Kamera – osnove

O čem govori to poglavje?

Za vsakega ‘mladega’ filmarja je pomembno, da se nauči uporabljati kamero kot sredstvo za izražanje. V tem poglavju bomo zato predstavili različne vrste kamer, filmskih planov, rakurzov in napisali nekaj o njenem gibanju. Za spoznavanje različnih naprednih tehničnih funkcij na kameri, s katerimi dobiš določene efekte, ti predlagamo, da si prebereš poglavje o napredni rabi kamere. To velja tudi, če te kamera na splošno zelo zanima, saj je to eno izmed področij pri ustvarjanju filma, kjer si lahko zelo kreativen.

Vision *v akciji – kratek opomnik za delo na terenu*

1. Ko delaš načrt za snemanje, upoštevaj, kakšno vrsto kamere boš uporabil. Vse kamere niso primerne za snemanje vseh vrst prizorov!
2. Pri snemanju uporabljaj ustrezne filmske plane, da boš lahko gledalcu prikazal natančno tisto, kar želiš. Uporabi več različnih filmskih planov.
3. Ne pozabi tudi uporabiti ustreznega rakurza. Nekatere posnetke moramo narediti iz spodnjega rakurza in druge iz zgornjega, da prikažemo, kar želimo. Tako da brez strahu dvigni kamero, splezaj kam na visoko ali pa počepni na tla in naredi posnetek iz takšnega položaja.
4. Uporabiš lahko različne vrste gibanja kamere (švenk, zoom …), da narediš bolj dinamične posnetke.

Kakšno opremo potrebuješ?

Za to poglavje potrebuješ kamero in stativ. Vsaka dodatna oprema, ki jo lahko dobiš, ti bo prinesla več izkušenj, vendar ni nujna.

Podrobnejša razlaga

Različne vrste kamer

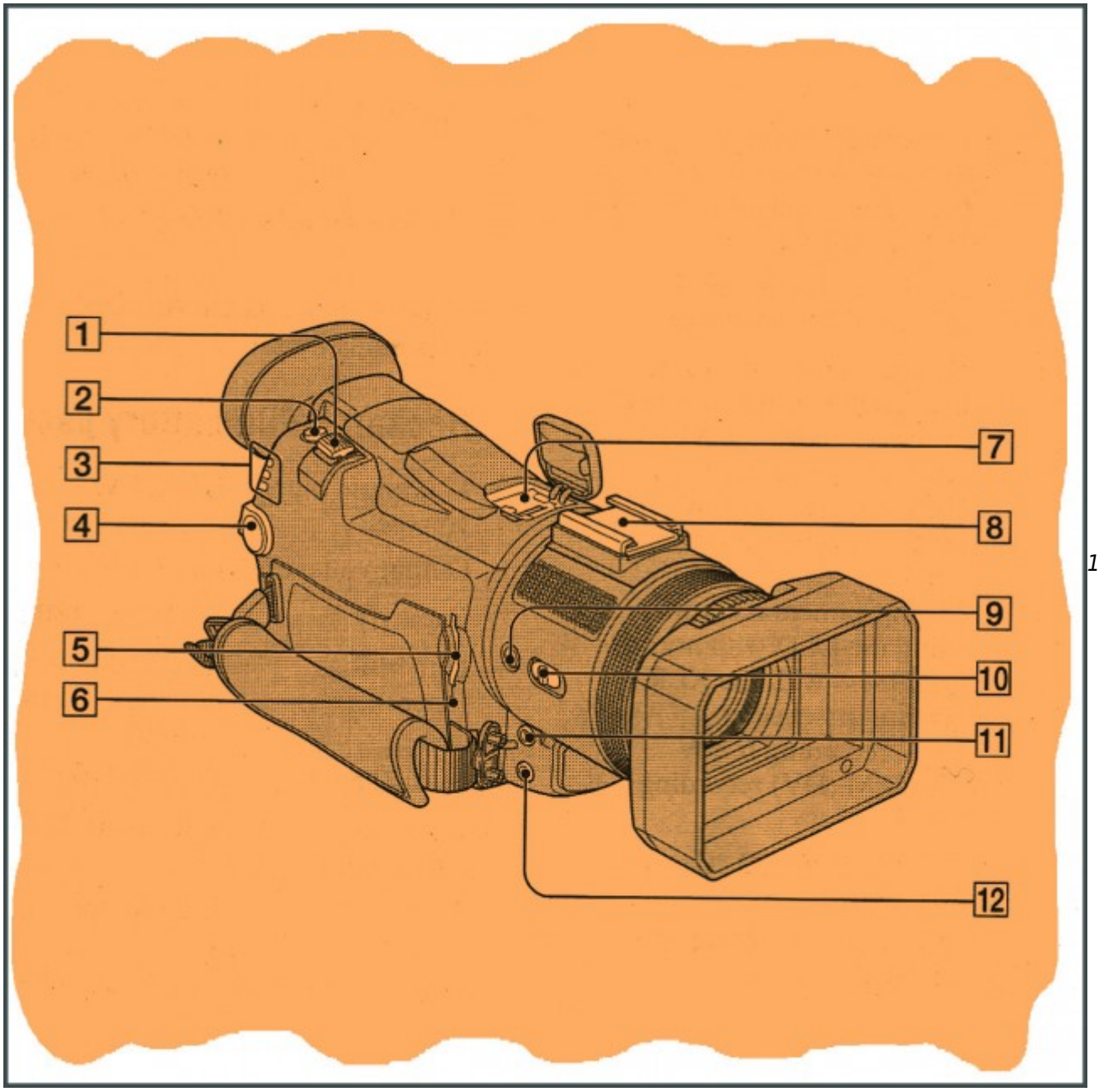
V današnjem času lahko snemaš z različnimi vrstami kamer. Katero boš izbral za svoj projekt, je odvisno od tega, kakšne vrste filmček želiš narediti, katera oprema ti je na voljo in seveda od tvojega tehničnega znanja. Če

