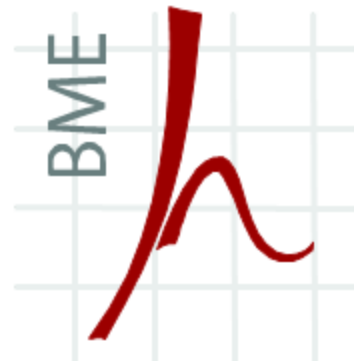
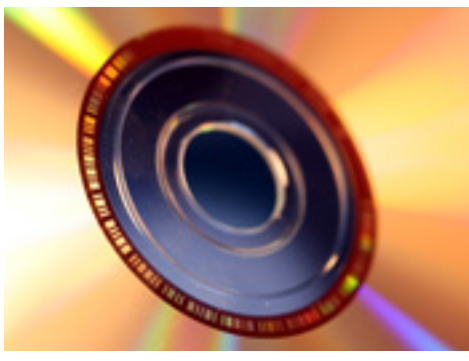


KAMERAKÉP, KAMERAMOZGÁS, PLÁNOK, VÁGÁSTÍPUSOK, KÉPI IGÉNYEK



FORGATÁS, STÁB

Egy kamera / több kamera

Egy kamerás felvételtechnika:

- Kihelyezett riport, híryanagy, stb.
 - riporter képe + vágóképek
 - riporter + interjúalany képe (nem feltétlenül egyszerre!)
 - Forgatások során a megismételhető jelenetek felvétele (kb. a jelenetek 80-90%-a)
 - Kameramozgás, plánok (wideshots, master, coverage) valamint a világítás tervezése és kivitelezése szempontjából optimális

Több kamerás felvételtechnika:

- Stúdióban készült anyagok (hírolvasás, interjú, kerekasztal)
- TV-showk, nem megismételhető események közvetítése/felvétele (sportesemény, koncert, stb.)
- Stúdióban készült produkciók (sitcom, sorozatok, stb.)
- Forgatások során akciódús jelenetek, csak korlátozottan ismételtető jelenetek (kaszádőr jelenetek, robbantások, stb.)

Stábfelépítés, szerepek, feladatok

Production	• Producer	• Head Carpenter	Sound
•	Executive Producer	• Key Scenic	• Production Sound Mixer
•	Line Producer	Props	• Boom Operator
•	Production Manager	• Props Master	• Utility Sound Technician
•	Post-production Supervisor	• Propmaker	Grip
•	Production Assistant	• Weapons master	• Key grip
•	Screenwriter	Costume	• Best boy (Grip)
•	Script Supervisor	• Costume designer	• Dolly grip
•	Stunt Coordinator	• Costume Supervisor	• Grips
•	Casting Director	• Key Costumer	Electrical
Directing		• Art Finisher	• Gaffer
•	Director	• Costume Buyer	• Best boy (Electrical)
•	First Assistant Director	Make-up	• Lighting Technician
•	Second Assistant Director	• Make-up Artist	Post-production
•	Second Unit Director	• Hairdresser	• Film Editor
Locations		FX	• Colorist
•	Location Manager	• Special Effects Supervisor	Visual Effects
•	Assistant Location Manager	• Special Effects Assistant	• Visual Effects Producer
•	Location Assistant	Camera	• Visual Effects Creative Director
Art department		• Cinematographer/	• Visual Effects Supervisor
•	Production Designer	• Director of Photography	• Visual Effects Editor
•	Art Director	• Camera Operator	Sound/Music
•	Assistant Art Director	• First Assistant Camera	• Sound Designer
Sets		• Second Assistant Camera	• Dialogue Editor
•	Set Designer	• Film Loader	• Sound Editor
•	Set Decorator	• Camera Production Assistant	• Re-recording Mixer
•	Set Dresser	• Digital Imaging Technician	• Music Supervisor
•	Greensman	• Steadicam Operator	• Composer
•	Construction Coordinator	• Motion Control Technician	• Foley Artist



Stáb folytatás

Director of photography/cinematographer (fő operatőr):

- A rendező által megkívánt kép (nézőpont, látószög, keret, kameramozgás) és vizuális hatás (“look”) kivitelezője, ill. kivitelezésének irányítója, a jelenet megvilágításának, az optika, lencsék, szűrők, egyéb technikai paraméterek stb. meghatározása, a teljes technikai személyzet (világosítók, kameraasszisztensek) irányítása
a kontinuitás, a cselekmény felvételekkel való “lefedettségének” felügyelete

Camera operator (kameraman):

