



# Jak se točí video?

Erasmus+ KA2 – School Television News (STVN)

František Věcek

2018

## Obsah

Úvod .....	4
Přípravná fáze .....	6
Výběr týmu.....	6
Úkoly jednotlivých rolí.....	6
Co budeme vytvářet? .....	7
Připravujeme scénář.....	7
Technika .....	8
Kamera .....	8
Zvuk .....	9
Světla .....	9
Ostatní technika.....	9
Zajišťujeme herce, kompars, prostory, rekvizity a kostýmy.....	9
Jsme připraveni, můžeme jít točit?.....	11
Produkce .....	13
Práce s kamerou.....	13
Kompozice záběrů .....	13
Zlatý řez.....	14
Délka záběru.....	14
Pohyb záběru .....	14
Zoom (transfokátor) .....	14
Typy (velikosti) záběrů .....	15
Nešvenkujte.....	16
Netočte na výšku!.....	16
Zvuk.....	16
2D grafika.....	16

3D grafika a animace.....	17
Zálohování a sdílení .....	17
Na závěr k produkci.....	17
Post produkce .....	19
Správný software .....	19
Adobe Premiere Pro.....	19
Co všechno můžeme v rámci videa kompletovat? .....	23
Co je dobré vědět o střihu? .....	23
Skokový střih.....	23
L a J střih .....	23
Montáž .....	23
Křížový střih (cross-cut).....	24
Zvuk vždycky až na prvním místě .....	24
Export pro web.....	24
Youtube .....	25
Slovo na závěr .....	26

## Úvod

Již od druhé poloviny dvacátého století začaly televizní obrazovky dobývat svět. O padesát let později byly hlavním nosičem informací a zábavy. Dnes jsou displeje různých typů všudypřítomným společníkem na každém rohu a málokdo by si uměl představit svět bez nich. Přestože se formát obsahu šířícího se z obrazovek postupným vývojem mění a my si můžeme pomocí obrazovek číst noviny, relaxovat u počítačové hry či komunikovat s přáteli, jejich původní funkce – promítání video obsahu - rozhodně nekončí, zároveň to ani nevypadá, že by se něco takového mělo v nejbližší době stát.

Řeč je o videu, snímku, filmu, reklamě, seriálu či video blogu. Pokud se o obrazu říká, že jeden vydá za tisíce slov, tak u videa to platí tisícinásobně. Díky videu poznáváme cizí země, jako kdybychom tam sami byli, zažíváme strasti s našimi filmovými hrdiny nebo sdílíme myšlenky s lidmi žijícími stovky i tisíce kilometrů daleko a jediné, co k tomu potřebujeme, je kamera. A stejně jako ve většině odvětví, která využívají ke své práci techniku, dochází k pravidelným mílovým posunům, kdy se zlepšují technické možnosti nejen kamer, ale i obrazovek. A co víc, není to již záležitost pouze televizních studií, ale skoro každý, kdo má dnes kameru a počítač, je schopný vytvořit video, které by mohlo snadno soupeřit s profesionály.

Videotvorba je dnes natolik dostupná, že se jí věnuje spousta lidí. Kromě tradičních televizních stanic a filmových studií existuje celá řada lidí od amatérů až po profesionály, kteří se světem dělí o své nápady právě pomocí videa, ať už pomocí streamovacích služeb nebo platforem jako například Youtube. Video najdeme prostě všude.

Tento materiál vznikl jako průvodce těm, kteří by se do tohoto světa chtěli zapojit nejen jako konzumenti, ale i producenti obsahu. Materiál vznikl postupně v průběhu natáčení školních televizních novin, studentského projektu, který souběžně běžel na školách v České republice, Maďarsku a Rumunsku. Příručka je určena pro začátečníky nebo lehce pokročilé, kteří by se rádi dozvěděli, jak se točí video. Informace pochází právě ze zkušeností, které byly získány právě v průběhu natáčení tří dílů STVN a při výměně zkušeností s jednotlivými partnerskými školami.

Obsah příručky je rozdělen na tři hlavní části, které by měly provázet tvorbu jakéhokoliv videa. Jedná se o procesy a činnosti, které jsou potřeba udělat před vlastním natáčením, čtenáři se dozví, jakým způsobem organizovat celý tvůrčí proces, jakou zvolit techniku a jak připravit všechno, co je pro natáčení potřeba.

Další část pojednává o samotném natáčení, práci se zvukem a přípravě dalších zdrojů, které jsou při tvorbě potřeba.

Na závěr se věnujeme závěrečné fázi – střihu a celkově postprodukci. Jaký nástroj vybrat, jak s ním pracovat, jak vytvořit výstupní formát. Dále se dozvíte celkové možnosti celé post produkce.

Příručka ilustruje průběh natáčení a postupně upozorňuje na situace, na které by si měl mladý filmař dát pozor.

## Přípravná fáze

Pokud se rozhodneme natočit video, nikdy bychom neměli podcenit přípravnou fázi. Čím méně se budeme věnovat přípravné fázi, tím více problémů budeme muset řešit v průběhu zpracovávání projektu. Nakonec dnes již není hlavní rozdíl mezi profesionálem a amatérem pouze v technice, ale hlavně v propracované strategii, kvalitní přípravě a hlavně koordinované práci v týmu.

V přípravné fázi stručně rozebereme vhodný výběr týmu, plánovací strategie, výběr techniky, přípravu scény a všechny doplňkové činnosti.

## Výběr týmu

Pokud máte v plánu vytvářet komplexnější videa, určitě se neobejdete bez schopného televizního štábu, a to ač z důvodu vyšší rychlosti kompletace finálního produktu, tak i z důvodu vyšší specializace jednotlivých aktérů, která umožní realizovat tvorbu na vyšší úrovni.

I v případě, že nemáte v plánu stát se plnohodnotným studiem, velmi rychle zjistíte, jak snadno se zefektivní vaše práce, pokud ji budete mít s kým konzultovat, probírat nové nápady a vůbec realizovat.

Koho tedy budete potřebovat? Zcela jistě se neobejdete bez kameramana, střihače a scénáristy a režiséra. To jsou ty nejdůležitější role, které se nevyplatí kumulovat na jednu osobu. Každý z nich zastává svou práci. I když se může zdát, že na sebe jejich role navazují, situace, kdy má povinnosti jednotlivých rolí jedna osoba, je nadmíru vyčerpávající, a to především z hlediska kreativního. Kromě zmíněných rolí můžete do svého týmu zahrnout animátora, zvukaře, kostyméra, technika a mnoho dalších podpůrných rolí.

