

VFX supervizor v českém prostředí

Veronika Bočková

Bakalářská práce
2021

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Audiovize

Akademický rok: 2020/2021

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE
(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: Veronika Bočková
Osobní číslo: K18137
Studijní program: B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Studijní obor: Audiovizuální tvorba – Vizuální efekty
Forma studia: Prezenční
Téma práce: 1. Teoretická část:
VFX supervizor v českém prostředí
2. Praktická část:
Významná triková spolupráce na bakalářském filmu (nezbytná délka závislá na náročnosti technologie po konzultaci a schválení Výrobní komisí AAV)

Zásady pro vypracování

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

Formální podoba: Jednotná formální úprava teoretické části práce, její uložení a zpřístupnění se řídí aktuální verzí příslušné směrnice rektora. Student odevzdává 1 ks fyzické (tištěné) práce v pevné vazbě. Tištěná verze práce obsahuje originální „Zadání DP/BP“ včetně příslušných podpisů a studentem podepsané Prohlášení o původnosti práce. Práce v elektronické podobě obsahuje nascanované „Zadání DP/BP“ se všemi formálními náležitostmi a také nepodepsané Prohlášení studenta o původnosti práce. Plný text elektronické verze ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) student odevzdá nahráním do IS/STAG a do příslušné složky na NAS-AAV (viz níže).

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti do podoby akademického/odborného textu.

2. Praktická část:

Přípustné varianty praktické části:

1) Významná triková spolupráce na bakalářském filmu (nezbytná délka závislá na náročnosti technologie po konzultaci a schválení Výrobní komisí AAV).

2) VFX na souboru audiovizuálních děl, oficiálně schváleného před odevzdáním Výrobní komisí AAV, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV, v minimální délce 4 minuty.

3) Samostatné audiovizuální dílo založené na využití VFX v délce odpovídající námětu a náročnosti technologie, v minimální délce 3 minuty. Varianta musí být schválena před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba.

Další požadované materiály praktické části:

a) VFX breakdown („making-of“, „behind-the-scenes“) k předloženému audiovizuálnímu dílu. (var. 1, 2, 3).

b) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah 2 normostrany (var. 1, 2, 3).

c) Anotace (var. 1, 2, 3).

d) Storyboard, případně animatik (var. 1, 2, 3).

e) Štábová listina (var. 1, 2).

V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZZ studenta Produkce, je nutné dodržet doložení požadovaných materiálů a – h dle zadání specializace Produkce. Tato data odevzdává za projekt vždy jeden člověk. Nezbytná je konzultace s vedením AAV.

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy dle Výrobní knihy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí závěrečné práce je vytištěný a podepsaný formulář „Údaje o bakalářské práci studenta“.

Uložení na NAS:

Ve složce na NAS-AAV, označené „Bakalářská / Magisterská práce“ uložte:

1. Teoretickou práci ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) dle specifikací výše.

2. Vytvořte podsložku Praktická práce, která bude obsahovat materiály částí a- h. Řádně nazvaný film/absolventské dílo odevzdávejte ve formátech splňujících vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací.

3. Vytvořte podsložku s názvem Katalog, která bude obsahovat „Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně“: 10 kusů obrazové dokumentace praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Forma zpracování bakalářské práce: **Tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

Corridor Crew, 2012, Corridor’s Crew digital workflow, YouTube video.
Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=W1BOZK5n5w>
Escape Studios, 2014, The VFX Pipeline Explained with Hasraf Dullul, YouTube video.
Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=yM8PW5acrqs>
Hugo’s Desk, 2017, My Onset VFX Supervisor Gear – Part One, YouTube video.
Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=XJ9NwxAwUQ4>
Hugo’s Desk, 2017, My Onset VFX Supervisor Gear – Part One, YouTube video.
Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=N43z3UdSXUI>
Foundry, imagination engineered, 2019, FMX 2019 | Victor Perez | Skill Up: Becoming a VFX Supervisor, YouTube video.
Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=EzkjL8tleQc>

Vedoucí teoretické části: **ak. mal. Boris Masník**
Ateliér Audiovize

Vedoucí praktické části: **ak. mal. Boris Masník**
Ateliér Audiovize

Datum zadání bakalářské práce: **2. prosince 2020**
Termín odevzdání bakalářské práce: **21. května 2021**



doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka

MgA. Irena Kocí, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 2. prosince 2020

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne:27.7.2021.....

Jméno a příjmení studenta:Veronika Bočková.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Tato bakalářská práce se zabývá analýzou pozice VFX supervizora. Zkoumá, jaké kompetence (charakterové vlastnosti a odborné znalosti či dovednosti) jsou k vykonávání této profese potřeba a následně podrobně popisuje náplň jeho práce ve všech částech výroby audiovizuálního díla: v preprodukcii, produkci (natáčení) a postprodukcii. Měla by podat základní znalost potřebnou ke zvládnutí pozice VFX supervizora ve filmovém štábu.

Klíčová slova: VFX supervizor, VFX, vizuální efekty, filmové triky, filmové efekty, film

ABSTRACT

This bachelor thesis analyses the position of VFX supervisor. It examines what competencies (character traits and professional knowledge or skills) are needed to be able to work in the industry and then provides a detailed description of his work in all stages of film production: pre-production, production (principal photography) and post-production. It should provide a basic knowledge of managing a movie set as the VFX supervisor.

Keywords: VFX supervisor, VFX, visual effects, movie tricks, movie

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD.....	9
I TEORETICKÁ ČÁST.....	11
1 ZÁKLADNÍ TERMINOLOGIE.....	12
1.1 VIZUÁLNÍ EFEKTY (VFX).....	12
1.2 TRIKOVÝ ZÁBĚR.....	13
1.3 TRIKOVÁ POSTPRODUKCE.....	13
2 KDO JE VFX SUPERVIZOR.....	14
2.1 OBECNÁ CHARAKTERISTIKA PROFESE.....	14
2.2 OBECNÁ NÁPLŇ PRÁCE.....	14
2.2.1 Preprodukce.....	15
2.2.2 Produkce.....	16
2.2.3 Postprodukce.....	17
2.3 KOMPETENCE K VYKONÁVÁNÍ PROFESE.....	17
2.3.1 Charakterové vlastnosti.....	17
2.3.2 Profesní znalosti a dovednosti.....	19
II ANALYTICKÁ ČÁST.....	23
3 PRÁCE ČESKÉHO VFX SUPERVIZORA.....	24
3.1 PREPRODUKCE.....	27
3.1.1 Oslovení o spolupráci.....	27
3.1.2 Konzultace scénáře a trikové posudky.....	29
3.1.3 VFX breakdown.....	31
3.1.4 Příprava před natáčením.....	33
3.1.5 Previzualizace.....	34
3.1.6 Odhad časové realizace.....	35
3.1.7 Rozpočet trikového projektu.....	36
3.1.8 Shrnutí preprodukce.....	37
3.2 PRODUKCE (NATÁČENÍ).....	38
3.2.1 Etiketa při natáčení, aneb 4x být.....	39
3.2.2 Natáčení trikových záběrů.....	45
3.2.3 Spolupráce s ostatními složkami štábu při natáčení trikových záběrů.....	46
3.2.4 Pomocné podklady pro trikové záběry.....	49
3.2.5 Shrnutí produkce (natáčení).....	50
3.3 POSTPRODUKCE.....	51
3.3.1 VFX supervize v průběhu střihu.....	51
3.3.2 Postprodukce ve studiu.....	52
3.3.3 Komunikace s tvůrci projektu v průběhu VFX postprodukce.....	53
ZÁVĚR.....	55
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	57
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....	60
SEZNAM OBRÁZKŮ.....	61
SEZNAM PŘÍLOH.....	62

ÚVOD

Když jsem na otázku svých rodičů, co budu chtít jednou v životě dělat, odpověděla: že *VFX supervizi*, setkala jsem se s nechápavým pozvednutím obočí. A hned po tom následovalo dlouhé vysvětlování, co že to *VFX* supervizor vlastně dělá. Abych řekla pravdu, vlastně se jim vůbec nedivím: práce s vizuálními efekty není totiž úplně typické povolání. A zvláště pro ženu ne.

Všechno to začalo hned po nástupu do prvního ročníku ateliéru Audiovize. Ono totiž být studentem Vizuálních efektů neznámá jen sedět a čekat, než vám přijdou data ze střížny (na kterých je z pohledu trikové tvorby často pokažené snad všechno, co se na nich pokazit dá), ale je v jeho nejvyšším zájmu si ty záběry nejdříve společně se štábem naplánovat a dohlédnout na jejich natočení, aby mu ty natočené podklady šly následně dobře zpracovat. Kromě postprodukce to tedy znamená částečně zastávat i roli *VFX* supervizora. A já ji pro dobro celého projektu (a také pro ušetření nervů v postprodukci) toužila zastávat co možná nejlépe.

Začala jsem si tedy zjišťovat informace, ale velmi brzy jsem zjistila, že o *VFX* supervizi – kromě několika obecných článků – vlastně doposud nikdo nic ucelenějšího nenapsal (a pokud ano, tak jsem se k této publikaci nedostala). Jinými slovy: že neexistuje žádný „kompletní návod“ jak tuhle práci vykonávat dobře. A to byl hlavní impulz pro vytvoření této bakalářské práce.

V teoretické části se zabývám otázkou, kdo to *VFX* supervizor vlastně je, jaké kompetence (charakterové vlastnosti a znalosti) jsou k vykonávání této profese potřeba a zároveň nastiňuji obecnou náplň jeho práce. V analytické části pak informace blíže rozvíjím podrobným popisem jeho práce v preprodukcii, průběhu natáčení a postprodukci.

Vzhledem k omezené dostupnosti odborných pramenů je tato práce z velké části postavená na rozhovorech přímo s *VFX* supervizory: V teoretické části se jedná o supervizory zahraniční: (*Tim Burke, Dan Deleeuw, Erik Winquist, Lindy De Quattro, John Kishaw, Matt Johnson a Hugo Guerra*), kteří se podíleli na velkých a známých Hollywoodských filmech či projektech. Ve druhé – analytické – části jsem pak sama zpovídala české *VFX* supervizory: (*ak. mal. Borise Masníka a Ondřeje Ctibora* ze studia Universal Production Partners a *Michala Křečka* ze studia Magiclab), kteří o své práci mluvili více konkrétněji.

Věřím, že informace obsažené v této práci pomohou novým i stávajícím studentům oboru Vizualních efektů na FMK UTB při realizaci mezioborových cvičení, při nichž – jak již bylo zmíněno – svým způsobem roli VFX supervizora zastávají.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 ZÁKLADNÍ TERMINOLOGIE

Nejprve bych ráda vysvětlila základní pojmy, které se k pozici VFX supervizora bezprostředně vážou. Předpokládám, že se čtenář tohoto textu spolehlivě orientuje v obecné terminologii z oblasti audiovizu, a tudíž budu charakterizovat pouze pojmy přímo spojené s trikovou tvorbou.

1.1 Vizuální efekty (VFX)

Vizuální efekt (neboli digitální filmový trik) je přímý zásah do obrazu při natáčení anebo v postprodukcí¹, díky kterému je vytvořena situace nebo jev, který:

- V reálném světě buď **zachytit nejde** = neexistující skutečnost: *létající drak v seriálu Hra o trůny, vesmírná loď z Hvězdných válek...*),

anebo se z určitých důvodů **od jeho natočení upustí**. Tyto důvody pak mohou být²:

- **Bezpečnostní** – náročná scéna, při níž může být přímo ohrožen život herce, kaskadéra či celého štábu: *příkladem může být film Pí a jeho život, kdy by spolu tygr a herec jen těžko mohli bezpečně existovat na jedné lodi.*
- **Časové** – jsou chvíle, kdy se na natáčení nestihá, a nezbyvá než určité situace „*spravit v postprodukcí*“.
- **Finanční** – kdy např. počítačem vytvořená scéna vyjde levněji než její postavení.
- **Výrobní** – kdy např. z produkčního hlediska není možné, aby celý štáb vyrazil kvůli pár záběrům na exotickou lokaci.³
- **Etické** – kdy by kvůli natáčenému jevu mohlo dojít např. ke znečištění či ničení životního prostředí: *např. při zobrazení velkých lesních požárů či ropné katastrofy*⁴, anebo k týrání zvířat.
- **Umělecký** – kdy je potřeba obraz čistě jen umělecky stylizovat.⁵

Většina triků v dnešní době vzniká digitální kombinací reálných (natočených kamerou) a digitálních (plně počítačem vytvořených) elementů. Výsledkem je sjednocená kompozice, u

¹ MAIO, Alyssa. What is VFX?: Defining the Term and Creating Impossible Worlds. Studiobinder [online]. MARCH 8, 2020 [cit. 2020-12-28]. Dostupné z: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-vfx/>

² Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 11.10.2018

³ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 17.07.2021

⁴ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 17.07.2021

⁵ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 17.07.2021

níž mnohdy nelze odlišit, co skutečné je a co ne.⁶ Dnes jsme pomocí pokročilých počítačových technologií schopni vytvořit téměř cokoliv, rozhodujícími faktory jsou už jen fantazie autorů, čas a peníze.⁷

1.2 Trikový záběr

Z výše uvedené definice vyplývá, že se jako trikový označuje záběr, u něhož dochází s určitou manipulací se zachycenou realitou. To může znamenat cokoliv od odstraňování objektů a lidí ze scény až po přidávání dalších elementů k obohacení obrazu.⁸

Podle toho se také odvíjí jeho náročnost: na jedné straně relativně snadná retuš dopravní značky nebo výměna pozadí obrazovky počítače a na té druhé komplexní kompozice skládané z mnoha počítačově generovaných vrstev. V dnešní době – zvláště v hollywoodské produkci – v sobě téměř každý záběr nese určitou stopu VFX a divák si toho ani nevšimne.⁹

1.3 Triková postprodukce

Triková postprodukce je fáze výroby audiovizuálního díla, v níž dochází k tvorbě vizuálních efektů a k jejich propojování s originálním záběrem. Výjimkou nejsou ani záběry plně generované počítačem.¹⁰ Setkáme se zde s technikami jako: *2D compositing*, *klíčování*, *digitální matte painting*, *tracking*, *3D modelování*, *rigging*, *animace* atd., ale jejich bližší specifikaci se v této práci zabývat nebudu. Je však důležité zmínit, že všechny tyto techniky jsou pouze příkladem ze široké škály používaných postupů a že spolu často souvisí, prolínají se a kombinují. Jinými slovy, práce na jednom záběru může obsahovat mnoho postupů či metod.¹¹

Triková postprodukce probíhá ve specializovaných trikových studiích.

⁶ BACKSTAGE STAFF. Meet the Visual Effects Artists Behind 'The Queen's Gambit' and 'Westworld'. Backstage [online]. 6 NOVEMBER 2020 [cit. 2021-01-02]. Dostupné z: <https://www.backstage.com/magazine/article/vfx-career-advice-netflix-queens-gambit-72023/>

⁷ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 11.10.2018

⁸ BACKSTAGE STAFF. Meet the Visual Effects Artists Behind 'The Queen's Gambit' and 'Westworld'. Backstage [online]. 6 NOVEMBER 2020 [cit. 2021-01-02]. Dostupné z: <https://www.backstage.com/magazine/article/vfx-career-advice-netflix-queens-gambit-72023/>

⁹ S.O.P. What is a single VFX shot comprised of? In: <https://www.quora.com> [online]. March 7, 2017 [cit. 2020-12-28]. Dostupné z: <https://www.quora.com/What-is-a-single-VFX-shot-composed-of>

¹⁰ LIGOCKI, Adam. OBRAZOVÁ TRIKOVÁ POSTPRODUKCE / VFX. Zlín, 2010. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. Vedoucí práce Michael Carrington.

¹¹ LIGOCKI, Adam. OBRAZOVÁ TRIKOVÁ POSTPRODUKCE / VFX. Zlín, 2010. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. Vedoucí práce Michael Carrington.

2 KDO JE VFX SUPERVIZOR

2.1 Obecná charakteristika profese

„VFX supervizor je tvůrce, který bývá nejbližší režisérovi filmu, pro nějž vznikají trikové záběry. Supervizoři fungují jako brána do trikového světa pro tvůrce filmů: pomáhají filmařům na každém kroku, ideálně se účastní natáčení, vymýšlí, jakým způsobem lze natočit náročné záběry a v neposlední řadě i předávají instrukce trikovému týmu a kontrolují kvalitu jejich práce.

*Supervizor ideálně ví všechno o vznikajícím díle a není výjimkou, že svými radami a poznatky přímo zasahuje do jeho výsledné podoby. Je to obrovská zodpovědnost, neboť na jeho rozhodnutích závisí úspěch či neúspěch celého projektu.*¹² – takto VFX supervizora na webu vizualniefekty.cz krásně charakterizuje Martin Klekner.

2.2 Obecná náplň práce

Supervizor vizuálních efektů stojí v čele VFX departmentu daného projektu a nese maximální zodpovědnost za veškeré trikové zásahy. Aktivně se podílí na celém procesu výroby audiovizuálního díla a ztělesňuje propojení mezi trikovým studiem, režisérem a producentem.¹³

Bývá dokonce (zejména u zahraničních trikově náročnějších projektů) jedním z prvních lidí, které produkce do projektu v jeho nejranějších fázích najímá a zároveň jedním z posledních, kteří na něm přestávají pracovat.¹⁴

*„Trikaři jsou dnes přizvaní často dřív než třeba kameraman,*¹⁵ říká VFX supervizor Viktor Müller z pražského studia Universal Production Partners.

Náplň práce VFX supervizora se pak dělí na tři samostatné části.

