

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Ústav umění a designu**

**Bakalářská práce**

**VIDEO**

**Eliška Reiterová**

**Plzeň 2013**

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Ústav umění a designu**

**Oddělení designu**

Studijní program Design

Studijní obor Multimediální design, specializace Multimédia

**Bakalářská práce**

**VIDEO**

**Eliška Reiterová**

Vedoucí práce: MgA. Jan Morávek

Oddělení designu

Ústav umění a designu Západočeské univerzity v Plzni

**Plzeň 2013**

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

Plzeň, duben 2013

.....

podpis autora

## OBSAH

<b>1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE .....</b>	<b>1</b>
<b>2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY.....</b>	<b>2</b>
<b>3. CÍL PRÁCE.....</b>	<b>3</b>
<b>4. PROCES PŘÍPRAVY .....</b>	<b>4</b>
<b>A) Volba interpreta a výběr písně .....</b>	<b>4</b>
<b>B) Volba způsobu zpracování .....</b>	<b>6</b>
<b>C) Vizuální koncept.....</b>	<b>7</b>
<b>c. 1. Animační techniky.....</b>	<b>7</b>
<b>c. 2. Výběr techniky animace.....</b>	<b>9</b>
<b>5. PROCES TVORBY .....</b>	<b>10</b>
<b>A) Loutka .....</b>	<b>10</b>
<b>B) Studio a fotografování .....</b>	<b>11</b>
<b>C) Natáčení.....</b>	<b>12</b>
<b>D) Počítačová animace a editace videa.....</b>	<b>13</b>
<b>6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA.....</b>	<b>14</b>
<b>7. POPIS DÍLA.....</b>	<b>15</b>

<b>8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR.....</b>	<b>16</b>
<b>9. SILNÉ STRÁNKY .....</b>	<b>17</b>
<b>10. SLABÉ STRÁNKY.....</b>	<b>18</b>
<b>11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ .....</b>	<b>19</b>
<b>A) Knižní a periodická literatura .....</b>	<b>19</b>
<b>B) Internetové zdroje .....</b>	<b>19</b>
<b>12. RESUMÉ .....</b>	<b>20</b>
<b>13. SEZNAM PŘÍLOH .....</b>	<b>21</b>

## 1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

V průběhu studia oboru Multimédií na Ústavu umění a designu, jsem se seznámila s nejrůznějšími technikami multimedialní tvorby. V prvním ročníku byla nejdůležitější filmová tvorba a vše, co se jí týká: scenáristika, režie, natáčení, střih a celková úprava videa. V průběhu dalších ročníků přišla na řadu detailnější práce se zvukem a zvukovými efekty, animovaná tvorba a 3D modelace. Každý si proto mohl vyzkoušet různé způsoby tvorby a vybrat to, co ho nejvíce baví a vydat se touto cestou. Mě osobně zaujala animace, nejdříve počítačová ale postupem času jsem se chtěla seznámit i s klasickou formou této tvorby.

Mohu říci, že jsem se seznámila s možnostmi i jiných oborů než jenom s multimedialní tvorbou. Absolvovala jsem figurální i klasickou kresbu, základy fotografování i fotografování digitální. Samozřejmě byla také práce v grafických programech (např. Adobe).

Všechny tyto styly a možnosti práce mi umožnily přehled o výtvarné kultuře, její rozmanitosti a neskutečných možnostech kombinace napříč obory. Získala jsem znalosti z mnoha počítačových programů (např. Avid Media Composer, Autodesk Maya, Adobe Flash) ale také znalosti klasického umění. Při své tvorbě se snažím využít získaných zkušeností a naplno je využít.

## 2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Tématem mé bakalářské práce je: „Video“. Toto téma jsem si zvolila vzhledem k jeho možnostem různého způsobu zpracování. Dále mi vyhovovalo, že si budu moci postupně promýšlet, co a jak budu následně zpracovávat do formy videa. Video je široký pojem, musela jsem se rozhodnout, jakým konkrétním směrem se vydat. Vybrala jsem si možnost vytvoření hudebního klipu formou animace.

