

- * выбор оборудования
- * планирование съемок
- * постановка фильма
- * приемы и техники киносъемки
- * монтаж и озвучивание
- * дистрибуция фильма

СЪЕМКА ВИДЕО- ФИЛЬМОВ ЦИФРОВОЙ ЗЕРКАЛЬНОЙ ФОТОКАМЕРОЙ

101 урок для желающих
наладить собственное
кинопроизводство

Адам Джунипер, Дэвид Ньютон

★★★★★
Утрите нос
голливудским продюсерам:
возьмите фотоаппарат,
снимите собственный фильм,
разместите его на YouTube,
и пусть ваш киношедевр
посмотрят больше зрителей,
чем «Титаник» Джеймса
Кэмерона!



УДК 111.77.0
ББК 85.16

Съемка видеофильмов цифровой зеркальной фотокамерой: 101 урок для желающих наладить собственное кинопроизводство / Адам Джунипер, Дэвид Ньютон; пер. с англ. — М.: Издательство «Добрая книга», 2011. — 176 с.

ISBN 978–5–98124–528–2

Издательство «Добрая книга»

Телефон для оптовых покупателей:
(495) 650-44-41
Адрес для переписки / e-mail: mail@dkniga.ru
Адрес нашей страницы в Интернете: www.dkniga.ru

Все права защищены. Любое копирование, воспроизведение, хранение в базах данных или информационных системах или передача в любой форме и любыми средствами – электронными, механическими, посредством фотокопирования, записи или иными, включая запись на магнитный носитель, любой части этой книги запрещены без письменного разрешения владельцев авторских прав.

© 2011 The Ilex Press Ltd.

© Издание на русском языке, перевод на русский язык – ООО «Издательство «Добрая книга», 2011.



Содержание

Введение	7
Технические аспекты кинопроизводства	11
01	Разрешение 12
02	Частота кадров 14
03	NTSC и PAL 15
04	Медиаконтейнеры 16
05	Кодеки 17
06	Формат экрана и композиция 18
07	Разъемы: HDMI и USB 20
08	Обновление программ 21
09	Карты памяти 22
10	Обработка видео в камере 23
11	Ограничения видеосюжета 24
12	Чистка матрицы 25
13	Обычные объективы 26
14	Телеобъективы 28
15	Объективы со сдвигом... 30
16	Объектив «рыбий глаз» 32
17	Оптика для творческих задач 33
	Музыкальный видеоклип. Джеймс Каринеджэд, «Strange Fruit» 34
Планирование	39
18	Целевая аудитория 40
19	Съемочная группа 41
20	Стыки и кадры 42
21	Сцены и эпизоды 43
22	Художественные фильмы 44

23	Документальные фильмы	45
24	Раскадровка	46
25	Компоновка кадра	48
26	Вводные кадры	49
27	Общий и средний планы	50
28	Крупный план	51
29	Кадры с 1 и 2 объектами	52
30	Кадры, снятые через плечо	53
31	Перебивки...	54
32	Второстепенный видеоряд	55
33	Непрерывность	56
34	Линия движения	57
35	Направление взгляда	58
36	Угол съемки	59
37	Воздействие цвета	60
38	Время	61
39	Монтаж...	62
40	Звуковые эффекты	64
41	Закадровая музыка	65
	Рекламный ролик. Клайв и Роб Стритеры	66
Съемка		69
42	Ориентация кадра	70
43	Съемка неподвижных кадров...	71
44	Снимайте больше	72
45	Настройки экспозиции	74
46	Чтение гистограмм	75
47	Выдержка	76
48	Эффект жалюзи	78
49	Диафрагма	80
50	Цифровой шум...	82
51	Фокусировка	84
52	Баланс белого	86
53	Устойчивость	88

54	Панорамирование	90
55	Шейный ремень	91
56	Микрофоны	92
57	Отдельная запись звука	94
58	Звукозапись	96
59	Контроль бликов	98
60	Нейтральные фильтры	99
61	Съемка в движении	100
62	Слайдеры	102
63	Настройка фокуса	104
64	Изменение настроек...	106
65	Операторская тележка	108
66	Источники света	110
67	Ускоренная съемка	112
68	Анимация	114
69	Свадьбы и праздники	116
	Короткометражный фильм. Дэниэл М. Чайлдс, «Спички»	118
Редактирование и монтаж		121
70	Планирование работы	122
71	Перенос и перекодирование	124
72	Виртуальная память	126
73	Резервное копирование	127
74	Программы-редакторы	128
75	Первоначальные настройки	130
76	Разметка и захват	131
77	Программы для обработки...	132
78	Точки входа и выхода	133
79	Многодорожечный монтаж	134
80	Стыки и затемнения	136
81	Монтажные переходы	137
82	Скорость воспроизведения	138
83	Разнородные источники видео	139
84	Кадрирование	140

85	Сглаживание движения	141
86	Неподвижные изображения	142
87	Зеленый экран...	144
88	Звуковые дорожки	146
89	Уровни громкости	148
90	Отладка звука	149
91	Коррекция цветов	150
92	Вещательные стандарты	152
93	Графика	154
94	Нижние трети	155
	Художественный фильм «Барракуда». Эдмунд Кёртис	156
Публикация		159
95	Подготовка к просмотру...	160
96	Публикация видео...	162
97	Сетевые форматы	164
98	Интертекстуальность	165
99	Мобильные устройства	166
100	DVD	168
101	Blu-ray	169
Справочные материалы		171
Благодарности		176
Источники фотографий		176

КЛЮЧЕВЫЕ МОМЕНТЫ ИСТОРИИ ЦИФРОВОГО ВИДЕО

1953 NTSC (National Television Standards Committee — Национальный комитет по телевизионным стандартам) вводит стандарт цветного телевидения, до сих пор использующийся почти в каждой американской семье.