¹² KLEKNER, Martin. KDO JE KDO V TRIKOVÝCH STUDIÍCH. Vizualniefekty [online]. [cit. 2021-01-01]. Dostupné z: <http://vizualniefekty.cz/kdo-je-kdo-v-trikovych-studiich/>

¹³ VFX supervisor: What's a VFX supervisor good at? Screenskills [online]. [cit. 2021-01-01]. Dostupné z: <https://www.screenskills.com/careers/job-profiles/visual-effects-vfx/on-set/vfx-supervisor/>

¹⁴ BURKE, Tim. A Day in the Life of a VFX Supervisor. Backstage [online]. 18 MAY 2020 [cit. 2021-01-01]. Dostupné z: <https://www.backstage.com/magazine/article/visual-effects-supervisor-day-in-the-life-vfx-tim-burke-70727/>

¹⁵ VAH. O práci bych neměl mluvit ani doma, přiznal v Rozstřelu filmový trikař. Idnes.cz [online]. MAFRA, a. s, 30. ledna 2017 [cit. 2021-01-14]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/kultura/film-televize/rozstrel-trikari-upp-viktor-muller.A170126_170639_filmvideo_spm

2.2.1 Preprodukce

Zde dochází k úzké spolupráci mezi VFX supervizorem, režisérem, jeho 1. asistentem a kameramanem. Ti diskutují nad konkrétními trikovými záběry a nad jejich realizací.¹⁶

„Podíváte se na scénář, rozeberete jej a následně zjišťujete, co je potřeba zařídit, případně s čím vám může pomoci například stavba nebo rekvizitáři,“ říká Oskarově-nominovaný VFX supervizor Dan Deleeuw za film *Avengers:Endgame*, „No a pak přijdete s nápadem, jak to natočit.“¹⁷

Daný trik je vždy třeba navrhovat a vytvářet tak, aby seděl k žánru a typu filmu: „*Do Iron Mana asi nebudeme dělat jen jednoduchý stop-trik*,“¹⁸ vysvětluje na přednášce o filmovém triku VFX supervizor Boris Masník. K vymýšlení jsou často přizváni i vedoucí dalších důležitých sekcí: od architektů přes art department, masky až po SFX specialisty a kaskadéry.¹⁹

Společně s obsahem a obrazovou podobou projektu je předmětem diskuse i technické řešení, tedy jaké postupy a jaké počítačové programy budou použity k dosažení potřebných efektů: například zda použít greenscreen namísto skutečného setu, nebo realizovat trik už v kameře místo v postprodukcí.²⁰

Paralelně s těmito úvahami vzniká také rozpočet trikového projektu. Spolu s VFX supervizorem se na něm podílí ještě VFX produkční. V praxi to pro supervizora znamená analyzování potřeb scénáře a mnoho kreativních schůzek s režisérem.²¹ Trikové studio může rovněž mít ke tvorbě rozpočtů speciální rozpočtové oddělení, které zpracovává podklady dodané od VFX supervizora.²²

¹⁶ BACKSTAGE STAFF. What Is a VFX Supervisor?: Job Description, Salary, Responsibilities + More. Backstage [online]. 1 MARCH 2020 [cit. 2021-01-01].

Dostupné z: <https://www.backstage.com/magazine/article/vfx-supervisor-production-crew-career-70390/>

¹⁷ MINK, Casey. 'Avengers: Endgame' VFX Supervisor on Actors 'Biggest CGI Mistakes. Backstage [online]. 21 NOVEMBER 2019 [cit. 2021-01-01]. Dostupné z: <https://www.backstage.com/magazine/article/avengers-endgame-vfx-supervisor-advice-for-actors-69456/?v=177730>

¹⁸ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 8.11.2018

¹⁹ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 17.07.2021

²⁰ MAIERHOFER, Karen. The importance of on-set VFX supervision. Postperspective [online]. 11 SEPTEMBER 2017 [cit. 2021-01-01]. Dostupné z: <https://postperspective.com/importance-set-vfx-supervision/>

²¹ BURKE, Tim. A Day in the Life of a VFX Supervisor. Backstage [online]. 18 MAY 2020 [cit. 2021-01-01]. Dostupné z: <https://www.backstage.com/magazine/article/visual-effects-supervisor-day-in-the-life-vfx-tim-burke-70727/>

²² Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

„Ani filmy s astronomickými rozpočty nikdy nemají dost peněz na plné realizování režisérovy vize,²³ konstatuje VFX supervizor Tim Burke oceněný Oscarem za vizuální efekty ve filmu Gladiátor.

Zároveň dochází k výrobě elementů nezávislých na podobě střihu: (2D a 3D low poly koncepty).²⁴

2.2.2 Produkce

Druhou fází je samotné natáčení, během něhož je VFX supervizor zodpovědný za to, že se veškeré trikové scény a potřebné pomocné podklady natočí správně, podle stanoveného trikového rozpočtu a natáčecího plánu.²⁵ Z tohoto důvodu je nutná jeho přímá účast na natáčení, jelikož se od toho odvíjí úspěch celého projektu.

Produkce si sice může myslet, že ušetří peníze eliminováním položky VFX supervizora z rozpočtu, ale už si neuvědomuje skryté náklady, které přichází, až dojde na spravování chyb, které díky absenci supervizora vznikly. A ty bývají mnohem, mnohem dražší.²⁶ Navíc se – cituji VFX supervizorku Lindu De Quattro ze studia Industrial Light and Magic – „s těmi úpravami, nečekanými nápady a změnami na poslední chvíli musí někdo vypořádat.“²⁷

Práce VFX supervizora v průběhu natáčení záleží jednak na složení štábu a jednak na velikosti rozpočtu. V nízkorozpočtové produkci může supervizor zastávat sám spoustu různých úkolů: společně s osvětlovači upevňovat klíčovací pozadí, lepit trackovací body, zapisovat si důležité informace o záběru, vytvářet referenční fotografie a HDRI mapy, pomáhat s přesunem světel, a přitom být stále dostupný k zodpovídání případných otázek od režiséra. Ve větší produkci je role VFX supervizora spíše o řízení druhých lidí (kteří úkoly vykonávají za něj), a on tak dohlíží jen na to, aby práce byla vykonána důkladně.²⁸

²³ BURKE, Tim. A Day in the Life of a VFX Supervisor. Backstage [online]. 18 MAY 2020 [cit. 2021-01-01]. Dostupné z: <https://www.backstage.com/magazine/article/visual-effects-supervisor-day-in-the-life-vfx-tim-burke-70727/>

²⁴ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

²⁵ BACKSTAGE STAFF. What Is a VFX Supervisor?: Job Description, Salary, Responsibilities + More. Backstage [online]. 1 MARCH 2020 [cit. 2021-01-01].

²⁶ MAIERHOFER, Karen. The importance of on-set VFX supervision. Postperspective [online]. 11 SEPTEMBER 2017 [cit. 2021-01-01]. Dostupné z: <https://postperspective.com/importance-set-vfx-supervision/>

²⁷ MAIERHOFER, Karen. The importance of on-set VFX supervision. Postperspective [online]. 11 SEPTEMBER 2017 [cit. 2021-01-01]. Dostupné z: <https://postperspective.com/importance-set-vfx-supervision/>

²⁸ MAIERHOFER, Karen. The importance of on-set VFX supervision. Postperspective [online]. 11 SEPTEMBER 2017 [cit. 2021-01-01]. Dostupné z: <https://postperspective.com/importance-set-vfx-supervision/>

Primárním cílem je však být po ruce režisérovi a jeho prvnímu asistentovi.²⁹

2.2.3 Postprodukce

Po skončení natáčení přichází třetí a poslední fáze: postprodukce. V ní za dohledu VFX supervizora dochází k samotnému vytvoření efektu a k jeho následným propojením s podkladovým záběrem.³⁰ Supervizor kontroluje podobu a kvalitu práce VFX týmu a zároveň zajišťuje, aby výsledek odpovídal umělecké vizi režiséra a producenta.³¹

2.3 Kompetence k vykonávání profese

Dobrý VFX supervizor by měl být jednak náležitým odborníkem v oblasti filmových triků – mít potřebné teoretické znalosti a praktické dovednosti, bez kterých danou práci ani nemůže vykonávat dobře – a jednak by měl určité charakterové vlastnosti splňovat i jako člověk.³²

České postprodukční studio Magiclab to na svých webových stránkách v záložce *Jobs* krásně dokazuje v následujícím inzerátu: „*Na pozici VFX supervizora hledáme proaktivního, zodpovědného a komunikativního člověka s perfektní znalostí technik a technologií spojených s CG renderingem a compositingem, který kombinuje technické dovednosti se silným uměleckým citěním a který je schopný dohlížet na natáčení VFX náležitosti na place.*“³³

2.3.1 Charakterové vlastnosti

Samostatnost, zodpovědnost a schopnost vést tým – tyto vlastnosti jsou pro VFX supervizora, jakožto vedoucího celého trikového štábu, absolutní základ.³⁴ Supervizor sdílí režisérovi nebo producentovi myšlenku s celým VFX týmem ve všech odděleních, inspiruje

BURKE, Tim. A Day in the Life of a VFX Supervisor. Backstage [online]. 18 MAY 2020 [cit. 2021-01-01]. Dostupné z: <https://www.backstage.com/magazine/article/visual-effects-supervisor-day-in-the-life-vfx-tim-burke-70727/>

³⁰ BACKSTAGE STAFF. What Is a VFX Supervisor? Job Description, Salary, Responsibilities + More. Backstage [online]. 1 MARCH 2020 [cit. 2021-01-01].

Dostupné z: <https://www.backstage.com/magazine/article/vfx-supervisor-production-crew-career-70390/>

³¹ VFX supervisor: What's a VFX supervisor good at? Screenskills [online]. [cit. 2021-01-01]. Dostupné z: <https://www.screenskills.com/careers/job-profiles/visual-effects-vfx/on-set/vfx-supervisor/>

³² Jaké kompetence u absolventů očekávají zaměstnavatelé v sektoru služeb. Infoabsolvent [online]. [cit. 2021-01-01]. Dostupné z: <https://infoabsolvent.cz/Temata/ClanekAbsolventi/4-1-16/Jake-kompetence-u-absolventu-ocekavaji-26>

³³ VFX SUPERVISOR. Magiclab [online]. [cit. 2021-01-01]. Dostupné z: <https://www.magiclab.cz/jobs/>

³⁴ BACKSTAGE STAFF. What Is a VFX Supervisor? Job Description, Salary, Responsibilities + More. Backstage [online]. 1 MARCH 2020 [cit. 2021-01-01].

Dostupné z: <https://www.backstage.com/magazine/article/vfx-supervisor-production-crew-career-70390/>

své spolupracovníky k tomu, aby odvedli co nejlepší práci, a dohlíží na výsledky, kvalitu a dodržení termínů.

Organizovanost – při komunikaci se členy filmového štábu pravidelně dochází ke vzájemné výměně dat: ať už se jedná o scénář, VFX posudky, výtvarné koncepty, dokumenty s technologickou specifikací, náhledy zpracování konkrétních záběrů v postprodukcii atd. VFX supervizor nejenže často pracuje na více projektech současně, ale veškeré dokumenty navíc existují i v několika neustále aktualizovaných verzích. Je proto důležité dbát na přehlednost: veškeré materiály řádně a systematicky pojmenovávat a následně třídit do příslušných adresářů.³⁵ Hledání aktuálně platných verzí ve Stažených souborech podle data vytvoření není úplně vhodný postup.

Pečlivost a trpělivost – VFX supervizor se ve své práci často nevyhne zdlouhavým úkolům, které si vyžadují plné soustředění a koncentraci i na několik hodin. Například jen při rozboru scénáře musí pozorně přečíst klidně i stostránkový text, v něm nalézt *x* trikových záběrů (kromě toho odhalit dalších *y*, u nichž se na první pohled nezdá, že by měly být trikové), všechno si přehledně označit, vypsát a zpracovat do přehledných tabulek, aby se na nic nezapomnělo. I malé zaváhání totiž může způsobit problémy v dalších fázích výroby.

Kreativní myšlení – práce VFX supervizora spočívá také v tom něco kreativně vymyslet: nejnovější a složitá technologie nemusí být vždy předpokladem pro vznik působivého trikového záběru.³⁶ S tím se pojí i schopnost umět si (často rychle) poradit ve zdánlivě neřešitelných situacích, anebo najít co nejjednodušší řešení problémů.

Komunikační dovednosti – VFX supervize je také (především) o jednání a práci s lidmi. Kolikrát bývá obtížné už jen rozluštit a interpretovat nejasné poznámky od režisérů.³⁷ A ještě těžší jsou pak situace, kdy je potřeba citlivě „*donutit*“ autory filmu k řešení, které od začátku odmítají, avšak pro konečný výsledek je to z hlediska VFX realizace nezbytné.³⁸

Schopnost spolupráce – film je kolektivní dílo mnoha lidí, kde je potřeba umět skloubit svoji vizi s vizí režiséra a producenta a dát tomu jednotný kreativní a umělecký směr.³⁹

³⁵ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 8.11.2018

³⁶ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 08.05.2021

³⁷ GRANSHAW, Lisa. How to Work in Visual Effects, according to the 'Harry Potter' VFX Supervisor. Backstage [online]. 12 JUNE 2020 [cit. 2021-01-02]. Dostupné z: <https://www.backstage.com/magazine/article/vfx-supervisor-career-advice-visual-effects-tim-burke-70907/>

³⁸ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 05.01.2021

³⁹ VFX supervisor: What's a VFX supervisor good at? Screenskills [online]. [cit. 2021-01-01]. Dostupné z: <https://www.screenskills.com/careers/job-profiles/visual-effects-vfx/on-set/vfx-supervisor/>

Schopnost říct ne – zde nejde nezmínit nechvalně známou větu: „*To se spraví v postprodukcí.*“ VFX supervizor by se měl tomuto přístupu snažit (pokud možno) zabránit a vždy diskutovat o alternativách, které pomohou režisérovi dosáhnout toho, co chce.⁴⁰

Schopnost zvládat nečekané situace – VFX supervizor by měl být vždy připraven.⁴¹ Realita je totiž taková, že ať se natáčí cokoliv, tak se ten den pokazí snad všechno, co se pokazit dá. Je třeba mít záložní plány a případně být schopný přijít s řešením na koleni, protože na natáčení nikdy není času nazbyt.⁴²

Schopnost „vidět“ - jinými slovy schopnost odhalit, definovat a navrhnout řešení případných nedostatků v obrazovém a emotivním působení realizovaného trikového záběru na diváka. Podle Borise Masníka se dokonce jedná o jednu z hlavních požadovaných schopností.⁴³

2.3.2 Profesionální znalosti a dovednosti

Teoretické znalosti z oblasti výtvarného umění – vytvoření kvalitního záběru, který perfektně splývá s originálem, se neobejde bez znalostí barevné teorie, principů designu, kompozičních pravidel a chování světla při různých podmínkách.⁴⁴

Znalost software – při své práci se bude VFX supervizor neustále setkávat s programy jako jsou Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Nuke nebo Maya. Nemusí každý z nich ovládat na perfektní úrovni, ale měl by mít alespoň základní povědomí, jak se s daným programem pracuje, co je v něm možné udělat a jaké podklady jsou k tomu zapotřebí.⁴⁵ Stejně tak je třeba se neustále učit a držet krok s dobou, protože technologie týkající se vizuálních efektů se neustále mění a vyvíjejí.⁴⁶

⁴⁰ MAIERHOFER, Karen. The importance of on-set VFX supervision. Postperspective [online]. 11 SEPTEMBER 2017 [cit. 2021-01-01]. Dostupné z: <https://postperspective.com/importance-set-vfx-supervision/>

⁴¹ Hugo's desk, 2017, My Onset VFX Supervisor Gear – Part One, Youtube video, [30-12-2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=XJ9NwxAwUQ4>

⁴² WHITE, Allie. Interested in Visual Effects? The VFX Supervisor for Amazon's 'The Boys' Has Some Unexpected Advice. Backstage [online]. 1 JULY 2020 [cit. 2021-01-02]. Dostupné z: <https://www.backstage.com/magazine/article/visual-effects-career-advice-amazon-stephen-fleet-71016/>

⁴³ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 17.07.2021

⁴⁴ Hugo's desk, 2020, Books for VFX, Lighting and Colour | Part One, Youtube video, [30-12-2020]. Dostupné z https://www.youtube.com/watch?v=K9vIrl_aVsE

⁴⁵ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

⁴⁶ BACKSTAGE STAFF. What Is a VFX Supervisor? Job Description, Salary, Responsibilities + More. Backstage [online]. 1 MARCH 2020 [cit. 2021-01-01].

Přestože se jedná o běžnou počítačovou gramotnost, jsou důležitým nástrojem VFX supervizora i obyčejné MS Office (Word a Excel), případně se hodí i uživatelská znalost databázových systémů.⁴⁷

Dobrá znalost cizího jazyka (angličtiny) – není neobvyklé, že VFX supervizor přichází do styku i se zahraniční produkcí (podílí se na zahraničním projektu, případně na filmu vznikajícím v koprodukcii) a může být dokonce vyslán přímo na natáčení do cizí země. Proto je důležité, aby kromě své mateřštiny ovládal alespoň jeden cizí jazyk (ideálně angličtinu) na takové úrovni, aby byl schopný se s ostatními dorozumět.

Fotografické znalosti – „*Jestli kdy chcete pracovat ve VFX průmyslu, měli byste nejprve porozumět fotografii,*“⁴⁸ to jsou slova oceňovaného režiséra a VFX supervizora Huga Guerry. Bez znalostí způsobu, jakým pracuje kamera a různé typy objektivů, se dobrý umělec neobejde.⁴⁹ Parametry jako expozice, hloubka ostrosti, snímková frekvence, barevná teplota, rozlišení obrazu – jednoduše „*ty kameramanské věci*“ – totiž bezprostředně ovlivňují natáčení a tím pádem i podobu výsledného obrazu.⁵⁰

Znalost fungování prostředí filmu – je nutné chápat, jak fungují jednotlivé departmenty a profese: jak pracují kameramani, jak pracují režiséři, jak pracují kostyméři, rekvizitáři, lidé od stavby... a snažit se vytvořit si k nim empatii.⁵¹

Orientace ve filmovém slangu a terminologii – může se stát, že se VFX supervizora někdo z kamera departmentu zeptá, zda se ten *greenscreen* může upevnit na dvě *céčka* do *extenderů*, anebo jestli ho bude třeba vypnout do *butterfly*. Záludná otázka může být také to, zda se má v místnosti ještě více *zanegřit*. Pokud má supervizor alespoň základní povědomí o filmařském slangu, nebude pak na natáčení vypadat hloupě.

Znalost realizace trikových záběrů – VFX supervizor by měl vědět, jak daný záběr správně připravit, aby byla jeho realizace v postprodukcii co možná nejjednodušší.

