

# ИЗОБРАЗИТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ ЭКРАНА

# РАСКАДРОВКА

- эскиз, выполненный в графической форме и дающий представление об общем содержании проекта и расположении объектов в ключевых кадрах, который можно представить и в виде отдельных набросков на листах бумаги или же серии комиксов, излагающих какую-либо историю. Часто в ней представлены ключевые кадры будущего фильма с информацией о композиционном и цветовом решении сцены, звуковом сопровождении и эффектах

# РАЗРАБОТКА СЦЕНЫ

- ◉ *Композиция сцены (Scene composition)* подразумевает разбиение сцены на смысловые блоки с выбором их взаимного расположения и размещения объектов внутри этих блоков
- ◉ *Ракурс съемки (Camera Angle)* придает определенное настроение сцене и позволяет для одной и той же сцены построить кадры, эмоционально различные по восприятию

# КОМПОЗИЦИЯ КАДРА

- рассмотрим компоненты, составляющие *композицию* кадра, исходя из возможностей съемочной камеры, законов построения мизансцены, а также правил световой и цветовой обработки объекта съемки
- Организуя мизансцену и кадрируя изображение, режиссер и оператор заботятся, прежде всего, о том, чтобы зритель мог достаточно быстро выявить *сюжетно-композиционный центр* кадра

# РАВНОВЕСИЕ КОМПОЗИЦИИ

- По характеру размещения объектов в кадре различают уравновешенную (устойчивую) и неуравновешенную (неустойчивую):
  - В *уравновешенной* композиции основные изобразительные компоненты располагаются в пределах полотна картины или кадрового пространства так, что у зрителя создается ощущение стабильности и устойчивости
  - *Неуравновешенная* композиция, что следует из самого ее названия, вызывает ощущение неустойчивости, дисгармонии, беспокойства

# РАКУРС СЪЕМКИ

- Композицию кадра, особенно при съемке непостановочных кадров, определяется прежде всего *точкой зрения*, с которой снимается объект или действие
- Под *ракурсом* (rassourci (фр.) – укороченный, сокращенный) принято понимать не просто точку зрения на объект съемки, определяющую композицию кадра, а такой угол зрения, который предполагает своеобразную экранную трактовку материала.

# МАСШТАБ ИЗОБРАЖЕНИЯ

- ◉ *Угол охвата пространства* влияет не только на построение композиции, но и на характер движения объектов в кадре
- ◉ Под *масштабом изображения* подразумевают крупность плана (дальний план, общий план, средний план, крупный план, деталь)
- ◉ *макроплан* – когда мелкий, размером не более металлического рубля объект занимает весь кадр

