

Mickey Mouse is depicted as a wizard, wearing a blue pointed hat with yellow stars and a red robe. He is standing on a blue, cylindrical pedestal and pointing his right hand towards a large, bright, starry sky. The sky is filled with numerous small, white stars and a few larger, bright yellow stars. The background is a deep blue gradient.

**2. FÁZE: BUDOVÁNÍ VZTAHU S DÍLEM,  
RUCHAŘINA A ANIMATICY**





# STRUKTURA HODINY

- ÚKOLY NA DALŠÍ HODINU
- PROCES VÝROBY
- TECHNIKA JAKO AKTÉR
- ANIMAČNÍ STYL
- VÝTVARNÝ STYL
- HUDBA/ZVUK/RUCHY
- PRATICKÁ ČÁST HODINY:  
CHARACTER  
DESING/PROPOJOVÁNÍ  
RUCHŮ S OBRAZEM/MALÉ  
ZKOUŠKY ANIMACE

# TEXTY/ÚKOLY NA PŘÍŠTÍ TÝDEN

- ČETBA: KAPITOLA *THE PITCH* Z KNIHY *ANIMATION WRITING AND DEVELOPMENT* OD JEAN ANN WRIGHT.
- ÚKOL: VYBRAT SI JEDEN ANIMOVANÝ FILM A KOUKNOUT SE, JAKÝM ZPŮSOBEM SE PREZENTUJE, JAKÝ MÁ MARKETING A PROPAGACI. ZPRACOVAT CHARAKTERISTIKU A MOŽNOSTI PREZENTACE DO POZNÁMEK. SLEDOVAT, CO VYUŽIJETE PRO VLASTNÍ PROPAGACI. **ZKUSTE VYSTIHNOUT VÁŠ FILM JEDNOU VĚTOU.**
- **OTÁZKY:**
- CO Z VYUŽÍVANÝCH MOŽNOSTÍ SE POKUSÍTE VYUŽÍT U PROPAGACE VLASTNÍHO FILMU?
- CO NAOPAK NE?
- LZE PŘEMÝŠLET NAD PROPEJENÍM FILMU A FORMY PREZENTACE? HODÍ SE VŠECHNY TYPY PROPAGACE PRO KAŽDÝ FILM?
- JAKÉ SPONZORY BYSTE PRO SVŮJ FILM OSLOVILI?
- NA JAKÉ FESTIVALY BUDETE MÍŘIT? KDE BYSTE CHTĚLI PREMIÉRU?
- JAK BUDETE O SVÉM FILMU INFORMOVAT?

# CO VŠE PATŘÍ DO FÁZE BUDOVÁNÍ VZTAHU?

- PRAKTICKY CELÝ PROCES VÝROBY
- „JE TO PROCES, KTERÝ JÁ MUSÍM PROŽÍT.“  
(SOŇA JELÍNKOVÁ)
- JIŘÍ KULKA V *PSYCHOLOGII UMĚNÍ* VNÍMÁ VÝROBU DÍLA JAKO PROCES ŘEŠENÍ URČITÉHO PROBLÉMU. ZÁROVEŇ, ŽE DÍLO V TÉTO FÁZI PROCHÁZÍ PŘESTAVBOU, KONZULTACÍ A PŘEMĚŘENÍM.
- DŮLEŽITOU SOUČÁSTÍ PROCESU TVORBY JSOU I FAKTORY JAKO NÁHODA, CHYBA ČI INTUICE.
- ROZHODNUTÍ, CO TVŮRCE DO DÍLA DÁ MŮŽE BÝT ČASTO JEDNODUŠE OVLIVNĚNO ESTETICKÝM VNÍMÁNÍM VĚCÍ.
- VŽDY ALE DOCHÁZÍ K NĚJAKÉMU HLEDÁNÍ LOGICKÉHO KLÍČE-CO KDE BUDE SEDĚT, DÁVAT SMYSL APOD. CELÝ PROCES JE JEDNA VELKÁ KOMUNIKACE.



