

ЛЕКЦІЯ 7 СТВОРЕННЯ ВІДЕО. ВІДЕОЗЙОМКА

7.1. Фактори зйомки відео

Зйомка відео – це трудомісткий процес, який вимагає максимальної віддачі від оператора. Найкращий спосіб уникнути помилок – практикуватися, удосконалювати навички. Якщо потрібно зняти якісне відео у найкоротший термін, без професіоналів не обійтися.

Під час зйомки відео потрібно враховувати:

- **1. Точка зйомки.** Перед початком знімального процесу оператор вирішує, де буде встановлена відеокамера. Тут враховується все: висвітлення, становище акторів у кадрі. Перед спеціалістом стоїть складне завдання, адже розташування точки зйомки визначає ракурс та композицію ролика. Якщо ця точка обрана вдало, відео сприйматиметься як єдине ціле, кадри утворюють логічний ланцюжок.
- **2. Рух камери.** Під час створення відео необхідно дотримуватися наступного правила: будь-якому руху камери, будь то горизонтальне панорамне або вертикальне переміщення передують статичне зображення. Тобто до і після зміни положення камера завмирає на кілька секунд.
- **3. Зміна планів.** Під час зйомки планів, між якими відсутній розрив у часі, важливо стежити, щоб усі предмети не змінювали свого становища.
- **4. Робота з об'єктивом.** Об'єктив відповідає за зміну фокусів під час зйомки, що дає змогу знімати поблизу та вдалині, з різних перспектив, використовувати ефект уповільнення або прискорення руху об'єктів.
- **5. Висвітлення під час зйомки.** Існує два джерела світла: природне (денне світло, сонце місяця) та штучне (отримане за допомогою використання приладів спрямованого та розсіяного світла). Під час зйомки на сонці оператору необхідно враховувати кут падіння променів на предмети, тінь.
- **6. Місце та час зйомки.** Де і коли зніматимуть відео – одне з ключових питань у роботі над роликом. Від цих показників залежить, яким виглядатиме готове відео. Сучасні технології монтажу дозволяють створювати ефекти, накладати маски, змінюючи готовий продукт до невпізнання, але професіонали рекомендують серйозно підходити до вибору місця та часу для зйомки.

7.1.1. ВИДИ зйомки ВІДЕОРОЛИКІВ

Постановочна зйомка. Вона використовується для створення рекламних роликів, кліпів для пісень, зйомки локацій. Здійснюється строго за сценарієм. До складу знімальної групи входять: режисер, оператор, світлоінженер, технік та ін. Для створення відео підбирається спеціальне

місце, найчастіше, павільйон.

Репортажні зйомки. Передбачається робота одного чи кількох операторів на певному заході. Акцентується на важливих подіях. Така зйомка потребує високого професіоналізму від знімальної групи, оперативної роботи.

Видова зйомка. Процес відбувається на відкритому просторі. Знімається багато міні-сюжетів, які використовуються при створенні роликів про різні заклади: клуби, [ресторани](#), магазини, а також відеоекскурсії.

Багатокамерна зйомка. До роботи залучаються кілька операторів. Найчастіше цей вид зйомки застосовується для трансляції масштабних заходів: церемоній, фестивалів тощо. Щоб урізноманітнити зйомку і не прогаяти важливих деталей, краще знімати з різних ракурсів.

Існують такі режими відеозйомки

1. Статична зйомка – характеризується тим, що відеокамера під час запису перебуває у нерухомому положенні. Статичний режим підходить для зйомки заходів у закритих приміщеннях.
2. Панорамна зйомка – під час зйомки камера повільно рухається вліво або вправо, або в різні боки. Це дозволяє зробити охоплення певного простору. Virізняють кілька видів панорами: вертикальна; горизонтальна; діагональна.

7.2. Загальні поради при зйомці відео

<https://rutorika.ru/corporate/pravila-videosemki-i-videomontazha/>

7.2.1.1. Щоб руки не тремтіли

І новачкам, і професіоналам відомо, що коли камера в руках, потрібно знімати так, щоб тремтіння ніяк не відобразилося на якості відзнятого матеріалу. Зробити це не завжди легко та просто. Ходити зі штативом – теж не варіант, особливо якщо динамічна зйомка. У такому випадку необхідно постійно дотримувати правої руки, в якій знаходиться камера, лівої. Можна також притиснути ліву руку вздовж грудної клітки, поставивши праву неї. І, звичайно, не забувати про функцію «стабілізатор зображення», що допоможе згладити дрібні дефекти, уникнути розмивання у кадрі.

7.2.1.2. Обережно, зум!

Зі зумами потрібно бути обережніше. Початківцям здається, що чим більше, тим краще. Насправді постійні наближення-віддалення втомлюють очі і відбивають бажання дивитися відео далі.

7.2.1.3. Небагато про кадри

Поширені помилки у новачків – зйомка надто коротких або довгих кадрів. Найкраще затримати камеру секунд на 10, перш ніж приступати до наступного кадру. Не варто нехтувати перебивками. Вони розміщуються між двома кадрами, пов'язаними місцем дії та персонажами. "Перебивки"

використовуються для різноманітності або у випадках, коли необхідно замінити вирізаний кадр.

7.2.1.4. Основні правила відеозйомки.

1. Перша і головна проблема оператора-початківця - це тремтіння і ривки камери при зйомці «з рук». Щоб цього уникнути, краще користуватися штативом або «стедікамом» (steadycam). Але оскільки це завжди можливо, запам'ятайте основні правила:

- 1) не тримайте камеру на витягнутій руці.
- 2) тримайте двома руками (одна під об'єктивом, друга тримає камеру).
- 3) за можливості використовуйте додаткову опору (перила, дверний одвірок тощо).

2. При панорамній зйомці камеру рухайте плавно, не поспішаючи, інакше отримаєте суцільне миготіння. На початку та наприкінці панорами бажана зупинка камери хоча б на секунду. Тривалість панорами – не більше 8 секунд.

Будь ласка, не завалюйте обрій. Це не так складно – просто тримайте вертикаль, орієнтуючись на стовпи, стіни тощо.

3. Не знімайте довгий кадр. Краще знімати шматками, міняти плани та ракурси, щоби при монтажі було, з чого вибрати.

4. У разі штучного освітлення обов'язково налаштуйте баланс білого вручну, інакше можете отримати неприродні кольори. Особливо це стосується осіб людей (без балансування на вас чекають жовті або синюваті відтінки).

Порівняйте наступні два відео за кольором. На першому баланс білого не було виставлено заздалегідь, ніж на другому.

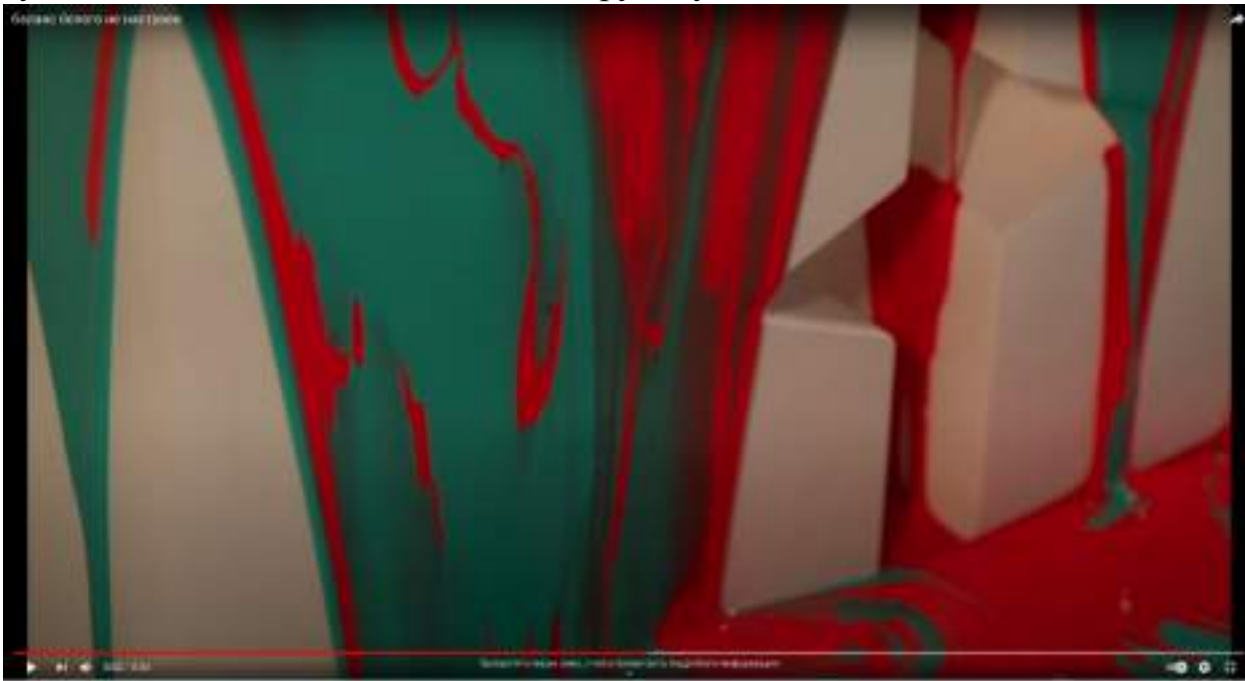


Рис. 7.1. Неправильне налаштування білого



Мал. 7.2. Правильне налаштування білого

7.2.1.5. Інші поширені помилки:

1. У оператора-початківця основна проблема - це стрибки, тремтіння і ривки камери, тому що він знімає «з рук». Як із цим боротися? Дуже просто. По можливості потрібно користуватися штативом або стедікам (steadycam). Так, це не завжди можливо, тому є прості правила зйомки з рук:

краще тримати камеру ближче до тіла, не витягувати руки. Так вас більше хитатиме.

- обов'язково тримати камеру двома руками (одною тримаємо тушку, іншою під об'єктивом).

- Можна на що-небудь спертися (стіна, стовп, дерево, підлога та ін.). Якщо ви не вмієте літати, краще не знімати на ходу.

