

**VYSOKÁ ŠKOLA KREATIVNÍ  
KOMUNIKACE**

Katedra Animace a vizuální efekty

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**PROJEVOVÁNÍ EMOCÍ**

**V ANIMACI**

2021

Lenka Sailerová





# **VYSOKÁ ŠKOLA KREATIVNÍ KOMUNIKACE**

Katedra vizuální tvorby

Animace a vizuální efekty

## **Projevování emocí v animaci**

Teoretická část: Projevování emocí v animaci

Praktická část: animovaný film

Autor: Lenka Sailerová

Vedoucí práce: Štefan Capko

2021



## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci zpracovala samostatně a že jsem uvedla všechny použité prameny a literaturu, ze kterých jsem čerpal/a. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna veřejnosti pro účely studia a výzkumu.

V Praze dne.....

Podpis autora:



## **Poděkování**

Děkuji Štefanu Capkovi za odborné vedení práce, rady, věcné připomínky, vstřícnost a trpělivost při konzultacích a vypracovávání bakalářské práce. Dále děkuji svým blízkým za podporu a motivaci po dobu mého psaní.





## **Abstrakt**

Svou bakalářskou práci jsem napsala o vyjadřování emocí v animaci. Zaměřuji se však pouze na vizuální prostředky. V práci popisuji v čem spočívá řeč tvarů, symbolika barev a řeč těla. Tato témata, se kterými vás seznámím, považuji v komunikaci s divákem za klíčová. Pro upřesnění také popisuji termíny: emoce, animace, barva a snažím se psanou teorii spojovat s praxí.

## **Klíčová slova**

Animace, animovaný film, emoce, řeč tvarů, barva, barevná paleta



## **Abstract**

I have written my bachelor's thesis about emotions expressed in animation. The thesis is focused on visual media only. It describes the meaning of shape language, color symbolism and body language. I find these topics to be the key to communication with the viewer. For clarification I also include terms: emotion, animation and color and I try to connect written theory with practice.

## **Keywords**

Animation, cartoons, emotion, shape language, color, color palette



## Obsah

1. Úvod.....	- 6 -
2. Emoce.....	- 7 -
2.1. Souvislost emocí s uměním.....	- 8 -
3. Animace.....	- 9 -
3.1. Animovaný film.....	- 10 -
4. Barvy .....	- 11 -
4.1. Dělení barev .....	- 13 -
4.2. Symbolika barev .....	- 15 -
3.2.1. Červená .....	- 15 -
3.2.2. Oranžová .....	- 15 -
3.2.3. Žlutá.....	- 16 -
3.2.4. Zelená.....	- 16 -
3.2.5. Modrá.....	- 16 -
3.2.6. Fialová.....	- 17 -
3.2.7. Růžová .....	- 17 -
3.2.8. Černá .....	- 17 -
3.2.9. Bílá.....	- 18 -
4.3. Barevné palety .....	- 19 -
4.3.1. Monochromatická paleta (monochromatic) .....	- 20 -
4.3.2. Analogická paleta (analogous) .....	- 20 -
4.3.3. Triadická paleta (tradic) .....	- 20 -
4.3.4. Komplementární paleta (complementary).....	- 21 -
4.4. Generátory barevných palet.....	- 21 -
4.5. Barevný skript .....	- 22 -
5. Tvary a jejich symbolika .....	- 23 -
5.1. Kruhy a ovály .....	- 24 -

5.2.	Čtverce a kvádry .....	- 25 -
5.3.	Trojúhelníky .....	- 26 -
5.4.	Závěrem o tvarech .....	- 26 -
6.	Řeč těla .....	- 27 -
6.1.	Paralingvistické prostředky .....	- 28 -
6.2.	Extralingvistické prostředky.....	- 28 -
6.2.1.	Gestikulace .....	- 28 -
6.2.2.	Mimika .....	- 28 -
6.2.3.	Haptika .....	- 29 -
6.2.4.	Posturika.....	- 29 -
6.2.5.	Proxemika .....	- 29 -
6.2.6.	Pohled .....	- 29 -
7.	Storytelling .....	- 30 -
8.	Praktická část bakalářské práce .....	- 32 -
9.	Závěr.....	- 33 -
10.	Doporučené zdroje .....	- 34 -
11.	Seznam pramenů a literatury .....	- 35 -
12.	Seznam obrázků .....	- 38 -

# 1. Úvod

Emoce nás provází po celý život. Cítíme je, pozorujeme je u ostatních lidí, zvířat a díky umění se s nimi můžeme setkávat i u neživých předmětů. Emoce nás ale především ovládají a napomáhají naší mezilidské komunikaci. Jejich základem je část mozku, která se nazývá amygdala.

„Emoce jsou řídicí funkce, které nás nabádají k tomu, abychom se nabudili nebo utlumili, abychom se přiblížili nebo oddálili a abychom spolupracovali nebo soupeřili.“ Říká Radkin Honzák.<sup>1</sup> Příkladem takové funkce může být strach, který nás nejprve ochromí. Ztuhneme a začneme velmi rychle a intenzivně promýšlet možnosti, jak situaci vyřešit.

Já se ve své bakalářské práci se snažím nalézt souvislosti mezi tématy emocí a animace. Umění, včetně toho animovaného, pracuje různými způsoby s pocity diváka. Mým cílem je tyto způsoby a techniky vyjmenovat a popsat. Ráda bych sepsala souhrn vizuálních aspektů, které na nás emočně působí při sledování animací, jak může animátor efektivně ukazovat emoce postav a jak v divácích vyvolávat různé pocity. Mezi tyto aspekty řadím barvy, tvary a řeč těla. Ve své práci se budu věnovat právě jim a dalších způsobům, jakými jsou v animaci emoce vyjadřovány. Pokusím se vysvětlit čtenáři témata související s vyjadřováním emocí co nejpřehledněji a nejsrozumitelněji. Vizuální vyjadřování je totiž základem pro animovaný film, chci se zaměřit na využití všech poznatků z psychologie, řeči těla a mezilidské komunikace a jejich aplikace při tvorbě animovaného filmu.

Od práce očekávám, že mi přinese spoustu nových informací, na které se těším, ucelí a utřídí znalosti, které již mám a budu mít v tomto tématu více jasno. Toto široké téma jsem si zvolila, protože zaštiťuje více různých podtémat, která chci uplatnit v praxi ve svých pracích. Tím mám na mysli především tvorbu postav a fantazijních světů, jejichž tvorbě se věnuji už od malička. Do každé své práce se snažím vkládat různé emoce, ať už se jedná o kresbu, malbu, nebo animaci a proto vnímám tuto bakalářskou práci jako přínosné obohacení.

---

<sup>1</sup> Honzák, 2017

## 2. Emoce

Nejprve si pojďme definovat, co to emoce vlastně jsou, z čeho se skládají a jak vlastně fungují. Setkáváme se s nimi neustále, a přesto může být někdy obtížné se v nich vyznat a správně číst jejich projevy.

„Emoce je složitý stav tvořený mnoha složkami, jehož výsledkem je připravenost k určitému chování. Tyto složky jsou: kognitivní hodnocení, subjektivní prožitek, tendence myslet a jednat, vnitřní tělesné změny, výraz obličeje a reakce na emoci.“<sup>2</sup>

Dále je nutné zmínit další pojmy, se kterými by mohla být emoce mylně zaměněna.

„Emoce se od ostatních mentálních stavů liší svou pozitivně či negativně zbarvenou pocitovou složkou. Emocionální prožitky označujeme jako city, respektive pocity (např. pocit viny nebo pocit křivdy).“<sup>3</sup> Emoce například není nálada, odlišuje se od ní hned několika způsoby. Emoce mívají na rozdíl od nálad jasnou příčinu a trvají krátce.

Emoce můžeme vnímat i vizuálně. Když se na někoho podíváme, můžeme vyzorovat, jak se zrovna cítí například podle jeho výrazu v obličeji, neboli mimice, nebo také řeči celého těla. Tyto výrazy jsou univerzální, to znamená, že i lidé z různých kultur se shodují na jejich významu.

Vyjadřováním našich emocí vzniká komunikace, díky které se navzájem ovlivňujeme. Projevení radosti ve tváři jednoho člověka může silně ovlivnit počínání člověka druhého. Pokud je ve tváři matky čitelný strach, silně to ovlivní chování dítěte. Ne vždy ale platí stejná pravidla. V různých kulturách můžeme totiž pozorovat různé reakce na stejnou událost.<sup>4</sup> Každý také prožíváme události jinak. Naše různé emoce v nás pak evokují různé myšlenky a jednání.

Mezi základní emoce řadíme strach, hněv, radost, smutek, znechucení a někdy také překvapení.

---

<sup>2</sup> Hoeksema 2012, str. 464.

<sup>3</sup> Plháková 2013, str. 386.

<sup>4</sup> Hoeksema 2012, str. 483.