imaš idejo za filmček, vendar nimaš dostopa do kamere, ne obupaj, saj ga lahko posnameš tudi z mobilnim telefonom ali digitalnim fotoaparatom s funkcijo snemanja. Obstaja cela vrsta filmskih festivalov, kjer vrtijo filmčke posnete tudi s takšnimi vrstami kamer. Seveda z uporabo boljše kamere dobiš tudi več možnosti pri snemanju in seveda predvajanju.

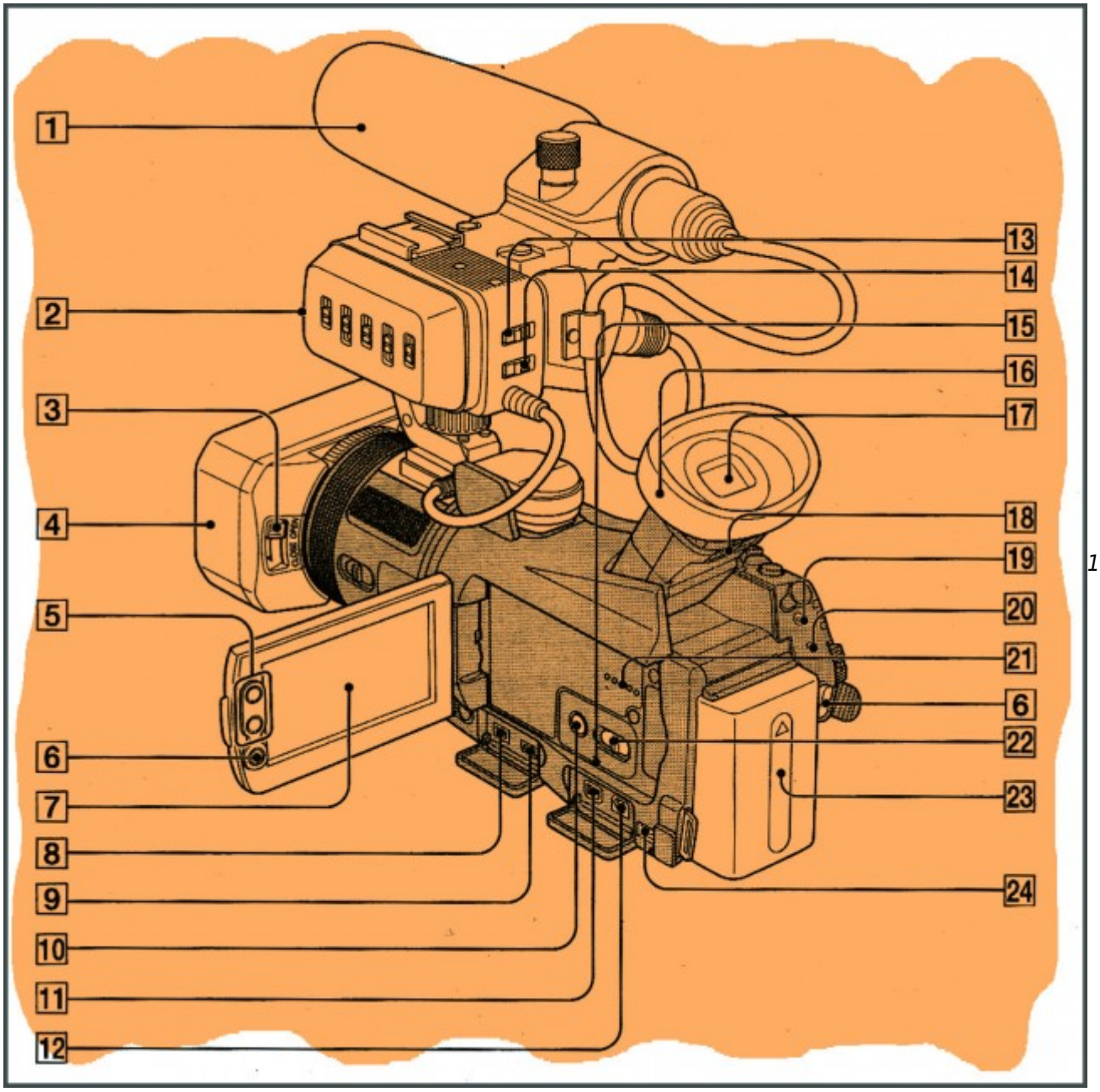
Vrsta Kamere		Prednosti	Slabosti
manjša videokamera		poceni, dobre samodejne (avtomatske nastavitve), različni programi snemanja in efekti, lepi posnetki v dobrih svetlobnih pogojih (dnevna svetloba), lahka za prenašanje naokoli	zelo težko je uporabljati ročne nastavitve ali jih sploh nima, nekakovostna slika v slabših svetlobnih pogojih (slaba luč, odrske luči – sploh če utripajo, v primerih velikih kontrastnih razlik – svetloba senca), zaradi lahkosti kamere so lahko naši posnetki bolj tresoči
profesionalna videokamera		različne in priročne ročne nastavitve, izvrstna kakovost slike, primerna za predvajanje na televizijo, za igrane in dokumentarne filme, dodatni vhodi za luč in zvok	dražja, težja za prenašanje naokoli, potrebno je kar nekaj znanja in izkušenj za pravilno uporabo takšne kamere
digitalni fotoaparat		poceni, dobre samodejne (avtomatske nastavitve), različni programi snemanja in efekti, lepi posnetki v dobrih svetlobnih pogojih (dnevna svetloba), lahka za prenašanje naokoli	zelo težko je