# LIMITY V PROCESU TVORBY

- DEADLINY
- TVŮRČOVY SCHOPNOSTI A ZNALOSTI
- VYBRANÁ ANIMAČNÍ TECHNIKA
- FINANČNÍ MOŽNOSTI
- PROSTOROVÉ MOŽNOSTI





# TECHNIKA JAKO DŮLEŽITÝ AKTÉR

---

- VYBRANÁ ANIMAČNÍ TECHNIKA BY MĚLA KORESPONDOVAT S DALŠÍMI SLOŽKAMI FILMU.
- TECHNIKA ZÁROVEŇ OVLIVŇUJE A HÝBE S HRANICEMI MOŽNOSTÍ TVŮRCE.
- TECHNIKY SE NEJČASTĚJI DĚLÍ PODLE PROSTOROVOSTI NA 2D A 3D, PŘIDÁVÁM KATEGORII NA HRANICI.
- ANIMACE DOKÁŽE NEUSTÁLE RECYKLOVAT PREHISTORICKÉ TECHNIKY A KOMBINOVAT JE S TECHNOLOGICKÝM POKROKEM.



• RUČNĚ KRESLENÁ ANIMACE







PLOŠKOVÁ ANIMACE





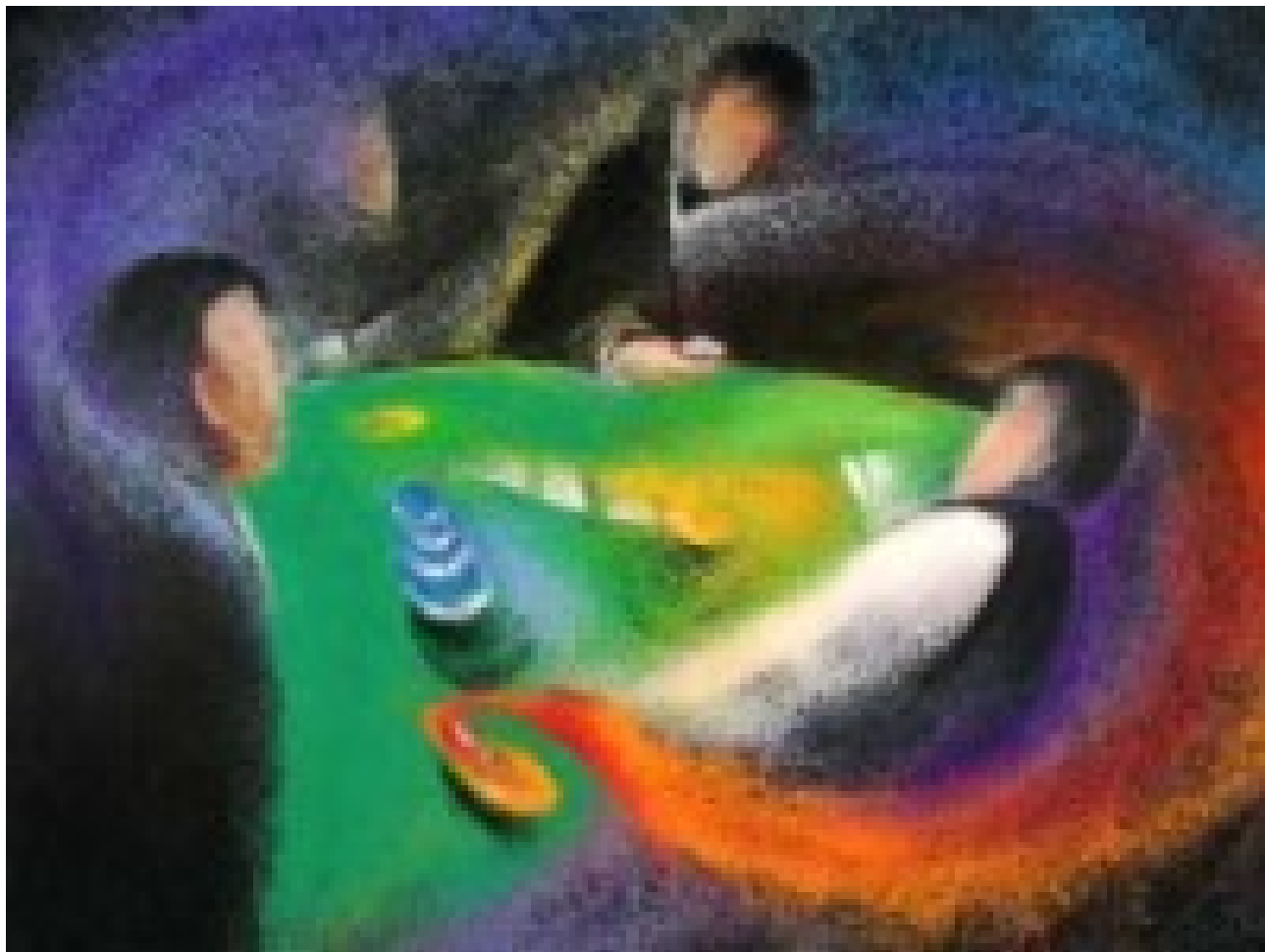


RELIÉFNÍ ANIMACE



SILUETOVÁ ANIMACE





ANIMACE PÍSKU/SOLÍ



