

# Основы операторского мастерства

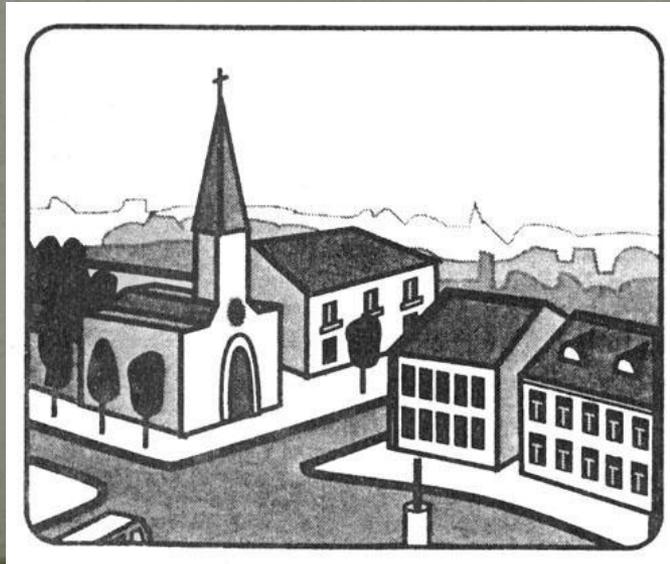


# Кадр

КАДР — это то, что вы отсняли между двумя нажатиями кнопки «РЕС», от нажатия «*старт записи*» до нажатия «*стоп записи*»

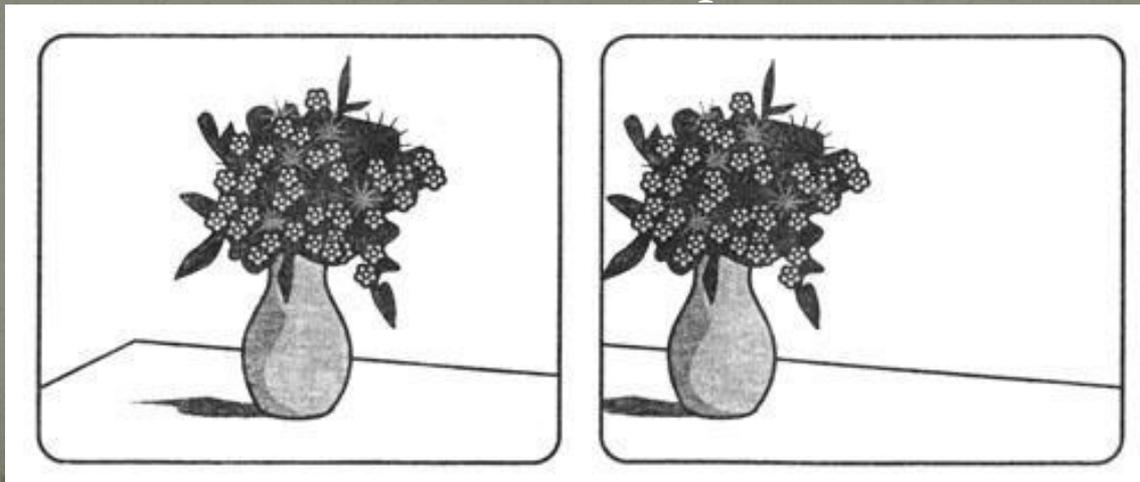
КАДР = ФРАЗА.

Например: «Яркое полуденное солнце освещает башни и шпили старинного города».