⁴⁷ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 05.01.2021

⁴⁸ Hugo's desk, 2020, Books for VFX, Lighting and Colour | Part One, Youtube video, [30-12-2020]. Dostupné z https://www.youtube.com/watch?v=K9vIrl_aVsE

⁴⁹ VFX supervisor: What's a VFX supervisor good at? Screenskills [online]. [cit. 2021-01-01]. Dostupné z: <https://www.screenskills.com/careers/job-profiles/visual-effects-vfx/on-set/vfx-supervisor/>

⁵⁰ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

⁵¹ WHITE, Allie. Interested in Visual Effects? The VFX Supervisor for Amazon's 'The Boys' Has Some Unexpected Advice. Backstage [online]. 1 JULY 2020 [cit. 2021-01-02]. Dostupné z: <https://www.backstage.com/magazine/article/visual-effects-career-advice-amazon-stephen-fleet-71016/>

Musí třeba vědět, podle čeho vybrat vhodné klíčovací pozadí, jak je správně nasvítit, aby nebylo tmavé, nebo naopak příliš světlé, a kam na něj případně umístit trackovací body.⁵² Ze dvou dnů klíčování a compositingu se totiž velmi snadno mohou stát tři týdny rotoskopování, nahrazování vlasů a hromada další drahé a časově náročné práce. A to jenom proto, že ten záběr nebyl dobře natočený.⁵³

Kromě digitálních technologií by se VFX supervizor měl alespoň obecně orientovat i v klasických trikových technologiích a SFX, které jsou často vhodnou alternativou nebo dílčí součástí řešení trikových záběrů.⁵⁴

Ale hlavní je být pro práci supervizora nadšený, odhodlaný, dělat ji s chutí a nebát se dobrodružství!⁵⁵

„Ona navíc tahle práce vyžaduje i určitou ‚odolnost‘. Pracuje se často v zimě / horku, v noci, je třeba fungovat v obtížném terénu, sněhu, blátě... člověk se také nesmí bát výbuchů, vody, létání a výšek obecně... Není to sezení v klimatizovaném karavanu na place s kafem v ruce. Ale i tohle je na práci supervizora to výjimečné a přitažlivé...“⁵⁶ uzavírá Boris Masník.

⁵² Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

⁵³ MAIERHOFER, Karen. The importance of on-set VFX supervision. Postperspective [online]. 11 SEPTEMBER 2017 [cit. 2021-01-01]. Dostupné z: <https://postperspective.com/importance-set-vfx-supervision/>

⁵⁴ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 08.05.2021

⁵⁵ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

⁵⁶ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 05.01.2021



Obrázek 1: VFX supervizor ak. mal. Boris Masník při práci



Obrázek 2: I takhle někdy vypadá práce VFX supervizora (fotografie z natáčení s N.Mi-chalkovem).

II. ANALYTICKÁ ČÁST

3 PRÁCE ČESKÉHO VFX SUPERVIZORA

Profese VFX supervizora je v České republice poměrně „mladá“, jelikož vznikla až poté, co se zde získala určitá praxe v realizaci digitálních vizuálních efektů.⁵⁷ Ve světě se přechod z klasických filmových triků na vizuální efekty – tzv. digitální revoluce – začal projevovat od osmdesátých let dvacátého století s prvním dílem ságy Star Wars.⁵⁸ V Česku se sice digitální VFX začaly objevovat s určitým zpožděním oproti technologicky vyspělejšími zahraničními produkcím, ale za relativně krátkou dobu vznikla první studia i u nás⁵⁹ (Trikové studio Barrandov – 90. léta; Universal Production Partners (UPP) – 1994⁶⁰ a později např. Magiclab - 2009⁶¹ či PFX - 2012⁶²), jejichž výsledky jsou nyní na standardní světové úrovni.⁶³

V českém prostředí se může VFX supervizor dostat ke dvěma typům projektů: k „menším“ českým a k „velkým“ zahraničním.⁶⁴ Toto rozdělení se může zdát poněkud zavádějící, a proto bych jej ráda upřesnila. I v Česku vznikají relativně *velké* trikové projekty (Tmavomodrý svět, Kuki se vrací, Čertí brko...), ale jedná se o *velké* projekty v rámci naší kinematografie, které jsou však v porovnání se zahraničními vysoko-rozpočtovými velkofilmů *malé*.⁶⁵

Od *velikosti* projektu se odvíjí nejen náplň práce VFX supervizora, ale i jeho pozice v hierarchii.⁶⁶ Tuto hierarchii bych popsala následovně:

„hlavní“ VFX supervizor – stojí na vrcholu potravního řetězce a úzce spolupracuje s režisérem. Nese zodpovědnost za výsledek **celkové** odvedené trikové práce a bývá na daný projekt najatý producentem od prvních fází jeho přípravy.⁶⁷ Často se však stane, že se pro své

⁵⁷ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 22.07.2021

⁵⁸ BURDA, Jan a Ondřej ŠEVČÍK. Ohromující triky hollywoodských trháků umí i Češi. 'Snad nás supermašiny nepřeválcují,' říká expert. Irozhlas [online]. 17. listopadu 2017 [cit. 2021-7-23]. Dostupné z: https://www.irozhlas.cz/kultura/film/ohromujici-triky-hollywoodskych-trhaku-umi-i-cesi-snad-nas-superma-siny_1711110930_ber

⁵⁹ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 22.07.2021

⁶⁰ Universal Production Partners. Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2021-7-23]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Universal_Production_Partners

⁶¹ MEZINÁRODNÍ ÚSPĚCH STUDIA MAGICLAB. 2market.cz [online]. 2MEDIA s.r.o., 22. 7. 2021 [cit. 2021-7-26]. Dostupné z: <https://2market.cz/mezinarodni-uspech-studia-magiclab/>

⁶² PFX: Televizní a rozhlasová média. LinkedIn.com [online]. [cit. 2021-7-26]. Dostupné z: <https://cz.linkedin.com/company/pfx-company>

⁶³ SVOBODA, Ondřej. Češi dělají vlny. Zdejší studia patří v počítačové animaci ke světové špičce. IDNES [online]. MAFRA, 9. prosince 2018 [cit. 2021-7-23]. Dostupné z: Zdroj: https://www.idnes.cz/ekonomika/domaci/film-efekty-studio-upp-cgi-triky.A181208_104234_ekonomika_mato

⁶⁴ Informaci poskytl Michal KŘEČEK, supervizor vizuálních efektů ve studiu MAGICLAB, 25.02.2021

⁶⁵ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 22.07.2021

⁶⁶ Informaci poskytl Michal KŘEČEK, supervizor vizuálních efektů ve studiu MAGICLAB, 25.02.2021

⁶⁷ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 22.07.2021

pracovní vytížení (nebo z jiných důvodů) na samotné natáčení nedostane a posílá tam tak za sebe:

„**on set**“ VFX supervizora – neboli „*placového*“ supervizora. Ten dohlíží na hladký průběh natočení trikových záběrů přímo na místě natáčení.

Hlavnímu VFX supervizorovi je dále podřízený

„**hlavní studiový**“ VFX supervizor – který stojí v čele konkrétního projektu v rámci trikového studia a nese tedy odpovědnost pouze za **dílčí výsledek** odvedené trikové práce: tedy za záběry, na jejichž tvorbě se dané studio podílelo. Neznamená to však, že tento supervizor dohlíží nad všemi projekty ve studiu. Pokud se v jednom studiu zpracovává více projektů zároveň, má každý z nich svého vlastního supervizora.⁶⁸

Příkladem tohoto typu supervizora je v českém prostředí pan Michal Křeček, který zároveň stojí v čele postprodukčního studia Magicláb.⁶⁹

Každé studio má potom i svou vlastní (více či méně složitou) hierarchii „**studiových**“ VFX **supervizorů**. Pokud je studio rozděleno na jednotlivá oddělení (2D, 3D, matte paint...), zpravidla mívá každé i svého vedoucího (MP supervizor, CGI supervizor...). Ti dohlíží nad řadovými pracovníky, přitom vzájemně komunikují se supervizory z ostatních oddělení a jsou podřízeni hlavnímu studiovému supervizorovi.⁷⁰ Malá studia tyto dílčí studiové supervizory většinou nemají.

Zvláštní pozicí je pak **composition supervizor** (zkráceně **comp. supervizor**), který je ještě o stupeň nadřazen, a stará se o to, aby záběry (poté, co se do nich přidají veškeré elementy) vypadaly působivě.⁷¹ Příkladem tohoto supervizora je v českém prostředí pan Ondřej Ctibor ze studia Universal Production Partners, který však mnoho projektů vedl i sám a často se účastní i natáčení jako „*on set*“ VFX supervizor.⁷²

U zahraničních projektů bývá hierarchie ještě výraznější, jelikož na jednom filmu spolupracuje více trikových studií.⁷³

⁶⁸ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 22.07.2021

⁶⁹ Magicláb.cz: contact. <https://www.magiclab.cz> [online]. [cit. 2021-7-12]. Dostupné z: <https://www.magiclab.cz/contact/>

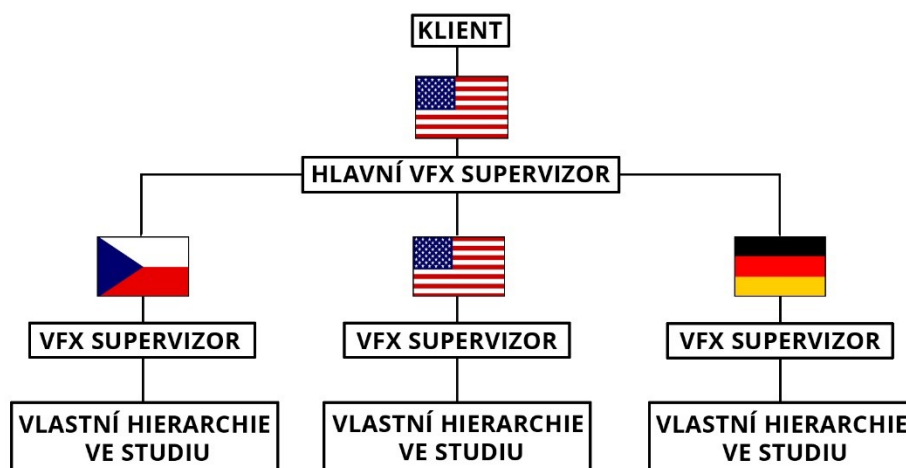
⁷⁰ Informaci poskytl Michal KŘEČEK, supervizor vizuálních efektů ve studiu MAGICLAB, 25.02.2021

⁷¹ Informaci poskytl Michal KŘEČEK, supervizor vizuálních efektů ve studiu MAGICLAB, 25.02.2021

⁷² Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

⁷³ Informaci poskytl Michal KŘEČEK, supervizor vizuálních efektů ve studiu MAGICLAB, 25.02.2021

„Producent filmu si najmul jednoho hlavního VFX supervizora a VFX produkčního. Ti měli kancelář v Londýně a společně s VFX koordinátory rozdělovali práci dál všem vendorům – asi pěti trikovým studiím,“⁷⁴ popisuje Michal Křeček svoji zkušenost se snímkem Aladin, do něhož studio Magiclab dodávalo několik záběrů. Český VFX supervizor (a příslušné studio) se tak na projektu podílí pouze částečně a pouze na určitých záběrech či scénách.



Obrázek 3: zjednodušené schéma hierarchie projektu, na kterém se podílí studia z USA, České republiky a Německa

U českých projektů je situace o něco jednodušší, jelikož zde jednotlivé hierarchické kategorie mohou splývat: Hlavní VFX supervizor a hlavní studiový VFX supervizor bývá u těchto menších projektů často jedna a ta samá osoba*, která zároveň může vykonávat i supervizi na place. Michal Křeček v rozhovoru mluvil o tom, že se natáčení v Čechách zpravidla účastní, ale že si ze své pozice už nemůže dovolit odletět na delší natáčení do zahraničí (kdy se záběry mohou točit třeba i pět měsíců), a posílá tedy za sebe „on set“ supervizora, byť by se tam velmi rád podíval sám.⁷⁵

**pozn. Není to však pravidlem, jelikož se i u nás může na jednom projektu podílet více trikových studií.*

V českém prostředí by se tedy dalo mluvit o speciální kategorii tzv. „**univerzální**“ VFX **supervizor**, který zároveň vykonává všechny (nebo různou kombinaci) výše zmíněných kategorií.⁷⁶

⁷⁴ Informaci poskytl Michal KŘEČEK, supervizor vizuálních efektů ve studiu MAGICLAB, 25.02.2021

⁷⁵ Informaci poskytl Michal KŘEČEK, supervizor vizuálních efektů ve studiu MAGICLAB, 25.02.2021

⁷⁶ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 08.05.2021

Příkladem tohoto typu supervizora je pan ak. mal. Boris Masník, který stál v čele trikové tvorby u nesčetného množství českých filmů, u nichž se zároveň účastnil i natáčení.

Jak pan Masník, tak pan Ctibor jezdí supervizovat projekty nejen v rámci České republiky, ale i do zahraničí.

Co se českých projektů týče, triky lze nalézt v lecčem. Kromě reklamní tvorby je to většinou v pohádkách, které jsou trošku „*utržené v realitě*“⁷⁷ nebo historických filmech, kde už se tvoří náročnější trikové scény jako set extensions apod.⁷⁸

3.1 Preprodukce

3.1.1 Oslovení o spolupráci

Nejranější fáze, v níž dochází k prvnímu kontaktu mezi filmovou produkcí a VFX supervizorem. Způsob navázání komunikace se odvíjí případ od případu: o jaký jde projekt, o jakého tvůrce a případně i od toho, jaký má tento tvůrce vztah k určitému trikovému studiu a jejich supervizorovi. Obecně ale existují tři nejčastější způsoby:⁷⁹

1. Produkce se s poptávkou ozve přímo VFX supervizorovi a projekt v důsledku toho přechází na příslušné trikové studio. Tento případ většinou nastává v situacích, kdy se obě strany – jak tvůrci filmu, tak i supervizor – znají osobně, případně spolu již dříve úspěšně spolupracovali.
2. Produkce se s poptávkou ozve trikové společnosti s přáním, aby na jejich film dohlížel konkrétní supervizor, s nímž mají například z minulých projektů například dobrou zkušenost.
3. Produkce se s poptávkou ozve trikové společnosti, ale požadavky na supervizora blíže nespecifikují. V tomto případě přidělí studio projekt některému ze svých supervizorů.

Žádná z těchto cest není správná ani špatná a záleží pouze na klientovi: jeho zkušenostech, osobních známostech a případně referencích daného VFX supervizora.⁸⁰

Přestože existují i případy, kdy k oslovení trikového studia či supervizora došlo až po natočení filmu (s triky se dříve nepočítalo a objevily se až ve střihně, nebo autoři projektu nemají

⁷⁷ Informaci poskytl Michal KŘEČEK, supervizor vizuálních efektů ve studiu MAGICLAB, 25.02.2021

⁷⁸ Informaci poskytl Michal KŘEČEK, supervizor vizuálních efektů ve studiu MAGICLAB, 25.02.2021

⁷⁹ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

⁸⁰ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

zkušenosti s realizací triků a úlohu supervizora nedocení⁸¹), bývá většinou první kontakt navázán už v raných fázích vývoje: tedy v rozmezí od dokončení literárního scénáře až po vrcholící preprodukční přípravy. Příkladem může být situace, kdy již proběhlo první kolo obhlídek a je třeba rozhodnout, zda bude levnější postavit fyzickou dekoraci, nebo využít trikové řešení.

V průběhu oslovení se VFX supervizor poprvé seznamuje s projektem a následně dává autorům své vyjádření k požadovaným trikovým sekvencím: třeba i to, že se jedná o snadnou věc, kterou si zvládnou natočit sami bez pomoci trikového specialisty.⁸²

Pokud jsou trikové scény obtížnějšího typu, dochází k dalším konzultacím i s ostatními hlavními složkami štábu na první společné schůzce.⁸³ Zpravidla bývá lepší setkat se osobně, nicméně v určitých případech (vzdálenost, nemoc, časová dostupnost...) nezbývá než setkání uskutečnit online přes platformy jako MS Teams, Google Meet, WhatsApp, Skype apod.

Na této první schůzce se trikové scény řeší více do hloubky. Realita bývá mnohdy taková, že autoři nemají ponětí o skutečné náročnosti trikového řešení dané scény (myslí si, že co je jednoduché je složité a naopak) a je třeba jim tyto skutečnosti osvětlit. Příliš nepomáhá ani fakt, že autoři své požadavky sice popíšu, ale neurčitě. To proto, že mají o podobě záběru jen obecnou představu: „*Oni mají vždycky nějakou vizi, ale neumí s tím pracovat. Málokterý režisér umí dělat s triky,*“⁸⁴ konstatuje Ondřej Ctibor a dodává, že trikové řešení může někdy narušit i prostá změna kompozice obrazu.⁸⁵

V takových případech by měl VFX supervizor přítomné vyzvat, aby co nejpřesněji vyjádřili, co vlastně chtějí, a předešlo se tak problémům způsobeným nedorozuměním. „*Ale stejně to dopadne tak, že nám něco zapomenou říct,*“ směje se Ctibor, „*např. že na daný záběr navazuje něco jiného, nebo že ten záběr má tři minuty.*“⁸⁶ Autoři projektu si totiž kolikrát řeknou, že to „*trikaři nemusí vědět*“. Je proto velmi důležité snažit se získat od autorů filmu opravdu maximum informací.⁸⁷

⁸¹ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 17.07.2020

⁸² Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

⁸³ VAH. O práci bych neměl mluvit ani doma, přiznal v Rozstřelu filmový trikař. Idu.cz [online]. MAFRA, a. s, 30. ledna 2017 [cit. 2021-01-14]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/kultura/film-televize/rozstrel-trikari-upp-viktor-muller.A170126_170639_filmvideo_spm

⁸⁴ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

⁸⁵ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

⁸⁶ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

⁸⁷ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

3.1.2 Konzultace scénáře a trikové posudky

VFX supervizor v ideálním případě dostává k nahlédnutí literární scénář. Ten si poctivě přečte a „*opoznámkuje*“ – například barevně označí jednotlivé triky (nebo místa, kde to trikem zavání) a ty následně analyzuje v textovém dokumentu, kterému se říká „**VFX posudek**“ či „**triková rozvaha**.“⁸⁸

Tento text obsahuje návrhy obecného řešení hlavních typů triků⁸⁹ (vzhledem ke zpracovávanému tématu, žánru a předpokládanému rozpočtu projektu)⁹⁰, případně se zamýšlí nad otázkou, zda jsou triky vůbec nutné a nedá se najít jiný způsob realizace.⁹¹

Návrhy na řešení se zde mohou různit, protože každý VFX supervizor je jiný a má na danou věc svůj individuální pohled. Důležitá je zde zároveň míra praxe, jelikož se návrhům co nejfunkčnějším řešením člověk naučí až s časem a s přibývajícimi zkušenostmi⁹²: „*Člověk musí mít už trochu ‚odklikáno‘*“, říká Michal Křeček, „*producent má otázky, jak to dělat nebo kolik to bude stát a na to nikdy není úplně jednoduché odpovědět.*“⁹³

Na vytváření posudku tak sice neexistuje žádný oficiální návod, je však dobré brát v potaz tyto důležité zásady:

Efekty a triky mají vyprávět příběh – ne ukazovat, co trikové studio umí. Kvalita filmu není přímo úměrná množství vizuálních efektů.⁹⁴

Zvolit adekvátní délku trikové sekvence – aby stačila vyjádřit potřebný obsah nebo emoce, ale aby přitom nenudila a diváka spíše mrzelo, že už skončila.⁹⁵

Opakování téhož efektu může diváka nudit – ať už se na počátku jedná o sebezpůsobivější trik, který všechny diváky vytrhne z křesel, sledovat jej po dva-a-dvacáté v rámci jednoho filmu brzy omrzí a je tedy dobré popřemýšlet, jak se triku „*vyhnout*“ nebo jak jej vhodně nahradit, aniž by byla narušena kontinuita (např. několikáté opakování triku provést mimo obraz a pouze ve zvuku, pomoci si střihem apod.)

