

Západočeská Univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská Práce

2022

Adilet Alimzhanov

Západočeská Univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská Práce
Ilustrovaný animatik
Barefooted Flight
Adilet Alimzhanov

Plzeň 2022

Západočeská Univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
Studijní program Výtvarná umění
Studijní obor Ilustrace a grafika
Specializace Mediální a didaktická ilustrace II

Bakalářská Práce
Ilustrovaný animatik
Barefooted Flight
Adilet Alimzhanov

Vedoucí bakalářské práce: Doc. MgA. Ing. Václav Šlajch
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2022

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

Plzeň, duben 2022

.....
podpis autora

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: **Adilet ALIMZHANOV**
Osobní číslo: **D19B0020P**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Ilustrace a grafika, specializace Mediální a didaktická ilustrace II**
Téma práce: **Ilustrovaný animatik**
Zadávací katedra: **Katedra výtvarného umění**

Zásady pro vypracování

Zásady pro vypracování:

Od základní koncepce ke scénáři a storyboardu. Dále budou následovat první výtvarné návrhy. Finálně řešené ilustrace budou dále zpracovány do formy jednoduchého animatiku.

Předpokládaný charakter výstupu: Výstupem bude kompletně řešený ilustrovaný animatik, včetně sound designu, odevzdaný digitálně, v rozsahu 2-5 minut. Mezioborové konzultace jsou v tomto případě nezbytností.

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. Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace. 3. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-252-7.
BAMMES, Gottfried. Die Gestalt des Menschen: lehr- und handbuch der künstleranatomie. Leipzig: E.A. Seemann, 2002. ISBN 3-36300966-6.
BAMMES, gottfried. Die gestalt des tieres. 1975. Leipzig: VEB E. A. Seemann-Verlag, 1975. ISBN 9783473483495.
Mateu-Mestre, M. (2021). Framed Ink 2: Frame Format, Energy, and Composition for Visual Storytellers. Design Studio Press. ISBN 9781933492957.

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Ing. Václav Šlajch**
Katedra výtvarného umění

Datum zadání bakalářské práce: **31. května 2021**
Termín odevzdání bakalářské práce: **29. dubna 2022**



Doc. akademický malíř Josef Mištera v.r.
děkan

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

V Plzni dne 8. září 2021

OBSAH

1. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY
2. CÍL PRÁCE
3. PROCES PŘÍPRAVY
4. PROCES TVORBY A TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA
5. POPIS DÍLA
6. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ
7. RESUMÉ
8. SEZNAM PŘÍLOH

TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Než jsem si vybral téma diplomové práce, měl jsem na výběr mezi konceptem artem a gamebookem. Velmi se mi tato témata líbila, než jsem objevil sérii animovaných příběhů "Warbringers" a "Harbingers" věnovaných světu Warcraft. Úžasným rysem těchto projektů bylo to, že používá 2D ilustrace, místo obvyklé 3D grafiky. To mi umožnilo představit svou diplomovou práci v této podobě. Tak jsem si vybral téma – animovaná ilustrace.

CÍL PRÁCE

Neměl jsem cíl vytvořit práci, která by se divákovi líbila. Neměl jsem žádný cíl někoho vzdělávat. Neměl jsem žádný cíl přinášet informace. Tento diplomový projekt je pro mě především novým krokem ve výuce a hledání nových poznatků. V posledních letech jsem se začal zajímat o to, jak funguje proces vytváření velkých děl, přes jaké kroky jdou, s jakými problémy se potýkají odborníci a jakým způsobem připravují se pracovní proces tak, aby to bylo optimální a efektivní. Teoretických znalostí jsem měl dost a rozhodl jsem se udělat experiment založený na svých vlastních možnostech a vyzkoušet si roli režiséra, kameramana, malíře, 3D specialisty a střihače.

Tato cesta byla velmi těžká, ale navzdory tomu jsem získal znalosti a pochopení nuancí každé fáze, naučil jsem se technikám, které používají odborníci různých profesí. Soubor těchto znalostí mi umožní v budoucnu dělat mé projekty velkolepější. Budu schopen spojit ilustrace s jinými oblastmi a získat výsledek, který potřebuji, s nižšími náklady na energii a čas. Myslím si, že tyto dovednosti jsou v dnešní době velmi důležité.

