

Különbéle helyszíneket, emberi karaktereket, élethelyzeteket, gesztusokat, képeket, fotókat, mozgóképfelvételeket gyűjtött egybe, amelyekből a szándéka szerint egy filmetűdöt akar komponálni. Feladatának sikeres megoldása érdekében egy, a szakirodalomból idevágó, idegen nyelven írt mondatot értelmezzen!

Amit összegyűjtött és rögzített, azt az Ön által előnyben részesített koncepció szerint rendezni kell. Meg kell fogalmaznia és formába kell öntenie, hogy mozgóképi közlésre alkalmassá tegye. Sokféle módszer és technika közül választhat. Mutassa be azt az utat, amit Önnek egy konkrét filmetűd vagy rövidfilm megvalósítása során végig kell járnia!

A vizsgafilm elkészítése előtt sorra kell magunkban venni a film mondanivalójának sikeres bemutatásához szükséges dramaturgiai elemeket: Mik azok a fő kérdések, melyeket a film kapcsán szeretnénk a hallgatónak, nézőben megfogalmazni? A mozgóképi közleményekben miként teljen az idő? Ha narrációt szánunk a vizsgafilmbe, annak szerkezeti kialakulása és belépése az idővonal szempontjából hogyan befolyásolja a nézőt? Miképpen kezdjük el a filmet; Narrációval, avagy a narráció pusztán technikai részként legyen jelen a mozgóképben? Nem utolsó szempont a technikai oldalról áttekinteni az alkotást. Ez kiváltképp fontos lassított jelenetek elkészítése során. Konkrétan az idő lassítása kameraváltást, avagy utólagos képkorrekciót igényel, hiszen más Képkoca/ másodperc aránnyal kell felvenni a nyersanyagot helyenként. A film elkészítése során a főcím és a zárómonológ legalább annyira fontos, mint a tartalom. Ennek okán határozott döntést kell hoznunk arról, hogy a a mozgóképi produktum esetleg egy irodalmi novella, könyvátirat, művészeti parafrázis, vagy pusztán kitalált általunk formába öntött sztoryboard csupán. A főcím tipográfiáját mindinkább a hatás érdekében ezen alkotóelemekkel kapcsolatba és összhangba kell, hogy állítsuk. Itt kell megemlíteni a tipográfia és a mozgóképgyártás interdiszciplinaris kapcsolatát, mely kihatással van fő produktumunk lényegére. Gyakorlatilag döntő tényezője lehet egy esetleges érzés, stílusérzet, vagy katarzis kialakulásában.

A film elkészítésekor jelentős szereppel bír egy film ritmusa. Ha pusztán technikai oldalról közelítjük meg a filmalkotást, akkor akár az Adobe Premier Pro nevű program kezelésével is alkalmazhatunk ritmikusságot hang és kép összhangba állításával. Ezt az ún. TimeLine eszközzel tudjuk megvalósítani. Számos általunk előválogatott képet tudunk beimportálni egy előre elkészített könyvtárrendszerbe. A beimportált adatmennyiséget vízszintes időcsíkokon tudjuk elhelyezni. Ezek között lehetőségünk van váltani, hozzáadni több időcsíkot, és - akár úgy, mint a számítógépes grafika egyéb területein - lehetőségünk van rétegkezelésre is.

A zenei aláfestés és a hangeffektek kellő összeválogatása után a hangot vízszintes vonalon lehetőségünk van a kép alá vágni precíziós vágóeszköz segítségével, ami a jobb oldali menüszeletben található a kezelőpulton. AA hanghullámok vizuális kirajzolása segítségünkre lehet az ütem és a zenei aláfestő részek észlelésében. A felhasználható anyagok gyakorlatilag sokféle alap fájltypusból állhatnak: Avi (mozgókép) JPG (veszteséges képtömörítési eljárás) PNG (átlátszó hátteres képek) MOV (QuickTime mozgóképformátum) vagy akár BMP (Bittérképés nagy helyigényű grafika)

A képeket helyenként elképzelhető, hogy egységesíteni kell, hiszen más-más forrásból is származhatnak. Ilyenkor célszerű megadni egy Adobe Photoshop forrásfájlt, melyben megfelelően beállítjuk a különböző rétegeket, és rétegáthatásokat. Így amelyek minden képre jellemző stílust fognak kölcsönözni az egyenként ide beemelt képszeletekre. Például két forrásból származó képet ugyan azzal a barnás tónussal szeretnénk megjeleníteni, és ugyan azzal a mérettel, akkor létre kell hoznunk egy olyan felső réteget, melyet barnára festünk additív színeképzési módszerrel, az alsó réteget pedig mindig az adott forrásfájlból kivágott képterülettel helyettesítjük be. Az így kapott nyersanyagot elmentjük egy haramdik rendszerelvűen elnevezett fájlstruktúra részeként.

Miután megfelelő ritmusban és effektezéssel láttuk el, megkezdhetjük a renderelést, vagyis elmenthető állapotba való leképezést. Ezt az automatizált folyamatot paramétereiben nekünk kell beállítani, és megadni a jellemző értékeket. Miután megtörtént, a film nézhető állapotba került már akár egy másik számítógép, vagy DVD, BluRay olvasóban is.

Saját gondolatait, vizuális, auditív, élményeit, érzéseit vagy hangulatait tükröző, elvont animációs filmet tervez. Ahhoz, hogy mozgóképi közlésre alkalmassá tegye, meg kell fogalmaznia és formába kell öntenie. Sokféle módszer és technika közül választhat.

Mutasson be egy olyan módszert, amely Ön szerint egy konkrét animációs film megvalósításhoz szükséges. Feladata sikere érdekében egy, a szakirodalomból idevágó, idegen nyelven írt mondatot értelmezzen!

Minden mozgóképalkotás megkezdése előtt a történetet formába kell önteneni. Nem elég pusztán a fejünkben elképzelni az ötletet. Ennek konkrét módszere a szinopszis megírása. A szinopszis egy hátoldali ismertető szövege is lehetne akár a kész produktumnak., hiszen feladata és szerepe abban merül ki, hogy intuitív módon tárja a néző és a rendező elé a produktum történetbeli lényegét, mondanivalóját, célrendszerét. Lehetőségünk van a szinopszis megírása után egy képes vázlat elkészítésére, mely magában foglalja minden változását az eseményeknek. Ezt a részt hívjuk sztoriboardnak. A sztoriboard egy képes könyvkivonatként funkcionál, melynek számos változatát ismerjük; -technikai, -kontextus, -dramaturg, -hangmérnöki, -kameraman, -színészi. Én egy hagyományosan kiképzett általános sztoriboard alapján készítetem el a vizsgamunkámat, mely tartalmazza mindazon elemeket, melyeket a film során audio-vizuálisan meg fogok valósítani. Jobb oldalról balra haladva egy vízszintes 4-5 cm magasságú sort kell elképzelni, amely fel van osztva függőlegesen a következő arányban : 0,5 | 0,5 | 2 | 1 A bal oldalon tehát egy viszonylag nagyobb négyzet keletkezik. Ezt a négyzetet hívjuk képmezőnek. A képmező alkotja a kamera-képkivágás vizuális megjelenítését. Mellette jobbra haladva a legnagyobb területű részlet tartalmazza mindazon technikai információkat, amik a szereplők monológját, a kontextusokat, a kameramozgásokat (svenk , fahrt, anschnitt) tartalmazzák. Ettől balra haladva szembesülünk egy vékonyabb (0,5) arányú oszlopszerű képződménnyel. Ide a hangrészletek, hangbevágások FX-ek (hangeffektek) kerülnek, illetve az aláfestő zenei részletek. A legszélső (0,5) oszlopba kerül az egész jelenre szánt időegység intervalluma, és ideje kiírva. Célszerű minden egyes ilyen sztoriboard egységet egy-egy jelenethez hozzárendelni, hiszen ennél a fajta általános sztoriboard-nál nincs lehetőségünk 100%-osan pontosan leírni egy történés cselekményét. A sztoriboard két egység között az áttűnés effektvezést külön szokták megjeleníteni. Ez nevezhetjük akár fel- és le BLEND-ezésnek. Amikor „felblendelődök” egy kép, akkor valamilyen előző képernyő fokozatos áttűnését szokták érteni. Amikor „leblendelődik” a kép, olyankor egy másik képbe alakul át az éppen előttünk lévő esemény. Például fekete képbe.

Az animációs film elkészítésekor meg kell említeni az animációs technikákat is, melyek az elkészítés során a módunkban állnak. Az animációs filmkészítés fajtái között a hagyományosnak mondható 2D animáció során lehetőségünk van egymás után elkészíteni a film majdani képkockáit oly módon, hogy előre beállított kompozíciókat fényképezünk le, és egymás mellé helyezzük őket. Ezt hívjuk hagyományosan CELL-animációnak. A CELL-animáció során pusztán egy fényképezőgépre, és kézírásra van szükségünk. Ez is egy lehetőség.

Egy másik lehetőség már továbbgondolja ezt a módszert, hiszen nem pusztán megrajzoljuk a karaktereket a lapon. A befényképezést követően számítógépen feldaraboljuk testrészekre, és külön rétegeken átrajzoljuk kifestjük átszínezzük effektet adunk hozzájuk majd a végleges testrészeket mozgatjuk egy ún. motion tween eljárás segítségével. Ezt hívjuk PSEUDO-hierarchikus mozgatásnak. A neve egy ál-hierarchiát tükröz, ugyanis a testrészek külön-külön mozgathatóak, tehát a nincsenek hierarchikus kapcsolatban egymással. A kapcsolatot csupán mi idézzük elő a testrészek „reális” elhelyezésével.

A harmadik legelterjedtebb módszer a kis és középkategóriás filmkészítési piacon a virtuális 3D animáció. Ilyenkor egy előre definiált számítógépes világban 3 világ ko-ordináta tengely segítségével hozhatunk létre gyakorlatilag bármilyen animációt. Az ilyen elven elkészített animáció jellemzője, hogy a virtuális (nem valódi) testek nem pusztán 2D-s kiterjedéssel bírnak a vizualizációjuk során, hanem mélységük is van. (z-tengely) Ezt elősegítendő az árnyékolásuk és virtuális fényforrással kapcsolatos reagálásuk is így viszonyul a nézőponthoz.

A tempó és idő minden programban - legyen az 3D Studio Max, Flash, vagy Adobe Premier Pro - Frame / Secundom-ban adható meg vagy az előre beállított értékek mellett megjelenő Frame-ben. Így kiszámolható, hogy pl. 30 FPs mellett 1000 frame 33,33 másodperccel egyenlő. (Mindenki a szakvizsgájának megfelelően válassza ki a hogy melyiket mondja el részletesebben személyes kiegészítménnyel.)

Egy gyermekfilmeket forgalmazó cég Jean de La Fontaine meséinek animációs filmváltozataira nemzetközi pályázatot ír ki. Ön is jelentkezik. Ezt a pályázatot idegen nyelven fogalmazták meg, ezért ebből egy fontos mondatot előbb értelmeznie kell.

Határozza meg azokat a lépéseket és konkrét tervezési feladatokat, amelyeket pályázatában kíván beadni, hogy jó esélye legyen a nyeresre!

