

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Bakalářská práce**

Autorský animovaný film

**CHUŤ NA KREMROLI ANEB UPOCENÉ LETNÍ  
ODPOLEDNE**

**Jan Piskač**

**Plzeň 2021**

**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

**CHUŤ NA KREMROLI ANEB UPOCENÉ LETNÍ  
ODPOLEDNE**

**Jan Piskač**

Vedoucí práce: Doc. MgA. Vojtěch Domlátil, DiS.

Katedra výtvarného umění

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

**Plzeň 2021**

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Akademický rok: 2020/2021

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Jan PISKAČ**  
Osobní číslo: **D18B0084P**  
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**  
Studijní obor: **Multimediální design, specializace Animovaná a interaktivní tvorba**  
Téma práce: **AUTORSKÝ ANIMOVANÝ FILM**  
Zadávací katedra: **Katedra výtvarného umění**

### Zásady pro vypracování

*Námět a literární scénář – technický scénář – vizuál – animace – střih – postprodukce – zvuk – rozsah: 2 – 6 min.*

Tvůrčí záměr: Téma jsem si vybral proto, že mi formát krátkého animovaného filmu byl vždy blízký. Je zde možné výtvarně ztvárnit myšlenky, ideje, postoje, etc. na malém prostoru pomocí filmové řeči.

Způsob realizace: 2d digitální kreslená animace v kombinaci s komponováním v Adobe After Effects.

Cíl: Zdokonalit se v tvorbě kresleného filmu

Předpokládaný charakter výstupu: Krátké audiovizuální dílo v přibližném rozsahu 2- 6 minut

Rozsah průvodní zprávy: min. 3 normostrany

Rozsah teoretické části: **min. 3 normostrany textu**  
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování BP**  
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná**

### Seznam doporučené literatury:

DUTKA, Edgar, Scénáristika animovaného filmu a minimum z historie české animace. Praha: Nakladatelství AMU, 2006. ISBN 80-7331-069-4.

Vedoucí bakalářské práce: **Doc. MgA. Vojtěch Domlátil**  
Katedra výtvarného umění  
Oponent bakalářské práce: **Prof. akad. mal. Jiří Barta**  
Katedra výtvarného umění

Datum zadání bakalářské práce: **31. října 2020**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **30. dubna 2021**

Dle rozhodnutí č. j. .... ZU 009961/2021  
stanoven nový termín odevzdání BP/DP ..... 30. 7. 2021



LS.

**Doc. akademický malíř Josef Mištera v.r.**  
děkan

**Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D. v.r.**  
vedoucí katedry

V Plzni dne 31. října 2020

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracoval samostatně a nejedná se o plagiát.

Plzeň, červenec 2021

.....

Podpis autora

## Obsah

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	1
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY	3
3	PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY	4
	3.1 Proces přípravy	4
	3.2 Proces tvorby	5
4	POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	6
	4.1 Popis díla	6
	4.2 Technologická specifika	6
	4.3 Příklad práce pro daný obor	7
5	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	8
	5.1 Knižní a periodická literatura	8
6	RESUMÉ	9
7	SEZNAM PŘÍLOH	10

## 1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Jako tvůrce jsem s animovanou tvorbou přišel do kontaktu již na střední škole SPŠST Panská, kde mým hlavním oborem byla Filmová a Televizní Tvorba. Vytvořil jsem zde krátké animované video v Adobe Flash. Příběh byl o námořním kapitánovi, který si dává po dlouhé šichtě na palubě lodi cigaretu, jehož zasloužený odpočinek naruší krab. Následně jsem se pokoušel vytvořit po domácku odlité silikonové loutky za pomoci Lukoprenu, hliníkového drátu, sádry, molitanu a narychlo ušitých kostýmů.

Po absolvování střední školy jsem se přihlásil na vysokou školu ZČU FDULS v Plzni, kam jsem byl přijat. Zde jsem jako první semestrální práci vytvořil animovanou smyčku. Jednalo se o hlavu Jana Eskymo Welzla metamorfující se v mroží a naopak. Smyčku jsem vytvořil klasickou kreslenou animací na papíry za použití prosvětlovacího stolu. Další prací byl soubor kreseb zvířete, konkrétně opět mrože, jež, jsem vložil do stříhacího programu a sestříhal na část písně jednoho kanadského indiánského kmene. Jako klauzurní práci na téma smyčka s gagem jsem nakreslil v Adobe Flash muže, jež leží jen ve spodním prádle na kanapi a neustále se zvedá a chodí do ledničky, kde si nic nevezme.