## 2.1. Souvislost emocí s uměním

Umění je na emocích založeno. Divák může prostřednictvím něj pocítit sounáležitost, klid, může se nechat ohromit něčím krásným, ale také může být znepokojen, vyburcován nebo znechucen.

Na jedné straně je autor, který může do svých děl promítat pocity, které on sám cítí. Může tak například vyjádřit své problémy a potíže a snažit se je tak zahojit, nebo naopak sdílet své pozitivní myšlenky. Na druhé straně je divák, který výsledek autorova snažení také nějakým způsobem vnímá a vzbuzuje to v něm určité emoce. Pocity autora a diváka však nebývají stejné. Divák často nalézá v dílech asociace s jeho vlastním životem. I to může někdy být záměrem autora.

Zajímavým pohledem, který je podle mě k tomuto tématu přínosný, je názor Françoise Dolto na volnou kresbu. Volná kresba je podle něj „projevem, manifestem niterného života. Prostřednictvím grafického projevu subjekt vyjadřuje také své problémy, jeho potíže se nám ukážou nezahalené, kresba nám vlastně předkládá nevědomí subjektu a odhaluje nám tak jeho ‚psychologické klima‘, představuje pro nás tudíž jeho momentální citový stav.“<sup>5</sup>

Technika volné kresby se často sleduje u dětí předškolního věku. Sledujeme, jaké barvy si dítě vybere a ve které části papíru kreslí. Důležité jsou jednotlivé detaily i kompozice kresby, jak dítě postupuje a jaké emoce vyjadřuje, pokud jsou čitelné. Z analýzy volné kresby, která je zproštěna všech zákonitostí, které nám radí, jaké tvary a barvy máme používat, můžeme zjistit zajímavé informace o osobnosti autora.

---

<sup>5</sup> Dolto, 1948.

### 3. Animace

Pro pojem animace můžeme nalézt mnoho vysvětlení. Kniha *A Reader In Animation Studies* uvádí dvě definice animace, z nichž první zní: „a motion picture made by photographing successive positions of inanimate objects (as puppets or mechanical parts)“ V českém překladu tato citace znamená: „Pohyblivý obraz vytvořený fotografováním neživého objektu v po sobě jdoucích fázích (na příklad loutky nebo mechanické součástky)“<sup>6</sup> Tato definice je spíše obecná a popisuje techniku, kterou animaci vytváříme. Dnes můžeme namítnout, že fotografování objektů není jediným způsobem tvorby animací.

Jako další definici kniha uvádí: „Animated Cartoon, a motion picture made from a series of drawings simulating motion by means of slight progressive changes.“ Tuto citaci můžeme přeložit jako: „Kreslený film, pohyblivý obrázek vytvořený ze sérií kreseb, které simulují pohyb díky malým postupným změnám.“<sup>7</sup> I s touto definicí můžeme částečně nesouhlasit, protože není platná pro všechny techniky animace.

Při dalším hledání vhodné definice jsem nahlédla i do práce Adély Příkrylové *Technologie 2D a 3D animace*. Ta ve své práci cituje a následně překládá slova Walta Disney: „Animace dokáže vysvětlit cokoli, co dokáže mysl člověka zplodit. Tato dovednost z ní činí dosud nejvšestrannější a nejjednodušší komunikační prostředek, který byl navržen pro rychlé, hromadné pochopení.“<sup>8</sup> Podobně jako slečna Příkrylová i já s tímto popisem souhlasím. Přesto bych ale ráda upřesnila, že animace nedokáže vysvětlit doslova cokoli, ale mluvíme spíše o všech vizuálních představách.

V dnešní době se s animací můžeme setkat ve filmech, ve video hrách, reklamách, v hudebních klipech a v dalších vizuálních médiích. Já se v této práci zaměřuji především na animované filmy.

---

<sup>6</sup> Denslow, 1998, str. 1.

<sup>7</sup> Tamtéž, str. 1.

<sup>8</sup> Chong, 2008, str. 21.

### 3.1. Animovaný film

V angličtině se setkáváme s pojmem *cartoon* nebo *animated cartoon*. Animované filmy využívají iluze pohybu, která vzniká díky malým změnám mezi snímky. V průběhu historie vznikaly nové a nové techniky animovaného filmu například: kreslené filmy, ploškové filmy a loutkové filmy. S těmito se nyní příliš nesetkáváme. Dnes se podstatně častěji setkáváme s rozdělením animovaného filmu podle zpracování animace na 2D a 3D.

V dnešní době animovaný film pomalu přechází na techniku 3D animace. Tato technika se stává velmi populární. Pracuje s počítačovými 3D softwary a nabízí realističnost, které jiné techniky nedosahují, nebo dosahují méně efektivně a proces tvorby je podstatně zdlouhavější.

Aktuálním průkopníkem, který dokazuje, že i technika počítačové 2D animace může být efektivní a působit 3D dojmem, je španělský vánoční film *Klaus* (2019). Tento film využívá silných stránek 2D animace a kombinuje je s novými postupy.



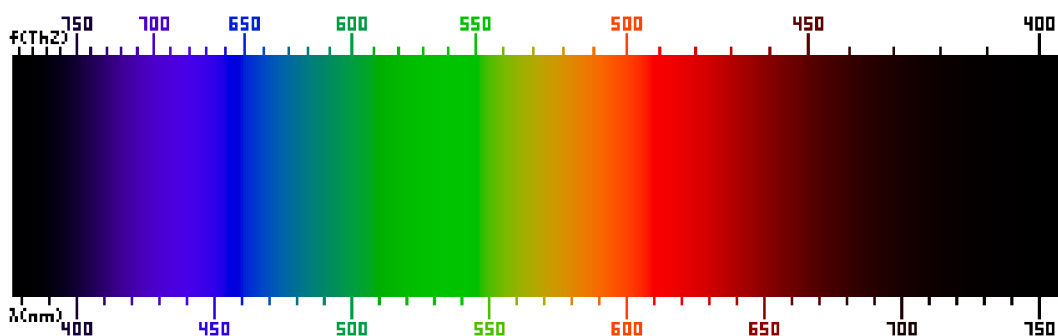
Obrázek 1 – Animovaný film Klaus

## 4. Barvy

Pro začátek si definujme, co to barva z fyzikálního hlediska vlastně je. „Barva je vlastnost světla resp. látky, ze které se toto světlo odráží. Vyjadřuje vjem, který je vytvářen na sítnici oka viditelným elektromagnetickým zářením, které je vyzářeno pozorovanou látkou, odrazilo se od ní, případně jí prošlo.“<sup>9</sup>

Lidské oko je schopné rozlišovat barvy díky čípkům. Ty máme v oku celkem tři a každý nám zprostředkovává jinou barvu, a to červenou, zelenou nebo modrou.

Z fyzikálního hlediska je světlo viditelnou částí elektromagnetického záření. To, co naše oči vnímají jako barvy, jsou vlnové délky. Nejsme schopní okem zachytit všechny tyto délky, ale pouze ty, které leží mezi ultrafialovým a infračerveným zářením.<sup>10</sup>

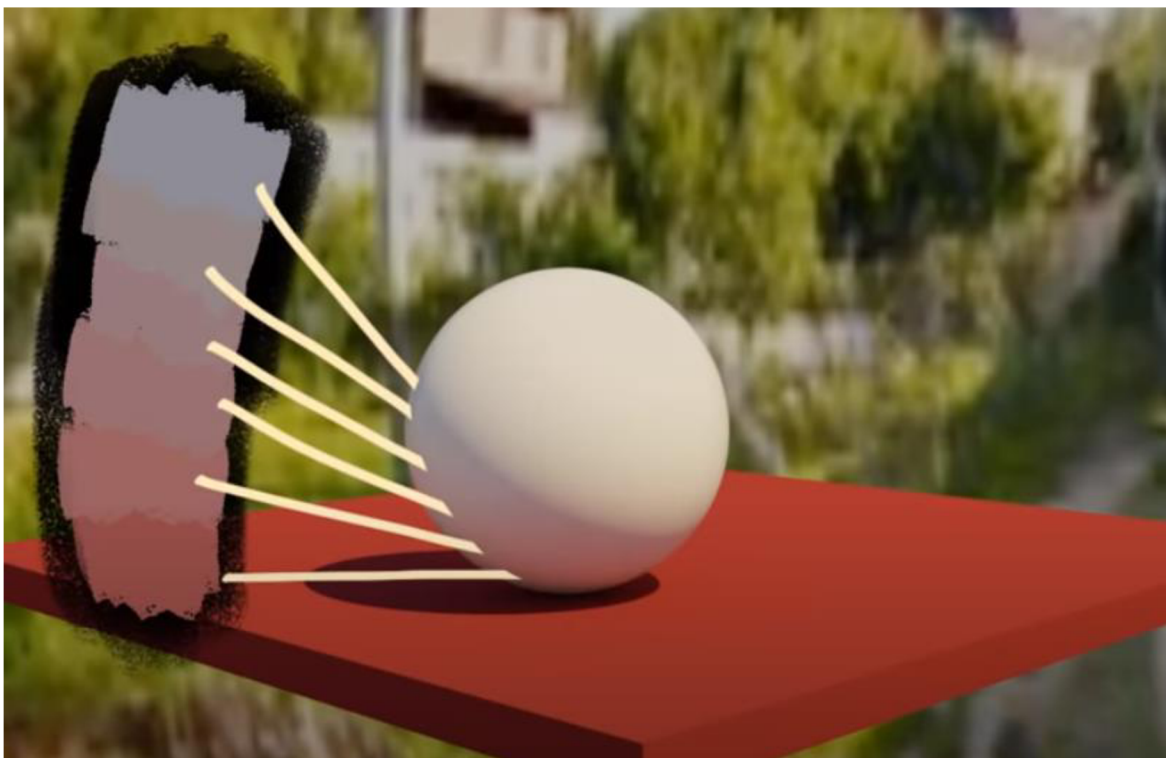


Obrázek 2 - Barevné spektrum

<sup>9</sup> Barva. Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2020 [cit. 2021-3-26]. Dostupné z: <<https://cs.wikipedia.org/wiki/Barva>>