PROCES PŘÍPRAVY

Proces přípravy spočíval ve studiu potřebných programů, jako jsou Adobe After Effects a Adobe premiere Pro.

Důležitou součástí bylo studium animace společnosti Blizzard, jaké používají metody a techniky. Poslední fází přípravy bylo prostudování kontextu kazašské historie.

PROCES TVORBY A TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Fáze 1

Před tím, než jsem začal pracovat, bylo nutné vytvořit malý příběh, a možná to bylo jednou z nejtěžších částí práce. Měl jsem spoustu nápadů, ale složitost spočívala v tom, že z důvodu malá zkušeností, bylo mnoho z nich technicky nemožných a některé byly příliš obtížné a vyžadovaly velké množství času. Po zvážení mnoha možností jsem se rozhodl věnovat příběh krátkému úseku historie kazašského národa, pro který jsem udělal storyboardy. Při jejich tvorbě jsem neměl žádné velké problémy a celá etapa proběhla rychle.

Fáze 2 kreslení a camera mapping

Vzhledem k tomu, že jsem se snažil napodobit styl animace Blizzard, hlavním cílem nebyla klasická časoběrná animace, ale vizuální příjem camera mapping. Jedná se o virtuální kameru umožňující cestovat uvnitř scén, která zprostředkovává parallax efekt. Existuje několik nuancí v kreslení takových scén: než začnete kreslit, musíte vypočítat oblasti pohybu kamery a všechny prvky scény musí být nezávislé na sobě. To potřebujeme pro budoucí vytvoření 3D prostoru z 2D roviny. Takové manipulace výrazně komplikují tvoření scén, ale vedou k zajímavým výsledkům. Pro kreslení jsem použil Adobe Photoshop.

Fáze 3 tvoření virtuálních scén.

Dále jsem musel vytvořit virtuální scény pro další konverzi videa pro montáž. Pro náhled a výpočet pohybu fotoaparátu jsem použil Blender. Má skvělé nástroje pro rychlé vytvoření 3D prostorů. Jakmile byly všechny výpočty připraveny, importoval jsem soubory do Adobe After Effects. Tento program je ideální pro vytváření video scény, díky schopnosti používat 3D vrstvy. Jedinou nevýhodou tohoto programu je, že při dynamickém pohybu kamery dochází k malým zásekům, což způsobuje, že pohyb není vždy hladký.

Fáze 4 závěr a montáž

Hotová videa jsem importoval do Adobe Premiere Pro, kde jsem produkoval montáž, stabilizoval některá videa a přidal konečné efekty. Pro sound design jsem použil klasická díla kazašských hudebníků a stock zvuky z internetu.

Popis práce

Ilustrační animace s časomírou od dvou minut, věnovaná kazašské historii období 1723-1725.

Stručný kontext historie

Roky 1723-1725 byly krutým obdobím v kazašských dějinách, kdy kazašské národy byly nuceny čelit Džungarským nájezdníkům.

Kvůli nepřátelství mezi kazašskými kmeny se stát nemohl bránit, což způsobilo, že lidé byli velmi zasažení.

Děj: dílo začíná scénou s bojovníkem, který se vrátil do své rodné vesnice ke svým blízkým, ale na místě zjistil, že jeho vesnice byla zničena. Na zemi nachází kus oděvu svého mladšího bratra. Následuje flashback, který ukazuje všední život vesnice, ale najednou přijdou džungarští útočníci a začíná bitva.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

DUTKA, Edgar. Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace. 3. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012 ISBN 978-80-7331-252-7.

BAMMES, Gottfried. Die Gestalt des Menschen: Lehr- und Handbuch der Künstleranatomie. Leipzig: EA. See mann, 2002. ISBN 3-36300966-6.

Mateu-Mestre, M. (2021). Framed Ink 2: Frame Format, Energy, and Composition for Visual Storytellers. Design Studio Press. ISBN 9781933492957.

