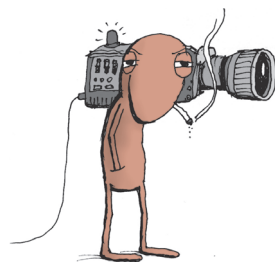


Objevme v sobě kameramana – krátký kurs natáčení



První, co bychom si měli před natáčením vždy uvědomit, je, že jde v podstatě o hru, o zábavu. U každé lidské činnosti, která je prováděna s radostí, nadhledem, ale také se znalostí řemesla, se podobný přístup musí projevit na výsledku.

U zahrádky, jejíž zahradník se vyzná nejenom v květeně, ale má navíc hlavu plnou dobrých a zahradě užitečných nápadů, se kolemjdoucí zastavují a radují, jak se dílo podařilo i jak dokáže být příroda krásná. Jídla od kuchařky nebo kuchaře, kteří se ve vaření vyznají a současně dokáží invenčně a osobitě vylepšovat vlastní recepty, ze stolu jen mizí. A to je vlastně to největší významání. Pocta tomu, kdo dílo vytvořil.

Nejinak je tomu v případě filmového řemesla, třeba amatérského. Důležité je, aby splnilo svůj dokumentační nebo i umělecký účel. Aby se na něj diváci – blízká rodina, vzdálenější příbuzní, přátelé, kolegové i další rádi podívali. A to nejenom jednou, ale i vícekrát. Aby jim poskytlo informace, které chtěl kameraman zachytit. Aby zaznamenal jedinečnost okamžiku, atmosféru, která se již nikdy nebude opakovat.

Proto je důležité osvojit si bezpečně základy a naučit se pracovat s hlavními prvky obrazu. Tyto prvky jsou stejné u obrazu nehybajícího se (kresby, malby, fotografie) i u obrázků v pohybu (film, animace). V případě obrazů nehybajících jsou naopak ještě důležitější

Kapitola 4 – Objevme v sobě kameramana

– především proto, že podléhají mnohem přísnějšímu soudu. Oko diváka objeví chybu – nepoměr stran, neladící barvy – u statických předmětů daleko rychleji.

Kompozici obrazu vytváří **prostor** zaplněný **předměty** nebo živými **bytostmi**. Ty mají různé **barvy** a stojí vůči sobě v různých **tvarových poměrech**. Obraz je rovněž složen z různých **rovin**, nezastupitelnou roli v něm hraje **světlo a stín**.

Vyberme vhodnou kompozici obrazu

Před natáčením bychom se měli rozhodnout, jaký druh obrazu vybereme. Nejčastějšími jsou dva obrazy, typické poměrem šířky vůči délce – 4 : 3 nebo 16 : 9.



Obrázek 4.1 Televizní formát 4 : 3



Obrázek 4.2 Širokoúhlý formát 16 : 9

Televizní formát 4 : 3 je přizpůsoben proporcím televizní obrazovky. Je vhodný pro zaznamenávání dokumentů, zpravodajství, ale osvědčil se i v seriálech nebo jiné televizní tvorbě.

Širokoúhlý formát 16 : 9 je upřednostňován v umělecké filmové sféře. Je vyzkoušeno, že na diváka oproti televizní obrazovce ohromné filmové plátno v proporcích 16 : 9 působí mnohem vyrovnaněji, že z něho dokáže odečíst větší množství informací.



Tip: Protože budeme točit a stříhat videozáznamy tak, aby šly přehrávat na běžné televizní obrazovce nebo počítači, pro usnadnění naší práce zvolme záznam 4 : 3.

Tvary a jejich rozložení

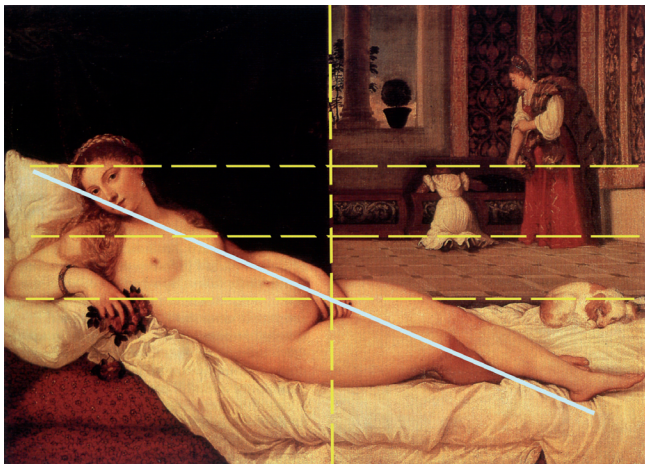
Jestliže před sebou máme krajinu nebo třeba pokoj, které se chystáme filmovat, měli bychom si nejdříve uvědomit, co asi tvoří tzv. centrum obrazu. To je hlavní bod, kterého si divák všimne prvně. Může to být například důležitá osoba (budete-li natáčet hudební besídku, pak třeba houslista), nebo důležitý předmět (vaše chata na louce s lesem). Aby obraz působil harmonicky a vyrovnaně, tento hlavní bod by měl být umístěn v obraze tak, aby jeho pozici ostatní předměty nebo osoby přirozeně podporovaly.



