

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce
Autorský animovaný film
Tomáš Babka

Plzeň 2015

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
Studijní program Výtvarná umění
Studijní obor Multimediální design,
specializace Animovaná a interaktivní tvorba

Bakalářská práce
Autorský animovaný film
Tomáš Babka

Vedoucí práce: MgA. Vojtěch Domlátil, DiS.
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2015

**Prohlašuji, že jsem práci zpracoval samostatně a použil jen
uvedených pramenů a literatury.**

Plzeň, duben 2015

.....

podpis autora

Poděkování

Rád bych touto cestou poděkoval panu prof. akad. mal. Jiřímu Bartovi za vedení, trpělivost a cenné rady. A samozřejmě také MgA. Vojtěchu Domlátilovi, DiS. za jeho vedení mé bakalářské práce, optimismus a za to, že nade mnou nezlomil hůl. Zároveň bych se chtěl oběma omluvit za svůj přístup během tohoto posledního roku.

OBSAH

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE.....	1 – 2
2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY.....	3
3 CÍL PRÁCE.....	4
4 PROCES PŘÍPRAVY.....	5 – 6
5 PROCES TVORBY.....	7 – 8
6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA.....	9
7 POPIS DÍLA.....	10
8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR.....	11
9 SILNÉ STRÁNKY.....	12
10 SLABÉ STRÁNKY.....	13
11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	14
A) Knižní a periodická literatura.....	14
B) Internetové zdroje.....	15
12 RESUMÉ.....	16
13 SEZNAM PŘÍLOH.....	17
14 OBRAZOVÁ PŘÍLOHA.....	18 – 26

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Již od svého mládí jsem tíhnul k výtvarnému umění. Jako malý jsem si neustále kreslil, vyráběl různé plastiky z papíru nebo maloval temperami. Samozřejmě ale moje práce nebyly tak kvalitní. Během mé docházky na základní školu, jsem měl snahu své dovednosti co nejvíce zlepšit a rozhodl se současně navštěvovat i základní uměleckou školu v místě bydliště, kde jsem se mohl výtvarným činnostem věnovat. Během mé docházky do základní umělecké školy se ve vedení kurzu vystřídal řada lektorů, jen jedna lektorka mi však vyhovovala nejvíce. Jmenovala se Marie Ladrová. Byla to studentka umělecké školy a k výuce přistupovala velmi tvůrčím způsobem. Pamatuji si například na jeden den, kde jsme celá třída prolézali staré smetiště a sběrné dvory. Z nalezených artefaktů jsme společně pracovali na jediném závěrečném projektu, stroji času. Byl to rozměrný objekt zasazený do staré zrezivělé kárky, na kterém byly různými způsoby přimontovány nejrůznější kusy motorů, trubek, drátů, ozubená kolečka nebo například starý rezavý deštník.

Poté přišlo rozhodování o dalším směru mého života a to výběr střední školy. Studoval jsem obor Management obchodu na Střední odborné škole a Středním odborném učilišti v Horšovském Týně. Studium ekonomiky a účetnictví mě však příliš neuspokojovalo a ve svém volném čase jsem se nadále věnoval umění. Převážná část mé tehdejší tvorby se zaměřovala na mé oblíbené fantasy. Ke konci střední školy jsem začal navštěvovat kurzy paní MgA. Marcely Jeřábkové a rozšířil si obzory o další cesty uměleckého vyjádření. Seznámil jsem se s prací s keramikou, zdokonaloval kresbu a malbu, vytvářel různé asambláže a plastiky, ale hlavně jsem se seznámil také s výrobou různých druhů loutek (takzvaných „javajek“, „maňásků“, „marionet“, „stínových loutek“ nebo „papírových“).