⁸⁸ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

⁸⁹ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 17.07.2021

⁹⁰ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

⁹¹ VAH. O práci bych neměl mluvit ani doma, přiznal v Rozstřelu filmový trikař. Idenes.cz [online]. MAFRA, a. s, 30. ledna 2017 [cit. 2021-01-14]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/kultura/film-televize/rozstrel-trikari-upp-viktor-muller.A170126_170639_filmvideo_spm

⁹² Informaci poskytl Michal KŘEČEK, supervizor vizuálních efektů ve studiu MAGICLAB, 25.02.2021

⁹³ Informaci poskytl Michal KŘEČEK, supervizor vizuálních efektů ve studiu MAGICLAB, 25.02.2021

⁹⁴ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

⁹⁵ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

Pracovat s realitou – i přesto, že jsou současné digitální technologie na velmi vysoké úrovni, stále nedokážou plnohodnotně nahradit realitu. Jinými slovy, skutečný oheň bude na diváka vždy působit věrohodněji než počítačem vygenerované partikly. Vše, co lze natočit kamerou, je dobré opravdu tak natočit a nespolehat se na plně postprodukční řešení.⁹⁶

Pro filmovou scénu to pak platí dvojnásobně. Pokud je čas a jsou peníze, vždycky vypadá lépe, pokud se alespoň kus setu nechá postavit fyzicky, než když herci bloudí mezi nic neříkajícími zelenými plochami. „*On pak nikdo moc neví, jak to bude vypadat a je daleko těžší to v postprodukcii poskládat, aby to vypadalo hezky a věrohodně,*“⁹⁷ popisuje Ondřej Ctibor obtíže spojené s nadměrným užíváním klíčovacích pozadí.

Srozumitelnost popisovaných řešení – to je důležité obzvláště v případě, kdy klienti nejsou znalí technologie. Občas je taky dobré přidat základní obrazové vyjádření, na němž se demonstuje například to, proč autory požadovaný záběr není možný.⁹⁸

Navržení triků v různých variantách – většinou cenových. A nechat klienty, aby si vybrali sami na základě výše jejich rozpočtu.⁹⁹

Reference – zároveň s posudkem je dobré poslat i určitou vizuální referenci (obrázek či video), která má s požadovaným trikovým záběrem podobnost – např. principiálně stejný trik v jiném filmu. Ne vždy se však vhodnou referenci podaří najít a jsou i případy, kdy nic podobného neexistuje a je třeba obrátit se na tvůrce koncept artů.

VFX posudek je klíčový text pro další diskusi s tvůrci, protože představuje základní informace ohledně způsobu realizace a předpokládané podobě trikových záběrů.¹⁰⁰ Zpravidla se tato řešení na dalších štábních poradách probírají ještě podrobněji:¹⁰¹ obsah, technologické řešení, spolupráce s jinými departmenty (kostýmy, masky, stavba...), či produkční náležitosti. „*Rozebíráme detailně přípravu každého záběru, jaké potřebujeme vrstvy: například*

⁹⁶ VAH. O práci bych neměl mluvit ani doma, přiznal v Rozstřelu filmový trikař. Idnes.cz [online]. MAFRA, a. s, 30. ledna 2017 [cit. 2021-01-14]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/kultura/film-televize/rozstrel-trikari-upp-viktor-muller.A170126_170639_filmvideo_spm

⁹⁷ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

⁹⁸ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

⁹⁹ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

¹⁰⁰ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 17.07.2021

¹⁰¹ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

dotočení lidí na greenu, co bude SFX...,¹⁰² popisuje Michal Křečka. Z toho následně vyplyne, co vše bude k natáčení potřeba.¹⁰³

Na těchto schůzkách by měl být přítomen i VFX produkční skrze plánování rozpočtu. Může docházet k debatám i nad různými alternativami a v krajním případě – na základě podnětu od VFX supervizora – může dojít i k úpravě scénáře (nemění se přímo základní obsah děje, ale většinou jen způsob, jakým se daná scéna natočí).¹⁰⁴

Ukázku zpracování VFX posudku příkládám do přílohy na závěr této práce.

3.1.3 VFX breakdown

Jakmile se řešení schválí, dochází k tvorbě technického scénáře, který by měl VFX supervizor dostat rovněž k nahlédnutí a ke schválení. Stává se totiž, že je nutné z hlediska potřeb VFX upravit např. šířku a kompozici záběrů, ohnisko objektivu nebo pohyb kamery.¹⁰⁵

S hotovým technickým scénářem vzniká druhý zásadní dokument: „**výpis triků**“ / „**VFX breakdown**“, který (oproti obecnějšímu trikovému posudku) obsahuje seznam již konkrétních trikových záběrů. V praxi se jedná o (často velmi složitou excelovskou) tabulku obsahující:

* *základní položky*

***Označení záběru** – číslo obrazu a číslo záběru. Bývá dobrým zvykem domluvit se na označování záběrů dopředu s tvůrci filmu¹⁰⁶: s producentem, režisérem, střihačem (na natáčení se skriptkou), případně DIT oddělením, aby v tom nebyl nepořádek. Zároveň je dobré si zde vytvořit i číslování VFX pro následnou lepší orientaci.¹⁰⁷

Toto označení pak zůstává po celou dobu výroby.

***Popis akce** – stručný popis toho, co se má v záběru odehrávat. Nejjednodušší je zkopírovat přímo z literárního scénáře: *letadélko se ve vzduchu zastaví, přeastřujeme na druhý plán a z neostrosti se vynoří bočně stojící dopravní letadlo IL-62.*¹⁰⁸

¹⁰² Informaci poskytl Michal KŘEČEK, supervizor vizuálních efektů ve studiu MAGICLAB, 25.02.2021

¹⁰³ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

¹⁰⁴ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 08.05.2021

¹⁰⁵ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 08.05.2021

¹⁰⁶ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

¹⁰⁷ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 17.07.2020

¹⁰⁸ JANUSCHKA Petr, Ostrov svobody, literární scénář, [cit. 2021-01-01].

Referenční obrázek – sloužící jako vizuální ukázka. Je dobré pořídit ho přímo na lokačních obhlídkách, případně lze nahradit i vhodnou referencí z internetu nebo jednoduchou kresbou.¹⁰⁹ Stejně dobře může posloužit i obrázek ze storyboardu.

***Pohyb kamery** – *kamerová jízda s přeostrěním* + **předpokládaná délka záběru** – 5sec.

***Popis VFX** – aneb, co se se záběrem bude dělat: *odstranění současných barevných pruhů z letadla, dodělaní červeného pruhu v úrovni oken a nápisu Czechoslovakia airlines.*

VFX heslovitě – jedním nebo dvěma slovy shrnout předchozí bod: *barevné pruhy + nápis*, je to dobré zejména pro účely vyhledávání (pomocí rozbalovacího seznamu v MS Excel).¹¹⁰

***Technologie** – heslovitě popsat technologické řešení: *scénicky + 2D compositing.*

Plánovaná realizace – jednoduchý popis plánovaného řešení: *nalepení barevných pruhů na bok letadla a přelepit stávající polep v místech herecké akce, zbytek vyretušovat v postprodukcii, který však lze napsat i do poznámek na konci.*

***Podklady a pomocné vrstvy** – výpis dodatečných materiálů a vrstev, které bude třeba pořídit: *clean plate letadla.*

Poznámky – do této kategorie lze napsat naprosto cokoli, např. na co se nesmí zapomenout atd.: *lepenku musíme mít v dostatečné velikosti, aby zakryla celou plochu v záběru – bude se přeostršovat, takže dodělování v postprodukcii by šlo špatně...*

Na závěr se k tabulce vypisuje ještě seznam tzv. **assetů** – tedy seznam všech VFX elementů, které je třeba vytvořit bez ohledu na to, v kolika záběrech se opakovaně použijí. Např. pro letadlo, které se znovu a znovu objevuje v deseti různých záběrech v průběhu celého filmu, je třeba vytvořit jen jediný 3D model, tedy asset.

Tento dokument je klíčový pro vytvoření rozpočtu trikového projektu a časového plánu, pro důkladnou přípravu a v neposlední řadě pak pro realizaci na place.

Ukázku zpracování tabulky VFX breakdownu přikládám do přílohy na závěr této práce.

¹⁰⁹ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

¹¹⁰ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

3.1.4 Příprava před natáčením

Přípravy spojené s natáčením začínají s **lokačními obhlídkami**, jejichž účelem je najít nejvhodnější místo k natáčení (zda sedí vizuálně k typu filmu, zda je poblíž dobré zázemí pro štáb atd). VFX supervizor se těchto prvních obhlídek účastnit nemusí, ale měl by vidět alespoň fotografie či videozáznam míst, kde se budou trikové scény odehrávat.¹¹¹ Tyto fotografie by měly dané místo co nejlépe zmapovat – např. panoramou – aby si toto místo byl kdykoliv schopen znovu a co nejpřesněji vybavit: „*Když vás někde vezmou na dvě hodiny jednou v únoru a jednou v dubnu...člověk si myslí, že si to pamatuje: támhle je nádvoří, támhle je podchod...ale ne tak do detailu,*“¹¹² popisuje svoji zkušenost z obhlídek Ondřej Ctibor. Tyto fotografie slouží čistě pro potřeby VFX supervizora, který má tak možnost se během přípravy záběru na to místo znovu „*podívat*“¹¹³

Na **technických obhlídkách** pro scény, které obsahují triky, by však VFX supervizor měl být přítomen v každém případě.¹¹⁴ Tyto obhlídky mohou být měsíc před natáčením, týden před natáčením, ale třeba i pár dní nebo v nouzi nejvyšší samotné ráno před natáčením.¹¹⁵ To je však již pozdě na jakékoli změny a nemělo by se to stávat.¹¹⁶ Na technických obhlídkách se totiž zjišťuje, jestli je na této lokaci možné natočit, co se tam plánuje natočit (jestli je tam elektřina, kolik bude třeba světel, jaký objektiv se použije...) a případně, co bude k natáčení potřeba.¹¹⁷

Jinými slovy, se na technických obhlídkách poměrně přesně definuje, co na place proběhne a jak konkrétně. Pro VFX supervizora to v praxi znamená poslouchat, co si autoři představují, a jenom k tomu říkat, na co si dát pozor a co je nutné pro potřeby VFX zařídit, např.: „*Budu potřebovat greenscreen tady, tady a tady*“. Popis záběru je v této fázi už mnohem detailnější než při předchozích debatách. Kolikrát se ale stane, že se při zkoušení trikové akce VFX supervizor dozví podrobnosti, o nichž se mu předtím nikdo nezmínil. A mohou to být i docela zásadní věci: „*Řekne se, že je potřeba vyplnit prostor mezi budovou – jasně, tam bude zelená. Ale pak zjistím, že je to ulice mezi dvěma domy a že tam budou chodit lidi,*

¹¹¹ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

¹¹² Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

¹¹³ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

¹¹⁴ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 08.05.2021

¹¹⁵ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

¹¹⁶ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 08.05.2021

¹¹⁷ Hugo's desk, 2017, My Onset VFX Supervisor Gear – Part One, Youtube video, [30-12-2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=XJ9NwxAwUQ4>

takže ten green bude muset být 20 m široký, “ popisuje Ondřej Ctibor situaci z jednoho natáčení, „nebo, že pro tuto scénu bude třeba postavit stavbu, která bude stát 1.5 milionu. “¹¹⁸

Produkce se v podobných případech může začít ošivát a tláčit na supervizora kvůli penězům: *„Že se to přece nějak udělá, že to není nutné takhle. “¹¹⁹* VFX supervizor pak tuto nelehkou situaci musí rozseknout a ideálně ji přímo na místě kooperativně vyřešit. Občas je třeba být tvrdý a stát si za svým, občas má supervizor pocit, že musí být s produkcí kamarád, a tak se ve výsledku domluví na nějakém kompromisu, *„ale nemá cenu se rozčilovat, vyhrožovat a za každou cenu dupat, že se ta stavba musí postavit, protože jinak to nepůjde natočit. “¹²⁰*

Je to hlavně o vzájemné komunikaci: *„Občas řeknu, že to prostě nějak zkusíme udělat, všechno jde – jen to někdy bolí víc a někdy míň: něco se v postprodukci dělá 2 dny a něco 14 dní, “¹²¹* uzavírá Ondřej Ctibor.

Technické obhlídky mají tedy odhalit (a následně eliminovat) případné problémy s realizací.¹²²

3.1.5 Previzualizace

Previzualizace je proces, při němž jsou popisy ze scénáře převedeny do obrazové podoby a získávají konkrétnější obrysy. To umožňuje tvůrcům vidět přibližnou podobu filmu (nebo určité scény) ještě před jeho natočením, a díky tomu odhalit další chyby či komplikace, které by mohly natáčení pozdržet nebo prodražit.¹²³

Typickými nástroji pro tvorbu previzualizací jsou **storyboard** a **animatik**. Při tvorbě storyboardu se daná akce rozkreslí (nebo nafotografuje) tak, aby demonstrovala vizuální vzhled příběhu (kompozice záběru, umístění kamery a její pohyb). V praxi se však málokdy stane, že je scéna rozkreslená ve storyboardech: *„Občas skicy pošlou ale jsou to čmáranice, jak když děti v mateřský školce malují panáčky, “* popisuje Ondřej Ctibor, *„oni v tom věci jako rozestavení kamery vidí, ale nikdo další to z toho už nevyčte. “¹²⁴*

¹¹⁸ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

¹¹⁹ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

¹²⁰ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

¹²¹ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

¹²² Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

¹²³ FERSTER, Bill. Idea Editing: Previsualization for Feature Films. Stagetools [online]. [cit. 2021-01-29]. Dostupné z: <http://www.stagetools.com/previs.htm>

¹²⁴ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů v UPP, 19.01.2021

Animatik pak posouvá storyboard ještě na vyšší úroveň, kdy jsou jednotlivá okénka poskládaná za sebe v jednoduché stříhové skladbě,¹²⁵ anebo je realizován pomocí zjednodušené 3D animace, která může reflektovat i technické podmínky natáčení: například ohnisko objektivu, umístění kamery a velikost lokace.¹²⁶

Přestože jsou previzualizace přínosné v mnoha ohledech, ne vždy bývají potřeba, a ne vždy jsou na ně peníze. V praxi se tak dělají spíše u náročnějších trikových scén, kde je těžké si představit, co se v dané scéně vlastně bude dít, a u vysoko-rozpočtových projektů, jelikož dobré previzualizace bývají poměrně drahé na výrobu.¹²⁷

3.1.6 Odhad časové realizace

Odhad časové realizace udává, jak dlouho se bude na daném záběru pracovat. Vychází přitom z tabulky výpisu triků (VFX breakdown).

Hlavní proměnnou je zde „**člověkohodina**“ – tedy kolik času odhadem zabere jednomu člověku práce na daném úkolu. Z toho se přibližně zjistí, jak dlouho se daný trik bude dělat a vytvoří se odpovídající **časový plán**.

Počet člověkohodin se u daného triku určí následovně:

Pokud se jedná o výpočet triku skládajícího se z různých **technologií**, které na sebe **navazují** (např. MP + 2D), pak se **člověkohodiny sčítají** (např. 5 hodin MP + 4 hod. kompozice = 9 člověkohodin na tento trik). Toto je obvyklá situace.¹²⁸

Někdy se ale jedná o jednu technologii, na které může **spolupracovat více lidí**. V tomto případě se **člověkohodiny dělí**. Příklad: 2D kompozice, která obsahuje retuš. V jednom okamžiku může po vhodném rozdělení na jednom záběru pracovat třeba 5 lidí – pak se náročnost retuše např. 20 hod. dělí 5 a výsledek jsou 4 hodiny retuše pro časový plán. (Pro rozpočet to však zůstává stále 20 hodin retuše.)¹²⁹

Pozn. V praxi je situace mnohem komplikovanější a při tvorbě odhadu časové náročnosti záleží na mnoha dalších faktorech. Danou informaci uvádím jen pro pochopení základního principu.

¹²⁵PREDA, Constantin. What is Previs? An overview of the types of previsualization. Careersinfilm [online]. 4 April 2019 [cit. 2021-01-29]. Dostupné z: <https://www.careersinfilm.com/previs/>

¹²⁶ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 08.05.2021

¹²⁷ Informaci poskytl Michal KŘEČEK, supervizor vizuálních efektů ve studiu MAGICLAB, 25.02.2021

¹²⁸ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 08.05.2021

¹²⁹ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 08.05.2021

3.1.7 Rozpočet trikového projektu

Rozpočet udává, kolik peněz bude výroba triků celkově stát.¹³⁰ Na jeho tvorbě se podílí buď VFX supervizor sám, anebo ve spolupráci se speciálním rozpočtovým oddělením, kterému dodává podklady: jakou technologií (VFX breakdown) a jak dlouho (časový plán), se daný trik bude dělat.

Ještě před samotným rozpočtem tvoří některá studia tzv. „ballpark“ – nastřelený rozpočet, který dokáže hrubě (avšak poměrně rychle) odhadnout přibližnou cenu triků na základě rozboru scénáře. Triky jsou rozděleny do pěti (někdy do tří) cenových kategorií podle jejich náročnosti: 1. kategorie představuje triky nejjednodušší (např. retuše či jednoduchý 2D compositing), které stojí třeba deset tisíc, v 5. kategorii jsou to naopak triky nejdražší (např. exploze domu, či různé simulace), jejichž cena se pohybuje i kolem pěti set tisíc korun na záběr. Při procházení scénáře se pak scény označují příslušnými čísly: „*Scéna jedna: tam není nic. Scéna dvě: tam máme dvě čtyřky. Scéna tři: tam to bude jednička a pětka...*“,¹³¹ vysvětluje postup Michal Křeček.

To vše se samozřejmě průběžně komunikuje s klienty. Důležité je nastavit si finanční strop a zjistit, jakou částku mají klienti na tvorbu triků vyhrazenou. V praxi se běžně stávají situace, kdy přibližný cenový odhad vyjde na mnohem víc peněz, než si produkce může dovolit zaplatit a bude chtít zlevnit.¹³²

VFX supervizor, který je v mnoha případech i majitelem daného studia, které musí z něčeho žít a náležitě pokrýt náklady, se to s produkcí snaží vybalancovat, aby byly obě strany spokojeny:¹³³ „*Tamten rozhovor se dá odehrát v úzkých záběrech bez triků a pak jen přidat dva širší celky, aby se potvrdilo, že postavy jsou skutečně na dané lokaci. V jiné scéně zase můžeme vyškrtat všechny ty TřiDěčkové ovce, co nejsou potřeba*“,¹³⁴ dodává Křeček.