2. Якщо ви знімаєте панораму, повертайте камеру дуже плавно, спокійно, а то все буде змащене і некрасиво. Зйомку панорами краще починати з нерухомого стану. І наприкінці теж треба зупинитися на кілька секунд. Вважається, що тривалість панорами має бути не більше 8 секунд. Але з цим можна посперечатися:)

Стежте за обрієм, не завалюйте його і не хочете так зняти спеціально. Щоб стежити за горизонтом, тримайтеся орієнтирів – це дерева, будівлі, стовпи тощо.

3. Уникайте "довгий кадр". Ага! Скажіть про це Еммануелю Любецьки, у якого початок фільму "Гравітація" знято одним кадром на 17 хвилин. А "Бердмена" взагалі як би знято одним кадром. Але класичні правила свідчать, що потрібно знімати шматками, періодично змінювати ракурси, точки зйомки,

плани, і тоді на монтажі буде з чого вибрати.

4. Під час зйомки в приміщенні потрібно налаштовувати баланс білого, інакше кольори вийдуть неприродними. Особливо на обличчях людей (без ручного балансування особи будуть жовті або синюваті).

5. Присядьте, коли знімаєте маленьких дітей або тварин. Не знімайте їх із висоти свого зростання. Такий ракурс буде невдалим. Можна сісти, навіть лягти або поставити камеру на коробку, стіл, стілець або підлогу.

6. Спочатку, під час зйомки можна забути увімкнути або вимкнути запис. Тому завжди перевіряйте індикацію запису на моніторі камери. 7. Не зловживайте зумом, якщо не потрібно. Початківцям завжди подобається зум (наїзд-відїзд), але в недосвідчених руках він псує картинку, ще більше, ніж зйомка без штатива. Зум необхідний акцентування уваги. Але щоб цей прийом спрацював, потрібні добрі плавність, стабілізація, різкість. Оператору спочатку варто кілька разів прицілитися, переконатися, щоб перший і кінцевий кадр чітко звертатимуть увагу глядача. У новачків часто зум "наїжджає" криво, як би вишукуючи потрібний об'єкт, а коли "відїжджає" знову втрачає мету. Така зйомка покаже тільки те, що ви ще не дозріли для подібної роботи, але практика допоможе швидко освоїти цей прийом.

8. В ідеалі потрібно знімати при хорошому освітленні. Або природне чи штучне. Під час відеозйомки є дві картинки – та, яку ми бачимо очима, та та, яку може побачити та зняти камера. Ці дві картинки можуть сильно відрізнятись. При хорошому освітленні, вдень, у ясну погоду добре може зняти навіть праску:) Тому можна часто почути, що навіщо мені камера, якщо телефон чи iPad може зняти не гірше. При поганому освітленні дуже пристойні камери знімають не ідеально. Камеру можна купити простіше, дешевше та намагатися знімати в хорошу погоду та користуватися додатковим освітленням. Схеми освітлення – це окрема велика тема, робота зі світлом – це ціла професія. Якщо коротко, потрібно намагатися висвітлювати об'єкт трьома джерелами, один з яких є малюючим і висвітлює "головну сторону", що заповнює прибирає тіні з іншого боку, а контровій висвітлює ззаду та зверху, підкреслюючи контури та обсяг об'єкта та відокремлюючи його від фону.

Але на кожне правило-рада є винятки:

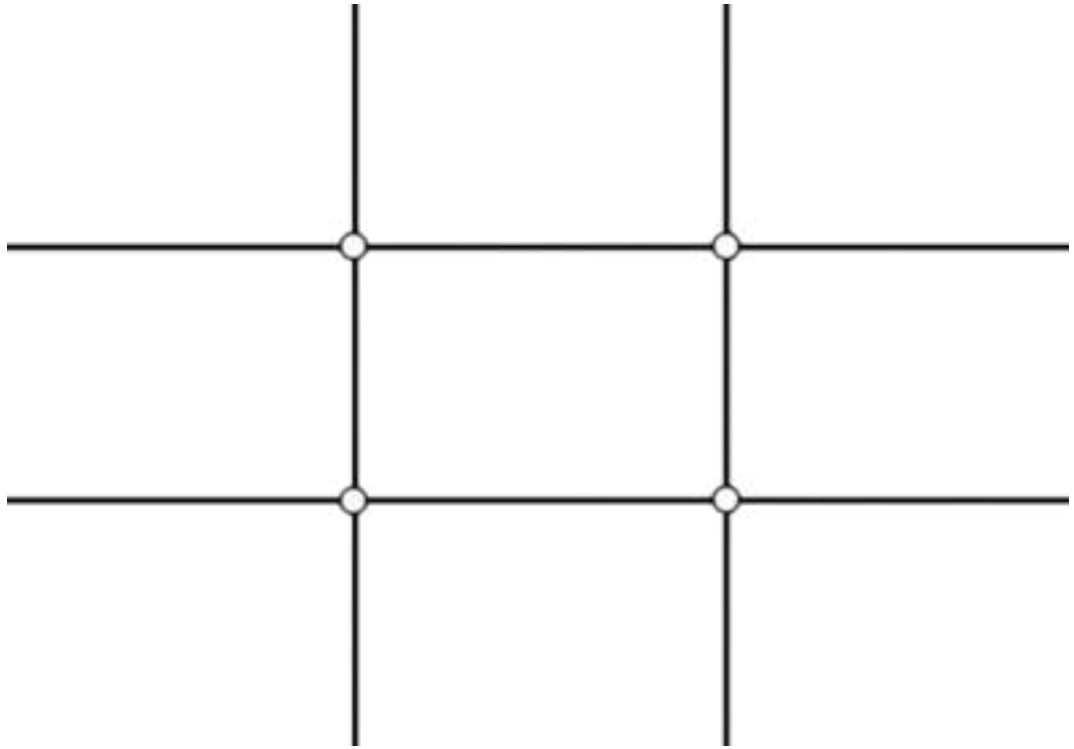
- Просто запис зі штатива нудний і тому потрібно хоча б міняти точку зйомки. Більше знімати зі стедікаму! Камера літатиме. - Знімати під час ходьби!:) Такою зйомкою можна показати сцену очима героя, тварини, предмета.
- Крутити камерою. Найчастіше так добре показувати динамічні сцени сутички, бою, падіння, боротьби та просто ефект дезорієнтації. - Знімати знизу. Такі зйомки чудово передають динаміку руху. - Знімати зверху та збоку. Цей прийом створює відчуття розширеного погляду. Так знімають камери спостереження. При такій зйомці люди виглядають і поводяться оригінально та незвичайно, що створює своєрідний ефект.

- Знімати "голландським кутом", під кутом 20-30 градусів. Так знімають у кліпах та модних молодіжних передачах. Така зйомка збільшує динаміку кадру, як кажуть, "створює движуху":) Навіть якщо людина стоїть на місці, складається враження, що вона рухається. Якщо знімається предмет, то він ось упаде, покотиться. Якщо ви вже почали знімати з таким кутом, то в цьому епізоді краще й надалі не змінювати стиль та знімати подібним чином.
- Знімати здалеку, але з великим наближенням. Така зйомка допомагає значно зменшити розмір заднього фону, а також зробити його розмитим.
- Знімати під час затемнення. Іноді корисно затемнити заднє тло. Іноді простий ліхтарик може намалювати класний художній ефект. - Знімати проти світла. Тоді об'єкт буде дуже погано освітлений та його деталі стануть погано помітні. Якщо посилити цей ефект, то вийде чіткий силует і деталей взагалі не буде. Так можна акцентувати фон, приховати об'єкт і показати лише жестикуляцію чи вимову слів.
- Баланс білого можна зміщувати як у теплу, так і холодну область. При зміщенні в червоне око краще набуде теплих відтінків кольору, ніж холодних, колір шкіри стане приємнішим. Зміщуючи баланс у синє або біле, картинка стає холодною, напруженою, сувора і навіть жахлива:)

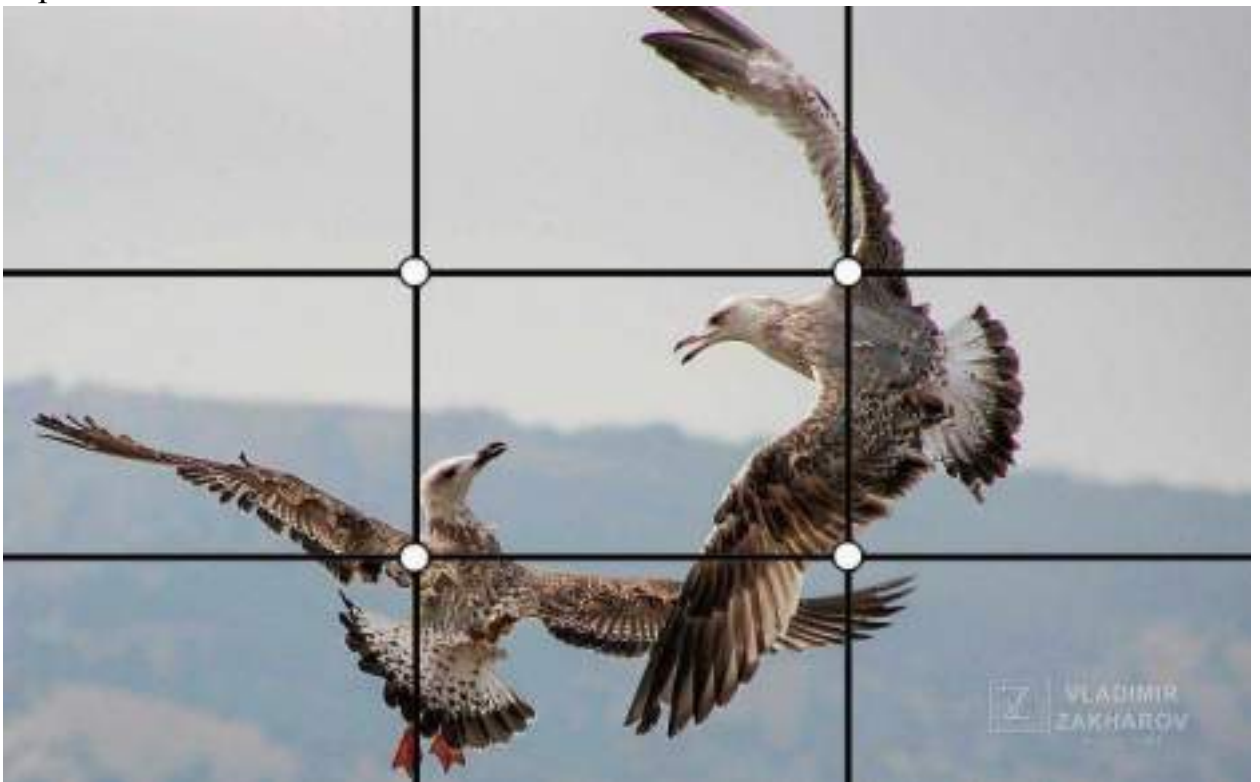
7.3. Побудова композиції кадру

<http://www.vzest.ru/vse-o-fotografii/osnovy-fotografii/pravilo-tretej-v-postroenii>

. На перетині ліній утворюються чотири точки.



