

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

**Bakalářská práce
Filmové zpracování povídky, pohádky, bajky,
básně nebo hudební skladby
Tomáš Babka**

Plzeň 2016

**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
**Filmové zpracování povídky, pohádky, bajky,
básně nebo hudební skladby**
Tomáš Babka

Vedoucí práce: prof. akad. mal. Jiří BARTA.
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2016

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

Plzeň, duben 2016

.....

podpis autora

Poděkování

Rád bych touto cestou poděkoval panu prof. akad. mal. Jiřímu Bartovi za vedení, trpělivost a cenné rady. A samozřejmě také MgA. Vojtěchu Domlátilovi, DiS. za jejich optimismus a podporu. A za to, že se mi ve všech situacích vždy snažili vyjít vstříc.

OBSAH

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE.....	1 – 2
2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY.....	3
3 CÍL PRÁCE.....	4
4 PROCES PŘÍPRAVY.....	5
5 PROCES TVORBY.....	6
6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA.....	7
POPIS DÍLA.....	8
8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR.....	9
9 SILNÉ STRÁNKY.....	10
10 SLABÉ STRÁNKY.....	11
11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	12
A) Knižní a periodická literatura.....	13
B) Internetové zdroje.....	14
12 RESUMÉ	15
13 SEZNAM PŘÍLOH	16

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Již od svého útlého mládí jsem pociťoval tendence vyjadřovat se pomocí kreativní, či umělecké činnosti. Ať už šlo o kresbu, malbu nebo výrobu různých soch a plastik z nejrůznějších materiálů. Tyto mé práce však postrádaly znalosti techniky, která je jistě vedle touhy a případného talentu, také potřeba. A proto jsem se rozhodl své znalosti a dovednosti zdokonalit a začal jsem navštěvovat základní uměleckou školu v místě svého bydliště. Za dobu mého působení v tomto kurzu se vystřídal několik lektorů. Nejvíce mne však zaujala a inspirovala lektorka, která se po čase stala studentkou AVU. Její přístup k vedení kurzu byl velmi tvůrčí a osobitý. Měl jsem možnost seznámit se s nejrůznějšími technikami a naučil se spoustu věcí. Hlavně to však udrželo mou touhu neustále se v tvůrčích činnostech zdokonalovat. Po dokončení základní školy jsem tento kurz opustil.

Nastala volba mého středoškolského studia. I přes to, že jsem tíhnul k umění, nastoupil jsem, snad z pohodlnosti a rodinné tradice, na střední školu v mém rodném městě a začal studovat obor Management obchodu. Ekonomické předměty však mou touhu po zdokonalení se v umělecké sféře neuspokojovaly. Poohlížel jsem se proto po dalším kurzu, který bych mohl navštěvovat. A kde bych se mohl nadále rozvíjet. Po nějakém čase jsem objevil kurz MgA. Marcely Jeřábkové, vystudované scénografky, jejíž kurzy se zaměřovaly převážně na keramiku. S touto oblastí jsem doposud moc zkušeností neměl a tak jsem se rozhodl tyto znalosti rozšířit. Postupem času jsem se v tomto kurzu věnoval nejrůznějším technikám a oblastem umění. Na konci střední školy jsme byli s Marcelou již přátelé a veškeré umělecké záležitosti jsme spolu řešili individuálním a kolegiálním přístupem. Tomuto kurzu, i jejímu přátelskému přístupu, jsem dodnes vděčný za mnohé.

