

Dinosaur day

Eva Trundová

Bakalářská práce
2019



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba
akademický rok: 2018/2019

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Eva Trundová**
Osobní číslo: **K16111**
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: Dinosauřský den – digitální ploška

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

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

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

2. praktická část:

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

Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000–20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina.

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

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

Seznam odborné literatury:

GREGOR, Lukáš. Základy analýzy animovaného filmu. 1. vyd. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011, ISBN: 978-80-7454-112-4

KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha AMU 2004. 108 s. ISBN 80-7331-019-8

DUTKA, Edgar. Scenáristika animovaného filmu – Minimum z historie české animace. Praha AMU 2006. 146 s. ISBN 80-7331-069-4

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

Ve Zlíně dne 3. prosince 2018

doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka



Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považuji se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 5. 2. 2019

Jméno a příjmení studenta: Eva Trundová

.....

podpis studenta

ABSTRAKT

Kouzelný svět fantazie malého chlapce ožívá prostřednictvím krátkého animovaného snímku Dinosaur day. Zde nejsou pravěcí ještěři jen hrůzostrašná monstra ale hlavně hrdinové a kamarádi. Tato teoretická práce nabízí vhled do procesu výroby animovaného filmu se všemi jejími strastmi i radostmi.

Klíčová slova: animace, film, 2D, dinosauři, muzeum, fantazie, Burianosaurus

ABSTRACT

A fantasy world inside a boy's mind comes to life in a short animated film called the Dinosaur day. There you'll see that prehistoric creatures don't have to be terrifying, they can be your friendly heroes too. This essay offers a peek inside the process of making such animated film, with all of it's ups and downs.

Keywords: animation, film, 2D, dinosaurs, museum, fantasy, Burianosaurus

Ráda bych poděkovala všem, kteří mě na mé cestě studiem podporovali a podporují. Hlavně tedy svojí rodině, mému příteli a přátelům a v neposlední řadě všem pedagogům a jiným lidem ze školy, kteří byli vždy ochotni mi poradit nebo pomoci.

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

OBSAH

ÚVOD	10
I TEORETICKÁ ČÁST	11
1 INSPIRACE	12
1.1 DINOSAURŮL.....	12
1.2 MUZEUM.....	13
1.3 INSPIRACE PŘI TVORBĚ.....	14
1.4 POSTAVA CHLAPCE.....	15
1.5 POSTAVA MATKY.....	16
2 SCÉNÁŘ	17
2.1 PŘÍPRAVA.....	17
2.2 SCÉNÁŘ.....	18
2.3 TECHNICKÝ SCÉNÁŘ.....	22
II PRAKTICKÁ ČÁST	23
3 VÝTVARNÉ NÁVRHY	24
3.1 LOUTKOVÁ ANIMACE.....	24
3.1.1 Postavy.....	24
3.1.2 Technické zpracování.....	25
3.1.3 Muzeum.....	25
3.2 PLOŠKOVÁ ANIMACE.....	26
3.2.1 Stylizace.....	26
3.2.2 Barevnost.....	27
4 ANIMATIK	28
5 ANIMOVÁNÍ	29
5.1 PODKLADY.....	29
5.2 ADOBE AFTER EFFECTS.....	30
5.3 KRESLENÁ ANIMACE.....	30
5.4 ZKOMPLETOVÁNÍ ANIMACE.....	31
6 POSTPRODUKCE	32
6.1 STŘIH.....	32
6.2 HUDBA.....	32
6.3 RUCHY.....	32
6.4 DOKONČENÍ FILMU.....	33
ZÁVĚR	34
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	35
SEZNAM OBRÁZKŮ	36

ÚVOD

Jednoho dne přichází do muzea chlapec plný nadějí. Dnes je den dinosaurů, Dinosaur day. Podle chlapcovy poznámky v kalendáři: Dinosauřský den. Nyní může zažít to pravé dobrodružství.

Film Dinosaur day je vzpomínkou na dětství, na dobu, kdy každá věc byla nová a fascinující a přímo vyzývala ke hře. Vzpomínkou na svět plný pirátů, nestvůr a monster a všeho, co dětská mysl zvládne vyfantazírovat. Včetně dinosaurů.

A to je hlavní smysl tohoto snímku – Měl by podnítit lidskou mysl k fantazírování a dětským hrám. Měl by hlavně potěšit a pobavit diváka. A snažila jsem se pro to udělat vše, co bylo v mých silách.

Text, který se nachází níže, je branou do světa, kde se snoubí fantazie malého dítěte a racionalita potřebná k výrobě filmu. Je to také průvodce a vypravěč, který vám ukáže cestu od prvních skic po hotové rozpořádané malby. Pová vám pohádku o tom, jak jeden chlapec prožil svůj „dinosauřský“ den.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 INSPIRACE

1.1 Dinosaurři

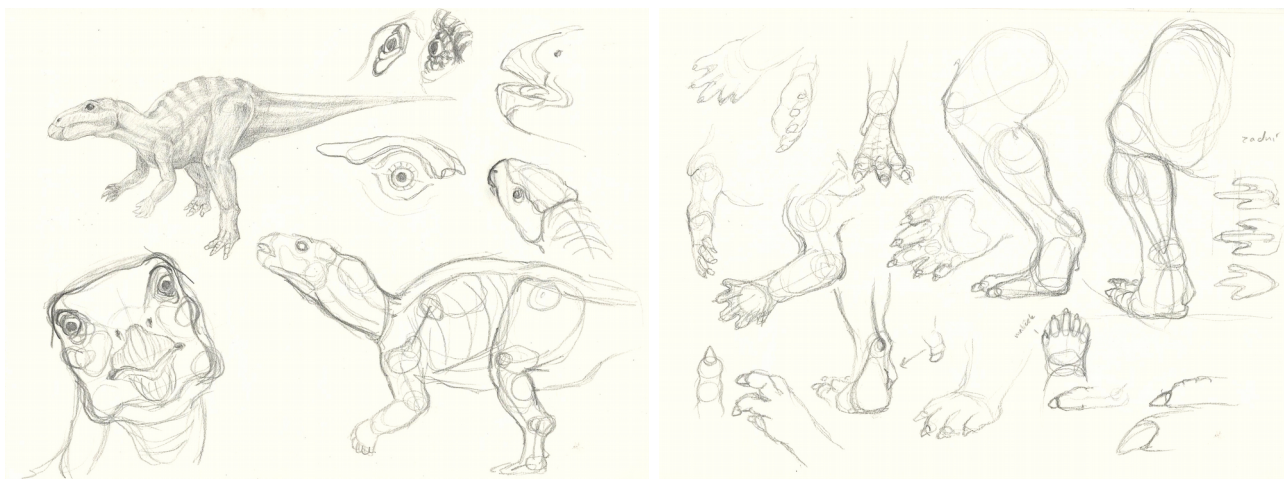
Už od malička miluji dinosaury. Fascinuje mě myšlenka, že před asi 65 miliony let, po stejné zemi jako dnes chodíme my, chodili, žili a lovíli tyto prehistoričtí obři. V současnosti o tom můžeme najít spolehlivé důkazy. Každý rok je také popsáno hned několik nových druhů dinosaurů a právě jednomu takovému novému druhu bych ráda věnovala tento krátký animovaný snímek.

