

DELTA – Střední škola informatiky a ekonomie, s.r.o.

Ke Kamenci 151, 530 03 Pardubice

# **MATURITNÍ PROJEKT:**

## **The Rapture**

Příjmení, jméno: Soukup Ondřej

Třída: 4. B

Studijní obor: Informační technologie 19-20-M/01

Školní rok: 2019/2020

Prohlašuji, že jsem maturitní projekt vypracoval samostatně, výhradně s použitím uvedené literatury.

V Pardubicích 31. 3. 2020

---

## Poděkování

## Anotace

V tomto dokumentu bude představen maturitní projekt s názvem The Rapture, také se dozvíte o různých možnostech, jak se film vyvíjel. Účelem hororových videí je hlavní navodit atmosféru, aby divák, nebyl ani na chvíli nedal oči z obrazovky a samotný film ho vtáhl do děje. Samostatné video se nejdříve musí natočit video kamerou jako je například Sony FDR-AX53. Je také třeba dbát na dobrých a přesvědčujících rekvizitách jako jsou zbraně, převleky, krev apod., ale to vám představím dále v tomto dokumentu. Dokument také bude obsahovat jaké editační programy jsem zvolil. Celý dokument bude také prokládán obrázky at' pro lepší vysvětlení, nebo ukázkou.

## Klíčová slova

Adobe Premiere Pro, Scénář, nástroje, programy

## Obsah

Úvod.....	7
1 Plán práce.....	8
2 Zvolené technologie .....	8
2.1 Adobe Premiere Pro 2020 .....	8
2.1.1 Prostředí Adobe Premiere Pro 2020.....	9
2.1.2 Základní menu.....	9
2.1.3 Toolbar – nástrojová lišta .....	9
2.1.4 Time line – časová osa .....	9
2.1.5 Pracovní záložky.....	10
2.1.6 2.1.6 Media Folder .....	10
2.1.7 Video náhled.....	<b>Chyba! Záložka není definována.</b>
3 Použité nástroje.....	11
3.1 Video Kamera Sony FDR-AX53 .....	11
3.2 Příruční světlo .....	11
3.3 Stativ .....	11
3.4 FPS kamera.....	11
4 Kostýmy a Rekvizity.....	11
4.1 Protagonista.....	12
4.1.1 Kostým.....	<b>Chyba! Záložka není definována.</b>
4.1.2 Rekvizity .....	12
4.2 Antagonista.....	12
4.2.1 Kostým.....	12
4.2.2 Rekvizity .....	12
5 Výběr místa na natáčení.....	12
5.1 Tesla.....	13
5.1.1 Exteriér Tesly.....	13
5.1.2 Interiér Tesly.....	13
5.1.3.1 Hala .....	13
5.1.3.2 Sklepení.....	13

5.1.3.3 Protiatomový bunkr .....	14
5.2 Milovice „Boží Dar“ .....	14
5.2.1 Stará budova panelového domu .....	14
6 Techniky použité při natáčení.....	14
6.1 Vytvoření atmosféry .....	14
6.2 Nastavení kamery .....	14
6.3 Nastavení osvětlení .....	15
6.4 Ozvučení .....	15
7 Postprodukce.....	15
7.1 Výběr záznamů .....	16
7.2 Střih záznamu.....	16
7.3 Úprava zvuku.....	17
7.4 Úprava barev.....	17
7.5 Export.....	18
8 Scénář.....	18
Závěr.....	22
Použitá literatura.....	22
Seznam obrázků.....	23

## Úvod

Pro svůj maturitní projekt, jsem si vybral natáčení hororového post-apokalyptického filmu. Děj vypraví příběh o člověku, který krutě bojuje se světem. Později, ale zjišťuje že na tomhle světě není sám.

Cílem mé maturitní práce je natočit a postprodukčně upravit celý film.