1963 Разрабатывается система цветного телевидения PAL, свободная от ряда недостатков NTSC и принесящая цветное телевидение в Европу.

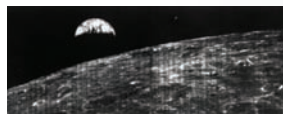
1972 В США впервые продано больше цветных телевизоров, чем черно-белых.

1982 Компания Sony представляет Betacam — систему профессиональной видеозаписи, позволяющей объединять магнитофон и камеру в единое устройство, избавляя операторов от работы с отдельным видеомэгнитофоном, подсоединенным кабелем.

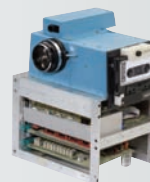
Благодаря кассетам VHS-C фирмы JVC компактные любительские видеокамеры становятся удобными.



В рамках программы Lunar Orbiter под эгидой NASA на орбиту запускаются пять спутников для съемки поверхности Луны. На каждом находится по пленочному фотоаппарату, который проецирует пленку, оцифровывает изображение и отправляет его на Землю в электронном виде.



Выпуск фирмой Sony устройства Mavica (Magnetic Video Camera), не являвшегося видеокамерой в строгом смысле слова, а скорее, ранним примером сближения технологий. На двухдюймовой дискете сохранялось до 50 кадров, формировавшихся матрицей формата NTSC. С более поздними моделями использовались популярные в то время 3,5-дюймовые компьютерные дискеты.



1975 Фирма Kodak создает рабочий прототип сканирующей цифровой фотокамеры, которая за 23 секунды снимает черно-белую фотографию с разрешением в 100 строк и записывает ее на магнитофонную кассету.

КЛЮЧЕВЫЕ МОМЕНТЫ ИСТОРИИ ЦИФРОВОЙ ФОТОГРАФИИ

В последние годы и фотографы, и видеографы увидели, как благодаря цифровым технологиям в их отраслях произошла настоящая революция. Для первых самым важным без сомнения стала замена пленок цифровыми матрицами, а вторые увидели, как программы для нелинейного монтажа пришли на смену трудоемким технологиям работы с пленкой. Поскольку в обеих областях теперь используются аналогичные цифровые технологии, ничто не мешает их скрещиванию.

Матрицы в видеокамерах и фотокамерах в основном одинаковы; остающиеся отличия касаются лишь способов передачи информации на камеру с матрицы и формы этого устройства. Вот почему на большинстве

видеокамер предусмотрена кнопка для съемки фотографий, а большинство компактных фотоаппаратов могут снимать цифровое видео.

Последний важный этап — появление телевидения высокой четкости (High Definition TV — HDTV). Новые стандарты HDTV целиком основаны на цифровых технологиях — также, как более продолжительные и более качественные видеоклипы, записываемые компактными камерами. Все прежние телевизионные форматы в той или иной степени основывались на устаревающей комбинированной системе, в которой сигнал передавался сквозь пространство, чтобы по наиболее короткому маршруту попасть в электронно-лучевую трубку.



Нельзя сказать, что цифровые технологии не использовались — многие кабельные телесети годами применяли их для пропуска большего количества каналов через свои кабели — но после восстановления сжатых данных сигнал все равно воспроизводился в аналоговой форме. С настоящими системами HDTV целиком весь процесс вещания стал цифровым — и запись, и монтаж, и, наконец, трансляция и показ.

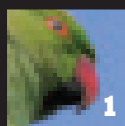
Одновременно с тем, как системы цифрового вещания становились нормой, стало возможно размещать видеоматериалы в Интернете, транслируя их на узкую аудиторию. Единственное реальное ограничение здесь — скорость соединения, но такие сайты, как YouTube, используют различные системы сжатия, уже применяе-

мые в телевидении, чтобы передавать телевизионный сигнал в радиоэфире или по кабелю.

В результате сейчас можно снимать видео самыми разными устройствами — видеокамерами, фотоаппаратами, мобильными телефонами — поскольку все они формируют цифровые файлы, однако самые лучшие результаты можно получить, используя возможности самых лучших матриц и объективов нового поколения цифровых зеркальных фотокамер.

Глава_

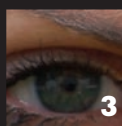
01



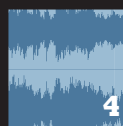
1



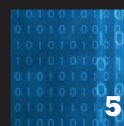
2



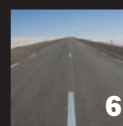
3



4



5

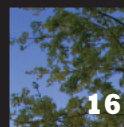
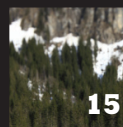
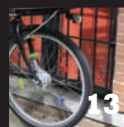


6



7

Технические аспекты кино- производства



01

Разрешение

Даже в фотографии с понятием «разрешение» связано немало путаницы, и разные люди туманно рассуждают о нем, употребляя такие понятия, как «пиксели на дюйм» (PPI), «точек на дюйм» (DPI), а также любимое слово продавцов — «мегапиксели».

