

**VIŠJA STROKOVNA ŠOLA ACADEMIA,
MARIBOR**

DIPLOMSKO DELO

Snemanje predstavitvene reportaže »Konjeniški Klub Gibanje«

Kandidat: Davor Mrkić

Študent študija ob delu

Številka indeksa: 11190122636

Program: Multimediji

Mentorica: mag. Irena Bedrač

Maribor, maj 2011

IZJAVA O AVTORSTVU DIPLOMSKE NALOGE

Podpisani Davor Mrkić, št. indeksa 11190122636, izjavljam, da sem avtor tega diplomskega dela z naslovom

Snemanje predstavitvene reportaže »Konjeniški Klub Gibanje«

ki sem ga napisal pod mentorstvom **mag. Irene Bedrač**

S svojim podpisom zagotavljam, da:

- je predložena diplomska naloga izključno rezultat mojega dela;
- sem poskrbel, da so dela in mnenja drugih avtorjev, ki jih uporabljam v predloženi nalogi, navedena oz. citirana skladno s pravili Višje strokovne šole Academia;
- se zavedam, da je plagiatorstvo - predstavljanje tujih del oz. misli kot moje lastne – kaznivo po Zakonu o avtorskih in sorodnih pravicah (UL št. 16/2007 - v nadaljevanju ZASP), prekršek pa podleže tudi ukrepom VSŠ Academia, skladno z njenimi pravili;
- skladno z 32. členom ZASP dovoljujem VSŠ Academia objavo diplomske naloge na spletnem portalu šole.

Kraj in datum:
Maribor, maj 2011

Podpis študenta:

ZAHVALA

Za pomoč pri nastajanju diplomske naloge se lepo zahvaljujem profesorici in mentorici Ireni Bedrač za vso pomoč, nasvete in predloge pri izdelavi diplomske naloge ter podjetju Dominatus d.o.o za lektoriranje diplomske naloge.

Hvala staršema, ki sta mi bila v veliko finančno pomoč ter vzpodbudo pri izdelavi diplomske naloge.

Zahvala velja tudi Konjeniškemu klubu Gibanje, ker so mi omogočili popoln dostop do prostorov ter dovolili snemanje le-teh.

POVZETEK

Ljudje menimo, da se pri snemanju in montiranju nizko proračunskega filma oziroma reklame potrebuje veliko denarja. Vsi mislimo o količinah, ki si jih navadni delavci ne moremo zamisliti. Pridobiti igralce, imeti visoko ločljive kamere, ki stanejo kot srednje kakovosten avto, plačati režiserja in direktorja ... itd. Ni res!

V filmski industriji je tudi možno posneti kratke in zanimive filme z odlično zgodbo. V današnji dobi dobrih računalnikov, HD kamer in odličnih idej je takšno stvar lažje realizirati kot v starejših časih. Internet je večinski del, kar človek potrebuje za znanje ter dobro ustvarjalnost. Filmi, ki jih vidimo na televiziji, razni spoti, reklame, dokumentarni filmi itd. so dober pouk za ustvarjanje in snemanje. Ideje prihajajo iz vseh smeri. Skoraj več truda je potrebno vložiti v stvari, ki so brezplačne, npr. ideja, prostor, primerno vreme, kot pa v stvari, ki se jih lahko pridobi z denarjem. Hočem povedati, da denar ni vse, da bi naredili dober posnetek, ga je pa dobro imeti.

Najbolj popularen primer je spletna stran www.youtube.com, s katero so lastniki s kratkimi nizko proračunskimi filmi obogateli in naredili veliki uspeh. Celoten svet pretaka lastne videe na njihove strežnike brezplačno. Vse videe, ki smo jih kdaj videli, ali jih še bomo, s časom pridejo na www.youtube.com. Ker je hitro rastoča firma, se na njihovi spletni strani vsakič pojavi nekaj novega. Novi dodatki, ogromno novih uporabnikov, veliko vtičnikov, s katerimi si lahko polepšamo naložen video. Zelo zanimiv video je bil Reverie (Sanjarjenje), ki je bil posnet z DSLR foto aparatom v visoki ločljivosti in čez teden dni dobil čez dva milijona ogledov.

V diplomski nalogi bom analiziral štiriminutni predstavitveni film. Z analizo bom dokazal, kako je mogoče posneti reklamo z minimalnimi stroški in dobro posnetim izdelkom. V njem bodo razni filmski kadri, potrudil se bom okoli nekaterih efektov, po možnosti uporabil eno ali dve kameri ter napisal finančni del projekta.

Vse več je kratkih in dobrih filmov, zato menim, da filmska industrija dobiva večjo in hitro rastočo konkurenco.

Ključne besede:

filmska industrija, reklamni spot, analiza, kamera, snemanje, produkcija, montaža, predvajanje, www.youtube.com.

ABSTRACT

People generally believe that lots of money is needed for the recording and editing of a low budget movie or commercial. We all think of amounts of money that are unimaginable to ordinary workers and which are presumably necessary to attract good actors, possess high-definition cameras that cost as much as a middle class car, pay a producer and a director, etc. That is not true!

In the movie industry, it is possible to record short and entertaining movies with an excellent story. Nowadays, in the age of highly capable computers, HD cameras and excellent ideas, such movies are much more realizable than in older times. The Internet is the main tool for acquiring knowledge and the expression of creativity. Movies that we see on TV, commercials, documentaries, etc., present good lessons for creation and recording. Ideas are flowing in from all sides. More effort is needed to invest in things, which are free, such as an idea, space, suitable weather, than in things that you can acquire with money. I just want to say that money is far from everything which is needed to produce a good movie; but, it is good to have it.

The most popular example is the www.youtube.com web page, through which the owners got rich with short low-budget movies and had huge success with it. The whole world uploads their own videos to their servers for free. All the videos that we have ever seen or ever will, in time, appear on www.youtube.com. As a fast-growing company, it offers something new on its website every time. New add-ons, a lot of new users, many plug-ins which can enhance your own videos. A very interesting movie was *Reverie (Dreaming)*, which was recorded with DSLR photo equipment in high resolution and got over two million hits a week later.

In my project I will analyze a four minute long commercial movie. With this analysis I will demonstrate how it is possible to record a commercial with minimal costs but still have a good final product. It will contain different angles, a few thought-through movie effects; I will if possible use two cameras and write about the financial aspect of the project.

There are more and more short, high-quality movies, therefore I believe that the movie industry is getting greater and fast-growing competition by the day.

Key words:

motion picture industry, promotional spot, analysis, camera, video, recording, production, editing, playback, www.youtube.com.

KAZALO

1 UVOD.....	8
1.1 Opredelitev obravnavane teme	8
1.2 Namen, cilji in osnovne trditve diplomskega dela	8
1.3 Predpostavke in omejitve.....	9
2 POTEK SNEMANJA KRATKEGA PREDSTAVITVENEGA FILMA.....	10
2.1 Ideja za vsebino predstavitvenega filma.....	10
2.2 Scenarij	11
2.2.1 Razčlenitev scenarija	11
2.3 Snemalni načrt	12
2.4 Postprodukcija	13
2.5 Ekipa.....	14
2.6 Lokacija in lokacijski menadžer	15
2.7 Distribucija	16
3 POSTOPEK IZDELAVE KRATKEGA PREDSTAVITVENEGA FILMA.....	18
3.1 Sinopsis.....	18
3.2 Snemalni načrt	18
3.3 Osnove snemanja	18
3.4 Osnove montaže	20
3.5 Osnove kadriranja.....	23
3.6 Naloga producenta	24
3.7 Naloga režiserja	24
3.8 Finančni izračun	25
4 PRIKAZ PRAKTIČNEGA DELA SNEMANJA.....	27
4.1 Kamera.....	27
4.2 Stojalo	28
4.3 Svetloba	29
4.4 Snemalni format	30
4.5 Težave pri snemanju.....	31
5 PRIKAZ PRAKTIČNEGA DELA MONTAŽE	32
5.1 Montaža	32
5.2 Montažni program Adobe Premiere CS5	32
5.3 Program za pripravo predstavitve Adobe Encore CS3	33
5.4 HDMI kabel.....	35

5.5 Arhiviranje posnetkov	35
5.6 Povzetek montaže	36
6 ZAKLJUČEK	37
7 LITERATURA IN VIRI.....	38
LITERATURA	38
8 PRILOGA.....	39
9 SLOVAR	40

KAZALO SLIK

Slika 1: Primer, kako naj bi izgledala snemalna knjiga.....	13
Slika 2: Prikaz linearne montaže	21
Slika 3: Prikaz nelinearne montaže	22
Slika 4: Prikaz planov.....	23
Slika 5: Kamera	28
Slika 6: Stojalo Cobra CT-82	29
Slika 7: Osnovna svetlobna pozicija.....	30
Slika 8: Program Adobe Premiere CS5 - prikaz delovne površine	33
Slika 9: Program Adobe Encore - prikaz delovne površine	34
Slika 10: HDMI kabel	35

KAZALO TABEL

Tabela 1: Opis elementov v scenariju.....	12
Tabela 2: Moj izračun stroškov	25

1 UVOD

1.1 Opredelitev obravnavane teme

V današnjih časih je lahko skoraj vsakdo scenarist, snemalec in producent saj so kamere že vstavljene v večino mobilnih telefonov. Kot vemo, da se tržna ponudba razne snemalne opreme razvija z veliko hitrostjo kar pomeni, da skoraj v vsaki družini obstaja nekdo, ki ima kamero, fotoaparatus, mobilni telefon z objektivom ali podobno. Konkurenca narašča in s tem se pojavijo težave pri drugih ponudnikih snemalnih storitev.

Večino ljudi najema manjša podjetja ali samostojne podjetnike da jim posnamejo reklamni prispevek, reportažo, dokumentarni film ali podobno. V večini primerov ni pomembno koliko stane posnetek in s kakšno kamero ga je posnel ampak kdo ga je posnel saj so pomembni zorni koti, svetloba, znanje ipd.

Dokaj amaterskih snemalcev se lahko konkurira s profesionalnim saj se držijo literature ter materiala, ki ga najdemo na spletu ter tako ustvarijo dober končni izdelek.