Poté se loutky staly mým oblíbeným výrazovým prostředkem. Má vášeň pro loutky zapříčinila také mé ambice začít studovat na umělecké vysoké škole. Bohužel tehdy jako pracující člověk bez předchozího uměleckého vzdělání pro mě nebylo jednoduché se správně připravit k přijímacím zkouškám. To se mi podařilo až za pomoci mé tehdejší přítelkyně, studentky střední umělecké školy, od které jsem se naučil spoustu nového a se kterou jsem si zkusil natočit svůj první animovaný film. Okamžitě jsem se animací nadchl a byl jsem rozhodnutý, naučit se a zdokonalit se v tomto oboru co nejvíce. Netrvalo dlouho a od loutek divadelních jsem se přesunul k loutkám filmovým a k animaci samotné. Výběr vysoké školy pak byl jasnou volbou, neboť co více si přát, než aby vás vedl zkušený animátor a režisér jako pan prof. ak. mal. Jiří Barta. Na začátku studia jsem nepatřil mezi nejlepší žáky, neboť mi chyběla průprava ze střední umělecké školy, ale doufám si tvrdit, že za tři roky mého studia jsem učinil, alespoň pro mě osobně, velký pokrok. Prošel jsem si kreslenou animací, ploškovou, pixelací, loutkovou animací¹ i animací kombinovanou². Díky studiu jsem také dostal příležitost začít pracovat pro občanské sdružení Animánie v Plzni jako lektor. A mohu tak své nabyté znalosti používat v praxi a dokonce je i předávat dále.

I nadále se chci vzdělávat ve výtvarných technikách a zlepšovat se v oblasti animace, a to převážně té loutkové, neboť loutková animace má v České republice velmi silné kořeny a byla by proto škoda na tuto techniku zanevřít, nebo ji dokonce nahradit nějakými například 3Děčkovými filmy, které jsou sice jistě na výrobu náročné, ale podle mého názoru postrádají kouzlo ruční práce a takovou jakousi „patynu“. Zároveň si myslím, že když si loutky a kulisy vyrobíte, mají pro vás úplně jinou, větší hodnotu. A nejen tyto věci, ale i film samotný.

¹ Foto viz příloha č. 1

² Foto viz příloha č. 2

2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Jako téma své bakalářské práce jsem si zvolil autorský animovaný film. A to hlavně z důvodu volnosti, kterou mi toto téma dovoluje. Mohu si vymyslet jakýkoliv příběh a vytvořit svůj vlastní svět a nejsem omezen ničím, jen svou vlastní představivostí.

Vždy mě fascinovaly masky a proto jsem se rozhodl natočit snímek inspirován mou oblíbenou benátskou maskou. A to maskou známou jako maska morového doktora³. Říká se jí tak, díky francouzskému lékaři, jež vynalezl ochranný oblek pro doktory v období morové rány. (Období šíření moru – zhoubné nemoci). Oblek měl lékaře chránit před nakažením morem. Masky měla podobu ptačího zobáku, v jehož dutině se nacházely různé směsi bylinek a vonných olejů. Dnes však už toto využití nemá a můžeme ji vidět jen jako součást benátského festivalu.

Celý snímek pojednává o morovém doktorovi, kterému tato zákeřná nemoc, kterou jsem se rozhodl ve své práci personifikovat do podoby jakéhosi přízraku, vyhubí rodinu a on se vydává za pomstou, až nakonec stane tváří v tvář samotnému moru. Souboj však prohraje a jeho maska padá na zem. On umírá, ale maska přetrvává po staletí dále.

³ Foto viz příloha č. 3

3. CÍL PRÁCE

Cílem práce je vytvoření uceleného krátkého filmu. Film měl být původně loutkový, ale kvůli technickým problémům jsem se nakonec rozhodl pro film ploškový. Měl by v něm být srozumitelně převyprávěný můj vymyšlený příběh a měl splnit všechny moje vizuální nároky. Celá atmosféra filmu by pak měla být poměrně pochmurná, což si myslím, že se k tomuto tématu výborně hodí. Jako podkres jsem se rozhodl použít vážnou hudbu, která podle mého názoru, jen dodá celému snímku na dramatičnosti. Jak jsem již zmínil, jedná se o ploškový film. Všechny plošky, pozadí a krajina jsou malovány ručně a následně upravovány v počítači, kde probíhá i samotná animace.