<sup>10</sup> Světlo. Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2021 [cit. 2021-3-26]. Dostupné z: <<https://cs.wikipedia.org/wiki/Sv%C4%9Btlo>>

Kanadský ilustrátor Marco Bucci, ve svém videu *Understanding Shadow Colors (Ambient Light Part 2)* říká, že barvy všude kolem nás jsou ovlivněny žlutými slunečními paprsky. Tyto paprsky dopadají na objekty a odráží se od nich dál, až jsou tak slabé, že nejsou vidět. Podobně jsou objekty také ovlivněny oblohou, která je ale zas zabarvuje do modra. Dále může být v některých částech barva předmětu ovlivněná barvou povrchů okolo něj, jak předvádí Bucci na kouli v programu *blender*.<sup>11</sup>



Obr. 3 - Přechod barev na kouli

---

<sup>11</sup> Bucci, 2018.

## 4.1. Dělení barev

Barvy rozlišujeme podle odstínu, jasu, sytosti. (Další rozdělení barev viz. Symbolika barev) K rozdělení dodávám i anglické ekvivalenty, se kterými se můžete setkat při studiu z anglických tutoriálů.

### Odstín (hue)

Odstín je základní, čistá barva z barevného spektra, která má vlastní název. Například červená, zelená atd.<sup>12</sup>



Obrázek 4 – Odstín barvy

### Jas (value)

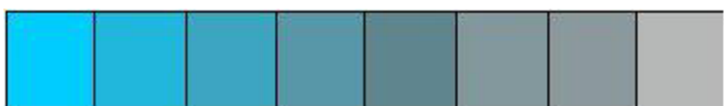
Bývá také pojmenováván jako světlost nebo zářivost, je vzdálenost barvy od černé nebo bílé. Jinak řečeno, je to množství černé nebo bílé v dané barvě, přičemž maximální možný jas je bílá barva a žádný jas je černá. V tomto případě můžeme říct, že bílá a černá nejsou barvy, ale pouze hodnoty světlosti jiných barev.<sup>13</sup>



Obrázek 5 – Jas barvy

### Sytost (saturation)

„je údaj, který nám říká, jakou čistotu má barva. Když je sytost 100%, barva je jasná, zářivá, když se procenta snižují, je v barvě přimíchaná šedá a daný odstín začíná být zastřenější.“<sup>14</sup>



Obrázek 6 – Sytost barvy

<sup>12</sup> Eliška, 2004, str. 2.

<sup>13</sup> Selnarová, 2009.

<sup>14</sup> Tamtéž.

Dále dělíme barvy na primární, sekundární a terciální. Primární barvy neboli základní, jsou barvy, které se nedají namíchat z jiných barev. Jedná se o červenou, modrou a žlutou. Sekundární barvy neboli podvojně vznikají namícháním dvou základních barev. Tím vzniká oranžová, zelená a fialová. Terciální neboli potrojně vznikají smícháním dvou podvojných barev.

Setkat se můžeme i s termínem komplementární barvy. To jsou barvy, které se v barevném spektru nachází přímo naproti sobě. Leží teda na protilehlé straně a jsou si navzájem opačné.

Jak tvrdí článek na stránkách Dream Farm Studios, výběr barev hraje podstatnou roli v úspěšnosti finálního produktu a to až 60 %. Také zmiňuje, že podle psychologů naše podvědomí připisuje barvám určitý význam.<sup>15</sup>

Rozlišujeme například teplé a studené barvy. Studené se na barevné paletě blíží modré a šedé. Teplé se naopak blíží oranžové a bývají více satureované (jsou více čisté, obsahují malé procento šedé barvy).

---

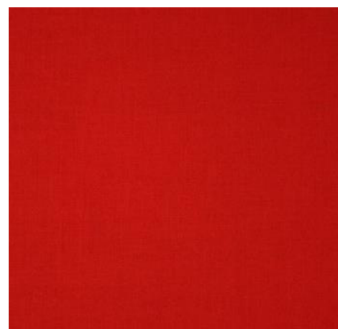
<sup>15</sup> Naghdi, Arash. How character color palette can make or break a character design (best tips with examples). [online]. 2021. Dostupné z: <<https://dreamfarmstudios.com/blog/color-theory-for-character-design/>>

## 4.2. Symbolika barev

K barvám jsme si my, lidé, vytvořili různé asociace. Spojujeme si je s pocity a někdy i vzpomínkami. Ne vždy se ale na těchto asociacích shodneme. Různé zdroje uvádí mírně odlišné významy, základní charakteristika však bývá podobná.<sup>16</sup>

### 3.2.1. Červená

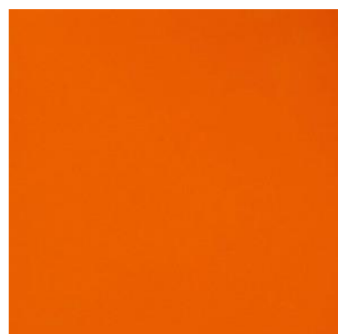
Tato barva symbolizuje energii, sílu, agresivitu, výstrahu nebo varování. Tyto významy vychází ze stejné barvy krve a zabarvení některých živočichů. Zároveň ale může značit sexuální výzvu, erotiku, vzrušení, lásku a teplo. Červená je také barvou, která „opticky ,vystupuje‘ před neutrální a studené barvy.“<sup>17</sup> V tomto smyslu může být teplá červená opakem chladné modré barvy.



Obrázek 7 - Červená

### 3.2.2. Oranžová

Tato barva je nese mnoho kladných asociací. Vnímáme ji často jako optimistickou, energickou, zářivou, přátelskou a veselou. „Označuje se za ,sociální barvu‘, kterou mají rádi extroverti a společenší lidé.“<sup>18</sup> Někdy je ale, podobně jako červená a žlutá, vnímána jako až agresivní barva. Oranžová barva také podporuje zvědavost a chuť k jídlu.



Obrázek 8 - Oranžová

---

<sup>16</sup> Eliška, 2004, str. 7.

<sup>17</sup> Tamtéž, str. 7.

<sup>18</sup> Sural, 2021.



### 3.2.3. Žlutá

Žlutá je velmi dynamickou posilující barvou. Bývá asociována se štěstím, optimismem a životadárným sluncem. Jindy se ale můžeme setkat i s pýchou. Často nám také připomíná jaro a kvetoucí narcisky. Žlutá může být také spojována s výstrahou nebo agresí.<sup>19</sup> Vzpomeňme si například na černožluté zbarvení vos.



