

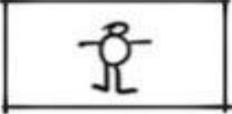


ОСНОВЫ ВИДЕОСЪЕМКИ

Работа оператора

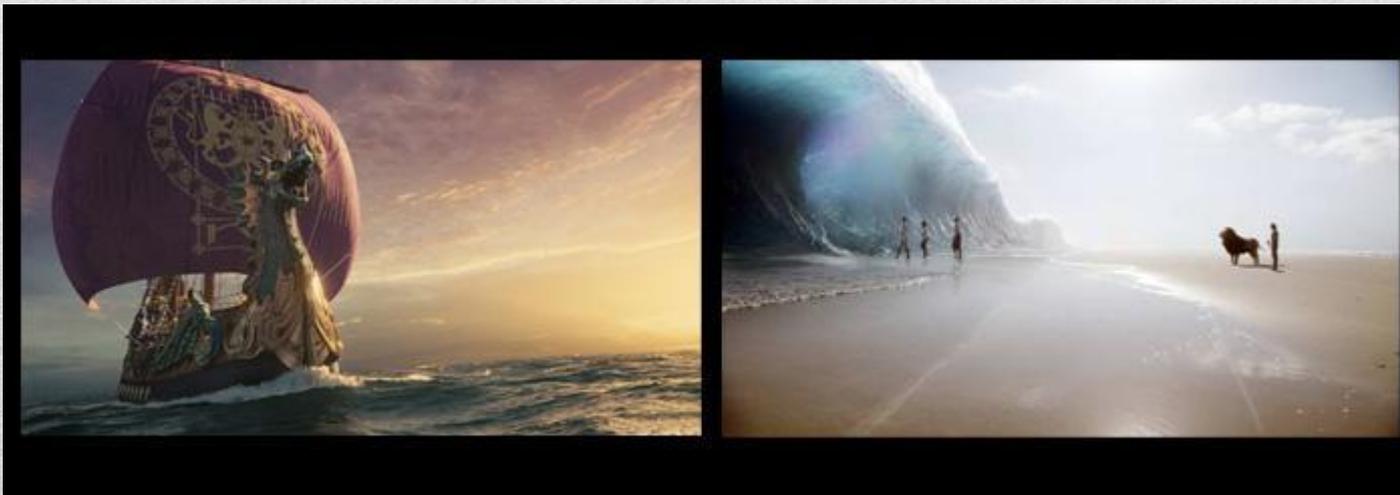
ОСНОВЫ МОНТАЖА

Крупность

①		Extreme Close Up Деталь	ECU	Деталь
②		Big Close Up Предельно крупный	BCU	
③		Close Up Крупный	CU	Крупный
④		Medium Close Up Полукрупный	MCU	
⑤		Medium Shot Средний	MS	Средний → 1-й → 2-й
⑥		Medium Long Shot Поколенный	MLS	
⑦		Long Shot Полный	LS	Общий
⑧		Very Long Shot Общий	VLS	
⑨		Extreme Long Shot Дальний	XLS	Дальний