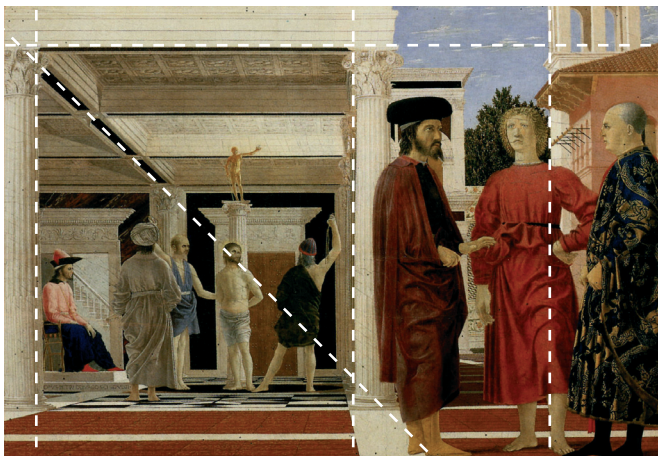
Obrázek 4.3 Centrum obrazu tvoří žena i dům

Upozorňujeme, že hlavní bod nemusí být ve středu obrazu. Naopak, vynikající umělecká díla jej mají položen na tzv. zlatý řez (latinsky *sectio aurea*, označuje se jím poměr o hodnotě přibližně 1 : 1,618). K tomuto bodu by potom měly nenásilně směřovat všechny ostatní přímky. Ať již ty vodorovné, horizontální

Kapitola 4 – Objevme v sobě kameramana



Obrázek 4.4 Důležité vodorovné linie v obraze
nebo i přímky svislé neboli vertikální.



Obrázek 4.5 Důležité svislé linie v obraze

Samozřejmě, že k hlavnímu bodu mohou směřovat a podpoří jej i přímky šikmé nebo třeba oblouky či elipsy.



Obrázek 4.6 Důležité oblouky v obraze

Jak ale poznáme, kam máme hlavní bod na obrazovce kamery co nejlépe umístit? Jak se správně rozhodnout? Platí, že cvik dělá mistra. Obvykle budete mít na výběr z více možností. Chodte a zkoušejte houslistu či vaši chatu filmovat z různých úhlů, různých pozic, z různé výšky. Měňte přitom umístění hlavního bodu v rámci obrazu 4 : 3. Vyzkoušejte všechny možnosti a rozhodněte se, které umístění působí nejuceleněji. Čím více si takových možností projdete, tím budete mít větší zkušenost. Dokážete předvídat a dopředu poznat, že tohle umístění nebude nic moc a naopak jiné je velmi slibné!

S hlavním bodem souvisí, jak již bylo řečeno, celková kompozice obrazu. Velmi citlivou záležitostí jsou okraje obrazovky, které vlastně obraz uzavírají neboli lemují. Ohlíďte si pečlivě, co okraje ořezávají a v jakém vztahu je tento předmět nebo postava k hlavnímu bodu obrazu. Předmět oříznutý kolem jeho půlky působí totiž docela plně a co do hmotnosti pevně.

Kapitola 4 – Objevme v sobě kameramana



Obrázek 4.7 Předmět oříznutý v polovině působí stále ještě vyrovnaně

Naopak předmět oříznutý na samém svém začátku nebo až konci působí nestabilně. Mohli bychom říci jako nevyřknutá anebo naopak nedořečená myšlenka.



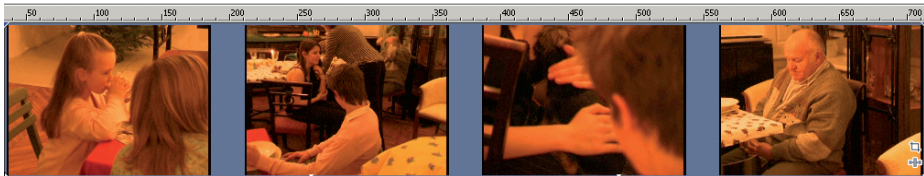
Obrázek 4.8 Předmět oříznutý na samém konci nepůsobí plně a vyrovnaně

Nepodporuje stabilitu a vyváženost kompozice, naopak ji narušuje, podrývá. Pokud je to možné, vyvarujte se takových záběrů.