Obrázek 9 - Žlutá

### 3.2.4. Zelená

Zelená je uklidňující a osvěžující, je barvou obnovy, prosperity, svěžesti a zdraví. Často je spojována se symbolem života a domovem. V první řadě, je ale barvou přírody. Zelená je nejčastější barvou, která se v přírodě vyskytuje. Tato barva má podle některých zdrojů také kladný vliv na naše svalstvo – uvolňuje ho a pomáhá odbourávat stres, což má pozitivní vliv na řadu dalších procesů v těle.<sup>20</sup>



Obrázek 10 - Zelená

### 3.2.5. Modrá

Modrou můžeme pokládat za ustupující, někdy až pasivní barvu. Je chladná a klidná, symbolizuje důvěru, loajalitu, odpovědnost<sup>21</sup> Modrá podle některých zdrojů snižuje srdeční frekvenci, krevní tlak a dokonce i tělesnou teplotu. Proto na nás má uklidňující účinek. Zároveň modrou vnímáme, jako barvu naděje, důvěry a míru, ale i sklíčenosti, smutku a deprese.<sup>22</sup>



Obrázek 11 - Modrá

<sup>19</sup> Smith, Kate. *Sensational color: Meaning of Yellow*. [online]. 2019. Dostupné z: <<https://www.sensationalcolor.com/meaning-of-yellow/>>

<sup>20</sup> Smith, Kate. *Sensational color: Meaning of Green*. [online]. 2019. Dostupné z: <<https://www.sensationalcolor.com/meaning-of-green/>>

<sup>21</sup> Olesen, Jacob. *Blue Color Meaning – The Color Blue Symbolizes Trust and Loyalty*. [online]. 2021. Dostupné z: <<https://www.color-meanings.com/blue-color-meaning-the-color-blue/>>

<sup>22</sup> Smith, Kate. *Sensational color: Meaning of Blue*. [online]. 2019. Dostupné z: <<https://www.sensationalcolor.com/meaning-of-blue/>>

### 3.2.6. Fialová

Tato barva bývá spojována s bohatstvím a luxusem, zároveň je ale barvou tajemství, magie a kreativity. Fialová je spojením modré a červené barvy, které jsou si v jistém smyslu opačné. Fialová přebírá sílu z červené a spiritualitu z modré. Různé odstíny fialové jsou spojeny s mnoha asociacemi, které si někdy až protirečí, bývá totiž spojována i s melancholií, neklidem a slaboštvím.<sup>23</sup> V anglických člancích se můžeme setkat s *purple* (překládáno jako purpurová nebo nachová) a *violet* (světle fialová, violka).



Obrázek 12 - Fialová

### 3.2.7. Růžová

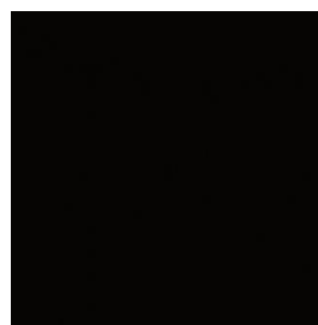
Ženskost, nevinnost, něha, romantika a hravost jsou nejčastějšími asociacemi s růžovou barvou. Tato barva je také silným regulátorem agrese. Někdy si ji také spojujeme se sladkostmi a dětstvím. Mezi negativní asociace může patřit pasivita, neschopnost seriózního chování a tendence k přehnaně emocionálnímu chování.<sup>24</sup>



Obrázek 13 - Růžová

### 3.2.8. Černá

Představuje tajemno a mystiku, také vzdor a protest nebo nicotu. Jindy ji můžeme černou spojovat se silou, autoritou, sofistikovaností, seriózností, elegancí a formalitou. V naší kultuře je ale také symbolem smutku a truchlení. Černá má velké množství negativních asociací, např.: děs, temnota, zoufalství a neznámo. Tato barva je opakem bílé, tudíž bývá symbolem zla a noci, zatímco bílá reprezentuje dobro a den.<sup>25</sup>



Obrázek 14 - Černá

---

<sup>23</sup> Eliška, 2004, str. 7.

<sup>24</sup> Smith, Kate. *Sensational color: Meaning of Pink*. [online]. 2019. Dostupné z: <<https://www.sensationalcolor.com/meaning-of-pink/>>

<sup>25</sup> Smith, Kate. *Sensational color: Meaning of Black*. [online]. 2019. Dostupné z: <<https://www.sensationalcolor.com/meaning-of-black/>>

### 3.2.9. Bílá

Tato barva je často asociována s čistotou, nevinností a ctností, někdy neurčitostí. Bílá je také často spojována s narozením. Tato barva přináší světlo a jasno a zlepšuje soustředění. Přílišné množství bílé ale může být nepříjemné až oslepující.<sup>26</sup> Jak jsem již zmínila, je také opakem černé. V Asijských kulturách, na rozdíl od té naší, bílá naopak znamená smrt.



Obrázek 15 - Bílá

---

<sup>26</sup>Smith, Kate. *Sensational color: Meaning of White*. [online]. 2019. Dostupné z: <<https://www.sensationalcolor.com/meaning-of-white/>>

### 4.3. Barevné palety

Jak už jsem zmínila výše, barevné kombinace a palety mají vliv na lidské úsudky a reakce samy o sobě. Jako umělec můžeme barvy také využít k tomu, aby naváděly oko diváka tam, kam chceme. Kontrastem a volnou barev můžeme upozornit na to, co je v obraze hlavní.



Obrázek 16 - Spider-Man: Into the Spider-Verse snímek

Na snímku z amerického akčního filmu *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018) bych ráda demonstrovala dobré využití barevné palety. Můžeme zde vidět, že hlavní postava má perfektně čitelnou siluetu, která z obrazu vystupuje především díky zvoleným barvám a dynamické kompozici. Hlavní postava, Miles Morales, vystupuje z pozadí díky kontrastu tmavé siluety s křiklavou červenou barvou a světlejšího modrého pozadí. Právě proto je naše oko okamžitě upoutáno na nejdůležitější místo snímku. Poměrně jemné pozadí a uvolněná póza hrdiny také činí snímek nečekaně klidným. Můžeme říci, že autoři použili anagogickou barevnou paletu skládající se z modré, fialové a červené.

Jak říká Andrew Price ve svém videu *Understanding Color*, některé barvy vedle sebe vypadají lépe, než vedle jiných barev. Následně vyjmenovává několik typů barevných palet.<sup>27</sup> Já jsem z nich vybrala čtyři základní:

#### 4.3.1. Monochromatická paleta (monochromatic)

Tato paleta se skládá se pouze z jedné barvy a jejích odstínů. Andrew Price tvrdí, že je vhodné ji použít, pokud vyobrazujeme pouze jeden objekt. To proto, že nutí diváka, aby se zaměřil na detaily obrázku a změny v jasu a sytosti. Dále může silně podpořit pocit, který nám obraz navozuje. K tomu můžeme použít poznatky ze symboliky barev.<sup>28</sup>



Obrázek 17 - Monochromatická paleta

#### 4.3.2. Analogická paleta (analogous)

Barvy analogické palety leží přímo vedle sebe a vytváří harmonii. Tato paleta je našemu oku velmi příjemná na pohled a vytváří mírumilovnou atmosféru, proto bývá i velmi oblíbená.<sup>29</sup>



Obrázek 18 - Analogická paleta

#### 4.3.3. Triadická paleta (tradic)

V triadické paletě pracujeme již s více kontrasty. Barvy této palety leží na barevném kole ve stejné vzdálenosti naproti sobě a bývají tři. Podle Adrewa Price je tato paleta nejtěžší z hlediska proveditelnosti. Dále říká, že je triadická paleta nejvhodnější pro kreslený film a jiné scény, které se nesnaží být striktně realistické.



Obrázek 19 - Triadická paleta

<sup>27</sup> Price, 2014.

<sup>28</sup> Tamtéž, 2014.

<sup>29</sup> Smith, Kate. *Sensational color: Creating color harmony*. [online]. 2019. Dostupné z: <<https://www.sensationalcolor.com/creating-color-harmony/>>

#### 4.3.4. Komplementární paleta (complementary)

Popularita používání komplementární palety je velmi vysoká. Skládá se ze dvou barev, které se nachází na barevném kole přímo naproti sobě. Obrazy vytvořené za použití této palety bývají našim očím přirozeně příjemné na pohled.<sup>30</sup>



Obrázek 20 - Komplementární paleta

#### 4.4. Generátory barevných palet

Jako autoři si můžeme při volbě barev pomoci online generátorem barevných palet, jako je *Canva* nebo *Coolors*. Tyto generátory fungují na bázi algoritmů, které nabízí barevné kombinace a to buď náhodně, nebo je vyhodnotí z vámi nahraného obrázku.



Obrázek 21 – Příklad palety z generátoru Coolors

---

<sup>30</sup> Tamtéž, 2014.

## 4.5. Barevný skript

Ve filmovém průmyslu je můžeme narazit také na pojem *color script*, který můžeme překládat jako barevný skript. Tento termín pomohla zpopularizovat společnost Pixar, ta vydala knihu *The Art of Pixar: 25th Annie.: The Complete Color Scripts and Select Art from 25 Years of Animation*.<sup>31</sup>

Z předešlých kapitol již víme, jaký význam barvy mají a jaké barevné palety bychom měli při tvorbě použít. Nyní můžeme tyto informace převést do praxe v barevném skriptu. Tento skript slouží především k prezentaci a vizualizaci animovaného filmu, podobně jako storyboard. Prostřednictvím barevného skriptu představujeme režisérovi, jak by mohly vypadat barvy ve finální animaci.<sup>32</sup>



Obrázek 22 - Ukázka barevného skriptu

<sup>31</sup> Článek z Baianat. The power of color in animation. [online]. 2020. Dostupné z: <<https://www.baianat.com/articles/the-power-of-color-in-animation>>

<sup>32</sup> Tamtéž, 2020.