A kiírásban az információk között lehet olvasni, hogy La Fontaine meséi között található ;

A róka és a holló, A béka és az ökör, A farkas és a bárány története, sok-sok más tanulságos történet mellett. A kiírásban egyéb információk mellett azt olvasom, hogy 3-5 éves gyerekek részére szeretnének animációs kisfilmet készíteni, ezekből a mesékből. Beadási határidő 2011.június 18. Technika szabadon választott, elnyerhető összeg: 9000 euro (2.250.000 Ft kb.)

Egy pályázat megnyerése természetesen kecsegtető, de nem biztos, hogy sikerül is. A cél érdekében azonban mindenképpen meg kell fogalmaznunk azt a műfajt, minőséget és azon dramaturgiai elemeket, amiktől az hatásosan eladható lesz akár a megrendelő akár a pályázat bírái szemében. A leginkább szembeötlő információk tehát a következők:

3-5 éves gyerekek számára készül az animációs film. A célközönség már adott. Figyelembe kell venni tehát az életkori sajátosságokat, mint kedvelt színek, kedvelt játékok, kedvelt tevékenységek. Társas szokások. Jópár hasonló korosztálynak szánt filmet kell megtekintenünk, hogy a mese didaktikai elemeit jól érzékeljük. A fabula mint meseműfaj tanító jellegű kijelentésekkel, és célokkal van teletűzdelve. A célunk többek között az, hogy a pozitív társas és személyes tulajdonságokkal rendelkező - tanító jellegű - főhőst a gyerekek számára is megnyerő módon ábrázoljuk, míg a negatív szereplőt kevésbé megnyerő, de még is karakteres vizuális vonásokkal, mozgásokkal és gesztusokkal lássuk el a tevékenységük alatt. El kell, hogy gondolkozzunk, mi a mese, és mi a rajzfilm között a különbség. Sok ember számára ez talán ugyan az a kifejezés, csak egymás szinonimájaként értelmezhető. Valójából azonban nagyon is eltér. Gondoljunk csak George Orwell „Állatfarm” c. művére, mely bárki számára megtalálható rajzfilm formájában az interneten is – a youtubeon - . Ez a műve legkevésbé sem gyerekek számára van kitalálva, hiszen mondanivalója, dramaturgiája nagyon is felnőtteknek szóló, az elnyomó társadalmi rendszer ellen felhívó vészharang. A rajzfilm tehát nem csupán mese, mint irodalmi műfaj hordozója lehet, hanem annál komolyabb hangvételű alkotások megjelentető animációs mozgóképi eszköze. Ennek tudatában tehát nem elsőként lehetne említeni

KIVÁLASZTÁS

Egy konkrét mese kiválasztását és annak indoklását, hiszen legfontosabb, hogy először végiggondoljuk az ábrázolható és frappáns helyzeteket. Ennek kapcsán mérlegelnünk kell arról, hogy milyen minőségben és mennyi idő alatt tudjuk megvalósítani a felmerülő lehetőségeket. Van-e elég időnk a pályamunka elkészültére.

VÁLASZTÁS

Második szinten a használt animációs technikák közül szintén az időigényesség figyelembevételével mellett kell döntenünk a kívánt technológia mellett, majd részletes leírást mellékelni a pályázat anyagához.

KARAKTER

Harmadik lépésben magát a karaktereket kell kitalálnunk, hiszen ezek azok az összetevők, amik leginkább eladják magát az animációs kisfilmet. A karakterek színükben mozgásukban és mimikáikban megfelelően viselkedjenek. Ennek érdekében rengetek hagyományos rajz útján készült gesztust és arcmozgást, jelenetet, úgynevezett Concept-art-ot kell mellékelnünk. Ezekről nem árt a pályamunka leadása előtt gy ovodapedagógussal, vagy gyermekpszichiáterrel is egyeztetnünk.

NÉHÁNY VÉGLEGES KÉP KÉSZÍTÉSE

Ez magától érthetődő , hiszen ez alapján adja meg a végső döntéshez szükséges információt a bírák kezébe.

Ön egy nemzetközi tévécsatorna alkalmazottja. A feladata az, hogy egy most induló, természettudományokat népszerűsítő műsor 30–35 másodperces bevezető képsora többnyelvű inzertjének tervét készítse el. Értelmezze az egyik idegen nyelven írott címmondatot!

Váolja fel az Ön elgondolásait és azt, hogy milyen technikai utak állnak rendelkezésére a feladat végrehajtásához! Mondja el érveit az ön által választott animációs lehetőséggel kapcsolatban

A főcím-animáció leginkább digitális animációs technikák segítségével lehetséges alternatíva. Bár el lehet ötletes főcím-animációt készíteni hagyományosnak mondható Cell-animációval is, többnyire számítógépes hozzuk létre. Az inzertet gyakorlatilag megegyező technikai előmenetellel hozzuk létre - a digitális animáción belül is-, a főcím-animációval. Egy többnyelvű animációs blokk elkészítése alatt sorra kell vennünk a jelenet tartalmát időbeli intervallumát, a benne megjelentetett környezetet és a szöveg összhangját a narrátor hangjával. Én digitális 3D technikát alkalmaznék egy ilyen blokk létrehozásához. Ezt a 3D Studio Max nevű programmal hoznám létre. Első ízben a jelenetben látható különböző objektumokat élőlényeket hozom létre modellezés útján. A modellezés alatt egy virtuális 3D térben létrehozok egy síkklapot vagy egy téglatest szerű objektumot, ami az alapját képezi egy rácsháló modellnek. Ezek éleit összekötve majd az így kapott éleket szintén logikus sorrendben összekötögetve egy többszörös rácshálós szerkezetet kapok, aminek köszönhetően jelentős számú csúcspont (vertex) jelenik meg, amiket szintén tudok mozgatni és sokszorozni. Hasonló elven, mint a zigóta osztódása az anyaméhben.

A modellezés után egy bevilágítási stádiumban megfelelő fénnel látom el a virtuális 3D tér objektumait, amiket már összeállítottam. Beállítom az árnyékokat, és a fény színezetét, kihatási értékeit. Attól függően, hogy milyen fényhatásokkal és dramaturgiai elemekkel szeretném megkomponálni a jelenetet, szükséges kiválasztani a legideálisabb fényforrást. Ezek lehetnek: Omni, Skylight, Environment GI, Global Illumination, Indirekt Illumination.

A fényhasználat beállítása után anyagjellemzőt adok a testeknek , majd megmozgatom őket. Fontos, hogy a jelenetet még a felkészülés stádiumában végigszámoljam magamban fejben, hiszen úgy kell beállítani a frame / sec-et (lejátszási sebesség = egy másodperc alatt levetítendő képkockák száma) és a jelenetet alkotó FRAME-ek számát.

Amikor már mindent összeállítottam, a környezetet állítom be oly módon, hogy az mind tükröződésében mind látványában a legmegfelelőbb képet adja. Előszeretettel használatos a homályos ködszerű sejtelmes háttér, amelyből eltűnik valamilyen szöveg. Ehhez természetesen a 3D studio max mellett majd a Premier Pro programot is használatba veszem később. A Ködszerű háttérrel a környezeti beállításoknál (environment) találom mint „radial / „GRADIENT RAMP” (középponttól induló „fokozatos áttűnés”). A körkörös áttűnés színértéke mellett módomban áll valamilyen zaj (noise) megadására, mely a processzor órejeléből számítódik és véletlenszerűen létrehozott „maszlagszerű” ködös háttérrel varázsol a környezet képéből. A maszlag zaj értékének beállításában szerepel egy úgynevezett fázis (phase) amely animálásával a háttér-köd szétterjedését tudjuk vizualizálni. A tárgyakat ekkor már elláthatom anyagjellemzőkkel, amik valós anyagviselkedéseket fognak szimulálni az általunk megálmodott testeknek. (pl. aranyból kiöntött zsiráf) Az elkészült virtuális objektumok animációja következik ez után. Majd amikor a mozgatással is elkészültem, csak akkor fogom a leképezett elmentett mozgóképet behívni az Adobe Premier Pro vágóprogramba.

A vágóprogram lehetőséget biztosít előre elkészített képek additív, vagy szubsztraktív módon felhasználható beusztatására, elmosására, mozgatására, nyújtására. Mind ezt akár valamilyen ütemhez igazítva, vagy az általunk kívánt időintervallumon belül tartva. Így könnyen kivitelezhető akár egy főcím elhomályosított additív viselkedésű behívása is a jelenetbe. A homályosság érték időbeli csökkentése a már előre elkészített ködös környezeti háttérrel kiadja az inzert megnyerő hatását. Az inzert alá ez után már lehet vágni a végleges narratív szöveget vagy akár a beillesztett természettudományos képsorokat.

A 3D és digitális animáció azért előnyösebb film vágása és inzert elkészítése során, mert kevesebb a hibalehetőség a non-lineáris rendszerek alkalmazásával, mint a lineáris, szalagos módszer esetében.

Egy tévéstúdióban dolgozik operatőrasszisztensként. A vezető operatőr, akivel együtt dolgozott volna egy külföldi riport helyszínén, hirtelen megbetegedett. A feladatot és a részletes munkatervet Ön ismeri, ezért a meghatározott időpont miatt át kell vennie a feladatot.

Olvassa el az idegen nyelven írott, ezzel kapcsolatos táviratot, és értelmezze azt! Sorolja fel röviden, mit és hogyan intézkedik a zökkenőmentes technikai körülmények biztosítása céljából!