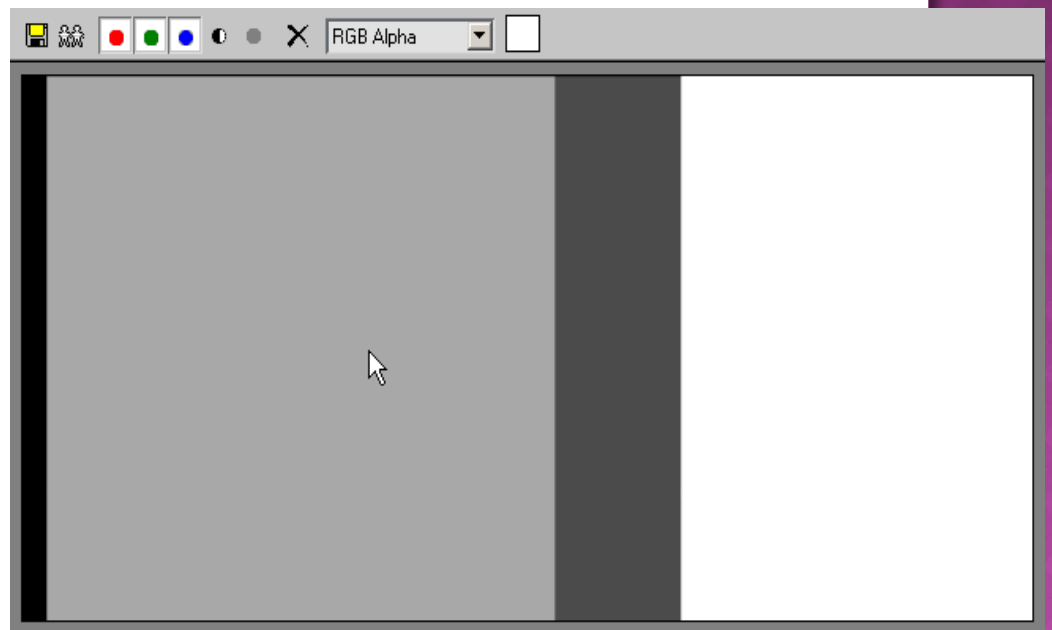
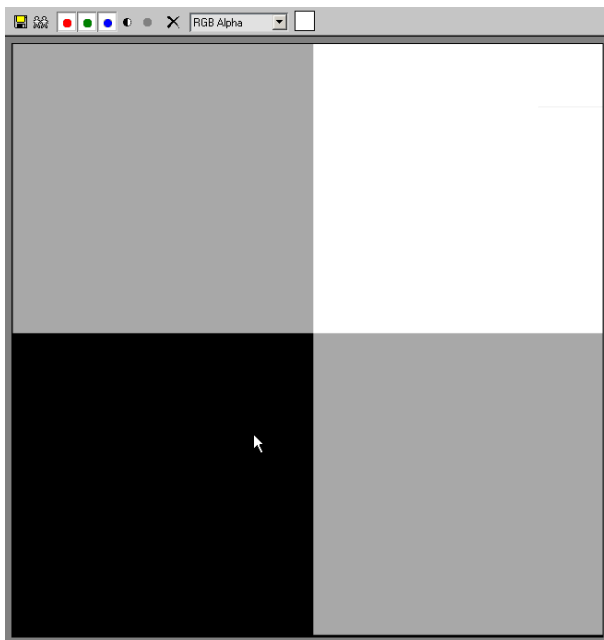
# ПРИЕМЫ КОМПОЗИЦИИ

- Основные приемы композиции разработаны еще в живописи, но в кино, анимации и видео получили свое развитие
  - квадрантная
  - последовательная
  - симметричная
  - асимметричная или динамически сбалансированная
  - по методу «золотого сечения»
  - по правилу трех долей



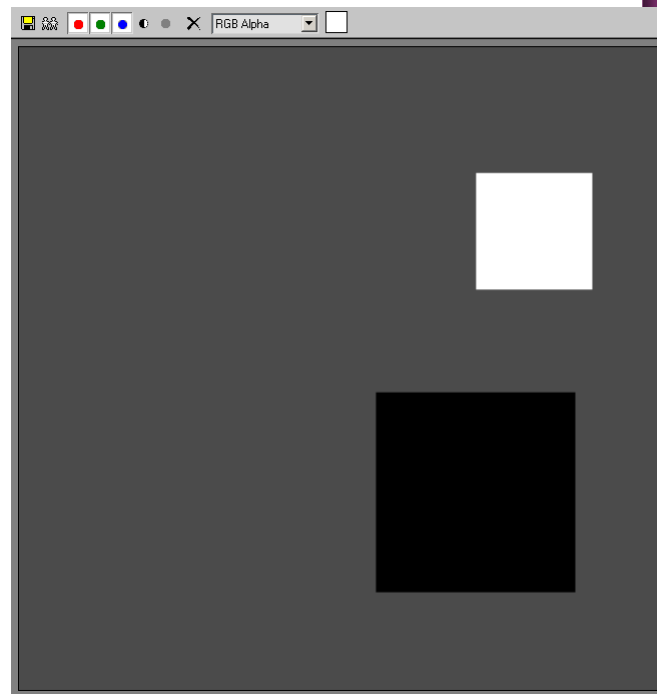
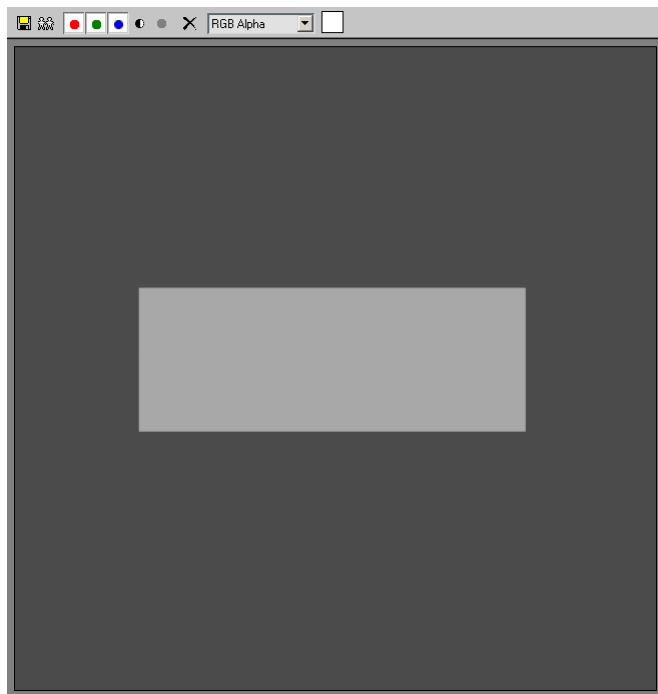
# ВИДЫ КОМПОЗИЦИИ