## 5. Tvary a jejich symbolika

Tvary mají v umění svůj význam a i ony v nás mohou vyvolávat různé emoce. Z tvarů se konec konců skládá všechno kolem nás. Vše má nějaký tvar. V umění může autor upravovat tvary k obrazu svému a prostřednictvím nich nám něco předávat.

Všechny tyto principy můžeme shrnout pod pojem *shape language*, který lze volně přeložit, jako řeč tvarů nebo řeč křivek. Méně často se můžeme setkat s termínem *shape theory*, který můžeme volně přeložit jako teorie tvarů. Právě prostřednictvím nich a barev může umělec předávat divákovi informace o prostředí nebo charakteru postavy vystupující v animovaném filmu.

Řeč tvarů pracuje se základními velmi primitivními tvary, jako jsou kruhy, čtverce, kvádry a trojúhelníky. Dále můžeme tvary třídit podle velikosti na malé a velké, nebo podle komplexnosti na jednoduché a složité.

Jak zmiňuje animátor James Murphy ve svém videu o kompozici, neměli bychom při práci podceňovat variabilitu velikostí těchto tvarů. Rozděluje je na velké, střední a malé a na obrazu Edgara Alwina Payne poukazuje Murphy na to, jak tyto tvary fungují, když jsou ve správně použitém kontrastu a evokují hloubku obrazu. Písmenem L označuje velké tvary (large), písmenem M střední tvary (medium) a S označuje malé (small).<sup>33</sup>



Obrázek 23 - Edgara Alwina Payne - Arizona Canyon, úprava James Murphy

---

<sup>33</sup> Murphy, 2019.



Tyto principy můžeme uplatnit v různých odvětvích umění i v animaci. Já bych následující podkapitoly, věnované jednoduchým tvarům, ráda spojila s character designem.

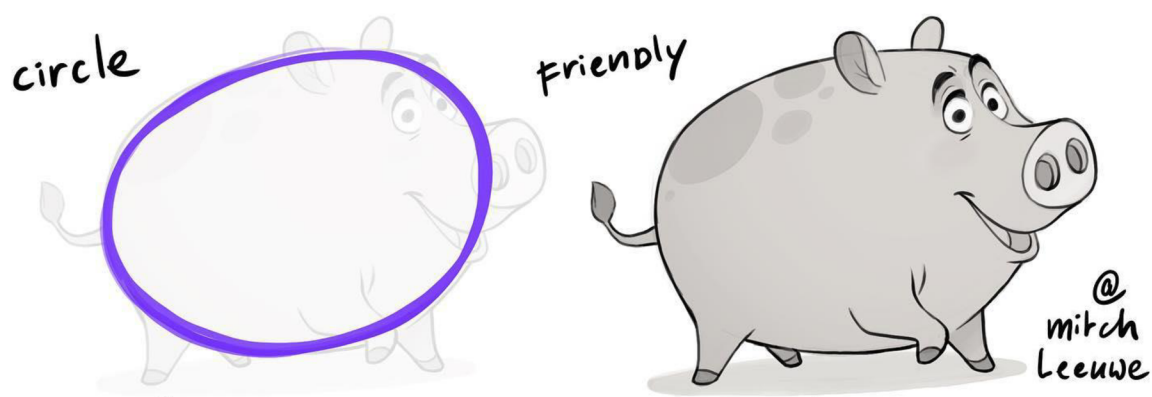
Pro demonstraci použiji ilustrace designéra charakterů a prostředí, Mitche Leeuwe. Tento umělec je známý pro svůj typický styl kresby a pohybuje se v kreativním průmyslu již od roku 2005.

### 5.1. Kruhy a ovály

Kulaté a oválné tvary čteme velmi často jako měkké, neškodné, přístupné, nevinné, přátelské, roztomilé nebo harmonické. Při designování charakterů používáme tyto tvary často pro kladné a přátelské postavy. Zaoblením hran a dodáním dalších křivek může náš charakter evokovat v divákovi hřejivý a přívětivý dojem.<sup>34</sup>

Ovály jsou organické a přírodní tvary, perfektní kruh v přírodě nenalezneme. Kruh je uzavřený a nekonečná tvar. Vytváří harmonii a úplnost. Planety a jejich oběžné dráhy ve tvaru elips mohou tyto pocity také navodit, přestože planety nejsou perfektně kulaté, ale mírně zploštělé s nepravidelnými nerovnostmi.

Na obrázku vidíme neškodné usmívající se prasátko. Jeho základní tvar vychází z oválu a i detaily jako nozdry a uši vychází ze zaoblených tvarů.



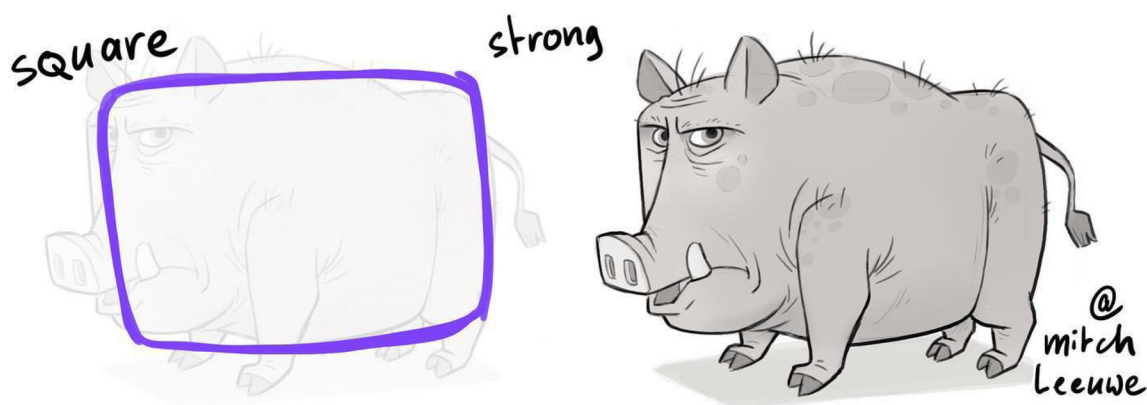
Obrázek 24 – Ukázka charakteru vytvořeného z oválu

<sup>34</sup> The Walt Disney Family Museum. Tips & Techniques: Shape language [online]. San Francisco, 2020 [cit. 2021-04-13]. Dostupné z: <[https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T\\_ShapeLang\\_v9.pdf](https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf)>

## 5.2. Čtverce a kvádry

Tyto tvary často asociujeme se silou, pevností, tvrdostí, stabilitou, masivností a nepoddajností. Charaktery se základním tvarem čtverce nebo obdélníku často vypadají robustně, někdy až nepřístupně, tvrdohlavě nebo nepřátelsky. Pokud má charakter například čtvercová ramena, čelist, nebo dlaně, může také působit dojmem, že se mu obtížně pohybuje.<sup>35</sup> Čtverce ale také navozují pocit rovnosti a vyváženosti.<sup>36</sup>

Ukázkový charakter nevypadá příliš přátelsky. Přestože je postava ukázkou kvádrového základu, spousta detailů je kulatá nebo trojúhelníková a hrany jsou zaoblené. I to je součástí správného postupu. Striktní používání pouze jednoho tvaru je naopak chybou.



Obrázek 25 – Ukázka charakteru vytvořeného z kvádrů

<sup>35</sup> The Walt Disney Family Museum. Tips & Techniques: Shape language [online]. San Francisco, 2020 [cit. 2021-04-13]. Dostupné z: <[https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T\\_ShapeLang\\_v9.pdf](https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf)>

<sup>36</sup> Naghdi, 2021.

### 5.3. Trojúhelníky

Trojúhelníky v nás evokují ostrost a pocity nepředvídatelnosti až nebezpečí. Podobně jako čtverce také znamenají sílu. Tyto tvary jsou specifické tím, že mají směr a jsou dynamické. Charaktery skládané z trojúhelníků bývají velmi často zápornými postavami. Jsou úlisní a mazaní.<sup>37</sup>

Postava divočáka je velmi dobrým příkladem tohoto popisu. Ihned vidíme dynamiku a prostorovost kresby, která je podpořená směrem plynutí srsti. Dojem je posílen i ostrými hranami v nohou, rypáku a uších. Velký vliv má i výraz vypovídající o tom, že postava pravděpodobně vymýšlí nějaký mazaný plán.