# 1 Plán práce

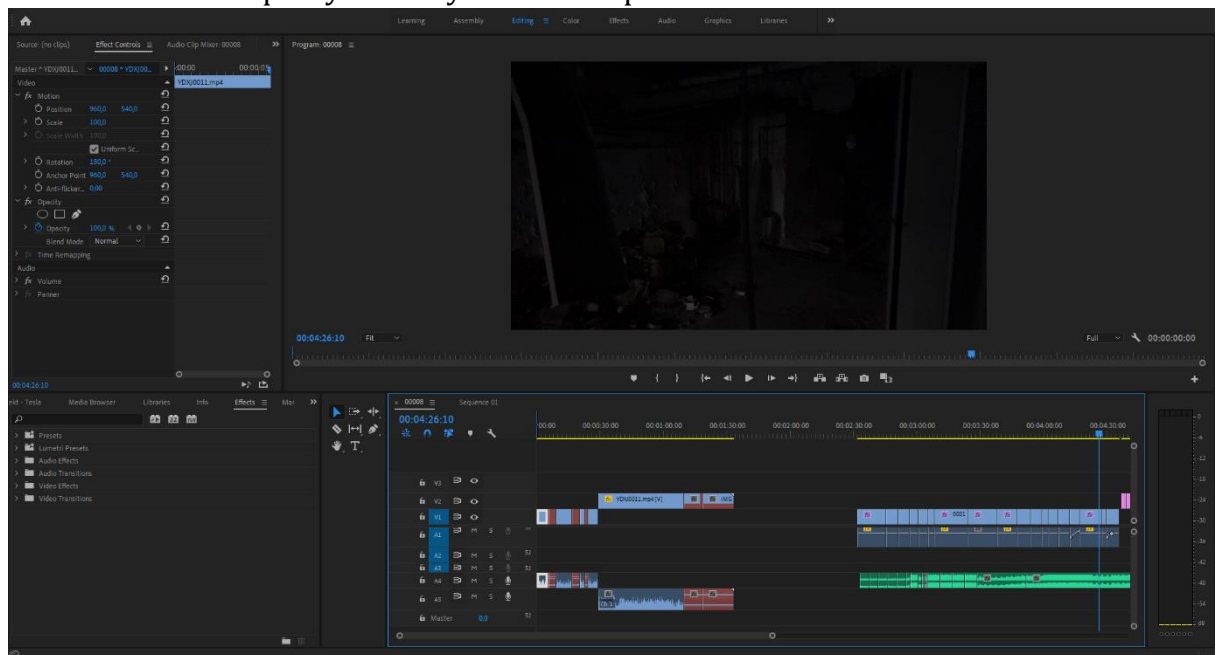
Na začátku projektu jsme sepsali seznam úkolů, které před námi stojí:

- Obstarání všech potřebných rekvizit, pro vytvoření nejlepšího pocitu z videa.
- Sepsání Scénáře
- Natočení samotného videa
- Post-produkce videa
- Export videa

## 2 Zvolené technologie

### 2.1 Adobe Premiere Pro 2020

- Program od firmy Adobe, který se zabývá střihem a lehkými úpravami videa či filmů. (viz. Obrázek1)
- Umožňuje si sestavit nahrané části do jedné.
- Dokáže lehké úpravy zvukových kanálů a přidání efektů.



Obrázek 1: Adobe Premiere Pro 2020 Zdroj: Vlastní

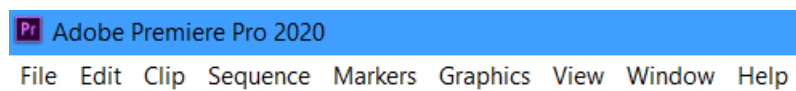


### 2.1.1 Prostředí Adobe Premiere Pro 2020

Adobe Premiere Pro 2020 je software určený pro stříh a celkovou editaci videoklipů. Je určen jak domácím hobby stříhačům, tak i stříhačům, kteří se touto činností živí. Dnes patří mezi jeden z nejprodávanějších softwarů vůbec. [1]

### 2.1.2 Základní menu

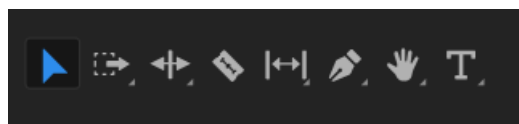
Skládá se z nabídky záložek File, Edit, Clip, Sequence, Markers, Graphics, View, Window, Help, pod kterými se po rozkliknutí zobrazí další podzáložky jako u mnoha jiných programů, pomocí kterých se dá dostat k veškerým funkcím, co tento program nabízí. [1]



Obrázek 2: Základní menu Zdroj: Vlastní

### 2.1.3 Toolbar – nástrojová lišta

Tato lišta je umístěna ve spodní části programu. Jsou zde nejpoužívanější ikony, pomocí kterých se vykonávají různé funkce v programu. Lze tuto lištu editovat tudíž zmenšovat a zvětšovat danou oblast lišty. Stačí kurzorem najet na okraj oblasti a potáhnutím se automaticky zvětšuje. Toolbar se dá také přesouvat na jiná místa v programu. Myší najedeme na prázdné místo v oblasti Toolbaru a přetáhnutím na jiné místo a puštěným tlačítkem myši se Toolbar přesune. [1]