Při navrhování triků je tak třeba nalézt ekonomické, avšak stále kreativní (a působivé) řešení, s jakým se bude k tvorbě triků a celkově k filmu přistupovat.

V této práci se detailnějším postupem tvorby rozpočtu zabývat nebudu, avšak ráda bych vypsal alespoň jeho základní položky:

- **Test a vývoj projektu** = přípravné fáze (výtvarné koncepty, animatik a storyboardy)

¹³⁰ Informaci poskytl Michal KŘEČEK, supervizor vizuálních efektů ve studiu MAGICLAB, 25.02.2021

¹³¹ Informaci poskytl Michal KŘEČEK, supervizor vizuálních efektů ve studiu MAGICLAB, 25.02.2021

¹³² Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

¹³³ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

¹³⁴ Informaci poskytl Michal KŘEČEK, supervizor vizuálních efektů ve studiu MAGICLAB, 25.02.2021

- Výroba pomůcek + spotřební materiál
- Honorář supervizora
- Náklady na výrobu triků v postprodukcí
- Rezerva

Celkový rozpočet je pak součtem všech kategorií.

3.1.8 Shrnutí preprodukcce

Na konci preprodukcce:

- Je dán obsah a koncepce trikového řešení = **rozbor scénáře + VFX posudek.**
- Existuje seznam triků a je domluveno, jak se triky budou realizovat = **VFX breakdown.**
- Ví se, že reálné podmínky natáčení odpovídají potřebám trikového zpracování = **technické obhlídky + previzy.**
- Ví se, co bude k výrobě triků potřeba = **VFX breakdown + previzy.**
- Ví se, kolik to předběžně bude stát a kolik to zabere času = **rozpočet + časový plán.**

3.2 Produkce (natáčení)



Obrázek 4: VFX supervizor Hugo Guerra při práci

VFX supervizor přijíždí na lokaci podle času uvedeného v „**call sheetu**“ (**denní dispozici**), kterou produkce posílá každému členovi štábu v předstihu (což je z 90 % případů v pozdních hodinách večer před natáčením). Denní dispozice je taková „bible“, v níž jsou uvedeny veškeré důležité informace týkající se natáčení: jméno a pozice všech přítomných na place, jejich telefonní čísla, adresa lokace, čas první klapky, jaké záběry s točí a v kolik hodin...a je tedy dobré mít ji pořád někde při sobě, ideálně jak v online podobě (například v emailu) tak i jako fyzicky vytištěnou kopii, protože na digitální technologie není stoprocentní spolehnutí a také ne všude bývá přístup k internetu.¹³⁵

VFX supervizor se však může na place objevit i dříve, často na své vlastní přání: například, aby si se štábem ještě ujasnil nějaké věci, anebo by se třeba rád zašel na lokaci podívat individuálně a něco si tam připravit. Na základě této žádosti může produkce denní dispozice ještě upravit, je ale nutné se na tom domluvit dostatečně dopředu: „*Supervizor k tomu musí*

¹³⁵ Hugo's desk, 2017, My Onset VFX Supervisor Gear – Part One, Youtube video, [30-12-2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=XJ9NwxAwUQ4>

aktivně přistoupit a zamyslet se, v jakém předstihu je na place potřebný, aby tam nezačal blbnout těsně před natáčením záběru,“¹³⁶ vysvětluje Boris Masník.

Po příjezdu je dobré pozdravit se s hlavními členy štábu.¹³⁷ Pokud se s nimi supervizor nezná, měl by se pokusit alespoň krátce seznámit, jelikož to pomáhá k vytvoření (a i udržení) vzájemně dobrých vztahů. Lidé mnohem raději a ochotněji spolupracují s někým, kdo je oslovuje přímo jménem (proto je velké plus si ty jména po prvním podání ruky zapamatovat, případně nenápadně používat tahák v podobě denní dispozice).¹³⁸

Následně není na škodu si plac ještě před natáčením trošku projít a zorientovat se, kde je catering, záchody a třeba i hlavní base.¹³⁹ VFX supervizor si pak někde na place najde místo, kde si udělá svoje „skladiště“, svoje „sídlo“ – ideálně na viditelném místě, aby všichni věděli, kde jej v případě potřeby mohou najít. Pokud se hodlá z místa natáčení vzdálit někam dál, například aby si pořídil fotoreference okolí, měl by o tom dávat raději vědět prvnímu asistentu režie (1.AD), byť na něj všichni mají číslo v dispozicích: *„To jenom, aby neříkali: ‚ježišmarjá, kde je‘; protože ho nemůžou najít a on zatím sedí někde za bukem a dělá si tam poznámky,*“¹⁴⁰ říká Boris Masník.

3.2.1 Etiketa při natáčení, aneb 4x být.

Filmový štáb je propojený a většinou jsou všichni vzájemně skamarádění, protože spolu nejen točí kolikrát i tři týdny v kuse, ale navíc se potkávají dokola a dokola i na jiných projektech. VFX supervizor přijede na natáčení jednou za čas a měl by vědět, jak se vhodně chovat, aby nepůsobil jako nevíтанý vetřelec.¹⁴¹

Vědět, kdy a koho může „otravovat“ – ve smyslu na koho se kdy obracet a s jakou prosbou: kdy jít například přímo za kameramanem a kdy si místo toho stačí pohovořit jen s vrchním osvětlovačem, nebo s asistentem kamery: *„Fakt je, že ty základní věci se musí řešit s těmi hlavními tvůrčími profesemi, ale u těch výkonných věcí – například když nám plandá zelené pozadí – nebudu žádat produkčního, aby mě kontaktoval s vedoucím stavby, ale řeknu klukovi od stavby: ‚prosím tě, přitluč mi tam ten hadr‘,*“¹⁴² popisuje Boris Masník.

¹³⁶ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

¹³⁷ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 17.07.2021

¹³⁸ Hugo's desk, 2017, My Onset VFX Supervisor Gear – Part One, Youtube video, [30-12-2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=XJ9NwxAwUQ4>

¹³⁹ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

¹⁴⁰ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

¹⁴¹ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

¹⁴² Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

Hlavní zásadou je nerušit nikoho při práci a oslovovat jen v případech, kdy nastane opravdu velký problém. Avšak pokud má režisér zrovna volnou chvíli a je ochotný komunikovat, může z něj VFX supervizor např. „vypáčit“ informace o trikovém záběru, které ze scénáře nevyčetl: „*Třeba se zeptat na jeho představu – jestli tam místo zelené má být městská část, nebo jen ulice, jak moc to má být rozbořené, jakou chce mít světelnou atmosféru, atd.*“¹⁴³ vysvětluje Ondřej Ctibor.

Být profesionální – být ve své pozici sebevědomý, ale ne otravný a namyšlený:¹⁴⁴ nevnucovat se se svými poznámkami, netvářit se, že všichni jsou hloupí a že jenom on-supervizor zná věci týkající se triků nejlépe. To však neznamená sedět někde v koutku, stranit se lidí a pasivně koukat, co se kolem děje. Měl by být schopný mezi tím najít tu správnou hranici.¹⁴⁵

Být připravený na každou situaci – odpovědět na něco neplánovaného, nečekaného. I třeba na nepřízeň počasí: vhodně se obléct do zimy i do tepla, případně s sebou mít náhradní oblečení (tričko navíc, druhé ponožky, kdyby bylo mokro, nebo kdyby mu v půlce dne začaly nepříjemně zapáchat nohy...pro tyto účely se hodí nosit s sebou i třeba deodorant).¹⁴⁶

Být přítomný v každém okamžiku – VFX supervizor nepůsobí znučeně a měl by dávat (alespoň koutkem oka) pozor i v případě, že se točí záběr bez vizuálních efektů (protože se může stát, že je ten záběr ve finále bude potřebovat, jen o tom ještě nikdo neví, a obvykle se na to přijde až ve střížně). Jakýkoliv natočený záběr je potenciální VFX záběr.¹⁴⁷ Jednoduše „*nesedí na zadku, jako když je tam zbytečně*“¹⁴⁸ (i když to tak všem, a dokonce i jemu samotnému kolikrát připadá, protože se např. za celou dvanáctihodinovou směnu točí jediný VFX záběr, který zabere 20 minut).

Pokud ale VFX supervizor dělá svoji práci zodpovědně, tak se nestává často, že by se nudil: „*Když vím, že nějakou dobu nebudu mít práci, tak řeknu: ,hele, já tady mám teď takový krásný stromy nebo kořeny, já si je jdu fotit jako reference. Kdybyste mě potřebovali, tak mě zavolejte na mobil*“,“¹⁴⁹ říká Boris Maník.

¹⁴³ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

¹⁴⁴ Hugo's desk, 2017, My Onset VFX Supervisor Gear – Part One, Youtube video, [30-12-2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=XJ9NwxAwUQ4>

¹⁴⁵ Hugo's desk, 2017, My Onset VFX Supervisor Gear – Part One, Youtube video, [30-12-2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=XJ9NwxAwUQ4>

¹⁴⁶ Hugo's desk, 2017, My Onset VFX Supervisor Gear – Part One, Youtube video, [30-12-2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=XJ9NwxAwUQ4>

¹⁴⁷ Hugo's desk, 2017, My Onset VFX Supervisor Gear – Part One, Youtube video, [30-12-2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=XJ9NwxAwUQ4>

¹⁴⁸ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

¹⁴⁹ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

A pokud se přece jen stane, že VFX supervizor nemá do čeho píchnout, je dobré nebát se pomoci štábu i mimo jeho náplň práce: nabídnout volnou ruku např. při přesouvání placu, pomoci osvětlovačům přemístit světla... a tak dále.¹⁵⁰

Být vybavený – Přivést si vše, co bude potřeba k práci, a slepě nepředpokládat, že toto vybavení budou mít na place ostatní.

- „Povinná“ vybava VFX supervizora na natáčení



Obrázek 5: supervizorské „zátiší“

- **Tabulka výpisu triků (VFX breakdown)** – ideálně vytištěná, aby člověk nemusel po place pobíhat s notebookem v ruce (kterému navíc může kdykoliv dojít baterka), případně **náhledy** realizace triků: např. matte paint koncepty, podle nichž se musí správně nastavit pozice kamery, nebo animatik / storyboard, kvůli kontrole rozzáběrování scén.

¹⁵⁰ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

- **Slušný digitální fotoaparát (s baterií)** - na zaznamenávání rozestavení scény, textur, foto podkladů pro digitální dokreslovačky...jednoduše vždycky je co fotit.¹⁵¹
- **Notebook** – s baterií, která vydrží alespoň na chvíli.¹⁵²
- **Formulář na zaznamenávání údajů** – specificky naformátovaný dokument pro zaznamenávání důležitých parametrů: číslo záběru, číslo jetí, základní schéma scény (poloha světel, kamery, herců...) Samozřejmě, že se tyto údaje dají zaznamenávat na obyčejný blok papíru „by vočko“, ale nesystematicky vedené poznámky většinou nic dobrého nepřinesou. Kromě se pak velmi snadno ztratí.¹⁵³
- **Papír a něco na psaní** – pro případy, kdy je např. kvůli realizaci záběru třeba něco rychle načrtnout a ukázat režisérovi / kameramanovi.
- **Gaffa páska** – kromě té základní černé se hodí mít po ruce i další barvy, jako zelenou či modrou, které se dají snadno vyklíčovat. Na place se dá (téměř) všechno spravit či upevnit gaffa páskou, takže je potřeba mít jí pro všechny případy dostatečné množství.
- **Tracking markery** – přestože i ty se dají narychlo vyrobit pomocí kusu gaffa pásky.



Obrázek 6: gaffa páska a další vybavení

Obrázek 7: tracking markery

¹⁵¹ Hugo's desk, 2017, My Onset VFX Supervisor Gear – Part One, Youtube video, [30-12-2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=XJ9NwxAwUQ4>

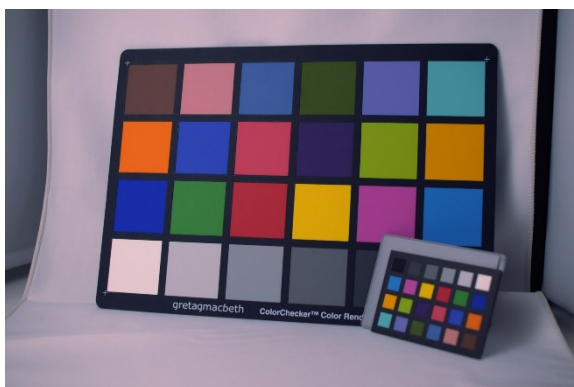
¹⁵² Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

¹⁵³ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

- **Malé klíčovací / černé pozadí** – klíčovací pozadí mají ve své výbavě většinou osvětlovači, je ale dobré vozit s sebou svoje vlastní – menších rozměrů – pro natáčení nějakých drobností.¹⁵⁴
- **Color-checker“ tabulka** („barevná“ tabulka) – pro správné nastavení barev v postprodukci + „**Exposure profil target“ tabulka** („černobílá“ tabulka) pro správné nastavení hodnoty černé a bílé v postprodukci.¹⁵⁵

Potřeba obou tabulek závisí na projektu, avšak nikdy neuškodí mít je s sebou pro všechny případy.¹⁵⁶

- **Šedivá koule (18% šedá)** – jako reference pro zjištění chování světla, barev a odrazů v daném prostředí. „Šedivá koule je sice standardní, ale já osobně třeba používám bílou, protože na ní vidím všechny barevné odrazy...ale každý nedá dopustit na něco jiného,“¹⁵⁷ říká Boris Masník.



Obrázek 8: color checker tabulka



Obrázek 9: chromová a šedivá koule

- **Měřič vzdálenosti** – ať už klasický metr, pásmo, nebo laserový. Ten laserový se ale může rozbít, nebo mu mohou dojít baterky, takže je vždy lepší mít po ruce i fyzický metr. Zároveň je dobré s sebou nosit i **měřič úhlů**.¹⁵⁸
- **Laserové ukazovátko** – může se hodit na spoustu různých věcí: „Já jsem ho používal ve tmavé jeskyni místo trackovacího bodu s tím, že ho vidíme i ve

¹⁵⁴ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů v UPP, 21.11.2020

¹⁵⁵ Hugo's desk, 2017, My Onset VFX Supervisor Gear – Part One, Youtube video, [30-12-2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=XJ9NwxAwUQ4>

¹⁵⁶ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

¹⁵⁷ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

¹⁵⁸ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

tmě a můžu ho v případě potřeby zakrýt třeba rukou, když mi přes něj zrovna přechází herec,¹⁵⁹ popisuje Masník.



Obrázek 10: laserový metr

Obrázek 11: fyzický metr a pásmo

- **Vybavení pro pořízení fotografií pro HDRI mapping** – pro vytvoření reflexních map a HDRI svícení se dříve používala zrcadlová / chromová koule, avšak v dnešní době bývá často nahrazená sférickou fotografií¹⁶⁰, která zobrazuje danou scénu ve 360 stupních. Tuto fotografii je možné vytvořit několika způsoby:
 1. Vytvořením sérií fotografií scény z různých úhlů a jejich následným zpracováním v odpovídajícím SW nebo aplikaci.¹⁶¹
 2. Mobilní aplikací (např. 360 panorama)
 3. Speciálním zařízením (např. 360° kamera)

HDRI mapy nejsou potřeba vždy, ale hodí se vytvářet je v případech, kdy VFX supervizor předpokládá přidání 3D elementu do scény.¹⁶²

- **Vybavení pro 3D záznam scény** – používá se především na větších zahraničních projektech, u nichž je v plánu zásadní postprodukční zásah do dané scény¹⁶³ (doplnění lokace neboli set extension o 3D model).¹⁶⁴

¹⁵⁹ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

¹⁶⁰ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 17.07.2021

¹⁶¹ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 08.05.2021

¹⁶² Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

¹⁶³ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

¹⁶⁴ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 17.07.2021

Konkrétní pomůcky vždy záleží na projektu a není třeba s sebou nosit pořád všechno: „*Do jisté míry je to trošku hra a póza. Bývají placy, kdy je 15 lidí od VFX, občas je tam jeden člověk a výsledek je stejný,*“¹⁶⁵ říká Ondřej Ctibor.

Zároveň může mít VFX supervizor ve výbavě nad rámec výše uvedeného ještě další věci: „*Já třeba vozím kousek plastelíny, když je třeba něco podložit...kousek vázacího drátu, pravitko, fixu, nůžky, kleště nebo třeba multifunkční nůž...*“¹⁶⁶ uzavírá Boris Masník.

3.2.2 Natáčení trikových záběrů

Realizace trikových záběrů je pro VFX supervizora nejdůležitější částí celého natáčení, a tedy i hlavní důvod jeho přítomnosti na place. Zodpovídá totiž za to, že se veškeré trikové scény natočí nejlépe jak mohou.¹⁶⁷

Ráno před natáčením se často provádí tzv. „**dekupáž**“, kdy se za účasti VFX supervizora a hlavních profesí detailně probere průběh natáčecího dne.¹⁶⁸ Přestože se v preprodukcí a na obhlídkách něco dohodnulo a mnohokrát prodiskutovalo, tak se velmi často stává, že režisér na poslední chvíli změní názor, a trikové řešení se tomu musí přizpůsobit. VFX supervizor by si měl hlídat, zda kvůli změnám na place nedošlo k nějakým výrazným změnám i v rozsahu dohodnutých postprodukčních prací: kromě realizace trikových záběrů totiž hlídá i peníze a rozpočet. Produkční, režisér nebo kameraman často používají oblíbené: „*ale to nějak půjde,*“ ale když podle Ctibora „*hrozí nějaká lumpárna*“, tak je dobré včas zasáhnout s tím, že to není dobrý nápad.¹⁶⁹

VFX supervizor v průběhu natáčení pak postává na place vedle režiséra, kde má k dispozici „odkuk“ (video asist) a kontroluje průběh akce: zda se natočila v pořádku podle předchozí domluvy. Pokud se mu něco nezdá nebo přestane líbit, po skončení jetí taktně upozorní režiséra nebo kameramana: „*Ale není dobré dělat to při každé scéně, jinak si je zneprátele a přestanou se s vámi bavit!*“¹⁷⁰ varuje Ondřej Ctibor.