Po úspěšném absolvování střední školy přišel důležitý životní rozcestník. Pokusit se dosáhnout svého cíle a začít studovat umělecký obor na vysoké škole, nebo se svého snu vzdát a zařadit se mezi pracující lid. Život rozhodl za mě a já nastoupil do pracovního procesu. Rozhodl jsem se však vytrvat. Po třech neúspěšných přijímacích řízeních jsem byl nakonec přijat

na Fakultu umění a designu Ladislava Sutnara na Západočeské univerzitě v Plzni do ateliéru profesora Jiřího Barty. Znamého českého animátora, který má na kontě takové animované filmy jako je „Zaniklý svět rukavic“, nebo „Krysař“. Tehdy začala má cesta trnitým houštím studia animace a umění všeobecně. Nemyslím si, že jsem na začátku studia patřil mezi nejlepší studenty. Snažil jsem se však ze všech sil zlepšit. Poslední rok mého studia se však vyskytlo příliš mnoho věcí v mém osobním životě, které ovlivnily mou psychiku, a já nebyl schopen dokončit svou tehdejší bakalářskou práci. V ten moment jsem měl pocit, že vše, o co jsem se snažil, přišlo vniveč. Ze svých chyb se ale musíme poučit. Prodloužil jsem si studium o rok a začal znovu. Nebylo jednoduché vše stíhat podle mých představ. Začal jsem pracovat na hlavní pracovní poměr jako čišník nedaleko svého bydliště. To znamenalo, že půlku měsíce jsem strávil prakticky v práci a zbylou půlku prací na své bakalářské práci. Snažil jsem se ale, abych vše stihl, jak mám. Musím poděkovat i svému nynějšímu šéfovi. Bez jeho optimismu a snahy podpořit mě při mé snaze školu dokončit, bych se pravděpodobně nedostal tam, kam jsem se dostal. A nyní tu sedím a dokončuji svou, doufám úspěšnější bakalářskou práci.

2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Jako téma pro svou bakalářskou práci jsem si vybral: „Filmové zpracování povídky, pohádky, bajky, básně nebo hudební skladby“. A to převážně pro to, že jsem chtěl zpracovat hudební klip pro svou oblíbenou kapelu Cocotte minute, která mě ovlivňovala již od mládí.

Videoklip¹ je krátké audiovizuální dílo, jehož zvuková stránka je tvořena téměř výhradně skladbou, nebo by se se dalo říci písní daného interpreta, který skladbu vytvořil. Obrazová složka má většinou nějaký vztah k hudebnímu dílu, které ji doprovází, může se jednat o ztvárnění děje nebo nějakého pocitu z poslechu dané skladby. Poměrně často se v nich vyskytují záběry přímo z koncertů nebo jiných výstupů interpreta. Některé jsou mimo to i doprovázeny výkony tanečníků.

Původním záměrem bylo vytvoření jakéhosi autorského filmu, který by fungoval jako hudební klip. Mnoho textů této kapely se mě osobně dotýká a vzbuzuje ve mně spoustu emocí. Ať už je to určitá melancholická nálada nebo vztek, občas ale i radost. Chtěl jsem proto tyto emoce, a možná i trochu sám sebe, určitou formou ztvárnit, zachytit, zanimovat, či ukázat lidem prostřednictvím hudebního klipu. Upřímně si myslím, že je lepší pokusit se sdělit něco ze sebe, než se jen zalíbit veřejnosti. Přeci jen, i když kreslím nebo maluji, vyjadřuji tím nějaký svůj vnitřní pocit nebo postoj. Možná i proto se práce na tomto projektu pro mě stala něčím osobním. Něčím, kde mohu nechat proudit své emoce skrze jednotlivé snímky.

¹ Videoklip, In Wikipedia, 2016, Dostupné z:
<https://cs.wikipedia.org/wiki/Videoklip>

