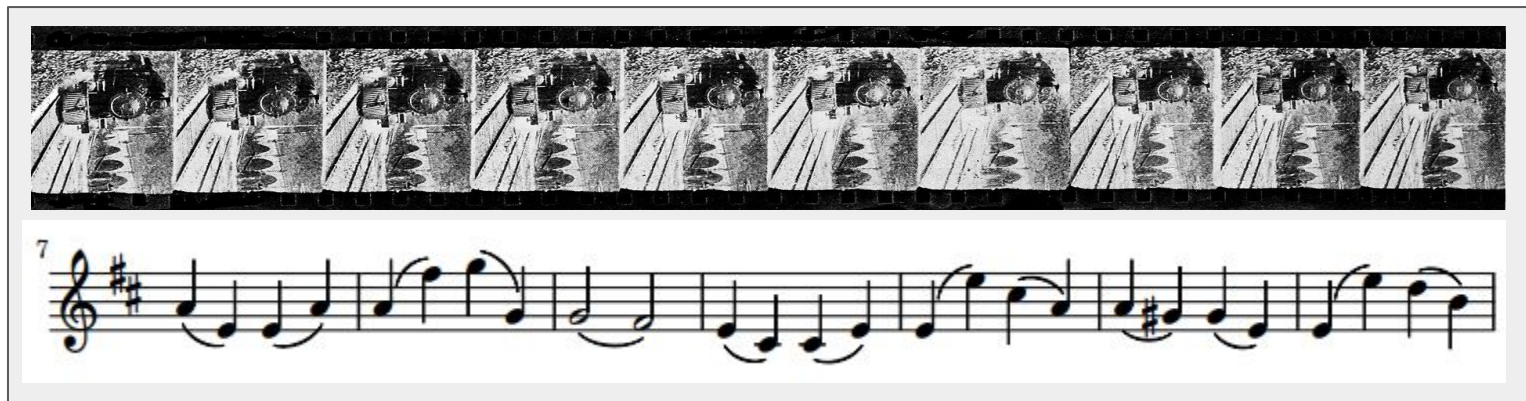


# Audio- a videoklipy

tvorba a úpravy

# Digitální klipy



The image displays a sequence of 10 frames showing a digital clip of a train crossing a bridge. Below the frames is a musical score on a single staff, starting with a treble clef, a key signature of two sharps (F# and C#), and a time signature of 7/8. The score consists of 10 notes, each corresponding to one of the frames above. The notes are: G4 (quarter), A4 (quarter), B4 (quarter), C5 (quarter), B4 (quarter), A4 (quarter), G4 (quarter), F#4 (quarter), E4 (quarter), and D4 (quarter). The score is enclosed in a light gray box.