- Квадрантная
- Последовательная



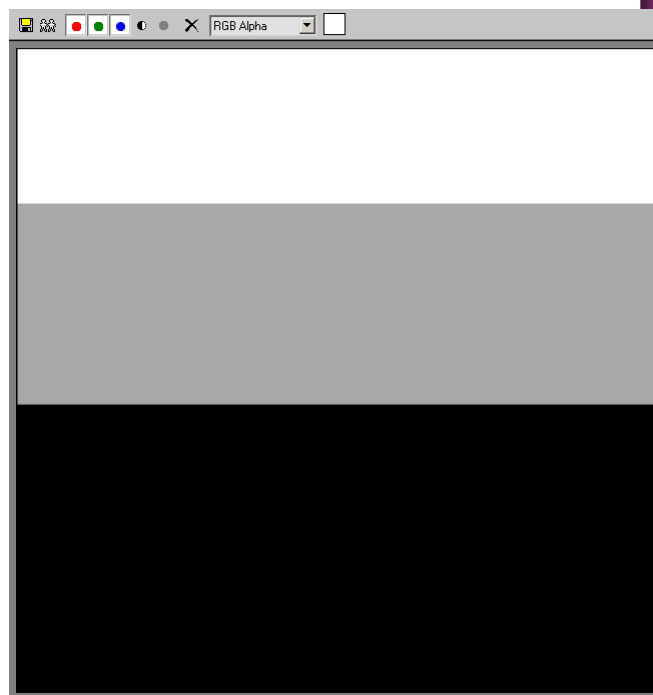
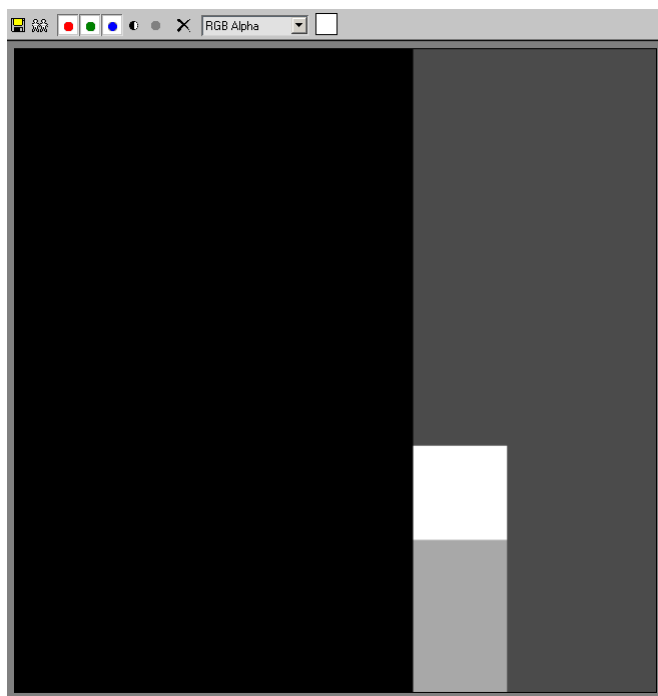
# ВИДЫ КОМПОЗИЦИИ

