

Na temelju članka 23., Statuta Udruge veterana, vojnika i domoljuba, Sabor udruge na sjednici održanoj u Zagrebu 6. siječnja 2024. godine, donosi

PRAVILNIK O FILMSKOJ I VIDEO PRODUKCIJI UDRUGE VETERANA, VOJNIKA I DOMOLJUBA

1. OPĆE ODREDBE

Članak 1.

Ovaj pravilnik uređuje standarde i smjernice za produkciju filmskog i video sadržaja u okviru aktivnosti Udruge veterana, vojnika i domoljuba. To se odnosi na dokumentarni film, igrani film i sve druge oblike filmova i video sadržaja u produkciji Udruge veterana, vojnika i domoljuba.

Članak 2.

Odluku o snimanju (produkciji) određenog filmskog ili video djela potvrđuje Sabor udruge na prijedlog Voditelja kulturno umjetničke sekcije.

Sabor uz odluku o produkciji donosi i odluku o imenovanju producenta koji će biti odgovorna osoba u danjem procesu proizvodnje filmskog ili video djela.

Članak 3.

Prijedlog za produkciju filmskog ili video materijala mora sadržavati temu, svrhu i osnovne podatke o djelu (vrsta djela, trajanje djela, financijska vrijednost djela, izvori sredstava, vremenski okvir, glavni akteri).

Članak 4.

Udruga može proizvoditi filmske i video sadržaje samostalno ili u suradnji s drugim produkcijskim kućama. Odluku o suradnji donosi producent.

2. SVRHA FILMSKE I VIDEO PRODUKCIJE

Članak 5.

Filmska i video produkcija Udruge ima za cilj promicanje vrijednosti domoljublja, vojničkog naslijeđa te aktivnosti i inicijativa Udruge.

Članak 6.

Filmski i video sadržaji trebaju biti objektivni, što je više moguće, te informativni i edukativni, promičući zajedništvo među članovima Udruge.

3. OBLICI FILMSKOG ZAPISA

Članak 7.

Oblik filmskog zapisa spoj je onoga što snimamo i načina kako smo to snimili. Definira se kao specifičan spoj karakteristika vanjskog svijeta i filmske tehnike koja se primijenila pri snimanju tog segmenta vanjskog svijeta.

3.1. STALNA SVOJSTVA FILMA

Članak 8.

Kadar je neizbježan dio filma jer svakim se uključivanjem i isključivanjem kamere, pa makar snimili samo djelić sekunde, dobiva kadar. Tehnički, kadar je jedan neprekinuti čin snimanja, neprekinuti „rad“ kamere. Za gledatelja to je jedna neprekinuta filmska snimka. Kadar je oblik filmskog zapisa koji uključuje i sve ostale oblike (položaje kamere koji su se koristili pri snimanju kadra, slikovne i zvučne oblike filma). Upravo nam postojanje tih oblika, tzv. parametara kadra, omogućuje razlikovanje kadrova. S obzirom na stanja kamere, nazivamo ih statičnima (kad se kamera ne pomiče) ili dinamičnima (kad se kamera kreće), a s obzirom na dubinu, dubinskima (svi dijelovi kadra su jednako oštri) ili plošnima (kad se u punoj oštrini predočava samo jedna ploha, samo jedna udaljenost od kamere).

Kadrovi se mogu razmotriti i sa stajališta promatrača. Prema tome razlikujemo objektivne, subjektivne i autorove kadrove. Objektivni kadrovi su svi oni kadrovi koji izgledaju isto onako kako bi ih gledatelj doživio da je bio prisutan na snimanju. Takvi se kadrovi koriste kad se želi stvoriti dojam realističnosti i objektivnosti. Subjektivni kadrovi ne moraju se nužno razlikovati od objektivnih. Razlika nastaje s obzirom na montažni kontekst. Subjektivni kadar prikazuje ono što vidi neki od likova iz filma i ponajprije služi za opis stanja lika te pojašnjenje njegovih postupaka gledatelju. Autorov kadar je onaj u kojem se npr. koriste najbliži planovi, izrazite rakursne snimke, osobite montažne kombinacije kadrova, kad se primjenjuju svi tehnički trikovi, tehnike obojenja, ubrzanja, usporavanja, obrtanja ili zaustavljanja pokreta, pa gledatelj postaje svjestan da se autor koristio nekom posebnom tehnikom. Takav kadar nazivamo i kadrom komentara jer autor njime istodobno i komentira prizor. Ovi su kadrovi česti u dijelovima filmova u kojima autor želi izraziti svoje osjećaje i stavove prema prikazanome.