Za trditev diplomskega dela, se bom s svojim posnetkom poizkušal izpostaviti in narediti dobro predstavitveno reportažo za podjetje Konjeniški klub Gibanje.

1.2 Namen, cilji in osnovne trditve diplomskega dela

Namen diplomskega dela je narediti kvalitetno predstavitveno reportažo za Konjeniški klub Gibanje. Podjetje Gibanje bi ga uporabilo kot reklamni prispevek. Za začetek, bi ga uporabili v spletnem oglaševanju nato, če bo dovolj kvaliteten pa še kot televizijska reklama. Posnetek bom tudi upošteval kot referenco za lastno nadaljevanje v svetu snemanja.

Snemanje je dokaj preprosta in težka aktivnost. Po spletu je možno poiskati veliko virov kateri nam lahko pomagajo pri produkciji filmov, reklam ipd. Želim dokazati to, da z mojim znanjem in z vso literaturo, ki jo bom poiskal, lahko naredim dober posnetek in ga čim bolj iztržim.

1.3 Predpostavke in omejitve

V takšnem naslovu diplomske naloge ni veliko omejitev. Skoraj neskončno veliko materiala se lahko najde v knjižnici in še več na spletu. Do sedaj najdena literatura mi je bila v vsakršno pomoč.

2 POTEK SNEMANJA KRATKEGA PREDSTAVITVENEGA FILMA

Če smo kdaj želeli samostojno posneti, zmontirati in zaslužiti s kakšnim filmom, smo se morali držati nekaterih že zapisanih pravil, ki so jih v začetku časa multimedije začeli uporabljati naši predniki. Pri kameri je bilo potrebno znati kadrirati, uporabljati razne trike z zoomom, kdaj premikati kamero ipd. Luči so potrebovale svojega lučkarja, režiser je odgovarjal za produkcijo in umetniško podobo itd.

2.1 Ideja za vsebino predstavitvenega filma

Ideja za snemanje filma in naslov se lahko pridobi z gledanjem drugih filmov. Gledali smo jih veliko: Spider-Man, Star Wars, Matrica itd., ki so izvirali iz raznih starih stripov in knjig. Pogled na svet scenaristov je popolnoma drugačen kot pri ostalih ljudeh, ki se ne ukvarjajo s filmografijo. Vidiijo predmete v drugačnem smislu ter jih preplavljajo bogate misli, s katerimi lahko napišejo dober in smiseln scenarij. Ideje je pametno sproti zapisovati. Jean-Pierre Jeunet, režiser in eden od dveh scenaristov francoske romantične komedije, filma *Amelie*, je v intervjuju o filmu povedal, da zbira ideje kar v škatli za čevlje: "Dolgo sem imel škatlo, v kateri sem varoval vse te drobce zgodbe, vse te ideje. Še vedno to počnem, vendar danes, ker sem nekoliko racionalnejši, vse te ideje in spiske vpisujem v svoj računalnik."

(http://www.kolosej.si/filmi/film/liffe_nenavadna_usoda_amlie_poulain/, dne 24. 9. 2010)

Ubesedimo, torej zapisujemo jih v takšni dolžini, da se pozneje ob branju lahko ponovno spomnimo. Veliko priznanih scenaristov in ideologistov nosi s seboj list papirja in pisalo, saj nikoli ne ve, kdaj mu bo kakšna ideja "padla v glavo".

Dva citata, ki sta popolnoma resnična, in priznam, da sem že prestal takšen občutek:

"Dobiti idejo je lahko. Dokončati idejo je garanje" in "Težko je razumeti, kako je lahko po eni strani tako preprosto dobiti dobro idejo in po drugi strani tako težko dobiti še eno, ki bi šla v nastalo luknjo."

(<http://www.zkotzelo.si/?p=498>, dne 24. 9. 2009)

2.2 Scenarij

Scenarij je opis poteka filma, prireditve, dramskega dela, televizijske vsebine, reklamnega prispevka itd. Je natančen načrt za film. Njegovo ime je povezano s tem, da vsebuje tudi popis scen oz. prizorišč. Pri scenariju je potrebno uporabiti čim več opisa kadrov, ki bodo imeli smisel, ter tekst igralcev, katerega uporabljajo za vlogo. Obsega naj okoli 120–150 strani, največ, po potrebi, do 200 strani.

(<http://sl.wikipedia.org/wiki/Scenarij>, dne 25.9 2009)

Scenarij naj bralcu odgovori na vprašanja:

- kdo ali kaj nastopa v zgodbi,
- kaj se v zgodbi dogaja,
- kje se kaj dogaja,
- kdaj se kaj dogaja,
- kako dolgo se dogaja,
- kaj se zgodi (izid dogajanja).

(Košir, 2003, 11)

Pri končnem izdelku projekta načeloma ne vidimo scenarija in kako je sestavljen, ampak nam ga producent prikaže v obliki končnega izdelka – film. Česar scenarij nima, je zvok in kvalitetnejše prikazane slike. Zato ga na več listov papirja narišemo in napišemo ter pregledamo in upodobimo na filmski trak.

Skrajšano verzijo scenarija oz sinopsis predložimo večjemu številu ljudi, da ga preberejo, in opazujemo njihov odziv. Ni toliko pomembno, ali jim je všeč ali ne, ampak da je razumljiv.

2.2.1 Razčlenitev scenarija

Scenarij se razdeli pri produkciji igre, filma, stripa, reklamnega prispevka itd. Proces razčlenitve scenarija se začne, ko izvršni producent prvič prebere scenarij in označi elemente, ki jih je potrebno urediti pred začetkom predprodukcije.

V filmski in televizijski produkciji je razdelava scenarija analiza pisanega dela. Vsi elementi pri tem pa so prirejeni urniku in finančnim zmogljivostmi produkcije ter režiserjevi kreativni rešitvi dramatičnega zapleta, akcije, teme in ustvarjanja elementov scenarija

Element	Barva	Opis
Igralska Zasedba	Rdeča	Vsak igralec, ki ima govorečo vlogo
Dodatno (vzdušje)	Zelena	Vsaka dodatna skupina statistov, potrebnih za ozadje
Dodatni učinki	Modra	Vsi dodatni učinki.
Scenografija	Vijoličasta	Vsi predmeti, potrebni za ustvarjanje scene
Prevozi / Živali	Nagnjeno	Vsa vozila in vse živali na setu.
Garderobe	Siva	Posebni kostumi, potrebni za produkcijo.
Make-up/ frizer	Temno siva	Potreba po ličenju in friziranju, v kadrih, kjer je prisotna kri ali so brazgotine
Posebna oprema	Svetlo zelena	Kadar je za kader potrebna posebna oprema, na primer žerjav ali podvodna kamera.
Produksijski zapiski	Podčrtano	Vsa vprašanja glede scene lokacije scenskih predmetov.

Tabela 1: Opis elementov v scenariju

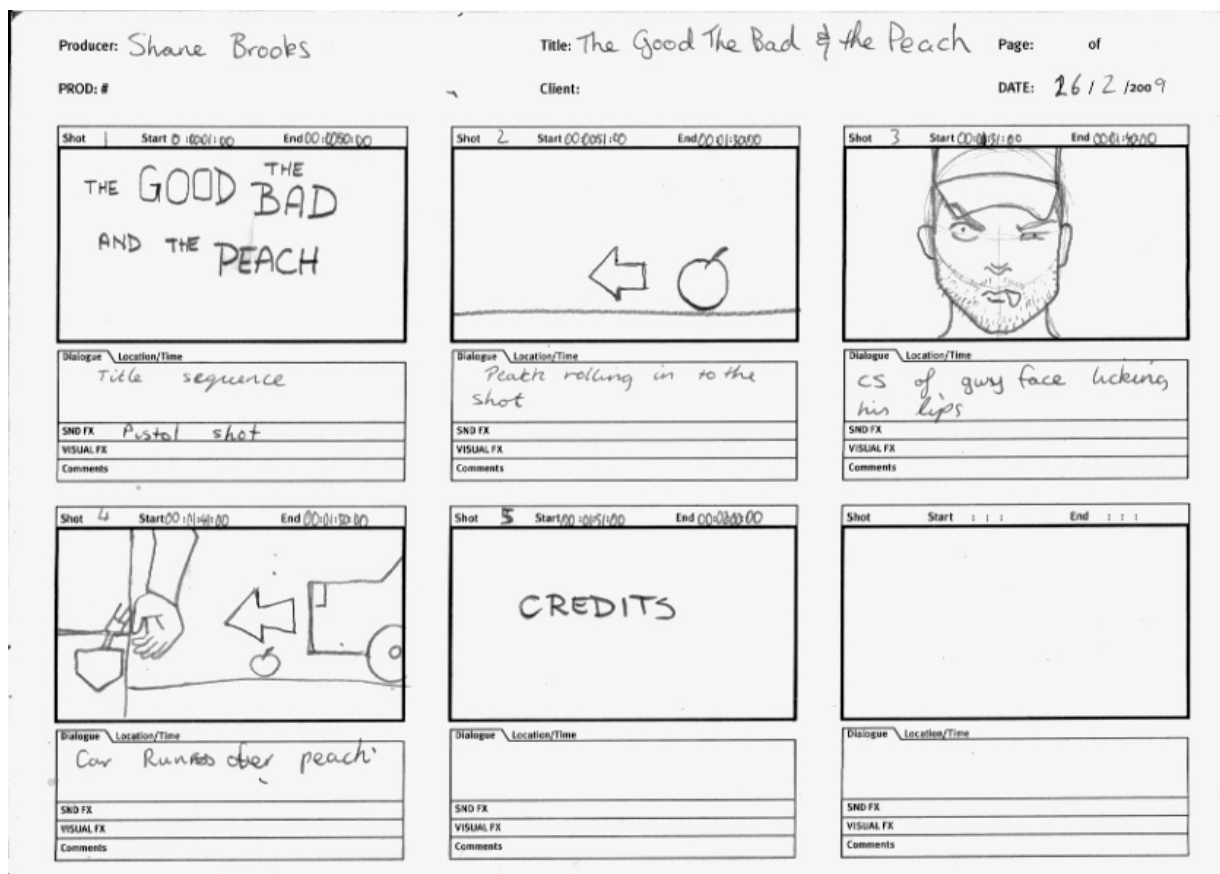
Vir: Dorrer, 2009, 6

2.3 Snemalni načrt

Snemalni načrt je zelo pomemben in natančen prikaz filma. Njegova pomembnost je ta, da prikaže vse kadre in dejanja igralcev, ki nastopajo v njem. Vsaka sekvenca in vsak kader so narisani na papirju za lažje kasnejše snemanje. Če ima film veliko sekvenc, je potrebno narediti še toliko več snemalnega načrta.