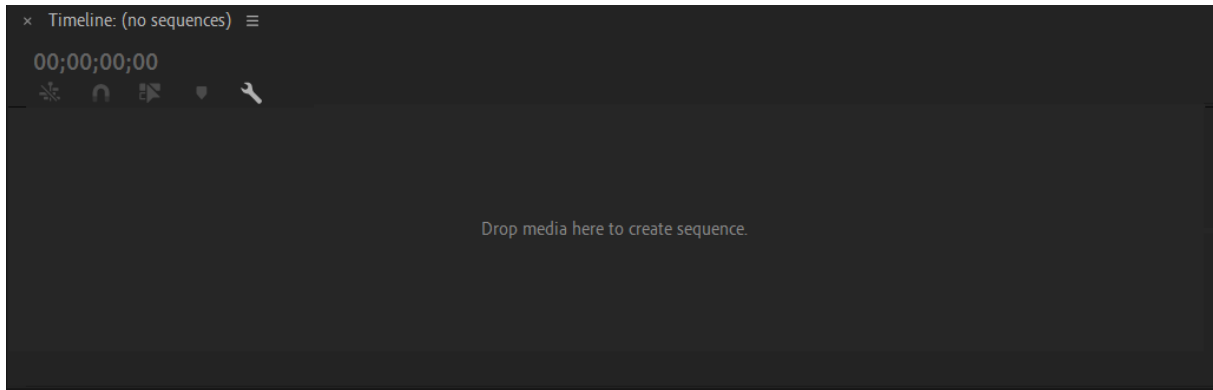


Obrázek 3: Toolbar Zdroj: Vlastní

### 2.1.4 Time line – časová osa

V této sekci programu jsem se pohyboval téměř nejčastěji. Slouží k vkládání obrazové a zvukové stopy. Po úvodním zapnutí programu je časová osa prázdná. Do časové osy se vkládají videa přímo (kliknutím pravým tlačítkem myši a výběrem Inster Audio/Video

Track), nebo se dají přetáhnout z knihovny, kam si může uživatel vložit všechna videa nebo zvukové stopy. [1]



Obrázek 4: Time line Zdroj: Vlastní

### 2.1.5 Pracovní záložky

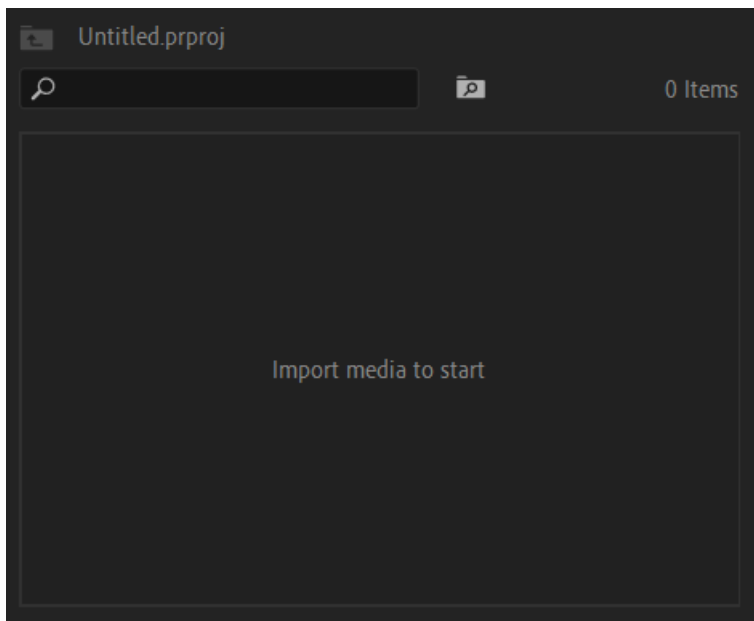
Jedná se o okno, které se nachází defaultně v levé spodní části a jejím obsahem jsou záložky, které lze libovolně posouvat a umisťovat je podle libosti. Lze je také odebrat a následovně přidat buď klávesovou zkratkou nebo záložkou v hlavním menu View. [1]

### 2.1.6 2.1.6 Media Folder

Je to okno se všemi zobrazenými částmi video, audio, foto apod., které jsme použili do timeline, popř. po importu z okna Explorer zde přesunuli k následnému použití do timeline.

Do Project Media jde také snadno přímo přetáhnout myší konkrétní soubory ze spuštěného

klasického průzkumníka Windows. Lze tady vytvářet další složky, a tak mít přehled v multimediálních souborech, které máme v PC a které používáme do projektu. Další složka, kterou si pojmenujeme podle naší potřeby. [1]



Obrázek 5: Media Folder Zdroj: Vlastní

## 3 Použité nástroje

### 3.1 Video Kamera Sony FDR-AX53

- 4K video kamera od firmy Sony
- 5.1 Mikrofon
- 20X optický zoom

### 3.2 Příruční světlo

- Kompaktní provedení
- LED technologie
- Možnost nastavení intenzity a teploty světla

### 3.3 Stativ

- Pevná konstrukce
- Lehké na přepravu

### 3.4 Sportovní kamera

- Vytvoření záznamu z pohledu protagonisty/antagonisty.
- Lehká na přepravu

## 4 Kostýmy a Rekvizity

Pro natáčení videa, byli použity kostýmy a rekvizity.

## 4.1 Protagonista

Stáli jsme před problémem najít způsob, jak pomocí fotoaparátu načíst uživatelský vstup v podobě sestavených karet.

