

DELTA – Střední škola informatiky a ekonomie, s.r.o.

Ke Kamenci 151, PARDUBICE

DELTA

# MATURITNÍ PROJEKT

## Music Video

Příjmení, jméno:

Hečlo Vojtěch

Třída:

4. B

Studijní obor:

Informační technologie

Školní rok:

2019/2020

Prohlašuji, že jsem maturitní projekt vypracoval(a) samostatně, výhradně s použitím uvedené literatury.

V Pardubicích dne 14. 1. 2020

.....

(vlastnoruční podpis)

Tímto bych rád poděkoval svému vedoucímu práce Mgr. Petru Zerzánovi za jeho vedení, věnovaný čas, odborné konzultace a za poskytnuté rady. Dále bych chtěl poděkovat skupině Black Disease, že mi svěřili tvorbu videoklipu a všem hercům, podílejících se na tvorbě videoklipu. V neposlední řadě můj dík patří škole DELTA - Střední škola informatiky a ekonomie, s.r.o., která mi poskytla produkty od firmy Adobe a potřebné pomůcky k natáčení.

## Resumé

Cílem projektu je vytvoření pilotního audio klipu k písničce od skupiny (interpreta) Black Disease. Jedná se o začínající kapelu ve stylu Hip-Hop. Tomuto stylu bude klip přizpůsoben a většina záběrů bude vlastní tvorba autora. Tvorba se bude odvíjet od textu písně a navrhnutého scénáře. Obsahem audio klipu bude intro, titulky, dynamický střih, efekty, doplňková grafika a všechny důležité části pro správnou tvorbu audio klipu. K tvorbě klipu budou použity zejména produkty od Adobe nebo jejich alternativy.

**Klíčová slova:** Music Video, audioklip, Black Disease, video, hudební klip, Adobe Premier Pro, Sony Vegas, grafika, písnička, BlackDisease Repete

The goal of this project is to create music video for song Repete by hip hop band BlackDisease. Music video will take you to life of the artist allowing you to take closer look on his manners and lifestyle. Video will be placed on artists YouTube channel.

**Key words:** Music Video, Black Disease, video, Adobe Premier Pro, Sony Vegas, graphics, Repete, BlackDisease Repete

## Obsah

1. Úvod .....	7
2. Metodika a vlastní řešení .....	8
2.1 Scénář .....	8
2.2 Použitá technika k natáčení .....	8
2.2.1 Sony Alpha A7 III .....	8
2.2.2 Další technika.....	8
2.3 Tvorba videa a použitý software .....	9
2.4 Sony Vegas 16.0 .....	9
2.4.1 Uživatelské prostředí .....	10
2.5 Adobe Premiere Pro CC 2017 .....	11
2.5.1 Uživatelské prostředí .....	11
2.6 Adobe Illustrator CC 2019.....	12
2.6.1 Uživatelské prostředí .....	12
2.7 Adobe Photoshop CC 2019 .....	13
2.7.1 Uživatelské prostředí .....	13
2.8 Základy natáčení .....	14
2.8.1 Zlatý řez.....	14
2.8.2 Středová kompozice .....	15
2.8.3 Když méně je více .....	15
2.8.4 Stabilizace kamery.....	15
2.8.5 Záběr má svoji myšlenku.....	16
2.8.6 Délka záběru .....	16
2.8.7 Velikosti záběrů.....	16
2.9 Hip-hop.....	16
2.10 Místa natáčení.....	17
2.10.1 Hradec Králové.....	17
2.10.2 Praha .....	17
2.10.3 Pardubice.....	17
2.11 Harmonogram .....	18
3 Výsledky.....	18
3.1 Postup řešení .....	19
4 Diskuze .....	22
5 Závěr.....	23
6 Literatura .....	25
7 Přílohy .....	26

7.1 Tabulky .....	26
7.2 Obrázky.....	26
7.3 Scénář .....	27

# 1. Úvod

Cílem maturitního projektu, který jsem si zvolil, je vytvoření audio klipu k písničce interpreta. Skupina nedávno nahrála amatérský videoklip, který obdržel hodně kritiky, takže mým hlavním cílem a úkolem bylo vytvořit videoklip, který dostane skupinu z povědomí jako skupinu se špatným videoklipem.

Úkoly:

- Vypracovat scénáře
- Zajistit materiál potřebný k točení
- Natočení veškerého materiálu
- Vytvořit intro
- Práce s natočeným materiálem
- Přidání efektů
- Tvorba dokumentace

Hlavním důvodem zvolení tohoto projektu je snaha o vylepšení reputace skupiny. Myslím si že skupina má řadu posluchačů a fanoušků, kteří by rádi uvítali možnost pustit si videoklip od skupiny a vžít se tak do jejich situace. Jako řešení jsem si vybral videoklip k písničce.

Jako inspiraci pro tento projekt jsem si zhlédl několik audio klipů a jejich rozborů. Jedním z mých hlavních inspirací byl kanál Lyrical Lemonade. Kanál za kterým stojí Cole Bennett, jeden z nejocetovanější režisérů audio klipů. Jeho videa mě zaujaly zejména díky jejich modernímu provedení a unikátnosti. Jako další kanál, ze kterého jsem čerpal inspiraci, je Max Novak, který moderní videa analyzuje a popisuje, jakými způsoby byly videoklipy zpracovány.

Práci jsem si rozdělil do několika částí. První část je teoretická, ve které se zmiňuji o tvorbě scénáře a o volbě jednotlivých softwarů. Teoretická část se především odvíjí z nasbíraných zkušeností z hodin počítačové grafiky a samostudia různých způsobů zpracování. Druhá část mého projektu je praktická. Zde jsem se zmínil o průběhu práce a o problémech, které se vyskytly během zpracování projektu.

## 2. Metodika a vlastní řešení

### 2.1 Scénář

Základem každého kvalitního videa je vytvoření námětu a poté scénáře. Při tvorbě scénáře si scénárista představuje jednotlivé záběry. Každý scénář začíná návrhem a až poté se dopracuje do technické podoby. Návrh scénáře jsou především všechny nápady ohledně natáčení a natáčecích míst. Technický scénář obsahuje již podrobná data všech natáčecích míst a zvuků výsledného videa. Technický scénář se dělí na sloupce, v mém případě na 3 sloupce. V levém sloupci je čas, ve kterém se děj odehrává, v prostředním sloupci se obsažen popis scény a v pravém sloupci text písňě. [1]

### 2.2 Použitá technika k natáčení

#### 2.2.1 Sony Alpha A7 III

Jedná se o profesionální full-frame bezzrcadlovku, která filmařům poskytuje zaznamenávat obraz v rozlišení až 4K ve 30fps. Fotoaparát je vybaven 693 autofocusovými body, což pokrývá až 93% celého obrazu. 24px snímač dokáže zvýšit ISO až na 51200 v režimu videa. V režimu statické fotografie je to potom až 204800. [2]

- **Processor:** BIONZ X
- **Snímač:** 35mm Full-Frame CMOS Exmor R®
- **Kvalita videa:** 3840 x 2160 (4K) – 30 fps
- **Formáty:** XAVC S 4K, XAVC S HD, AVCHD
- **Citlivost ISO:** 100 – 51200
- **Objektiv:** Sony FE 24-70mm f/4 ZA OSS Vario-Tessar T

#### 2.2.2 Další technika

- **Stativ:** Manfrotto
- **Stabilizátor:** DJI RONIN – S
- **Paměťová karta:** Sony SDXC SF-M 128GB Class 10 UHS-II



### 2.3 Tvorba videa a použitý software

Další důležitou součástí tvorby videa je software na zpracování videa. V dnešní době je na internetu dostupných nespočet softwarů na střih videa a tvorbu vizuálních efektů.

