



Středoškolská technika 2024

Setkání a prezentace prací středoškolských studentů na ČVUT

AUDIOVIZULNÍ PROJEKT

Matyáš Klika

**Střední škola automobilní a informatiky
Weilova 4, Praha**

AUDIOVIZUÁLNÍ PROJEKT

MATURITNÍ PRÁCE Z ODBORNÉ OBLASTI

Autor: Matyáš Klika I4.C

Obor vzdělání: 18-20-M/01 Informační technologie (Multimediální komunikace)

Praha 2024

AUDIOVIZUÁLNÍ PROJEKT

MATURITNÍ PRÁCE Z ODBORNÉ OBLASTI

Autor: Matyáš Klika I4.C

Obor vzdělání: 18-20-M/01 Informační technologie (Multimediální komunikace)

Vedoucí práce: Mgr. Lucia Studená

Praha 2024

ZADÁNÍ MATURITNÍ PRÁCE

Obor vzdělání: 18-20-M/01 Informační technologie (Multimediální komunikace)
Školní rok: 2022/23

Ředitel školy Vám ve smyslu Vyhlášky č. 177/2009 Sb., o bližších podmínkách ukončování vzdělávání na středních školách maturitní zkouškou zadává maturitní práci:

ZADÁNÍ MATURITNÍ PRÁCE	
Příjmení, jméno žáka, třída:	Matyáš Klika, I3.C
Téma maturitní práce:	Audiovizuální projekt
Vedoucí práce:	Mgr. Lucia Studená
Termín odevzdání maturitní práce:	do 20. března 2024
Délka obhajoby maturitní práce před zkušební komisí:	30 minut
Způsob zpracování a pokyny k obsahu a rozsahu maturitní práce:	Doporučená struktura maturitní práce: ○ Titulní list – přesně dle vzoru ○ Zadání maturitní práce ○ Prohlášení ○ Poděkování ○ Anotace práce v jazyce českém, anglickém nebo německém ○ Obsah ○ Úvod a cíl práce ○ Volba metodologie, způsob řešení ○ Charakteristika problému, vlastní teoretická část práce ○ Praktická část, shrnutí výsledků ○ Závěry a doporučení ○ Seznam použitých zdrojů (literatura, obrázky, případně tabulky a grafy) ○ Přílohy Forma práce: ○ Názvy kapitol se označují arabskými číslicemi. Jednotlivé kapitoly je možno podle povahy dále členit. ○ Úvodní listy (titulní list, zadání práce, čestné prohlášení) se nečísloují, ale do celkového počtu pro číslování se započítávají).

	○ Úprava vzhledu stránky: horní okraj a dolní 25 mm, levý okraj 35 mm, pravý okraj 25 mm. ○ Řádkování jednoduché 1. ○ Velikost písma 12 bodů. ○ Písmo: Franklin Gothic Book (vzhledem ke kreativnímu zaměření oboru MMK lze změnit – nutno konzultovat s vedoucím práce) ○ Zarovnání do bloku ○ Jazyková stránka práce musí odpovídat současně jazykové normě. Hrubé pravopisné, gramatické či stylistické chyby snižují úroveň práce bez ohledu na její obsahovou stránku. ○ Každá kapitola začíná na nové stránce. Minimální rozsah práce je 25 stran a maximální 50 stran formátu A4 (viz úprava textu maturitní práce) bez úvodních listů, seznamu literatury a příloh.
Kritéria hodnocení maturitní práce:	○ Hodnocení zpracování práce (grafické zpracování; kreativita a originalita práce; jazykové zpracování; obsah zpracování; jiné – aktivita, autoevaluace žáka) ○ Hodnocení obhajoby práce (dodržení času prezentace; vystižení hlavních tezí práce; úroveň prezentace a úroveň argumentace) ○ U oboru vzdělání IT je zohledněn žákem získaný mezinárodní certifikační standard ICT
Požadavek na počet vyhotovení maturitní práce:	Odevzdat ve dvou výtiscích, bude svázána se všemi součástmi (text, tabulky, grafy, přílohy aj.). V knižní vazbě v počtu 1 ks (1x do knihovny SŠAI), 1x v kroužkové vazbě pro vedoucího a pro oponenta maturitní práce. Dále bude dodána (zaslána) v elektronické podobě (soubor označen následovně: rok ukončení studia_ssai_příjmení_jméno_třída; příklad: 2023_ssai_novak_josef_T1A).
Určení části tématu zpracovaných jednotlivými žáky v případě, že maturitní práci bude zpracovávat několik žáků společně:	

V Praze dne:

4.4. 2023

Střední škola
automobilní a informatiky
příspěvková organizace
Weilova 4
102 00 Praha 10 - Hostivař

Ing. Milan Vorel
ředitel SŠAI

Prohlášení

Prohlašuji tímto, že maturitní práce s tématem Audiovizuální projekt je výsledkem originálního snažení. Veškeré použité zdroje, které jsou uvedeny v seznamu použité literatury a citací, byly správně uvedeny a zpracovány v souladu s etickými a akademickými standardy.

Potvrzuji, že jsem dodržoval pravidla a pokyny týkající se tvorby maturitní práce a že jsem při jejím zpracování neporušil autorská práva či jiná práva třetích stran.

V Praze dne

Podpis

Poděkování

Chtěl bych vyjádřit své upřímné poděkování především Martinovi Lebedovi, Mgr. Lucii Studené a všem ostatním lidem a společností jako je Národní zemědělské muzeum, bar Napa, kteří mi pomohli při vzniku a tvorbě této maturitní práce.

Anotace

Tato maturitní práce se zaměřuje na tvorbu audiovizuálního projektu, jehož záměrem je natočit trailer k filmu o Martinovi Lebedovi. Práce zahrnuje teoretický pohled na vývoj audiovizuálních technologií s vysvětlováním a interaktivních médií. Praktická část prezentuje trailer, jehož hlavním prvkem je pozastavit se na tím co děláme a umět se naučit pracovat s obtížnými přezkami.

Klíčová slova: audiovizuální projekt, kamera, objektiv, tým.

Annotation

This final thesis focuses on the creation of an audiovisual project, the aim of which is to make a trailer for a film about Martin Lebed. The thesis includes a theoretical look at the development of audiovisual technologies with explanations and interactive media. The practical part presents the trailer, whose main element is to pause on what we do and to learn how to work with difficult buckles.

Keywords: audiovisual project, camera, lens, team.

Obsah

1. Proces tvorby audiovizuálního projektu	10
1.1 Koncept.....	10
1.2 Organizace	10
1.2.3 Dispozice/technický scénář	10
1.3 Průběh natáčení.....	12
1.4 Postprodukce.....	17
1.4.1 Základ postprodukce	18
1.4.2 Možnosti úpravy	18
1.4.3 Adobe Premiere Pro a využití v praxi.....	20
1.4.4 Adobe After Effects a využití v praxi	21
1.5 Využívaná technika v praxi	22
2. Technologie a vybavení.....	23
2.1 Kamera a funkce.....	23
2.1.1 Objektiv	25
2.1.2 Členění objektivů.....	26
2.1.3 Clona	27
2.1.4 Hloubka ostrosti	27
2.1.5 Ostření.....	28
2.2 Osvětlení	28
2.2.1 Barva světla	28
2.3 Zvuk.....	29
2.3.1 Typy mikrofonů	29
2.3.2 Směrové charakteristiky mikrofonů	30
3. Pracovní tým	31
3.1 Role	31
3.2 Tým v praxi.....	32
3.3 Komunikace.....	32

Úvod

Téma mého audiovizuálního projektu jsem si zvolil kvůli tomu, protože mi přijde, že dnešní mladá generace často projevuje nedostatek produktivity a motivace. Přemýšlel jsem nad tím, proč mnozí z vrstevníků mé generace nechodí do školy nebo nedokážou najít motivaci ke studiu, či jít do práce, aby si vydělali nějaké peníze. Přestože existuje mnoho faktorů ovlivňujících naši produktivitu, nedokázal jsem jednoznačně identifikovat hlavní příčinu tohoto jevu.

Je mi samozřejmě jasné, že někteří lidé nemají zájem o školu, práci nebo volnočasové aktivity. Nicméně, co mě znepokojuje, je skutečnost, že mnoho mladých lidí nevyužívá svůj čas k rozvoji do budoucna. Uvědomil jsem si, že čas je neocenitelný a snažím se zajistit, aby mé osobní rozhodnutí a aktivity vedly k větší svobodě a úspěchu v budoucnosti ve srovnání s mými vrstevníky.

Má práce je výsledek mého vnitřního pocítování a obav. Cítím silnou potřebu předat své myšlenky a zkušenosti, abych motivoval ostatní mladé lidi k aktivnímu a produktivnímu životnímu stylu, který sám žiju.

Kvůli těmto svým pocitům jsem se rozhodl vytvořit audiovizuální projekt s Martinem Lebedou. Martin je velice proaktivní člověk ale zejména v těch oblastech, které ho zajímají a baví. U přípravy konceptu jsem viděl jeho životní příběh a věděl jsem, že to je právě on, který mi umožní vstoupit s kamerou do jeho života.

Téma mého audiovizuálního projektu mě zaujalo zejména kvůli mé vlastní zkušenosti s překonáváním vlastních omezení a hledáním rovnováhy mezi prací a odpočinkem. Stejně jako ostatní se občas dostanu do situace, kdy se musím překonat a překonat vlastní lenost nebo pokušení odpočívat. Avšak, chápu důležitost vyváženého přístupu k životu a uvědomuji si, že není možné být neustále v produktivním režimu.