Roku 2003 byla nalezena lékařem Michalem Moučkou v okolí obce Mezholezy u Kutné Hory stehenní kost tehdy neznámého dinosaura. Kost byla popsána až v roce 2017 a to Danielem Madziou, Clintonem Boydem a Martinem Mazuchem.

Zjistili, že kost patřila nevelkému býložravému dinosaurovi, který žil v malých skupinách na našem území přibližně před 100 až 94 miliony let. Ve své studii (*Journal of Systematic*) také poprvé uvedli jméno nového dinosaura *Burianosaurus augustai*. Toto jméno je poctou slavnému českému ilustrátorovi Zdeňku Burianovi a spisovateli Josefu Augustovi, ti společně vydali několik knih zabývajících se tematikou dinosaurů a prehistorie. Jejich knihy také byly zaměřeny na dětského diváka a zasloužily by si, dle mého názoru, i animované zpracování, neboť ilustrace Zdeňka Buriana jsou na svou dobu velice moderní a mnoho paleoartistů z celého světa z jeho kreseb vychází dodnes.

Burianosaurus augustai má už také svou oficiální podobu. 20. června 2018 byly v DinoParku Praha odhaleny sochy dvou zástupců tohoto druhu. Autorem soch je Václav Staněk, který při tvorbě soch spolupracoval s Danielem Madziou. Výsledná podoba dinosaura je tedy vědeckým předpokladem, jak asi dinosaur nejpravděpodobněji vypadal. Z tohoto předpokladu vycházím i já.

Celá záležitost ohledně nálezu českého dinosaura ve mně vzbudila o to větší pozornost, protože byla doba pro hledání námětu na bakalářskou práci. Neváhala jsem a vyjela do Prahy. Byl deštivý den, ale ani to mne neodradilo vyrazit do místního DinoParku a udělat na místě několik skic podle dvou zde umístěných soch. V parku ten den nikdo nebyl a tak jsem měla čas a klid na skicování a podrobné zkoumání těchto tvorů. Probouzeli ve mně nadšení, neboť dokonalé modely *Burianosaurů* vypadaly opravdu jako živé. Bylo mi jasné, že tyto tvory chci ve svojí bakalářské práci.



Obr. 1.– 2.

Dinosauri jako Tyrannosaurus Rex (dále jen T-Rex) nebo Stegosaurus jsou sice velmi oblíbení, hlavně tedy pro jejich velikost a bizarnost, ale tito malí tvorové vypadali tak mile a přátelsky, že jsem si je hned zamilovala. Jejich krásou je také jejich český původ, jsou to místní dinosaurů.

1.2 Muzeum

Ve snímku se také objevuje interiér muzea. Ten není vytvořen podle žádné existující budovy. Jedná se spíše o směs několika muzeí a starých budov, ty jsem vždy měla ráda, inspirovaly mne při vytváření prostor pro vystavené dinosaurů. Největší podíl však na vizuální podobě nese přírodovědné muzeum ve Vídni. Zde se nachází poměrně rozsáhlá expozice dinosaurů a jiných tvorů z živočišné říše, jež byla na zemi před mnoha a mnoha miliony let. Mimo to se také jedná o překrásnou neorenesanční budovu s bohatě zdobenými interiéry. Tak zobrazuji své muzeum i já. Členitý půdorys, obrazy na stěnách, sloupy podepírající strop, sem tam i ohoz nebo renesanční okno. Všemi místnostmi proniká příjemné tlumené světlo s barevnými odstíny do hnědočervené a okru. Tyto teplé tmavší barvy mi mají také za úkol pomoci s odlišením reálného prostoru muzea od chlapcova vysněného světa plného jasných světlých barev.

1.3 Inspirace při tvorbě

Již vzniklo mnoho filmů zabývajících se podobnou tematikou. A nejen filmů ale i knih, seriálů a komiksů. Nesčetněkrát jsme byli svědky toho, jak mladí hrdinové překonávali nástrahy osudu a zároveň si užívali neskutečná dobrodružství. Jak se dostali do světa fantazie, kde byli piráti, ledové královny, džungle nebo právě dinosauři. Každý si jistě vybaví alespoň jednu knihu nebo jeden film, který zná a prováděl ho jeho dětstvím. Ať už to byl Petr Pan, Narnie, Kniha džunglí, Tarzan, Cesta do pravěku nebo něco jiného. Všechny tyto filmy (většinou podle knižní předlohy) mají několik stejných prvků.

Jsou zaměřeny především na mladšího diváka. Jsou dobrodružné a napínavé. Hlavní hrdina nebo hlavní hrdinové jsou sympatičtí mladíci a na konci příběhu odcházejí o něco obohaceni. Buď se jim dostalo nějakého ponaučení, nebo překonali vlastní strach, našli si přátele nebo lásku.

Dramatické ale i poetické chvíle pak z pravidla doprovází nádherná hudba. V tomto ohledu bych se ráda na chvíli pozastavila u filmu Tarzan (1999, Režie: Kevin Lima, Chris Buck, Walt Disney studio). Je to pro mne velice inspirující snímek. Je velmi propracovaný, jak po stránce vizuální tak i příběhové a poslechové. Dokonale zvládnutá kombinace 2D a 3D techniky vás zkrátka vtáhne do děje a vy uvěříte, že se houpete mezi liánami společně s hlavními hrdiny.

Ačkoliv můj snímek bude poněkud statictější, ráda bych se nechala inspirovat barevností a prostorovostí světa džungle. Chtěla bych toho využít hlavně při malbě pozadí pro scény odehrávající se ve světě chlapcovy představivosti.

Co ale dalo mým představám ten nejpresnější směr? Co mi ukázalo cestu a vnuklo nejvíce nápadů? Byla to píseň Stranger like me od zpěváka Phila Collinse (česky Chci všechno znát, Petr Muk), která právě zazněla ve filmu Tarzan. Rytmus i text této písně ve mně probouzí skryté nápady a motivuje mne ke tvorbě. Má ojedinělý náboj a ohromnou energii, kterou bych i já ráda měla ve svém videu. Kdo ví, zda se mi to podaří. Budu doufat, že ano.

Jistým odkazem na film Tarzan je i scéna, kde se kluk houpe na liáně. Je to v podstatě poslední počin, který udělá ve svém světě dinosaurů. Pak přichází už jen náraz do čenichu T-Rexe a jeho matka ho vytrhává ze snění. Ono zhoupnutí na liáně je tedy takovou poslední dobrodružnou věcí, kterou podnikne se svými býložravými kamarády.

1.4 Postava chlapce

V době kdy mi ještě nebylo ani 11 let jsem často hlídala svého ještě o několik let mladšího bratrance. Ti, kdo mě znají, ví, že mám dinosaury v oblibě, ale moje nadšení pro ně je nic oproti tomu, čeho byl schopen tento šestiletý klučina.