Вважається розташування об'єкта зйомки у цих точках найкращим варіантом сприйняття.



Сучасні фото та відеокамери оснащуються функцією, яка дозволяє виводити сітку третин на дисплей. Це дозволяє відразу побачити чи відповідає кадр правилу, чи ні. А також це дуже корисно, для усунення завалу камери по горизонту або вертикалі. У дзеркальних камерах ця функція доступна в режимі Live View.



Усі наведені нижче рекомендації, спрямовані на покращення сприйняття кадру.

7.3.1. АКЦЕНТ

Наприклад при зйомці портрета, як правило, акцент робиться на очах. Очі повинні бути розташовані на одній з ліній, як при горизонтальному, так і при вертикальному кадрі.

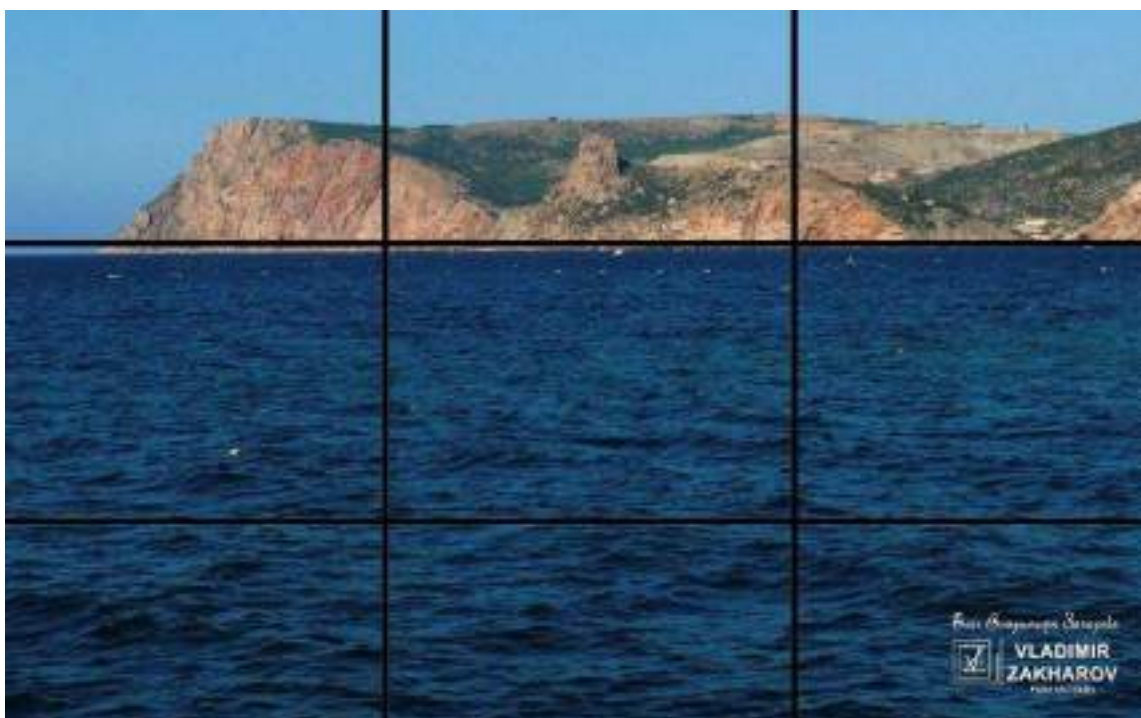


7.3.2. Використання ліній

Під час зйомки пейзажу, всі горизонтальні перетину кадру (горизонт, дорога і поле чи будинки) слід розташувати на нижній або верхній лінії, або поряд з нею. Все залежить від того, на чому акцентується увага.

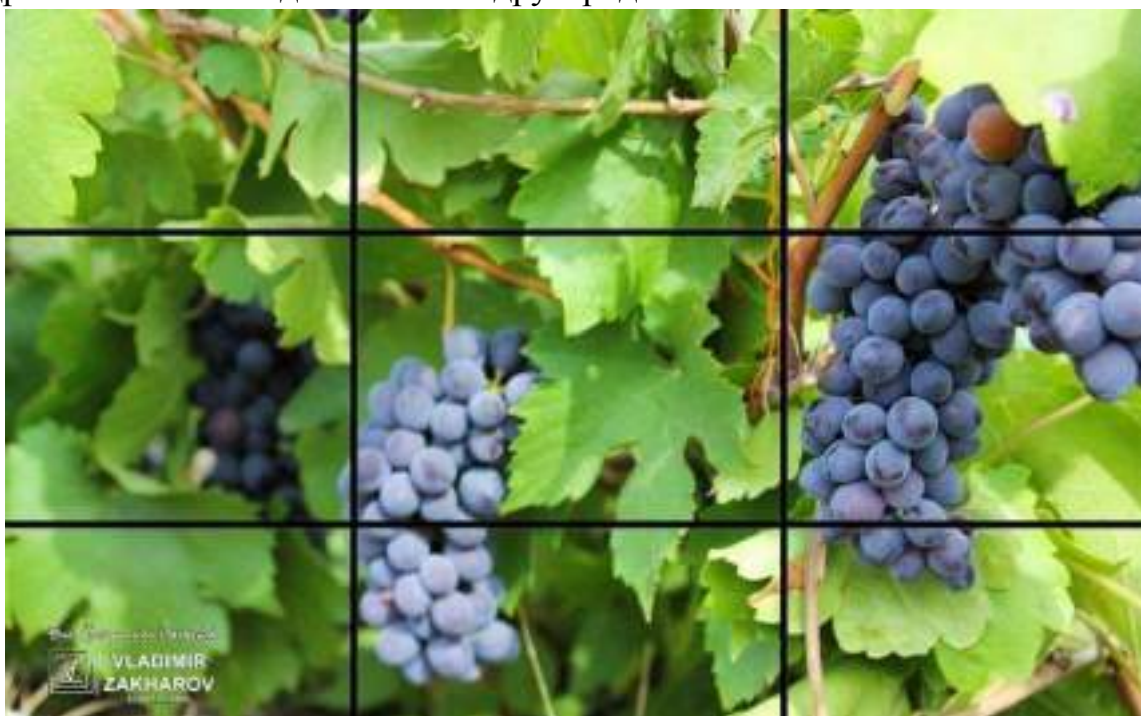


Присутні горизонтальні лінії у кадрі не повинні ділити зображення навпіл.



7.3.3. РОЗМІЩЕННЯ ОБ'ЄКТА

Якщо розташувати об'єкт зйомки не по центру, а в крайній третині, то кадр може непогано доповнитися другорядними об'єктами.



7.3.4. КАДРУВАННЯ

З появою фоторедакторів з'явилася можливість виправити зображення з порушенням третій. Безумовно кадрювання було й раніше, але це був трудомісткий процес.



Рис. 7.3. Оригінальний знімок. Правило третіх порушено, тому що лінія горизонту поділяє зображення навпіл



7.3.5. Кадрований знімок.

При фотозйомці завжди краще залишати невеликий запас по краях зображення, це надалі дасть можливість правильно кадрувати знімок. При обробці відео, кадрування критично, оскільки роздільна здатність набагато нижче, ніж при фотозйомці, це може помітно позначитися на якості.

7.4. Крупність планів та їх комбінація

<https://netology.ru/blog/08-2019-kak-delat-video-chast-3>

По Кулішову є шість видів крупності плану.

Деталь потрібна для акценту і щоб зосередити увагу глядача на потрібному вам об'єкті, наприклад, на тремтливій руці з пістолетом або посмішці. Крупний план – для передачі емоцій та міміки актора.

Середні плани підходять для зйомки діалогів.

Загальний – для зйомки динамічних сцен, бійок, танців.

Далекий — щоб дати глядачеві уявлення про навколишнє оточення.



Рис. 7.4. Крупність та комбінація планів. Джерело: [Lapse Studio](#)

Щоб після монтажу відео не виглядало смиканим, не монтуйте плани, що стоять по сусідству, а стрибайте як мінімум через один. Тобто, великий органічно монтується з другим середнім, а загальний — з першим середнім. Винятки - деталь і далекий план. Вони органічно монтуються навіть із сусідніми.

7.4.2. ОБ'ЄКТИ У КАДРІ

Існує кілька загальноприйнятих способів розташовувати об'єкти в кадрі.

Правило третього. Якщо розміщувати об'єкт над центрі, а вздовж вертикальних чи горизонтальних ліній, соціальній та точках їх перетину, картинка буде мальовничіше, як у прикладі:



По центру. Якщо розмістити об'єкт у центрі, увага глядача буде прикута саме до цього об'єкта. Але з'явиться примусове відчуття, ніби оператор каже: «Дивися ось на це!». Порівняйте: картинка зліва виглядає менш мальовничою, зате одразу приковує погляд до об'єкта. Використовуйте обидва способи, залежно від мети.



Праворуч = вперед. Якщо щось рухається в кадрі ліворуч, ми сприймаємо це як рух уперед, у напрямку до чогось, а якщо справа ліворуч — як рух назад, повернення або відхід від чогось.