## Úkoly jednotlivých rolí

**Kameraman** – role kameramana je jednoduchá, jeho úkolem je zajistit, aby z natáčení vyšly co nejlepší záběry. Kameraman se stará o kameru, vybírá vhodný úhel natáčení, vytváří záběry podle scénáře.

**Střihač** – jeho úkolem je zpracovat dodaný materiál a pomocí softwarových nástrojů ho zkompletovat. Ve střížně se mnohdy tvoří skutečný film. Zatímco zdrojových materiálů mohou být hodiny, výsledný snímek může být naplánovaný na minuty. Úkolem je vybrat nejlepší záběry,

odstranit vady a pospojovat jednotlivé snímky společně se zvukem tak, aby byl výsledek co nejlepší.

**Scénárista** – člověk, který představuje příběh, podle kterého se všichni ostatní řídí. Vymyslet poutavý scénář není nic jednoduchého, tvar každého slova může být klíčový pro celé video, obtížné je i vymyslet atmosféru, vše od rekvizit až po celé prostředí.

**Režisér** – ten, který vezme scenáristův nápad a pomocí celého týmu ho realizuje v co nejlepší kvalitě. Řídí celý tým, organizuje schůzky, dohlíží na časovou osu a zodpovídá za to, že jednotlivé složky fungují tak, jak mají.

## **Co budeme vytvářet?**

Pokud máme připravený tým a všechny klíčové role jsou obsazené, můžeme se začít rozmyšlet nad naším záměrem. I video má mnoho podob, a ta, kterou si vybereme, bude určovat další kroky – konkurz na herce či moderátory, kompars, příprava vhodné techniky, prostory, kulisy, kostýmy a tak dále.

Pokud se rozhodneme točit video, rozhodujeme se mezi některými z následujících formátů:

- Video blog
- Televizní zprávy
- Reportáž
- Reklama
- Online přenos
- Seriál
- Film
- Dokument

Každý z těchto formátů má svá vlastní specifika a potřeby, proto je na začátku potřeba pořádně promyslet, co máme vlastně v plánu.

## **Připravujeme scénář**

Jakmile si ujasníme, co vlastně máme v plánu tvořit, přichází na řadu scénárista, který naši představu učeše a dá jí konkrétní podobu. Od scénáře očekáváme, že nám dá již před natáčením

přesnou představu, kterou o snímku máme. Scénář představí jednotlivé akty, jejich pořadí, místo, kde se má natáčení konat, kulisy a kostýmy, které jsou potřeba připravit, repliky, které si musí herci nacvičit. Scénář by měl sloužit i jako kompletní seznam všeho, co budeme pro naše natáčení potřebovat.

Jedna věc, se kterou musí scénárista pracovat velmi citlivě, je čas. Každý z uvedených formátů má totiž určité požadavky na délku. Pokud máme k dispozici pouze minutový shot, neměli bychom střídat příliš mnoho motivů, dlouhých replik a pořádně zkontrolovat, jestli není náš scénář moc dlouhý, nebo moc krátký.

Seznamte se scénářem všechny zúčastněné ještě před tím, než začnete točit. Každý člen týmu by měl znát své povinnosti a termíny dokončení. Takovou skutečnost je vhodné uvést do některé verze scénáře.

## **Technika**

Natáčení bez techniky neobstaráme, je to jeden z nejdůležitějších bodů. Zároveň na technice, která nám bude k dispozici, závisí i naše možnosti. Například nemáme-li k dispozici trvalá světla, jsme limitováni časem, kdy můžeme točit, abychom měli správné světelné podmínky.

## **Kamera**

Kamera je zařízení nahrávající obrazový materiál. Dnes má nějakou variantu kamery každý chytrý telefon, velmi dobré snímky dokáží pořizovat i fotoaparáty, a to nejenom zrcadlovky se speciálním objektivem pro natáčení videa, ale i klasické kompakty. Kameru seženeme velmi snadno, jediné, na co si musíme pozor, je, aby pořizované záběry byly ve FULLHD. Požadavkem je rozlišení minimálně 1920x1080, což je dnes standardem počítačové obrazovky (*Pozn. autora: Vztahuje se k roku 2018*).

Záznam obrazu je jedna věc, druhá je jeho stabilizace. Výše zmíněná zařízení poskytují různé možnosti optické stabilizace obrazu, většinou se odvíjejí od ceny přístroje. Pokud máte požadavek na stabilní obraz, lze ho dosáhnout externím stativem nebo ručním stabilizátorem, který lze k fotoaparátu či kameře pořídit.



## **Zvuk**

Obecný problém kamer je zvuk, pokud chceme natáčenému videu přidat i zvuk, budeme si muset poradit jinak. Ke kamerám je většinou možné pořídit připojitelný externí mikrofon, jinak musíme zvuk nahrávat na jiné zařízení, ideálně na takové, které je k tomu účelu určeno.

Proč nahrávat zvuk zvlášť? Důvodů je několik, dost často bývá kamera od zdroje zvuku daleko, což způsobí příliš tichou nahrávku, kterou by digitální zesílení poškodilo. Dalším problémem může být rušení v pozadí, například hustá doprava, pronikavý zvuk stavebních prací nebo ozvěna v místnosti. V takových případech bývá jediné řešení dabing – pořídit zvukovou stopu za lepších podmínek.

## **Světla**

Problém, který za jasného dne nemusíme řešit, na nás nečekaně vyskočí, pokud jsou světelné podmínky zhoršené, pokud natáčíme večer nebo pokud jsme v místnosti. Přestože dnes umí do jisté míry mnoho kamer jas a kontrast opravovat, někdy nastane situace, kdy to bez umělého světla nezvládneme, především pokud se natáčí v místnosti, která je osvětlena zářivkami – ty nedělají přirozené světlo, na vše vrhají trochu nazelenalý odstín.

## **Ostatní technika**

Kromě samozřejmých věcí, jako je kamera, rekordér zvuku, světla byste neměli opomenout ani další příslušenství, na která se dost často zapomíná. Za prvé to jsou baterie a záložní baterie. Nikdy nevíte, jak dlouho bude natáčení trvat, vždy je lepší být připraven. Rozhodně nepodceňte ani kabeláž, ať už na propojení s úložným zařízením nebo například pro možnost sledovat pořizované video na větším displeji.

