



revelation

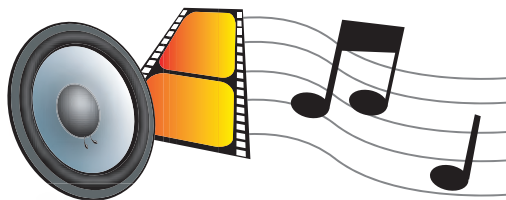
SIGHT &
SOUND

príbehy z obrazov a zvukov



Na používanie tohto softvéru nepotrebuješ videokameru. Môžeš používať akékoľvek fotografie, animácie či klipy a akúkoľvek hudbu alebo zvuky (Dodržuj pritom autorské práva). Stačí ti základné vybavenie, napríklad lacný digitálny fotoaparát, a môžeš si vytvoriť vlastné projekty.

Môžeš používať vlastnú zbierku zvukov a obrázkov, ale veľa ich nájdeš aj na CD spolu s aktivitami a projektami, ktoré ti pomôžu začať.



Pomocou tohto programu sa naučíš vytvárať rozhlasové relácie, prezentácie, dokumentárne filmy z obrázkov a dokonca aj hrané filmy.

Vzorové klipy, hudba a obrázky pomôžu deťom rozvíjať svoju zručnosť vyjadrovať sa multimediami prvkami.

V časti Prvé kroky sa naučíš, ako môžeš vyrobiť pôsobivé dokumentárne filmy iba pomocou fotografií a mikrofónu.

Väčšina digitálnych fotoaparátov dokáže snímať video, často aj so zvukom. Fotoaparát môžeš použiť na vytvorenie svojich prvých filmov.

Nepotrebuješ dokonca ani vysokorýchlostné pripojenie, ako je Firewire. Na vstup do sveta tvorby filmov potrebuješ len čítačku kariet alebo USB port, ktoré už asi poznáš a používaš na prenos fotografií do svojho počítača.



Ak máš videokameru, dokážeš vyrábať kvalitnejšie filmy. Existujú rôzne typy videokamier, ktoré sa pripájajú k počítaču rôznymi spôsobmi. Na zadnej vnútornej strane obálky tejto knihy nájdeš viac informácií o spôsoboch pripojenia digitálnych fotoaparátov a videokamier k počítaču.



Filmy môžeš tvoriť:

- iba pomocou tohto CD,
- pomocou tohto CD a mikrofónu,
- pomocou tohto CD a digitálneho fotoaparátu,
- pomocou tohto CD a videokamery.



POZNÁMKA Budeš potrebovať aj počítač.



V kapitole „Ako používať program Revelation Sight and Sound“ na stranách 22-25 nájdeš krátke zhrnutie práce s programom. Nezabudni, že pri práci s programom môžeš vždy použiť kláves F1 na zobrazenie Pomocníka.

revelation

SIGHT & SOUND

Aktivity

© Copyright 2006 Logotron Limited
Vydal Logotron
ISBN: 978-0-95539-3-2
Číslo dielu: REVELSS2

Aktivity napísal Brian Smith.
Preklad ALS a Peter Tomcsányi.
Programovali Andrej Blaho, Peter Tomcsányi
a Ľubomír Salanci.

Všetky práva vyhradené.

Žiadna časť tohto programu alebo dokumentácie nesmie byť reprodukováaná, prenášaná, prepísaná, uložená v archivačnom systéme alebo preložená do akéhokoľvek, ani do počítačového jazyka akoukoľvek formou, elektronicke, mechanicky, opticky, chemicky, manuálne alebo inak, s výnimkou prípadov povolených v licenčnej zmluve, bez predchádzajúceho súhlasu vydavateľa.

2. vydanie

Obsah

Prvé kroky...

Staň sa filmovým tvorcom	2
Ako sa robia filmy	4
Práca so zvukom	6
Vytvor si svoju vlastnú rozhlasovú reláciu	8
Práca s fotografiami	10
Panoráma	12
Rozprávanie príbehu	14
Vyrob dokumentárny film	16
Digitálne rozprávanie príbehu	17

Ideme ďalej...

Filmová gramotnosť	18
Aktivita 1 – Zastavený film	19
Aktivita 2 – Všímaj si zábery	20
Aktivita 3 – Prechody	21
Ako používať program Revelation Sight and Sound	22
Projekt živej histórie	26

Práca s vlastnými nápadmi...

Animácia a časozberný film	28
Pridanie polopriesvitných pozadí	30
Tvorba vlastných filmov	32
Plánovanie filmu	34
Editor obrázkových scenárov	36
Kto sú všetci tí ľudia?	38
Filmový festival v Cannes	40
Nápady do učebných osnov	42
Slovníček	46
Pripojenie fotoaparátu alebo mikrofónu k tvojmu počítaču	49

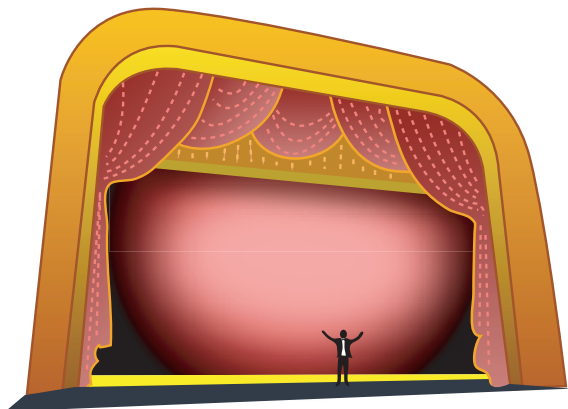
Staň sa filmovým tvorcom

Práve začínaš robiť prvé kroky k tvorbe vlastných filmov. Musíš sa veľa naučiť, ale táto cesta bude vzrušujúca.

Filmy a televízia sú najmladšie v dlhej tradícii rozprávania príbehov. Tisíce rokov sedeli ľudia okolo táborových ohňov a počúvali príbehy, ktoré rozprávali starší.

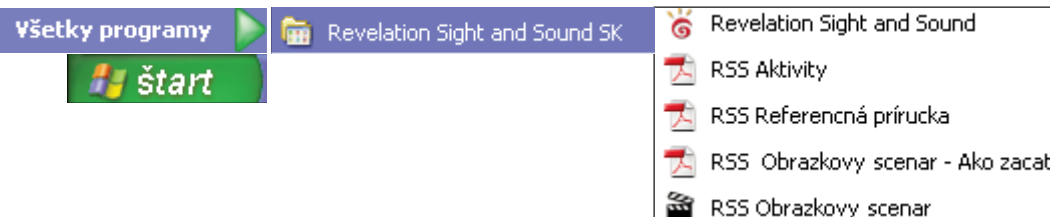


Neskôr boli táborové ohne nahradené knihami a divadlom.



Nezabudni...

Túto príručku nájdeš spolu s ostatnými príručkami, ktoré sú súčasťou programu Revelation Sight and Sound, v menu Štart > Všetky programy > Revelation Sight and Sound.



Potom - asi pred 100 rokmi - bola objavená pohyblivá fotografia a objavil sa nový druh rozprávania príbehov.

Kamera bola pripevnená na jednom mieste a herci pred ňou rozprávali svoje príbehy.

Ako čas plynul, bolo objavených veľa nových techník. V súčasnosti sú filmy veľmi dôležité pri rozprávaní príbehov.



Aktivity v tejto príručke ťa postupne naučia filmové techniky.



Tvorba filmov je **nová gramotnosť** - filmová gramotnosť.



Na hodinách slovenského jazyka sa učíš, ako použiť slová:

- na vyrozprávanie príbehu,
- na obhájenie svojho názoru,
- na presvedčenie niekoho iného,
- na pobavenie.

Na rôzne účely používaš rôzne slová.

Používaš napríklad:

- podstatné mená na označenie postáv,
- prídavné mená na opis scény,
- slovesá na vyjadrenie toho, čo sa deje,
- príslovky na opis deja.

Toto je klasická gramotnosť.

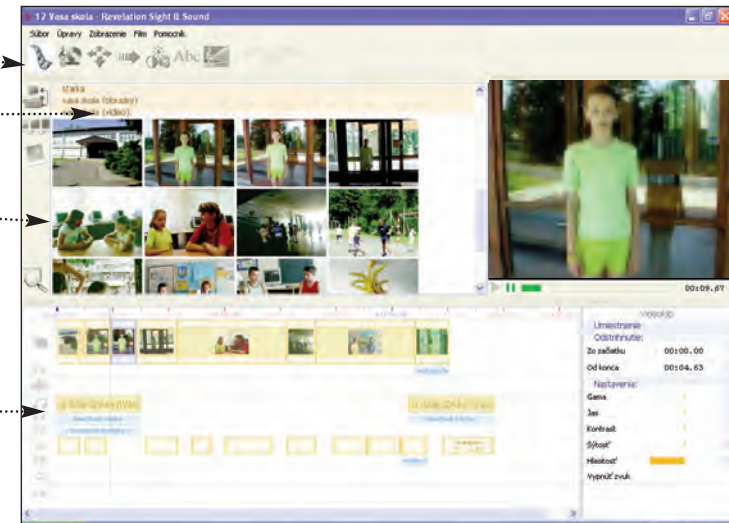
Hlavný panel zobrazujúci
vybranú pracovnú
plochu Videoklipy

Priečinky obsahujúce
videoklipy

Videoklipy

Časová os obsahuje
klipy, zvukovú stopu,
titulky a efekty

Obrazovka programu Revelation Sight and Sound



Tu si pozri
svoj film

Namiesto používania **podstatných mien, sloviess a prídavných mien** budeš používať zábery, uhly záberu a zvuky.

Neboj sa – všetko, čo potrebuješ vedieť, sa nachádza v tejto knihe.



Rovnako ako pri písaní, ak si dôkladne **plánuješ prácu** a **skúšaš rôzne spôsoby**, ako sa vyjadriť, vytvoríš vzrušujúce dielo.

Ako sa robia filmy

Tvorba filmu je podobná ako pečenie torty. Musíš si pripraviť prísady, zmiešať ich a potom upiecť tortu. Na konci je však jeden veľký rozdiel:

1 Najskôr si musíš naplánovať celý projekt:

Príprava



Na upečenie **torty** budeš potrebovať tieto veci.

Príprava



Na výrobu **filmu** budeš potrebovať tieto veci.

2 Potom si všetko zhromaždíš:

Produkcia

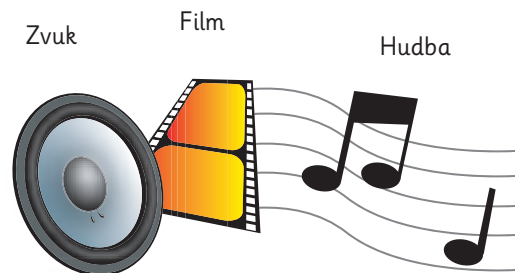
Chod' nakupovať



Toto sa nazýva prísady.

Produkcia

Chod' filmovať

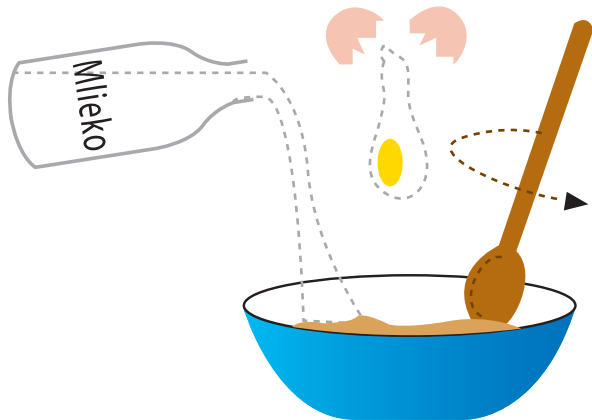


Toto sa nazýva **zdroje**.

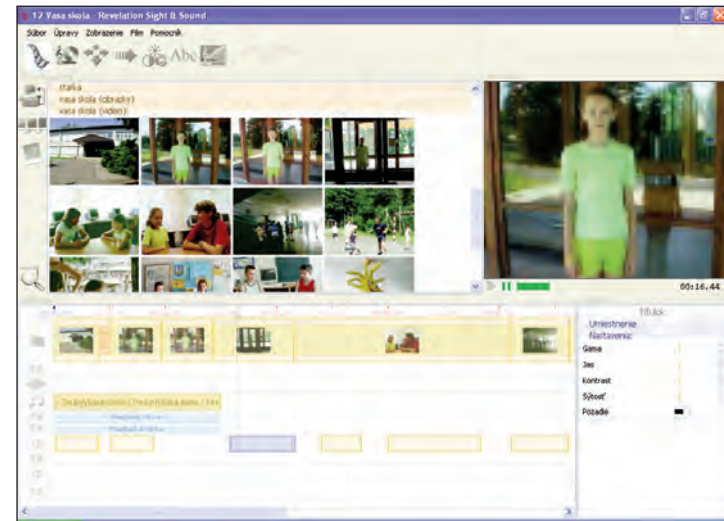
3 Potom všetko priprav a vytvor svoje majstrovské dielo:

Postprodukcia

Dôkladne zmiešaj všetky prísady.



Postprodukcia

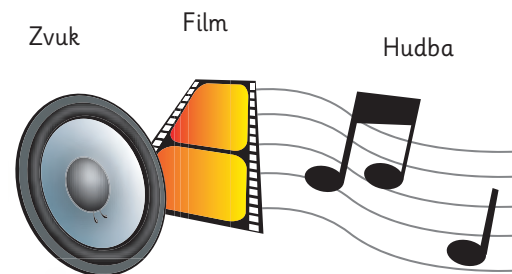


Svoje zdroje dôkladne ulož na časovú os.

V poslednej etape sú však tieto dve činnosti veľmi rozdielne:



Upeč svoju tortu a všetky prísady sú preč.



Urob svoj film a zdroje ti zostanú. Môžeš ich znovu použiť.

Práca so zvukom

Začnime zvukmi...

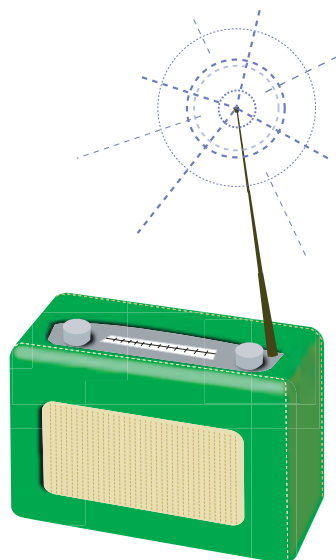


Počas filmu v televízore vypni obraz. Alebo počúvaj rozhlasovú hru v rádiu. Čo počuješ? Pomocou menu Súbor > Otvoriť otvor súbor **01 Dobrodruzstvo na utese (Rozhlasova relacia).rss** a prehraj si ho. Nenájdeš v ňom obrázky, lebo ide o rozhlasový príbeh.

Otvor súbor **02 Vasa skola (Rozhlasova relacia).rss** a prehraj ho.

Nie sú tam obrázky, pretože je to rozhlasová relácia.

Sú tam však titulky a tie ti pomôžu naučiť sa niečo o zvukových stopách.



Počúvaj rôzne zvuky.

Presvedč sa, či počuješ tieto typy zvuku:

- **Hudba**: Aký je to druh hudby? Je veselá alebo smutná? Aký je jej cieľ?
- **Hlas**: Kto rozpráva? Je to muž alebo žena, chlapec alebo dievča? Sú veselí alebo smutní?
- **Zvukové efekty**: Aké zvuky počuješ?

Vo zvukových stopách je ďalší dôležitý zvuk. Je to **ticho!**

Ticho nie je zvuk, ale je to dôležitý prvok vo zvukových stopách.



Čo si sa naučil:

Vo zvukovej stope rozhlasovej relácie alebo filmu existujú štyri typy zvuku:

- hudba,
- hlas,
- zvukové efekty,
- ticho.

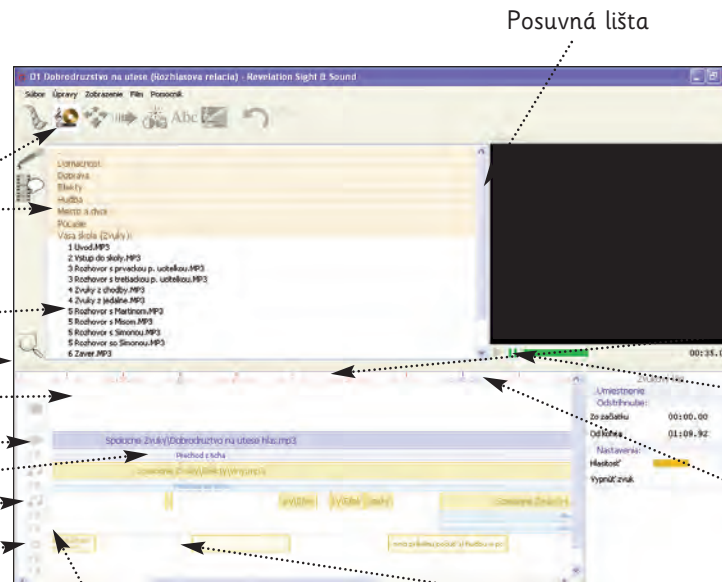
Pre vytvorenie **ticha** v programe Revelation Sight and Sound jednoducho nechaj na časovej osi medzery.





Podme sa pozriet, ako bola vyrobená táto rozhlasová relácia.

- Tlačidlo pracovnej plochy Hudba a Zvuky
- Priečinky
- Zdroje
- Časová os
- Obrazová stopa
- Zvuková stopa
- Efekty
- Hudobná stopa
- Priesvitná stopa zobrazuje titulky
- Efektová stopa



Posuvná lišta

Prehrávač

Kliknutím premiestni pozíciu; dvojitém kliknutím budeš prehrávať od tohto bodu.