Ono se to lehce řekne, že ano, ale vždyť se postava bude hýbat a vy ji musíte kamerou sledovat a ještě u toho myslet na takové poměry. Nemožné?!

Jistě, máte pravdu, navíc, když nevíte, co třeba živé zvíře nebo dítě během vteřiny udělá.

V řadě případů, když budeme filmovat něco z dálky, můžeme vyrovnanou kompozici připravit a dosáhnout jí bez toho, že nám někdo nebo něco ze záběru vyleze. V případě, že budeme kamerou sledovat nepředvídatelně se hýbající postavu, pamatujme, že alespoň výchozí záběr by mohl být kompozičně vyrovnaný. Pokud bychom dokázali skončit i na podobně vyrovnaném záběru, sláva, je téměř vyhráno. Divák pozoruje film v čase a není přísný na každý snímek. Podvědomě si všímá začátku a konce tzv. sekvence (záběru). Pokud mezi nimi někdo nebo něco částečně vystoupí ze záběru, nemusí to cítit jako vážnou chybu.

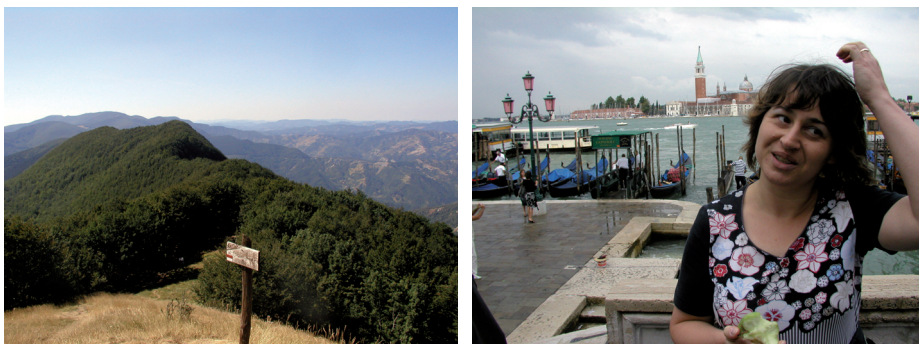


Obrázek 4.9 Jízda kamery začala na polocelku vnučky pijící džus, pokračovala přes detaily ostatních členů rodiny a skončila znovu na polocelku – na dědečkovi modlícím se před večerí – taková jízda má rámeček a smysl

Velmi důležitými věcmi, které nám kompozici obrazu podstatně dokreslují a které bychom si měli při filmování určitě uvědomit, jsou plány neboli také jednotlivé roviny obrazu. Něco podobného jako kulisy v divadle. Jestliže se podíváme na krajinu, můžeme ji co do hloubky pohledu rozdělit do řady plánů: v prvním, tom nejbližším, objevíme postavy a předměty ostré a čitelné, druhý plán působí částečně nezaostřeně a třetí je pak již vybledlý a rozmazaný. Samozřejmě, že záleží, jak daleko stojíme od plánu prvního a jak ten je vzdálen od

Kapitola 4 – Objevme v sobě kameramana

rovin dalších. Čím je první plán blíže k objektivu a další plány dále, kamera se podobně jako lidské oko zaměří na blízký předmět a vzdálenější plochy budou o to rozmazanější.



Obrázek 4.10 Vlevo: Turistická značka se zalesněným hřebenem tvoří první plán, vzdálené pohoří plán druhý. Vpravo: první plán je tvořen ženou, druhý nábrežím, třetí vzdálenou věží

S kompozicí obrazu souvisí i způsoby záběru hlavní postavy nebo předmětu. Jsou jimi celek, polocelek a detail.

O celku mluvíme, zabereme-li celou postavu nebo předmět. V případě polocelku je v obraze jen polovina postavy nebo předmětu (přičemž divák by si měl uvědomovat, že jde víceméně o polovinu). Detail zabírá a přibližuje jen dílčí část postavy či předmětu.



