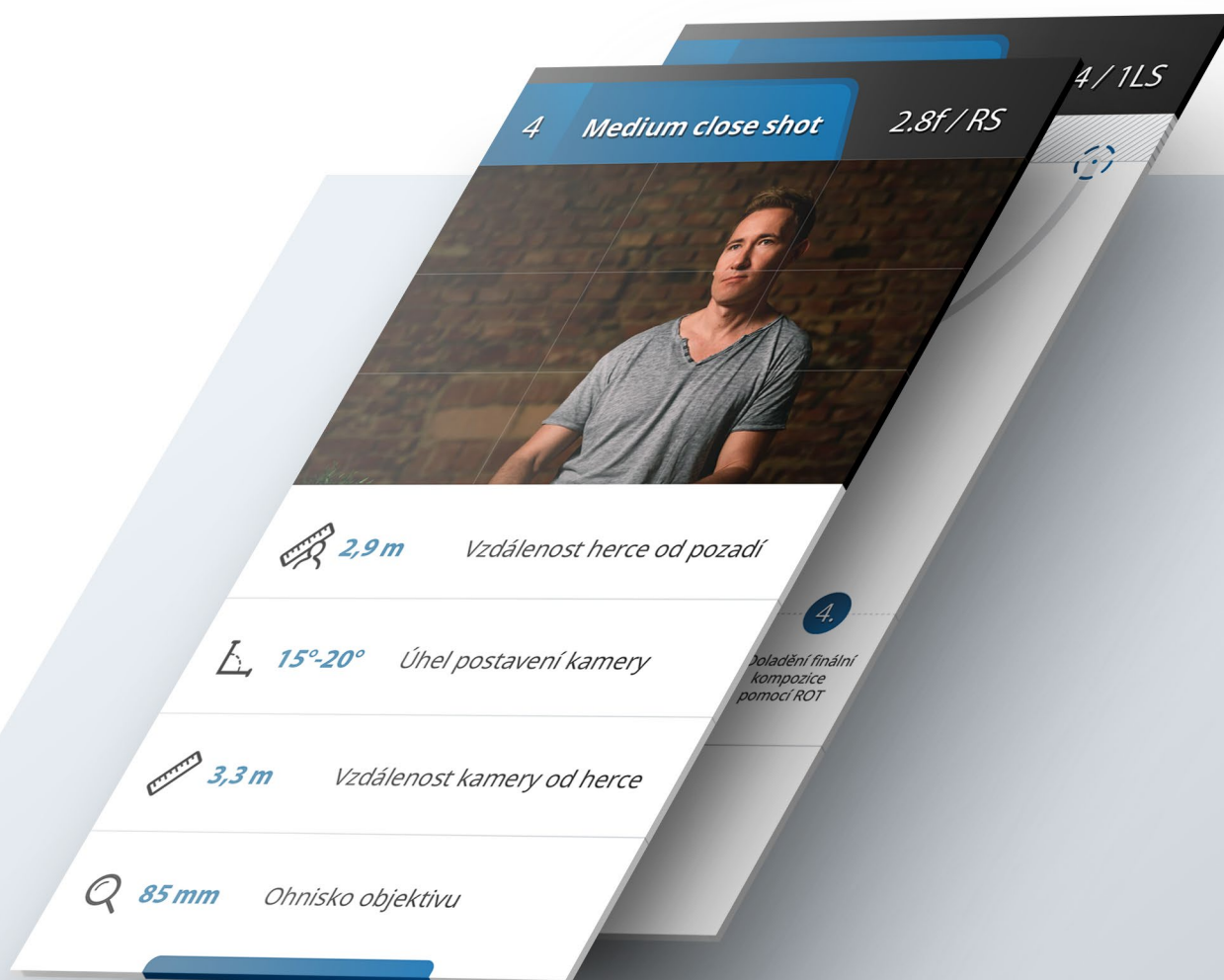


TVÁ PROFESIONÁLNÍ KOMPOZICE



3		Vysvětlivky
5		Stavíme kompozici
6		Světelná scéna 1LS
8		Technické informace
10		Tvá karta CinemaDeck
11		Co všechno balík CinemaDeck obsahuje
12		O projektu

POŘADOVÉ ČÍSLO

Karty jsou číselně řazeny od 1 až do 60. Kompozice s rovnakou světelnou scénou (například 1LS, 2LS... - najdeš v pravém horném rohu na zadní straně karty) jdou mezi sebou kombinovat v případě natáčení na dvě kamery. Číselné označení ti také lépe pomůže zapamatovat si ty kompozice, které se ti nejvíce líbily.