ANIMACE MALBOU NA SKLO

# ROTOSKOPIE





LOUTKOVÁ ANIMACE



STRATA-CUT



ŠPENDLÍKOVÁ TECHNIKA



TECHNIKA NA FILMOVÝ PÁS





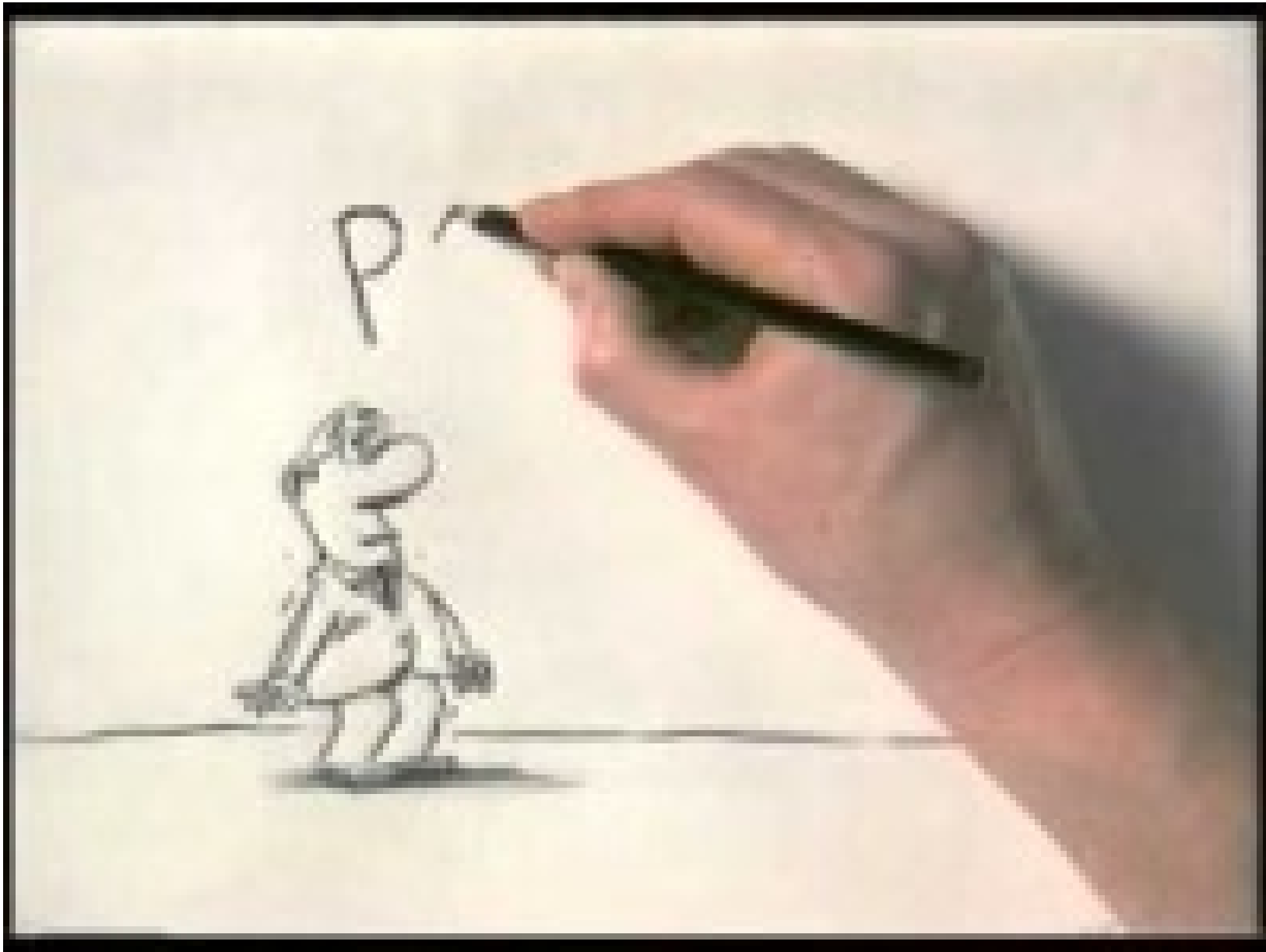
# ANIMAČNÍ STYL

- ZPŮSOB, JAKÝM ANIMÁTOR ANIMUJE
- MŮŽE POD ANIMAČNÍ STYL SPADAT I HERECTVÍ
- ANIMÁTOR JE JAKO HEREC
- NEJČASTĚJI SE ANIMAČNÍ STYL ROZDĚLUJE NA OMEZENOU A ABSOLUTNÍ ANIMACI
- OMEZENÁ ANIMACE JE SPECIFICKÝM RYSEM PRO ASIJSKOU ANIMACI. OBJEVUJE SE ALE I JINDE. NAPŘ. O ZLATÉ RYBCE (JIŘÍ TRNKA, 1951)
- ABSOLUTNÍ (NEBO TAKY TOTÁLNÍ) ANIMACE ROZPOHYBOVÁVÁ KAŽDOU FÁZI, KAŽDÝ DETAIL A CELÉ POZADÍ. VHODNÁ JE PRÁCI S KAMEROU.
- ANIMAČNÍ STYL SE NICMÉNĚ NEOMEZUJE POUZE NA TYTO DVA TYPY.