Zastav prehrávanie.

Kliknutím prehráš obsah časovej osi. Dvojitém kliknutím začneš prehrávať od začiatku.

Časová značka alebo pozícia prehrávania

Pozri sa na obrazovku programu Revelation Sight and Sound.

Klikni na tlačidlo Hudba a zvuky. Nachádza sa na vrchu na hlavnom paneli. Tieňované lišty sú priečinky. Klikni na jeden, otvorí sa ti a môžeš si pozrieť obsah. Klikni znovu a zavrieš ho.

Nájdí priečinok s názvom **Vasa skola (Zvuky)** a pozri sa doň kliknutím na farebnú lištu. Uvidíš **zdroje**, ktoré boli použité na vytvorenie tejto relácie.

Klikni na zdroj a vypočuj si ho.

Je tam tiež veľa ďalších zdrojov, ktoré neboli použité v tejto relácii. Nájdješ ich?

Ak máš na svojej **myši koliesko**, môžeš ho použiť na zmenu **mierky** časovej osi.

Teraz sa pozri na časovú os v dolnej polovici obrazovky.

Vidíš obrazovú stopu? Je prázdna, pretože toto je rozhlasová relácia.

Vidíš ďalšie stopy?

Šípkami doprava a doľava môžeš posúvať pozíciu na časovej osi o jednu sekundu alebo použi **Alt + šípk** a posúvaj pozíciu po oveľa menších krokoch.

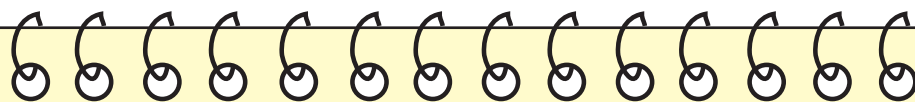
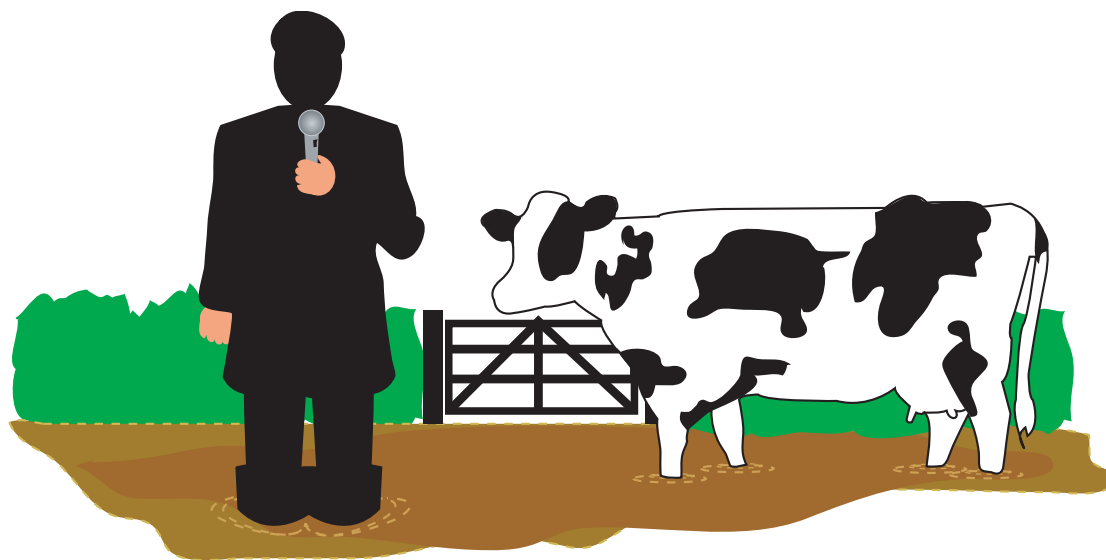


Vytvor si svoju vlastnú rozhlasovú reláciu

Táto aktivita ti pomôže pracovať so zvukmi. Vytvoríš si vlastné zvukové klipy a z nich potom novú rozhlasovú reláciu o tvojej škole.

Budeme napodobňovať rozhlasovú reláciu stanice BBC.

Každý týždeň je moderátor v meste alebo na dedine a zhovára sa so zaujímavými ľuďmi. Na konci relácie by si mal vedieť dosť o mieste, ktoré navštívil.



Relácia má takúto štruktúru:

- začína nejakou titulnou hudbou,
- moderátor popisuje mesto alebo dedinu, ktoré navštívil,
- potom nasledujú rozhovory. Každý sa začína rozprávaním moderátora o tom, kde sa nachádza (napr. v obchode, na farme). Potom sa rozpráva s niekým, kto tam pracuje. Často počuješ zvuky v pozadí (napr. bučanie kráv za farmárom);
- na konci relácie povie moderátor pár záverečných poznámok a povie „dovidenia”,
- končí titulnou hudbou.

Tvojou úlohou bude vytvoriť rozhlasovú reláciu o tvojej škole.

Pomôže ti zoznam, ktorý uvidíš dole...



Zoznam

✓ 1. Príprava

Začni s **prieskumom** školy:

- Aké zaujímavé miesta tam sú?
- Kto tam pracuje?
- Rozhodni sa, čo použiješ.

✓ Rozhodni sa, s kým urobíš **rozhovor**:

- S kým sa budeš rozprávať?
- Budeš sa rozprávať s jednou osobou alebo s viacerými?

✓ Naplánuj svoje rozhovory:

- Urob si prieskum a zisti, na čo sa používa každé miesto a čo každá osoba robí.
- Napíš si **otázky**, ktorými zistíš tieto informácie.
- **Predstav si, že si poslucháč** a nevieš nič o tom mieste. Dokonca ani to, ako vyzerá. Pomôže ti to **napísať lepšie otázky**.

✓ Napíš si **scenár**, podľa ktorého budeš postupovať. Zaraď tam:

- úvod,
- úvodný opis,
- otázky pre rozhovor,
- záverečné poznámky.



✓ 2. Produkcia

Nahraj všetky časti:

- úvod (privítanie),
- úvodný opis,
- rozhovory,
- záverečné poznámky,
- vyber titulnú hudbu.



Najjednoduchší spôsob, ako to urobiť, je pripojiť mikrofón k tvojmu počítaču a potom kliknúť na tlačidlo „Nahráť zvuk“.

Pozvi ľudí, ktorí budú sedieť vedľa teba pri počítači, a urob s nimi rozhovor.

✓ 3. Postprodukcia

Otvor program Revelation Sight and Sound.



Na časovú os pridaj svoje zdroje a vytvor svoju reláciu. Tento proces sa volá upravovanie. Tu sa relácia skutočne vytvára.

Nezabudni kliknúť na Súbor > Uložiť a ulož si svoju prácu.

Keď skončíš, klikni na tlačidlo „Výsledok“ a ulož svoju reláciu do **MP3** súboru. Takto ho môžeš poslať svojim kamarátom e-mailom alebo ho počúvať na každom MP3 prehrávači.

Na strane 25 nájdeš viac o vytváraní výsledného súboru a o formátoch súborov.

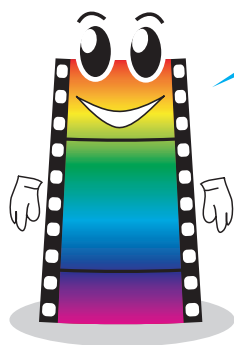
Tip

Pridaj nový priečinok pomocou kliknutia pravým tlačidlom myši do prehliadača videoklipov a do prehliadača hudby a zvukov. Sem pridaj svoje nahrané klipy (zvuky, videoklipy a obrázky), ktoré si si pripravil.

Keď stlačíš F1 alebo sa pozrieš na stranu 22, dozvieš sa viac detailov.



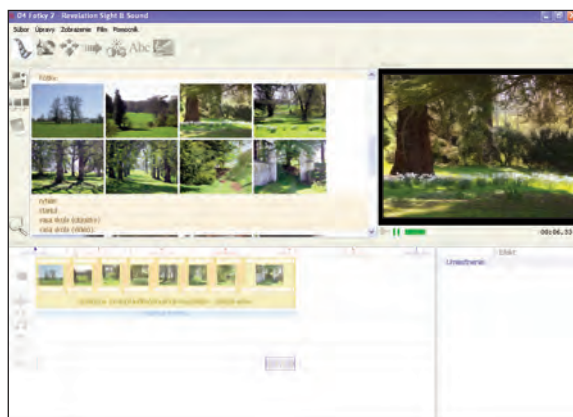
Práca s fotografiami



Teraz použi aj obrázky. Z menu Súbor vyber Otvoriť. Otvor súbor **03 Fotky 1.rss** a prehraj ho. Je to prezentácia.

Pozri sa na obrázky a počúvaj hudbu. Ako sa cítiš?

Myslíš si, že by to bolo pekné miesto na prechádzku alebo na piknik?



Teraz prehraj **04 Fotky 2.rss**. Fotografie sú rovnaké, ale majú inú atmosféru, pretože hudba je zmenená.

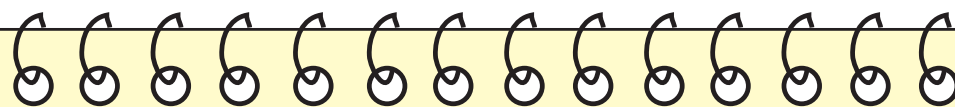
Chcel by si ísť teraz na prechádzku do toho parku?

Pokús sa zmeniť hudbu v oboch týchto prezentáciách.

Dokážeš zmenou hudby zmeniť atmosféru?

Skús nájsť hudbu, ktorá ukáže park ako:

- dramatický,
- smutný,
- éterický,
- strašidelný.



Aktivita: Vytvor si prezentáciu o svojej škole

Pamätaj na tri etapy:

Príprava

Rozhodni sa, aký druh prezentácie chceš vyrobiť (napr. veselú, smutnú, vzrušujúcu).

Popremýšľaj o fotografiách, ktoré nasnímaš (mohol by si sa prejsť po škole a vyhľadať dobré miesta na fotografovanie).

Rozhodni sa, aký druh hudby použiješ. Ak budeš počúvať rôznu hudbu, pomôže ti to pri výbere. Veľký výber hudby je v priečinku Hudba v pracovnej ploche Hudba a zvuky.

Produkcia

Nasnímaj digitálne fotografie svojej školy a pridaj ich do nejakého priečinka v pracovnej ploche Videoklipy. Na strane 49 nájdeš, ako treba pripojiť fotoaparát, a na strane 22 nájdeš, ako sa pridávajú nové klipy do programu Revelation Sight and Sound.

Postprodukcia

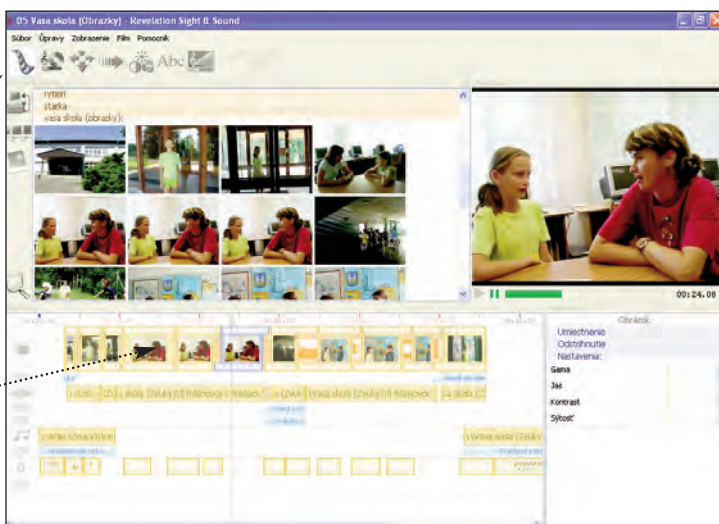
Použi program Revelation Sight and Sound na vytvorenie vlastnej prezentácie tak, že presunieš obrázky a svoju hudbu na časovú os. Možno sa ti bude páčiť skúšanie rôznych prechodov medzi fotografiami a obmieňanie dĺžky zobrazovania fotografií.



Otvor súbor **05 Vasa skola (Obrazky).rss**.

Je to rovnaká relácia ako predtým, no tentokrát si môžeš pozrieť, ako ľudia vyzerajú. V relácii je niekoľko fotografií.

Ak chceš uvidieť zdroje, najprv klikni na tlačidlo Videoklipy a potom si otvor priečinok Fotky.



Teraz je na časovej osi niekoľko fotografií.

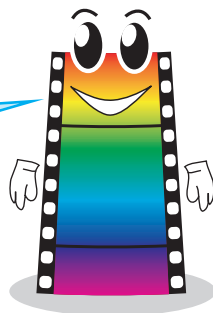
Otvor **03 Fotky 1.rss**.

Všimni si, že na časovej osi je niekoľko fotografií.

Skús zmeniť prezentáciu presunutím alebo vymazaním niektorých fotografií.

Aktivita:

Do rozhlasovej relácie, ktorú si vyrobil, skús pridať fotografie. Napravo je sprievodca, ktorý ti pomôže.



Aktivita: Do svojej rozhlasovej relácie pridaj obrázky

Príprava

Znovu si vypočuj svoju rozhlasovú reláciu. Pri počúvaní zatvor oči a predstavuj si každú scénu podľa rozhovoru. Rozmýšľaj, aké fotografie by si mohol nasnímať, aby si dotvoril scénu.

Prejdi si scenár a rob si poznámky, aké fotografie by si mohol nasnímať a kam by mali ísť.

Produkcia

Nasnímaj fotografie digitálnym fotoaparátom.

Postprodukcia

Pomocou programu Revelation Sight and Sound pridaj fotografie do svojho projektu.

Počúvaj – upravuj – presúvaj.

Vylepšuj reláciu, až kým nebudeš spokojný.

Nakoniec

Keď skončíš, stlač tlačidlo „Výsledok“ a vytvor si novú, ilustrovanú verziu relácie.

Predveď svoju reláciu ďalším ľuďom a vypočuj si ich názor.

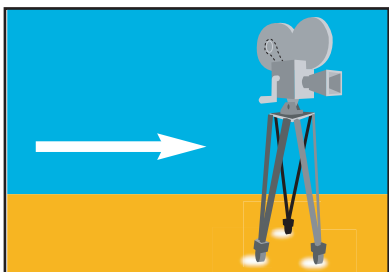
Panoráma

Z menu Súbor vyber Otvoriť. Otvor súbor **06 Fotky (Panorama).rss** a prehráj ho. Zdá sa byť rovnaký ako súbor **03 Fotky 1.rss**, ale je tu jeden veľký rozdiel. Sú to fotografie, ale vyzerajú, akoby sa pohybovali. Je to preto, lebo kamera sa pohybuje po obrázkoch.

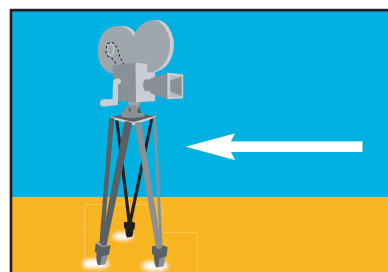
V programe Revelation Sight and Sound to nazývame **panoráma**.

Kamera sa môže pohybovať rôznymi spôsobmi. Skús, či rozoznáš tieto pohyby:

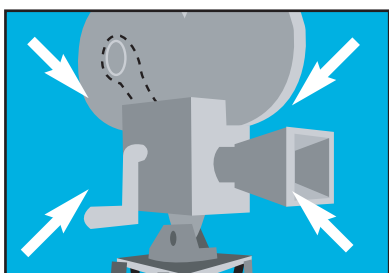
Zľava doprava.



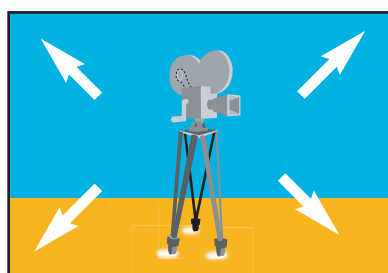
Sprava doľava.



Priblíženie

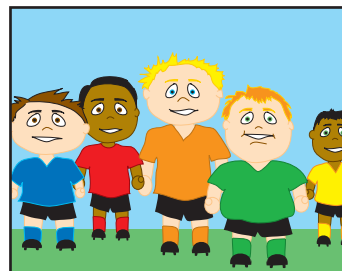


Oddialenie

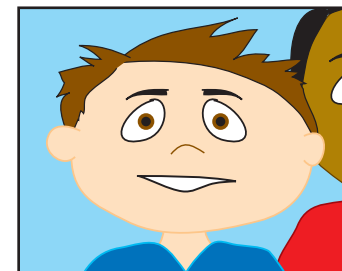


Panorámou môžeš dosiahnuť veľmi silný účinok.

Predstav si tieto scény:



Priblíženie

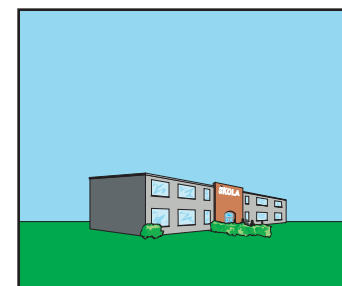


Všetky tieto deti sa chcú stať novým členom futbalového tímu...

ale iba jedného z nich vyberú.



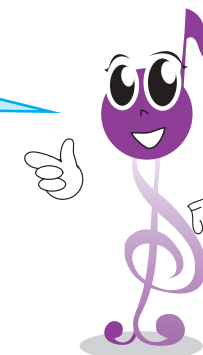
Oddialenie



Škola sa môže zdať ako preplnené miesto...

až kým nezistíš, že je umiestnená v otvorenom priestore.

Fotografie sú nepohyblivé obrázky, ale pomocou efektu pohybu vyzerajú, akoby to bol film.



