

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

2023

Adrian Dvořák

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

ANIMOVANÝ VIDEOKLIP K PÍSNĚ SPEED ILLEGAL

Adrian Dvořák

2023

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění

Studijní program: Výtvarná umění

Specializace: Animovaná a interaktivní tvorba

Bakalářská práce

ANIMOVANÝ VIDEOKLIP K PÍSNÍ SPEED ILLEGAL

Adrian Dvořák

Vedoucí práce: Doc. MgA. Vojtěch Domlátil

Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2023

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Akademický rok: 2021/2022

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Adrian DVORÁK**
Osobní číslo: **D20B0180P**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimediální design, specializace Animovaná a interaktivní tvorba**
Téma práce: **ANIMOVANÝ FILM**
Zadávací katedra: **Katedra výtvarného umění**

Zásady pro vypracování

koncepte – technický scénář – vizuál – animační zkouška – animace – střih – postprodukce – zvuk, rozsah: 2 – 6 min.

Tvůrčí záměr: Spolupráce s dalšími tvůrci, v případě této práce s hudebníkem. Zároveň mě láka možnost vyzkoušet si nové techniky animace a pracovat v rámci již zavedeného fikčního světa, ale ukázat ho mým pohledem a stylem.

Způsob realizace: 3D a 2D digitální animace

Cíl: Videoklip by měl kromě funkce podkresu hudby být i jistým uvedením diváka do hudebníkova fikčního světa pomocí jednoduché dějové linky.

Předpokládaný charakter výstupu: 2-6 minutové video

Rozsah průvodní zprávy: Minimálně 3 normostrany (5400 znaků včetně mezer)

Rozsah teoretické části: **minimálně 3 nermostrany textu**
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování BP**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

VALUŠIAK, Josef. Základy střihové skladby. 5. vydání. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2017. ISBN 978-80-7331-455-2.

WILLIAMS, Richard. Animator's Survival Kit: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators. Londýn: Faber & Faber Limited, 2009. ISBN 978-0-571-23834-7.

KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. ISBN 80-7331-019-8.

Vedoucí bakalářské práce: **Doc. MgA. Vojtěch Domlátil**
Katedra výtvarného umění

Datum zadání bakalářské práce: **31. května 2022**
Termín odevzdání bakalářské práce: **28. dubna 2023**



L.S.

MgA. Vojtěch Aubrecht v.r.
děkan

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

V Plzni dne 8. září 2022

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

Plzeň, duben 2023



.....
podpis autora

OBSAH

OBSAH

1	ÚVOD	6
2	TÉMA	7
3	PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY	8
	3.1 Proces přípravy	8
	3.2 Proces tvorby	9
4	POPIS DÍLA A JEHO VYUŽITÍ	11
5	SEZNAM ZDROJŮ	12
6	RESUME	13
7	PŘÍLOHY	14

1 ÚVOD

Animovaným hudebním videoklipům jsem se věnoval již před mým studiem na Západočeské univerzitě, vždy to však byla videa s kratší stopáží, obsahující nenarativní cyklické záběry. Přišlo mi proto vhodné tento mně blízký žánr animované tvorby využít pro mojí bakalářskou práci. Tentokrát však s vyššími ambicemi co se délky, dramaturgie a využitých technologií týká.

Na hudebních videoklipech mě zároveň přitahuje možnost spolupracovat s dalšími kreativními lidmi, v tomto případě s hudebníkem. Hudba je příběhem sama o sobě a myslím, že spoluprací jde docílit bližšího stmelení hudby a videa v jeden audiovizuální počín.

Videoklip jsem dělal pro píseň Speed Illegal kterou složil Hugo Marek, vystupující pod jménem Skuliak Maniak a nazpíval ji spolu s hudebnicí Baby Lou. Skuliak také maluje a ilustruje a vydal vlastní knihu nazvanou Fragmenty Zubulingu, ze které jsem čerpal inspiraci. Veškerá jeho tvorba se točí okolo jeho fiktivního světa jménem Zbuling a stejnojmenného filosoficky-uměleckého směru.