- a kamera kezelője, a kereső/monitor képét nézve a kamera mozgását (kameramozgás), az aktuális képkeret (frame) biztosítását végzi - gyakran megegyezik a fő operatőrrel

1st camera assistant (focus puller):

- a kamera működésének felügyelete mellett (beállítások ellenőrzése, tartozékok felügyelete, ellenőrzése, stb)
- a lencse manuális fókuszálását végzi, a képélesség fenntartását biztosítja, az előzetes próbák alapján (szem alapján, vagy a távolságok előzetes bemérése, és jelölők beállítása alapján)

2nd camera assistant (clapper/loader):

- a csapó kezelését, a film betöltését, tárolását, dokumentálást végzi. Digitális rögzítésnél menedzseli a rögzített fileokat/digitális szalagokat/adathordozókat

Digitális képmérnök/képasszisztens:

- a kamera jeleinek műszaki/minőségi ellenőrzéséért felel (interfészek, összeköttetések felügyelete), jelszintek, formátumok, stb.

Grip (key-grip), best-boy:

A világítástechnika kiépítéséért, rögzítéséért, a kamerák mozgatásához szükséges állványok, daruk (crane), és pályák kiépítésért, valamint minden nehéz technikai eszköz mozgatásért felelős személy

best-boy: asszisztens

Gaffer:

A világítás elektromos vonatkozásaiért felel (áramelosztás, kábelezés, stb.)

Kezeli a lámpákat (irányítás, fókuszálás) és a fényvezérlést

(teljesítményszabályzás, stb)

A lámpákhoz tartozó szűrők, előtéttek, terelők, stb felelőse

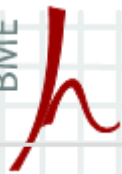
A világítástechnikai terv (DP és rendezővel közösen) kivitelezéséért felelős

best-boy: asszisztens



Kamera stáb példa

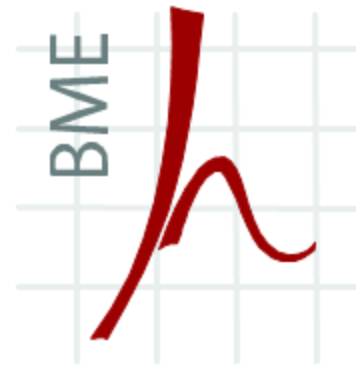




Kamera stáb példa







FELVÉTELI ALAPTÍPUSOK (SHOT-TÍPUSOK, PLÁNOK)

Alapvető igény:

“**Láthatatlan technika**” – a kép jellemzői (képkeret, nézőpont, látószög, kameramozgás, világítás, stb.) legyenek olyanok, hogy az összevágott képanyag a mondanivalót erősítse, és a felvétel *technikai mivoltát* , rejtse el

A néző ne legyen tudatában annak, hogy rögzített képanyagot néz (elsősorban fikció, film esetében), a képanyag hasson természetesen, valószerűen

- Technikailag helyes kép (expozíció, színek, tónusok, stb)
- Releváns felvételek, mely az adott műfaji/esztétikai igényeknek is megfelel
- Fenntartja, fókuszálja a figyelmet
- A készített felvételek összevághatóak legyenek (folytonossági igény)
- A felvételek jellege és sorrendje érthetővé teszi az cselekmény helyét, idejét, logikai vagy valós sorrendjét
- A felvételek során a kamera mozgás, illetve a képen belüli mozgások iránya konzisztens, és segíti a tájékozódást a cselekmény/történés helyszínén belül

Ehhez szükséges például

- a figyelmet nem megzavaró, folytonos és konzisztens vágások
- a kameramozgás nem öncélú és ötletszerű, hanem a cselekmény, vagy a dialógus által motivált
- A kameramozgás harmonikus a képen belüli mozgással (ritmus, sebesség, szinkronitás)

Kameramozgás céljai

- Vizuálisan figyelemfelkeltő/figyelmet fenntartó kép elérése
- Kifejezhet feszültséget, izgalmat, dinamizmust, stb
- Áthelyezheti a képen belüli hangsúlyt új szereplőre/tárgyra
- Új nézőpontot biztosít

Mindig szükséges ?

- Ha a mozgás kezdeti és végpontján rögzített kép érdekes/releváns csak, akkor nem kell lekísérni a mozgást, elég a vágás is
- Szereplő/cselekmény képkeretben tartása (pl. követő kameramozgás) – ha nem jelentős a mozgás nem elég-e egy szélesebb látószög ?

Plánok I.