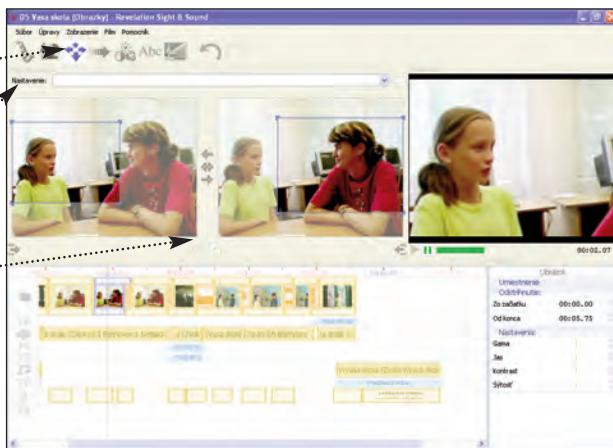
Otvor si prezentáciu svojej školy, ktorú si vyrobil už skôr.



Pomocou nástroja Panoráma pridaj k obrázkom pohyby. Robí sa to takto:

Klikni na tlačidlo „Panoráma”

Vyber si z pripraveného zoznamu pohybov alebo tu nastav začiatočný a koncový obdĺžnik



Ako pridávať pohyb

- Na časovej osi vyber fotografiu.
- V hlavnom paneli stlač tlačidlo Panoráma.
- Nastav začiatočný a koncový obdĺžnik a prehraj záber, aby si videl efekt.
- **Ak obdĺžniky sčervenejú**, znamená to, že výsledný film **môže** byť nižšej kvality.

Pokračuj ďalším obrázkom.

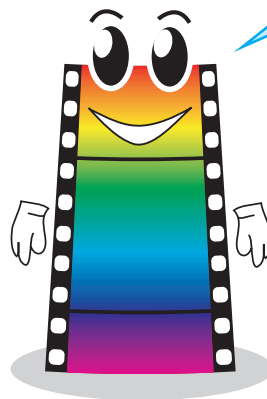
V pracovnej ploche Panoráma nájdeš zoznam prednastavených pohybov kamery. Ak ti to nestačí, tak môžeš nastaviť zvlášť veľkosť a polohu počiatočného aj koncového obdĺžnika ťahaním za malé štvorčeky v ich rohoch.



Teraz si otvor svoju rozhlasovú reláciu s fotkami. Ak si ju ešte neurobil, použi **05 Vasa skola (Obrazky).rss**.

Aktivita

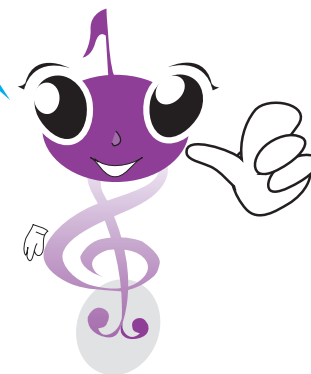
K obrázkom v tvojej relácii pridaj pohyby.



Porozmýšľaj, ktorý pohyb bude najlepší. Môžeš vyberať rôzne pohyby, záleží od obrázka a od toho, čo hovorí rozprávač.

Ukáž svoje dielo spolužiakom a porovnajte si ich navzájom. Učte sa jeden od druhého!

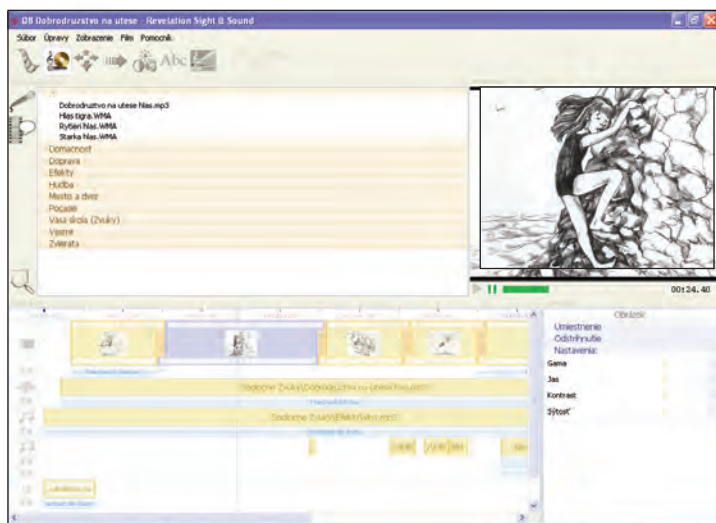
Náš program si môžeš pozrieť, ak otvoríš súbor **07 Vasa skola (Panorama).rss** a prehráš si ho.



Rozprávanie príbehu



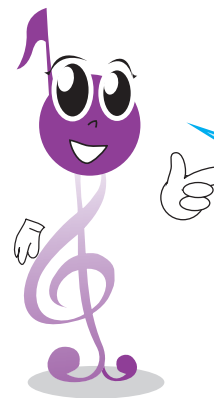
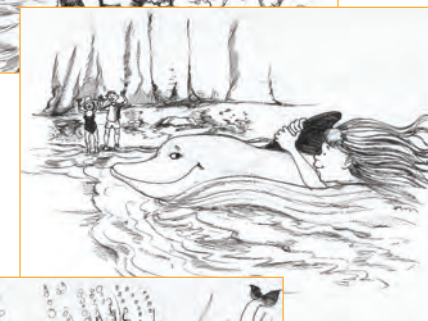
Použitie obrázkov a panorámy je skvelý spôsob rozprávania príbehov.



Otvor súbor **08 Dobrodružstvo na utese.rss** a prehraj ho. Je to dobrodružný príbeh.

Pozri sa na obrazovku programu Revelation Sight and Sound. Uvidíš obrázky a tri zvukové stopy, ktoré obsahujú rozprávanie a zvukové efekty.

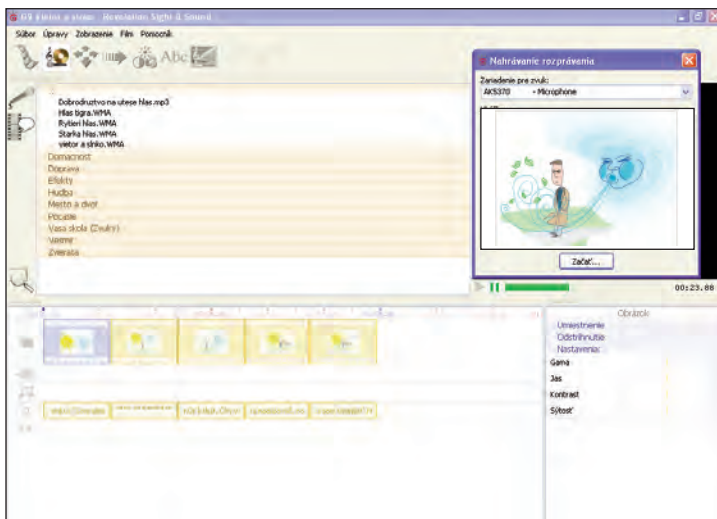
Zdroje pre tento príbeh sú na niekoľkých rôznych miestach. Obrázky sú vo vrchnom priečinku pracovnej plochy Videoklipy. Rozprávanie je vo vrchnom priečinku pracovnej plochy Hudba a zvuky. Zvukové efekty sú v ďalších priečinkoch pracovnej plochy Hudba a zvuky. Skús, či ich všetky nájdeš.



Aktivita

Otvor súbor **09 Vietor a slnko.rss** a zmeň ho na svoj vlastný príbeh.

Na vytvorenie svojho príbehu použi program Revelation Sight and Sound. Budeš musieť urobiť toto:



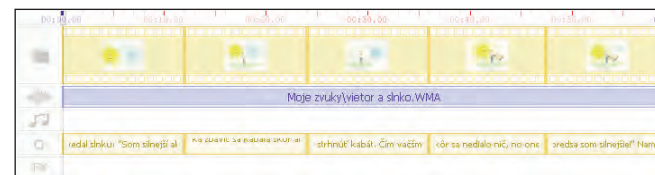
Tvojou prvou úlohou je nahráť zvukový záznam.

Presvedč sa, že máš k počítaču pripojený mikrofón. Na počítači vypni zvuk, aby si sa vyhol spätnej väzbe.



Prejdi do pracovnej plochy Hudba a zvuky a klikni na tlačidlo „Nahráť rozprávanie“. V zozname zvol svoj mikrofón a klikni na tlačidlo „Začať“. Počas prehrávania projektu čítaj pripravený text. Nestaraj sa priveľmi o čas, pretože trvanie každého obrázku si môžeš nastaviť neskôr.

Keď skončíš, ulož svoje rozprávanie. Uloží sa ti do najvyššieho priečinka v pracovnej ploche Hudba a zvuky. Môžeš si však zvoliť aj iný priečinok. Rozprávanie sa automaticky pridá na tvoju časovú os.



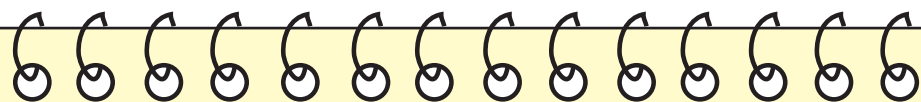
Aby si vylepšil svoj príbeh, pridaj k obrázkom pohyby (pomocou nástroja Panoráma) a aj ďalšie zvukové efekty. Ďalšie zvukové stopy môžeš pridať tak, že klikneš pravým tlačidlom na ikonu na začiatku stopy.

Ak si skončil, **vymaž texty a priesvitnú stopu**. Tým odstrániš z tvojho príbehu text.



Ak sa chceš o svoj dokončený príbeh podeliť, klikni na tlačidlo „Výsledok“ a preved' svoj film na súbor typu MP4 alebo WMV.

Na strane 25 nájdeš viac o vytváraní výsledného súboru a o formátoch súborov.



Aktivita

Aby si porozprával svoj vlastný príbeh, urob toto:

- napíš svoj vlastný príbeh,
- ilustruj ho vlastnými obrázkami,
- nahraj si ho pomocou mikrofónu,
- pridaj zvuky a hudbu.

Vyrob dokumentárny film



Panorámu často používajú tvorcovia dokumentárnych filmov.

Dokumentárny film je taký film, ktorý rozpráva o osobách alebo o niečom, čo sa stalo.

Moderné dokumentárne filmy používajú pohyblivé obrazy.

Ak však robíš **historický dokumentárny film**, môžeš používať iba fotografie. Tvorcovia používajú pohyb pomocou panorámy, aby **vdýchli obrázkom život**.

Otvor si **10 Dokument.rss** o stredoveku a prehráj si ho.

Všimni si pohyby kamery a pozri si, ako boli použité.



V editore obrázkových scenárov Revelation Sight and Sound si môžeš naplánovať svoj obrázkový scenár. Viac informácií o editore obrázkových scenárov nájdeš na strane 36.

Aktivita

Vyrob dokumentárny film.

Príprava

Vyber si tému. Dobrá téma, s ktorou by si mohol začať, môžu byť dejiny tvojej školy alebo mesta. Napíš scenár pre rozprávanie a rozhodni sa, ktoré zvuky použiješ. (Môžeš napríklad použiť zvuky dopravy, keď sa ukazuje fotografia rušnej cesty.)

Produkcja

Pozbieraj svoje zdroje. Nájdi obrázky a naskenuj ich do počítača. (Ak si si požičal staré fotografie, dávaj na ne pozor). Nájdi vhodnú hudbu, alebo si zlož vlastnú. Nezabudni na autorské práva a riaď sa nimi.

Prečítaj scenár a nahraj si tak zvukový záznam.

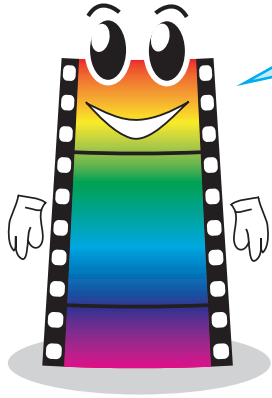
Ak si nie si istý, ako preniesť svoje klipy do programu Revelation Sight and Sound, pozri si stranu 22.

Postprodukcia

Otvor program Revelation Sight and Sound a dokonči svoj dokumentárny film. Nakoniec stlač tlačidlo „Výsledok“ a vytvor svoj dokumentárny film.

Nezabudni: zdroje sú pohyblivé obrazy, fotografie a zvuky, ktoré tvoria tvoj projekt.





Digitálne rozprávania príbehu je názov pre nový spôsob rozprávania krátkych príbehov.

Príbehy môžu byť o tebe, tvojej rodine, tvojom živote

...ale môžu byť o čomkoľvek, čo ťa zaujíma.

Digitálne rozprávania príbehu

Digitálne príbehy sa veľmi ľahko vyrábajú. Jediné, čo potrebuješ, je rozhodnúť sa, o čom bude príbeh, a potom nájsť alebo naskenovať nejaké fotografie a dokumenty. Môžeš začať aj opačne. Poprezeraj si všetky zaujímavé fotografie alebo dokumenty, ktoré dokážeš nájsť, a príbeh príde k tebe sám.

Možno máš fotografie svojich rodičov, keď boli mladí, a listy, ktoré si písali. To je digitálny príbeh, ktorý čaká na to, aby bol vyrozprávaný.

Dobrý digitálny príbeh obsahuje asi **tucet** fotografií a mal by trvať iba asi **dve minúty**. Keď píšeš svoj príbeh, **použi** ku každému obrázku **jednu alebo dve vety**. Alebo môžeš komentovať príbeh počas prezerania fotografií.

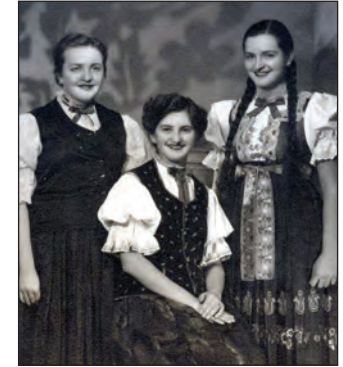
Ako vyrobiť digitálny príbeh

Vlož svoje obrázky na časovú os v programe Revelation Sight and Sound. Prehraj si ich. **Meň dĺžku času**, ktorý sa zobrazuje každý obrázok na obrazovke. Rozdielne časovanie urobí tvoj príbeh zaujímavým. Časovanie môže tiež záležať od toho, koľko potrebuješ o každom obrázku rozprávať.

Prehraj si svoj film a počas prehrávania **rozprávaj do mikrofónu**. Ulož svoje rozprávania a pridaj ho do zvukovej stopy.

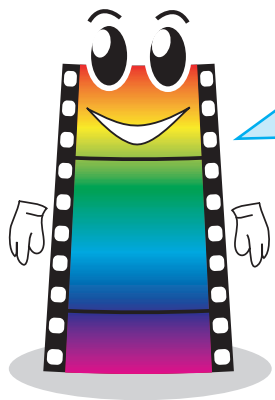
Aby si svoje obrázky oživil, môžeš ich doplniť o pohyby v nástroji **Panoráma**.

Taktiež môžeš použiť prechod medzi obrázkami a pridať hudbu, zvukové efekty a titulky a tak dokončiť svoj **digitálny príbeh**.



Otvor súbor **11 starka.rss** a uvidíš naozajstný digitálny príbeh.

Filmová gramotnosť



Už vieš:

- ako zhromaždiť zdroje,
- ako používať časovú os,
- ako pridávať, hlas, hudbu, zvukové efekty a ticho,
- ako používať fotografie,
- ako pridať pohyb do fotografií pomocou nástroja Panoráma.

V tejto časti sa naučíš, ako používať **videoklipy**.

Otvor a prehraj si súbor **12 Vasa skola.rss**.

Tento program používaš od úplného začiatku knižky. Už si ho použil niekoľkokrát a získal pritom nové schopnosti a znalosti.

Program sa vyvíjal takto:

- začal ako rozhlasová relácia,
- pridal si zopár obrázkov a vytvoril niečo nové, ilustrovaný program,
- nakoniec si pridal pohyb pomocou panorámy a oživil obrázky.

Teraz je to film.

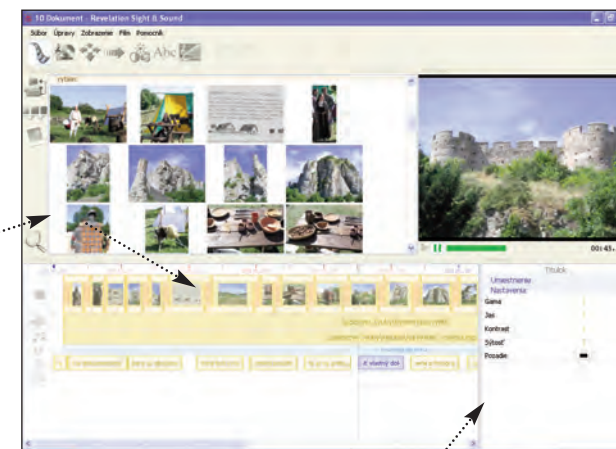
Meniť film je rovnaké ako meniť fotografie.

Robí sa to takto.

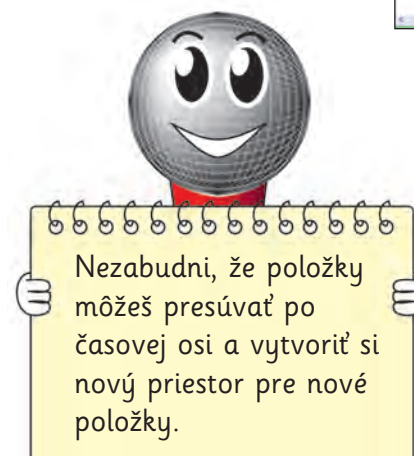


- 1 Zmeň hudbu na začiatku a na konci.
- 2 Zmeň zábery alebo pridať nový záber k tým, ktoré už vo filme sú.