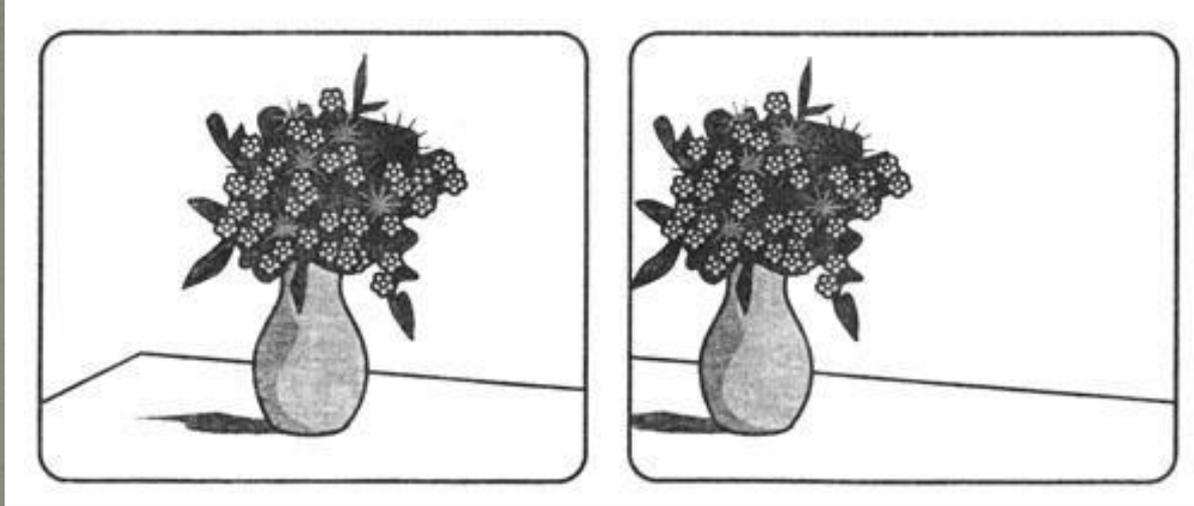


# Композиция

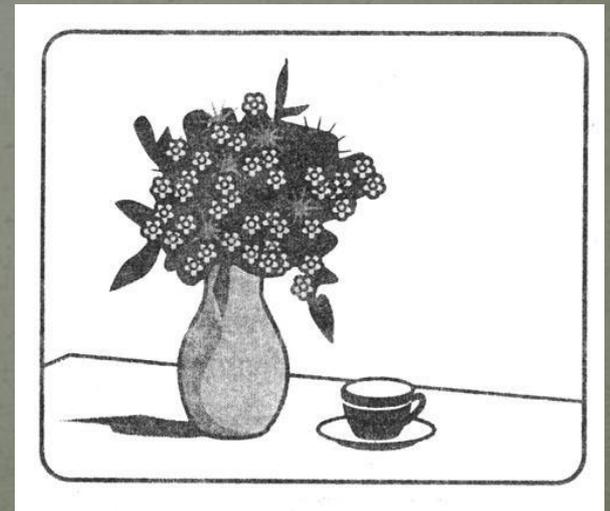
- **Объект съемки** — это «главный герой» кадра, он должен привлечь внимание зрителя в первую очередь. Как этого добиться? — Прежде всего зритель должен иметь возможность как следует его разглядеть, поэтому объект обязательно должен быть в фокусе и хорошо освещен.
- А что делать, если объектов в кадре не один, а несколько? — Определите для себя, на каком из них ваш взгляд остановился в первую очередь, именно этот объект и нужно снимать в качестве «главного героя».



# Композиция

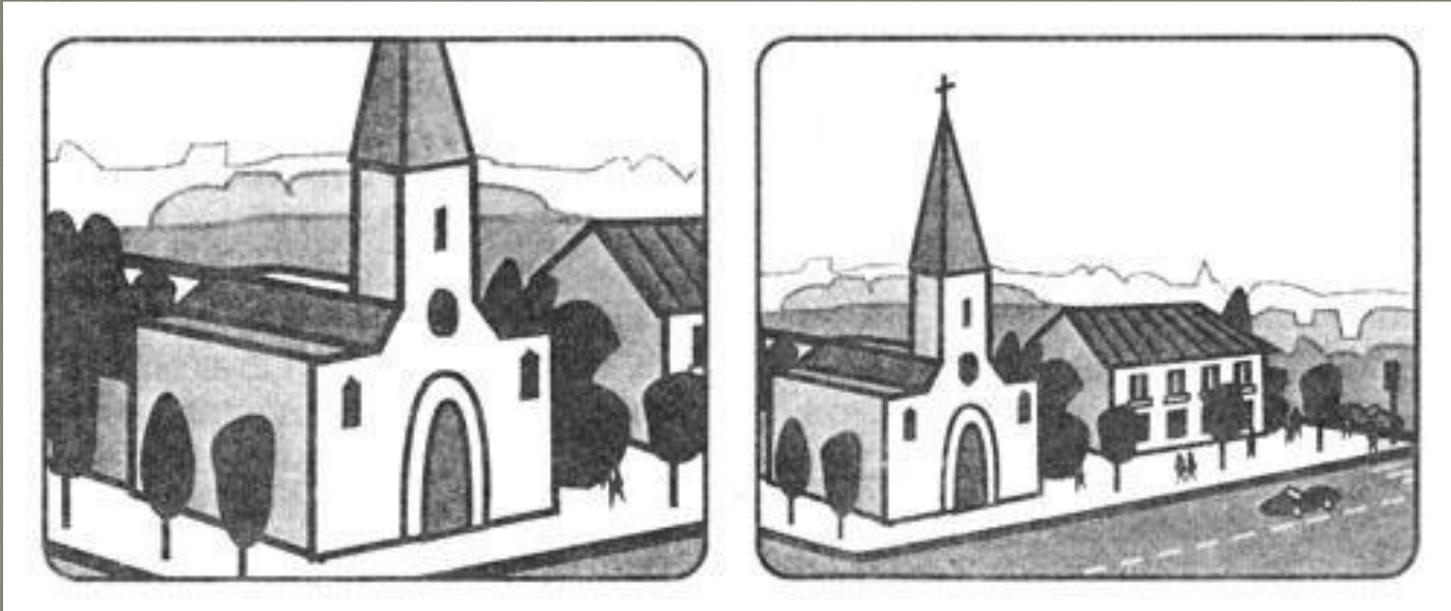


- Если сместить вазу от центра кадра, то при рассматривании такого кадра взгляд зрителя все равно вернется к центру, но уже с вопросом: «Может быть, посередине стола (в центре кадра) лежит что-то такое, чего я не заметил?»



# Композиция

- Какой из кадров вы считаете более удачным?



# Пятна

- Проведите опыт: отключив «AUTOFOCUS», нарочно сделайте картинку не в фокусе, так, чтобы все изображение превратилось в цветные пятна разной величины (если видоискатель в вашей камере цветной). Какое из пятен привлечет ваше внимание в первую очередь?

