

Правила съемки.  
Набор для съемки

# Что делать чтобы зритель не переключил ваше видео?

1. Не снимайте дрожащие кадры, если это не необходимо по замыслу. Чтобы не тряслась камера – используйте штатив или поставьте телефон на какую-нибудь поверхность. В крайнем случае – не снимайте на вытянутой руке.
2. При съемке панорамы не делайте резких движений. При съемке задержитесь – 1 секунду до действия, секунду – после. Это поможет вам при монтаже.
3. Работайте со светом и композицией кадра.



# Правила создания классного видео

1. Напишите сценарий, основываясь на вашей идее.
2. Подкрепляйте картинку текстом, но лучше показать, чем долго рассказывать.
3. Не делайте долгую подводку к основному действию, если в этом нет особого замысла. Действие лучше начинать с первых секунд.
4. Добавьте музыку, классный трек спас не одно видео!

# Критерии оценки своего видео

- 0 Видео с хорошим освещением;
- 0 Цвета сочетаются;
- 0 Разные планы, монтаж выполнен по правилам;
- 0 Если вы в кадре, то появляетесь по-разному. Меняете локации и планы, не затягиваете, но даете зрителю разглядеть вас.



# Базовый набор для съемки

- 0 Телефон с хорошей камерой
- 0 Наушники с микрофоном
- 0 Штатив
- 0 Свет

# Если нет света?

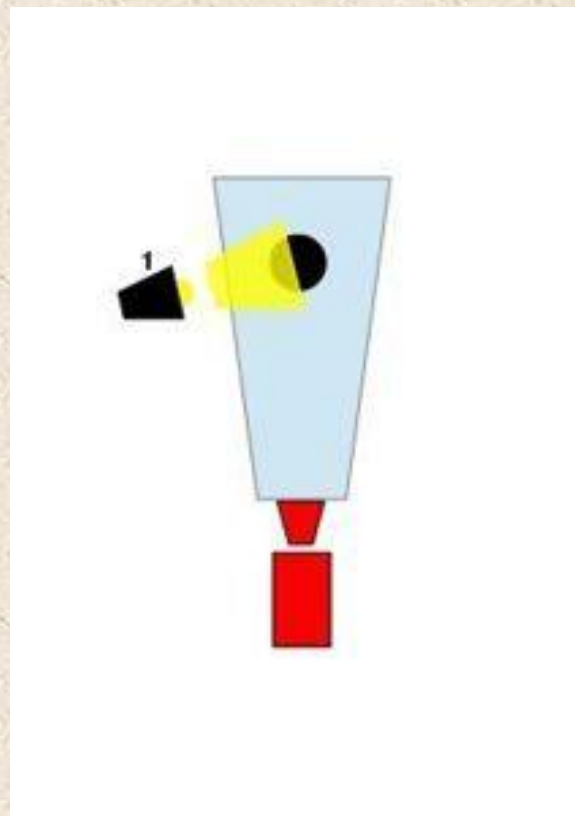




# Виды света

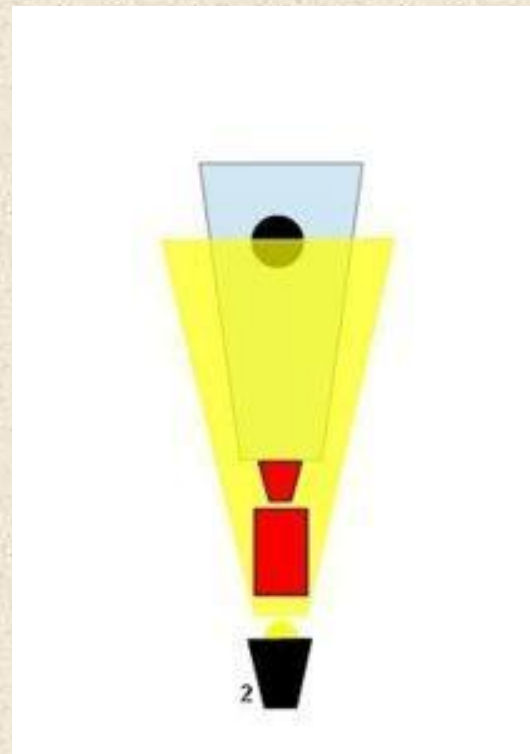
- o* 1. рисующий свет;
- o* 2. заполняющий свет;
- o* 3. моделирующий свет;
- o* 4. контровой (контурный) свет;
- o* 5. фоновой свет

**0 Рисующий свет -**  
Рисующий свет считается основным видом света, так как позволяет при использовании получить светотеневой рисунок с богатой градацией теней. Для этого рекомендуется располагать источник рисующего света под углом к оптической оси объектива и выше точки съёмки. В этом случае Вы получите пластическое изображение с ярко выраженными объёмами и фактурами фигур и предметов.