3. CÍL PRÁCE

Cílem práce bylo samozřejmě vytvoření bakalářské práce, se kterou nebudu spokojen jen já, ale i můj vedoucí práce. V tomto případě šlo o vytvoření animovaného hudebního klipu, který bude synchronizovaný do hudby a zároveň ponese určité sdělení mých pocitů, či nějaké mé jiné stránky. Chtěl jsem na jednu stranu také, aby byl klip líbivý, ale i pro případné jiné fanoušky této skupiny byl zajímavý. Kapela sama má již několik animovaných klipů. Cílem proto bylo vytvořit takový, který ve svém repertoáru ještě nemají. V tomto směru se domnívám, že se mi z velké části podařilo tohoto cíle dosáhnout. Po technické stránce bylo mým cílem vyjádřit se určitou expresivní formou. Na začátku nebylo však jisté, jestli půjde o techniku kresby malby, loutky nebo nějakou jinou kombinovanou techniku. Na závěr jsem však dospěl do stádia digitální malby, u které jsem zůstal, a myslím, že klipu zcela vyhovuje. Závěrečný render je pak klasická volba rozlišení Full HD, tedy 1920x1080 pixelů a poměr stran 16:9. Zvuk je pak daný přímo zvukovou stopou dané písně. Cíl, který jsem si stanovil, to jest vytvoření animovaného hudebního klipu, si myslím, byl z větší části splněn. Samozřejmě je vždy co zlepšovat, ale já osobně jsem s prací poměrně spokojen.

4. PROCES PŘÍPRAVY

Na počátku byla píseň, píseň od skupiny Cocotte minute. Kapela, která vyniká svým nezaměnitelným syrovým zvukem a neobvyklým hlasem zpěváka Martina Zellera, který navíc neváhá svými texty obsáhnout témata, do kterých se většina textařů v Čechách bojí pouštět. Zprvu jsem si nebyl jist, jaká skladba bude ta pravá. Tato skupina mne totiž provází již od mládí a většina jejich písní je má oblíbená. Postupným naposloucháním několika z nich jsem dospěl k volbě mezi dvěma. Mezi skladbou „Srdce“ a „Hlad na z hvězdy prach“. Jedna pojednávala podle mého mínění o úpadku člověka a druhá byla spíše výtrysk a sdělení emocí. Rozhodl jsem se, že skladba s názvem „Srdce“ bude tou pravou. Vše, co v ní bylo řečeno, se mě osobně dotýkalo. Stejně tak rytmus, který je v některých pasážích poměrně klidný a v jiných zase svižný a drsný. Zbývalo najít určitou formu animace, která by k této skladbě nejlépe pasovala. Na tomto bodu jsem se zasekl na poměrně dlouhou dobu. Různými způsoby jsem se snažil napasovat loutkovou animaci na svou myšlenku. Jsem tvůrčí člověk a nejraději tvořím rukama. Mám rád manuální práci, která je pak vidět jak ve filmu, tak i mimo něj. Proto jsem se původně rozhodl, že můj film bude loutkový. Nakonec jsem se však rozhodl pro techniku digitální malby. A to hlavně i z toho důvodu, že mě toto, pro mě nové odvětví, začalo velmi zajímat. Myslím, že to bylo dobré rozhodnutí, a že vizuální stránka klipu koresponduje s tou zvukovou. Před samotným začátkem práce na tomto klipu jsem si udělal několik rešerží, abych zjistil, jak je takový klip koncipovaný a jaké možnosti a techniky použili lidé přede mnou.

5. PROCES TVORBY

Na začátku tvorby jsem se stále snažil najít cestu, jak bych ve své práci mohl použít loutkovou animační techniku, která patří mezi mé oblíbené. Pracoval jsem na loutkách² a interiérech a mezi tím přemýšlel nad scénářem, příběhem a jaké sdělení bych chtěl, aby klip nesl. Rozhodl jsem se, že nejlepší by pro mne bylo vyjádřit něco osobního, něco, na čem by bylo vidět, že práce pochází ze mě. Chtěl jsem do své práce zahrnout svůj vztek, nechuť i občasnou radost. V tento čas jsem procházel určitým osobním procesem, při kterém jsem se snažil najít sám sebe. Myslím, že se to odráží i v mé bakalářské práci. Loutkovou animaci jsem však byl nucen opustit, protože jsem nedokázal zpracovat téma, pro které by se tato technika hodila. Pátrání pokračovalo a já se přes ploškovou, kreslenou i kombinovanou techniku dopracoval k technice digitální malby. Celá animace samotná pak byla především pocitovou záležitostí. Hudební skladba ovlivňovala mou animaci a jednotlivé pasáže. Nechtěl jsem utvářet scénář, protože jsem se řídil hlavně svými pocity a klip různě měnil a upravoval. Spojil jsem abstraktní animaci různých tvarů s expresivní animací tanečnice.