Už v tehdejší době byla mezi dětmi hodně populární televize a mezi tím, co se jiní koukali na Kačeri příběhy, můj bratranec – Vojta – neustále pozoroval Animal Planet, Discovery Channel a jiné televizní kanály, kde běžely dokumenty. A z těchto dokumentů, projevoval největší zájem o ty s dinosaury.

Malé děti mají často nějaký záhadný dar rychle se učit a pamatovat si i ty nejsložitější slova a pojmy, které bychom se my dospělí stěží učili několik hodin. A tak se stalo, že tento šestiletý Vojta znal názvy několika desítek dinosaurů a každému koho potkal, vykládal ty nejrůznější zajímavosti o nich. Ne všichni z toho byli nadšení, protože těch zajímavostí, které Vojta znal, byly hromady a on nepřestal mluvit, dokud je všechny někomu nepředal.

Mně to třeba vůbec nevadilo. Hodně jsem se zajímala o zvířecí říši. Pořady Stephena Irwina jsem doslova milovala.

Když za mnou přišel Vojta, těšila jsem se, že se zase něco nového dozvím. Bylo však velké překvapení, když tento kluk stále dokola opakoval: „namaluj mi dinosaura“.

Předpokládám, že tehdy ani jeden z nás vůbec nevěděl, kdo je to Malý princ, ale přísahám, že jsem se v tu chvíli opravdu cítila jako ten pilot z knihy.

Pokreslila jsem stohy papírů, aniž by mě vůbec napadlo, že by to jednou mohl být předmět mé bakalářské práce.

A tak tu máme postavu malého chlapce, který miluje dinosaury a popravdě řečeno, smýšlí o nich poněkud naivně. V jeho představách jsou to zkrátka jeho přátelé a mazlíčci. To, že malé druhy byly plaché a velké druhy velice nebezpečné, to že mezi Stegosaurem a Tyranosaurem je propast skoro 100milionů let, to že takřka žádný dinosaur nebyl dostatečně chytrý, aby aportoval, to malé dítě neví. Je jen fascinováno vzrůstem, podivností a třebas i krvelačností těchto obrů. Učí se jejich

jména, aby na ně mohl zavolat¹. Je zvědavý, chce vědět víc a znát podrobnosti. Ale i přes všechny racionální informace obsažené v dokumentech, si pak toto dítě vezme plastového Tyranosaura a posadí na něj kovboje a za pokřiku „Kupředu!“ si hraje na to, že vás takto osedlaný T-Rex kouše do paty.

Dětská fantazie totiž nemá zábran. Jsou zde povoleny všechny kombinace hrdinů a stvůr ať už existujících či neexistujících. Je v tom něco překrásně naivního.

V takovém Vojtovi se odrážela touha po vědění, fascinace neznámým světem a chuť si hrát. Jsou to skvělé vlastnosti, které stojí za to podpořit jak u dětí, tak i u dospělého diváka. Není na škodu upustit uzdu své fantazii. Někdo třeba chce za mazlíčka dinosaura, jiný by si přál létající auto a další třeba jen kupu dětí, které by mu vykládaly, co se dozvěděly z dokumentu a co viděly v muzeu.

Fantazii se meze nekladou. Je to náš svět a byla by škoda ho nevyužít. Neboť zde můžeme být tím, kým chceme: astronaut, herec, dobrodruh, vynálezce, pirát... nebo třeba jen dobrý animátor.

1.5 Postava matky

Postava matky naopak není inspirována žádnou skutečnou osobou. Matka je zcela uměle vytvořena podle mých vlastních představ o ní.

Ačkoliv prvně měla nést spíše zápornou roli, později jsem se rozhodla dát jí poněkud lidštější charakter. Na místo toho, aby byla srovnávána s Tyranosaurem, který je zlý (na konci chlapcovi fantazie se T-Rex mění na jeho matku a vytrhává ho z jeho doposud veselého hraní), je matka spíše postavou zobrazující mateřskou lásku, starostlivost a snahu o výchovu. Na začátku příběhu vidíme ženu, která se láskyplně loučí se synem, kterého zanechává v muzeu. Upozorní ho na dochvilnost a odchází. Když se opět setkají, matka není potěšena, že její syn visí na závěsu, ale nijak přísná na něj není, zamračí se, nasadí mu čepici a vede ho domů.

Je nám ovšem jasné, že to nebylo naposledy, co byl chlapec v muzeu. Jistě ho tam takhle hodná maminka vezme zas, jen mu zakáže houpat se na závěsech.

¹Nad těmito pozoruhodnými vlastnostmi dětí se pozastavuje i Michael Crichton ve své knize Jurský park.

2 SCÉNÁŘ

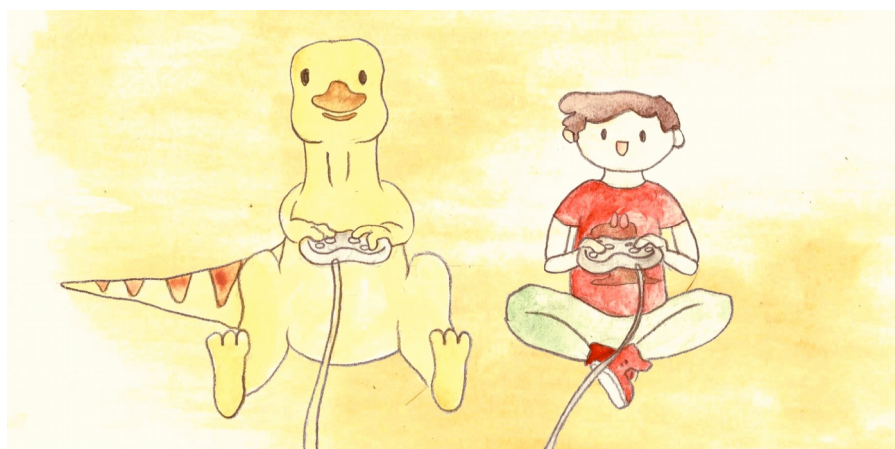
2.1 Příprava

Z počátku bylo velmi složité začít psát námět nebo dokonce scénář. Byla jsem plná dojmů, ale nedokázala jsem je převést do souvislého příběhu. Ráda bych všem lidem sdělila, jaký je úžasný tvor a jak došlo k jeho nález, ale nerada bych sklouzla k čistě naučnému snímku, plného složitěho textu a mluveného slova. Ne, rozhodla jsem se lidi zaujmout příběhem ze současnosti. V podstatě jsem se rozhodla převyprávět lidem příběh, jak jsem se k Burianosauovi dostala já.

Pročítám hodně webů o novinkách z oblastí paleontologie a geologie. Často pojednávají o nových objevech, ať už známých či neznámých druhů. Většina takových objevů však pochází ze zahraničí. Jednou jsem ale narazila na článek české facebookové stránky Pravek.info, který psal o nález a pojmenování Burianosaura augustai. Okamžitě jsem chtěla vědět víc.

