

Detailní návod a průvodce,  
jak co nejefektivněji používat  
karty CinemaDeck.

E  
D  
I  
U  
G

<b>3</b>		Prohlášení
<b>4</b>		Kód do privátní Facebook skupiny
<b>5</b>		Úvod
<b>7</b>		Popis balíčků
<b>9</b>		Stavíme kompozici
<b>10</b>		Vysvětlivky
<b>12</b>		Technické informace
<b>14</b>		Nudné prohlášení
<b>15</b>		Kopírování

Výhradním vlastníkem karet CinemaDeck je:

**MARTIN HURAI,**

IČO: 08638039

Adresa: Březinova 509/20, 180 00 Praha 8, Karlín

Kontakt: martin@thecinemadeck.com

Zapsané na příslušném úřadě podle § 71 odst. 2  
živnostenského zákona: Úřad městské části Praha 8

Svou koupí prohlašuji, že jsem plně srozuměn s vlastní odpovědností za nakládání s kompletním obsahem karet CinemaDeck „Shoot Interview Like A Pro“ dle autorského zákona a trestněprávních předpisů. Jsem oprávněn karty a všechny dodatečné produkty užít pouze pro osobní potřebu. Nejsem oprávněn je rozmnožovat, rozšiřovat, upravovat, sdělovat veřejnosti, a jakýmkoliv způsobem zpřístupňovat třetím osobám.

# KÓD DO PRIVÁTNÍ FACEBOOK SKUPINY

Tvůj kód pro vstup do CinemaDeck FB skupiny je:

**MYBESTINTERVIEW**

Tady najdeš skupinu:

<https://www.facebook.com/groups/2372222099482622/>

Cílem skupiny je vytvořit silnou komunitu lidí, kteří budou mít možnost spolupracovat, najít nové kontakty a učit se novým věcem.

Využi tento prostor pro sdílení svých prací, obsahu, know-how, vědomostí. Navzájem si tak budeme pomáhat k parádním výsledkům.

Vítej v rodině CinemaDeck uživatelů :,)

Jmenuji se Martin a jsem tvůrce tvých karet. Na úvod pár rychlých vět, ať mě lépe poznáš.

Pocházím z rodiny, která dostala nadílku tvůrčí krve a to v těch nejrozumnějších směrech. Děda je malíř, a kdysi vedl orchestr, máma byla klavíristkou, teta maluje a její sochy ze dřeva jsou pro mně osmý div světa.

Když jsem po střední škole začal vnímat realitu a začal se pomalu probírat ve svých životních možnostech, zjistil jsem, že kus tvůrčích genů jsem si odnesl i já.

Tvořil jsem weby, grafiku, psal prodejní texty, fotil a ze všech těch nápadů na potenciální business bych snad vytvořil 500 stranovou trilogii. Bylo to jedno. Musel jsem prostě tvořit a přinášet lidem něco, co jim možná změní život. Problém byl v tom, že všechno jsem to dělal tak na půl plynu. Nevěděl jsem, kde přistát a časem jsem z toho začal být frustrovaný. Věděl jsem, že musím něco tvořit, roky jsem ale nemohl najít směr, kterým jít a to mě ubíjelo.

Největší zlom v mém životě nastal v roce 2013, kdy jsem natočil své první video. Dodnes nevím proč, ale cítil jsem, že díky videu dávám lidem tu největší hodnotu, kterou ze sebe můžu dostat. Od té doby mě to nepustilo a já viděl před sebou cestu, po které chci jít a věřím, že mě to nikdy neopustí.

Dnes je to ale o tobě!

Podařilo se nám vytvořit něco, co ti ušetří spoustu času a přinese skvělé výsledky. Když jsem dostal možnost točit své první rozhovory, plácal jsem se v tom. Chtěl jsem mistrovský výsledek, ale z desítek hodin prosezených u tutoriálů vznikla v mé hlavě obrovská koule všemožných rad a pouček, které jsem v praxi nebyl schopen použít.

Bylo toho zkrátka moc, nemělo to řád, jasné instrukce, kde by mi někdo řekl: „Hele, abys tohoto dosáhl, udělej tyto kroky, tečka.“ Bez zbytečných keců a omáček.

Hrozně jsem si něco takového přál. Hledal jsem proto způsob, jak vytvořit nástroj, díky kterému to bude možné, díky kterému jde s minimálním úsilím dosáhnout perfektních výsledků.

Po roce tvrdé práce vznikl CinemaDeck.

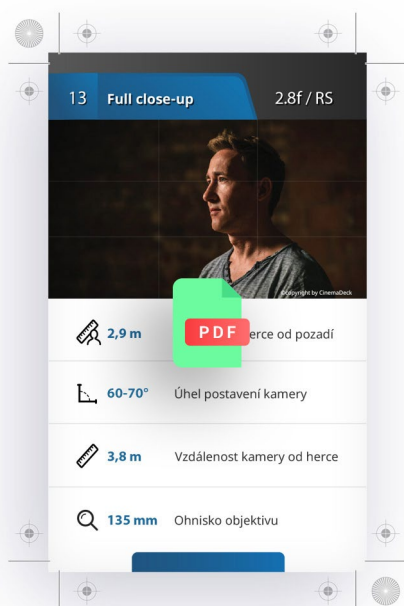
CinemaDeck je přesná navigace, rovná dálnice bez objezdů a slepých uliček, která tě v pár minutách dovede k tvým vytouženým výsledkům. Něco, co jsem tehdy hledal já, něco, co bych prostě mohl vzít a jednoduše to s úspěchem použít v praxi.