V tomto programu plošky naváží na sebe a vytvořím si tak vlastně loutku, kterou mohu animovat stejně, jako kdybych animoval reálnou ploškovou loutku. Následně jsem vytvořil závěrečné titulky, film se ozvučí a vyrendruje v optimálním rozlišení. To je v mém případě 1920x1080, tedy full HD v poměru stran 16:9.

4. PROCES PŘÍPRAVY

Téma, jenž jsem si vybral, autorský animovaný film, mi prakticky dal volnou ruku při vymýšlení příběhu a přemýšlením nad technickými řešeními. Jsem tvůrčí člověk a nejraději tvořím rukama. Mám rád manuální práci, která je pak vidět jak ve filmu, tak i mimo něj. Proto jsem se původně rozhodl, že můj film bude loutkový. Od této formy animace jsem ale muset ustoupit, neboť technické ztvárnění bylo nad mé síly. Zbývala otázka, jakou jinou techniku použít.

Experimentoval jsem s abstraktní malbou, nebo třeba animací barvy ve vodě, avšak všechny tyto pokusy byly příliš nekonkrétní a divák by, myslím, neměl šanci pochopit, o co se jedná. Nakonec jsem se rozhodl, že zvolím techniku ploškové animace

První myšlenka příběhu přišla náhodou. Jak jsem již zmínil, mám velmi v oblibě masky a především ty benátské⁴. Jsou to tyto:

Bauta

Maska přes celý obličej, nemá otvor na ústa a bývá velmi bohatě zdobená. Brada je špičatá a lícní kosti dodávají masce čtvercový tvar. Většinou se k ní nosí třírohý klobouk. Používala se v 18. stol. když bylo potřeba rozhodovat o politice. A to proto, aby si její nositelé zachovali anonymitu a byli si tak všichni rovni.

Kolombína

Je to vlastně taková škraboška, často zdobená perím a zlatem. Název této masky pochází od herečky z Comedie Dell Arte. Kolombína nechtěla mít zakrytou celou její krásnou tvář a tak si nechala vyrobit masku speciálně pro ni.

Dottore

Má oblíbená maska. Masky má kulaté otvory pro oči a dlouhý zobák. Její původ je připisován francouzskému lékaři

⁴ Benátské masky, In Wikipedia, 2015, Dostupné z:
http://cs.wikipedia.org/wiki/Ben%C3%A1tsk%C3%A9_mas-

Charlesu De Lormovi, který v 17. století zavedl různé ochranné pomůcky pro práci s nemocnými.

Moretta

Tato maska má oválný tvar a bývala zakončena závojem. Další zvláštností na ní bylo oproti jiným maskám, že měla veliké otvory pro oči.

Volto

Tato maska patří asi k těm nejznámějším z benátských masek. Je lehká a poměrně pohodlná. Má otvory pro oči, ústa i dýchací otvory, takže nositel ji prakticky nemusí sundávat z tváře.

Rozhodl jsem se, že se jednou z těchto masek inspiroji a natočím o ní krátký film. Vybral jsem právě masku morového doktora. Jednu z mých oblíbených.

Bohužel už v procesu přípravy přišly první komplikace a já se velmi trápil se samotnou stavbou příběhu a následně i s technickým scénářem a storyboardem.