2 TÉMA

Žánrově jde o svým způsobem road movie s jednoduchou dějovou linkou. Sledujeme muže, který přijíždí z pusté krajiny a cestuje do města Zbulingu, na koncert interpretů písně. Na koncertě se seznámí a společně odjíždějí na další cesty.

Obrazně jde ale hlavní postavu řidiče brát i jako zobrazení diváka, který z běžného světa míří do světa Zbulingu a postupně poznává jeho pestrost. Z pouště se přes monokulturní pole dostává do lesů a městské džungle samotného Zbulingu, kde pak prochází hektickým klubem a na závěr odjíždí znovu poměrně monotonní cestou podél pobřeží, avšak díky moři a přítomnosti dalších lidí působí scéna mnohem živěji a pozitivněji.

Linku zobrazující zamračeného muže v pusté krajině, který je spolu s rostoucí pestrostí okolního světa šťastnější a na konci odjíždí už spokojený s novými přáteli, jde brát i jako ukázka divákovi, že pestrost a kreativita jsou v životě nesmírně důležité.

3 PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY

3.1 Proces přípravy

Skuliak se věnuje Zbulingu už dlouhou dobu, a tak mi bylo od začátku jasné, že budu chtít toto fikční místo zobrazit i ve videoklipu pro jeho píseň. Když jsme spolu poprvé poslouchali první instrumentální verzi skladby, oba jsme měli jasnou představu noční projížďky autem. Tato představa se stala odrazovým můstkem celé práce.

Následně jsem si začal připravovat moodboardy a hledat estetiku, která by mi k hudbě seděla. Zpočátku mi hlavní inspirací byly seriály z 80. let, jmenovitě například Knight Rider nebo Miami Vice. Příběhy které se točí okolo hlavní postavy a jejich vozu. Základní dějovou osu o postavě, co přijíždí do Zbulingu, poznává ho a odjíždí pozměněná k lepšímu, jsem měl v hlavě také poměrně brzy.

Následně jsem začal připravovat zkoušky vizuálního stylu a stavět pevný rámec scénáře. První iterace scénáře byly poměrně složité a po konzultacích v atelieru jsem dějovou linku výrazně zjednodušil. Souběžně se scénářem jsem dělal první animační zkoušky, aby šlo poznat jak vypadá vizuál v pohybu. Následovala příprava storyboardu a animatiku, po kterých jsem začal pracovat na videu samotném.

3.2 Proces tvorby

Prakticky veškerá moje dosavadní animovaná tvorba byla zpracována technikou 2D animace, z velké většiny digitální. V posledním roce jsem ale více začal pracovat s 3D animací a snažil jsme se propojovat 2D a 3D techniky.

Základní pracovní postup při tvorbě bylo vymodelování scény ve 3D pomocí softwaru Blender, textury a dvourozměrné animace jsem dělal pomocí Clip Studio Paint, výsledné rendery jsem pak složil dohromady, upravoval efekty a stříhal v Davinci Resolve.

Mým cílem bylo propojit 2D a 3D scény tak, aby si byly vizuálně co nejvíce podobné. Toho jsem dosáhl tím, že jsem nastavil světlo v Blenderu tak, aby byly stíny co nejostřejší a u objektů jsem připravil vlastní shader, díky kterému se barva objektu měnila podle množství dopadajícího světla na plochu.

Následně jsem omezil počet barev na 4 odstíny u každé barvy. Nakonec jsem objektům přidal addon, laicky řečeno vlastnost, která na hrany objektu automaticky přidávala linky. Tím jsem dosáhl většího vizuálního zploštění trojrozměrných objektů.