Snemalni načrt je v osnovi strip. Po končanem snemalnem načrtu ga predstavijo režiserju v pomoč pri projektu. Vsebuje tudi puščice, ki prikazujejo smer premikanja igralca in skoraj podoben pogled skozi kamero.

Prednost uporabe snemalnega načrta je možnost eksperimentiranja s spremembami, ki bi lahko boljše vplivale na videz projekta.



Slika 1: Primer, kako naj bi izgledala snemalna knjiga

Vir: <http://liviu2102.wordpress.com/2009/03/10/storyboard-group-montage/>, dne 28. 9. 2009

2.4 Postprodukcija

Postprodukcija je eden bistvenih elementov celotnega produkcijskega procesa določenega video projekta, naj bo to kratek TV oglas ali celovečerni film. Ko je film posnet, smo takorekoč šele na polovici.

Postprodukcija je faza, ki se odvija po samem snemanju filma. Zajema snemanje in obdelavo avdio zapisa, obdelavo filmov, fotografij, izdelavo vizualnih efektov in 3D animacij, barvno korekcijo itd. Postprodukcija je splošen termin za vse faze produkcije, ki se zgodijo po že posnetem slikovnem materialu, s postprodukcijo pa se izdelek, tako video kot avdio, zaključí in oblikuje v končni master. Postprodukcija je v bistvu skupek različnih procesov, združenih pod enotno ime postprodukcija.

V postprodukcijo se pogosto vključuje:

- Montaža slike/ TV programa

- Izdelava zvočnega zapisa in glasbenih podlag
- Izdelava in montaža posebnih efektov
- Spreminjanje (konvert) zapisa v različne video formate
- Barvna korekcija
- DVD authoring

Ostale faze same produkcije in izpeljave video projekta od začetka do konca so še: kreiranje scenarija, izdelava režijske knjige, predprodukcija (pre-production), produkcija, distribucija filma in marketing.

(<http://sl.wikipedia.org/wiki/Post-produkcija>, dne 21. 2. 2011)

2.5 Ekipa

Kadar zagledamo na televiziji film najprej pomislimo, če je dober in če ga je vredno gledati. Če je dober, je pa odvisno od veliko ljudi, ki stojijo za kakovostjo filma. Za vsak film, dokumentarno serijo, risanko ipd. je sodelovalo minimalno 4–5 ljudi, in sicer:

Producent – je oseba, ki zbere denar in skrbi za izdelavo avdiovizualnega dela. Odloča o kakovosti produkcije in finančah. Producent zaposluje celotno ekipo, ki naj bi bila primerna za celotni potek snemanja. Je glavna oseba pri celotnem projektu in je najbolj odgovoren, zato ima kontrolo nad vsemi in vsi mu odgovarjajo.

Scenarist – je pisatelj, ki se najbolj ukvarja s pisanjem scenarijev. To so lahko gledališka igre, televizijske oz. radijske oddaje ali filmi. Scenarist tudi pomaga producentu, saj ima pisatelj najboljšo vizualno predstavo o tem, kar je napisal.

Kamerman – z elektronsko kamero oblikuje televizijske ali filmske slike. Njegove naloge so snemanje in prenos oddaj, ogledi terenov, snemalnik objektov in odrskih prireditev ter sodelovanje na izvedbenih sestankih in dogovorih. Kamerman načrtuje in organizira lastno delo in delo asistentov kamere. Sodeluje pri izbiri snemalnih pozicij za doseg optimalnih posnetkov in opravlja kamermanska dela v dogovoru z režiserjem in glavnim kamermanom. Vodi delo asistentov kamere, izpolnjuje spremljajočo delovno dokumentacijo in nadzira proces snemanja.

(www.ess.gov.si/ncips/cips/opisi_poklicev/opis_poklica?Kljuc=4c284308-16dd-4723-8198-01b3a9b8f221&Filter=S, dne 17. 9. 2010)

Igralec – je oseba, ki igra v raznih filmih, TV oddajah in nadaljevankah.

Monter slike – je oseba, ki v postprodukciji dobi na grobo posnet material in ga nato obdeluje po navodilih producenta. Monterji slike so tudi v TV oddajah, nanizankah, gledaliških predstavah.

Monter zvoka – se ukvarja samo z zvokom. Največkrat je prisoten v TV oddajah, nanizankah, gledaliških predstavah in koncertih. Veliko sodeluje s producentom in scenografom.

Oseba za razsvetljavo – pred začetkom snemanja mora urediti vso potrebno svetlobo, ki naj bi bila potrebna za določene kadre. Pri tem mora paziti, da ne presvetli osebe in tudi da ne doda premalo svetlobe. Sodeluje s producentom, scenografom, kostumografom.

Kostumograf – je oseba, katere naloga je oblikovanje kostumov za film ali gledališko predstavo. Običajno bo skušal izboljšati osebni značaj. Tesno sodeluje s scenaristom, oblikovalecem osvetlitev, make-up umetnikom.

Scenograf – ustvarja gledališko "pokrajino". To so usposobljeni strokovnjaki z diplomsko stopnjo izobrazbe v gledališki umetnosti. Imajo dobra načela načrtovanja in rabe prostora. Oblikovano mora biti tako, da je vabljivo za občinstvo. Najpogosto sodeluje z režiserjem.

2.6 Lokacija in lokacijski menadžer

Izbira objektov in lokacij bodočega filma. Ko se odločajo o krajih snemanja, gledajo na to, kaj bo posneto v naravnih objektih in kaj bo potrebno graditi v studiu ali na terenu. Dokler to ni urejeno, ni mogoče začeti z naslednjo delovno operacijo, zato je nujno, da scenograf že takrat izdela skice in tlorise objektov, v katerih bo snemanje.

Pri tem moramo izbrati nekoga, ki nam bo vse stvari uredil, in ta oseba se imenuje lokacijski menedžer.

Zadolžen je, da izbere lokacije za snemanje in pridobi vsa dovoljenja, mora paziti na vse detajle in načrtovati ogromno vnaprej. V fazi predprodukcije sodeluje z režiserjem in oblikovalcem produkcije ter zagotavlja, da se kreativno videnje režiserja zadovolji s primerno lokacijo.

Ko je primerna lokacija izbrana, je njegova dolžnost, da se dogovori z lastniki ozemlja glede plačila, dovoljenja in trajanja snemanja. Ker zna snemanje vplivati na več ljudi, je potreben dogovor še z ostalimi lastniki, lokalnimi oblastmi, urediti je treba parkirne prostore za vse člane ekipe, pripraviti začasen prostor za produkcijsko pisarno, igralce in tehnično ekipo, določiti prostor, kjer bodo stregli obroke, ter zagotoviti varnost ekipe in čim manjši vpliv na lokalno skupnost.

2.7 Distribucija

Po zaključenem projektu snemanja in montiranja filma pride še zaključni del in to je distribucija. V tem delu pride film na površje, kajti za to je bil narejen.

Institucija, ki je proizvedla film, ga lahko tudi distribuira, ampak za to so več ali manj specializirana podjetja, ki se ukvarjajo samo z distribucijo. Razviti kinematografi tudi živijo samo od distribucije in ne od produkcije.

Pozna se, kako ljudje iščejo, da bi naredili nekaj, kar je najbolj poceni, zato ni tukaj nič drugače. Trg je огromen in v tem primeru je najbolj imeti svojo lastno produkcijo. Vlagati v njo je sorazmerno najmanjši strošek, a dobiček iz distribucije je največji.

Primer, kako se razdeli dobiček za distribucijo filma:

- 20 % prihoda od distribucije je zaslužek distributerja.
- 10 % od prihoda se prizna distributerju kot eksploatacijski strošek (izdelava kopij, reklama filma, stroški potovanja in predstavitve).
- 40 % prihoda od distribucije gre producentu, ki je financiral produkcijo. Če je bilo več ko-producentov, se nato stroški razdelijo v merilu, v kakršnem so finančno sodelovali v produkciji.
- 10 % je prihod recenzenta.
- 20 % iz produkcije gre za plačevanje filmskih avtorskih pravic.

Pri kinematografski distribuciji je zaslužek prikazovanja filma največji, 40 % – 60%, in sicer samo od prodaje kino vstopnic. S tem dobičkom se sorazmerno zmanjšuje del finančne delitve ostalim sodelujočim pri produkciji in distribuciji. Seveda je delitev dobička od distribucije eden izmed najbolj občutljivih pravnih in gospodarskih izzivov v življenju enega filma. (Marušić, 2004, 242)

3 POSTOPEK IZDELAVE KRATKEGA PREDSTAVITVENEGA FILMA

V starih časih, v prvih produkcijah filmov, so se naučili, katere opcije imamo in kako jih uporabiti. Začeli so z navadnimi kamerami in kadri ter s časom začeli razvijati razne možnosti snemanja ipd. Še dandanes se učimo, kako priti do dobrega posnetka oz produkta. Na srečo za nas mlajše, ki smo se rodili v času višje tehnologije, že obstajajo knjige, ki nas vodijo od prvega koraka do odličnega produkta. Programi, ki nam omogočajo lažje manipuliranje s sliko, veliko boljše kamere, kako se lotiti projekta, kako napisati scenarij ipd.

3.1 Sinopsis

V reklamnem reportaži za Konjeniški klub Gibanje (dolžina cca. 4 min) bom prikazal objekt in delovanje kluba v Depali vasi. Prikazoval bo konjenike, ki se ukvarjajo več let konjeništvom, in tudi predstavil kratko ponudbo kluba.