Теоретически добавление в матрицу мегапикселей улучшает разрешение изображения, если его размер остается неизменным: восьмимегапиксельное изображение выглядит вдвое более четким, чем двухмегапиксельное. Однако для видео все это не имеет значения, поскольку, в отличие от фотографий, которые могут иметь самые разные размеры в пикселях, в области видео существуют признанные стандарты размеров и частоты кадров. Конечно, это не абсолютная догма, и в цифровую эпоху гибкость проявляется все больше и больше (см. стр. 14), но для производителей камер однозначно имеет смысл использовать установленные стандарты, ибо это те же стандарты, что используются в телевизорах и самых разных видеоплеерах.

Стандарт, принятый производителями видеокамер, представляет собой то, что в отрасли называется «высокой четкостью» — High Definition. Этот термин используется для обозначения ряда разных форматов (см. справку выше), появившихся в результате перехода телевидения на «цифру».

Все видеостандарты HD используют значительно меньшее число пикселей, чем вы использовали бы как фотограф; «лучший» телевизионный стандарт, 1080p, громко восхваляемый производителями телевизоров, эквивалентен фотоматрице с разрешением чуть более двух мегапикселей. Однако

* Различные стандарты HD

720p

720 пикселей (в высоту) x 1280 пикселей (в ширину), квадратные пиксели, «широкоэкранный» формат 16:9, прогрессивная развертка (полный экран на кадр).

1080i

1080 пикселей (в высоту) x 1920 пикселей (в ширину), квадратные пиксели, «широкоэкранный» формат 16:9, чересстрочная развертка (сначала передаются все нечетные, а затем все четные строки).

1080p

1080 пикселей (в высоту) x 1920 пикселей (в ширину), квадратные пиксели, «широкоэкранный» формат 16:9.

2K

Стандарт киноиндустрии с фиксированной шириной в 2048 пикселей и варьирующейся высотой, зависящей от разрешения (например, при обычном «широкоэкранный» формате она была бы 1152), квадратные пиксели, прогрессивная развертка.

4K

Стандарт, аналогичный 2K, с удвоенной фиксированной шириной в 4096 и варьирующимся вертикальным разрешением, квадратные пиксели, прогрессивная развертка.

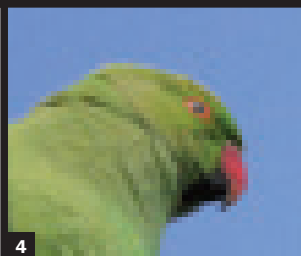
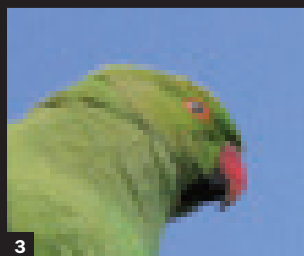
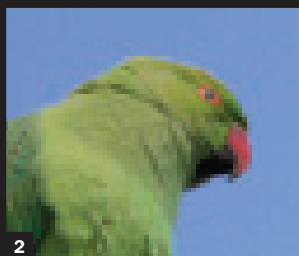
обработка такого количества информации каждую секунду — это громадный объем данных для компьютеров, он примерно в пять раз превышает эквивалент того, что обрабатывал PAL, лучший из форматов «стандартной четкости» (см. стр. 18).

Какая-то часть пикселей камеры использоваться не будет (см. иллюстрации справа), и тут можно привести аналогию с черными полосами на обычном экране телевизора при показе широкоэкранных фильмов. Несмотря на это, разрешение зоны изображения все равно более чем вдвое больше разрешения видеостандарта; камера справляется с этим автоматически.

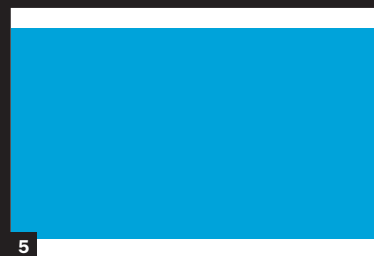
Как и в случае с цифровыми фотографиями, для снижения разрешения — скажем, с 1080p до стандарта PAL — требуется лишь компьютерная обработка, и результат выглядит хорошо, между тем как его повышение — это попытка создать данные из ничего, дающая неважный результат (вот, почему при показе по телевидению старых программ HD-картинка несколько размыта).



1. Если предположить, что все пиксели имеют один и тот же размер, то можно сравнить соотношение пространств разных телеформатов вот таким образом (хотя «стандартные» форматы PAL/NTSC предусматривают лишь вертикальное разрешение). Стандарт 4K добавлен для полноты картины, поскольку он считается кинематографическим стандартом и был использован для съемок фильма «Миллионер из трущоб».



2 – 4. Большинство из нас не располагает телевизорами разных размеров для просмотра входных сигналов разного качества. Вместо этого на экране уменьшается количество различимых деталей. Здесь показан небольшой фрагмент изображения одного и того же размера, так что вы можете сравнить влияние на качество.



5. Поскольку пропорции видеокартинки (16:9) и матриц фотокамер различаются, часть пикселей в верхней и нижней частях матрицы фотокамеры не будут использоваться.

02

Частота кадров

В принципе, фильм состоит из множества неподвижных кадров, и когда их показывают в быстрой последовательности, возникает впечатление движущейся картинки. Частота кадров — как и указывает это понятие — означает точное количество кадров, запечатлеваемых в секунду, когда вы снимаете видео.

Традиционно с данной величиной все обстояло относительно просто. Существовали три основные скорости: 24 кадра в секунду (fps, frames per second) — давний кинематографический стандарт, а также 30 кадров/сек/60 Гц или 25 кадров/сек/50 Гц для двух главных телевизионных систем (см. урок 3). Задача была известна заранее, и съемка выполнялась соответственно.