Jako kostým hlavní postavy jsem vybral starší již dříve používané oblečení. Hlavní postava má jako pokrývku hlavy, starou ruskou plynovou masku s funkčním filtrem. Déle má hlavní postava na sobě viditelnou zelenou bundu a pod ní má starou hnědou vestu a jako pokrývku těla má šedivou mikinu s kapucí, kterou má nasazenou přes masku. Jako spodní část kostýmu jsem vybral klasické „Cargo“ kalhoty a pevné boty. Protagonista má po svém boku, malou šedivou brašnu.

### 4.1.1 Rekvizity

Jako hlavní rekvizitu, co jsem vybral, je „airsoftova“ kovovou repliku útočné pušky M4A1, která dodává protagonistovi respekt. Replika pistole Colt 1991 umístěna v malé šedivé brašně se stala nezbytným doplňkem hlavního hrdiny.

## 4.2 Antagonista

### 4.2.1 Kostým

Hlavní antagonista je oblečen spíše do „nočního“. Má dlouhé černé vlasy a přes pusku černou roušku proti prachu, tak jsem udělal hlavního antagonistu celého do černa. Má na sobě černou mikinu a na ní „špinavou“ černou bundu se suchými zipy. Jako kalhoty jsme použili též černé „tech“ kalhoty s připínáky na jakékoliv zbraňová pouzdra.

### 4.2.2 Rekvizity

Rekvizity hlavního antagonisty jsou o něco pestřejší, jelikož je vybaven odstřelovací puškou typu L96 AWS2 s přídatnou dvojnožkou, pro lepší míření na dálku a upravenou optikou s 16X zoomem. Dále je vybaven replikou pistole Glock 19.

## 5 Výběr místa na natáčení

Každý, kdo chce natáčet film, nebo jiný druh videa, tak si projde velmi těžkou volbou, a to je výběr místa. Místo by mělo vypadat tak jak si sám režisér daného videa představuje, aby bylo videa dle jeho představ. Jako první místo, co jsem si vybral, byla opuštěná budova staré Tesly v Pardubicích, bohužel při komplikacích jsem musel změnit lokaci. Jako druhou zásadní lokaci jsem si vybral staré vojenské město Milovice boží Dar.

## 5.1 Tesla

Jako první místo na natáčení jsem si vybral, jak bylo již řečeno, tak opuštěnou budovu staré Tesly v Pardubicích. Vybral jsem si jí z důvodu postavení a velikosti samotného areálu, jedná se o 22 000 m<sup>2</sup> opuštěné továrny. Bohužel se do budovy není lehké dostat, proto jsem musel zařídit povolení.

### 5.1.1 Exteriér Tesly

Areál bývalé Tesly vypadá jako místo, kam by se každý bál, už jen z důvodu značně komplexního areálu. Ale po prozkoumání celého exteriéru jsem zjistil že tohle je místo, které se nejlépe hodí na natáčení daného filmu. Celý exteriér je obklopen ostnatým plotem a rozpadlými budovami, které vytvářejí plánovanou atmosféru příběhu.

### 5.1.2 Interiéry areálu Tesla

Po prvním vstupu do hlavní budovy jsem věděl že toto je to správné místo. Celému areálu se přezdívá „Místo kde se zastavil čas“. Všechny věci byli nechané tak jak je bývalí pracovníci nechali, jako, kdyby z něčeho nic se pracovníci zvedli a odešli a nikdy se už nevrátily. Samozřejmě je možné v areálu najít i stopy po dřívějších návštěvnicích. Jako „grafity“ na stěnách, rozbité staré nástroje. Po prvním vstupu do hlavní budovy jsem věděl že tohle je to správné místo, jelikož se celému místu se nazývá „Místo kde se zastavil čas“. Všechny věci byli nechané tak jak je bývalí pracovníci nechali, vypadalo to jako, kdyby z něčeho nic se pracovníci zvedli a odešli a nikdy se nevrátily. Samozřejmě je možné v areálu najít i stopy po dřívějších návštěvnicích a tím jsem myslím „grafity“ na stěnách, rozbité staré nástroje.

#### 5.1.3.1 Hala

První místnost, kterého mě zaujala je velká prázdná místnost, kterou jsem nazval „Hala jednoho muže“, jedná se o betonovou místnost, o velikosti jedné pozemní garáže obchodního centra, kde na kraji byla umístěna malá budka se základním vybavením. Použil jsem tuto místnost jako, hlavní úkryt antagonisty, kde se poprvé i setkají. Z důvodu umístění a výhledu na hlavní vstup do budovy.

#### 5.1.3.2 Sklepení

Po vstupu do podzemního komplexu, který byl pod celým areálem Tesly. Jednalo se o dlouhé „tunely“, která po stranách měli vchody do jednotlivých skladních místností, které se mi velice zalíbily, jelikož zde sehnal mnoho pomocných věcí na dané natáčení.

