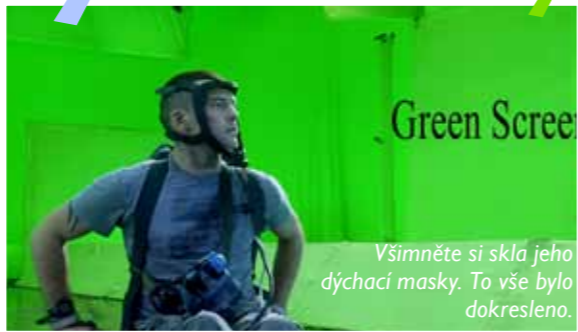


Klamy, šalby a triky

Sedím v měkkém křesle, světla pozvolna zhasínají a z úplné tmy najednou vyšlehne paprsek světla. Nevýrazná bílá plocha přede mnou začne zářit a jsem uchvácen kouzlem filmového příběhu. Rád se nechávám filmem unášet do neskutečných světů, ať je to nekonečný vesmír, hlubina oceánu nebo říše draků, čarodějka a udatných hrdinů. To vše je ale možné pouze díky moderním trikovým možnostem.



Všimněte si skla jeho dýchací masky. To vše bylo dokresleno.

Jen si něco namalovat

Ač mají Zemanovy filmy svoji nádhernou poetiku, dnes máme radši triky nerozeznatelné od reality. Používá se k tomu například technika Matte Painting, což bychom mohli přeložit jako matné malování. Pomocí této metody se nasnímané filmové záběry doplňují digitálními obrazy. Je to vlastně pokračování původních trikových procesů již od dob zmiňovaného Karla Zemana, kdy malíři malovali filmové záběry na velká plátna a skleněné tabule, které byly pak využity při natáčení. Možná sledujete v televizi seriál Hra o trůny, který se odehrává právě v dobách draků a hrdinů. Sever této fantasy země

chrání ohromná, několik kilometrů vysoká ledová stěna. Její filmová podoba mohla vzniknout pouze díky digitálním malířům.

Pro tuto techniku digitálního dokreslování je výhodné použít při natáčení ono typické zelené nebo modré plátno, před kterým se odehraje filmová scéna. Plátno se takzvaně „vykryje“ a místo něj se vloží domalované prostředí. Tato technika se nevyužívá pouze u nereálných scénérií, ale režiséři ji používají i pro úsporu času a peněz. Je jednodušší a levnější vyslat několik grafiků, aby si nafotili pár fotografií a připravili si svoje kresby, než vymýšlet složité a drahé filmařské postupy.

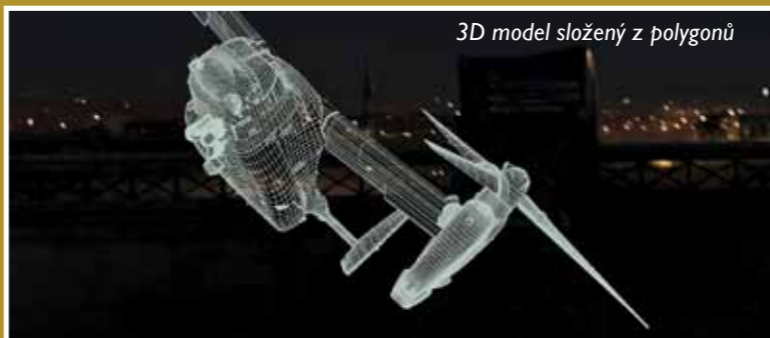
Modely a modůlky

Druhou často používanou technikou je 3D modelování. V tomto případě nejde už jen o dokreslování skutečných záběrů, ale přímo o tvorbu digitálních objektů. Filmoví grafici vytvoří digitální 3D předmět složený z takzvaných polygonů, se kterými pak animátoři můžou pohybovat. Na tento 3D předmět, který připomíná drátěný model se pak nanášejí realistické povrchy. V současné době už lze takto animovat i člověka a vytvářet tak digitální herce. Vrcholu této techniky bylo zatím dosaženo ve filmu Avatar, kde víc jak 80 % záběrů je plně digitálních.

Programátoři si dávají večer na noční stolek dvě sklenice vody. Plnou, kdyby dostali žízeň, a prázdnou, kdyby ji nedostali.
Vojta Spudil



Dřív by se herci houkali pod vrtulníkem pěkně vysoko nad Londýnem a jejich jedinou pojišťkou by byl pečlivě složený padák :-)



3D model složený z polygonů



Postupné nanášení povrchu



Finální záběr

Pozdvížení v sále

Filmové triky jsou pevnou součástí filmu a už bratři Lumiérové v jednom ze svých filmů využili jednoduchý trik. Chtěli diváky co nejvíce překvapit a natočili blížící se parní lokomotivu. Aby nepřišli o kameru, postavili na koleje zrcadlo a záběr snímali přes něj. Nutno poznamenat, že při promítání diváci běžně šokem omdlevali. (Neumím si představit, čím by mě dnes dokázali filmaři takhle překvapit. :)

Geniální český výtvarník Karel Zeman ve svých filmech také hodně využíval triky, ale jemu na to stačilo jen trochu barev a loutek. Při jeho Cestě do pravěku se dnes můžeme už jen usmívat, ale v jeho době se jednalo o světový úspěch.