V letním semestru jsem se konečně pustil do loutkové animace a tak jsem na konci semestru přišel s krátkým filmem Woodtown. Příběh se odehrává na divokém západě v malém městečku, kde se ozbrojený lupič snaží v noci vykrást banku. Avšak jeho úsilí je marné, jelikož banka byla vyloupena téže noci jiným lupičem. Loutku jsem vytvořil za pomoci Milana Svatoše, který mi půjčil kloubovou kostru, na kterou jsem připevnil molitan. Oblečení jsem ušil z tenké kůže a hlavu jsem vytvořil z moduritu. Město samotné vzniklo na velkém stole, který jsem posypal pískem a budovy jsem poskládal z bedýnek na ovoce.

Ve druhém ročníku jsem v zimním semestru vytvořil jako klauzurní práci celouniverzitní PF za pomoci Adobe After Effects. Převzal jsem zde barevné trojúhelníky, které má každá fakulta ZČU v logu a rozhýbal je tak, že na konci videa se dají dohromady a vytvoří jeden velký, který zmodrá a utvoří tak jednotné logo univerzity. Toto PF nakonec nebylo použito pro veřejné účely.

V letním semestru jsem vytvořil videoklip pro kapelu The Ribs, ve které hrají na kytaru. Jedná se o westernově laděný svět uřvaných starých motorek, aut a špinavých motelů, kde jsou hlavními hrdiny kohout a pes, jež nemůžou naplnit svojí vzájemnou lásku, protože jim v tom zabrání skupina xenofobních trpaslíků. Zde jsem uplatnil své veškeré dosavadní zkušenosti s digitální kreslenou animací. Kombinoval jsem zde několik postupů. Většinu pozadí jsem vytvořil v Adobe Photoshop, která jsem posléze komponoval v AAE, abych dosáhl paralaxu a také abych urychlil proces tvorby. Samotné animace jsem kreslil na grafickém tabletu v animačním softwaru TVPaint, které jsem exportoval do jednotlivých PNG souborů a následně skládal dohromady v Adobe After Effects (AAE). Videoklip se tento rok (2021) dostal do oficiální soutěže festivalu Anifilm do kategorie mezinárodních videoklipů a sekce Český obzor.

Další prací, na které jsem v letním semestru pracoval, byla počítačová hra Brno20, kterou jsme vytvářeli se spolužačkami Annou Smékalovou a Denisou Kalinovou v rámci předmětu Herní Design pod vedením Martina Vaňy. Jednalo se klasickou beat 'em up hru, kde se po nočních mejdanech utahaná fena snaží dostat do večerky pro lahev vína. Mým úkolem bylo udělat nepřátele. V zimním semestru 3. ročníku jsem si předmět zapsal znovu a zpracoval jsem zde původně deskovou hru Fantam, kterou jsme s pár přáteli udělali. Jednalo se o fantasy hru pro 4 hráče. Herní systém byl kombinací hry Bang a šachového hracího plánu. Hru jsem převedl do digitálního prostředí. Všechny karty, hrací plán i postavy jsem nakreslil znovu, doladil jsem pár pravidel hry, které v původní papírové verzi nebyli a vše jsem dal dohromady pomocí internetové stránky Tabletopia, která umožňuje bezplatné tvoření deskových her na internetu.

Kromě těchto prací jsem mimoškolně udělal krátkou 17 sekundovou reklamu pro řetězec srbských benzinových pump Avia Radun. Doprovodné animace k divadelní hře RUR v provedení divadelní souboru Divadlo (bez záruky).



## 2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Jako téma mé bakalářské práce jsem si vybral autorský animovaný film. Důvodů, proč jsem si vybral zrovna toto téma, je hned několik. Už od nástupu do prvního ročníku jsem přemýšlel nad tím, že by sem chtěl udělat animovaný film. Původně jsem se chtěl věnovat filmu loutkovému a už jsem si i začal dělat scénář, ale bohužel jsem příběh nedokázal zdárně vybudovat a tak jsem námět odložil. V průběhu studia jsem se více s žil s animací kreslenou a rozhodl jsem se, že budoucí film raději nakreslím.

Dalším důvodem proč jsem si vybral autorský film a ne třeba videoklip, je ten, že s videoklipem jsem měl už zkušenosti z 2. ročníku a tak jsem chtěl zkusit něco nového. Hlavně mě velice oslovuje formát animovaného filmu, který může být velice krátký a má odlišné výrazové prvky, než třeba film hraný. Dále jsem se chtěl zdokonalit ve výrobě kresleného animovaného filmu jako takového. Od vytváření pozadí, samotné animace po postprodukční úpravy, jako jsou barevné korekce, grading i obrazové úpravy čímž mám na mysli hlavně efektování finálního obrazu přidáváním zrna a vinětace.