Переключившись на HD, производители телевизоров сохранили прежние стандартные частоты кадров, ибо так намного проще повторно показывать старые передачи или шоу, снятые по старым технологиям, наряду с новыми материалами в HD, однако это дало и неожиданный эффект. Наличие новых HDMI-соединителей телевизоров с такими устройствами, как плееры Blue-ray и приемники кабельного телевидения, означает, что устройства могут обмениваться информацией о поддерживаемых стандартах, и в результате компаниям проще добавлять новые стандарты.

Более того, значительная часть видеоматериалов никогда не покидает экран компьютера, а компьютеры способны демонстрировать видео с любой частотой кадров, которая потребуется. Получается, вы можете посмотреть любое видео, даже если оно не соответствует ни одной из стан-



720p	60 кадров/сек
1080i	60 кадров/сек
1080p	30 или 24 кадров/сек (кинематограф)

Изменяя настройки видеорежима типичной зеркальной фотокамеры, можно делать выбор между режимами с высокой четкостью при разных частотах кадров и стандартной четкостью, характерной для вашего региона.

дартных частот кадров (собственно, многие клипы в онлайн не дотягивают до 30 кадров/сек).

Впрочем, если вы делаете монтаж из своих разных клипов (если только вы не создаете видео с замедленным движением), гораздо лучше выбрать единую частоту кадров и придерживаться ее. 24 кадра/сек с прогрессивной разверткой вполне подходит для поклонников видео.

* Чересстрочная развертка

Чересстрочная развертка, почти обязательная в прошлом, была отличным способом улучшить качество видеосигнала, не расширяя полосу его пропускания. Она стоит в основе телесистем с частотой 30 кадров/сек/60Hz; в системе NTSC при заявленном разрешении в 480 строк каждую секунду показывается 30 кадров, но практически при каждом обновлении показывается лишь половина строк — через одну — и в результате в секунду показывается по 60 полукадров.



На этой серии кадров глаз быстро перемещается из одного положения в другое. На центральном кадре видно, как обновленная серия строк показывает его перемещение в правую сторону.

03

NTSC и PAL

NTSC и PAL представляют собой системы телевидения и два основных стандарта, используемых в мире (SECAM находится на третьем месте, сильно отставая). Они — наследие аналоговой эпохи, когда «данные» сигнала, цвета и, в некоторых случаях, аудио-данные обрабатывались по отдельности и «присоединялись» к радиоволне для передачи.

В системе цифрового вещания все эти компоненты оформляются в виде единственного файла, однако по-прежнему остается немало пережитков эры NTSC/PAL, и не последнее место среди них занимает сдающий позиции, но все еще доминирующий в быту телестандарт (даже если пользователи имеют подготовленные для

HD телевизоры, порой они показывают лишь картинки в NTSC или PAL).

Во-первых, среди пережитков — доминирующие частоты смены кадров. Они появились в ту эпоху, когда электроника сильно страдала от помех, поэтому частота обновления картинки была сделана такой, чтобы соответствовать частоте электротока, поступавшего из бытовой электрической розетки — 60 Гц в США, 50 Гц в Европе. Частота смены кадров также обуславливалась этим; в ранние дни существовало ограничение скорости, с которой электронный луч в кинескопе мог сканировать экран и давать изображение, и совместное использование двух электронных лучей улучшило эту ситуацию.

В аналоговую эпоху горизонтальное «разрешение» по сути представляло собой количество деталей, которое можно было передать в эфир, пока кинескоп разворачивал изображение на экране. Для цифровых устройств, соединенных с телевизором, это означало, что для максимального качества лучше использовать узкие прямоугольные пиксели (см. совет 100).

Системы NTSC и PAL пережили замену традиционной телевизионной формы экрана 4:3 на более кинематографическую «широкоэкранную» 16:9. В данном случае в плане технологии серьезных изменений не произошло: широкоэкранный формат был создан просто изменением горизонтального размера экрана или, в компьютерных терминах, ширины в пикселях.