uporabljati ročne nastavitve ali jih sploh nima, nekakovostna slika v slabših svetlobnih pogojih (slaba luč, odrske luči – sploh če utripajo, v primerih velikih kontrastnih razlik – svetloba senca), zaradi lahkosti kamere so lahko naši posnetki bolj tresoči, omejitev dolžine posameznega posnetka

zrcalnorefleksni fotoaparat		različne in priročne ročne nastavitve, uporaba različnih funkcij, fotoaparat tudi za video (različne nastavitve, programi snemanja in efekti), dodatni objektivi, ugodnejša cena kot pri profesionalnih kamerah	omejeni vhodi za luč in zvok, v prvi vrsti niso namenjene snemanju videa, nepriročne nastavitve za snemanje videa
športna kamera		izvrstna za uporabo v drugačnih razmerah (voda, sneg, blato ...), pričvrstimo jo lahko na glavo ali različne dele telesa ali stvari, primerna za dokumentarno snemanje, zelo majhna in lahka za prenašanje	malo ali nič ročnih nastavitev, včasih kratkotrajna baterija
pametni telefon/tablica		velika izbira velikosti, cene in kakovosti, dobre samodejne (avtomatske nastavitve), različni programi snemanja in efekti, lahki za prenašanje naokoli, različne možnosti v eni napravi (telefon, internet, foto, video, dostopni in enostavni programi za montažo, enostavno za objavo na spletu), različni dodatki	težja uporaba ročnih nastavitev, zaradi lahkosti so lahko posnetki bolj tresoči, omejeni vhodi za luč in zvok, v prvi vrsti niso namenjeni snemanju videa