Egy ilyen volumenű munka során a legfontosabb a fények helyes és stabil biztosítása mellett a folyamatos külső munka körülményeinek megteremtése. Egyik leglényegesebb procedura az akkumulátor és a tartalék akkumulátorok feltöltése, és ellenőrzése. Amennyiben fényeket és egyéb világítást is szeretnénk a helyszínre biztosítani, úgy szükséges egy inverter ami bármilyen gépkocsi szivargyújtójáról hálózati áramforrást képes létrehozni. Erre rákötve a fényeket a folyamatos fényviszonyok már biztosítottak is. Ügyeljünk a munkavédelmi előírások betartására, minden csatlakozó aljzatot ellenőrizzünk el, mielőtt bedugjuk a süllyesztett kivitelű védőföldeléssel ellátott hálózati dugaszolóaljzatba. Ellenőriznem kell továbbá a kábelek meglétét. A teljes felszerelést indulás előtt ki kell próbálni, mivel kínos lenne a helyszínen az alany szeme előtt technikai problémákkal bajlódni. A fények kiválasztásakor nézzük meg, hogy a jelenetünk igényel-e Derítő vásznat. Illetve milyen időjárási viszonyok közé fogunk menni (amennyiben a szabadba megyünk) forgatni. A megfelelő színszűrőket és optikákat ellenőrizzük le, és helyezzük külön dobozba. (!) A kromatikus aberráció vagyis a színek különválását elkerülendő használjunk apokromát lencsákat , amik jelentősen tisztább képet adnak napfényes időben is. (Ha csak nem speciális effektként használjuk fel pont ezt a torzító hatást, pl. egy videoklipp forgatásában, ugyan is ez napjainkra igen elterjedt vizuális hatásfokozó a könnyűzenei iparban.) Minden időben és minden helyszínen állítsuk manuálisan a kamera fókuszálló berendezését, mivel a fényviszonyok megváltozásával bizonyos kamerafajták tévesen becslik a fókusz távolságot. A felvétel megkezdése előtt állítsuk be manuálisan az élességet, majd ezt követően be kell állítanunk a fehéregyensúlyt, amit leginkább egy fehér lap lencs elé tartásával valósíthatunk meg. A fehér lapnak pontosan ugyan olyan színűnek kell lennie a lencsében is, mint ahogy azt a szemünkkel a kamerán kívül látjuk. Ezt az értéket hívják White Balance-nek vagyis fehér-egyensúlynak. Bizonyos kameratípusok lehetőséget biztosítanak a fekete-egyensúlyra is, mely ugyan ezt az fordítva képes beállítani, vagyis a fekete alapszínét is be tudjuk állítani. A fehéregyensúly beállítását az expozíció beállítása kell, hogy kövesse, amely az összes szín intenzitásáért felelős. A helyes beállítást rábízhatjuk a kamerára is, azonban stabil fényforrás használatának mellőzésekor ebben az esetben is fenn áll a környezeti viszonyok megváltozásával a képminőség hirtelen változása. A professzionális stúdiókamerák már rendelkeznek úgynevezett Zebramintával, amely érzékeli , ha túl magas az expozíciós érték. Ezt egy futó zebracsíkozott mintával jelöli a kamera megjelenítő-rendszerének kijelzőjébe vetítve a kiégett területet csikozva azt. A helyszínen lényeges ezért tehát, hogy mielőtt elkezdjük a munkát, vegyünk szemügyre a terepviszonyokat, hozzunk létre egy saját forgatókönyvet a táj vagy környezet adta lehetőségek mérlegelésével.

NAGYTOTÁL: Dombtetőn állva könnyen látványos vágóképeket lehet biztosítani egy nagytotálban vagyis teljes látószögben felvett elnyúló tájpanoráma svenkelésével. **SVENK:** A „svenk” egy oldalirányú kameramozgással felvett képsorozatot jelent. A svenk-hez nagyban hasonlító operatőri mozgás a „fahrt-olás” vagyis kocsiszás. **FAHRT:** Ekkor a kamerát egy kiskocsira szerelve képes gurulni egy sínrendszeren, vagy az általunk megadott útirányon. Magasabb költségvetésű stúdiókban szokásos még a giroszkópos daruzás vagy másnéven „camera crane”. **CAMERA CRANE:** A kamera-crane rendszer lehetőséget biztosít motoros távvezérelt kamera-elektronika elhelyezésére egy kisúlyozott daruegységre szerelve. **Kettős anschnitt:** Ez a beállítás tipikus riporter kérdezz felelek beállítás, mivel a közelebb lévő kérdezőt háttal látjuk a képkivágás egyik oldalán, miközben tartja a mikrofont a képkivágás másik oldalán lévő kicsit távolabb elhelyezkedő alanynak. Mivel két szereplő látható benne, ezért hívják kettős anschnitt-nek. gyakori alkalmazása leginkább tudósításokban tapasztalható meg. **Premier pláiban** az alany mellől fölfelé látható. Ennek nőkre vonatkoztatott szigorú szabálya, hogy mellben illetve mellközépből nem vágunk el embert. A fej felett pedig hagyunk egy kisebb hézagot.

A kamerafajták közül a professzionális kamerák felvannak szerelve puskamikrofonnal. Fontos, hogy a puskamikrofonok hangbefogó tartománya egy célzott karakterisztikával van kiképezve, tehát amerra mutatunk vele, abból az irányból jelentősen jobb és több hangot vesznek fel, mint akár az oldalirányból érkező hullámok

közül. Ez kifejezetten beszélgetésekben és külső felvételekkor ideális, hiszen a szél oldalirányú fújása nem képez zavaró susogó hangot a felvételen.

A professzionális kamerák közül említésre méltó a SONY-PMW EX sorozat (EX1,EX3) a CANON XHA1S , és a PANASONIC AG-HMC1 jelzésű kamera.



Panasonic AG-HMC1



Sony EX3



Canon XHA1S

Mindegyik kamera minimum 3CCD (Charge Coupled Device = töltéscsatolt képszenzor) alapjára épült. Ideális HD (High Density) felbontású képeket lehet velük készíteni, bekapcsolásuk több lehetőséget biztosít. 1 Fotózás , mely külön buszrendszer a memóriaegységhez, illetve 2 mozgóképfelvétel. A Canon speciális képzetaj-csökkentő megoldásokat beépítésével lehetőséget ad a HD képek kristálytisztá előállításához is.

A kamera részei:

- optika (levehető , cserélhető)
- optika védő
- tároló egység (HDD, DVD, BlurRay, HDV , MiniDV , vagy egyéb tároló)
- mikrofonrész
- markolat
- nagyméretű kereső (nem mindegyik)
- mechanika
- üzemmódállító gomb (fotó / videó / lejátszás)
- lámpa
- külső lámpa
- akkumulátor
- tartalék akkumulátor helye (nem mindegyik rendelkezik vele)
- működésjelző fény

Ön vállalkozó, és az Idegenforgalmi Hivataltól megbízást kap, hogy a magyarországi török emlékekről önálló rövidfilmet készítsen. Feladata hogy a megadott előzetes szempontok szerint a történelmi és kulturális kapcsolatokat illusztrálja.

Mutassa be, hogy az álló és mozgóképi anyagokat milyen technikák alkalmazásával dolgozza föl! Egy idegen nyelvű e-mail-ben a munkáját érintő információt kap. Értelmezze magyarul!

Az idegennyelvű információk alapján a következőt lehet kiszűrni:

„A filmben mindenképpen meg kell említeni az Eger, Buda, Esztergom, és Pécs város emlékeiből párat. Legyen látható az egeri minaret, és a budai török fürdő épülete is. A film szerepeltessen török megszállás kori legendákat, legyen szó benne a híres Gül Baba személyéről is. A különböző illetékességi igazolványokat postán küldjük Önnek.,,

A helyszínek felkeresése és a szükséges nyersanyag beszerzése a fő feladataink közé kell, hogy essen. A nyersanyagok bemutatásához szükségünk van egy nagyfelbontású scannerre, nagyfelbontású fényképezőgépre, és egy HD Camerára is (Lehetőleg Sony EX3, vagy CanonXHA1s).

A nagyfelbontású scanner lehetőleg nagyfelbontású síkgyas scanner legyen, amely képes a legnagyobb képminőséget produkálni. Ennek elérése érdekében célunk a megközelítőleg 4800 x 9600 dpi felbontás. Amennyiben eredeti török kori emléket iratot, vagy levelet szeretnénk beolvastatni digitalizálni, minden esetben nagyfelbontású képet kell beolvasni.

A máshonnan származó HI8-as analóg, vagy DV8, illetve miniDV kamerakazetták digitalizálásához digitalizáló kártyára lesz szükség. A digitalizálókártya az analóg kamerakazetta lejátszásakor összeköttetésen keresztül kapja RCA, Jack-dugaszoló, vagy S-Video kábelen keresztül a jelet a kamerafelvevő egységtől. Ekkor egy alkalmas programmal, (pl. Adobe Premier Pro) megkezdődhet a digitalizálás. Alkalmazásokban az " acquire „ angol szó jelöli a digitalizálási procedúrát. Ennek lehetőségét a számítógép szoftveres környezetében egy univerzálisan beépített segédprogram, a TWAIN teszi lehetővé, mely a háttérben vezérli a digitalizáló-kártyát a kapott jel rögzítésére. A „digikártyák” egyik legjavasoltabb gyártója a Pinacole, mivel olcsó és megbízható kártyáihoz hatásos digitalizáló programokat is mellékelnek, melyek sok beépített effektet és különleges opciót tartalmaznak. A digitalizálókártya leírásakor bizonyosodjunk meg arról, hogy képes akár nagyfelbontású mozgóképeket is fogadni frame-dobás (vagyis pillanatnyi képkiesések) nélkül.

A digitalizált felvételeket FireWire kábelen keresztül is megkaphatjuk a kamera eszköztől. Ez a kábel az alkalmas kamerával párosítva arra is lehetőséget ad, hogy a kamera lejátszó egységét közvetlenül a számítógépes programból vezéreljük. Például tekerés megállítási lejátszás funkciók.

Minden digitalizált anyag és mozgókép természetesen utólagos színekorrekción kell, hogy átessen. Ekkor kell a scannelt állóképeket is szintre hozni, fehéregyensúlyt állítani, színteret korrigálni, és a különböző stílushordozókkal ellátni. Ilyen stílushordozó lehet például a Sécia effekt.

A digitalizált anyagot egy előre legyártott forgatókönyv, vagy sztoriboard alapján megvághatjuk és renderelhetjük az Adobe Premier Pro nevű programban, amely kép- és hangvágó piacvezető szoftver.

A stúdióban, ahol Ön mozgóképi animációs filmkészítő alkalmazott, a téli Bakony vidékéről készítenek műsort. A stábbal együtt Ön is felkészül a feladatra. Egy új kamerát kap, amivel a helyszíni felvételek során először fog önállóan dolgozni. A kamera ismertetője idegen nyelvű, értelmezze a leírás egy mondatát!

Egyeztessen a rendezővel, hogy az előzetes program szerint a külső és belső felvételek készítése során milyen további technikai eszközökre lesz szükségük!

”

CANON MV800 DV CamCorder
Changing the audio mode

You can record sound in two audio modes—16-bit and 12-bit. The 12-bit mode records sound on two channels (stereo1), leaving 2 channels free (stereo 2) for adding new sound later with another editing device.

”

CANON MV800 DV CamCorder
Audio felvételi mód váltása

Kétféle audiófelvételi mód áll rendelkezésünkre -16-bit-es és 12-bit-es. A 12 bites hangfelvételi mód két csatornán vesz fel (stereo1) A második sztereo csatornát szabadon hagyja, hogy később további hangokat tudjunk elhelyezni egy vágóeszköz használatával rajta.

A kamerák leginkább 2-3 csoport sorolhatók. Nagyfilmes professzionális kamerák, amelyek 35 mm-es szalagos technikával perforált szalagra rögzítik a felvételt. Ilyenek pl. az X-men vagy a Terminátor forgatásánál használt PANAVISION kamerák is.