Vyber si nové klipy a presuň ich na časovú os.



Klikni a stlač kláves Delete a odstráň zábery, ktoré nechceš.



Nezabudni, že položky môžeš presúvať po časovej osi a vytvoriť si nový priestor pre nové položky.

- 3 Keď skončíš, klikni na tlačidlo „Výsledok“ a vytvor si svoj vlastný nový film.

Na strane 25 zistíš, ako na to.

Predtým ako budeš pokračovať, je dobré pozrieť sa, ako to robia profesionálni filmári.

Činnosti opísané na tejto a na ďalších dvoch stranách ťa naučia množstvo postupov filmovej gramotnosti.

Aktivita 1 – Zastavený film

Použi tlačidlo Pauza na svojom videu alebo DVD prehrávači a zastav obraz filmu, rozprávky alebo reklamy.

- Čo vidíš na obrázku?
Je to vonku alebo vo vnútri?
Je deň alebo noc?
- Kde je podľa teba kamera?
Mieri rovno, nadol alebo nahor?
- Odkiaľ prichádza svetlo?
- Aká je celková farba obrázku?
- Čo môžeš povedať o postavách, keď sa na ne pozeráš?

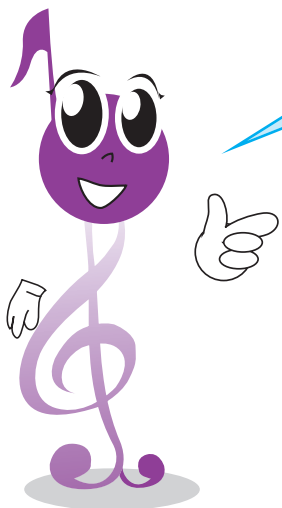
Ak nemáš poruke DVD alebo video, nájdi hocijaký film alebo použi tento obrázok, aby si mohol odpovedať na otázky vľavo.



Poznámka pre učiteľov

Zdôraznite nasledovné body: Každá osoba a predmet v obraze sú dôležité. **Môžete si byť istí, že režisér pri tvorbe záberu je rovnako pozorný ako maliar pri maľovaní obrazu.** Postavy, predmety, farby a osvetlenie vplývajú na interpretáciu scény. Dokonca aj vzdialenosť medzi kamerou a predmetom (napr. dlhý záber, detail) k nám prenáša význam.

Aktivita 2 – Všímaj si zábery



Pozri sa na svoj príklad znovu, ale teraz skús uhádnuť, koľko záberov tam je. Spočítaj ich a zistiš, či máš pravdu. Odpovedz na otázky.



- Koľko je tam záberov?
- Ukazuje nám kamera zakaždým niečo nové, keď sa záber zmení?
- Majú všetky zábery rovnakú dĺžku?
- Pohybuje sa kamera počas záberu? Ak áno, ako sa pohybuje?
- Čím sa zábery líšia? Opakujú sa niektoré?
- Ako sa jeden záber mení na druhý? Je to ostrý strih alebo prechod?
- Mení sa zvuk naraz s obrazom?



Niektoré bežné zábery:

- Úvodný záber – vonkajší pohľad (ako napríklad vonkajšok budovy) na zobrazenie miesta, kde sa bude odohrávať ďalšia časť príbehu.
- Pohľad a protipohľad – postupnosť záberov snímajúca vždy postavu, ktorá práve rozpráva.
- Záber cez rameno – sa tiež používa, keď sa dve postavy rozprávajú.
- Záber postavy, ktorá sa pozerá na niečo mimo obrazovky je nasledovaný záberom na to, na čo sa postava pozerá.

Poznámka pre učiteľov

Scéna je zvyčajne vytvorená z niekoľkých záberov. Zábery prenášajú význam niekoľkými spôsobmi. Aj tým, koľko ich je a aké sú dlhé (rýchlosť a rytmus). Existuje niekoľko bežných druhov záberov. Niektoré príklady nájdeš hore v klapke. Poloha kamery a to, či sa pohybuje, vyjadruje význam. Keď sa záber mení na druhý, zmena môže byť okamžitá (ostrý strih) alebo postupná (prechod).

Aktivita 3 - Prechody



Prechody sú spojivá medzi dvomi alebo viacerými zábermi.

Pozri si ešte jeden príklad.

Tentoraz venuj pozornosť **spojeniu** medzi jednotlivými pármí záberov. Pravdepodobne zistíš, že väčšina z nich sú **ostré strihy** (zábery sa menia okamžite), ale niekedy sa **prelínajú** (dva zábery sa prekrývajú. Jeden bledne, zatiaľ čo druhý vystupuje).

Pozri si **14 Dokument 2.rss**. Už si ho raz videl, no tentokrát sme k obrázkom pridali prechody. Zisti, či ich rozoznáš. Možno uvidíš medzi inými aj prechody stieracie, pripomínajúce oponu či štvorčeky.

Efektne prechody sú zábavné, ale pomáhajú nejako filmu? Porozmýšľaj nad nasledujúcimi otázkami:

- Pomáhajú efektne prechody prerozprávať príbeh?
- Pomáhajú vytvárať náladu?
- Pomáhajú vytvárať pocity diváka?
- Aký je v skutočnosti ich účel?

Pozerať doma filmy, rozprávky a reklamy a všimni si **prechody**, ktoré používajú **profesionálni** filmári. Pravdepodobne zistíš, že ich nie je použitých veľa a ak sú použité, **majú presný** účel. Efektne prechody sa často používajú v komediálnych predstaveniach.

Tu je bežný príklad:

- Scéna začína roztmievaczkou (prechodom z čiernej alebo inej farby), zvuk často začína pred obrazom, preto divák predvída ďalšiu scénu.
- Zábery počas scény sú oddelené ostrým strihom.
- Keď sa scéna končí, posledný záber sa zatmieva (niekedy ju prekrýva nová scéna, niekedy je to moment ticha bez obrazu).

Môžeš si byť istý, že každý strih, zatmievanie alebo iný prechod bol **starostlivo vybraný**, aby podporil náladu a rozprával príbeh. Umenie filmu je **také precízne** ako umenie písania a ty sa učíš techniky, ktoré používajú skúsení filmári.

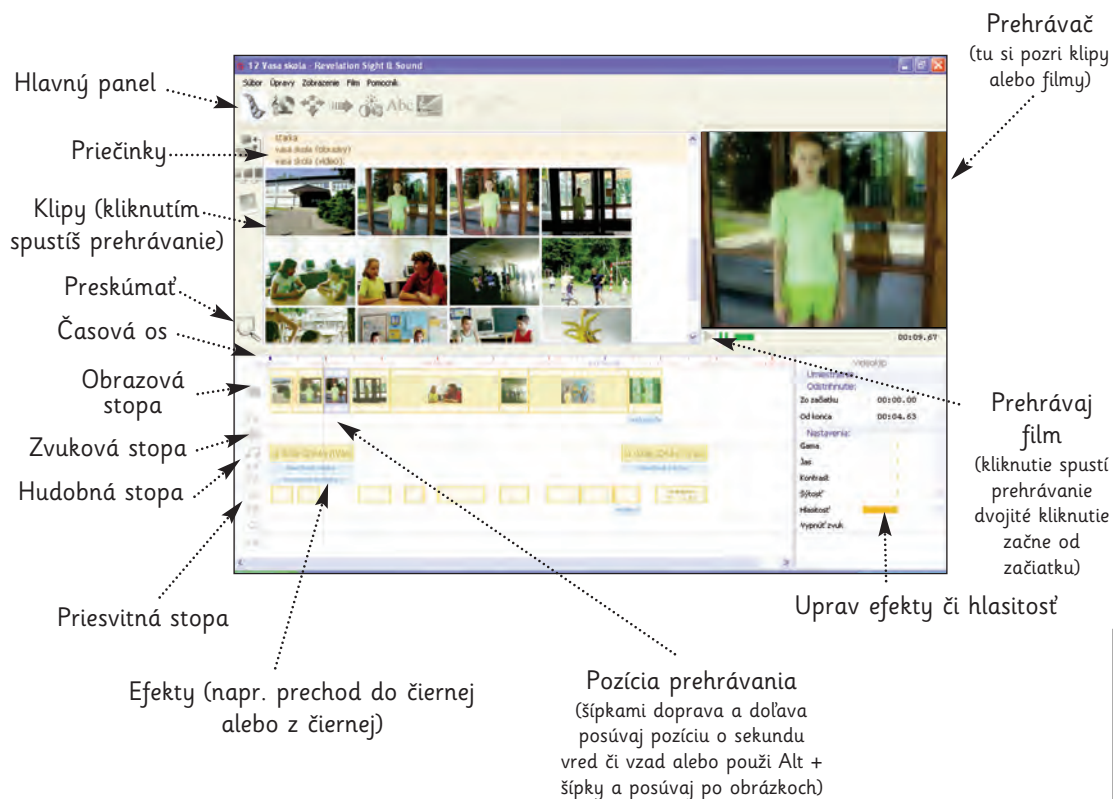


Začiatoníci zvyčajne pridávajú veľa prechodov, pretože sú zábavné. Program Revelation Sight and Sound obsahuje veľké množstvo prechodov, ktoré môžeš použiť. Pozri si stranu 23 a nauč sa, ako používať prechody. Akonáhle získaš istotu a skúsenosti, zistíš, že prechody budeš potrebovať, iba ak ti pomôžu vyjadriť zmysel alebo vytvoriť náladu.

Ako používať Revelation Sight and Sound

Toto je obrazovka programu Revelation Sight and Sound.

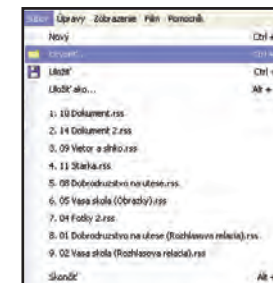
Všimni si hlavný panel, ktorý ti umožňuje prístup ku klipom, efektom, prechodom a titulkom.



Na časovú os pridaj klipy a vytvor film. Svoj film si pozri v prehrávači.

Ako otvoriť projekt

U tejto príručky sa spomínajú viaceré vzorové aktivity. Otvoríš ich, keď z menu Súbor vyberieš Otvoriť.



Pracovná plocha

Klipy vidíš uložené buď v prehliadači videoklipov (keď je zobrazená pracovná plocha Videoklipy) alebo v prehliadači hudby a zvuku (keď je zobrazená pracovná plocha Hudba a zvuky). Tieňované lišty sú priečinky. Klikni raz a otvor priečinkov. Potom môžeš vidieť klipy, ktoré obsahuje. Klikni ešte raz a zatvor ho.

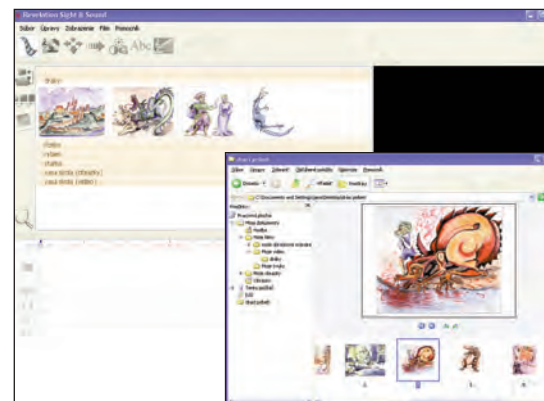


Pridávanie klipov (zdrojov)

V programe Revelation Sight and Sound existujú dva spôsoby pridania klipov. V každom prípade by si mal najskôr otvoriť priečinok, ktorý ich obsahuje (alebo klikni pravým tlačidlom a vytvor nový priečinok).

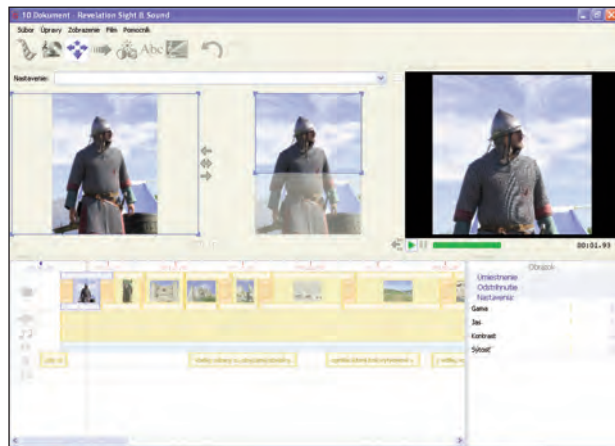


Klikni na „Preskúmať“ a otvor Prieskumník Windows. Prehľadni si klipy na svojom pevnom disku a prenies ich do adresára.



Môžeš tiež kliknúť pravým tlačidlom do priečinka a vybrať „Pridať klip“. Prehľadni si klipy na svojom pevnom disku, vyber si tie, ktoré chceš pridať a klikni na „OK“.

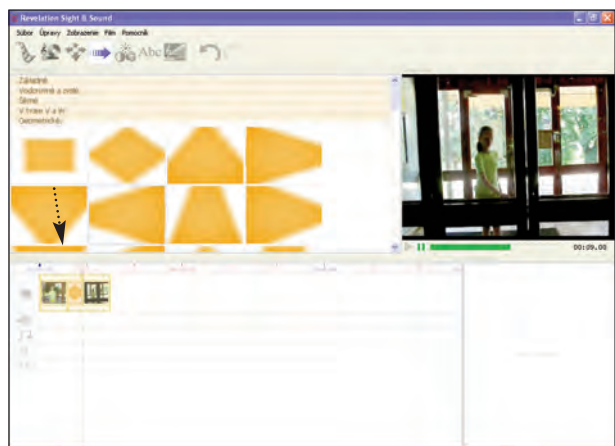
Panoráma



Klikni na tlačidlo Panoráma, vyber obrázok na časovej priamke a ten sa zobrazí v pracovnej ploche Panoráma dvakrát. Zo zoznamu si vyber štandardný pohyb alebo nastav myšou počiatočný a koncový obdĺžnik.

Ak rámy sčervenejú, konečný film môže byť nižšej kvality. Vyskúšaj, čo sa stane.

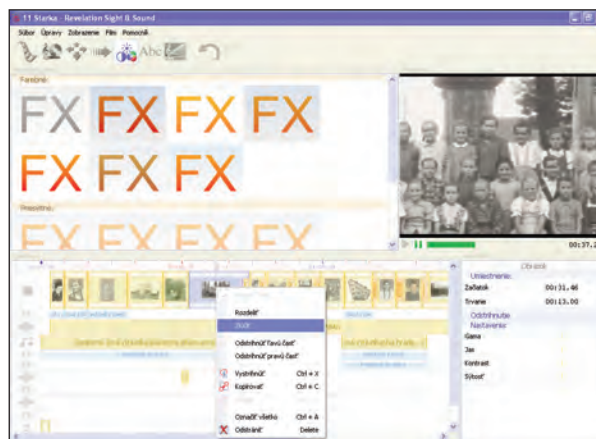
Prechody alebo efekty



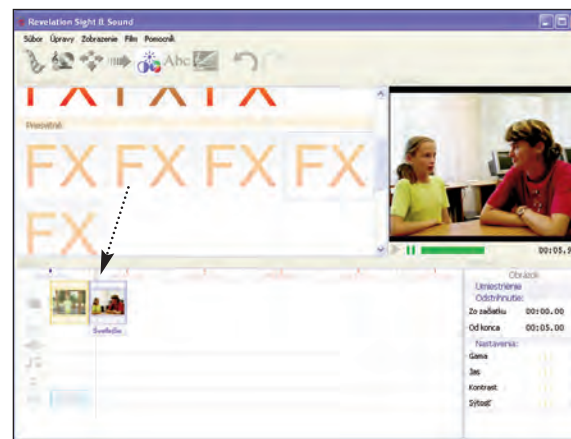
Vyber prechod a prenes ho do bodu, kde sa stretávajú dva klipy.

Odstrihnutie a delenie

Pri tvorbe filmov je dôležité strihať zábery, aby si odstránil nechcené časti.



Posuň pozíciu alebo posúvač prehrávača do správneho bodu. Najskôr pomocou myši a potom prípadne aj presnejšie pomocou šípok. Pravým tlačidlom myši klikni na záber blízko ukazovateľa pozície a rozdeľ ho alebo osekaj podľa potreby vyberom príslušného príkazu z menu.



Vyber efekt a prenes ho na klip na časovej osi (ak chceš, aby bol efekt iba v tom klipe).

Prenes efekt do efektovej stopy (ak chceš, aby efekt fungoval na celej časovej osi).

Ako používať Revelation Sight and Sound

Okno prehrávača

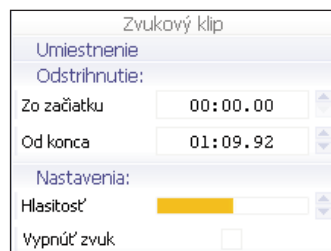
Okno prehrávača je miesto, kde si môžeš pozrieť svoje klipy alebo film, keď ich upravuješ.

Okno prehrávača má tlačidlá Prehrať a Pauza, pozíciu prehrávania, ktorú môžeš posúvať a čas prehrávania, ktorý zobrazuje, koľko času tvojho projektu či klipu uplynulo.



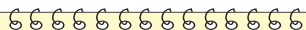
Okno Vlastnosti

Okno Vlastnosti zobrazuje vlastnosti klipu, efektu, prechodu alebo celej stopy, ktorá je práve zvýraznená na časovej osi. Zvýraznený prvok časovej osi je bledomodrý.



V okne sú najviac tri oblasti, záleží to od typu zvýrazneného prvku, a umožňujú ti nastaviť napríklad dĺžku, hlasitosť, jas, a podobne.