Nejdříve jsem pořídil několik video záznamů tanečnice³ a její nacvičené choreografie z různých úhlů. Touto tanečnicí byla shodou okolností sestra výše zmíněné Marcely Jeřábkové. Tyto záběry jsem nadále stříhal a upravoval v programu Adobe After Effects a dále v programu Adobe Photoshop určitou formou rotoscopie, vycházel jsem přímo z daných sekvencí. Frame by frame jsem jednotlivé záběry přemaloval a dále sestříhal dohromady s abstraktní malbou, která byla také vytvořena frame by frame. Barevnost klipu byla zprvu rozmanitá a střídal jsem několik různých barev. Nakonec jsem však zjistil, že černobílá verze doplněná o červený akcent funguje k písni mnohem lépe. V závěrečné fázi jsem jednotlivé sekvence videa sestříhal do rytmu skladby a v programu Adobe After Effects upravil poslední korekce. Jako například srovnání sytosti a kontrastu barev pomocí křivek. Pracoval jsem také s různými druhy prolnutí vrstev a zkoušel i zabarvení světlých míst pomocí různých efektů⁴, kterých má program bohatou zásobu. Nakonec jsem dodal úvodní a závěrečné titulky. Konečným procesem pak byl samotný render videa, který měl hodnoty standardně používané v našem ateliéru.

² Foto viz příloha č. 1

³ Foto viz příloha č. 2

⁴ Foto viz příloha č. 3

6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Délka mé bakalářské práce se odvíjí od délky dané skladby. V zadání mé práce je stanovený rozsah 3 - 5 minut. Skladba samotná má zhruba něco přes 3 minuty. Do tohoto rozmezí jsem se tedy vešel. Zvuková stopa nepřesahuje nejvyšší limity a postrádá digitální šum. Je tedy slyšet jasně a čistě. Video je animováno od začátku ve formátu Full HD, to znamená 1920 x 1080. Animace probíhala v programu Adobe Photoshop za pomoci různých štětců. Jako první byl import videa jako vrstva videa. Tu jsem nadále upravoval snímek po snímku s frameratem 10 snímků za vteřinu. Tento hrubý framerate dle mého názoru skvěle koresponduje s hrubostí skladby. Zdrojová videa jsem natáčel na digitální fotoaparát, který jsem měl spolu se stativem zapůjčený z našeho ateliéru. Dále pak na vlastní tablet, který mi umožňoval natáčet i zpomalená videa. Zdrojová videa pro abstraktní části klipu jsem pak vytvářel v programu Adobe After Effects za pomoci různých pluginů, jako například soundkeys, plexus⁵, form nebo 3D stroke⁶. Videa generovaná z těchto pluginů jsem dále ještě upravoval pomocí barev a křivek. V závěrečné postprodukci jsem opět využil programu Adobe After Effects. Na novou vrstvu tzv. Adjustment layer (což je prakticky prázdná vrstva, jako byste přes celý film dali průhlednou folii) jsem aplikoval různé barevné efekty, korekce barev a sladil celkovou barevnost, kontrast a jas filmu. Střih i render pak probíhaly také v tomto programu. U rendru pak lze ještě specifikovat, že se jedná o Full HD, rozlišení 1920 x 1080 pixelů, s kodekem H.264 a bitrate 15.

⁵ Foto viz příloha č. 4

⁶ Foto viz příloha č. 5

7. POPIS DÍLA

Zde bych rád zdůraznil, že se mi jedná hlavně o divákův pocit, kterého se mu dostane při zhlédnutí mé práce. Snažil jsem se do práce vnést kousek sebe sama a bral jsem ji místy jako určitou formu relaxace. V klipu máme možnost vidět tanečnici, která tančí a jakoby s něčím tímto tancem bojuje. To něco je její špatná stránka.