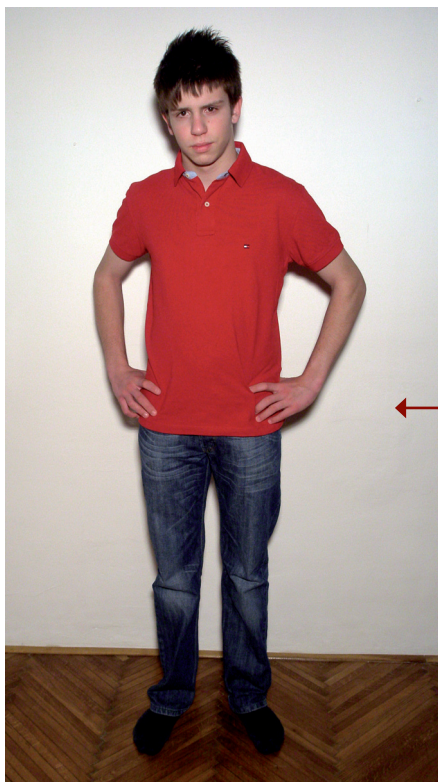
Obrázek 4.11 Postavy lidí v pořadí: polocelek (dívka vepředu), detail hlavičky

Odkud přichází světlo a jaké vykreslí stíny?

Všechny tři způsoby využívá dobrý filmař funkčně. Celek tehdy, když potřebuje zaznamenat, co dělá celá postava – tančí, jde, jede na kole, odpaluje hokejkou. Polocelek tehdy, když je druhá polovička jeho těla v klidu nebo není podstatné, co dělá – manželé spolu mluví u stolu, milenci Kamil a Kamil jedou vedle sebe na kole a libě spolu cvrlikají. Detailem nasměrujeme divákovu pozornost na místo, kterého by si jinak nevšimnul (otisk na prstu po snubním prstenu, houpající se náušnice s acháty a rubíny).

Odkud přichází světlo a jaké vykreslí stíny?

Práce se světlem a stíny podstatně dokresluje celou kompozici. Na prvním místě bychom si měli uvědomit, odkud přichází zdroj



světla a jak působí na postavy nebo předměty.

V případě přímého světla zepředu (jakoby od kamery) budou všechny blízké postavy a předměty nasvíceny rovnoměrně. Výhodou je, že žádná část postavy nebo předmětu nebude ve stínu, nevýhodou, že tvar postavy nebo předmětu nebude nijak vykreslen. Přímé přední světlo totiž nevyvolá na postavě nebo předmětu žádný vnitřní stín.

Půjde-li přímé přední světlo seshora, vyvolá za postavou na podlaze spodní stín, půjde-li zespod a bude-li za objektem zeď, vyvolá horní přímý stín.

Obrázek 4.12 Přímé světlo zepředu nevytváří žádný stín

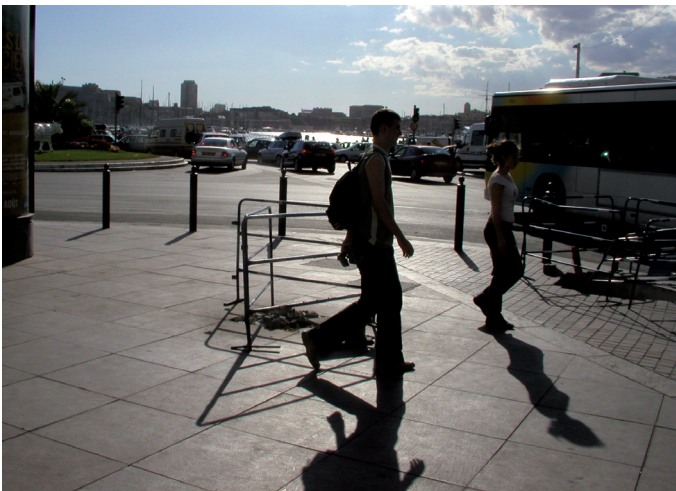
Kapitola 4 – Objevme v sobě kameramana



← Zadního světlo (tzv. protisvětlo) zmohutní a lépe vykreslí obrysy postavy či předmětu. Ve velké intenzitě může být ovšem nebezpečné. Může filmovaný objekt „přebít“ a zahltit. Zůstanou jen obrysy a zmizí vnitřní vykreslení předmětu či postavy.

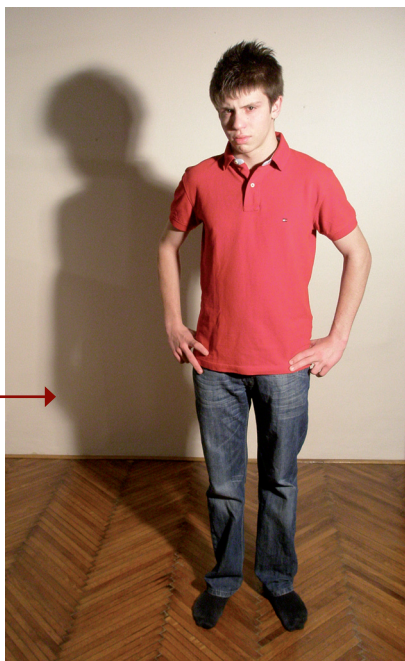
Jak se takové situaci vyhnout? Na prvním místě můžete změnit pozici kamery – místo, ze kterého natáčíte. Postavit se k přímému protisvětlu jakoby bokem. Nejde-li to, pracujte s nastavením jasu. Uberte intenzity jasu, tím zeslabíte příjem přemíry světla do CCD převodníku a dosáhnete lepšího vykreslení objektu před světlem.