A tuto dětinskou radost, kterou jsem v ten okamžik měla, jsem se rozhodla vložit do filmu. Hlavní postavou nejsem já, ale mladý klučina, sdílející se mnou lásku k dinosaurům. Tento kluk však, na rozdíl ode mne, nebrouzdá po internetu ale místnostmi muzea a stejně jako já hledá něco senzačního. V jeho dětských očích je pravá senzace představa, že spatří onoho slavného Tyranosaura a jako mocný rytíř svého koně si ho osedlá.

A přesně takovou dětskou naivitou je celý film protkaný. Film Jurský park nás sice učil, jak jsou dinosauři nebezpeční a příroda nevyzpytatelná ale malé dítě nic z toho neví. Chce si především hrát a na hraní potřebuje kamarády. A kdo by nechtěl za kamarády dinosaury?



Obr. 3.

Když se pak kluk setká tváří v tvář s exponátem Burianosaura, pochopí, že právě tento dinosaur je na hraní si jako stvořený. Co s velkým, neohrabaným a nebezpečným Tyranosaurem, když tu je toto milé stvoření o velikosti poníka. Navíc s velkým nápisem přisuzujícím mu novotu.

Mnoho informací o Burianosaurowi ve filmu nebude. Každý kdo se bude chtít o něm dozvědět více, si může snadno informace podle jeho jména vyhledat. Kluk také bude vlastnit knihu, kterou Zdeněk Burian ilustroval. Po veškerých složitých manipulacích s námětem a motivací hlavní postavy, jsem se rozhodla pro tento nenásilný přístup. Jistě to bude i pro mladšího diváka srozumitelnější a atraktivnější, vyhnu-li se složitému popisování, proč se takto dinosaur jmenuje, kde se vzal, co je zač a podobně. Beru také v potaz, že pokud by se film dostal do zahraničí, anglicky mluvící divák, by jen těžko hledal potřebné souvislosti. Takto Burianosaurus vystupuje ve filmu pro všechny jako nově objevený druh v podobě roztomilého stvoření.

2.2 Scénář

Při tvorbě scénáře mi nejvíce pomohlo vymezit si na začátku hranice. Pro koho film bude, jak má být dlouhý, co je hlavní myšlenka atd.

Ačkoliv přiznávám, že čím více jsem na filmu pracovala, tím více jsem se od původní myšlenky vzdalovala. A z dokumentárního snímku o novém objevu dinosaura se stal zábavný příběh pro děti.

Nyní tedy vedu žánr jako dobrodružnou komedii pro děti a hlavním tématem filmu je dětská fantazie a láska k dinosaurům. Myšlenkou filmu je pak krása a neomezenost dětské fantazie a hry. Video má za cíl motivovat lidi k návštěvě muzeí, zájem o dinosaury, pochopení dětské fantazie a v neposlední řadě pobavit diváka.

Původní cílová skupina byla poněkud rozsáhlejší. Moje představa byla taková, že by snímek mohl kolovat v televizi nebo i v kinech jako reklamní spot. Mohl by lákat rodiny k návštěvě Dinoparku v Praze, motivovat mladé studenty ke studiu paleontologie, anebo jen rozšiřovat povědomí o dinosaurowi, který kdysi žil na našem území.

Nyní jsou cílovou skupinou filmu hlavně děti a lidé zajímající se o animaci. A doufám, že ačkoliv má snímek sloužit primárně k pobavení člověka, nevyloučí to možnost, že ho snímek motivuje k něčemu dobrému a informuje o novém objevu.

Film je rozdělen na tři části. Jednoduše by se daly nazvat jako Muzeum, Fantazie a Zpět v muzeu.

V první části přichází chlapec do muzea se svou matkou, rozloučí se a chlapec upaluje najít svého vysněného Tyranosaura. Nalistuje stránku s obrázkem děsivého T-Rexe. Tato ilustrace je inspirována malbou Zdeňka Buriana.

Na okamžik se zasní. Vidí, jak si osedlal nejmocnějšího dinosaura ze všech, žádný rytíř na bílém koni by na něj nyní neměl. Tato krátká vidina je pak zpracována podobným stylem jako svět fantazie, kam se záhy chlapec přenesse.

Jak představa skončí, porovná si svůj obrázek v knize s modelem dinosaura stojícího před ním. Na první pohled je jasné, že je to zcela jiný druh. Chlapec se nespokojeně zavrtí a vyráží na cestu za svým favoritem.

Pečlivě poměřuje každého dinosaura s obrázkem ve své knize. Jde dál a dál.

Když tu najednou HO uvidí. Mocného Tyranosaura s velkými zuby a ostrými drápy. Je přesně takový, jakého ho chtěl. V samém údivu upustí knihu na zem. Klučina vytáhne z kapsy svůj mobil a vyfotí si se zubatým obrem selfie. Zde je to ode mne menší narážka na současnou společnost a zvyk, že i takto malé děti dnes běžně vlastní elektroniku v hodnotě několika tisíc korun. Zároveň to ale nemusí nutně znamenat, že dítě je špatné. Kluk jen využil jemu dostupný prostředek, aby si vytvořil hezkou vzpomínku na chvíli se svým idolem.

Po vyfocení zkontroluje fotografii a už už si chce udělat další, když zahlédne v rohu místnosti poměrně malého dinosaura, kterého ještě nikdy před tím neviděl.

Pomalou přichází k neznámému. Zkoumavě na něj pohlédne. Přemýšlí, co je zač. Nový objev. Je to Burianosaurus augustai již tolikrát zde zmiňovaný.

Představí si, jak si s malým dinosaurem hraje. Není tak mohutný a neohrabaný jako T-Rex. Tenhle dinosaurus by ho ani nezašlápnul, ani nesežral – naopak – mohli by se z nich stát kamarádi.

Chlapec opět nadšeně vytáhne telefon za účelem společné fotografie s novým malým dinosaurem. Zaujme tedy svou pozici. Cvak. Zde má mobil takovou funkci ukazatele chlapcova zájmu. Prvně měl v hledáčku Tyranosaura a nyní je to tento Burianosaurus. Za okamžik se však tento symbol rozpadá. Žárlivý T-Rex ožije a ukradne si chlapcovu pozornost, jeho mobil. Kluka přepadne strach z velkého monstra a couvá. Hodný Burianosaurus však šťouchne kluka do zad, ten se v napjaté situaci lekne, vyskočí a složí na zem.

*Obr. 4.**Obr. 5.*

Muzeum je pryč. Kolem něj rostou kapradiny, cykasy a palmy. Chlapec nevěří svým očím.

Přichází část 2., kdy je chlapec ve světě fantazie. Kolem něj jsou přátelsky vypadající býložravci. Přichází k němu a zvědavě si ho prohlíží. To chlapce trochu popudí. Sám si na T-Rexe zahraje. Vyskočí na nohy. Z plných plic zařve, rukama při tom mávající jako drápy. Jeho publikum prvně jen kouká, co to ten malý růžový dělá, ale když se za jeho zády vynoří zpoza křoví Tyranosaurus, jehož pozornost přilákal ten náhlý křik, vezmou všichni do zaječích.