V každém z nás jsou věci dobré a věci zlé. Spousta z nás však odvrací zraky od těch zlých stránek, vzpomínáme jen na ty dobré a vidíme jen tyto. Co se pak ale stane s těmi špatnými? Ty se v nás usazují. Kupí se jedna na druhou, až všechno nashromážděné přeroste určité meze a my nevíme kudy kam. Topíme se v depresích či alkoholu, polykáme antidepresiva jako lentilky a naříkáme, proč je k nám život tak zlý a nespravedlivý. On ale není nespravedlivý, není ani zlý. Život nám jen dává možnost volby. Poučit se ze svých chyb, přijmout a pochopit to špatné v nás, smířit se s tím, že je to naší součástí, protože jediné tak můžeme najít štěstí, které se skrývá i v maličkostech. Dalo by se říci, že přes stromy nevidíme les. Nenechme naše stíny, aby nás ovládly. Poznejme sami sebe.

Během této práce mnou zmítaly nejrůznější pocity. Cítil jsem se na dně. Cítil jsem se šťastný. Nahoru a dolů, jako na houpačce. Kolikrát jsem měl i pocit, že práci nedokončím, což mě vystavovalo velikému stresu. Všechny špatné pocity, jako zlost, strach, smutek, tíseň nebo bezmoc pak ale byly ceněnou studnicí nápadů, ze kterých jsem mohl čerpat a prostřednictvím animace je znázornit. Může se zdát, že pocity a stavy mé mysli, které jsou znázorněny v mém klipu, nejsou moc veselé. To však bylo i záměrem. Na světě nejsou jen dobré věci, ale i ty zlé. Neměli bychom je přehlížet. Vedou nás životem, zocelují nás a učí nás poznávat sami sebe.

8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Práce sama o sobě pravděpodobně nebude příliš velkým přínosem pro svět animovaného filmu, nebo pro tento obor. Pro mě osobně ale význam má a vytvořil jsem si k ní určitou citovou vazbu. Jsou to mé animované pocity. Byla to práce, která mě většinu času bavila, i když nastaly chvíle, že jsem ji nenáviděl. Během svého studia animace jsem se obával chvíle, kdy přijde na řadu bakalářská práce. Převážně ze strachu z neúspěchu. Neúspěch se skutečně minulý rok dostavil a já byl nucen celý proces opakovat znovu. Můj druhý pokus o bakalářskou práci, jak se domnívám, dopadl o něco úspěšněji, než v loňském roce a zdárně jsem klip naanimoval. I když po zdlouhavé a marné práci s loutkou bylo vidět, že touto cestou to dále nepůjde. Rozhodl jsem se tedy naučit nové technice animování a osvojit některé nové postupy a techniky v programu Adobe After Effects. Takové, jaké jsem se doposud zdráhal používat z obavy, že výstup nebude příliš zdárný. Zkoumal jsem funkce a možnosti, které mi program nabízel a vymýšlel, jakou formou je zkombinovat s kreslenou či malovanou animací. Nakonec jsem našel vhodný způsob a stres i strach z dalšího neúspěchu o něco povolil poté, co jsem si uvědomil, že mi jde hlavně o sebevyjádření, a dalo by se i říci o určitou formu terapie. Navíc dělat hudební klip své oblíbené kapele je přeci radost. Odhodlal jsem se dokonce tuto kapelu kontaktovat a o svém záměru jim říci. Byli velmi ochotní a nabídli mi libovolný výběr jedné z jejich skladeb, dokonce s určitou možností další propagace. Za to jsem velmi rád a těším se na jejich reakce, až moji práci uvidí, ať už budou kladné nebo záporné.