Někdy si také říkám, že si zasloužím odpočinek nebo potřebuji uvolnit svou mysl a tělo. V danou chvíli dávám přednost jiným prioritám, což je přirozené a zdravé. Nicméně, důležité je, abych tuto rovnováhu udržoval a neupadl do pohodlí a pasivity, která postihuje mnoho lidí v mém věku.

Mým cílem není kritizovat své vrstevníky, ale spíše s nimi sdílet své poznatky a zkušenosti. Pochopil jsem, že je důležité být schopen si přiznat potřebu odpočinku, ale také si stanovit jasné a dlouhodobé cíle. Snažím se najít rovnováhu mezi relaxací a prací, abych se vyhnul stagnaci a nedostatku motivace, který může ovlivnit naše osobní a profesní úspěchy. Proto je můj audiovizuální projekt zaměřen na představení inspirativního příběhu Martinovi Lebedovi, který taktéž čelí výzvám a musí je překonávat. Chtěl bych ukázat, jak Martin dokáže najít rovnováhu mezi svými povinnostmi a odpočinkem a jak se to projevuje v jeho úspěších a životním naplnění.

To vše je téma mého audiovizuálního projektu – traileru, ale také se chci hlavně obecně, a i na detailní informace, jak se video tvoří, zpracovává, upravuje, a i zároveň stručnou příručku k tomu, jak začít dělat kvalitnější videa než jen z telefonu. Dnešní kvalita videa je neuvěřitelná, když vezmete v potaz to, že ještě před pár lety se video zaznamenávalo na pásku, ale na kamerovou techniku to nikdy nebude mít z důvodu fyzikálních zákonů.

1. Proces tvorby audiovizuálního projektu

Proces, kterým vzniká film, je komplexní a plný výzev. Ty přinášejí nejen technické aspekty, ale také lidský faktor a nečekané situace. V následujícím vyprávění se ponoříme do kulisy natáčení, jež probíhalo v různých prostředích a s různými osobnostmi. Každá scéna přináší své specifické výzvy, od práce s náročným prostředím, až po snahu zachytit autentičnost emocí a projevů jednotlivých postav. Proces představuje pohled do toho, co se odehrává za kamerou, a jak se formoval film prostřednictvím nečekaných překážek, aby divákům nabídl unikátní a působivý audiovizuální zážitek.

1.1 Koncept

Dlouho jsem přemýšlel, jakým směrem se vydám a k jakému tématu se budu věnovat. Nejvíce mě zaměstnávala otázka, jaký typ mého projektu bude – zda se bude jednat o reklamu, reportáž nebo možná film. Nakonec jsem se rozhodl vytvořit krátkometrážní dokumentární snímek, který se bude věnovat životnímu příběhu mého výjimečného kamaráda, Martina Lebedy. Martin prošel náročným životem, avšak i přes všechny překážky se dokáže neustále posouvat vpřed. Tato volba mě přivedla k myšlence, že by Martinův příběh mohl sloužit jako inspirace pro mladou generaci. Chci ukázat, že i v situacích, kdy čelíme největším výzvám, není důvod vzdát se svých snů a pokračovat ve sledování svých cílů, i když se ne vždy daří...

1.2 Organizace

Po sepsání otázek, které jsem nikomu z týmu nesdělil pro zachování autentičnosti, jsme s Martinem procházeli místy, kde prožil intenzivní zážitky nebo místa, kde tráví svůj čas. Narazili jsme při tom na několik náročných výzev, například návštěva národního zemědělského muzea nebo studentské restaurace NAPA. Martin mi ukázal další lokace, ty byly naštěstí méně obtížné, co se týče domlouvání ohledně natáčení, aniž bychom obtěžovali zákazníky narušením jejich komfortu. S restaurací jsme se nakonec dohodli, že budeme natáčet před otevírací dobou.

V okamžiku, kdy mi zemědělské muzeum oznámilo částku 7000 Kč za hodinu natáčení a příprav, jsem si uvědomil, že tato suma by byla pro mě finančně nemožná. Příprava natáčecích scén, ať už samostatně nebo s kamarádem, totiž trvá minimálně hodinu, někdy i déle, a to by jednoznačně přesahovalo rozpočet, který byl pro mě nesnesitelný. Natáčení filmu určeného pro kino nebo dokonce reklamy vyžaduje extrémně vysoké náklady, kterými momentálně nedisponuji. Naštěstí jsme se s muzeem dohodli, že nám umožní natáčení prostřednictvím paní Mgr. Lucie Studené, která nás zaštitila jako pedagog v rámci edukační exkurze.

1.2.3 Dispozice/technický scénář

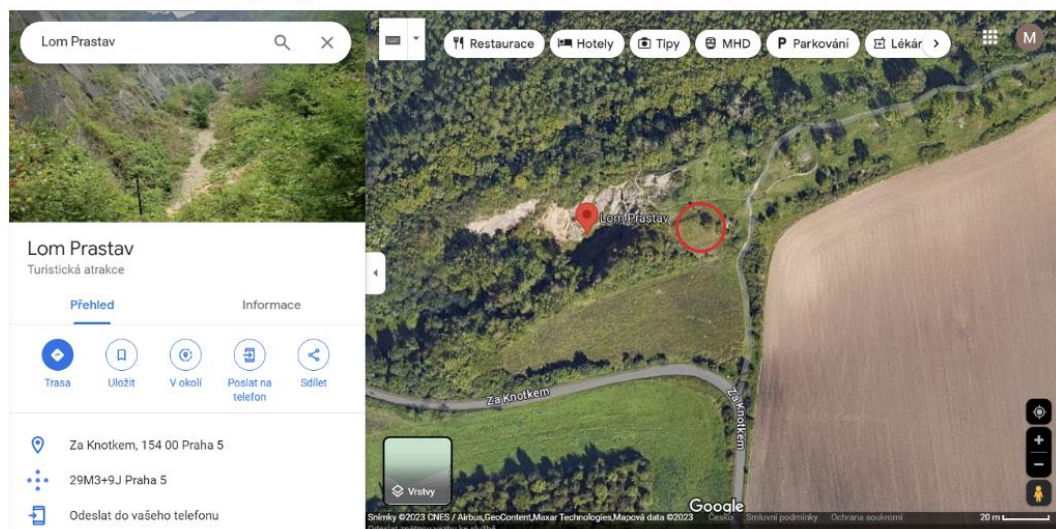
Po této etapě následovala ta nejdůležitější část projektu – plánování konkrétních míst, kde a jak se bude natáčet. Začal jsem pracovat na dispozicích, které jsou běžně využívány při tvorbě profesionálních filmů. V těchto dispozicích jsem se zaměřil na detaily, které zahrnovaly kontakty na všechny členy štábu, informace o předpovědi počasí a časovou návaznost, a v případě potřeby možnost přesunout se na jiné lokace.

Díky dispozicím bylo možné lépe koordinovat práci týmu, mít přehled o dostupných zdrojích a mít plán B i v případě neočekávaných událostí. Kontakty na členy štábu zajišťovaly efektivní komunikaci a spolupráci, zatímco informace o počasí a časové návaznosti pomáhaly přizpůsobit se aktuálním podmínkám a udržet harmonogram natáčení. Připravenost na přesun na jiné lokace poskytovala flexibilitu v případě potřeby změnit místo natáčení z důvodu nečekaných okolností.

Tato systematická příprava měla za účel zajistit, že i přes předešlé komplikace budeme schopni efektivně natáčet a zachytit emočně silné momenty Martinova příběhu s maximální profesionalitou a kvalitou.

Průběh dne

- 8:00
 - Vyzvedávám Adama (kontrola zvuku).
- 8:10
 - Vyzvedávám paní Studenou (dohled na kvalitu).
 - Já, Adam a paní Studená jedeme směr lom.
- 8:45
 - Martin (hlavní představitel) a Viktor (psychická podpora Martina) nabírá v Holešovicích Honzu (moderátor).
- 9:00
 - Sraz s Martinem, Viktorem a Honzou u Lomu Prastav.
 - Sraz bude v červeném kroužku na mapě tam rovnou bude parking place.
 - Zde budeme natáčet první část jeho života a část kterou bude moderovat Honza.
 - V plánu je v první řadě přicházející scéna, později mám připravené otázky



- 10:30 – 10:45
 - Balení věcí.
 - Odjezd z místa na další lokaci.

Obrázek 1, ukázka stručných dispozic k natáčení (vlastní zdroj)

1.3 Průběh natáčení

Počáteční představa, že hlavní mluvená a rozhovorová část bude natočena v jednom natáčecím dni, se ukázala být příliš optimistická. Po zjištění, že mi chybí některá důležitá témata, která jsem původně plánoval probrat, bylo nezbytné naplánovat další natáčecí den.

Večer před dalším natáčením jsem shromáždil veškeré potřebné vybavení pro další den. Do auta jsem naložil vybavení pro kameru, zvuk, osvětlení, catering, klapku a vše, co bylo nezbytné pro plynulý průběh natáčení.

Natáčení probíhalo v souladu s dispozicemi, ale časová návaznost nebyla plně podle plánu. První lokací byl lom, následoval kostel, NAPA a závěrečné muzeum.