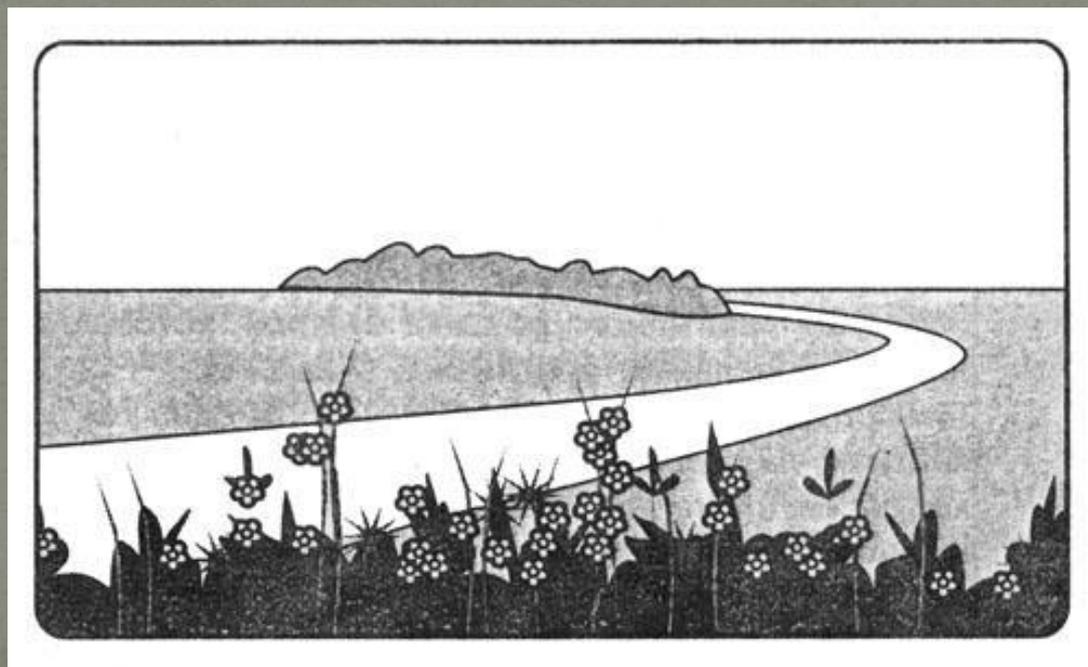


# Пятна

- Если бы изображение было в фокусе, вы бы все равно обратили внимание на объекты (церковь, автомобиль) именно в такой последовательности: сначала самый крупный, а затем ваше внимание мгновенно переключится на движущийся, красный.
- Это свойство зрительного восприятия досталось нам от далеких предков, когда обратить внимание на крупный или, тем более, движущийся объект, иногда значило «быть или не быть».
- **Вывод:** внимание ваших будущих зрителей будут привлекать в первую очередь крупные, движущиеся, ярко скрашенные, ярко освещенные объекты.

# Глубина композиции

- Представьте картинку: «Скромные полевые цветы росли на обочине проселочной дороги, которая, сделав поворот, скрывалась в перелеске, а потом появлялась снова и тянулась до самого горизонта».



Эта неуклюжая импровизация описывает распределение зрительного внимания к объектам в зависимости от их удаленности от наблюдателя (камеры):

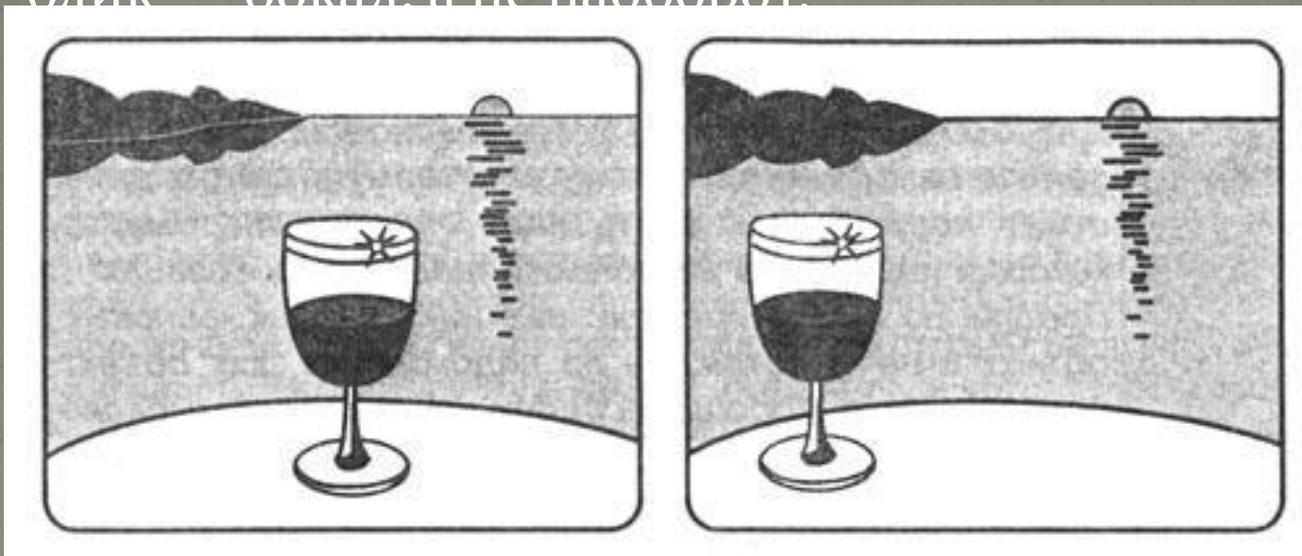
- сначала цветочки (первый план глубины),
- затем — обочина дороги (второй план),
- поворот дороги (третий),
- далее — перелесок (четвертый) и, наконец,
- та часть дороги, что «тянется до самого горизонта» (пятый).

Соответственно этой зависимости вам и придется компоновать кадры при съемке:

- самый главный объект — ближе всего к камере,
- второстепенные — подальше,
- а остальные, малозначительные будут играть роль фона на дальних планах.