Existujú tri typy nastavenia – číslami, posúvačom alebo zaškrtnutím. Obvykle sa zdajú jednoduchšie posúvače. Čísla sú užitočnejšie pre skúsenejších užívateľov.



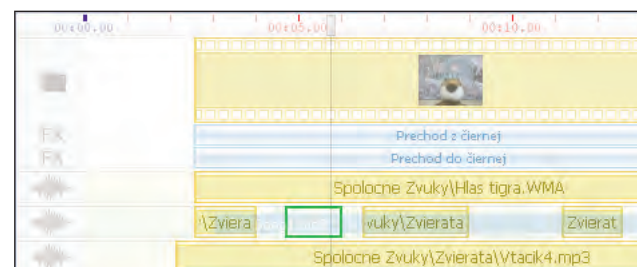
Nezabudni

Zdroje sú videoklipy, fotografie a zvukové klipy, z ktorých vytváraš svoj projekt.

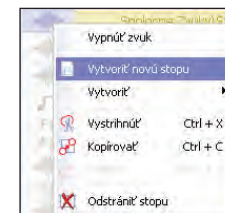
Časová os

Časová os je miesto, kde vznikajú filmy. Na časovú priamku prenes klipy a vytvor film. Pomocou kolieska na myši môžeš meniť mierku zobrazenia časovej osi. Môžeš to spraviť aj klávesovými skratkami Ctrl + W a Ctrl + Q.

Klipy sa dajú presunúť iba do správnych stôp. Zvuky pôjdu iba do zvukovej a hudobnej stopy, videoklipy a obrázky pôjdu do obrazovej stopy alebo do priesvitnej stopy, atď. Ak stopa prijme klip, objaví sa na nej zelený obdĺžnik. V obrázku nižšie práve pridávame zvukový efekt do zvukovej stopy.



Ak chceš vytvoriť novú stopu, tak môžeš kliknúť pravým tlačidlom myši na ikonu na začiatku stopy a v menu zvoliť „Vytvoriť novú stopu“. Tým pridáš ďalšiu stopu rovnakého typu. Takýmto spôsobom môžeš napríklad dosiahnuť veľa prekrývajúcich sa zvukových efektov alebo hudby.



Stopy

Obrazová stopa: Táto stopa prijíma fotografie aj pohyblivé obrázky. Taktiež prijíma texty a titulky na konci filmu, ak tam nie sú obrázky.

Zvuková stopa: Táto stopa prijíma hudbu a zvuky.

Hudba: Táto stopa prijíma hudbu a zvuky.

Priesvitná stopa: Túto stopu používaj na texty a titulky na konci filmu alebo na priesvitné obrázky, ktorými chceš prekryť hlavné obrázky. Napríklad obrázky programu Revelation Natural Art.

Efektová stopa: Túto stopu použi na pridanie efektov (ako je napr. zatmievanie).

Vytváranie výsledku a formáty súborov

Keď už je tvoj film hotový, môžeš ho ukázať priateľom a rodičom. Ak to chceš **urobiť**, musíš z množstva klipov, efektov či **titulkov vytvoriť jeden** súbor. Potrebuješ z tvojho projektu vytvoriť hotový film alebo reláciu. Mnohí ľudia si myslia, že je to ťažké.

Tebe stále zostanú tvoje prostriedky, takže film môžeš opätovne upravovať, kedykoľvek chceš. Pozri si stranu 4 pre objasnenie podobnosti s pečením.

Klipy sú uložené v priečinkoch v prehliadači videoklipov a v prehliadači hudby a zvuku. Filmy, na ktorých stále pracuješ, sa ukladajú ako projekty.

Vytváranie výsledku je proces, pri ktorom vznikne dokončený film, ktorý môže byť poslaný e-mailom, vložený na webové stránky alebo na DVD a tiež môže byť premietaný na veľkých obrazovkách.



Klikni na tlačidlo „Výsledok“ na paneli nástrojov. Uvidíš pracovnú plochu Výsledok.



Vyber si formát súboru. Program Revelation Sight and Sound automaticky nastaví najvhodnejšiu veľkosť, počet obrázkov za sekundu a kompresiu na základe tvojich zdrojov, ale ak chceš, môžeš to zmeniť. Stlač tlačidlo „Vytvoriť“, napíš názov súboru a ulož si svoj film.



Stredná veľkosť videa a stredný počet záberov za sekundu je najlepšie nastavenie pre väčšinu projektov, pretože vytvárajú malé súbory a vytvoria sa pomerne rýchlo.

Výber formátu výsledného súboru

Obraz a zvuk:



(Windows Media Video). Používaj na filmy, ktoré budú zobrazované na počítačoch s operačným systémom Windows.



Toto je **najlepší formát**. Má veľmi malú veľkosť súboru, je vysokokvalitný a môžeš ho pozerať na všetkých moderných zariadeniach vrátane mnohých videotelefonov.



Tento formát je nekomprimovaný. Znamená to, že svoje zdroje môžeš upravovať veľakrát bez straty kvality pri komprimovaní súboru. Veľkosti súborov sú **obrovské**, preto budeš potrebovať **veľký pevný disk** a **veľmi rýchly počítač**, aby si mohol túto možnosť používať.



Toto je starý štandardný formát pre osobné počítače s operačným systémom Windows. Veľkosť súborov je veľká a kvalita je horšia ako WMV alebo MP4.



Taký ako AVI, ale je komprimovaný na menšiu veľkosť. Môžeš zbadať stratu kvality. Tento formát nepoužívaj, kým dokonale nerozumieš tomu, čo robíš.

Iba zvuk:



(Windows Media Audio). Používaj na zvuky, ktoré budú spúšťané na počítači s operačným systémom Windows alebo budú prerobené na hudobné CD a budú prehrávané na domacom hudobnom zariadení.



Veľmi populárny formát zvuku a hudobných súborov. Môže byť prehrávaný na prenosných MP3 prehrávačoch.

Formáty pre Internet

Používajú sa vtedy, keď majú byť multimediálne súbory zdieľané na webových stránkach. Súbor sa začne prehrávať bez dokončenia stiahnutia.

WMV a MP4 obsahujú zvuky a obrázky, WMA obsahuje iba zvuk.

Projekt živej histórie

Keď skončíš, ukáž svoje filmy v triede alebo v škole a potom hlasujte o tom, či je súčasný život lepší alebo horší ako býval.

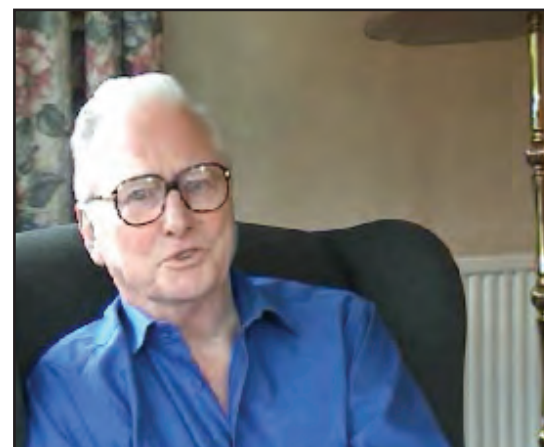
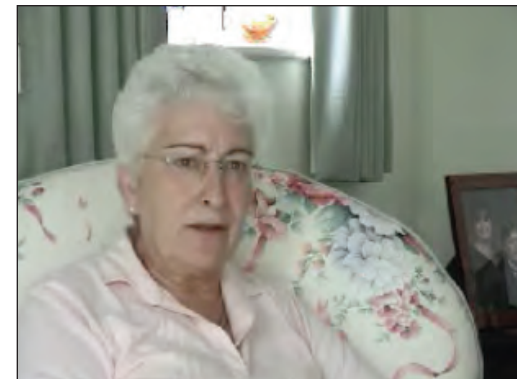


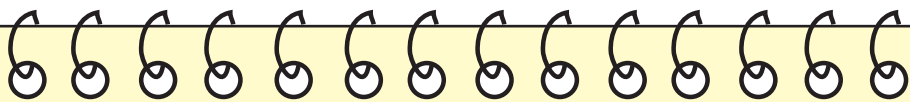
Toto je projekt, ktorý má v školách vždy veľký úspech. Pozvi starších ľudí zo svojej obce a rozprávajte sa o tom, aký bol život, keď boli v tvom veku. Potom vyrob film o živote, keď boli mladí.

Zoznam na strane 9 si môžeš upraviť, aby ti pomohol napláňovať a vytvoriť film.

Urob s pozvanými ľuďmi rozhovor. Pýtaj sa ich, čo bolo dobré a čo bolo zlé na období, keď boli mladí.

Vyrob dva filmy. Jeden by mohol zobrazovať, čím bol život v ich mladosti lepší. Druhý by mohol zobrazovať, čo bolo horšie.





Ako oživiť film

Tvoje filmy o živej histórii pravdepodobne obsahujú iba ľudí, s ktorými si robil rozhovor. Skutoční filmoví producenti používajú na oživenie rozhovorov množstvo ďalších materiálov.

Napríklad spestrí film o osobe, s ktorou robia rozhovor, zábermi na reportéra, ktorý vyzerá zaujato alebo povzbudivo prikyvuje.

Zostrihajú zábery na izbu, v ktorej robia rozhovor alebo na budovu a jej okolie.

Taktiež vložia iný film, ktorý ukazuje, o čom osoba rozpráva.

Tieto techniky pridávajú filmu na zaujímavosti a pestrosti.

Takto to robia skúsení filmoví tvorcovia. Dobre urobený film prebieha v zaujímavom tempe. Nikdy nie je nudný, divák nestráca nič príbehu, ani nezabudne, o čom ľudia rozprávajú.

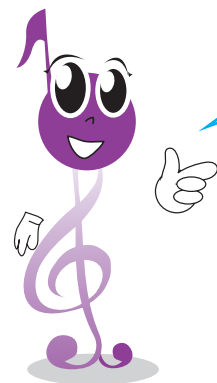
Ak budeš mať pri tvorbe filmov na pamäti tieto zásady, bude sa kvalita tvojich filmov zvyšovať.

Stále pribúda množstvo zdrojov digitálneho videa, ktoré je dostupné na použitie. Pozri <http://www.logo.com/rss/sk> a nájdeš tam zoznam odkazov na stránky.

Skús vytvoriť takú atmosféru, aby sa diváci na konci filmu začali cítiť tak, akoby skúsili to, čo ľudia, na ktorých sa pozerali.

Ukáž film ľuďom z tej generácie a zisti, čo si o ňom myslia.

Keď skončíš, sprav filmové popoludnie a ukáž filmy rodičom. Môžete si potom spraviť skupinovú diskusiu.



Ak sú tvoje rozhovory o meste, skús nájsť nejaký film o meste z toho obdobia. Keď taký film nájdeš, vlož zábery z neho do svojho filmu a uvidíš, ako ho to oživí.

Animácia a časozberný film

Animácia je jedna z najpopulárnejších foriem filmovej tvorby. Napríklad filmy o Patovi a Matovi sú vyrobené touto technikou.

Program Revelation Sight and Sound ti umožní vyrábať animované filmy. Táto technika je **prekvapivo jednoduchá**.

Aktivita: Skús vyrobiť animovaný film

Budeš potrebovať hlavnú postavu. Medvedíka alebo hračku, alebo si vyrob postavu z plastelíny. Budeš potrebovať aj scénu. Bude stačiť fotografia alebo ilustrácia v knihe. Scénu si môžeš aj nakresliť.

Uvidíš, že aj s takto jednoduchými rekvizitami si ľahko vytvoríš skutočné animované filmy. Technika spočíva v tom, že urobíš fotografiu, potom svojim modelom pohneš a spravíš ďalšiu snímku. Tento proces sa opakuje, kým nie je film celý.

Pomocou programu Revelation Sight and Sound pridáš zvukové efekty, hudbu a titulky na konci filmu, a tak svoj film ukončíš.

Otvor súbor **18 Tiger.rss**. Je to jednoduchý príklad krátkeho animovaného filmu.



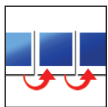
Tu je pár nápadov na začiatok. Tvoja predstavivosť ti určite navrhne ďalšie:

Nápady na animovaný alebo časozberný film

- Biológia:** Nafilmuj rastúce semienko alebo plesnivejúci krajec chleba.
- Dejepis:** Použi vystrihnuté figúrky a zahraj historickú udalosť.
- Technické práce:** Ukáž, ako sa vyrába plastický model alebo ako poskladať komplikovaný tvar origami.
- Telesná výchova:** Použi figurínu a zobraz pohyb pri tanci.
- Sloh:** Urob postavu z plastelíny a vyrozprávaj príbeh.
- Zemepis:** Nafilmuj pohyb ľudí okolo tvojej školy. Pomôže ti to nájsť príčiny dopravných zápch a naplánovať zmeny.

Ako urobiť animovaný film

V pracovnej ploche Videoklipy klikni na tlačidlo „Vytvoriť animáciu“.



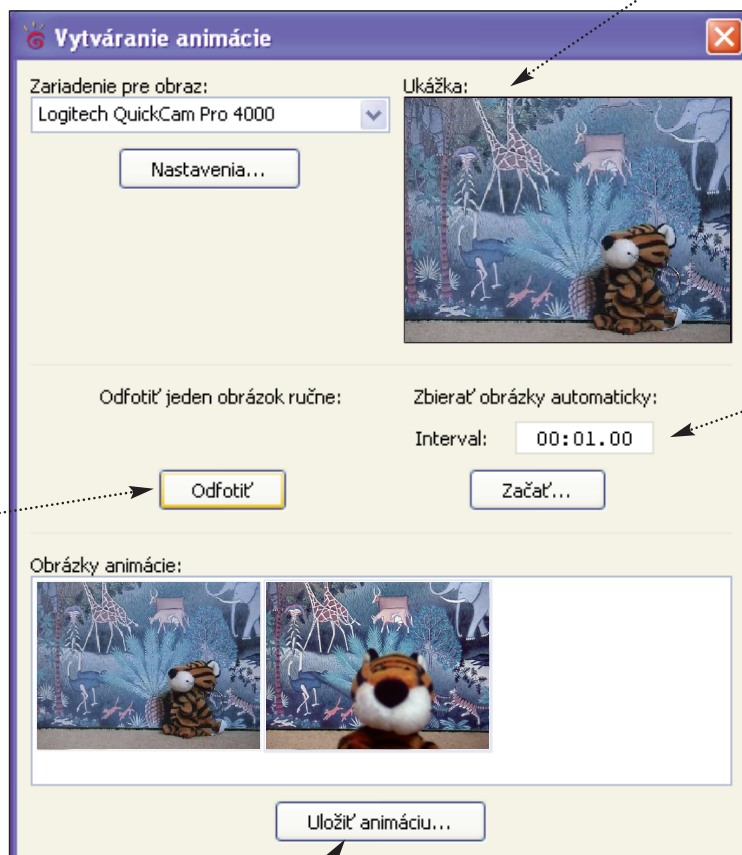
Zamier kameru na postavu. Budeš možno potrebovať statív, ale nie je to nevyhnutné.

Klikni na „Odfotiť“, potom opakovane pohybuj postavou a fotografuj, kým nie je príbeh celý.

Ďalší jednoduchý príklad animácie nájdeš v súbore 19 Koniec.rss



Tu uvidíš scénu.



Rozlož svoje rekvizity tak, aby obraz vyzeral tak, ako si želáš.

Ak si chceš vyskúšať nahrávanie časozberného videa, tu nastavíš časový interval medzi obrázkami. Pozri napríklad [20 Oblaky.rss](#).

Obvyklým spôsobom uprav svoj film. Prenes animáciu na časovú os, pridaj hudbu, rozprávanie a zvukové efekty.

Keď už máš všetko hotové, klikni na tlačidlo Výsledok a ulož dokončenú animáciu vo formáte MP4 alebo WMV.

(Viac informácií o vytváraní výsledku a formátoch súborov nájdeš na strane 25.)

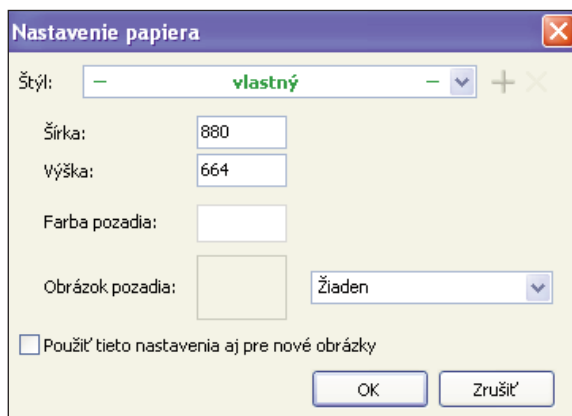
Svoju animáciu ulož. Bude uložená vo vrchnom priečinku v prehliadači Videoklipy.

Pridanie polopriesvitných pozadí

V programe Revelation Sight and Sound môžeš použiť obrázky vytvorené programom Revelation Natural Art.

Ak máš tento program, môžeš ho používať na vytvorenie polopriesvitných obrázkov a použiť ich v projektoch v programe Revelation Sight and Sound.

Otvor si program Revelation Natural Art, použi nástroj Nastaviť papier a nastav veľkosť papiera na veľkosť tvojho filmu.