Tahle scéna možná vrhá na chlapce trochu špatné světlo, ale nesmíme zapomínat, že se jedná o jeho fantazii a on si chce hrát. Běžně přeci vidíme děti, jak na náměstí nahánějí holuby a přece by jim nikdy záměrně neublížily. Zde je to podobné, chlapec ze srandy děsí tyto 65 milionů let staré holuby. Vesele se směje. Naivně si myslí, že to on je vystrašil. Z omylu ho vyvede až řev samotného Rexe,

který se ozve za jeho zády. Rázem na nic nečeká, pochopil, že s T-Rexem definitivně kámoši nebudou a tak se dává na úprk.

Rex se jen zrudně olízne, nechce se mu chlapce pronásledovat.

Ten teď po splašeném běhu oddychuje společně s ostatními dinosaurů. Třeba nebudou takoví holubi, jak si myslel. I s těmito tvory se dá zažít mnoho zábavy a začne se tedy s nimi přátelit.

Parasaurolofusové umí znít jako zvláštní trubka, když se svolávají. Na sauropodech se dá také jezdit jako na koni a jsou 10x větší než Tyranosaurus. Burianosaura přeci musí ještě někdo dokreslit do knihy a alespoň menší masožravce poučit o tom, že lidé se nejedí.

Zde se nachází i scéna, jak chlapec krmí maličké cvrlikající dinosaurky, tento druh se označuje jako Procompsognathus. Inspirací pro tento záběr mi byl film Ztracený svět: Jurský park (Steven Spielberg) a to konkrétně scéna hned ze začátku filmu, kde malá holčička přijde do styku s těmito tvory. Prvně v nich vidí zalíbení, jsou to malé hopsající ještěrky, ale jakmile se začnou houfovat do nebezpečného množství, změní názor. Ve filmu pak tato scéna působí dramaticky, v mém pojetí se však pokouším brát věc s humorem. Chlapce prostě jen povalí na zem a na rozdíl od filmu Ztracený svět: Jurský park, nedojde k žádnému pokousání.

V sekvenci chlapcova dobrodružného počínání ve světě fantazie se na okamžik objeví i záběr na spícího T-Rexe. Ten nám prozrazuje, že po té, co si ležérně zívá, když se na začátku rozhodl chlapce nepronásledovat, ulehk k odpolednímu šlofiků.

Všiml si někdy někdo, že v Jurském parku (prvním i druhém díle) loví Tyranosauři jak v denní tak i v noční dobu? Kdy spí a jak vůbec spí? Jistě již existuje nějaká studie zabývající se tímto tématem. Já se však rozhodla neřídít se fakty a dát prostor fantazii. Proto se v mém snímku objevuje scéna se spícím T-Rexem, kde je schoulen do klubíčka jako obří kočka.

Právě tyto scény budou asi pro děti nejpřitažlivější a nejzábavnější. I výtvarně budou mít odlehčený styl ale k tomu více v praktické části.

Chlapec si užíval i spousty zábavy. Nedalo mu to a musel využít i ohromných lián všude kolem a zahrát si na Tarzana. To je ta scéna, která odkazuje na mou inspiraci Tarzanem.

A tak letěl vzduchem jako smyslů zbavený. Měl pocit, že už to nemůže být lepší. Když tu ve chvíli nepozornosti narazil do nějakého velkého měkkého objektu před sebou. Lekl se, až se málem pustil liány. Před ním stál ohromný Tyranosaurus. Po svém oddechu se vrátil do hry a opět se setkali.

Chlapec dostal strach. Přitiskl se co nejvíce na liánu a čekal na jistou smrt. Místo sežrání T-Rexem ale přišlo něco zcela jiného.

3. část zpět v muzeu. Na rameno mu dopadla ruka. Ženská ruka s dlouhými rudými nehty. Jeho matka! Našla ho, jak se houpe na závěsu v muzeu. A je po srandě. Musí domů.

Matka vede chlapce ven z muzea, ten se ještě několikrát ohlédne po svých nových kamarádech a jistě ne na dlouhou dobu se s nimi rozloučí.

Konec přišel záhy, ale pro chlapce to není smutná zpráva. Jeho fantazie přeci nezůstává v muzeu, ale je s ním vždy a všude. A dokud nedospěje, budou dinosauři stále jeho přátelé a možná i po tom. Kdo ví.

Na odchodu ještě můžeme vidět chlapcův mobil v tlamě Tyranosaura. Což je také typická vlastnost dětí. Zapomínat svoje věci na nejrůznějších místech, my si však, ale můžeme myslet, že to byl onen T-Rex, který mu mobil vzal a chlapec je v tom tedy nevině.

Nutno jen krátce dodat, že se film neodehrává v žádné konkrétní zemi ani době a tak se s ním mohou lidé lépe ztotožnit. Jediné, co můžeme usoudit, dle oblečení hlavních postav a scénérií za okny je, že se nacházíme někde v jarním či podzimním období. Nelze to však říct jistě, neboť si mohli klidně odložit bundy do šaten. Pro děj to zkrátka není důležité a divák si tak může dosadit roční období, jaké jen bude chtít.

2.3 Technický scénář

Technický scénář jsem pak tvořila podle sepsaného literárního scénáře, ke kterému jsem si dělala skici a občas si rozkreslila i nějaký nápad na záběr. S takto rozpracovaným filmem už nebylo těžké pracovat. Vše jsem si rozepsala do políček a doplnila náčrtem záběru. Postupem času a práce jsem pak některé scény krátěla, rozšiřovala a upravovala, jak si to žádal příběh. Tím pádem zůstal původní technický scénář někde daleko v minulosti a s novým jsem se pustila do výroby animatiku.

I. PRAKTICKÁ ČÁST

3 VÝTVARNÉ NÁVRHY

Film byl původně zamýšlený jako klasický loutkový snímek. Ačkoliv jsem musela od této myšlenky ve výsledku upustit, kvůli její časové náročnosti, popíšu zde tedy alespoň ve stručnosti, jaké byly moje záměry a plány na zpracování filmu.

3.1 Loutková animace

3.1.1 Postavy

Hlavní hrdina animovaného dobrodružství, tedy dinosaury posedlý klučina, měl mít klasickou kloubovou kostru, jež mi měla být zapůjčena velice milým a ochotným profesorem panem Ivo Hejzmanem. Tento typ koster bývá na moje poměry více než drahý, proto jsem s nadšením uvítala nabídku pana profesora. Kovové klouby zmíněných koster jsou snadno manipulovatelné a s velkou škálou možných pohybů. Nejen pro to je také používá jedno z nejlepších studií zaměřených na loutkovou animaci – studio Laika.