### **5.1.3.3 Protiatomový bunkr**

Při prozkoumávání lokace, jsem našel opuštěnou bránu vedoucí do zdi. Dokonalé místo, pro natočení hlavních scén, jelikož do dané oblasti nešlo žádné světlo musel jsem si poradit s osvětlením.

## **5.2 Milovice „Boží Dar“**

Jako druhé místo na natáčení jsem si vybral staré městečko u Milovic jménem Boží Dar, jedná se o staré a opuštěné „Armádní“ město Milovice Boží Dar. Množství opuštěných bunkrů a hangárů nám nabídlo správnou atmosféru.

### **5.2.1 Stará budova panelového domu**

Jako první místo jsem vybral opuštěný panelák z důvodu korespondence s příběhem. Opuštěný panelový dům také zahrnoval kompletní sklepení, které jsem použil při natáčení tmavých a hororových scén.

## **6 Techniky použité při natáčení**

Zde popisuji, jak správně připravit a upravit daný záznam, aby navodil nejlepší atmosféru z daného filmu. Také se zde dozvíte, jak správně umístit kameru a nasvítit danou oblast.

### **6.1 Vytvoření atmosféry**

Jelikož jsem si vybral natáčení hororového post-apokalyptického filmu, tak jsem se musel logicky zaměřit na hru světla a stínů. Celý film je bez dialogů. Jelikož je celý film nemluvený, tak je velice důležitá zvuková stopa, která dodává filmu správnou hororovou atmosféru.

### **6.2 Práce s kamerou**

Jelikož jsem převážně natáčel v oblastech, kde jako jediné osvětlení bylo buďto uměle vytvořené nebo prosvítání slunečního světla, tak jsem musel kameru umístit tak, aby daná scéna vypadala co nejvíce tematicky a navodila hororovou atmosféru. Kamera zvládala dobrý optický „zoom“, který jsem použil při určitých záznamech [2]

## 6.3 Práce s osvětlením

Jelikož jsem natáčel v oblastech, kde je minimální sluneční světlo, musel jsem nastavit osvětlení tak, aby citlivost daného světla nebyla až moc velká a zároveň nastavit teplotu světla, aby to daná kamera zaznamenala. Více o osvětlení se dozvíte v post-produkci. (str. 15) [2]

## 6.4 Ozvučení

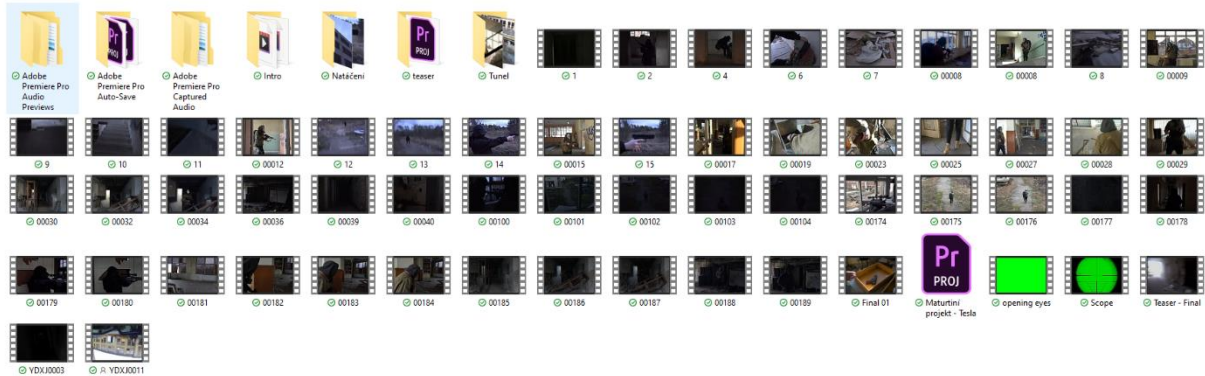
Rozhodl jsem se mít celý film bez mluvy, takže jediné, na co jsem si musel dávat pozor, jsou okolní zvuky, jelikož zvuk v tomto typu filmu je velice důležitý a pokud zvuk nebude dostačující tak to ztratí celý hororový pocit z filmu. Po technické stránce jsem použil mikrofon, který byl zabudovaný přímo v kameře, jelikož byl dostačující pro náš projekt. Samozřejmě je možnost použít externí mikrofon, který by byl přidělán v blízkosti protagonisty nebo byl zavěšen nad danou scénou, aby nebyl vidět na záznamu. [2]

## 7 Postprodukce

Postprodukce probíhala ve více fázích, které jsem sepsal níže.