Prikazano bo, kako konjeniki uporabljajo prostore, teren za tekmovanje, zunanje sprehajališče za konje, notranjo dvorano in široki kot celotne stavbe, v kateri se glavne stvari dogajajo.

V ozadju bo govorec, ki je tudi delavec v klubu. Med drugimi se tudi ukvarja z jahaškim tekmovanjem, treningi ipd.

3.2 Snemalni načrt

Ker je moj izdelek improviziran, sem se odločil, da ne bom izdeloval snemalnega načrta, kajti ni potrebno. Vse kadre sem si izmislil ter jih improvizirano posnel.

Veliko producentov ne naredi snemalnega načrta. V večini primerov ga je pa dobro narediti, saj poteka snemanje na tak način lažje.

3.3 Osnove snemanja

Osnove snemanja se delijo na veliko različnih osnov, in sicer: Kako držimo kamero, kje se premika kamera, razni kadri, triki snemanja, zorni koti, različni zoomi itd. Kamera je samo instrument, ki posname tisto, kar snemalec želi. Brez snemalca ne bi bilo dobrih posnetkov in posledično bi bil končni izdelek slabši. Ko govorimo o dobrem posnetku, je tukaj tudi v "igri" kakovost kamere. Slabša kamera pomeni slabšo sliko in tudi lahko posledično slabši

rezultat. Pri dobri kameri pa lepša slika lahko pomeni večjo željo po ogledu posnetka, zato je tudi možen večji ogled. Primer, HD in Blu-ray slike.

Obstajajo dve vrsti ljudi, ki gledajo film, in to so tisti, ki ga gledajo v celoti, in tisti, ki gledajo samo zato, da bi videli igralce, zgodbo ter da bi jim hitreje minil čas.

Za tiste, ki se bolj poglobijo v film, pomeni gledanje filma v celoti poznavanje, kaj se dogaja v ozadju posnetka, kako se kadri spreminjajo, spreminjanje vloge igralcev iz različnih filmov, vsi detajli, ki se dogajajo v izdelku, kaj je želel producent s prikazanim kadrom povedati ipd.

Takšne scene so napisane v knjigah in so še dandanes uporabljene v filmski industriji. S svojim posnetkom sem tudi jaz uporabil razne filmske kadre in želel z njimi izboljšati svoj izdelek.

Snemanje brez stojala

Tudi za držanje kamere obstaja pravilo, ki ga je za dober posnetek vredno upoštevati. Snemanje iz roke je možno, ampak je problem pri večjem zoomu, ker pride do bolj opaznih tresljajev. Potrebno je imeti vedno mirno roko, razen če je kader tako predpisan. Uporabljamo lahko tudi stativ, kot sem ga jaz uporabil in si pomagal pri snemanju. Velikokrat je bolje snemati iz roke kot pa s slabim stativom.

Osnovni premiki z kamero

"Švenk" oz. pomik kamere iz leve proti desni ali obratno. Iz točke A proti B, eden od najbolj uporabnih premikov kamere v filmski industriji. Pripelje gledalca do točke, da lahko vidi, kaj se dejansko dogaja v širšem pogledu. Kadar premikamo kamero, jo moramo držati pri miru in nato začeti obračati proti želeni smeri. Paziti je potrebno, da kamera ne izstopa s svoje poti, kadar se premika, saj pride posnetek v filmu drugačen, kot bi moral biti.

Možen je tudi premik gor in dol s kamero. Lahko začnemo kamero premikati iz spodnje smeri navzgor ali obratno. V filmski produkciji se uporabljajo takšni kadri za prikaz nečesa velikega. Primer: Posnetek celotne hiše. V njej se dogaja glavno dogajanje, a bo snemalec najprej naredil pomik kamere s posnetkom zunanjega dela stavbe, da lahko gledalec vidi, kje se dogaja naslednji prizor. Takšen premik sem pogosto uporabil v reportaži: posnetek hleva, v katerem prebivajo konji, ter vse, kar se dogaja notri, travnik, na katerem se sprehajajo konji ipd.

Avtomatske ali ročne nastavitve

Avtomatske nastavitve največkrat uporabljajo amaterji, kar je tudi priporočljivo. Ni pa nujno. Potrebno je imeti nekaj znanja, kako se uporabljajo ročne nastavitve. Ker se imam še vedno za amaterja, sem tudi jaz uporabljal avtomatske nastavitve. Z ročnimi se nisem preveč ukvarjal, ker ni bilo potrebe. Ni bilo hitrih kadrov, katerih avtomatika ne bi mogla dobro procesirati. Kamera mi tudi ni omogočala dobrih pogojev pri ročnih nastavitvah, saj bi moral spotoma tipkati po LCD zaslonu, da bi lahko dobil dober kader. To je pa nesprejemljivo, ker bi prišlo do nepotrebnih tresljajev.

V notranjem delu hleva sem uporabljal ročne nastavitve. Bolj sem ciljaval na spremembo parametrov pri spremembi scene. Nastavil sem nastavitve snemanja "notranjost". Izkazalo se je bolje kot pa avtomatsko.

Stabilizator slike

Stabilizator slike mi je prišel v takšni kameri zelo prav. Pomagal mi je pri lepših posnetkih, čeprav sem imel stojalo. Več izkušenj imam s slabšimi kamerami, ki nimajo dobrih stabilizatorjev, zato se je pri montiranju posnetka poznal vsak manjši tresljaj.

Večina kamer že ima serijsko vgrajen stabilizator slike.

3.4 Osnove montaže

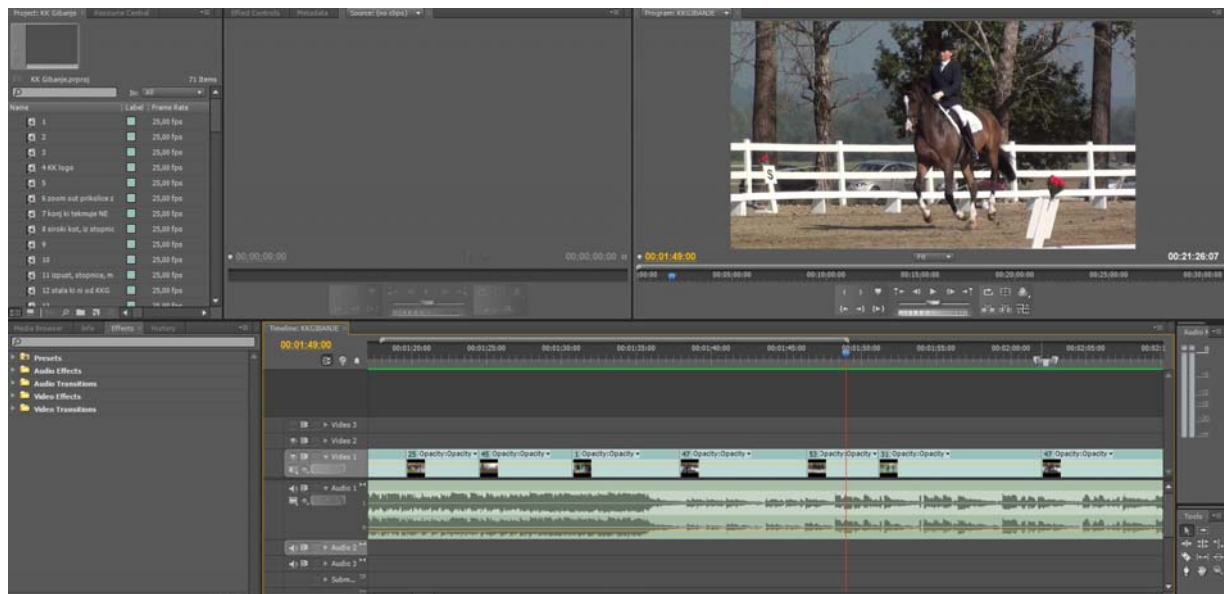
Osnove montaže se delijo na dva pristopa. Prvi je linearna montaža in drugi nelinearna montaža.

Linearna montaža

Linearni pristop montiranja je tehnično manj zahteven, vsebinsko pa bolj, ker zahteva natančno poznavanje strukture zgodbe, prispevka, filma itd. Izraz linearna montaža se je uporabljal pri analognih sistemih, npr. beta montaža. Linearno montiranje zahteva, da zlagamo kadre po vrsti v ravno linijo. Takoj ko prestavimo iz vodoravne linije sliko ali posnetek, že delujemo v nelinearnem pristopu.

S programom iščemo primerne posnetke, ki bi jih lahko uporabili. Med kadre lahko tudi vstavimo razne efekte, ki nam polepšajo končni izdelek. Linearna montaža se lahko tudi sestavlja iz več komponent, s katerimi se tvori posnetek. Zaradi iskanja drugačnih vrst montaže in preskok linearne stopnje so omogočili tudi možnost nelinearne montaže, pri kateri kadre dodajamo na že vnaprej določena mesta, jih povezujemo, krajšamo, menjamo, vrivamo itd.

Primer linearne montaže: Snemanje s starejšo video kamero za domačo uporabo. Pri takšni kameri, če nisi imel studijske opreme, nisi mogel montirati in spreminjati vrstnih redov na posnetku.



