatně lze to oddělit !?!

Každopádně bylo mojí snahou maximalizovat „sebraný“ materiál, inspirace a následně již jen vybírat a realizovat ... tedy věnovat podstatně větší část času samotné přípravě, která je dle mého významně důležitější, než samotná realizace, která by při výborně připraveném projektu měla být prací pro „řemeslníka“, tedy výtvarno, vstupní materiály, scény, stavba příběhu, vše musí být připraveno předem a vlastní práce na animaci - motion designu je vlastně již jen třešničkou na dortu.

4.8 Prezentace práce

Výsledná bakalářská práce je prezentována na přiloženém datovém nosiči. Součástí práce i přiložených dat je i požadovaný výtvarný návrh plakátu. Grafické zpracování je vytvořeno v souladu s tematikou práce a inspirace i zdroje vycházejí ze stejných zdrojů. Scénář, popis práce jak v teoretické tak i v praktické rovině je zmíněn v předchozích kapitolách této práce.

4.9 Autorská práva

Každé svébytné dílo v době svého vzniku řeší samozřejmě také nezbytnou otázku autorských práv, v případě této práce lze tuto otázku částečně pominout - jde o akademický projekt, kde toto není třeba řešit, nicméně pro rekapitulaci a pro doplnění díla jako takového je třeba zmínit, že by bylo nutné ošetřit práva z pohledu nosné audiostopy, z pohledu originálních videostop, které jsou částečně použity ... Použitá písma jsou pod licencí GNU/GPL, tedy je lze použít i pro komerční účely.

5 REKAPITULACE ŘEŠENÍ

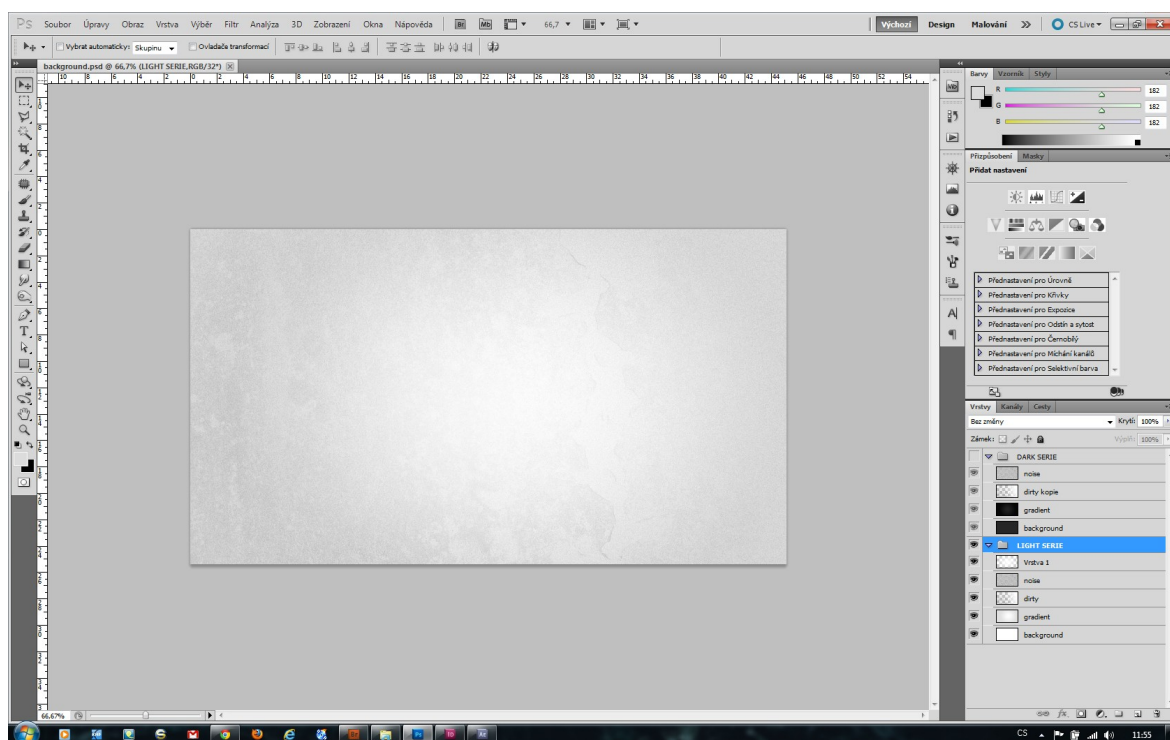
Tuto kapitolu bych rád věnoval popisu řešení ryze praktickému, tedy vlastně jakési „kuchařce“ jak uvedené dílo vzniká, co čemu předchází, atd.

Smyslem je přiblížit postupy, které předchází produkci vlastně každého díla, tedy díla pocházejícího z produktu After Effects jako je v tomto případě. Samozřejmě tady částečně potlačím vstupní část, tedy hledání inspiračních zdrojů, ošetření autorských práv, hledání vstupních prvků, atd ... tato část je ostatně popsána v předešlých kapitolách.

Kapitolu zahajuji faktem, že vstupní materiály mám pohromadě, tedy pracuji s prostředky, které jsem shromáždil. Jde o nosnou audio stopu, videostopu originálního klipu/záznamu koncertu, videostopu pocházející z pilotního filmu. Mám rozhodnuto barevné řešení a vím s jakými písmy budu pracovat.