Zaměřím – li se na téma filmu jako takového, tak se mě nejvíce oslovila myšlenka toho, že něco co je malé, nevýrazné dokáže zahýbat okolnostmi tak, že následky jsou mnohonásobně větší. Tzv Motýlí efekt. Tedy, že nepatrné změny na začátku mají za následek mnohem větší rozdíly v konečných důsledcích. Tento jev jsem se snažil převést do filmu, jak jsem nejlépe uměl a doufám, že se mi to zdárně podařilo. Dále jsem uvažoval, co se stane, když by někdo ukradl peníze z nějaké kašny. Jaké by byly následky. Žádné? Nebo by ho potrestala nějaká vyšší moc? A nebo, že by dotyčný ukradl i s penězi štěstí daným osobám, které tam mince hodili a nebyl potrestán? Jelikož se mi vždy líbili černo humorně laděné snímky, rozhodl jsem se pro třetí variantu, která mě oslovovala nejvíc.

Rozhodl jsem se, že děj zasadím do prostředí českého městečka, jelikož to samo o sobě už je velice fascinující. Hlavně z toho důvodu, že mám pocit, že je zde člověk občas svědkem prazvláštních situací. A to se mi velice do filmu hodilo.

### **3 PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY**

#### **3.1 Proces přípravy**

Na námětu filmu jsem začal pracovat v zimním semestru 3. ročníku. Vycházel jsem z jedné mé dahlovsky laděné povídky o dvou klucích, kteří se rozhodli, že si místo chození do školy budou vydělávat vybíráním mincí z kašen pomocí magnetu uvázaném na provaze následkem čehož nevědomě škodí lidem, kteří tam mince hodili. Původní příběh byl moc obsáhlý na to, abych ho dokázal vtěsnat do krátkého filmu, a tak jsem postupně sepisoval nové verze příběhu, do kterých jsem přidával a následně ubíral postavy a prostředí až mi nakonec z původního příběhu zbyl zvláštní patvar, který jsem nemohl použít.

Po četných konzultacích s panem profesorem Jiřím Bartou a Vojtěchem Domláti lem jsem se rozhodl ponechat pouze zápletku s kradením mincí a následné újmy nebohých lidí. Začal jsem tedy vymýšlet nový příběh. I zde jsem měl velké problémy se stavbou příběhu, proto jsem finální verzi dokončil až koncem ledna. V průběhu sepisování scénáře jsem pracoval na storyboardu a animatiku, který jsem vždy upravoval podle toho, jak jsem měl scénář napsaný, abych si udělal co nejpřesnější představu, jak bude příběh vizuálně fungovat.

Po dokončení scénáře a animatiku jsem začal s návrhy postav a přípravou backgroundů pro dané záběry. Většinu těchto návrhů jsem kreslil přímo do Adobe Photoshop, jelikož jsem si mohl rovnou dané skicy vybarvovat a upravovat tak aby co nejvíc odpovídali mé představě. Vizuálně jsem vycházel z mé předchozí práce *The Ribs: I'll Be Your Toy*. Držel jsem se převážně jednoduchých barevných ploch a dokreslovaných jednoškálových stínů tmavších barev. Snažil jsem se, aby celkový kolorit filmu působil co nejvíc jednotně a aby se barvy vzájemně nerušili.

Pro postavy jsem se snažil najít co nejvíc odpovídající povahové rysy a vzezření. Oproti videoklipu jsem se rozhodl, že upustím od personifikace zvířecích postav a udělám lidské. Největší obtíže jsem měl při tvorbě postavy malého kluka, jelikož jsem dlouhou dobu nedokázal najít to správné vzezření, se kterým bych byl spokojen.

## 3.2 Proces tvorby

Po všech přípravách, o kterých jsem se zmiňoval výše, započal jsem s postupným animováním. Většinu animací jsem kreslil v animačním programu TVPaint pomocí tabletu Wacom. Zkoušel jsem také animovat na Wacom Cintiq, ale nevyhovovalo mi kreslení přímo na obrazovku, jelikož jsem byl zvyklí při práci koukat před sebe. Zbylé animace jsem vytvořil v Adobe After Effects.

V animačním procesu jsem postupoval tak, že jsem si většinou nakreslil jednoduché skici, které mi sloužili k vytvoření klíčových fází, které jsem mohl rychle doladovat, jelikož jsem měl vše jednoduše nakreslené. Po doladění daných pohybů jsem vytvořil novou vrstvu, do které jsem kreslil už finální verzi podle níže položené vrstvy, která měla sníženou průhlednost a tak jsem mohl věrně překreslit danou fázi.