Jednoznačný leader v odvětví úpravy videa jsou produkty od firmy Adobe a to programy Adobe Premiere Pro a Adobe After Effects. Další známé firmy poskytující editovací programy na video jsou například: Apple se svým Final Cut Pro X, který je zejména tvořený pro práci na počítačích se systémem macOS, další velikán je firma MAGIX se svým Sony Vegas, což je právě ten software, který jsem si zalíbil já a ve kterém jsem většinu videa zpracovával. Konkrétně tedy Sony Vegas 16.0. Další použitý software, který jsem použil je již zmiňovaný Adobe Premiere Pro, což je pro mnohé jednoznačná volba na střih, já jsem však tento program použil jen doplňkově, a to zejména na barevnou úpravu videa. Adobe Premiere Pro má více možností úpravy barevnosti než Sony Vegas Pro a tím pádem pro mě byl v tomto ohledu jasný doplňkový program. [1]

### 2.4 Sony Vegas 16.0

Sony Vegas jednoznačně splnil všechna má očekávání. Rozhodoval jsem se mezi dalšími programy což byly především produkty od firmy Adobe, jelikož k těmto programům máme blízko z důvodu bezplatného přístupu v rámci našeho studia, další program, který mě zaujal byl Windows Movie Maker. Chtěl jsem dělat v programu, který bylo jednoduché používat a zároveň má velkou škálu možností řešení různých editačních problémů. Sony Vegas 16.0

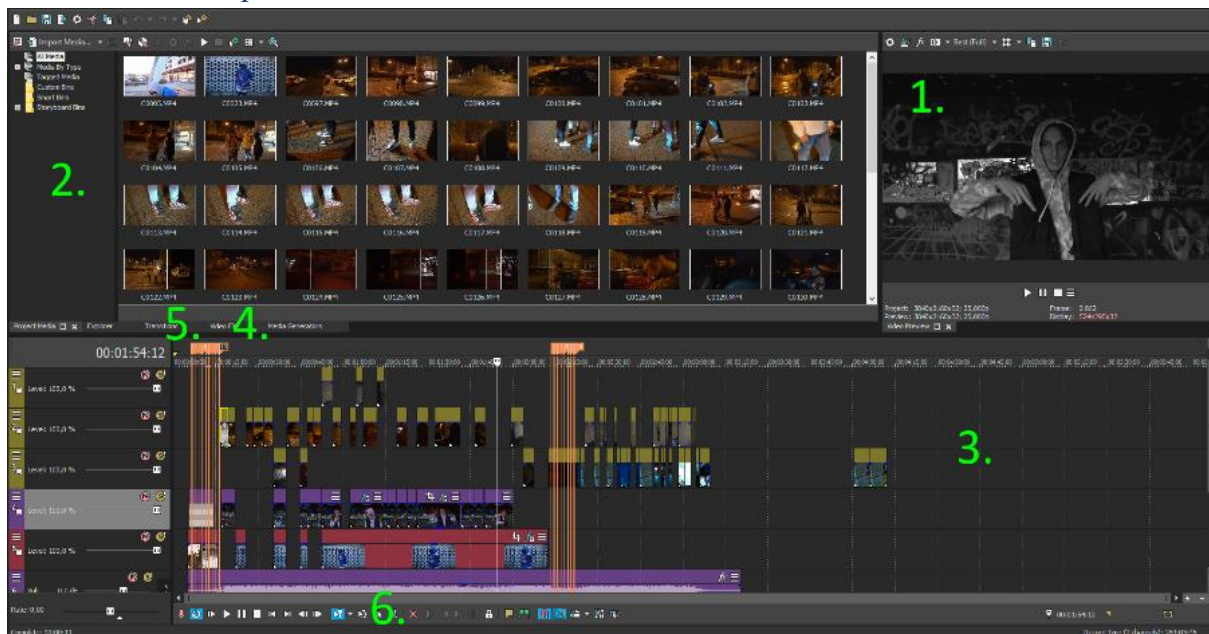
tedy byl jasným řešením. V programu Sony Vegas 16.0 lze s jednoduchostí editovat videa, hlavně díky možnosti přidání efektů videa a podrobných úprav, na rozdíl od firmy Adobe, ve které musíte používat jak Adobe Premiere Pro, tak Adobe After Effects, abyste dosáhli cíle. [1]

Sony Vegas je program původně vyvinutý firmou Sonic Foundry v roce 1999 s původním názvem Multitrack Media Editing System. V této době uměl tento program pouze editaci videa. V roce 2003 však program přidal možnost editace videa v kvalitě HD, v tom samém roce firmu odkoupila společnost Sony, která program vlastnila až do roku 2016, kdy ho prodala firmě MAGIX, která program vyvinula do podoby, v jaké ho dnes známe. [3]



Obrázek 1 - Sony Vegas [7]

## 2.4.1 Uživatelské prostředí



Obrázek 2 - Rozhraní Sony Vegas [1]

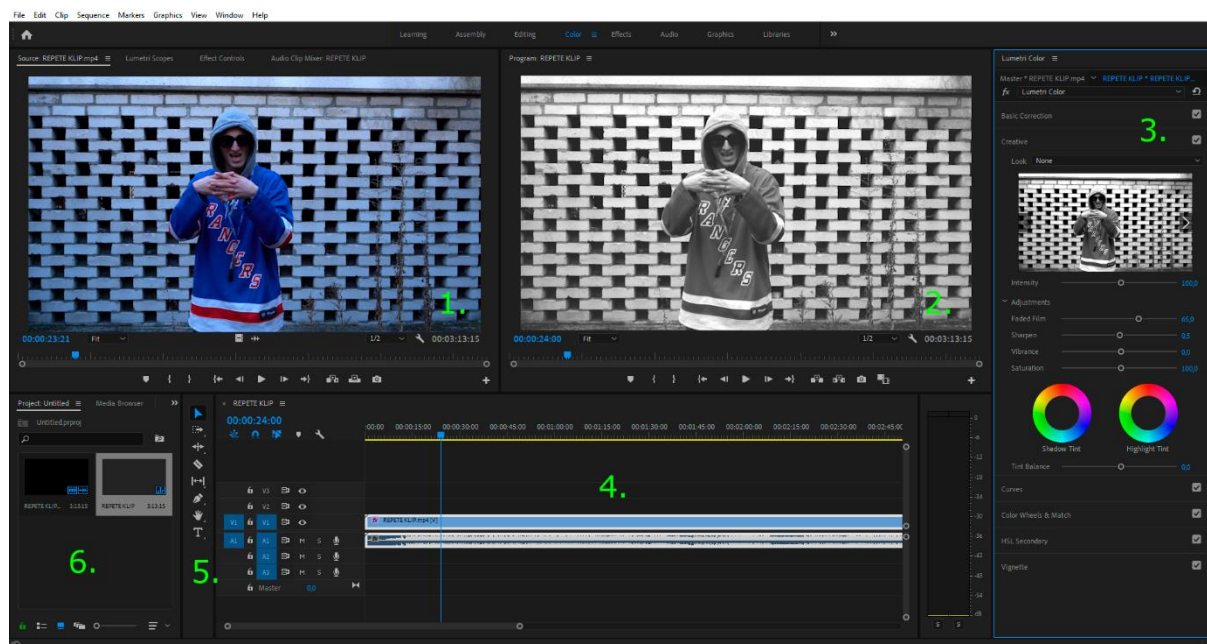
1. Náhled videa
2. Knihovna
3. Časová osa pro vkládání videí a zvuku
4. Knihovna speciálních efektů
5. Knihovna přechodů
6. Nástroje pro rychlou úpravu videa

## 2.5 Adobe Premiere Pro CC 2017

Adobe Premiere Pro CC 2017 je jednoznačným leaderem co se týče úpravy videa. Jedná se o software pro profesionální stříh videí a jejich design. Já jsem však tento program použil jen doplňkově, a to pro úpravu barevné hloubky záběrů. Co se mi na programu zalíbilo je, že má možnost exportovat upravené video ve formátu .veg, což je formát pro soubory programu Sony Vegas a tím pádem jsem měl jednodušší přesun záběru mezi těmito dvěma programy. [1]