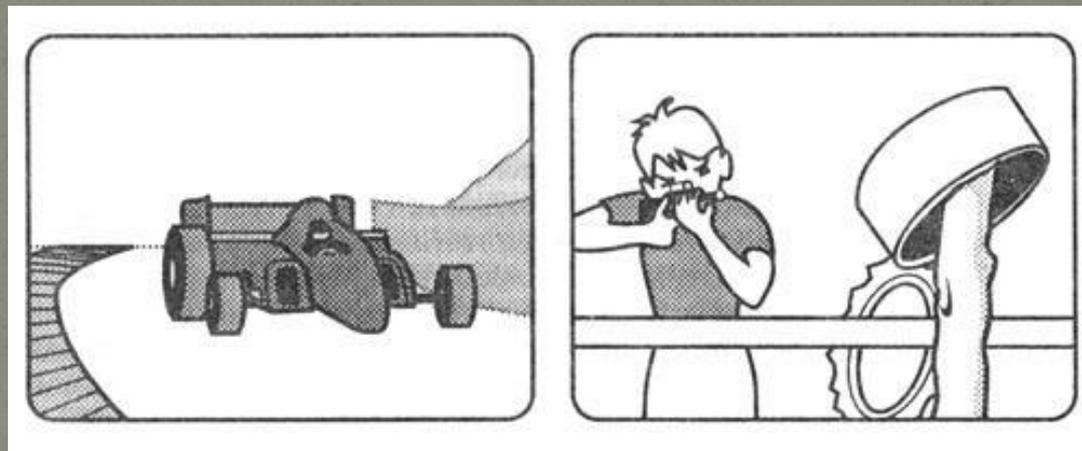
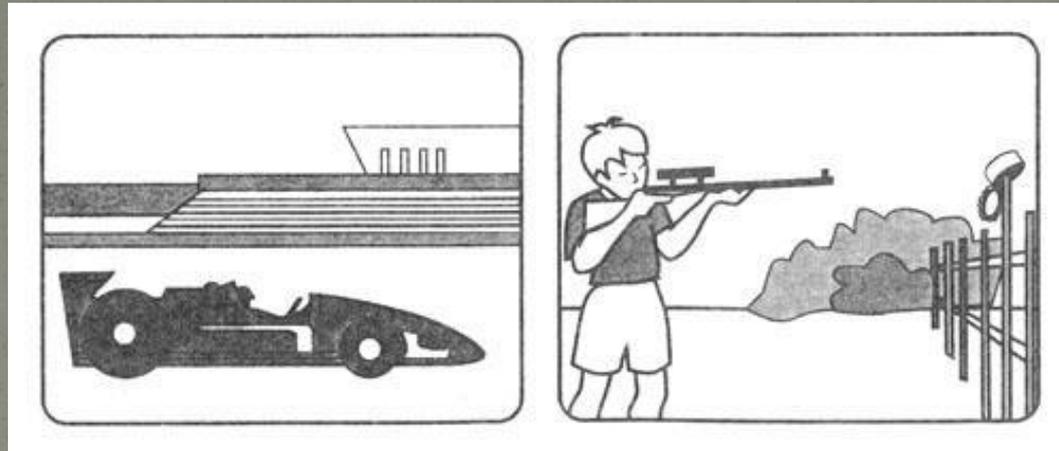
Бывает так, что именно дальний план, то есть фон, играет в кадре главную роль. Если переместить крупный предмет подальше от центра кадра и, может быть, чуть-чуть убрать с него резкость. Такая композиция стопроцентно заставит зрителя воспринимать содержание кадра в последовательности:

закат — блик — бокал, а не наоборот.



**Общее правило:** Чем сложнее композиция кадра, тем большее время нужно человеку для его полноценного восприятия.

Какие кадры смотрятся более выгодно?

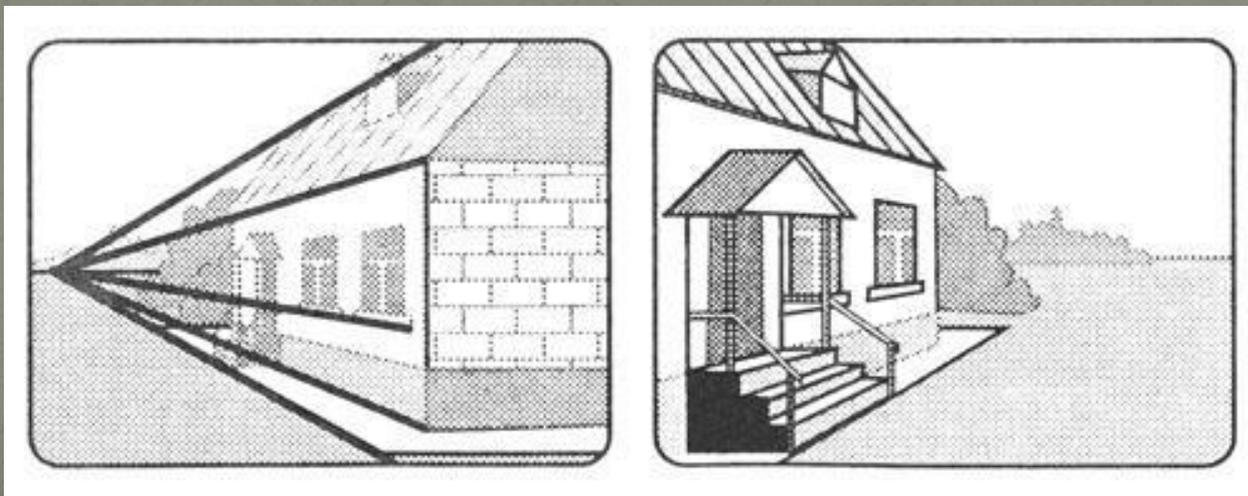


Наиболее удачны те кадры те, в которых глубина кадра «подчеркнута», как бы осязаема, то есть передний план связан с задним. Например: гоночная машина стремительно приближается к финишу трассы или мальчик целится из духового ружья в консервную банку, надетую на колышек изгороди — очевидно, что такие кадры очень невыгодно «смотрятся», если их снимать сбоку, «в профиль».