# HERECTVÍ

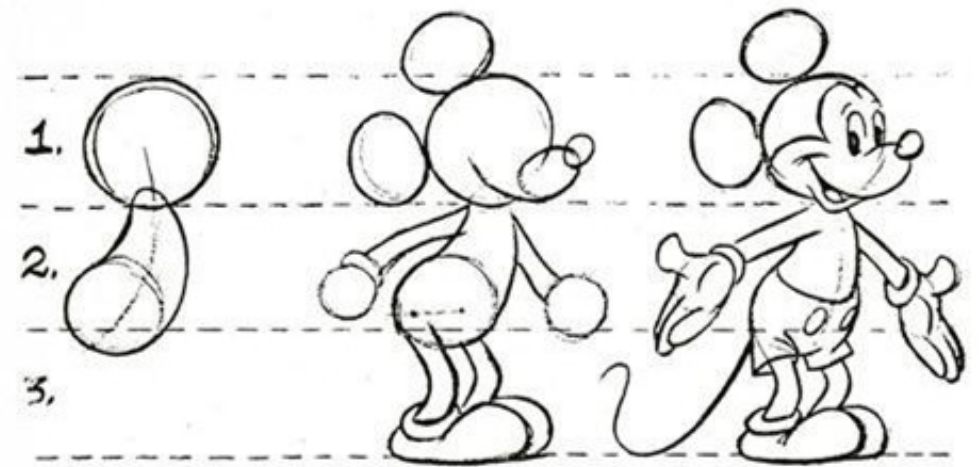
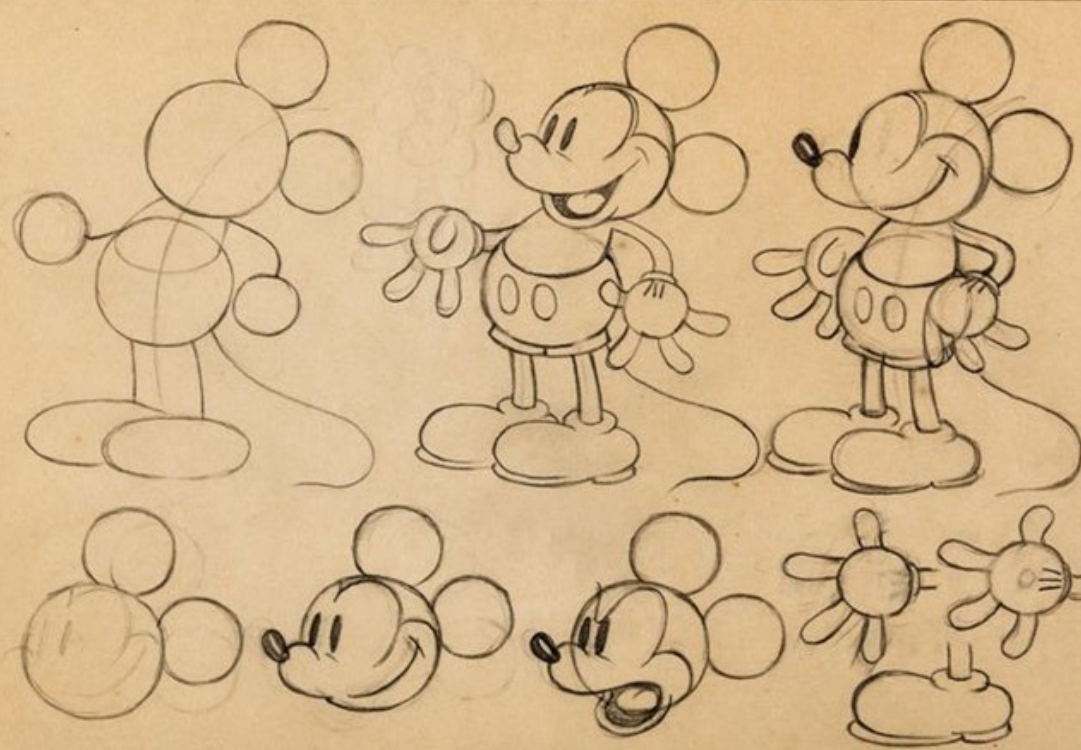
- EXISTUJE?
- DÁ SE TO, CO DĚLÁ ANIMÁTOR NAZVAT HERECTVÍM?
- PODLE HOFMANA HERECTVÍ V ANIMACI URČUJÍ TŘI POZICE: VÝTVARNÍK, REŽISÉR/SCÉNÁRISTA A HUDEBNÍK.
- VZTAH MEZI ANIMÁTOREM A REŽISÉREM JE VE VĚTŠÍ VÝROBĚ SLOŽITĚJŠÍ V TOM, ŽE ANIMÁTORŮ JE VĚTŠINOU VÍCE A KAŽDÝ PRACUJE NA VELMI KRÁTKÉM ÚSEKU ANIMACE.
- VÝTVARNO A CHARACTER DESIGN NASTAVUJE HRANICE TOHO, JAK SE POSTAVA MŮŽE HÝBAT.
- DŮŽITOU ROLI HRAJE MIMIKA, CHŮZE A POSTOJ. VŠE FUNGUJE PŘEHNANĚ ZNAKOVĚ. V PŘÍPADĚ DIALOGU SE ANIMÁTOR MUSÍ NAUČIT, JAK FUNGUJE TVÁŘ, KDYŽ MLUVÍ (LIP-SYNC)
- V NĚKTERÝCH PŘÍPADECH SE MŮŽE JEDNAT AŽ O PANTOMIMU.