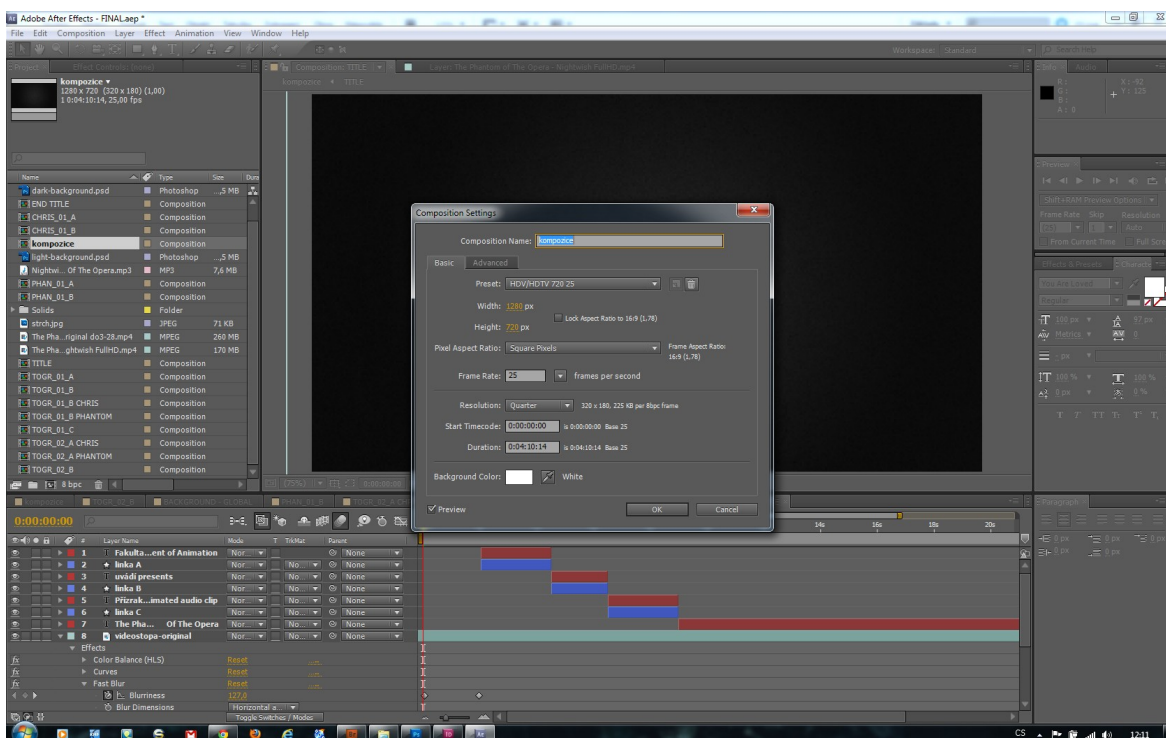
Také je důležité, že mám rozhodnuto o finální podobě, barevnosti, tedy mě nic nebrání přípravě vstupních materiálů ... a projektu samotného.

Vše začalo přípravou základních pozadí projektu, tedy pozadí světlého a tmavého ... tato příprava proběhla v programu Adobe PhotoShop, viz snímek.



Pozadí projektu je připraveno v rozlišení projektu, tedy 1280 x 720px, snímek je složen z několika vrstev - přechodů, šumu, a samotného pozadí, což je ve skutečnosti snímek staré stěny, převedený do odstínů šedi a náležitě upraven pomocí standardních nástrojů programu. ... analogicky ke světlému pozadí vzniklo i tmavé pozadí, které vychází z pozadí upraveného do tmavých odstínů.

Další kroky ve zpracování projektu již vstupují do programu Adobe After Effects, který je vlastně primárním pro celé řešení, pravdou je, že i předchozí zpracování pozadí by šlo vytvořit přímo zde, After Effects není vlastně nic jiného než Adobe Photoshop doplněný o časovou osu, ale provázanost a plná funkčnost vybízí k použití obou produktů paralelně. Základem zpracování v programu After Effects je nastavení samotného projektu, tedy definice co má být vlastně cílem. Každý projekt řešený v After Effects pracuje s prvkem zvaným „kompozice“, která je vlastně základem pro práci v After Effects ... tedy je třeba vytvořit základní kompozici, která bude cílovou. U každé kompozice je třeba definovat jejich základní vlastnosti, tedy minimálně z pohledu projektu důležité.



