

Tvoje **Trubka**

Slinták Vlastimil

15. dubna 2008

Abstrakt

Chceš si zablnout? Naučit se novým věcem? Získat nekonečnou slávu? Nebo prostě jen zabít čas?

Tak právě pro tebe je tato soutěž jako stvořená! TvojeTrubka (*čti YouTube*) bude probíhat na schůzkách, kde se všichni zúčastnění zapojí do činnosti a společně vytvoří svoje dílo, které následně zveřejní na oblíbeném serveru [youtube.com](https://www.youtube.com). Pokud se zúčastníš a vyhraješ, získáš nekonečnou slávu po celém světě. . .

Obsah

1	Soutěž	1
1.1	Co je potřeba k soutěžení?	1
1.2	Pár rad a námětů	1
1.3	Vyhodnocení	2
2	Stop motion	2
2.1	Scéna a světlo	3
2.2	Rekvizity	3
2.3	Užitečné rady	3
3	Fotografování	4
4	Video	5
5	Závěr	5

1 Soutěž

Jelikož se jedná o časově náročnější soutěž, bude jí vyhrazeno několik schůzek a jedna celá sobota. Po tuto dobu se jednotlivé skupiny budou snažit vymyslet a realizovat krátkou scénku, natočenou pomocí *stop motion* techniky. Výsledné dílo se pak nahraje na server www.youtube.com, kde bude jeden měsíc. Video, které bude mít po uplynutí této doby více shlédnutí a více hvězdiček (způsob hodnocení na Youtube), pak přinese své skupině vítězství.

1.1 Co je potřeba k soutěžení?

Každá skupina dostane zapůjčený fotoaparát a stativ. Vše ostatní si musíte zajistit sami. To znamená, že poté, co se týmově domluvíte na tématu vašeho videa, sepíšete potřebné pomůcky a ty si přinesete s sebou na schůzku.

1.2 Pár rad a námětů

Pokud zadáte do Googlu sousloví *stop motion*, dostanete spoustu výsledků a tím pádem i nápadů co vytvářet. Níže uvedené příklady nejsou dogma, to znamená že si můžete vymyslet cokoliv. Nic není zakázáno. Jediné čeho se MUSÍTE držet je styl natáčení – tzn. pomocí fotoaparátu.

Při vymýšlení ale mějte na paměti, že *stop motion* je velmi časově i technicky náročné, nejde se tedy srovnávat s profesionálním animačním studiem. Nápady jako celovečerní filmy, či sledování růstu rostliny po dobu jednoho roku nejsou časově ani technicky zvládnutelné. Mějte na paměti, že pro jedinou vteřinu animace je potřeba 8 až 12 snímků (tedy fotek). Pokud chcete vytvořit video o délce jedné minuty, budete potřebovat přibližně 480 až 720 fotek!

A co všechno se může použít pro animaci? No, řekněme že vše ;) Zde je pár tipů:

- Plastelína – Relativně jednoduché, vystačíte si s jedním stolem. Pozor, některé druhy plastelíny jsou tuhé a špatně se s nimi modeluje.
- Papír – Snad nejuniverzálnější. Na papír můžete kreslit, z papíru můžete skládat origami. Papír může také posloužit jako pozadí například pro plastelínové scény.
- Lego, Merkur – Nebo jakékoliv další stavebnice, které vám jistě leží doma na půdě.
- Lidé – Asi nejtěžší způsob. Ve scéně se pohybují lidé, kteří se natácejí a hýbají pouze když je potřeba. Výsledek je sice velmi zajímavý a videa mohou být hodně akční, ale vyžaduje to hodně trpělivosti a ukázněnosti ze strany herců.

Ještě jedna rada na závěr: Jelikož se budou videa dávat na internet (na americký server), je dobrý nápad veškeré texty a popisky mít v angličtině. Vašemu dílu pak porozumí všichni, bez ohledu na národnost a tím pádem budete mít i více diváků. A o to přece jde.