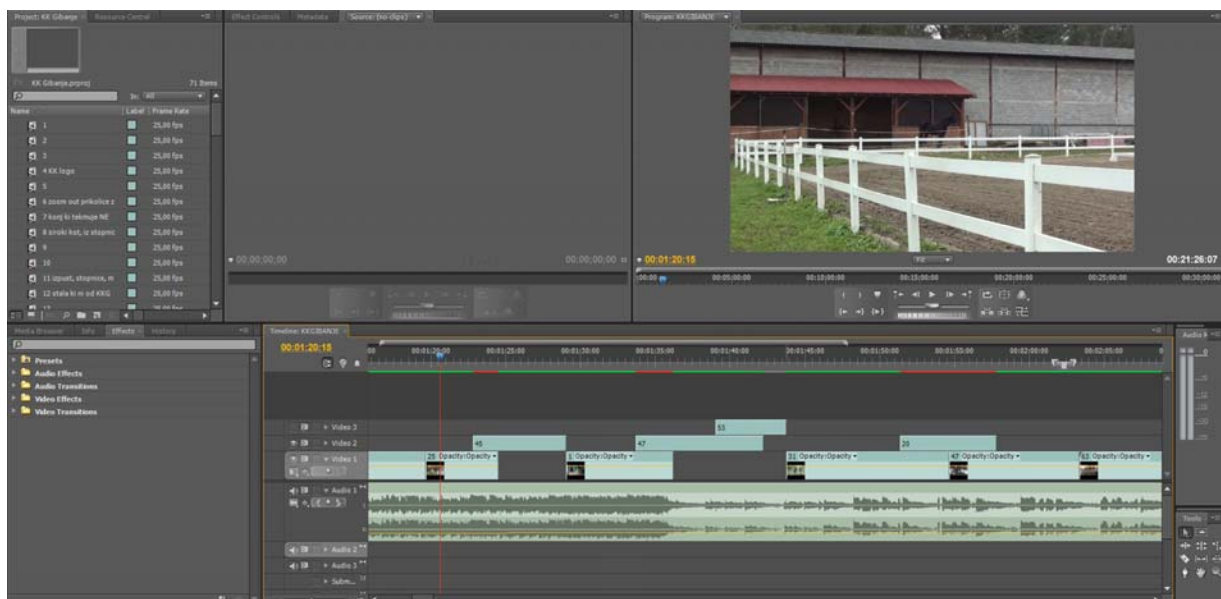
Slika 2: Prikaz linearne montaže

Vir: Lasten, 2010

Nelinearna montaža

Za nelinearno montažo, ki jo v današnjih časih skoraj vsi uporabljamo, je potrebno odšteti malo več denarja kot za linearno. Tukaj lahko uporabimo računalnike, prenosne diske in ostalo studijsko opremo. Če je nelinearna montaža celota skupaj zlepljenih kadrov, potem sklepamo, da je starejša kot linearna, saj so filmske trakove rezali in lepili z lepilnimi trakovi.

Nelinearna montaža je sestav programske in strojne opreme. Pametno se je najprej odločiti za programsko in nato za strojno opremo. Takšna montaža je cenejša, saj nam omogoča, da spravimo posnetke na prenosne medije, računalnike. Pri tem smo prihranili veliko časa, dobili preglednost med samim delom. Nelinearna montaža spada v najsodobnejšo tehnologijo postprodukcije.



Slika 3: Prikaz nelinearne montaže

Vir: Lasten, 2010

Groba montaža

Grobo montažo prispevka lahko montažer opravi sam. Potrebno je samo razvrstiti posnetke v smiselno zaporedje oz logično strukturo. Pri svojem projektu sem vstavil posnetek in ga na začetku grobo obdelal v Adobe Premiere programu, ki ga bom v nadaljevanju podrobneje predstavil.

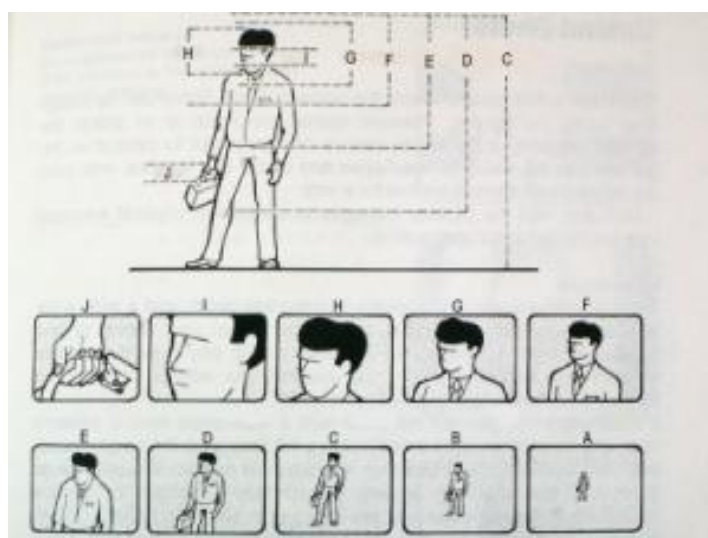
Končna montaža

V končni montaži upoštevamo, da imamo vse končano. Kadri in sekvence so postavljene in povezane z efekti. Zvočna podlaga se ujema s sliko, tekst efekt je dodan ter dodelan v programu Adobe After Effect, ime posameznika oz. nastopajočega je bilo dodano v "pasico", prehodi slik so vidni in logično povezani, torej razumljiva zgodba za gledalca.

Za fizični del sem uporabil programsko opremo Adobe Encore ter posnel na DVD nosilec celotni projekt.

3.5 Osnove kadriranja

Kader je skupek slik, ki jih s prostim očesom ne moremo ločiti. Če upočasnimo posnetek, dobimo tisto, kar ga dejansko tvori, in to so slike. Da bi imel posnetek zanimivo vlogo v projektu, moramo upoštevati več pravil, ki nam govorijo, kako postaviti in nastaviti kamero. Takšno pravilo imenujemo "plan". Določanje, v kakšnem planu bo posnet posamezni filmski posnetek, kakšen bo v posnetku izrez, v kakšni razdalji bodo kamere in objekt snemanja ipd. To vse narekuje zgodba. Ta glede na vsebino doseže vrhunec učinka plana. Poznamo več vrst planov, in sicer:



Slika 4: Prikaz planov

Vir: http://www.mojmikro.si/v_praksi/nauci_se/kader_sekvenca_kadriranje, dne 12.10 2010

- A: Ekstremni total – oseba zaseda manj kot 1/3 prostora v kadru,
- B: Veliki total – oseba zaseda od tri četrtine do tretjine prostora v kadru,
- C: Total (medium long shot) – celotna figura je v kadru
- D: Ameriški (american) plan – rezan nad ali pod kolena in prostor nad glavo
- E: Srednji (medium shot) – rezan v popku in prostor nad glavo,
- F: Doprski (close shot – CS ali medium close up) – rezan v/pod prsih in prostor nad glavo,
- G: Bližnji (close up – CU) – rezan v ramenih in prostor nad glavo,
- H: Veliki plan (big close up – BCU) – rezan v adamovem jabolku (čutimo ramena) in prostor nad glavo,
- I: Kader detajl (very close up – VCU) – rezan v bradi in čelu,
- J: Detajl – posebno poudarjen del telesa ali predmeta

(http://www.mojmikro.si/v_praksi/nauci_se/kader_sekvenca_kadriranje, dne 12.10. 2010)

Za projekt sem največ uporabljal "srednji plan" in tudi "veliki total". Obe verziji planov sta mi bili primerni, saj se nisem želel spuščati v detajle. Veliki total plan je bil mišljen samo za konje in konjenika, kajti pri snemanju nisem imel možnosti doseči "Ameriškega plana", ker bi zaradi hitrih premikov konja uničil celotni kader.

3.6 Naloga producenta

Producent je oseba, ki zbere denar in skrbi za izdelavo avdiovizualnega dela. Ima veliko besedo in lahko močno vpliva na končni izdelek. V evropski proizvodnji ima ponavadi glavno besedo režiser in mu producent več ali manj pomaga. Dober producent upošteva režiserjeve zahteve. Ne zmanjšuje obsega proizvodnje, zaradi česar bi prihranil denar, kakovost pa bi trpela, zato poišče najcenejše in boljše rešitve. Producenti so zelo dobro plačani in imajo svoje pomočnike. (http://sl.wikipedia.org/wiki/Filmski_producent, dne 12.10 2010)

Na žalost si nisem mogel privoščiti takšne osebe, zato sem se zatekel k svojemu znanju in poskusil biti sam svoj producent, režiser in izvajalec projekta.

3.7 Naloga režiserja

Režiser je oseba, ki odgovarja za umetniško podobo in nadzira tehnološko izdelavo filma ali uprizoritev gledališkega dela. Njegove naloge so:

- določitev celotnega umetniškega vidika filma,
- nadzor nad vsebino in scenarijem filma,
- gibalno in dramsko vodi igralce,
- izbira prostora, kjer bo film posnet,
- določi tehnične podrobnosti (položaj kamere, izrez ...),
- sodelovanje s skladateljem, ki izdela glasbo za film,
- vse druge dejavnosti, ki kažejo umetniški vpliv filmskega režiserja na film.

(<http://sl.wikipedia.org/wiki/Re%C5%BEiser>, dne 12.10 2010)

Režiser ima zelo veliko odgovornost nad celotnim projektom.

Za trenutek, med snemanjem svojega projekta, sem se postavil v kožo pravega režiserja. Zamislil sem si, sem vodja 10–15 ljudi, ki opravljajo delo zame, in da s svojim položajem

vodim, kako mora vse biti postavljeno in posneto. Na žalost je bil to samo trenutek in nato sem se vrnil v realni svet.

Na koncu projekta dobi največ kredibilnosti režiser, saj je on tisti, zaradi katerega se je posnel "dober film."

3.8 Finančni izračun

Odločitev pri nadaljevanju in izvedbi projekta je praviloma odvisna od finančnega predračuna, ki ga pripravi producent s svojimi sodelavci. Potrebno je upoštevati vse finančne tokove projekta, pri čemer je največji problem načrtovanje prihodkov, saj je večina prodaje medijskih produktov zelo odvisna od razmer na trgu, vlaganja sredstev v promocijo ipd.

Če želimo nadaljevati s projektom, mora prodajna cena izdelka pokriti vse stroške proizvodnje in višino načrtovane vrednosti, ki pa je zelo odvisna od pogojev na trgu, referenc izvajalca, finančne moči naročnika itd. Vse to pridobimo z dolgoletnimi izkušnjami na področju medijske produkcije.

Moj izračun celotnega projekta je bil zelo majhen, saj nisem imel toliko ljudi, koliko jih uporabljajo za večje projekte in celotno opremo, s katero snemajo visoko proračunske filme. Ker sem si opremo za snemanje izposodil ter plačal po vnaprej določeni ceni, sem opravil tudi finančni izračun, koliko je projekt dejansko stal.