Obrázek 3 - Adobe Premiere Pro [8]



Obrázek 4 - Rozhraní Adobe Premiere Pro [1]

### 2.5.1 Uživatelské prostředí

1. Náhled zdrojového videa
2. Náhled upraveného videa
3. Panel pro úpravu barev
4. Časová osa pro vkládání záběrů
5. Výběr nástrojů
6. Knihovna souborů

## 2.6 Adobe Illustrator CC 2019

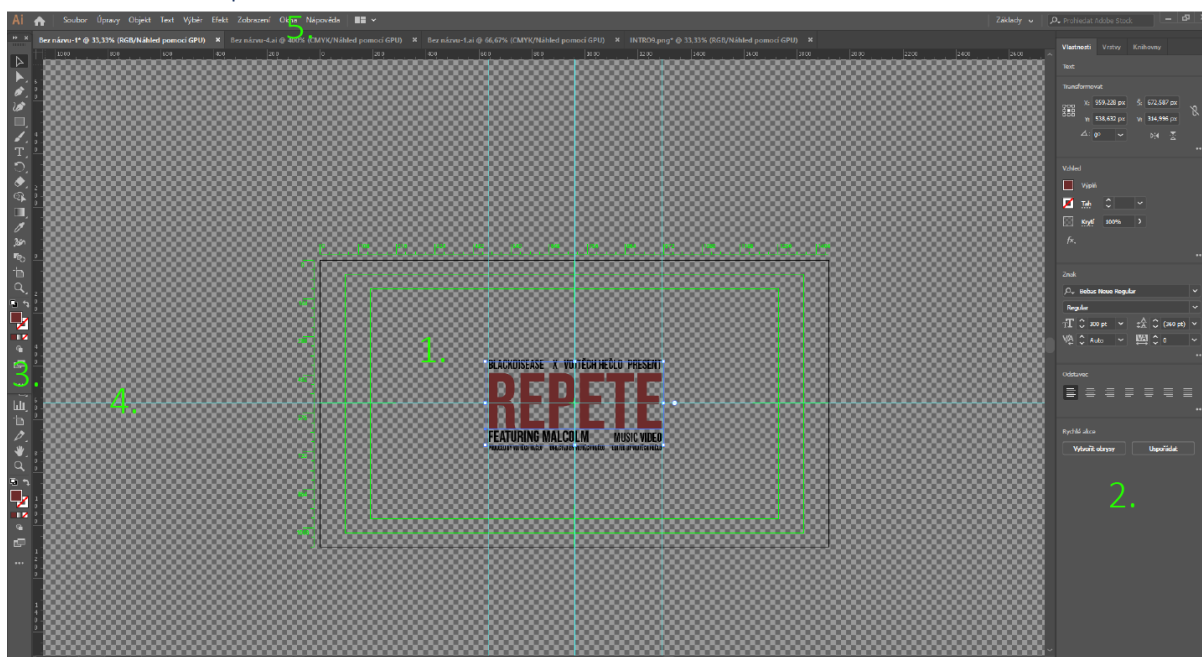
Jelikož můj maturitní projekt je založen na jednoduchosti, tak jsem tam nechtěl nějaké bláznivé intro, dělané například v Adobe After Effects. Proto jsem se rozhodl na tvorbu intra využít program pro vektorovou grafiku od firmy Adobe, tedy Adobe Illustrator CC 2019.



Obrázek 5 - Adobe Illustrator [9]

Adobe Illustrator je program na tvorbu vektorové grafiky vydán v roce 1985. Jedná se o program, kterým se dnes největší firma produkující software pro grafickou úpravu, Adobe, dostala na softwarový trh pro běžné uživatele. Původně se jednalo o program na kreslení, určený zejména pro počítače podporující systémy Macintosh od firmy Apple. [1]

### 2.6.1 Uživatelské prostředí



Obrázek 6 - Rozhraní Adobe Illustrator [1]

1. Kreslicí plátno
2. Nástroje pro úpravu objektu
3. Rychlý výběr nástrojů pro tvorbu grafiky
4. Vodící linky
5. Nástroje pro úpravu souboru.

## 2.7 Adobe Photoshop CC 2019

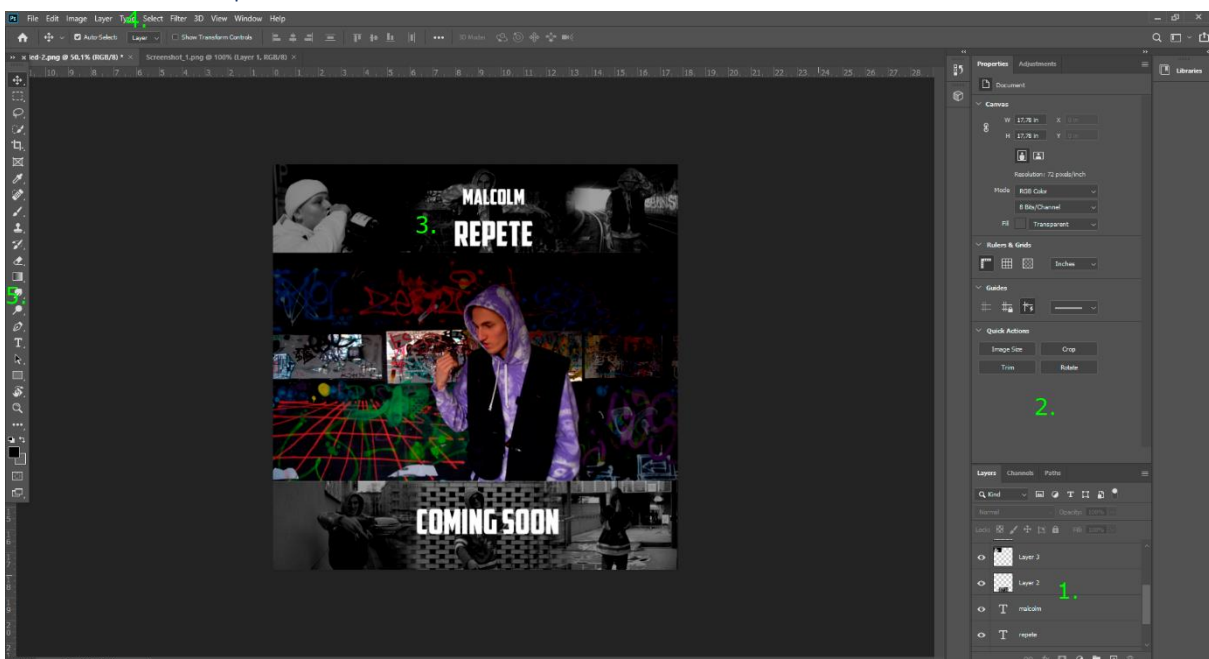
Adobe Photoshop CC 2019 jsem používal pouze okrajově, a to na tvorbu „teaseru“. Klient má v plánu video vydat na YouTube kanál kapely a tím pádem potřeboval vytvořit teaser, což je krátké video s úryvkem videoklipu, aby fanoušci věděli, že se videoklip vytváří a mohli se na něj těšit. Je to vlastně součást propagace.