Chtěla jsem propojit video se zvukem a využít přitom své dosavadní zkušenosti a zdokonalit se v nich. Také jsem se chtěla naučit novým metodám, postupům a možnostem práce s videem.

Hudebních videoklipů je celá řada, každý je originální. Jejich hlavní funkcí je podporovat a provázet hudební dílo. Co se na první pohled může zdát jako jednoduché zpracování hudebního klipu, nemusí znamenat, že autor bezmyšlenkovitě propojil hudbu a video. Jsou za tím hodiny práce, aby střih odpovídal hudbě a naopak. I toto je jedním z důvodů, proč jsem si vybrala zpracování hudebního klipu: abych si vyzkoušela, jak může být zdánlivě jednoduchá práce složitá.

### **3. CÍL PRÁCE**

Cílem mé práce by mělo být vytvoření videa, přesněji hudebního videoklipu, který bude vyjadřovat náladu popř. hudební styl skladby. Klip by měl spojovat hudbu, text a také energii skladby, měl by podporovat a dotvářet hudbu.

Výsledek by měl působit jako klip a svou dynamičností to dávat najevo. Neměl by působit jako video, které s hudbou nemá nic společného a jen podkresluje děj. Výsledné dílo by mělo splňovat po vizuální, stříhové a i hudební stránce určité normy. Dílo má působit jako celek a každý, kdo se na něj podívá, by měl ihned poznat, že se jedná o hudební klip. Mým cílem je vytvoření animovaného klipu, ve kterém se sjednotí prvky videa, animace a hudby dohromady.



## 4. PROCES PŘÍPRAVY

### A) Volba interpreta a výběr písně

Nejvíce času před samotnou tvorbou bakalářské práce mi zabrala volba interpreta. Zpočátku se zdálo vše jednoduché. Dokonce mě již před časem oslovil známý, vystupující pod jménem Čiko, který se zabývá muzikou už delší dobu. Chtěl by natočit hudební klip. Hudební styl sice nebyl můj „šálek kávy“ (jednalo se o Hip Hop), ale jisté výhody z toho vyplývaly. Spolupráce by byla jednodušší, zejména upřesňování, co v klipu bude, nebo nebude. Složitější je to u profesionálních zpěváků, kteří ve většině případů jednají prostřednictvím svých zástupců nebo manažerů.

Jenže práce pro známé nemá jenom výhody. Když jednáte s cizím člověkem, snažíte se být naprosto profesionální, dodržovat termíny atd. Proto se mi tato spolupráce stala osudnou. Píseň, pro kterou bych teoreticky natáčela klip, nebyla ještě vymyšlená. Je těžké vymýšlet scénář, pokud nevíte, jaký bude hudební podklad. Požádala jsem tedy alespoň o textovou část. Tu jsem sice po měsíci čekání obdržela, ale ve stavu, který zdaleka nebyl konečný. Text potřeboval ještě hodně úprav. Dalších čtrnáct dní jsem marně čekala, jestli se situace pohne směrem k lepšímu, ale bohužel ne.

Začala jsem přemýšlet o změně autora a oslovila několik lidí. Nakonec jsem se rozhodla vytvořit klip pro MC Dr. Karyho. Hudební styl je mi mnohem bližší. Píseň, kterou jsem si vybrala, je velmi rychlá, rytmická a veselá. Jmenuje se Dingy Ding.

MC Dr. Kary, je český umělec zabývající se několika hudebními žánry (Jungle, drum and bass, reggae, ska, hip hop). Spolupracoval s mnoha umělci a hudebními skupinami např.: Liquid A, Dj Katcha, Krishpeene, Fast Food Orchestra, Cocoman, Missy M, Wilda Panda, Boldrik ...

Karyho nezaměnitelný hluboký hlas dodává jeho písním originalitu a posouvá celou skladbu na vyšší úroveň. Píseň Dingy Ding jsem si vybrala pro její veselý a chytlavý rytmus. Text skladby není nijak složitý, ale melodie a celková rytmika písně jsou opravdu podmanivé.

## **B) Volba způsobu zpracování**

Abych svou práci podpořila vyznění skladby, rozhodla jsem se pro vytvoření poměrně hodně barevného a veselého videoklipu. Když slyším skladbu Dingy Ding, představím si koncert plný světél, tančících lidí a dobré nálady.