Deli polprofesionalne videokamere



*1. Zoom gumb, 2. PHOTO gumb, 3. CAMERA-TAPE, CAMERA-MEMORY, PLAY-EDIT kontrolne lučke, 4. POWER gumb, 5. Reža za kartico, 6. Kontrolna lučka 7. Aktivni nastavek (za npr. dodatni mikrofon), 8. Nastavek za druge dodatke (npr. luč), 9. ASSIGN gumb (za lastno izbiro funkcij), 10. Gumb za snemanje v nočnem načinu, 11. Vhod za mikrofon, 12. Vhod za slušalke. *Določene besede smo zaradi lažjega razumevanja pustili v angleškem jeziku.*



1.

*Dodatni mikrofon, 2. XLR-adapter, 3. Gumb za odpiranje leče, 4. Zaščita za lečo in pokrov, 5. Zoom gumb, 6. REC START/STOP gumb, 7. LCD-zaslon, 8. I-link vhod, 9. USB-vhod, 10. DISPLAY/BATT info gumb, 11. COMPONENT out gumb, 12. A/V out gumb, 13. INPUT1 LOW CUT stikalo, 14. INPUT2 LOW CUT stikalo, 15. RESET gumb, 16. Okular, 17. Iskalo, 18. Gumb za nastavitev slike v iskalu, 19. LANC vhod, 20 CHG (polnjenje) kontrolna lučka, 21, Zvočnik, 22. Gumb za samodejni zaklep nastavitev, 23. Baterija, 24. Vhod za električni polnilec. *Določene besede smo zaradi lažjega razumevanja pustili v angleškem jeziku.*

Filmski plani, rakurzi in gibanje kamere

Če želiš posneti svoj filmček, poleg potrebne osnovne snemalne opreme potrebuješ tudi nekaj znanja o osnovah filmskega jezika in njegovi uporabi. V tem delu poglavja bomo zato razložili več o različnih filmskih planih, rakurzih in gibanju kamere.

V začetkih filma je bila uporaba različnih filmskih planov, rakurzov in gibanja kamere precej enostavna. Ponavadi so uporabili le en filmski plan, rakurz in nič gibanja. Filmi so prikazovali vsakdanje situacije, npr.:

Delavci zapuščajo tovarno (ang. *Workers Leaving the Lumiere Factory, 1895) – 46 sekund / Prihod vlaka na postajo (ang. The Arrival of the Mail Train, 1895) – 50 sekund; oba filma sta izdelal brata Lumiere.* Veliko ustvarjalnih moških in žensk je pričelo raziskovati filmsko izražanje in z leti so razvili tak način podajanja slik, da jih človeški um razume kot zgodbe, ki se ga tudi čustveno dotaknejo.

Filmski plani

Ena osnovnih metod je uporaba različnih filmskih planov z namenom, da vodimo gledalčevo pozornost, razložimo dogajanje in seveda vplivamo na čustva.

Različne filmske plane lahko uporabimo v različnih vrstah filmčkov in videov, da jih naredimo bolj zanimive. Ni pomembno, ali snemamo prijateljevo rojstnodnevno zabavo, koncert, glasbeni videospot, igrani film ali dokumentiramo naš projekt. Več različnih filmskih planov, kot bomo uporabili, bolj bo naš video vizualno zanimiv.

> *Lahko uporabiš tudi zelo malo različnih filmskih planov pri prikazu določenega dogodka. To je lahko tvoje izrazno sredstvo v primeru, ko želiš prikazati npr. dolgčas.*

Večina od nas zna povsem spontano pravilno uporabljati različne filmske plane. V veliko pomoč pa ti bo, če se naučiš, kako različne plane uporabljajo profesionalci. Poznavanje izrazov je zelo pomembno pri pripravljanju filmskega načrta (*storyboarda*) in pri pogovoru o njem z drugimi.