A második csoportba a professzionális digitális kamerák tartoznak. Ezek a szalagos megoldáshoz képest jelentősen rosszabb minőséggel rendelkeznek minden technikai újításuk ellenére még most 2011-ben is. Azonban számos pozitív tulajdonságuk miatt célszerűbb középvállalkozásokban ezt használni. Pozitív tulajdonságuk, hogy könnyen és egyszerűen hozzáférhető a rajtuk rögzített adat. Minőségromlás nélkül másolható a nyersanyag adattároló eszközről egy másikra. Pozitív tulajdonságuk a könnyebb kezelhetőség és a non-lineáris technológia

A harmadik csoport a felhasználói szintű kompakt kamerák csoportja, mely rendelkezik mindazon tulajdonságokkal, melyek egy rendezvény vagy esemény felvételéhez szükségesek lehetnek: beépített mikrofon (általában gömb vagy bunkós karakterisztikával) Minőségük nem olyan jó, mint a professzionális kamerák felvételei, és korlátozott akkumulátor használat jellemzi őket. Nincs bennük tartalék akkumulátornak hely, és nem rendelkeznek zebra funkcióval sem. Ilyet kaptunk mi is , hiszen az MV800 egy kiskategóriás kamera, mely miniDV felvételeket képes készíteni. Bár a legtöbb ilyen kamera már rendelkezik beépített képstabilizátorra, amely a vízszintes mozgások elmosását csökkentett redukálni, amikor csak tehetjük használjunk állványt.

Rögzítéshez fémállványra lesz szükségünk, mert a műanyag állványok fő problémája a „tapadás” amely a finom svenkelések felvételekor kellemetlenül megakaszthatja a mozgást.

Képleképezéskor vegyük szemügyre a tájat. A téli Bakony havas tájaihoz szükséges megfelelő objektívet beszerezni, amelyek elnyelik a havas felületekről követetten bevilágító fény nagy részét. Ilyenek lehetnek a polár-szűrők, és a pro-mist szűrők. Szükségünk lehet a természetes bevilágítás mellett egyéb lámpatestekre is, amelyek megvilágítják, úgymond kiegészítik fényükkel az egyenetlenül bevilágított arcot, (pl. beágyazott riport) Ma főleg a halogén izzókat használják, melyek színhőmérséklete alacsonyabb (3500K körül), fényük sárgásabb, illetve az ún. HMI-lámpákat vagy ívlámpákat, melyek a napfényhez hasonló, magasabb színhőmérsékletet (5500K)biztosítanak. A HMI-lámpák drágábbak és használatuk körülményesebb, de elektromos hatásfokuk jobb, és szabadban a Nap fényét kiegészíteni hatékonyabbak a halogéneknél.

A plánok tekintetében fontos megjegyeznünk beszélgetésünk során a fő operatőrnek és a rendezőnek, hogy mely jeleneteket fogjuk mi elkészíteni. Hiszen a világitást és a kellékeket úgy kell magunknak vinni és beállítani. Amennyiben a külső helyszín lesz a munkaterületünk, úgy gondoljuk végig, milyen plánokat célszerű használni:

NAGY TOTÁL / KIS TOTÁL / KÖRNYEZETI ANSCHNITT / ZOOMOLÁS / NAGY TERÜLETEK BEMUTATÁSA

A ZOOMOLÁshoz (pl. szarvasok felvétele) kérjünk teleobjektívet a főoperatőr kollégától, és kérjünk több lábón álló fém állványt. A kamera képes 20x zoomolásra, és 400x digitális zoomra, mely valódi kép digitális pixelenkénti felnagyítását jelenti. Természetesen ez torzított képet jelent, ezért célszerű inkább teleobjektívet venni, amely akár 80-300x közelítést is eredményezhet képroncsolódás nélkül.

Nagy területek bemutatásához kérjünk nagy látószögű, vagy más néven halszemoptika objektívet, amely az emberi szemhez hasonlóan 240°-ban képes a belátni a területet félgömbszerű kialakításával. Mellékhatása, hogy nagy mértékben torzított képet eredményez a CCD-ben.

A plánok és nézőpontok dramaturgiai szereppel bírhatnak, gondoljunk csak bele egy templomot vagy egy portrészobrot bemutató mozgóképi jelenet hányféleképpen örökíthető meg. Mi is az a dramaturgia? Dramaturgia – Ezt úgy lehetne meghatározni, mint olyan technikák/elméletek sorát, amelyek a mozgókép kép és szöveganyagát, kompozícióját szabályozzák.

- Mindinkább lassú felvételeket alkalmazunk egy jelenet során bemutató jelleggel, annál inkább egy komolyabb hangvételű film felé közelítjük az alkotásunkat.
- Alsó gépállás esetén leginkább magasztaló hatást tudunk elérni a nézőben.
- Nagy látószögű objektívekkel leginkább a fiatalabb generációnak szóló felvételeket készítünk.
- Közeli és szuper-közeli felvételekkel (amikor a szereplő száját mutatjuk csak egy grimasszal pl. Western) erős dramaturgiai hatást tudunk elérni, a feszültség fokozása céljából.

Nagyon fontos a film szempontjából a hangulat. Ezt szintén egyrészt színszűrőkkel, másrészt a ritmikus képvágások és a zene összhangba illesztésével egységes hatást érünk el. Hangulatfokozás céljából sosem csak a szűk értelemben vett objektumot vegyük fel, mindig csatoljuk hozzá a mozgóképi bemutatás képi világába a környezetét is. Milyen emberek laknak az adott területen, mikkel foglalkoznak, milyen nevezetességek vannak. A háttérzenék kiválasztásakor figyeljünk még inkább oda, mivel a zene 50%-ban képes befolyásolni a hangulat-érzet kialakulását. Mondhatni az a legnagyobb hatásfokozó.

Tudatos fényhasználat során arra törekedjünk, hogy milyen képet kell, hogy beállítsunk az adott illetőről, esetleg tájról, objektumról. Alsó és felső megvilágítás negatív, középső megvilágítás semleges, sűrűfény alkalmazása misztikus, 3 pontos (előlről, hátulról és oldalról) ideális hatás.

Az Ön hobbija a könnyűbúvárkodás. Barlangkutató bűvár barátai arra kérik, hogy a munkájukról filmet készítsen. Adnak Önnek egy barlangfeltáró munkájukról szóló, de idegen nyelvű publikációt is. Ebből értelmezzen egy mondatot!

Barátainak elgondolásait és az ehhez szükséges technikai háttérrel vázolja. Foglalja össze, hogy e konkrét feladat szakmai és technikai részleteiről mit tart Ön fontosnak!

„Valószínű, hogy a titokzatos föld alatti üregek Magyarországon is korán felkeltették a mészköterületek lakóinak figyelmét, ennek azonban alig maradt írásos nyoma. Egykét kivételtől eltekintve csak a XIX. század elejétől vannak megbízható értesüléseink a magyarországi barlangok kutatásáról.”

A legfontosabb, hogy szembesüljünk a célra alkalmas kameratípusokkal, illetve a barlangi búvermerülés időtartamáról. A kamerának súlya van, az oxigénpalack mellett még a kamerát, tartalékkumulátorokat és az esetleges világítóberendezéseket is hordani nem utolsó sorban veszélyes feladat. Mérlegelnünk kell, hogy mi az a legminimálisabb felszerelés, amivel el tudunk indulni az útra, mivel munkavédelmi szempontból életveszélyes is lehet a lent tartózkodás, hiszen a beszorulás és a hipotermia (hideg-sokk) is könnyen felléphet, ha pl. megsérül a ruhánk és rohamosan veszítjük a hőt.



☒ Mindenképpen fontosnak tartom, hogy az ár szempontjából milyen téren szabad gondolkozni. Meg kell tehát kérdezni a kutatókat, hogy mekkora költségvetéssel rendelkeznek. Minnél több pénz, annál jobb kamerát hozok. A kamerát természetesen bérelni lehet több üzletben is. A célra legolcsóbb, de még alkalmas és egyik legsokoldalúbb kamera véleményem szerint a CamBall nevű eszköz, amely olcsó, közvetlenül csatlakoztatható USB kábelen keresztül a számítógéphez, és gyakorlatilag egy Ping-Pong labdanagyságú, így felszerelhető különösebb akadályoztatás nélkül szinte mindenhol, mindenre, és a képfelbontása sem a legrosszabb, bár közel sem a legjobb. (640 x 480) Figyelembe kell vennünk azt a tényt is, hogy később a filmeket még utómunkálatokon fogjuk átvágni, minőségromlás következik be, az egyébként (720x 576 px) szabvány TV adás méretére húzott képen. Tehát nem árt egy másik kamera beszerzése is.

A Scuba HD Video-búvármaszka már egy ennél jobb választás, hiszen A jó minőségű búvármaszka épített 35 méterig vízálló kamera mikroSD kártyára rögzíti az 5MP fotókat, és a filmfelvételeket, USB kábellel tudjuk csatlakoztatni a számítógéphez. A legjobb választás, ha egy Basic csomagot bérlünk, mely tartalmazza a búvárkamerát, az alkalmas fényforrásokat, és az akkumulátorokat is. Ezt napi bérlés szinten megtehetjük egy két internetes portálon keresztül.



A környezeti körülmények miatt csak korlátozott ideig képes a kameránk felvenni, ezért lehetőleg ne a kameráról üzemeltessük a fényt, illetve ne használjunk beépített fényforrásokat, hanem külső, önálló táppal rendelkező fényszórókat, és nagyteljesítményű halogénizzókat szerezzünk be, mivel a víz zavaros is lehet akár, és át kell rajta világítani. Nem utolsó szempont több kamerával nekiindulni a tájegységnek, és egy segédoperatőrt vinni magunkkal, aki a másik kamerát kezeli, vagy hozza a cserekamerát. A célra leginkább alkalmas világító berendezés a SEA&SEA LX 15 nevű kiegészítő lámpa.

Az objektívajták, amit alkalmazhatunk egy barlangi merülés során a következők lehetnek: Normál objektív, halszemoptika (nagylátószögű) objektív. A nagylátószögű objektívvel célszerű inkább csak állóképeket készíteni. Fényszűrőket ebben az esetben nem használunk, mivel nincs rá szükség. A fényszűrők típusai a következők lehetnek:

- RGB szín szűrű
- polárszűrő

1020-14 9. tétel

Egy barátja, aki egy másik középiskolába jár, és az ott működő videoszakkörben tag, felkéri, hogy tartson társainak egy rövid előadást a filmkészítésről.

Állítsa össze előadása vázlatát a filmelemzés általános szempontjai szerint! Elemezzen egy jelentősebb filmtörténeti vagy mai alkotást, amelyből néhány jelenetet is felidézve a jobb láttatást biztosítja! A filmbeli szöveg idegen nyelven van feliratozva, ebből fordítson le egy mondatot!

Terminator 2 : The Judgement day

Special F/X guru Stan Winston and his crew studied hours of nuclear test footage in order to make Sarah Connor's "nuclear nightmare" scene as real as possible. In late 1991, members of several U.S. federal nuclear testing labs unofficially declared it "the most accurate depiction of a nuclear blast ever created for a fictional motion picture".

– Terminátor 2: Az ítélet napja

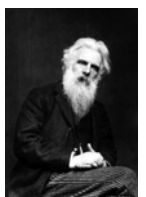
„...A speciális effektekért felelős Stan Winston és munkatársa órákon át tanulmányozták a nukleáris tesztrobbantások felvételeit, hogy még élethűbben tudják ábrázolni a filmbéli Sarah Connor „nukleáris rémálom” jelenetét. 1991-ben az amerikai egyesült államok szövetségi nukleáris tesztlaboratóriuma nem-hivatalosan a valaha látott legpontosabb nukleáris robbantás ,amit fiktív mozgóképen létrehozta” kinevezéssel illette az alkotást...”

