

## Filmová - Tvůrčí prvky - Účty<sup>TM</sup>ky 2/3

Paul Quade, 19. srpna 2002

V½skok

Pro kameramana je úelný rozdělil seskok na dvě základní fáze - v½skok a výjechno ostatní. Od počátku úho v½skoku se má ú¾e odvéjet i cel½ zbytek seskoku, takže zaúnu v½skokem.

Jak jí¾ bylo zmáno v prvním díle tohoto seriálu, existují různé druhy stupůtek a madel, se kterými se kameraman musí vypoúdat. Podle toho kterého typu v½skoku je pak potřeba využít těchto madel a nalízt si správně do dveí.

Jsou tři základní v½skoky.

Leading - opuítá letounu těsně před účkou. Toto je úklasický v½skok, který lze vidět od Arizona Airspeed. Zásadně v½skok správně nasovat a později se k této problematice jeví vrátím. Pokud je v½skok proveden dobře, je to parádní záleítost. Ale kdy¾ se to nepovede, je to hotová katastrofa! Sna¾ se tento v½skok naučit tak rychle, jak to jen půjde, ale mohu ti záručit, ú¾e ne¾ se to naučíš, pájrkřit to určitě poúdně zkaš. Osobně skáš u kameru účkám opravdu hodně a i po tmech letech se mi občas povede v½skok pokazit.

Trailing - opuítá letounu těsně po v½skoku těmu; tomuto typu v½skoku se úk-káš t¾ peel. Tento v½skok je skoro nesestámelitně, proto¾e vyskakuješ na svůj vlastní proud vzduchu, ale těmy a trení jej nemáš řídit, proto¾e pak nemá tak dobře vidět, jak si vedl těm pámi v½skoku.

Semi-peel - je znám tak jako 3 hodiny nebo 90. Těm musí poúdně odskoit od letadla, aby tento v½skok fungoval a jsou zde podobné nároky jako na trailing exit, nicméně kameraman je mnohem blá¾e a tak je dobře vidět gripy. Mysím, ú¾e je tento v½skok vhodně pro závodní seskoky, ale jak jsem jí¾ úekl, těm a trení nemusíš být toho samého názoru. Taková v½skok je úasto vidět u Golden Knights.

## Leading exits

## Nalez

si do dveřů nejlépe, jak máš. V ideálním případě máš levou nohu na stupátku, levou ruku na madle pro kameramany, tělo nalepené na letadle, pravou nohu volně ve vzduchu a pravou ruku možná nahoře na trupu letadla. Tak to aspoň dělají hoši z Airspeedu. A já? Já to takhle nezvládnou, podle mého názoru pozice kameramana ve dveřích závisí i na typu těla, madel, jak moc je schopen otočit krkem a spouští další ch faktor, který v kombinaci s věkem je uvedenými donutí si nalézt do dveří trošku jinak. Každopřípadně by ses měl cítit jak tak pohodlně, natáhnout tělo dozadu a nechat si jen trochu napětí v levé noze, aby ses mohl odrazit od stupátka.

Pohled kamery zaměřený možná na levé kolečko Twin Otteru nebo na zadek ocasu (mýšleno zadek Alena 4way tě pozn. příkl.).

Pokud jsi schopen vidět odpočívání, je to skvělé, ale nespolehej na něj. Obvykle sleduji další jemnější znaky věku, jako například když zadek ocasu opouští letadlo. Co je SUPER je to, když máš vidět vnější centra, jak houpe jeho levou nohou do rytmu odpočívání - "samozřejmě tohle nefunguje u věch věků", ale občas to pomůže. Zkus těmu vysvětlit, že pokud budou vyskakovat příměsně jak odpočívání, budeš schopen jim natočit lepší záber. Některé těmy mají své zvyklosti na odpočít. Přířímě prostě rytmus ready, set, go máš dělat divy.