Мозок підказує, що на верхній картинці жінка швидше за все вирушає кудись, а на нижній — навпаки, повертається **Повітря у напрямку руху**. Якщо об'єкт рухається, між напрямом його руху та межею кадру має бути вільний простір. На прикладі нижче жінка йде вперед, але в кадрі перед нею немає повітря, через що у глядача з'являється дискомфортне відчуття руху наосліп. На наступному малюнку повітря є, тому зображення сприймається гармонійно. Глядач бачить не менше героя і точно знає, що за мить у кадрі раптово не з'явиться урвища, перешкода чи ще щось.



7.4.3. ПОЛОЖЕННЯ КАМЕРИ

Розташування камери впливає те, як глядачі сприймають зображення.

Камеру можна розташовувати такими способами.

Зверху/високий кут. Така зйомка зменшує розмір об'єкта та створює легкий ефект комічності.



Рис. 7.5. При зйомці зверху навіть месники виглядають дрібними та незначними

Знизу/низький кут. При такій зйомці отримуємо зворотний ефект: об'єкт виглядає більшим, величнішим і епічнішим.



Рис. 7.6. Низький кут наголошує на силі, владі та значущості героїв фільму «Матриця»

Голландський кут — це ґрунтовно завалений горизонт — 10 і більше градусів. Залежно від контексту, може підкреслювати нервову напругу героя,

божевілля, дезорієнтацію чи динаміку.



Рис. 7.7. Голландський кут передає божевілля у фільмі «12 мавп»

На рівні очей — це класичний, звичний глядачеві ракурс. Використовується більшу частину екранного часу як основний. Інші кути — акценти.



Зйомка лише на рівні очей звична і спотворює об'єкти
POV (point of view) — з погляду героя. Максимально залучає глядача у дію та дозволяє відчувати себе на місці героя.



Рис. 7.8. «Хардкор» — первый российский фильм, полностью снятый от первого лица

7.4.4. ДРУШЕННЯ КАМЕРИ

Зйомок з однієї точки для більшості відео недостатньо. Щоб досягти більшої виразності, оператор може рухати камеру такими способами.

Наїзд, залежно від контексту та швидкості руху камери, може додавати драматичності або передавати тривогу.



Рис. 7.9. Повільний наїзд передає драму. Серіал «На всі тяжкі»



Мал. 7.10. Швидкий наїзд допомагає відчувати тривогу. Серіал «Надприродне»

Від'їзд органічно та плавно переводить увагу глядача з об'єкта на навколишнє оточення або нагнітає атмосферу покинутості, самотності об'єкта.

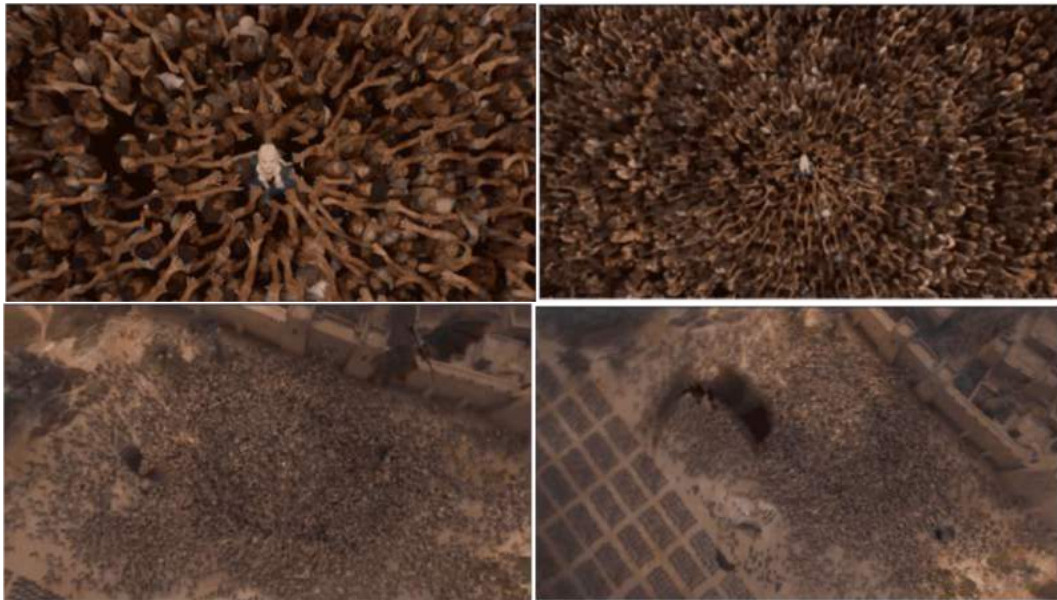


Рис. 7.11. Оператор "Ігри престолів" показав розмах події та обстановку



Мал. 7.12. Відчуття кинутості у фільмі «Фіцкарральдо»

Ковзання, або Truck — рух камери вздовж або паралельно до будь-чого. Використовується для створення ефекту присутності та збільшення динаміки.



Професіонали для наїзду, від'їзду та ковзання використовують візок, слайдер чи зум. Якщо у вас цього немає, можна використовувати скейтборд, [настільний слайдер](#) чи [картонку та будь-яку гладку поверхню](#). У камерах з оптичним масштабуванням можна використовувати і масштабування. Але в смартфонах та цифрових камерах його краще не задіяти, тому що він не збільшує, а обрізає та розтягує зображення, знижуючи якість.

Підйом/спуск - використовують в основному, щоб:
позначити висоту об'єкта;

переключити увагу глядача з частини на іншу;
слідувати за об'єктом, який піднімається чи спускається;
передати кінокліше "окинути поглядом з ніг до голови".

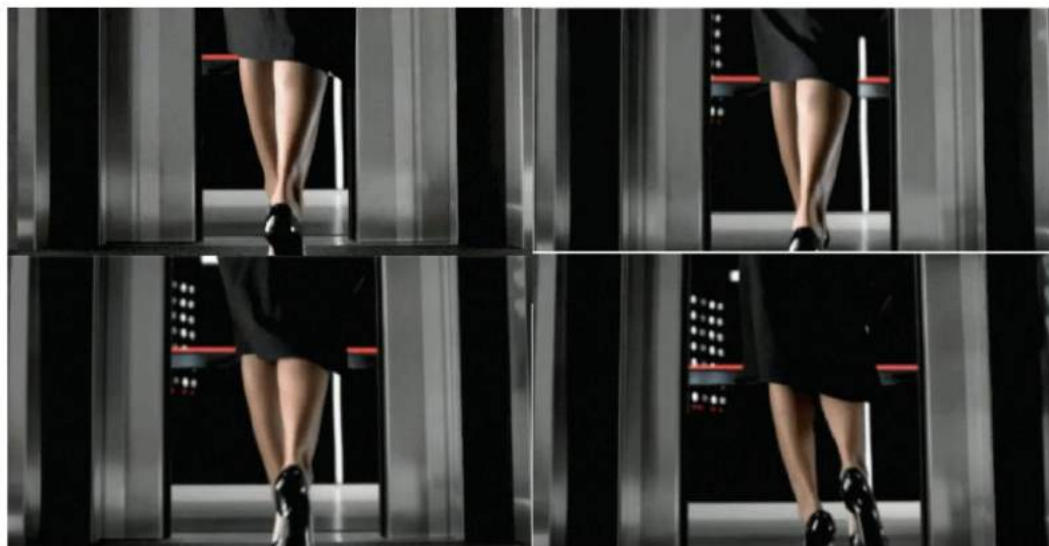


Рис. 7.13. Ефектне уявлення крутого персонажа

Слідування - це рух камери разом з об'єктом, що рухається. Камера може бути спереду, ззаду, зверху чи збоку. Надає кадру динамічності та залучає глядача до того, що відбувається, роблячи його учасником подій.



Рис. 7.14. Камера рухається разом із героями та залучає глядача. Серіал "Елементарно"

Панорамування - поворот камери навколо своєї осі. Зазвичай приймання використовують, щоб стежити за об'єктом зйомки, переключити увагу глядача з одного об'єкта на інший, познайомити з обстановкою.

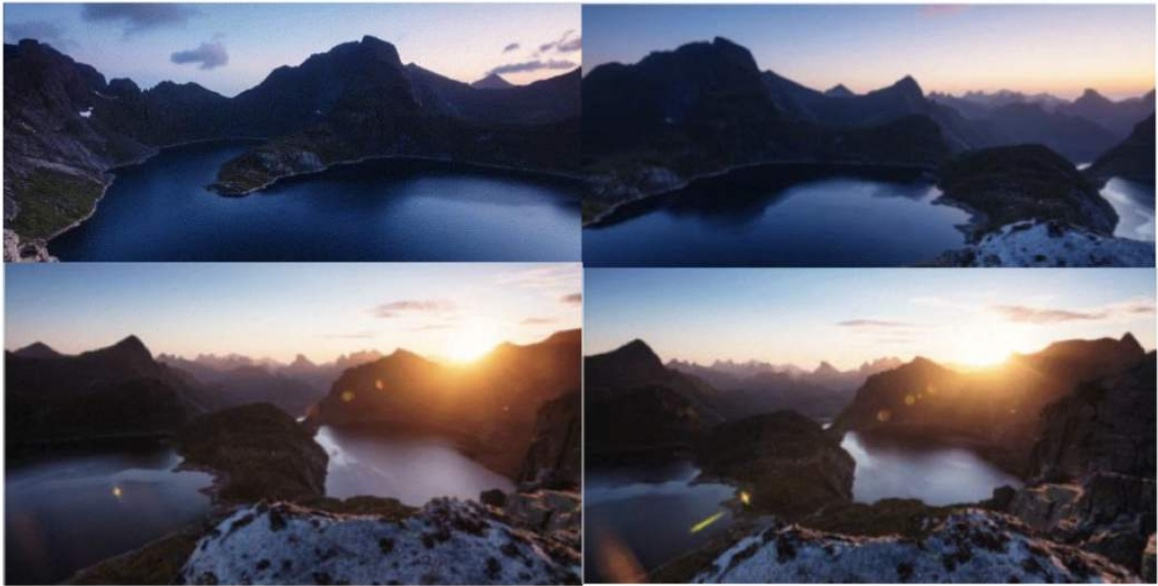


Рис. 7.15. Знайомство з навколишнім середовищем через панораму

Обертання навколо об'єкта зйомки — найвідоміший прийом Майкла Бей. Надає об'єкту зйомки епічності та значущості. Особливо ефектно виглядає у сповільненій зйомці.