A filmkészítésről szóló előadás tartalma történetileg:



1800: 1Az 1800-as évek közepén rájöttek arra, hogy ha a sok fázisképet egymás után levetítjük, akkor a szemünk egy idő után mozgóképnek érzékeli azt. Ezt a hatást célzottan előidéző eszközök egyike a zoetróp nevű eszköz volt. A zoetróp vagy másnéven zootróp William E. Lincoln-tól származik, aki 1867 április 23-án kapott szabadalmat egy szabadon forgó fémhengeren alapuló készülékre, mely 13 fázisrajzból kiindulva kelt mozgásillúziót a nézőben. A készülék eredetileg a Daedelum nevet kapta, azért, hogy a görög Daidaloszra, a legendák művész-mesteremberére utaljon, akiről azt tartották, hogy mozgó emberi- és állatfigurákat szerkesztett.

A **FOLYAMATOS** mozgásillúziót először Joseph Antoine Ferdinand Plateu belga fizikus demonstrálta készülék segítségével, melynek a Fenakisztozkóp nevet adta. Görög eredetű (Fenaksz – csalás, csalódás , szkóp – látni) Ennek ötlete egy másik Fizikustól Faraday-tól származik, aki egy keréken átnézve rájött, hogy a forgó kerék mögött forgó másik bizonyos forgási sebességnél állni látszik.



1870: A mozgóképek felé tett egyik legnagyobb lépés Edward Muybridge nevéhez fűződik, aki 1870-es években fázisfelvételeket készített ügető lovak mozgásáról. Az állatok az útjukban kifeszített zsinórok megrántásával egymás után hozták létre a sorban felállított fényképezőgépeket. Tudatában annak, hogy a szemünk minimálisan 12 FPS-től érzékeli a mozgásillúziót, Muybridge 12 fényképezőgépet helyezett el, majd felnövelte 24-re mely már teljesen folyamatos hatást eredményezett levetítve.

(1. ábra : Edward Muybridge)

1895. December 28-án létrejöhett az első nyilvános filmvetítés. Ennek köszönhetően ismét erőre kapott az iparág, és minden eddiginél nagyobb hatást gyakorolt a filmre, mint az őt hordozó médiumra. Itt kell megemlíteni Walt Disney nevét, a Walt Disney Company és a Mickey-egér megalkotóját. 1928-ban jelentőset alkotott elsősorban gyerekeknek szánt meseműfajban és egyesek szerint legalább annyira vált ezzel Amerika szimbólumává, mint a Coca-Cola, vagy az Amerikai Egyesült Államok zászlaja.

1910: Féjja Sándor kutatásaiból ismeretes, hogy Kató Kiszly István grafikusművész volt feltehetően az első színezett fekete-fehér magyar rajzfilm szerzője. Mindez 1910-ben, Walt Disney „*Miki Egerének*” bemutatása előtt 10 évvel. Említhető még a nevéhez fűződően az „*Egy kiskakas gyémánt félkrajcárja*” is.



1970 után a számítógépes grafika rohamos fejlődésével kialakulnak a különböző úgynevezett fotorelaisztikus-képábrázolást lehetővé tevő matematikai algoritmusok, a virtuális valóságok, a háromdimenziós modellezés, és a számítógép által létrehozott video-anyag. Kialakul tehát az animáció-tudomány egy új területe, a CGI. (Computer Generated Image)

(2.ábra : Dr. Donald Greenberg, a fotorelaisztikus CG ábrázolás úttörője)

James Cameron – Terminator 2

Az új vizuális nagyhatalom, a CGI (Computer Generated Image) ebben a filmben mutatja meg teljes pompáját. A padló vonalából kialakuló emberalak, és számtalanszor új formát felvevő folyadékszerű robot egy teljesen új eljárás , a Morphing animáció segítségével készült. Azonos poligonszámú virtuális térbeli objektumokat tetszés szerint tudunk átalakítani egymásba. Ezt jelenti a morphing technika.

FILMELEMZÉS SZABADON VÁLASZOTT PÉLDA ALAPJÁN:



Filmelemzés szempontrendszerének bemutatása egy szabadon választott példa alapján, mely ez esetben a Terminator 2 című remek alkotás lesz.

- **Film megnevezése**
Terminátor 2 – Az ítélet napja (Terminator 2- The Judgement Day)
- **Rendező**
James Cameron, + előző filmjeiről kis információ, kivéve, ha elsőfilmes, jellemző stílusjegyei
- **Stílus (nem a film műfaja, hanem a filmtörténeli korszak megnevezése)**
- **Pl.: tudományos realizmus (terminátor 2)**
 - film noir
 - olasz neorealizmus
 - francia újhullám
 - német újhullám
- **Műfaj**
- **Sci-fi**
- **Cselekmény**
Egy hús vér embernek álcázott robot visszatér a jövőből, hogy megvédje a későbbi vezetőjének szánt fiút, egy másik robottól aki meg akarja ölni, csak éppen folyékony. z anyukája ezt nem nézi j szemmel, ezért elhatározzák ,hogó együtt védik meg
- **Forgatókönyv**
- **eredeti**
- **Tempó**
- **Pörgős néhol magyarázó erejű jelenetekkel**
- **Szereplők, karakterek**
Arnold Schwarzenegger
Linda Hamilton
Robert Patric
Edward Furlong
- **Operatóri munka**
- **panavision 35mm kamera celluloid tekercs.**
- **Vágás**
- **Átlátható, érthető, lassítás, gyorsítás alkalmazása, áttűnések**
- **Összhangban vannak**
- **CGI, jelmezek, díszlet, maszk, art direction**
Industrial Light And Magic: Korszakalkotó morpholósos technika
- **Zene**
Bad to the Bone
eredeti

A mozgóképi produktum legfontosabb nyersanyaga, a forgatókönyv, sztoriboard, és a filmnovella. Ezek a kiindulópontjai a szinopszisnak, mely egy leegyszerűsített történeli szál, amely egyúttal közli a rendező szándékát a film egészére néve. Mondanivalóját és értékítéletét.

A mozgóképi tempó akkor kelt harmonikus érzetet, ha a film ritmusának, vágásainak vizuális hatásával összhangban áll. Ellenkező esetben diszharmónikus érzés keletkezik a nézőben.

A montázs átívelő szereppel bír a filmben két jelenet között, történelbeli lassító szerepet is közvetíthet. Pl. Baywatch zenés jelenetek.

Egy balettművész életéről szóló lírai portréetűdön dolgozik. A forgatókönyv alapján a film maximum 15 perces lehet. Az előzetesen fölvetett anyaga, természetesen, ennél jóval hosszabb. Vágni kell belőle, és meg kell komponálni úgy, hogy az idő, a tempó, a képi, a mozgóképi és a mozgásbeli, valamint a zenei ritmus aránya megfelelő legyen. Egy külföldi szakmabeli barátjával levelez, akivel szeretné megosztani szakmai problémáit. Ő egy e-mail-ben idegen nyelven válaszolt Önnek.

Értelmezzen ebből a levélből egy mondatot! Idézza föl, hogy mit tart fontosnak általában, és külön a mozgóképre vonatkozó szerkesztési és rendezési elveket illetően!

A filmvágáskor az ilyen feladatok kapcsán a dramaturgiai elemeket a rendező kollégával együtt kell megbeszélni, milyen részleteket szeretne feltétlenül megjelentetni a filmes közlés kapcsán. Mik a kritériumok. Milyen hangulatot szeretne varázsolni a filmbe. Van-e valamilyen különleges kérése. Pl.: digitális effekt, szintorztítás, áttűnés stb.

- A mozgóképi közlés dramaturgiája szempontjából a lassítás lényegkiemelő szereppel rendelkezik.
- A svenkeléssel egybekötött áttűnések történetmenet szempontjából lassító jellegűek.
- A svenkeléses kameramozgás a kontextusok közben mindig egyfajta ráhangolást jelent.
- Az egymásraexponált felvételek akár utólagosan elkészítve is (50% blending) hangulatfokozó hatásúak.

A környezet színeit mi magunk úgy alakíthatjuk, ahogyan csak szeretnénk, hiszen lehetőségünk van számítógépes programok által átalakítani a színvektor értékeket. Ezt megtehetjük akár az Adobe Premier Pro vágóprogram segítségével is.

A zenei tempó megváltoztatásával szükséges a képet is megfelelően illeszteni. Professzionális kamerarendszereknél létezik a Time Base Code (TBC) amely ugyanazon eseményről több kamerás felvételeknél egy időcsíkkal látja el a felvételt. Ennek hatására pontosan tudjuk, mindegyik kamerának az adott pillanatban felvett képét illeszteni a vágás során a virtuális vágóasztalon. Pl. Az Adobe Premier Pro programban.

Közeli felvételek főként a lassú mozgást ábrázoló képeknél tudják feleleveníteni a képsorokat, így változatosabbá, dinamikusabbá téve azt.

Munkahelyén egy Tibet történetét bemutató rövidfilmen többen dolgoznak együtt. Kap egy erről szóló idegen nyelvű művészeti könyvet is. Fordítson le belőle egy mondatot magyarra! Ez az első munkája, ahol az Ön részfeladata az lesz, hogy számítógépen dolgozza össze az anyagot, bevezető képsort vágjon a cím alá, megfelelő helyeken stílusos inzereteket helyezzen el.

Munkatársai közül kinek a közreműködését kéri, és milyen célból? Váolja föl, milyen elvek és szempontok, valamint milyen technikák alkalmazásával kívánja majd megoldani ezt a feladatot!

Az ilyen jellegű feladatok átfogó ismereteket igényelnek meg. Egymáshoz nagyon közel álló területeken kell ismernünk a szabályokat. A főcím elkészítéséhez és minden szövegezés, valamint feliratozás legfontosabb velejáróját kell áttekintenünk. A tipográfiát. Az írásos közlés átfogó képét egységesen és a szabályszerűen kell kialakítanunk, hogy az stilisztikájában, és karaktereinek elrendezésében passzoljon mind az olvasás mértékéhez, mind a film tartalmához. Az írásnak tehát tekintély és hangulatteremtő hatása van. Mivel jelen esetben a történeti filmről van szó, ezért leginkább a talpas antikvákat és néhány kifejezetten illeszkedő modernebb betűtípust választanék a feladatra. Grafikai szakmában általánosan elfogadott alkalmazás, hogy minél régebbi, hagyománybemutató, vagy tekintélyt parancsolóbb egy mű, annél régebbi keletkezésűnek kell lennie az őt közlétező információnak. A célra megfelelő antikvák a következők lehetnek: Velencei Reneszánsz, Francia Reneszánsz, Barokk, semmiképpen nem alkalmaznák klasszicista antikvát. A lényeg ebben az esetben a fő és mellékvolnalak rendelkezzenek betűnyúlványokkal, és az őket összekötő ívek, a szerifek legyen minél kerekdedebbek. Az egalizálás nem más, mint a betűközök optikai képkorrektója az olvashatóság növelése érdekében. A kiírt szöveg egalizálására több féle képpen van lehetőségünk a különböző programokban. Az egyik lehetőség, hogy elkészítjük egy pixelgrafikus programban a képet, és ott a kerning, spacing, leading opciók segítségével változtatjuk a kijelölt betűk közötti helyközt. A másik lehetőség, hogy közvetlenül a vágóprogramban animált betűkompozíciót hozunk létre, melynek minden pillanatban változik a betűköze.

