

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

**Bakalářská práce**  
**Kapitán Makk - Počítačová hra**  
**Pavel Endrle, DiS.**

**Plzeň 2018**

**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**

**Kapitán Makk - Počítačová hra**

**Pavel Endrle, DiS.**

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

**Plzeň 2018**

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

Plzeň, duben 2018

.....  
podpis autora

## **OBSAH**

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	<b>1</b>
2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE	<b>3</b>
3 PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY	<b>5</b>
4 POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	<b>10</b>
5 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	<b>12</b>
6 RESUMÉ	<b>13</b>
7 SEZNAM PŘÍLOH	<b>14</b>

## 1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Panáček jde. Skáče salto, vytahuje obří palici a drtí dalšího panáčka zezadu. Poté s jiným panáčkem dojde k matrix přestřelce. Hlavní panáček se úspěšně vyhýbá kulkám a pokračuje dál. Skáče do auta, jede, rozjíždí dvojici panáčků a pak s autem naráží do stromu. Letí. Dopadá. Ihned potom co vstane, sráží ho kamion. Leží. A na závěr na něj padá skříň.

Tak přesně takhle vypadala má snad dokonce první animace zaznamenaná formou flipbooku - bločku samolepících papírků na poznámky. Příběh se jmenoval Pátek 13. Mohlo mi být tak 10 let. Flipbook mám dodnes.

Už si nepamatuji, kdy přesně jsem přišel na to, jak animace funguje, resp. kde jsem na to přišel. Rozhodně mě to uchvátilo. Jako malého diváka mě nezajímalo pouhý děj takzvaných kreslených pohádek, ale také jsem si všímal podstaty věcí a přemýšlel, jak vše vzniká. Proč právě ta lať v plotě, kterou za chvíli někdo vytrhne, je výraznější než ty ostatní? A proč při honičce běží stále stejné pozadí dokola?

V té době jsem neměl nejmenší ponětí, jak animace vlastně vzniká, ale tak mě to zajímalo!

Od mé úplně první animace až do konce střední školy (chodil jsem na stavebku) jsem se čistě experimentálně amatérsky dotknul většiny základních animačních technik. Kreslené, papírkové, stopmotion, 2D počítačové. A pak jsem se dostal na Hollarku.

Tam se začínalo hned krátkým autorským animovaným filmem! A to filmem na téma Staré pověsti české. Moje celkem tříminutové dílo nese název *Hrdina a svině* a je to v podstatě pověst o Bivoji, avšak z pohledu kance, v mém podání bachyně, matky dvou selátek. Smutný příběh.

Všechny filmy se následně promítaly v pražském kině Aero. Můj film sice nebyl vybrán mezi první tři nejlepší, ale i tak se jistého ocenění dočkal. V porotě zasedal mimo jiné i pražský rapper Hugo Toxx, který se při hodnocení vyjádřil, že hned v prvním záběru mého filmu, kde vidíme letět sojku, měl svého favorita. Je mu prý blízká tato stylizace a tak dále.

Do té doby nebyl Hugo Toxx mým bůhvíjakým oblíbencem. Dlouhé roky jsem jeho hudbu dokonce neměl rád. Onen večer jsem ho našel na baru. Dal jsem mu vědět, že autorem filmu se sojkou jsem já, a že mu děkuji. Podali jsme si ruce. Myslím, že jeho hudba je velice dobrá.

Jako absolventskou práci jsem si zvolil autorskou knihu pro děti, tištěnou a interaktivní verzi. Napsat a ilustrovat příběh pro děti bylo velkou dobou mým snem a na Hollarce jsem měl možnost ho uskutečnit. Interaktivní verzi knihy jsem vytvořil jako aplikaci pro Android. Byla stejná jako kniha tištěná, jen ilustrace jste mohli kliknutím oživit a přehrát animaci. Tištěnou verzi jsem vydal vlastním nákladem v deseti kusech.

Jednalo se do té doby o můj nejrozsáhlejší projekt. Zároveň to byla taková příprava na tvorbu počítačových her, ale to jsem ještě vlastně ani netušil.

Úspěšně jsem absolvoval a dostal se do Plzně (jupí). V ateliéru animované a interaktivní tvorby jsem v rámci studia vytvořil jak několik nevýrazných semestrálních počinů, tak několik výraznějších. Ale o těch později. Co však změnilo můj život, byl plenér v Teplé!

Vytvořil jsem se svým kolegou Martinem (znáte Martina?) kratičký, lehce punkový stopmotion filmeček o malém aluminiovém kapitánu Makkovi, který letí zachránit civilizaci, ale po průletu intergalaktickým portálem jeho stříbrná raketa padá k zemi v našem lidském světě. V zápětí zjišťujeme, že jeho raketa je zde pouze rohlík se šunkou a sýrem zabalený v alobalu a jistý pozemšťan se do svačiny s chutí zakusuje.

Osudné dílo, které navždy změnilo chod světa. Už nevím, jak to přesně bylo, ale legenda praví, že na onom plenéru nám jistý člověk z herního průmyslu řekl, že by bylo hezké v podobném vizuálu vytvořit stopmotion hru. A nám to přišlo jako velice moc dobrý nápad. Uděláme stopmotion hru. O kapitánu Makkovi.

Podrobnosti si nechám na kapitolu Proces přípravy a pochlubím se těmi dalšími animacemi. Ve třetím semestru jsem vytvořil jeden z alternativních jinglů pro festival Anifilm. Pouštěli ho před promítáním filmů a lidé se smáli. Zvláštní pocit. Při mém posledním promítání filmu v kině se lidé nesmáli, jen jedno dítě poznamenalo do ticha: to bylo nějaký smutný.

Ve čtvrtém semestru jsem v rámci Erasmu vycestoval do polské Lodže. Kromě toho, jak super to tam bylo, jsem měl tu čest pracovat v ateliéru Marka Skrobeckého, s jehož pomocí jsem si vytvořil svou první loutku a naanimoval s ní kratičký gag *Do not touch!*. K mému překvapení, v době, kdy píše tuto práci, byl filmeček vybrán už na čtvrtý festival. Jen pro zajímavost, rozptyl festivalů je takovýto: Pelhřimov, Třeboň, Kolumbie, Slovensko.

## 2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE

### Téma a důvod jeho volby

Téma práce nese název Počítačová hra. Já jsem si však toto téma nezvolil. Téma si zvolilo mě.

Po tom, co jsme se s Martinem, coby spolužáci z Hollarky, dostali oba do Plzně, přirozeným plynutím utvořili jsme dnes již věhlasný tandem. Pokud nepřeskakujete kapitoly, víte, jak plenér v Teplé změnil naše životy. Najednou jsme stáli před výzvou vytvořit stopmotion hru. Už v prváku jsme si řekli, že do toho půjdeme naplno a hra bude v budoucnu naší společnou bakalářskou prací. Obezámili jsme s naší pohnutkou našeho oblíbeného pana profesora Bartu a také našeho oblíbeného asistenta ateliéru Vojtu Domlátila a kupodivu stopmotion hra jako společná bakalářská práce dostala zelenou.

Pokud mojí první velkou tužbou bylo vytvořit autorskou knihu pro děti, druhou bezesporu bylo a je vytvořit skvělou stopmotion hru. A to i přesto, že jsem o tom v minulosti nijak nepřemýšlel. V momentě, kdy tato možnost přišla, cítil jsem, že je to ono.

Co se animace týče, srdeční záležitostí pro mne vždy byli takzvaní medvědi. *Potkali se u Kolína. Pojdte, pane, budeme si hrát.* Pojar, Štěpánek. Originální výtvarno, groteskní poloplastická animace, transformace předmětů, humor. Geniální.

Vyzkoušet si takovou formu animace bylo pro mne niterní potřebou. A najednou byla možnost. Pojdme tedy udělat naši hru poloplasticky!

Pojdme udělat geniální stopmotion adventuru s nevídaným vizuálem a naprosto ojedinělou animací!