Přemýšlela jsem o možnosti klasického natáčení koncertu, ale klipů na tento způsob se objevuje mnoho. Chtěla jsem svou bakalářskou práci pojmout originálnější způsobem. Možnost natáčet klip s herci mi však nepřišla moc zajímavá. Vzhledem k rychlosti skladby jsem si ani nedokázala představit, kolik záběrů a střihů bych musela použít. Také jsem musela brát v potaz počasí. Jelikož velikou část práce musíme mít hotovou během zimních měsíců, natáčení v přírodě a ve sněhu by také nebylo moc vhodné. Pokud jde o natáčení v interiéru, i zde se objevovaly potíže. Například jaký prostor zvolit, nutnost natáčet několik dní, příp. přetáčet nepovedené scény a v neposlední řadě dostupnost herců. Ne každý má čas ve stejnou dobu. I toto je jedním z důvodů, proč jsem klasický filmový klip zavrhla.

Rozhodla jsem se pro vytvoření animovaného klipu. Animace mě vždy přitahovala a zajímala, zatím jsem však neměla možnost, nebo spíše čas se jí zabývat podrobněji. Pomocí animace mohu klip výborně stylizovat, doslova si hrát. Animací jdou oživit neživé předměty. Mohu pracovat po celý rok, nehledě na venkovní podmínky a počasí. Tento způsob úpravy videoklipu mě opravdu nadchl. Jen bylo potřeba se rozhodnout, jaký styl animace použiji, protože druhů a možností je celá řada.

## C) Vizuální koncept

Abych si mohla vybrat, jaký styl animace použiji, rozhodla jsem se nastudovat potřebnou literaturu, dále jsem brala v úvahu mé znalosti, dovednosti a v neposlední řadě techniku, kterou mám k dispozici. (Možnosti fotoaparátu, kamery a také softwarové a hardwarové vybavení mého počítače.)

### c. 1. Animační techniky

Animaci můžeme rozdělit na 2D a 3D – na dvourozměrnou a trojrozměrnou. Co se týče 2D animace, je asi nejznámější klasická kreslená animace, kterou proslavil např. Walt Disney. Tuto metodu dovedl k dokonalosti. Technika, při níž autor kreslí množství obrazů (fází pohybu), které při rychlosti přehrávání nejčastěji 24 snímků za sekundu vytváří iluzi pohybu. Můžeme samozřejmě použít i menší počet snímků za vteřinu, ale pohyb nebude plynulý. Ovšem někdy jde o záměr autora, jako např. u limitované kreslené animace, která opouští dojem hladkého pohybu ve jménu působení moderního, velmi stylizovaného výtvarného projevu<sup>1</sup>.

Totální animací nazýváme takovou, kdy autor animuje postavu (předmět) i pozadí dohromady. Tato forma práce je velice náročná a vyžaduje zkušené animátory, kteří spojí výbornou kresbu se skvělým pohybem.

Ploškovou animací se rozumí technika, kdy loutku animujeme na plochém pozadí. Loutka nebo předmět jsou nejčastěji vystříhány z papíru. Postava se skládá z různých dílů (hlava, ruce, nohy).

---

1) DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. Praha: AMU a ERMAT, 2004. ISBN 80-7331-012-0

Díly se animují tak, že se vždy posunou o určitou požadovanou vzdálenost a zaznamenají na kameru. Tato technika je charakteristická svým „neohrabaným“ pohybem, což má své kouzlo, v současné době znovu objevované. Mezi první ploškový film natočený na našem území je považován snímek J. Trnky: „*Veselý cirkus*“ (r. 1951). V dnešní době se s touto technikou můžeme potkat u známého amerického seriálu South Park.

Pixilace je animace živého člověka, fáze pohybu se mění přímo před kamerou, nebo se může výsledný snímek sestříhat mechanicky – z filmu se vystříhnou jednotlivé snímky pro docílení „trhavého“ pohybu.

Animace objektů se používá pro oživení neživých předmětů, dodává celému animovanému filmu kouzlo, které v klasickém filmu nevidíte.