Přířímě leading exitu vyskakují na go. Což je součástí s těmem. Jsem docela kus chlapa a když vyskočím brzy, je to pořídně máka se dostat zpátky do pozice, kde mohu vidět všechny gripy. To, že vyskočím brzy, poznám tak, že vidím docela velkou část letadla zespodu a přířímě je stále uvnitř! Na druhou stranu, když vyskočím pozdě, tak to poznám tak, že spadne na těm. Zkouším vyskočit na go, roztáhnou křídla, abych získal trochu separace a pak letím nahoru přímě. Chci vidět střímed formace co nejdříve pod horizontem, jak jen to jde. Jak je těm na relativu, hned jdu nad něj a přímě. Když vyskočím, zaměřím svou pozornost ze záberu přímě věskokem na to, abych zaměřil hledáček na konkrétně bod ve formaci - těeba vnitřně grip Meekeru. Každě formace je trošku jiná a vyřadí trošku jině bod, na kterě je těeba se zaměřit.

Prostuduj si dive pool a přířímě o tom, jak budou formace vypadat přířímě věskoku. A hlavně přířímě o tom, jak by tě mohly přířímě věskoku omezit. Přímě kulatě tvary jako Meeker nejsou a taková problém. Ale říměsky dlouhě Monopody uř ano - to závisle na tom, co děláš ocas. Polokulatě tvary jako Satelit vypadají jednoduě, ale máš břit těk je natočit tak, aby byly vidět všechny gripy. Nemusíš to břit vědy nutně tvě chyba, ale pokud tomu ostatně nerozumíš, budou ji svádět na tebe.

## Trailing exits

Tyto  $\frac{1}{2}$ skoky jsou skoro p<sup>ř</sup>esněm opakem od leading exit, nenakl<sup>á</sup>n<sup>í</sup> t<sup>ě</sup>lo dozadu, ale sna<sup>ž</sup>í se postavit na stup<sup>í</sup>tko a dostat t<sup>ě</sup>lo co nejv<sup>í</sup>š. Zam<sup>ě</sup>ř<sup>í</sup> se na st<sup>ř</sup>ed formace a nestarej se tolik o odpo<sup>č</sup>et. Prost<sup>ě</sup> sleduj v zam<sup>ě</sup>ř<sup>í</sup>ovací st<sup>ř</sup>ed formace a n<sup>á</sup>sleduj ji. Osobn<sup>ě</sup> si pohr<sup>á</sup>v<sup>á</sup> s nat<sup>ě</sup>žen<sup>ím</sup> svého t<sup>ě</sup>la do pozice 12 hodin p<sup>ř</sup>ed<sup>ě</sup>mo k pointovi. A funguje to dobře. P<sup>ř</sup>í tomto  $\frac{1}{2}$ skoku nepot<sup>ř</sup>ebuješ kamkoliv poletovat, jsi v podstat<sup>ě</sup> v ide<sup>á</sup>ln<sup>í</sup> pozici. Akor<sup>át</sup>  $\frac{3}{4}$  budeš sm<sup>ě</sup>ř<sup>í</sup>ovat proti sm<sup>ě</sup>ru letu, zatímco p<sup>ř</sup>í leading exit to bylo po sm<sup>ě</sup>ru letu.

## Semi-peel exits

Kdy<sup>ž</sup> v<sup>á</sup>š,  $\frac{3}{4}$  t<sup>ě</sup>lo dobře odsko<sup>č</sup> od letadla, m<sup>á</sup>š  $\frac{3}{4}$  zkusit semi-peel exit. Je to skoro to sam<sup>é</sup> jako trailing exit, ale nemus<sup>í</sup>š  $\frac{3}{4}$  t<sup>ě</sup>lo okolo tebe prolet<sup>ě</sup>t. Vysko<sup>č</sup>š, jakmile centr opust<sup>í</sup> letadlo. Tv<sup>ě</sup> t<sup>ě</sup>lo se pooto<sup>č</sup>í o 90 stup<sup>ů</sup> ke sm<sup>ě</sup>ru n<sup>á</sup>letu a p<sup>ř</sup>ed<sup>ě</sup> padn<sup>í</sup>š tro<sup>š</sup>ku nacouvat pod letadlo.