Ve finálním zpracování je patrné, že jsem byl nucen přiznat použití klopových mikrofونů, protože mi chyběl kvalitní mikrofon s tágem. Tyto mikrofony sice byly vhodné, ale měly omezený dosah a byly směrové, což vedlo k drobným nedokonalostem ve zvuku, zejména pokud se Martin nebo osoba kladoucí otázky otočili hlavou.

Dalším bylo osvětlení, které na prvním natáčecím dni, kde byly převážně exteriéry, bylo náchylné na změny vzhledem k nestabilnímu počasí podzimního období. Některé části finálního videa tak obsahují světelné fluktuace způsobené měněním se počasím, což jsem nebyl schopen úplně eliminovat.

Obrázek zachycuje rozhovor z NAPPY, kde jsem čelil výzvě spojené s osvětlením. Abych situaci vyřešil, umístil jsem jedno velké LED světlo tak, že jsem odrazil světlo od stropu na obličej Martina. Tímto způsobem jsem dosáhl toho, aby pravá část jeho obličeje byla světlá a nebyla zbytečně tmavá. Taktéž jsem tak vytvořil dojem oddělení Martina od okolního prostředí. Pro maximální flexibilitu a variabilitu v postprodukci jsem použil dvě kamery, které byly vždy aktivní při rozhovorových částech. Během natáčení jsem pečlivě monitoroval, aby se jedna kamera nenacházela v zorném poli druhé.

Světelné podmínky jsem dále upravil tak, že jsem posílil světlo na pravé straně Martina obličeje odraznou deskou a na levé straně jsem nastavil jemně žluté světlo. Tato kompozice měla za účel zajistit zajímavý vizuální dojem a zabránit monotónnosti. Celkově jsem se snažil, aby obrazová kompozice byla atraktivní a vyvážená, přičemž jsem dbal na to, aby Martin vynikl a nebyl ztracen v prostoru.



Obrázek 2, průběh natáčení v baru NAPA (vlastní zdroj)

Samozřejmě nechci ale zde popisovat úplně každou scénu, jak byla řešena technicky. Já jsem si řekl, jak by se mi daná scéna líbila, a taky jsem bral ohled na autentičnost. Ale pojďme si ukázat ještě jednu zajímavou velice časově náročnou scénu.

Přejděme k další zajímavé a časově náročné scéně, kterou jste chtěl využít k zobrazení Martinovy agresivity a vyjádření pocitu vzteku. Rozhodl jsem se vytvořit vizuálně působivou scénu, kde Martin buší do zdi. Zajímavým přístupem k tomu bylo vytvořit dřevěný rám na místě a na něj připevnit tlustší papírovou roli, simulující zeď. Tato kreativní volba umožnila bezpečně a efektivně zachytit vizuální dojem Martinové naštvanosti a emocí.



Obrázek 3, Stavba obrazu pro zachycení agrese (vlastní zdroj)



Obrázek 4, Výsledné zachycení agrese (vlastní zdroj)

Práce s malým dítětem ve scéně může být výzvou, a to zejména kvůli potřebě je přesvědčit, aby provedly požadované akce a vydržely v daném prostředí. Při natáčení s malou tříletou holčičkou jsem pociťoval nervozitu, zda scénu vůbec zvládneme natočit. Bylo obtížné ji přesvědčit, až do chvíle, kdy jsme se dostali na místo akce. V tu chvíli vše

probíhalo velmi rychle, a holčička zahrála svoji roli opravdu výborně. Skvělou spoluprací jsem měl také s Martinem, který se s dětmi umí velmi dobře dorozumět.

V této scéně jsem chtěl zachytit atmosféru večerního čtení knihy. Pro vytvoření této atmosféry jsem použil lehké půlnoční bílé světlo a žluté teplé barvy, což přispělo k vytvoření intimní a příjemné atmosféry. Technická příprava na tuto scénu nebyla stoprocentně dokonalá, protože holčička byla velmi rychlá a těšila se na možnost si zahrát.

Přes výzvy a nečekané momenty jsem dokázal zachytit přirozenost a autentičnost v této náročné scéně s dítětem. Spolupráce s Martinem a citlivý přístup k technickým aspektům přispěly k vytvoření působivého okamžiku ve filmu.



Obrázek 5, spolupráce s malým dítětem a vysvětlování průběhu (vlastní zdroj)



Obrázek 6, průběh akce (vlastní zdroj)



Obrázek 7, výsledný obraz s malým dítětem (vlastní zdroj)

Natáčení ve velmi malém a úzkém prostoru ve výšce 50 metrů na rozhledně představovalo velmi technicky náročnou situaci. Pro některé účastníky bylo možná trochu nepříjemné, protože ve výšce foukal silný vítr a teplota byla neskutečně nízká. Přesto jsme se s touto výzvou vypořádali a vytvořili krásné snímky, které se vyznačují nejen dobrou prací s kompozicí, ale také vizuální atraktivitou.

Ve výšce 50 metrů nad zemí jsme se snažili přenést na diváky napětí. Vzrušení, které vzniká při natáčení na neobvyklém místě. Pracovali jsme s technickými aspekty, abychom zajistili bezpečnost všech účastníků a zároveň dosáhli optimální kvality obrazu. Průvan a chladné počasí znamenaly dodatečnou výzvu, ale s odhodláním se s tím celý tým vyrovnal.

Výsledkem byly snímky, které nejen zaujaly svou kompoziční stránkou, ale také zachytily atmosféru dané situace. Vysoký úhel pohledu na okolní krajinu ve spojení s úzkým prostorem rozhledny přidal záběrům vizuální zajímavost a jedinečnost. Tato technicky náročná situace se nakonec proměnila v působivý moment ve filmu, který diváky vtáhne do jedinečného prostředí rozhledny.



Obrázek 8, příprava scény na vyhlídce (vlastní zdroj)



Obrázek 9, výsledný obraz na vyhlídce (vlastní zdroj)

1.4 Postprodukce

Po třech náročných natáčecích dnech se doma začaly hromadit gigabajty dat. Natáčení ve vyšší kvalitě přineslo s sebou extrémní nároky na úložný prostor. Každý den po skončení natáčení jsem věnoval čas vytváření záloh, abych byl připraven na případné komplikace nebo ztrátu dat. Vždy jsem do každého natáčecího dne vložil spoustu energie a práce, a není nic horšího než ztratit cenný materiál.

Zálohování se stalo nezbytným rituálem, zajišťujícím bezpečnost a spolehlivost mé práce. Přemýšlet nad možností ztráty důležitých záběrů a zvukových záznamů bylo nepředstavitelné, a proto jsem věnoval maximální péči zajištění těchto cenných dat.

Po nahrání všech souborů jsem se ponořil do světa postprodukce. Adobe Premiere Pro, můj zvolený stříhový program, se stal mým nejlepším spojencem. Vytvořil jsem tzv. timeline, což je jakýsi časový úsek, kde jsem propojil všechny vizuální a zvukové prvky. Pro tento projekt jsem pracoval s obrovským množstvím materiálu, který mi program vrátil v podobě přibližně 30 hodin videa. Při této fázi jsem se musel věnovat každé vteřině, abych zajistil správné spojení zvukových stop s obrazem a ujistil se, že vše je na svém místě. Celý proces od zálohování až po postprodukcí vyžaduje pečlivost, preciznost a trpělivost.

1.4.1 Základ postprodukce

Organizace a správa dat byly klíčovou součástí mého procesu, abych mohl efektivně sledovat, kde je který záběr a jaký zvuk k němu patří. Snažil jsem se vytvořit systematický plán pro třídění a archivaci gigabajtů dat. První dva natáčecí dny jsem byl schopen udržovat tento systém, ale bohužel, vlivem stresu, jsem později trochu ztratil nervy ale i přes překážky a větší časové náročnosti jsem vše upravil.

Je důležité podotknout, že správa dat je klíčovým prvkem úspěchu v postprodukci a vyžaduje pečlivé plánování a organizaci. Upozorňuji vás tedy na to, abyste si v případě, že budete natáčet profi video, věnovali dostatečnou pozornost této části procesu, aby se minimalizovalo riziko stresu a neefektivní práce.

Přesto se mi nakonec podařilo sestavit všechny prvky od jednotlivých zvukových záznamů až po videa. Celkově jsem zaznamenal přibližně 30 hodin záběrů, což představuje značné množství materiálu k zpracování

1.4.2 Možnosti úpravy

Poté, co jsem dokončil spojení všech záběrů s odpovídajícím zvukem a synchronizací obou kamer, věnoval jsem se pečlivé úpravě jednotlivých souborů. S audiem jsem se ponořil do detailů, abych zajistil optimální kvalitu projektu. Hlasitost jsem ladil a využil jsem různé zvukové efekty dostupné v hudebních bankách s licencí zdarma, stejně jako jsem to udělal já.