1. RUFF IN A CIRCLE  
LIGHTLY AND FAST -  
ADD THE PEAR-  
SHAPED BODY

2. INDICATE THE  
ARMS, LEGS AND  
HEAD CONSTRUCTION.  
(3 HEADS HIGH)

3. THEN FINISH  
WITH FEATURES  
AND THE DETAILS

# VÝTVARNÝ STYL

- V HISTORII SAMOZŘEJMĚ VÝRAZNÝ VLIV DISNEYHO VÝTVARNÉHO STYLU. CHARACTER DESIGN FUGNVOAL TYPEM „BALÓNKOVÉ TECHNIKY“
- VÝTVARNÁ SLOŽKA BY MĚLA SPOLUPRACOVAT STEJNĚ JAKO OSTATNÍ SLOŽKY.
- VÝTVARNO MŮŽE BÝT VÝRAZNÉ V PŘÍPADĚ, ŽE DÍLO STOJÍ HLAVNĚ NA NĚM. EXISTUJÍ ALE I DÍLA, KTERÁ JSOU ZAPOMÁTOVATELNÉ SKRZE STOPU VÝTVARNIKA. U NÁS BYLO PLNO VÝRAZNYCH VÝTVARNIKŮ JAKO KAMIL LHOTÁK, JIRÍ ŠALAMOUN NEBO VLADIMÍR JIRÁNEK. ČASTO ALE I SAMOTNÍ REŽISÉŘI NEBO ANIMÁTORI BYLI ZÁROVEN VÝTVARNÍKY.