Trojrozměrná technika má také několik podob, ať už se jedná o klasickou loutkovou animaci, animaci poloplastické loutky (jakýsi hybrid mezi loutkovou a ploškovou animací) a modelaci (animace tvárné hmoty). Tato technika může být stejně tak realistická jako stylizovaná.

Počítačovou animaci rozdělujeme také na 3D nebo 2D, v současné době je nedílnou součástí filmových triků. Výhodou je rychlost a velké množství použitelnosti a dostupnosti.

Další zajímavou technikou je animace olejomalby na skle, nebo také animace sypkých hmot. Mezi další druhy patří také třeba tzv. špendlíkové plátno. Jedná se o tabuli posetou obrovským množstvím špendlíků, které se vytlačují a zatlačují spět do tabule. Jde o velmi složitý

způsob animace. Jako první ho použil A. Alexej ve svém snímku: „*Noc na Lysé hoře*“.

Ještě zmíním techniku animace bez kamery. Tento druh animace se tvoří tak, že je do filmové pásky vyškrabáváno okénko po okénku.

### **c. 2. Výběr techniky animace**

Protože možnosti jsou nepřeberné a technik je mnoho, rozhodla jsem se pro kombinaci dvou výše uvedených způsobů animace. Použiji klasickou loutkovou animaci, kterou budu snímat fotoaparátem snímek po snímku. (Loutku budu fotografovat na zeleném pozadí). Další technika bude počítačová animace. Zelené pozadí odstraním a místo něj použiji různé fotografie, záběry, 2D animace atd.

## 5. PROCES TVORBY

### A) Loutka

Nejprve jsem přemýšlela o výrobě vlastní loutky, ale z důvodu časové náročnosti jsem se rozhodla, že použiji již hotovou dřevěnou loutku, nebo spíše dřevěný model figury, který se používá jako pomůcka při kresbě, malbě a sochařství.

Pro tento dřevěný model jsem navrhla a ušila několik oblečků (kalhoty, čtyři trika, svetr, čepice). Protože se jedná o videoklip ve stylu reggae, vyrobila jsem i dredy. Dredy jsou spletené z několika tkaniček hnědé barvy a tvoří pokrývku hlavy modelu.

Pro loutku, která v klipu zastupuje funkci zpěváka, bylo potřeba vyrobit dvě rekvizity: mikrofon a zvonek. Obě tyto rekvizity jsou vyrobené z FIMO hmoty. Jedná se o modelovací hmotu podobnou moduritu. Po zahřátí a hnětení ji lze dobře tvarovat. Nakonec hmotu upečeme v troubě, abychom zafixovali tvar. Výsledné rekvizity jsem ještě nalakovala bezbarvým lakem, abych přidala lesk.

## **B) Studio a fotografování**

Než bylo možné začít se samotným focením, musela jsem si připravit místo (provizorní studio), kde budu loutku animovat. Využila jsem malý konferenční stůl, který byl pro svou výšku ideální. Za stůl jsem přidělala dřevěnou konstrukci a na ní připevnila zelenou látku. Tuto látku jsem později vyměnila za zelený papír. Látka nebyla dostatečně kontrastní a v závěrečných úpravách v počítači nešla použít funkce klíčování. Několik scén jsem proto musela přefotografovat. Říká se, že chybami se člověk učí, a to si budu dobře pamatovat, protože každé další fotografování mi zabralo mnoho hodin času.

Scénu bylo potřeba důkladně nasvítit. Z několika zdrojů, aby se za loutkou netvořil stín a video bylo možné dále upravovat v počítači. Na nasvícení scény jsem použila stolní lampičky, pro mé „studio“ byly dostačující. Kdybych však animovala větší objekty, určitě bych musela použít profesionální osvětlení.

Scéna byla připravená, stačilo jen umístit fotoaparát na správné místo. Fotoaparát jsem upevnila do stativu, abych předešla roztřesenému záběru.