Obrázek 7 - Adobe Photoshop [10]

Adobe Photoshop je program na úpravu rastrové grafiky vydán v roce 1990. Program je vlajkovou lodí firmy Adobe a je to nejrozšířenější program nejen v odvětví rastrové grafiky, ale i oboru digitálního umění, jako takového. [1]

### 2.7.1 Uživatelské prostředí



Obrázek 8 - Rozhraní Adobe Photoshop [1]

1. Vrstvy souboru
2. Úpravy vybrané vrstvy
3. Plátno
4. Nástroje pro úpravu souboru
5. Rychlý výběr nástrojů pro úpravu

## 2.8 Základy natáčení

### 2.8.1 Zlatý řez

Zlatý řez je jedno z nejzákladnějších pravidel fotografie a videa. Jedná se o pravidlo, které určuje, že hlavní objekty jsou zobrazeny na úrovni třetin, a nikoliv uprostřed záběru. Toto pravidlo je důležité zejména z toho důvodu, že pro divákovu oko je tato kompozice nejvíce harmonická a lichotivá. [4]



Obrázek 9 - Zlatý řez [1]



### 2.8.2 Středová kompozice

Pravidlo středové kompozice se využívá, pokud je scéna symetrická tzn. v levo i v pravo se nachází stejné prvky, díky čemuž bude střed záběru nejvíce vyplývat. Středová kompozice se ve většině případů moc nedoporučuje, proto jsem touto kompozicí točil pouze záběry, kde umělec zpívá a pozadí není na záběru důležité. [4]



Obrázek 10 - Středová kompozice [1]

### 2.8.3 Když méně je více

Mnohdy se může stát, že záběry v samotném videu jsou zdlouhavé až nudné. Záběry by měli být dynamické a krátké, abychom si udrželi pozornost diváka. U pořízených záběrů si musíme uvědomit náš hlavní záměr scény, který chceme, aby si divák ze záběrů odnesl. Pokud nějaká scéna trvá déle, řeší se to potom velikostmi záběrů nebo pozicemi odkud je záběr točen. [5]

### 2.8.4 Stabilizace kamery

Stabilizace kamery je u videa velice důležitým faktorem. Díky stabilizaci kamery je video pro oko příjemnější a dodává mu profesionálnost. Rozklepaný obraz lze jednoduše stabilizovat stabilizátorem v dynamických záběrech a ve stabilních záběrech potom stativem. V mém projektu jsem pro dynamické záběry použil elektrický stabilizátor DJI Ronin S. K tomuto stabilizátoru lze jednoduše stáhnout aplikaci a vybalancovat fotoaparát či kameru do přesné roviny ramen, poté stabilizátor zapnout a stabilizátor sám udržuje kameru stabilní díky elektrické korekci. Pro stabilizaci obrazu při stabilních záběrech jsem použil stativ Manfrotto, který mi byl zapůjčen z ateliéru školy. Díky otočné hlavě stativu a vodováhám bylo použití stativu opět jednoduché. [1]

### 2.8.5 Záběr má svoji myšlenku

U záběru má být zřejmé, za jakým účelem bude natočen. Záběr má vždy mít svoji myšlenku, kterou by měl pochopit člověk i beze zvuku. Divák by měl tedy pochopit přesně o jakou situaci se jedná, za jakých podmínek je záběr natočen a měl by poznat atmosféru, která se ve videoklipu odehrává, aniž by slyšel zvuk, který je mnohdy pouze doprovodem k záběrům. [1]

### 2.8.6 Délka záběru

Každý zkušený kameraman ví, že čím více natočí, tím lépe. Vždy je lepší natočit více materiálu, který potom můžeme sestříhnout, nežli natočit kratší záběry a potom zjistit, že nám do sebe záběry nezapadají a že v záběrech něco chybí. Výsledný záběr by neměl být moc krátký, aby divák stihl shlédnout vše, co mu chceme záběrem říct a neměl by být ani moc dlouhý, aby diváka zbytečně dlouhé záběry nenudili. Přiměřeně dlouhý záběr by proto měl trvat mezi 3-7 sekundami. [1]

### 2.8.7 Velikosti záběrů

Ve videoklipu je důležité měnit velikosti záběrů. Různé velikosti záběrů se používají v různých situacích. Jeden z hlavních důvodů, proč u záběrů měníme velikosti, je abychom dodali videoklipu pocit větší dynamiky, druhým hlavním důvodem je čirost. Pokud bychom totiž natočili, jak si dva lidé mezi sebou podávají důležitý předmět, divák by nemohl pochopit o jaký předmět se jedná, proto by se měla změnit velikost záběru na detail, aby bylo zřejmé, o jaký předmět se jedná.[1]

## 2.9 Hip-hop

Hip-hop je druh hudby a novodobý taneční styl. Je tvořen ze dvou hlavních elementů, jejímž jsou DJing a rap. Hiphopová kultura vznikla na počátku 70. let 20. století v USA v černošských ghettech jako spojení jamajských a amerických vlivů. První zmínky o hiphopové kultuře pochází z Bronxu, v New Yorku. Další důležitou základnou bylo Los Angeles. Zakladatelem tohoto směru je jamaský DJ Kool Kerc, který se v roce 1967 přestěhoval z Jamajky do New Yorku. [6]

Hip-hop se skládá z několika odvětví. Mezi ty nejpoblárnější patří například gangsta rap, což je směr, který prezentoval násilí v ulicích, ve kterých umělci vyrůstali. Zpívá se zde hlavně ve spojitosti s gangy a boji gangů proti policii. Další velice poblární odvětví hip-hopu je pop-rap. Pop-rap je odvětví, ve kterém umělec recituje a zpívá text do rytmů a melodií popové hudby. Pop-rap je v dnešní době nejrozšířenějším odvětvím mezi širokou veřejností. Dalším hlavním odvětvím je G-Funk. V G-Funku si můžeme povšimnout syntetického zvuku, vyskytují se v něm hypnotické melodie a je doprovázen hlubokými basami. G-Funk je právě to odvětví hip-hopu, kterým je zpívána písnička mého maturitního projektu. [1]



## 2.10 Místa natáčení

### 2.10.1 Hradec Králové

V Hradci Králové jsme natáčeli většinu záběrů. Konkrétně tedy v ulici Jana Masaryka. Ulici Jana Masaryka jsme si vybrali, jelikož naším cílem videoklipu bylo, aby z něho šel retro dojem. Tato ulice vás dostane do pocitu, jaký si prožívali naši dědečkové, celý tento areál této ulice, byl totiž postaven ještě za komunismu. Najdeme tam staré večerky, starou hospodu a starý disco klub, staré paneláky, žulové obklady, a přesně proto tomu tato lokace dodává přesně ten retro pocit, kterého jsme se snažili docílit. Záběry, které jsme natočili v Hradci Králové, je statický záběr zpívajícího interpreta před zděnou zdí a hlavní část příběhové části videoklipu. [1]

### 2.10.2 Praha

V Praze jsme byli natáčet dvakrát, z čehož jednou se nám nepovedlo natočit přesně to co jsme potřebovali a po příjezdu jsme zjistili, že většina záběrů, které jsme natočili jsou natočeny špatně, ať už byl rozklepaný obraz, špatná kompozice, špatné velikosti záběrů, prostě se nám záběry nelíbily, a tak jsme se rozhodli to přetočit. Podruhé co jsme byli točit v Praze, jsme už věděli do čeho jdeme a brali jsme to více profesionálně. Ten den jsme si půjčili stabilizátor DJI - Ronin S a jezdili jsme po Praze a hledali příslušná místa, která by se do videoklipu hodily. S tímto stabilizátorem jsme natočili intro a dynamickou část zpívané části videoklipu. [1]