1.3 Vyhodnocení

Video bude po dobu jednoho měsíce dostupné na serveru www.youtube.com, kde si jej budou moci prohlédnout lidé z celého světa. Jelikož nejsem schopen zajistit nezaujatost hodnocení a jeho správný průběh, musíme se domluvit na jedné věci. O svých výtvorech klidně řekněte kamarádům a známým, ať vám je zhodnotí a okomentují, ale vy sami se do hodnocení nezapojujte. Nehodnoťte ani klipy protihráčů! Předejdeme tím zbytečným hádkám, které by jen pokazily hru.

Člen oddílu je čestný, zdvořilý ... atd, nemusím to snad zdůrazňovat.

2 Stop motion

Stop motion je speciální animační technika, používaná ve filmu. Pokud se rádi díváte na večerníčky, již jste určitě tuto metodu snímání viděli. Například večerníčky *Krysáci* nebo *Pat a Mat*. Kromě krátkých pohádek byl stopmotion použit ve filmu *Fimfárum* nebo *Wallace a Gromit*.

Princip této techniky spočívá v postupném snímání scény. Autoři pak mají mnoho snímků, které, když se promítnou rychle za sebou, vytvářejí dojem, že se postavičky pohybují.

Na obrázku 1 je ukázka z večerníčku *Krysáci*. V pozadí můžete vidět připravovanou scénu, která bude nasnímána kamerou v popředí. Umělci naaranžují stovky různých scén, které pak ve střížně dají dohromady a výsledek můžete vidět v televizi. V ukázce animátoři pracují s plastelínou, ze které jsou zhotoveny jak postavičky, tak většina rekvizit. Plastelína se pak jednoduše upraví a nová scéna je na světě.



Obrázek 1: Ukázka scény večerníčku *Krysáci*

2.1 Scéna a světlo



Obrázek 2: Do oranžova laděná scéna filmu *Prince Achmed*

ideální podmínky. V případě, že bude zataženo, výsledek nemusí být tak hezký. Půjde to sice nasnímat, ale barvy budou nevýrazné a u některých fotoaparátů se může fotka rozostřit.

U scén fotografovaných v místnosti je potřeba na světlo dávat větší pozor. Nejlepší bude postavit se blíž k oknu. Pokud to nepůjde, zkuste třeba rozsvítit (tím se fotografie zbarví do odstínu, který vydává žárovka – žlutý nebo zářivka – bílý) nebo si přinést malou lampičku.

V některých případech se může hodit změnit barvu celé scény. Podobné efekty jdou sice dodatečně provést v počítači, ale při takovém počtu fotek je téměř nemožné upravovat každou zvlášť. Můžete si proto scénu nasvítit například žlutým, červeným nebo modrým světlem a tím dodat snímku zajímavější vzezření. Ačkoliv jsem toto nezkoušel, myslím že by měla stačit lampička a barevný papír (fólie?) umístěný před ní.

2.2 Rekvizity

To, jak rekvizity a herce vytvoříte, nebo namaskujete nechám na vás. Pamatujte ale, že *méně je někdy více*, tzn. že není vhodné na scénu cpát desítky postaviček a pomůcek, protože to jenom odvádí pozornost diváka a nepůsobí to hezky. Snažte se proto na scénu dávat co nejméně rekvizit. Samozřejmě pokud máte vymyšlenou scénu se stovkou plastelínových postaviček, běhajících sem a tam, tak je jasné, že snímek bude přeplněn, pokud se ale tomu můžete vyhnout, dávejte na scénu rekvizit méně.

Při natáčení scény je potřeba neustále rekvizity posunovat a upravovat tak, aby se ve výsledku zdálo že se scéna pohybuje. Je tedy důležité, aby se fotoaparát nehnul a během práce zůstal ve stále stejné poloze (výjimkou může být přiblížení scény pomocí funkce zoom). To samé platí i pro rekvizity, které se nemají hýbat. Je vhodné, vše co má zůstat na místě zajistit lepicí páskou, špendlíky, sychrajskami, špejlemi, apod.