Do 3D scén jsem zároveň vkládal i dvourozměrné obrazy, ty jsem pak využíval jako pozadí, stále jsem se držel omezené barevnosti – prakticky jsem používal jenom jeden základní odstín a pak jednu tmavší a jednu světlejší variantu pro světla a stíny. Digitální štětce pomocí kterých jsem pozadí maloval, měly tvrdé hrany, aby napodobovaly ostré přechody stínů a shaderu objektů ve 3D.

Během práce jsem se naučil spoustu nových postupů, začal jsem pracovat více s nastavením světla, nastavením renderu, simulací vody a látky, zjišťoval jsem, jak používat geometry nodes.

Malý problém při tomto procesu představovalo to, že importované 2D kresby byly ovlivněné světlem scény a to včetně černých obrysových linek, které tak byly světlejší. Na rozdíl od nich ale generované černé linky na hranách objektů zůstávaly černé a to způsobovalo určitý vizuální nesoulad. To jsem řešil jedním ze tří způsobů: když to nebylo rušivé, nechal jsem to být. Když nebyl ve scéně větší pohyb kamery, šlo texturu rozdělit tak, aby černé linky nebyly ovlivněné světlem. A jako poslední, když byl větší pohyb kamery, tak pro zachování pocitu prostoru bylo nejrychlejší 3D scénu vyrenderovat na jednotlivé snímky a následně na každý postupně dokreslit, co bylo třeba a kolorovat co nejvěrněji osvětlení scény

2D scény jsem animoval ručně na 12 snímků za vteřinu (snímky jsou zdvojené, protože výsledné video je na 25 fps). U scény v klubu bylo všechno vyrenderováno černobíle a vyklíčováno tak, aby zůstaly pouze černé obrysové linky. Až poté jsem dodal střídání barev. Docílil jsem tím konzistentnosti barev a jejich odstínů bez toho, aby někde zůstaly nežádoucí pixely jiných barev.

4 POPIS DÍLA A JEHO VYUŽITÍ

Výsledným dílem je zhruba 4 minuty dlouhé video zpracované technikou kombinované 2D a 3D animace ve Full HD rozlišení (1920x1080 pixelů). Práce bude zveřejněna na YouTube a sociálních sítích hudebníka, kde bude fungovat jako oficiální videoklip k písni Speed Illegal. Některé části videa budou ostříhány a použity jako upoutávky před oficiální premiérou, případně jako náhledové obrázky pro hudební platformy (Spotify, Soundcloud...)

5 SEZNAM ZDROJŮ

MAREK, Hugo. Fragmenty Zbulingu. Praha: Regulus, 2022. 191 s. ISBN 978-80-8627-972-5

6 RESUME

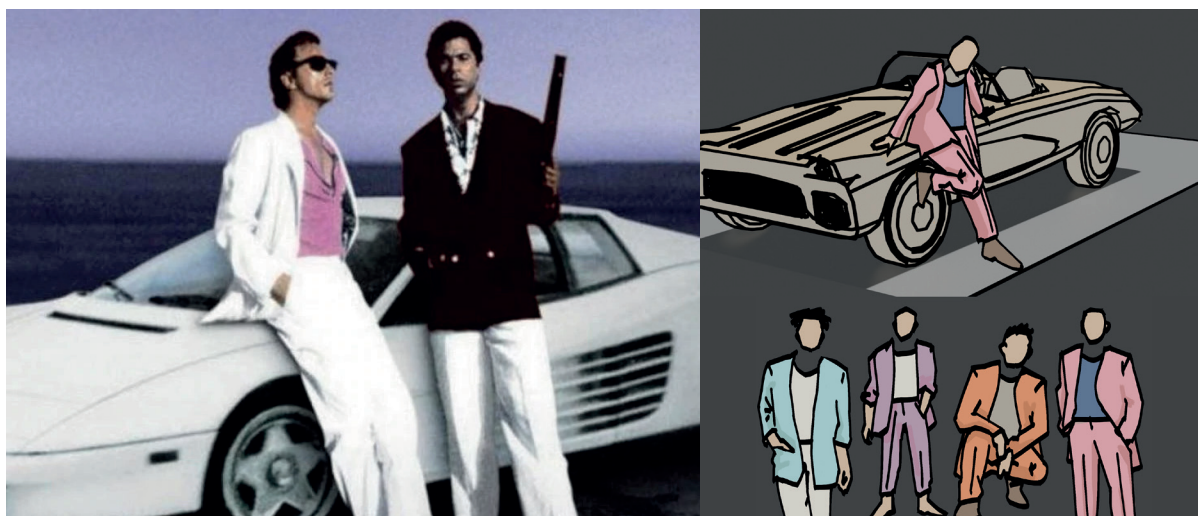
Jako moji bakalářskou práci jsem vypracoval animovaný videoklip k písni Speed Illegal. Dějem se jedná o příběh muže, který během cesty ve svém autě poznává fiktivní svět Zbuling. Příběh lze vnímat i jako motivaci k poznávání nových věcí a hledání pestrosti ve světě.