Loutka obecně nabízí možnost snadného pohybu v prostoru a oproti právě třeba kreslené animaci, člověk nepotřebuje znát složité zásady perspektivních zkratk, jež se při zacházení s prostorem zákonitě objeví. Chcete-li například postavu otočit, nahnout nebo s ní odejít směrem od kamery nemusíte v případě loutky o ničem přemýšlet a pouze to manuálně uděláte a nasnímate. A s trochou praxe a animátorského umu bude postava chodit, tančit a křepčit jako živá.

Já osobně nejsem příliš zručná na zacházení do prostoru v rámci 2D světa, kvůli již zmíněné práci s perspektivou. A to je důvod proč více než ráda pracuji s technikou stopmotion a loutkami.

Matka chlapce měla pak mít drátěnou, mnou vyrobenou, kostru. Ta není finančně náročná a pro vedlejší role je také vhodná. Hrozí totiž, že drátky v končetinách při náročnějším animování popraskají a musí se následně měnit a opravovat. V praxi to ale mnoho lidí nezastavilo a pracují s drátěnými kostrami dodnes.

Tyto kostry byly profesionálně použity například pro večerníček Krysáci (Cyril Podolský a Milan Šebesta). Zde byly tři hlavní postavy a každá z loutek měla ještě dva dvojníky pro případ, že by došlo při natáčení k jejich poškození, neboť oprava loutky běžně trvá i několik dní.

Loutku matky jsem tedy vyrobila s radostí a chutí, ačkoliv techniku výroby pohyblivých prstů ještě nemám příliš zvládnutou a budu se muset této problematice ještě v budoucnu věnovat.

Bohužel dříve, než jsem se stihla sejít s panem Hejcmanem, za účelem zapůjčení kloubové kostry pro chlapce, poznala jsem, že se svého snu o loutkovém filmu budu muset pro tento rok vzdát. Což je bohužel škoda ale dalo mi to nové možnosti.

3.1.2 Technické zpracování

Nyní vyvstává otázka, jak tedy film zpracovat. Toužila jsem po tom, zpracovávat film nějak manuálně. Původně jsem promítala můj záměr do možnosti vyrobit snímek jako loutkovou animaci, později jsem dostala nápad upustit od 3D světa a pustit se do světa pouze dvou rozměrů a při tom všem se držet stále klasického typu animace. Přirozeně z těchto podmínek vyšla klasická plošková animace.

Pustila jsem se do práce, ale při zhotovování zkušebního záběru jsem narazila. Najednou jsem poznala náročnost i této techniky a to jak technickou tak i časovou. Bohužel nebyl čas hrát si na hrdiny a výsledkem byla kombinace dvou technik. V zásadě vyšel výsledek jako digitální 2D plošková animace, která byla zhotovována ručně na papír a po té kombinována v počítači za pomoci programu After Effects.

3.1.3 Muzeum

Jen pro doplnění původních plánů: Muzeum mělo být sestaveno za pomoci mého strýce truhláře. Každý dinosaurus v muzeu měl mít svůj podstavec, který by se mohl volně pohybovat a nastavovat dle potřeby animování. S výrobou modelů dinosaurů jsem také začala a velice mě to bavilo, avšak při tomto procesu jsem poznala, že takovouto rychlostí by film vznikl dva roky, což ale nebyl můj záměr.

Výsledkem jsou mi dva malé milé modely Procompsognata a Dilophosaura, kteří mi stejně s loutkou matky zůstanou jako hezká vzpomínka na film, který měl být trojrozměrný, ale čas byl jen na rozměry dva.

3.2 Plošková animace

3.2.1 Stylizace

Oproti klasické kreslené animaci má plošková animace, stejně tak jako loutková, obrovskou výhodu v tom, že můžeme být více dekorativní. Uděláme-li třeba postavě tričko s bohatými vzory, musíme ony vzory v kreslené animaci překreslovat v každém framu. V ploškové animaci nám to stačí nakreslit jen na těch několik fázích, které budeme animovat. V loutce stačí vyrobit dokonce pouze jedno tričko.

Bohužel nemohu říct, že bych této možnosti naplno využila. Věnovala jsem se hlavně dekorativnosti pozadí a potřebovala jsem, aby postavy byly jasně čitelné a nesplývaly s pozadím. Kluk má tedy na tričku pouze obrázek dinosaura a nic vizuálně složitějšího už se u postav neobjevuje.

Jak už to tak bývá, matka se synem si bývají podobní, proto mají oba záměrně podobný typ vlasů. Také mají oba oválný obličej, jenom chlapec do šířky a jeho máma do výšky.

Geometričnost tvarů je zde záměrná, měla mi ulehčit chlapcovu stylizaci ve světě fantazie. Na tuto myšlenku jsem přišla až během výroby animatiku. Zde jsem chlapce kreslila velmi zjednodušeně a stylizovaně a po čase jsem viděla, že tato vizuální podoba snímku prospívá. Původně totiž měly být hlavní postavy mnohem složitější. Kluk měl místo kalhot kapesné kraťasy a kšiltovku, matka pak složitý účes a jarní bundu.

Po přechodu do světa fantazie se pak vytratily i detaily, které měl chlapec v hotové verzi v muzeu. Například jeho nos a dinosaur z trička. Zde už šlo tedy o velmi zjednodušenou postavu.

Divák si možná bude myslet, že se jedná o chybu, když najednou uvidí tričko bez potisku. Vysvětlení na to mám však dvojí. Proč by chlapec musel mít dinosaura na tričku, když je jimi nyní zcela obklopen? Dalším vysvětlením může být také to, že i dinosaur z chlapcova trička ožil a potuluje se někde kolem.

Co se týče pozadí, vysněná džungle je pak oproti muzeu více provzdušněná a minimalistická.

3.2.2 Barevnost

Základní barevnost se ve filmu objevuje dvojí. První je ta v muzeu. Lze ji definovat jako hutnější, těžkou a tmavou. Docíleno toho bylo tak, že jsem zkrátka pro zhotovení této části animace zvolila klasičtější malbu. Barvy jsem používala akrylové a malovala na tvrdý až měkký papír. U měkčích papírů byl problém, že se pod malbou vlnily. I když se mi je povedlo zdárně oskenovat, ve výsledné digitální podobě bylo ono zvlnění často vidět. Rozhodla jsem se ale tento efekt ve filmu ponechat a přiznat tak způsob jakým je animace dělaná.

Odstíny barev muzea jsou laděny do tmavé červenohnědé a okru. Červené tričko pak má i chlapec. Červenou lze snadno rozpoznat a navíc tak dává symbolicky najevo, že do muzea patří, neboť je s ním barevně sladěn.

Postava matky má pak zelené šaty. Původní záměr byl takový, že barva jejích šatů měla připomínat barvu Tyranosaura. Nechtěla jsem z ní však dělat zápornou postavu a tak barva matčiných šatů zůstala ale jen jako letmé připodobnění pro chvíli, kdy na konci vysvobodí svého syna ze spárů T-Rexe tím, že ho vytrhne z jeho fantazírování.