Okvir je prostorna konstanta filma. Postoje brojni slučajevi kada se okvir pojavljuje kao osnovni tvorac nekog doživljaja. Ponajprije se to odnosi na odnos vidljivo-nevidljivo, kada postajemo svjesni postojanja onoga što je izvan okvira. Nekad je važno samo ono što je vidljivo, nekad je ono unutar kadra samo donekle važnije jer smo svjesni i postojanja nečega u nevidljivoj sferi izvan okvira, a nekad ono izvan kadra postaje za nas jednako značajno kao i sadržaj unutar kadra.

3.2. POLOŽAJI KAMERE

Članak 9.

Plan, koji se definira kao udaljenost snimanog objekta od kamere, zapravo je filmska prostorna mjera kojom se iskazuje ne samo udaljenost nego i kvantitativna zapremljenost ekrana objektom.

Kutovi snimanja Razlikujemo dva temeljna rakursa („pogleda“ kamere), a to su gornji i donji rakurs.

Snimanje iz gornjeg rakursa (engl. *High Angle Shot*) postiže se postavljanjem kamere iznad objekta koji snimamo. Iz tog položaja gledamo prema dolje, a objektu koji tako promatramo bit će na neki način umanjeno značenje, kao da gledamo na nekoga „s visoka“, pa se stvara dojam ranjivosti prikazanog lika. Ako je kamera u zenitu snimanog objekta, takav se rakurs naziva ekstremni gornji rakurs ili tzv. ptičja perspektiva. Postavljanjem kamere blizu zemlje i usmjeravanjem prema gore stvaraju se kadrovi iz donjeg rakursa (engl. *Low Angle Shot*). Iz tog položaja gledamo prema gore, a objekti nam izgledaju veći, jači, monumentalniji. Takvi se kadrovi često koriste za naglašavanje visine i značaja aktera ili objekta. Postoji i ekstremni donji rakurs, kod kojeg je nagib mnogo veći, popularno nazvan žablja perspektiva.

Kad je os objektivna u visini očiju, više se ne upotrebljava naziv rakurs, nego se kaže da je kamera u razini pogleda (engl. *Eye Level Shot*). U filmološkim navodima taj se podatak ne spominje posebno, već se pretpostavlja. Kosi kadar (engl. *Dutch Angle*) – opet nije riječ o rakursu, već o naginjanju kamere, njezinu odmicanju od vertikale. Koristi se kao jak autorov komentar, za prikaz subjektivnog stanja lika ili za prikaz nekih poremećaja (potres, potonuće broda i sl.).

Stanja kamere Statična kamera jest stanje u kojem je kamera učvršćena o tlo i ne pomiče se, pa se tako snimljen kadar naziva statičnim. U statičnom kadru posebno na vrijednosti dobiva prikazivanje čovjekovih radnji. Nepomična kamera mora gledatelja više zainteresirati za snimani prizor nego za stanje same kamere. Statična kamera ističe pokret, što je jedna od bitnih konstanti filmskog doživljaja, a okvir još pojačava pokretljivost.

Dinamična kamera je stanje kada se kamera pomiče. Razlikujemo dva osnovna načina pomicanja: pokret kamere na stativu (panorama ili tzv. „švenk“) i kretanje kamere sa scenskom tehnikom (vožnja).

Kod panorame je kamera na stativu i pričvršćena o tlo, ali se vrti oko svoje osi u vertikalnom, horizontalnom ili dijagonalnom smjeru. Ako se kamera nalazi učvršćena o neko mjesto i rotira oko svoje osi, onda je očito da je to mjesto na neki način privilegirano i da se upravo s tog mjesta želi uspostaviti određeni odnos prema okolišu. Statičnom se kamerom pokazuje čitav prostor odjednom, a panoramom se on prikazuje postupnim pribrajanjem njegovih dijelova. U statičnom je kadru naglasak na pokazivanju, u panorami je on na opisu.