Dech beroucí Zeď vznikla kombinací záběrů z irského kamenolomu a digitálního domalování.



Někdo může namítnout, že je to jen šalba a klam a skutečný film je tvořen herci a příběhem. To je jistě pravda, ale trikové techniky nám umožní zažít dobrodružství, navštívit tajemné krajiny a ponořit se do neskutečných příběhů. A to je kouzlo, kterému se vždy s radostí oddám.

To samé vám z celého filmařského srdce přeje Zbyněk

SLOSOVÁNÍ OBJEDNÁVEK

OBRÁZKOVÁ BIBLI

Všichni noví odběratelé Tarsicia mají šanci vyhrát „Obrázkovou Bibli k církevnímu roku“ z Karmelitánského nakladatelství. Tak neváhej, Tarsicia si objednej a bohatě ilustrovaná knížka může být tvoje. Knížku „Atlas ztracená města“ posíláme vylosovanému Ondřeji Volákově z Police nad Metují. Blahopřejeme!

VTIPÁLEK

ŠKOLA VOLÁ

I když už jsou prázdniny pryč, nevěste nikdo hlavu. Rozveselme se navzájem pěknými vtipy. Proto nám zasílejte své nejoblíbenější buď na adresu redakce, nebo na e-mail vtipalek@tarsicius.cz. Odměnou pro toho, kdo pošle nejvíce vtipů, bude Biblické kvarteto z Karmelitánského nakladatelství.

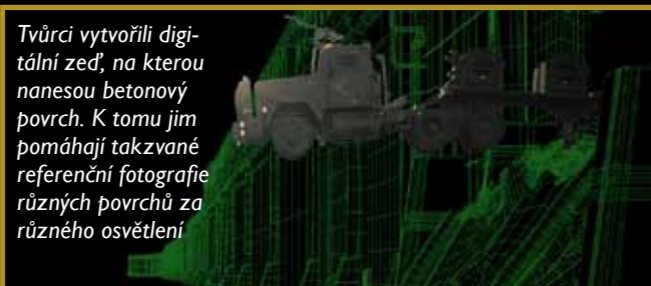
Obal na mobil ve tvaru medvídky získávají: Michal Stražil, Tomáš Káňský, Jiří Drozd, Láďa Samek a Jan Mokřý a Andrea Kučová. Gratulujeme!



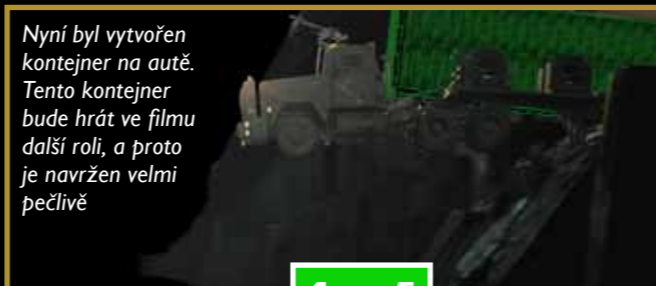
Loutka mamuta je bliž ke kameře než kluci, a tím je vytvářena iluze velikosti. Zbytek je domalován.



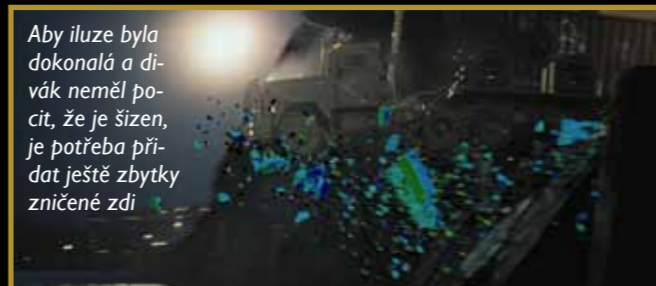
Již dříve vytvořené vozidlo je vloženo do reálného prostředí. Vidíme síť polygonů, na které umožňují rozpohybování jednotlivých částí modelu



Tvůrci vytvořili digitální zeď, na kterou nanosou betonový povrch. K tomu jim pomáhají takzvané referenční fotografie různých povrchů za různého osvětlení



Nyní byl vytvořen kontejner na autě. Tento kontejner bude hrát ve filmu další roli, a proto je navržen velmi pečlivě



Aby iluze byla dokonalá a divák neměl pocit, že je šizen, je potřeba přidat ještě zbytky zničené zdi



Do hotového záběru se už jen technikou matte-paintingu přimaluje kouř. Všimněte si, že z původního záběru zbylo už jen nezřetelné pozadí