Если же вы расположитесь на обочине гоночной трассы или рядом с консервной банкой, кадр получится весьма эффектный.

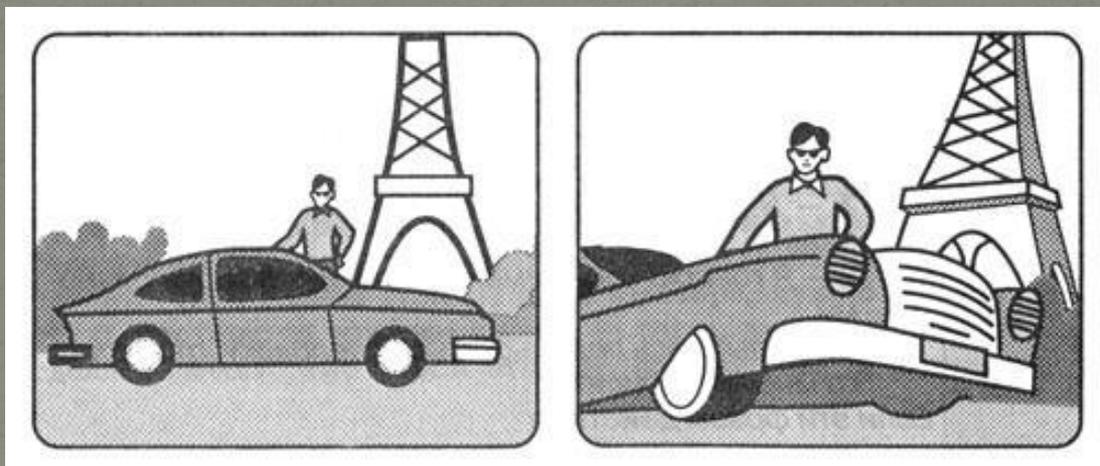
Если же вы встанете так, чтобы дом был виден «с угла», в кадре он приобретет объемность, и вы заполните пространство между ближним планом (ближний к вам угол дома) и дальним (крыльцо). С точки зрения геометрии взаимное расположение объектов ближнего и дальнего планов подчиняется закону линейной перспективы.

Поэтому всякий раз, снимая кадр с объектами, по-разному удаленными от камеры, мысленно накладывайте на картинку линии перспективы, лучиками расходящиеся из центра перспективы. Правда, я посоветовал бы еще раз поменять точку съемки и встать так, чтобы ближе было крыльцо, а угол дома дальше.



# «Нет плана — ищи ракурс!»

Если вы поставите камеру на землю, приподнимите объектив, чтобы не ложиться рядом с камерой, а просто нагнуться, и загляните в видоискатель: и машина, и башня удивительным образом «впишутся» в кадр, и это будет кадр, снятый «с нижнего ракурса».

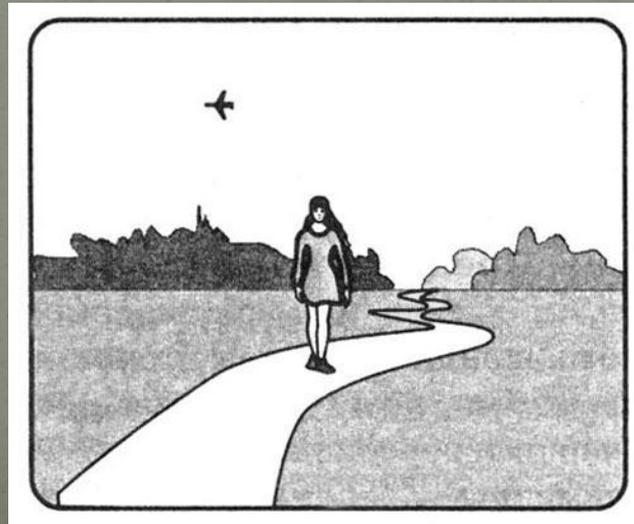


«характер» картинки при этом ракурсе изменился: как внушительно выглядит ваш автомобиль! А вот несколько уменьшить значительность объекта, «унизить» его, можно, сделав кадр «с верхнего ракурса», когда камера в прямом смысле слова «смотрит свысока».

# Крупность планов

Дальний план или «ДЛН»,

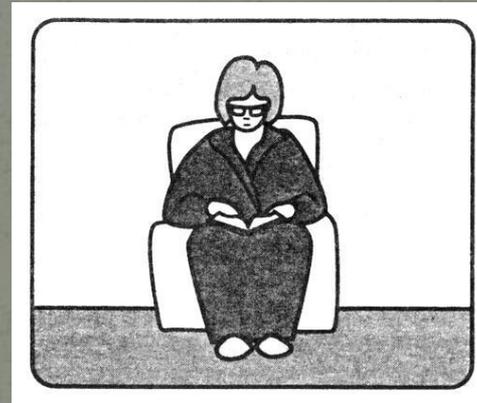
Это когда человек виден целиком, как пишут в киносценариях — это крошечная человеческая фигурка на необъятной пустынной равнине (обычно этот план так и используется).



# Крупность планов

## Общий план или «ОБЩ»

Общий план или «ОБЩ» — Объект «с головы до пят. Фигура человека полностью.