5. PROCES TVORBY

Na začátku mé tvorby, poté, co jsem si ujasnil, že celková animace bude plošková ne loutková, jsem se potýkal s vytvořením jednoduchého příběhu. Rozhodl jsem se, že budu svou práci stavět spíše na vizuálním pocitu z celé animace, než na komplexnosti příběhu. Již první návrh⁵ mé hlavní postavy byl poněkud složitý a nakreslený poměrně detailně. Celkový snímek se měl nést v duchu Steampunku, což je fiktivní fantasy svět s technologiemi na parní pohon a oblečení tamních lidí je, řekl bych, z viktoriánského období. Nakonec jsem ale vzhled prostředí a hlavní postavy přizpůsobil mým schopnostem. Hlavní postava již byla navržena, nakreslil jsem ji tedy znovu, ale tentokrát všechny části⁶ (plošky) zvlášť. Jako například hlavu, masku, klobouk, tělo, ruce, nohy, a jiné. Když jsem měl plošky hotové, nasnímal jsem je pomocí fotoaparátu do počítače a postupně, jednu po druhé vymaskovával v programu Adobe Photoshop. V tomto programu jsem ještě digitálně upravoval barvy a přidával nějaké textury navíc. Poté, když jsem měl vše připraveno, mám na mysli jednotlivé plošky na hlavní postavu, přesunul jsem se do programu Adobe After Effects. Importoval jsem plošky do tohoto programu. Rozmístil ve scéně tak, aby mi dohromady daly celou postavu. Následně jsem vytvořil sady nulových bodů pro každý jednotlivý kloub a místa, která jsem hodlal animovat. Poté jsem musel na jednotlivé plošky aplikovat body pomocí nástroje Puppet Pin Tool, a to přesně do levého horního rohu každého nulového bodu, který jsem předtím vytvořil. Vše bylo na svém místě, musel jsem tedy ještě určit zóny, které se deformovat nebudou a to pomocí nástroje Puppet Starch Tool. Tím však práce ještě nekončila. Ke každému bodu, který jsem vytvořil pomocí nástroje Puppet Pin Tool, jsem musel dopsat speciální Expression⁷, aby se klouby chovaly tak, jak mají. Ve finále jsem pak jednotlivé klouby musel navázat na sebe, abych mohl s loutkou pohybovat, jako bych ji měl vyrobenou a pospojovanou reálně.

⁵ Foto viz příloha č. 4

⁶ Foto viz příloha č. 5

⁷ Foto viz příloha č. 6

Byl to poměrně zdlouhavý a komplikovaný proces, ale nakonec jsem byl schopný loutku rozpohybovat. Naanimoval jsem sem první test chůze v panorámě⁸. S touto animací chůze jsem nebyl nijak spokojený. Loutka se cukala, jednotlivé plošky skákaly z místa na místo a vůbec celá postava nějak nedržela pohromadě. Ale po pár dalších testech jsem se dopracoval k výsledku, který mi vyhovoval. Poté chybělo už dodělat k chůzi pozadí. Opět jsem použil stejnou techniku jako v případě plošek, jen s tím rozdílem, že jsem kulisy a pozadí poskládal v multiplánu, v programu Adobe After Effects. A to tím způsobem, že jsem si rozmístil jednotlivé prvky z krajiny, a krajinu samotnou, ve 3D vrstvách v různých vzdálenostech od sebe, aby mi tak vznikl určitý prostor a navázal je jen na jeden nulový bod, se kterým jsem pohyboval a animoval ho v závislosti na rychlosti chůze. Tímto postupem jsem poté pokračoval i při práci na ostatních záběrech. V závěrečné postprodukci jsem opět využil programu Adobe After Effects. Na novou vrstvu tzv. Adjustment layer (což je prakticky prázdná vrstva, jako byste přes celý film dali průhlednou folii) jsem aplikoval různé barevné efekty, korekce barev a sladil celkovou barevnost, kontrast a jas filmu.

⁸ Foto viz příloha č. 7

6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

V zadání své bakalářské práce jsem uvedl rozsah délky trvání animovaného filmu 3–5 minut.

Bohužel jsem nucen touto cestou oznámit, že se mi tento časový rozsah nepodařilo dodržet.