VELIKOST ZÁBĚRU

Tento název udává, o jakou velikost záběru jde. Jestli je to detail, polodetail, celek a podobně.

CLONA A STRANA

Toto je číselné označení velikosti clonového čísla, se kterým nejlépe dosáhneš konečný vizuál. „LS” nebo „RS” označuje, jestli je herec natáčen z levé nebo pravé strany (Left Side, Right Side).

VZDÁLENOST HERCE OD POZADÍ

Uvedené číslo označuje, v jaké vzdálenosti se nachází herec od pozadí.

ÚHEL KAMERY

Toto číslo udává velikost úhlu, který bude mezi hercem a tvojí kamerou.

VZDÁLENOST KAMERY OD HERCE

Uvedené číslo označuje, v jaké vzdálenosti je kamera od herce postavená.

OHNISO OBJEKTIVU

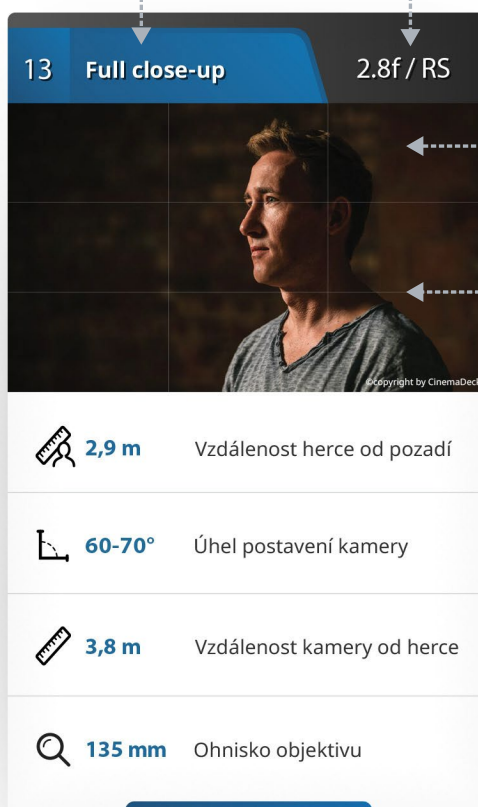
Ohnisko objektivu, neboli ohnisková vzdálenost (zoom) udává, jak velké zorné pole bude tvůj objektiv mít, to znamená, jak velmi bude herec pomocí objektivu přiblížen, nebo vzdálen.

FOTKA VÝSLEDNÉ KOMPOZICE

Obrázek finální kompozice, kterou dosáhneš po využití všech instrukcí na kartě. Finální kompozice taky nemusí být nutně volně sedící herec. Můžeš ho posadit za stůl, vedle nějakého předmětu a podobně. Je to na tvé kreativité.

RULE OF THIRDS

„Rule of Thirds”, neboli pravidlo třetin, je pravidlo filmařů, které tvoji obrazovku na kameře rozděluje na 9 stejných třetin. Lze ho nastavit u většiny kamer nebo fotoaparátů a díky němu budeš vědět, do jaké výšky svou kameru nastavit, případně pootočit. Nastav si na kameře, aby ti zobrazovala pravidlo ROT a to tě poté přesně navede.