Ještě dnes cítím tato slova v plné síle. Mám radost, že je něco takového na světě a že i DÍKY TOBĚ teď vznikne další množství parádních rozhovorů :).

Součástí tvého balíku je mnoho dalších doplňkových balíčků. Níže už najdeš informace o každém z nich.

Tvá jízda začíná :).

PS: Chci poděkovat všem, kteří se na CinemaDeck podíleli. Společně jsme tak pomohli vytvořit parádní věc pro stovky či tisíce filmařů! DÍKY!



## CINEMA DECK PRINT DATA (PDF)

Verze „Print“ je předpříprava pro tisk. V případě, že by sis chtěl karty vytisknout a mít je fyzicky u sebe, v balíku „Print data“ je už všechno připraveno. Karty jsou uloženy s ořezovými značkami na velikost 68 mm x 114 mm. Pak už stačí, když tento PDF soubor jednoduše pošleš do tiskářské firmy a ta ti je vytiskne. Bez nutnosti jakýchkoliv úprav nebo zasahování do karet.

Karty se tisknou oboustranně s výjimkou karet s označením světelné scény. Ty se tisknou zvlášť. Balík tedy obsahuje 60 oboustranných karet (kompozic) a 5 jednostranných karet (světelné scény).

**Doporučení na typ papíru:** 400g / matný / křídový

Karty jsou rozdělené podle světelných scén od 1 až do 5 (1LS – 5LS).

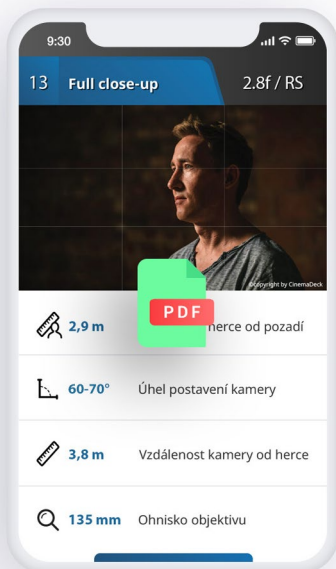
### Co jsou světelné scény?

Karty CinemaDeck se skládají z 5-ti různých filmařských svícení. Na každé svícení (světelnou scénu) připadá přibližně 12 – 14 karet. Na zadní straně každé karty najdeš vpravo nahoře označení 1LS, 2LS až po 5LS (LS – Lighting Setup).

Kompozice (karty) se stejným pořadovým číslem LS (například 1LS) můžeš mezi sebou kombinovat (nastavíme světla podle světelné scény 1LS a všechny karty – kompozice, které mají označení 1LS, můžeme použít).

A abych si byl jistý, že ti dávám do rukou kompletní návod, jak natočit profesionální interview, vytvořil jsem doplňkový produkt „LIGHT LIKE PRO“, kde najdeš všechny světelné scény (LS).

Nasvícení je jednou z nejdůležitějších součástí rozhovoru. Abys ho zvládl podobně jednoduše jako stavění kompozice, všechny světelné scény, přesné nastavení světla, úhly, vzdálenosti, i výšky světla najdeš právě v balíku „LIGHT LIKE PRO“.



## CINEMA DECK MOBILE <sup>(PDF)</sup>

Verze CinemaDeck „Mobile“ je určená pro mobilní telefony. Karty jsou řazené pod sebou, rozdělené podle světelných scén, které najdeš v balíku „Light Like Pro“. Mezi kartami můžeš jednoduše skrolovat a jestli je ti to pohodlnější, stačí mít u sebe při natáčení mobil a všechno v něm najdeš.

Verze „Mobile“ je také interaktivní. Abys nemusel scrollovat přes všechny karty, před každou světelnou scénou si budeš moci vybrat tu, kterou právě potřebuješ. Stačí kliknout na scénu, kterou budeš chtít a interaktivní PDF se do dané scény rovnou přehodí. Aby ti interaktivita správně fungovala, stáhni si do mobilu aplikaci ACROBAT READER.

Do mobilu jsi nezapomeň stáhnout taky světelné scény (LIGHT LIKE PRO) abys přesně věděl, jak nastavit svícení.



## CINEMA DECK CHECKLIST

Když se točí profil interview, je třeba myslet na spoustu věcí, aby ti při natáčení nic nescházelo (světla, zvuk, kabely, baterky...). Vytvořil jsem pro tebe checklist, který ti pomůže, abys na nic nezapomněl. Je to soubor nejčastějších a nejnutnějších věcí, které jsou třeba pro hladký průběh natáčení.