Mozgásban változatosnak kell lennie egy főcímnek, ezért a legmegfelelőbb ha előtűnés effektként jelentkezik a főcím. Lehetőség szerint célszerű még akár egy animációs képsorozatként is felépíteni a főcímet. Mivel a főcím rengetek grafikai háttérmunkát igényelhet még, szükséges lehet bevonni 2-3 grafikus kollégát is, hogy a grafikai részleteket egy konzultáció után ők készítsék el számunkra. A rétegkezelést mindenképpen meg kell beszélnünk. A rétegek átláthatóságát biztosítani kell mind technikai, mind technológiai szinten. Struktúráját kell kidolgozni a grafikusok számára a munkamenet tisztán láthatása érdekében. A kimeneti fájlformátum lehetőleg tömörítetlen formátum legyen. Ilyen például a TGA, vagy a PNG, illetve a BMP. A tömörítés és videoszerkesztés során amúgy is sok videoveszteség fog keletkezni. kb 15%-os minőségromlásra kell számítani sajnos. Amennyibe a technológiai háttér megengedi terrabite-s merevlemezekkel dolgozzunk SSD meghajtóként alkalmazva. Az animációk készítése során 3D program használata javallott. Ilyen lehet a 3D Studio Max program, amellyel látványos 3D szövegrészleteket hozhatunk létre. A renderelések, vagyis a virtuális kép leképezése 2D-s animációvá azonban időigényes feladat, így erre számolnunk kell. Konzultálnunk kell a többi 3D grafikkal.

Munkahelyén egy Tibet történetét bemutató rövidfilmen többen dolgoznak együtt. Kap egy erről szóló idegen nyelvű művészeti könyvet is. Fordítson le belőle egy mondatot magyarra! Ez az első munkája, ahol az Ön részfeladata az lesz, hogy számítógépen dolgozza össze az anyagot, bevezető képsort vágjon a cím alá, megfelelő helyeken stílusos inzerteket helyezzen el.

Munkatársai közül kinek a közreműködését kéri, és milyen célból? Váolja föl, milyen elvek és szempontok, valamint milyen technikák alkalmazásával kívánja majd megoldani ezt a feladatot!

Mindenképpen szükséges egy forgatókönyvet legalább fejben elképzelnünk, de előnyösebb, ha papírra is vetjük igényesen tálalható formátumban, hogy a megrendelő felé egyfajta magabiztosságot és bizalmat közöljünk. A forgatókönyv tartalmát tekintve akár egy sztoriboard is lehet, amely szemléletesebb, mint a szöveges közlés pusztán:

Én egy hagyományosan kiképzett általános sztoriboard alapján készítetem el a vizsgamunkámat, mely tartalmazza mindazon elemeket, melyeket a film során audio-vizuálisan meg fogok valósítani. Jobb oldalról balra haladva egy vízszintes 4-5 cm magasságú sort kell elképzelnünk, amely fel van osztva függőlegesen a következő arányban : 0,5 | 0,5 | 2 | 1 A bal oldalon tehát egy viszonylag nagyobb négyzet keletkezik. Ezt a négyzetet hívjuk képmezőnek. A képmező alkotja a kamera-képkivágás vizuális megjelenítését. Mellette jobbra haladva a legnagyobb területű részlet tartalmazza mindazon technikai információkat, amik a szereplők monológját, a kontextusokat, a kameramozgásokat (svenk , fahrt, anschnitt) tartalmazzák. Ettől balra haladva szembesülünk egy vékonyabb (0,5) arányú oszlopszerű képződménnyel. Ide a hangrészletek, hangbevételek FX-ek (hangeffektek) kerülnek, illetve az aláfestő zenei részletek. A legszélső (0,5) oszlopba kerül az egész jelenetre szánt időegység intervalluma, és ideje kiírva. Célzerű minden egyes ilyen sztoriboard egységet egy-egy jelenethez hozzárendelni, hiszen ennél a fajta általános sztoriboard-nál nincs lehetőségünk 100%-osan pontosan leírni egy történés cselekményét. A sztoriboard két egységé között az áttűnés effektezést külön szöveggel megjeleníteni. Ez nevezhetjük akár fel- és le BLEND-ezésnek.

A fényviszonyokat mivel koncertről van szó, nem fogjuk tudni akartunk szerint változtatni, ezért nekünk és kameráinknak kell az élő jelenetnek alkalmazkodnunk. A koncert feltehetően az esti órákban fog lezajlani. Ilyenkor jóval kevesebb fény éri a kamera lencsét, és felvevő részeit, tehát a legfontosabb dolgom a fókusztávolságok előzetes beállítása. Ellenkező esetben minden egyes kép apró fényfelvillanásnál megváltozna az autofokusz által beállított mélységélesség. Ennél fogva folyamatosan homályos képet kapnánk végeredménynek.

Másik fontos feladatunk hogy a technikusokkal egyeztetve lefoglaljunk a keverőpulton egy külön sávot, melyre egy felvevő-insertet kötünk rá. Az insert bekötés lehetősége azt teszi számunkra elérhetővé, hogy közvetlenül a keverőpultból érkező legtisztább hangjelet tudjuk felvenni. Napokkal az esemény előtt egyeztessünk a technikusokkal, hogy milyen felvevő egységet szabad ráköttetnünk az insert részre. (A keverőpult hátuljában található koaxiális kábel dugalj.) Kérdezzük meg, hogy mekkora eredő ellenállással kell, hogy rendelkezzen a felvevőkészülékünk maximum.

Harmadik teendőnk, hogy amennyiben több kameraképet szeretnénk rögzíteni, úgy mindegyiket egy TBC készülékre kötjük, amely egy TBC (Time Base Code) jelet küld a kamerákra, és mi mindezt utólag pontosan illesztve tudjuk vágni, effektezni, változtatni.

Egy külföldi rendező ötlete alapján és annak szellemi közreműködésével rövid sci-fi-paródiát készít. Chat segítségével írásban kommunikálnak, és egy ilyen üzenetet most magyarul kell értelmeznie. A groteszk, virtuális környezetet és valódi élő szereplőkkel történő cselekményt, valamint a hozzá illő fény- és hangeffektusokat Önnek kell megjelenítenie és összeillesztenie.

Mutassa be, hogy milyen szakmai ismeretalkalmazásokkal és technikai eszközökkel, valamint hogyan tudja ezt a feladatot elvégezni!!

Személyes kiegészítő: Máté István tananyagfejlesztő szakértő NSZFI_2011 / Támop_2.2.1. Azonosító: Matlsv 109/ I19 Informatikai szakmacsoport: A szakmai információtartalom mellékletét helyenként irrelevánsnak találtam.

- *Indokolatlan a forgatókönyv rajzi és plasztikai tervezése*
- *Indokolatlan a sík és plasztikus animációk kiviteli technikáját bemutatni egy Sci-Fi műfajú mozgókép kidolgozásának vonatkozásában.*

A Sci-fi műfaj és a hozzá kapcsolódó filmek legyártása virtuális környezetben hozható létre legeredményesebben. Ennek létrehozására alkalmas lehet az Autodesk gyártó által kiadott Animation Academy programcsalád. Ebben megtalálható a 3D Studio Max program is többek között, amely vezető az animációs kisfilmek gyártásának terén. A munkálatok megkezdéséhez szükséges forgatókönyv legyártása elemi feladatunk, ezért a forgatókönyv részeit célszerű a szemléletesség kedvéért sztoriboard-szerűen felépíteni a következőképpen:

Jobb oldalról balra haladva egy vízszintes 4-5 cm magasságú sort kell elképzelni, amely fel van osztva függőlegesen a következő arányban : 0,5 | 0,5 | 2 | 1 A bal oldalon tehát egy viszonylag nagyobb négyzet keletkezik. Ezt a négyzetet hívjuk képmezőnek. A képmező alkotja a kamera-képkivágás vizuális megjelenítését. Mellette jobbra haladva a legnagyobb területű részlet tartalmazza mindazon technikai információkat, amik a szereplők monológját, a kontextusokat, a kameramozgásokat (svenk , fahrt, anschnitt) tartalmazzák. Ettől balra haladva szembesülünk egy vékonyabb (0,5) arányú oszlopszerű képződménnyel. Ide a hangrészletek, hangbevételek FX-ek (hangeffektek) kerülnek, illetve az aláfestő zenei részletek. A legszélső (0,5) oszlopba kerül az egész jelenetre szánt időegység intervalluma, és ideje kiírva. Célszerű minden egyes ilyen sztoriboard egységet egy-egy jelenethez hozzárendelni, hiszen ennél a fajta általános sztoriboard-nál nincs lehetőségünk 100%-osan pontosan leírni egy történet cselekményét. A sztoriboard két egységé között az áttűnés effektuezést külön szokták megjeleníteni. Ez nevezhetjük akár fel- és le BLEND-ezésnek.

Animációk elkészítése a virtuális térben mindig szükségszerűen egy A és B pont meghatározásával történik. A pontban elhelyezzük az objektumot, B ponthoz tartozó időpillanathoz elhúzzuk az animáció idővonalát, és az ANIMÁCIÓ gomb bekapcsolása mellett a kívánt helyzettel ruházzuk fel a végső (B) időpillanatban a testet. A kettő között létrejön az ún. motion tween, vagyis mozgási esemény, mely gyakorlatilag az animációs helyváltoztatást foglalja magában. Minden így létrehozott animáció később természetesen még változtatható, sőt akár át is formálható, az ún. görbe szerkesztővel. A görbe szerkesztő a mozgásváltozásokat egy koordinátarendszer vektoraiként ábrázolja. Ezen vektorokat felületi pontok alkotják. Ahány pontot helyezünk el (A, B, esetleg C, D, stb...) annyi mozgásállapotváltozás lesz a későbbi animáció során a jelenetben.

Miután a 3D térben beállítottuk a jelenetet több megoldás kínálkozik a szereplők beillesztésére. Az egyszerűbb megoldás általában a jobb. A virtuális környezet fény és anyagjellemző beállításainak leképezése (lerenderelése) után fel kell vennünk az élőszereplős jeleneteket. Az élő jeleneteket fényviszonyokban úgy kell beállítanunk , hogy azok illeszkedjenek a virtuális térben elhelyezett fényforrások relatív helyzetével. Az élőszereplős jelenetek tovább hozzávalója, a zöld, fehér, vagy kék színű homogén háttér. Ezen színeket a felvett videoanyagon ki lehet cserélni az ún. Kulcsolásos módszerrel, vagy Kroma-kulcsolásnak is nevezett eljárással. A lényege, hogy minden egyes homogén színű és megvilágítású hátteret kicserélhetünk általunk megválasztott képre, vagy mozgóképre.

Egy neves magyar szőlészeti és borászati magánvállalkozás referencia filmjének helyszíni és műtermi felvételeit készíti. Kap egy idegen nyelvű cégismertetőt, amiből értelmezni kell a róluk szóló fontos információt. Idézzon ebből magyarul egy mondatot!