Extra long shot / nagytotál /
nagyávoli



Long shot / távoli / kistotál



Medium shot / félközeli /
nagyszekond



Medium close-up /
szűkszekond /
kisszekond



Close-up / közeli /
premier plán



Extreme close-up /
szuperközeli /
szuperplán

Plánok II.



Full



cowboy / amerikai plán



medium



Medium close-up



close-up (head and shoulders)



big-head



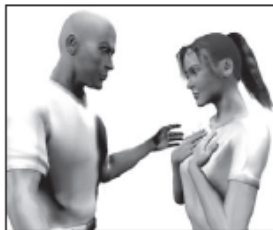
extreme close-up



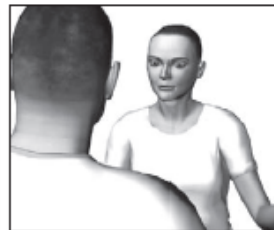
two-shot



three-shot



Fifty-fifty



Over-the-shoulder (OTS)



Reaction OTS

Nézőpontok I.

Eye-level



High-angle (felső nézőpont)



Low-angle (alsó nézőpont)

Nézőpontok II.

Dutch-tilt



POV (Point-of-view)



Over the shoulder (OTS)

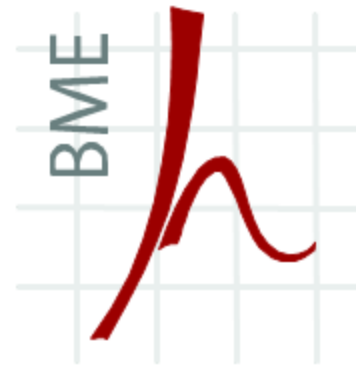


Nézőpontok III.

Two-shot



Three-shot



ALAPVETŐ KAMERAMOZGÁSOK

Kameramozgások eszközei, típusai

Pan (svenk): vízszintes balra-jobbra mozgás

Tilt (bólintás): vízszintes síktól eltérő felfelé, lefelé döntése a kamerának

Moving in/out (dolly): kamera oldalirányú mozgás nélkül közelít, távolít (fókusz távolság nem változik)

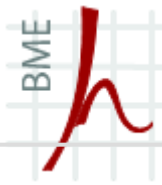
Tracking (dolly): mozgó karakter, tárgy követése, általában párhuzamosan

Zoom in/out (vario): kamera helyben marad, fókusz távolság változik, így a látószög is - **természetellenes**

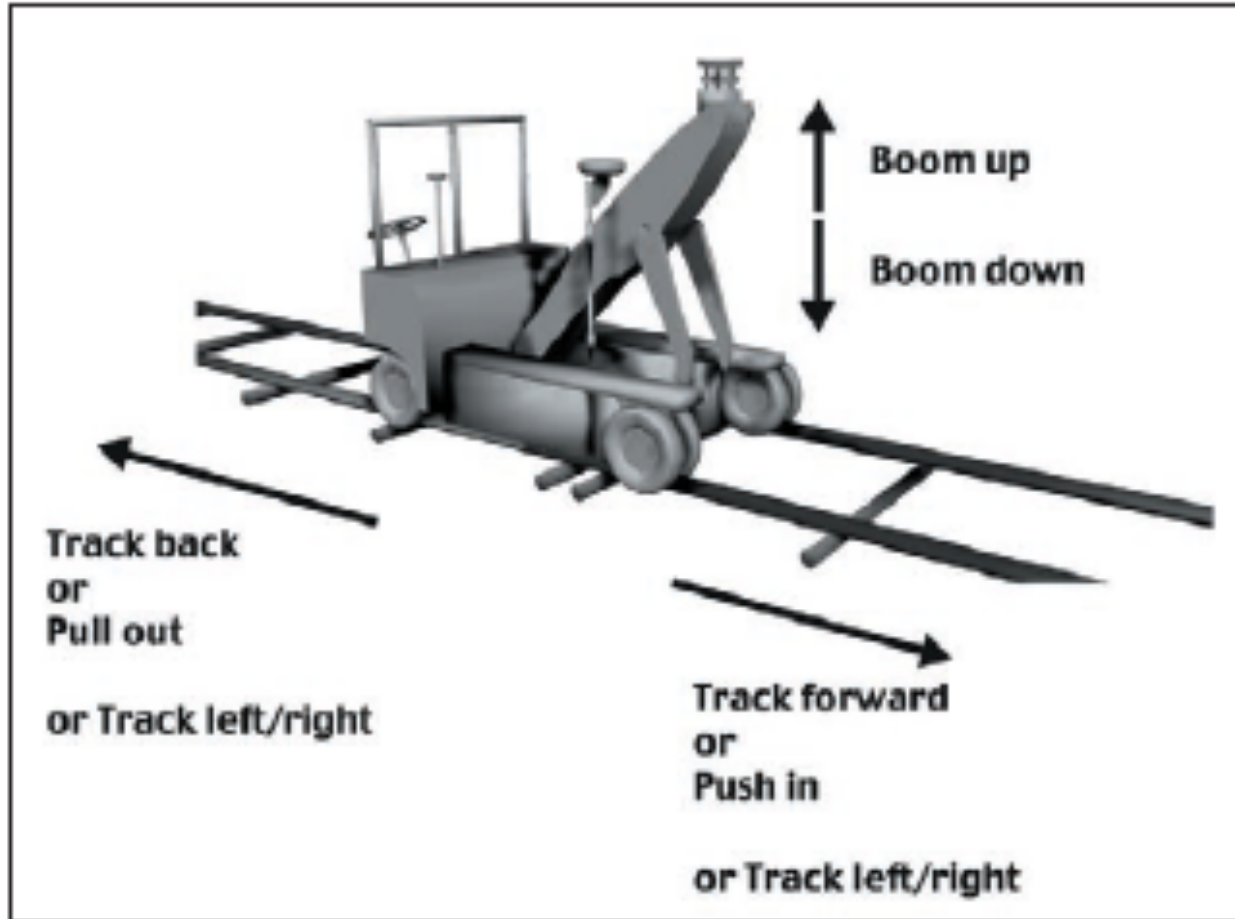
Pedestal: kamera helyben marad, vízszintes síkban, függőlegesen emelkedik, süllyed