Ujistěte se, že máte i dost místa na paměťových médiích (SD karta, přenosné HDD, online úložiště). Všechny záběry by měly být zálohované, v dnešní době se stále může stát, že jedno ze zařízení bude poškozeno, čímž přijdete o unikátní záběry.

## **Zajišťujeme herce, kompars, prostory, rekvizity a kostýmy**

Scénář je hotový, odsouhlasený, realizační tým zná své úkoly, technika je připravena a zbývá poslední část přípravného procesu. Připravit vše a nacvičit, co bude potřeba pro naše natáčení.

Herci, moderátoři, reportéři, dabéři

Většina z výše uvedených formátů požaduje pro svou realizaci lidské obsazení, zde je nutné začít s pečlivým výběrem. Ne každý člověk se před kamerou cítí dobře, ne každý pro to má předpoklady. Ač se některé případy jako například tréma dají postupným cvičením odstranit, některé vrozené vlastnosti tak snadno odstranit nejdou.

Například barva hlasu je něco, co se různí s každým člověkem. Vy jistě nechcete v roli moderátora někoho, kdo má nepříjemně pisklavý hlas nebo se například zadrhává. Proto je nutné věnovat výběru jednotlivých aktérů dostatečný prostor.

S vybranými lidmi je nutné strávit i dostatek času při přípravě na jejich roli, několikrát si nanečisto vyzkoušet roli ještě před tím, než zapneme kameru. Toto platí obzvláště, pokud pracujete s nováčky, chvíli trvá, než si zvyknou na novou roli, přestanou se smát při každé drobné chybě a získají celkovou přirozenost.

## Prostory, rekvizity a kostýmy

Nic není nemožné, jen cesta k dosažení může být složitá. Už při psaní scénáře je třeba být nohama pevně na zemi a znát své možnosti (především finanční). Naplánujte využití prostor tak, aby dávalo smysl a aby vás nezruinovalo. Většina věcí jde zařídit a zamluvit svépomocí, ale nedělejte si hlavu s tím, pokud nejste schopni sehnat prostory a kostýmy jako mají v AAA filmech s rozpočtem několik stovek milionů dolarů.

## **Jsmo připraveni, můžeme jít točit?**

Prošli jste všemi předchozími kroky a nemůžete se dočkat začátku? Zdá se vám to zbytečně dlouhé a složité? Věřte, že skutečný rozdíl mezi profesionálem a amatérem spočívá v tom, že pokud se amatérovi povede dobré video, je to z větší míry zásluha náhody a nikde není psáno, že další bude stejně dobré. Profesionál to díky přípravě zaručit může. Věřte, že i pět minut přemýšlení nad organizací dokáže udělat rozdíl. Na závěr si to zopakujeme, projděte si následující checklist.

## Kontrola checklistu

- Víím, co chci vytvořit za snímek, mám jasnou vizi a cíl.
  - *Například: Chci informovat o dění na naší škole.*
- Sehnal jsem si realizační tým, který je pro věc stejně nadšený jako já.
  - *Například: Sehnal jsem kameramana, střelhače, já to budu režírovat.*
- Vybrali jsme formát, který se pro náš záměr hodí.
  - *Například: Rozhodli jsme se pro klasické studiové televizní noviny.*
- Zpracovali jsme scénář, takže vííme, co všechno budeme muset zařídit a připravit než začneme točit.
  - *Například: Přibrali jsme do týmu scénáristu, který nám pomůže s replikami. Naplánovali jsme, že díl bude mít deset minut a bude obsahovat pět zpráv ze života školy. Hlavní část bude studio, ve kterém bude moderátorka komunikovat s diváky. Začneme úvodní znělkou, následovat bude přivítání, shrnutí obsahu dílu, úvod první zprávy, první zpráva a tak dále až do konce. Na závěr bude rozloučení a konec pořadu. Budeme potřebovat studio se zeleným plátnem, kostým pro moderátora, vybavení studia, kameru, externí mikrofon a trvalá světla.*
- Zajistili jsme si techniku.
  - *Například: Vypůjčili jsme si ve škole kameru a mikrofon.*
- Domluvili jsme si prostory, sehnali rekvizity i kostýmy.
  - *Například: Domluvili jsme ve škole vypůjčení studia se zelenou stěnou. Rekvizity nakonec potřebovat nebudeme, použijeme zelené plátno. Kostým bude formální oblečení moderátora.*
- Provedli jsme konkurz na potřebné role.
  - *Například: Do týmu jsme přibrali moderátorku, dva reportéry a dva dabéry.*
- Procvičili jsme se všemi jejich role a všichni vědí, co je jejich úkolem.
  - *Například: Všem jsme vysvětlili, co mají dělat, s reportéry a moderátory jsme provedli zkoušky.*
- **Jsme připraveni!**

## Produkce

Produkční část je nejdůležitější ze všech. Produkce znamená vytvořit veškeré potřebné zdroje, které budou hlavní složkou našeho videa. Samozřejmě se jedná o video záznamy, audio nahrávky, 2D a 3D grafiku a animace. Pokud by tvorba videa byla skládačka, přípravná fáze by byla návod, produkce jednotlivé díly a post produkce by byla samotné skládání.

Celá produkční část by samozřejmě vydala na několik knih, protože by bylo třeba v jejím rámci seznámit s celou řadou zcela odlišných úkonů. Z tohoto důvodu se zaměříme spíše na důležité rady a tipy, jak začít, s čím pracovat, na co si dát pozor.

### Práce s kamerou

Začneme nejdůležitější částí; prací s kamerou, která je pro každé video nejdůležitější. Mohlo by se zdát, že dnes stačí kameru pouze namířit na cíl zmáčknout tlačítko *nahrávat* a je vyhráno. To však není pravda, důkazem jsou miliony videí napříč internetem a v různých domácích knihovnách. Pojdme si nastínit několik základních pravidel, jak pracovat s kamerou tak, aby byly výsledné záběry vhodné pro použití ve vašich projektech.

### Kompozice záběrů

Rozmístění objektů v rámu záběru neboli kompozice se dělí na dvě hlavní kategorie, a to symetrickou a asymetrickou. Symetrická kompozice znamená, že se objekt našeho zájmu nachází uprostřed rámu, kdy se na něj snažíme upoutat veškerou pozornost, je až zvláštní jakým způsobem reaguje náš mozek, který tuto středovou kompozici po nějaké době považuje za rušivou, a pozornost nám pomalu sklouzává k ostatním objektům v záběru. Proto je výhodnější volit kompozici asymetrickou, kdy není hlavní objekt ve středu obrazu, ale je součástí celé scény. Vystupuje jako dominantní a vztahuje na sebe pozornost o dost více. Zároveň máme příležitost prohlédnout si celý záběr bez rušení.