9. SILNÉ STRÁNKY

Řekl bych, že mezi silné stránky mé práce patří převážně ta vizuální⁷. Hrubé, expresivní tahy štětcem⁸ dle mého dobře odráží poněkud temnější, nazlobenou a pochmurnou atmosféru skladby Černobílá paleta barev spolu s místy použitou červenou barvou⁹ a hrubý framerate, dodávají mému klipu syrovost, která výborně koresponduje s charakteristickým zvukem kapely a jejích písní. Dynamika celého klipu by ještě stála za úpravu a možná se v pozdější době k její úpravě ještě vrátím, ale i tak si troufám tvrdit, že již nyní nepatří mezi nejhorší. Obzvláště silnou stránkou pak dle mého názoru je samotný závěr skladby, kde animace dokonale souzní s písní. V této scéně vidíme hlavní postavu (tanečnici), jak vyskakuje do vzduchu, kde se jakoby zastaví v čase i prostoru. Synchronně s hudbou z ní pak vylétají rudé kusy její duše.

⁷ Foto viz příloha č. 6

⁸ Foto viz příloha č. 7

⁹ Foto viz příloha č. 8

10. SLABÉ STRÁNKY

Ohledně slabých stránek, určitě by stála za zmínku celková dynamika skladby. Některé pasáže jsou místy příliš zdlouhavé¹⁰ a divák by se mohl začít nudit, nemuselo by se mu už chtít čekat na to, co přijde dále. Synchronizace s hudbou by také zasloužila menší úpravy, ačkoliv si myslím, že již nyní animace vcelku k hudbě pasuje. Dalším aspektem, který by se dal považovat za slabou stránku, je fakt, že jednotlivé digitálně přemalované snímky, a tím pádem i celá animace, působí jako by byl na video pouze aplikovaný nějaký efekt¹¹ a veškerá animační práce v této souvislosti ustupuje do pozadí. Nevím, zda je třeba rozepisovat ještě více slabých stránek. Klip podle mého názoru funguje dobře. Samozřejmě by se dalo najít ještě mnoho dalších chyb, které pro mě nejsou tak markantní a nenarušují celkový dojem z klipu, ale celkově jsem s prací spokojen.

¹⁰ Foto viz příloha č. 9

¹¹ Foto viz příloha č. 10

11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

A) Knižní a periodická literatura

Williams, Richard. *The Animators's Survival Kit*. London: Richard Williams and Imogen Sutton, 2001, 2009. ISBN 0-571-23834-7.

11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

B) Internetové zdroje

1. Videoklip

Videoklip, In Wikipedia, 2016, Dostupné z:
<https://cs.wikipedia.org/wiki/Videoklip>

12. RESUMÉ

Here I would like to tell, that I mainly to involve the viewer feeling, that he get when seeing my work. I tried to bring a piece of myself in to the work. I took the job on this project as some form of relaxation. In the clip we can see a dancer, who looks like she is in a combat. With what she really fight is her bad side.

In each of us are good things and bad things. Many of us, however, turns away from our bad sites. They just remember the good ones, we see only these. But what happend with a bad? They will settle in our souls. One on another, until all accumulated bad feelings outgrow certain limits. Then we not know what to do. Drowning in depression or alcohol, swallow antidepressants an finaly cry why life is harming us. Live is not unjust, not even evil. Life just gives us a choice. Learn from our mistakes, accept and understand the bad things in us, to come to terms with the fact that it is part of us, because only then we can find happiness, that is also hidden in the details. You could say that because of trees, we do not see the forest. We have to know ourself.

During this work they thrashed me all sorts of feelings. I felt at the bottom. I felt happy. Top down like a seesaw. How many times have I had the feeling, that I did not finish the work, which was very stressfull. It may seem, that the feelings, which are shown in my clip, is bad. But they lead me to the self -knowledge. And this state teaches me to better know of myself .