} kocsizás (anfahrt)





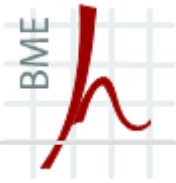
Dolly mozgások



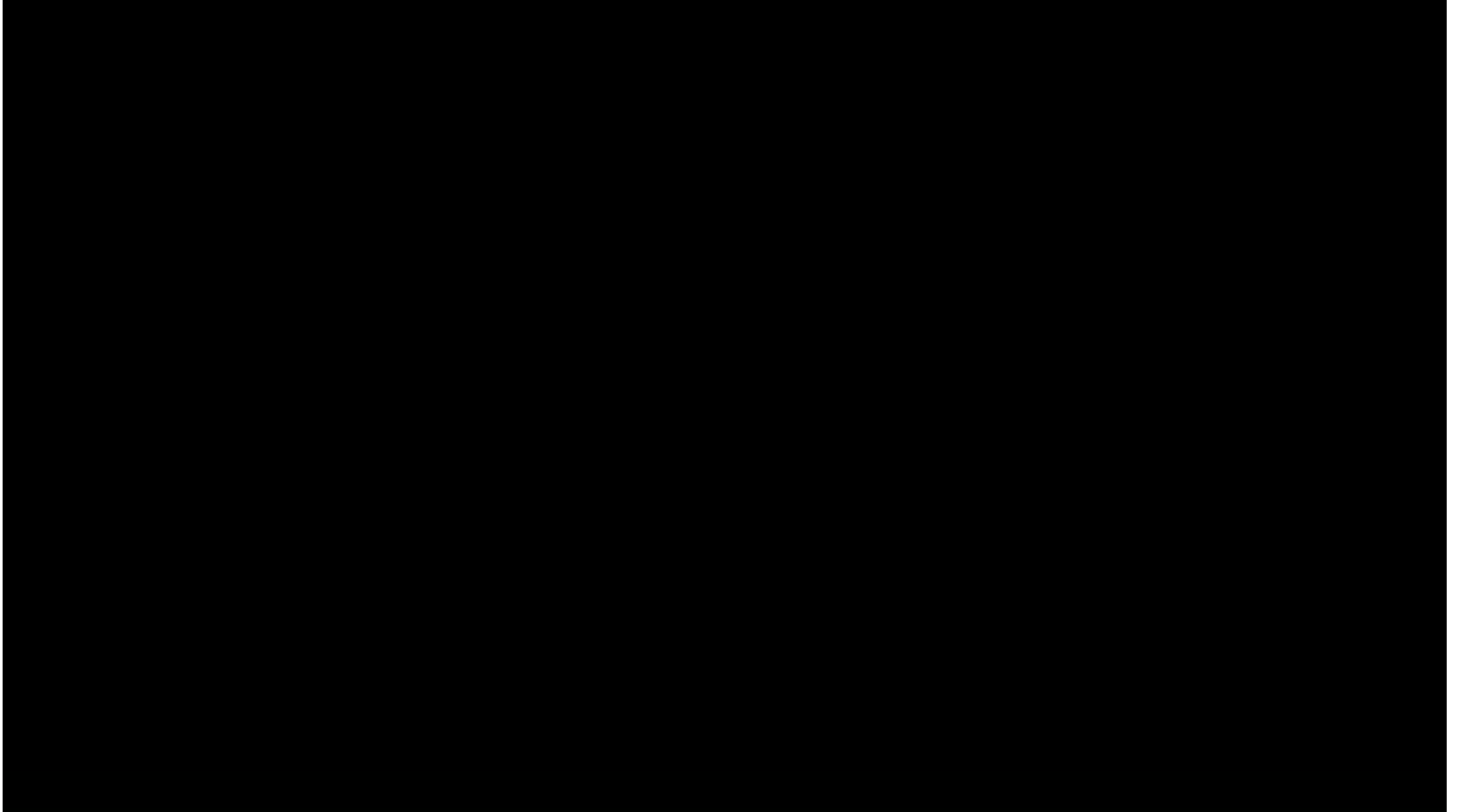
POV kameramozgás: steadicam

Steadicam



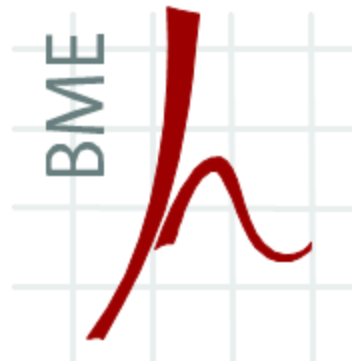


Steadicam példa



Szelektív fókusz (focus racking)





UTÓMUNKÁLATOK: VÁGÁS

A mozgóképanyag vágásának céljai, alapelvei és szabályai

Lineáris szerkesztés:

- A forrásképanyag kijátszása lineárisan, a lejátszási sorrendben történik meg (videoszalagról, filmről).
- Az összeállított anyag a rögzítőanyagon (szalag, film) lineárisan, a lejátszás sorrendjében rögzül
- Többkamerás műsoranyag élő vágása (kamerák váltása) is lineáris szerkesztés

Nem-lineáris szerkesztés:

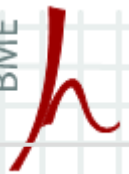
- A forrásanyag nem-destruktív szerkesztése
- Rögzítés, szerkesztés digitálisan
- Random access biztosítva
- Offline szerkesztés, proxy editálás, EDL
- **a mai meghatározó szoftveres szerkesztési eljárás**