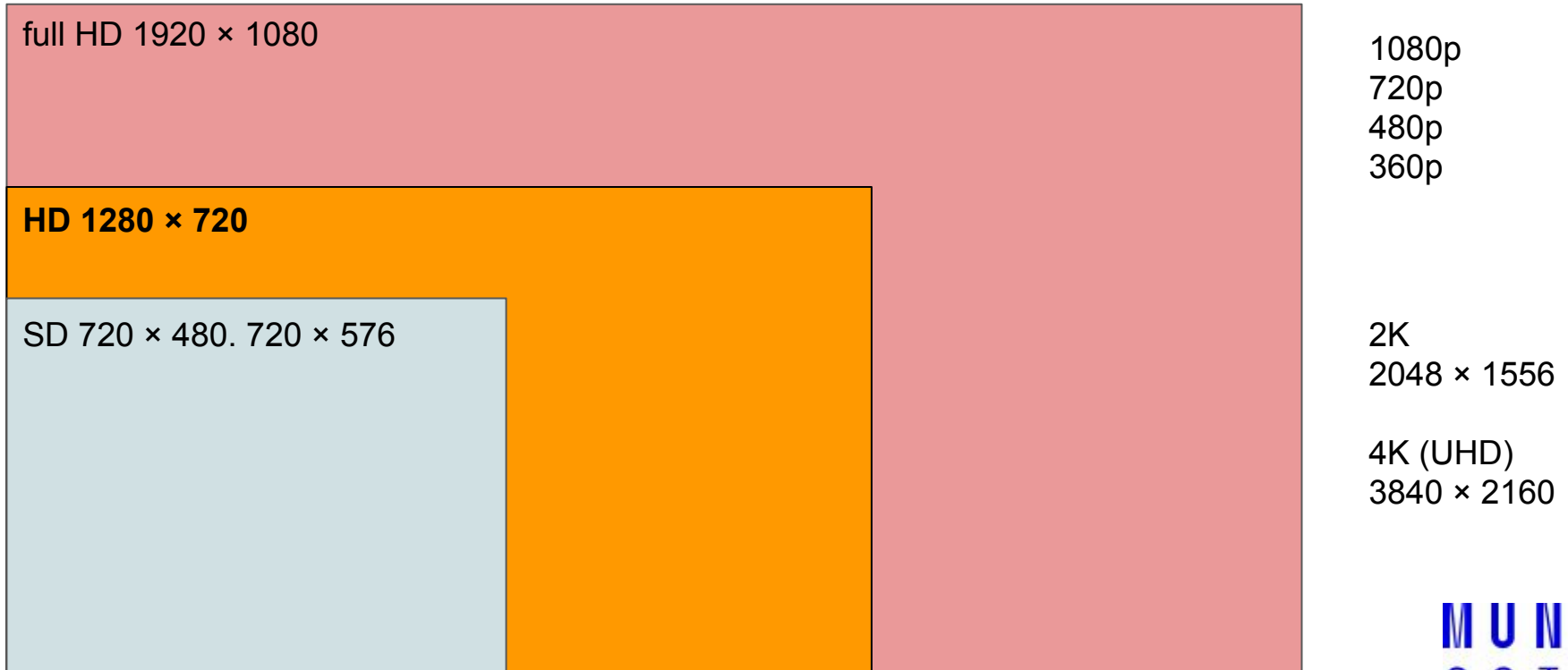
# Video – základní charakteristiky

- rozlišení (velikost obrazu)
- snímková frekvence (fps)
- datový tok (bitrate, kbps, mbps)
- komprese (kodeky)

# Video – formáty

- mp4
- mpg
- vob – DVD
- avi
- mov
- 3gp

# Velikost obrazu (rozlišení videa)



# Frekvence snímků

fps = frames per second

12

15

**24**

**25**

PAL

29.97

NTSC

50

60

# Audio

- mluvené slovo (komentář)
- hudba
- ruchy, zvukové efekty

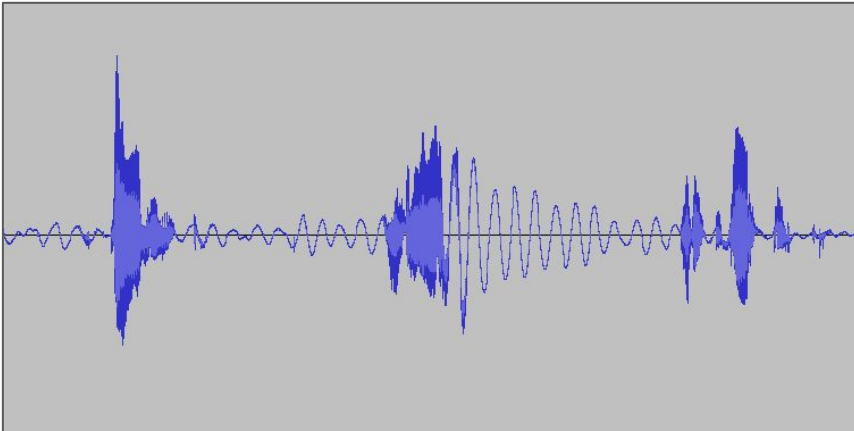
# Audio – formáty

- mp3
- flac
- wav
- 3gp



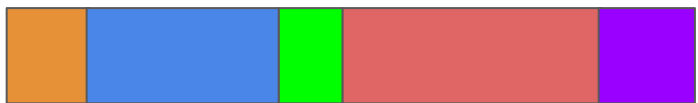
# Audio – další charakteristiky

- bitrate (kbps)
- vzorkovací frekvence (Hz) – 44010 Hz, 48 kHz
- hlasitost (dB)

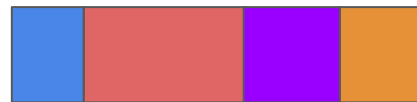
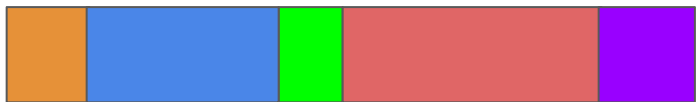