	Obseg	Cena na enoto	Skupni stroški
Izposoja opreme	1 dan	29€	29€
Stroški snemalca	5ur	8€	40€
Stroški montaže	20ur	10€	200€
Stroški materiala	1kos DVD	1,64€	1,64€
Stroški prevoza	50km	0,37€	18,5€
Amortizacija opreme (računalnik)	2dni	0,62€	1,24€
Amortizacija programske opreme (Adobe premiere CS5)	2dni	1,17€	2,34€
Skupaj	/	/	292,72

Tabela 2: Moj izračun stroškov

Vir: Lasten, 2010

Za izposajo opreme sem upošteval celotne pripomočke, in sicer stojalo, kamero ter dodatno baterijo. Seštevek opreme je bil 29 € za celoten dan uporabe. Amortizacije omenjene opreme nisem upošteval v svojo prid, ker je bila oprema izposojena.

Stroški snemalca so bili v tistem dnevu za 5 ur snemanja ocenjeni za 8 € na uro.

Montaža je trajala 20 ur. Cena ene ure montaže je bila ocenjena na 10 €. Za montažo mora stranka odšteti 200 €.

Cena enote prenosnega medija oz. DVD stane 1,64 €.

Do snemalne lokacije je bilo potrebno uporabiti prevozno sredstvo, in sicer v mojem primeru avtomobil. Prevoženih kilometrov je bilo 50, pri katerih je zaračuna tarifa 0,37 € na kilometer.

Vrednost računalnika je 450 € in programske opreme Adobe Premiere CS5 854,1 €. Ker se za računalnik in računalniško opremo zaračunava amortizacija 50 % na leto, sem za vsako posebej naredil izračun. Za računalnik je strošek na dan uporabe 0,62 € ter za program Adobe Premiere CS5 1,17 €.

(<http://www.racunovodja.com/clanki.asp?clanek=232>, dne 7.12. 2010)

4 PRIKAZ PRAKTIČNEGA DELA SNEMANJA

Za vsako snemanje je potrebno imeti opremo. Pri opremi pride v poštev osebje in pri osebnem znanju. Iz vsega tega lahko povlečemo črto, da imamo kader. Naslednji korak je realizacija ideje.

Od začetka do konca je potrebno imeti različne postopke, ki nas vodijo skozi projekt. Držati se tega načrta je veliki korak do zaključka, in tako sem se ga držal tudi jaz.

Vedno je plan priprav takšen, da se izbere lokacija, posname, zmontira in prikaže produkt.

Čez celotni dan sem imel možnost spoznati kamero in stojalo. Ker je bila kamera plačljiva, sem jo moral v jutranjih urah bližje spoznati ter se navaditi. S stojalom, ki sem ga zakupil, sem imel nekaj manjših težav oz. kolikor sem plačal, toliko sem dobil. Bila je dokaj gibljiva in plastična, a se je dalo vse posneti.

V nadaljevanju bom opisal, prikazal in razložil, zakaj sem se odločil za to opremo.

4.1 Kamera

Kamera Sony HDR-XR155E je bila več kot odlična za moj projekt. Majhna, kompatibilna in ne preveč težka.

Ima možnost snemanja Full HD 1080p, ampak ker sem imel v planu posnetek predvajati samo na internetu, je povsem zadostovalo snemanje v razmerju 720p. Ima možnosti 25-kratnega optičnega zooma z aktivnim načinom stabilizatorja SteadyShot. SteadyShot stabilizator mi je omogočil stabilnejšo sliko in zmanjšanje tresljajev. Disk, ki ga kamera vsebuje, omogoča snemanje v polni ločljivosti do 50 ur, in sicer do 120 gigabajtov prostora. Ker sem že omenil, da ni bilo potrebe po visoki kakovosti snemanja, ker je nato obdelava na računalniku zahtevnejša oz. zahteva močnejši računalnik, lahko rečem, da bi kapaciteta diska zdržala snemanje do 100 ur.

Možnosti snemanja ima v razmerju slike s 4:3 in 16:9. Ker sem želel snemati v 16:9 razmerju nisem potreboval spreminjati nastavitve, ker je bilo že vse nastavljeno.

Snemalni format filma ima AVCHD (1920 x 1080 ali 1440 x 1080) / standardna ločljivost pa je v formatu MPEG2. Za pregled posnetega materiala mi je služil 6,7 cm velik LCD zaslon s "touch screen" funkcijo. Vgrajen je mikrofonski stereo zoom mikrofonom. Prenos podatkov na računalnik mi je omogočal HDMI priključek z zelo hitrim in zanesljivim pretokom podatkov.

Cena takšne kamere se giblje okoli 600 €. Ker je možnost kupovati v tujini in so seveda nekatere stvari cenejše, sem se odločil, da privarčujem denar ter kupim prav takšno kamero. Mogoče še boljše.



Slika 5: Kamera

Vir: <http://www.sony.si/product/cam-high-definition-on-memory-stick/hdr-cx155e>, 8.12.

2010

4.2 Stojalo

Stojalo, ki sem ga uporabljal, ni bilo nič kaj profesionalno, a je zadostovalo mojim potrebam. Stojalo z oznako Cobra CT-82 ima možnost vrtenja kamere vodoravno in horizontalno. Za pripomoček ravnega kadra ima tudi vodno tehtnico, ki prikazuje, ali smo na ravni podlagi ali je potrebno prilagoditi stojalo za raven posnetek. Možnost nastavljanja snemanja je z višine 160 cm ali iz nižine 47 cm. Stojalo ima možnost obračanja za 360° in nagibni kot 90° navzdol ter 50° navzgor. Ima tudi hitro snemljivo pritrdilno podlago. Narejeno iz lahkega aluminija in ga je zelo lahko nositi po terenu snemanja. Brez stojala nisem snemal, saj bi bila slika slabše posneta. Ima gumene podstavke, da se lažje prime gladkega in spolzkega terena, kar mi ni pomagalo, saj sem večinoma snemal na neravni podlagi oz travi. Zelo mi je pomagal ročaj, s katerim sem lahko premikal kamero levo desno, gor dol.



Slika 6: Stojalo Cobra CT-82

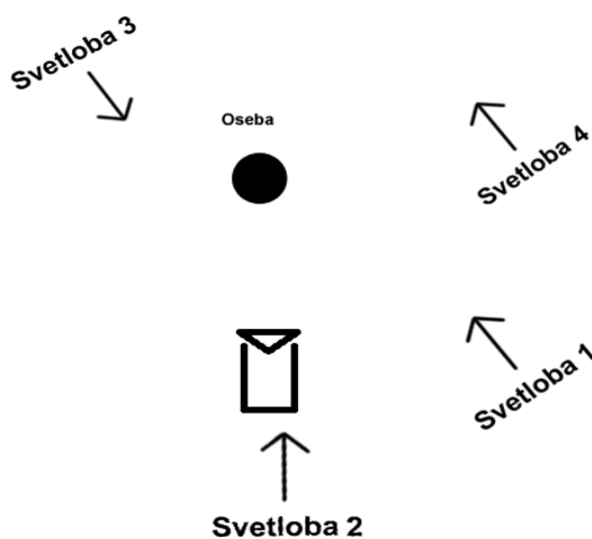
Vir: Lasten, 2010

4.3 Svetloba

Svetloba je v medijski produkciji eden od ključnih pomenov. Brez svetlobe ne bi bilo zanimivih kadrov in svetlih objektov. Kadar snemamo prizor, je najbolje, da je oseba osvetljena z več žarnicami na več pozicijah. Odvisno je tudi od prizora. Poznamo naravno in umetno svetlobo. Naravna je sonce, umetno si sami ustvarimo z različnimi reflektorji in ostalimi primernimi žarnicami.

Pri svojem snemanju sem upošteval, da je potrebno imeti svetlobo za kamero in tako je tudi bilo. Kadar sem snemal intervju, sem se postavil tako, da je svetloba padala na osebo s strani. Tudi tako se pridobi efekt s svetlobo. Ker je sonce bilo visoko nad oblaki, je bil posnetek dokaj dober. Ni bilo potrebnih dodatnih luči. Zjutraj sem imel manjše težave z meglo, ampak proti poldnevu se je zbistrilo ter mi dalo več lepših kadrov.

Primer dobrega osvetljevanja:



Slika 7: Osnovna svetlobna pozicija

Vir: Papič, 1997, 49

Osnovna svetlobna pozicija

1. Glavna ali tričetrtinska svetloba,
2. prednja ali dopolnilna svetloba,
3. nasprotna svetloba,
4. svetloba za ozadje ali globinska svetloba.(Papič, 1997, 48)

4.4 Snemalni format

Podatki iz kamere so potekali preko HDMI kabla, saj je omenjeni kabel najbolj primeren za takšne velikosti podatkov. Podatke, ki so se pretakali v prvotnem stanju, je kamera posnela v kompresiji AVCHD oz. ".m2ts" formatu. AVCHD (Advanced Video Coding High Definition) je že kompresirana verzija videa v večini primerov z MPEG-4 AVC/H.264 video kodekom, avdio pa v kompresiranem Dolby AC-3 formatu. AVCHD format se uporablja za visoko kakovostne videe, kot so Blue-Ray diski in HD videi.

Takšen format sem dobil iz kamere ter ga uvozil v Adobe Premiere CS5. Ko je bil celotni projekt dokončan, sem moral samo še izvoziti datoteko. Testiranja, v kateri format spremeniti in izvoziti, je bil najtežji, saj sem moral narediti več poizkusov, ki so trajali nekaj časa. Na koncu sem izbral MPEG-4 kompresijo in izvozil v ".mp4" format.

4.5 Težave pri snemanju

S snemanjem sem začel okoli 10.30. Ogled celotne snemalne površine mi ni delal težav, saj sem imel primerno obutev, ker sem bil vnaprej obveščen o blatnem terenu.

Zjutraj se mi je nasmehnila sreča, saj ni bil napovedan dež, ampak samo megla. V času megle nisem vedel, ali bi snemal ali ne. Odločil sem se, da posnamem, ker nikoli ne veš, kakšen kader bom zamudil in kdaj bodo končali z jahanjem. Proti poldnevu se je začelo vedriti in prikazalo se je sonce. Ker je bilo še veliko snemanja, sem se odločil, da bom začel od začetka in dobil sončno svetlobo. Razlika med obema posnetkoma je ta, da so s soncem bolj žive barve ter lepši končni izdelek.