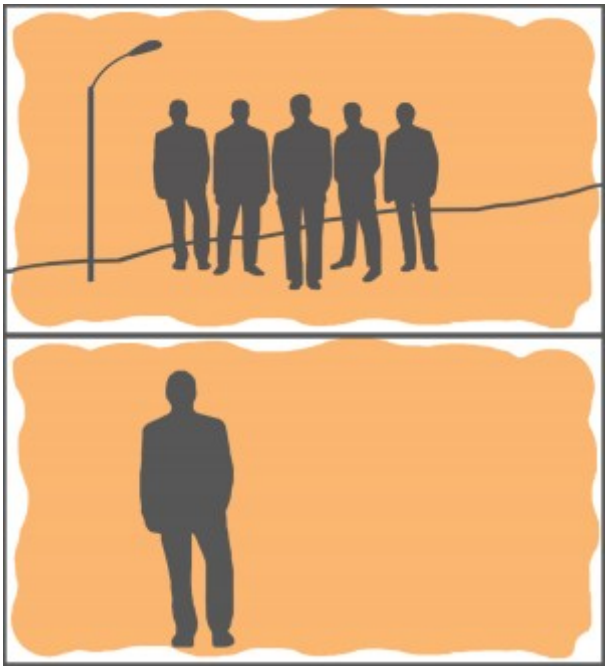
Osnova za filmske plane je človekova figura. Širši kot je plan, več pozornosti gledalec namenja okolici in umestitvi osebe ali stvari, ki jo snemamo v njo. Ožji kot je filmski plan, več pozornosti je namenjeno sami stvari ali čustvenemu stanju osebe. Različne filmske šole uporabljajo različne izraze za filmske plane.

Vrste filmskih planov

Total: kadar vidimo celega človeka na posnetku. Totale delimo na tri podskupine.

1. Široki total: osebo ali osebe na posnetku vidimo le kot majhne pike, ne moremo ugotoviti, katerega spola so, koliko so stari, kakšne vrste obleke nosijo … Vidimo pa lahko, kje se nahajajo, kakšna je okolica, vreme …
2. Srednji total: kadar vidimo več ljudi na posnetku, npr. gledalci na športni prireditvi, množica ljudi v mestu …
3. Ozki total: osebo ali osebe na posnetku vidimo od stopal do vrha glave.





Široki total, srednji total in ozki total

Total nam da odgovor na vprašanje, KJE se nahajamo.

Amerikan: oseba na posnetku je vidna od kolen do vrha glave, razvit je bil za vesterne, da so lahko gledalci videli revolveraša, kako je izvlekel pištolo.

Srednji plan: osebo na posnetku vidimo od pasu navzgor do vrha glave. Ta plan se uporablja tudi za snemanje različnih govorov.

Ilustracija: Amerikan in srednji plan



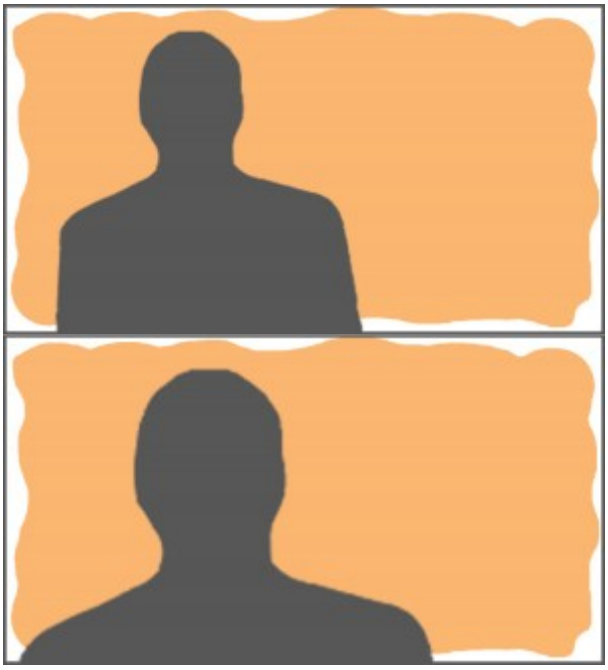


Amerikan in srednji plan

Amerikan in srednji plan nam dasta odgovor na vprašanje, KDO so ključne osebe.