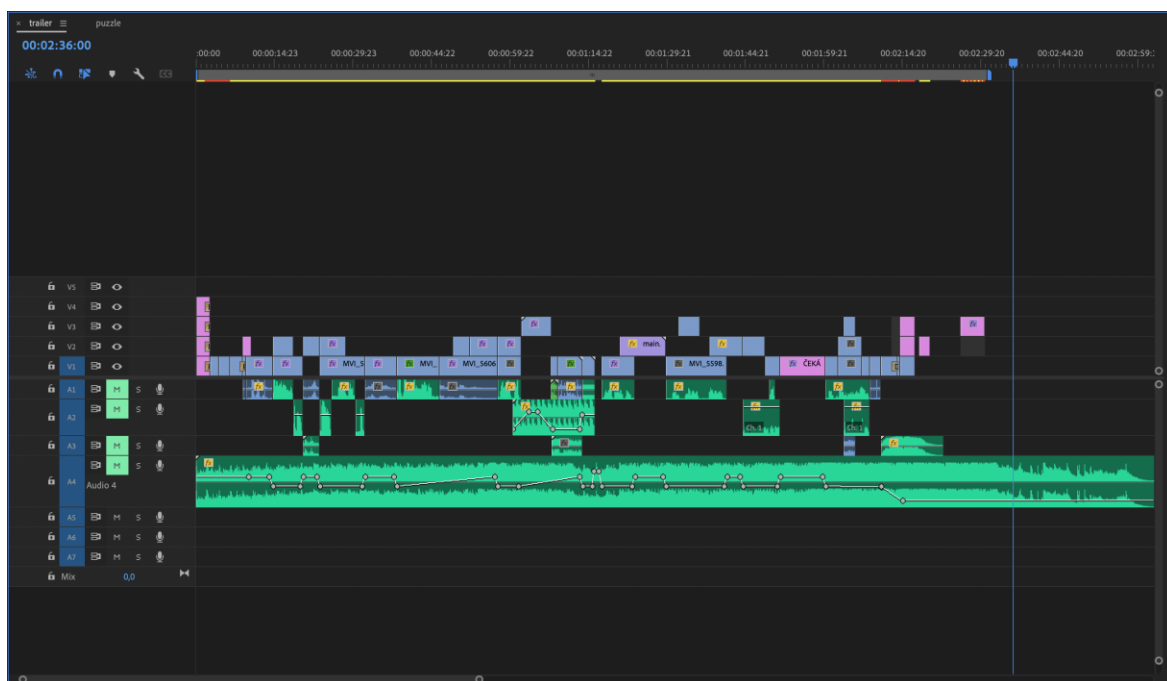
Při úpravě záběrů jsem se zaměřil na jejich vizuální stránku. Experimentoval jsem s různými přiblíženími, aby každý moment získal optimální kompozici a zdůraznil důležité detaily. Barvení se stalo dalším klíčovým prvkem v úpravách, kdy jsem se snažil dosáhnout přesně stanovené atmosféry a nálady. Každá scéna měla svůj vlastní vizuální charakter, a tak jsem se snažil zachytit a podtrhnout jedinečnost každého okamžiku.

Tento kreativní proces mě pohltit do světa, kde každá úprava přispívala k celkovému dojmu a příběhu mého projektu. Při každém kroku jsem dbal na maximální kvalitu a profesionalitu, abych zajistil, že výsledek bude oslnivý a poutavý pro diváky. Vědomí každého detailu a pečlivá manipulace s obrazem a zvukem se staly klíčovými faktory vytváření nezapomenutelného audiovizuálního zážitku.

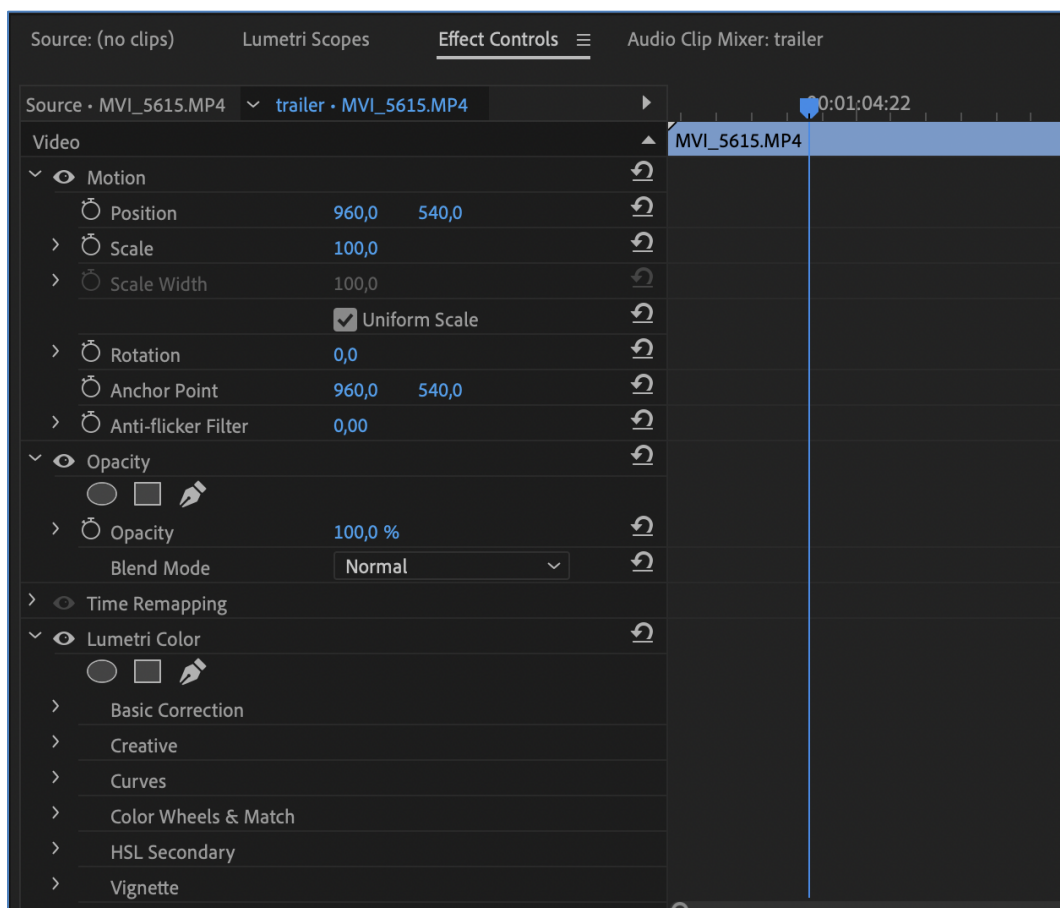
Na přiloženém obrázku lze spatřit časovou osu (timeline), na níž jsem systematicky pracoval na úpravách traileru. Celý proces úprav byl pro mě fascinujícím a náročným úkolem, při němž jsem se snažil dosáhnout optimálního efektu a přenést myšlenky a emoce obsažené ve filmu na diváky.

Během práce na timeline jsem pečlivě rozvrhl jednotlivé úpravy a editační kroky. Začal jsem s průzkumem a výběrem klíčových okamžiků, které měly být zvýrazněny v traileru. Postupně jsem přidával vrstvy zvuku, pracoval s hlasitostí a integroval různé zvukové efekty, abych posílil atmosféru každé scény.

Na vizuální stránce jsem detailně upravoval každý záběr. Přistupoval jsem k barevné korekci se záměrem podtrhnout specifickou náladu a tón, které jsem si přál dosáhnout. Různými úpravami přiblížení jsem se snažil divákům přiblížit k dění na obrazovce a zároveň vytvářet dynamiku, která udrží jejich pozornost.



Obrázek 10, timeline a její struktura (vlastní zdroj)



Obrázek 11, různorodost základních efektů v Adobe premiere pro (vlastní zdroj)

V oddílu editace efektů, který je zaznamenán na přiloženém obrázku, jsou jasné viditelné různé volby základních efektů, které jsou dostupné pro další úpravy. Bohužel, popsat každý efekt do nejmenších detailů není praktické, neboť v daném programu existuje nespočet možností, každá s vlastními jemnostmi a parametry.

1.4.3 Adobe Premiere Pro a využití v praxi

Adobe Premiere Pro se stal nedocenitelným nástrojem v oblasti profesionálního střihu videa a postprodukce. Tento editační software, vyvinutý firmou Adobe, nabízí širokou škálu funkcí a nástrojů, které usnadňují a zlepšují tvorbu videa. Jeho význam v praxi lze ocenit v mnoha odvětvích, kde je kvalitní video nezbytné, ať už jde o filmový průmysl, televizi, reklamní agentury nebo nezávislé tvůrce obsahu.

Především je Adobe Premiere Pro vynikající v manipulaci s různými formáty videa, ať už jde o vysoké rozlišení nebo standardní kvalitu. Své profesionální nástroje poskytuje nejen pro střih, ale také pro barevnou korekci, úpravu zvuku, titulkování a mnoho dalších aspektů postprodukce.

V praxi se Adobe Premiere Pro využívá při vytváření filmů, televizních pořadů, reklamních spotů a videí na sociálních sítích. Jeho uživatelsky přívětivé prostředí a intuitivní ovládání umožňují efektivní práci, a to jak začínajícím tvůrcům, tak i zkušeným profesionálům.

Důležitým prvkem využití Adobe Premiere Pro je také jeho schopnost integrace s ostatními produkty Adobe Creative Cloud, což umožňuje plynulý tok práce mezi různými programy pro tvorbu multimediálního obsahu.

Celkově lze říci, že Adobe Premiere Pro je nástrojem pro tvorbu profesionálního videa v praxi. Jeho výkonnost, široké možnosti úprav a uživatelská přívětivost ho činí nepostradatelným pomocníkem pro každého, kdo se věnuje střihu a postprodukci videa na profesionální úrovni.

1.4.4 Adobe After Effects a využití v praxi

Adobe After Effects je jedním z nejvýznamnějších nástrojů pro tvorbu efektů ve videích. Jeho schopnost manipulovat s jednotlivými prvky videa a vytvářet úžasné efekty umožňuje doslova neomezenou kreativitu při tvorbě vizuálních zážitků pro diváky. Díky samotným efektům dokážeme pozornost našeho diváka udržet mnohem déle.