# Střih

- lineární



- nelineární



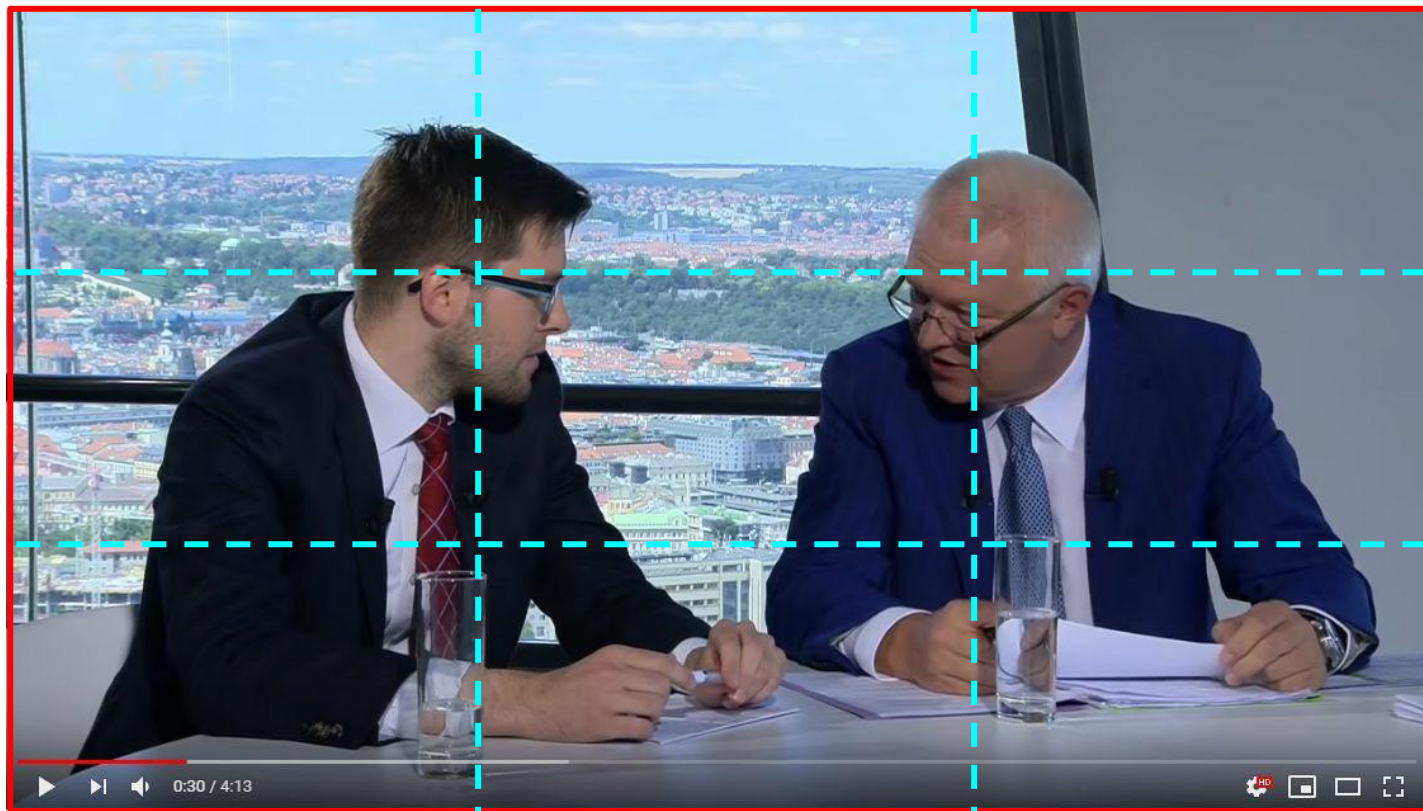
# Základy natáčení videa

- kompozice scény
- velikost záběru
- expozice
  - clona
  - závěrka
- pohyb kamery