A aby těch barev nebylo příliš a kluk byl ještě nějak vizuálně spjat se svojí mámou, má i on kalhoty ve stejné zelené barvě.

Druhý typ barevnosti spočívá ve změně reality ve vysněný svět. Abych zdůraznila jeho odlehčenost a veselost, použila jsem místo akrylových barev akvarel. Ten dělá obraz přirozeně světlý a barevný. Aby postavy držely svůj tvar, doplnila jsem je tenkou obrysovou linkou tužkou. Výsledek pak působí více jako ilustrace v dětské knize.

Podobně jako část animace zobrazující fantazii byly zpracovány i chlapcovy představy, které má během procházení muzeem. Je to záběr, kdy vidí, jak si osedlal Tyranosaura a sekvence představ proč je lepší Burianosaurus než T-Rex. Tím, že se tato výrazná obrazová stylizace objevuje ve snímku po částech už od začátku, připravuje postupně diváka na celkové přenesení do vizuálně naprosto odlišného světa.

4 ANIMATIK

Animatik byl z počátku vytvořen pro loutkový film. V okamžiku kdy jsem se rozhodla, tuto myšlenku opustit, nezačala jsem animatik předělávat pro film ploškový. Naopak jsem pracovala s tím, co jsem měla a jednotlivé záběry přizpůsobovala nové technice za procesu výroby. Byl to způsob jak si ušetřit čas a nemyslím si, že by to filmu nějak uškodilo. Naopak to pro mne osobně byla cenná zkušenost. Naučila jsem se pracovat s tím, co mám, přizpůsobit se nedokonalým podmínkám a časovému presu.

Animatik jsem zhotovovala v TVpaintu a už tehdy jsem si podbarvila scény v muzeu světle hnědou barvou, abych si od sebe vizuálně rozlišila reálný a nereálný svět. V bílé barvě jsem pak nechala všechny ostatní záběry zobrazující fantazii.

Framerate animatiku jsem měla nastavený na šest snímků za vteřinu. Nešla jsem tak klasickou cestou, kdy se spíše načasuje storyboard, ale zhotovila jsem v podstatě velmi jednoduchou a neprofázovanou animaci. Ta mi pak pomohla, abych viděla pohyb postav a jejich rozmístění v prostoru. Mimo jiné také jak dlouho bude který záběr trvat a co vše bude třeba přichystat k animování.

Vzhledem k tomu, že se nejednalo o hotovou animaci, byly jednotlivé snímky animatiku velmi skicovitého rázu. Hlavní postava chlapce byla někde stylizována až na úroveň stickmana. A právě tahle stylizace mě přivedla na myšlenku, nedělat postavy do detailu vykreslené ale dát jim spíše geometrický a jednoduchý charakter. Více se o tom zmiňuji v kapitole o stylizaci.

Pozadí jsem pak v animatiku takřka neřešila, hlavně co se částí v muzeu týká. V té době jsem ještě neměla příliš jasno, jak budu pozadí pro loutku sestavovat a tak jsem si ho většinou nahodila jen za pomoci několika čar.

5 ANIMOVÁNÍ

Samotná animace filmu je podle mne ta nejnáročnější a nejdouhovější část z celého procesu výroby. Je to stereotypní, manuální práce, při které se ukáže, jak pečlivou jste měli přípravu. Protože většinou platí, že čím poctivěji si přichystáte jednotlivé záběry v animatiku, tím méně pak musíte u animování přemýšlet nad tím co a jak.

5.1 Podklady

Já jsem však, i přes svoje pečlivé přípravy, musela přemýšlet i u samotného animování. Setkala jsem se totiž hned s několika obtížemi. Každý jednotlivý dílek mého filmu musel projít hned několika úpravami v nejrůznějších počítačových programech. Uvedu příklad týkající se animování postav v prostředí muzea.

Namalovala jsem si třeba osm fází chlapcovy hlavy. Všechny bylo třeba oskenovat. Pak jsem je nahrála do TVpaintu, kde jsem je vyřízla z pozadí, následně jsem je vyexportovala jako formát png a nahrála do Adobe Photoshopu. Zde jsem odstranila drobnou špínu vzniklou při skenování, popřípadě i přetahy a známky neestetického zvlnění papíru. Takto upravené hlavy jsem už jen nahrála do After Effects, kde byly připraveny k animování. Tímto procesem prošel každý dílek, s nímž jsem později pohybovala.

S pozadím to bylo jednodušší. Vzhledem k tomu, že v pozadí nemám žádné pohybující se objekty, nebylo třeba nic animovat. A tak mám pozadí zhotovená jako jednu malbu, po které se pohybují hlavní postavy. I zde si ale každý obrázek prošel skenerem a následným čištěním.

U maleb akvarelem jsem postupovala trochu odlišným způsobem. Hlavně jsem se tedy rozhodla všelijakou špínu a nežádoucí tečky na obrazové ploše ponechat. Animace tak dostala syrovější ráz. Jinak i zde musela být každá fáze nahrána do TVpaintu, kde jsem ji zbavila bílého pozadí a srovnala ji od nerovností vzniklých automatickým podavačem.

5.2 Adobe After Effects

Animaci jsem zhotovovala chronologicky od začátku do konce s výjimkou toho, že jsem takto udělala prvně první a třetí část filmu, tedy záběry z muzea a na konec druhou část filmu tedy fantazii. Jelikož jsem vše dávala dohromady v programu After Effects, chtěla jsem se vyhnout jednomu efektu, který tento program často způsobuje. A to sice, že při vysokém framerateu vypadá animace v něm až příliš plynule a fluidně. Proto jsem počet snímků za vteřinu rapidně snížila, aby se animace podobala více klasické ploškové české animaci. Ve výsledku jsem animovala 12,5 snímků za vteřinu, což je pro českou animaci běžné, ovšem některé framy jsem prodlužovala podle toho, jak to bylo pro konkrétní pohyb postavy třeba.

Pohyby kamery pak měly samozřejmě framerate vyšší, neboť zde je plynulost pohybu více než třeba, aby obraz nepůsobil sekaně.

Výsledný export filmu má pak 25fps, takže se vlastně každý frame objevuje v animaci 2x po sobě.

5.3 Kreslená animace

Jak jsem zde již zmínila, scény v reálném světě jsou animovány jako digitální plošková animace. Naproti tomu tu pak stojí scény ze světa fantazie, které jsou někdy dělány také jako plošky ale častěji pak jako klasická kreslená animace tužkou a vybarvená akvarelem. Díky předem zvolené jednoduché stylizaci to nezabralo ani tolik času, ačkoliv ručně vybarvovat, každý frame bylo celkem náročné. Však ani ne tak kvůli množství jednotlivých framů, jako spíše kvůli snaze udržet stále stejný odstín jedné barvy. Protože mezitím, co u digitální malby stačí vzít kapátko, a máte odstín hotový, zde bylo třeba, aby například na všech šedesáti tričkách v jednom záběru byla stejně intenzivní červená. Kdyby byl tento rozdíl příliš velký, stalo by se z příjemného vlnění struktury trička, rušivé chvění a blikot. Proto jsem si také zaznamenávala, které barvy jsem jak míchala, abych si ušetřila čas při hledání správného odstínu.