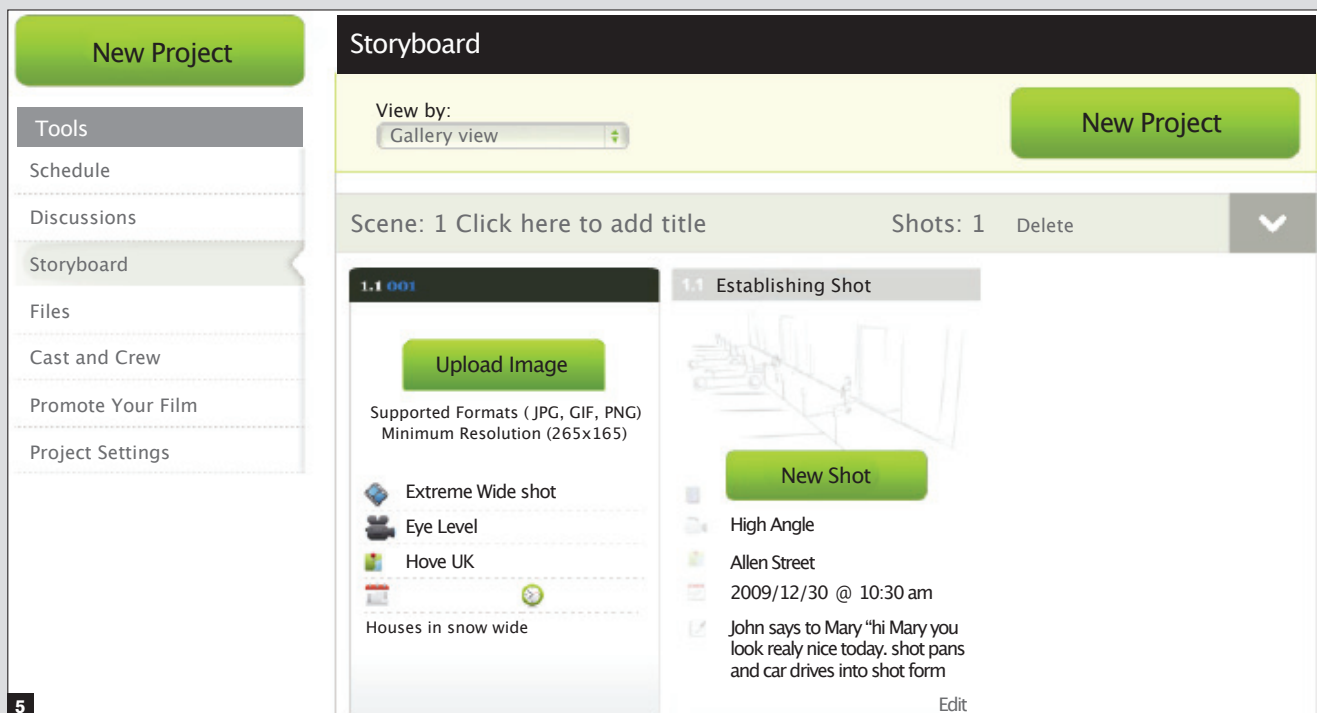
Для просмотра видеоклипа посетите веб-страницу по адресу:
<http://www.web-linked.com/vidt/01/>



Эти картинки послужат пок кадровым ориентиром для съемки каждой сцены, а также укажут любые перемещения камеры — к примеру, следует ли она за объектом или делает наезд на него. Хотя для раск кадровки существует ряд условностей, ее не обязательно выстраивать столь же строго и четко, как сценарий, и вы всегда можете

В крупном проекте раскадровка — это важная часть диалога между авторами сценария, вами как оператором и человеком отвечающим за бюджет проекта; последнее важно потому, что благодаря раскадровке вы сможете определить нужные места для съемки, понять, какое дополнительное оборудование вам понадобится, и эффективно распорядиться бюджетом. Так, простая стрелка, показывающая перемещение камеры, может означать расходы на прокат операторской тележки.

46



5. Наряду с компьютерными программами для создания раскадровок появляются специализированные веб-сервисы, как, например www.reelclever.com.

Во время съемки раскадровка будет служить ориентиром, помогая вам убедиться, что вы учли всё, что намеревались включить в фильм. Не следует думать, что необходимо следовать раскадровке до мелочей — если хватает времени, всегда есть смысл поэкспериментировать с разными ракурсами или композициями, что может пригодиться в процессе монтажа.

Раскадровка также служит ориентиром, когда вы объединяете фрагменты при монтаже. Если вы работаете с монтажером, то и тут она облегчит работу, ибо монтажер сможет представлять себе историю, которую вы хотите передать и поймет ваши намерения.

* Послесъемочная раскадровка

Хотя создание раскадровки на этапе планирования — хорошая отправная точка для съемки небольшого фильма, для видео некоторых типов она не имеет значения. Если вы, к примеру, снимаете свадьбу, то в основном будете реагировать на события, не зависящие от вашей воли, так что съемка по раскадровке будет практически невозможна.

Однако, хотя раскадровка, наверное, не будет особенно важной при съемке, на стадии монтажа — когда вы просматриваете все снятые материалы — она может помочь решить, как лучше всего скомпоновать фрагменты. Например, вам может прийти в голову переплестать разные события, показывая некоторые эпизоды ретроспективно, и вот на этой стадии рисование раскадровки поможет вам структурировать фильм.

Есть много компьютерных программ, способных помочь вам создать раскадровку, и если вы — пользователь iPhone, то такие приложения, как *Storyboard* от Cinetek, помогут вам составить раскадровку фильма из фотографий, снятых вашим телефоном. Вы также можете добавить туда указания о ракурсах, панорамировании и наездах, замечания о продолжительности клипов, и ко всему этому можно обратиться, когда вы начнете монтаж.

25

Компоновка кадра

Есть много разных способов кадрирования объекта, и со временем различные варианты получили поясняющие названия — от очень широкого плана до очень крупного плана. То, как вы строите композицию в кадре, снимая видеофильм, сильно влияет на историю, которую вы хотите рассказать, так что при создании раскадровки нужно тщательно продумать порядок и тип кадров, которые вы хотите получить.

Не существует четких правил компоновки кадра, но ряд традиций вам следует иметь в виду. Например, часто можно видеть, что очередная сцена начинается с дальнего или общего плана (см. урок 26), прежде чем смениться средним (см. урок 27), а затем крупным планом (см. урок 28), и таким образом происходит знакомство зрителя со сценой, а уже затем начинаются подробности. Такого рода переход обычно осуществляется либо оптическим приближением, либо приближением камеры к объекту при постоянном фокусном расстоянии.

В обоих случаях переход обычно происходит не одним непрерывным кадром, а серией кадров. Дело в том, что использование трансфокатора («наезд» камеры на объект) для изменения композиции кадра может выглядеть несколько неестественно, между тем как для изменения композиции кадра без смены оптики требуется перемещение камеры, которое трудно обеспечить без дополнительного оборудования.