# Kompozice

- zlatý řez ( $\frac{1}{3}$ )
- pohled do snímku
- headspace
- kolmost

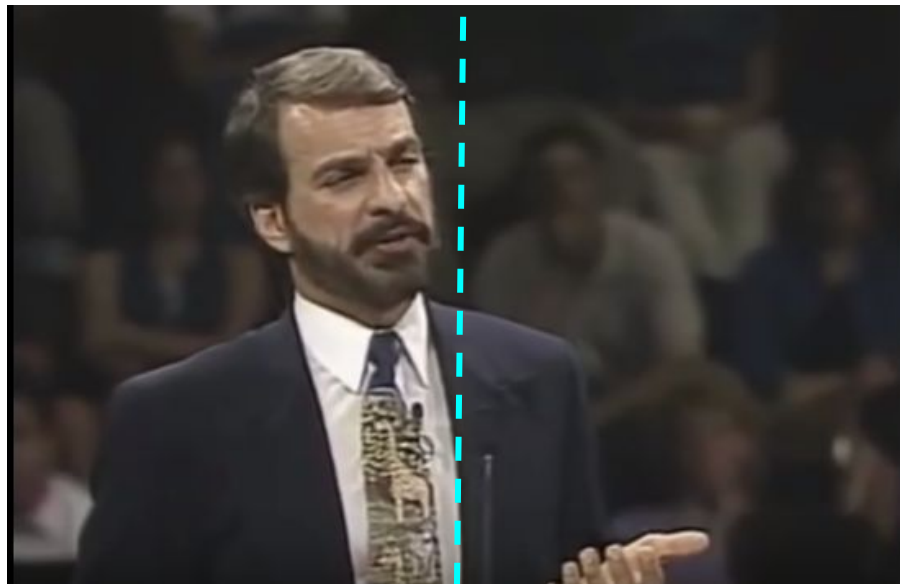
# Zlatý řez (pravidlo třetin)



$\frac{2}{3}$

$\frac{1}{3}$

# Pohled do snímku

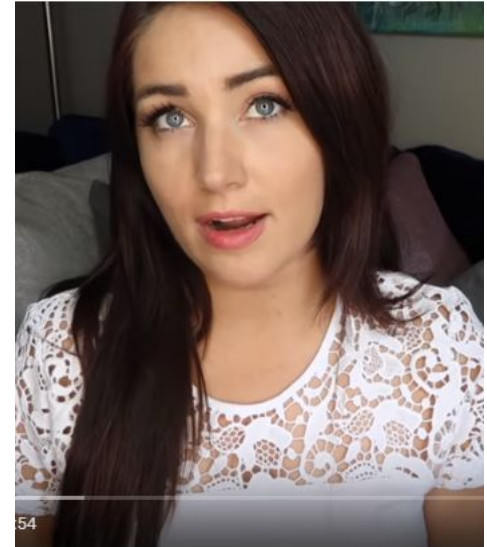


[sourcej](#)

# Headspace



[source](#)



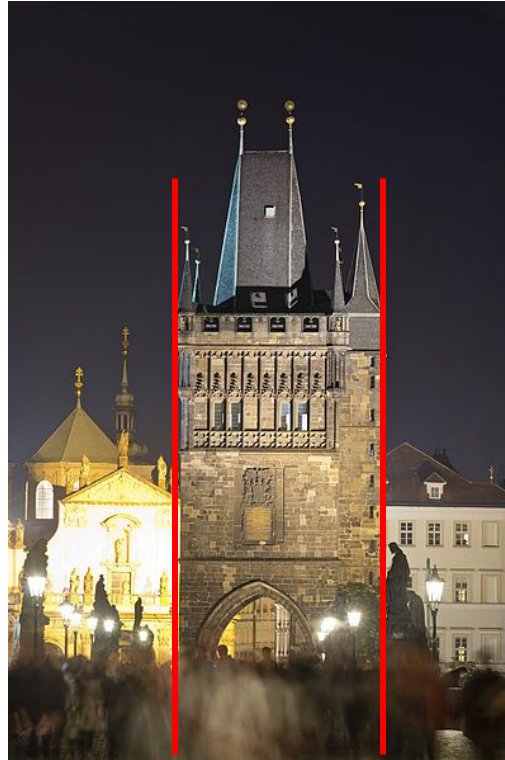
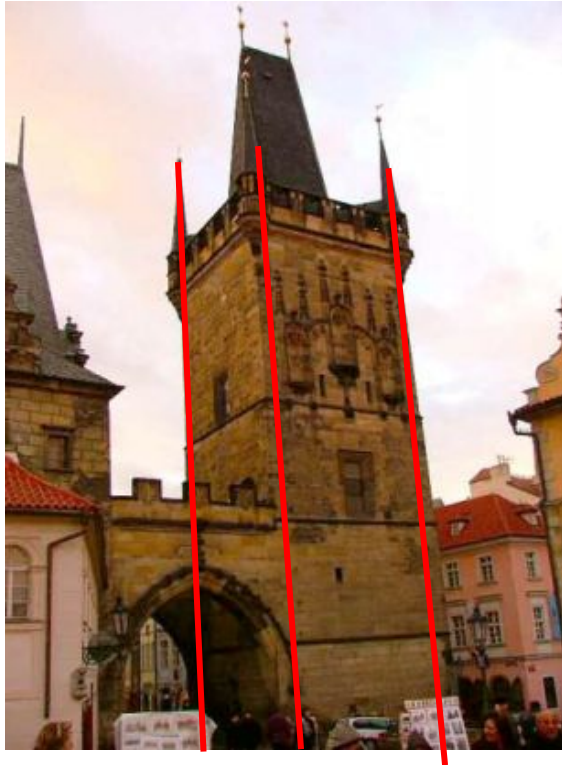
[source](#)