POŘADOVÉ ČÍSLO

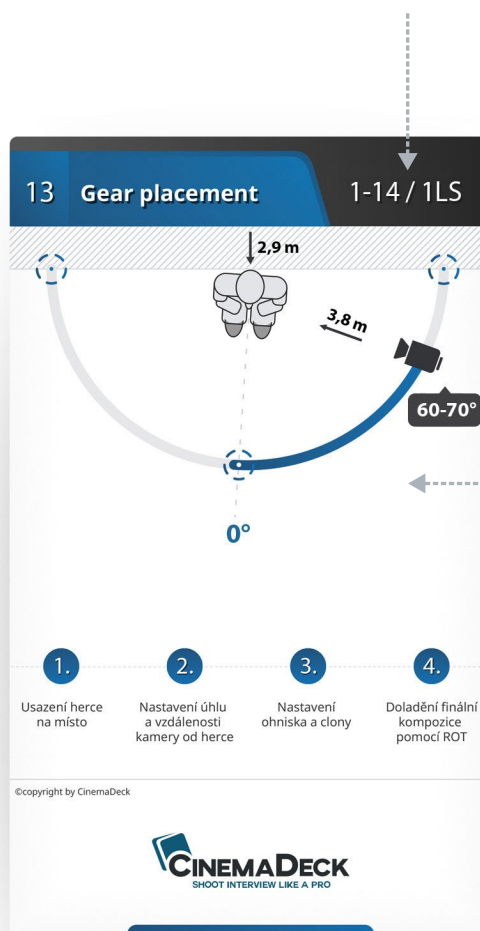
Karty jsou číselně řazeny od 1 až do 60. Kompozice s rovnakou světelnou scénou (například 1LS, 2LS... - najdeš v pravém horném rohu na zadní straně karty) jdou mezi sebou kombinovat v případě natáčení na dvě kamery. Číselné označení ti také lépe pomůže zapamatovat si ty kompozice, které se ti nejvíce líbily.

1-14 / 1LS

Číselné rozmezí, například 1-14, které najdeš v pravém horním rohu na zadní straně karty znamená, že karty s pořadovým číslem od 1 až do 14 využívají stejnou světelnou scénu (stejně nastavení světel). Tyto karty tak můžeš mezi sebou kombinovat. Příklad: postavím světelnou scénu číslo 1 a vím, že můžu použít karty s pořadovým číslem od 1 do 14 (v případě, že budeš točit na dvě kamery). 1LS - 5LS je pořadové číslo světelných scén (nastavení světel), které najdeš v balíku „Light Like Pro“.

4 KROKOVÝ POSTUP

Na každé kartě najdeš 4 krokový postup, jak dosáhnout finální kompozice.

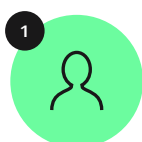


PROSTOROVÉ ZNÁZORNĚNÍ

Prostorové znázornění slouží k lepší orientaci a představivosti, kde a jak je v daném prostoru umístěná kamera i samotný herec.

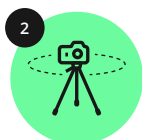
Ideální případ je, když si vybereš kompozice, které se ti líbí pro dané interview den, nebo dva před natáčením. Díky tomu budeš přesně vědět, jaký objektiv, s jakým ohniskem a clonou budeš potřebovat. Například vím, že chci točit kompozici, která je na kartičce 5.

Použiju tedy objektiv, který obsahuje ohniskovou vzdálenost 105 mm a clonu f2.8. Na place tak už nad tím nemusíš vůbec přemýšlet. To samé se týká i světel a balíčku „Light Like Pro“. Den, nebo dva před natáčením zjistíš, jaká světla budeš přesně potřebovat.



USAZENÍ HERCE NA MÍSTO

Vyber si vhodné místo na tvůj rozhovor a usaď herce podle prostorového znázornění na kartičce. Když máš možnost a interview točíš s kolegou, usaď si nejprve kolegu a nastav vše na něho. Pak už jen vyměníš kolegu za herce a doladíš maličkosti. Je to běžná věc, aby pak herci mohli přijít „k hotovému“.



ÚHEL A VZDÁLENOST KAMERY

Svoji kameru postav nejprve do úhlu a pak do vzdálenosti od herce buď podle psaných instrukcí, nebo jednoduše podle prostorového znázornění na kartičce. Například, postavím kameru do 40-ti stupňového úhlu a pak ji přiblížím, nebo naopak posunu dál od herce podle požadované vzdálenosti. Na plac si s sebou klidně vezmi metr a změř si vzdálenost kamery od herce. Přesný postup, jak dosáhnout finální kompozice najdeš také na každé kartě.



CLONA A OHNISKO

Když už kamera stojí v úhlu a správné vzdálenosti, nastav si ohnisko objektivu (zoom) a velikost clonového čísla.



VŠE DOLAŽ PODLE PRAVIDLA TŘETIN RULE OF THIRDS

Posledním krokem je doladění finální kompozice podle pravidla třetin Rule of Thirds. Na své kameře si nastav, aby ti displej toto pravidlo („mřížku“) zobrazoval. Pak už jen nastavíš výšku kamery, případně trochu pootočíš kameru tak, aby ti odpovídalo znázornění fotky na kartičce s tvou „mřížkou“, nebo displejem na kameře.