# PINOCCHIO F-3

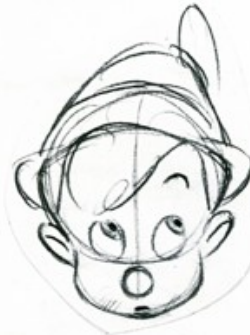
CHARACTER MODEL DEPT.  
O.K. by JG DATE 2-20-39  
NUMBER M 178-C  
MODEL SHEETS SUBJECT TO RECALL  
WITHOUT NOTICE  
© Walt Disney Enterprises  
19-307



# PINOCCHIO F-3

69

CHARACTER MODEL DEPT.  
O.K. by JG DATE 2-20-39  
NUMBER M 178-B  
MODEL SHEETS SUBJECT TO RECALL  
WITHOUT NOTICE  
© Walt Disney Enterprises





1934  
FDR

1937  
FDR

1943  
FDR

1950  
TRUMAN



5

8

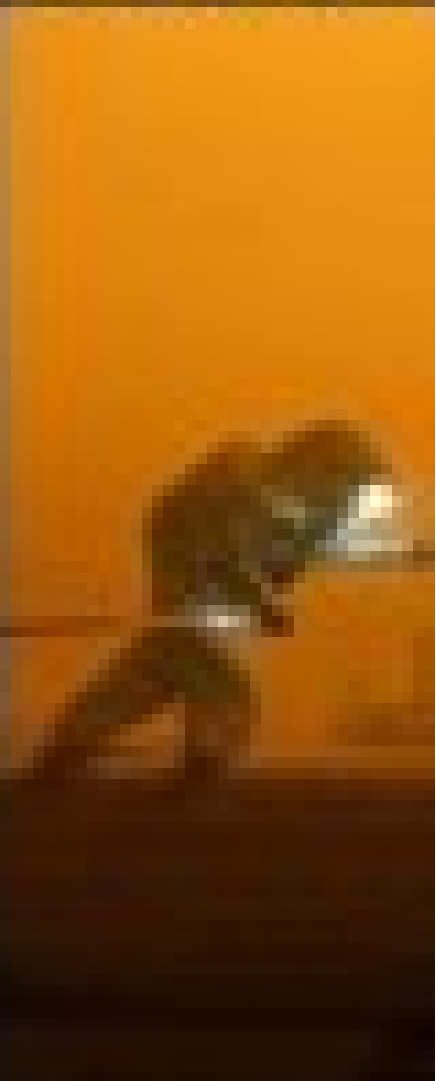
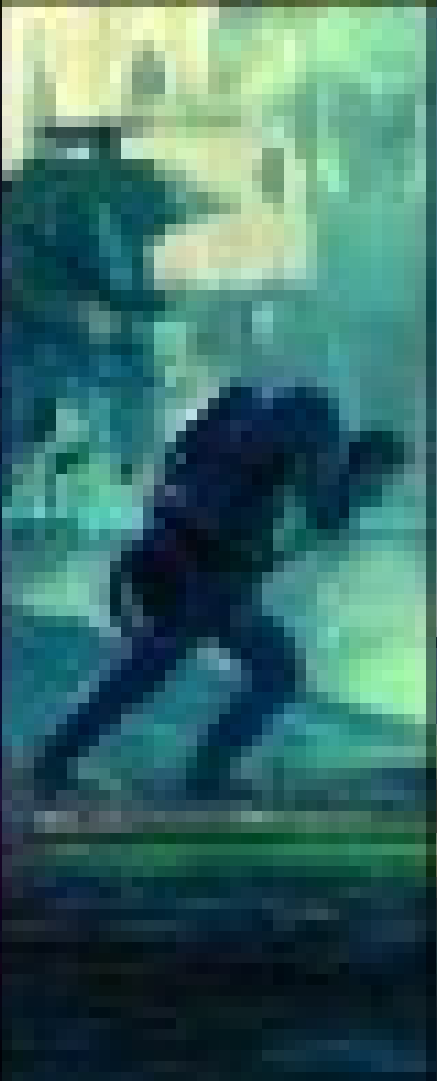
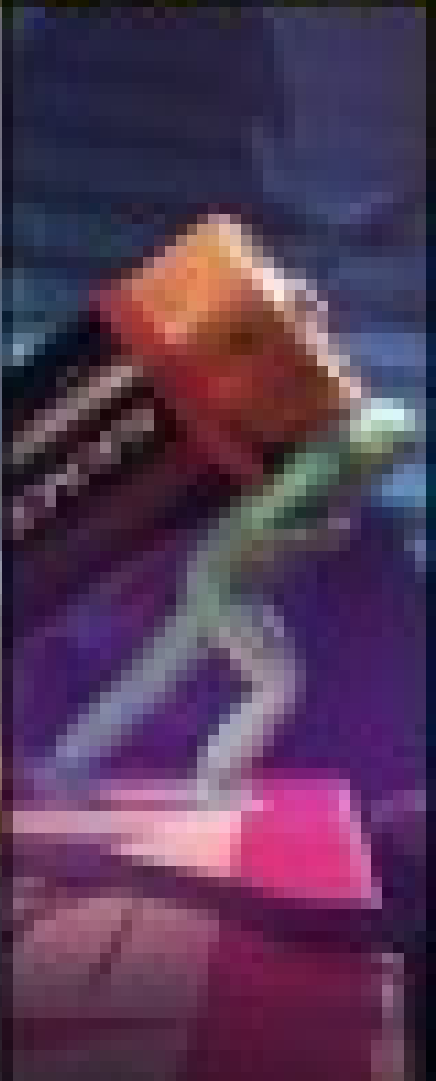
10