5.4 Zkompletování animace

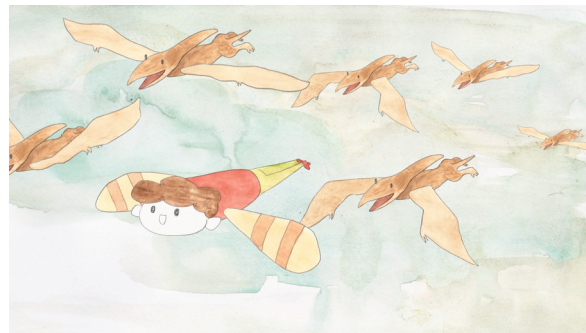
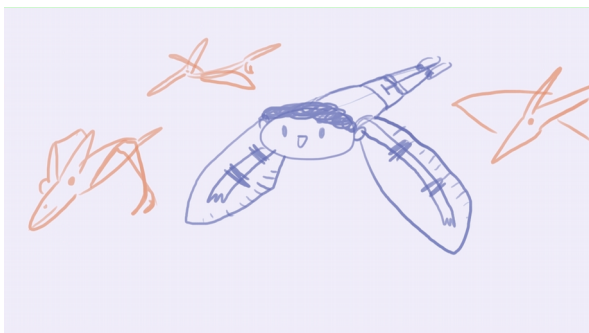
Každý jednotlivý záběr jsem vyrenderovala zvlášť a dávala pak dohromady do celých scén, které jsem opět musela vyrenderovat. A to z toho důvodu, že mi program After Effects neustále padal a hlásil chyby, když byl zahlcen velkým množstvím materiálu. Tímto způsobem jsem tedy předcházela nekonečnému renderování, často zakončenému jen hlášením o chybě.

Poskládat dohromady všechny scény i se všemi pohyby kamer mi pak trvalo několik dní.

A dalších několik dní na to jsem upravovala barevnost a doladřovala všechny chyby, kterých jsem na své animaci viděla postupem času čím dál tím víc.



Obr. 6.– 7.



Obr. 8.– 9.

6 POSTPRODUKCE

6.1 Střih

Film jsem si stříhala sama, ale s budoucí tvorbou se jistě obrátím na střihače. Taktéž bych to doporučila všem, co se mezi těmito dvěma možnostmi rozhodují.

Původně měla být stopáž filmu tři minuty, po zhotovení animatiku jsem si řekla, že čtyři a když jsem zkompletovala všechny hotové animace, měl snímek více jak pět minut. Bylo mi jasné, že je to až příliš a byla jsem nucena některé záběry zkrátit nebo nemilosrdně odstranit. Ve výsledku má film čtyři a půl minuty včetně titulků, což je stále hodně ale už je to přijatelnější.

6.2 Hudba

Již při tvorbě animatiku jsem kontaktovala jednu skvělou brněnskou skupinu jménem Jeden kmen. Zanedlouho mi poslali krátkou skladbu, kterou složili po shlédnutí mého animatiku. Jednalo se o takový nástřel toho, jak by hudba měla znít. Báli se, že to není úplně to, co bych si pro svůj film představovala, ale opak byl pravdou. Hudba byla skvělá a já se nemohla dočkat, až bude kompletní.

Představovala jsem si něco, co by zaujalo a krásně doplnilo takto stylizovaný snímek. Proto jsem se rozhodla pro hudbu Jednoho kmene, neboť mají originální nekomerční styl, který si netroufám konkrétně pojmenovat. Zaměřují se ale především na fantasy hudbu situovanou do světa skřetů a to mně zkrátka přišlo skvělé pro svět fantazie, kde akorát místo skřetů máme dinosaury.

6.3 Ruchy

Ruchy si komponuji sama. Tato práce mě baví. Dokud budu dělat na krátkých jednoduchých snímcích, plánuji si je ruchovat sama. Při nějakém větším projektu už bych se ale musela poohlédnout po pomoci.

Ruchy čerpám především z free sound banek a některé si nahrávám sama. Zde je to kombinace obojího. Často i zvuky upravuji, abych vylepšila jejich kvalitu nebo například změnila jejich délku. Za tímto účelem používám program Reaper.

Mluvené slovo se v mém filmu vůbec neobjevuje.

6.4 Dokončení filmu

Dokončit vše už nezabralo příliš mnoho času. Animaci i zvuk jsem dala dohromady, doladila poslední nedokonalosti a vyrenderovala (po několika pokusech) finální verzi filmu Dinosaur day.

ZÁVĚR

Tvorba bakalářského filmu pro mne byla velká událost a neocenitelná zkušenost. Od prvního nápadu do finálního exportu filmu uběhlo asi osm měsíců a já jsem se během nich naučila hned několika důležitým věcem.

Nejcennější lekcí mi byl asi okamžik, kdy jsem zjistila, že jsem si naplánovala příliš složitý film a nemám dostatek času na jeho výrobu. Nebylo to příjemné, ale dělala jsem, co jsem mohla, abych film dokončila v co nejvyšší kvalitě. Doufám jen, že se mi to podařilo.

Další zkušenosti jsem nasbírala při práci v After Effects. Nikdy jsem tento program neměla příliš v lásce, ale díky intenzivní práci v něm, jsem si osvojila spousty jeho funkcí, o kterých nepochybuji, že je někdy v životě ještě použiji.

Mým velkým snem je vytvořit obstojný loutkový film a i když jsem se k tomuto snu filmem Dinosaur day nijak zvlášť nepřiblížila, věřím, že to určitě mělo smysl a alespoň o kousek, i když maličký, jsem se posunula vpřed.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animovaného filmu*. 1. vyd. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011, ISBN: 978-80-7454-112-4

KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha AMU 2004. 108 s. ISBN 80-7331-019-8

DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu - Minimum z historie české animace*. Praha AMU 2006. 146 s. ISBN 80-7331-069-4

SOCHA, Vladimír. *Neznámí dinosauři*. Ilustroval Lubomír KUPČÍK. Praha: Mladá fronta, 2015. ISBN 978-80-204-3595-8.

Fejar, O., Košťák, M., Kvaček, J., Mazuch, M., and Moučka, M. 2005. First Cenomanian dinosaur from Central Europe (Czech Republic). *Acta Palaeontologica Polonica* 50 (2): 295-300.

Daniel Madzia, Clint A. Boyd and Martin Mazuch (2017): A basal ornithomimid dinosaur from the Cenomanian of the Czech Republic, *Journal of Systematic Palaeontology*

MADZIA, Daniel. *První fosilní materiál jurského teropodního dinosaura z České republiky*. Brno, 2012. Bakalářská práce. Masarykova univerzita Ústav geologických věd. Přírodovědecká fakulta. Vedoucí práce RNDr. Nela Doláková, CSc.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. č. 1– 9: vlastní zdroj