Veškeré plošky a prostředí⁹ jsem maloval vodovkami na papíry s větší gramáží většinou 180 g/m². K animování jsem používal program Adobe After Effects a na úpravu fotek program Adobe Photoshop. V programu Adobe After Effects jsem také požíval tento expression:

```
n=thisComp.layer(„xxxxxxxxxxxxx“)  
nullpos=n.toComp(n.anchorPoint);  
fromComp(nullpos);
```

Ten slouží právě k navázání jednotlivých bodů z Puppet Pin Toolu na jednotlivé nulové body. Ty musí být pojmenované a jejich název se musí objevit v expressionu místo „x“, která vidíte. Tento postup se ukázal poměrně pracným, například na vytvoření obyčejné chůze v panorámě jsem musel pracovat téměř se šedesáti vrstvami¹⁰, kde každá vrstva byl jednotlivý kloub mé ploškové loutky.

Výstupem je pak video v rozlišení 1920 x 1080 tedy Full Hd. Kodek H 264.

⁹ Foto viz příloha č. 8

¹⁰ Foto viz příloha č. 9

7. POPIS DÍLA

Moje bakalářská práce pojednává o morovém doktorovi ze 14. století. V té době jistý doktor vynalezl ochranný oblek proti moru. Jmenoval se Charles de Lorme a byl to francouzský lékař. Jeho vymyšlený oblek se skládal z koženého oděvu, kabátu, rukavic a také z kukly chránící hlavu, na které byl klobouk a maska. Ta svým tvarem připomínala havraní zobák. Do tohoto zobáku si lékaři dávali různé směsi bylinek a roztoků, aby se tak uchránili před morovou nákazou. V té době tato zákeřná nemoc vyhubila téměř třetinu populace. V mé práci se již zmíněný doktor vydává pomstít svou rodinu, kterou mu zahubil právě mor (zvaný též černá smrt). Rozhodl jsem se ve svém videu zhmotnit mor do podoby jakéhosi černého přízraku (který je příznačný k názvu „černá smrt“). Při doktorově pouti za svým nepřítelem, můžeme vidět jeho vzpomínky na jeho rodinu a odkrýváme tak skutečnost, že jsou mrtví. Po příchodu do města¹¹, ve kterém se už mor velmi rychle šíří, vidíme nakažené ubožáky – ukrutně a strašně trpící a umírající. Doktor postupuje městem, až nakonec dojde na malé náměstíčko, kde stane tvář v tvář samotnému moru. Chvíli se na sebe dívají, až nakonec oba zaútočí. Nastane tma a my vidíme jen, jak ve tmě padá doktorova maska, až nakonec dopadne na zem. Tam leží po hodně dlouhou dobu, až ji nakonec kdosi zvedá a my vidíme, jak se začleňuje mezi ostatní masky z benátského festivalu.

¹¹ Foto viz příloha č. 10

8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Nemyslím si, že je má práce velkým přínosem pro svět animovaného filmu. To, co jsem od své práce očekával se mi bohužel nepodařilo splnit. Během mého studia na katedře Animované a interaktivní tvorby jsem si myslel, že bakalářská práce bude mým velkým dílem. Všechny moje naděje se však rozsypaly jako domeček z karet. Původním záměrem bylo vytvoření loutkového filmu. Když po zdlouhavé a marné práci bylo vidět, že touto cestou to dále nepůjde, rozhodl jsem se přetransformovat film na film ploškový a naučit se nové technice animování ploškové loutky a osvojit některé nové postupy a techniky v programu Adobe After Effects. Toho si myslím, že jsem dosáhl. Přiučil jsem se, zjistil nový efektivnější způsob, jakým se dá plošková loutka v programu Adobe After Effects rozhýbat. Každopádně svou práci považuji za poněkud nehotovou a musím s politováním konstatovat, že na ni pyšný nejsem. I když po dlouhém bádání se nakonec zdálo, že jsem na dobré cestě, objevily se komplikace, se kterými jsem nepočítal a to jak v oblasti bakalářské práce, tak v osobním životě. Pevně věřím, že si budu moci svou reputaci napravit v nadcházejícím ročníku a vytvořit úplně novou a mnohem lepší práci, na kterou budu moci být po právu pyšný já, i můj vedoucí práce, terému bych se ještě jednou chtěl omluvit za zklamání jeho důvěry.