## **Cíl práce**

Cílem této práce je pro mě nadpozemská satisfakce z vytvoření díla, kterému věřím a jehož tvorba mě baví momentálně víc, než cokoli jiného. (V případě úspěchu, samozřejmě. V opačném případě se půjdu - jak by řekli v dabingu filmu *Volný pád* - zakopat do hnoje.)

Cílem této práce je využít možnost vesmíru, dát do díla srdíčko a potom poskytnout dílo člověku cizímu, neznámému, anonymnímu. A jestli se pobaví nebo nadchne nebo snad inspiruje - mise splněna.

Cílem této práce je vytvořit naprosto ojedinělý a originální kousek v kategorii počítačových her a ukázat tak a nebo potvrdit, že hry se dají dělat i jinak.

Cílem této práce je stát se slavným a bohatým. Koupit si drahé auto a drahé drogy. Auto a drogy vzápětí prodat a za peníze si založit vlastní studio Animachři a udělat hru Kapitán Makk 2. Nebo tak něco.



### 3 PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY

#### Proces přípravy

Opět. Na počátku všeho byl plenér v Teplé a jeden raketový rohlík s mákem. Onen mák na rohlíku také inspiroval kapitánovo jméno - Makk. Ano. A velká záhada je venku.

Už jsme tedy věděli, že uděláme stopmotion hru. Ale ještě jsme nevěděli, zda jsme toho schopní. Hned v druhém semestru jsme tedy podnikli důležitý krok. Vytvořili jsme "zkušební" stopmotion minihru *Electrical Hazard*.

V podstatě jde jen o předělávku slavné hry *Frogger*, kde se s hlavní postavou (žábou) musíte dostat z dolní strany obrazovky na tu horní. Uskakujete před pohyblivými nástrahami a to je celé. Náš remake obsahoval místo žáby elektronického kraba, který musel obrazovku proběhnout mezi pohyblivými elektrickými výboji.

Hra se podařila. Přišli jsme s originálním vizuálem a vlastními metodami animace. V intru hry vidíme stříbrnou ruku mačkající červené tlačítko na jakési palubní desce. Málokdo ví, že to celé bylo v životní velikosti. Polystyrenová palubní deska mohla mít metr a půl. Drátěno-pěnová ruka tak metr.

Uvedu příklad našeho stylu animování: Desku s tlačítkem jsme měli umístěnou v záběru. Ve scéně vjíždí do záběru daná ruka a mačká tlačítko. Ruka byla připevněná k jednomu konci dřevěné latě pomocí izolepy. Druhý konec dřevěné latě byl připevněn k malému pojízdnému stolečku pomocí velkého počtu obyčejných dřevěných kolíčků. Malý pojízdný stoleček byl umístěn na dřevěné desce položené na zemi. S celým tímto naprosto nestabilním aparátem jsme pohybovali posunováním dřevěné desky o jednotnou délku malé kostičky, kterou jsme měli pro tento účel vyrobenou (možná jsme ji našli někde na zemi). Byli jsme v prváku.

S vytvořením této minihry přišly důležité poznatky. Vytvořit velkou hru bude strašná práce. A rozhodně to nemůžeme programovat sami a už vůbec ne ve Flashi.

Nejsložitější částí celého procesu bylo vymyšlení námětu/scénáře. O čem to vlastně bude. Samozřejmě o kapitánu Makkovi. Ale jak dál. Naštěstí jsme měli čas nechat si vše projít hlavou a v podstatě celý rok a půl jsme dávali dohromady příběh. Celý třetí semestr jsme trávili po hospodách a kavárnách a přetavovali si mozkové závity znova a znova. Až tehdy jsem poznal, že takové úkony, jakými jsou vymyšlení scénáře, herního designu a herních mechanik jsou úkony velice náročné a vyčerpávající.

Pamatuji si, jak jeden ze zlomových okamžiků přišel u piva v Růžovém panterovi. Kapitán Makk byl do té doby mladík. Přemýšleli jsme nad příběhem a já se snažil do děje někam umístit jeho starého dědu. Ale nikam to nevedlo. Pak jsem dostal nápad. A co kdyby samotný kapitán Makk byl starý pán! Kapitán, co zestárnul.

Nakonec se příběh dostal do aktuální podoby: Mladý kapitán posílá dopis své vysněné. Doručení pošty trvá však dlouho. Když mu tedy ona odepíše, aby ji navštívil, oba jsou již staří. Kapitán Makk se vydává na dobrodružství coby téměř plešatý, jeho raketa je rezavá.

Dále jsme museli vymyslet herní design. Tedy co se bude ve hře dít, jak se bude ovládat a tak dále. Jako mladí a naivní prváci jsme měli megalomanské představy. Hru jsme zprvu plánovali jako rozsáhlou adventuru doplněnou několika vloženými minihrami (jednou z miniher měl být právě *Electrical Hazard*). Také samotné menu - vybírání planet - měla být zároveň minihra.

Po konzultaci s jistým člověkem z herního průmyslu jsme ale přistáli nohama na zemi. Doporučil nám vytvořit raději jednoduchou hru, kterou dokončíme, než demo rozsáhlé hry, které potom upadne v zapomnění. Nakonec jsme naše plány redukovali pouze na samotnou adventuru s pěti levely. Co level to jedna planeta.

Pilovali jsme a obrušovali, až jsme se dostali k finální verzi herního designu a přesně jsme věděli, co se na které planetě bude dít.

## **Proces tvorby**

Přišel poslední rok bakalářského studia. Čas na realizaci.

Nejprve jsme vytvořili menu. Pět planet a jednu malou raketu. Planety jsou prostorové, vyrobené z různých materiálů. Například z malého míče zakoupeného v hračkářství potřeného lepidlem a obaleného v jakémsi dekorátérském písku. Planety jsme jednotlivě umístili na otočnou hlavu a proti zelenému pozadí jsme snímek po snímku nafotili otočku. Na průměrně rychlou otočku jsme potřebovali 360 snímků, na pomalejší 720 snímků. Raketa je poloplastická. Hýbe nohama a tryská plameny. Nohy jsou z plastelíny, plamen je na video zaznamenaná hořící naroneninová prskavka do dortů.

Realizace jednotlivých levelů probíhá následovně. Vždy je potřeba vytvořit loutky a objekty, které se budou ve hře hýbat a také objekty statické, které se použijí pro sestavení prostředí. Jako například jednotlivé kopce, stromy, budovy atd. Tyto jednotlivé statické objekty se po nafocení upraví ve Photoshopu a sestaví se z nich kompletní prostředí levelu. Objekty vyrábíme z různých modelovacích hmot, extrudovaných polystyrenů, kartonů, montážních pěn, drátů, barev, fólií, lepidel atd. Loutky jsou poloplastické. Znamená to tedy, že každá část loutky, končetina, tělo, hlava apod. je jakoby rozříznutá podélně napůl. Samostatné části se položí na sklo tak, aby ve finálním obraze fotoaparát vertikálně snímaným vznikla daná postava.

Hlavní postava je Makk. Ten sestává z jednoho kartonového, hliníkovou fólií polepeného těla, vousaté hlavy, bílého drátku coby helmy a dvou končetin ze speciální modelíny. Tělo je podlepeno kostičkou z polystyrenu tak, aby bylo možné další části loutky zasunout pod tělo. Skla se tak samotné tělo nedotýká, ale "vznáší" se nad ním. Končetiny jsou jen dvě, zastávají tak funkci nohou i rukou dohromady, můžou se zvětšovat, zmenšovat, ohýbat a pohybovat se vcelku neomezeně. Proto jsou vyrobeny z modelíny. Z naší speciální. Jde v podstatě o obyčejnou modelínu, do které jsou přidány stříbrné flitry (neboli třpytky). Pracovat s těmito flitry je snad to nejhorší, co si můžete představit. Má pleť, vlasy, vousy, prsty, oblečení se vesele třpytí už půl roku v kuse. Je to všude. Jakmile vstoupíte do našeho ateliéru, hned se třpytíte ani se nemusíte ničeho dotknout.