## Zlatý řez

B		C
D		A

Kompozice zlatého řezu nebo také třetinové pravidlo spočívá v rozdělení obrazu na třetiny, kdy v bodech, kde se protínají vodorovné a svislé čáry, vznikají velmi důležité body, do nichž se snažíme umístit objekty zájmu.

### Délka záběru

Pokud to formát nevyžaduje, ideální délka záběru je mezi pěti a čtyřiceti vteřinami, kratší záběry nepřichází v úvahu, protože v podstatě nejdou sestříhat. Delší vedou na druhou stranu k dlouhým, nudným a nezáživným výjevům.

### Pohyb záběru

Obzvláště u menších kamer dochází k třesu obrazu, čemuž občas nelze zcela zabránit i s použitím optického stabilizátoru. Pro takové případy je nejlepší použít stativ, někdy stačí položit kameru na pevnou podložku. V dnešní době je k dispozici celá řada ručních stabilizátorů, které zajistí pevný obraz i při pohybu.

### Zoom (transfokátor)

Čeho bychom se při natáčení měli vždycky vyvarovat, je nevhodné používání přiblížení v průběhu natáčení. Kamery nemají tuto funkci proto, abychom mohli neustále přibližovat, ale abychom nemuseli během natáčení vyměňovat objektivy s různou ohniskovou vzdáleností.

Tato vlastnost slouží k tomu, abychom mohli střídat různé typy záběrů. Pokud potřebujete obraz přiblížit, nejprve ukončete nahrávání, změňte nastavení vzdálenosti a začněte nahrávat znovu.

## Typy (velikosti) záběrů

Záběry se dělí na několik běžně používaných velikostí<sup>1</sup>, ty je vhodné pro větší efekt střídat:

- **Velký celek** - jednotlivý člověk je sotva rozpoznatelný; ztrácí se v krajině; používá se pro masové scény, uvození nového prostředí nebo orientaci v něm;
- **Celek** - zachycuje přehledně celé místo akce, člověk je situován ve vzájemném vztahu k prostředí, podstatná je akce (např. kam postava jde/běží), nikoli její mimika; příklad: automobilová honička);
- **Polocelik** - postava je ukázána celá, ale již s malým okrajem; prostředí hraje druhořadou roli (event. ho doplňuje), možnost plného využití gestikulace, „vnější“ hra herce. Též vhodná velikost pro zachycení hercovy řeči těla, popř. nějakého jiného výkonu (tanec, cvičení, souboj);
- **Americký plán/záběr** - postava je ukázána přibližně po kolena, prostředí vnímáme jen prostřednictvím její akce, jinak okrajově. Používá se při dialogu několika osob zejména na širokých formátech (vznikl u prvních amerických westernů na přelomu století z potřeby zobrazit, zda postavy nosí kolt.);
- **Polodetail** - busta postavy, maximálně po lokty; obtížná gestikulace rukou; prostředí může být neostré, eliminované; zachycuje zřetelně hercovu mimiku i jeho neverbální projev. Zabírá z protějšku zhruba tolik, co v reálu vidíme při rozhovoru z očí do očí.
- **Detail** - většinu obrazu zabírá obličej, markantní akce na protagonistu, zpravidla proniká „dovnitř“ postavy, do myšlení a pocitů
- **Velký detail** - zachycuje podstatnou podrobnost části lidské postavy (oči, ruka) nebo podobně jako detail zdůrazňuje určitou akci nebo rekvizitu.

---

<sup>1</sup> Zdroj: *Wikipedie.org*

## **Nešvenkujte**

Švenk je pohyb kamery po kružnici kolem osy kameramana a patří mezi základní chyby začátečníků při natáčení. Ze začátku má kameraman pocit, že musí natočit co nejvíce věcí, aby o něco nepřišel, nicméně to ve výsledku vede pouze ke zmatkům a chaosu, divák pak nestíhá sledovat, co se vlastně děje. Pokud švenkovat musíte, pohyb by měl být pomalý a měl by být mezi dvěma dominantními objekty.

## **Netočte na výšku!**

V době výkonných kamer v mobilech pochází spousta záběrů právě z nich. Nicméně pamatujte, že i když spousta obsahu sledujete právě na mobilu, nejpřirozenější je široký úhel záběru, záběr na šířku. Fotografie v případě potřeby otočíte, video nikoliv. Myslete na to, že se točí na šířku.

## **Zvuk**

Mnoho video formátů nepotřebuje zvuk nebo ho nahradí zvukem jiným než původní, například hudbou. Pokud však potřebujete autentický zvuk, například při natáčení rozhovoru, ujistěte se, že má vaše kamera dobrý mikrofon. Dost často bývá problém sehnat kvalitní zvukovou nahrávku i proto, že kamera je dost často příliš daleko od zdroje zvuku. V takovém případě použijte externí mikrofon nebo samostatný rekordér, kdy nahrajete zvuk zvlášť. Variantou je vždycky i dabing. Pro nahrávku zvuku můžete využít software na nahrávání a úpravu zvuku Audacity, který je open-source, nebo například komerční Adobe Audition, který velmi dobře komunikuje se softwarem na editaci videa Adobe Premiere Pro.

## **2D grafika**

Kromě videa a zvuku se uvnitř každého snímku může nacházet i celá řada dalších primárních zdrojů, které nevzniknou pouhou úpravou videa, ale je potřeba vytvořit je zvlášť. Jedná se například o různé ilustrace jako loga, obrázky, grafy, fotografie. Tyto materiály vznikají většinou při spolupráci s grafikem, který je vytváří pomocí některého softwaru na tvorbu digitální 2D grafiky, do videa jsou umísťovány v post produkci. Na takovou práci můžete využít například několik variant vhodných pro jednoduché práce, které jsou zcela zdarma – Inkscape nebo třeba onlinový nástroj Vectr na úpravu vektorové grafiky, Gimp nebo Pixlr na úpravu fotografií. Profesionálové pak zpravidla využívají Adobe Photoshop a Adobe Illustrator.