9. SILNÉ STRÁNKY

Za silné stránky mého malého dílka toho nepovažuji mnoho. Dle mého názoru je důležité, aby byla práce tvořena se zájmem, zaujetím a láskou k tomuto médiu (k animaci). V souvislosti s tím musím sdělit, že hledání celkového vizuálního stylu, vymýšlení svého vlastního imaginativního světa, malování a kreslení jednotlivých plošek, krajin a hlavního charakteru, mě velmi bavilo. I když je pravdou, že práce (Autorský animovaný film) nedopadla podle mých představ. To, že jsem na ni pracoval, odcházel jsem od reality do svého vlastního světa, pro mě bylo svým způsobem osvobozující.

Není toho mnoho, co by se v mé práci dalo považovat za dobré. Ale domnívám se, že vzhled hlavní postavy, krajina i její jednotlivé prvky se dají považovat za poměrně zdařile nakreslené. Stejně tak animace chůze, i když je pravdou, že jde o základní animační cvičení, a všichni animátoři by ji měli ovládat. Já se s ní však trápil a několikrát přeanimoval, abych s ní byl nakonec spokojen. A myslím, že to je asi jediné s čím jsem spokojen.

10. SLABÉ STRÁNKY

Slabé stránky. Co na to říct. Bohužel se domnívám, že o slabých stránkách mé práce by se pravděpodobně dalo napsat spousta archů papíru. Nejslabším článkem celé práce je podle mě to, že není zcela kompletní, některé scény nejsou příliš proanimované a některé bohužel chybí zcela. Celková střihová skladba záběrů také neoplývá příliš tvůrčím přístupem a několikrát si, myslím, divák vůbec neuvědomí, na co se vlastně dívá nebo o co vlastně jde. Píši-li o příběhu, musím zmínit i samotný scénář, který, jak se domnívám, také patří do této kapitoly. Příběh dle mého názoru není nosný a navzdory tomu, že jsem ho neustále předělával, vracel se na začátek a podobně, a prakticky nad ním strávil spoustu času, není ani moc propracovaný. Moje původní představa byla natočit snímek loutkový. Avšak technologická výroba některých artefaktů příběhu by byla tak náročná, že jsem od tohoto musel upustit. Zvolil jsem tedy jednodušší postup, a to ploškovou animaci, která nepatří zrovna mezi mé oblíbené, ale bylo to nejvhodnější řešení dané situace.

Na mé práci je bohužel vidět, že k této formě animace nemám příliš blízko a proto bych byl velmi rád, kdybych mohl bakalářskou práci předělat a během prodlouženého studia vytvořit mnohem hodnotnější snímek. Doufám, že mi bude přát štěstí a budu moci vytvořit loutkový animovaný film v příštím roce, jako náhradu za svou nynější bakalářskou práci.

11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

A) Knižní a periodická literatura

Williams, Richard. *The Animators's Survival Kit*. London: Richard Williams and Imogen Sutton, 2001, 2009. ISBN 0-571-23834-7.

11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

B) Internetové zdroje

1. maska morového doktora

Maska morového doktora, In Google, 2015, Dostupné z:
<http://www.churchofhalloween.com/wp-content/posts/plague-doctors-mask.png>

2. rozlišení benátských masek

Benátské masky, In Wikipedia, 2015, Dostupné z:
http://cs.wikipedia.org/wiki/Ben%C3%A1tsk%C3%A9_masky

12. RESUMÉ

My topic was „Author's animated film“. Since first time I have read a list of topics, I was decided to do an Author's animated film, because in this topic I had a freedom to do everything i want. I am really interested in masks, so i decided to do a film about one of my favorite. It is a mask of Plague doctor from 14. century.