Tento software nabízí širokou škálu funkcí nejen pro úpravu videa, včetně animace textu, vytváření pohyblivých grafik, retuše obrazu, přidávání speciálních efektů a mnoho dalšího. Jeho intuitivní uživatelské rozhraní, které Adobe má velice úzce propojené i s ostatními programy, umožňuje jak začínajícím, tak i zkušeným uživatelům se snadno zorientovat a vytvářet profesionálně vypadající efekty.

Osobně jsem používal tento software pro roztočení hodin. K tomu abych mohl s efektem začít musel jsem s ním počítat už od samotného začátku vzniku snímku. Proto při samotném natáčení jsem si udělal 6 záběrů, pokaždé z jiného úhlu, abych měl hodiny v co nejlepší možné kompozici na aplikování požadovaného efektu.

Po výběru toho nejlepšího snímku jsem ze samotných hodin odebral hodinovou i minutovou ručičku.

Tyto ručičky jsem si dal do softwaru a nastavil jsem, aby se otočili tolikrát, aby mi to zapadlo do celého konceptu snímku.



Obrázek 12, hodinové ručičky v programu After Effects (vlastní zdroj)

1.5 Využívaná technika v praxi

V praxi jsem se pohyboval s mírně pokročilými technikami tvorby videa. Hlavní kameru jsem zvolil v prospěch plnoformátové základní kamery značky Canon RP, zatímco jako druhou profesionální digitální zrcadlovku jsem využíval model Nikon D850, který disponoval vyšším počtem megapixelů.

Tyto kamery jsem většinou umísťoval na kamerový stativ a stabilizátor Zhiyun Weebill S, avšak občas jsem záměrně přecházel k ručnímu držení pro dosažení větší dramatičnosti v záběrech.

V oblasti osvětlení jsem často sázel na LED RGB trubice od značky Astera, zejména při temnějších scénách, abych dodal obrazu potřebný akcent. Dále jsem používal tzv. hadrák, což je bicolorový LED panel s mřížkou, která pomáhala přesněji tvarovat světelný paprsek. Nicméně nejčastěji jsem využíval klasický odraz světla, což se osvědčuje především při nasvícování tváře k minimalizaci stínů pod očima, jak již bylo zmíněno.



Obrázek 13, používané tělo kamery (7)

U zvuku jsem si byl trochu nejistý, jakým způsobem ho budu řešit, protože k dispozici jsem neměl profesionální mikrofon, ale pouze maličký kondenzátorový transmitter od RODE. Kvůli nedostatku techniky jsem se rozhodl použít mikrofon a udělat vlastně celý projekt ve formě podcastu. Při celém procesu natáčení byl vždy jeden člen týmu pověřen hlídáním zvuku a dohledem na jeho stabilitu, aby nedošlo k případnému vypnutí mikrofonního konektoru. To vše fungovalo naprosto v pořádku, ale nepřišlo mi, že umístění mikrofonu ke stále mluvící osobě může způsobit ztrátu tak silného prvku jako je zvuková stopa. Proto jsem měl mnohem více práce v postprodukci doladit zvuk do nejmenšího detailu, jak mi to jen možnosti umožňovali.

Tvorba mých videí byla ovlivněna i aspektem dopravy, zejména kvůli omezenému rozpočtu. Snažil jsem se efektivně využívat prostor v malém městském autě, kam jsem musel nacpat celý tým složený z pěti lidí, potravin, nápojů a samozřejmě nezbytné techniky. Při výběru vybavení jsem se zaměřoval na lehké a kompaktní možnosti s optimálním poměrem váhy k výkonu.

Cílem bylo zajištění, že veškeré potřebné vybavení bude snadno přepravitelné, aniž bychom museli snižovat kvalitu nebo efektivitu práce. To zahrnovalo pečlivý výběr technických zařízení, která byla nejen lehká, ale zároveň poskytovala vysoký výkon, abych dosáhl optimálních výsledků i při omezeném transportním prostoru.



Obrázek 15, natáčení dynamického obrazu s barevnými efekty (vlastní zdroj)



Obrázek 14, kufr s kamerovou technikou (vlastní zdroj)

2. Technologie a vybavení

Určení správné technologie a vybavení pro vytvoření audiovizuálního projektu je zásadním krokem k dosažení vysoké kvality video a audio výstupu. Každý projekt může vyžadovat specifické nástroje od kamery po zvuk a technologie v závislosti na jeho cílech, rozsahu a zaměření. V průběhu let došlo v této oblasti k pokroku, který tvůrcům poskytuje stále více možností a účinnějších prostředků k dosažení jejich uměleckých vizí a snů.

2.1 Kamera a funkce

U dnešních moderních telefonů se setkáme s výkonnými čočkami kamery již na mobilu, ale fyzická velká profi kamera a její velký senzor je nejdůležitější a nejvíce zásadní k natočení kvalitních záběrů. Kamery se dělí do následujících:

- Nejzákladnější kategorií jsou kompaktní fotoaparáty tzv. kompakty, které jsou určeny pro běžné uživatele, kteří nevyžadují velkou kreativitu při fotografování či natáčení. Tyto fotoaparáty jsou obvykle malé a lehké s pevným objektivem a snadno se používají.
- Další kategorií jsou tzv. zrcadlovky (DSLR – Digital Single Lens Reflex camera), které jsou vysoce výkonné s vyměnitelnými objektivy. Zrcadlovka umožňuje přesnou kontrolu nad expozicí a ostrostí. Tyto fotoaparáty jsou ideální pro pokročilé uživatele, kteří chtějí vytvářet vysoko kvalitní fotografie a videa.

- Bezzrcadlové fotoaparáty jsou další kategorií, které mají vyměnitelné objektivy, ale tzv. bezzrcadlovky. Místo toho mají elektronický hledáček nebo displej, který ukazuje náhled obrazu. Tyto fotoaparáty jsou ideální pro pokročilé uživatele, kteří hledají vysokou kvalitu obrazu, ale chtějí snadněji přenositelné a kompaktní zařízení.
- Mostové fotoaparáty jsou fotoaparáty, které kombinují vlastnosti zrcadlovek a kompaktních fotoaparátů. Tyto fotoaparáty mají vyměnitelné objektivy, ale nemají zrcadélko. Jsou obvykle větší než kompaktní fotoaparáty a mají výkonnější zoom objektivy.
- Instantní fotoaparáty jsou ideální pro okamžité zachycení vzpomínek a jsou velmi oblíbené na společenských akcích. Tyto fotoaparáty umožňují okamžité vytvoření tištěné fotografie bez nutnosti použití stolní tiskárny. Bohužel ale u tohoto typu není možné nahrávat videa.

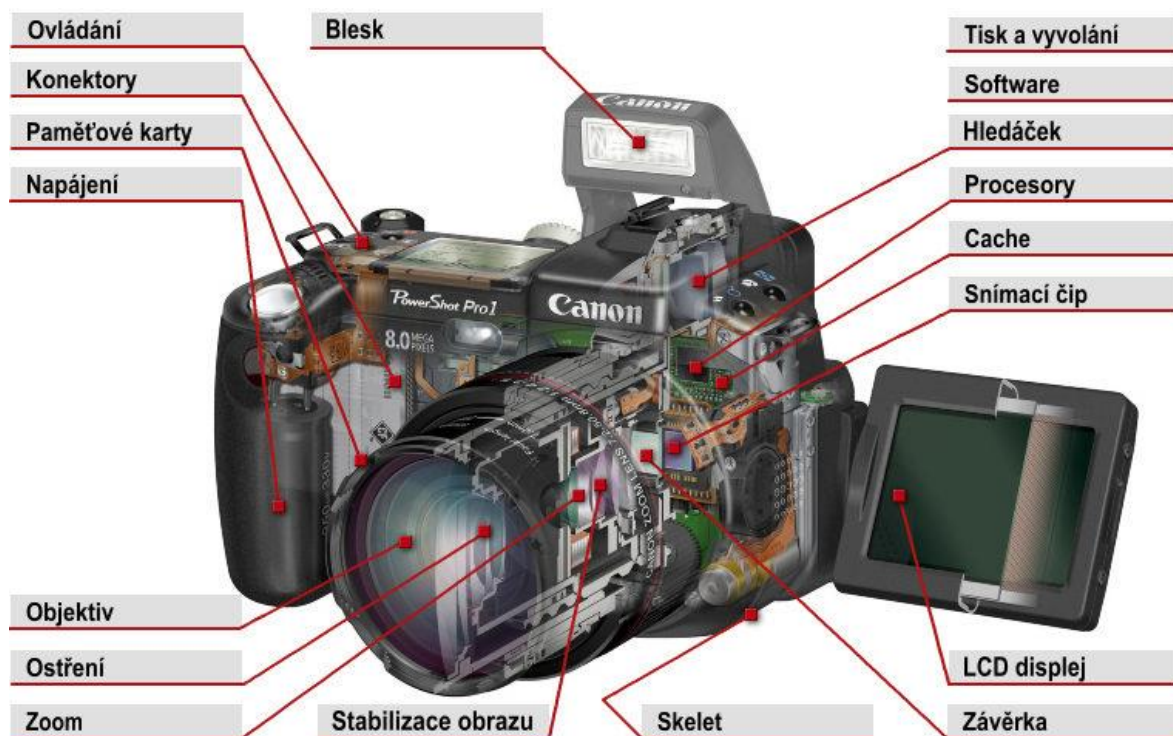
Poslední kategorií jsou speciální fotoaparáty, které jsou navrženy pro speciální účely, jako jsou například akční kamery, kamery do dronů, sportovní kamery nebo mikroskopické kamery. Tyto fotoaparáty mají specifické vlastnosti a funkce, které jsou přizpůsobeny pro dané použití a jsou využívány v různých oblastech vědy, zábavy, medicíny a průmyslu.