Obrázek 26 – Ukázka charakteru vytvořeného z trojúhelníku

### 5.4. Závěrem o tvarech

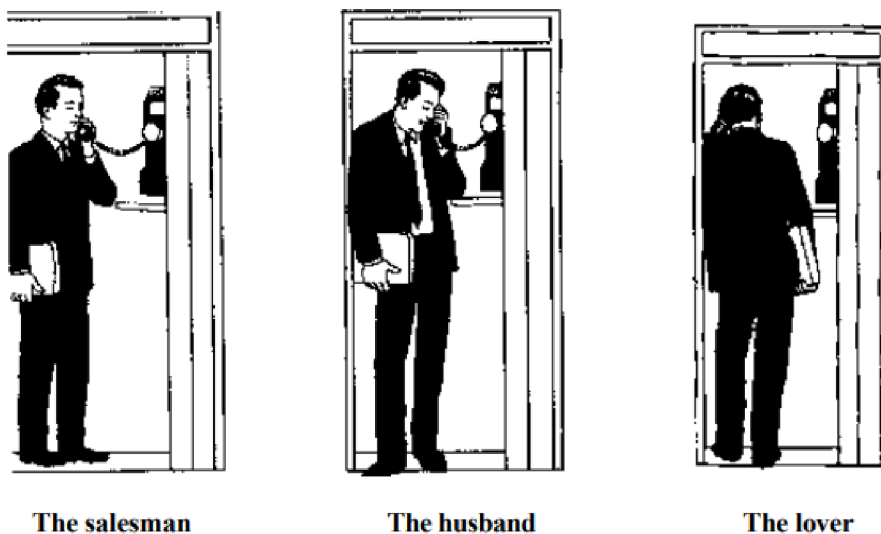
Závěrem této kapitoly bych chtěla dodat pár rad, na které jsem při svém zkoumání přišla.

1. Nikdy není dobré přehánět to s detaily. Působí přílišný ruch.
2. Je dobré kombinovat různé tvary. Díky tomu se mezi nimi vytváří příznivý kontrast.
3. Všechna tato pravidla je možné porušovat, a přesto dosáhnout skvělého výsledku.

<sup>37</sup> The Walt Disney Family Museum. Tips & Techniques: Shape language [online]. San Francisco, 2020 [cit. 2021-04-13]. Dostupné z: <[https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T\\_ShapeLang\\_v9.pdf](https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf)>

## 6. Řeč těla

Velkou část emocí předaných divákovi vyjadřují barvy i tvary. Dalším důležitým aspektem je postava animovaného filmu a její chování. Ne vždy jde slovy popsat, co si zrovna postava myslí a zachovat u toho přirozenost a nenucenost. K vyjádření těchto myšlenek a emocí využíváme řeč těla (v angličtině *body language*), také můžeme použít pojem neverbální komunikace.



Obrázek 27 – *The salesman, the husband, the lover*

Na obrázku výše vidíme tři telefonující muže. Jejich řeč těla o každém z nich vypovídá něco jiného. Vlevo stojí *The salesman* (obchodník), který rovným postojem a držetím desek neprozrazuje téměř žádné emoce. Předpokládáme tedy, že jde o nějakého obchodníka nebo úředníka, který pravděpodobně vyřizuje nějakou pracovní záležitost a pozorně poslouchá. Muž uprostřed, *The husband* (manžel), je podstatně více uvolněný v držení těla a dokonce se opírá o stranu telefonní budky. Můžeme tedy odhadovat, že mluví s osobou, která je mu blízká. Úplně vpravo stojí otočený *The lover* (mileneček). Tento muž je také uvolněný, ale něco před ostatními lidmi skrývá a proto je otočený. Tolik se dá vyčíst z pouhého stání s telefonem v ruce.

Řeč těla, která bývá také nazývána neverbální komunikace (označována i jako nonverbální nebo mimoslovní) je komunikací beze slov. Jejím opakem je verbální komunikace, která slov naopak využívá. Neverbální komunikaci můžeme dělit na paralingvistické a extralingvistické prostředky.<sup>38</sup>

### **6.1. Paralingvistické prostředky**

Mezi tyto prostředky patří zvuky doprovázející verbální komunikaci. Mohou to být přestávky v řeči, povzdechnutí, nebo nejrůznější „hmm“, „ehm“ a „eee“. Paralingvistika zkoumá také hlasitost, rychlost, objem, plynulost řeči, intonaci, výšku tónu, správnost výslovnosti, kvalitu řeči, její členění a také chyby v řeči.<sup>39</sup>

### **6.2. Extralingvistické prostředky**

Extralingvistické prostředky zvuků nevyužívají vůbec, naopak staví na vyjadřování tělem. Do této kategorie řadíme gestikulaci, mimiku, haptiku, posturiku, proxemiku, vzhled a pohledy.<sup>40</sup>

#### **6.2.1. Gestikulace**

Základem gestikulace jsou posunky, pohyby rukou a někdy také pohyby hlavou. Těmto posunkům říkáme gesta. Často bývají neuvědomělá a prozrazují naše pocity a myšlenky. Příkladem gesta může být pokrčení ramen, zavrtění hlavou nebo kývnutí.

<https://cs.wikipedia.org/wiki/Gesto>

#### **6.2.2. Mimika**

Mimika vychází z obličejových svalů. Díky ní jsme schopní při komunikaci vyjádřit mnohem více, než jsme schopní slovy a můžeme lépe číst, jaké emoce cítí člověk, na kterého se díváme.

---

<sup>38</sup> Neverbální komunikace. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2021 [cit. 2021-4-13]. Dostupné z:

<[https://cs.wikipedia.org/wiki/Neverb%C3%A1ln%C3%AD\\_komunikace#cite\\_note-:0-1](https://cs.wikipedia.org/wiki/Neverb%C3%A1ln%C3%AD_komunikace#cite_note-:0-1)>

<sup>39</sup> Paralingvistika. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2021 [cit. 2021-4-13]. Dostupné z:< <https://cs.wikipedia.org/wiki/Paralingvistika>>

<sup>40</sup> Tamtéž, 2021.

### 6.2.3. Haptika

Dalším smyslem, kterým vnímáme okolí, je hmat. Haptika využívá kontaktu s lidmi prostřednictvím dotyků. Příkladem takového dotyku je pohlazení, objetí nebo pohlavek a facka.<sup>41</sup>

### 6.2.4. Posturika

Posturika spočívá v postoji a držení celého těla. Poloha a uspořádání těla o člověku mnoho prozrazuje a je ovlivněna kulturou, temperamentem i aktuálním psychickým stavem člověka. Příklad nepatrných, ale významných rozdílů můžeme vidět na obrázku 27.<sup>42</sup>

### 6.2.5. Proxemika

Tato vědní disciplína přiřazuje význam vzdálenosti mezi dvěma komunikujícími osobami. Proxemika rozděluje prostor okolo nás na čtyři zóny: intimní (do 60 cm), osobní (od 60 cm do 1,2 m), společenskou (od 1,2 m do 3,6 m) a veřejnou (od 3,6 m dál).<sup>43</sup>

### 6.2.6. Pohled

Pohled spočívá v našich očích a zraku. Tímto smyslem vnímáme obrovskou část okolního světa a získáváme z něj informace. To, jak dlouho někoho pozorujeme, vypovídá o našem zájmu. Pokud odvracíme oči a díváme se z okna, je náš zájem o dané téma minimální.

---

<sup>41</sup> Haptika. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2021 [cit. 2021-4-13]. Dostupné z: <<https://cs.wikipedia.org/wiki/Haptika>>

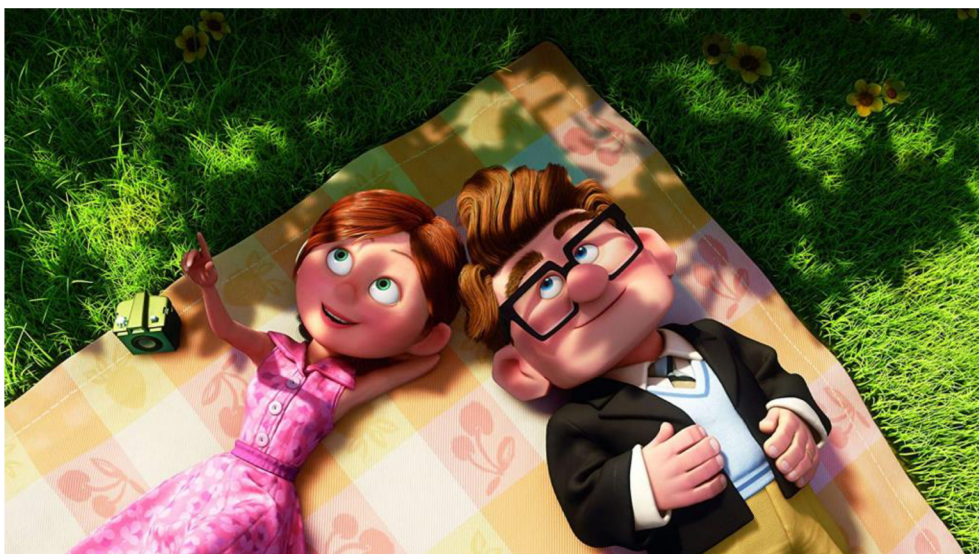
<sup>42</sup> Posturika. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2021 [cit. 2021-4-14]. Dostupné z: <<https://cs.wikipedia.org/wiki/Posturologie>>

<sup>43</sup> Proxemika. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2021 [cit. 2021-4-13]. Dostupné z: <<https://cs.wikipedia.org/wiki/Proxemika>>

## 7. Storytelling

Pojem storytelling můžeme vysvětlit jako umění vyprávět. V animovaném filmu si můžeme pomoci mnoha nástroji pro větší poutavost, jasnost a čitelnost našeho příběhu. Těmito nástroji jsou nasbírané zkušenosti z předešlých kapitol. Příkladem nám budou snímky z amerického animovaného filmu *Up* (2003).