Vožnja je stanje u kojem kamera nije učvršćena o tlo, nego o neko vozilo ili scensku tehniku pa se zajedno sa svojom podlogom pokreće prema nekom objektu ili uz njega (bočna, usporedna ili lateralna vožnja), okomito uz neku plohu (vertikalna vožnja), u raznim smjerovima s pomoću kрана (kranska vožnja) ili opisujući krug ili elipsu (kružna vožnja). Vožnjama se efikasno dočarava trodimenzionalnost snimanog prostora, što znači da vožnja ima vrijednost stvaranja dojma realističnosti u prikazivanju fizičke realnosti.

Scenska tehnika omogućuje različite pokrete kamere, a koristi se kada je potrebna mirna i stabilna slika (vožnje, praćenja i sl.). Upotrebljavaju se razna tehnička pomagala, a najčešća su far, kran, kon-tiki, stabilizatori, dron i sajla. Sva tehnika ima isti zadatak, a to je da se što mirnije i ljepše odradi pokret kamere.

Kamera „iz ruke“ je još jedan način postizanja dinamike. Najčešće se primjenjuje kod TV reportaža, ali u posljednje se vrijeme sve češće koristi i u TV serijama. Za snimanje iz ruke potrebno je iskustvo jer je kamera na ramenu ili u ruci vrlo nestabilna pa se, kako bi se slika što manje tresla, kod takvog snimanja često koriste širokokutni objektiv.

3.3. SLIKOVNE ODLIKE FILMA

Članak 10.

Kompozicija kadra Komponiranje kadra jako je bitna značajka za snimatelja jer je to njegovo stilsko izražajno sredstvo, odnosno potpis. Da bi se uopće moglo dobro komponirati kadar, potrebno je poznavati neka osnovna načela i praktične tehnike. Iako se možda čini da najvažnije objekte treba staviti u sredinu, to nije točno. Najbolja kompozicija slijedi tzv. pravilo trećina, kompozicijsku tehniku koja pomaže pozicionirati motiv u slici na najzanimljivije i najefektnije mjesto u kadru, naglašavajući time tzv. zlatni rez. Kadar se podijeli na trećine s pomoću dvije horizontalne linije i dvije vertikalne linije koje se sijeku na pozicijama točke interesa, na koje onda smještamo najvažnije elemente kadra, zbog čega slika djeluje zanimljivo i snažno. Zlatni rez je sjecište trećina. Objekt smješten u zlatnom rezu oku djeluje najugodnije, oko privlači ono što se nalazi u zlatnom rezu, a kadar djeluje dinamično.

Kod komponiranja kadra uvijek se posebno pazi na prostor za komunikaciju likova. Kada se snima razgovor dvaju likova, bitno je ostaviti prostor za komunikaciju kako bi njihov razgovor djelovao što prirodniji. To je razlog zašto jednu osobu u prvom kadru komponiramo u lijevi dio kadra, a drugu osobu u idućem kadru u desni dio kadra (tzv. plan-kontraplan). Kod takvog kadriranja važno je poštovati tzv. pravilo rampe (engl. 180-Degree Rule) koje gledatelju pomaže shvatiti prostorne odnose između likova ili objekata u kadru. „Rampa“ je imaginarna linija akcije između dvije osobe ili dva objekta koja dijeli prostor na dva polja od 180 stupnjeva. Kamera u svakom trenutku mora ostati na jednoj strani te rampe, tj. na svom polju od 180 stupnjeva, kako se prostorni odnosi ne bi poremetili.

Osim toga, kada snimamo osobu koja gleda u jednu stranu okrenuta poluprofilom, vrlo je bitno ostaviti prostor u koji osoba gleda. Ako je osoba postavljena na rub kadra i gleda prema tom rubu, to zbog nedostatka prostora

izaziva nelagodu kod gledatelja. Isto vrijedi i za prostor akcije, npr. kretanje automobila; uvijek treba ostaviti prostora u kadru u smjeru u kojem se automobil kreće.