# Headspace





# Kolmost



[source](#)

# Velikost snímků



velký celek



celek



polocelek

[source](#)



detail,  
velký  
detail

MUNI  
SCI

# Velký celek



- úvod do klipu
- senzámění s kontextem

# Celek



- bližší pohled na scénu
- bez detailů

# Polocelek



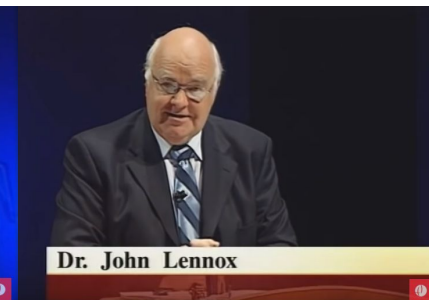
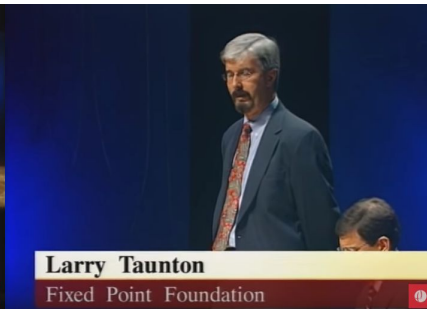
- přesnější pohled
- velikost srovnatelná s herci

# Detail



- velmi blízký pohled
- menší části
- konec sekvence

# Pořadí záběrů



[source](#)

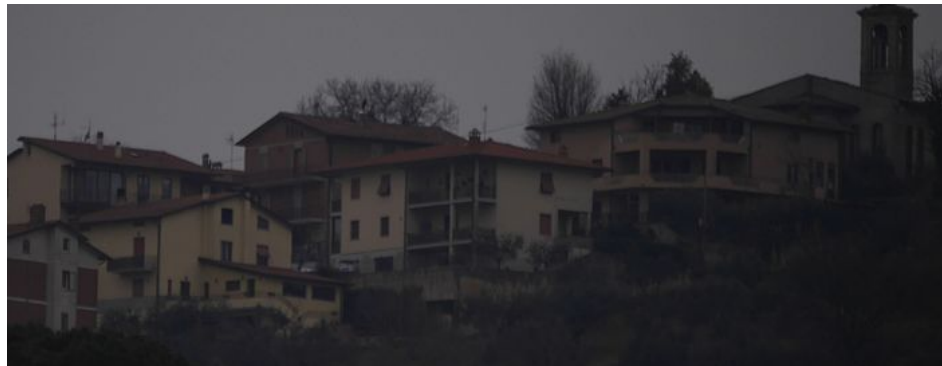
MUNI  
SCI

# Nasvícení scény, expozice

- množství světla zachycené kamerou
- shader
- shutter



# Podexponovaný obraz



- příliš málo světla
- tmavý obraz
- lze korigovat, nebezpečí artefaktů



[source](#)