Doctors wore this masks, because they thought they will protect them before plague. But they were wrong.

In my story, we can see a doctor, who walk across a wasteland. As he walk, we can see his memories of his family, which was killed by plague. So doctor had decided to revenge his family and went to find a plague. He came to city of plague. Everywhere is corpses and ill people. Finally he stand on a square and in front of him, he see standing plague. They looking on each other and then fighting. Now we can see just a black screen and doctors mask falling down to the ground. Mask is lies there, until our time, when the mask joins to another masks from venetian festival.

13. SEZNAM PŘÍLOH

Příloha č. 1 – Klauzurní práce „Ashtray“

Příloha č. 2 – Klauzurní práce „Prožijte to v kině“

Příloha č. 3 – Maska morového doktora

Příloha č. 4 – Návrh hlavní postavy

Příloha č. 5 – Plošky hlavní postavy

Příloha č. 6 – Expression

Příloha č. 7 – Panoráma

Příloha č. 8 – Prostředí

Příloha č. 9 – Vrstvy / chůze

Příloha č. 10 – Město

14. OBRAZOVÉ PŘÍLOHY

Příloha 1

Klauzurní práce „Ashtray“



Příloha 2

Klauzurní práce „Prožijte to v kině“



Příloha 3

Maska morového doktora



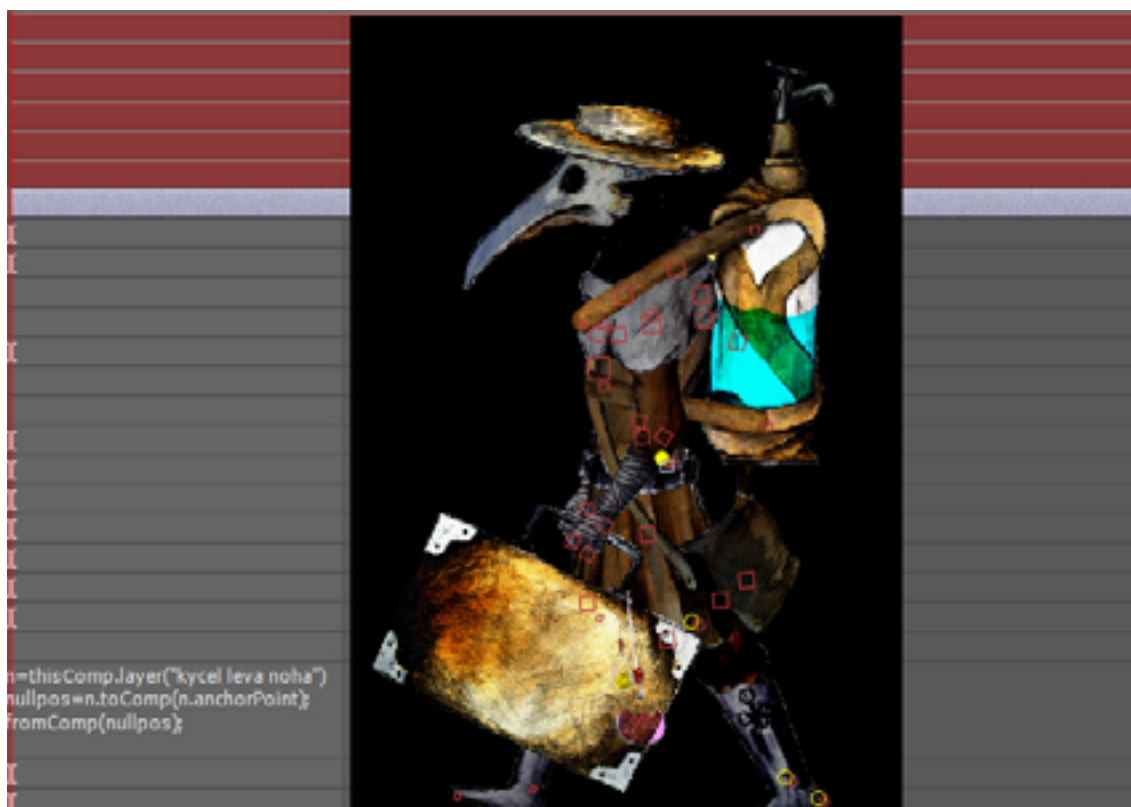
Příloha 4
Návrh hlavní postavy



Příloha 5
Plošky hlavní postavy



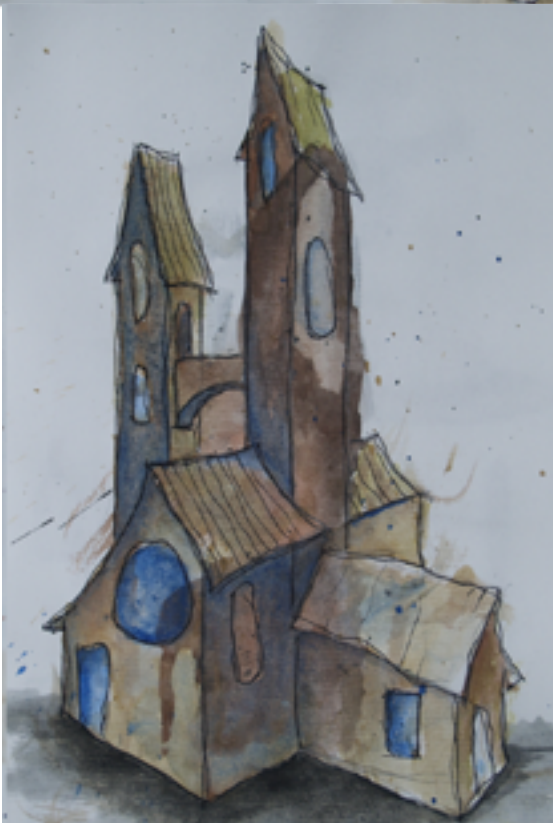