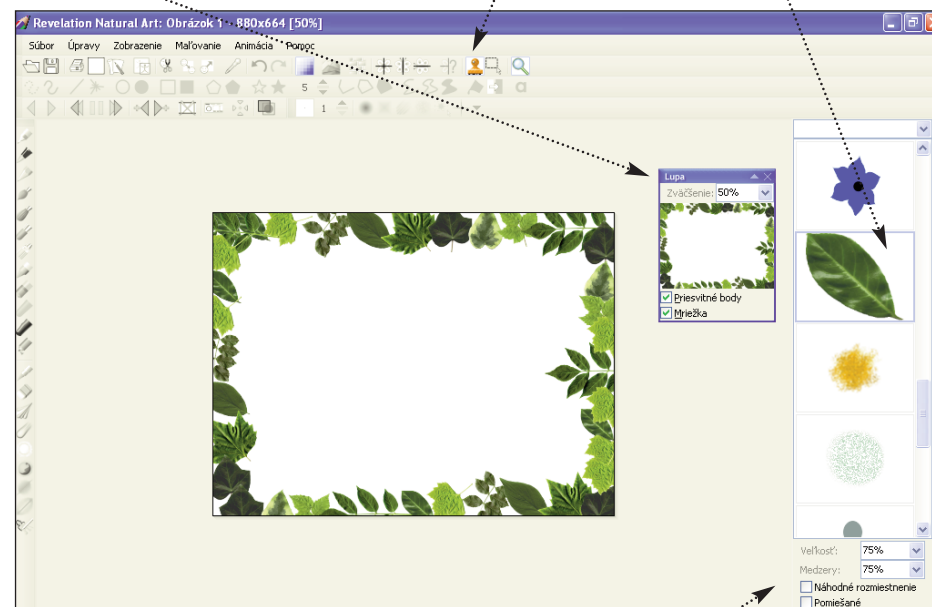


Program Revelation Natural Art vydalo takisto vydavateľstvo Logotron.



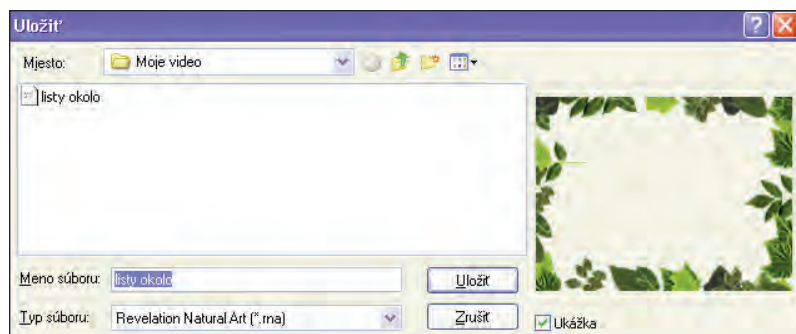
Stlač F8 a nastav priblíženie, aby si videl celú obrazovku.

Otvor si prehliadač Pečiatky. Napríklad na rámček s listami sme jednoducho použili pečiatku s listom.

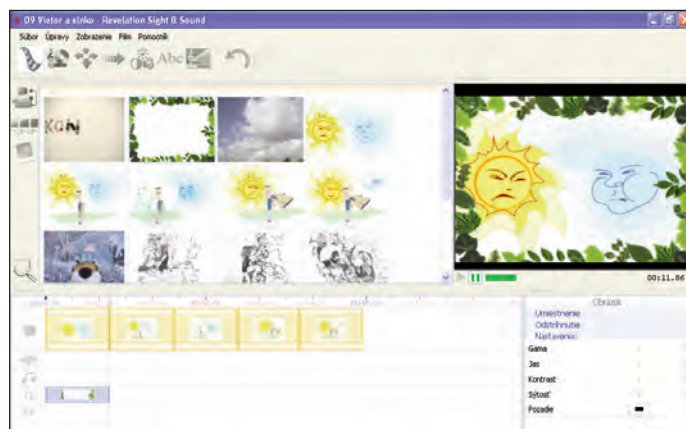


Tu si upraviš veľkosť a rozostupy vybranej pečiatky.

Svoje pozadie ulož ako súbor typu .rna. My sme súbor uložili do priečinka Moje dokumenty/Moje filmy/Moje video.



Televízne stanice používajú takúto techniku, aby pridali logo svojej spoločnosti k filmom alebo reláciám.



Takto vyrobené obrázky môžeš umiestňovať na priesvitnú stopu a čiastočne nimi prekryvať obraz na obrazovej stope. Otvárajú sa ti tým úplne nové možnosti. Môžeš použiť nielen nehybné, ale aj animované obrázky.

Nehybné obrázky môžu napríklad byť:

- zvláštne graficky upravené titulky,
- logá a značky,
- kreslené rámy alebo pozadie (napr. strom za moderátorom).

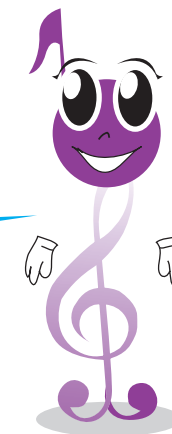
Animované obrázky môžu obsahovať:

- motýľa letiaceho cez tvoju obrazovku,
- pristávanie vesmírnej lode.

Hranicou je len tvoja predstavivosť!

Skús toto:

Pomocou panorámy približuj obraz na obrazovej stope a zároveň oddiaľuj polopriesvitný obrázok na priesvitnej stope.



Keď si otvoríš program Revelation Sight and Sound, nájdeš svoje pozadie uložené vo vrchnom priečinku prehliadača videoklipov v pracovnej ploche Videoklipy.

Ak chceš vo svojom projekte použiť práve vytvorený obrázok, prenes súbor do priesvitnej stopy pod záber, ktorý chceš ním prekryť. Takýmto spôsobom uvidíš v priehľadných častiach obrázka videoklip, ktorý je pod ním.

Tvorba vlastných filmov

Teraz, keď si sa naučil všetky základné techniky, nastal čas nezávislosti a začiatok tvorby svojich vlastných filmov.



Väčšina programov na úpravu videa ťa presvedča, aby si len svoje zábery pridal na časovú os, pridal nejakú hudbu a potom vytvoril DVD. Je to veľmi zjednodušený proces.

S programom Revelation Sight and Sound môžeš urobiť oveľa viac. Môžeš tvoriť skutočné filmy, ktoré poučujú, zabávajú alebo inšpirujú ľudí. Použitím techník, ktoré si sa naučil, môžeš v nich vyvolávať pocity a prinútiť ich plakať alebo sa smiať.

Najlepšia cesta, ako sa to naučiť, je študovať prácu skutočných expertov. Sprav si čas a sleduj toľko reklám, televíznych relácií a filmov, koľko len môžeš. Všimaj si, ako sa ťa snažia profesionálni režiséri zabaviť, vystrašiť alebo presvedčiť, aby si niečo kúpil. Pozoruj ich techniky a uč sa z nich.

Reklamy sú obzvlášť dobré, pretože každá z nich je maličký film, dlhý asi 30 sekúnd.

Úloha:

Pozri si nahrané relácie s vypnutým zvukom. Všimaj si ľudí, miesta a situácie. Všimaj si uhly záberu kamery a pohyby kamery. Zrátaj si zábery a poznač si ich dĺžku a rýchlosť. Všimni si, aké prechody sú použité. Všimaj si farby a efekty.

Pozri si ich znovu so zvukom pri normálnej hlasitosti a porozmýšľaj, čo pridáva zvuková stopa do príbehu.

Čo sa naučíš

Keď budeš sledovať odborníkov, objavíš veľmi veľa vecí. Tu je iba zopár z nich:

- Väčšina scén sa začína záberom vonkajšku budovy alebo miesta.
- Rozhovory sú často natočené ako séria záberov ukazujúcich striedavo účastníkov rozhovoru ako aj „záberov cez rameno”.
- Približovanie, oddiaľovanie a panoramatické prechádzanie používajú menej často, ale ak sa tam nachádzajú, sú pôsobivé.
- Prechody sa vyskytujú iba mimoriadne – okrem techniky zatmievania na určitých miestach.
- Osvetlenie má silný vplyv na náladu záberu.
- Hudba sa často používa na naznačenie nálady alebo prichádzajúceho nebezpečenstva.
- Zvuk sa často mení skôr než obraz.

Tvorba tvojho prvého filmu

Pamätaj na tri etapy:



Príprava

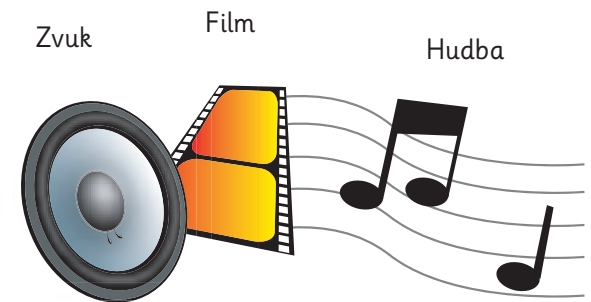
Tu musíš **naplánovať** celý svoj film. Nepokúšaj sa túto časť obísť. Najlepšie filmy sú veľmi dobre naplánované.

1. Najdôležitejšie je, aby si sa **rozhodol**, o **čom film bude**. Zdá sa to byť jasné, ale naozaj všetko ostatné sa odvíja od plánovania.
2. Rozhodni sa, **na koho bude tvoj film zameraný**. Kto bude divák? Budú to batolátá, deti, dospelí alebo niekto iný?
3. Rozhodni sa, **čo použiješ a čo vynecháš**. Predstav si svoj dokončený film. Čo v ňom bude? Ako bude vyzeráť?
4. **Napiš si scenár** (viac informácií o scenároch nájdeš na strane 34). Všetky filmy majú scenáre. Scenár obsahuje celý príbeh. Pre jednoduchý film stačí mať iba súbor pokynov. Televízne relácie a celovečerné filmy majú veľmi podrobné scenáre.
5. Vytvor si **obrázkový scenár** k svojmu filmu. Nakresli si náčrt, ktorý zobrazuje každú scénu, možno aj každý záber. Nemaj obavy, ak nekreslíš dobre – program Revelation Sight and Sound má užitočný program – **editor obrázkových scenárov**, ktorý je určený práve na takéto použitie. Viac informácií o tom, ako ho používať, nájdeš na strane 36.
6. Naplánuj si, čo a koho budeš potrebovať pri filmovaní. Predtým ako začneš filmovať, všetko si priprav.

Produkcia

Toto je najzábavnejšia časť.

Chod' a **nafilmuj** svoj film. Ak musíš nakrútiť veľa **záberov**, uisti sa, že si si ich označil. Videl si obrázky klapky, však? Presne na to sa používa – klapka rozlišuje jednotlivé zábery a režisér ich neskôr počas upravovania rozozná.



Nezabudni na postupnosť. Ak scénu filmuješ v rôzne dni, uisti sa, že každý v obraze má oblečené rovnaké šaty, inak to bude vyzeráť veľmi zvláštne a úplne ti to pokazí film.

Postprodukcia

Toto je miesto, kde sa skutočne začína tvorivá práca, a tá môže prinášať veľkú radosť.

S použitím všetkých zručností, ktoré si skúšal v celej tejto príručke, použi program Revelation Sight and Sound na **usporiadanie** a **zostrihanie** svojich záberov a hudby a vytvor film, ktorý si si **predstavil** na začiatku.

Plánovanie filmu

Písanie scenára a obrázkový scenár

Nie je dôležité, aby si mal podrobný scenár, ale určite **budeš potrebovať plán**. Bez plánu môžeš skončiť s **hromadou** nahratých klipov bez ladu a skladu a tvoj film stratí súvislosť.

Môžeš si vytvoriť písomný plán a môžeš použiť techniku, ktorá je známa ako obrázkový scenár (scénosled). Obrázkový scenár zobrazuje režisérove predstavy o tom, ako by mal vyzerať každý záber alebo scéna.

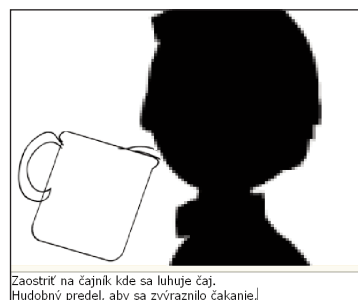
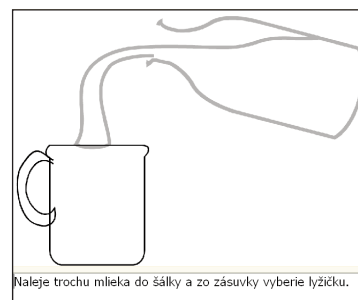
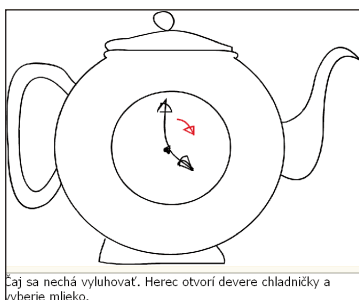
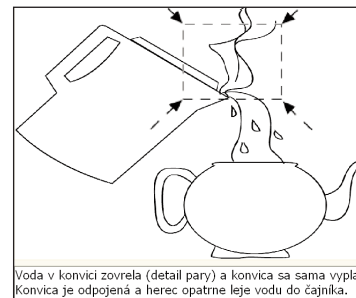
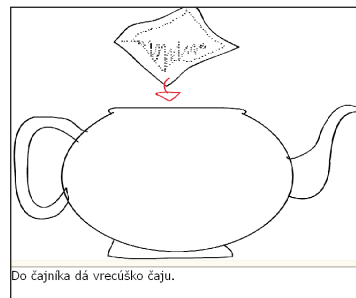
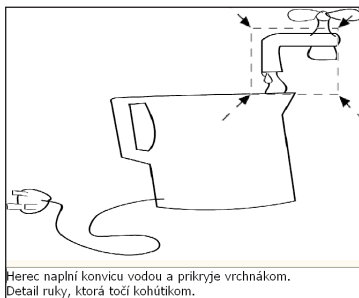
Ktorúkoľvek metódu si vyberieš – pri skutočných filmoch používajú obe – scenár aj obrázkový scenár majú zobrazovať, o čom bude film.

Predstav si veľmi jednoduchý film ako napríklad krátke video s návodom, ako si pripraviť šálku čaju.

Plán

1. Do konvice nalej vodu a zapni ju.
2. Do čajníka daj čaj.
3. Keď voda vrije, nalej ju do čajníka. Dávaj pozor, neobar sa.
4. Do šálky pridaj mlieko.
5. Keď je čaj hotový, vychutnaj si ho.

Obrázkový scenár



Pozri sa na obrázkový scenár. Presne takto si predstavuješ scénu? Možno si si v mysli predstavoval iné obrázky, keď si čítal plán. Tvoj obrázkový scenár by mal zobrazovať zábery, ako ich budeš točiť.

Všimni si, ako sú v obrázkovom scenári zaznamenané poznámky o uhle kamery alebo pohybe, atď.

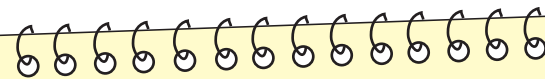
Teraz ešte možno nebudeš potrebovať písať skutočné scenáre, ale môžeš sa o ne zaujímať.



Ako písať scenár

Písanie scenára sa odlišuje od písania príbehu. Nemusíš opisovať, čo cíti osoba, pretože **herec** zahrá všetky **pocity**.

Predstav si príbeh, v ktorom si chlapec menom Richard nespravil domáce úlohy, pretože išiel von s kamarátmi. Tu je príklad, ako by si napísal časť príbehu na hodine slovenčiny:



Richard si so strachom sadol do lavice. „Keby som sa včera neišiel skejtbordovať” povie, „dokončil by som si domácu úlohu. Teraz keď príde pani učiteľka, budem mať problém.

Zrazu sa dvere na triede so škripaním otvoria a vojde prísne vyzerajúca učiteľka. „Dobré ráno, chlapci”, povie vážne, „teraz si pozbieram vaše domáce úlohy”.

Príbeh je napísaný v próze. Na vytvorenie atmosféry a na popis scény sa používajú slová. **Úvodzovky** zobrazujú priamu reč.

Scenáre sú písané špeciálnym spôsobom. **Nemusia** tam byť zložité postupy, pretože **kamera** bude zobrazovať scénu. Hovorené slová nie sú v úvodzovkách, sú napísané pod menom postavy.

Tu je scenár pre scénu, v ktorej sa objaví Richard.

1. EXT. ŠKOLSKÉHO IHRISKA - DEŇ

VC Pohľad na školskú budovu. Pred ňou je prázdne ihrisko. Všetky deti vošli do školy.

STRIH NA:

2. INT. TRIEDA - DEŇ

D Chlapec vyzerá vystrašene. V pozadí sedia ostatné deti v laviciach, potichu sa rozprávajú.

RICHARD

(Znepokojene sa hrabe vo vlasoch)

Keby som včera neišiel von, dokončil by som si domácu úlohu. Teraz keď príde pani učiteľka, budem mať problém.

STRIH NA:

3. INT. DVERE NA TRIEDE - DEŇ

PC Dvere na triede sa otvárajú a vchádza prísne vyzerajúca učiteľka.

PANI UČITEĽKA

(Vyzerá prísne a odmerane)

Dobré ráno, chlapci. Teraz si vyzbieram vaše domáce úlohy.

STRIH NA:

4. INT. TRIEDA - DEŇ

D Richardova tvár v detailnom zábere vyzerá vydesene.

RICHARD

Keby som sa len minulý večer neišiel skejtbordovať.

PRECHOD NA:

5. EXT. SKEJTBOROVÝ PARK VEČER

VC Pohľad na chlapcov, ktorí jazdia na skejtbordoch a zabávajú sa.

PRECHOD DO ČIERNEJ

Editor obrázkových scenárov

Ak si si v predchádzajúcej činnosti prečítal scenár, pravdepodobne si si v mysli utvoril obraz o tom, ako by mal každý záber vyzerieť. Napríklad, ako vyzerá škola? Aký druh budovy je to? Aké veľké je ihrisko?

Do tohto štvorca **nakresli** svoju predstavu o ihrisku. Treba urobiť iba veľmi rýchly nákres.