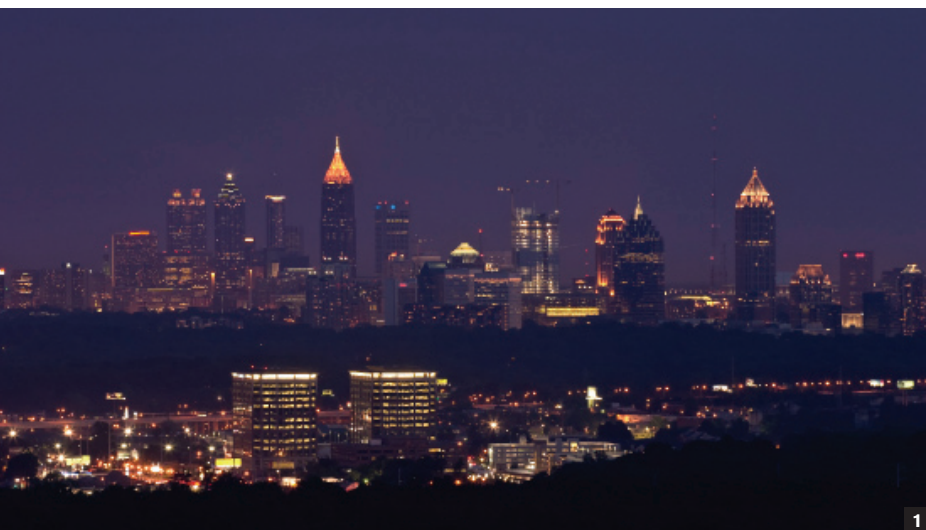


1–3. Это кадры одной и той же сцены, но с разной компоновкой кадра. На первом кадре объект составляет лишь крошечный фрагмент общей картины; на втором можно лучше увидеть происходящее; на третьем кадре нам хорошо видно выражение лица женщины.



26

Вводные кадры



1–2. Общий план, показывающий панораму Атланты, за которым идет следующий общий план с окнами офисного здания. Так зритель моментально понимает, в какой среде развиваются события, а также то, что действие будет происходить в офисе.

3. В качестве вводных кадров в начале сцены вполне можно использовать крупные планы.

Открывая очередную сцену, часто начинают с «общего» или «дальнего» плана, благодаря чему зрителю показывается среда, в которой происходит действие. Например, в «мыльной опере» можно увидеть здание, в котором должна разыгаться драма — например, здание офиса. Затем, возможно, мы увидим, как один из персонажей входит в офис, при этом, правда, занимая лишь небольшую часть кадра.

Далее могут последовать два или три общих плана, последовательно знакомящих нас со сценой, а потом и крупные планы, которые могут и не иметь прямого отношения к персонажам, с которыми мы познакомимся, но дают зрителю информацию о среде — к примеру, крупным планом можно показать ежедневную работу, происходящую в офисе.



27

Общий и средний планы



Кадр с дальним или общим планом охватывает всё место, где снимается сцена, и используется, чтобы одновременно показывать всё происходящее. Хотя это не строгое правило, но, если вы включаете в кадр людей, они должны находиться в кадре в полный рост, и вокруг них должно быть пространство, показывающее, в каком месте они находятся. Если вокруг объектов будет место, они смогут передвигаться без риска того, что их голова или ноги окажутся «отсеченными», когда они приблизятся к краю кадра. Средний план — это среднее между общим и крупным планами. При съемке человека он обычно показывается от пояса до головы. Цель среднего плана в том, чтобы зритель четко рассмотрел объект, уловив выражение лица и язык телодвижений, и в то же время, видя некоторое про-

50



1. Общий план.
2. Средний план.

странство вокруг него, узнал, что происходит вокруг. Ввиду этого вы увидите, что большая часть ваших видеоматериалов будет состоять в основном из кадров со средним планом, так как такой план позволяет объекту двигаться внутри кадра и является достаточно крупным, чтобы сосредоточить внимание зрителей на объекте.

Средний план очень хорошо использовать в документальных фильмах, цель которых — сообщить информацию; отчасти это объясняется тем, что в нижнюю треть кадра можно поместить графику (например, имя и должность), при этом не загораживая лицо объекта, но главным образом дело в том, что мы достаточно хорошо видим его тело, чтобы улавливать язык телодвижений, значение которого в фильме не следует недооценивать: жесты говорят о многом.

28

Крупный план

Как указывает само его название, крупный план концентрирует внимание зрителя на объекте, при этом исключая все, находящееся вокруг. Вам всегда следует снимать достаточно детальных кадров крупным планом, так как они могут быть очень полезными, помогая прервать темп фильма или заполнить фрагмент, который в ином случае был бы слишком длинным и скучным.

Крупный план крайне важен для отражения эмоций, особенно на экране телевизора — ведь мы прочитываем эмоции, обращая внимание на малейшие изменения мимики людей. Располагая лицо в кадре очень крупным планом, мы обращаем внимание зрителя на эмоции персонажа, не позволяя отвлекаться на другие детали.

Существует несколько типов крупного плана, в зависимости от степени близости к объекту, — в частности, средний крупный план, просто крупный план и очень крупный план — и, как и в случае с кадрами прочих типов, не существует строгих правил, определяющих, что является крупным планом. Впрочем, вам не следует снимать крупные планы широкоугольным объективом, так как их искажение может создать странные эффекты — к примеру, нос человека получится неестественно большим. Старайтесь применять объективы с фокусными расстояниями от 50 до 200 мм, чтобы свести искажения к минимуму и создать естественно выглядящую перспективу.