Kombinacijom planova stvara se dubina u kadru, a samim time kadar djeluje bogatije i oku zanimljivije. Često je u prednjem planu kadra u filmu nekakav detalj, trava, ograda ili drvo, zatim u drugom planu osoba, a u trećem planu kuća. Ako su svi planovi u istoj oštrini, takav kadar nazivamo dubinskim kadrom (engl. Deep Focus Shot). Često se koristi scenografijom koja se posebno stvara baš radi toga da se postigne što veća dubina polja.

Preobrazbe pokreta u filmu koriste se najčešće za naglašavanje određenog dijela scene ili zbog postizanja određenog dramatičnog ili emotivnog efekta na gledatelja.

Usporeno kretanje (engl. *Slow Motion*) često se koristi u izrazito dinamičnim scenama za isticanje dijelova radnje ili detalja koji bi inače prošli neopaženo, te za naglašavanje emotivnih komponenti radnje (umiranje, emocionalne reakcije likova, stres i sl.), kao izrazit autorski komentar. Koristi se i u „tehničke“ svrhe – za analizu npr. znanstvenih eksperimenata ili važnih dijelova utakmica.

Ubrzani pokret (engl. *Timelapse*) sažima realno vrijeme i ubrzava prikazanu radnju kako bi se izbjegli dosadni i nevažni dijelovi, ali i za prikazivanje svih dijelova radnje u kratkom vremenu (npr. građenje kuće, cvjetanje cvijeta i sl.) kako bi se gledatelju omogućilo da vidi čitav postupak promjene.

Obrtanje pokreta (engl. *Reverse Motion*) je tehnika kojom se pokret ili radnja prikazuje unatraske. Najčešće djeluje nadrealno i groteskno, ali može se izvoditi i zbog analize nekog dijela radnje.

Zaustavljeni pokret (engl. *Freeze Frame*) je tehnika u kojoj se film naglo zaustavlja i postaje fotografija (engl. *Still Frame*). Najčešće se koristi za izrazito naglašavanje situacije (isticanje detalja) ili za stvaranje neizvjesnosti (npr. kad se koristi na kraju

filma, gledatelj mora nagađati što se dalje dogodilo ili mu se daje prostora za razmišljanje), a često se koristi i za predstavljanje novih likova.

Objektivi se dijele na normalne, širokokutne i uskokutne ili teleobjektive. Osim njih postoje i zoom-objektivi kojima se vidni kut može u kontinuitetu mijenjati. Posljedice razlika među objektivima su različito pronicanje u dubinu i širinu prostora, različit stupanj deformacije prostora u perspektivi te mijenjanje brzine pokreta objekata koji se kreću prema kameri ili od nje.

Osvjetljenje Dvije osnovne vrste filmskog osvjetljenja su prirodno osvjetljenje, koje se postiže upotrebom prirodnih izvora svjetlosti ili oponašanjem prirodnog svjetla s pomoću filmskih rasvjetnih tijela, i umjetno osvjetljenje, kod kojeg presudnu važnost ima tehnika osvjetljenja. Što je osvjetljenje neobičnije, zamjetljivije umjetno, što nam više izgleda neprirodno, to će biti viši stupanj vizualne stiliziranosti prizora pa će se takav prizor češće pojavljivati kao autorov komentar.

Jačinom svjetlosti, smjerom osvjetljenja i stupnjem raspršivanja svjetlosti, bilo ono prirodno ili umjetno, postižu se brojni efekti. Osvjetljeni prostori kadra svjetlom su izdvojeni pa se osvjetljeni objekti pojavljuju se kao ono što je vrijedno pažnje. Osvjetljenje prizora može biti i ujednačeno, najčešće zbog upoznavanja s okolišem, zbog preciznije prostorne orijentacije te zbog prikazivanja radnje u punoj jasnoći. Osvjetljenjem, a posebno jačinom svjetlosti, postiže se atmosfera.

3.4. ZVUKOVI

Članak 11.