## **3D grafika a animace**

V dnešní době se stále častěji setkáváme – především ve filmovém či herním světě – s grafikou, která je čistě počítačová, pro její pořízení nebyla použita kamera. Celé filmy nebo jejich části vznikají bez herců, rekvizit a prostoru pouze za přičinění grafiků a animátorů, kteří za pomoci grafických editorů oživují celé světy. Již dávno pryč jsou časy, kdy bylo v rámci filmové scény potřeba postavit celá města. Většina kouzel se nyní odehrává ve studiu, kde pomocí klíčovacího pozadí dotváří celý záběr animátor. To nám dává prostor tvořit věci a místa, která by normálně byla velmi složitá zkonstruovat.

3D grafika a animace patří mezi odvětví, která nelze opomenout. Pokud chcete tvořit 3D grafiku, existuje zajímavá možnost v podobě programu Blender, který je open-source. V profesionálním světě se však setkáme s dražšími variantami jako například 3Ds Max nebo Maya, které mají k dispozici i licence pro výuku. Ať už vás bude zajímat 2D nebo 3D grafika, nebude to snadné, existuje sice celá řada tutoriálů, naučit se ovládat všechny zmíněné programy vám zabere nějakou dobu. Bude trvat, než je ovládnete na úrovni, kdy budete moci svobodně tvořit. Počítejte tedy s tím, že pokud potřebujete něco konkrétního a složitějšího, budete potřebovat pomoc.

## **Zálohování a sdílení**

Ať už budete točit, tvořit 3D grafiku nebo kombinovat obojí, připravte se na to, že se vaše disky začnou velmi rychle plnit daty a brzy k nim bude potřebovat přístup více lidí, aby s nimi mohli pracovat a dotvořit to, co se v produkci započalo. Zároveň nechcete přijít o data při nějaké nehodě nebo ztrátě. Pokuste se data zálohovat minimálně na dvě místa.

V dnešní době máme k dispozici cloudová uložení, například mega.nz nabízí 50 GB pro vaše data zdarma. Toto řešení je jedno z nejefektivnějších, pokud na jednom projektu pracuje více lidí z různých míst. Všechna data jsou na jednom místě, v datovém centru, snižuje se tak hrozba, že o data přijdete.

Jmenujte jednu osobu, která bude mít na starosti distribuci materiálu hned po natáčení.

## **Na závěr k produkci**

Jak jsem napsal již na začátku, bez produkční části nemůže vzniknout nic. Proto dbejte na to, abyste natočili a vytvořili všechno, co potřebujete, v post produkci jde udělat mnoho, ale nikoliv zázraky. Dejte si záležet na tom, abyste měli všechny záběry, které potřebujete. Jinak se může

stát, že budete muset natočit celou scénu, protože může chybět nějaký důležitý moment. Čím víc toho zvládnete v přípravné a produkční fázi, tím jednodušší práci budete mít ve fázi post produkční. Stříhači vám za to určitě poděkují.

## Post produkce

Když natáčíme nějaké video, pomalu nám přibývají minuty a hodiny zdrojového materiálu. Pokud chceme vytvořit dílo, které bude oslovovat a bavit diváky, neobejdeme se bez tzv. post produkce. Je to proces, který kompletuje pořízené záběry a ze zdánlivě náhodných záběrů vytváří kouzelný příběh. Jedna věc je natočit dech beroucí záběry, druhá je tyto záběry poskládat tak, aby divák nemohl odtrhnout oči a byl jimi zcela pohlcen.

Pojďme se podívat na několik rad a tipů, které vám pomohou začít na cestě k vlastnímu příběhu.

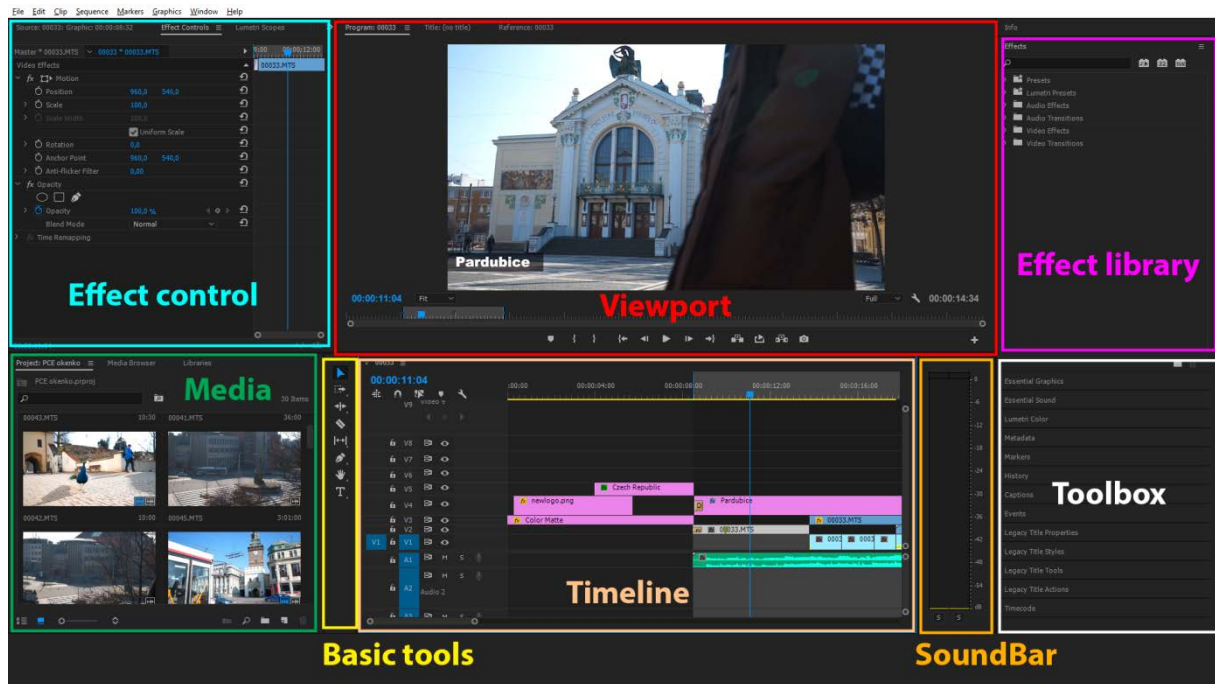
## Správný software

Celá cesta začíná a končí u správného editoru. V dnešní době existuje celá řada možností, ze kterých můžete vybírat (z placených - Sony Vegas Pro, Lightworks, Final Cut Pro), my se zaměříme na Adobe Premiere Pro, který se v poslední době stal jedním z nejpoblárnějších video editorů na světě, čemuž pomáhá i velmi dobrá integrace s jeho sesterskými programy Audition, After Effects, Speed Grade a Media Encoder. Nevýhodou může být jeho cena. Pokud hledáte bezplatnou variantu, může být zajímavou volbou Davinci Resolve, který poskytuje zdarma lite verzi.