Jsou však situace, kdy je třeba v rámci nepříznivých okolností ustoupit: „*Na jednom natáčení se mi stala docela blbá věc. Točil se výbuch v hale – byla vidět kaskadérka, lanka, matračka a druhý kameraman – vědělo se, že se to všechno bude muset retušovat. Nechal*

¹⁶⁵ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

¹⁶⁶ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů v UPP, 21.11.2020

¹⁶⁷ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

¹⁶⁸ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 08.05.2020

¹⁶⁹ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

¹⁷⁰ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

jsem tedy udělat clean plate. Jeli jsme to jednou, po druhé, ve třetím jetí vlezl do záběru asistent režie, protože zapomněl, že se ze začátku švenkne. Já jsem to třetí jetí neviděl, a když mi to ukázali, zhrozil jsem se: přes záběr letěla holka a za ní stál druhý kaskadér, asistent režie a další asi 4 lidi ze štábu... ‚No to si děláte srandu?‘ A tak se řešilo – je potřeba to přetočit nebo ne? Stejně je to trikový záběr a ta holka si možná na počtvrté ublíží...,“¹⁷¹ mluví o své zkušenosti Ondřej Ctibor, který se nakonec v rámci bezpečnosti kaskadérky rozhodl ono třetí jetí vzít a akci už neopakovat.

3.2.3 Spolupráce s ostatními složkami štábu při natáčení trikových záběrů

VFX supervizor se při výkonu své práce na natáčení neobejde bez úzké spolupráce s ostatními členy štábu, se kterými je potřeba být (pokud možno) zadobře.¹⁷²

Režisér – s ním probíhá domluva na podobě záběru a diskuse o případných (klíčových) změnách, které by ovlivnily natáčení.

Kameraman (DOP) – společně s kameramanem se upřesňuje hlavní kompozice záběrů, možný pohyb kamery a koncepce osvětlení scény.¹⁷³

Pokud je potřeba natočit některé záběry pro potřeby VFX navíc, je to právě kameraman, který tato přání realizuje a se kterým je třeba se na tom domluvit. Může se jednat o tzv. „clean plate“ (po skončení záběru se natočí ještě jeden prázdný záběr bez herecké akce jen s pozadím) nebo doplňkové podkladové vrstvy jako kouře, ohně, exploze...v podstatě jakékoliv elementy, které bude třeba vložit do záběru v postprodukcii.¹⁷⁴

Tyto speciální vrstvy se natáčí úplně zvlášť. Nemělo by k tomu docházet hned v první volné pauze, ale ideálně až po natočení posledního triku, anebo až na úplném konci natáčení, protože až tehdy se ví, co všechno bude potřeba: „*Kolikrát si řeknu, že si nechám natočit třeba plameny hned večer po prvním natáčecím dni a pak vidím, že se ještě dvakrát točí podobné scény a já v nich potřebuji něco jiného,*“¹⁷⁵ popisuje Boris Masník. Vše ale záleží na domluvě s produkcí, např. jak platí nasazení lidem, kdy mají půjčenou kameru nebo kdy je

¹⁷¹ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

¹⁷² Informaci poskytl Michal KŘEČEK, supervizor vizuálních efektů ve studiu MAGICLAB, 25.02.2021

¹⁷³ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 08.05.2021

¹⁷⁴ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

¹⁷⁵ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

možné na lokaci znovu vyjet. A tak není neobvyklé, že je pro účely natáčení těchto podkladových vrstev přidán speciální den (anebo půlden) v rámci nějaké pauzy (po noční směně) anebo v dotáčkách.¹⁷⁶

Dobrymi pomocníky při realizování trikových scén bývají i samotní asistenti kamery.¹⁷⁷ VFX supervizor od nich zároveň získává informace o použitých světlech, filtrech, barvě, nastavení kamery: jednoduše informace, které se píšou do již dříve zmíněného speciálního formuláře.¹⁷⁸

Vrchní osvětlovač (gaffer) – je jedním z nejdůležitějších spolupracovníků VFX. Je to právě on, kdo realizuje představy kameramana (co se týče světelné atmosféry), takže se na spoustě věcí – např. na postavení a nasvícení klíčovacího pozadí (greenscreen / bluescreen) – se dá domluvit přímo s ním.¹⁷⁹ Na druhou stranu ale není možné udělat zásadnější změnu z hlediska trikového snímání, o které by kameraman nevěděl. Jinými slovy spolu nemohou kameramanovi měnit záběr bez jeho svolení.¹⁸⁰

Skriptka – skriptka ví všechno o průběhu natáčení: který záběr je teď, který bude následovat a které záběry už byly. VFX supervizor tak může zjistit, kdy přijde na řadu konkrétní VFX záběr, a díky tomu se na něj i včas připravit. Je třeba být v pozoru a neustále si zjišťovat aktuální informace, protože na place se může natáčecí plán změnit doslova z minuty na minutu.¹⁸¹ Např. obraz č.10, kde je třeba mít nachystané zelené plátno, se měl natáčet v devět hodin dopoledne, ale nakonec se přesunul až na třetí hodinu odpoledne.

Zároveň se VFX supervizor domlouvá se skriptkou na označování VFX a podkladových záběrů na klapce (například. L1, L2 pro podkladové vrstvy apod.) To vše je třeba následně zapsat i do „klapkolistu“, protože jinak je pravděpodobné, že se tyto záběry ve střížně vyhodí.¹⁸²

Produkce – s produkcí se řeší nároky na přípravu triku, které si v rámci chystání natáčecího plánu nemusí uvědomovat. Pokud bude před následujícím záběrem potřeba např. 20 minut

¹⁷⁶ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

¹⁷⁷ Informaci poskytl Michal KŘEČEK, supervizor vizuálních efektů ve studiu MAGICLAB, 25.02.2021

¹⁷⁸ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 08.05.2021

¹⁷⁹ Informaci poskytl Michal KŘEČEK, supervizor vizuálních efektů ve studiu MAGICLAB, 25.02.2021

¹⁸⁰ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů v UPP, 21.11.2020

¹⁸¹ Hugo's desk, 2017, My Onset VFX Supervisor Gear – Part One, Youtube video, [30-12-2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=XJ9NwxAwUQ4>

¹⁸² Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

k přípravě triku, může se pro zbytek štábu v tomto okně udělat pauza na oběd (i když byla původně plánovaná na později).¹⁸³

Architekt filmu / scénograf – s architektem VFX supervizor řeší vše, co se lokace a scény týká.¹⁸⁴ Často může být s jeho pomocí zabráněno např. retuším jenom tím, že se problémová část scény něčím zakryje.

Specialisté (SFX, pyrotechnici, kaskadéři) – společně se podílí na přípravě scénických efektů (např. exploze, kouře a ohně) a dohlíží, aby to splnilo umělecký záměr režiséra.



Obrázek 12: Spolupráce s SFX specialisty při natáčení filmu Tobruk

Kostyméři – VFX supervizor se často už v preprodukcí domlouvá s návrhářem kostýmů ohledně použitých barev a případně i materiálech (lesk), aby nevznikaly problémy při klíčování. Během natáčení pak společně s kostyméry řeší např. fixování některých částí kostýmů (pro rotoscoping je potřeba co nejčistší silueta) nebo provlečení či zakrytí případných rigů na zavěšení postavy.¹⁸⁵

¹⁸³ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

¹⁸⁴ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 08.05.2021

¹⁸⁵ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 17.07.2021

Maskéři – u maskérů je situace velmi obdobná. Probírá se např. barevné řešení stylizovaných postav (třeba vodník a zelené klíčovací pozadí), fixování paruky, příliš „rozčepýřených vlasů“, nebo třeba namalování trackovacích bodů na pokožku herců. Často spolu vzájemně spolupracují při simulování různých zranění, průstřelů a tak dále.¹⁸⁶

První asistent režie (1. AD) – 1. asistent režie je kapitán lodi, který řídí celé natáčení a cokoliv od VFX ho brzdí. Na natáčení vždycky někoho napomíná, že zdržuje: většinou osvětlovače, nebo právě trikaře. Dobré vztahy s ním mohou výrazně ovlivnit hladké natočení všech trikových záběrů.¹⁸⁷

3.2.4 Pomocné podklady pro trikové záběry

Společně s (dobře natočeným) trikovým záběrem je skoro povinností dodat do postprodukce ještě další podklady, které je VFX supervizor schopen obstarat si sám. Tyto podklady bych rozdělila na dvě kategorie:

Parametry záběru: informace o vzdálenostech (k herci, ke greenscreenu), typ objektivu, iso, tilt kamery, clona...atd. To vše je třeba zapsat do předem připraveného formuláře nebo software. Fakt je, že pokud se točí na 4 kamery, a ještě se parametry záběru mění, tak to stíhat nejde. V dnešní době však existují i kamery (např. Alexa XT), které údaje jako úhly, ohniskové vzdálenosti atd. zaznamenávají přímo do kamery a není tedy nutné je již nikam zapisovat. Případně se doporučuje udělat si fotografii nastavení kamery nebo kontrolního monitoru (PSU), kde se tyto údaje zobrazují, a pak si jen poznačit, o kterou fotografii se jedná.¹⁸⁸ Zásadní chyba je myslet si, že si tyto údaje člověk zapamatuje (protože v tom zmatku na natáčení to skoro není možné).¹⁸⁹ Rovněž jsou důležité i údaje o použitých objektivěch: obzvláště zkreslení, které se určují pomocí „checker boardů“.¹⁹⁰

Podklady pro VFX: VFX supervizor si v průběhu natáčení zároveň vytváří mnoho fotografických referencí pro následné potřeby postprodukce.

Pro 2D oddělení: foto podklady a reference (pro matte paint nebo případné retuše)

Pro 3D oddělení: foto podklady, reference, HDRI, textury, případně 3D scany

¹⁸⁶ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 17.07.2021

¹⁸⁷ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

¹⁸⁸ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 08.05.2021

¹⁸⁹ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

¹⁹⁰ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

Dělání fotografií VFX supervizora (kromě času) nic nestojí a je dobré tím zaplnit volné chvíle v průběhu natáčecího dne. Nikdy se neví, co se může hodit.¹⁹¹



Obrázek 13: VFX supervizor vytvářející foto podklady

3.2.5 Shrnutí produkce (natáčení)

Na konci natáčení

- Se natočily veškeré trikové záběry = **kontrola na základě VFX breakdownu**
- Natočily se všechny další podklady pro tyto záběry = **clean platy + pomocné vrstvy**
- Jsou k dispozici technické informace o záběru = **speciální formulář / mobilní aplikace**
- Vznikly důležité obrazové podklady pro práci v postprodukcii = **textury, fotoreference...**

¹⁹¹ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

3.3 Postprodukce

V momentě, kdy je film natočený a předaný k postprodukci, hlavní náplň práce VFX supervizora končí. Zodpovědnost a velké množství práce nyní přebírají dílčí supervizoři daných oddělení ve studiu a VFX supervizor už dělá jen kontrolní činnost na schvalovacích projekcích anebo řeší komunikaci s klientem.¹⁹²

„*To ale neznamená, že si dám nohy na stůl a mám vystaráno,*“¹⁹³ říká Boris Masník a následně upřesňuje, že pokud data dorazila do studia v pořádku a on si zkontroloval, že jsou dané záběry realizovatelné, může si – s pocitem, že všechny *nerváky a nejistoty* spojené s preprodukcí a natáčením končí – pořádně oddechnout. V postprodukci díky systému výroby totiž většinou nepřichází nic nepředvídatelného ani neřešitelného: tedy kromě dodržení domluvených termínů a rozpočtu.¹⁹⁴

3.3.1 VFX supervize v průběhu střihu

Na začátku postprodukce, kdy se film přesouvá do střizny, se s autory projektu zpravidla udělá tzv. „**Kick of call**“ – společný hovor, kde se vše znovu zrekapituluje a připomene, co se v jakém záběru bude dělat a jak se to bude dělat.¹⁹⁵

Účast VFX supervizora přímo ve střizně nijak povinná není, ovšem u náročnějších projektů je dobré, aby se do ní zastavil a s režisérem projednal, které jetí je z hlediska požadavků VFX nejlepší.¹⁹⁶

Je nesmírně důležité myslet na to, že se veškeré trikové zásahy do natočeného materiálu dělají až po uzavření střihu, po tzv. „**lock cutu**“ Je tomu tak z mnoha důvodů: není definitivně jasné, jaké jetí se použije; jestli se natočený záběr vůbec použije a případně, jestli se nezmění délka záběru, se kterou závisí i časování triku či jeho úprava, např. u animace.¹⁹⁷

Výjimku tvoří pouze **předběžné náhledy (preview)** trikových záběrů, které jsou pro účely střihu nezbytné, jelikož spoluvytváří a ovlivňují tempo filmu. Díky nim se teprve ukáže, jak daná scéna s trikem funguje, nebo naopak nefunguje.¹⁹⁸

¹⁹² Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 22.07.2021

¹⁹³ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 22.07.2021

¹⁹⁴ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 22.07.2021

¹⁹⁵ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

¹⁹⁶ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

¹⁹⁷ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 11.10.2018

¹⁹⁸ Informaci poskytl Michal KŘEČEK, supervizor vizuálních efektů ve studiu MAGICLAB, 25.02.2021

Trikové studio v každém případě dostává přípravné ukázky ze stříhu (offline verze), ty si VFX supervizor projde a na základě toho se určí, jak moc se požadavky na trikové záběry liší s původním rozpočtem (po konzultaci s rozpočtovým oddělením ohledně veškerých změn). Pokud je původně naplánovaných 5-6 trikových záběrů, tak není neobvyklé, že se jich ve výsledném stříhu objeví 12-13. To proto, že se spousta triků vymyslí až právě ve střížně: *„Kvůli kontinuitě potřebujeme, aby v tomto záběru v noci přšelo, tady má herečka tik v oku, tady je zase třeba retuš, protože v pozadí projde třikrát stejný komparzista...“*¹⁹⁹ vysvětluje Ondřej Ctibor.

Studio se v takové situaci může buď rozhodnout tyto nově vzniklé triky vyrobit v rámci dohodnutého rozpočtu, nebo trvat na jeho navýšení. Pokud si klient nemůže dovolit vložit do postprodukce více peněz, může studio dokonce tlačít autory k tomu, aby film přestříhali. S nátlakem na vyhození záběrů ale vystává riziko, že si studio zneprátní režiséra.²⁰⁰

3.3.2 Postprodukce ve studiu

Finální exporthy konkrétních záběrů se ze střížny v domluveném formátu dostanou do trikového studia k VFX postprodukcí. O data se stará data management, který je převede do databáze a zároveň dochází k vytvoření postprodukční pipeline. Záběry jsou následně rozděleny na příslušná oddělení, kde je začnou zpracovávat řadoví VFX pracovníci.²⁰¹

*„Na zadávací projekci, kde jsou přítomni supervizoři ze všech oddělení, si promítneme veškeré záběry, aby všichni věděli, co se dělá, a následně se rozdělí se, kdo na kterých záběrech bude dělat,“*²⁰² popisuje začátek postprodukce ve studiu Magiclab VFX supervizor Michal Křeček.

Jako „on set“ VFX supervizor musí člověk počítat s tím, že se při návratu do studia setká s kritikou, že se (i přes veškeré jeho úsilí) něco špatně natočilo nebo nejsou vytvořené podklady úplně ideální. Ondřej Ctibor zmiňoval situace, kdy bývají hlavně 2D compositoři (kteří přitom nemají žádné zkušenosti s placem) naštvaní, když dostanou na práci nějaký šílený záběr. *„Většinou slyším něco jako: ‘Vy jste se úplně zbláznili, to to tam nikdo nehlídá?’ a vy se jim snažíte vysvětlit, že okolnosti byly takový a makový.“*²⁰³

¹⁹⁹ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

²⁰⁰ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

²⁰¹ Informaci poskytl Michal KŘEČEK, supervizor vizuálních efektů ve studiu MAGICLAB, 25.02.2021

²⁰² Informaci poskytl Michal KŘEČEK, supervizor vizuálních efektů ve studiu MAGICLAB, 25.02.2021

²⁰³ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

Nad technickou kvalitou záběrů pak dohlíží supervizoři jednotlivých oddělení: hlídají, jakým způsobem se záběr vyrábí, dávají podněty a připomínky k tomu, co funguje a nefunguje a tak dále.²⁰⁴ Pokud daný supervizor záběry schválí, posílají se záběry ke schválení postupně nahoru až k nejvyššímu VFX supervizorovi, který k tomu přidává ještě své vlastní připomínky.²⁰⁵

Interní projekce – projekce (screeningy) probíhají v rámci výrobního procesu studia a prezentuje se na nich aktuální podoba záběrů. Tyto projekce bývají v ideálním případě (když je výroba kontinuální) pravidelné, nemá však smysl pořádat je, pokud se k projekci sejde méně než 10 záběrů. Na projekci bývají přítomni:²⁰⁶

- VFX supervizor – který jednotlivé záběry komentuje a navrhuje vylepšení.²⁰⁷
- VFX produkční – který si v průběhu projekce píše poznámky od supervizora, ukládá je do centrálního úložiště a zapisuje je do databáze projektu.²⁰⁸
- IO man – který se stará o průběh projekce: promítá a zároveň sděluje informace o projektu.

Dále jsou přizváni vedoucí (supervizoři) jednotlivých oddělení, jejichž záběry se promítají.

3.3.3 Komunikace s tvůrci projektu v průběhu VFX postprodukce

Trikové záběry však neschvaluje jen VFX supervizor, ale také klient (autor projektu), kterému se – zejména pokud není zadání příliš konkrétní – mohou posílat průběžné verze zpracování záběru. Příkladem může být situace, kdy je třeba vytvořit záběr města a režisér na otázku typu: „*Jaký má být typ architektury? Jak moc do kopce nebo do plochy? Jak moc se to má ztrácet v perspektivě?*“ jen neurčitě odpovídá: „*NEVÍM*“.²⁰⁹ „*Ale jakmile mu ukážeme něco více konkrétního, je schopný se od toho odpíchnout,*“²¹⁰ vysvětluje Ondřej Ctibor.

Posílání průběžných náhledů však není (zejména pro menší české projekty) běžným standardem a je třeba rozhodnout komu a v jaké fázi lze náhled poslat: Jinými slovy, ne každý tvůrce rozpracované náhledy požaduje, a ne každý jim rozumí.²¹¹

²⁰⁴ Informaci poskytl Michal KŘEČEK, supervizor vizuálních efektů ve studiu MAGICLAB, 25.02.2021

²⁰⁵ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

²⁰⁶ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

²⁰⁷ Informaci poskytl Michal KŘEČEK, supervizor vizuálních efektů ve studiu MAGICLAB, 25.02.2021

²⁰⁸ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 08.05.2021

²⁰⁹ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

²¹⁰ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

²¹¹ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 08.05.2021

„Spousta režisérů nechce řešit polotovary a nechápou, proč urážíme jejich čas nějakými náhledy. Tak se jim záběr pošle, až je úplně nejvíc krásný, a oni ho nakonec zavrhnou, takže se to třikrát předělává a stojí to třikrát víc úsilí,“²¹² říká Ctibor.