### 2.10.3 Pardubice

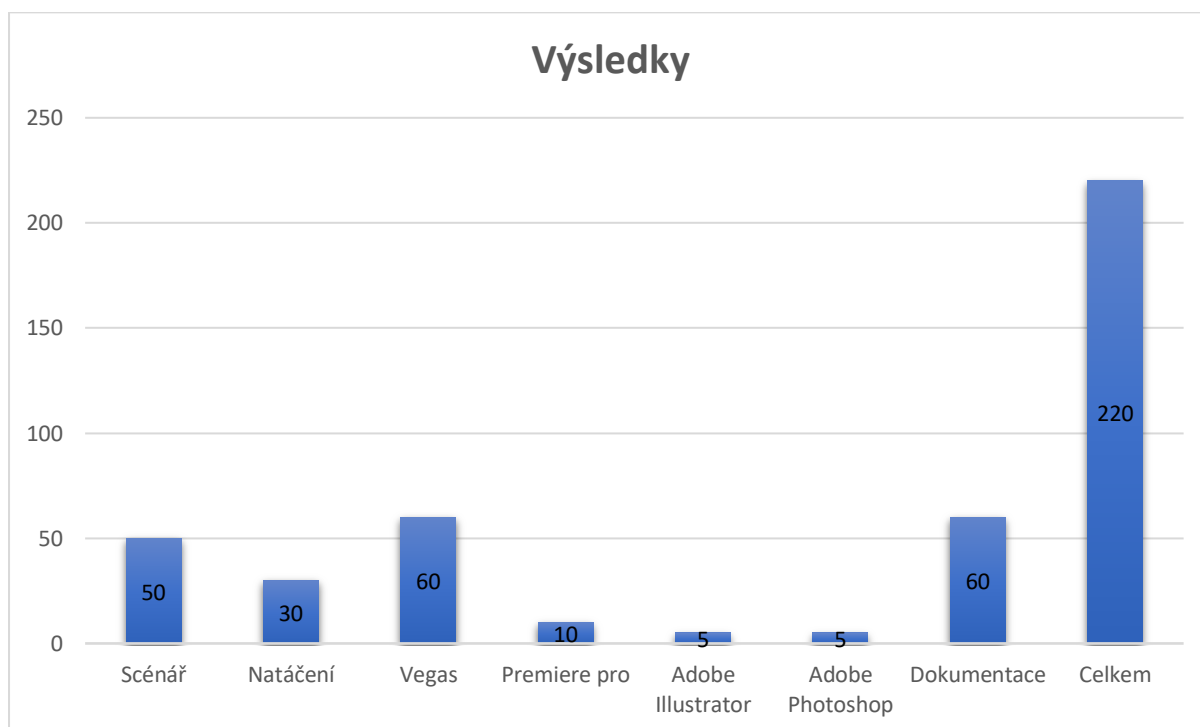
V Pardubicích jsme natáčeli pouze konec videa, a to hlavně z toho důvodu, že Pardubice jsou naše rodné město a nechtěli jsme, aby divák poznal přesnou lokaci místa, kde to bylo natáčeno a divák by tak věnoval větší pozornost ději. Druhým důvodem, proč jsme se snažili natáčet v Pardubicích minimálně je ten, že v poslední době bylo vydáno několik audio klipů v hip-hop oblasti, které byly točeny právě v Pardubicích a my chtěli, aby náš videoklip nevypadal stejně jako video naší konkurence. [1]

## 2.11 Harmonogram

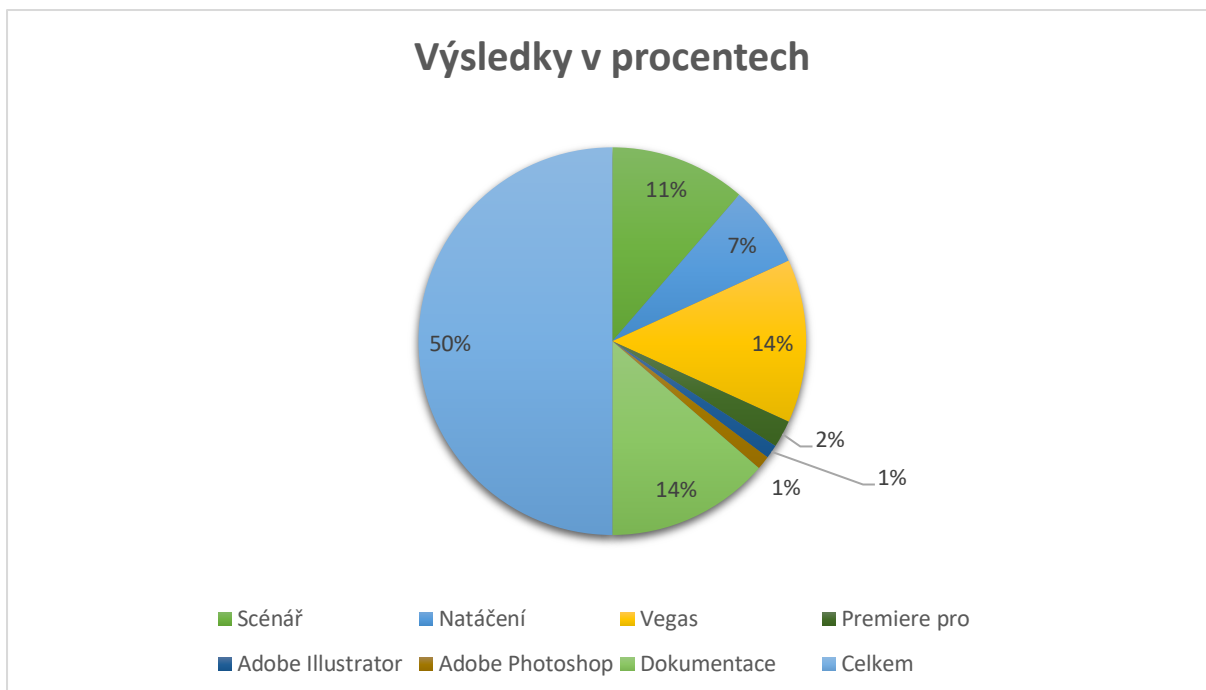
Tvorba scénáře	27. září 2019
Natáčení většiny záběrů	1. listopad 2019
Hrubý střih videa	13. prosinec 2019
Tvorba intra a grafiky	20. prosinec 2019
Dotáčení zbylých záběrů	3. leden 2020
Výsledný střih	17. leden 2020
Tvorba dokumentace	7. únor 2020
Kompletní video	28. únor 2020
Kompletní dokumentace	20. březen 2020

Tabulka 1 - Harmonogram [1]

## 3 Výsledky



Tabulka 2 - Výsledky [1]



Tabulka 3 - Výsledky v procentech [1]

### 3.1 Postup řešení

Volba mého projektu vyžadovala konzultace nejen s vedoucím projektu panem Mgr. Petrem Zerzánem, ale hlavně s interpretem, pro kterého byl videoklip tvořený, tedy s Adamem (Malcolmem) ze skupiny BlackDisease. S Adamem jsme se začali scházet za účelem spolupráce na videoklipu už o prázdninách v roce 2019, a to hlavně z důvodu výběru písničky. Adam měl v plánu nahrát zhruba 5 písniček a většina z nich nebyla vhodných z hlediska obsáhlosti videa, protože písničky neměli stálý děj, a tudíž bych neměl o čem točit. V polovině září však nahrál písničku s názvem Repete a my jsme hned věděli, že to je přesně ta písnička, na které budeme spolupracovat.

Vyžádal jsem si tedy od Adama text a druhý den jsme se sešli, abychom se domluvili na podmínkách a žádostech, podle kterých by měl být videoklip natočený. Já, hned po tom, co jsem dostal text písničky, jsem začal přemýšlet nad dějem písničky a začal přemýšlet nad scénářem. Můj první návrh byl, že bychom měli ve videoklipu herečku a že děj by byl o tom, že se Adam rozešel se slečnou, a to se odráželo na jeho každodenním životě. Adam mi však objasnil, že děj je o tom, že chodí každý den do klubů, chodí pít, a chodí si užívat a trávit čas s kamarády. Další podmínkou pro videoklip bylo, že nechce žádnou „sladárnu“, a že videoklip má být černobílý. Já jsem tedy podle jeho žádostí napsal scénář a v průběhu psaní jsme se každý týden v neděli scházeli, abych se ujistil, jestli to tak může být a jestli se scénářem bude spokojený.