## Adobe Premiere Pro

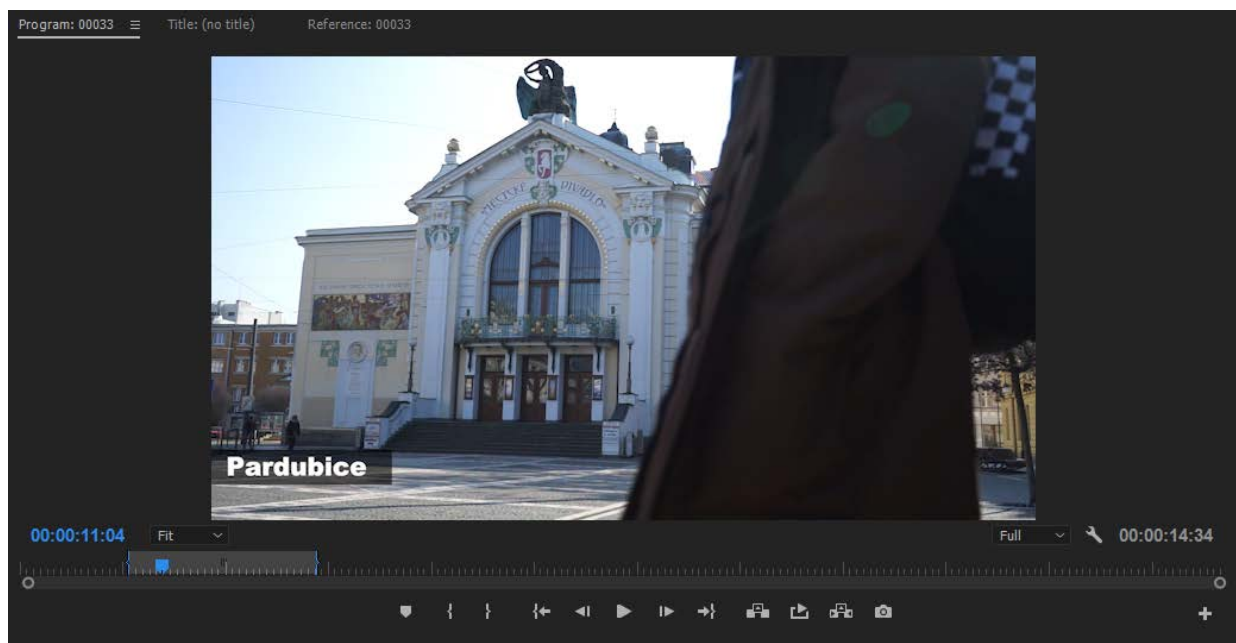
Jak jsem již uvedl, zaměříme se blíže na Premiere Pro. Patří do Creative Cloud balíčku od společnosti Adobe a je více než plnohodnotným nástrojem na editaci a střih videa.

Pokud chceme začít editovat video, musíme vytvořit projekt **File -> New project**. Tento projekt pak slouží na mnoha úrovních jako pomocník, protože umožňuje udržovat dílo ve stavu, kdy ho můžete velmi snadno editovat. Jakmile provedete rendering, úprava takového výstupu už není tak snadná jako v případě rozpracovaného projektu.

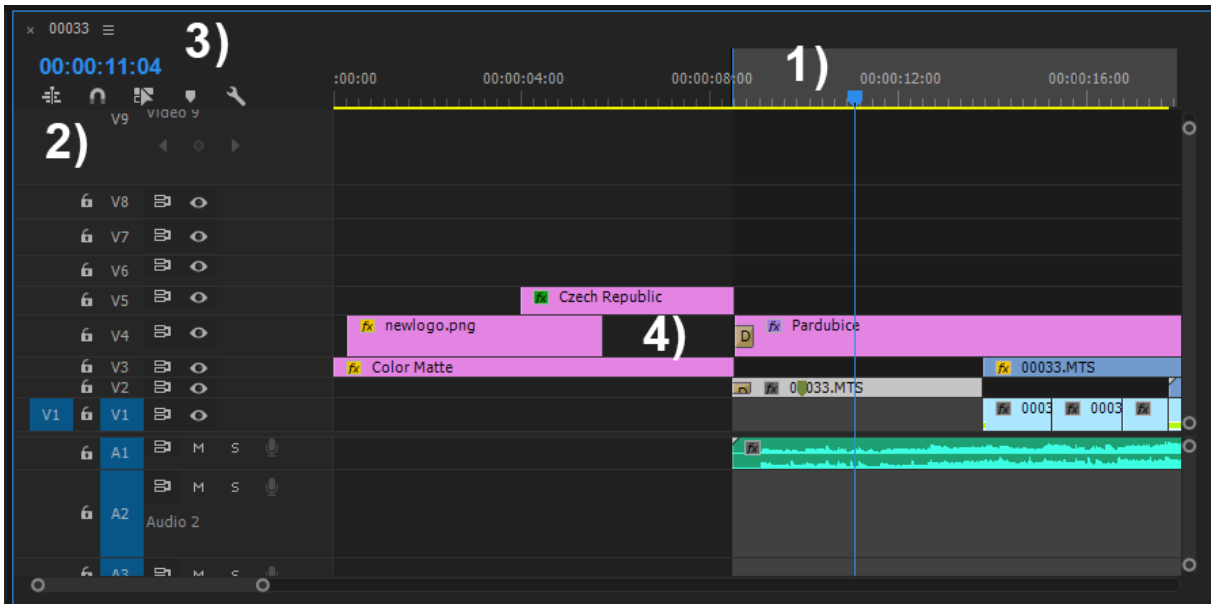


Hlavní okno programu můžeme rozdělit na několik nejdůležitějších částí. Samotné uspořádání programu si můžete uzpůsobit podle svých potřeb, toto rozložení a zobrazené panely se vyplatí mít vždycky po ruce.