BAMMES, Gottfried. Die Gestalt des Tieres. 1975. Leipzig: VEB E. A. Seemann-Verlag, 1975. ISBN 9783473483495.

YOUTUBE 28.07.2018

WORLD OF WARCRAFT: WARBRINGERS.

RESUMÉ

Although the work process was hard but I had a lot of fun while creating it, first of all for me it was a process of learning something new, something that may become my main tool in the future.

This work gave me an understanding of how the process of creating many projects works. The knowledge I gained is already benefiting me. I learned how to properly design the work process, which largely saves time and effort and allows me to enjoy the work process. Understanding each stage of production allows me to adapt my drawings to different needs and specifics.

Apart from everything I hope that my work will arouse other people's interest in the history of the Kazakh nomads. Not many people know about it, but I am sure it can be a source of inspiration for many crafters and creators in the future.

I will be happy to present my future projects to you again!

SEZNAM PŘÍLOH

Frame 1



Frame 2



Frame 3



Frame 4



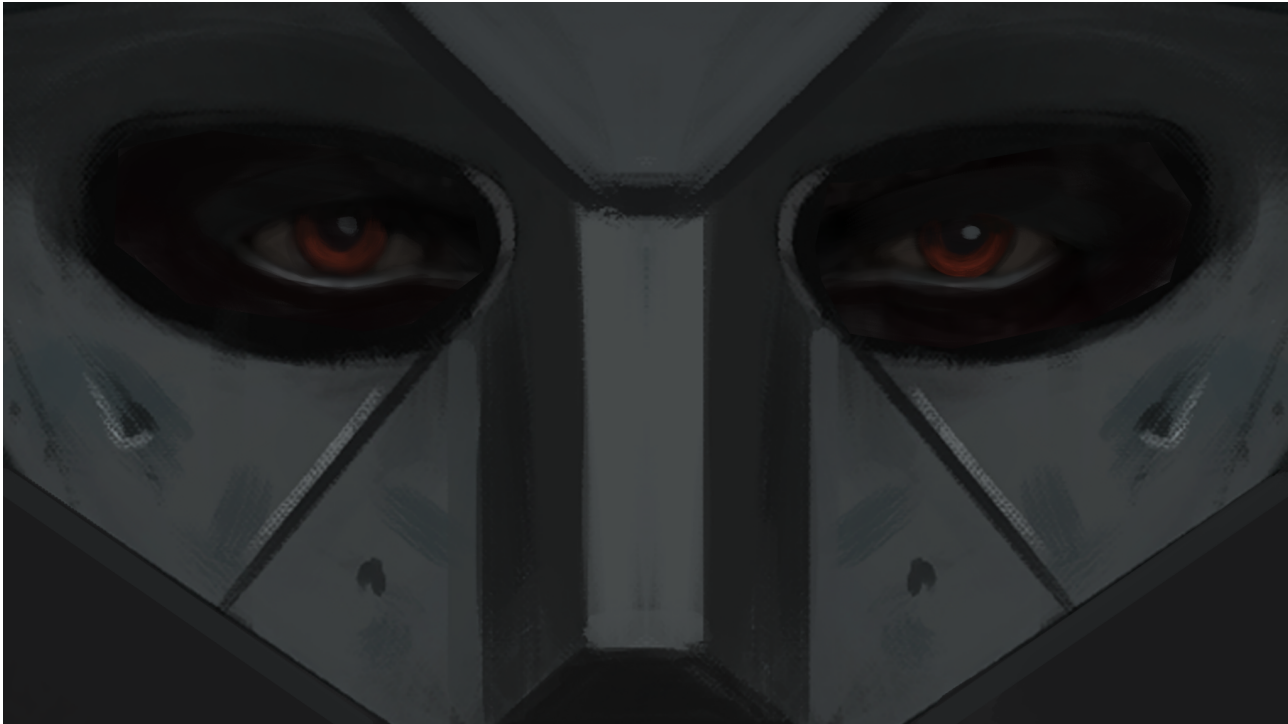
Frame 5



Frame 6



Frame 7



Frame 8



Frame 9



Frame 10



Frame 11



Frame 12