Zvuk je potvrda i jamstvo očuvanja prostornog identiteta. Razlikujemo prizorni zvuk, onaj koji ima utvrdiv izvor u prizoru, od neprizornog zvuka, tj. zvuka koji se

osjeća dodanim. Filmski svijet omeđen je okvirom i eliminacija dijela vidnog polja djeluje kao namjerna pa i zvuci što dolaze izvan kadra (tzv. „off“) lako mogu dobiti iznimno veliku simboličnu ili retoričku vrijednost. Budući da vrste zvukova imaju različite kvalitete, potrebno je posebno analizirati pojedine od njih, uzimajući ponajprije u obzir šumove, govor i glazbu.

Govor ili dijalog je uopćeni termin za razgovor likova u filmskom prizoru, a odnosi se i na monolog.

Šumovi Svi zvuci osim govora i glazbe u filmu nazivaju se šumovima. U filmovima koji teže realizmu šumovima se najčešće koristi tako da se što preciznije reproduciraju i da se pojavljuju istodobno, u sinkronitetu, s događajima koji su njihov izvor. Druga je mogućnost pojavljivanje u asinkronitetu s izvorom.

Članak 12.

Glazba Funkcije glazbe u filmu mogu biti vrlo različite jer glazba pojačava stupanj sudjelovanja gledatelja, on osjeća da je nastupio poseban trenutak u filmu, tj. da je počela nova faza u razvoju zbivanja. Slično se može opisati funkcioniranje završetka glazbene dionice; gledatelj tada osjeća da je neka cjelina završila i da je počela nova faza radnje. Prema tome, glazbena dionica ima gotovo vrijednost posebne sekvencije jer stvara vrlo poseban ugođaj u jednom isječku filma. Glazba koja prati filmske prizore može stvoriti ugođaj što daje emocionalno obojenje cijelom prizoru. Ona može uzbuđivati, razveseliti, rastužiti, tjerati na razmišljanje, stvarati napetost, razdraživati. Može imati i ritmičku ulogu.

3.5. MONTAŽA

Članak 13.

Spajanje kadrova naziva se montažom. Čim se dva kadra, dvije odvojene snimke povežu, kaže se da su se ti kadrovi montirali. Tehnički, montaža nije ništa drugo nego postupak povezivanja, spajanja kadrova. Kako se gotovo svi filmovi sastoje od više kadrova, montaža je neizbježan filmski tehnički postupak koji omogućuje da se različita mjesta i vremena spoje u jedan neprekinuti vremenski niz.

Montaža je donekle u skladu s ljudskim percipiranjem, upoznavanjem i odnosom prema okolini jer čovjek prenosi svoj pogled s jednog isječka prostora na drugi pa na treći. U svojoj svijesti čovjek gradi cjelinu tog prostora, odnosno od tih isječaka stvara u svijesti cjelovitu prostornu sliku.

Montažom se ostvaruju različiti učinci na gledateljev doživljaj, s obzirom na načine na koje se kadrovi spajaju i s obzirom na sadržaj spojenih kadrova. Pod načinom se misli na brojne tehničke mogućnosti montažne upotrebe svakog pojedinog kadra: sve se snimke mogu kratiti, odnosno mogu se u film unijeti u nekoj od brojnih mogućih duljina, isti se snimak može podijeliti u nekoliko kraćih kadrova, koji se onda izmjenično s drugim kadrovima unose u film, a i sama se spona između dvaju kadrova može razlikovati. Pod sadržajem se misli na ono što se vidi i čuje u svakom od spojenih kadrova.

4. OSNOVNE JEDINICE FILMA

Članak 14..

Kvadrat (engl. *Frame*) je najmanja građevna jedinica filma, jedna statična sličica zabilježena kamerom. Brzom izmjenom sličica postiže se pokret na filmu.

Kadar Snimka ostvarena uključenjem kamere i njezinim isključenjem naziva se kadrom. Kadar je određen onim što se u njemu vidi, načinom na koji se to vidi, tzv. parametrima kadra: planom, rakursom, pokretom kamere, trajanjem.

Scena Scenu uglavnom određuju specifičan ambijent i vrijeme odvijanja pa ju se po ambijentu i vremenu uobičajeno imenuje u scenariju i knjizi snimanja.

Sekvenca je narativno zaokružen dio igranog filma. Može biti izvedena u jednom kadru (tzv. kadar-sekvenca), ali se pretežno sastoji od niza kadrova te od više međusobno narativno povezanih scena. Za razliku od scene, u sekvenci radnja ne mora biti predočena u kontinuitetu.