Рис. 7.16. Епічна вистава двох крутих копів у фільмі «Погані хлопці 2»

7.4.5. Щобприкувати

погляд глядача до важливої деталі, використовують прийоми управління увагою.

Фокус – найпростіший спосіб сконцентрувати увагу глядача на потрібному об'єкті.



Рис. 7.17. Глядач у будь-якому випадку стежитиме за фокусом

Контраст світла та кольору автоматично привертає увагу. На зображенні нижче майже все темне, крім центру, тому він привертає увагу.



Рис. 7.18. Головний принцип контрасту - виділяти те, чого мало

Напрямні лінії підштовхують нашу увагу до ключових об'єктів у кадрі. З їхньою допомогою можна змусити глядача дивитися саме туди, куди потрібно. Встановити лінію можна світлом, кольором, горизонтом чи об'єктами у кадрі.

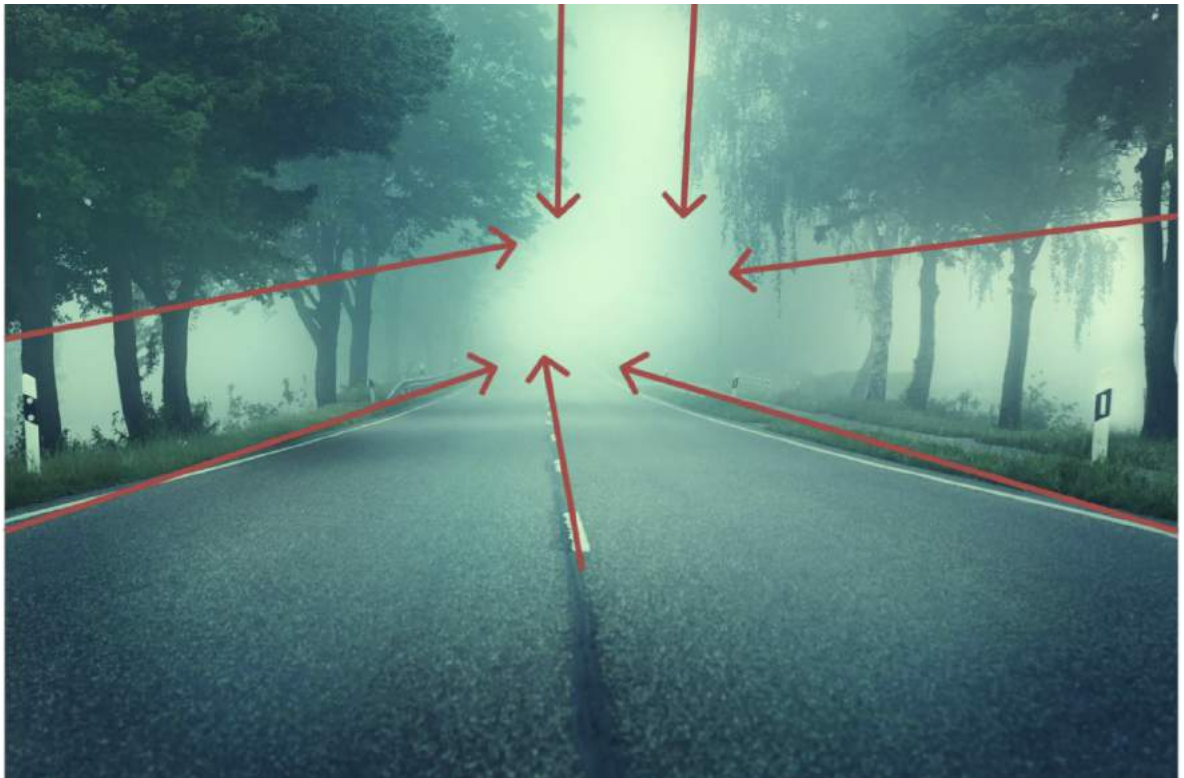


Рис. 7.19. Увага спрямована в центр кадру завдяки напрямним лініям та контрасту

Рух у кадрі переключає на себе увагу, навіть якщо ми цього не усвідомлюємо. Наш мозок запрограмований переключати увагу на будь-який об'єкт, що рухається, і це можна використовувати у відео.



Рис. 7.20. Увага повертає хвіст кота, що рухається

7.5. Плани на кадрі

<https://studopedya.ru/1-92052.html>

Як можна показати людину у полі? Можна провести велику панораму поля з маленьким чоловічком у ньому. Можна зняти героя більш крупно, а можна взагалі зняти кисть руки, що стосується колосків. Як у відео, так і у фото існує безліч способів зняти той самий об'єкт. Від того, як ми це зробимо, залежить те, який вплив зробить кадр на глядача. Напевно всі чули вираз щось типу: «Візьми того крупним планом, а тепер зніми їх загальним планом». Отже, поговоримо про плани композиції. Якогось певного зразка в термінології планів немає, але є загальноприйняті: далекий план, загальний, середній, половинний, великий та детальний план. Усі назви планів виходять щодо розміру головного героя чи героїв у кадрі.

Тепер докладніше та з прикладами. Приклади взяті із фільмів «Хроніки Нарнії».

Далекий план.



Це панорами, краєвиди. Головний персонаж займає близько 1/3 кадру та менше. Далеким планом можна показати загальне місце подій, велику юрбу людей.

Загальний план.



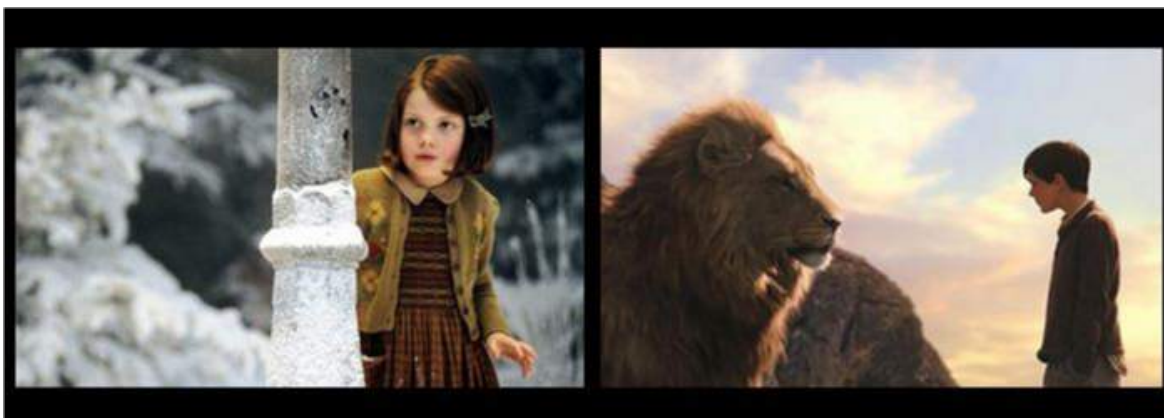
Загалом об'єкт зйомки вже краще видно у кадрі, ніж у далекому плані. Він

займає приблизно трохи більше половини кадру. Людина (або група людей) видно на повне зростання. Цей план дозволяє створити враження про самого героя.

Середній план.



Якщо ми знімаємо людину, то середній план - це трохи вище коліна, десь на середині стегна і над головою є ще невеликий простір. Цей план добре показує події між кількома людьми. Чому не рівно по калена? Коли в кадрі людина, обрізана рівно по суглобу, виглядає начебто в цьому місці ампутована кінцівка, ніби там немає продовження... Хоча в кожному правилі є винятки. ***Половинний план.***



Тут із назви зрозуміло, що у кадрі половина об'єкта. При зйомці людини – десь до пояса. Вже добре видно міміка та жести, а тло вже не так визначено.

Крупний план.



Зазвичай при такому плані в кадрі вже рідко поміщаються кілька персонажів, тому що в кадрі практично одна особа (від грудей до верхівки). Такий план не дуже підходить для зйомки динамічних сцен. *Детальний план.*



Детальний план

Судячи з назви, це деталі. У таких кадрах розкриваються деталі об'єкта: крупне обличчя, око, кисть руки, годинник, гудзик на одязі, каблучка та всякі подібні дрібниці, які можуть щось розповісти глядачеві. Зверніть увагу, що чим ближче герой до глядача тим тісніше зв'язок між ними, тим більше глядач співпереживатиме герою і асоціюватиме себе з ним.

Після того як розібралися з тим, яким планом зніматимемо, нам потрібно досягти правильного розташування об'єктів у кадрі, для того, щоб це зробити потрібно запам'ятати кілька основних правил.

7.5.1. Правило третин.

Є таке правило – «правило третин», спрощений варіант золотого перерізу – прийом, який використовували ще художники доби відродження. Уявіть кадр. Розділіть його на три рівні частини по горизонталі та вертикалі. До речі, у відео камері чи фотоапараті є функція, яка включає таку сітку, щоб було легше орієнтуватися, виглядає вона на видошукачі приблизно так:



Рис. 7.21. Сітка у видошукачі фотоапарата.

Тепер про обрій, його можна розташовувати або ближче до $1/3$ по горизонталі, або до $2/3$, дивлячись на що наголошується, на небо або на землю.

