



evropský  
sociální  
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání  
pro konkurenceschopnost

## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

### Postprodukce pomocí programu Adobe After Effects

#### Vladimír Bobenič

Vladimír Bobenič je odborníkem na obrazovou postprodukci, vyučuje na Filmové a televizní fakultě VŠMU v Bratislavě.

Ve svém příspěvku se zabýval postprodukcí obrazu v programu Adobe After Effects, popsal ji konkrétním případě filmu Remote Control.

Postprodukce začíná hrubým stříhem. Jedná se o přibližnou dějovou kompozici filmu. Jeho pomocí se zjistí případné nedostatky, určí se přetáčení scén. Je-li hrubý stříh v pořádku, nastává postprodukce jednotlivých záběrů.

Jako příklad byl použit film Remote Control. Základem celé animace je 11 družicových snímků Brna. Tyto snímky jsou umístěny na sebe tak, aby se odpovídající části překrývaly, v pořadí od nejbližšího po nejvzdálenější. Při skládání vrstev na sebe je využito nástroje PickWhip, jelikož je nutné každé dvě následující vrstvy provázat a následně zarovnat pouze dvě vrstvy bezprostředně následující. Barevné korekce sjednotily různě tónované snímky, okraje vrstev proluly a výsledek vypadá jako jeden obrázek. V hotové kompozici je všem vrstvám nastaven jako rodič první snímek. Tím lze další animace provádět pouze s jednou vrstvou. Animace průletu kamery směrem k cílovému bodu se provede animací parametru Scale. Jelikož jsou vrstvy provázány s prvním snímkem, je tento parametr animován právě u něj. Nejprve je nutné umístit střed vrstvy do místa, kam chceme směřovat naši animaci. Pomocí nástroje Pan Behind byl střed vrstvy umístěn na budovu, kde začíná děj filmu. Poté se použila animace prostřednictvím parametru Scale. V místě kde je animace ukončena, je nastaven parametr na hodnotu 100. Na začátku animace je hodnota 0,1, tím je kamera oddálena od cílové vrstvy. Nyní jsou hodnoty lineárně interpolovány mezi těmito klíčovými hodnotami. Jelikož chování v reálu by bylo poněkud jiné, je nutné, aby se hodnoty měnily exponenciálně.

Animace otáčení kamery je vytvořena pomocí nulového objektu, u kterého je animován parametr Rotation. Abychom docílili otáčení vytvořených vrstev, je první vrstva provázána s tímto nulovým objektem.

Mraky v průletové části animace jsou vytvořeny pomocí vrstvy Solid, na kterou je aplikován efekt Fractal Noise. Vhodným nastavením parametrů, především kontrastu a jasu, je vytvořen dojem oblaků. Této vrstvě je nastaven mód prolnutí na Screen, ten zprůhlední tmavá místa a ponechá světlá místa. Dále je nutné animovat parametr Evolution efektu Fractal Noise. Animací docílíme změnu tvaru generovaných fraktálů v čase. Dále je animován parametr Scale tak aby souhlasil s přibližováním ostatních vrstev, jakmile jsou mraky ke kameře dostatečně blízko, je snížena hodnota průhlednosti na 0, což vytváří



evropský  
sociální  
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání  
pro konkurenceschopnost

## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

dojem, že kamera proletěla mračnem. V poslední řadě jsou vrstvy mraků provázány s nulovým objektem tak, aby se natáčeli shodně s ostatními vrstvami.

Záběr je rozkomponován na dvě části. První část tvoří popsaný průlet, druhou pak průchod skrze mraky směrem k úvodním titulům. Tato část je tvořena trojrozměrnými vrstvami mraků, skrze které prochází animovaná kamera. Pozadí tvoří první snímek z předchozí kompozice, který je pomocí efektu Motion Tile zrcadlen na dvojnásobnou šířku. Jelikož v místě zrcadlení vznikají fragmenty, jsou tato místa zakryta právě vrstvami dalších mraků. Tyto vrstvy mraků jsou sestaveny ze statického obrázku, na který je po drobných úpravách aplikován efekt Turbulent Displace, pomocí něhož je vytvořen dojem proměnlivého tvaru mraku. Pohyb mraků je vyřešen obdobným způsobem jako v první části záběru.

Hlavní postava se ve filmu pomocí dálkového ovladače přenáší mezi různými lokacemi. Efekt přenosu je vytvořen pomocí odlesku objektivu, který lze pomocí After Effects generovat.

Výsledný záběr je vytvořen ze dvou statických snímků. V hlavním snímku se odehrává samotný přenos postavy, druhým snímkem je pozadí. Světelný záblesk, vytvořený pomocí Lens Flare, nejen zvyšuje poutavost záběru, ale také zamaskuje fragmenty kompozice, které by mohly při přechodu vznikat.

Pro podpoření dojmu silného energetického výboje, je výsledná kompozice roztřesena výrazem Wiggle a doplněna efektem Twitch, který umocňuje efekt světelného záblesku.