A vágás felvételi igényei

A vágott anyag folytonos, és természetes hatású, ha

- az összevágott felvételeken (snittek) a szereplők kb. azonos méretűek, ha a szereplők előtti tér (headroom, looking room) azonos mértékű, a kamera látószöge, magassága azonos
vagy
- eltérő kameraszögből, nézőőpontból készült felvételek esetén jelentős különbség van a nézőpont, látószögek között (lásd később 30 fok szabály)

- a felvételek színeegyensúlya azonos (elsősorban azonos szereplők bőrszíne megegyezik),
- azonos tárgyak megvilágítása, tónusa színei a felvételek között azonos
- a mozgások és egyéb cselekmények fázisa lineáris/folytonos a felvételek között
- Ha a háttérelemek, kellékek, helye, világítása, stb. megegyezik a felvételek között



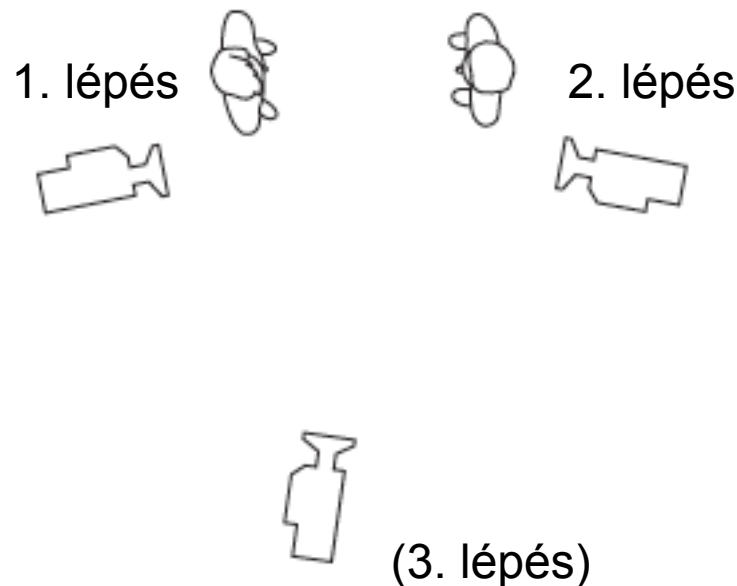
Egy kamerás interjú példa

Egy kamerás interjú példa

- Váll fölötti, közeli, félközeli, szuperközeli felvételek az interjúalanyról az interjú közben