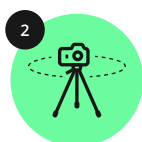
Ideální případ je, když si vybereš kompozice, které se ti líbí pro dané interview den, nebo dva před natáčením. Díky tomu budeš přesně vědět, jaký objektiv, s jakým ohniskem a clonou budeš potřebovat. Například vím, že chci točit kompozici, která je na kartičce 5.

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 světla 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.

**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.

**OHNISKO OBJEKTIVU**

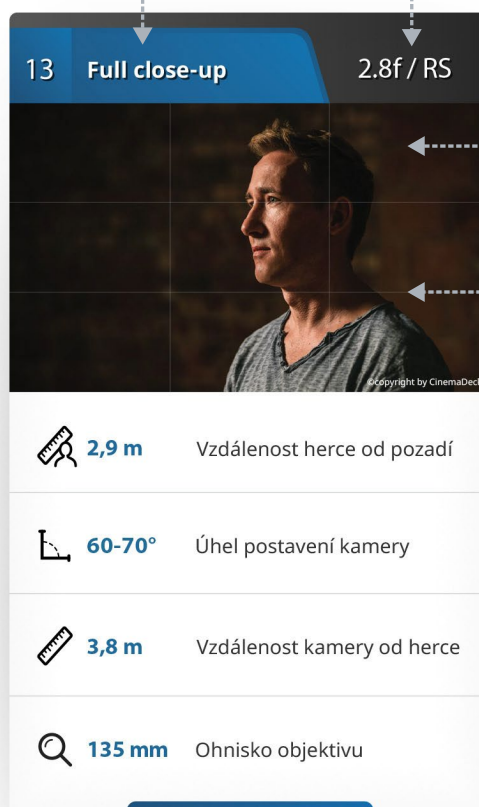
Ohnisko objektivu, neboli ohnisková vzdálenost (zoom) udává, jak velké zorné pole bude tvůj objektiv mít, to znamená, jak velmi bude herec pomocí objektivu přiblížen, nebo vzdálen.

**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

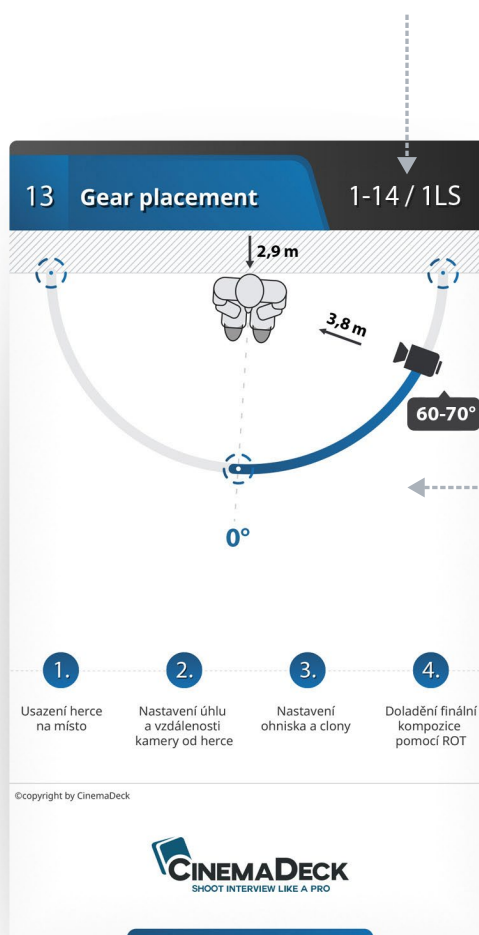
Karty jsou číselně řazeny od 1 až do 60. Kompozice s rovnakou světelnou scénou (například 1LS, 2LS... - najdeš v pravém horním rohu na zadní straně karty) jdou mezi sebou kombinovat v případě natáčení na dvě kamery. Číselné označení ti také lépe pomůže zapamatovat si ty kompozice, které se ti nejvíce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

## 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 nevlastníš, 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 velikostí 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 :).

## 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.

## 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 1000 W světlo - intenzita 50%, teplota chromatičnosti 3200 K...) a světelné příslušenství (odrazná deska apod.). Všechno najdeš v balíku Light Like Pro.

Všechny zakoupené materiály jsou souborem osobních zkušeností a nápadů autora. Zakoupením těchto materiálů přijímáš, že autor nenese žádnou zodpovědnost ze tvé úspěchy, nebo neúspěchy a jakékoliv použití zakoupených materiálu je ve tvých rukách. Avšak každý z tvých výsledků bude od teď extra třída :).

Všechny karty a návody jsou autorským dílem a podléhají autorským právům. Jakékoliv šíření bez souhlasu autora je zakázáno. Nesdílejte karty ani na internetu. Máme nastavené online systémy, které to kontrolují. Strávili jsme spoustu hodin práce, abychom vytvořili něco, co nám filmařům ulehčí život a vysoudit z někoho barák není zrovna moje hobby :).  
Věřím, že to budete respektovat.