A cég tulajdonosa, akivel a munka miatt is most több időt tölt együtt, kedvtelésként videózik is. Élénken érdeklődik, gyakran tesz fel érdekes kérdéseket Önnek. A munka befejezése után meghívja Önt vacsorázni, és arra kéri, hogy beszéljen bővebben az Ön operatőri szakmájának technikai fogásairól.

A kamerák típusait tekintve 3 fajták lehetnek. Az operatőr nem attól operatőr, hogy ismeri ezen típusokat, hanem hogy képes a plánokat és képkivágásokat úgy változtatni, hogy azok váltakoztatásával, jelenetek hosszainak nyújtásával, ritmizálásával érzelmet jelenítsen meg, fejezzen ki.

A legérdekesebb operatőri tevékenység a vágás. Amíg régebben az ún. lineáris technikával hozták létre a vágott anyagot, addig 2011-re szinte mindenhol a non-lineáris technika vált általánossá. Mivel mindent gyorsan és pontosan kell vágni sőt, még sok esetben plusz szolgáltatásokat, (stílusos főcímeteket, animált belső jeleneteket, virtuális animációkat) kell hozzátenni, elengedhetetlen, hogy ne egytől egyik számítógéppel készítsék el a vágásra szánt etűdöket, filmeket. Az operatőrnek ismernie kell a kamera részeit

- akkumulátor, tartalék akkumulátor
- objektívek
- állvány csatlakozási lehetőség (bajonett-zár, vagy egyéb)
- képkivágások
- kameramozgások
- utómunkálatokhoz szükséges hardveres és szoftveres lehetőségek.

A sztoriboard részletei:

A sztoriboard jobb oldalról balra haladva egy vízszintes 4-5 cm magasságú sort kell elképzelni, amely fel van osztva függőlegesen a következő arányban : 0,5 | 0,5 | 2 | 1 A bal oldalon tehát egy viszonylag nagyobb négyzet keletkezik. Ezt a négyzetet hívjuk képmezőnek. A képmező alkotja a kamera-képkivágás vizuális megjelenítését. Mellette jobbra haladva a legnagyobb területű részlet tartalmazza mindazon technikai információkat, amik a szereplők monológját, a kontextusokat, a kameramozgásokat (svenk , fahrt, anschnitt) tartalmazzák. Ettől balra haladva szembesülünk egy vékonyabb (0,5) arányú oszlopszerű képződménnyel. Ide a hangrészletek, hangbevágások FX-ek (hangeffektek) kerülnek, illetve az aláfestő zenei részletek. A legszélső (0,5) oszlopba kerül az egész jelenetre szánt időegység intervalluma, és ideje kiírva. Célszerű minden egyes ilyen sztoriboard egységet egy-egy jelenethez hozzárendelni, hiszen ennél a fajta általános sztoriboard-nál nincs lehetőségünk 100%-osan pontosan leírni egy történés cselekményét. A sztoriboard két egységé között az áttűnés effektezést külön szokták megjeleníteni. Ez nevezhetjük akár fel- és le BLEND-ezésnek. Amikor „felblendelődök” egy kép, akkor valamilyen előző képernyő fokozatos áttűnését szokták érteni. Amikor „leblendelődik” a kép, olyankor egy másik képbe alakul át az éppen előttünk lévő esemény. Például fekete képbe. **NAGYTOTÁL:** Dombtetőn állva könnyen látványos vágóképeket lehet biztosítani egy nagytotálban vagyis teljes látószögben felvett elnyúló tájpanoráma svenkelésével. **SVENK:** A „svenk” egy oldalirányú kameramozgással felvett képsorozatot jelent. A svenk-hez nagyban hasonló operatőri mozgás a „fahrt-olás” vagyis kocsiszás. **FAHRT:** Ekkor a kamerát egy kiskocsira szerelve képes gurulni egy sínrendszeren, vagy az általunk megadott útirányon. Magasabb költségvetésű stúdiókban szokásos még a giroszkópos daruzás vagy másnéven „camera crane”. Tudatos fényhasználat során arra törekedjünk, hogy milyen képet kell, hogy beállítsunk az adott illetőről, esetleg tájról, objektumról. Alsó és felső megvilágítás negatív, középső megvilágítás semleges, sűrűfény alkalmazása misztikus, 3 pontos (előlről, hátulról és oldalról) ideális hatás. A kamerafajták közül a professzionális kamerák fel vannak szerelve puskamikrofonnal. Fontos, hogy a puskamikrofonok hangbefogó tartománya egy célzott karakterisztikával van kiképezve, tehát amerra mutatunk vele, abból az irányból jelentősen jobb és több hangot vesznek fel, mint akár az oldalirányból érkező hullámok

közül. Ez kifejezetten beszélgetésekben és külső felvételekkor ideális, hiszen a szél oldalirányú fújása nem képez zavaró susogó hangot a felvételben.

1020-20 15. tétel

Egy tévétársaságnál, ahol Ön asszisztens, utasítást kap. Egy külföldön készült friss riportot kell gyorsan feldolgoznia. Az analóg videokamerával készült 25 percnyi, nyers fölvételt, a tartalmát megőrizve, 5 perc időtartamra kell besűrítenie és sokszorosítania. Kap hozzá egy gépelt oldalnyi, ám idegen nyelven írott szakmai eligazító szöveget is. Értelmezzen ebből egy mondatot!

Körvonalazza, hogy milyen műveleteket kell végrehajtania, és kb. mennyi idő szükséges a feladat megoldásához!

A feladat elvégzéséhez szükséges időtartam várhatóan másfél óra, valamint az ehhez kapcsolódó 5-50perc ami a leképezés időtartamát jelenti (renderelés). Analóg videojelek maradéktalan, minimális minőségromlással járó feldolgozásának korrekt módja a digitalizálás. Ennek során egy digitalizáló modem (Analóg Digitális Átalakító) bevonása vagy egy ún. TV- tuner kártya szükséges a videojelek bevitelére. A kamera több lehetőséget ad a digitalizáláshoz vezető kábelkimenetet tekintve. Az univerzális szinte minden analóg kamerán megtalálható kimenet az S-Video kábel, amely rendszerint egy sárga dugalj a kamera oldalába építve. Ezt közvetlenül összekötve a számítógép tunerkártyájával azonnal átvihet a jel a kártya feldolgozó egységébe. Mindösszesen annyi a dolgunk, hogy elindítjuk először a digitalizálást, majd a kamerán a lejátszó üzemmódban a felvétel lejátszását. A beviteli minőségromlás ebben az esetben szinte minimális , de ugyan akkor függ a digitalizáló kártya gyártmányától is. Nagy általánosságban elmondhatjuk , hogy ez az érték kb 10%-ot ér el maximálisan.

Hangkeverő berendezések és alkalmazásuk ez estben leginkább digitális szoftveres megoldásban javallott azonban, ha lineáris vagyis lejátszóról lejátszóra való átrögzítés a cél, akkor egy megfelelő keverővel dolgozhatunk. NEM JAVASOLT! Túl nagy a hibalehetőség.

A digitalizálást követően vágóprogramban képesek vagyunk levágni a nekünk nem kell részeket, ugyan akkor felgyorsíthatunk is a tempójukon, avagy lassíthatunk.

Az utómunka szofverek működése már inkább virtuális animáció, mint vágás, Hiszen ott legtöbbit inkább nem valóságos , ám realiztikus jeleneteket effekteket, Fx-eket szoktunk hozzáadni a mozgókép tartalmához, amitől az még hihetőbben ábrázol valamilyen részletet.

Sokszorosítani ma már több féle képpen tudunk

1. CD/DVD/BluRay lemez kiírása , majd LightScribe eljárással CD nyomtatás
2. Merevlemez
3. FTP tárhelyre felöltve, letölthetővé téve azt
4. YOUTUBE vagy valamilyen videomegosztó portálon feltöltve azt, ám nem letölthető formátumban.

A mozgóképfeldolgozó program általában nagy általánosságban 3 fajták lehetnek.

- Utómunka szoftverek (Combustion, Houdini)
- Vágó szoftvere (Adobe Premier Pro, Sony Vegas)
- Univerzális effektkezelő rendszerek speciálisan kifejlesztve valamely produkcióhoz. (RTL-Klub , TV2)

1020-21

16. tétel

Egy tévétársaságnál, ahol Ön asszisztens, utasítást kap. Egy külföldön készült friss riportot kell gyorsan feldolgoznia. Az analóg videokamerával készült 25 percnyi, nyers felvételt, a tartalmát megőrizve, 5 perc időtartamra kell besűrítenie és sokszorosítania. Kap hozzá egy gépelt oldalnyi, ám idegen nyelven írott szakmai eligazító szöveget is. Értelmezzen ebből egy mondatot!

Körvonalazza, hogy milyen műveleteket kell végrehajtania, és kb. mennyi idő szükséges a feladat megoldásához!

A kedves munkatársat meg kell ismertetni kamerák működtetésével. A valós és virtuális kamerazmogások leginkább abban egyeznek, hogy onnantól kezdve, hogy megnyomtuk a felvétel, - virtuális környezetben: ANIMÁCIÓ – gombot, már minden egyes mozdulat, amelyet a kamerával végzünk látható lesz a mozgóképi nyersanyagban.

A 3 dimenziós virtuális térben létrehozott kamera ugyan úgy rendelkezik fókuszbeállítási lehetőséggel, mint a valódi kamera. A valódi kamera beállításánál ezt mélységélességnek nevezzük. Minden beállított kameraértéket manuálisan is tudjuk módosítani akár felvétel közben is. Ezzel látványos ritmizáló ám néhol idegesítő jeleneteket tudunk varázsolni.

A kamerához különböző optikákat tudunk felszerelni annak megfelelően, hogy milyen célra kell nekünk éppen a felvevő egység. Ilyen lehet valódi kameránál a nagy látószögű objektív, amelyet halszemoptikának is neveznek, mivel képes az ember szemhez hasonlóan nem csupán 180°-ban felvenni, hanem 240°-ban. Ennek kellemetlen utóhatása, hogy ami messze van nagyon kicsinek tűnik, míg ami távol van, jelentősen irreálisan nagynak látszódik. Teleobjektív esetében a valódi zoom, vagyis az optikai ráközelítés mértéke az irányadó. A Shift lencsék speciális optikák, amelyek eltüntetik a perspektivikus torzítás hatását. Mindezek abban egyeznek meg a virtuális kamerák beállításával – amiket a 3D térben lehet létrehozni-, hogy minden értéket, ami ezek kapcsolatában megjelenhet egy kamera felvételekor, a virtuális világban is meg tudunk számszerűen adni.

Különbözőségek a virtuális térben, hogy míg a valós térben a kamerák egy előre beállított értékkel rendelkeznek addig a virtuális térben a kamerák minden opciója menet közben is , mint egy animálható érték teljes egészében változtatható paraméterként jelentkeznek. Ennek hatására olyan képi hatásokat tudunk elérni, ami a valós esetben nem megoldható.