Storytelling můžeme podpořit výběrem barev. Na začátku filmu *Up* jsou barvy syté a dodávají pozitivní pocity, v další části jsou šedé a podtrhují smutný vývoj příběhu.



Obrázek 28 – Snímek z první části příběhu



Obrázek 29 – Snímek z druhé části příběhu

Jak popisuje Andrew Price ve svém videu *Understanding Color*, barvy na prvním obrázku jsou silně saturované, velmi pestré až přehnané. Na druhém obrázku zas téměř žádné barvy nejsou, nebo jsou naopak silně desaturované. To v nás evokuje chlad a pochmurnější náladu.<sup>44</sup>

---

<sup>44</sup> Murphy, 2014.

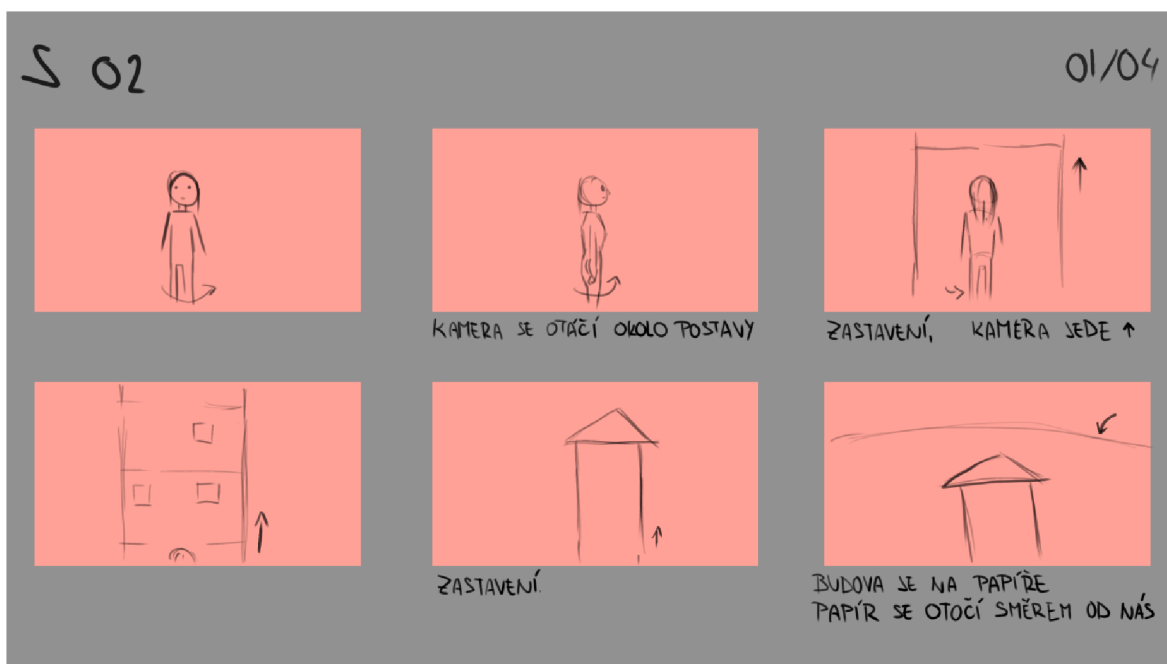


## 8. Praktická část bakalářské práce

Svůj bakalářský film jsem postavila právě na emocích a na empatii s hlavní postavou, která nás po celou dobu provází svým světem. Snažila jsem se využít získaných poznatků z teoretické práce a uplatnit je.

Záměrně jsem vybírala barvy, které podtrhují atmosféru každé scény a jejich přechody docílila gradace. Také jsem využila poznatků z mimiky a řeči těla, abych podpořila čitelnost pocitů hlavní postavy.

Zde je ukázka storyboardu. Na prvních třech oknech vidíme hlavní postavu, okolo které se otočí kamera. Následně začne kamera stoupat podél stěn vysoké budovy až k jejímu vrcholu. Zde se zastaví. Budova se začne ohýbat pryč od nás, protože je nakreslená na papíře. Tento efekt je podpořen záměrně zvoleným prostředím, které podporuje pocit prázdna.



Obrázek 30 - Ukázka storyboardu z praktické části bakalářské práce

## 9. Závěr

Cílem mé práce bylo představit souvislost emocí a animace. To jsem ukázala na příkladu propojení emocí umělce, uměleckého díla a emocí diváka ve druhé kapitole. Následně objasňuji pojem animace a animovaný film a navazuji širokým tématem barev a barevných palet. Zde jsem vysvětlila symboliku barev a vyjmenovala několik nejčastějších typů barevných palet. Podobně jsem představila i kapitolu o tvarech, kde jsem se snažila najít jejich souvislost s pocity, které v nás vzbuzují. Nakonec jsem popsala i řeč těla a krátce vysvětlila storytelling.

V průběhu práce jsem si uvědomila, jak obsáhlé téma jsem si vybrala a rozhodla jsem se přidat kapitolu věnovanou doporučené literatuře. Uvádím v ní materiály, které souvisí se zdroji, které jsem použila, ale příliš odbíhají od tématu. Zároveň by však mohly by čtenáře obohatit.

V budoucnu se plánuji o tuto tematiku dále zajímat a rozšiřovat svoje znalosti nezávisle na tom, zda to bude náplní mé profese, nebo koníčkem.

## 10. Doporučené zdroje

Bucci, Marco. *Ambient Occlusion (and Ambient Light) for Painters*. [online]. 2018.

Dostupné z:

<[https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=7fLV5ezO64w&ab\\_channel=MarcoBucci&pli=1](https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=7fLV5ezO64w&ab_channel=MarcoBucci&pli=1)>

Bucci, Marco. *Something strange you should know about color*. [online]. 2020. Dostupné

z: <[https://www.youtube.com/watch?v=gJ2HOj22gDo&t=5s&ab\\_channel=MarcoBucci](https://www.youtube.com/watch?v=gJ2HOj22gDo&t=5s&ab_channel=MarcoBucci)>

## 11. Seznam pramenů a literatury

- Honzák, Radkin. *Jak bojovat se strachem*. TEDxPlzeň [online]. 2017. Dostupné z: <[https://www.youtube.com/watch?v=Xywu90WtU9A&ab\\_channel=TEDxTalks](https://www.youtube.com/watch?v=Xywu90WtU9A&ab_channel=TEDxTalks)>
- Hoeksema, S. Noel a kol. *Psychologie Atkinsové a Hilgarda*. české vydání. Praha: Portál, 2012. ISBN 978-80-262-0083-3.
- Plháková, Alena. *Učebnice obecné psychologie*. české vydání. Praha: Portál, 2013. ISBN 978-80-200-1499-3
- Dolto, Françoise. *Psyché: kresba jako symbolický rébus*. Vystoupení na kongresu a stejnojmenný výbor, 1948
- Denslow, Philip Kelly. *A reader in animation Studies*. John Libbey & Company Pty Ltd, 1998. ISBN 978-0-86196-900-5
- Příkrylová, Adéla. *Technologie 2D a 3D animace*. Praha, 2020. Bakalářská práce. Vysoká škola kreativní komunikace. Vedoucí práce MgA. Pavel Hruboš.
- Chong, Andrew. *Digital Animation*, Ava, 2008. ISBN 9782940373567
- Barva. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2020 [cit. 2021-3-26]. Dostupné z: <<https://cs.wikipedia.org/wiki/Barva>>
- Světlo. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2021 [cit. 2021-3-26]. Dostupné z: <<https://cs.wikipedia.org/wiki/Sv%C4%9Btlo>>
- Bucci, Marco. *Understanding Shadow Color: (Ambient Light Part 2)*. [online]. 2018. Dostupné z: <[https://www.youtube.com/watch?v=gwLQ0cDb4cE&t=1s&ab\\_channel=MarcoBucci](https://www.youtube.com/watch?v=gwLQ0cDb4cE&t=1s&ab_channel=MarcoBucci)>
- Eliška, Jiří. *Vizuální komunikace: Teorie barev*. [online]. 2004. Dostupné z: <[http://www.jirieliska.cz/fileadmin/user\\_upload/knihy/Barvy%2004.pdf](http://www.jirieliska.cz/fileadmin/user_upload/knihy/Barvy%2004.pdf)>
- Selnarová, Alžběta. *Barva v průběhu dějin malířství: Definice barvy*. [online]. 2009. Dostupné z: <<http://absolventi.gymcheb.cz/2010/alselna/definice.html>>