- Симметричная
- Ассиметричная



# ВИДЫ КОМПОЗИЦИИ

- «Золотое сечение»
- По правилу трех долей

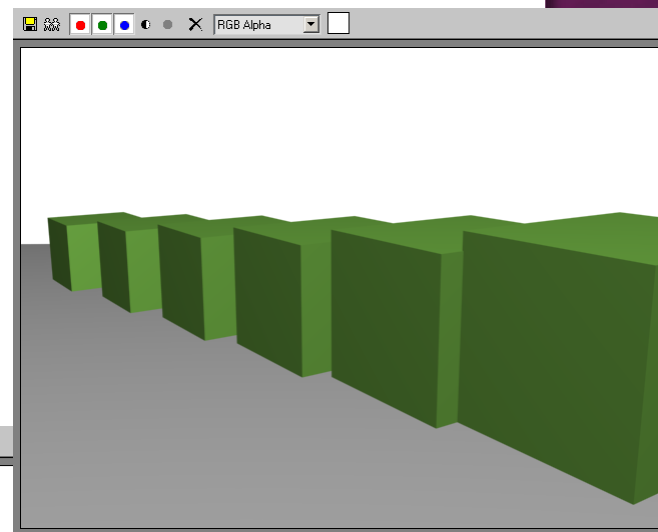
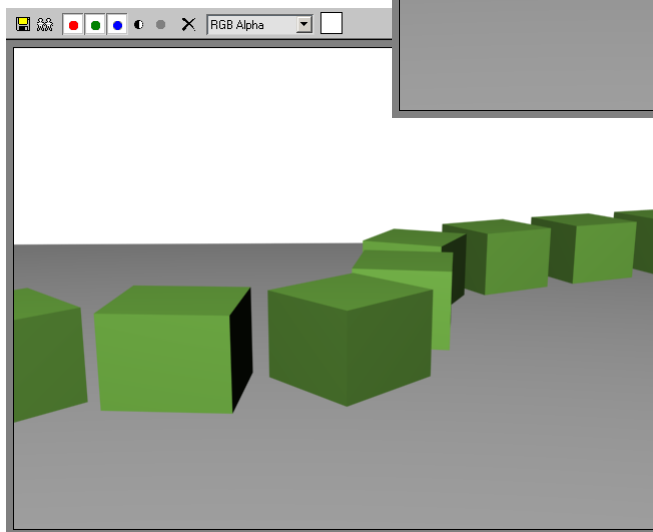
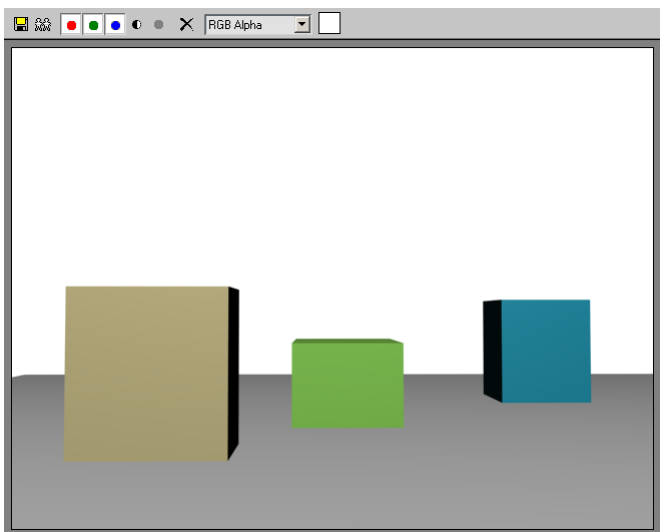


# КОМПОНОВКА ОБЪЕКТОВ

- Еще одним фактором композиционного построения сцены является форма. Это не только форма самих объектов, но и форма, образованная совокупностью нескольких объектов за счет определенной их компоновки. К основным вариантам компоновки относят: прямолинейную, криволинейную и диагональную