5 PRIKAZ PRAKTIČNEGA DELA MONTAŽE

5.1 Montaža

Montaža je potekala dokaj tekoče in brez kakršnih koli zadržkov. Prej sem že omenil, da kamera ni bila nastavljena na polno ločljivost, kakor omogoča, zato mi računalnik ni javljal nobenih napak in je počasneje procesiral video.

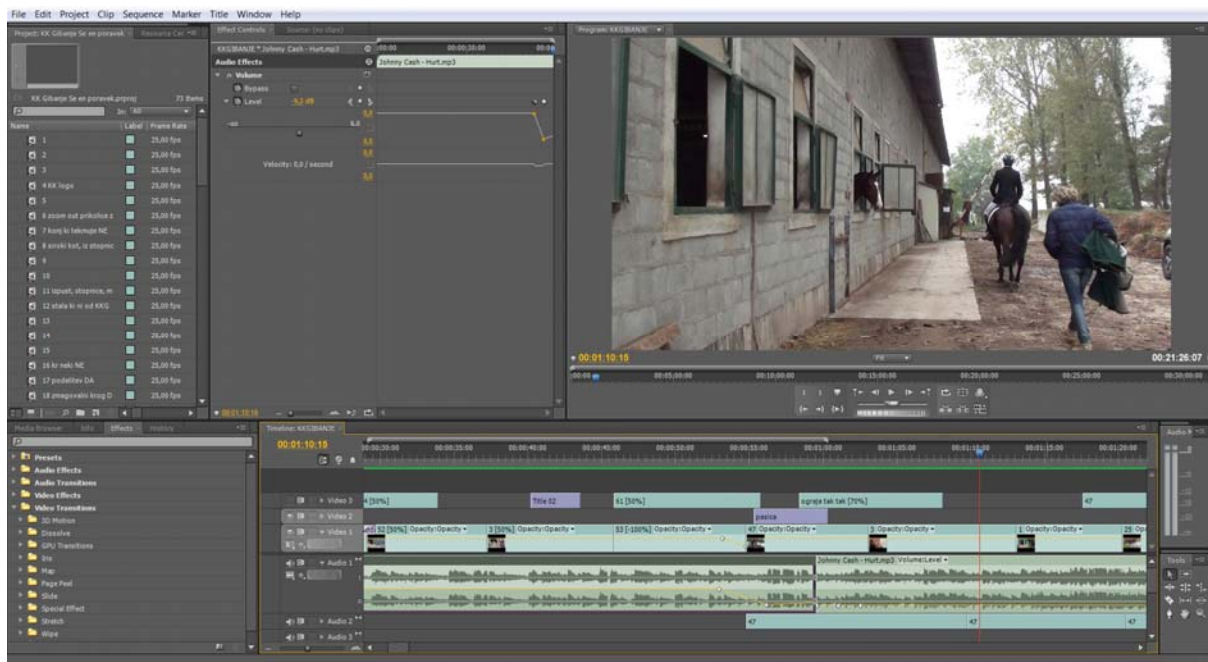
Pri predstavitvi končnega izdelka mentorici se je malo ustavilo, saj je bilo treba narediti nekaj manjših popravkov in dodatkov. Zelo sem zadovoljen, ker je vse potekalo bolj tekoče od pričakovanj.

5.2 Montažni program Adobe Premiere CS5

Zelo dober program proizvajalca Adobe, ki ga skoraj vsi montažerji filmov poznamo, se imenuje Adobe Premiere CS5. Je zelo zmogljiv pripomoček pri izdelovanju filma. Ima ogromno funkcij, katere nam pridejo prav, in prav tako jih je lahko uporabljati. Program je drag za amatersko uporabo. Njegova cena je približno 850 €. Adobe ponuja brezplačno testno različico s svoje spletne strani za 30 dni in nato se lahko odločimo za nakup. CS5 različica ima veliko več funkcij kot njegov predhodnik CS4.

Omogoča veliko funkcij za preoblikovanje posnetka, dodajanje slikovnega materiala in zvočne podlage. Funkcije so neomejene.

Nadgrajen je z večjo število kodekov in bolj stabilnejšo programsko opremo ter še veliko več drugega. Na žalost je trenutno narejena verzija le za 64-bitne računalnike, tako da tisti, ki uporabljajo 32-bitne računalnike, ne morejo uporabljati omenjenega programa.



Slika 8: Program Adobe Premiere CS5 - prikaz delovne površine

Vir: Lasten, 2010

Sistemske zahteve (Windows)

- Procesor Intel® Core™2 Duo ali AMD Phenom® II,
- Zahtevan je 64-bitni operacijski sistem: Microsoft® Windows Vista® Home Premium, Business, Ultimate ali Enterprise s servisnim paketom SP 1 ali Windows® 7- 2 GB RAM-a (priporočeno je 4 GB ali več RAM-a)
- 10 GB prostora na trdem disku za namestitvev
- Trdi disk s hitrostjo 7200 obratov na minuto za urejanje stisnjenih oblik zapisa videa
- Zaslón z ločljivostjo 1280 x 900 (priporočeno je 1280 x 1024) z grafično kartico s potrjeno podporo za strojno pospeševanje OpenGL.

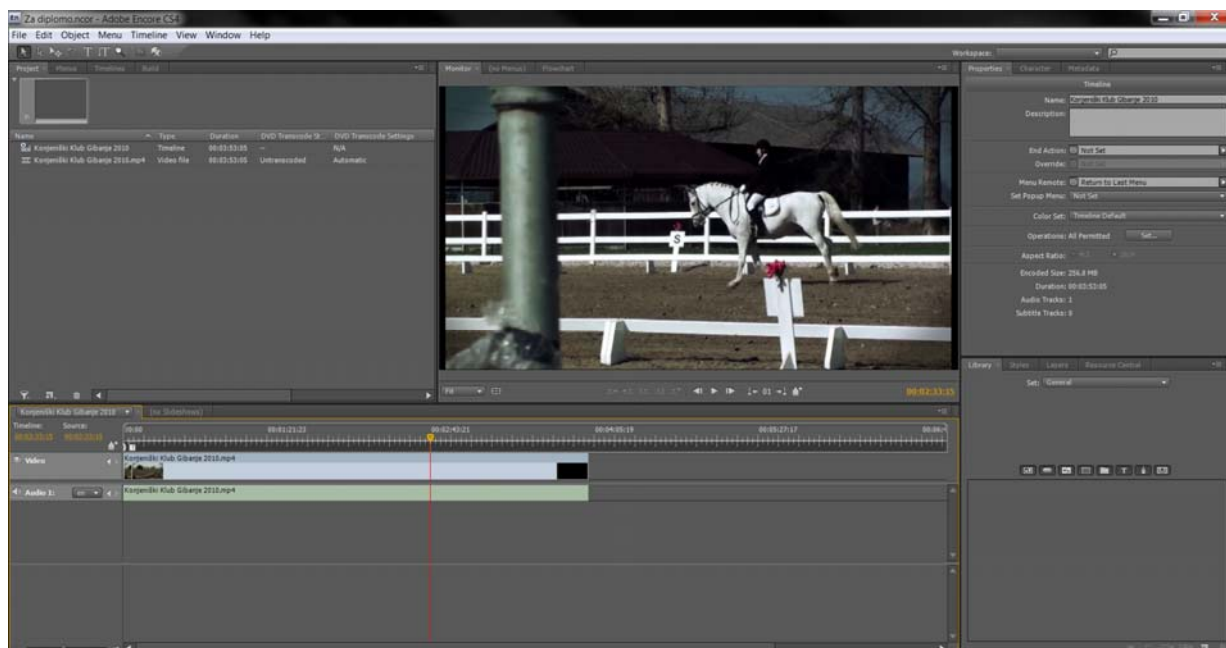
(http://www.digiars.si/adobe/premiere/adobe_premiere_pro_cs5_opis.asp, dne 9. 12. 2010)

5.3 Program za pripravo predstavitve Adobe Encore CS3

Adobe Encore je program, katerega ljudje ne poznajo najboljše, se pa srečujejo z njegovim končnim izdelkom. Končni izdelek lahko vidimo na vsakem DVD-ju: meni, v katerem izbiramo podnapise, komentar igralcev, izbor scene ...itd. To pridobimo z Adobe Encore programom. Sliši se dokaj preprosto, ampak na žalost ni. Program je zelo zahteven in zahteva od posameznika veliko truda. Seveda, ko ga enkrat obvladamo in nam je že vse v podzavesti, tedaj je vse lažje. Program ponuja veliko možnosti pri ustvarjanju svojega okolja,

s katerim lahko manipuliramo ter dodajamo vsakršne nove priključke izvajalca Adobe. Kompatibilen je s programom Adobe Photoshop, kjer lahko ustvarimo svoj lastni meni kot sliko in ga nato uvozimo v Encore. Dodamo mu še majhne menije ter gibljive slike in imamo končni izdelek. Seveda je tudi možnost združljivosti z drugimi Adobe izdelki. Adobe Premiere, Adobe After Effects, Flash itd.

Program je zelo uporaben, če se ga naučiš uporabljati. Cena na trgu je približno 80 €.



Slika 9: Program Adobe Encore - prikaz delovne površine

Vir: Lasten, 2010

Sistemske zahteve (Windows)

- Intel Pentium 4, (1.4GHz procesor za DV; 3.4GHz procesor za HDV),
- Windows XP SP2 or Vista Home Premium, Business, Ultimate, or Enterprise;
- 1GB RAM (2GB za HDV)
- 5 GB prostora na trdem disku za namestitev.

Zaslon z ločljivostjo 1280 x 900 (priporočeno je 1280 x 1024) z grafično kartico s potrjeno podporo za strojno pospeševanje OpenGL.

(<http://www.digiars.si/adobe/adobe.asp>, 9.12 2009)

5.4 HDMI kabel

HDMI kabel ali po angleško "High-Definition Multimedia Interface" nam omogoča hiter in konstanten prenos medijskih izdelkov. Možno ga je tudi uporabljati na napravah, kot so monitorji, TV sprejemniki itd. Omogoča čistejšo sliko kot navadni kabli. Zaradi dobre kvalitete teže pride do izgube slike ali zvoka. Takšen priklop je dober in zanesljiv, tako da bo čez čas možen na napravah samo tak priklop. Ampak čez čas.