Obrázek 4.13 Středně vysoké světlo zezadu vytváří dlouhý přední stín



Obrázek 4.14 Nízké protisvětlo zahltní objekt

Odkud přichází světlo a jaké vykreslí stíny?



Obrázek 4.15 Boční světlo zepředu vykreslí lépe postavu a vytvoří i zajímavý stín



Obrázek 4.16 Nízké boční světlo způsobí dlouhé boční stíny

Boční světlo je kompromisem, který dokáže jak postavy nebo předmět nasvítit, tak také vykreslit jejich tvary. Může svítit z ostřejšího nebo méně ostrého úhlu a tím docilovat více nebo méně vnitřního stínu.

Přichází-li z výšky, vytváří krátké stíny, podobně jako slunce okolo poledního času. Je-li směřováno z bodů níže položených, vytváří stíny dlouhé, podobně jako ráno slunce vycházející nebo večer slunce zapadající.

Jak tyto poznatky využít prakticky? Předtím, než začnete například filmovat rodinnou oslavu, podívejte se, odkud přichází hlavní zdroj světla – zdali z okna, proti němuž se chystáte točit. Změňte svou pozici tak, aby okno bylo naopak za vámi a to nejlépe aby svítilo z boku a vykreslovalo pěkně postavy, které točíte.

Kapitola 4 – Objevme v sobě kameramana

Nezapomeňme na to, že máme možnost kombinovaného nasvícení. Zvláště v uzavřené místnosti můžete zapojit světla na stropě nebo stolní lampičky. Každým novým nepravidelně postaveným světlem přispíváte k tzv. rovnoměrnému rozptýlení světla v místnosti, které prokreslí všechny postavy a předměty stejnou měrou. Na druhé straně právě takové světlo snižuje tajemnost a atmosféru, a protože je umělé, ubírá i na přirozené jakosti barev.

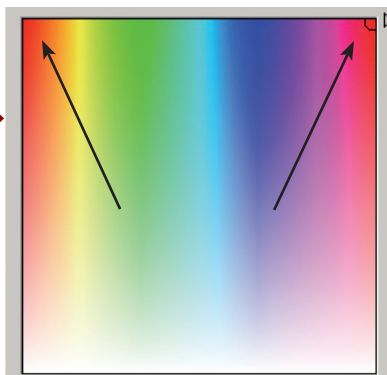
Barevné spektrum se skládá ze 3 hlavních barev

Barvy tvoří po tvarech a světle třetí pilíř, na kterém obraz stojí. V případě digitálního videa si uvědomme, že se barevný obraz skládá ze tří základních barev, tzv. systému RGB:

Red – červené barvy

Green – zelené barvy

Blue – modré barvy



Jak je vlastně dokáže kamera rozlišit a sejmout? Každá z těchto tří základních barev má totiž jinou vlnovou délku a buňky na CCD převodníku dokáží tuto délku rozpoznat a samostatně zapsat. Kombinací čistých barev potom vznikají barvy smíšené – oranžová, fialová, černá ad., podobně jako když malíř míchá na paletě různé odstíny.

Obrázek 4.17 Barvy smíšené

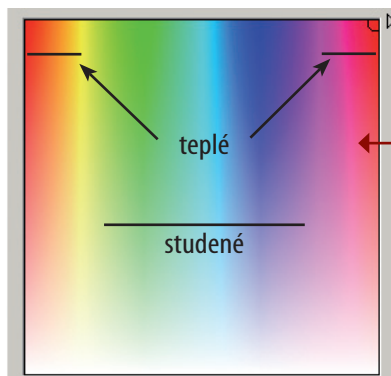


Poznámka: Jiný počet barev pak funguje u tiskovin. Tam se skládají barvy 4, tzv. CMYK. Kdybyste chtěli snímek z kamery vytisknout, program určený k tomuto účelu (například Photoshop) jej převede do čtyř barev režimu CMYK. Ten funguje v souladu s tiskárnami ručními i tiskárnami velkými – plošnými a rotačkami.