1. Ihrisko

Teraz porozmýšľaj, **ako vyjadriť**, že ihrisko je opustené a tiché, pretože všetky deti sú vo vnútri. Budeš potrebovať nejakú hudbu? Aký druh hudby to bude? Budeš kamerou prechádzať, približovať či oddaľovať? Bude vietor fúkať na ihrisko listy zo stromov? Použiješ nejaké zvukové efekty?

Ku svojmu obrázku pridaj **šípky**, ktoré budú **zobrazovať pohyb kamery** a do linajok vedľa štvorca si napíš poznámky o hudbe a zvukových efektoch.

Teraz urob to isté pre ďalšie štyri zábery v týchto obdĺžnikoch:



2. V triede - Richard vyzerá vystrašene

3. Pani učiteľka vchádza

4. Detailný záber na Richarda v panike

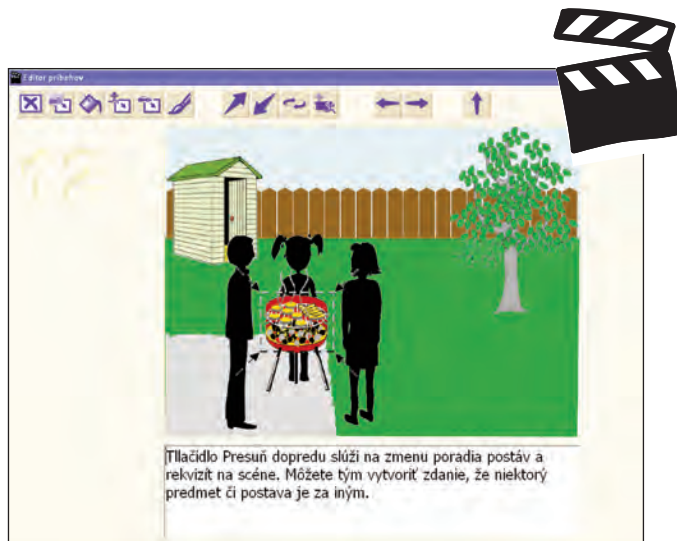
5. Chlapci sa večer skejtbordujú

Keď dokončíš náčrty a poznámky, vytvoril si obrázkový scenár scény.

Obrázkové scenáre sú pri výrobe filmov veľmi dôležité.

Obrázkový scenár je režisérov spôsob **zobrazenia**, ako by mal vyzerat' každý záber alebo scéna. Pomáha pri plánovaní filmu. Dalším ľuďom v tíme pomáha, aby videli, čo sa pokúšajú dosiahnuť. Skutoční režiséri používajú obrázkové scenáre na vysvetlenie **svojich predstáv** ostatným ľuďom, ktorí im pomáhajú tvoriť filmy.

Program Revelation Sight and Sound obsahuje editor obrázkových scenárov, ktorý ti pomôže pri plánovaní filmov.

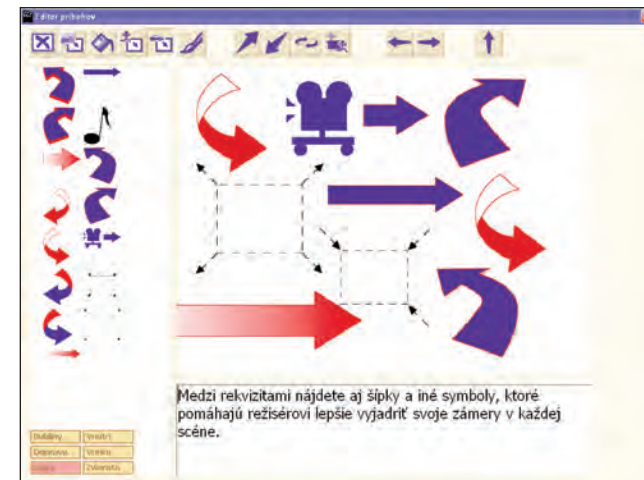


Obsahuje veľa pozadí a postáv, ktoré môžeš použiť na vytvorenie obrázkového scenára.

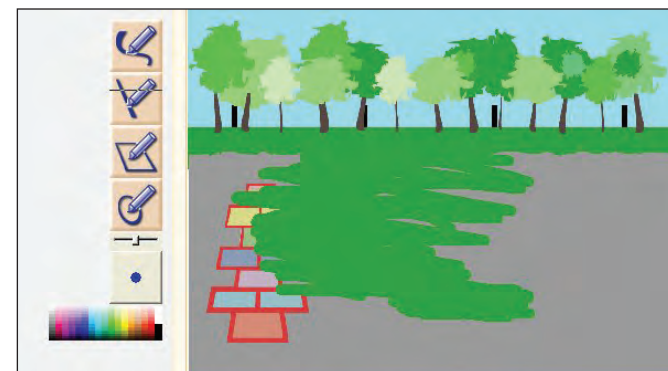
Môžeš **zmeniť veľkosť** postáv a **otáčať** ich podľa toho, ako sa majú objaviť v zábere.



Nachádzajú sa tam aj **šípky**, ktoré vyjadrujú **pohyb kamery**.



Editor obrázkových scenárov obsahuje aj nástroje na kreslenie.



Viac detailov o editore obrázkových scenárov nájdeš, keď si otvoríš príručku *Obrázkový scenár - ako začať.pdf*. Nájdeš ju v Štart > Všetky programy > Revelation Sight and Sound.



Kto sú všetci tí ľudia?



Už si niekedy pozeral titulky na konci filmu?

Niekedy idú veľmi dlho, obzvlášť ak je niektorý film natáčaný na niekoľkých miestach či v rôznych krajinách.

Kto sú tí ľudia a čo všetko robia? Sú skutočne potrební pri výrobe filmu?

Keď robíš vlastný film, možno budeš musieť robiť všetko sám. Môže to byť ťažké. Ale ak **pracuješ so skupinou v tíme**, môžeš rozdeliť úlohy tak, aby sa každá osoba sústredila na niečo, v čom je dobrá a čo sa jej páčilo. Spolu vytvoríte skvelý film a zároveň sa naučíte, aké dôležité je **riešenie problémov a spolupráca** na veľkom projekte.

Tu nájdeš hlavné povolania, ktoré vidíš v titulkoch na konci filmu:

Režisér:

Je to osoba, ktorá riadi celý film. Režisérova tvorivá predstava je prenesená do dokončeného filmu.

Producent:

Je to osoba, ktorá riadi, všetko plánuje a zariaďuje. Producent zabezpečuje, že všetko a každý je na správnom mieste v správnom čase.

Herci:

Sú to ľudia, ktorých vidíš hrať v dokončenom filme.

Výtvarník:

Je to osoba, ktorá vyberá exteriéry a dohliada na postavenie scény.

Hlavný kameraman:

Je to osoba, ktorá plánuje filmovanie, všetky zábery, všetky scény a dohliada na kameramanov.

Kameraman:

Je to osoba, ktorá v skutočnosti stláča tlačidlo „Nahrávať“ na kamere a dáva pozor, aby boli zachytené všetky akcie.

Zvukár:

Je to osoba, ktorá počas záberu nahráva zvuk.

Hlavný osvetľovač:

Je to osoba, ktorá nastavuje svetlá, aby mal konečný záber požadovaný efekt. Hlavný osvetľovač je aj hlavným elektrikárom.



Rekvizitár:

Táto osoba dáva pozor, aby boli všetky rekvizity tam, kde ich potrebujú. Napríklad luky a šípy alebo šálky a tanieriky.

Kostymér:

Táto osoba dáva pozor, aby bolo všetko oblečenie pripravené, keď ho potrebujú.

Umelecký maskér:

Je to osoba, ktorá má na starosti líčenie všetkých hercov.

Hlavný kulisár:

Osoba, ktorá dohliada na všetky pohyblivé objekty vrátane stolárskych prác a kamerových vozíkov. Hlavný kulisár nastavuje a presúva veci podľa pokynov hlavného osvetľovača.

Hlavný asistent:

Hlavný asistent je osoba, ktorá vykonáva činnosti podľa pokynov hlavného osvetľovača a hlavného kulisára. On alebo ona ukladá káble a v skutočnosti prináša a prenáša veci.

Dekoratér:

Táto osoba skrášľuje scény celým príslušenstvom a doplnkami, ktoré jej dodávajú skutočný vzhľad.

Použi Texty a záverečné titulky programu Revelation Sight and Sound a pridaj svoje vlastné poďakovania do filmu.



Toto sú hlavné profesie, ale často ich je oveľa viac, napríklad choreograf zápasov alebo cvičiteľ zvierat, od ktorých závisí výroba filmu. Pri výrobe veľkého filmu môžu byť všetky tieto profesie vykonávané nie jedným človekom, ale viacerými. Preto je zoznam mien taký dlhý.

Filmový festival v Cannes

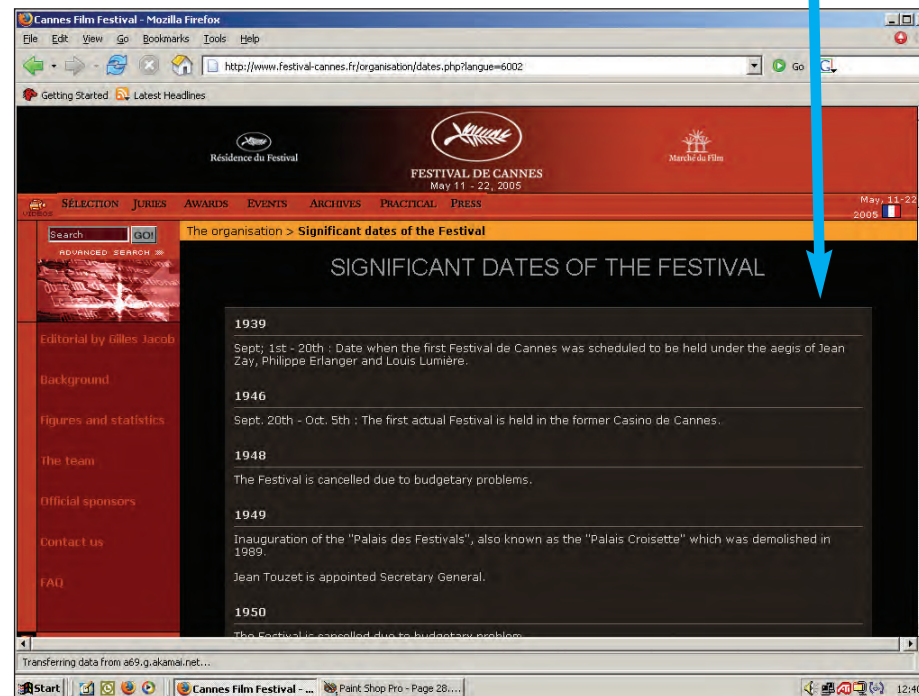
Doteraz si sa naučil veľa techník a vyrobil si veľa filmov. Je čas zastaviť sa a zorganizovať si v triede prehliadku filmov, aby ste mohli posúdiť napredovanie každého z vás. Je to myšlienka, ktorá je rozšírená aj vo svete.

Každý máj sa v meste Cannes na francúzskej riviére zhromažďujú stovky ľudí kvôli filmovému festivalu. Niektorí z nich sú filmoví producenti, niektorí z nich sú filmoví kritici a niektorí z nich sú obyčajní ľudia, ktorí jednoducho milujú filmy. Prídu, aby videli filmy, ktoré ľudia vyrobili počas roka.



Je to druh verejného premietania a ľudia radi pozerajú filmy. Na festivale sú rôzne kategórie a vyhrávajú sa aj ceny. Najväčšia cena je Palme d'Or (Zlatá palma).

Viac o filmovom festivale v Cannes nájdeš na webovej stránke www.festival-cannes.fr.



Je to francúzska webová stránka, ale ak nevieš dobre po francúzsky, môžeš si ju pozrieť v angličtine. Môžeš si dokonca pozrieť aj scény z filmov, ktoré vyhrali, a zistiť, ako prihlásiť svoj film na festival.

Skôr ako sa necháš uniesť, mali by ste možno usporiadať s celou triedou svoj vlastný triedny filmový festival.

Pozrite sa, čo ste doteraz vytvorili pomocou programu Revelation Sight and Sound. Každý nech zhromaždí všetky svoje projekty.



Vyrobili ste rozhlasové relácie, ilustrované rozhlasové relácie, prezentácie, dokumentárne filmy a filmy.

Vyberte najlepšie a rozbehnite festival, počas ktorého každý predstaví svoje filmy. Pozvite iné triedy, učiteľov, rodičov a divákov, ktorí si ich pozrú. Môžete vyrobiť plagáty, programy a lístky.

Mali by ste tiež usporiadať hlasovanie za najlepšiu reláciu a vymyslieť cenu za film, ktorý bude odmenený Zlatou palmou.



Nápady do učebných osnov

Použitie digitálneho videa v osnovách

Donedávna sa väčšina ľudí nemohla ľahko venovať filmovaniu a výrobe vlastných filmov. Bolo to niečo, čo chceli robiť mnohí, ale skutočnú možnosť si vyskúšať tvorbu filmu mal málokto.

Dlhé roky boli potrebné drahé kamery s natáčaním na cievku skutočného acetátového filmu. Keď už bol film exponovaný, nemohol sa znova použiť. Strihanie filmu bol komplikovaný postup, v ktorom bolo treba naozaj strihať žiletkami a lepiť lepiacou páskou!

Kazetové videorekordéry boli obrovským skokom dopredu, pretože umožnili zachytávať pohyblivé obrázky a zvuky na lacné a opätovne použiteľné pásky. Úprava takých filmov však zostala takmer nemožná a výsledný film bol stále len **nesúvislým radom klipov**.

Digitálne video

Teraz sa však všetko zmenilo a pohyblivé obrázky sú pravdepodobne **najsilnejším spôsobom** na vyjadrenie **akéhokoľvek odkazu**. Zmena nastala príchodom digitálneho nahrávania. Digitálne kamery môžu byť použité na filmovanie akcií a moderné počítače sú **dost' výkonné** na manipuláciu s nahratými záznamami.

Najdôležitejšie zo všetkého je však príchod softvéru na upravovanie videa. Pomocou programu Revelation Sight and Sound môžeš **vybrať** klipy, ktoré **najlepšie vyrozprávajú tvoj príbeh** a potom ich strihať tak, aby ti zostali len podstatné časti. Svoje klipy môžeš upravovať a pridať prechody a efekty.

Na **posilnenie citového účinku** môžeš **pridať zvuk** a hudbu. To všetko môžeš spestriť iným filmom, napríklad vybraným z archívu Pathé News, ktorý je teraz dostupný pre školy na stiahnutie.

Výskum

Zistíš, že film môžeš použiť v každom vyučovacom predmete. Predstav si napríklad, že ťa požiadali, aby si vyrobil správu o povodni. Po preskúmaní zadania by si normálne napísal nejaký text. Mohol by si pridať obrázky a vytlačiť text na papier, alebo by si mohol vytvoriť prezentáciu, alebo dokonca webové stránky. Ale predstav si, čo by si mohol dokázať s filmom! Do svojej prezentácie by si mohol pridať sfilmované rozhovory alebo by si mohol na svoje webové stránky pridať video. Alebo by si mohol vyrobiť kompletný film v dokumentárnom štýle, ktorý by mohol zobrazovať, ako sa povodeň prihodila a ako vyzerá. Dokonca by si mohol pridať rozhovory s ľuďmi, ktorí potopu zažili a pridať záznam správ o skutočných povodniach z archívu niektorej televízie.

Je ešte jeden nápad, ktorý si nebral do úvahy – rozprávanie príbehu bude možno účinný spôsob na prezentáciu tvojho zistenia. Predstav si hraný film, v ktorom sa hlavné postavy učia o povodniach a potom podniknú nejaké kroky na to, aby zabezpečili svoje domovy pred potopou. Predstav si to napätie, keď príde dážď a rieka stúpa. Preleje sa cez brehy, alebo jej v tom zabráni snaha hrdinov? Bola by to najťažšia metóda, ale tvoji diváci by nikdy nezabudli, čo sa o povodniach naučili – a ty tiež nie.

Nápady

Nasledujúce odstavce obsahujú zopár užitočných nápadov pre každý vyučovací predmet. Nie sú to jediné veci, ktoré môžeš robiť, je to iba vrch ľadovca. Môžu ti však pomôcť v začiatkoch práce s najvzrušujúcejším komunikačným médium.

Prvý stupeň

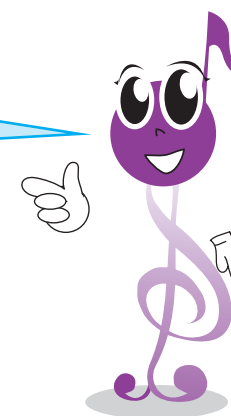
Tieto činnosti by bolo vo všeobecnosti najlepšie vykonávať s pomocou dospelého. Výnimkou je len hranie rolí s hračkárskymi kamerami a rekvizitami.

- 1 Použitie digitálneho videa v hre** - hranie rolí s hračkárskou kamerou. Pozeraj video a zisti, ktoré postavy sú zlé a ktoré dobré. Ako vieme, kto je kto – podľa oblečenia? Farby? Hudby? (Radšej sa vyhni starším filmom, kde sa vyskytujú stereotypy ako napríklad, že zlí majú čierne klobúky, dobrí biele klobúky.)
- 2 Preusporiadaj zábery v jednoduchom videu** - (napr. ako pripraviť šálku čaju).
- 3 Natoč video triedy pre privítanie nových detí** - Vyber si, čo zobrazíš, koho predstavíš, aké zvyky a pravidlá vysvetlíš.
- 4 Miesto na hranie premeň na redakciu** - Deti si môžu zistiť miestne novinky (napríklad, čo sa stalo v ktorej triede) a môžu si naplánovať a predviesť svoje spravodajstvo spolužiakom. Konečný výsledok môže byť nafilmovaný a neskôr predstavený aj rodičom.
- 5 Pozeraj krátke videá** - Urči začiatok, stred a koniec.
- 6 Pozeraj rôzne filmové žánre** - Rozpoznaj, ktoré sú pre batolátá, deti alebo dospelých. Zisti, ktoré sú zábavné, ktoré smutné. Diskutuj o tom, ako sa to dá zistiť. Aké sú vodítka?