2.3 Užitečné rady

- Před zahájením práce si rozmyslete scénář snímku a jednotlivé scény si promyslete. Je to proveditelné? Co budete potřebovat? Máte to doma, nebo je potřeba něco koupit? Bude na pozadí zvuk? Kde ho seženete?

- Při práci si nepřekážete a nestrkejte do sebe. Byla by škoda po 100 fotkách pohnout se scénou a začínat znova.
- Rozdělte si mezi sebou práci, ať dělá každý něco. Jeden může například zajišťovat stativ a foťák, druhý pohyb postaviček, třetí pozadí scény, atd. Stačí se jen domluvit.



Obrázek 3: Naaranžování oveček, film Wallace a Gromit

3 Fotografování

Úplná teorie kolem fotografování by vydala na celou knihu. Nebudu se proto rozepisovat o detailech. Fotoaparáty, se kterými se setkáte jsou většinou plně automatické, dělají tedy za vás většinu práce. Ne však všechnu! Sice se nemusíte trápit s časem, clonou a zaostřením snímku, ale musíte si snímek rozvrhnout, vyfotit a uložit do počítače. Je proto potřeba abyste znali alespoň základy.

Před vlastním fotografováním je důležité zkontrolovat nastavení fotoaparátu. Ujistěte se, že fotíte maximální možné rozlišení. Tím je zajištěna největší kvalita, kterou foťák poskytuje. Další důležitou hodnotou je blesk. Ideální bude automatické nastavení, kdy si fotoaparát blesk sám zapne nebo vypne podle potřeby. Na některých foťácích je důležité blesk vysunout, čímž se aktivuje.

Každý digitální fotoaparát má několik režimů. Kromě možnosti prohlédnout si již vyfocené fotky jsou zde režimy jako *makro*, *sport* nebo *normal*. Každý režim je vhodný na něco jiného a má přednastaveny jiné hodnoty. My si většinou vystačíme s režimem *normal*, který bývá označen červeným fotoaparátem na otočném přepínači.

V okamžiku, kdy jsme dodělali scénu, je dobré si fotky uložit do počítače. Foťák proto vypnete a vsuňte paměťovou kartu. Fotky zkopírujte do PC, smažte kartu a můžete pokračovat ve focení.

To, že budete ukládat fotky po každé scéně, je vhodné zejména pro pozdější zpracování, kdy máte fotky rozděleny do několika adresářů podle scén. Takové rozdělení je přehledné a jde s ním jednoduše pracovat.

4 Video

Video je v podstatě složeno z mnoha snímků, které se rychle střídají a vytvářejí tak iluzi pohybu. A právě o to se budeme snažit. Když se díváte na normální filmy v televizi, počet snímků, které se na obrazovce vystřídají za jednu vteřinu je 24. Říkáme, že film má 24 FPS. Naše krátká videa budou mít 8–12 FPS. Je to méně než u klasického filmu, to znamená, že se objekty se budou pohybovat trhaně.

Výsledek, tzn. všechny fotky, které jse nafotili, se pomocí speciálního programu sloučí dohromady, přidá se zvuk a uloží se s příponou `.avi`. Jedná se o velice zjednodušený popis. Podrobnosti nejsou potřeba, protože sloučení fotek nebudete dělat vy, ale Vlastik. Až bude vše hotovo, video se nahraje na internet a hurá do hlasování!

5 Závěr

Pokud někoho tento způsob animace zaujme, rád poskytnu podrobnější popis. Krom toho, internet je také velmi dobrým zdrojem informací.

Přeji vám skvělé nápady, pevnou ruku a hodně štěstí při vymýšlení a tvorbě vašich kousků. Pokud se náhodou stane, že se zrovna vaše video nebude líbit, nepropadejte panice! Žádný učený z nebe nespádl, příště se to třeba povede. Hlavní je, aby vás tvorba bavila a naučili jste se něco nového...