Přibližujeme a vzdalujeme obraz (ZOOM)

Důležitým okamžikem je rovnováha tří filmařských barev. Aby žádná z nich nepřevládala, nýbrž byla s ostatními dvěma sestrami v souladu. Potom působí různé barevné valéry/odstíny velice pestře a pěkně.

Jak toho dosáhneme? Mimo jiné zvolením vhodného režimu barev. Výrobci digitálních kamer na to pamatují a vybavili přístroje připravenými šablonami: jinak je kamera nastavena pro filmování v místnosti za umělého světla (absorbuje více červené barvy, typické pro světlo umělé), jinak je nastavena na točení v terénu za světla přirozeného (zde je posíleno přijímání barvy modré). Více o těchto nastave-



ních budeme hovořit v kapitole 5. V malířské i filmařské mluvě můžete narazit na to, že mluvíme o barvách teplých a studených. Oč se jedná? K barvám teplejším patří hlavně červená a žlutá, stojící na krajích tzv. barevného spektra, k barvám studeným modrá, pohybující se ve středu spektra.

Obrázek 4.18 Barvy teplé a studené

Mimo jiné toto hodnocení vychází z našeho tělesného pocitu, spojeného s ohněm (teplem) a ledem či sněhem (chladem).

Přibližujeme a vzdalujeme obraz (ZOOM)

Nyní, když jsme probrali nastavení jednotlivých snímků, ať jde o tvary, světlo či barvy, přejděme k činnosti složitější, jíž je pohybování objektivem.

Základní pohybovou činností je tzv. zoom. V angličtině tímto slovem mimo jiné rozumíme přibližování zaměřeného objektu – postavy či předmětu. Jak jsme se již zmínili v kapitole 2, přibližování se provádí tzv. kolíbkou. Zmáčknutím kolíčky k sobě předmět přibližujeme, zmáčknutím kolíčky od sebe jej vracíme do původního pohledu.

Kapitola 4 – Objevme v sobě kameramana



Obrázek 4.20 Přibližování filmovaného předmětu



Obrázek 4.21 Oddalování filmovaného předmětu

Ve filmařské hantýrce tato operace zdomácněla jako zoomování. Funguje vlastně na principu dalekohledu. Objekt, který je od nás vzdálen desítky ba stovky metrů, přiblížíme pomocí nastavení čoček, že působí jakoby na dosah ruky. V případě digitální kamery zde hraje samozřejmě roli automatické nebo mechanické zaostřování, o kterém budeme mluvit níže.

Pamatujme na to, jaký pocit může přiblížování a zpětné vzdalování vyvolat. V případě, že bude rychlé a stále se opakující, budí dojem neklidu, rychlého přemísťování, u někoho může vyvolat až nevolnost.

Zaostřování napodobuje činnost oka

Zaostřování patří mezi další vděčné filmařské prostředky. Napodobuje vlastně činnost oka. Pokud oko nestačí předmět zaostřit, vidíme jej rozmazaně, pokud jej naopak zaostří, vnímáme jej ostře. Na kameře máme dva režimy zaostřování – automatické a mechanické.



Řešení problému: Často se dostaneme do situace, že musíme kameru zapnout a ihned točit „z vody“. Není zkrátka čas nic připravovat! Jaký režim zvolit? V takové chvíli oceníme automatické zaostřování, kdy jsou všechny hodnoty v mžiku optimalizovány.

Zaostřování napodobuje činnost oka

Automatické zaostřování provádí totiž kamera sama. V podstatě výpočtem zjistí, jaká plocha v obraze převládá, a tu co nejrychleji zaměří, zaostří. Může to však na druhé straně znamenat, že zaměří rovinu, předmět či postavu, kterou vlastně ostrou nechceme.

V takové chvíli stojí za to přepnout do režimu manuální zaostřování. To provádíme otáčením prstence na objektivu směrem zleva doprava. Čím více jej otáčíme doprava, tím zaostřujeme na vzdálenější body, čím více doleva, tím na body bližší.



Obrázek 4.22 Poloha ON zapne automatické zaostřování, poloha OFF jej vypne

Jak jsme již výše zmínili, obraz se skládá z jednotlivých rovin, plánů, jež jsou od sebe vzdáleny. Je dobré uvědomit si, že když zaměříme plán bližší, rovina vzdálenější bude rozmazaná.



Obrázek 4.23 Zaměření plánu bližšího

Kapitola 4 – Objevme v sobě kameramana

Naopak když zaměříme plán vzdálenější, rozmaže se rovina blízká. Stejně tak by se chovalo lidské oko.