Az interjú után közvetlenül

- az interjúalany képét meghatározó felvételi módhoz (pl. félközli) illeszkedő kép a riporterről, amint felteszi a kérdéseket, bólogat, mosolyog, hümmög, stb.
- Néhány kettős kép a riporterről és az interjúalanyról (mely bemutatja a helyszínt, azon belül az interjú helyét, az alany és a riportér pozícióját, kapcsolatát, stb)
- Kiegészítő vágóképek az interjú tárgyáról, annak témájához kapcsolódóan (ezeknek bevágásával felvételi hibák is “kitakarhatók”)



Insert / Cutaway

Cut-in (insert): jeleneten/képen belüli bevágás (pl. close up), megmutatni a kamerával, hogy mit olvas (a bevágott felvételnek konzisztensnek, folytonosnak kell lennie a cselekménnyel)

Cut-away (vágókép): jeleneten kívüli (pl. más helyszínen), vagy külső kép bevágása, magyarázat, illusztráció, dialógus témájához kapcsolódó kép, asszociáció, stb

Ezzel ki lehet javítani, el lehet fedni a felvételi folytonossági hibákat

Alapelv: kontinuitás (a cselekmény, a jelenet, illetve a filmébeli idő folyamatosságának érzékeltetése)

A folyamatos, hosszan tartó, vágás nélküli jelenetek unalmasak

Valós idő – „drámai” (film) idő: a vágásokkal tömöríti a cselekményt, lényegét kiemeli

A vágások tempója, ritmusa – a drámai hatást, mondanivalót fokozza



Forgatási módszerek (egykamerás)

Master – coverage (többszörös ismétlés):

1. Egy relatív távoli, széles látószögű master (statikus master), vagy mozgó kamerás (pl. dolly, crane) master felvétel készítése, mely egy nézőpontból rögzíti a teljes cselekményt az elejétől a végéig
2. utána közeli, vál fölötti, szuperközeli felvételek (coverage) egyenként a szereplőkről, mindig az adott szereplőre optimalizálva a világítást
3. ha az adott szereplő felvételei elkészültek váltás másik szereplőre, ugyanazon kameralátószögekkel, mint a korábbi szereplő(k) esetében

A jelenetből kilépő szereplők lépjenek ki teljesen (üres kép utánuk), belépő szereplők lépjenek be teljesen (üres kép előttük)

A teljes cselekményt rögzítő master biztosítja a folytonosságot, a master felvételben biztos nem lesz diszkontinuitás

Átlapolt felvételtechnika:

Jelenten belüli cselekmény megszakítása, részleges ismétlése (átlapolással), közben a kameraállás, és látószögek váltása (pl. részletek bemutatása közeli képekkel, stb)

Kevert (freeform) – 3 ismétlés

1. Dialógus felvétele mely során a főszereplőt követi a kamera
2. Nem beszélő szereplő(k) képének felvétele (reaction shots)
3. Improvizatív kevert felvételek (távoli, széles, stb)