rozlišení: 1280 x 720 px (HD)

frame rate: 25 snímků za vteřinu

délka kompozice: 4:10

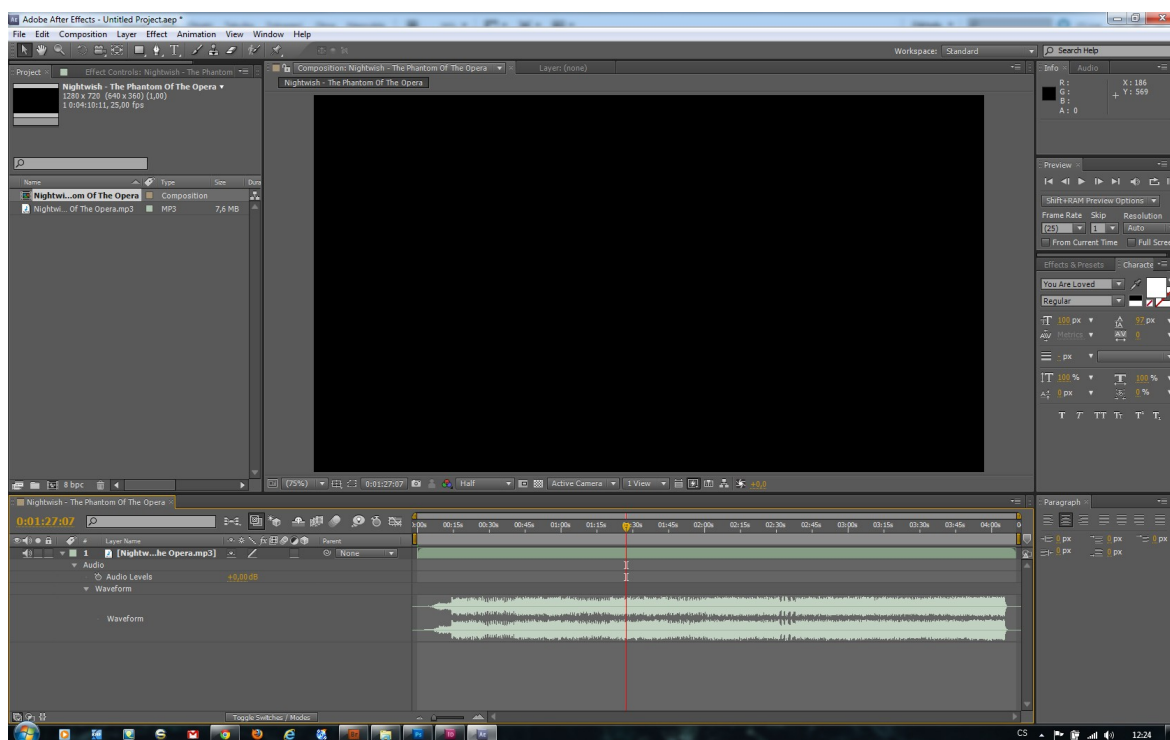
jméno kompozice: kompozice

Délka kompozice v tomto případě vychází z délky základní vstupní audiostopy.

Veškeré tyto vlastnosti lze měnit i v průběhu práce s After Effects, nicméně je třeba si uvědomit, že některé vstupy mohou být bitmapové, tedy ztrácející kvalitu při případném zvětšení, tedy je přinejmenším vhodné pracovat s cílovým rozlišením u každé kompozice od úplného začátku.

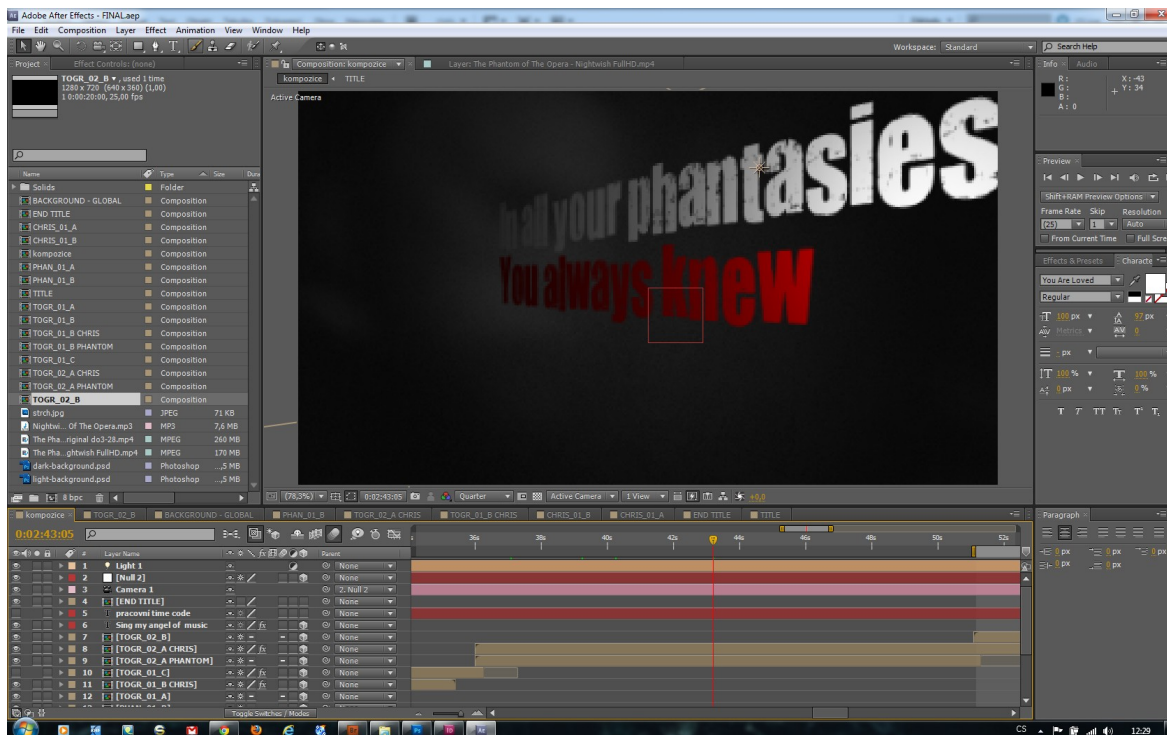
Po nastavení základní kompozice je třeba importovat pilotní audiostopu, která provází celý audioklip. Následně je vhodné, ovšem nikoliv nutné, pracovat s dílčími kompozicemi ... výhodou práce s dílčími kompozicemi je jistá přehlednost, provázanost s technickým scénářem v oblasti popisu, jmen, atd ...