Panel **Média** obsahuje naše zdroje. Je dobré mít veškeré záběry, zvuky, animace atd. okamžitě po ruce pro aktuální nebo další práci. Nahrajte si do něj tedy všechno, co budete ke kompletnímu videu potřebovat.



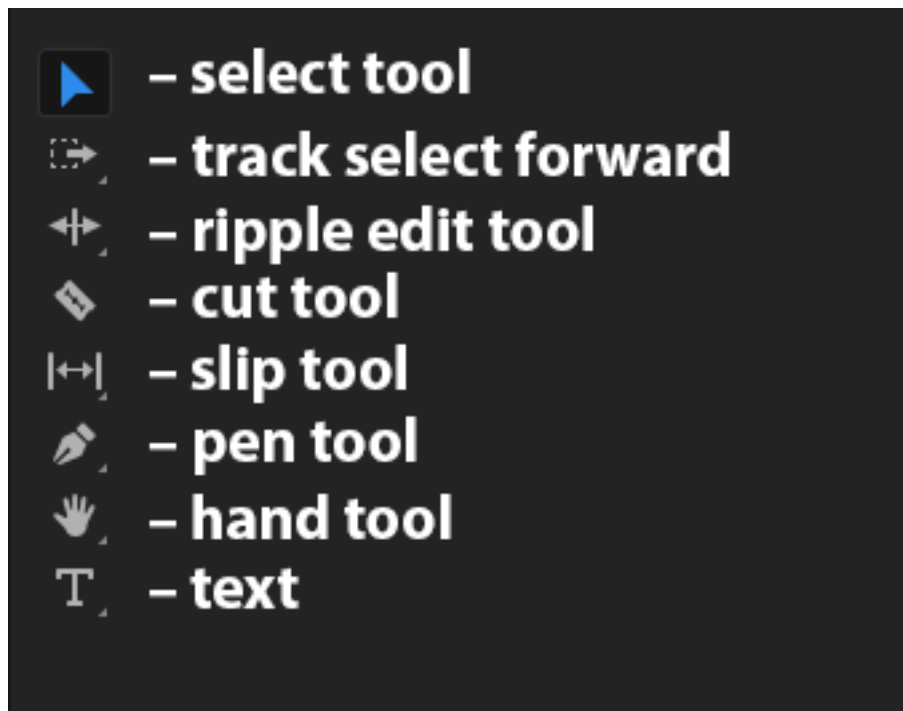
První, co uvidíme hned po nahrání prvních záběrů, je tzv. viewport. Zobrazuje kompletní video tak, jak ho uvidíme po vyrendrování. Máme zde základní ovládací prvky *start*, *stop*, *pauza*, *vpřed*, *dozadu*, *přidání značek* atd.



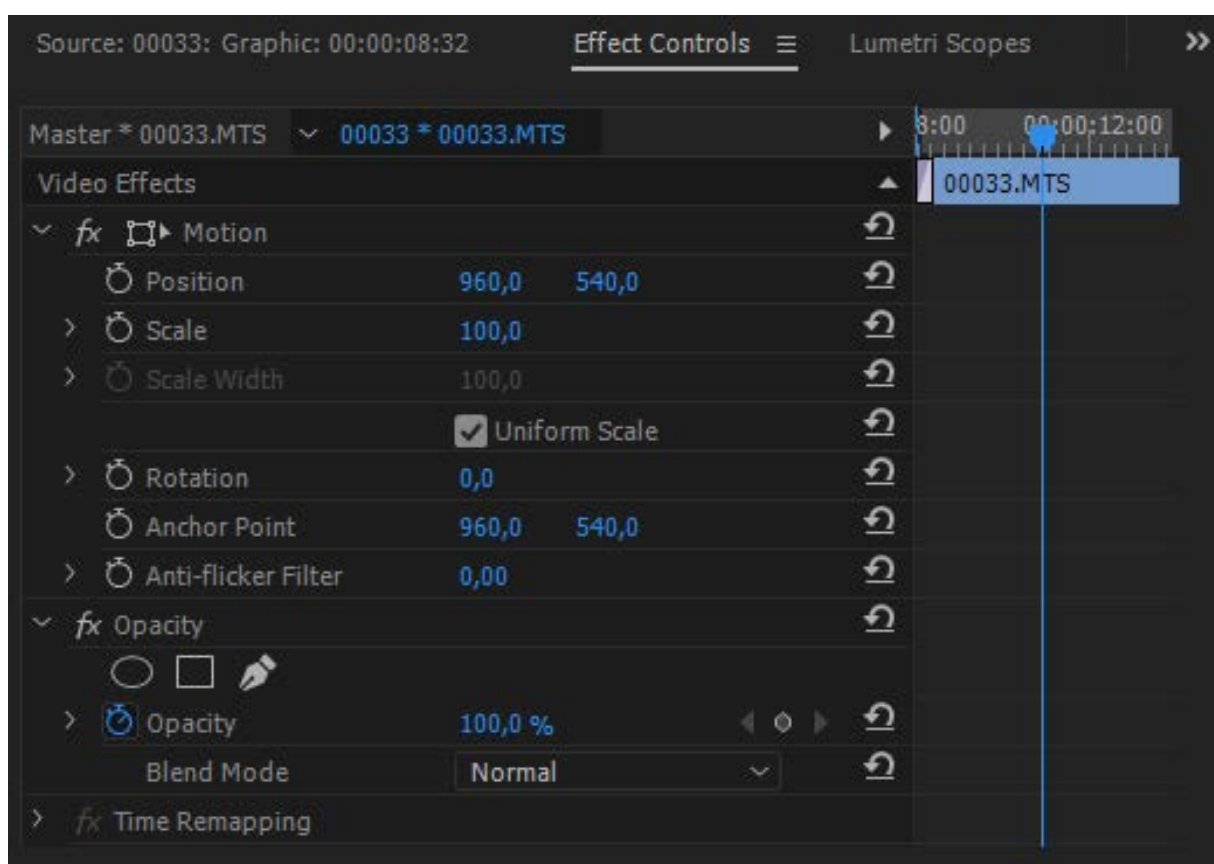
## Timeline

- 1) Time Ruler – displays time within the Timeline. It goes from left to right.**
- 2) Track header – in this area u can mute audio, toggle track on/of**
- 3) Timecode – shows you where the playhead is at in your project.**
- 4) Video and Audio file – here is your media for edit**

Timeline je nejdůležitější část celého programu, obsahuje časovou osu, několik kanálů pro zvuk a video, které zde můžeme přidávat a dle času i skládat. Zde je místo, kam přijdou veškeré naše zdroje, které složí výsledné video.