# Přesvícený obraz

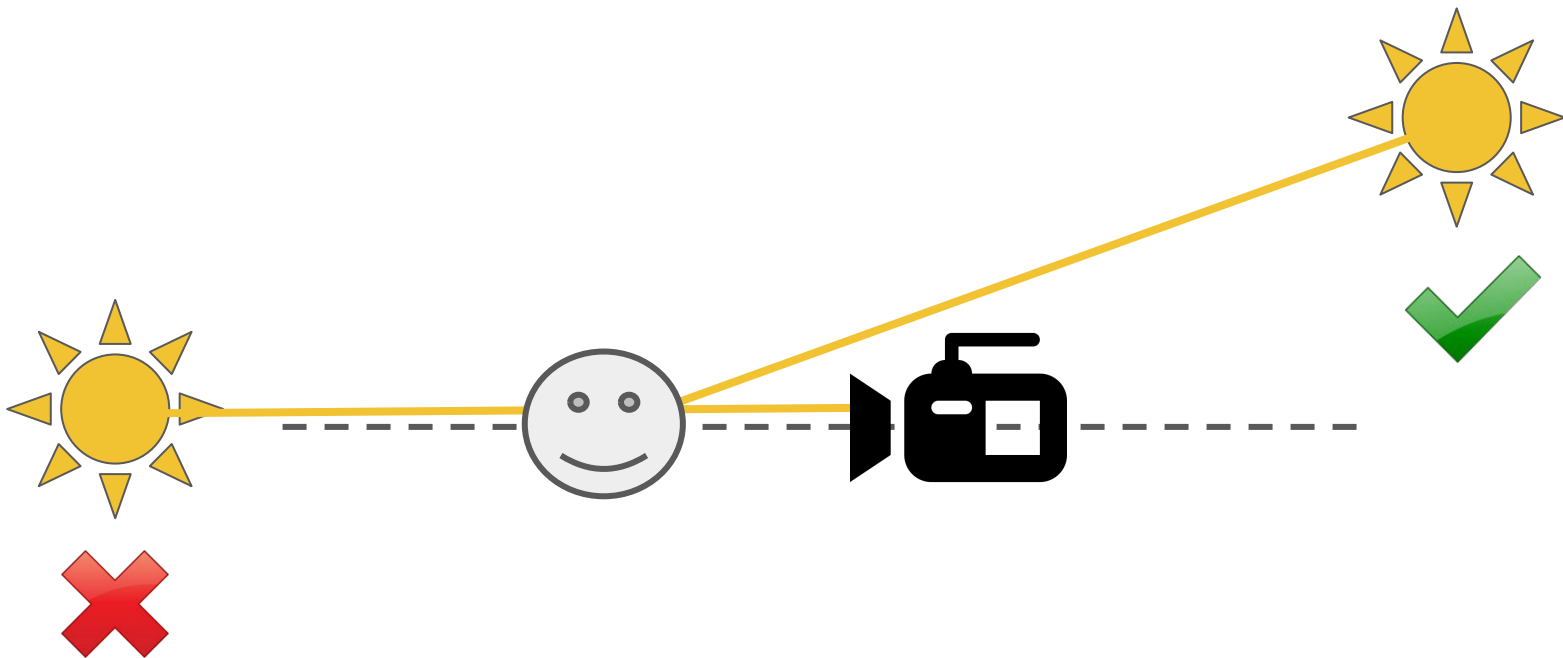


- příliš mnoho světla
- hodně detailů ztraceno
- malá šance na vylepšení



[zdroj](#)

# Hlavní světelný zdroj scény



# Natáčení v protisvětla



- příliš velký kontrast
- bez detailů, silueta
- “backlight” na kameře – možnost kompenzace

[source](#)

# Cross effect



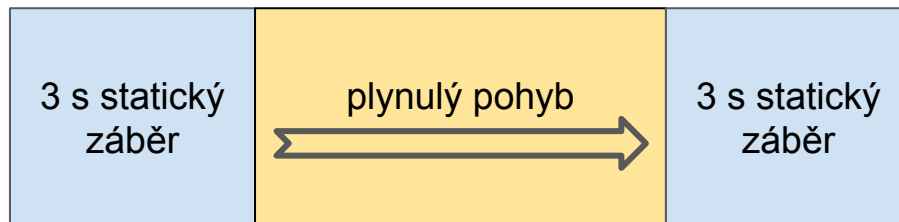
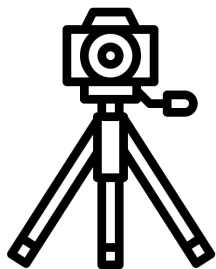
[zdroj](#)

MUNI  
SCI

# Pohyby kamery

- statický záběr
- zoom
- horizontální a vertikální pohyb – pan, tilt

## Jak na to



Pan, tilt, zoom



# Zoom





# Další odkazy

<https://www.studiobinder.com/blog/ultimate-guide-to-camera-shots/#ELS>

<https://www.thebalancecareers.com/tips-shoot-professional-videographer-2315393>

<https://www.nytimes.com/2018/04/17/smarter-living/beginners-guide-phone-video.html>

<https://www.videomaker.com/article/c02/18610-the-basic-rules-of-composition>

<https://www.atomiclearning.com/video-storytelling-guide/shot-basics>