Jakmile jsem měl daný záběr nakreslený v lince, tak jsem se vrhl na vybarvování. Pro tyto účely jsem opět musel vytvořit novou vrstvu a pomocí nástroje bucket tool jsem jednotlivé framy barvil. Tento proces byl velice časově náročný, jelikož jsem musel postupovat jednotlivě. Tedy vybrat jednu barvu, vybarvit všechny framy na časové ose a vrátit se opět na začátek vzít další barvu a proces zopakovat. Většina postav byla nejméně čtyřbarevná.

Dalším krokem, po dokončení samotných záběrů bylo vše z TVPaintu vyexportovat do jednotlivých PNG sekvencí, které jsem nahrál do Adobe After Effects, kde jsem jednotlivé záběry doladil podle toho, jak jsem potřeboval. Na mnoho záběrů jsem využíval virtuální kameru, kterou je možné si v AAE vytvořit. Docílil jsem tak hloubky ostrosti, kterou bych nakreslit nezládl. Nemluvě o jednoduchých pohybech kamery, jako jsou například nájezdy, zoom in, jízda. V momentě, kdy jsem měl všechny tyto úpravy hotové, přidal jsem zrno a vinětaci. Tím jsem docílil toho, že obraz získal strukturu a nebyl tak plochý.

Když jsem dokončil finální verze záběrů v AAE. Vyexportoval jsem je do formátu Apple Prores a nahrál do stříhacího programu Adobe Premiere Pro. Zde jsem si přizval na pomoc stříhače Rudolfa Mašatu, se kterým jsem už při tvorbě animatiku konzultoval jednotlivé záběry. Společně jsme sestříhali první verzi filmu, ale něco tomu stále chybělo, a tak jsem ještě doanimoval tři záběry, které jsem tam následně vložil.

## **4 POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR**

### **4.1 Popis díla**

Jedná se o krátký animovaný film vytvořen digitální kreslenou animací. Příběh filmu pojednává o malém klukovi, který má chuť na kremroli z cukrárny, ale nemá dost peněz na to, aby si jí mohl dovolit.

Děj začíná záběrem na kašnu na náměstí, do které hodí pošťák a stará paní minci pro štěstí. Následuje rychlá expozice, kde se představí zbylé postavy filmu. Zedník, který poslouchá country a hází maltu a malý kluka, který stojí před výkladní skříní cukrárny a mlsně se do dívá. Po zjištění, že nemá dostatek peněz, aby si mohl koupit kremroli, odchází ulicí smutně pryč. Cestou jde přes náměstí, kde vidí, jak stará žena hází do kašny minci a v tom momentě ho napadne, kde vzít peníze na vytouženou sladkost. Jde tedy ke kašně a ukradne z ní pár mincí. Konkrétně ženinu, pošťákovu a zedníkovu. Následkem tohoto činu je odstartován řetězec katastrofických událostí, které poznamenají všechny zúčastněné (žena, pošťák, zedník). Nebohé stařence se roztrhnou tašky a vysype se jí nákup na cestu. Následkem čehož je sražena pošťákem, který zrovna touto ulicí projíždí a po rozsypaném nákupu uklouzne. Tato nehoda zapříčiní, že pošťák najede na lešení postavené naproti cukrárně a to se zřítí i se zedníkem, který nahoře hází maltu. V momentě, kdy je na ulici největší pohroma vyjde kluk z cukrárny s kremrolí v ruce. Vyjeveně kouká na pohromu na ulici, kde na kusu lešení visí zedník, který se neudrží a následně padá do sutin. Kluk zamrká, otevře pusku a nonšalantně sní kremroli a odchází pryč ulicí nechávaje katastrofu za sebou.

### **4.2 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA**

Film jsem naanimoval pomocí grafického tabletu Wacom Intuos Pro M v animačním softwaru TVPaint a Adobe After Effects. Následné postprodukční úpravy jsem provedl v Adobe Premiere Pro a Adobe Audition. Tyto dva poslední programy jsem používal pro sestřihání filmu a vytvoření zvukové stopy.

