

Пам'ятка відеооператора-початківця.

I. Оптика (об'єктиви):

1. Широкий кут («зум» у положенні найбільшого віддалення) - найбільша глибина різкості (опрацювання різновіддалених об'єктів, в т. ч. - фону). Застосовується для зйомки загальних планів, середніх і навіть крупних (з близької відстані) - можлива зйомка з рук (малопомітне коливання рук та тіла).
2. Середній кут («зум» у середньому положенні) - найчастіше застосовується для зйомки середніх і крупних планів (особливо рухомих). Дозволяє зробити "від'їзд" або "наїзд" (можлива зйомка з рук, але бажаний штатив або упор).
3. Вузький кут («телевик», «зум» у максимально наближеному положенні) - для зйомки віддалених об'єктів, портретної зйомки з «розмиттям» фону тощо. Зйомка тільки зі штатива або з упором! (можлива установка камери на парпет, камінь, лавку тощо).
4. Надширококутова оптика ("риб'яче око") - застосовується для ефектних зйомок з перекручуванням перспективи будівель або рис обличчя. (До речі, навіть просто ШК оптика з близької відстані дає ефект спотворення перспективи). Ефектна зйомка з рук в русі (наприклад, нижній ракурс - рух за об'єктом або до нього - від нього з поворотом тощо).

II. Крупність планів, монтаж.

Монтаж (виконується як після зйомки, так і - що важливіше! - під час зйомки або ще при написанні сценарію): **це певне поєднання окремих знімальних планів, яке створює «нову смислову якість зображення»**, що, власне, і перетворює фрагменти в цілісний фільм.

1. **ЗП** - загальний план - застосовується для введення в обстановку і місце дії (різновид - адресний план - план будівлі або об'єкта, всередині якого буде відбуватися дія). По відношенню до людини - в повний зріст. По відношенню до групи людей - вся група і частина обстановки. По відношенню до об'єкту - весь об'єкт і частина навколишнього оточення (наприклад - **ЗП** морського корабля: корабель на тлі моря і т.п.)

Тривалість **ЗП** - необхідна, щоб глядач зрозумів, де і що відбувається, але не менше 15 сек.

2. **СП** - середній план - застосовується для часткової деталізації обстановки і місця дії. Включає значну частину об'єкта (для людини - по пояс, для групи - частина групи, для будівлі - частина його тощо).

Тривалість **СП** - необхідна, щоб розглянути все, але не менше 10 сек.

3. **КП** - крупний план - для детального розгляду частини об'єкта (по відношенню до людини - обличчя).

Тривалість **КП** не менше 3 -5 сек.

4. **НКП** - надкрупний план або деталь (може бути макрозйомка - по відношенню, наприклад, до бджоди).

Монтажне поєднання планів: ЗП - СП - КП - СП - ЗП (можливо: ЗП - СП - КП - КП - КП - СП - КП - СП - ЗП і т. д.).

Крупні плани легко монтуються між собою «встик» за умови, що об'єкти дивляться в бік камери; зустрічно - якщо розмовляють один з одним або йдуть (їдуть) назустріч один одному (але це обов'язково має бути обумовлено попереднім середнім планом !!!)

Примітка: потрібно знімати якомога більше крупних планів і деталей обстановки - вони завжди стануть у нагоді при подальшому монтажі. Відношення планів у змонтованому фільмі, як правило: 20% - ЗП, 30% - СП, 50% (і більше!) – КП.

III. Камера в русі.

1. **ПНР** - панорама - застосовується лише при необхідності, наприклад, для розгляду просторово розтягнутих об'єктів (оглядова панорама). **ПНР** - горизонтальна (наприклад, пейзаж). **ПНР** - вертикальна (наприклад, висотна будівля). Обов'язкова фіксація початкового і кінцевого плану.

Тривалість **ПНР** - при повороті камери навколо осі на 90 градусів - не менше 15 сек.

В одному епізоді панорама робиться тільки в одну сторону !!!

Панорамування робиться тільки зі штатива або з упору і на загальному або середньому плані (панорамування з телеоб'єктивом навіть на штативі небажано, оскільки помітне тремтіння камери).

Ще один вид **ПНР** – стеження, коли у кадрі тримається об'єкт, який рухається.

Окремий вид **ПНР** - зміна в процесі зйомки кута нахилу камери (ракурсу). Дуже ефектно. Часто застосовується в телебаченні. Але не зловживати і фіксувати початкову і кінцеву точки зйомки!!!

2. **Н, В** - наїзд - від'їзд (зум, масштабування) – застосовується лише як сюжетно обґрунтоване наближення або віддалення об'єкта (плавна зміна крупності планів). В крайньому випадку - для зйомки недоступних об'єктів (Взагалі, ця опція на камері - для ледарів !!!) Здійснюється зі штатива або з упору !!!

Враховувати, що при використанні «зуму» змінюється перспектива!

Намагатися не застосовувати ніколи!

3. **ВКМ** – внутрішньо кадровий монтаж - найскладніший вид зйомки (і тому найчастіше вживаний відеоаматорами для наповнення «кошика», тобто, браку). Полягає в складному малюнку руху камери і поєднанні різних видів руху і плавних змін крупності планів. Вимагає обов'язкової попередньої проробки та репетиції і спеціального устаткування (візок, скейт, стаді-кам, дрон тощо - але не з рук !!!)

Як один з різновидів (особливо в аматорській практиці) - стеження за об'єктом, який рухається.

IV. Чого не можна робити!

1. Взагалі натискати кнопку «REC», якщо не знаєш навіщо!

2. При ПНР або ВКМ натискати кнопку «REC», якщо не знаєш, чим закінчиш !!!

3. "Поливати" – тобто, водити камерою в різні боки !!!

4. Знімати "телевіком" з рук (навіть при включеному стабілізаторі). І взагалі, треба намагатися не знімати з рук - якщо немає штатива, то хоча б використовувати упор - лавку, стілець, стіл стіну тощо.

5. "Зумити" в одному епізоді туди-сюди.

6. Панорамувати в одній сцені в різні боки (і взагалі, необхідно застосовувати оглядову ПНР в самих крайніх випадках).

V. Що обов'язково необхідно пам'ятати:

Найкращий монтаж - це монтаж на папері до зйомки (сценарій, сценарний план) або, в крайньому випадку, в голові. Але в будь-якому випадку - до натискання кнопки «REC»!

VI. Що треба знати: Що треба знати ще в 10000 разів більше!