További különlegesség, hogy a virtuális térben a bevilágítás szinte minden paramétere, beleértve az árnyékot is , nem csupán előre beállítható, hanem animálható, paraméterezhető érték.

Különböző érték tovább a virtuális térben, az indirekt és direkt fények szétválasztása is. Az indirekt fényforrás ereje külön paraméterezhető. A valóságban a direkt fényforrások egyben az indirekt fényforrások is. Minden fotonenergia belőlük árad ki, és négyzetesen veszít az erejéből a távolság növekedésével. A virtuális térben szintén paraméterezhető ez a lehetőség is.

- A virtuális térben döbbszerűen tudunk objektumot létrehozni, BOx modelling, amely egy kocka vagy primitív test éleinek osztásával és kihúzásával való bánásmódot jelent.
- Spline modellezés, amikor két görbe között hozunk létre felületet
- Loft objekt – amikor egy előre felhúzott huzalváz modellt forgatunk körbe így kikerekítve az objektumot körülhatároló palástot.

Videoszakkörös diákoknak tart előadást a film, a videó és a számítógépes animációs alkotások képkészítési szabályairól. Egy hasonló témájú idegen nyelvű, szépen illusztrált könyvet is visz magával. Ebből idéznie kell számukra egy mondatot magyarul is.

Fejtse ki a szakkör tagjainak a mozgóképi kompozícióalkotásban ható legfontosabb szakmai elméleti szabályokat és szempontokat, amelyeket Ön napi gyakorlatában rendszeresen alkalmaz!!

A mozgóképi műfajok A mozgóképi műfajok (játékfilm, dokumentumfilm) általánosabb, inkább szemléleti vagy lelki síkon ragadják meg a befogadót, míg a média (beleértve az újságírást is) a praktikus problémák feltárására alkalmasabb (oknyomozó riport, újságrovat, fotó stb.). Az akciófilm, és a sci-fi az két műfaj, amely a modern animációs technikákat igényli legnagyobb számban. Mivel a legtöbb Sci-fi jelenet gyakorlatilag nem is kivitelezhető, ezért marad a számítógépes animáció, hogy megoldást kínáljon a nem valóságos jelenetek elkészítéséhez. Bár kaland és akció filmekben is rengetek CGI- vagyis Számítógép Által létrehozott kép jelenik meg, az elsődleges itt a néző magával ragadása a cél. Nézzük meg a szabályokat lefektető filmes alkotások miképpen tettek újat a saját műfajukhoz.

Stanley Cubrick – Űrodusszeia (1968)

Az animáció az 1960-as években kezdte megmutatni igazi erejét, amikor már nem csupán, mint rajzfilm és ezáltal „mesefilm” szerepelt a művészet palettáján, hanem mint azon jelenetek megteremtője, melyek leforgatása a valóságban térben és időben lehetetlennek bizonyult. Jól példázta ezt az 1968-ban megálmodott Űrodusszeia 2001. Tekintve, hogy a film egészében az űrben játszódik, kitalálható hogy nem mentek fel az űrbe, hogy leforgassák az alkotást, helyette stop motion technikával felvett animációkat hoztak létre. Bár ezek összege sem volt olcsóság, a munkaköltség mint egy 10.500.000 \$-jával.

George Lucas – Star Wars (1977)

Ez a film már továbbfejlesztette a stop motion animációs technikákat, valamint számítógépes effektusok is megtalálhatóak már benne. Minden idők leglátványosabb filmposz-quadrológiájaként írta be magát a filmtörténelembe. A megjelenésével egy időben kialakított matematikai modelleket már felhasználták az űr-animációk készítése során. 6 oscar- díjat nyert, és további 29 egyéb nevezést kapott.

James Cameron – Terminator 2

Az új vizuális nagyhatalom, a CGI (Computer Generated Image) ebben a filmben mutatja meg teljes pompáját. A padló vonalából kialakuló emberalak, és számtalanszor új formát felvevő folyadékszerű robot egy teljesen új eljárás , a Morphing animáció segítségével készült. Azonos poligonszámú virtuális térbeli objektumokat tetszés szerint tudunk átalakítani egymásba. Ezt jelenti a morphing technika.

A tétel montázs és filmnyelv része megegyezik a 9-es tétel tartalmával.!!!

A tétel mozgóképi idő és tempó része már tárgyalva van az előző tételekben !!!

A napi gyakorlatom során az alkalmazásban lévő technikák közül a leginkább a főcímkészítéskor használni kívánt equalizálást szabad szemügyre venni, mivel ott manuálisan kell beállítani a szövegek között távolságokat. Minden karakter között más betűközt kell találni, hogy az a leginkább illeszkedjen a film témájához, és az olvasás megkönnyítésének céljához.

Minden kép és montázs vágásakor és renderelése (leképezésekor ügyeljünk arra, hogy a megfelelő FPS szám legyen beállítva, különben szaggatás, vagy túl gyors néhol ugráló mozgás jelentkezik a lejátszás és utómunka program beleszerkesztése után. Az átlag FPS európai PAL szabvány esetében 24 (24,97) FPS, amerikai NTSC szabvány esetén 30 FPS. TEehát ezeket az értékeket meg kell határoznunk helyesen a footage, vagyis virtuális szalag beállításakor.

Ön operatőrasszisztens, báró Kempelen Farkas életművét felidéző történelmi dokumentumfilm forgatásán működik együtt a stábbal. A felvételek helyszínei változatosak (tájak, nagyobb városrészek, a főhős otthona, ahol élt és terveit rajzolta, valamint a sakkozó török automata bemutatása stb.). A vezető operatőr Önre bízta, hogy a forgatáson szükséges világítástechnikai eszközökről és segédberendezésekről gondoskodjon. Van egy új berendezés is köztük, de ennek a használati utasítása idegen nyelvű.

Értelmezzen belőle egy mondatot! Nevezze meg az Önre bízott technikai berendezéseket, és mutassa be azok rendeltetését!

A kamerafajták három típusa közül a panavison kamerák illetve a professzionális digitális HD kamerák vannak üzembe helyezve a helyszínen. A két három lámpa, amiket most újonnan alkalmazunk, nagyteljesítményű LED lámpák. Tökéletesen pontos színezetet lehet velük elérni, mivel nagyon pontosan be lehet állítani mind a Red, mind a Green, és a Blue színek fényerejét is. E mellett található a tárgyakat bemutató szórt fényt adó derítők és derítőernyő is a teremben. A derítőernyő összeköttetésben van a fotográfus kamerájával is, hiszen amikor kattint, az előre beállított fényerőt fogja produkálni a fényképezés pillanatában a fényképezőgépre szerelt vakuval együtt.

- A derítők mellett alkalmazunk Spot megvilágítást, amely egy adott helyre mint egy reflektor irányított fényt bocsátanak ki. Ezt viszonylag ritka esetben alkalmazzuk.
- A kamerák tartozékai között említhetjük a tápellátás mellett az invertert, mely folyamatos áramot képes átalakítani 12V-ról 220V-ra.
- A tartalék akkumulátorokat
- A puska mikrofonokat, és a kondenzátor mikrofonokat, melyek jelentősen szebb hangminőséget produkálnak társaiknál. A Puskamikrofon bunkós karakterisztikájának köszönhetően, ami egy képzeletbeli bunkóformában veszi csak a hangokat, ez által irányított hangfelvevő forrás.
- A kondenzátormikrofon az úgynevezett piezzo-elektromos működés szerint működő technikai megoldások. Jóval finomabb hanghatásokat képesek felvenni. Jellemzőjük, hogy a működésük eléréséhez szükséges a keverőpultba bedugni őket egy ún. fantom-tápfeszültség aljzatba, mivel elektromos alapon működnek. Manapság már lehet kapni USB-s verziót is (CO1-mikrofon)
- Az általános derítők, melyek fém lábon állnak ideálisak a fő fény eléréséhez.
- Az állványok hátulütője a zsírozottság, A műanyag állványok nem jók. Helyettük masszív, bajonettzáras állványzatot alkalmazunk.

Új, most alakult civil szervezet tagjaként Ön arra vállalkozott, hogy a környezet- szennyeződést tagláló honlapjukat szerkeszti és működteti. Az interaktív honlap arculata és nyitóoldala – amit Ön tervezett – virtuális mozgókép. A látogató felhasználók a működést ennek a mozgóképnek a virtuális mozgásával saját elhatározásuk szerint maguk irányíthatják. A tagok és a felhasználók körében e vizuálisan igényes honlap komoly figyelmet ébresztett. Sőt, kapott egy külföldi reagálást is. Fordítsa le ennek az üzenetnek egy mondatát!

Tagtársai érdeklődésére mutassa be, hogyan hozta létre, milyen ennek a felépítése és működése!!

A virtuális mozgókép jellemzően két típusba sorolható internetes technológiai oldalról. Az egyik a silverlight-grafika, míg a másik a preferált FLASH grafika. Az én weboldalam is egy FLASH-statikus weboldal, mely interaktív animációk által adja meg a nézőnek az „élő” hatást. Valójából ez a weboldal egy előre , összetevőnként leanimált animáció. Minden egyes összetevője pl. gomb, abalabábú animáció, stb. Egy előre legyártott digitális szimbólum, amely egy összefoglaló neve a flash animációban jelenlévő mozgó részeknek. Attól függően, hogy miként szeretnénk, hogy működjön a weboldal, a szimbólumokat 3 fajtában lehet sorolni ,és programozni. Az első, a mozgókép, amely folyamatosan ismétlődő előre meghatározott módon lejátszódik, majd visszatkerődik. A második a grafika, amely állóképként többször is beilleszthetővé és meghívhatóvá válik az animáció alapú weboldalak belső könyvtárában. Minden könyvtár elraktározza a fájlokat egy darab kimeneti fájlba, így azok akkor is elérhetőek a flash grafika számára, ha már felmásoltuk őket a szerverre, és nem pont ugyan az az elérési út, ami a szerkesztés pillanatában volt.

A harmadik ilyen szimbólum a gomb, amely 3 állapottal rendelkezik. Az első állapot a gomb nyugalmi állapotában mutatja az animációt. A második gomb azt az állapotot vetíti le, amikor a gomb reakcióba lép az egérkurzorral először, vagyis az egér a célterület felett helyezkedik el. A harmadik gomb állapot a gomb lenyomott állapotát jeleníti meg. Ezek másnéven így jelennek meg a szerkesztői nézetben:

- up
- over
- down

Minden állapotot meg tudunk úgy bonyolítani, hogy egy egy mozgóképet mutasson. Ha csupán a második állapotba helyezünk el ílet, akkor a gomb úgy fog mozogni ahogy előzőleg beállítottuk neki az izgó-mozgó animációt, de csak akkor, ha rámegy a célterületre az egerünk.

A gomb animációra rákattintva a fő animáció egy adott időpillanatára ugraszt bennünket a program, amely időpillanatban már egy másik nagyban hasonlító tartalom van előttünk, hiszen a gomb és minden talán ugyan az, de a szöveg, mást mutat. Ekkor tehát beléptünk egy menübe, és a tartalmát látjuk kivetülve.

Az animáció tehát programozott ugratásokkal, léptetésekkel visz el minket a különböző menüelemek kifejtési helyére.