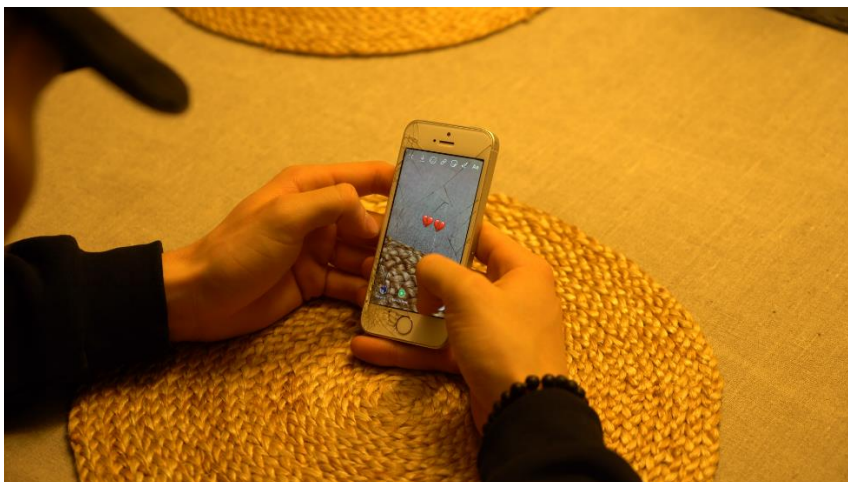
Dalším mým úkolem bylo sehnat potřebný materiál k realizaci natáčení. Já jsem si tedy k točení pořídil fotoaparát SONY Alpha A7 III, to byl první krok. Dále jsem musel sehnat auto. Původně jsme měli v plánu půjčit si od známého auto prémiové značky, nakonec jsme se však s Adamem domluvili, že bude bohatě stačit moje auto. Jako další věc, kterou jsem musel zařídit, byl stabilizátor. Stabilizátor jsem si objednával z půjčovny filmové techniky BIOFILMS RENTAL vždy jeden nebo dva dny před natáčením určité scény, protože oba jsme s Adamem studenty a neměli jsme předem určené dny, kdy bychom měli jít natáčet.

První záběry jsme začali točit v listopadu. Ten den jsme točili několik záběrů z písničky, a hlavně jsme natočili jeden dlouhý záběr, kde Adam stojí před cihlovou zdí a zpívá písničku do kamery. Je to záběr, který se objevuje po celé délce videa, proto byl pro nás důležitým.



Obrázek 11 - Záběr před cihlovou zdí [1]

V prosinci jsme byli točit intro u Adama, kdy měl na videu přidat fotku s roztrhlým srdcem na Instagram, ale po natočení záběrů jsme zjistili, že se intro nevejde do 12s videa, takže jsme intro vyměnili za stávající, tedy změnu prostředí v efektu otočení kamery.



Obrázek 12 - Původní intro [1]

V prosinci jsme také točili první záběry ze stabilizátoru. Ještě ten den jsem musel jet vrátit stabilizátor do Prahy a nestíhali jsme to natočit na určitém místě, takže jsme vzali stabilizátor a šli natočit záběr na pole, který se do kontextu videoklipu vůbec nehodil, takže jsme záběr nepoužili. V lednu jsme se tedy vydali do Prahy a natočili jsme zbytek záběrů se stabilizátorem v Praze.



*Obrázek 13 - Nepoužitý záběr na poli [1]*

Velkou porci času mi zabralo sledování natočených záběrů, protože jsme natočili přes 1 hodinu záběrů a já z nich musel vybrat ty nejlepší a vložit je do rozpracovaného projektu. V první řadě jsem teda vybrané záběry vložil do Adobe Premiere Pro a změnit barevnou hloubku, aby vše bylo černobílé a mělo stejnou světelnost. Následně jsem video vyexportoval do formátu .veg a vyexportovaný projekt otevřel a záběry přesunul na timeline videa.

Jelikož jsme videem cílili na jednoduchost, tak jsem moc efektů nepřidával, ale přeci jenom jsme zase nechtěli, aby video bylo nudné a jenom stálá obrazovka, proto jsem v intru přidal efekt Roll, který umožnil snažší zapadnutí 2 otáčejících se záběrů.

Poslední částí, kterou jsem se zabýval byla dokumentace. Na dokumentaci jsem se již nepotřeboval scházet s klientem a mým cílem bylo přiblížit, co se dělo v pozadí tvorby mého maturitního projektu a nastínit, proč jsem si vybral řešení takové, jaké jsem si vybral.

## 4 Diskuze

Hlavním důvodem zvolení tohoto projektu je snaha o vylepšení reputace skupiny. Myslím si, že skupina má řadu posluchačů a fanoušků, kteří by rádi uvítali možnost pustit si videoklip od skupiny a vžít se tak do jejich situace. Jako řešení jsem si vybral videoklip k písničce.

Video, které jsem vytvořil, má za úkol poukázat na to, jaké to je žít život interpreta, který se snaží dostat na hlavní scénu interpretů České republiky a celkově poukázat na současný stav skupiny a jak se z tohoto stavu již vypracovala, což si myslím, že se mi povedlo.

Když se podívám na videoklipy současných interpretů, ať už těch předních, nebo těch co se snaží dostat na hlavní scénu, tak většina videoklipů ukazuje na to, jaké to může v životě být, když jste úspěšným interpretem ve své zemi a jaké to je si tento život užívat. Já jsem chtěl naopak poukázat na to, jaké mohou být začátky a pokrok interpreta.

Jelikož videoklip je pro klienta, a tedy jsem neměl úplně volnou ruku s produkcí a tvorbou videoklipu, musel jsem se na všechno ptát klienta, jestli je v pořádku použít určité záběry a co má za připomínky k samotné tvorbě videoklipu. V budoucnu bych byl rád, aby mi byla předána větší zodpovědnost k tvorbě videoklipu a já mohl tak využít celkovou svou představivost, toho, jak bych chtěl, aby videoklip vypadal.

## 5 Závěr

Myslím si, že projekt se mi vydařil, a to zejména díky tomu, že jsem nic nenechával na poslední chvíli. Na začátku jsem si udělal rozšířený seznam věcí, které budu muset v rámci projektu udělat, a které budu potřebovat pro jeho zrealizování, a i když jsem měl tento seznam, nějaké věci nešli podle plánu a nebylo možné je zrealizovat.

V první řadě jsem měl za úkol vybrat s interpretem písničku, která mi bude vyhovovat. Jestli mi bude písnička vyhovovat jsem soudil zejména podle textu písničky a rychlosti písničky. Text písničky jsem chtěl, aby byl obsáhlý a objevoval se v písničce nějaký příběh, kterého bych se mohl ve videoklipu držet a převyprávět ho obrazovou formou.

Na základě vybrané písničky jsem měl potom úkol vytvořit scénář. Scénář jsem nikdy dříve nedělal, takže jsem se ptal vedoucího, jak má scénář vypadat a podle toho jsem scénář vytvořil. Text ve scénáři jsem měl rozdělený na dvě části, a to část zpívanou, a část, ve které se bude odehrávat samotný děj písničky. Ve scénáři jsem měl napsané délky záběrů a v průběhu natáčení jsem zjistil, že záběry jsou moc krátké a divák nemá šanci záběry jako takové pochytit. Tím pádem jsem si před každým natáčením vytvořil alternativní scénář. Byl to pouze jeden list odvíjející se od scénáře, jediná změna byla, že jsem tam neměl napsané délky záběrů a místo změny záběru jsem měnil vzdálenosti a pozice, odkud jsem točil.