Obrázek 4.24 Zaměření plánu vzdálenějšího

Přechod – zaostřování z jednoho plánu do druhého působí velmi plynule a jemně. Zkrátka filmařsky. Rozmazáním určitých pasáží na obraze nasměrujeme divákovu pozornost na předmět zaostřený. Navíc rozmazání vnese do obrazu nové hebké odstíny barev. Podobně jako bychom na malířské paletě míchali a spojovali různé barvy a získávali nečekané valéry a odstíny.



Důležité: Uvědomme si však, že točení zaostřovacím prstencem (pokud je jím kamera vybavená) zvyšuje nestabilitu obrazu. Proto je dobré použít je tehdy, když máme kameru pevně připevněnou na stativ a otáčení prstencem nevyvolá cukání nebo třes.

Jízda z předmětu na předmět neboli švenkování

Jestliže spojíme dvě věty k sobě, vznikne souvětí. Mezi větami funguje určitý vztah – jedna doplňuje druhou, ať ji stupňuje, vyvrací neboli jí odporuje, upozorňuje na příčinu či hodnotí důsledek. Jednoduše souvětí odněkud vychází a k něčemu se dostává. Podobně je tomu

u kombinovaného záběru, jehož cílem je rovněž někde začít a někde se dostat.

Ve filmařské řeči se takovému záběru říká jízda neboli *švenkování*.

Výhodou švenkování je jeho uzavřenost a logika. Prostě odněkud vychází – např. zaměříme obličej vnučka sedícího za oknem kuchyně, jak se dívá ven, a někde dojde – sjedeme kamerou dolů do ulice, kde přichází maminka s nákupem. Na bodu výchozím (vnučkovi na parapetu) i na cílovém (přicházející maminka s taškami) bychom se měli chvíli kamerou zastavit – použít statický záběr.



Obrázek 4.25 Statický záběr – kamera se nehýbá, obraz stojí a je zaměřen na jeden objekt

Právě proto, aby si divák uvědomil ono odkud i ono kam. Ač se to nezdá, i v takovém záběru je kus příběhu, který o postavách i prostředí dokáže hodně prozradit. Protože je uzavřený (záběr nekončí uprostřed jízdy na rozmazané omítce domu), přináší divákovi ucelenou a do jisté míry úplnou informaci.

Točíme ze stativu a z ruky

Točení můžeme provádět buď ze stativu, nebo z ruky.

Kamera umístěná na stativu má řadu výhod – stojí pevně na jednom místě, umožňuje použít mechanické doostření či transfokátor (přibližování a vzdalování) bez toho, že bychom obraz roztrásl.

Kapitola 4 – Objevme v sobě kameramana



Kamerou můžeme taktéž plynule otáčet podélně i seshora a dolů. Stabilitu obrazu navíc podpoří stativ vybavený ručkou. Na ní totiž bývá umístěn jak červený spínač pro spuštění nahrávání, tak i transfokátor.

V případě stativu si celou jízdu můžeme připravit, nacvičit a provést potom velmi plynule.

Jeho nevýhodou je ovšem fakt, že stojí na jednom místě a nejde přemístit. Musíme točit ze stále stejného místa.

Obrázek 4.26 Kamera na stativu – obraz nebude rozřesený

Opakem je tzv. točení z ruky, v případě mohutnějších kamer potom z ramene. Umožňuje nám kameru snadno přemísťovat, měnit její pozici. Vlastníme-li malou ruční kameru, snadno ji zvedneme nad hlavu nebo se naopak skloníme a posuneme ji až k zemi. Také ji rychle přemístíme z ruky do ruky.



Obrázek 4.27 Točení z ruky shora a zespodu

Na straně druhé si takové přemístování můžeme dopředu jen těžko připravit. Pohyby mohou kameru snadno roztrást a znehodnotit obraz. I přestože zapneme režim *Steady Cam*, určený právě k tomu, aby případné otřesy vyrovnával a eliminoval.

Typy jízd a kdy je vhodné který použít

Nakonec se podívejme na různé typy jízd.

1. Jízda horizontální z boku na bok vlastně napodobí otáčení hlavou. Jde o pohyb jednoduchý, při kterém máme dojem, že stojíme nohama pevně na zemi. Navozuje proto klid. Říká se, že protože probíhá podobně jako čtení, jízda zleva doprava působí logicky a racionálně. Naopak jízda zprava doleva už v podvědomí takový pocit nemusí vyvolat. Jde zkrátka proti proudu.



Obrázek 4.28 horizontální jízda z prava doleva

2. Jízda zespoda nahoru působí částečně jako vzlet nebo jakoby směřování k něčemu vyššímu. Statický záběr směřovaný zespodu nahoru může pak podpořit pocit určité podřízenosti.
3. Jízda shora dolů působí v podvědomí jako pád k zemi, klesání. Statický záběr vedený shora dolů může potom navodit určitý pocit objektivit, ale také nadřazenosti.