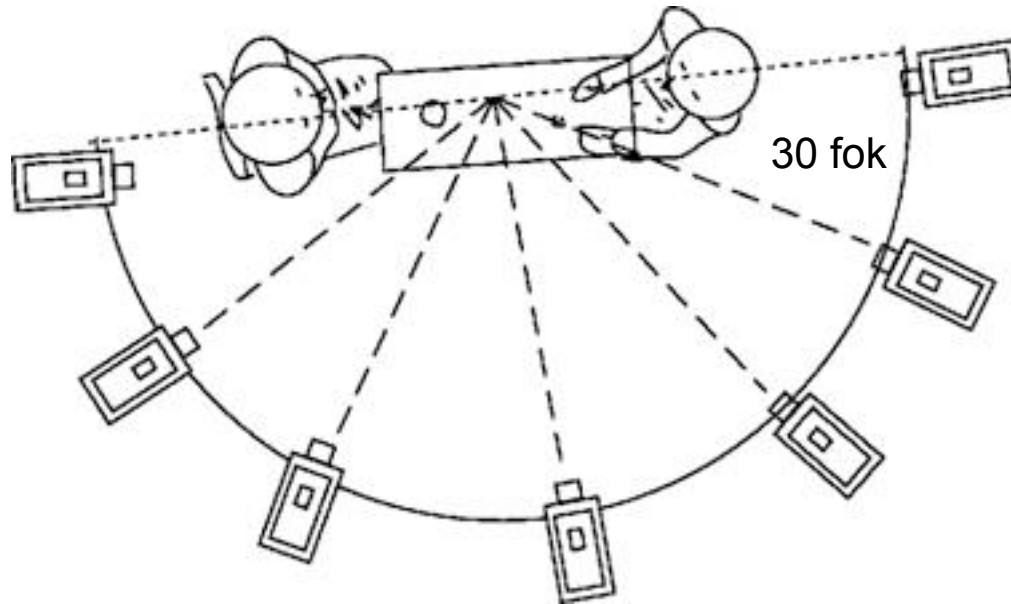
Plánok klasszikus sorrendje



30 fok szabály

Az egymás után következő felvételek nézőpontjai között legalább **30 fok** különbség

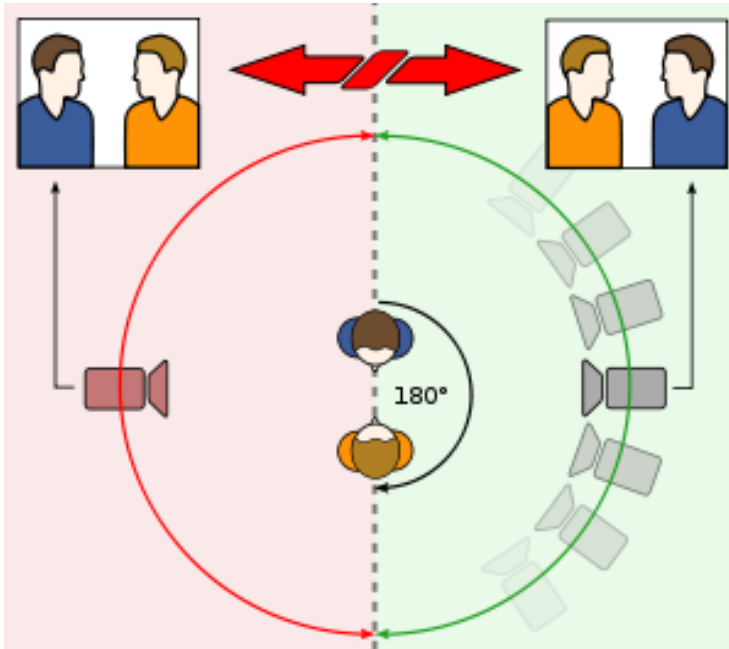
Megsértése esetén: ugráló kép, felesleges, semmitmondó, ezáltal zavart okozó vágás (jump cut)