Mým druhým úkolem bylo zajištění materiálu, potřebného k točení. Jelikož jsem byl vázaný na interpreta a jeho časové možnosti, kdy jsme mohli natáčet, tak jsem materiál zařizoval den nebo dva dny před samotným natáčením. I když jsme byli s klientem domluveni v takto malých časových rozmezích, tak se mi stalo, že jsem jel do Prahy půjčit si stabilizátor od firmy BIOFILMS RENTAL, což je firma zabývající se půjčováním profesionální techniky. Když jsem z Prahy přijel, klient mi oznámil, že točení nebude, že musí řešit jiné věci. Klient mi na půjčení nepřispěl ani korunu, takže benzín a samotné půjčení jsem musel hradit ze svého a byly to tedy vyhozené peníze a ztracený čas.

Při natáčení povětšinu času probíhalo všechno podle plánu, i když jsem čekal, že některé záběry budu točit kratší dobu a že to bude celkově rychlejší. Kratší dobou mám namysli čas strávený na místě natáčení. Většinu záběrů se nám nepovedlo natočit na první pokus, a tedy jsme záběry museli i několikrát natáčet znovu a v celkovém čase jsem natočil přes hodinu čistých záběrů, ze kterých jsem pak vybíral ty nejpovedenější. Po každém dni natáčení, jsem se na záběry kouknul ještě jednou a popřípadě jsem s interpretem naplánoval přetočení.

Pro tvorbu intra jsem použil program Adobe Illustrator. Adobe Illustrator pro mě nebyl žádným cizím prostředím, je to program, ve kterém jsem strávil jako grafik nejvíce času a



který je hlavní program, kterým se zabývám. Videoklip si zakládá na jednoduchosti a jinak tomu nebylo ani u intra, intro jsem vytvářel tak, že jsem napsal určitý text a vyexportoval jsem ho. Písnička má na začátku několik tónů a při každém tónu se změní text intra a přidá se jedna část, která na konci dělá výsledné intro.

Pracoval jsem zejména v Sony Vegas 16.0 což je hlavní program, který používám pro úpravu videa. V průběhu stříhání a práce se záběry jsem zjistil, že mi z nějakého neznámého důvodu spadne program, když si chci video přehrát jako rychlou ukázkou, v pravém horním rohu. Tím pádem se mi až zdvojnásobil čas prací s tímto programem, ale naštěstí jsem to všechno přetrpěl a dotáhl videoklip do výsledného konce. Program jsem nechtěl měnit zejména proto, že jsem nikdy nedělal v jiném programu dostatečnou dobu na to, abych věděl, co kde přesně je a musel bych se tak s programem učit v průběhu editace, a to jsem nechtěl, protože jsem se bál, že by se to odrazilo na výsledku.

Poslední třešničkou na dortu mělo být přidání efektů. Efekty jsem použil jenom minimálně, a to zejména na záběry v intru a na záběry, které nebyly povedené a potřebovaly doladit.

Posledním úkolem v rámci mého maturitního projektu byla tvorba dokumentace, což pro mě bylo jednoznačně nejtěžším úkolem. Jsem člověk, který potřebuje pohyb a sedět někdy i několik hodin za počítačem a psát v kuse mi dávalo celkem zabrat, ale i tak si myslím, že dokumentace obsahuje všechno, co je potřeba a je tak přiblíženo, jak videoklip vlastně vznikl a co vše k němu bylo potřeba.

Cíle, které jsem si s vedoucím práce stanovil, jsem splnil všechny. Nejvíce času mi zabralo vytváření scénáře, protože jsem měl opravdu velkou škálu možností, jak jsem mohl příběh písničky pojmout. Myslím si, že jsem se dobře vypořádal se všemi problémy, které po čas natáčení nastaly, a projekt jsem tak dotáhl do úspěšného konce.



# 6 Literatura

[1] Autor

[2] [online]. Dostupné z: [Sony Alpha A7 III. Nofilmschool \[online\]. 2018, , 1 \[cit. 2020-03-13\]. Dostupné z: https://nofilmschool.com/2018/02/everything-we-know-about-new-sony-a7iii-mirrorless-camera](https://nofilmschool.com/2018/02/everything-we-know-about-new-sony-a7iii-mirrorless-camera)

[3] Vegas Pro - Wikipedia. [online]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Vegas\\_Pro](https://en.wikipedia.org/wiki/Vegas_Pro)

[4] Kompozice [online]. In: . [cit. 2020-03-22]. Dostupné z: <https://www.itnetwork.cz/fotografovani/kompozice>

[5] Méně je někdy více [online]. In: . [cit. 2020-03-22]. Dostupné z: [https://eccv2018.org/openaccess/content\\_ECCV\\_2018/papers/Yangyu\\_Chen\\_Less\\_is\\_More\\_ECCV\\_2018\\_paper.pdf](https://eccv2018.org/openaccess/content_ECCV_2018/papers/Yangyu_Chen_Less_is_More_ECCV_2018_paper.pdf)

[6] [online]. Copyright © 2019 eStránky.cz [cit. 14.03.2020]. Dostupné z: <https://styl-hudby.estranky.cz/clanky/hip-hop.html>

[7] Sony Vegas Pro. In: *Wikimedia Commons* [online]. 2017 [cit. 2020-03-14]. Dostupné z: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/3/39/Vegas\\_Pro\\_15.0.png/600px-Vegas\\_Pro\\_15.0.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/3/39/Vegas_Pro_15.0.png/600px-Vegas_Pro_15.0.png)

[8] Adobe Premiere Pro. In: *Wikimedia Commons* [online]. 2017 [cit. 2020-03-14]. Dostupné z: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/f/f2/Adobe\\_Premiere\\_Pro\\_Logo.svg/1200px-Adobe\\_Premiere\\_Pro\\_Logo.svg.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/f/f2/Adobe_Premiere_Pro_Logo.svg/1200px-Adobe_Premiere_Pro_Logo.svg.png)

[9] Adobe Illustrator. In: *Wikimedia Commons* [online]. [cit. 2020-03-15]. Dostupné z: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Adobe\\_Illustrator\\_Icon\\_CS6.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Adobe_Illustrator_Icon_CS6.png)

[10] Adobe Photoshop. In: *Wikimedia Commons* [online]. [cit. 2020-03-15]. Dostupné z: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Photoshop\\_CC\\_icon.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Photoshop_CC_icon.png)

[11] Lyrical Lemonade. In: Youtube [online]. 25.03.2013 [cit. 2020-03-30]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/user/GoodLifeFilms>. Kanál uživatele Lyrical Lemonade.

[12] Max Novak. In: Youtube. [online]. 20.08.2011 [cit. 2020-03-30]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/user/DualGlocks>. Kanál uživatele Max Novak.

- [13] The most important Step To Creating a Music Video!. In: Youtube [online]. 16.01.2019 [cit. 2020-03-30]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=8N8A0w6SyFw>. Kanál uživatele Danny Gevirtz.
- [14] TOP 8 „Smooth“ Seamless Transitions. In: Youtube [online]. 18.06.2011 [cit. 2020-03-30]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=t5k7feqZUD0&t=671s>. Kanál uživatele Parker Walback.
- [15] How To Make Instagram Music Video Previews! (Adobe Premiere Pro). In: Youtube [online]. 20.08.2011 [cit. 2020-03-30]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=lQyez2ieZBg&t=724s>. Kanál uživatele Creative Ryan.
- [16] Flameboy Tutorials. In: Youtube [online]. 28.07.2011 [cit. 2020-03-30]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/user/TheTrashStache>. Kanál uživatele Flameboy Tutorials.