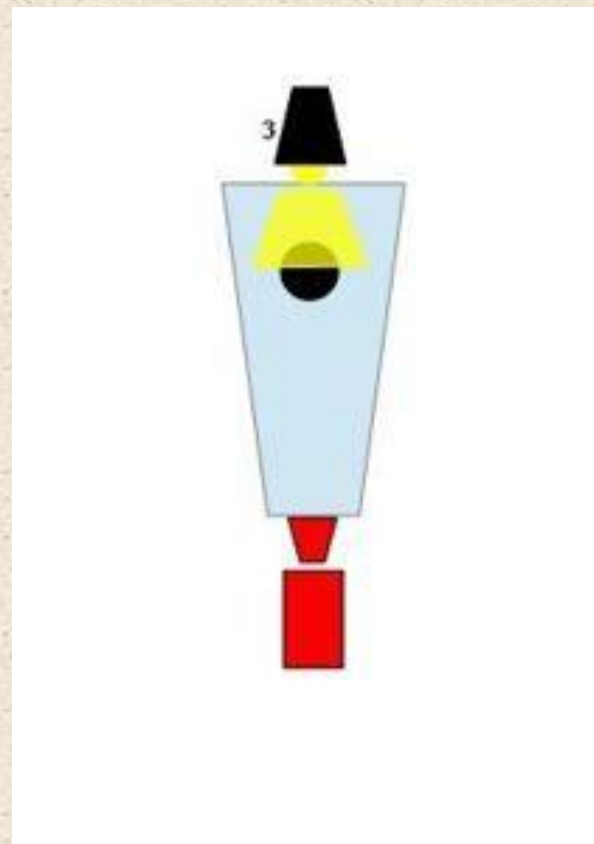




- 0 **Заполняющий свет** — поток света, направленный от точки съёмки вдоль оптической оси объектива и подсвечивающий участки, на которые не ложится рисующий свет.
- 0 Контраст изображения, и как следствие, светотональное решение кадра напрямую зависят от интенсивности заполняющего света. В случае, если заполняющий свет является основным и работает без рисующего источника, он формирует общий характер изображения и называется тональным. Тональное световое решение часто наблюдается в природе — пасмурная погода, при которой на объектах съёмки наблюдается практически полное отсутствие теней. Контраст изображения в этом случае минимален, свет и тени не являются фактором эмоционального воздействия, при этом возможность решить сцену в светлой или тёмной тональности существует при определённых условиях — свето- и цвето тональные качества самих объектов преобладают.

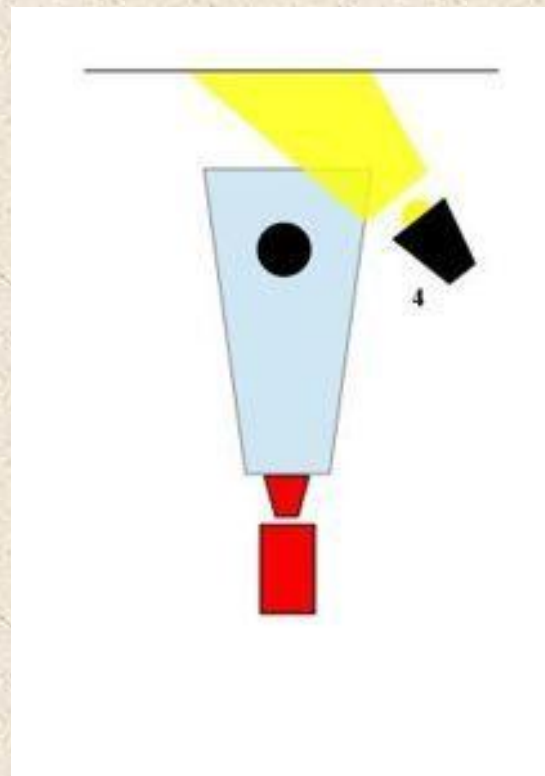


**0 Контровой (контурный) свет** — создаётся источником, расположенным за объектом съёмки напротив камеры и направлен в сторону объектива для придания объекту живописности и хорошей прорисовки пространства за счёт создания на объекте светлой окантовки.





**0** **Фоновой свет** — световой луч, направленный на фон. Положение и интенсивность фонового света зависят от характера интерьера и основного замысла видеооператора.



**0 Моделирующий свет** — световой поток, направленный на деталь объекта, изобразительное значение которой необходимо выявить и подчеркнуть.