Tady je na místě zmínit, že každá z kompozic, může být součástí dalších kompozic a může mít jakékoliv vlastnosti z pohledu animace a stejně tak jde na jakoukoliv kompozici nahlížet jako na nositele efektové vrstvy ... jinak řečeno animovat lze cokoliv, kdykoliv a to na úrovni objektu, kompozice, či nadřazené kompozice.



Na snímku je zobrazen celý projekt, který se skládá z několika dílčích kompozic. V tomto případě je každá z kompozic úsekem odpovídajícím technickému scénáři, tedy každá z kompozic představuje úsek projektu, nicméně bez pozadí, efektů, atd ... které jsou součástí dalších kompozic.

Následující snímek ukazuje tentýž časový záběr, ale se zobrazením konkrétního stavu kompozice, která je daném časovém úseku aktuální.

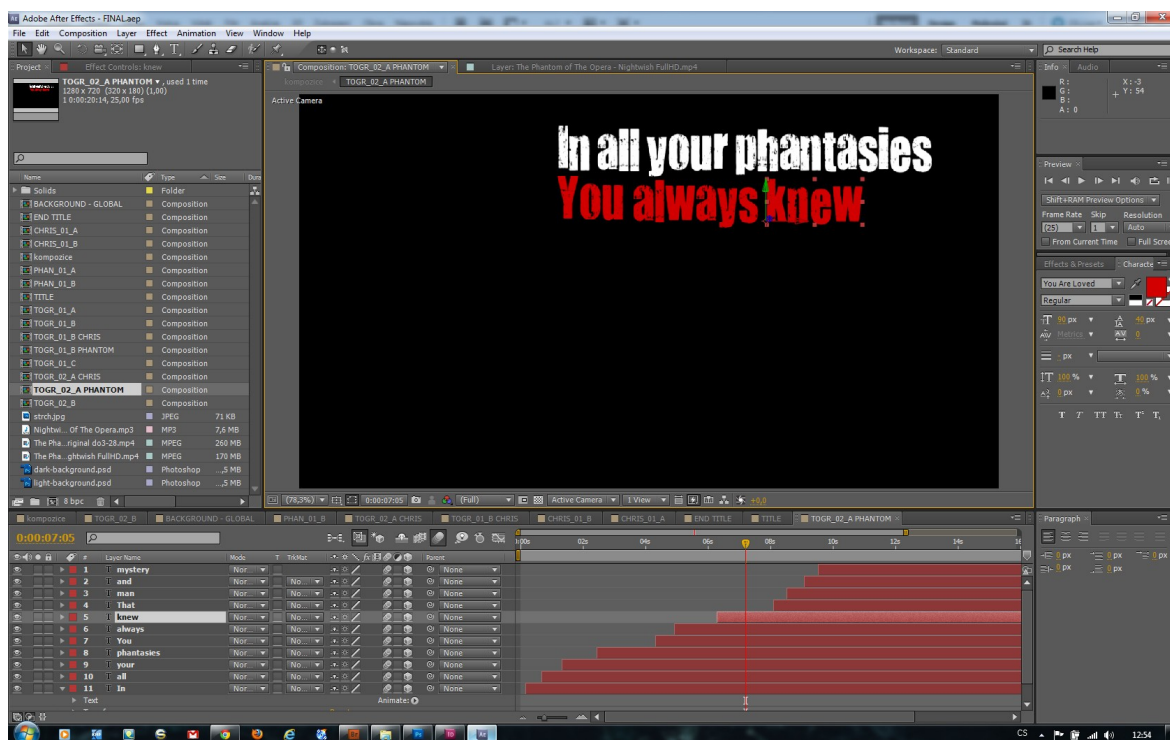


Snímek ukazuje detail dílčí kompozice, stav odpovídající: 0:00:07:05 dle After Effects v dílčí kompozici a stav: 0:02:43:05 v rámci kompozice představující celek.

Snímek také zřetelně ukazuje s doprovodnou zvětšenou časovou osou, jak celý projekt vlastně vzniká, jednotlivé slova jsou prezentovány jednotlivými objekty, ke kterým mohou přistupovat jako k objektům animace, tedy každému mohou na časové ose určit kdy se objeví a stejně tak kdy zmizí ... podobně mohou na jednotlivé prvky aplikovat efekty, tedy typicky rozmazání a průhlednost, která je primární v případě tohoto projektu.

Zobrazený snímek také zobrazuje výběr slova „knew“, kde je vidět, že mohou s objektem samozřejmě pracovat v rámci 3 kompozice (pozice, rotace, zvětšení), stejně tak mohou s objektem pracovat textově a to podobně jako v dalších produktech Adobe ...

