



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Jak usnadnit postprodukci při natáčení

Petr Tolar

Petr Tolar vystudoval produkci na FAMO, pracuje ve společnosti Disk Systems, s.r.o. jako výkonný ředitel postprodukce, je výkonným ředitelem a uměleckým vedoucím ve společnosti Čechomor Production House. Je specialistou v oblasti profesionální zvukové techniky, výkonným producentem skupiny Čechomor, řídí nahrávací a postprodukční projekty.

Ve svém příspěvku hovořil o postprodukci, jak probíhá ve společnosti Disk Systems, s.r.o.

Mezi základní postprodukční činnosti patří klíčování, tedy filtrování greenscreenu. Na natáčení greenscreenu se váží jistá pravidla, při jejich splnění je práce snadná. Plocha pozadí musí být rovná, celistvá a rovnoměrně vysvícená. Natáčí-li se záběr celkový, kdy se chodidla setkávají i se zeleným pozadím na podlaze, je nutno pozadí vypnout tak, aby se nerolovalo přes podrážky bot, a věnovat svícení ještě větší pozornost, aby se nohy neutápěly ve stínu a nízké hladině osvětlení. Ideální je vystavět podlahu reálnou. Svícení postavy musí být separátní od pozadí. Společně s tím je potřeba mít s objektem co největší odstup od pozadí, neboť čím blíže jsme ke greenscreenu, jinak vzniká aura a okraj. Tomu brání i jemné nasvícení zezadu. Kamera, která snímá náš objekt, musí mít ostrý obraz. To závisí na optice a rozlišení snímače. Čím vyšší rozlišení kamera poskytuje, tím lépe, máme tak k dispozici větší počet pixelů vykreslujících nejjemnější detaily. Délka expozice by měla být okolo 1/500, je to z důvodu rozmazání pohybu.

Rotoscoping je ve své podstatě pookénková výroba putující masky v případě, kdy není možno využít klasické putující masky, tedy klasického klíčování. Vyklíčovat lze všechno, co alespoň zdaleka potkalo greenscreen, nebo je alespoň trochu souvislou barevnou a jasovou plochou. V okamžiku, kdy jsou i ty největší figle krátké, je potřeba využít metody rotoskopingu. Je to práce s maskami, kdy postavu ořízneme dle potřeb vektorovou maskou, kterou posléze animujeme. Výhodou je, že Adobe After Effects umí dopočítávat mezifáze pohybu, můžeme animovat třeba i po třech, pěti nebo deseti a více oknech a mezifáze mezi body, kdy jsme masku změnil, se samy dopočítají.

Motion tracking je trackování jednoho bodu. Takový bod nám udává pohyb o stranách X a Y, můžeme jej tedy použít na švenky a neklidnou kameru. Pro pokročilejší tracking nám nabízí současná verze Adobe After effects (CS6) body dva a nástroj, který se v minulých letech již používal na SW Nuke, tedy tzv. Camera tracker, který automaticky nabírá veškeré body, které v obrazu detekuje. Camera tracker rozpozná jakýkoliv pohyb kamery, tedy jízdy, ruční kamery, švenky. Poté vytvoří 3D prostor, do něhož můžeme snadno vkládat prostorové vrstvy. Dalším druhem motion trackingu je software detekující pohyb kamery z daného obrazového segmentu na bázi pohybu textury, nikoli bodů. Jeden z nich je Mocca for After



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

effects. I zde platí pravidla pro natáčení, usnadňující postprodukční práci, např. hloubka ostrosti musí být tak veliká, aby jak objekt před kamerou, tak trackovací body umístěné na pozadí byly ostré.

Videoplayback – předem natočené video je do obrazu dosazeno tak, aby vypadalo, že je jeho nedílnou součástí. Každá akce je natočena separátně a kompozitor ji potom vyklíčuje, dosadí do obrazu, opatří stínem a nabarví tak, aby postavy a objekty v zadní části obrazu byly více rozmazané a s menším kontrastem, zatímco ty blíže naopak. Toto je jeden z triků, jak je vytvářena perspektiva plošné kompozice. Pomocí videoplaybacku můžeme řešit i tvorbu tzv. multiplikace, kdy pouze s částečným počtem komparzistů můžeme vytvořit početné davy. Komparzisté se srotí vždy na každé jetí podle předem vyznačených sektorů a tak se pokračuj na každý roh náměstí, každý metr čtvereční bitevního pole. Videopalayback má neomezené množství variant využití. Můžeme natáčet stromy na horizontu (proti obloze, abychom je mohli vyklíčovat), oheň, částicové efekty – létající prach, zrní, sůl, voda, mraky, kouř, jakýkoli element, který se pohybuje a můžeme ho vyklíčovat.

Retouch jsou nápravy chyb lidského rázu v obrazu nebo čištění pomůcek nezbytně nutných k natočení daného záběru, odstranění chyb skriptových, čištění špín a škrábanců na filmovém pásu, trackovací body. Základ každé retuše je tzv. záplata. Jedná se o plochu imitující místo, kam bude vložena s tím rozdílem, že neobsahuje element, kvůli kterému vznikla.

Motion graphics je to výroba grafického doprovodu k programům, velice zjednodušeně řečeno se jedná o výrobu titulků ve všech podobách od jednoduchého textu, po složité grafické předěly plné efektů jak pro televizi, tak i film.