



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Klasické trikové technologie

Jiří Šimůnek

Pan Jiří Šimůnek je kameraman, který se podílel na natáčení řady českých hraných filmů, jako např. Kolja, Z pekla štěstí, Princezna ze mlejna 2. Má bohaté zkušenosti s využitím triků.

Ve svém příspěvku na kolokviu se zaměřil na klasické trikové technologie.

Všichni mají za to, že na efekty velkého stylu má jenom Hollywood. Trik je možno vytvořit kvalitně i bez vysokých nákladů. Stačí chytře využít techniky. Hlavním úkolem trikového pracovníka není ohromit diváka, ale podporovat režiséra v práci s příběhem. Při přípravě filmu musí režisér v první řadě plně rozvinout svoji vizi, příběh, fantazii a teprve potom jí konfrontovat s možnostmi.

Z klasických technologií, které přešly do digitální podoby, si svoji původní podobu zachovaly jenom málo z nich. Zůstaly ty, které mají atributy velice těžko nahraditelné syntetickou digitální technologií. Jsou to především miniatury, jejich animace a animatronika.

Animatronika ve své původní podobě je kostým s člověkem uvnitř nebo loutka na drátech. V dnešní době se jedná o důmyslné pohybové aparáty uvnitř latexových masek ovládaných počítači. Výhodou animatronických loutek oproti 3D grafice je jejich existence již na place, herec může mít přímou interakci s loutkou, kameraman může s loutkou pracovat podobně jako s jiným objektem před kamerou. Jedná se o reálný objekt, reagující na světlo a vše okolo. Pro menší produkce je výhodnější animatronika, protože její výrobní cena je nižší než 3D model a při správné manipulaci s ní lze odvést velice kvalitní výsledek. Je i realističtější.

Miniatura v pravém slova smyslu je ve své detailnosti stejně propracovaná jako její předloha. Jeli tomu jinak, jedná se o model. Miniatura, stejně jako animatronické loutky, má tu výhodu, že je skutečná a na plátno přenáší právě tu podprahovou informaci, že je reálná.

Problém nastává v okamžiku, kdy se má model hýbat v reálném čase a také v případě, je-li použito scénického efektu jako je například oheň. Přichází na řadu vzorec pro optimální obrazovou frekvenci snímání, který nám dle měřítka a velikosti v reálu udá takovou frekvenci snímání, díky níž dosáhneme rychlosti pohybu makety, jakou by měl ve skutečnosti. Když nám vybuchne maketa automobilu napěchovaného pyrotechnikou v měřítku 1:10, vše shoří rychlostí zápalu sirky, lusknutí prstu. Ovšem při snímání při rychlosti okolo 125 fps získáme realistický výbuch. To samé platí při snímání všech živlů. Je třeba mít ovšem na paměti, že voda díky svému povrchovému napětí bude mít pořád stejné měřítko a chovat se bude pořád stejně. Jediná věc, jak „zmenšit“ vodu, je to povrchové napětí snížit mýdlem, ovšem nesmíme vyrobit pěnu. Pro výrobu vodopádů do velkých celků můžeme využít třeba soli sypané na černém pozadí.