Pokud však tvůrci náhledy vyžadují, zpravidla se s nimi VFX supervizor domluví na nějakých pravidelných fázích: nejprve se pošle koncept (jak by to mohlo vypadat), pak nějaký prvotní návrh (poskládá se jednoduchá scéna ze 3D shades) ... a na základě průběžných připomínek se řeší více a více konkrétní podoba záběru.

Jednou za čas, zvláště když jsou klienti z Česka a nashromáždí se hodně záběru, se udělá **klientská projekce**. Většinou se ukazuje 20+ záběrů, avšak je to otázka domluvy. Přítomni jsou hlavní složky štábu, tedy: režisér, střihač, kameraman, producent a za studio pak VFX supervizor, VFX produkční a IO man.²¹³

Pokud jsou klienti zahraniční, tak se jim záběry ke schválení posílají v balíčcích (tzv. „**submissions**“). „Většinou to bývá v týdenních cyklech, třeba ve čtvrtek a v pátek už od klientů přichází komentáře, na které všichni čekají. Z toho pak vyplývají předchozí interní projekce, ty míváme Magiclabu v úterky a čtvrtky ráno,“²¹⁴ popisuje Michal Křeček a dodává, že osobní projekce jsou mnohem lepší, hlavně z hlediska komunikace.²¹⁵

To, co je hotové, se prezentuje jako hotové a u rozpracovaných prací se může například říct: „Dostali jsme se sem, teď děláme tohle a tohle, chceme tam ještě tohle vylepšit“²¹⁶ ... a klienti mají vždy možnost se ke všemu vyjádřit. Hlavně odsouhlasit, zda se podoba triků ubírá správnou cestou.²¹⁷

Projekce probíhá zpravidla na médiu, na němž se bude distribuovat: pro film je standardem velké plátno, pro televizní projekty zase velká a kvalitní LCD televize.²¹⁸

²¹² Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

²¹³ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

²¹⁴ Informaci poskytl Michal KŘEČEK, supervizor vizuálních efektů ve studiu MAGICLAB, 25.02.2021

²¹⁵ Informaci poskytl Michal KŘEČEK, supervizor vizuálních efektů ve studiu MAGICLAB, 25.02.2021

²¹⁶ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

²¹⁷ Informaci poskytl Ondřej CTIBOR, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 19.01.2021

²¹⁸ Informaci poskytl ak. mal. Boris MASNÍK, supervizor vizuálních efektů ve studiu UPP, 21.11.2020

ZÁVĚR

Kdykoliv jsem přemýšlela o pozici VFX supervizora, představovala jsem si *krásnou* práci, která je každý den alespoň maličko jiná: při níž mohu být ve studiu i na place, uvnitř i na čerstvém vzduchu; práci, kde mohu komunikovat se štábem, vymýšlet, hledat nová řešení, ale přitom i sama něco aktivně tvořit, aniž bych musela být 16 hodin denně zavřená u počítače. A v neposlední řadě práci, díky níž mohu cestovat po republice a později třeba i po světě.

Pan Masník, vedoucí mé práce, (jehož tímto srdečně zdravím), mi však říkal, že se na VFX supervizi dívám moc růžovými brýlemi: Že supervizor také tráví spoustu hodin u počítače, a ne vždy u kreativní činnosti jako je vytváření konceptů, ale že se musí zabývat i nezáživnými věcmi, jako Excel tabulkami a množstvím emailové komunikace. A že ani s cestováním a prací venku to není vždycky tak slavné, jak si představuji, jelikož se kolikrát natáčí hodiny a hodiny v tmavém ateliéru... A to vše se mi v bakalářské práci potvrdilo.

Práce VFX supervizora je kreativní, různorodá a pokaždé v jistém smyslu odlišná – a to i v případech, kdy se tvoří principiálně stejné triky do několika různých projektů, jelikož se pracuje pokaždé s trošku jinými lidmi a za jiných okolností či podmínek. A to dělá každý projekt jedinečným.

Přesto má tato práce i své stinné stránky, kdy si VFX supervizor musí – zejména v době přípravných fází – projít spoustou organizačních náležitostí a administrativou. Na natáčení pracuje kolikrát 12-14 hodin denně – často ve špíně a v zimě – kdy si přeje jedině: aby natáčení skončilo. Něco jiného je řešit už natočenou věc z pohodlí studia, kdy už supervizor jen vymýšlí, co se záběrem udělá, a něco jiného je zase dobrodružství na place.

„*Ale krásná práce, to samozřejmě je.*“, cituji jeho slova.

Ano, člověk musí tuto práci milovat, aby ji byl schopný vykonávat dobře. A všichni – jak pan Masník, Křeček i Ctibor – i přes veškeré nesnáze a náročné podmínky, které je natáčení i v přípravách kolikrát provázely, mluvili o supervizi s neskutečnou láskou a vášní.

Druhým důležitým zjištěním byl fakt, že práce VFX supervizora je v mnoha ohledech v podstatě stejná jak u nás, tak i v zahraničí – že i ti *velcí a slavní* VFX supervizoři, kteří se podílejí na Hollywoodských velkofilmech s astronomickými rozpočty, v rozhovorech popisovali stejné problémy a stejné nešvary jako se dějí třeba i u nás na studentských natáčeních.

Věřím tak, že tato práce může být nejen jakýmsi *návodem*, který pomůže studentům ateliéru Audiovize pracovat s VFX, ale že poskytne i potřebný základ studentům Vizuálních efektů, kteří by jednou chtěli vykonávat VFX supervizi v profesionální praxi.

Co bych chtěla, aby lidé o práci VFX supervizora věděli, je to, že jejím výsledkem je obrovská týmová práce. VFX supervizor má to štěstí, že bývá nejvíce vidět, že může pracovat vedle režiséra, a díky tomu je to právě on, kterému patří sláva a všechna ocenění. Ale neměl by zapomínat na to, že potřebuje podporu spousty talentovaných lidí s nesčetným množstvím různých zkušeností, jejichž jména se veřejnost mnohdy ani nedozví.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

MAIO, Alyssa. What is VFX?: Defining the Term and Creating Impossible Worlds. Studiobinder [online]. MARCH 8, 2020 [cit. 2020-12-28]. Dostupné z:

S.O.P. What is a single VFX shot comprised of? In: <https://www.quora.com> [online]. March 7, 2017 [cit. 2020-12-28]. Dostupné z: <https://www.quora.com/What-is-a-single-VFX-shot-composed-of>

LIGOCKI, Adam. OBRAZOVÁ TRIKOVÁ POSTPRODUKCE / VFX. Zlín, 2010. Baka-lářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. Vedoucí práce Michael Carrington.

KLEKNER, Martin. KDO JE KDO V TRIKOVÝCH STUDIÍCH. Vizualniefekty [online]. [cit. 2021-01-01]. Dostupné z: <http://vizualniefekty.cz/kdo-je-kdo-v-trikovych-studiich/>

VFX supervisor: What's a VFX supervisor good at? Screenskills [online]. [cit. 2021-01-01]. Dostupné z: <https://www.screenskills.com/careers/job-profiles/visual-effects-vfx/on-set/vfx-supervisor/>

BURKE, Tim. A Day in the Life of a VFX Supervisor. Backstage [online]. 18 MAY 2020 [cit. 2021-01-01]. Dostupné z: <https://www.backstage.com/magazine/article/visual-effects-supervisor-day-in-the-life-vfx-tim-burke-70727/>

BACKSTAGE STAFF. What Is a VFX Supervisor? Job Description, Salary, Responsibilities + More. Backstage [online]. 1 MARCH 2020 [cit. 2021-01-01]. Dostupné z: <https://www.backstage.com/magazine/article/vfx-supervisor-production-crew-career-70390/>

MINK, Casey. 'Avengers: Endgame' VFX Supervisor on Actors 'Biggest CGI Mistakes. Backstage [online]. 21 NOVEMBER 2019 [cit. 2021-01-01]. Dostupné z: <https://www.backstage.com/magazine/article/avengers-endgame-vfx-supervisor-advice-for-actors-69456/?v=177730>

MAIERHOFER, Karen. The importance of on-set VFX supervision. Postperspective [online]. 11 SEPTEMBER 2017 [cit. 2021-01-01]. Dostupné z: <https://postperspective.com/importance-set-vfx-supervision/>

VFX SUPERVISOR. Magiclub [online]. [cit. 2021-01-01]. Dostupné z: <https://www.magicclub.cz/jobs/>

Hugo's desk, 2017, My Onset VFX Supervisor Gear – Part One, Youtube video, [30-12-2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=XJ9NwxAwUQ4>

Hugo's desk, 2020, Books for VFX, Lighting and Colour | Part One, Youtube video, [30-12-2020]. Dostupné z https://www.youtube.com/watch?v=K9vIrl_aVsE

GRANSHAW, Lisa. Want to Work in Visual Effects? What You Need According to 'The Lion King 'VFX Supervisor. Backstage [online]. 3 FEBRUARY 2020 [cit. 2021-01-02]. Dostupné z: <https://www.backstage.com/magazine/article/visual-effects-supervisor-vfx-career-advice-rob-legato-69989/>

GRANSHAW, Lisa. How to Work in Visual Effects, According to the 'Harry Potter 'VFX Supervisor. Backstage [online]. 12 JUNE 2020 [cit. 2021-01-02]. Dostupné z: <https://www.backstage.com/magazine/article/vfx-supervisor-career-advice-visual-effects-tim-burke-70907/>

WHITE, Allie. Interested in Visual Effects? The VFX Supervisor for Amazon's 'The Boys ' Has Some Unexpected Advice. Backstage [online]. 1 JULY 2020 [cit. 2021-01-02]. Dostupné z: <https://www.backstage.com/magazine/article/visual-effects-career-advice-amazon-stephen-fleet-71016/>

BACKSTAGE STAFF. Meet the Visual Effects Artists Behind 'The Queen's Gambit 'and 'Westworld'. Backstage [online]. 6 NOVEMBER 2020 [cit. 2021-01-02]. Dostupné z: <https://www.backstage.com/magazine/article/vfx-career-advice-netflix-queens-gambit-72023/>

VAH. O práci bych neměl mluvit ani doma, přiznal v Rozstřelu filmový trikař. Idnes.cz [online]. MAFRA, a. s, 30. ledna 2017 [cit. 2021-01-14]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/kultura/film-televize/rozstrel-trikari-upp-viktor-muller.A170126_170639_filmvideo_spm

FERSTER, Bill. Idea Editing: Previsualization for Feature Films. Stagetools.com [online]. [cit. 2021-01-29]. Dostupné z: <http://www.stagetools.com/previs.htm>

BURDA, Jan a Ondřej ŠEVČÍK. Ohromující triky hollywoodských trháků umí i Češi. 'Snad nás supermašiny nepřeválcují,' říká expert. Irozhlas [online]. 17. listopadu 2017 [cit. 2021-7-23]. Dostupné z: https://www.irozhlas.cz/kultura/film/ohromujici-triky-hollywoodskych-trhaku-umi-i-cesi-snad-nas-supermasiny_1711110930_ber

Universal Production Partners. Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2021-7-23]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Universal_Production_Partners

SVOBODA, Ondřej. Češi dělají vlny. Zdejší studia patří v počítačové animaci ke světové špičce. IDNES [online]. MAFRA, 9. prosince 2018 [cit. 2021-7-23]. Dostupné z: Zdroj: https://www.idnes.cz/ekonomika/domaci/film-efekty-studio-upp-cgi-triky.A181208_104234_ekonomika_mato

MEZINÁRODNÍ ÚSPĚCH STUDIA MAGICLAB. 2market.cz [online]. 2MEDIA s.r.o, 22. 7. 2021 [cit. 2021-7-26]. Dostupné z: <https://2market.cz/mezinarodni-uspech-studia-magiclab/>

PFX: Televizní a rozhlasová média. Linkedin.com [online]. [cit. 2021-7-26]. Dostupné z: <https://cz.linkedin.com/company/pfx-company>

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

VFX vizuální efekty

SFX speciální efekty

MP matte paint / matte painting

CGI počítačově generovaný obraz

HDRI fotografie s vysokým dynamickým rozsahem

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1: VFX supervizor ak. mal. Boris Masník při práci	22
Obrázek 2: I takhle někdy vypadá práce VFX supervizora (fotografie z natáčení s N.Michalkovem).....	22
Obrázek 3: zjednodušené schéma hierarchie projektu, na kterém se podílí studia z USA, České republiky a Německa	26
Obrázek 4: VFX supervizor Hugo Guerra při práci	38
Obrázek 5: supervizorské „zátiší“	41
Obrázek 6: gaffa pásy a další vybavení	42
Obrázek 7: tracking markery	42
Obrázek 8: color checker tabulka	43
Obrázek 9: chromová a šedivá koule	43
Obrázek 10: laserový metr	44
Obrázek 11: fyzický metr a pásma	44
Obrázek 12: Spolupráce s SFX specialisty při natáčení filmu Tobruk	48
Obrázek 13: VFX supervizor vytvářející foto podklady	50

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P I: VFX posudek k filmu Ostrov svobody

Příloha P II: VFX breakdown k filmu Ostrov svobody

Příloha P III: Ukázka previzualizace k seriálu Kosmo

Příloha P IV: Vzor formuláře pro zaznamenávání údajů o záběru

Příloha P V: Ukázka vyplněného formuláře – film Z pekla štěstí 2

PŘÍLOHA P I: VFX POSUDEK K FILMU OSTROV SVOBODY

VFX – OSTROV SVOBODY

Záběr č.1 - Odstranění barevných pruhů, dodělání červeného pruhu v úrovni oken, přidání nápisu na letadlo – Czechoslovakia airlines.

Záběr je za VFX zvládnutelný, je zde však několik problémů:

- Pokud by se letadélko natáčelo v jednom záběru s pozadím, muselo by se nejprve ručně (frame po frame) vymaskovat, aby se pod něj mohla v oddělené vrstvě dodělat retuš barevných pruhů.
- Barevné pruhy jsou v záběru „cítit“ po celý jeho průběh, musely by se postprodukčně odstraňovat a dodělat v celé jeho délce (cca 12 vteřin = 300 framů).
- Letadélko v ruce (v případě náhledu pero) chytá od neostrých červených pruhů v pozadí jemný odlesk, který by se musel rovněž (složitě) odstraňovat.

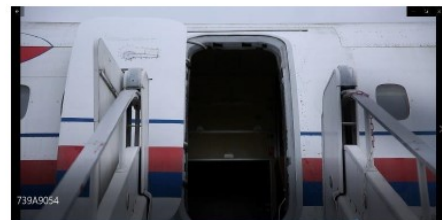
= to vše je vzhledem k povaze záběru (švenk, neostrost -> přeastření) **velmi komplikované**.

Největším **problémem** je zde **neostrost pozadí a přeastření**, protože:

- Kvůli neostrosti nechytne track (= uchycení retuše na jeden bod, který rekonstruuje pohyb kamery, takže retuš a přidané pruhy v záběru „drží“ na svém místě) a retuš / pruhy by se musely uchycovat do švenku ručně (frame po frame).
- Při závěrečném přeastření by se musela „srovnávat“ ostrost retuše a přidaných pruhů s ostrostití podkladu – kdy i malá odchylka způsobí „skok, který retuš prozradí.
- Kvůli přeastřování nepůjde vhodně vytvořit maska kolem zábradlí, za které pruhy zasahují.



Neostrost + odlesky pruhů na objektu



Problémy s přeastřením

ZÁVĚR = Možné, avšak **velice náročné**. Bojím se o výslednou kvalitu obrazu, kterou v tomto případě nedokážu zaručit (nedostatečně kvalitní retuš, skákání ostrotí...). Jsou však možné tyto dvě alternativy:

ALTERNATIVA-1 - 2D compositing

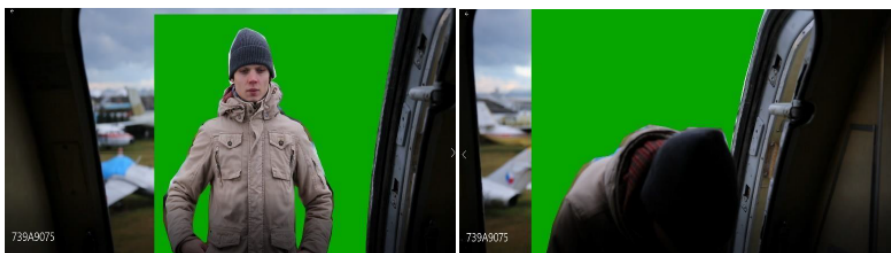
- Natočení ruky s letadélkem zvlášť před klíčovacím pozadím
- Natočení švenku letadla s celým „proostřeným“ záběrem (rozostření se provede v postprodukcii)
- Následné zkomponování obou částí záběru v postprodukcii
- -> KRAJNÍ PŘÍPAD

ALTERNATIVA-2 – praktické „triky“ = přikláním se s ní společně s kameramanem

- Nechat si vytvořit pruhy v patřičných barvách a rozměrech z magnetické / lepicí fólie (jednou v barvě trupu pro zakrytí současných pruhů, po druhé v barvě pruhů nových + vyřezat nápis Czechoslovakia airlines) a nalepit je přímo na letadlo.
 - případné přechody (hrany folie vystupující z trupu) se v neostrosti s velkou pravděpodobností ztratí (případně se dají snáze vyretušovat než celý pruh).
- ➔ Mnohem spolehlivější a budete mít 100% výsledek.

Záběr č.2 - Vyplnění prostoru za dveřmi ve chvíli, kdy Jindřich vstupuje do letadla.

- Tato velikost záběru je oproti původní už mnohem lepší.
- Raději znovu připomínám, že je nutné sehnat dostatečně velké klíčovací pozadí, aby pokrylo celou hereckou akci + bude potřeba dostat rám s pozadím do stejné výšky jako vstup do letadla, což je poměrně vysoko. Bude to možné? Pokud ne, bude potřeba upravit pozici kamery.
- Tohle pozadí zároveň musí být umístěno v **dostatečné vzdálenosti** od herce, aby jeho pleť, vlasy i oblečení (v případě světlých barev) nechytilo nepříjemný spill (barevné odrazy), což by znesnadnilo odstraňování pozadí (v postavě by vznikly „díry“, muselo by se složitě řešit)
- Postava by neměla mít oblečení ve stejných barvách jako je barva klíčovacího pozadí.
- Jelikož se záběr odehrává v noci, bude třeba klíčovací pozadí správně (rovnoměrně a dostatečně silně) nasvítit!