SVĚTELNÁ SCÉNA, NEBOLI NASTAVENÍ SVĚTEL PRO TVOU KARTU (KOMPOZICI) ZDARMA.

Karty CinemaDeck jsou rozděleny do 5-ti světelných scén (5 různých nastavení světel – na každou světelnou scénu připadá v průměru 11–14 karet). Všechny 5 světelných scén (**LS** – **L**ighting **S**etup) podobné té níže, najdeš v balíku „**CinemaDeck Light Like Pro**”.

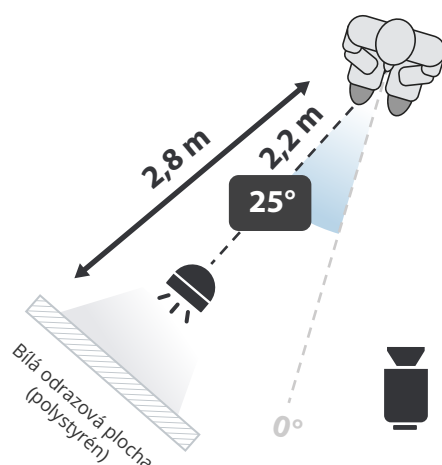
„CinemaDeck Light Like Pro” je návod s přesnými instrukcemi (podobně jako karty CinemaDeck), který ti umožní profesionálně nasvítit tvou vybranou kompozici. V balíku LLP najdeš celkem 5 světelných scén, 5 různých nastavení světel (1LS – 5LS), pro dosažení různých emocí a konečného filmového vizuálu.

Každá světelná scéna obsahuje přesné míry a hodnoty, jak a kde mají světla stát pro správné nasvícení.

Karta, kterou jsi si právě stáhnul, využívá světelnou scénu číslo 1 (1LS) – viz níže. Díky ní přesně víš, jak tvou kompozici správně nasvítit.

Podobně je to pak s dalšími kartami. Například karty s poradovým číslem od 15 do 29 využívají světelnou scénu číslo 2 (2LS). Karty s poradovým číslem od 30 do 40 světelnou scénu číslo 3 (3LS) a tak dále.





25°
vůči herci

Bílá odrazová plocha (polystyrén)



1,6 m

Výška odrazové desky



2,8 m

Vzdálenost herce od odrazové desky



25°
vůči hercovi

Světlo Arri 2000W (100%)



1,2 m

Výška světla



2,2 m

Vzdálenost herce od světla



1 TMAVÁ MÍSTNOST

Všechny kompozice, které karty obsahují, byli pořizovány v tmavé místnosti bez zásahu vnějšího světla. Nasvícení herce a místnosti pochází čistě z filmových světel. Rovněž hodnoty světel jsou uvedeny pro tmavou místnost. Abys dosáhl tohoto výsledku, je ideální natáčet v zatemněné místnosti tak, aby dovnitř nepřicházelo vnější světlo, resp. ho co nejvíce eliminovat. Na zatemnění oken můžeš použít černou textilií, nebo plachtu, která zabrání vniknutí světla. V případě, že bys neměl možnost úplně tmavé místnosti, nic se neděje. Zkus světlo co nejvíce eliminovat a pak si pohraj s intenzitou světel tak, aby ti správně seděla expozice.

2 PRÁCE S HERCEM

Abys dosáhl finální kompozici, je potřeba mírně pracovat i s tvým hercem. Náš herec měl výšku 184 cm, seděl na židli o výšce cca 50 cm, výška stativu byla 105 cm a kvůli světlu byl někdy více, někdy méně vytočen. S kartou CinemaDeck se dostaneš na 95% k tvé vybrané kompozici. Zbylých 5% si už jen doladíš na základě výšky tvého herce, výšky židle a samotné pootočení herce tak, aby na něj světlo dobře sedělo. Všechno to zvládneš úplně jednoduše.

3 POZADÍ A BOKEH EFEKT (ROZOSTŘENÉ POZADÍ)

Při zhotovování karet jsme umístili herce do vzdálenosti cca 3 m od pozadí, abychom dosáhli filmový „look“, díky rozostřenému pozadí (bokeh efekt - herec je ostrý, pozadí je rozmazané). Může se stát, že v tvém případě tolik prostoru mít nebudeš (cca 3 m od pozadí). To je úplně v pořádku, herec bude blíž k pozadí a tvůj bokeh efekt bude jen o něco menší (pozadí bude o něco méně rozostřené, než na kartě). Ničemu to však neškodí.