Na následujícím obrázku můžeme vidět popis kamery

- Ovládání
 - Slouží k nastavení hodnot režimu kamery, ISO, času a clony.
- Konektory
 - Můžeme přes ně například přenášet data či připojovat externí monitory pro lepší náhled výsledného obrazu a jeho korekcí.
- Paměťové karty
 - Uchovávají se zde vytvořená data, můžeme se setkat i s dvojím slotem pro karty pro ochranu dat před ztrátou.
- Napájení
 - Hlavní energií celého procesu je akumulátor, který pohání celý proces.
- Stabilizace obrazu
 - Nejčastěji se setkáme s integrovanou stabilizací obrazu přímo v objektivu, kde je umístěn stabilizační optický systém, avšak samostatné kamery mají i elektronickou stabilizaci.
- Skelet
 - Nejzákladnější kamery mají plastový skelet, ale platí zde pravidlo čím vyšší cena tím lepší zpracování, takže u dražších variant se můžeme setkat s lehkým hliníkem či uhlíkovými vlákny.
- Závěrka
 - Je zařízení umožňující vstup světla na senzor či film po přesně určenou dobu expozice.

- LCD displej
 - Vidíme na něm informace, výsledný obraz a můžeme skrz něj ovládat různá nastavení.
- Snímací čip
 - Čip nám snímá světelná data, která na něj dopadnou a díky tomu vzniká výsledný obraz.
- Cache
 - Stejně jako u tiskárny se zde uchovávají data, které nestíhá v tomto případě paměťová karta zaznamenávat.
- Procesory a software
 - Zpracovávají data a umožňují zobrazovat uživatelské rozhraní.
- Hledáček
 - Poskytuje uživateli možnost přesného sledování toho, co bude zachyceno objektivem kamery před samotným záznamem nebo focením. Tím umožňuje lepší kontrolu nad kompozicí, ostrostí a expozicí snímku nebo záběru.

Ostatní prvky kamery jsou více specifické proto jsem se o nich rozepsal v následujících kapitolách.



Obrázek 16, kamera a její vnitřní komponenty (1)

2.1.1.1 Objektiv

Objektivy mohou být konstruovány jako pevné nebo zoomovací. Pevné objektivy mají fixní ohniskovou vzdálenost a nemohou se přiblížit ani oddálit od objektu, zatímco zoomovací objektivy umožňují nastavit různé ohniskové vzdálenosti a tím se přiblížit nebo oddálit od objektu. Velikost objektivu se obvykle měří v milimetrech. Objektivy

s většími průměry mají tendenci být dražší a těžší, ale samozřejmě poskytují lepší kvalitu obrazu a větší světelnou citlivost.

2.1.2 Členění objektivů

Jednotliví výrobci kamerových těl mají různé patenty na bajonety objektivů. Bajonet je takový závit, přes který uchycujeme samotný objektiv k tělu zařízení, přenáší se k němu různá data od objektivu do kamery ale taky hlavně možnosti automatického ostření. Tyto bajonety se dle výrobce liší, proto když si koupíme značku Canon musíme si k němu přikoupit objektiv přímo od Canonu.

Objektivy můžeme na trhu najít v následujících poměrech s daným využitím:

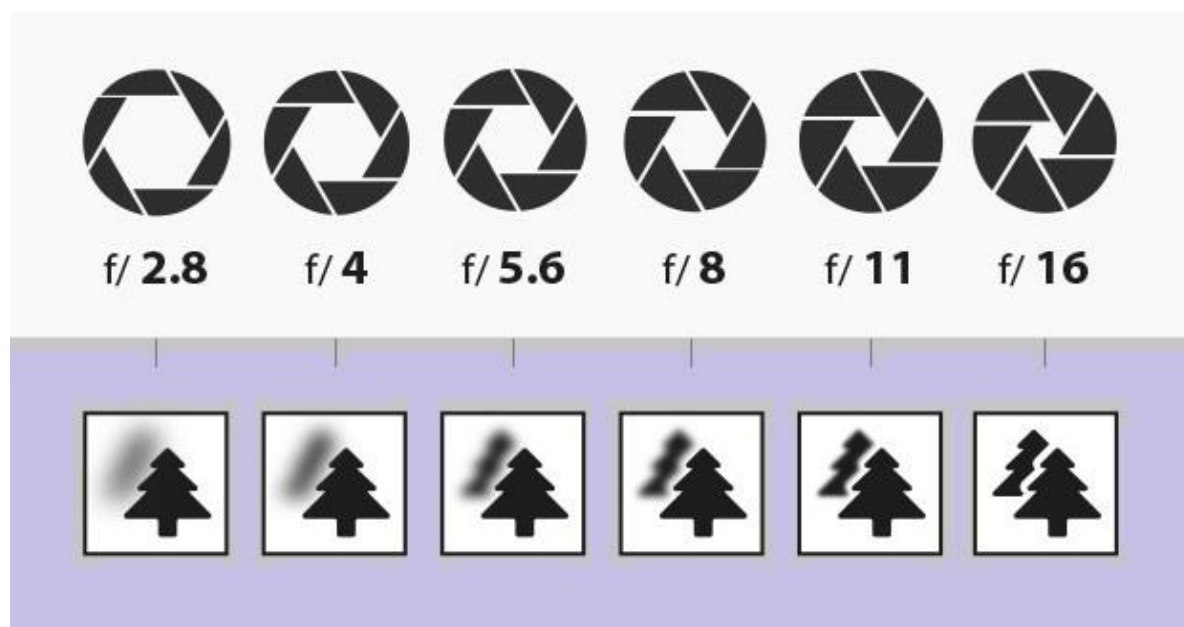
- Rybí oka (cca 8-15 mm)
 - Extrémně širokoúhlé objektivy s úmyslnou deformací perspektivy.
- Super širokoúhlé (cca 14-24 mm)
 - Interiéry, architektura, krajina.
- Širokoúhlé (cca 24-35 mm)
 - Interiéry, krajina, reportáž.
- Střední ohniska – základní zoomy (30-100 mm)
 - Přirozené zobrazení, portrét.
- Normální objektivy (50 mm)
 - Odpovídá zornému úhlu lidského oka.
- Teleobjektivy (100-300 mm)
 - Portrét, reportáž, krajina.
- Silné teleobjektivy (>300 mm)
 - Příroda, sport.



Obrázek 17, druhy objektivů od značky Canon (2)

2.1.3 Clona

Clona je jedním ze základních částí, která ovlivňuje expozici obrazu. Jedná se o mechanický prvek, který umožňuje regulovat množství světla, které dopadá na senzor. Clona se skládá z několika přeložených listů, které se otvírají a zavírají. Čím menší je clonové číslo, tím více světla projde clonou a tím větší je hloubka ostrości. Naopak čím větší je clonové číslo, tím méně světla projde clonou a tím menší je hloubka ostrości. V kombinaci s nastavením rychlosti závěrky umožňuje přesně nastavit množství světla pro správnou expozici. Zároveň ovlivňuje hloubku ostrości výsledné fotografie, čím vyšší clonové číslo, tím větší je hloubka ostrości. Nastavení clony na objektivu fotoaparátu je tedy jedním ze tří základních prvků, kterými může fotograf ovlivnit expozici snímku. Otevření clony umožňuje vytvořit dobře exponovaný snímek za horších světelných podmínek. Otevření clony za dobrých světelných podmínek a korekce snížením expozičního času sníží hloubku ostrości. Může tak vizuálně oddělit snímáný objekt od pozadí – bokeh efekt. Přivření clony naopak hloubku ostrości zvýší. Způsobí, že na výsledném snímku budou blízké i vzdálené předměty ostřejší nebo zcela ostré. (3)



Obrázek 18 Clona, hloubka ostrości, bokeh efekt (4)

2.1.4 Hloubka ostrości

Hloubka ostrości vyjadřuje rozdíl vzdáleností nejvzdálenějšího a nejbližšího objektu, který se na finální fotografii lidskému oku jeví ještě jako ostrý. Hloubku ostrości do značné míry ovlivňuje hodnota clony, čím vyšší clonové číslo, tím větší hloubka ostrości a naopak. Pokud chceme mít více ostrých ploch, tak bychom si při fotografování měli zvýšit clonu (minimálně na f/8). Pro běžné focení či natáčení venku ale stačí základní clona, kterou objektiv poskytuje. Při vyšší cloně se totiž ztmavuje snímek vlivem dopadajícího světla na senzor.

2.1.5 Ostření

Ostření se používá k nastavení ostrosti objektu. Některé objektivy mají automatické ostření, zatímco jiné mají manuální. U manuálního fokusování se ostrost nastavuje pomocí kroužku na objektivu, zatímco u automatického fokusování se ostrost nastavuje pomocí autofokusu skrz softwarový program v kameře či lidar senzor.