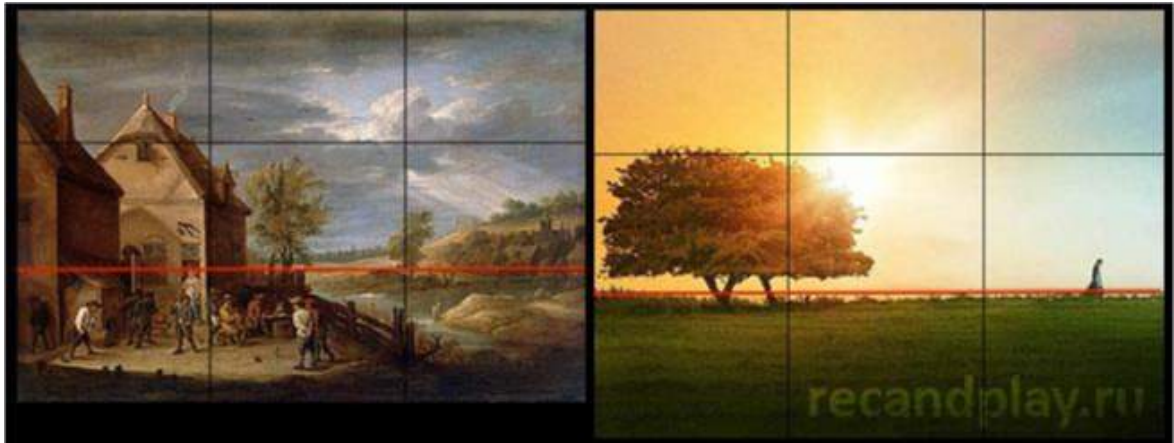


Рис. 7.22. Горизонт зміщений на дві третини донизу.

На малюнку зліва – пейзаж фламандського художника Давида Тенірса Молодшого. Справа – кадр з фільму «Гордість та Упередження» режисера Джо Райта. Як бачимо художники минулого та сьогодення дотримувалися цього правила. Ще трохи ілюстрацій. Тут і далі я використовую кадри з фільму «Гордість та упередження».



Рис. 7.23. Лінія горизонту верхньої третини.



Рис. 7.24. Лінія горизонту верхньої третини, 1/3 від верху.

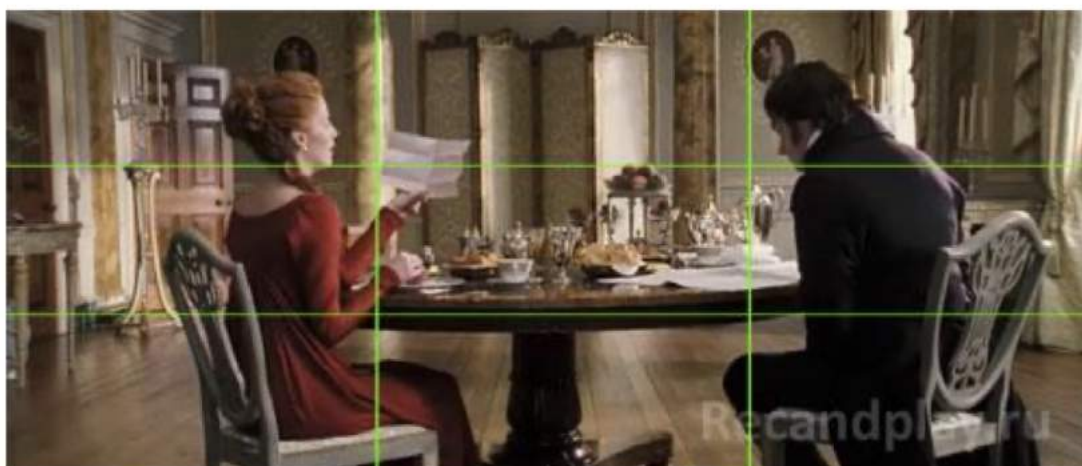
Тут лінія обрїю наближена до верхньої лінії, що робить землю виразною.

З далеким планом трохи визначилися, тепер переходимо до більшого. Загальні поради, як знімати людей. Зауважте, що правило третин можна використовувати в кожному плані, починаючи від загального до найбільшого.



Рис. 7.25. На кадрі видно, що одна третина – стеля, дві третини – натовп і головні герої

. При зйомці середнім планом обличчя можна розташовувати на одному з верхніх перетинів ліній третин.



Під час зйомки крупного плану верхня лінія третин проходить в області очей.



Рис. 7.26. Лінія очей актора по верхній третині.

Так само, маючи в своєму розпорядженні персонажа, не забувайте про напрям його погляду і залишайте трохи більше місця там, куди він дивиться, що б не здавалося, що він упирається в стінку.



Рис. 7.27. Залишайте простір у бік погляду.



Рис. 7.28. Кожен кадр як окрема картина.

Найголовніше, і найскладніше це стежити, щоб кожен кадр був як гарна картина. У відео це дуже складно, бо герої рухаються. Ось ви взяли його середнім планом, а він перейшов і виявився обрізаним по коліна – не страшно, але краще простежити зайвий раз. Використовуючи правило третіх, ви зробите своє відео ще більш красивим і грамотним.

Правило 180 градусів.

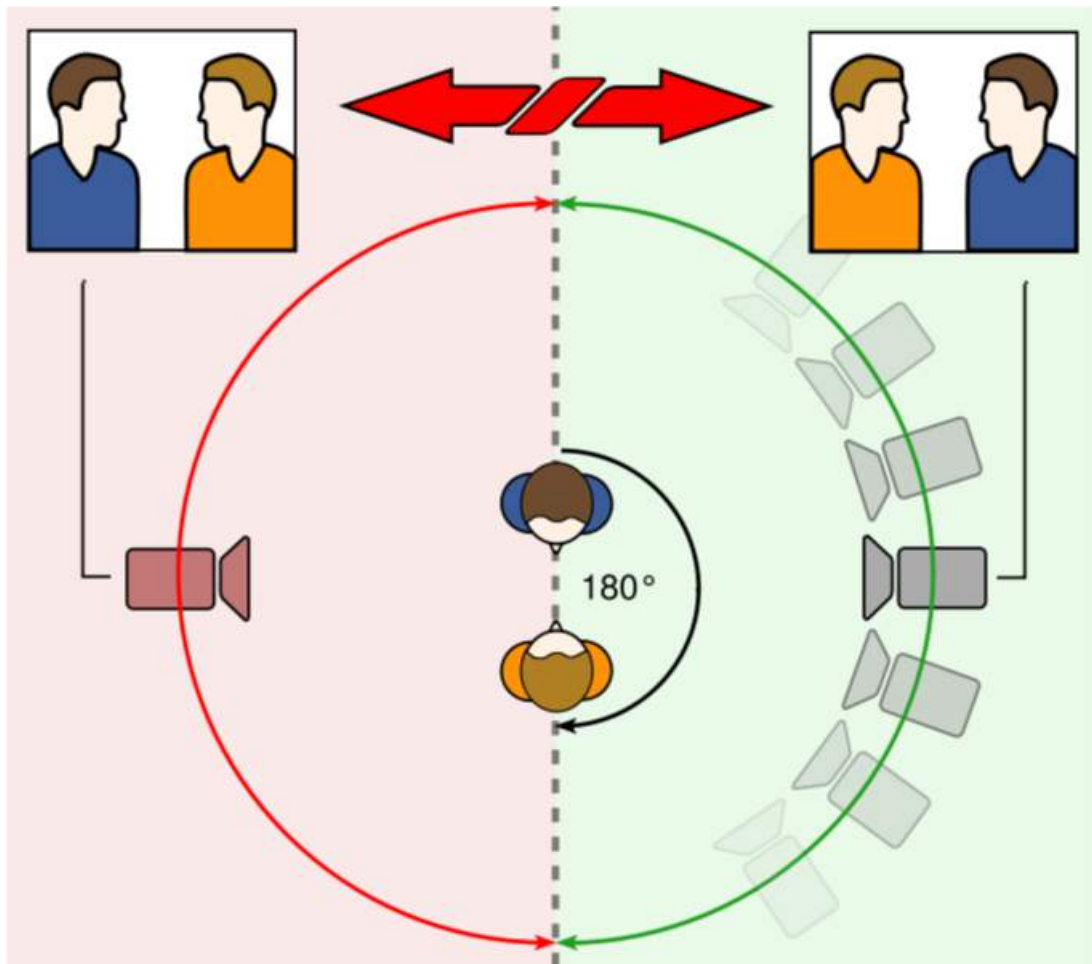


Рис. 7.29.

Суть правила така, що слідуючи йому, оператор допомагає глядачеві правильно орієнтуватися у просторі. Цей прийом часто використовують у діалогах. При зйомці один персонаж повинен бути завжди ліворуч, інший завжди праворуч, причому не важливо яким планом: великим, середнім або загальним. На малюнку пунктирна лінія проходить крізь тих, хто розмовляє, розбиваючи площину на дві частини. Так от якщо камера, знімаючи діалог, перескакуватиме то на одну частину площини, то на іншу, той, хто був ліворуч, буде вже праворуч (щодо глядача), а той, хто був праворуч, буде ліворуч. Здаватиметься, що розмовляючі змінилися місцями. Хоча це правило не працює, коли знімають кругову, тобто. глядач стежить, куди йде камера. Якщо уважно подивитися фільми – можна помітити, що це правило порушують вкрай рідко.

Також і в зйомці якогось руху, будь то автомобіль, людина, битва якась... Особливо битва, там же не розбереш хто де! Тому противники зобов'язані триматися своїх сторін у кадрі, інакше зб'ють з пантелику глядача. А коли їде велосипедист — видно, що їде праворуч на ліво, і якщо в наступному кадрі він їхатиме навпаки — зліва направо, то здається, що він щось забув і повертається. Дуже важливо зрозуміти, що глядач бачить картину лише очима оператора. Якщо немає спеціальної мети дезорієнтувати глядача, то потрібно,

щоб у кадрі були якісь

опорні точки або напрям, які б пов'язували один кадр з іншим. Має бути видно, як камера переходить в інший бік. Наприклад, при зйомці людини, що йде, щоб перейти на інший бік варто вставити кадр, де він або йде на камеру або від неї, а потім уже переходити.

Загалом, щоб зрозуміти це правило краще, мало однієї теорії (втім, як і скрізь), потрібна практика: більше дивитися хороших фільмів і вчитися у хороших операторів (я, здається, повторююсь).

Зрозуміло, краса кадру, який ви знімете, залежить не тільки від композиції, а ще від багатьох інших факторів: обладнання, налаштувань камери і так далі.