5. PRODUKCIJSKE FAZE

Članak 15.

Video materijali trebaju biti tehnički dobro izvedeni, s visokokvalitetnom slikom i zvukom. Montaža i uređivanje moraju pratiti profesionalne standarde kako bi se održala visoka razina produkcije. Produkcija bilo kojeg filmskog, televizijskog ili video projekta dijeli se na tri osnovne faze: predprodukciju, produkciju i postprodukciju.

5.1. PREDPRODUKCIJA

Članak 16.

Bez obzira na vrstu projekta, predprodukcija počinje s idejom iz koje se razvijaju sinopsis i scenarij. Nakon odabira producenta i redatelja, formira se osnovni dio ekipe (direktor fotografije, scenograf, kostimograf) koji redatelju pomaže pri odluci o vizualnom identitetu projekta, odabiru lokacija, tehničkim zahtjevima i organizaciji rada. Za to vrijeme producent radi produkcijske planove i osigurava potreban budžet. Nakon odabira glumaca, formiranja potpune tehničke ekipe i izrade scenoslijeda, knjige snimanja i plana snimanja, kreće faza produkcije, tj. snimanje.

Preprodukcija je izuzetno važna faza i treba je shvatiti vrlo ozbiljno, a to je često posebno vidljivo kod izrade namjenskih filmova kada zbog niskog budžeta jedna osoba radi više poslova. Dobra priprema umanjuje mogućnost za neugodna iznenađenja u fazi snimanja koja mogu jako opteretiti budžet i utjecati na kvalitetu realizacije projekta.

U manjim produkcijama postoje dva pristupa snimanju: bez planiranja (što „uloviš“, to montiraš) te pisanje scenarija i snimanje planski po njemu. Prvi pristup je prikladniji za obiteljske filmove, putopise, vijesti i reportaže ili TV-priloge. Drugi pristup više odgovara projektu koji ima zadane ciljeve, poput igranog ili dokumentarnog filma ili reklamnog materijala. Pristup ovisi o tome što želimo snimiti, kako to želimo snimiti te, dakako, o vremenu i novcu.

U profesionalnim produkcijama proces nastajanja filma u preprodukciji sastoji se uglavnom od 6 koraka, a to su: ideja, sinopsis, scenoslijed (engl. *treatment*), scenarij, knjiga snimanja i *storyboard*.

5.2. PRODUKCIJA

Članak 17.

Produkcija je faza snimanja projekta. Za nju je najvažnija dobra organizacija, a za to je zadužen producent sa svojim asistentima. Tehnička ekipa na terenu može se sastojati od cijelih timova u visokobudžetnim ili od samo par najosnovnijih ljudi u niskobudžetnim produkcijama. Npr. snimateljska ekipa na velikom projektu može se sastojati od direktora fotografije, snimatelja, više asistenata kamere, majstora rasvjete i cijelog tima električara, dok se na malim projektima s minimalnih budžetom može dogoditi da sve te poslove radi samo jedna osoba. Ovime postaje jasnija važnost predprodukcije.

Zahvaljujući naprednoj tehnologiji, koja je iz dana u dan sve kvalitetnija i fizički manja, proizvode se kamere sve manjih dimenzija, a sve većih osjetljivosti senzora i brzina snimanja i sve jednostavnije za korištenje. Danas postoje kamere

različitih oblika i veličina i svaka od njih ima mjesto i primjenu u nekoj od produkcija. Kamere možemo podijeliti prema kvaliteti koju nude i svrsi u koju se koriste, pa i tako dijelimo na amaterske, poluprofesionalne i profesionalne kamere.

5.3. POSTPRODUKCIJA

Članak 18.

Proces postprodukcije odvija se u nekoliko faza. Prva je faza montaže u kojoj se od odabranih dijelova snimljenog materijala stvara željena priča. Nakon završene montaže slike slijedi montaža zvuka (tzv. *sound design*), kojom se stvara zvučna slika. U ovoj fazi dodaje se i glazba. Slijedi dodavanje vizualnih efekata (ako se koriste). Na kraju, finalna obrada tona i finalno koloriranje slike (engl. *Grading*). Proces završava izradom i dodavanjem potrebnih grafika.