Animuje se tedy na skle. Loutka je nasvícená dvěma až třemi světly. Na zemi pod sklem je modré pozadí. Fotoaparát připojený k mému notebooku na vše kouká seshora. Při animaci používáme software Dragonframe, který nám umožňuje kontrolovat pohyb loutky.

Jak se budou postavy a objekty hýbat, vymýšlíme v podstatě až na místě. Máme jen jakýsi hrubý storyboard, ale pravda je, že jde většinou o improvizace. Zhasneme světla v ateliéru, nasvítíme scénu, umístíme loutku na sklo, pustíme muziku a dáme vodu na čaj. Co teď? Potřebujeme například naanimovat jak Makka chytne do tlamy masožravá rostlina a odhodí na raketu. Na poslední chvíli ale zjistíme, že poloplastická tlama prostě zkousnout poloplastického Makka nemůže. Jednak by to nevypadalo dobře a jednak to prostě nejde. Situace se musí řešit. A co takhle tu konkrétní fázi, kdy je Makk v tlamě jednoduše vytisknout na papír? Ve škole je tiskárna, stačí pár minut a je to - Makk je 2D.

Makka jsme tedy vystříhli z papíru - tělo a hlavu dohromady, nohy samostatně. Téměř klasická papírková loutka. Poté začínám animovat rostlinu. Chvíli se různě kroutím, natahuji a koušu do prázdna. Mám jistou představu. Začínám s pohybem. Už jedu. Když rostlina skousává, strčím jí do tlamy papírového Makka.

Jak tohle dopadne? Po dokončení si animaci prohlížíme v Dragonu. A vypadá to super! To jsou přesně ty momenty, za které to stojí.

Celkově si při tvorbě užíváme víc zábavy než strastí. Samozřejmě, někdy se nedaří, nejde nasvítit scéna, světla blikají, tak moc se snažíte si do loutky nestrčit, až se vám nakonec její části rozletí na všechny strany, fotoaparát se nechce připojit k Dragonu anebo pracně vystřižené drobné oči a ústa hned upustíte na zem. Tam už se nic nenajde.

*Zajímavost jedna: Každá planeta, každý level má své vlastní nasvícení. Když se dělá taková hra, ať už počítačová nebo stopmotion, udělá se pouze jedna animace chůze a ta se pak používá v celé hře. To však u nás neplatí! Každou jednotlivou chůzi speciálně přizpůsobujeme danému levelu. Každá chůze má svůj jiný začátek a jiný konec (pracovně: rozchůze a dochůze) a je pokaždé znovu animovaná v jiném světle. Ve hře je tak 5 rozdílných chůzí!*

Výsledné videosekvence se komponují postprodukčně v After Effects. Mám k dispozici kompletní obrázky prostředí ve vrstvách. Do kompozice vkládám jednotlivé animované objekty, které se musí oříznout, vyklíčovat a umístit do správné pozice.

Chůze se animuje dvakrát. Jednou při samotné stopmotion animaci, ale to se loutka nehne z místa, jen šlape nohama. V AfterEffects se pak chůze rozhýbe kupředu i s celým tělem a my vidíme, jak Makk dojde z jednoho místa na druhé.

Celá hra se ve výsledku dělá jako animovaný film. Animovaný film, který se naseká na malé kousky. Ty se předají programátorovi, který mávnutím kouzelné hůlky vyčaruje z jednotlivých animovaných sekvencí počítačovou hru. Jen doufám, že své čarování urychlí a vše společnými silami dotáhneme do zdárného konce a Makk spatří světlo světa co nejdříve. Ano, hotové to ještě zdaleka není.

*Zajímavost dvě: V každém levelu (kromě rostlinného) vidíme na pozadí proměnlivé nebe. To je vytvořeno složitě jednoduchým nafilmováním akrylových barev rozpouštějících se v malém, nasvíceném, vodou napuštěném akváriu. Akvárium je již starší, natáčení probíhalo v pokoji našeho bytu. Při každém napouštění akvária počítali jsme s možností defektu a následnou proměnou pokoje v brouzdaliště. Akvárium nás však pokaždé podrželo. Tímto bych mu chtěl poděkovat.*

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

### Popis díla

Kapitán Makk je originální stopmotion adventura vytvářená formou tzv. poloplastické animace. To už ostatně všichni víte.

Příběh se odehrává v neznámém vesmíru, kde mladý kapitán Makk píše dopis své vysněné. Než ale vesmírný holub doručí zprávu a vrátí se s odpovědí, uplyne mnoho let. To ale nevádí. Kapitán se dočkal. Jeho vysněná pozvání na rande přijímá.

To vše se divák/hráč dozvídá z animovaného intra (které zatím ještě neexistuje).

V prvním levelu je úkol jasný. Nastartovat starou, rezavou raketu. A odletět vstříc dobrodružství. V menu si poté hráč vybírá ze čtyř planet. Může se vydat libovolně na jakoukoli z nich. Tři z planet jsou herní, poslední finální planeta je pouze animací. Mezi herními planetami je planeta servisní, planeta rostlinná a planeta nákupní.

Na planetě servisní máte dvě možnosti jak postupovat. Pokud zvolíte správně, budete mít raketu krásnou, novou, opravenou, pokud zvolíte špatně, dopadne vaše raketa ještě hůř.

Na rostlinné planetě máte za úkol utrhnout květinu. Květiny jsou tu ale dvě. Máte tedy opět dvě možnosti a není na první pohled jasné, která je správná. Na nákupní planetě nakupujete. Koupíte si pánský oblek nebo dámské šaty? Nakupujete pro sebe a nebo pro ni? Nevíte. Na poslední planetě dojde k velkému finále.

Celá hra je nelineární a má několik variabilních konců. Uvedu několik příkladů: Z první domovské planety se vydáte rovnou na planetu finální. Máte rezavou raketu, nejste slušně oblečen a ani květinu nenesete. Co myslíte, bude vás vaše vysněná chtít? Dostanete lada tak koštětem přes záda. Tohle rande neklaplo, musíte hrát znova. Máte však raketu opravenou, oblečení jste v na míru střiženém obleku a jako pravý gentleman nesete květinu? Naprosto ji ohromíte, nestačíte ani mrknout a už si vás s sebou táhne do svého domečku. Tohle vypadá na úspěšné rande. Happy End.

Hra je plánovaná jako online, hratelná v internetovém prohlížeči. Stejně tak budete mít možnost stáhnout si ji pro Windows a Mac.

## **Technologická specifika**

Pro vytvoření hry jsme využili následující techniky. Nová školní LED světla s možností volby barevného odstínu a intenzity světla. Použili jsme jak plošná, tak bodová. Školní fotoaparát Nikon D7100 a pevný objektiv 35 mm. Můj osobní notebook Asus X555U (to vás jistě všechny zajímá). Dále můj osobní externí HDD WD Elements, jelikož na mém osobním notebooku značky Asus neměl jsem v době natáčení žádného místa pro ukládání nasnímaných fotografií. Fotografie jsme pořizovali jak ve formátu jpg tak ve formátu RAW. Dále uvádím seznam použitého softwaru. Pro snímání použili jsme již zmíněný Dragonframe. Pro komponování finálních animací Adobe After Effects. Pro vytváření finálních vizuálů prostředí a retuše Adobe Photoshop. Jednotlivé video sekvence jsou dodávány programátorovi následovně. Sekvence je rozdělená na dvě až tři vrstvy. Pozadí a přední, herní plán. Vrstvy jsou exportovány jako fullHD mp4 videa odděleně. Máme tedy vždy video pozadí, které v dlouhé smyčce přehrává měnící se atmosféru, pohyb stromů ve větru, pohyb létajících objektů apod. A video přehrávající danou herní akci, např. chůzi z A do B. Aby programátor mohl dát obě videa přes sebe, je potřeba vytvořit speciální video masku. Daná herní akce (např. chůze) se vyexportuje znova, ale pouze jako černo-bílé video. Bílá je ta část, kterou chceme vidět, černá je maska, která umožní zviditelnění zadního videa s pozadím.