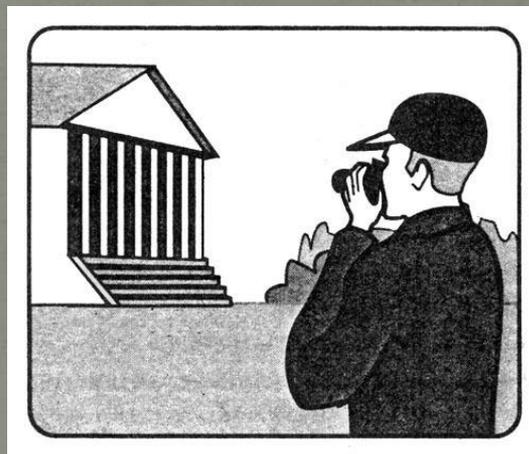
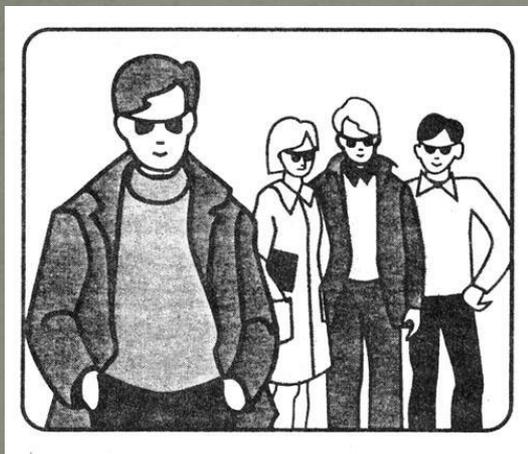


**Воздух.** Определить, сколько его нужно, довольно сложно, потому что это зависит от фона, на котором находится Объект: чем интереснее, чем значительней фон, тем больше «воздуха» можно оставить. Однако можно дать примерную величину этого параметра в зависимости от крупности плана: «**ОБЩ**» — «воздух» равен высоте «голова + шея Объекта»

# Крупность планов

## Средний план. Обозначается СРД-2

Их два: «по бедра» и «по пояс». План «по бедра» или «голливудский»: нижний край кадра находится на уровне самой широкой части бедер.

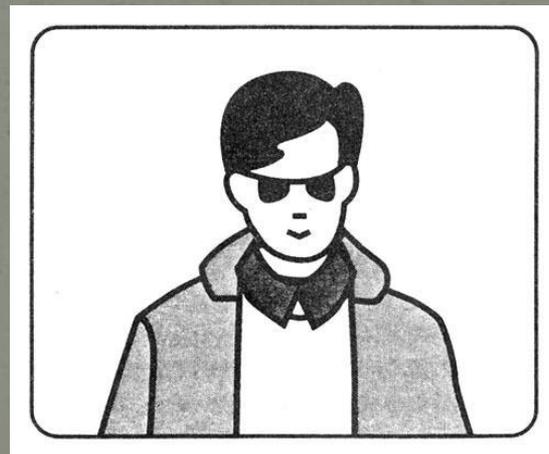
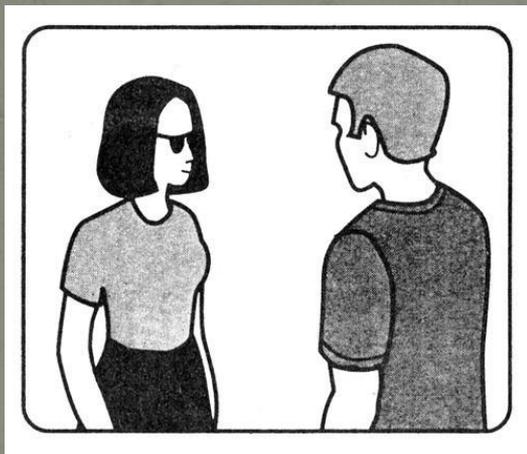


«воздух» равен высоте: от верхней границы головы до подбородка на «голливудском» («по бедра»)

# Крупность планов

Средний план. Обозначается СРД-1

«Поясной план», где нижний край кадра проходит на высоте брючного ремня, — стандарт для съемки или по грудь.



«воздух» равен высоте: от бровей до подбородка

# Крупность планов

## Крупный план или «КРП»

Обратите внимание: на плане глаза всегда должны находиться «на линии горизонта». Исключение составляют кадры, снятые с верхнего или нижнего ракурса

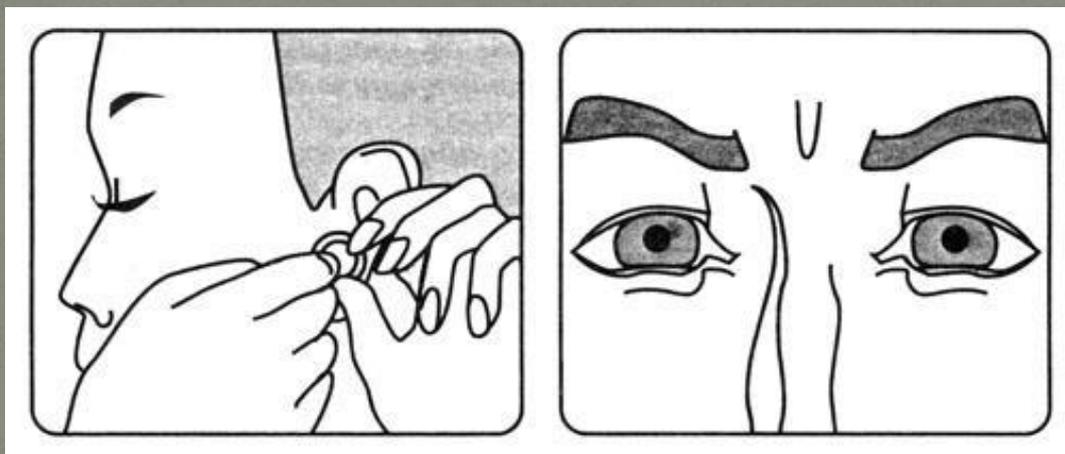


«КРП» — «воздух» равен высоте от линии бровей до верхней границы головы Объекта; «КРП» (только лицо) — «воздуха» совсем чуть-чуть.