Naghdi, Arash. *How character color palette can make or break a character design (best tips with examples)*. [online]. 2021. Dostupné z:

<<https://dreamfarmstudios.com/blog/color-theory-for-character-design/>>

Soural, Petr. *Význam barev: Oranžová barva*. [online]. 2021. Dostupné z: <<http://vyznam-barev.najdise.cz/oranzova-barva>>

Smith, Kate. *Sensational color*. [online]. 2019. Dostupné z:

<<https://www.sensationalcolor.com/>>

Olesen, Jacob. *Blue Color Meaning – The Color Blue Symbolizes Trust and Loyalty*. [online]. 2021. Dostupné z: <<https://www.color-meanings.com/blue-color-meaning-the-color-blue/>>

Price, Adrew. *Understanding Color*. [online]. 2014. Dostupné z:

<[https://www.youtube.com/watch?v=Qj1FK8n7WgY&ab\\_channel=BlenderGuru](https://www.youtube.com/watch?v=Qj1FK8n7WgY&ab_channel=BlenderGuru)>

Článek z Baianat. *The power of color in animation*. [online]. 2020. Dostupné z:

<<https://www.baianat.com/articles/the-power-of-color-in-animation>>

Murphy, James. *COMPOSITION 1 - Understanding Shapes* [online]. 2019. Dostupné z:

<[https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=wg-So3EIA8g&list=WL&index=5&t=621s&ab\\_channel=moderndayjames&pli=1](https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=wg-So3EIA8g&list=WL&index=5&t=621s&ab_channel=moderndayjames&pli=1)>

The Walt Disney Family Museum. *Tips & Techniques: Shape language* [online]. San Francisco, 2020 [cit. 2021-04-13]. Dostupné z:

<[https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T\\_ShapeLang\\_v9.pdf](https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf)>

Murphy, James. *Understanding Color* [online]. 2014. Dostupné z:

<[https://www.youtube.com/watch?v=Qj1FK8n7WgY&ab\\_channel=BlenderGuru](https://www.youtube.com/watch?v=Qj1FK8n7WgY&ab_channel=BlenderGuru)>

Neverbální komunikace. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA):

Wikimedia Foundation, 2021 [cit. 2021-4-13]. Dostupné z:

<[https://cs.wikipedia.org/wiki/Neverb%C3%A1ln%C3%AD\\_komunikace#cite\\_note-:0-1](https://cs.wikipedia.org/wiki/Neverb%C3%A1ln%C3%AD_komunikace#cite_note-:0-1)>

Paralingvistika. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2021 [cit. 2021-4-13]. Dostupné z:

<<https://cs.wikipedia.org/wiki/Paralingvistika>>

Haptika. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2021 [cit. 2021-4-13]. Dostupné z: <<https://cs.wikipedia.org/wiki/Haptika>>

Posturika. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2021 [cit. 2021-4-13]. Dostupné z: <<https://cs.wikipedia.org/wiki/Posturologie>>

Proxemika. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2021 [cit. 2021-4-13]. Dostupné z: <<https://cs.wikipedia.org/wiki/Proxemika>>

## 12. Seznam obrázků

Obrázek 1 – Animovaný film Klaus, dostupné z: [https://theboar.org/wp-content/uploads/2020/12/Klaus\\_promo.png](https://theboar.org/wp-content/uploads/2020/12/Klaus_promo.png)

Obrázek 2 – Barevné spektrum, dostupné z: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/06/Srgbspectrum.png>

Obrázek 3 – Přejchod barev na kouli, dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=gwLQ0cDb4cE&t=1s&ab\\_channel=MarcoBucci](https://www.youtube.com/watch?v=gwLQ0cDb4cE&t=1s&ab_channel=MarcoBucci)

Obrázek 4 – Odstín, dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Hue#/media/File:HueScale.svg>

Obrázek 5 – Jas barvy, dostupné z: <http://absolventi.gymcheb.cz/2010/alselna/definice.html#barvy>

Obrázek 6 – Sytost barvy, dostupné z: <http://absolventi.gymcheb.cz/2010/alselna/definice.html#barvy>

Obrázek 7 – Červená, dostupné z: <https://cdn.metraz-galanterie.cz/images/0/aac8cfe3bcd9922f1/bavlna-cervena-18489-s-145.jpg>

Obrázek 8 – Oranžová, dostupné z: <https://mojiandele.webnode.cz/files/200000903-14d2215cc1/orange.jpg>

Obrázek 9 – Žlutá, dostupné z: [https://images.obi.cz/product/CZ/1500x1500/450883\\_2.jpg](https://images.obi.cz/product/CZ/1500x1500/450883_2.jpg)

Obrázek 10 – Zelená, dostupné z: [https://images.obi.cz/product/CZ/1500x1500/444195\\_2.jpg](https://images.obi.cz/product/CZ/1500x1500/444195_2.jpg)

Obrázek 11 – Modrá, dostupné z: <https://www.publicdomainpictures.net/pictures/270000/velka/sky-blue-background-1537733271HQq.jpg>

Obrázek 12 – Fialová, dostupné z: [https://www.hobbysshop.cz/shop/410-thickbox\\_default/violet-50m.jpg](https://www.hobbysshop.cz/shop/410-thickbox_default/violet-50m.jpg)

Obrázek 13 – Růžová, dostupné z: [https://www.pmc colours.eu/fotky38800/fotos/\\_vyr\\_66Fluorescent-Ruzova.jpg](https://www.pmc colours.eu/fotky38800/fotos/_vyr_66Fluorescent-Ruzova.jpg)

Obrázek 14 – Černá, dostupné z: [https://delika.cz/2119-large\\_default/ltd-18mm-cerna-perlicka-190pe-2070x2800.jpg](https://delika.cz/2119-large_default/ltd-18mm-cerna-perlicka-190pe-2070x2800.jpg)

Obrázek 15 – Bílá, vlastní foto

Obrázek 16 – Spider-Man: Into the Spider-Verse snímek, dostupné z: <https://steamuserimages-a.akamaihd.net/ugc/820128333706866720/967637767C7B66363C8B1884BC1AE270198322F7/>

Obrázek 17 – Monochromatická paleta, dostupné z: <https://www.sensationalcolor.com/creating-color-harmony/>

Obrázek 18 – Analogická paleta, dostupné z: <https://www.sensationalcolor.com/creating-color-harmony/>

Obrázek 19 – Triadická paleta, dostupné z: <https://www.sensationalcolor.com/creating-color-harmony/>

Obrázek 20 – Komplementární paleta, dostupné z: <https://www.sensationalcolor.com/creating-color-harmony/>

Obrázek 21 – Příklad palety z generátoru Coolors, vlastní foto

Obrázek 22 – Ukázka barevného skriptu, dostupné z: <https://munsell.com/color-blog/color-relationships-film/>

Obrázek 23 – Edgara Alwina Payne - Arizona Canyon, úprava James Murphy, dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=wg->

Obrázek 24 – Ukázka charakteru vytvořeného z oválu, dostupné z: <https://www.facebook.com/Mitch-Leeuwe-905916276229839/photos/1788564997964958>

Obrázek 25 – Ukázka charakteru vytvořeného z kvádrů, dostupné z: <https://www.facebook.com/Mitch-Leeuwe-905916276229839/photos/1788564997964958>

Obrázek 26 – Ukázka charakteru vytvořeného z trojúhelníku, dostupné z: <https://www.facebook.com/Mitch-Leeuwe-905916276229839/photos/1788564997964958>



Obrázek 27 – The salesman, the husband, the lover, How to Read a Person Like a Book [online]. NIERENBERG, Gerard I. a Henry H. CALERO. Barnes & Noble Digital, 2001 [cit. 2021-4-25]. ISBN 1-4014-0192-9. Dostupné z:

<https://download.frenchpdf.com/en/personal-growth/How-to-Read-a-Person-Like-a-Book.pdf>

Obrázek 28 – Snímek z první části příběhu, dostupné z: [https://a-](https://a-static.besthdwallpaper.com/up-movie-ellie-and-carl-tapeta-na-zed-10952_L.jpg)

[static.besthdwallpaper.com/up-movie-ellie-and-carl-tapeta-na-zed-10952\\_L.jpg](https://a-static.besthdwallpaper.com/up-movie-ellie-and-carl-tapeta-na-zed-10952_L.jpg)

Obrázek 29 – Snímek z druhé části příběhu, dostupné z:

[https://img.huffingtonpost.com/asset/5cd66978240000590073ab1c.jpeg?ops=scalefit\\_720\\_noupscale](https://img.huffingtonpost.com/asset/5cd66978240000590073ab1c.jpeg?ops=scalefit_720_noupscale)

Obrázek 30 - Ukázka storyboardu z praktické části bakalářské práce, vlastní foto