Često se kasnije faze postprodukcije međusobno preklapaju, jer se sve rade na istoj finalnoj verziji montirane slike. Time se može ubrzati proces postprodukcije, ali su moguće i naknadne izmjene. Montaža je jedina faza koja mora biti odrađena do samog kraja prije nego što se započne bilo koja od kasnijih faza. Često je postprodukcijski tim uključen već u fazu preprodukcije, jer se dobrim planiranjem može već na samom snimanju znatno ubrzati kasnija postprodukcija.

6. VIDEOFORMATI

Članak 19.

Video format je format datoteke u kojoj se digitalne video podatke pohranjuje na računalo. Video se gotovo uvijek pohranjuje u komprimiranom obliku kako bi se smanjila veličina datoteke, pogotovo kod prijenosa.

Kod odabira kamere kojom će se snimati, bitno je znati u kojoj rezoluciji se snima (npr. SD, FullHD ili 4K), koliki će biti broj sličica u sekundi (npr. 24, 25, 30, 50 ili 60 fps), snima li se u *Interlace* ili *Progressive* načinu, te u kojem video formatu

(kodeku). Osim toga, bitno je znati i za koju platformu se snima (Internet, televizija ili kino). Tek kada su definirani svi ovi parametri, možemo razmišljati o izboru kamere.

Komprimirani video, koji najčešće sadrži i zvučni zapis, kodira se i reproducira se pomoću programa koji se naziva kodek (engl. *Codec*). Riječ „*codec*“ zapravo je skraćenica od „*coder- decoder*“. *Coder* kodira i komprimira podatke ili signal u niz bitova, a *decoder* radi obrnuto, otvara komprimirane podatke. Danas postoji više vrsta kodeka, a u praksi se danas najčešće koriste H.264, MPEG-2, MPEG-4 i Apple ProRes.

Raw je sirov, neobrađen zapis svih informacija koje je senzor zaprimio za vrijeme ekspozicije. *Raw* ne sadrži video zapis, već digitalne podatke koje treba naknadno pretvoriti u video da bi se mogli obrađivati. Svaki proizvođač ima neki svoj standard za zapisivanje ovog formata, što znači da postoji više tipova *raw* datoteka (.DNG, .RAW, .R3D, itd.)

Log je video format koji omogućuje obradu slike slično kao i kod *rawa*, ali je snimljeni materijal, za razliku od *rawa*, u obliku video zapisa. Mnogi fotoaparati i kamere, uključujući i one tvrtke Sony, Canon, RED i ARRI, imaju ovaj način snimanja videa. Kod *log* načina zapisivanja slika postaje bez kontrasta i desaturirana, ali je pomoću RGB krivulja moguće napraviti velike izmjene u svjetlini, kontrastu i saturaciji slike, jer ovaj način snimanja maksimizira tonalni raspon senzora.

Odabir rezolucije u kojoj će se snimati zavisi prvenstveno o platformi na kojoj će se finalni video emitirati.

7. RASVJETA, KONTRAST, BALANS I BOJA

Članak 20.

Uloga rasvjete nije samo osvijetliti osobe i prostor, već i stvoriti atmosferu bitnu za sadržaj emisije ili filma. Rasvjeta se koristi u TV emisijama, kazališnim

predstavama, na sportskim događanjima, koncertima i filmovima. Dok je kod nekih događaja uloga rasvjete stvoriti ugođaj, kod drugih služi samo za osvjetljavanje, odnosno davanje informacija (npr. informativne emisije).

U idealnim uvjetima svjetlo se koristi tako da stvori pravi ugođaj, atmosferu ili ravnomjerno osvjetli prostor tako da gledateljevom oku bude ugodan. Iako je danas rasvjeta svugdje prisutna, njena osnovna funkcija ostala je ista – stvaranje određenog ugođaja i jedinstvene atmosfere.

Osnovna podjela primjene rasvjete dijeli se prema produkcijskim uvjetima, pa tako imamo: kazališnu, televizijsku i filmsku rasvjetu, rasvjetu za igrani, dokumentarni ili animirani film, rasvjetu za muzički spot i koncerte.