13. SEZNAM PŘÍLOH

Příloha č. 1 – Návrh loutky

Příloha č. 2 – Zdrojové video

Příloha č. 3 – Ukázka použití efektů

Příloha č. 4 – Ukázka pluginu Plexus

Příloha č. 5 – Ukázka pluginu 3D stroke

Příloha č. 6 – Vizuální stránka

Příloha č. 7 – Ukázka techniky digitální malby

Příloha č. 8 – Screen barevné kombinace

Příloha č. 9 – Ukázka záběru

Příloha č. 10 – Vizuální dojem

14. OBRAZOVÉ PŘÍLOHY

Příloha 1 Návrh loutky



Příloha 2 Zdrojové video



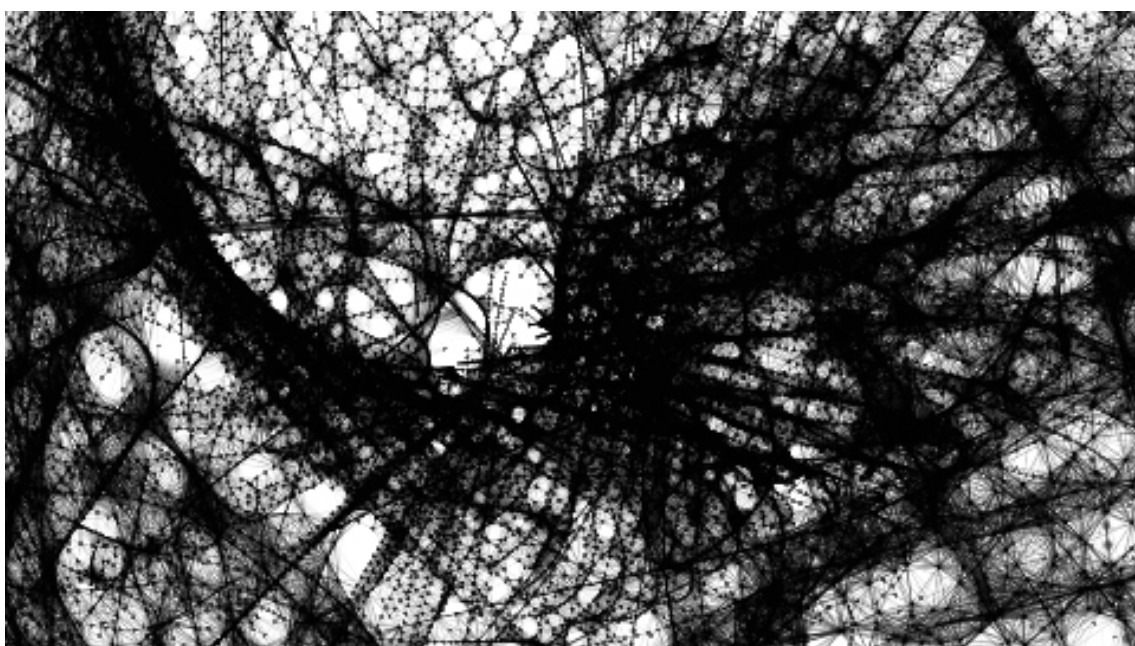
Příloha 3

Ukázka použití efektů



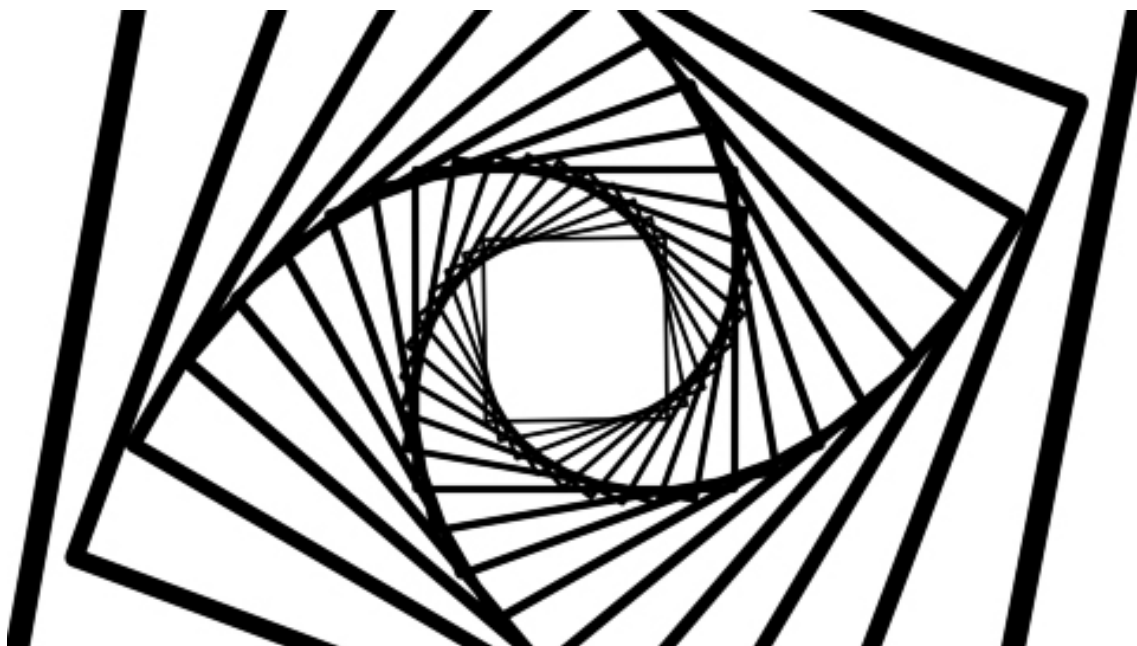
Příloha 4

Ukázka pluginu Plexus



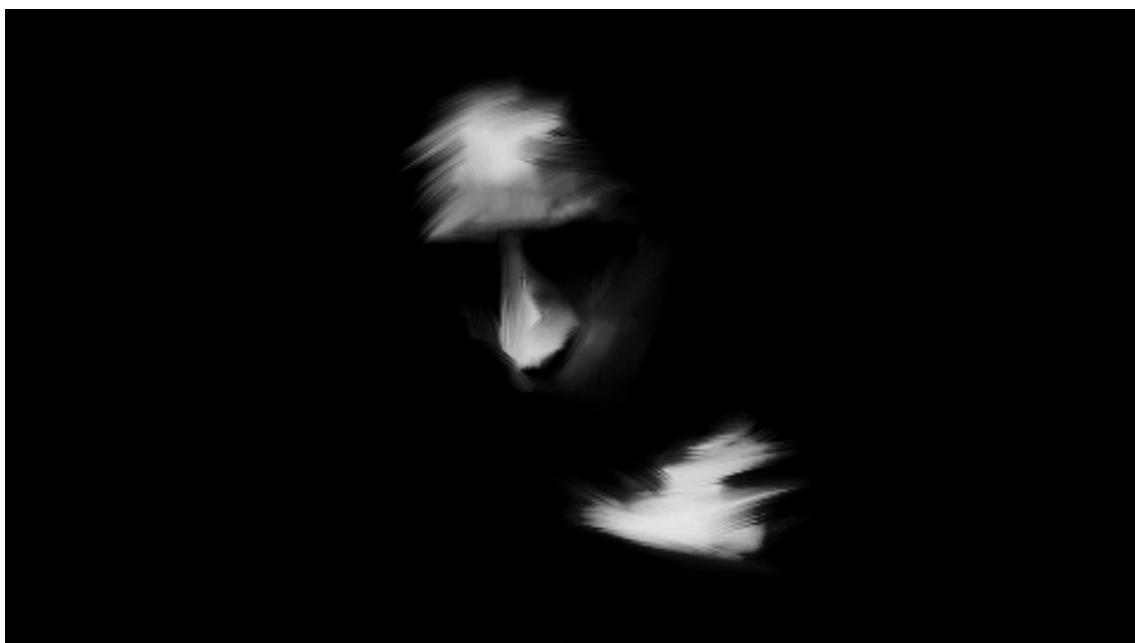
Příloha 5

Ukázka pluginu 3D stroke



Příloha 6

Vizuální stránka



Příloha 7

Ukázka techniky digitální malby



Příloha 8

Screen barevné kombinace



Příloha 9

Ukázka záběru



Příloha 10

Visuální dojem