- 7 Prerozprávaj obľúbený príbeh či rozprávku**
- 8 Natoč video „Ako na to“** - ako lepiť alebo ako skladať, bežať alebo skákať.
- 9 Nastav kameru na statív a snímaj pripravenú poveternostnú mapu** - Ak je to možné, pripoj ju k televíznej obrazovke kvôli živému prenosu. Deti sa môžu hrať na hlásateľov počasia.
- 10 Natoč film o známom predmete**
- 11 Natoč film o tom, ako sa bezpečne hrať vonku** - Nafilmuj správny a nesprávny spôsob, ako sa hrať bezpečne, napr. dieťa, ktoré uteká bez toho, aby sa pozeralo a do niekoho narazí. Môžeš zblízka nafilmovať porezané koleno, aby si ukázal nebezpečenstvo (príležitosť pre začínajúceho vizážistu).
- 12 Vytvor bábkové predstavenie a nafilmuj ho**

Použi funkciu nahrávania animácie a nafilmuj scénu s animovanou postavou.

Na strane 28 nájdeš návod, ako na to.



Ďalšie nápady do učebných osnov

Tvorba filmov je vynikajúci spôsob, ako sa niečo naučiť v ľubovoľnom školskom predmete. Aby si dokázal urobiť film, musíš si najskôr naštudovať predmet. Je to najlepší a najvzrušujúcejší spôsob učenia sa. Tu je pár nápadov na začiatok.

Zemepis

Urob prázdninový film

Propaguj dobré veci o zemepisných podmienkach v mieste, kde žiješ.

Urob dokument

Pozornosť venuj dobrým a zlým stránkam mesta či obce, kde žiješ.

Objav čierne miesta, ktoré sa v oblasti nachádzajú

Sprav video, aby si ich všimli aj ostatní, a zahrň tam aj návrhy na zlepšenie. Odovzdaj video na miestnom úrade a vyzvi ich, aby zareagovali.

Objav miestny problém životného prostredia (napr. znečistenie)

O danej problematike natoč minútovú správu. Vyzvi miestnu televíziu, aby ho vysielali ako film s verejným varovaním alebo ho zahrnuli do miestnych správ.

Dejepis

Natoč historický film o tvojom regióne

Použi fotografie a starý film a ukáž život v minulosti.

Urob film, ktorý prerozpráva udalosť z minulosti

Vyber si takú, o ktorej ste sa nedávno učili.

Fyzika, biológia

Urob film, ktorý zobrazuje vedecký experiment

Po vedeckom výskume ukáž jeho výsledky vo filme, ktorý ich bude prezentovať tvojim spolužiakom alebo rodičom.

Urob časozberný film

Ukáž pučanie a rast semienka.

Urob reláciu o varení

Zameraj sa na to, aký dôležitý proces je varenie. Okrem predvedenia dokonalých výsledkov zobraz, čo sa stane, keď jedlo nevariš dosť dlho (vrátane zdravotného rizika) a ukáž, čo sa stane, keď je jedlo prevarené.

Nafilmuju osobu, ktorá sa prechádza, beží, skáče, atď.

Použi spomalený záber a zobraz presný pohyb končatín. (Tiež ho môžeš použiť na hodine telocviku). Ukáž, že keď ľudia bežia, tak majú v istej chvíli obe nohy vo vzduchu a porozprávaj príbeh sporu, ktorý sa odohral niekoľko rokov pred objavením fotografie, či má cválajúci kôň niekedy všetky štyri nohy vo vzduchu.

Slovenčina

Vyrob filmy z rôznych žánrov

Skús dokumentárny film, reklamu, správu, inzerát, atď.

Urob film, ktorý prerozpráva obľúbený alebo známy príbeh

Skús Červenú čiapočku, Janka Hraška, Čarodejníka z krajiny Oz a podobne.

Urob dokumentárny film o školskom vystúpení

Či už je to divadelná hra alebo koncert... Na svoje zábery môžeš použiť rovnakú scénu, hercov a kostýmy.

Výtvarná výchova

Natoč film o známom maliarovi (napr. o Rembrandtovi)

Natoč film o výtvarných technikách

Mohla by to byť špeciálna vyučovacia hodina.

Natoč televíznu reláciu

Tri deti, ktoré maľujú rovnakú scénu alebo zátišie. Skupina odborníkov diskutuje o ich práci počas a po maľovaní a na konci vyberú víťaza.

Vyrob reklamné materiály k svojmu filmovému predstaveniu

Telesná výchova

Film je ideálny spôsob na zvýšenie tvojich schopností

Filmovanie ti umožňuje pozorovať samého seba a vidieť, ako niečo vykonávaš. Môžeš to urobiť s hocíjakým športom. Nasledujúce návrhy sa vzťahujú na atletiku, ale môžeš ich použiť na hocíjaký šport.

Nafilmuj sa, ako bežíš, skáčeš alebo niečím vrháš

Zavolaj si kamaráta, ktorý ťa bude filmovať, alebo najskôr nastav kameru a potom to pred ňou urob. Kriticky si pozri film a zisti, aký dobrý výkon si podal.

Pozri si filmy iných spolužiakov

Porovnaj svoj a ich výkon a techniku

Nafilmuj amatérskych atlétov (s ich dovoľením)

Porovnaj ich techniku so svojou.

Pozoruj profesionálnych atlétov

Porovnaj svoju techniku s ich (napríklad v televízore).

Pozvi odborníka na zdravie a fyzickú zdatnosť, aby si pozrel tvoje filmy a ponúkol ti podporu a rady

Pozvi športového trénera, aby si pozrel tvoje filmy a ponúkol ti podporu a rady

Hudobná výchova

Natoč film o hudobníkovi (napr. o Mozartovi)

Natoč film o tom, ako sa hrá na hudobných nástrojoch

Mohla by to byť špeciálna vyučovacia hodina.

Urob dokument o školskej kapele alebo orchestri

Vytvor originálnu hudbu pre zvukové stopy svojich filmov

Možno budeš potrebovať vytvoriť hudbu, ktorá vyvolá pocity ako šťastie, strach alebo vzrušenie.

Nahraj hudbu

Použi skutočné nástroje, ak na nejakom vieš hrať a/alebo počítačový program.

Informačné a komunikačné technológie

Tvorba filmov vyžaduje dobrú znalosť informačných a komunikačných technológií. To sa naučíš vo vzrušujúcom a motivujúcom prostredí. Okrem iných vecí budeš:

- majstrom v umení komunikácie pri používaní slov (hovorených aj písaných), obrázkov (pevných aj pohyblivých) a zvukov (vrátane hlasu, hudby a zvukových efektov);
- dosiahneš vysoký stupeň zručnosti v narábaní so súbormi a v správe súborov a staneš sa odborníkom na prácu v pracovnom prostredí tvojho počítača;
- naučíš sa o druhoch súborov, veľkosti súborov a o rôznych metódach zdieľania a rozosielania súborov.

Slovníček

Filmovanie má vlastný slovník. Vznikol, pretože ľudia, ktorí robia filmy musia vedieť popísať presne, čo myslia. Môže byť zavádzajúce, ak režisér povie niečo ako: „v tomto zábere posuň kameru dookola“. Čo presne to znamená? Preto existujú špeciálne slová pre každý pohyb kamery. Keď režisér povie „nájazd“, každý vie, čo to znamená.

Tu je pár slov, ktoré ti pomôžu pri začatí filmovania. Pomôžu ti nielen v tom, aby si bol pri spoločnej práci presný, ale pomôžu ti aj pri získavaní nových nápadov pri filmovaní.

Pri filmovaní:

Kompozícia

Znamená to rozhodnúť sa, kam umiestniť kameru, aby bol obraz dobre vyvážený a obsahoval všetko, čo má. Ako fotograf skladá svoju fotografiu a umelec svoj obraz, musí kameraman spraviť každý záber dobrý.

Veľký celok

Je to vzdialený pohľad, pravdepodobne na budovu alebo krajinu. Často sa používa ako úvodný záber, aby diváci vedeli, kde sa bude akcia odohrávať. Veľké celky môžeš tiež použiť, ak chceš, aby osoba vyzerala malá alebo izolovaná.

Záber vtáčej perspektívy

Kamera sníma predmet kolmo, smerom dole.

Polocelok

Pohľad na osobu od pása k hlave tak, aby si ju rozoznal a zistil, čo robí s rukami.

Polodetail

Pohľad osoby od hrudníka po hlavu.

Detail

Tento záber zobrazuje iba hlavu a ramená. Je vhodný na zobrazenie výrazu osoby.

Veľký detail

Tento záber ti takmer umožní vidieť to, čo si osoba myslí. Zachytáva tvár tesne nad obočím po časť tesne pod ústami. Môžeš ho použiť tiež na to, aby osoby vyzerali hrozivo.

Záber vo výške očí

Tento záber zobrazuje pohľad, ako ho vidia oči postavy.

Záber reakcie

Tento záber zobrazuje výraz postavy, ako reaguje na niečo, čo sa stalo alebo povedalo.

Poloha kamery:

Podhľad

Kamera je dosť nízko a mieri smerom hore. Postava vyzerá väčšia, ohromná alebo hrozivá.

Nadhľad

Kamera mieri smerom dole. Postava vyzerá zraniteľne alebo bezvýznamne.

Pohyb kamery:

Sledovanie

Kamera sa pohybuje so snímaným objektom. Často sa používa pri sledovaní auta alebo osoby v pohybe. Kamera môže byť pred, naboku alebo za objektom. Všetky také zábery nazývame sledovanie.

Oblúk

Kamera sa pohybuje oblúkom alebo v kruhoch okolo subjektu.

Záber zo žerjavu

Kamera sa počas záberu pohybuje kolmo hore alebo dole.

Záber z ruky

Tento záber používajú obyčajne amatéri, ktorí držia kameru v ruke. Záberom z ruky je lepšie sa vyhnúť, pretože sú trhané. Môžu však byť použité efektívne – na vyjadrenie bezprostrednosti.

Panorámovanie

Kamera sa otáča zľava doprava (alebo opačne), takže sa pohybuje cez scénu alebo nasleduje pohybujúci sa objekt.

Švenk

Je to náhly, rýchly panoramatický pohyb. Obraz je preto rozmazaný.

Zdvih

Kamera sa nakláňa kolmo hore alebo dole. Inými slovami začína smerovaním dole a potom sa postupne pohybuje, až kým nesmeruje hore (alebo naopak). Je to rovnaké ako panorámovanie, ale zvislé.

Osvetlenie:

High key osvetlenie

Je to jasné, rovné osvetlenie, ktoré všetko dobre osvetľuje.

Low key osvetlenie

Svetlo s menšou intenzitou vyrába silné lúče a dramatický kontrast.

Osvetlenie odspodu

Často sa používa v hororových filmoch, aby to, čo osvetľuje, vyzeralo strašidelne alebo desivo.

Protisvetlo

Vytvára efekt svätožiary okolo okrajov postavy alebo predmetu, takže vyzerajú tmavšie alebo vidno iba siluetu.

Farba:

Teplé farby

Oranžové alebo žlté osvetlenie a scenéria vyjadrujú teplo a pohodlie. Svetlo pri západe slnka je prirodzene teplé.

Studené farby

Modrasté osvetlenie a scenéria sú studené a môžu vyjadrovať zmysel odcudzenia. Je tiež vhodné pri strojoch alebo technológiách.

Čiernobiele alebo sépiové

Môžeš ho nastaviť na niektorých kamerách alebo ho môžeš nastaviť v programe Revelation Sight and Sound pri upravovaní. Môžeš ho použiť na zobrazenie scény, ktorá vyjadruje minulosť alebo predstavu.

Slovníček, pokračovanie

Editovanie

Je to proces zostavenia tvojich záberov do filmu. Editovaním (upravovaním) dosiahneme to, že film vyzerá ako ucelené dielo, hoci rôzne jeho zábery mohli byť urobené na iných miestach či v inom čase.

Prechody:

Je to názov pre spôsob, ako sa jeden záber mení na druhý. Program Revelation Sight and Sound obsahuje veľa prechodov, z ktorých si môžeš vybrať. Tu je zopár prechodov s poznámkami, ako ich používať.

Ostrý strih

Záber je okamžite nahradený ďalším. Toto je prechod, ktorý sa používa najbežnejšie a ktorý budeš najviac používať pre väčšinu záberov scény. Ostatné prechody sú najlepšie medzi scénami alebo ak chceš pridať špeciálny efekt.

Prelínanie (Prelínačka)

Jeden záber sa prelína do druhého. Tento záber vytvára uvoľnenú atmosféru alebo zobrazuje, že čas alebo miesto sa zmenili.

Roztmievačka

Obrazovka je na začiatku čierna (biela alebo inej farby) a záber sa postupne objavuje. (Tiež sa nazýva „prechod z čiernej“ alebo „prechod z bielej“ atď.)

Zatmievačka

Záber ustupuje a je nahradený čiernou alebo bielou obrazovkou. (Tento záber sa tiež nazýva „prechod do čiernej“ alebo „prechod do bielej“ atď.)

Zvuková stopa:

Prirodzený zvuk

Je to zvuk, ktorý nahráva kamera v rovnakom čase ako obrázky.

Prostredie

Je to názov pre zvuky v pozadí, ktoré vypĺňajú obsah scény, ktorú filmuješ. Pomáhajú ti vytvárať náladu alebo atmosféru v zábere. Napríklad vtáky spievajú alebo sa v pozadí rozprávajú ľudia. Nemusia byť nahrané v rovnaký čas, keď filmuješ záber. Je dobré mať výber zvukov prostredia, ktoré môžeš kedykoľvek pridať do záberov. Na nahranie vhodných zvukov prostredia použi kameru a odlož si ich.

Divoká stopa

Je to názov pre zvuky, ktoré nechceš. Sú to lietadlá, ktoré ti letia nad hlavou alebo buchnutie dverí v pozadí. Bežná divoká stopa je zvuk šumenia, keď sa niekto dotkne mikrofónu alebo ho posunie.

Vedľajšia hudba

Je to hudba v pozadí, ktorou chceš dotvoriť scénu.

Zvukové efekty

Sú to umelé zvuky, ktoré pridávaš, aby si obohatil zábery. Ak pridáš úmyselne zvuk búchajúcich dverí do správneho bodu, potom ide o efekt a nie o divokú stopu.

Pripojenie fotoaparátu k tvojmu počítaču

Na pripojenie fotoaparátu k tvojmu počítaču existuje veľa spôsobov.

Pamäťová karta

Digitálne fotoaparáty zvyčajne ukladajú fotografie a videoklipy na pamäťovú kartu. Niektoré digitálne kamery tiež používajú pamäťové karty. Z fotoaparátu môžeš kartu vybrať a vložiť ju do špeciálnej čítačky, ktorá je pripojená k počítaču. Niektoré počítače majú zabudované čítačky kariet alebo si takú môžeš kúpiť a pripojiť k USB portu počítača. Keď je už čítačka pripojená, môžeš na pevný disk v počítači prenášať fotografie alebo filmy.

Základňa (Dock)

Niektoré digitálne fotoaparáty majú špeciálnu základňu, ktorá sa káblami pripája k počítaču a do zdroja elektrickej energie. Fotoaparát sa vkladá do základne a keď už je vložený, môžeš prenášať obrázky na pevný disk počítača. Základne zvyčajne zároveň dobíjajú batériu fotoaparátu.

USB

Digitálny fotoaparát aj digitálnu kameru môžeš pripojiť k počítaču pomocou USB kábla. Jeden koniec je pripojený k fotoaparátu a druhý k USB portu na počítači. Novšie počítače majú rýchlejšie USB porty, ktoré sa nazývajú USB 2. Keď ich máš pripojené, môžeš prenášať fotografie a filmy na pevný disk počítača, alebo ich **preniesť a uložiť priamo** do prehliadača videoklipov.

Firewire

Veľa digitálnych videokamier môžeš pripojiť k počítaču pomocou kábla a portu Firewire (nazýva sa aj IEEE-1394). Je to najlepší spôsob zo všetkých, pretože tvoje snímky prenáša rýchlo a myšou na počítači môžeš **ovládať fotoaparát**. Nemusíš pretáčať filmy dopredu alebo dozadu stláčaním tlačidiel na kamere, môžeš to robiť priamo z programu Revelation Sight and Sound.

Digitálne fotoaparáty

Obrázky sa prenesú na pevný disk. Můžeš ich preniesť do Revelation Sight and Sound. Na strane 22 nájdeš návod, ako na to.

DV Videokamery

Keď pripojíš videokameru, prejdi do pracovnej plochy Videoklipy a klikni na ikonu „Vytvoriť videoklip“. Keď budeš prehrávať film z videokamery, preniesie sa priamo do programu Revelation Sight and Sound. Pri USB pripojení musíš najskôr stlačiť tlačidlo „Play“ (Prehrávať) na kamere. S káblom Firewire môžeš ovládať kameru cez obrazovku počítača.

Pripojenie mikrofónu k tvojmu počítaču

Mikrofóny sú veľmi lacné. Zvyčajne sa pripájajú do zásuvky na mikrofón na zvukovej karte na zadnej strane počítača. Niektoré novšie mikrofóny používajú USB. Po pripojení by sa mikrofón mal objaviť v zozname zariadení pre zvuk, keď vyberieš „Nahráť zvuk“ alebo „Nahráť rozprávanie“ v pracovnej ploche Hudba a zvuky.