Studio bylo připraveno a mohla jsem začít animovat. Loutku jsem oblékla do některého z kostýmů a vždy jí nafotila z různých úhlů pohledu (shora, zdola, zprava, zleva). Nafotila jsem tisíce fotografií, pro výsledných pár minut. Práce byla velice zdlouhavá, za získané zkušenosti jsem však ráda. Seznámila jsem se prakticky s touto technikou a s každým dalším snímkem jsem se zdokonalovala.



## C) Natáčení

Protože jsem chtěla docílit klipu, který by působil živě a zajímavě, rozhodla jsem se zapojit do výsledné animace i video. Jedná se o natáčení laserových paprsků. Půjčila jsem si stroj na výrobu páry a také laserový přístroj, běžně používaný na různých párty koncertech a diskotékách. Stroj na výrobu páry byl důležitý, aby byl laser dobře viditelný.

Nejdříve jsem nechala strojem na výrobu páry zcela zaplnit místnost, nebylo téměř vidět. Následně jsem v místnosti zhasla světla a pustila pouze laser. Laserový stroj má v sobě naprogramované určité pohyby a rychlosti, takže už jsem se o víc nemusela starat a mohla začít natáčet. Výsledkem bylo několikaminutové video červeného laserového světla poletujícího po místnosti.

Toto video jsem následně upravovala v programu Adobe After Effects a přidávala jsem mu různé jiné barvy a styly. Výsledný materiál byl poté použit jako pozadí loutkové animace.

## D) Počítačová animace a editace videa

Počítačovou animaci jsem se rozhodla dělat v programu Adobe After Effects. Nejdříve ovšem bylo potřeba převést fotografie na video, k tomuto kroku mi skvěle posloužil jednoduchý program od Windows: Movie maker. Vytvořila jsem celkem 13 videí, ze kterých jsem poté vycházela. Tato videa už bylo možné nahrát přímo do programu After Effects.

V tomto programu byla potřeba všechna videa „vyklíčovat“ to znamená odstranit zelené pozadí. K tomuto kroku jsem použila funkci color keying, díky které jde pozadí snadno nahradit. Takto připravené video bylo možné upravovat dále. Protože mi šlo o velmi barevný klip, nešetřila jsem škálou barev. Z každého ze 13 videí vzniklo několik verzí dalších videí, v různých barvách, z detailu, zblízka.

Do pozadí animace jsem dosazovala lasery nebo pohybující se objekty (muffin, zvonek, publikum). Tyto objekty byly vytvořeny jako jednoduchá grafika v programu Adobe Photoshop. Dosazovala jsem také upravené fotografie z koncertů, které jsem sice nafotila již před delší dobou, ale do práce se mi skvěle hodily. Použito bylo také čistě barevné pozadí v kombinaci s efekty (blikající čáry připomínající laser). Tyto efekty jsem musela dokreslit do videa. Použila jsem opět metodu snímek po snímku jako u focení. Tentokrát ale šlo o počítačovou kresbu. Metoda přesto byla dosti časově náročná. Celkově vzniklo 48 patnáctivteřinových videí.

Z tohoto materiálu jsem vycházela v konečném střihu, do rytmu skladby, střih je velice rychlý a má doprovázet a podporovat skladbu.

## 6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Softwary, které jsem použila pro práci: Adobe Photoshop CS5 (pro úpravu a tvorbu grafiky použité v animaci), Adobe After Effects CS4 (animace a celková vizuální úprava klipu), Adobe Premiere CS4 (střih), Windows Movie Maker (převedení fotek do formy videa).

S programy se mi pracovalo dobře, intuitivní ovládání a předchozí znalost programu Adobe Photoshop byla velmi užitečná. Jediné mínus, co se týče technologií, musím přiřadit svému počítači. Jednodušší animace zvládal bez problémů, ale když jsem kombinovala různé styly a více videí dohromady, několikrát mi doslova „zmrzl“. Renderování krátkých patnáctivteřinových videí také netrvalo zrovna krátce.

Fotografie byly pořízeny na fotoaparát Nikon D300.

Vyexportované (finální) video má poměr stran 16:9 a je ve formátu Mpeg2. Délka videoklipu je shodná s délkou celé písně 2:55.