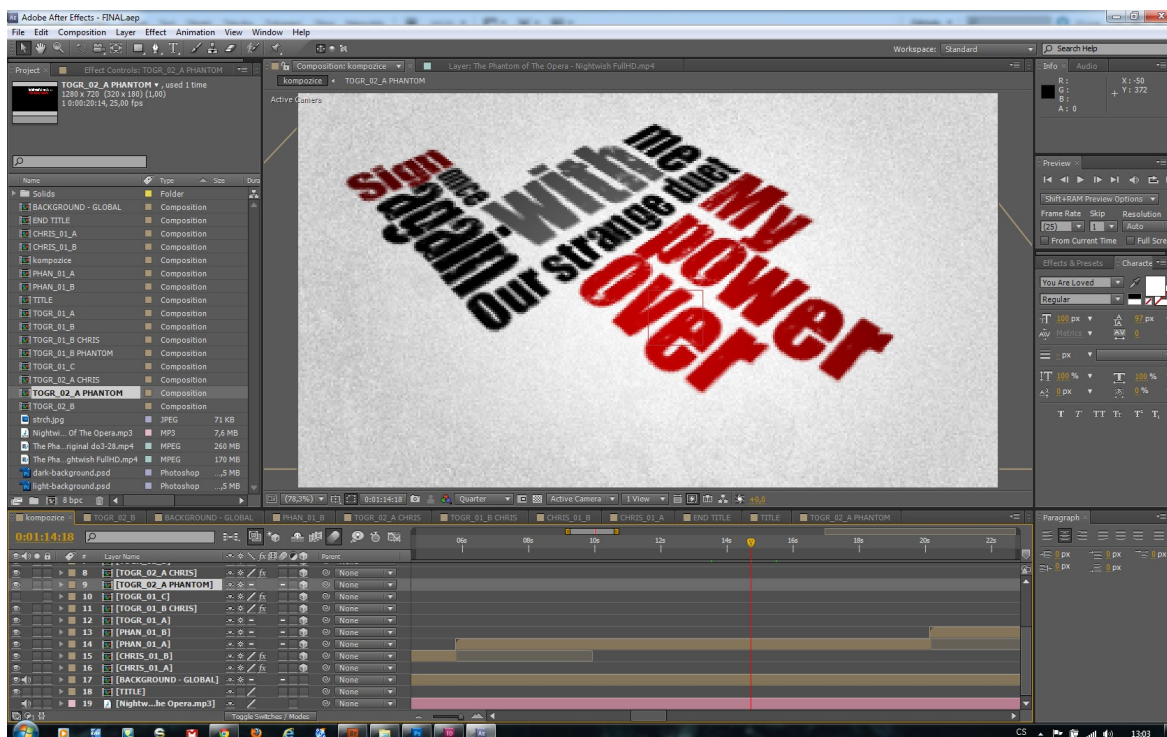
Následně celá tato dílčí část projektu je vložena na časovou osu kompozice a opět je k ní přistupováno jako k objektu animace, samozřejmě s možností kdykoliv se plně vrátit zpět a opět editovat dílčí část na úrovni objektu.



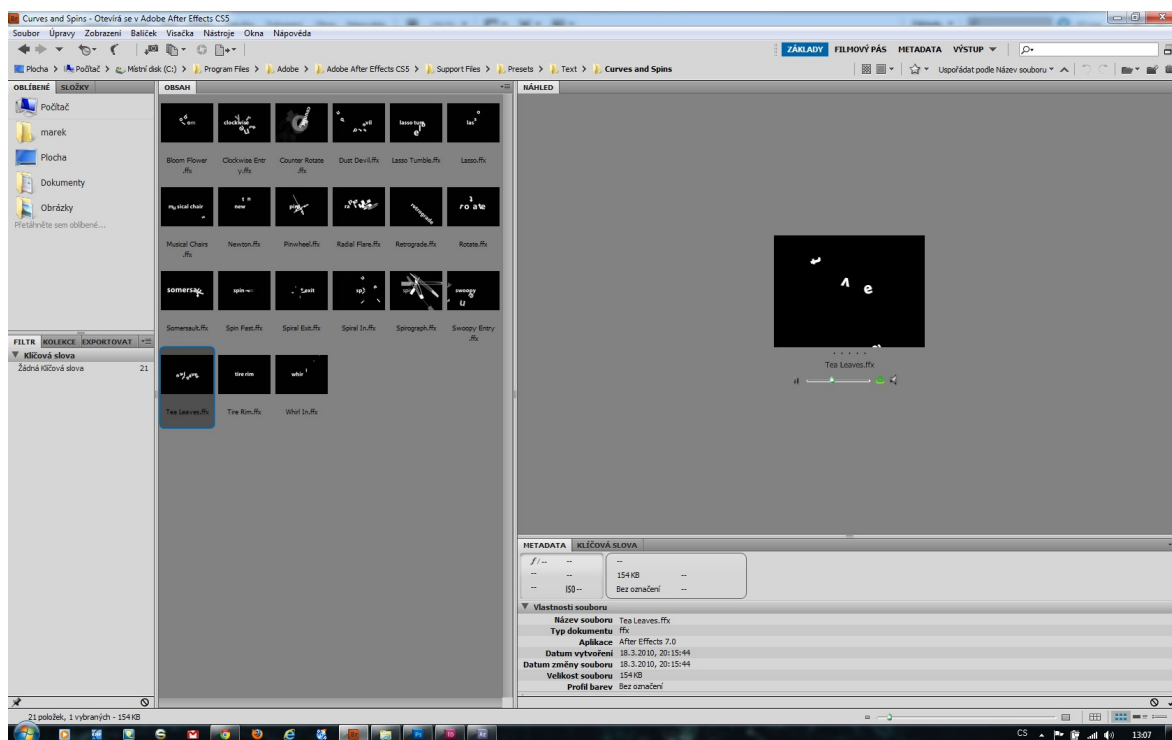
Po důsledném sestavení dílčích kompozic, jejich přenesení na časovou osu finální kompozice je možno postupně přistoupit k samotnému zpracování.