*Zajímavost tři: Veškeré animace mají framerate 30 snímků za sekundu! To je u loutkové stopmotion animace naprosto neobvyklé. Důvod je prostý. Podle nás to vypadá dobře.*

## **Přínos práce pro daný obor**

V této kapitole můžeme mluvit o přínosu jak pro obor animace, tak o přínosu pro obor interaktivních aplikací/počítačových her.

Přínosem pro animaci je naše snaha navázat na tradiční animační techniku staré školy české animace.

Přínosem pro počítačové hry je naprostá ojedinělost. Loutkové stopmotion hry se dají napočítat na prstech jedné ruky. Konkrétně poloplasticky animovanou hru neznám žádnou a věřím, že doposud žádná nevznikla. Podívejme se jen, jak málo je samotných poloplastických filmů.

Abych stále nemluvil jen o technice. Přínosným je i originální vizuál a nelineární příběh s možností různých konců.

A navíc, slyšeli jste někdy o starém kapitánovi letícím vesmírem na tak dlouho očekávané rande?

## **5 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ**

SCHELL, Jesse. The art of game design : a book of lenses. 1st pub. Burlington : Morgan Kaufmann, 2008. ISBN 978-0-12-369496-6.

WILLIAMS, Richard E. The Animator's Survival Kit. London: Faber & Faber, 2012. ISBN 0571238343.



## 6 RESUMÉ

It is quite difficult for me to write this resumé now, when I am full of emotions. In the time of writing this thesis, we have made really a lot but our game is still not finished and we still have so much work to do. In a few days there will be our presentation of the game at Game Day taking place at Anifilm in Třeboň. We are just working on the game with our programmer and I can feel the pressure. Can we make some good demoversion for the presentation? Are people going to like it? Is the game going to be a big success or big failure?

Last year was really nice year full of working on something that brings me joy. And our game is not just a graduation project. We want to let as many people as possible know about our stopmotion adventure game.

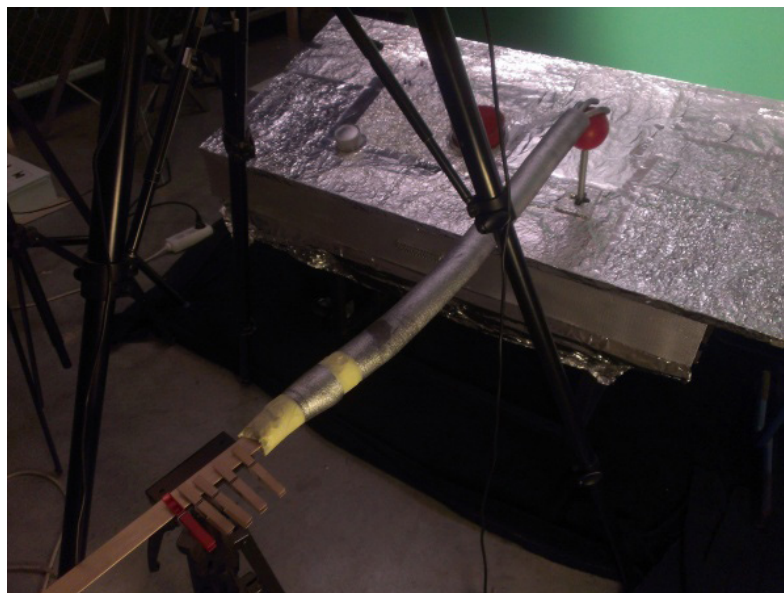
And i believe that people might like it for many reasons. It's a stopmotion animated game which is quite rare technique for making a game. And it's even relief animation (using „half-puppets“) which is super rare. I think we are the first ones using this in a game. Another reason why people could like it is the visual of the game. I think it shows a world (or let's say worlds) you have never seen before. You can feel like traveling trough imagination. And as you see the characters, I'm sure you smile.

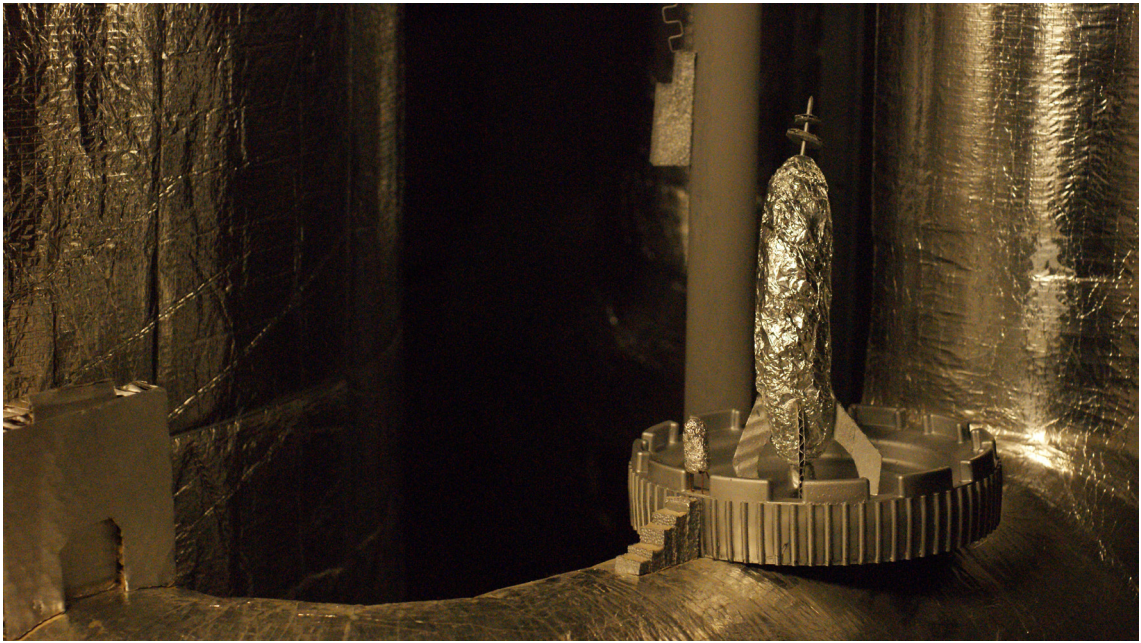
That's acctually another reason. Humor. There is a lot of funny situations happening on the journey of one old captain traveling across the unifers to meet his love.