### **4.3 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR**

Jako jeden z přínosů je, že mé dílo obohatí ateliérovou animovanou kinotéku, což samo o sobě je již dobrý přínosem pro prezentaci ateliéru i fakulty. Dále bych chtěl uvést, že jsem splnil cíle, které jsem si na začátku výroby filmu předsevzal. Tím mám na mysli převážně zdokonalení se v tvorbě kresleného filmu, jelikož je to práce nesnadná a časově náročná. Dalším přínosem je určitě fakt, že je možné film posílat na tuzemské i světové festivaly a dělat tak dobré jméno naší školy. Jak už jsem se zmiňoval výše. Jestli můj film někoho ovlivní a posune ho v jeho vlastní tvorbě, tak bude jedině velice rád.

## **5 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ**

### **Knižní a periodická literatura**

1. FIELD, Syd. Jak napsat dobrý scénář. Praha: Rybka Publishers, 2007. ISBN 978-80-87067-65-9
2. DUTKA, Edgar. Scenáristika animovaného filmu a minimum z historie české animace. Praha: Nakladatelství AMU, 2013. ISBN 978-80-7331-252-7
3. DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. Praha: Nakladatelství AMU, 2004. ISBN 80-7331-012-0
4. KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha: Nakladatelství AMU, 2004. ISBN 80-7331-019-8

## 6 RESUMÉ

As my bachelor thesis i chose author's animated film. Because i wanted to make animated film for very long time. Creating the film was very big challenge 'cause normaly is film colective work and here i had to do all on my own. But i am glad that i had the oportunity to do it from the beginning to the end. From the preparations, stordyboard making, to animating and postproduction.

The story is about young boy who doesn't have enough money to buy candy in a sweet shop. In these consequences he steal coins from fontain. With this act he except of stealing coins he steal also luck of the person's who have thrown coins into the fontain.

For creating i decided to use 2D cartoon digital animation. I used graphic tablet and animation softwares TVPaint and Adobe After Effects. The animation proces took me over 4 months.

I hope that my film will have an impact on other creators to move their works and films.