Příloha 6 Expression



Příloha 7
Panoráma



Příloha 8
Prostředí



Zdroj: vlastní tvorba

Příloha 9

Vrstvy / chůze

25	popruh prava 2								28. ba
26	[popruh.psd]		/ fx						None
27	[kapalina v bance]								28. ba
28	[banka.psd]								4. telo
29	taska								3. task
30	tasta ucho 2								28. ba
31	tasta ucho 1								11. ku
32	[taska.psd]		/ fx						None
33	[opasek.psd]								36. br
34	prsa								4. telo
35	lopatky								34. pr
36	bricho								35. lop
37	spodek kabatu 1								36. br
38	spodek kabatu 2								37. sp
39	spodek kabatu 3								38. sp
40	spodek kabatu 4								39. sp
41	[telo.psd]		/ fx						None
42	kycel leva noha								4. telo
43	koleno leva noha								42. ky
44	kotnik leva noha								43. ko
45	pata leva noha								44. ko
46	chodidlo leva noha								45. pa
47	spicka leva noha								46. ch
48	[noha leva.psd]		/ fx						None
49	kycel prava noha								4. telo
50	koleno prava noha								49. ky
51	pata prava noha								50. ko
52	kotnik prava noha								51. pa
53	chodidlo prava noha								52. ko
54	spicka prava noha								53. ch
55	[noha prava.psd]		/ fx						None
56	prava ruka rameno								4. telo
57	prava ruka loket								56. pr
58	prava ruka zapesti								57. pr
59	prava ruka prsty								58. pr
60	[ruka prava.psd]		/ fx						None
61	[klobouk.psd]								62. me

Příloha 10
Město