Kapitola 4 – Objevme v sobě kameramana



Obrázek 4.29 Jízda zespona nahoru



Obrázek 4.30 Jízda shora dolů

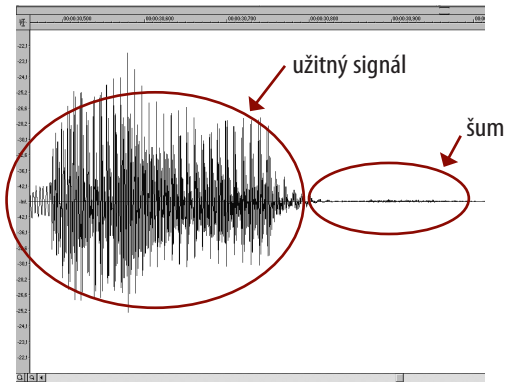
Samozřejmě, že záleží na dalších okolnostech, zda záběr v divákovi takové pocity vyvolá. V žádném případě nejsou poučky žádným dogmatem jako spíše doporučením, co bychom si měli při práci s kamerou uvědomit a co můžeme využít.

Nastavme správně zvukový vstup

Velice důležitý je při nastavení kamery okamžik, kdy ovlivňujeme vstupní úroveň zvuku, aby zůstal co nejvěrnější. Při této operaci bychom si měli uvědomit tyto základní veličiny:

- užitečný signál je ten zvuk, který se chystáme zaznamenat (mluvené slovo, zpěv slavíka, hra na housle)
- každý nahrávací systém, kam patří mikrofon, kabel, převodník, ať je sebedokonalejší, generuje určitou míru hluku

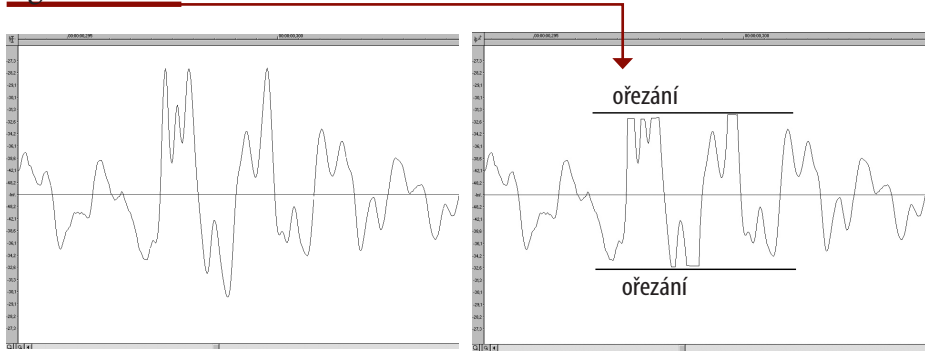
Nastavme správně zvukový vstup



Obrázek 4.31 V každé nahrávce je i za úplného ticha určitá míra šumu a hluku

Vtip spočívá v tom, abychom vstupní citlivost (propustnost) nenastavili příliš slabě. Užitečný signál tak nahrajeme slabě, šumů však v záznamu zůstala stejná míra. Dodatečně pak musíme slabě nahraný signál při míchání vytáhnout – zesílit. Se slabým užitečným signálem však zesílíme i šumy, které najednou vystoupí a ruší!

Druhým extrémem je přílišné otevření vstupní citlivosti. Užitečný signál je hlasitější než vstupní citlivost. Záznamové zařízení tak špičku signálu ořeže.



Obrázek 4.32 Nalevo nezkrášená zvuková vlna, napravo ořezaná, a proto zkreslená vlna

Takový signál pak ztrácí svou původní podobu – je zkreslený, praskající jakoby chraptící. Ostatně určité přirovnání nalezneme v oblasti hudby či lidského hlasu – jestliže příliš křičíme, svaly hlasivek nestačí

Kapitola 4 – Objevme v sobě kameramana

kmitat pravidelně, brání se a vynechávají – takový hlas potom chraptí. Podobně když zabereme na strunu větší silou, než unese, nevytloukáme krásný tón (kdy struna kmitá pravidelně), ale drnčení.

I u mikrofону musíme nastavit citlivost tak, aby bral co nejvíce užitečného signálu v co nejvěrnější podobě a co nejméně šumů a ruchů. Mimo jiné se toho dá docílit i tak, že se mikrofón snažíme co nejvíce přiblížit a nasměrovat ke zdroji zvuku.