Samozřejmě je vhodné průběžně konfrontovat dosavadní výsledek s audio stopou, scénářem, tedy vlastně kontrolovat jestli načasování odpovídá požadovaným potřebám a záměru projektu.

Teď již nic nebrání sestavit dílčí kompozice do požadované podoby ... písmo, velikosti, barevnost je zde možnost aplikovat různé efekty, které lze vytvářet samozřejmě opět ručně, případně využít z plejády předdefinovaných efektů, nebo konečně využít možnosti komerčních, či free pluginů, které mnohdy převyšují i možnosti samotného programu Adobe After Effects.

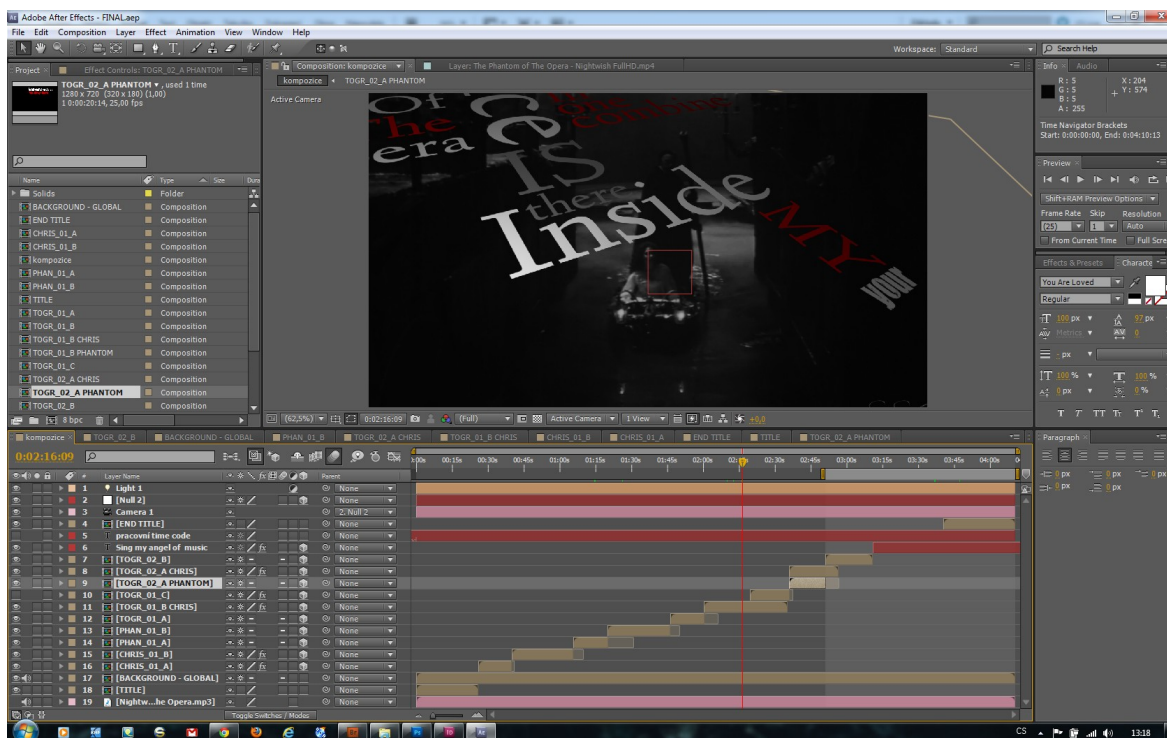


Pro výběr efektů lze vybírat i vizuálně pomocí interních nástrojů Adobe, konkrétně v tomto případě Adobe Bridge, viz snímek.