7.6. Кадр

Кадр – зображення простору, що міститься в межах екрана та видиме на даний момент. У силу того, що телевізійна дія має не лише просторові, а й тимчасові характеристики, поняття «кадр» має на увазі і довжину часу, тобто тривалість перебування зображення на екрані. Кадром називають також частину телевізійного твору, зняту у період безперервної роботи камери.

У поєднанні з тимчасовими характеристиками говорять про довгий кадр, короткий кадр, мікрокадру.

У практиці багатьох телестудій в останні роки набуло поширення змішання понять «план» і «кадр», кажучи «план», мають на увазі протяжність у часі («довгий план», «короткий план»), хоча в цих випадках слід говорити про «кадру».

План – це масштаб зображення, характеристика кадру. Поняття «план» виражає ступінь величини об'єкта зйомки, залежить від відстані між об'єктивом відеокамери та об'єктом зйомки та від фокусної відстані об'єктива, регульованого трансфокатором відеокамери.

Найважливішим елементом будь-якого кадру є наявність активного, дії, навіть мінімального. Якщо ви знімаєте крупним планом прапор на якійсь будівлі, дочекайтеся моменту, коли він майорить на вітрі, ще краще, якщо на флагшток сяде пташка і т.д. У кадрі має бути життя.

У площині таких динамічних характеристик зазвичай виділяється чотири самостійні види зйомок:

1. Статичний кадр. **Найменш бажаний** до застосування. У кадрі немає руху. Цей вид зйомки допустимо лише в окремих випадках. Наприклад, під час зйомки таблички біля входу до будівлі, будь-якого тексту тощо. Тобто у тих випадках, коли кадр містить інформацію, необхідну глядачеві, яку він має прочитати. Іноді знімаючи статичним кадром людини можна спробувати таким чином передати його особливий стан, проте обмеженість хронометражу кадрів у репортажних жанрах рідко

дозволяє використовувати статичний кадр у таких цілях. Втім, такий кадр ставився б уже до розряду психологічних, які практично не застосовуються в практиці репортажу. Зрідка статичний план може бути посилення тексту: показати розруху, відсутність життя, безмовність. Щоправда, і в цьому випадку має право бути присутнім у кадрі об'єкт, що рухається: наприклад, дерево, що гойдається на вітрі. Важливо одне – телевізійний кадр це не фотографія, незважаючи на генетичну спільність, це вже різні жанри візуальної інформації.

2. Динамічний план. Камера, що жорстко стоїть, постійна фокусна відстань об'єктива, в кадрі присутній природний рух. Найкращий вид зйомки у репортажних жанрах.

3. Штучний динамічний план. Ефект руху створюється внаслідок руху камери (панорама) або зміни фокусної відстані об'єктива (від'їзд-наїзд). У репортажі щодо найчастіше прийнятна коротка панорама. Панорама має бути закінченою: розпочавши рух від якогось об'єкта, показ якого відповідає змісту сюжету, камера має зупинитися на іншому об'єкті аналогічної властивості. Наприклад: від людини, яка говорить, до слухача. Інший приклад: вам необхідно позначити місцевість шляхом показу адресного плану і в той же час у тексті йдеться, скажімо, про те, що в цій місцевості відсутній рух (припустимо, на кордоні закрито контрольно-пропускний пункт), або, навпаки, життя повернулося у своє русло та рух є. У цій ситуації дуже показовим є застосування панорами від таблички вказівника населеного пункту (або напряду на населений пункт) на дорогу. Або у зворотному порядку. Залежно від тексту, дорога в момент знаходження її кадру має бути або пустельною, або нею обов'язково повинні рухатися автомашини.

Приклад використання трансфокатора об'єктива.

Біля ганку адміністративної будівлі відбувається мітинг.

Мітингувальники звертаються до президента.

Є табличка: "Президент Киргизької Республіки", або "Адміністрація Президента". Правомочний від'їзд від таблички до загального плану мітингувальників – правда, такий план необхідно знімати з високої точки, інакше від мітингувальників залишаться самі спини. І в будь-якому випадку наступним планом при монтажі необхідно, ймовірно, показати особи учасників мітингу.

Найпростіший приклад: адреса столиці республіки. Фіксований загальний план «Білого Дому», потім наїзд на герб та прапор (або щось одне) на будівлі. Має право бути і від'їзд у зворотному порядку. Вибір для використання в сюжеті від'їзду або наїзду залежить вже від загальної композиції матеріалу, від того, в якій частині цього плану ви захочете використовувати.

4. Комбінований динамічний план. Комбінація реального та штучного руху. Найпростіше - супровід камерою об'єкта, що рухається. Іноді використовується і поєднання двох останніх

видів зйомки, причому об'єднує і панораму, і роботу трансфокатора об'єктива. Чи не найскладніший у виконанні, але водночас цим планом можна дати дуже велику кількість відеоінформації. Якщо оператору вдалося зняти його технічно зовсім, якщо інформаційне наповнення кадру відповідає тексту, і всі елементи цього кадру є рівноцінними, таким кадром можна замінити відразу кілька звичайних.

приклад.

У глибині вулиці знаходиться цікавий вам об'єкт. А на протилежній від точки зйомки стороні вулиці відкривається потрібний план. Ви виконуєте від'їзд із одночасним панорамуванням та фіксуванням загального плану на повному від'їзді. При виборі для зйомок панорамних планів, або планів з від'їздом-наїздом, необхідно виконувати бездоганно таке правило: перед початком руху камери (або об'єктива) і після закінчення цього руху обов'язково знімається приблизно секунда із жорстко зафіксованою камерою та незмінною фокусною відстанню.

При монтажі частка секунди запису з фіксованою камерою (об'єктивом) обов'язково залишається у матеріалі і на початку, і в кінці плану. Незавершена панорама, незакінчені від'їзд чи наїзд є грубою помилкою, тому що склеювання планів у такому разі дуже «б'є по очах», заважає нормальному сприйняттю зображення глядачем. Практично має сенс план, зафіксований на початковій та кінцевій точках панорами (початок і кінець від'їзду чи наїзду), зняти щонайменше 3–4 секунд. У результаті ви отримуєте два запасні плани, які можуть стати в нагоді.

Панорама може бути тільки строго горизонтальною або вертикальною (дуже рідкісний випадок). Панорама «по діагоналі» під кутом категорично заборонена. При зйомках панорами або за допомогою трансфокатора необхідно зробити кілька дублів з різною швидкістю руху камери або трансфокатора. Невідомо, який тривалості план знадобиться під час монтажу. Загалом використовувати ефекти руху камери або зміни фокусної відстані об'єктива слід тільки у разі явної необхідності.

Якщо такі плани (з працюючим трансфокатором або рухом самої камери) займають понад 50% телевізійного матеріалу (не рахуючи масових зйомок) або більше 10% сюжету новин, це є творчим шлюбом.

Використання цих прийомів відволікає глядача від сприйняття основного змісту сюжету. Такі прийоми найкраще застосовувати не частіше 1-2 разів у сюжеті новин і виключно для того, щоб підкреслити якісь деталі відеоряду. У будь-якому випадку це не гірше можна зробити шляхом послідовного використання великого, середнього та загального планів.

Зняті плани обов'язково мають бути довгими, ніж вони будуть використані в реальності. Причин цьому кілька: необхідний запас довжини стрічки для накладання керуючого сигналу (див. далі); запас дає можливість вибору під час монтажного редагування за змістом; у разі потреби можна використовувати в різних місцях різні за змістом та за

масштабом фрагменти плану; це страхує у разі виявлення шлюбу на плівці.

З тих же міркувань зйомка одного й того ж об'єкта по можливості повинна проводитись у двох-трьох ракурсах.

7.7. Ракурс

Позиція камери щодо об'єкта зйомки досить сильно впливає на те, яким цей об'єкт побачать глядачі, і яке враження він справить на них. Чим менше виглядає об'єкт у кадрі, тим незначніше він здається і важче розглянути його окремі деталі. При цьому помітнішим стає навколишній фон. В результаті, увага глядача може повністю перейти з самого об'єкта на його «оточення».

Кадри, зняті великим планом, дозволяють додатково виділити об'єкт. Однак при цьому необхідно подбати про те, щоб цей об'єкт на екрані не виявився занадто великим, інакше він справлятиме переважне враження. Кадри, зняті крупним планом, часто втрачають реальний масштаб і змушують глядачів забувати про справжні розміри та пропорції збільшеного простору.

Якщо дивитися на якийсь об'єкт зверху вниз, то він здається не таким значним, як при погляді на нього знизу вгору. Навіть невелике зміщення камери вгору чи вниз від рівня очей здатне змінити враження від об'єкта зйомки, хоча в більшості випадків при зйомці під дуже гострим вертикальним кутом ефект виходить надмірно драматичним, відбувається надлишок експресії.

Одним із простих способів відчувати, що таке ракурс є зйомка «з нижньої точки». Ви знімаєте колону демонстрантів камерою, розташованою на стандартній висоті людського зростання – це одна картинка. Поставте камеру на асфальт і відчуйте різницю: яке значення набуває полотно асфальту, що простягається на добру третину кадру по вертикалі, в кадрі починають працювати ноги, які стають великими, ще трохи і вони можуть затоптати все і вся ...

Ну, і для кращого ефекту, зніміть те саме з верхньої точки (наприклад, з балкона, крана і т.д., але не змінюючи для чистоти експерименту кут в горизонтальній площині). Колона демонстрантів може здатися вам просто чергою за квитками у кіно...

7.8. Основні елементи керування камерою

Для тих, хто нещодавно взяв відеокамеру в руки, і окрім автоматичного режиму поки що нічого не пробував, у цій статті я допоможу розібратися з основними елементами керування відеокамерою, які допоможуть знімати ваше відео красивіше та цікавіше. Ось деякі з них:

Zoom (трансфокатор) – служить для збільшення або зменшення зображення, що знімається, тобто. зміна його масштабу. Буває двох типів,

оптичний і цифровий, оптичний робить збільшення майже без спотворень, а цифровий зум дуже велика втрата якості (цифровий зум вважаю взагалі непотрібним).