## 7. POPIS DÍLA

Jedná se o hudební videoklip MC Dr. Karyho k jeho písni Dingy Ding. Videoklip je animovaný a kombinuje několik animačních technik a videa. Základem je klasická loutková animace, doplněná videem a animačními prvky vytvořenými i animovanými v počítači.

Klip by měl evokovat prostředí koncertu, nejedná se však o opravdový koncert, spíše o atmosféru. Video je velmi barevné a sestříhané do rytmu skladby. Střih je velmi rychlý, dokresluje a podporuje rytmus muziky.

## **8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR**

Jako přínos pro obor multimedíí považuji svůj přístup k hudebnímu klipu, který jsem pojala formou animace s využitím loutky. Odlišila jsem se tím od klasických natáčených klipů, od tradičních záběrů koncertů, nebo ztvárnění interpreta v nejrůznějších pózách.

O oboru multimédia smýšlím jako o oboru, který propojuje více oblastí umění, grafiky, videa, hudby a animace. Myslím, že můj videoklip také spojuje všechny tyto obory dohromady v jedno kompletní dílo.

## **9. SILNÉ STRÁNKY**

Za silnou stránku svého díla považuji výtvarné zpracování a využití množství technik, které jsem pro tento klip použila. Od návrhu a šití kostýmů, výrobu mikrofonu a zvonku po klasickou i počítačovou animaci.

Jedná se o kompletní spojení v jedno multimedialní dílo, ve kterém jsem využila téměř většinu svých získaných dovedností na Ústavu umění a designu.

## 10. SLABÉ STRÁNKY

Za slabé stránky mé práce považuji nepovedený začátek. Zdržení způsobené nesprávným výběrem původní písně. Skladba, pro kterou měl být klip natáčen, ještě nebyla ani nahrána. Když se nad tím zamyslím, jsem ve výsledku ráda, že jsem interpreta změnila a místo práce s osobně známým hudebníkem jsem kontaktovala cizího, leč více spolehlivého umělce.

## 11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

### A) Knižní a periodická literatura

1. DUTKA, E. *Minimum z dějin světové animace*. 1. vyd. Praha: AMU a ERMAT, 2004. ISBN 80-7331-012-0.

2. KUBÍČEK, J. *Úvod do estetiky animace*. 1.vyd. Praha: AMU, 2004. ISBN 80-7331-019-8.

3. NEDĚLA, J. *Animace ilustrace*. Olomouc: Pastiche Filmz o.s., 2010. ISBN 978-80-904515-3-7.

4. DUTKA, E. *Scénáristika animovaného filmu minimum z historie české animace*. 3.vyd. Praha: AMU, 2012. ISBN 978-80-7331-252-7.

5. PLASS, J. *Základy animace*. 1.vyd. Plzeň: Fraus, 2010. ISBN 978-80-7238-884-4.

6. KAČOR, M. A KOLEKTIV. *Zlatý věk české loutkové animace*. 1.vyd. Praha: Animation people. 2010. ISBN 978-80-254-5920-1.

7. KALBAGOVÁ, A. *Počítačová grafika a animace*. 1.vyd. Bratislava: Příroda. 2001. ISBN 80-07-00661-3.

### B) Internetové zdroje

<http://www.sklizen.com/drkary.php>

<http://www.koralek-obchod.cz/eshop/cs/fimo-modelovaci-hmota/>



## 12. RESUMÉ

I have chosen video as a subject for my bachelors work. This video is animation music video. I have asked czech singer Dr. Kary, if I want create music video for his song: Dingy Ding and he agreed.

Music video for the song Dingy Ding include elements of classic animation and computer animation. The song is reggae. I used a lot of techniques for creating this music video. I worked with sewing, modeling, photographing, animating and other.

I tried to create an original animation video. Music video is very colorful and joyful.

I chose a wooden puppet for creating animation. First I designed and sewed costumes. Then I created a short storyboard. Another step was made recvisits (microphone and a small bell). These things are made of Fimo (modeling clay).

When I worked on my bachelors work, I used camera for shooting animation. This is a classic animation technique (taking pictures frame by frame). Then I transferred the images to my computer.