# ВИДЫ КОМПОНОВКИ

- Прямолинейная
- Криволинейная
- Диагональная



# ЛИНИЯ ГОРИЗОНТА

- расположение линии горизонта в центре картины, а также у нижней и верхней линий, получающихся при делении картины по правилу трех долей, создают различное представление о сцене



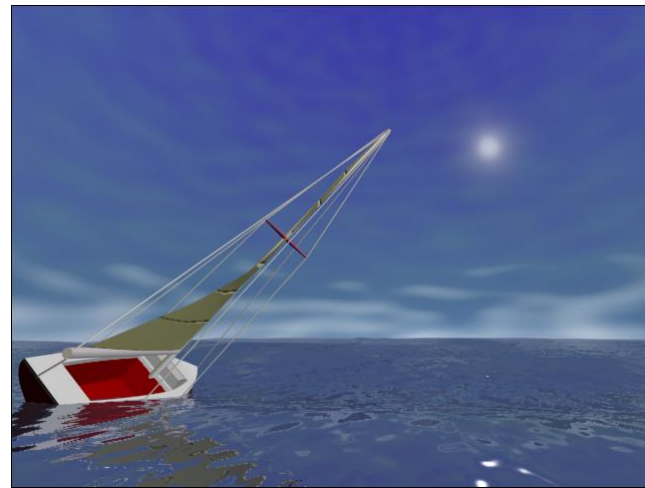
# ПРАВИЛО ТРЕХ ДОЛЕЙ

- Поскольку правило трех долей относится как к горизонтальной, так и вертикальной плоскостям, то его применение к изображению позволяет усилить впечатление от сцены за счет выбора расположения парусника и солнца, также в соответствии с этим правилом



# РАКУРС СЪЕМКИ

- ⦿ ракурс съемки подразумевает как угол ориентации камеры по отношению к главному компоненту сцены, так и угол обзора, зависящий от фокусного расстояния объектива, используемого при съемке





# ОСВЕЩЕНИЕ СЦЕНЫ

- Все воспринимаемые нами цвета являются результатом рассеивания лучей света поверхностями предметов, поэтому размещение осветительных приборов позволяет кардинально менять эмоциональное впечатление, производимое сценой на зрителя
- Термин *освещение (lightning)* относится не только к свету источников, например солнца или электрического прожектора, но и к соотношению между темными и светлыми областями в сцене

# ВИДЫ ОСВЕЩЕНИЯ

- ◉ *Освещение переднего плана* является способом ввода зрителя в сцену
- ◉ *Освещение заднего плана* наоборот отделяет зрителя от действия
- ◉ *Мягкий и жесткий свет* с тенями приводит к чувству расслабленности у зрителя или, наоборот, напряжения
- ◉ *Подсветка сзади* отделяет объекты от фона и фокусирует на них внимание зрителей

# СВЕТОТЕНЕВАЯ КОМПОЗИЦИЯ

- Наравне с фигурами и предметами элементы освещения участвуют в заполнении картинной плоскости



# ТЕПЛЫЙ СВЕТ

- *Свет свечи* (цветовая температура около 1900 K) – очень теплый свет красно-оранжевого оттенка
- *Свет лампы накаливания* (цветовая температура около 2800 K) – желтовато-красный свет, создающий впечатление интимности и теплоты
- *Свет прожектора* (цветовая температура 3200 K и выше) – подходит для съемок ночных сцен, когда нужно сделать сцену доступной для наблюдения и в то же время создать у зрителя впечатление дискомфорта

# ХОЛОДНЫЙ СВЕТ

- ◉ *Дневной свет* (цветовая температура примерно 5200 K) – прямой солнечный свет сохраняет желтый оттенок, создавая ощущение открытости и простора
- ◉ *Свет импульсных ламп* (цветовая температура около 6000 K) – более агрессивный свет, усиливающий чувство напряженности в сцене
- ◉ *Свет неба* (цветовая температура около 11 000 K) – очень холодный свет безоблачного северного неба, яркий и резкий