U dokumentarnom filmu se minimalno koriste reflektori, eventualno se samo dosvijetli neki objekt, kako bi ga se bolje vidjelo. Ako se već koriste reflektori, npr. kod snimanja intervjua jedne ili više osoba, oni su najčešće slabije jačine uz upotrebu difuzora (tzv. *softbox*) i filtera. U pravilu, rasvjeta se koristi minimalno, kako bi se postigla što veća realističnost.

Sve kamere imaju standardizirane simbole za razne temperature boje svjetla. Pojam temperature boje se odnosi samo na bijelo svjetlo, dakle ono u kojem su zastupljene sve valne duljine svjetla.

Snimatelj može utjecati na boju svjetla izborom izvora svjetla koji daje svjetlo željene temperature boje ili stavljanjem obojenih filtera ispred reflektora. Obojeni filteri se dijele na konverzijske i korekcijske, koji mijenjaju temperaturu boje, dok svjetlo u fizikalnom smislu ostavljaju bijelim, te efekt-filtre, koji pretvaraju bijelo svjetlo u monokromatsko.

8. MIKROFONI I TON

Članak 21.

Mikrofon je elektroakustički uređaj koji energiju zvučnih valova pretvara u električnu. Pod utjecajem stalnih promjena zvučnog tlaka, tj. titranja čestica,

membrana mikrofona počinje titrati istom brzinom kao i sam zvučni tlak. Tada se zvučno titranje pretvara u mehaničko, a zatim se mehaničko titranje pretvara u električno. Električno titranje manifestira se kao izmjenični napon na izlazu mikrofona, a on po svojim promjenama frekvencije i amplituda treba biti što vjerniji izvornom zvučnom tlaku.

Ako mikroskop nema jednaku osjetljivost na svim frekvencijama (promjene intenziteta napona ne slijede jednako promjene zvuka), kažemo da mikroskop unosi linearna izobličenja. Linearna izobličenja mikrofona predstavljena su njegovom frekvencijskom karakteristikom. No, osim linearnih izobličenja, na izlazu mikrofona mogu se u naponu pojaviti harmonici kojih nema u izvornom zvuku. Tada kažemo da na mikroskopu nastaju nelinearna izobličenja.

Da bismo pravilno odabrali mikroskop za određenu namjenu treba poznavati sljedeće karakteristike mikrofona: princip rada, osjetljivost, usmjerenost (direktivnost), prijenosni opseg (frekvencijsku karakteristiku) i impedanciju (unutrašnji otpor mikrofona).

9. ETIKA I POŠTOVANJE

Članak 22.

Proizvodnja filmskog i video sadržaja mora poštovati etičke standarde i promicati pozitivne vrijednosti koje zastupa Udruga vojnika, veterana i domoljuba. Proizvedeni filmski i video materijal ne smije štetiti ugledu Udruge niti pojedinaca unutar ili izvan Udruge.

Članak 23.

Osobe uključene u proizvodnju i distribuciju filmskih i video materijala također moraju poštovati etičke i moralne standarde. Za svoj rad osobe imaju pravo na pravednu naknadu, a volontirati mogu iznimno i isključivo na vlastiti zahtjev.

10. AUTORSTVO I DOZVOLE

Članak 24.

Svi filmski i video materijali moraju jasno navesti autora ili ekipu koja je bila uključena u produkciju. Sav proizvedeni filmski i video materijal vlasništvo je udruge te sva imovinska korist koja proizlazi iz distribucije istih ide u korist udruge.

Članak 25.

Korištenje glazbe, arhive, slika i drugih materijala koji nisu vlasništvo Udruge mora biti u skladu s pravilima autorskih prava.

11. ODOBRENJE I DISTRIBUCIJA

Članak 26.

Prije objavljivanja filmskog i video materijala, isti moraju biti odobreni od strane odgovorne osobe u Udruzi. Distribucija filmskog i video sadržaja treba se vršiti putem službenih kanala Udruge uz poštivanje pravila o privatnosti i sigurnosti.

Članak 27.

Tumačenja odredaba ovog pravilnika daje predsjednik udruge. Pravilnik o radu sekcija stupa na snagu danom donošenja.