## 7.1 Výběr záznamů

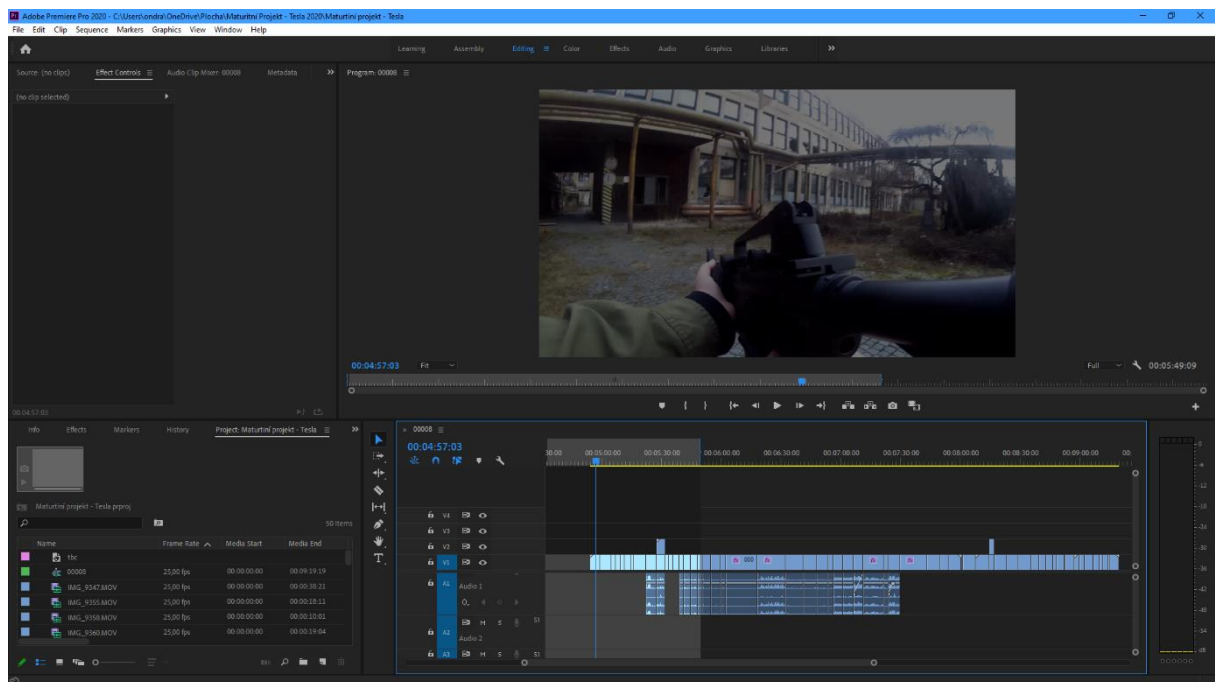
Potřeboval jsem ze všech záběrů vybrat nejlepší záběry, které jsou dobře natočené, a proto se dají použít pro samotnou editaci. (viz. Obrázek 6)



Obrázek 6: Složka se záznamy Zdroj: Vlastní

## 7.2 Strih záznamu

Poté co jsem vybral nejlepší záznamy, jsem je přesunul do programu „Adobe Premiere Pro“ a postupně jsem začal dávat na „timeline“ tak, aby záznamy šli správně za sebou. Poté jsem použil nástroj „Razor“, který uřízne daný záznam a zkrátit jej tak, aby záznamy nebyly moc dlouhé.