1. Средний крупный план, включающий плечи.

2. Крупный план от шеи и выше.

3. Очень крупный план: показаны только черты лица.



33

Непрерывность

Когда вы делаете монтаж фильма — не важно, длинного или короткого — фильм должен производить такое впечатление, будто он снят в ходе непрерывного отрезка времени. Другими словами, от кадра к кадру обстановка не должна меняться. Например, если ваш персонаж в одном кадре пьет воду из стакана, и тот почти пуст, в следующем кадре он не должен быть полным; окажись он полным, получится так, будто вы перескочили назад во времени.

Некоторые сюжеты естественным образом развиваются непрерывно — например, когда вы снимаете свадьбу или футбольный матч. Невеста не может внезапно стать незамужней после венчания, а после забитого гола не может быть так, что счет почему-то еще не открыт. Однако при постановочной съемке нужно обращать внимание на детали — если этого не делать, то аудитория может заметить нарушение последовательности, и их погружение в действие фильма будет нарушено.

В среде профессионалов существуют две конкурирующие теории непрерывности. Режиссеры часто ставят «эмоциональную непрерывность» выше «физической непрерывности», полагая, что последовательность выражений лиц актеров важнее, нежели мелкие, казалось бы маловажные детали, вроде пустого или полного стакана. С другой стороны, существуют строгие блюстители непрерывности, следящие, чтобы всё выглядело логично и уверенные, что всё должно быть только так и никак иначе.

Во многих случаях — особенно если фильм достаточно увлекателен — зрители вряд ли заметят мелкие нарушения непре-



рывности, но всё равно вам нужно внимательно следить, нет ли между кадрами явных несоответствий — ведь если соблюдать и физическую, и эмоциональную непрерывность, фильм получится лучше. Один из способов добиться этого — использовать компактный цифровой фотоаппарат, чтобы фотографировать площадку перед съемкой. Снимки можно печатать на компактном принтере или просматривать на ноутбуке и следить, чтобы объекты не меняли свое положение между дублями.

1–2. Именно такого рода проблема может привести к нарушению непрерывности. Будь это запотевание стекла или это актер просто попил воды, нелогичное изменение между кадрами (даже если речь идет о мелочи) — недостаток фильма.

34

Линия движения



Сохранение линии движения (или непрерывности движения) — кинематографический принцип, предназначенный для того, чтобы не вводить зрителя в замешательство и облегчить съемку и монтаж сцен, включающих перемещения, движение или поездки.

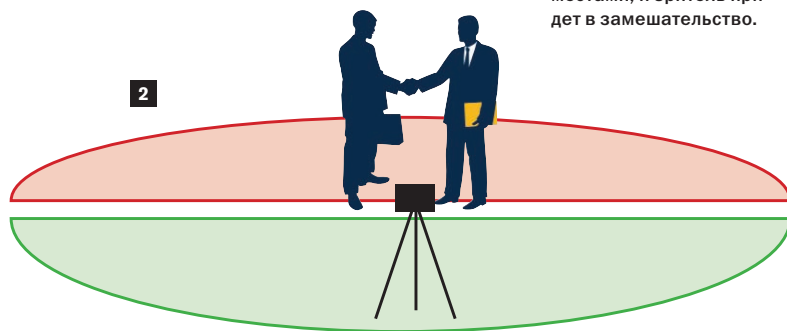
В основе данного принципа лежит тот факт, что подсознательно мы воспринимаем себя существующими в некоей точке относительно разворачивающегося действия, и после начала действия мы не хотим, чтобы эта точка без надобности смещалась. Простой пример — показ спортивных соревнований по телевидению: во время футбольного матча основная камера расположена сбоку от поля и со своей точки обзора отслеживает события, а все остальные камеры обычно расположены с той же стороны поля. Большинство последовательных действий в фильме снимаются по такому же принципу, хотя между кадра-

ми с выбранной режиссером стороны вы часто можете видеть то кадры героя крупным планом, то обзор глазами героя — либо прямой, либо через его плечо.

То же самое верно в отношении сцены диалога между двумя персонажами. В данном случае принцип часто называется «правилом 360 градусов» и состоит в том, что любые точки установки вашей камеры должны располагаться лишь на одной половине круга, окружающего персонажей.

1. В эпизоде, показывающем перевозку грузов, принцип сохранения линии движения требует, чтобы разные транспортные средства двигались в одном направлении.

2. Зеленый полукруг обозначает 180-градусный участок, на котором можно установить камеру. Если поместить ее в красную зону, то персонажи в кадре поменяются местами, и зритель придет в замешательство.



35

Направление взгляда

Еще один важный момент, на который нужно обратить внимание при съемке — это то, как вы ведете аудиторию по сюжетной линии от кадра к кадру. Вводные кадры (см. урок 26) — хороший способ начать практически любую сцену, но — особенно по драматургическим соображениям — вы, возможно, не всегда будете знакомить зрителей с новой сценой постепенно или введете в начало сцены повествовательный сюжет вместо изменения направления взгляда.

Классический прием — следовать направлению взгляда персонажа на экране. В простейшей форме он может заключаться в показе персонажа крупным планом, когда он переводит взгляд или поворачивает голову, и немедленном следовании за его взглядом путем переключения на объект или человека, по-видимому попавшего в фокус его внимания. Для усиления впечатления персонаж может смотреть в бинокль или подзорную трубу и, конечно, персонаж можно удерживать какое-то время в кадре, чтобы показать его реакцию, прежде чем в следующем кадре показать зрителю объект, вызвавший интерес персонажа.