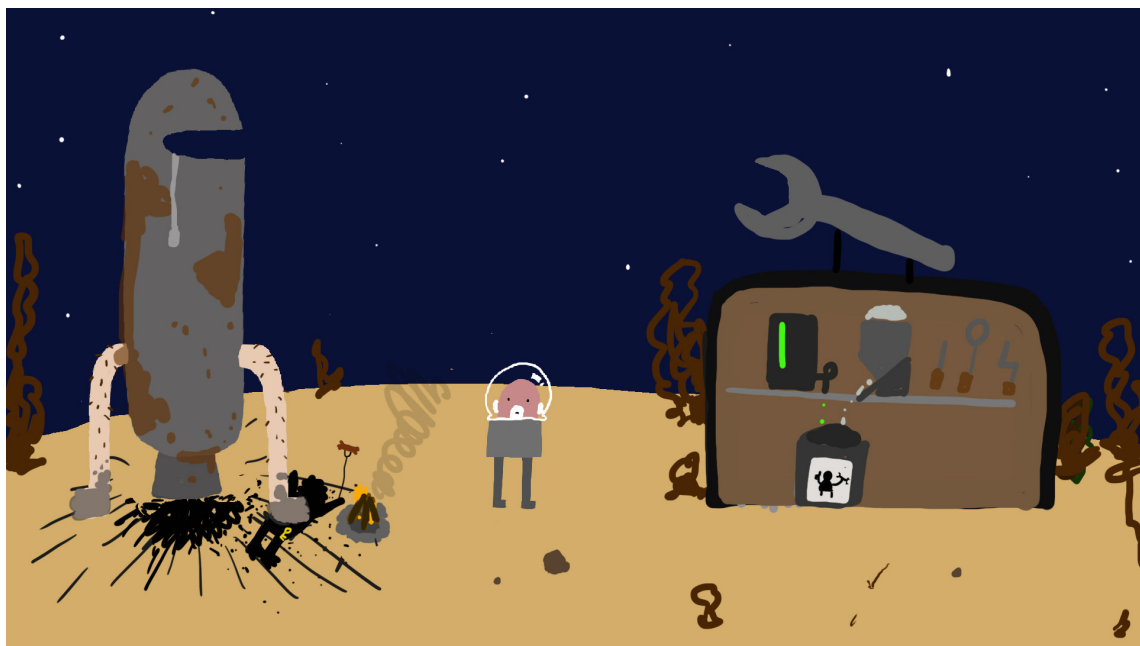
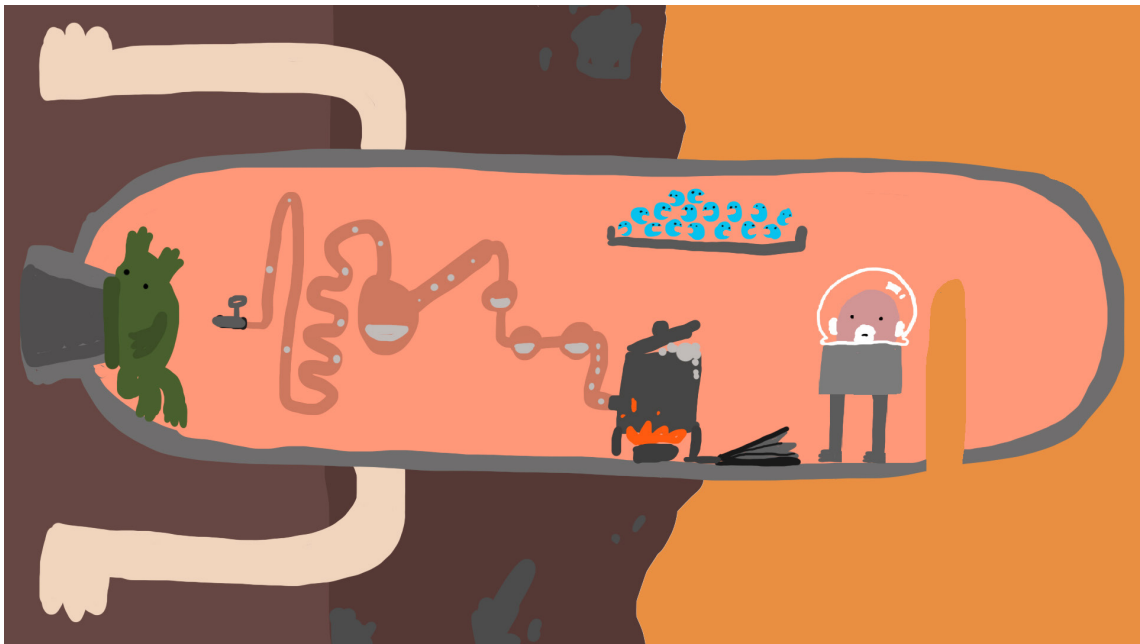
We came with this idea about a captain traveling across various planets in his half-mechanical half-living rocket in the first year of our study. It's been almost three years of script writing, designing, shooting and last but not least improving our skills. And it's not the end at all. Maybe it's just a beggining of something.

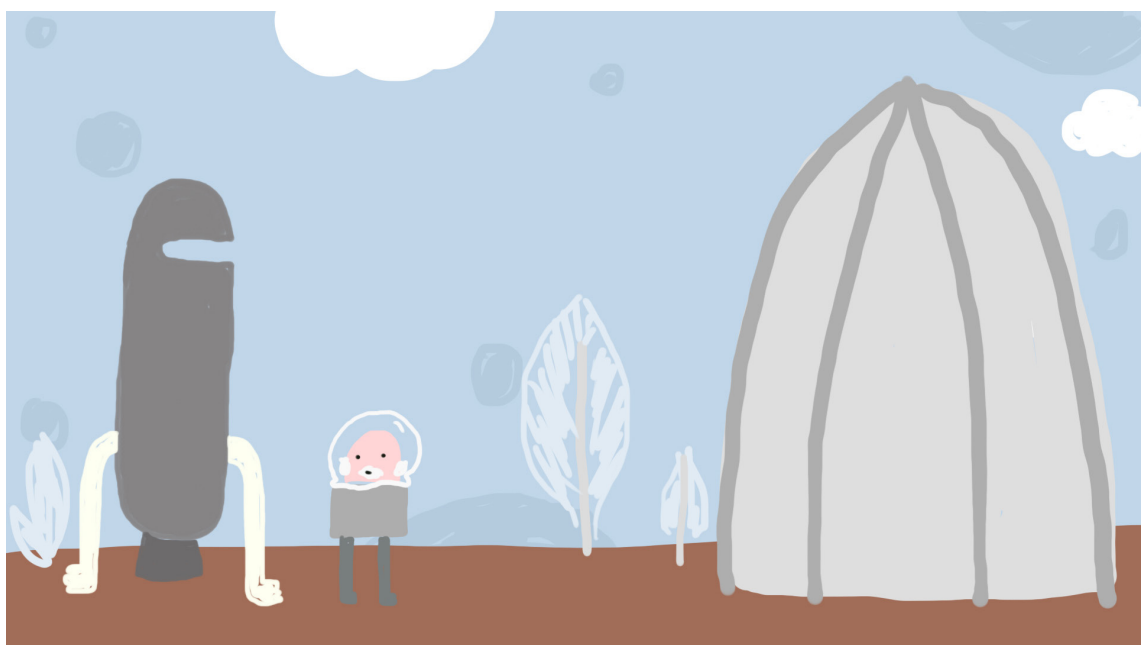
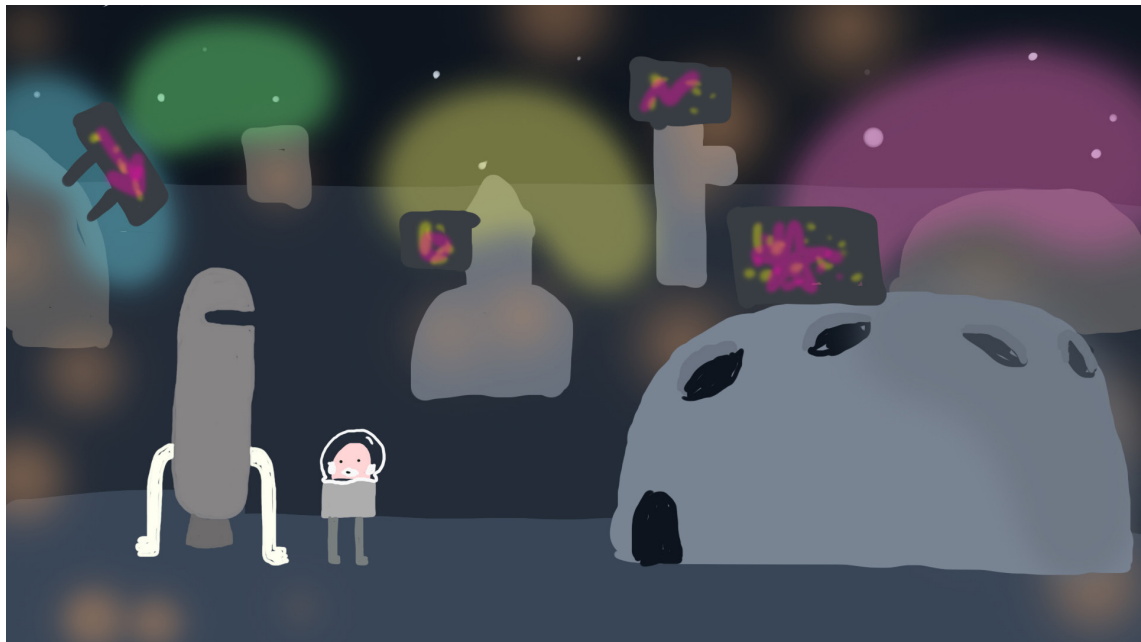
I'm glad we have a lot of nice people around us, who doesn't mind to help us and give us advice. And I hope we will not dissappoint our mentors who trust in us and our project.