2.2 Osvětlení

Je jednou základní složkou tvorby videa. Bez světla se totiž žádná barva neodrazí do senzoru kamery. Při tvorbě kompozice je nejlepší myslet i na světlo a využít to přírodní. Pokud je ale světlo moc ostré a nevynikají rysy objektu, můžeme světlo změkčit pomocí fólie, popřípadě světlo odrazit přes klasickou bílou desku, například polystyrenovou nebo když chceme světlo ostřejší můžeme využít speciální reflexní vrstvu, která se vyrábí i v různých barvách jako je žlutá, stříbrná, zelená, modrá apod. Když využijeme žlutou reflexní vrstvu při západu slunce pro podpoření světla ve tmavých částech kompozice tak, aby byl daný objekt nasvícený, bude výsledný obraz vypadat mnohem lépe.

2.2.1 Barva světla

Barva je u světla také velice podstatnou součástí. Každá denní doba má totiž jinou světelně barevnou škálu. Tato hodnota, nazývaná i teplota chromatičnosti světla (CCT – Correlated Colour Temperature neboli korelovaná teplota světla) se udává v Kelvinech. Čím menší hodnota čísla je tím je světlo žlutější pomalu až oranžovější, a naopak čím je hodnota větší, tím je bílá čistší.



Obrázek 19, zobrazení barevné světelné škály, (5)

Změny barev světla můžeme pozorovat venku i během dne. Ráno, při východu slunce je barva světla na úrovni 1800 K–2500 K, dopoledne v rozmezí 2700 K–3500 K a v poledne 4200 K–10000 K v závislosti i na povětrnostních podmínkách a ročním obdobím. Odpoledne teplota světla opět klesá. Hodnota v noci při jasném úplňku pak může být až okolo 15000 K.

Barvu světla si musíme před začátkem natáčení promyslet tak aby hodnota, kterou u barvy nastavíme odpovídala dané scéně a vytvořila požadovanou atmosféru. Správná volba barev může výrazně ovlivnit divákovu vnímání a posílit celkový dojem z videa nebo filmu. Při rozhodování o barvě světla je důležité zvážit několik zásadních

faktorů. Měli bychom taky myslet na emocionální a psychologický účinek barev na diváky. Různé barvy mají různé asociace a ovlivňují náladu. Například teplé barvy, jako je červená a oranžová, mohou vyvolat pocit vřelosti a vášně, zatímco chladné barvy, jako je modrá a zelená, mohou působit klidněji a odlehčit atmosféru.

Dále je třeba brát v úvahu kontext scény. Pokud se jedná o romantickou scénu, může být vhodné použít jemné a teplé odstíny. Naopak akční nebo napínavé momenty mohou vyžadovat intenzivnější a kontrastnější barevné schéma. Barva může také pomoci definovat místo a čas děje, což je důležité pro vytvoření věrohodného prostředí.

Dalším faktorem je rozložení světla a stínu ve scéně. Správná kombinace barev může zvýšit kontrast a vytvořit vizuální hloubku. Je také třeba dbát na to, aby barvy světla nezpůsobovaly nežádoucí odlesky nebo konflikty s kostýmy, rekvizitami a dekoracemi.

2.3 Zvuk

Zvuk, jakožto mechanické chvění pružných těles, je důležitým prvkem v oblasti audiovizuální tvorby kvůli tomu, že pomocí zvuku dokážeme u výsledného diváka udržet mnohem větší pozornost. Jeho vnímání lidským uchem se omezuje na frekvenční rozmezí 16 Hz až 20 kHz, přičemž infrazvuk a ultrazvuk jsou mimo náš sluchový rozsah. Základní vlastnosti zvukových vln, jako jsou frekvence, vlnová délka, rychlost, amplituda a fáze, formují rozmanitost zvukového projevu.

Významnou roli při editaci a vytváření audiovizuálního obsahu hraje šíření zvukových vln. Tyto vlny se šíří především v pružných prostředích, přičemž jejich rychlost a hustota závisí na vlastnostech prostředí. V práci s tímto médiem se často setkáváme s pojmy jako lámání, odražení, pohlcování a ohýbání zvuku, které ovlivňují jeho chování v různých situacích. Když budeme v místnosti, tak se nám zvuk bude odrážet od stěn, zatímco na poli bude pobíhat všude kolem.

V rámci tvorby audiovizuálního obsahu se věnuji i práci s mikrofony, které patří mezi velmi podstatná zařízení. Existují různé typy mikrofونů, včetně kondenzátorových, dynamických a páskových. Jejich frekvenční charakteristika, směrová citlivost a další parametry ovlivňují konečný zvukový výsledek. Součástí práce s mikrofony je i vhodné příslušenství, které zahrnuje pavouky, protivětrné kryty a další doplňky.

2.3.1 Typy mikrofونů

Mikrofony jsou nezbytnou součástí zvukové techniky, bez nich by videa přišla o velkou hodnotu. Mikrofony převádějí zvukové signály pomocí velmi citlivých membrán na elektrické signály. Existuje několik základních typů mikrofонů, které se liší principem fungování a konstrukcí. Nejčastěji se však setkáme s těmito třemi druhy.

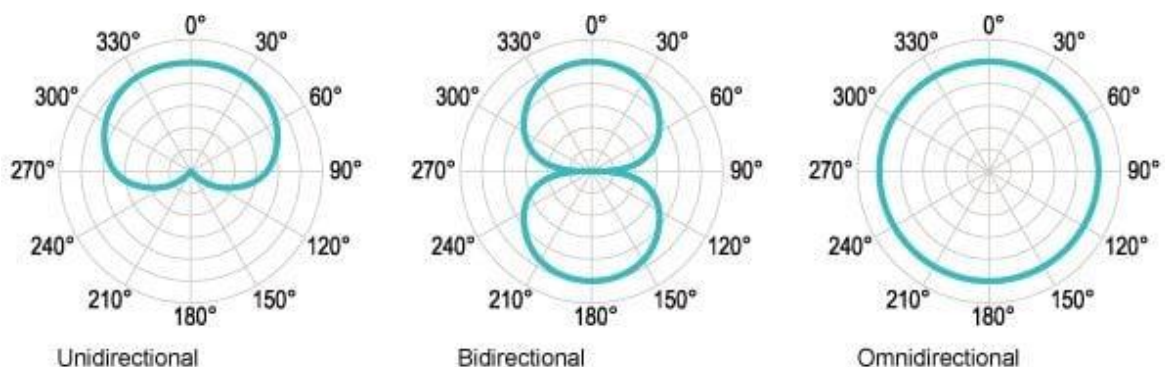
- Kondenzátorové mikrofony
 - Fungují na základě elektrického kondenzátoru, který reaguje na změny tlaku vzduchu.
 - Obsahují elektroniku, transformátory, tranzistory nebo elektronky.
 - Kapsle mikrofону se skládají z membrány a elektrod.
- Dynamické mikrofony
 - Fungují na principu elektromagnetické indukce.
 - Mají jednodušší konstrukci než kondenzátorové mikrofony a jsou odolnější.

- Nevyžadují externí zdroj energie.
- Často se používají při živých vystoupeních a nahrávání hudebních nástrojů.
- Páskové mikrofony
 - K zachycení zvuku se používá kovový pásek nejčastěji tenký proužek hliníku.
 - Mají specifický teplý zvukový charakter.
 - Běžně se používají pro nahrávání vokálů a hudebních nástrojů, zejména v profesionálních studiích.
 - Vzhledem ke složitější konstrukci mají větší tendenci k poškození.

2.3.2 Směrové charakteristiky mikrofonů

Směrová charakteristika určuje, z jakého směru a s jakou citlivostí mikrofon zvuk snímá. V tabulce uvádím ty nejběžnější typy.

- Všesměrová charakteristika (omnidirectional)
 - Snímá stejně ze všech směrů a nemusí být natočen ke zdroji zvuku. Snímá nejen zdroj zvuku, ale i jeho okolí.
- Kardiodní charakteristika (unidirectional)
 - Snímá nejvíce na vlastní ose. Ostatní směry jsou potlačovány a ze zadní strany je snímání minimalizováno.
- Osmičková charakteristika (bidirectional)
 - Umožňuje snímání ze dvou protilehlých směrů, nejvíce potlačený je zvuk přicházející z pravého úhlu.
- Přepínatelná charakteristika
 - Umožní přepínání mezi uvedenými charakteristikami.



Obrázek 20, typy směrové charakteristiky (6)

3. Pracovní tým

Film je týmová práce, bez které nemůže nic vzniknout. Skupina lidí, která spolupracuje na zrealizování práce od jeho počátečního konceptu až po konečný výsledek. Každý člen týmu ve filmovém průmyslu má specifickou roli a odpovědnost, která přispívá k celkovému úspěchu projektu. Samozřejmě při větším natáčení má filmový štáb mnohem více pozic pro rychlejší a plynulejší průběh natáčení.

3.1 Role

Tyto následující hlavní role v týmu u filmu jsou ty nejpodstatnější. Každá z těchto pozic má svůj specifický rozsah práce, a když všichni spolupracují, může vzniknout úžasný projekt.