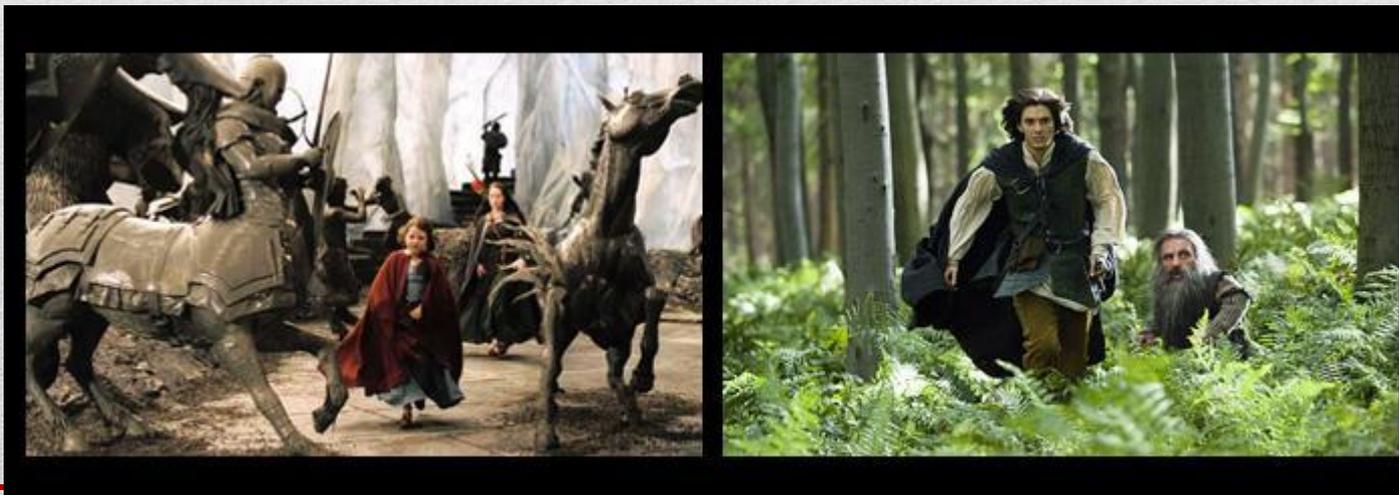
Дальний

- Это панорамы, пейзажи. Главный персонаж занимает около 1/3 кадра и меньше. Дальним планом можно показать общее место событий, большую толпу людей.



ОБЩИЙ / ПОЛНЫЙ

- В общем плане объект съемки уже лучше виден в кадре, чем в дальнем плане. Он занимает примерно чуть больше половины кадра. Человек (или группа людей) виден в полный рост. Этот план позволяет создать впечатление о самом герое.



Средний план

- В кадре половина объекта. При съемке человека – где-то по пояс. Уже хорошо видны мимика и жесты, а фон уже не так определен.



2-ой средний план / Поколенный

- Средний план это чуть выше колена, где-то на середине бедра и над головой есть еще небольшое пространство. Этот план хорошо показывает действия между несколькими людьми. Почему не ровно по колено? Когда в кадре человек, обрезанный ровно по суставу, выглядит это как будто в этом месте ампутированная конечность, словно там нет продолжения



Крупный

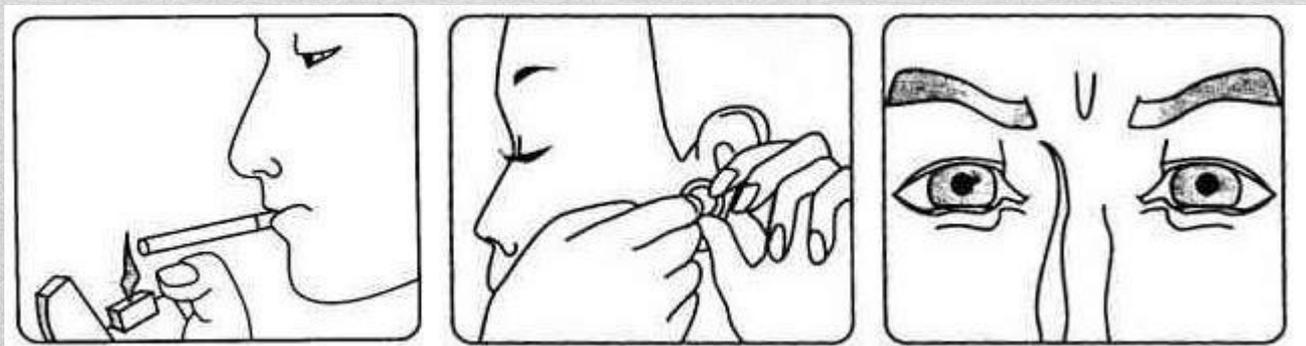
- Обычно при таком плане в кадре уже редко помещаются несколько персонажей, так как в кадре практически одно лицо (от груди до макушки). Такой план не сильно подходит для съемки динамичных сцен.



Деталь



- В таких кадрах раскрываются детали объекта: крупно лицо, глаз, кисть руки, часы, пуговица на одежде, кольцо и всякие подобные мелочи, которые могут что-то рассказать зрителю



Объективная камера

- При *методе объективной камеры* показываемые на экране события зритель наблюдает с позиции третьего лица, или не участвующего в них свидетеля.
-

Субъективная камера

- Субъективная камера будет втягивать зрителя непосредственно в круг событий и сделает так, что он будет ощущать свое участие в действии и станет отождествлять точку зрения персонажей с точкой зрения камеры.
-

Ракурс

- Прием операторского искусства, связанный с наклоном оптической оси при съемке. Объект или персонаж может быть снят снизу или сверху, и тогда он выглядит в сокращенной по вертикали перспективе. Как мы уже отмечали выше, при взгляде снизу на персонаж он начинает, как бы, «довлеть над нами», , превосходит нас , становится значительнее и т.д. А при съемки сверху объект или персонаж «сжеживается», становится меньше, как бы скукоживается, сплющивается. И теперь мы, зрители (или герой с точки зрения, которого производится съемка «субъективной камерой»), довлеем, превосходим.
-