## **7 SEZNAM PŘÍLOH**

### **Příloha č. 1**

Ukázka storyboardu

### **Příloha č. 2**

Návrhy malého kluka

### **Příloha č. 3**

Návrh staré paní

### **Příloha č. 4**

Návrh zedníka

### **Příloha č. 5**

Návrh pošťáka

### **Příloha č. 6**

Návrh pošťákova kola

### **Příloha č. 7**

Finální podoba celkového záběru lešení

### **Příloha č. 8**

Finální podoba záběru průhledu z cukrárny na ulici

### **Příloha č. 9**

Původní návrh kremrolí

### **Příloha č. 10**

Prostředí ulice po katastrofě

### **Příloha č. 11**

Ukázka jízdy v kašně

### **Příloha č. 12**

Záběry





# Příloha č. 2 / Návrhy malého kluka

VENCA NÁVRHY



DIVIŠ +  
VIKTOR SKICY

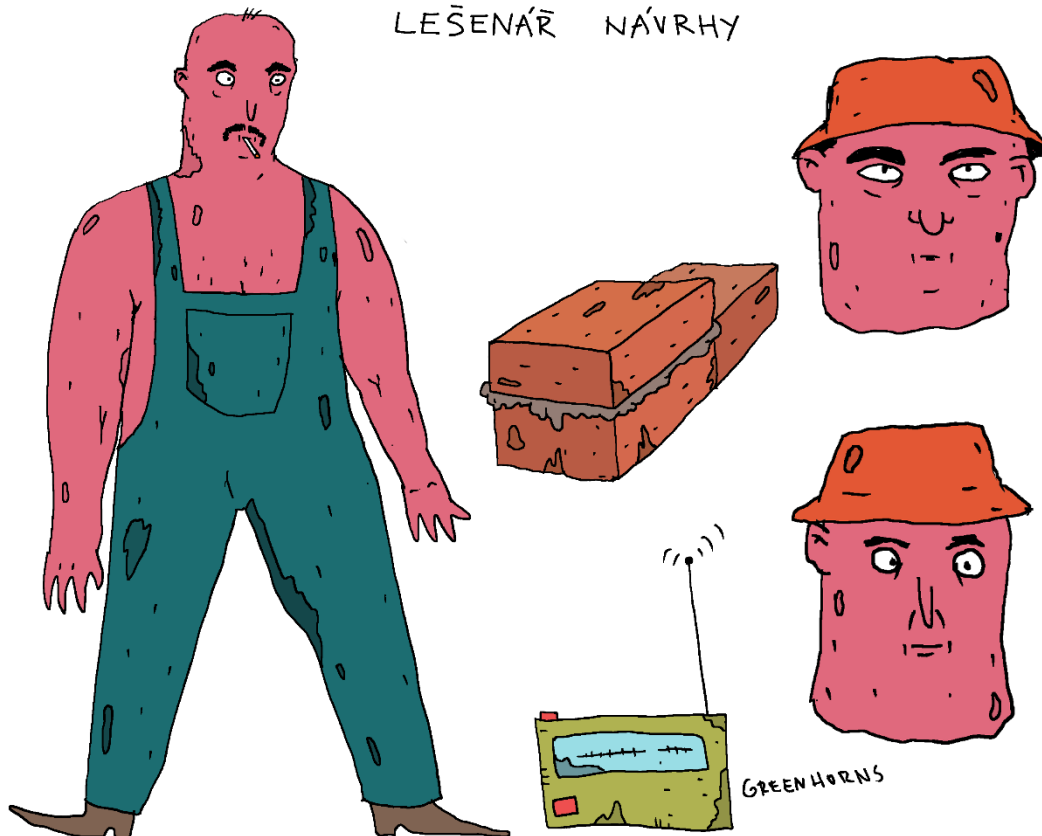
### Příloha č. 3 / Návrh staré paní

NÁVRH ŽENY // FINAL



### Příloha č. 4 / Návrh zedníka

LEŠENÁŘ NÁVRHY



## Příloha č. 5 / Návrh pošťáka

POŠTÁK NÁVRHY

+ KOLO  
(KLASICKY  
PŘEKRESLIT)  
JINDE ↑



odbrat co možná  
nejvíc kudrlinek  
čárek,...

↑  
NEBRAT

ta druhá  
čepice  
bude asi  
lepší:  
uvidí se...

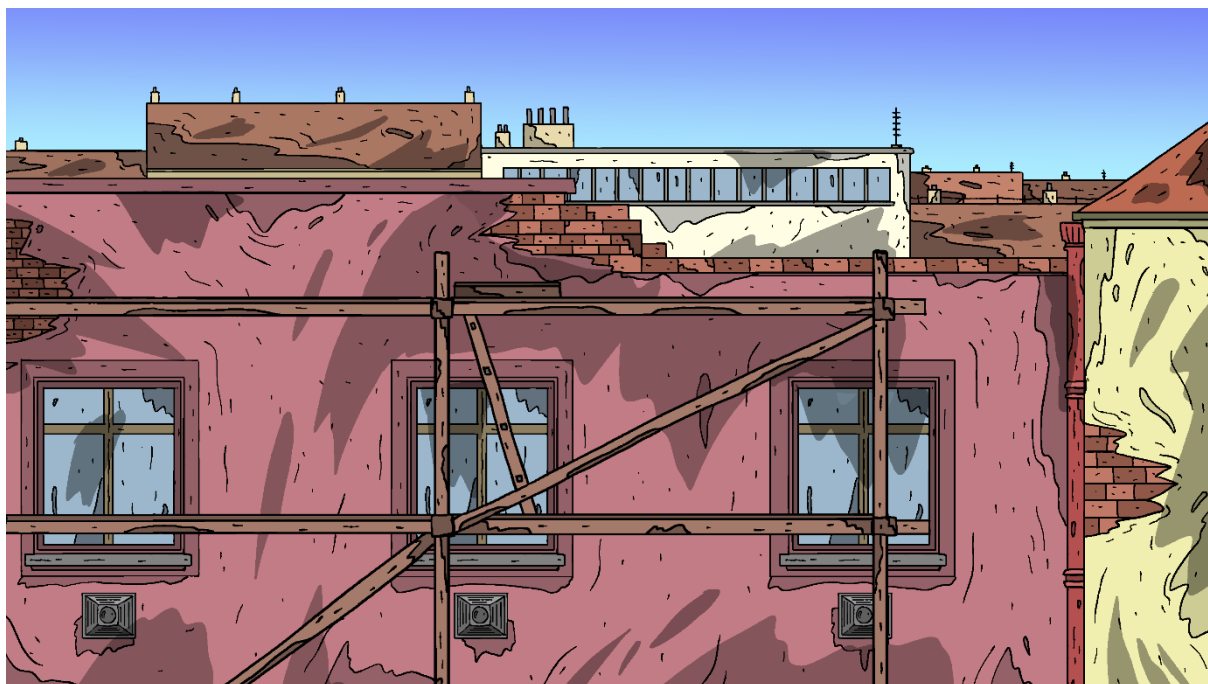


3. →  
PRAVDĚPODOBNĚ FINAL!

