Vytvorenie zdania pohybu, pohyblivá kamera :)

Akčné zábery v *Hviezdnych vojnách* (1977), kde sa hviezdne korábi lietajúce obrovskou rýchlosťou stretávajú v prestrelkách, nakrútili s nepohyblivými modelmi. O „lietanie“ sa postarali kamery.

Špecialista na zvláštne efekty John Dykstra (1947) sa chcel vyhnúť časovo a finančne náročnej metóde použitej vo filme *2001: Vesmírna odysea*. V tomto filme zostala kamera na mieste a modely sa pohybovali okolo nej. V scéne, v ktorej koráb Discovery cestuje po vesmíre, boli nútení nafilmovať model niekoľkokrát. Tvorcovia totiž museli dosiahnuť, aby v okienkach korábu bolo vidieť členov posádky a aby súčasť obrazu tvorili aj hviezdy v pozadí. Šestnásťmetrový model prechádzal okolo kamery po koľajach dlhých 45 m, zabralo to vždy štyri a pol hodiny.

Dykstra v snahe dosiahnuť správny efekt upevnil model vesmírnej lode na nosníky; tie natreli namodro, aby ich nebolo oproti modrému pozadiu vidieť. Kamera, pripevnená na žeriave, jazdila po koľajach. Rameno žeriava sa pohybovalo hore, dole, zo strany na stranu a kamera sa mohla nakláňať, nakrúcať široké panoramatické snímky (panorámy), ísť pri zábere v ľubovoľnom smere a sledovať akýkoľvek objekt. Všetko riadil počítač, takže každý pohyb sa mohol presne opakovať a pri každom prejazde sa mohli nakrúcať rôzne pohľady s použitím stále rovnakého filmu. Tak sa všetky záblesky laserov, plamene z výfukov, výbuchy a hviezdy v pozadí dostali na správne miesta.

„Lietajúce kamery“



Rovnako ako model vesmírneho korábu v Hviezdnych vojnách, ani nadzvukové sovietske stíhacie lietadlo vo filme *Firefor* (1982) nelietalo. Model dlhý asi 1,5 m bol umiestnený na počítačovo riadenom podopieracom ramene, ktoré nebolo vo filme vidieť. Kamery jazdili po koľajniciach a vytvárali tak dojem pohybu. Táto technika sa nazýva pohyblivá kamera[1].

[1] Clint Eastwood (1930), ktorý film režíroval, v ňom hral rolu Američana vyslaného do Moskvy, aby lietadlo ukradol.

Copyright © 2013 - 2026 Encyklopédia poznania