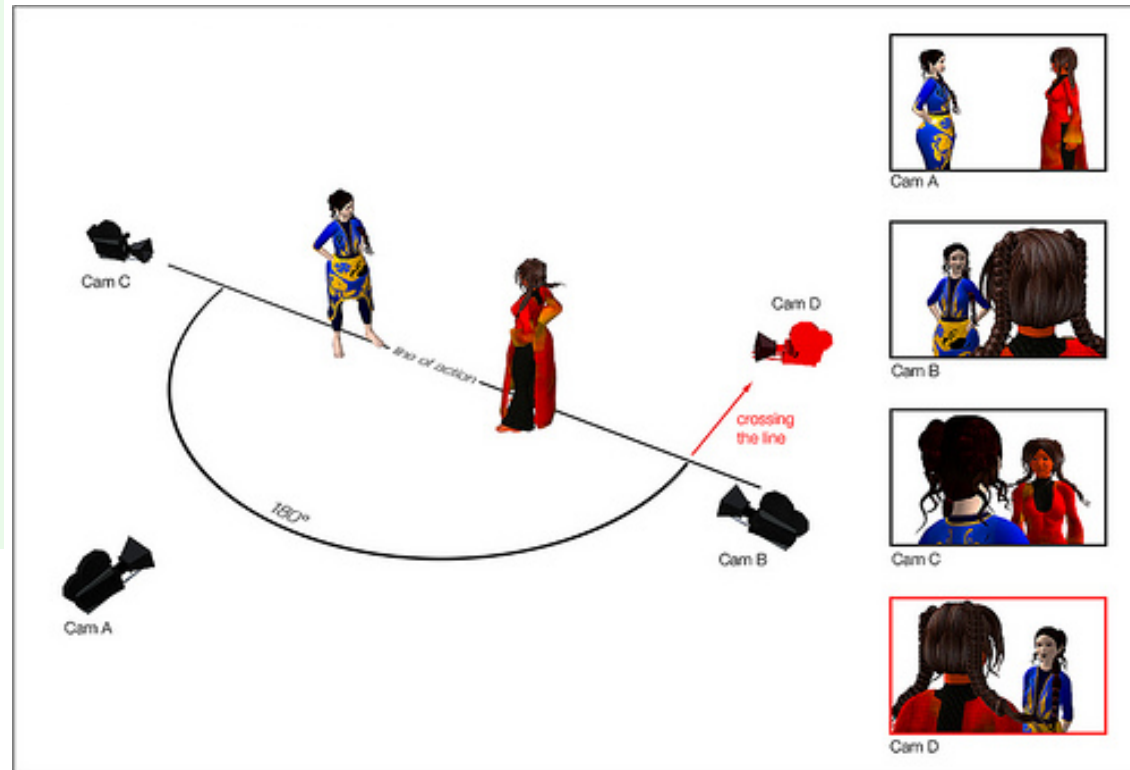
180 fok szabály

Dialógusnál, páros jeleneteknél a kamera a szereplőket összekötő tengely ugyanazon oldalán, tehát 180 fokos tartományon belül mozogjon

A kamera ne lépje át a tengelyt, mert ekkor a szereplők helyzete a képen belül felcserélődik



Tengelyugrás úgy lehetséges, ha azt mutatjuk is (nincs vágás közben)



Vágás-szerkesztés

180 fok szabály



Tengely lehet:

- szereplők helyzete
- tekintet vonala (eyeline)
- mozdulat iránya
- akció/cselekmény iránya
- jeleneten belüli geográfia

Reverse / reaction shot folytonosság

Reverse-angle shot (látószög, kameraszög pl. Low-angle/high-angle folytonossága)



Eye-line matching (POV cut)

tekintet irányának megfelelő nézőpont (kameraperspektíva választása, pl. POV)



Tekintet tengelyének (eyeline) egyezése vágások között



A mozgás/cselekmény iránya legyen konzisztens a vágások között

Jellegzetes irányok: balra/ jobbra/átlós/”Z-irányú” (neutrális)

Irányváltás :

- Vagy legyen látható,
- Vagy bevágás után (pl. ,insert, POV,eyeline matching),
- Vagy neutrális irány után megváltoztatni a mozgás irányát



Vágástípusok: Mozgás közbeni vágás

Cut on action

A vágás jól meghatározható mozdulat **közben** történik



Vágástípusok: match cut

Jelentéstartalom összekötés, vizuálisan (graphic match), asszociáció, stb



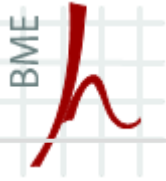
Parallel editing (cross cutting)

Fade, dissolve: Idő múlása, jelentváltás előkészítése, jelenet lezárulása, új jelenet kezdése

Flashback: időben visszaugrás (sokszor fade/dissolve)

Cross-cutting / parallel editing: párhuzamosan játszódó jelenetek közötti átugrás, ide-oda ugrás „időhúzás”, feszültségfokozó

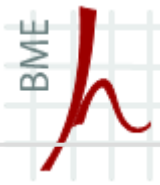




Vágásritmus

A vágásritmust meghatározhatja
a jeleneten belüli cselekmény/mozgás ideje, ritmusa és sebessége

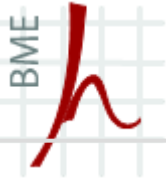
A kívánt dramaturgai hatás (pl. feszültség: sűrűsödő vágással),
a mozdulatok a vágások között nem feltétlenül fejeződnek be



Vágásritmus

1., nincs vágás (long take)





Vágásritmus

2., Ritmus – változatosság, kifejezés, az egyforma hosszúságú snittek általában unalmasak



Montage

Képek / vágások egymás utánja, akár diszkontinuitással, melyben minden bevágott kép jelentéstöbbletet hordoz



Expresszivitás: kontinuitás megtörése

Elliptikus szerkesztés: ugrások (időbeli folyamatosság megtörése)
Jump cut: bizonytalanság érzékeltetése