4 CLONA + ISO

Pro dosažení finální kompozice jsme používali clonu objektivu f2.8. V případě, že objektiv s takovou nízkou clonou nevládneš, nevádi. Bude platit stejný vzorec, jako se vzdáleností herce od pozadí. Když použiješ vyšší clonové číslo, například f4, tvé pozadí bude o něco méně rozostřené. V takovém případě bude potřeba o něco málo zvednout hodnotu ISO tak, aby ti správně seděla expozice. Podobně platí, že když vlastníš objektiv s nižší clonou než je f2.8, například f1.8, nebo f1.4, objektiv samozřejmě můžeš použít. Tvůj bokeh efekt bude zas o něco větší. V tomto případě je potřeba (při použití takto malého clonového čísla) dát si pozor, aby ti herec při mluvení neunikal z focusu (zaostření). Výborně dnes fungují půjčovny techniky, ve kterých si za pár korun můžeš konkrétní objektiv vypůjčit.

5 FULL FRAME VS. CROP

Pro všechny karty jsme použili full frame DSLR. V případě, že tvůj DSLR má crop senzor (x1.5), stačí, že si velikost ohniskové vzdálenosti vynásobíš x1.5. Příklad: Chci kompozici, kde ohnisková vzdálenost je 50 mm (full frame). Ekvivalent pro crop senzor je ohnisková vzdálenost 35 mm ($35 \text{ mm} \times 1.5 = 52 \text{ mm}$). Když tedy chci 50 mm ohnisko, na DSLR s crop senzorem, nastavím ohnisko o velikosti 35 mm.

6 VZDÁLENOST KAMERY OD HERCE

V našem případě byla kamera od herce vzdálená cca 2 až 4 m. Když tolik prostoru při natáčení mít nebudeš, klidně postav kameru blíž k herci. Pak už jen upravíš ohniskovou vzdálenost na tvém objektivu. Příklad: Chci ohniskovou vzdálenost 105 mm, ale místo 4 m od herce, mám k dispozici jenom 2 m. Ohniskovou vzdálenost proto upravím na polovinu, tedy 50 mm.

7 FINÁLNÍ VIZUÁL

Tvůj finální vizuál, se od vizuálu na kartě bude v pár bodech samozřejmě lišit. Tvůj herec bude vypadat jinak, budeš mít pravděpodobně jiné prostory a pozadí, jiné barevné spektrum, jiný „color grading“ a podobně. Kompozice však zůstane vždy stejná, jako na kartě CinemaDeck. Vybírej si pro natáčení hezká místa a když do těchto míst vložíš svou profesionální kompozici, budeš mít před očima parádní interview :).


8 ALTERNATIVNÍ POUŽITÍ SVĚTEL

Při zhotovování karet jsme používali světla ARRI 1000W a ARRI 2000W. Pro své účely můžeš klidně použít jinou značku světél. Důležité pak bude, abys zachoval naměřené hodnoty nasvícení (například 1000W světlo – intenzita 50%, teplota chromatičnosti 3200 K...) a světelné příslušenství (odrazná deska apod.). Všechno najdeš v balíku Light Like Pro.


9 MĚŘENÍ ÚHLU A VZDÁLENOSTI


Na natáčení si s sebou můžeš vzít metr, když budeš chtít měřit přesně, klidně i úhloměr a pak se dostaneš na přesné míry, které budeš mít na kartě.