- Režisér
 - Stará se o vizuální stránku věci, ale také primárně vylepšuje s herci jejich herecké možnosti.
- Producent
 - Je něco jako manažer. Pomáhá sehnat peníze na projekt a také organizuje věci tak, aby vše šlo podle plánu.
- Scénárista
 - Píše poutavý příběh daného příběhu tak, aby byl pro diváky poutavý. Je to jako psát příběh do knihy, ale bude to ve filmu formou technického scénáře, kde jsou uvedeny všechny podrobnosti.
- Kameraman
 - Natáčí kreativní a poutavé záběry s tím, že se stará o nastavení kamery řeší kompozici a vyladění obrazu.
- Střihač
 - Vezme všechny natočené záběry a sešije je dohromady, aby vypadaly jako film. Je to trochu jako skládání puzzle.
- Herec
 - Herci a herečky hrají ve filmu postavy. Učí se texty, připravují si jakou v danou dobu budou mít ton a vyváženost hlasu dle scénáře a s režisérem řeší vývoj dané postavy.
- Hudba a zvuk
 - Hudební a zvukoví mistři vytvářejí ve filmu zvuky. Hudba dodává emoce a zvuky dělají věci skutečnými.
- Designér
 - Stará o to, jak věci vypadají. Navrhuje kostýmy, dekorace a místa, kde se bude natáčet.
- Maskér
 - Líčí a tvoří make-up pro herce tak, aby vypadali jako postavy ve filmu.
- Postprodukční tým
 - Tým, který po natáčení dělá věci, jako jsou speciální efekty nebo barevné korekce, aby film vypadal ještě lépe.



Obrázek 21, ukázka spolupráce jednotlivých členů štábu ateliérů ČT na Kavčích horách (vlastní zdroj)

3.2 Tým v praxi

V mojí práci jsem vzal 99 % těchto pozic na sebe. Je velice náročné takhle v jedné pozici ohlídat všechno sám, aby vše bylo dokonalé. Ale je tu samozřejmě i pár částí, které jsem nebyl schopný samostatně vyhotovit. Práci moderátora, klapky, asistenta ale i řidiče museli občas převzít mí kamarádi, protože já jsem mezitím řešil v danou chvíli prioritnější záležitosti. Za tuto pomoc bych chtěl ještě jmenovitě externě poděkovat Mgr. Lucii Studené, Adamovi Jonákovi, Jiřímu Benešovi, Adéle Vykusové, Natálii Kučerové, Honzovi Zimovi, Martinovi Lebedovi, a i rodině Martina Lebedy.

3.3 Komunikace

Jakýkoliv úkol, který vyžaduje spolupráci mezi jednotlivci, klade velký důraz na kvalitní komunikaci. Její význam nelze podcenit, protože právě skrze efektivní sdělování mohou členové týmu plně porozumět danému problému, sjednotit se na jednu vlnu. Spoluprací všech osob lze většinu problémů rychle a efektivně vyřešit.

Správná komunikace zabraňuje možným nedorozuměním, umožňuje rychlé řešení a vytváří prostředí, kde se členové štábu cítí srozumitelně a motivovaně. Schopnost jasně vyjádřit své myšlenky a porozumět názorům ostatních přispívá k harmonické spolupráci a vytváření kvalitních výsledků.

Otevřená komunikace umožňuje štábu sdílet své nápady, obavy a návrhy, což vytváří prostředí pro inovaci a kreativitu. Kromě toho komunikace podporuje výměnu zpětné vazby, což se může hodit pro rozvoj a zdokonalování pracovních postupů.

Kvalitní komunikace je základem úspěchu každého projektu. Je to prostředek, který propojuje jednotlivce v týmu, umožňuje jim efektivně spolupracovat a dosáhnout optimálních výsledků. Zlepšení komunikačních dovedností a vytvoření otevřeného prostředí pro výměnu informací přináší větší produktivitu, spokojenost a úspěch v pracovním prostředí.

Seznam obrázků

Obrázek 1, ukázka stručných dispozic k natáčení (vlastní zdroj)	11
Obrázek 2, průběh natáčení v baru NAPA (vlastní zdroj).....	13
Obrázek 3, Stavba obrazu pro zachycení agrese (vlastní zdroj)	14
Obrázek 4, Výsledné zachycení agrese (vlastní zdroj)	14
Obrázek 5, spolupráce s malým dítětem a vysvětlování průběhu (vlastní zdroj).....	15
Obrázek 6, průběh akce (vlastní zdroj)	15
Obrázek 7, výsledný obraz s malým dítětem (vlastní zdroj)	16
Obrázek 8, příprava scény na vyhlídce (vlastní zdroj)	17
Obrázek 9, výsledný obraz na vyhlídce (vlastní zdroj).....	17
Obrázek 10, timeline a její struktura (vlastní zdroj).....	19
Obrázek 11, různorodost základních efektů v Adobe premiere pro (vlastní zdroj).....	20
Obrázek 12, hodinové ručičky v programu After Effects (vlastní zdroj)	21
Obrázek 13, používané tělo kamery (7).....	22
Obrázek 14, kufr s kamerovou technikou (vlastní zdroj).....	23
Obrázek 15, natáčení dynamického obrazu s barevnými efekty (vlastní zdroj).....	23
Obrázek 16, kamera a její vnitřní komponenty (1)	25
Obrázek 17, druhy objektivů od značky Canon (2)	26
Obrázek 18 Clona, hloubka ostrosti, bokeh efekt (4).....	27
Obrázek 19, zobrazení barevné světelné škály, (5).....	28
Obrázek 20, typy směrové charakteristiky (6).....	30
Obrázek 21, ukázka spolupráce jednotlivých členů štábu ateliérech ČT na Kavčích horách (vlastní zdroj).....	32

Závěr

Po několika měsících intenzivního plánování, věnování se natáčení a nekonečných hodinách strávených u počítače při editaci videa s programem Adobe Premiere Pro, se mi podařilo proměnit původní nápad na krátký film o Martinovi Lebedovi, který měl původně trvat pouze 15 minut, v rozsáhlý projekt s délkou přibližně 60 minut. Tato rozsáhlá transformace mě přivedla k rozhodnutí vytvořit kvalitní trailer, který by představil hlavní prvky a hloubku obsahu mého audiovizuálního dokumentu. A samotný film dokončit s odpovídající časovou dotací. Celý proces se ukázal jako fascinující a náročný zároveň. Zpočátku jsem měl jasnou vizi krátkého filmu, který by se zaměřil na určité momenty v životě Martina Lebeda. Nicméně, při prozkoumávání a editaci natočeného materiálu jsem si uvědomil, že příběh je mnohem komplexnější a bohatší, než jsem původně předpokládal. Inspirativní příběhy, emoce a výjimečné okamžiky vytvořily spletitý vyprávěcí oblouk, který si zasloužil plnou pozornost.

S využitím širokého spektra postprodukčních nástrojů v programu Adobe Premiere Pro jsem se ponořil do detailního střihu a úprav, abych zachoval autentičnost příběhu a zároveň zajistil plynulý a poutavý zážitek pro diváky. Věnoval jsem zvláštní péči hudebnímu doprovodu, barevné korekci a efektům, aby trailer reflektoval celkovou atmosféru mého dokumentu a zanechal nezapomenutelný dojem na diváky.

Mým cílem bylo vytvořit trailer, který by diváky nalákal a zároveň nechal prostor pro jejich zvědavost a očekávání. Chci, aby diváci měli chuť ponořit se do příběhu Martina a prozkoumat jeho prozatímní životní cestu. Tento trailer není pouze ukázkou mé práce, ale zároveň lákadlem na celý audiovizuální projekt, který přináší pohled na jedinečné a inspirativní životní příběh.

Doufám, že tato ukázka mé práce přes všechny výzvy, které při vzniku nastali, vytvoří kvalitní zážitek a bude sloužit jako hodnotný výstup mé maturitní práce na téma audiovizuální projekt.

Bibliografie

1. **foto4453.webnode.cz.** <https://foto4453.webnode.cz/.foto4453>. [Online] 2014. [Citace: 14. 3 2024.] [https://foto4453.webnode.cz/fotogalerie/popis-fotoaparatu/](https://foto4453.webnode.cz/fotogalerie/popis-fotoaparatu-/).
2. **Alza.cz.** Alza.cz. Alza.cz. [Online] Alza a.s. [Citace: 11. 3 2024.] <https://www.alza.cz/slovník/hloubka-ostroiti-art4715.htm>.
3. **Wikipedia.** Wikipedia.org. *Wikipedia*. [Online] Wikipedia, 8. 5 2021. [Citace: 19. 3 2024.] <https://cs.wikipedia.org/wiki/Clona>.
4. **Alza.cz.** Alza.cz. Alza.cz. [Online] Alza a.s., 19. 3 2019. [Citace: 11. 3 2024.] <https://www.alza.cz/objektivy-canon-art17060.htm>.
5. **Krcmic.cz.** Krcmic.cz. *Krcmic.cz*. [Online] Krcmic.cz, 7. 7 2022. [Citace: 11. 3 2024.] <https://www.krcmic.cz/teplota-svetla-a-jakou-vybrat/>.
6. **yamaha.com.** cz.yamaha.com. *cz.yamaha.com*. [Online] cz.yamaha.com, 2023. [Citace: 20. 3 2024.] <https://cz.yamaha.com/cs/products/contents/proaudio/musicianspa/equipments/microphone.html>.
7. **Electroworld.cz.** Electroworld.cz. *Electroworld.cz*. [Online] Electroworld.cz. [Citace: 11. 3 2024.] <https://www.electroworld.cz/canon-eos-rp-telo>.
8. **OpenAI.** chat gpt. *chat.openai*. [Online] OpenAi, 2022. [Citace: 19. 3 2024.] <https://chat.openai.com/>.
9. **google.com.** gemini.google.com. *gemini.google.com*. [Online] google.com, 2023. [Citace: 19. 3 2024.] <https://gemini.google.com/app>.