# ДВИЖЕНИЕ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

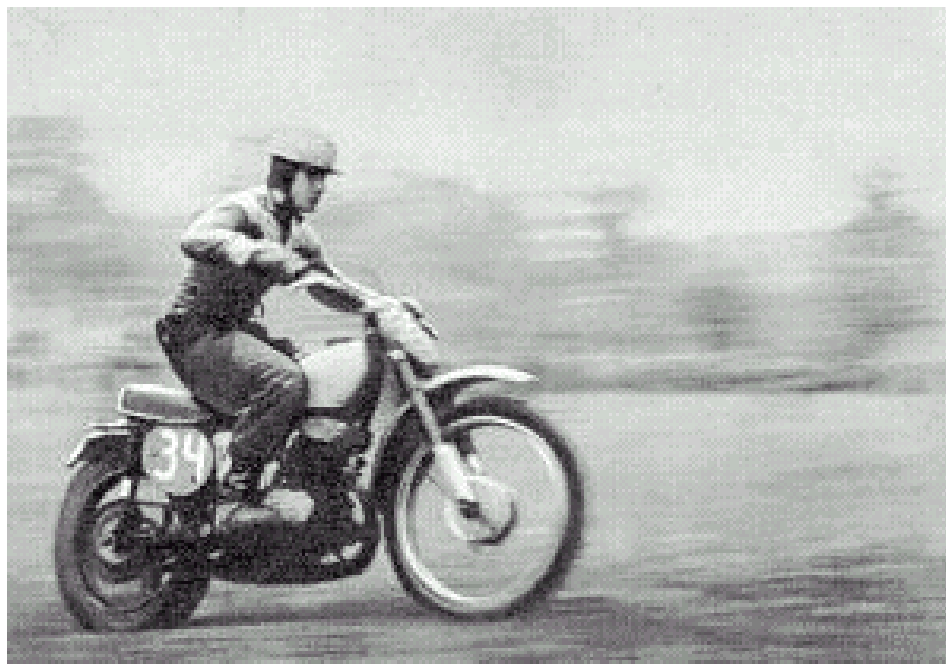
- ◉ *Масштабирование* (zoom) — выполняется изменением фокусного расстояния или, что то же самое, ширины поля зрения объектива камеры
- ◉ *Наезд* (dolly) — движение камеры без изменения ширины поля зрения объектива, определяющей степень перспективных искажений
- ◉ *Панорамирование* (pan, crab) — поворот камеры в горизонтальной плоскости слева направо или наоборот

# ДВИЖЕНИЕ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

- *Крен* (roll, banking) – поворот камеры вокруг оси визирования, создающий впечатление наклона сцены или отклонение объекта или камеры от вертикали в плоскости, перпендикулярной направлению их перемещения, которое может воспроизводиться при движении по криволинейной траектории (имитирует действие центробежных сил на движущийся объект, выполняющий поворот)
- *Головокружение* (vertigo), когда камера надвигается на объект, но при этом фокусное расстояние объектива уменьшается, расширяя поле зрения камеры

# СЪЕМКА В ДВИЖЕНИИ

- усиление ощущения движения - эффект размытия к фону изображения или же к движущемуся объекту





# ЛИНИЯ ДЕЙСТВИЯ

- Это воображаемая линия, проведенная между двумя главными персонажами в сцене. Если они разговаривают лицом к лицу, то линия проходит через их лица, при этом камера всегда должна находиться по одну сторону от линии действия. В этом случае после монтажа собеседники будут смотреть друг на друга

# ПЕРСПЕКТИВА

- В экранных искусствах различают перспективу линейную, воздушную и оптическую:
  - благодаря наличию *линейной перспективы*, пространство, появляющееся на плоском экране перед глазами зрителя, производит впечатление трехмерного
  - *воздушная* (еще ее можно назвать светотональной) перспектива передает пространственные отношения через изменение плотности воздушной среды

# ЦЕЛЬ - БУДУЩИЙ МОНТАЖ

- Все используемые приемы движения должны быть согласованы с последующим монтажом эпизодов в непрерывную последовательность, в которой используются различные возможности плавных переходов между сценами для создания впечатления непрерывности произведения