## 7 SEZNAM PŘÍLOH









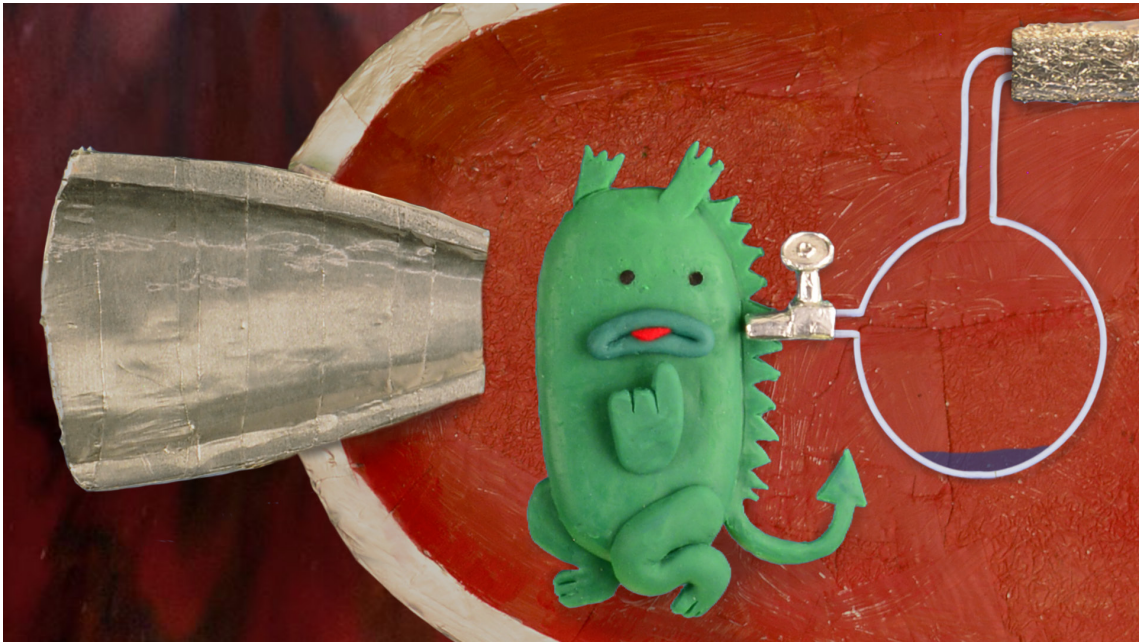


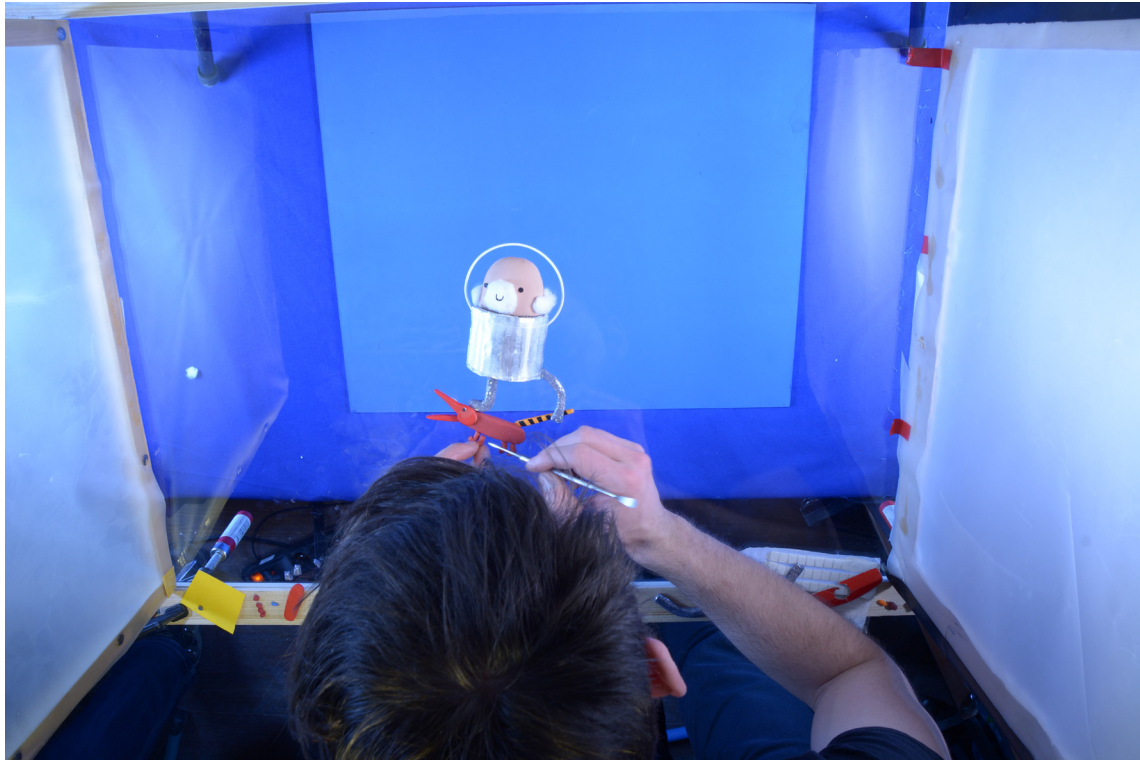






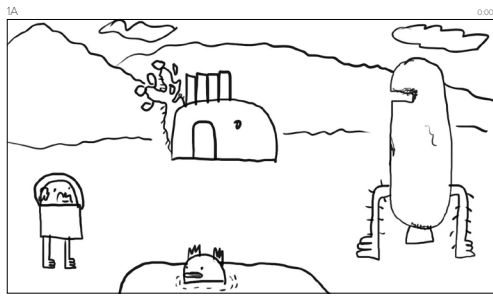




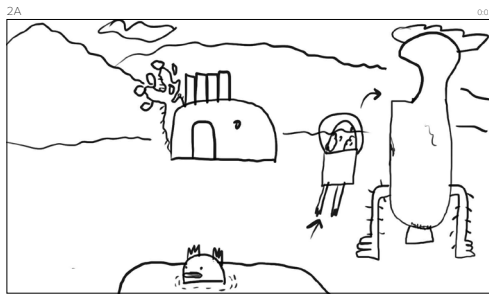


# KAPITAN\_MAKK\_LEVEL\_ONE

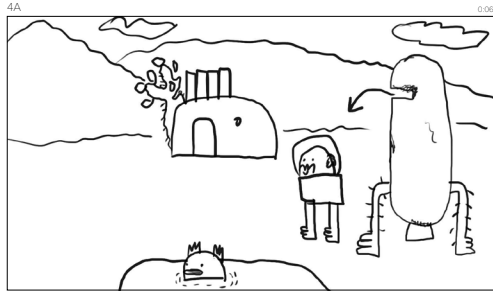
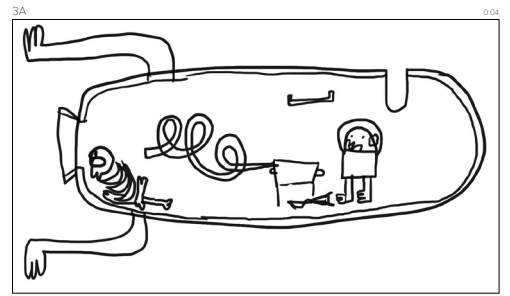
BOARDS: 17 | SHOTS: 17 | DURATION: 0:32 | ASPECT RATIO: 1.778  
DRAFT: NOVEMBER 3RD, 2017



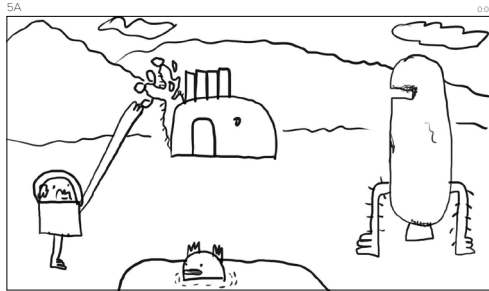
ze začátku můžeme kliknout pouze na raketu