Focus (фокус) – це елемент управління, призначений отримання різкості на об'єкті і розмиття далекого чи ближнього плану. Фокус налаштовується автоматично AF (automatic focus) або вручну MF (manual focus)

IRIS (діафрагма, апертура) – пристрій об'єктива відеокамери, який дозволяє регулювати відносний отвір, цим змінювати світлосилу об'єктива. Також дає змогу налаштовувати необхідну глибину різкості.

Shutter Speed (витримка) – інтервал часу відкриття затвора відеокамери, більший час (1/50с., 1/60с.) робить картинку яскравіше, але при цьому об'єкти, що швидко рухаються, виходять змазаними (1/500, 1/1000) затемняє кадр, але за такої витримки динамічні об'єкти залишаються різкими

WB. (White balance, баланс білого) – корекція кольору зображення об'єкта, так як бачить об'єкт людське око. Через різну температуру кольору цифрова відеокамера може знімати зі спотвореними відтінками кольорів, для їх усунення регулюють баланс білого.

OIS (Оптичний стабілізатор зображення) – Використовують його під час зйомки з рук. Він служить для усунення тремтіння зображення «ворушення». Існує так само і цифровий стабілізатор зображення, але він поступається за оптичною якістю, так що при виборі відеокамери зверніть увагу, чи є там OIS.

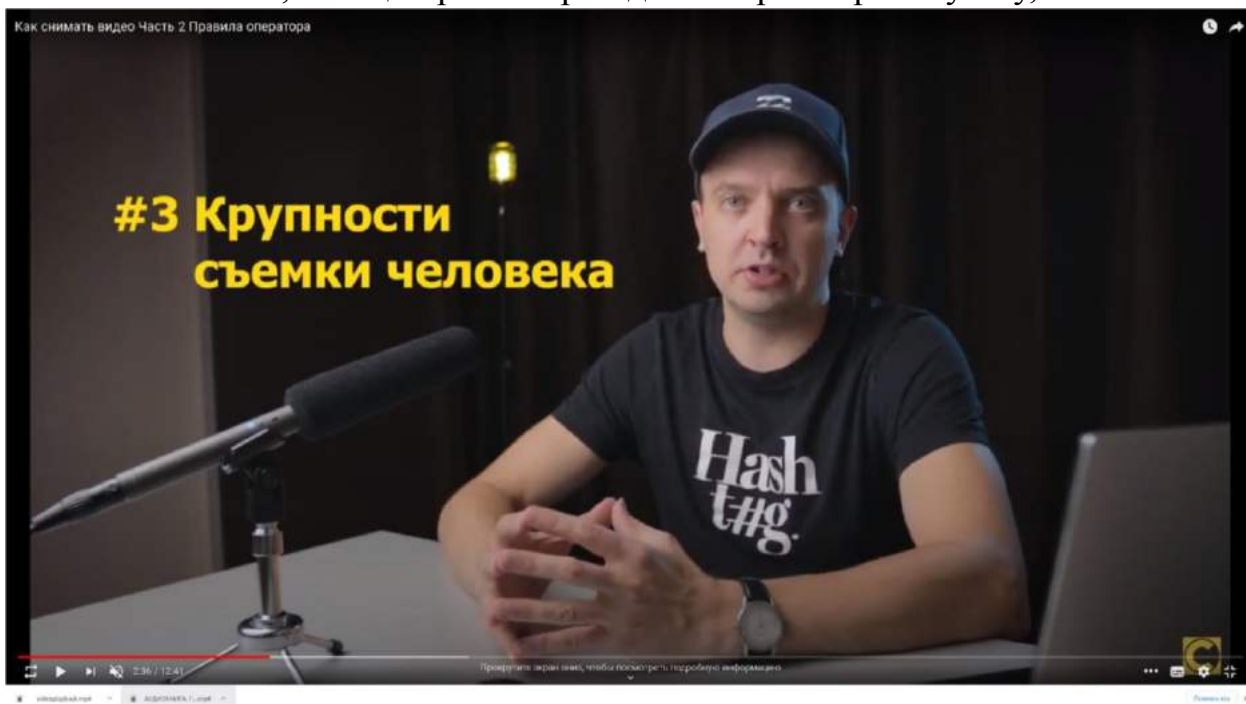


Рис. 7.30. Як знімати відео. Правила оператора
<https://youtu.be/ZnH6mdEsiis>

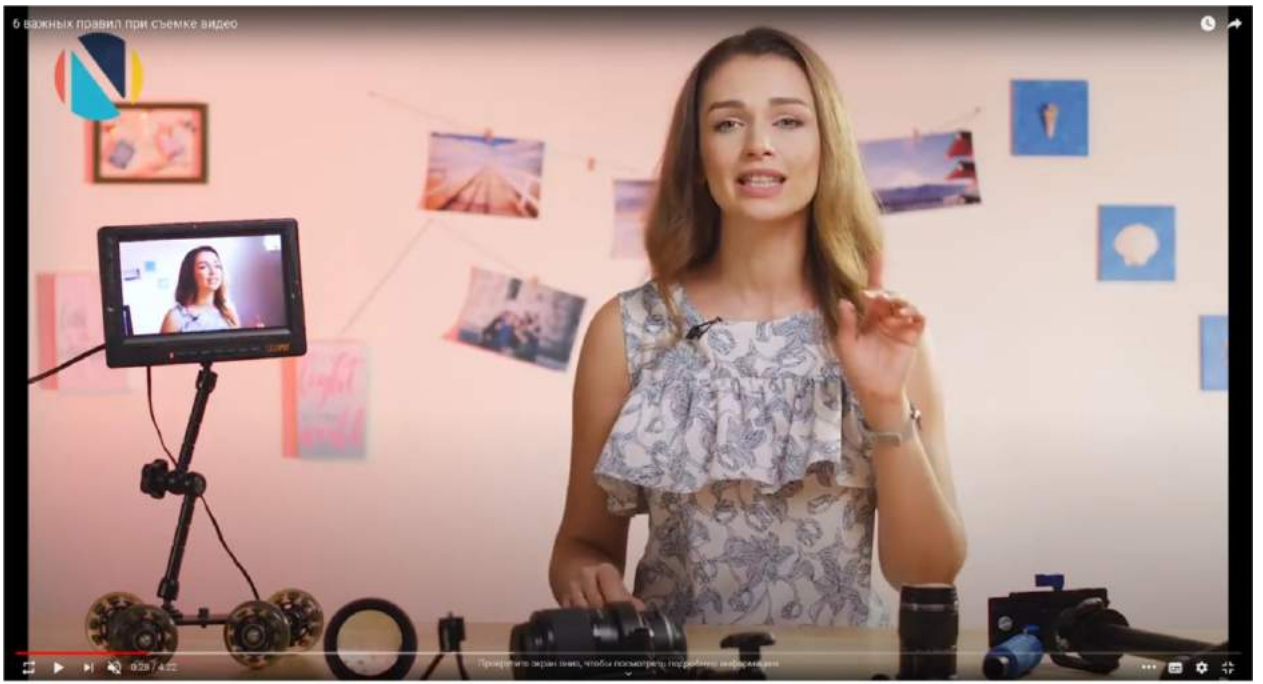
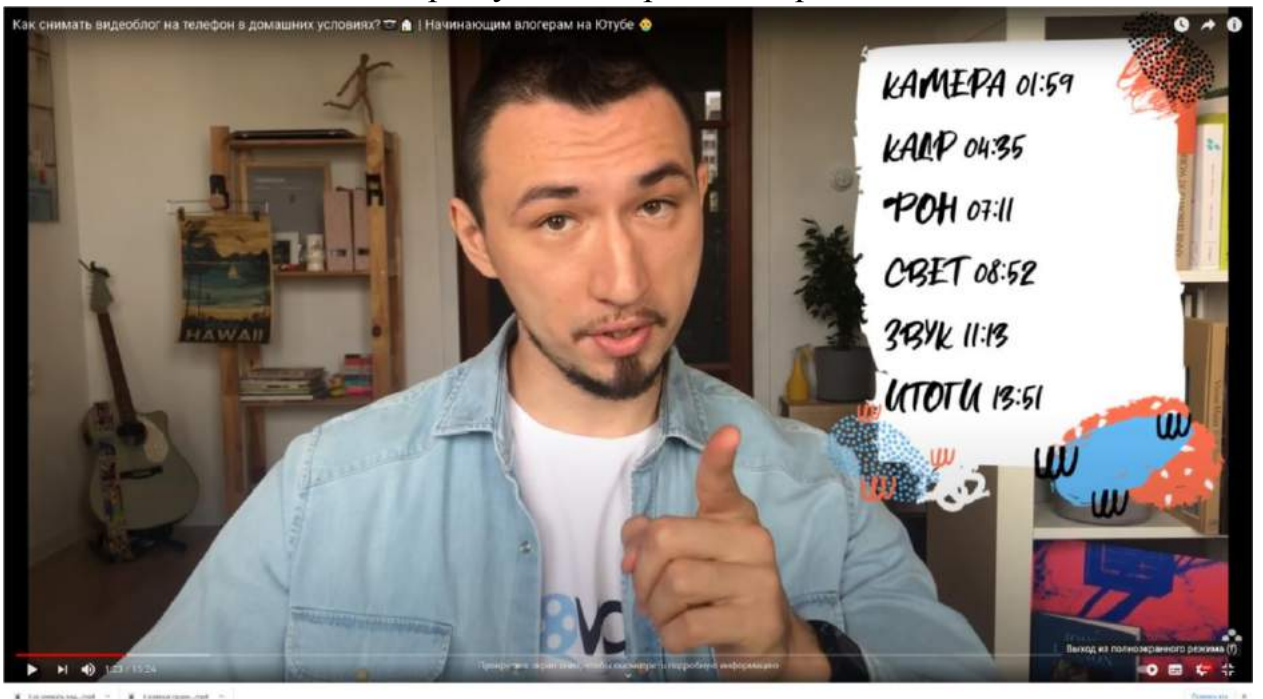


Рис. 7.31. 6 важных правил під час зйомки відео
<https://youtu.be/ipW0K1EqCaE>



Мал. 7.32. Як знімати відеоблог на телефон у домашніх умовах
<https://youtu.be/h7sEWycZqqk?t=111>