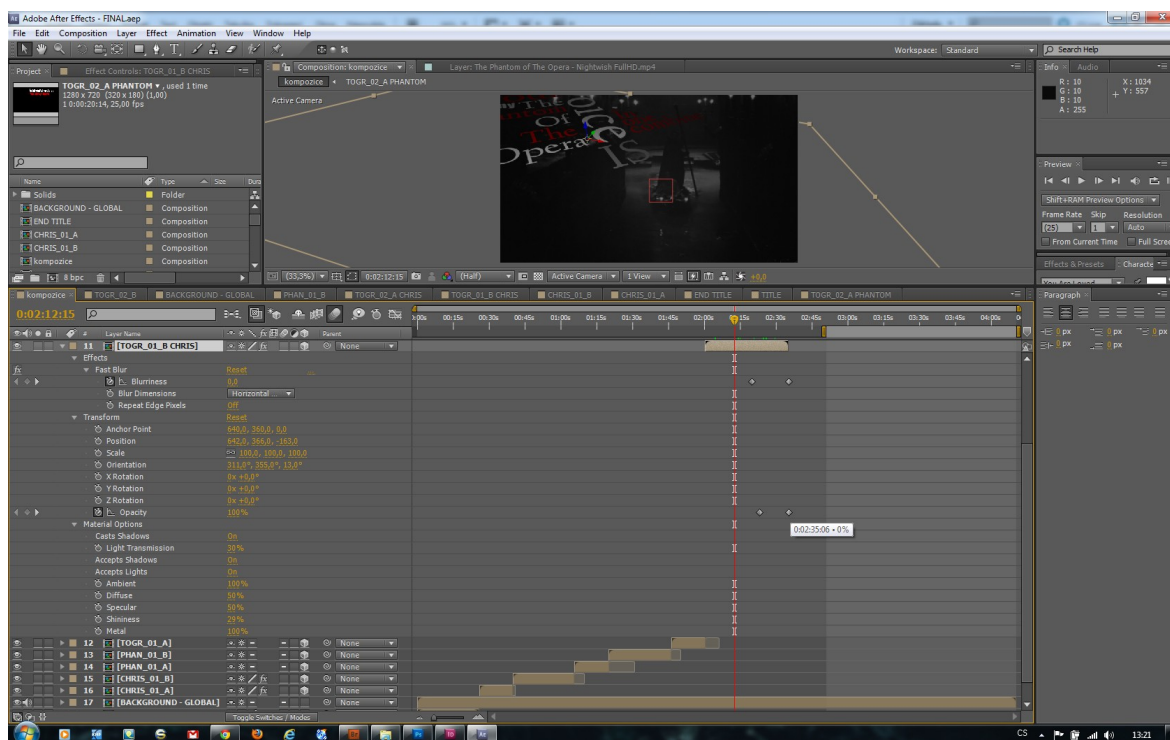
Snímek zobrazuje sestavení celého projektu na časovou osu, tedy je vidět, že finální projekt se skládá z dílčích kompozic, v nejnižší vrstvě je samotná audiostopa, následuje vrstva s pozadím a následně dílčí vrstvy ... je nutné si také uvědomit skládání vrstev a jejich zobrazení, kde se obdobně jako ve Photoshopu pracuje s vlastnostmi průhlednosti a také s krytím, tedy od zesvětlení, násobení až po standardní překrytí.

Na snímku je také vidět poskládání dílčích stop do časového sledu, tedy je vidět, kdy která vrstva bude zobrazena, atd. Vše završují speciální pomocné vrstvy, tedy v tomto případě vrstva s časový kódem (využito jen pro kontrolu) a také vrstvy světlo, kamera a řídicí objekt Null, který slouží k řízení kamery.



Snímek zobrazuje jak je pracování s vlastnostmi vrstvy v rámci časové osy, tedy je zobrazen detail, kde lze animovat vlastně jakoukoliv vlastnost v tomto případě další kompozice. Je vidět využití změny u vlastnosti „Bluriness“ tedy vlastnosti představující míru rozostření a současně využití „Opacity“, tedy v tomto případě míru průhlednosti vrstvy.

Podobně je v některých případech využito animace pozice a rotace, jak bude naznačeno na dalším snímku.