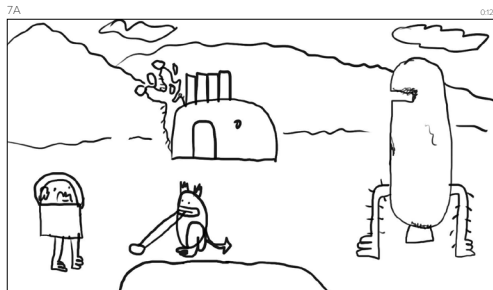
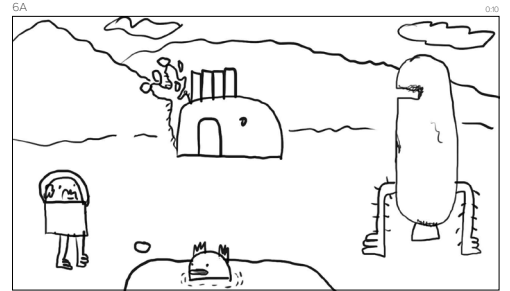
zjistíme že uvnitř nic není, jdeme opět ven



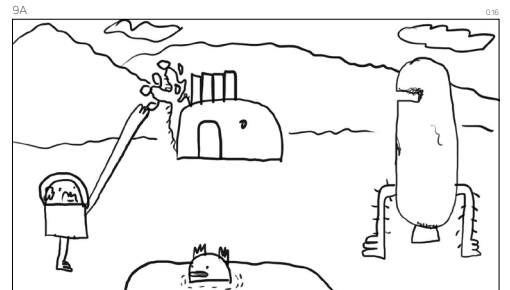
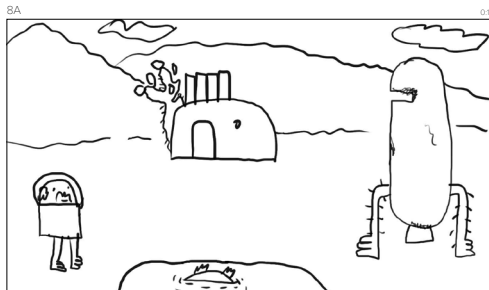
klikneme na švestku



makk dojde na výchozí místo - animace trhání švestky

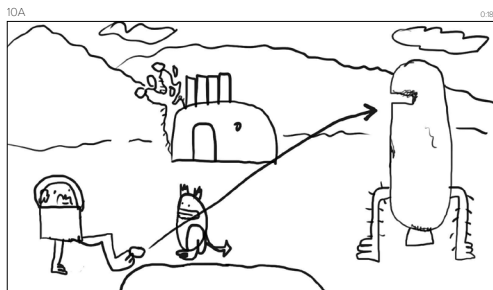


žába vyskočí, pokud nekliknem na švestku, slupne jí a zmizí zpět do vody

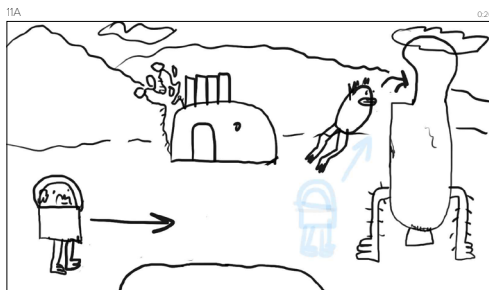


# KAPITAN\_MAKK\_LEVEL\_ONE

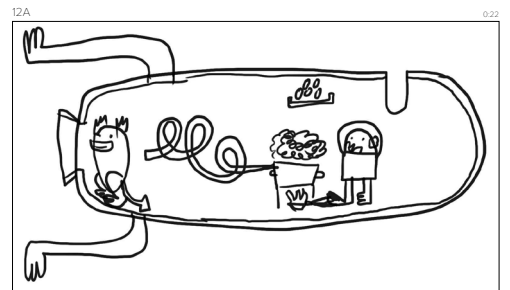
BOARDS: 17 | SHOTS: 17 | DURATION: 0:32 | ASPECT RATIO: 1.778  
DRAFT: NOVEMBER 3RD, 2017



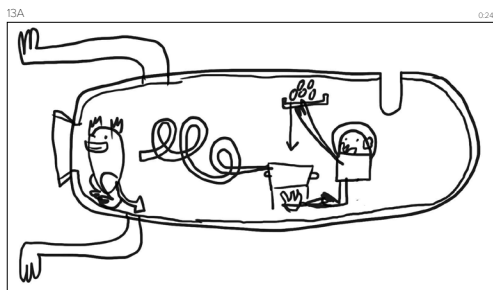
kopnem švestku do rakety dřív než jí žába sní



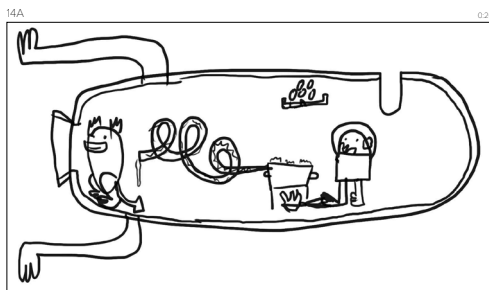
žába skáče za švestkou, makk za žábou



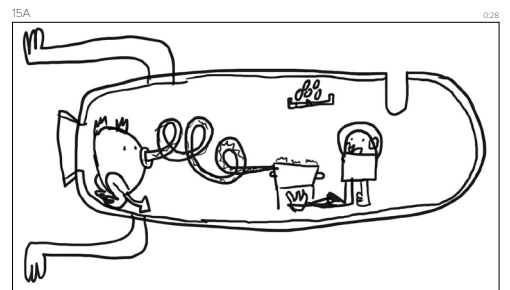
pokud v hrnci nemáme švestky a rozmícháme oheň, valí se jen kouř



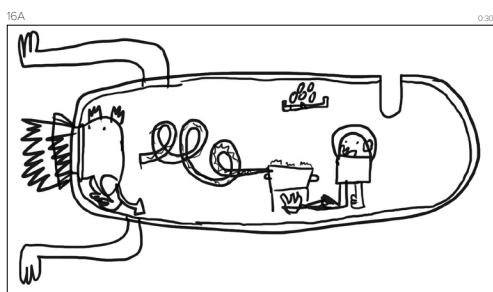
klik na švestky, švestka do hrnce



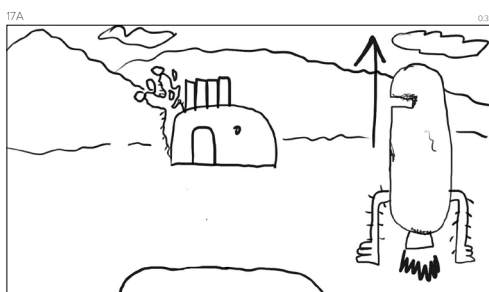
klik na oheň, už se to vaří a teče. Když nekliknem na žabu, proteče to na zem