14

16

23

# TOP 100 RENDER MONTAGE



# HUDBA/ZVUK/RUCHY

- NUTNOST USPOŘÁDAT A SPOJIT ZVUK S VIZUÁLEM, PROTOŽE ANIMOVANÝ FILM MUSÍ VŠE VYTVOŘIT OD ZÁKLADU.
- HUDBA MŮŽE VYJADŘOVAT V ANIMACI NEJEN ATMOSFÉRU, ALE MŮŽE I NAHRAZOVAT KONVERZACI, HLASY A I RUCHY.
- RUCHY JSOU SPÍŠE POZADÍM. NEMĚLY BY PŘÍLIŠ REZONOVAT. NICMÉNĚ KDYŽ NEJSOU PŘÍTOMNY, ČASTO MÁME POCIT, ŽE NĚCO CHYBÍ.
- ČASTO SE ZVUČÍ I NĚCO CO PŘIROZENĚ ÚPLNĚ PRAVIDELNĚ NESLYCHÁME: ZVUKY CHŮZE.
- ZVUK SE MŮŽE NAHRÁVAT PŘÍMO NA MÍRU DANÉHO ZÁBĚRU, ABY SEDĚL PŘESNĚ NA RYTMUS.
- VELKÝ PROBLÉM SE ZVUKEM MAJÍ AMATÉŘI. DNESKA UŽ SE TO DÁ ALESPOŇ DOHNAT DOSTUPNOU TECHNIKOU.





V každém případě je třeba udělat soupis potřebných ruchů. V něm budou ruchy seřazeny podle pořadových čísel a jasně popsány s poznámkou, kolik ruchů téhož druhu je zapotřebí nebo jaká má být jejich délka.

Na obr. 297 máme příklad jednoho takového soupisu:

Režisér seznámí zvukového reži-

## RUCHY

pro kreslený film „N.N.“

1. Gong pro název filmu - 3x
2. Kroky figury (podle obrazu)
3. Otvírání dveří + skřípot - 10x
4. Zavírání dveří + skřípot - 10x
5. Vytí psa (podle obrazu)
6. Výkřik vylekaného hrdiny
7. Šumění deště - 5 sekund archiv
8. Zahřmění - krátce

**Obr. 297**