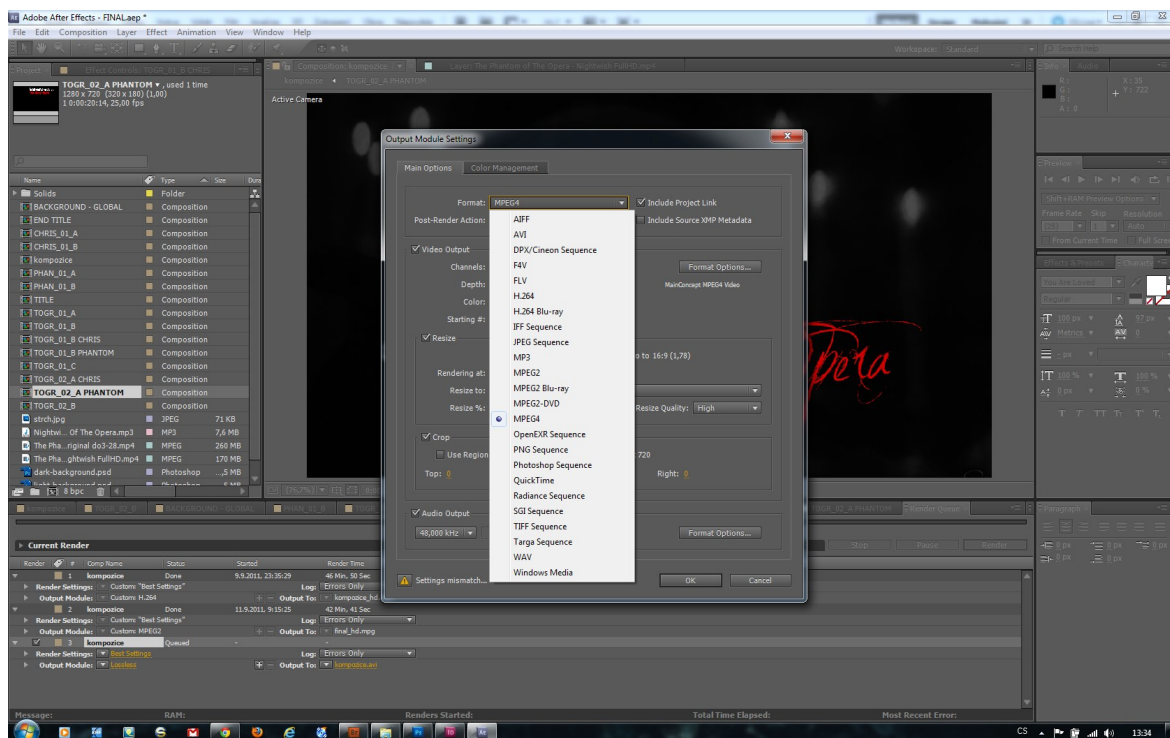


Uvedený snímek představuje práci v vrstvě „Null“, která je v tomto případě řídicí objekt pro kameru ... vlastně pohybem objektu „Null“ pohybujeme cílem který kamera sleduje. Obdobný výsledek by šlo docílit i samotným pohybem kamery, nicméně já mám zažito pracovat s cílem nikoliv kamerou jako takovou, proto je vidět, že vše řídí tato vrstva, ke se pohybuje v osách X,Y,Z, rotuje a pro zvětšení používá pohybu v ose směřující do kamery.

Součástí takové vrstvy a pohybu s kamerou musí být u dotčených vrstev (majících se pohybovat) aktivace symbolu prostoru a současně také symbolu světla.



Po dokončení celého projektu je třeba výsledný projekt vyexportovat v adekvátním formátu a kvalitě. Pro případ produkčního nasazení se nejčastěji používají sekvence snímků s neztrátovou kompresí a pokud možno s bitovou hloubkou 48 bitů. Pro účely této práce bylo využito exportu do formátu HDTV MPEG2 dle požadavků kopírující zadání práce.



ZÁVĚR

Práce byla zpracovávána jako výsledek tématu bakalářské práce. Velkou výzvou pro mě bylo pokusit se do filmového projektu promítnou letité zkušenosti s písmem, které standardně znám z role grafického designéra. Věřím, že se výsledek podařil v rámci možností a výběru co nejlépe. Samozřejmě pokud by bylo více času, možnosti zapojit do procesu tým lidí, kteří se věnují svým oborovým specializacím bylo by jistě možné výsledný film ještě daleko více propracovat, ale to by potom nemohlo platit, že každý konec je současně začátkem tedy vlastně nutno dodat, ... díky za tyto zkušenosti.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

Internet

[http://cs.wikipedia.org/wiki/Fantom_opery_\(muzikál\)](http://cs.wikipedia.org/wiki/Fantom_opery_(muzikál))

<http://cs.wikipedia.org/wiki/Nightwish>

http://cs.wikipedia.org/wiki/Tarja_Turunen

<http://cs.wikipedia.org/wiki/Videoklip>

http://en.wikipedia.org/wiki/Motion_graphic_design

http://en.wikipedia.org/wiki/John_Lasseter

Vyhledávače písem

<http://www.ceskefonty.cz/>

<http://www.dafont.com/>

Distribuce/výrobce systémů Adobe

<http://www.adobe.com>

<http://www.amsoft.cz>

Pomocné zdroje

<http://www.andrewlloydwebber.com/>

<http://www.csfd.cz/film/134269-fantom-opery/>

<http://cs5.org>

<http://tutsplus.com/>

Časopisy/magazíny/e-ziny

<http://www.font.cz/>

<http://www.pixel.cz/>

<http://www.deviantart.com/>

<http://www.themeflash.com/>

<http://www.grafika.cz>

Literatura

Historie a estetika motion graphic designu - BcA. Stanislav Tomšej, DiS.

Animation Now!, ISBN: 9783822837894

DVD – PIXAR short films collection PIXAR/WALT DISNEY 2007

Vedle cíleně uvedených odkazů jsem samozřejmě jako studnici celkově používal internet, kde vévodil vyhledávač google.com, který mě následně naváděl na mnoho informací, které se jako střípky scházely k vybudování celého projektu.

Upozornění: Jsem si plně vědom faktu, že odkazy v rámci serveru wikipedia.org nejsou autorizované, nicméně podle mého dnešní doba, a to ani v případě akademické práce, nemůže podobné zdroje přehlížet, a proto s nimi v práci pracuji. Pro jejich verifikaci je součástí přiloženého datového nosiče jejich podoba v originální HTML podobě.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1 - Typografický wallpaper Allon Lim, Singapore

Obr. 2 - Rytmus - Veřejný nepřítel

Obr. 3 - Richard Muller – Ciara

SEZNAM PŘÍLOH

P1 Hrubý časový scénář

P2 Technický scénář/storyboard

P3 Výtvarný návrh plakátu - 700 x 1000 mm