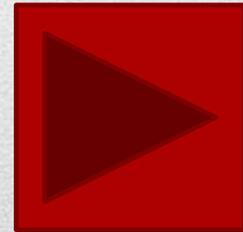
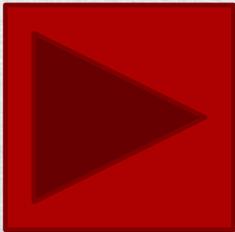
ВИДЫ МОНТАЖА

- Линейный – прямая склейка
 - Нелинейный – непрямая склейка
-

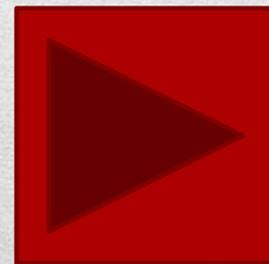
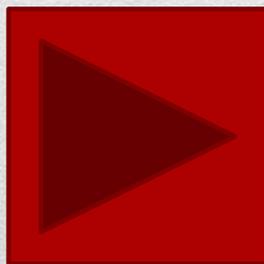
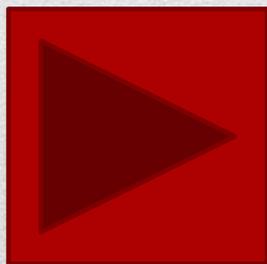
Внутрикадровый монтаж

Статичная и Динамичная

камеры



Одним кадром



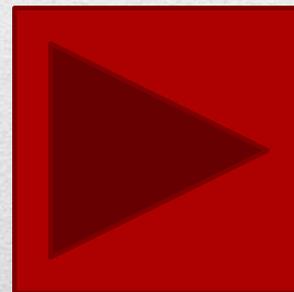
Крупности



①		Extreme Close Up Деталь	ECU	Деталь
②		Big Close Up Предельно крупный	BCU	
③		Close Up Крупный	CU	Крупный
④		Medium Close Up Полукрупный	MCU	
⑤		Medium Shot Средний	MS	Средний → 1-й → 2-й
⑥		Medium Long Shot Поколенный	MLS	
⑦		Long Shot Полный	LS	Общий
⑧		Very Long Shot Общий	VLS	
⑨		Extreme Long Shot Дальний	XLS	Дальний

5 приемов Пудовкина

- Контраст
- Принцип параллельности
- Символизм
- Перекрестный монтаж
- Лейтмотив



10 принципов монтажа

- **Монтаж по крупности** – «монтаж через 1» [исключения]: крупный с деталью, общий с дальним. Смена фона
 - **Монтаж по ориентации в пространстве** - съемка двух взаимодействующих объектов должна производиться строго по одну сторону от линии их взаимодействия.
Линия взаимодействия - это воображаемая линия, проходящая через оба объекта.
 - **Монтаж по направлению движения** - изменение направления движения объекта на стыке кадров не должно быть больше чем на 90 градусов. При этом не должна пересекаться вертикальная ось. То есть, если на одном кадре объект движется от нас чуть налево, то в следующем кадре он не должен двигаться направо
-

- **Монтаж по фазе движения** - учитывать при монтаже циклически повторяющихся положений объекта. Это может быть идущий человек, велосипедист, вращающий педали, жонглер в цирке и т.п.
 - **Монтаж по темпу движения** – соблюдение одной скорости.
 - **Монтаж по композиции** - смещение центра внимания по горизонтали при переходе от кадра к кадру не должно превышать одной трети ширины экрана.
 - **Монтаж по свету** - соседние кадры не должны резко отличаться по тону и характеру освещения.
 - **Монтаж по цвету** - Если в новом кадре возникают новые цвета, то они должны занимать не более одной трети площади кадра.
 - **Монтаж по смещению осей съемки** - никогда не снимай следующий кадр, находясь на оси объектива предыдущего кадра
-

- **Монтаж по движущейся массе**
- **Направления движущихся масс** в соседних кадрах должны совпадать или иметь близкие векторные значения.
- При монтаже кадра с полностью статичным изображением с кадром, в котором имеется **движущаяся масса**, эта масса должна занимать менее одной трети площади всего изображения.
- **Скорость движения масс** в смежных кадрах должна полностью совпадать или быть достаточно близкой, т. е. темп движения в одном кадре не должен отличаться от темпа движения в следующем.
- **Движущаяся на экране масса** должна из плана в план занимать примерно равные площади кадра.



Домашняя работа

- Снять фото-историю по теме «Мое утро начиналось как обычно, но вдруг...»
 - Сделать не менее 10-ти фотографий
 - Выполнить работу **монтажно**
 - Использовать сценарную драматургию!
[Как минимум четкое понятие сквозного и контрсквозного действия]
 - **Вы сами задаете предлагаемые обстоятельства, в которые мы должны поверить!**
-