Obrázek 7: Adobe premiere Pro stříhání záznamu Zdroj: Vlastní

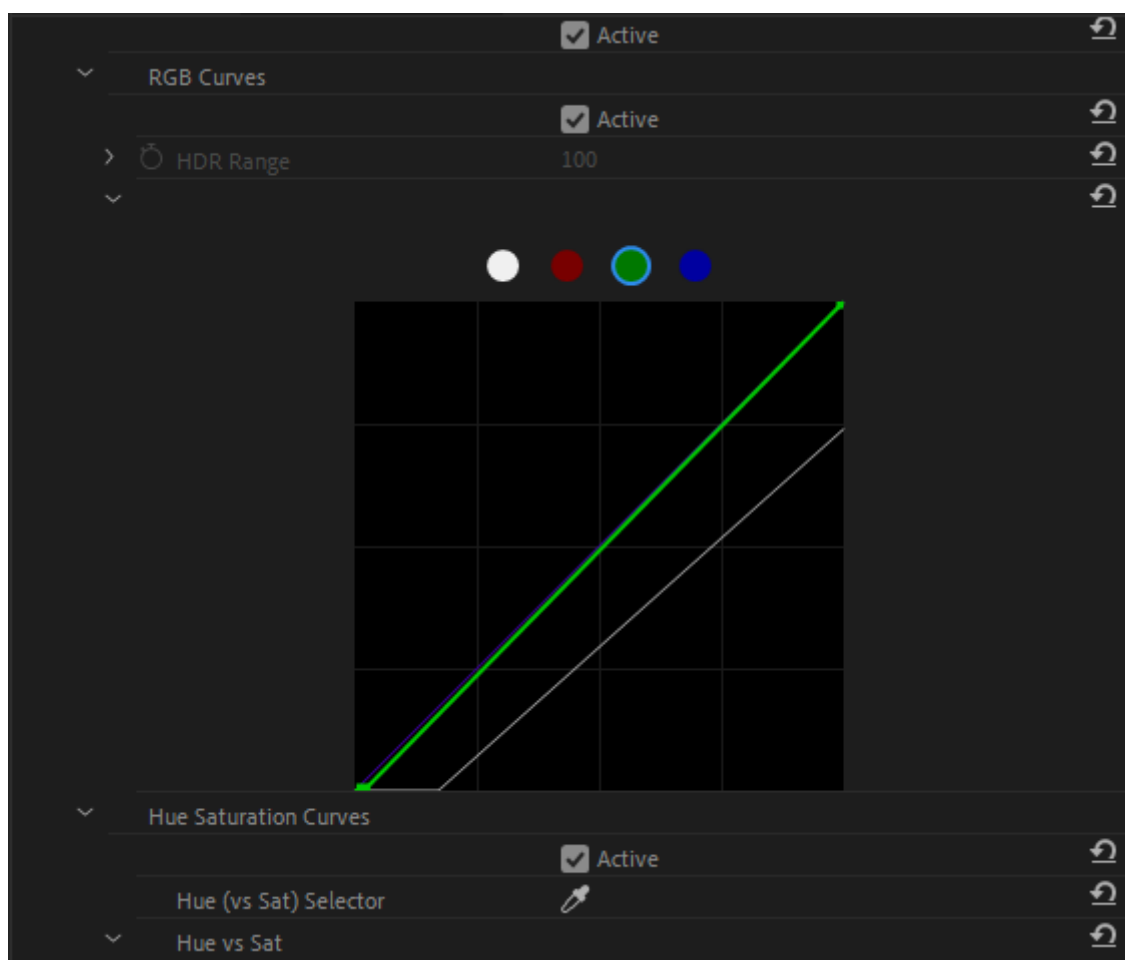


## 7.3 Úprava zvuku

Na správnou atmosféru jsem vybíral ze spíše klasické hudby. Jelikož, jsem potřeboval něco, co nabudí atmosféru filmu. Hudbu jsem začal skládat do Time line a stříhat tak, aby každý rytmus byl správně synchronizovaná s filmem.

## 7.4 Úprava barev

Pro správnou úpravu barev ve filmu, jsem použil nástroj s názvem „Lumetri Color“, který je součástí programu “Adobe Premiere Pro“. Potřeboval jsem, aby dané scény byly kontrastně správně. Právě proto jsem použil nástroj „Lumetri color“.



Obrázek 8: Lumetri color Zdroj: Vlastní

## 7.5 Export

Pro export jsem použil media Encoder, která umožní exportovat v jakékoliv kvalitě. Pro tento film jsem použil kvalitu 4K s rozlišením 3840 x 2160. Jelikož jsme celý film natáčeli v kvalitě 4K.

## 8 Scénář

Scénář slouží jako plán a šablona, kterým se řídíme při vytváření projektu. Scénář určuje, které pomůcky pro natáčení budeme potřebovat, kde budeme natáčet a kdo ve videu bude působit. Při natáčení jsem používal bodový scénář, který se v průběhu natáčení dotvářel.

### The Rapture Scénář

Panoramatické scéna #1 - den (Intro)

- Záběr na rozstřílené terče a věci okolo.

Panoramatické scéna #2 - den (plechovka)

- Záběr na staré věci, položení na stole (plechovka, noviny)

Panoramatické scéna #3 - den (varna)

- Průchod před vstupem do varny.

Panoramatické scéna #4 - den/noc (ocelové dveře)

- Záběr na otevřené ocelové dveře.

Panoramatické scéna #5 - den/noc (staré divadlo)

- Záběr na opuštěné divadlo a staré rozbité divadelní židle

Panoramatické scéna #6 - den (střecha)

- Záběr na teslu ze střechy Tesly

Panoramatické scéna #7 - den/noc (hala s postavou B)

- Záběr na postavu B jak sedí uprostřed haly a opravuje pušku

Panoramatické scéna #8 - den/noc (ohně)

- Záběr na hořící oheň u okna s výhledem.

Příchod - den (pohled z poza ramena)

- Postava A přichází do Tesly

Příchod - den (Pohled z první osoby)

- Postava A se přibližuje k průchodu.
- OB: kanál

Příchod - den (Pohled ze střechy)

- Postava A vchází do průchodu
- OB: První dveře/Polovina první budovy

Průchod - den (celek)

- Postava A prochází středem průchodu

Pohled z okna - stmívání (celek)

- Postava A prochází mezi průchody

Sniper - stmívání (detail/polo detail)

- Sniper si připravuje pušku

Pohled postavy B (Sniper) - Stmívání (Polo celek)

- Postava B (Sniper), kouká na Postavu A jak se vkrádá do budovy

Vchod do budovy - stmívání/noc (kopírování pohybu postavy/polocelk)

- Postava A vchází do hlavní budovy a pokračuje po schodech nahoru
- Postava A (polo stealht)

Schody - stmívání/noc (celek)

- Postava A se takticky posouvá nahoru.