Развитие этого приема — «встреча взглядов», когда второй персонаж смотрит на первого, пока камера направлена на них, показывая их присутствие и развивая сюжет — поскольку теперь, судя по их реакциям, мы, как зрители, можем понять, как персонажи относятся друг к другу.

1



2

1–2. На простом кадре, где снято направление взгляда, мы видим, как персонаж на что-то смотрит, а затем происходит немедленное переключение на то, что он видит.

3–4. Движение глаз персонажа чрезвычайно важно для того, чтобы зритель почувствовал взаимосвязь.



36

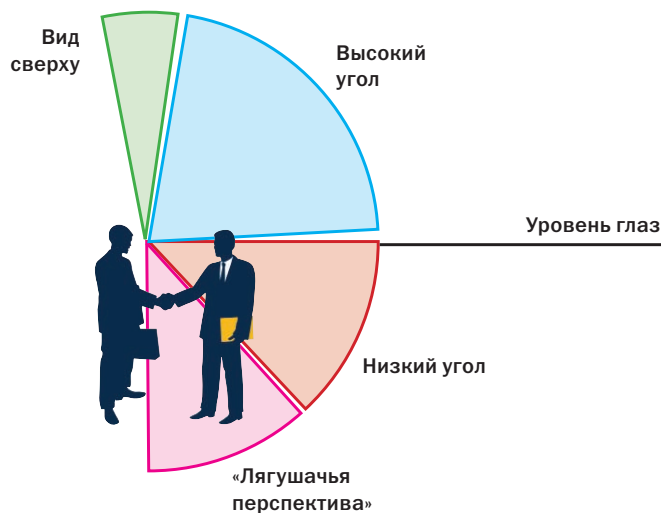
Угол съемки

Уроки 25 – 28 рассказывают о разных вариантах кадрирования, позволяющих включать в кадр или исключать из него определенные детали, и о том, как выстроить последовательность из этих кадров для развития повествования. Другой аспект композиции кадра — угол съемки; снимаете ли вы объект на уровне его глаз, глядя на него сверху вниз или снизу вверх, — всё это может существенно изменять настроение кадра.

Например, если вы снимаете играющих малышей, то гораздо лучше будет опуститься на их уровень и «войти в их мир», вместо того, чтобы оставаться в стороне. В самом деле, в большинстве контекстов съемка объектов сверху вниз создает ощущение обособленности.

Ради драматизма некоторых сюжетов вы могли бы снимать главного героя, слегка опустившись, глядя на него снизу вверх, дабы подчеркнуть его силу или исходящую от него угрозу. Но если вы разместите камеру прямо на земле, результат получится скорее комический; такой ракурс известен как «лягушачья перспектива».

Если задача вашего фильма — изложение фактов, имейте в виду: многие специалисты полагают, что любая съемка, кроме съемки на уровне глаз, снижает степень реализма фильма, так что учитывайте ваши намерения. Конечно, это лишь условность, и может найтись много причин отойти от нее, но, по крайней мере, если вы снимаете интервью, это стоит иметь в виду.



При съемке двух играющих детей камера была опущена таким образом, что мы, зрители, чувствуем, будто находимся на их уровне и присоединяемся к игре.



цифровая фотография

видеография

киноискусство

ISBN 978-5-98124-528-2



9 785981 245282

Превратите вашу цифровую зеркальную фотокамеру в мощный инструмент для съемки профессионального видео.

Почувствуйте себя голливудским продюсером и снимайте собственные художественные и документальные фильмы, музыкальные видеоклипы и рекламные ролики с минимумом оборудования и на минимальном бюджете.

Пройдите все этапы классического кинопроизводства: от написания сценария, планирования проекта и съемок – до монтажа, озвучивания и дистрибуции видеофильма.

Используйте преимущества цифровой зеркальной фотокамеры по сравнению с видеокамерой: низкий вес и малые габариты, широкий выбор взаимозаменяемых объективов, о которых кинооператор может только мечтать, низкие расходы на создание фильма, невысокая стоимость фотооборудования и аксессуаров, минимум обслуживающего персонала.

В этой кинге:

- * Все технические аспекты и тонкости видеосъемки и кинопроизводства: от битрейта до цветового ключа, от гистограммы до медиаконтейнеров – просто о сложном.
- * Секреты голливудских продюсеров: секреты, приемы и «фишки», которые используют мастера большого кино и которые можно успешно применять в любительской видеосъемке.
- * Все, что должен знать фотограф или оператор, чтобы создавать фильмы кинематографического качества с помощью цифровой зеркальной фотокамеры.
- * Примеры реальных кинопроектов от профессиональных продюсеров, снятых цифровыми зеркальными фотокамерами: музыкальный видеоклип, рекламный видеоролик, художественный фильм, анимационный фильм.
- * Для фотографов, желающих снимать кинофильмы, и видеографов, желающих научиться обращаться с фотокамерой.
- * Более 500 фотографий и иллюстраций!

Утрите нос голливудским продюсерам: возьмите фотоаппарат, снимите собственный фильм, разместите его на YouTube, и пусть ваш киношедевр посмотрят больше зрителей, чем «Титаник» Джеймса Кэмерона!



Отличный подарок!

www.dkniga.ru
ДОБРАЯ КНИГА



книги для высокоэффективной жизни™