My bachelor's project is an animated music video for the song Speed Illegal. The story follows a man as he slowly gets to know a fictional world called Zbuling during his car ride. It could also be seen as a metaphor to encourage the viewer to explore new things and see the beauty in diversity of the world.

7 PŘÍLOHY

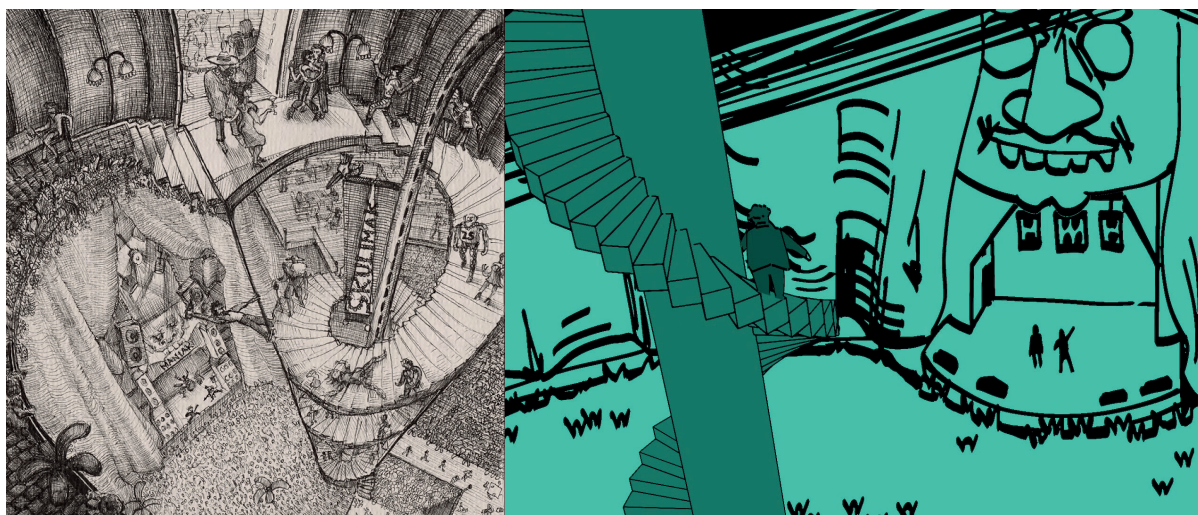
- Příloha č. 1 Inspirace – Miami Vice. Zkouška vizuální podoby.
- Příloha č. 2 Inspirace – Fragmenty Zbulingu. Záběr z videoklipu.
- Příloha č. 3 Záběr z videoklipu. Scéna v 3D editoru 1
- Příloha č. 4 Záběr z videoklipu. Scéna v 3D editoru 2

Příloha č. 1 Inspirace – Miami Vice. Zkouška vizuální podoby.



(Zdroj: Miami Vice)

Příloha č. 2 Inspirace – Fragmenty Zbulingu. Záběr z videoklipu.



(Zdroj: Hugo Marek, Fragmenty Zbulingu)