Slika 10: HDMI kabel

Vir: <http://www.tehnox.si/HDMI-A-kabel-19-Pol-moski--mosk-10m>, dne 9.12 2010

5.5 Arhiviranje posnetkov

Raziskave so pokazale, da je ohranjanje podatkov v digitalni smeri v filmski produkciji dosti dražje kot pa ohranjanje filmskih trakov. Številke so različne in odvisne od vrste studia. Sliši se nelogično, ampak digitalno je cenejše samo v ustvarjanju in ne ohranjanju. Za filmske trakove je bilo potrebno imeti primerno sobo, konstantno temperaturo in že vnaprej določeno količino vlage. Pri digitalnem shranjevanju pa bo samo sčasoma mogoče kopirati na kakšen drug prenosni medij ali pretvoriti v drug digitalni format. (Blatnik, 2009, 178)

V mojem primeru je digitalno cenejše, saj sem arhiviral vse posnetke iz kamere na disk računalnika. Za svojo varnost sem tudi prenesel celotni projekt na prenosni disk in ga tako ohranil za nekaj časa. Drugi arhiv pa sem si ustvaril na svetovnem spletu, in sicer na www.vimeo.com. Podobno kot www.youtube.com, ampak z različnim predvajalnikom in dizajnom. Razlika med dvema brezplačnima ponudnikoma je v tem, da www.youtube.com

ne podpira in ne spreminja formata, ki sem mu ga pretočil na njihov strežnik. Večkrat mi je zavrnil posnetek in zato je bila moja druga izbira www.vimeo.com.

5.6 Povzetek montaže

Pri celotni montaži sem ugotovil, da je potrebno montirati z občutkom in usklajenim ritmom. Poizkušal sem pridobiti čim bolj podoben posnetek, kot so reklame, ki jih vidimo v času nakupa preko televizije – Top Shop. Čeprav sem se poskušal držati njihovega načela, sem postopoma improviziral ter pristal na svoj način montaže. Začel sem z izbiro glasbe, ki je počasna, ter se prilagajal le njej. Različne kadre sem vstavljal v linijo montaže in preverjal s predogledom, kakšen bi bil izdelek. Prvi del do govorke poteka iz kadra v kader, nato sem poizkušal nadaljevati z montažo v sekvencah. Sekvenca je skupek več prizorov in različnih kadrov. Lahko je snemano z eno ali več kamerami ter iz različnih zornih kotov. Ker v končnem izdelku nisem najbolje upošteval sekvenc, je mentorica dala mnenje o popravku ter predlogu, kako naj bi približno sekvence potekale.

Sprememba prvega kadra je bila potrebna tako, da sem začel s širokim kadrom celotnega terena za jahanje ter nadaljeval v naslednji kader. Začetni kadri nimajo posebnega pomena ter povezave. Tukaj sem predvsem želel poudariti samo lepoto narave, v kateri se nahaja KK Gibanje. Želel sem pridobiti gledalca z zanimivimi kadri ter efektom počasnosti. Spremstvo kadrov z melodijo naj bi pritegnilo gledalca k ogledu reklame do konca. Več ali manj so vsi začetni kadri bili v total kadru oz. ameriškem. Napis "Konjeniški klub Gibanje se predstavi" je bil obdelan v programu Adobe After Effects in z njem sem dobil efekt globine. Kadar je jahač pritekel skozi tekst, se je tekst pojavil za jahačem in ne pred njim.

Govorka je bila posneta v srednjem kadru. Zraven nje je bila pasica z imenom in priimkom ter kaj zastopa. To je Konjeniški klub Gibanje. Med govorom je bila melodija utišana na določen nivo, vendar ne ugasnjena. Najprej je predstavila lokacijo celotnega kompleksa ter nadaljevala z ostalo ponudbo, ki so je deležni konji in jahači. Poizkušal sem slediti njeni ponudbi tako, da sem v ozadju prikazoval dele njenega opisa. Po zaključenem govoru sem zopet nadaljeval z višjim tonom melodije ter realno hitrostjo slike. Tokrat je nisem upočasn timer, kajti ni se mi zdelo primerno. Kot sem že omenil, sem kadre sem postavil po občutku. Za zaključek sem poizkušal prikazati hrbet jahača, ki pelje konja na sprehod. Kader se je zelo dobro obrestoval. Za končni efekt sem ga še upočasn timer ter zaključil z upadom črtnice čez celo sliko.

6 ZAKLJUČEK

Ideja posneti Konjensiški klub Gibanje je prišla bolj iz ideje po reklami podjetja, kako bi se lahko podjetje še bolj predstavilo. Tukaj se pojavim jaz. Pri zaključevanju in dopolnjevanju diplome sem opazil, da ni bilo vse skupaj lahko realizirati, ampak s trdom mi je uspelo. Seveda so bile prisotne tudi težave, vendar sem jih lahko odpravil..

Lahko rečem, da so vse moje želje glede diplomskega dela popolnoma uresničene. Uspešno sem naredil dva izdelka z enim "zamahom". Reklamo ter diplomsko nalogo. Ni se mi uresničila samo želja, da bi vse skupaj dokončal v kratkem času. Menim, da je bil najtežji del pisanja čas. Ker se mi je pripetilo ogromno stvari med pisanjem, snemanjem in montiranjem projekta, sem bil vesel, da sem končal.

Ker se najbolje prodajajo kratki video posnetki po spletnih straneh, menim, da lahko pričakujem dober odziv kupcev storitev Konjensiškega kluba Gibanje.

Upam, da bo podjetje imelo veliko koristi od mojega posnetka. Čez čas bom izvedel, saj sem tesno povezan z klubom in želim, da tako tudi ostane. Zaradi projekta, ki sem ga dokaj uspešno opravil, sem se odločil, da si kupim svojo lastno opremo in začnem s podobnim delom. Razmišljam o samostojnem podjetju, toda čez čas. Reportaža je zame bila le motivacijski posnetek, upam, da mi bo dal »odriv« za kakšen večji projekt.

Najtežji in najdaljši del je bila montaža posnetka. Ta mi je vzela veliko več časa kot snemanje. Ukvarjanje s finesami in dodatnimi programi, ki jih nisem v celoti obvladal, mi je vzelo več časa, da se jih naučim ter izpopolnim montažo.

V povzetku diplomskega dela sem postavil tezo, da se lahko posname predstavitevna reportaža z minimalnimi stroški. Na strani 26 je razlaga o stroških, ki so bili zelo zadovoljivi, če bi produkt dejansko prodali. Ni bilo potrebno plačevati za dragoceno opremo, ne več kot 100 €, da bi se posnela amaterska reportaža. Menim, da sem tezo potrdil ter dokazal z javnim posnetkom, ki se še danes vrti na spletu, da je delo bilo dobro opravljeno.

7 LITERATURA IN VIRI

LITERATURA

1. Blatnik, A.: *Digitalna filmska revolucija*, UMco in Slovenska kinoteka, Ljubljana, 2009.
2. Košir, I.: *Televizijski vademecum*, Izobraževalni center RTV Slovenija/Akademija za gledališče, radio, film in televizijo, Ljubljana, 2003.
3. Marušić, J.: *Alkemija animiranog filma*, Meander, Zagreb, 2004.
4. Papič, M.: *Osnove snemanja z videokamero*, Pravljичno gledališče, Ljubljana, 1997.
5. Dorrer, A.: *Medijska predprodukcija*, diplomsko delo, inštitut in akademija za multimedije Ljubljana, Ljubljana, 2009.

UPORABLJENI INTERNETNI VIRI

1. <http://www.tehnox.si/HDMI-A-kabel-19-Pol-moski--mosk-10m>, dne 9.12.2010.
2. <http://www.zkotel.si/?p=498>, dne 24. 9. 2009.
3. <http://sl.wikipedia.org/wiki/Scenarij>, dne 25.9.2009.
4. <http://liviu2102.wordpress.com/2009/03/10/storyboard-group-montage/>, dne 28. 9. 2009.
5. <http://sl.wikipedia.org/wiki/Post-produkcija>, dne 21. 2. 2011.
6. www.ess.gov.si/ncips/cips/opisi_poklicev/opis_poklica?Kljuc=4c284308-16dd-4723-8198-01b3a9b8f221&Filter=S, dne 17. 9. 2010.
7. http://www.mojmikro.si/v_praksi/nauci_se/kader_sekvenca_kadriranje, 12.10.2010.
8. http://www.mojmikro.si/v_praksi/nauci_se/kader_sekvenca_kadriranje, dne 12.10.2010.
9. http://sl.wikipedia.org/wiki/Filmski_producent, dne 12.10.2010.
10. <http://sl.wikipedia.org/wiki/Re%C5%BEiser>, dne 12.10.2010.
11. <http://www.racunovodja.com/clanki.asp?clanek=232>, dne 7.12.2010.
12. <http://www.sony.si/product/cam-high-definition-on-memory-stick/hdr-cx155e>, dne 8.12.2010.
13. http://www.digiars.si/adobe/premiere/adobe_premiere_pro_cs5_opis.asp, 9. 12. 2010.
14. <http://www.digiars.si/adobe/adobe.asp>, 9.12.2009.
15. <http://www.tehnox.si/HDMI-A-kabel-19-Pol-moski--mosk-10m>, dne 9.12.2010.

8 PRILOGA

- DVD z vsebino Konjeniškega kluba Gibanje

9 SLOVAR

Dslr – Digitalni zrcalno-refleksni fotoaparati

Full HD ali **1080p** - visoka ločljivost, resolucija slike 1920 x 1080

720p -visoka ločljivost video slike ampak v manjši resoluciji 1280 x 720

Zoom - Povečava

Hdmi kabel – Kabel za hitrejši prenos podatkov

Mpeg-4 – format stiskanja podatkov

Ac3 – format za zvok

M2ts – format, ki se najpogosteje uporablja za HD videe

Touch screen funkcija – je funkcija za ekran, ki zazna prisotnost in lokacijo dotika.

Avchd - Napredno video kodiranje v visoki ločljivosti