# Крупность планов

## Деталь.

Одна из отличных возможностей акцентировать внимание зрителя на «мелкое» действие Объекта или на его внутреннее, «психологическое» состояние.



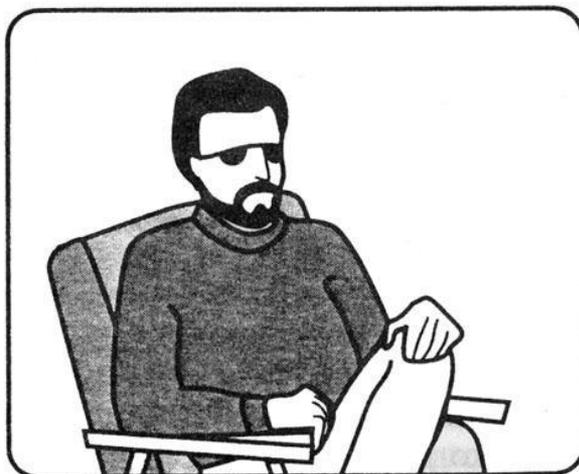
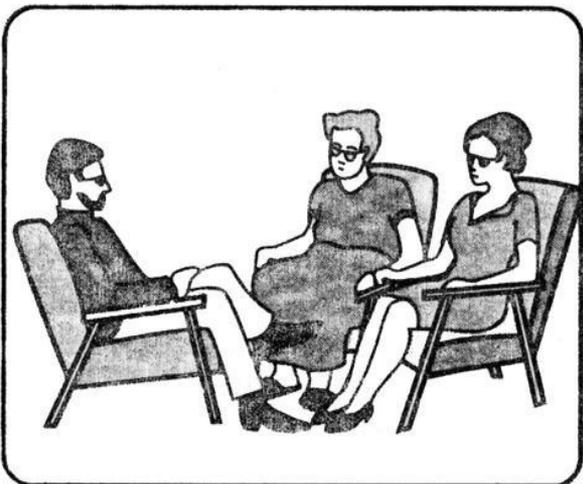
«ДЕТАЛЬ» — никакого «воздуха» нет. Если у вас в кадре несколько объектов, «воздух» выбирается по наиболее крупному из них. Но не только сверху — и слева, и справа от Объекта в кадре тоже остается свободное пространство, тоже своего рода «воздух».

# Человек в кадре

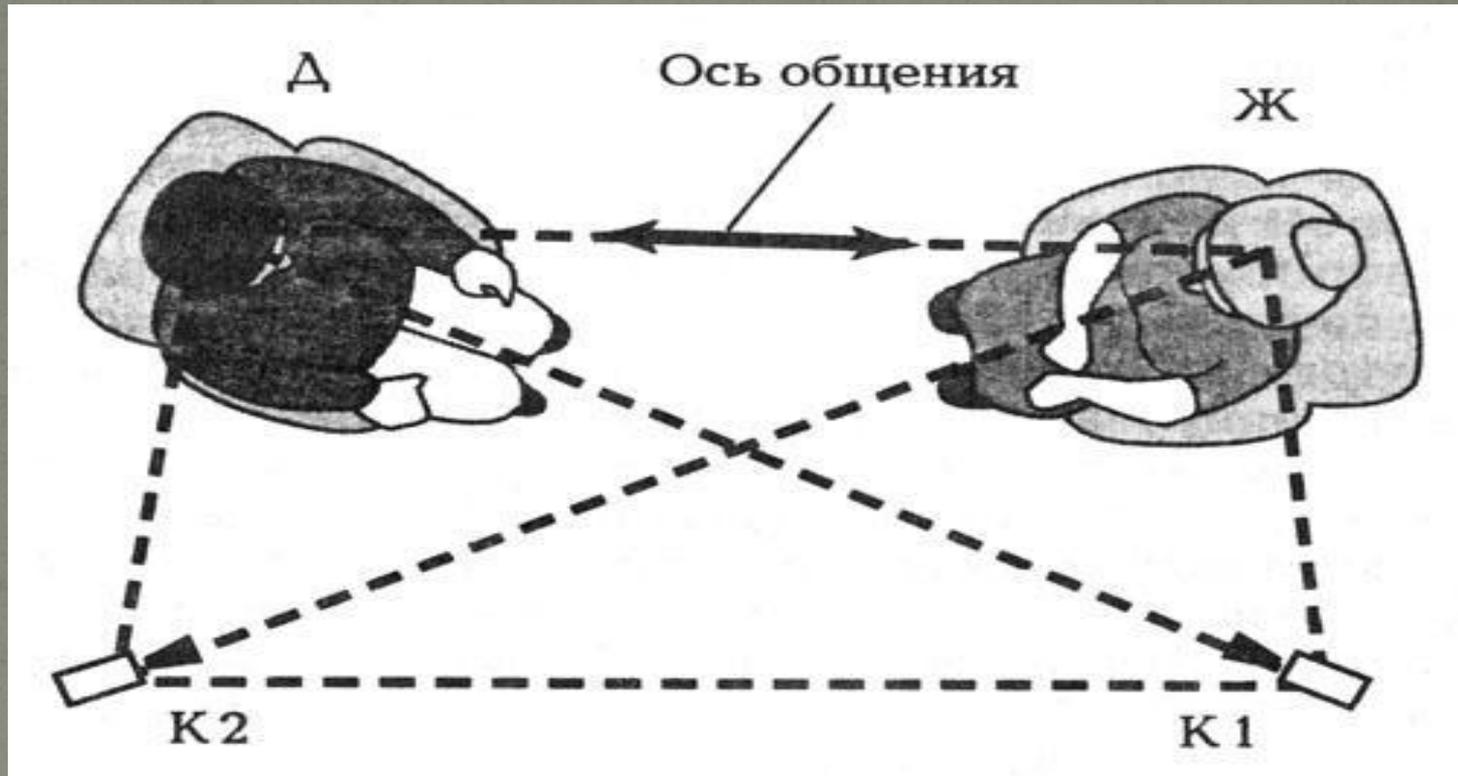
Когда человек в кадре один, следует стараться «кадрировать» его окружающими предметами с вертикальной композицией — дверной проем, стволы деревьев, стены зданий. Так вы можете «сузить» ширину кадра и акцентировать внимание зрителя на главную его часть, где находится ваш объект.