When I animate on the computer I used the program Adobe After Effects CS4. In this program, I joined a classic animation, video and computer animation.

## **13. SEZNAM PŘÍLOH**

### **Příloha 1**

Storyboard

### **Příloha 2**

Loutka (dřevěný model)

### **Příloha 3**

Rekvizity (mikrofon, zvoneček)

### **Příloha 4**

Loutka s dredy

### **Příloha 5**

Scéna na zeleném pozadí

### **Příloha 6**

Grafika v Adobe Photoshop

### **Příloha 7**

Animace v Adobe After Effects

### **Příloha 8**

Oblečení: 2x triko a kalhoty

### **Příloha 9**

Oblečení: 2x triko a svetr

### **Příloha 10**

Ukázka laser

### **Příloha 11**

CD s videem a textovou částí

# Příloha 1

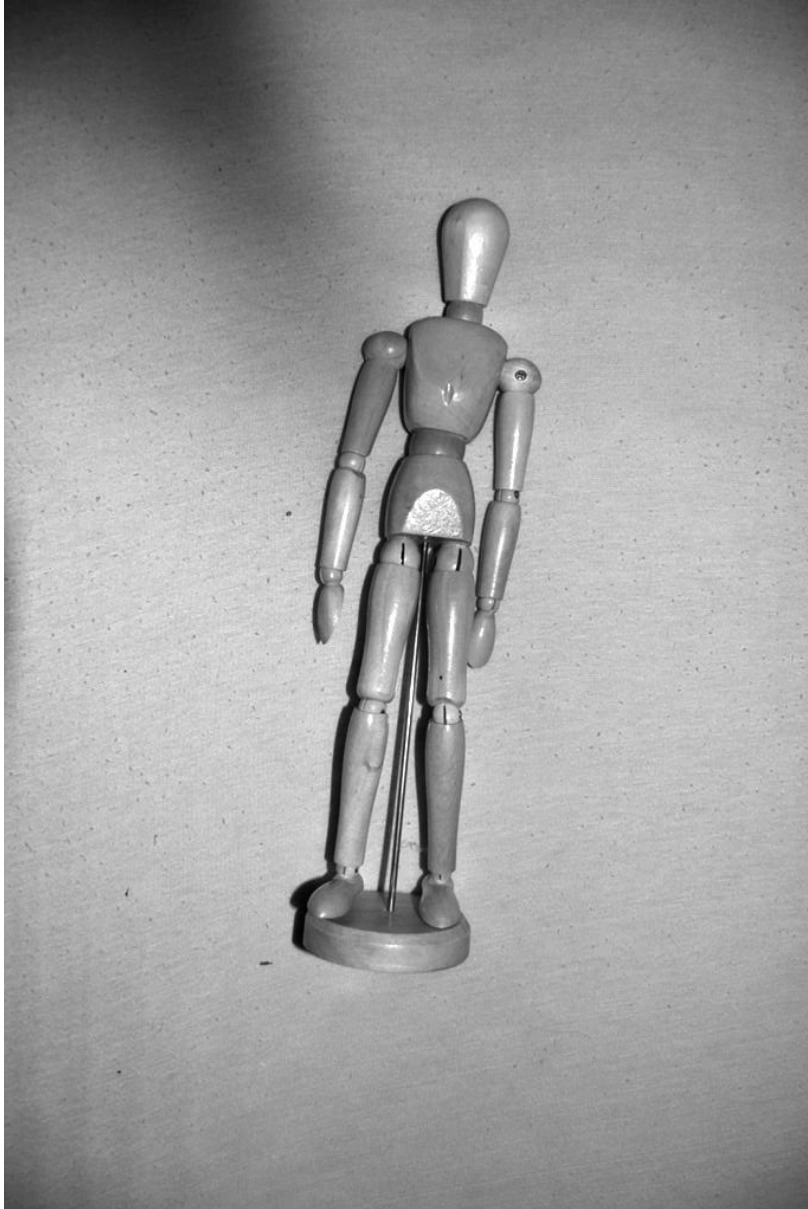
## Storyboard<sup>1</sup>



1) foto vlastní

## Příloha 2

Loutka (dřevěný model)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup>) foto vlastní