Prostor nutný k vyplnění klíčovacím pozadím.

Záběr č.3 - Jindřich se otáčí k oknu. Nejprve za oknem vidíme jen mraky, postupně, jak se přibližujeme, vynoří se z mraků Kanada.

- Bylo by dobré, aby herci do plochy okna zasahovali co možná nejméně (záběr se zjednoduší o maskování / klíčování).
- Pokud už herci musí do okna zasahovat tak:
 - Bude třeba okno vyplnit jednotnou plochou, která se dá vyklíčovat (zelená, modrá, bílá – jasový klíč), aby se nemuseli herci maskovat ručně.
 - Bude třeba mít okno proostřené (opět kvůli uchycení tracku).
 - Ze stejného důvodu bude potřeba co možná nejplynulejší kamerový pohyb (ideálně statický záběr, případně jízda).
 - Bude potřeba upravit vlasy hercům tak, aby je měly co nejbližší u hlavy a nevznikaly osamocené či jemné prameny, které by mohly dělat při klíčování problémy.

Co se týče vloženého pozadí, i zde se nabízí dvě alternativy zpracování:

ALTERNATIVA-1 - FULL CGI

- Vytvoření celé scenerie (krajina + mraky) kompletně počítačem (úplně od nuly)
- **Náročné** jednak z hlediska času a jednak z hlediska zpracování a opět se bojím o výslednou kvalitu obrazu.

ALTERNATIVA-2 – reálně natočený záběr / Stock footage




- Ideální řešení (realističtější) by bylo nahradit plochu za oknem **reálně natočeným** záběrem, případně kupeným **stockovým záběrem**, který:
 - Je perspektivou co možná NEJBLIŽE! podkladovému záběru.
 - Co nejvíce odpovídá představě režiséra (aby se do něj už nemuselo zasahovat).
 - Je v patřičné kvalitě (rozlišení, stabilita obrazu atd.)

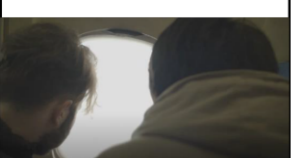
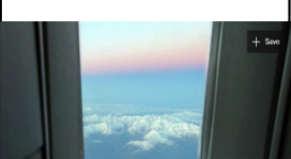
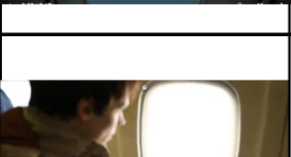


Vlevo: jednotné pozadí (+ ukázka problémového pramenu vlasů).
Vpravo: ideální případ, kdy postava do okna nezasahuje.

PŘÍLOHA P II: VFX BREAKDOWN K FILMU OSTROV SVOBODY

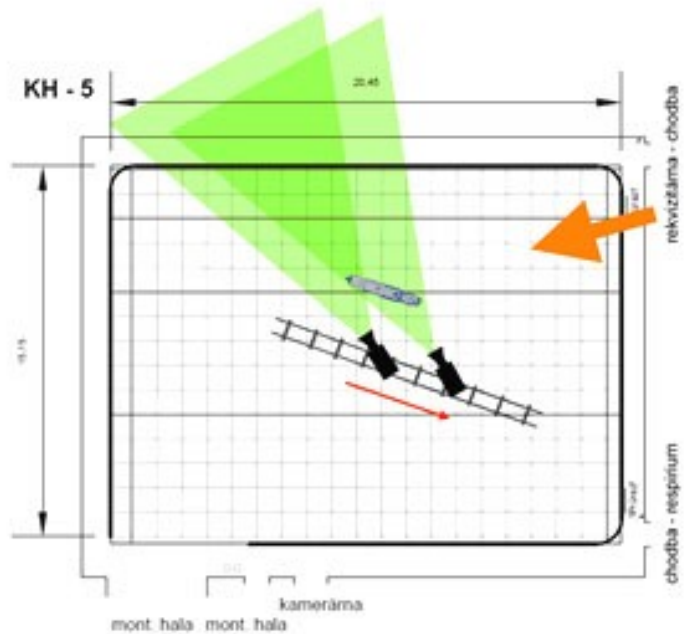
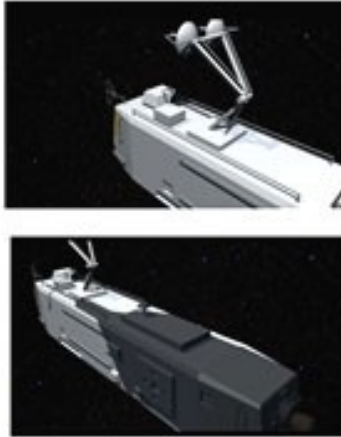
OSTROV SVOBODY: VFX BREAKDOWN

	NÁHLED	SCÉNÁŘ	POPIS	VFX	TECH.	REALIZACE	POZNÁMKY
1		Letadélko se ve vzduchu zastaví, přestoujíme na druhý plán a z neostrosti se vynoří bočně stojící dopravní letadlo IL-62	Odstranění barevných pruhů, dodání červeného pruhu v úrovni oken, přidání nápisu na letadlo - Czechoslovakia airlines	BAREVNÉ PRUHY + NÁPIS	SCÉNICKY + RETUŠE	NALEPENÍ barevných pruhů na bok letadla a PŘELEPIT stávající polep. V Postprodukcii vyretušovat případné nedokonalosti (pruh ke trupu úplně nepřilne)	Letenku musíme mít v dostatečné velikosti, aby zakryla celou plochu v záběru - bude se přestoujovat, takže dodělování v postpru by moc nešlo.
2		Model drží v ruce mladý muž před třicítkou - Jindřich, který je trochu melancholicky pozoruje, zatímco stojí v řadě na schodech přistavených k letadlu.	Odstranění barevných pruhů, dodání červeného pruhu v úrovni oken, přidání nápisu na letadlo - Czechoslovakia airlines	BAREVNÉ PRUHY + NÁPIS, BLIKAJÍCÍ ELEMENTY V POZADÍ	SCÉNICKY + 2D COMP	NALEPENÍ barevných pruhů na bok letadla a PŘELEPIT stávající polep. Polepem se musí zakrýt část letadla za kterou budou nastupovat lidé, aby se to nemuselo ručně maskovat v postpru. V pozadí za letadlem (v neostrosti) nějaké pohyblivé elementy, např. letadlo, které vzlétá (barevná tečka)	STAŽÁK + RAKURZ; Zbytek pruhů se dodělá DIGITÁLNĚ v postprodukcii podle referenčních pruhů z placu (odstín, barevnost...) Zjistit, jak má polep vypadat. MÁME DOST POLEPŮ A DAJÍ SE ODLEPOVAT?
3		Otevřeními dveřmi letadla vidíme, Jindřich stále sleduje před vstupem do letadla model	Vyplnění prostoru za dveřmi ve chvíli, kdy Jindřich vstupuje do letadla.	VÝMĚNA POZADÍ LETIŠTĚ	MP + 2D COMP	VYKLÍČOVÁNÍ postavy a natrakování matte paintu dobové Ružyně. Rizika - noční záběr (neusvíti se) + průchod do letadla je dost vysoko	Klíčovací pozadí zakrývající celou hereckou akci! Vzadu za letadlem fotka budovy letiště v ružyni (z 80.1 na ní nápis Praha - neon)

	NÁHLED	SCÉNÁŘ	POPIS	VFX	TECH.	REALIZACE	POZNÁMKY
4		Nad mraky se vznáší obrovský měsíc. Je v úplňku	Nájezd přes ramena obou protagonistů koukajících z okna. V horní kádně by se nám měl objevit měsíc.	POHLED Z LETADLA	STOCK + MP + 2D COMP	NALEPENÍ trackovacích bodů do okénka. Rizika - záběr musí být po celou dobu ostrý (trackovací body). Zároveň nemůže být moc roztřesený, aby to ustál tracker v postprodukcii.	Stockový záběr oblohy = americká noc + MP měsíce. Bude to asi trochu kýč, takže kdyby ty mráčky nebyly tolik naechraný....
5		Vidí před sebou nekonečnou vrstvu bílých mraků. Skrz několik řídších děr v mracích však prosvítá zeleň	Záběr je POV Evy, která se naklání k oknu aby se z něj podívala. Jedná se tedy o jednoduchý nájezd kamery k oknu - v úhlu přesně 90° vůči oknu.	POHLED Z LETADLA	STOCK + 2D COMP	Stockový záběr oblohy, v postprodukcii PŘIDÁNÍ OKÉNKA letadla ve správné perspektivě	Vybrat vhodný stockový záběr a ve správné perspektivě! Udělat previz toho, jestli je reálný úhel kamery. A napojení na daný stock
6		Z mraků se vynoří nekonečné lesy, jezera, hory a přírodní rezervace La Verendrya v Quebecu - největšího lusu přírody, jaký kdy viděl	Širší záběr na Jindřicha z profilu. Kamera se k němu přibližuje a Jindřich se otáčí k oknu. Kamera končí na oknu. Nejprve za oknem vidíme jen mraky, postupně, jak se přibližujeme, vynoří se z mraků Kanada.	POHLED Z LETADLA	STOCK + 2D COMP	Stockový záběr krajiny (Montreal), v postprodukcii se přidá průlet letadla mraky. Nalepení trackovacích bodů do okénka. Rizika - záběr musí být po celou dobu ostrý (trackovací body). Zároveň nemůže být moc roztřesený, aby to ustál tracker v postprodukcii. POZOR NA VLASY!	Záběr musí být v takové výšce, aby se daly přidat mraky - letadlo by jimi mělo prolétat

PŘÍLOHA P III: UKÁZKA PREVIZUALIZACE K SERIÁLU KOSMO

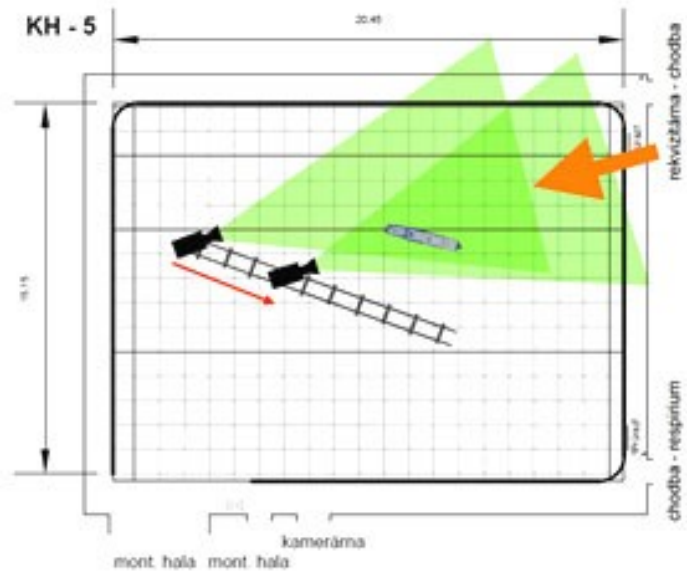
M4



Nadhled na letící Říp, stín poláků

kamera fix

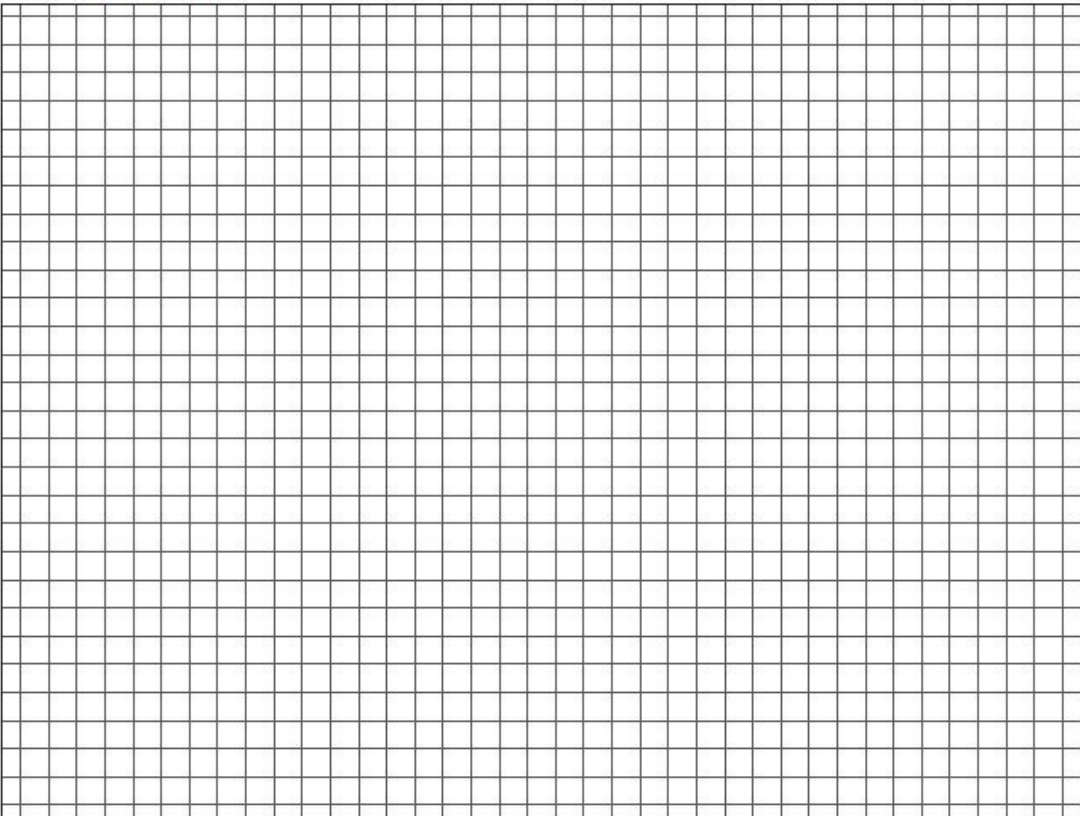
M7 (jako M3)



Říp letí vesmírem na kameru

jízda dál od modelu? širší ohnisko ?, kamera fix,
varianta s dorovněním (varianty kamera výš / níž)

PŘÍLOHA P IV: VZOR FORMULÁŘE PRO ZAZNAMENÁVÁNÍ ÚDAJŮ O ZÁBĚRU

Zde doplň název projektu		číslo záznamu
záběr		
záběr		
délka	synchrony	
poznámky k synchr.		
kamera		
objektiv mm	výška cm	pohyb
clona	ostřeno na cm	od objektu cm
úhel	+ nahoru, - dolů	filtry
poznámky ke kaměře		
světlo		
popis atmosféry		
nákres / schema situace		
		
poznámky všeobecné		

PŘÍLOHA P V: UKÁZKA VYPLNĚNÉHO FORMULÁŘE – FILM Z PEKLA ŠTĚSTÍ 2

záběr 1040

objektiv 14 mm

výška obj. 60 cm

ostřeno na nekonečno

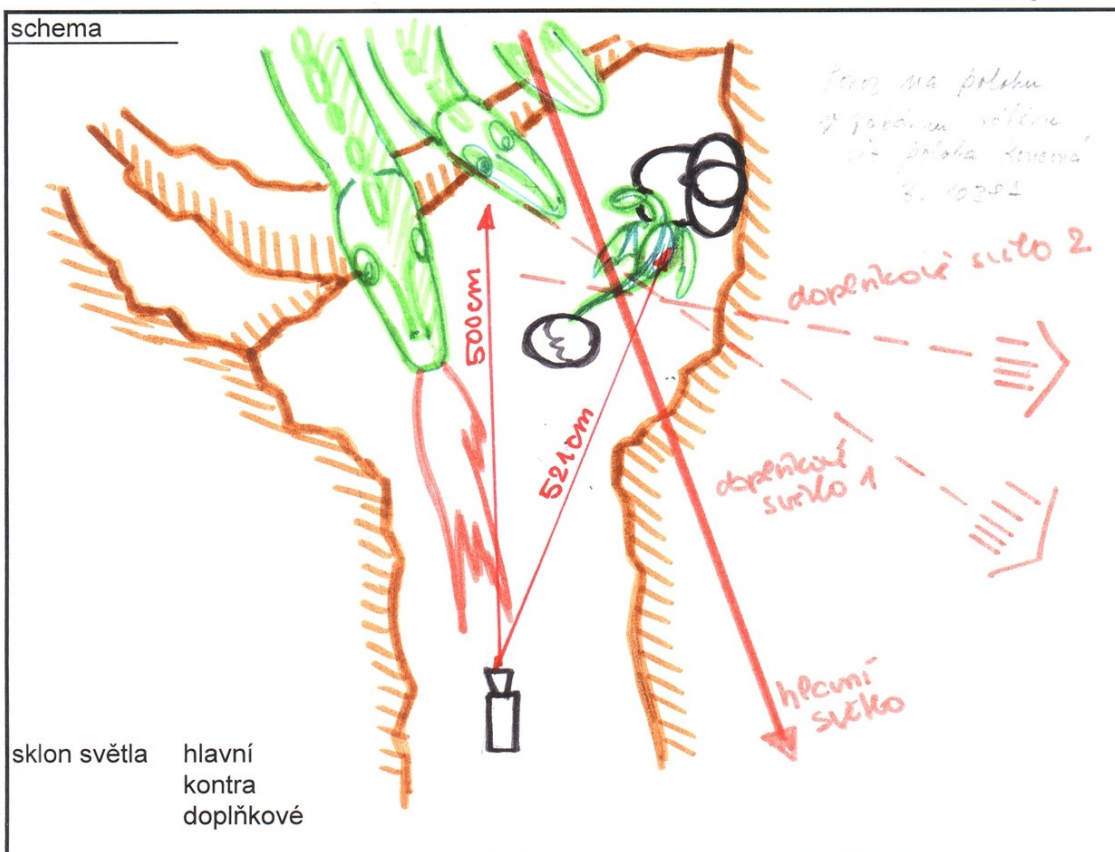
sklon +12 °

clona 5,6

vzdálenost objektiv>drak 500 cm

hloubka ostrosti 1,5 - nekonečno m dráček v ostrosti ~~99~~ frms
100

schema



kreslená animace

ne

"referenční-dráček"

TC 10:07:23:03

poznámky k animaci

dračice naanimována (Dan), schválena - OK.

poloha dráčka navazuje na z.1038A, kdy se tulil k Markýtkce a v konci ukazoval do jeskyně v tomto záběru by měl otáčet hlavu zpět po hlavách dračice

současně vyšlehnutím plamene (viz. animace dračice) by se měl trochu leknout a víc se přitulit ?? Při svícení v konci trochu oranžového světla od kamery ?? (odlesk ohně)

pokud by se toto světlo přidávali, je třeba stejně upravit - nasvítit i psledních pár frms. Dračice

referenční kulička

není