klik na žabu



startujem



odlet do menu



# PLANETA SERVIS

BOARDS: 25 | SHOTS: 25 | DURATION: 0:48 | ASPECT RATIO: 1:778  
DRAFT: NOVEMBER 2ND, 2017

10A

0:18



klikáš na hever, noha se postupně zvedá

11A

0:20



noha se zvedá, krátký čas na sebrání klíčku

12A

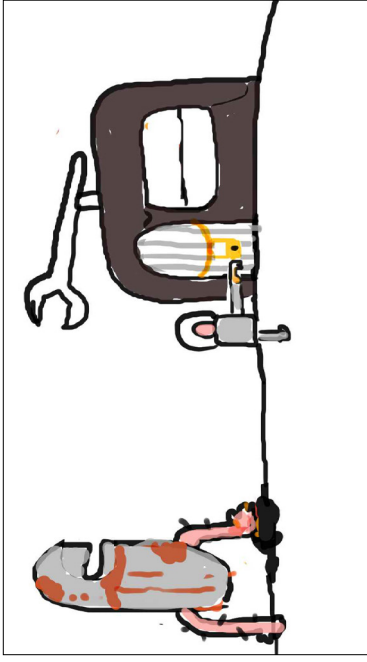
0:22



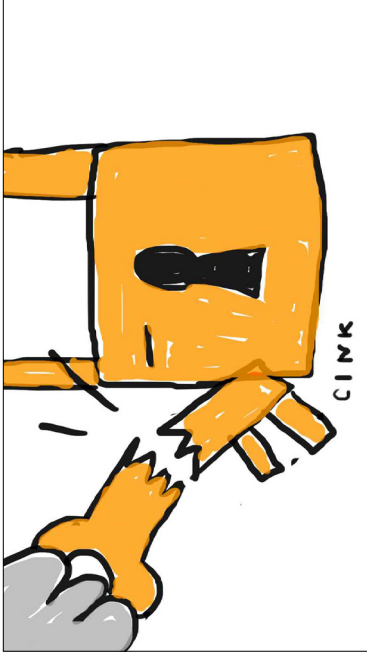
doplaz se zpátky

13A

0:24



0:26

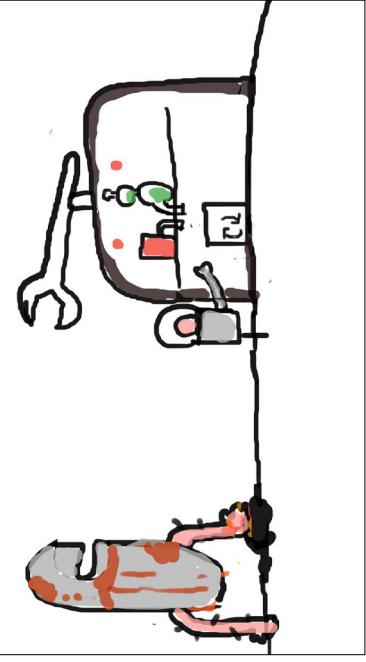


0:28



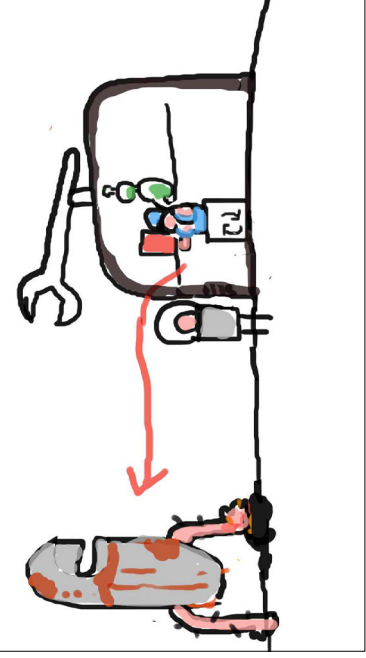
16A

0:30



tadá! namíchej si nového opraváře, máš 2 možnosti: sádra do vody, nebo vodu do sádry (záleží v jakém pořadí klikneš na nádoby)

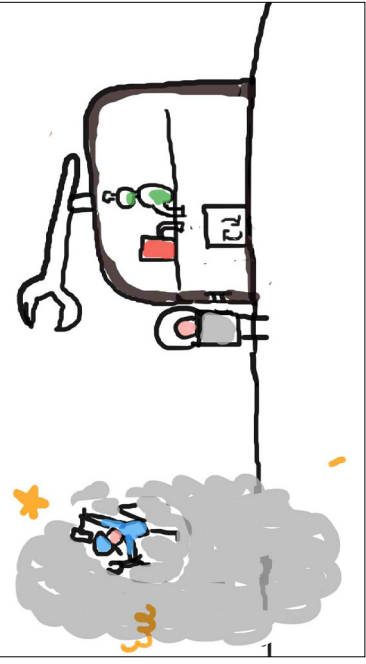
0:32



ou! zdá se že nepasuje

18A

0:34

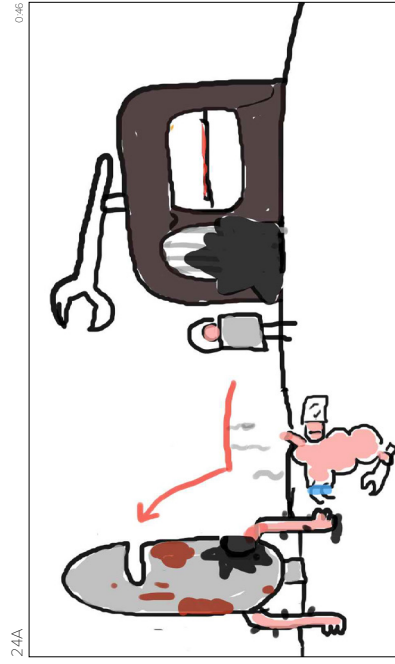
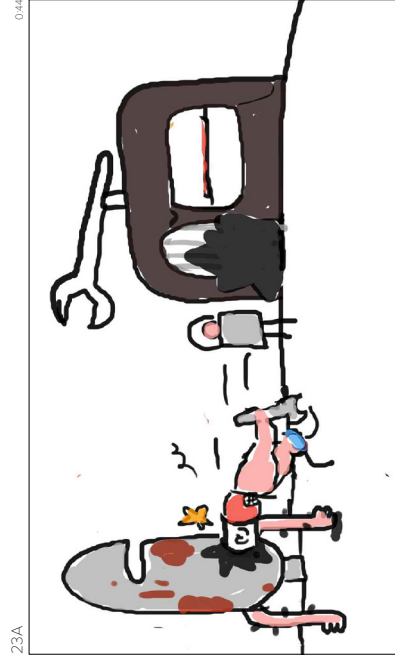
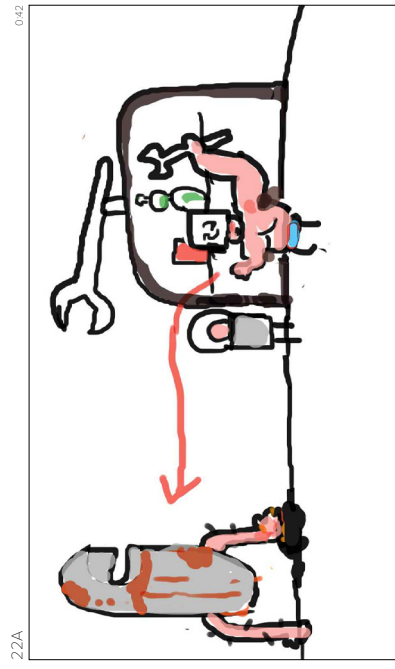
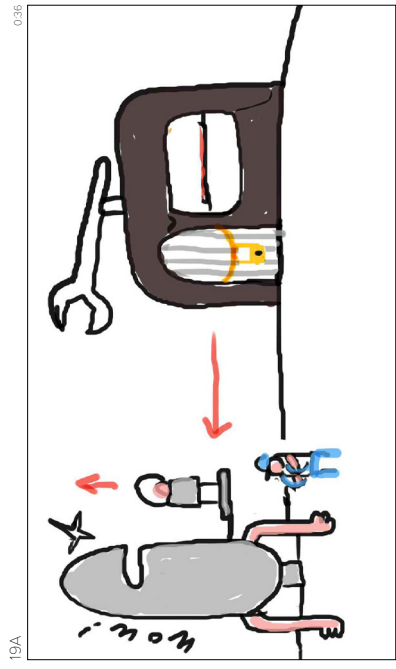


naštěstí místo dveří jsou korále

namíchal jsi správně

# PLANETA SERVIS

BOARDS: 25 | SHOTS: 25 | DURATION: 0:48 | ASPECT RATIO: 1778  
DRAFT: NOVEMBER 2ND, 2017



ale né, co je to za rapla !



klikni na raketu a vypadni odsud

# KAPITÁN