## Příloha 3

Rekvizity (mikrofon, zvoneček)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup>) foto vlastní

## Příloha 4

Loutka s dredy<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup>) foto vlastní

## Příloha 5

Scéna na zeleném pozadí <sup>1</sup>

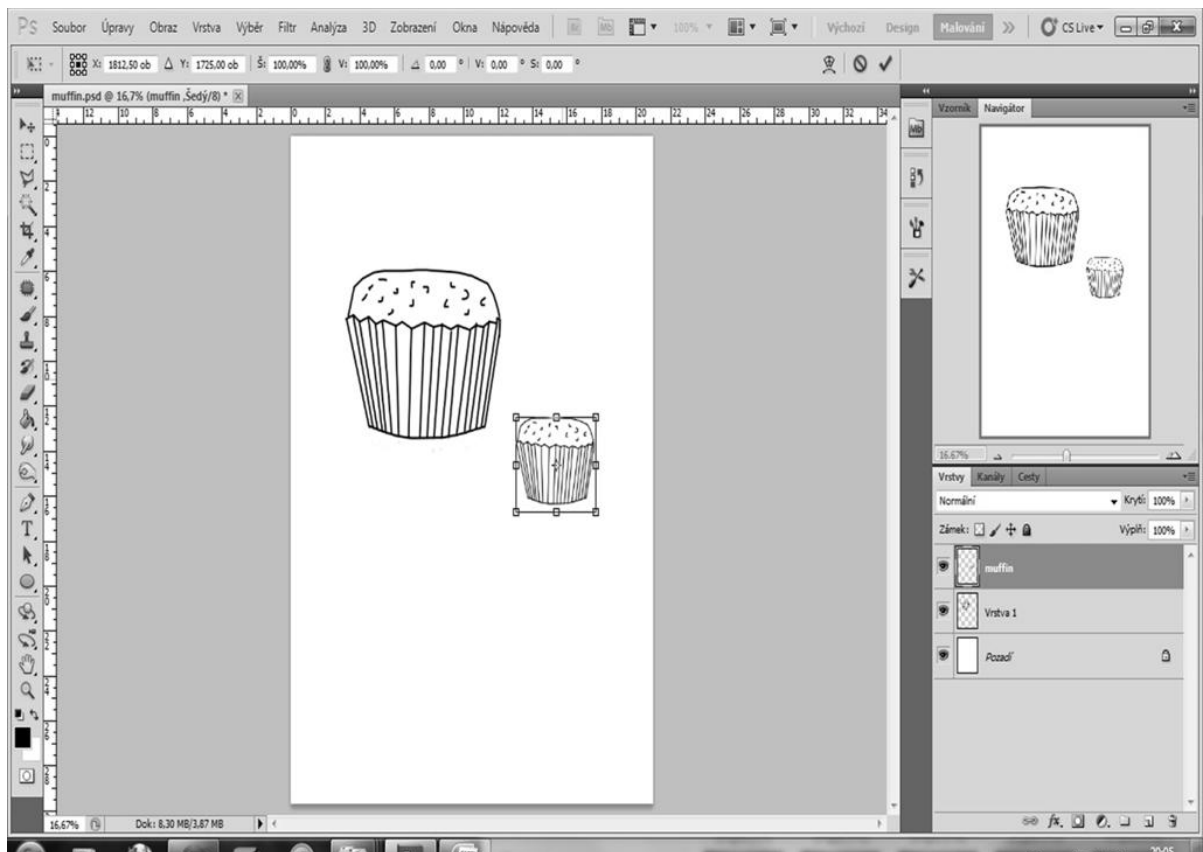


---

<sup>1</sup>) foto vlastní

## Příloha 6

### Grafika v Adobe Photoshop<sup>1</sup>



1) foto vlastní



## Příloha 7

### Animace v Adobe After Effects 1



1) foto vlastní

## Příloha 8

Oblečení: 2x triko a kalhoty<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup>) foto vlastní

## Příloha 9

Oblečení: 2x triko a svetr<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup>) foto vlastní

## Příloha 10

Ukázka laser<sup>1</sup>



---

1) foto vlastní