Přímo vedle časové osy (timeline) se nachází několik základních nástrojů pro usnadnění práce. Je zde nástroj na výběr, nástroj na řez na stříh, na text atd.



Panel Effect control nám dává základní správu nad některými vlastnostmi videa. Můžeme pomoci něj měnit rozměry, průhlednost, mód překrytí atd.

## **Co všechno můžeme v rámci videa kompletovat?**

Každé video se může skládat z celé řady různých záběrů, ideálně pospojovaných podle potřeby respektive scénáře. Kromě videa můžeme ve filmu nalézt i fotografie, animace, 3D animace, zvukový doprovod, text – všechny zdroje, které vznikly v rámci produkce.

## **Co je dobré vědět o střihu?**

Střih videa není žádný amatérský koníček, ale rozsáhlé profesionální odvětví, které existuje již pár desítek let. To má samozřejmě za následek to, že stejně jako ve všech vyvinutých odvětvích existuje celá řada pojmů a způsobů, které jsou rozšířené a používané. Pro lepší orientaci v nich si představíme některé pojmy, které nás mohou dostat hlouběji do tajů střihu.

### **Skokový střih**

Jedná se o takový střih, který nás v příběhu posouvá skokem dál. Cílem je, aby se přeskočily nudné scény bez ztráty významu příběhu. Vezměte si příklad, kdy je muž na střeše mrakodrapu a pustí z vrchu vajíčko, při puštění dojde k prostříhu na vejce dopadající na chodník. Divák nemusí vidět celý pád, protože tato logická návaznost mu dává celkem slušnou představu, co se právě stalo.

### **L a J střih**

Jedná se o asynchronní přesah buď zvukový, nebo obrazový. Jednoduše řečeno jde o přechod mezi dvěma scénami, například nejdříve slyšíme zvuk, obraz až později (J střih), opakem je L střih. Předsazení zvuku nebo obrazu působí na diváka příjemněji než ostrý přechod.

### **Montáž**

Montáž je sekvence záběrů, které zobrazují plynutí času. Pomáhají nám postoupit v příběhu rychlejším způsobem bez ztráty konzistence. Příkladem může být například scéna z Rockyho, kdy se tréninkem připravuje na velký zápas a končí ikonickým vyběhnutím schodů. Díky tomu nám utekl čas velmi rychle a zároveň jsme si k postavě vybudovali citový vztah.

## Křížový střih (cross-cut)

Křížový střih nebo také paralelní střih zobrazuje několik scén, které spolu nemusí přímo souviset. V jeden čas se odehrává několik různých příběhů na různých místech.

## Zvuk vždycky až na prvním místě

David Lynch, slavný americký režisér, jednou řekl: „*Filmy jsou z poloviny obraz a z poloviny zvuk. Někdy dokonce zvuk převálcuje obraz.*“. Největší rozdíl mezi amatérským a hollywoodským filmem poznáte, když zavřete oči a jen posloucháte. Nikdy byste neměli podceňovat výběr kvalitní hudby proto, aby perfektně ladila s vaším video příběhem.

Pokud nemáte dostatečný rozpočet nebo možnosti na tvorbu vlastní hudby, můžete se obrátit na celou řadu webových serverů poskytujících royalty free hudbu, kterou můžete používat.

## Export pro web

Ač by se každý filmař jisto jistě chtěl se svým snímkem dostat na stříbrné plátno, musíme si uvědomit, že realita je jinde. Naprostá většina vašich projektů bude sledována z telefonů, tabletů, počítačových monitorů nebo televizí, proto je potřeba vědět, jak vytvořit správný export.

Cílem je co největší kvalita videa s co nejmenší velikostí. Kvalitu a velikost ovlivňují tyto čtyři hlavní faktory:

- **Kodek** - je typ formátu souboru, do kterého bude vaše video uloženo. Čím větší komprese kodeku, tím menší soubor. Bohužel také platí pravidlo, čím menší velikost, tím menší kvalita.
- **Rozlišení** – rozlišení říká, kolik pixelů má vaše video. FullHD je 1920x1080 (4K – 3840x2160). Opět čím větší rozlišení, tím větší velikost.
- **Bitrate** – množství bitů za sekundu videa. Opět platí čím větší bitrate, tím kvalitnější a větší video.
- **Frame rate** – počet snímku za vteřinu. Většinou chceme exportovat videa ve filmovém standardu (24 fps) nebo v televizním (30 fps). V případě 48 fps nebo 60 fpst musíme počítat i s dvojnásobnou velikostí videa.

Tyto faktory se postupem času mohou měnit a každý musí přijít na to, co je pro něj nejvýhodnější. Většina online distributorů však vydává doporučené nastavení exportu, takže vaše videa mohou mít co nejlepší kvalitu.



## Youtube

Youtube je dnes největší poskytovatel všech možných videí, což je zároveň i nejrychlejší způsob, jak dostat váš snímek do světa. Každopádně počítejte s tím, že pokud budete nahrávat video na YouTube, bude překódováno na menší formát.

Pro zajímavost se můžete podívat na správné nastavení pro YouTube.

<b>Maximální rozlišení</b>	2160p (4K)
<b>Doporučený kodek</b>	H.264
<b>Audio kodek</b>	AAC-LC up to 96khz
<b>Bit Rate Doporučení</b>	HD 8mbps at 24fps, 4K 45mbps at 24fps
<b>Frame Rate Podpora</b>	24, 25, 30, 48, 50 & 60

## **Slovo na závěr**

V dnešní době není video tvorba pouze výsadou velkých studií s obrovskými rozpočty. Každý, kdo má telefon s kamerou a počítač, se může dnes stát tvůrcem. Přesto byste však neměli zapomenout na některé tipy a rady, které jsem v tomto materiálu zmínil.

Filmový průmysl je velmi bohaté odvětví, které se neustále rozvíjí a vyvíjí. Díky novým technologiím a technikám se můžeme vydat na místa, o kterých se nám ani nesnilo, vytvářet a zobrazovat příběhy, které bylo dříve možné přehrávat pouze v naší fantazii.

Není to však jen o technice, jež můžeme získat za výhodných podmínek, důležité je poučit se z mnoha let zkušeností profesionálních scénáristů, režisérů, kameramanů, střihačů a mnoha dalších.

Do světa profesionálních filmařů je jen krůček, takže hurá do práce.