4
Medium close shot
2.8f / RS




©copyright by CinemaDeck

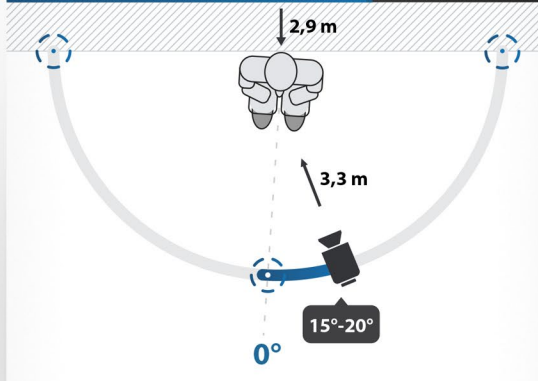

2,9 m
Vzdálenost herce od pozadí


15°-20°
Úhel postavení kamery


3,3 m
Vzdálenost kamery od herce


85 mm
Ohnisko objektivu

4
Gear placement
1-14 / 1LS




1.
Usazení herce na místo

2.
Nastavení úhlu a vzdálenosti kamery od herce

3.
Nastavení ohniska a clony

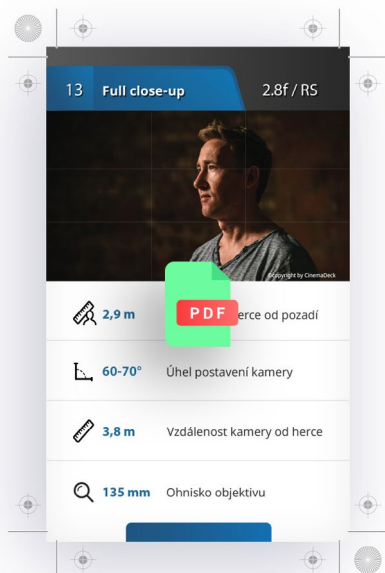
4.
Doladění finální kompozice pomocí ROT

©copyright by CinemaDeck


CINEMADECK
SHOOT INTERVIEW LIKE A PRO

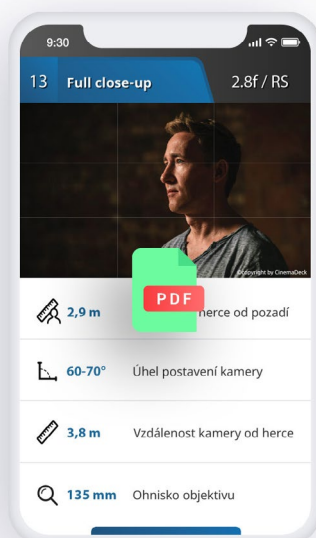
CO VŠECHNO BALÍK CINEMADECK OBSAHUJE

PRINT DATA



60 karet pro filmovou kompozici ve formátu PDF připravené rovnou k tisku

MOBILE PDF



60 karet pro filmovou kompozici – mobilní verze

TITLE PRESETS



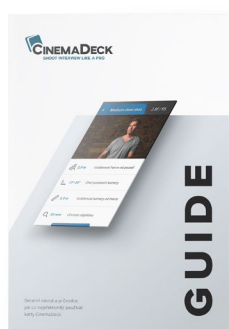
12 textových presetů s filmovým vizuálem

CHECKLIST



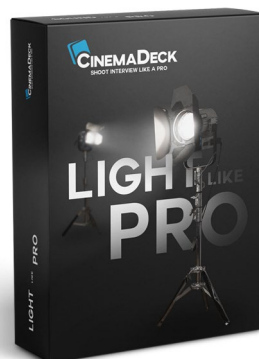
Checklist, díky kterému s sebou na vaše natáčení nic nezapomenete

GUIDE



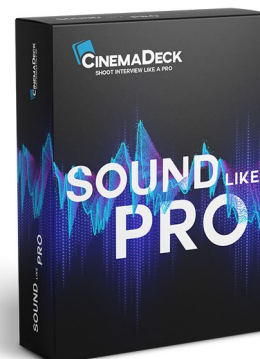
Detailní návod a průvodce, jak karty co nejefektivněji používat

LIGHT LIKE PRO



Detailní instruktor pro správné nasvícení vašich kompozic

SOUND LIKE PRO



Detailní instruktor pro perfektní nazvučení vašeho interview

KOUPIT CINEMA DECK

Mým snem bylo najít cestu, jak stvořit velké věci, aniž bychom my filmaři museli trávit měsíce u tutoriálů, nebo potřebovali mnohaleté zkušenosti s filmařským průmyslem. Neříkám, že systém jde oklamat, nebo že za pár hodin jde získat něco, co jiným trvalo měsíce či roky. Někdy ale existují malé zkratky, které nás dostanou do cíle mnohem rychleji. A jednou z nich jsou teď i karty CinemaDeck.

Věřím, že díky kartám CinemaDeck ušetříme začínajícím a mírně pokročilým filmařům spoustu hodin, či týdnů práce a přineseme jim jejich vytoužené výsledky ne za měsíc, ani za rok. **Ale tady a teď.**



MARTIN HURAI

T V Ů R C E K A R E T C I N E M A D E C K