Schody 2 - stmívání/noc (pohled z první osoby)

- Postava A se takticky posouvá do prvního patra

Patro 1 - noc (kamera umístěna v hlavě naproti postavy A)

- Postava A se rychle otočí z FPS na kameru a jde k ní

Patro 1 (hala) - noc (kamera se drží postavy A)

- Postava A objeví úkryt postavy B a přibližuje se k němu

Patro 1 (hala) - noc (polo celek/celek)

- Postava A se přibližuje ke kameře a po pravici má rozstřílený terč.

Patro 1 (hala) - noc (FPS)

- Postava A otevírá dveře do úkrytu postavy B

Úkryt - noc (polo celek)

- Postava A se rozhlíží po místnosti

Úkryt - noc (polo detail)

- Postava A se přibližuje ke stolu s věcmi a začíná "lootit" (sundává batoh a dává věci)

Úkryt (stůl/kniha) - noc (detail)

- Postava A začíná otevírat knihu a zjišťovat co je v ní

Úkryt - noc - (polo celek)

- Postava A si všimne nedohořeného ohně a začne pomalu a tiše odcházet

Patro 1 (hala 2) - noc (detail na nohy)

- Postava B se vrací do svého úkrytu

Patro 1 (hala 1) - noc (FPS)

- Postava A si při odchodu z úkrytu všimne postavy B a začne utíkat

Schody - noc (celek)

- Postava A utíká před postavou B dolů po schodech do mezipatra.

Schody 2 - noc (pohled z první osoby)

- Postava A utíká až do sklepa Tesly

SKLEP

-  
-  
-  
-  
-  
-  
-

SKLEP

Venek - XXX - (FPS)

- Postava A se dostává do dalšího průchodu venku a dává se do prava, při tom kontroluje okna a okolí vedle sebe

Venek - XXX - (celek/ polo celek)

- Postava A se vydá do prava a nachází tajný tunel

XXX - XXX - (Pohled z mířidla)

- Postava B si přes mířidlo všimne že postava A se vydává do tunelu

XXX - XXX - (detail)

- Postava B bere pušku a schová "bipot" a vydává se za Postavou A.

## Závěr

Cílem mého projektu bylo vypracovat a natočit hororový post-apokalyptický film.

První věci, co jsem potřeboval udělat, bylo obstarání všech potřebných věcí na natáčení a rekvizit. Po natočení jsem postprodukčně upravil natočené záběry. Při natáčení jsem zjistil že to není tak jednoduché, jak jsem si myslel. Šlo o moji nepřipravenost a také z větší části změna lokace. Proto až budu natáčet další film, tak už vím, co a jak si lépe připravit a obstarat.

S finálním produktem jsem velice spokojen a všechny předpoklady co jsem k tomuto projektu měl se splnily. Na tomto projektu se mi pracovalo velice pozitivně, určitě toto není poslední film, který jsem natočil.

## Použitá literatura

[1] *Adobe Premiere Pro CC classroom in a book: the official training workbook from Adobe Systems*. San Jose, CA: Adobe Press, [2014]. Classroom in a book. ISBN 0321919386.

[2] LAJDAR, Milan. *333 tipů a triků pro digitální video*. Brno: Computer Press, 2013. ISBN 978-80-251-3746-8.

## Seznam Literatury

LAJDAR, Milan. *333 tipů a triků pro digitální video*. Brno: Computer Press, 2013. ISBN 978-80-251-3746-8.

*Adobe Premiere Pro CC classroom in a book: the official training workbook from Adobe Systems*. San Jose, CA: Adobe Press, [2014]. Classroom in a book. ISBN

JONES, Ted a Chris PATMORE. *Škola filmaření: včetně nejnovějších digitálních postupů a technologií*. V Praze: Slovart, 2013. ISBN 978-80-7391-867-5.

BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

## Seznam obrázků

Obrázek 1: Adobe Premiere Pro 2020 Zdroj: Vlastní .....	8
Obrázek 2: Základní menu Zdroj: Vlastní.....	9
Obrázek 3: Toolbar Zdroj: Vlastní.....	9
Obrázek 4: Time line Zdroj: Vlastní.....	10
Obrázek 5: Media Folder Zdroj: Vlastní .....	11
Obrázek 6: Složka se záznamy Zdroj: Vlastní .....	16
Obrázek 7: Adobe premiere Pro stříhání záznamu Zdroj: Vlastní.....	16
Obrázek 8: Lumetri color Zdroj: Vlastní.....	17