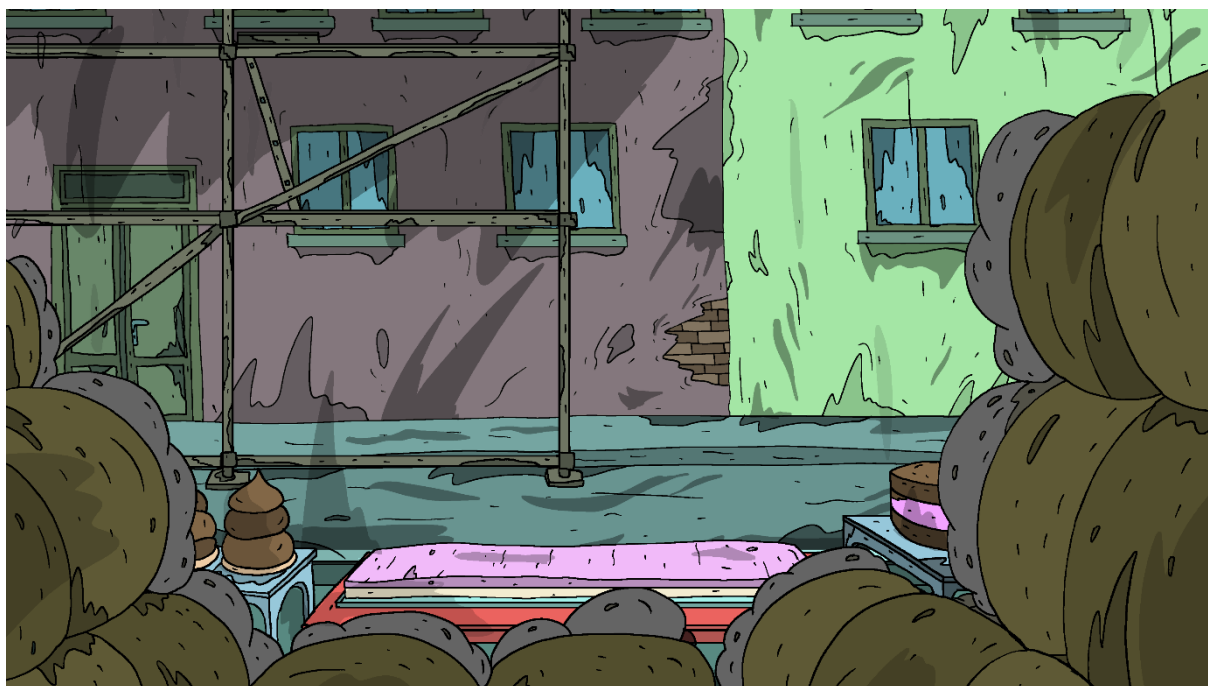
## Příloha č. 6 / Návrh pošťákova kola



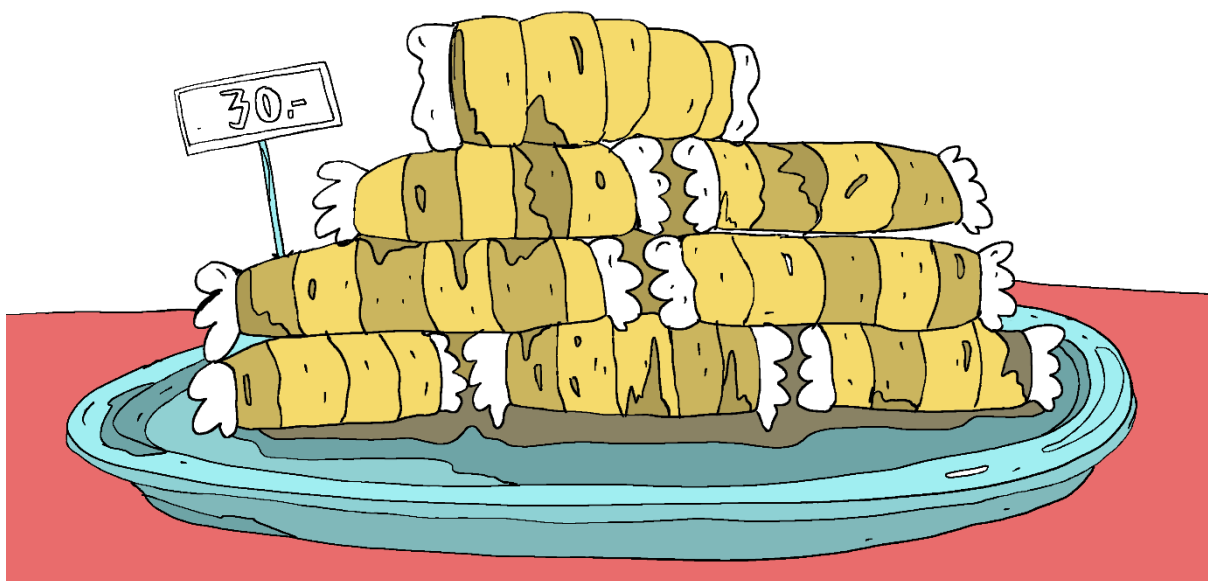
**Příloha č. 7 /** Finální podoba celkového záběru lešení