# Объекты общаются

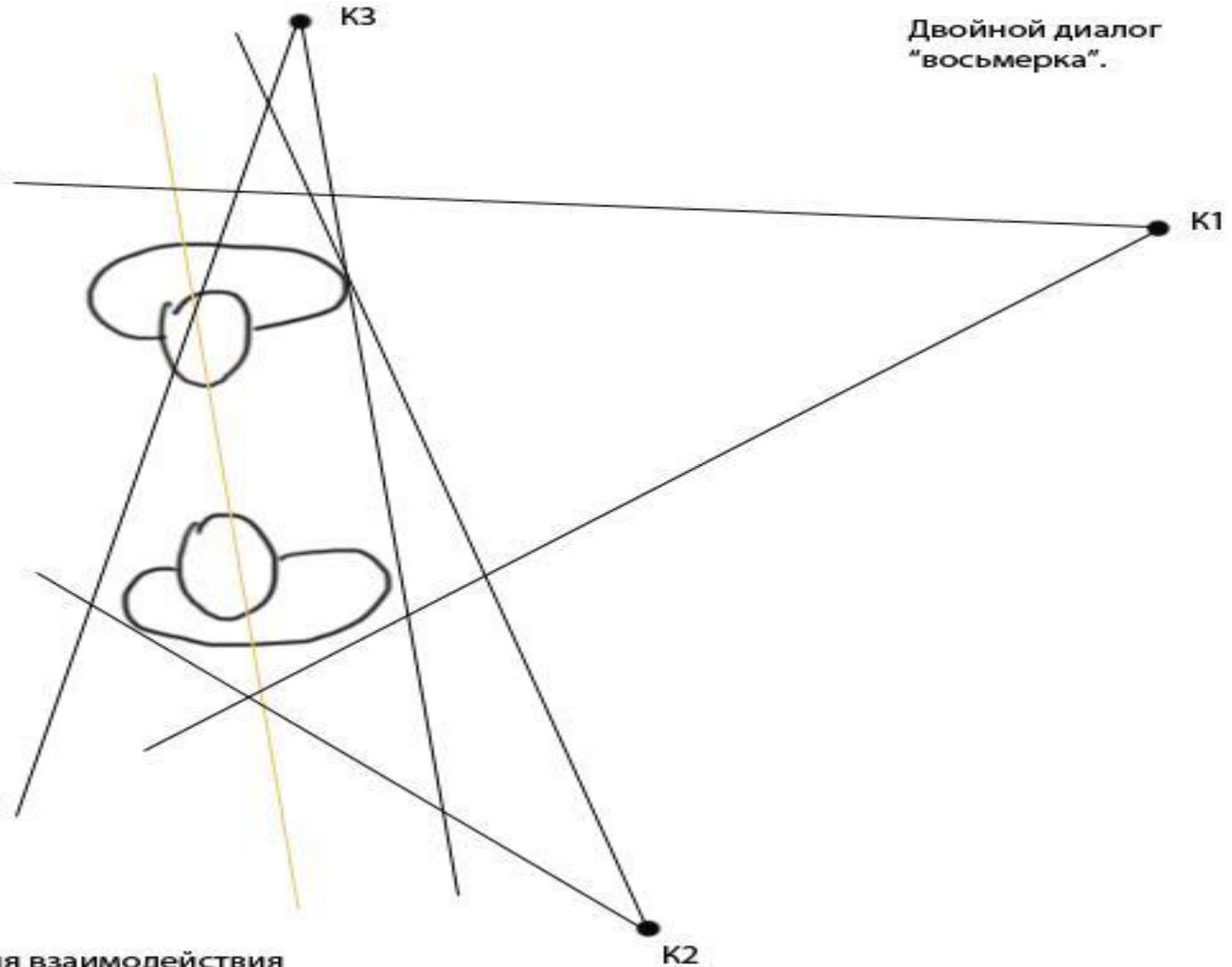


# Правило «восьмерки»



- **Правило восьмерки:** Двух разговаривающих можно снимать, расположившись только с одной стороны от них.

Двойной диалог  
"восьмерка".



— Линия взаимодействия  
К-Камера

# Домашняя работа

- Снять общий план
- Средний план
- Поколенный план
- Крупный план
- Деталь
  
- Снять человека в кадре
- Восьмерку