## 7 Přílohy

Příloha 1: Tabulky

Příloha 2: Obrázky

Přílohy 3: Scénář

Příloha 4: Odkaz na video: <https://www.youtube.com/watch?v=eW-GqAkaExM>

### 7.1 Tabulky

Tabulka 1 - Harmonogram [1] .....	18
Tabulka 2 - Výsledky [1] .....	18
Tabulka 3 - Výsledky v procentech [1] .....	19

### 7.2 Obrázky

Obrázek 1 - Sony Vegas [2] .....	9
Obrázek 2 - Rozhraní Sony Vegas [1] .....	10
Obrázek 3 - Adobe Premiere Pro [3] .....	11
Obrázek 4 - Rozhraní Adobe Premiere Pro [1] .....	11
Obrázek 5 - Adobe Illustrator [4] .....	12
Obrázek 6 - Rozhraní Adobe Illustrator [1] .....	12
Obrázek 7 - Adobe Photoshop [5] .....	13
Obrázek 8 - Rozhraní Adobe Photoshop [1] .....	13
Obrázek 9 - Zlatý řez [1] .....	14
Obrázek 10 - Středová kompozice [1] .....	15
Obrázek 11 - Záběr před cihlovou zdí [1] .....	20
Obrázek 12 - Původní intro [1] .....	20
Obrázek 13 - Nepoužitý záběr na poli [1] .....	21

### 7.3 Scénář

ČAS	OBRAZ	ZVUK
0-0.12	Intro  1. Vojtěch Hečlo x BlackDisease Present 2. REPETE – the music video 3. Malcolm 4. Produced, Directed, Edited by: Vojtěch Hečlo	Hrající hudba na pozadí  Žádný lyrics
0.12-0.14	Adam kouká do kamery a říká text (Já chci ti říct že) Kamera zabírá Adamův obličej přímo naproti němu.	<i>Já chci ti říct, že</i>
0.14-0.17	Adam jde od branky domu k Autu Kamera ho zabírá zezadu z úhlu, kdy nastupuje do auta	<i>Já chci ti říct, že odcházím</i>
0.17-19	Záběr jak auto odjíždí	<i>Ale ty už mě neslyšíš</i>
0.19-0.24	Adam kouká do kamery a říká, taky odcházíš a je ti to jedno, že byli jsme si za jedno (ukazuje 1 prst)	<i>Taky odcházíš, a je ti to jedno že byli jsme si za jedno</i>
0.24-0.27	Kamera zabírá Adama jak dojíždí ke klubu a vystupuje z auta	<i>Začínám se potit, je mi trochu teplo</i>
0.27-0.29	Záběr na Adama, jak se zdraví s kamarády u klubu a rukama si pohodí bundu	<i>Cítím bolest na hrudi, asi se něco zvrtilo</i>

ČAS	OBRAZ	ZVUK
0.29-0.33	Adam kouká přímo do kamery a má ruce u sebe (jakoby se modlí)	<i>Teď je mi to líto, yeah</i>
0.33-0.37	Záběr z dálky na Adama, jak pije alkohol	<i>Teď je mi to líto, yeah yeah</i>
0.37-0.43	Adam kouká do kamery a říká text	<i>Teď je mi to líto</i>  <i>Teď je mi to líto</i>
0.43-0.50	Adam se baví s klukama	
0.50-0.55	Adam odchází z klubu a jde po třídě míru do auta	<i>Vidim tě na nebi, vidim tě , když zavřu oči vidim tě</i>
0.55-0.57	Adam kouká a ukazuje do kamery a říká text	<i>Když procházím nocí vidim tě</i>
0.57-1.01	Adam se probouzí doma ze snu a začne se oblékat a čistit si zuby	<i>Když vidim jiný, chci se probudit z tohoto snu</i>
1.01-1.04	Adam kouká do kamery a říká text	<i>Doufám jenom v to, že jednou zapomenu</i>
1.04-1.09	Adam jde zase k autu od hlavních dveří	<i>Nebudu se ohlížet i když s někým budu</i>

ČAS	OBRAZ	ZVUK
1.09-1.14	Adam kouká přímo do kamery a říká text, ruce si pokládá k hlavě jako gestikulace spánku	<i>Navždy budu sám, protože si připadám, jako ve snu</i>
1.14-1.16	Adam přijíždí ke kamarádovi, kde jdou zase pít	<i>Tohle nemůže být pravda, nee nee</i>
1.16-1.19	Adam kouká do kamery a říká text	<i>Chci ti říct že, chci ti říct že</i>
1.19-1.24	Adam jde s klukama po třídě míru a baví se o nějakém náhodném tématu	<i>Na to seru, nikdy už se neproberu, navždy s mejma boys, procházíme tmou</i>
1.25-1.30	Adam se kouká do telefonu na scéně a kýve hlavou	<i>Yeah Yeah, (LUCAS)</i>
1.30-1.34	Adam s klukama pije alkohol z flašky	<i>Noční město zaplavený hoes, alkohol, teče proud</i>
1.34-1.40	Adam kouká do kamery a říká text, zasměje se a ukáže do kamery telefon s polonahou	<i>Jsem kurva proud, na všechny kurvy, protože když jdu k nim, prej bych se měl zout(smích)</i>
1.40-1.44	Adam jde s klukama zpátky po třídě míru a dělají rozruch	<i>(smích) (Jo)</i>

ČAS	OBRAZ	ZVUK
1.44-1.48	Adam kouká přímo do kamery a říká text, na ruce ukazuje 4 prsty, pak ukazuje na žíly	<i>Jsou čtyři ráno a mně žilama proudí alkohol</i>
1.48-1.51	Adam s partou nastupují do auta a odjíždějí ke klubu	<i>Holky věděj jak to chodí, nevezmu si domů nikho</i>
1.51-1.54	Adam kouká do kamery a říká text	<i>Je čtyři třicet a my jezdíme, město zničíme</i>
1.54-1.58	Adam jde s klukama po třídě míru a baví se o nějakém náhodném tématu	<i>Všechno co nám do cesty přijde, chodící zlo ceníme</i>
1.59-2.02	Záběr na kluky jak kouří a na lidi jak leží na zemi	<i>Flašky, cigára, cizí lidi ležej na zemi</i>
2.02-2.05	Adam kouká do kamery a říká text, kýve rukou a pak točí rukou(repete)	<i>To mě nebere, dáme asi repete</i>
2.05-2.09	Adam kouká do kamery a říká dáma asi repete yeah (VD)	<i>Yeah, dáme asi repete, yeah</i>
2.09-2.20	Záběry z místa točení, točení okolních lidí a detailů, Adam jde po městě sám	<i>Hraje pouze hudba</i>

ČAS	OBRAZ	ZVUK
2.20-24	Adam kouká do kamery a říká text, zakrývá si uši jakože neslyší	<i>Klidně o nás mluvte dál, já vás neposlouchám</i>
2.24-2.29	Adam jde v „opilém“ stavu a dochází na místo, kde si klekne, pomodlí se a omdlí	<i>Jestli něco chceš říct, klekni si a udělej kříž, naposled se pomodli</i>
2.29-2.33	Adam kouká do kamery a říká text, zakrývá si oči, zatmavení obrazu	<i>Najednou je tma a nic nevidíš</i>
2.33-2.39	Záběr na Adama jak sedí v rohu a klepe se	<i>Zrazu je 6 ráno, asi jsem to přehnal, teď už je to jedno, klepou se mi ruce</i>
2.39-2.43	Adam kouká do kamery a říká text, chytá se za bolestivou hlavu	<i>Stojíme, noční ulice, nože v ruce a bolí mě palice</i>
2.43-2.47	Adam kouká do kamery a říká text, ukazuje na stěnu, na které se objeví starý záznam videoklipu	<i>Growstreet navždy bráníme, je mi jedno, jestli to ceníte</i>
2.47-2.52	Záběr zpátky na Adama, který ukazuje prostředníček do kamery, ukazuje 250 na rukou	<i>Máme vás u piče, 250 se městem řítíme a vy to víte</i>
2.52-3.15	Záběr, jak Adama najdou v bezvědomí, začnou ho probírat, ale on už se neprobere, všichni jsou zarmoucení -KONEC-	<i>Dohrává hudba, titulky</i>