**Příloha č. 8 /** Finální podoba záběru průhledu z cukrárny na ulici



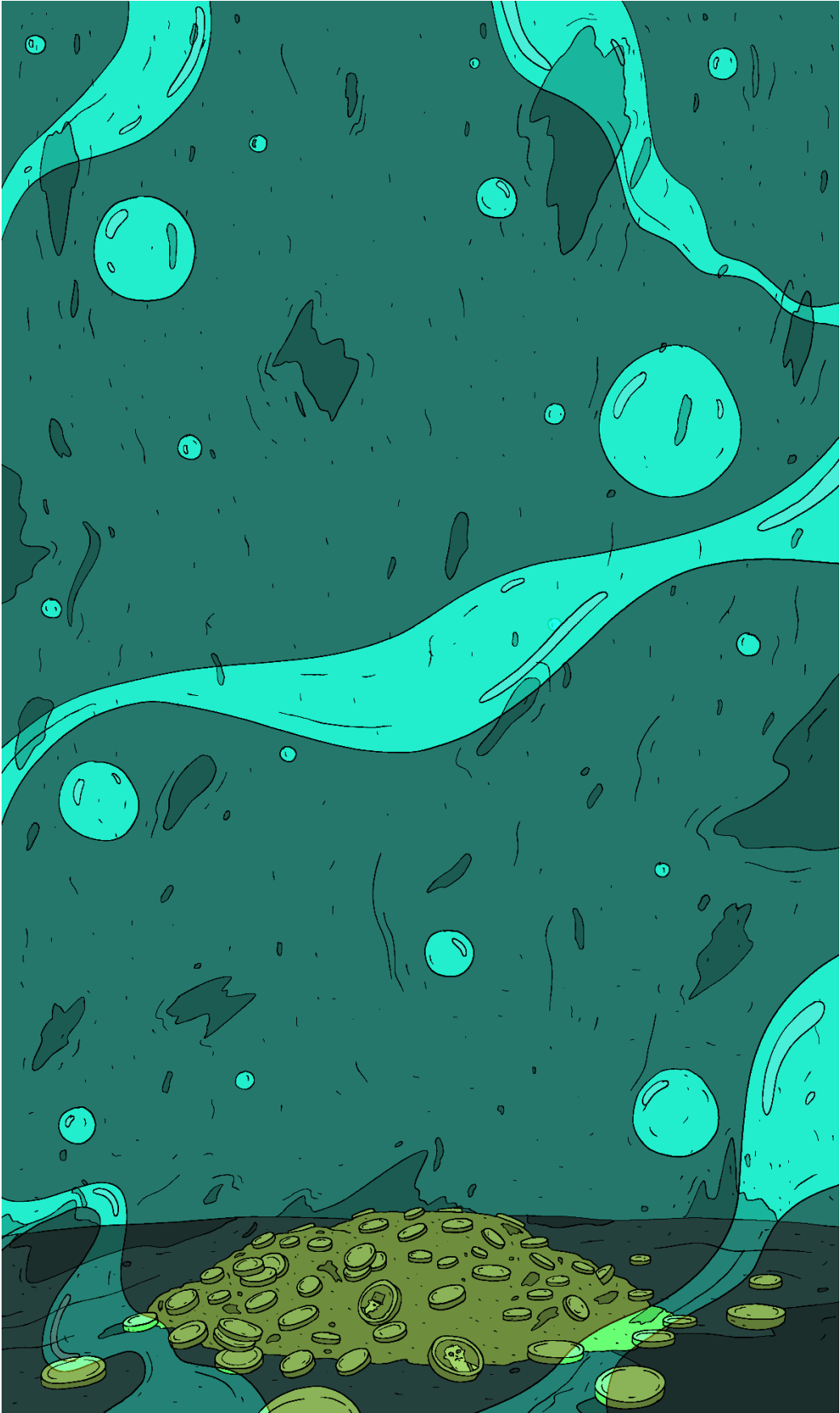
**Příloha č. 9 / Původní návrh kremrolí**



**Příloha č. 10 / Prostředí ulice po katastrofě**



Příloha č. 11 / Ukázka jízdy v kašně



Příloha č. 12 / Záběry