Doprsni plan: osebo na posnetku vidimo od višine prsi do vrha glave, velikokrat se uporablja za snemanje prizorov z dialogi.

Portret: osebo vidimo od ramen do vrha glave, podoben je doprsnemu planu in je ravno tako uporaben pri snemanju prizorov z dialogi, vendar je že bolj intimen.



Doprsni plan in portret

Close-up: tukaj je oseba na posnetku vidna od brade do čela. Uporablja se ga za prikaz neznatnih ali močnih občutkov, npr. da prikažemo majhen trzljaj na obrazu ali zaprepadenost …

Detajl: s tem filmskim planom usmerimo pozornost na določen detajl, ki je pomemben za razlago zgodbe. Lahko je predmet, gib, del telesa …



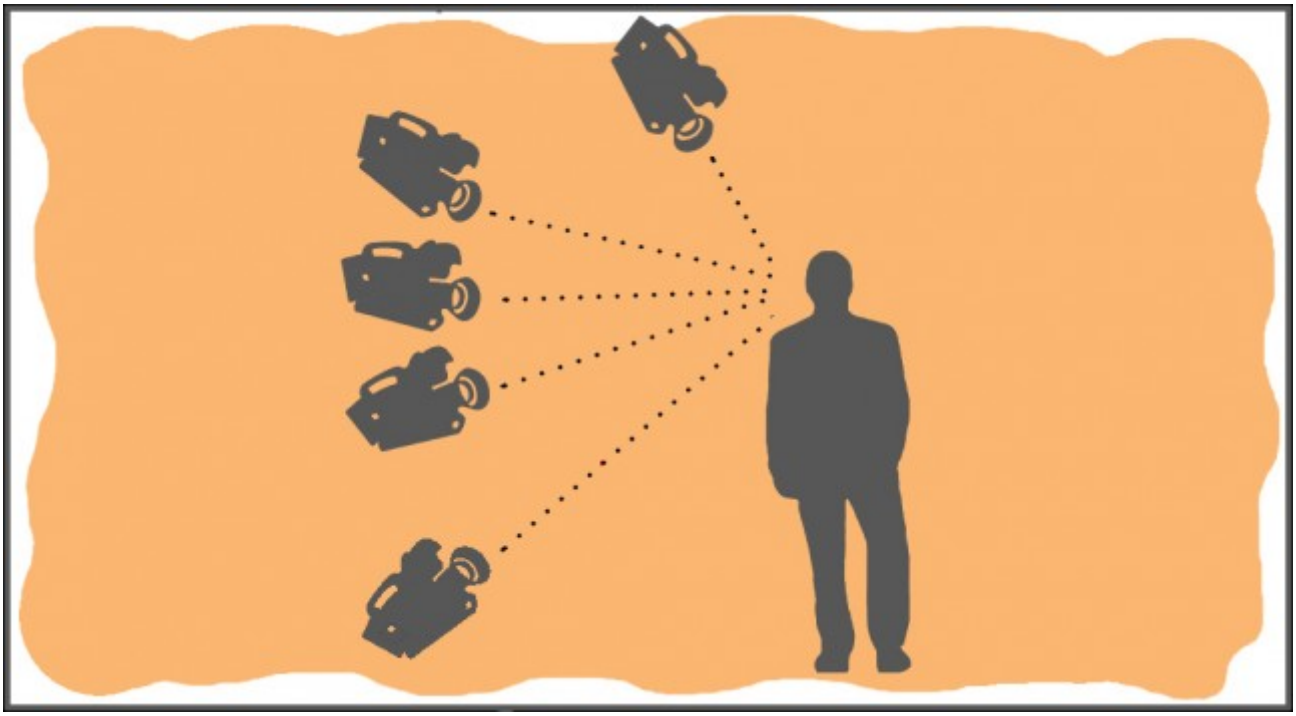
Close up in detajl

Slednji štirje ozki filmski plan nam povedo, KAJ se dogaja.

Video: Uporaba različnih filmskih planov (LIJAmedia)

Rakurzi

Kamera predstavlja oči oziroma zorni kot gledalca ali drugega igralca v snemanem prizoru. Z izbiro rakurza ustvariš razmerje do objekta snemanja, s tem lahko prikažeš njegove lastnosti (dominanten, šibek, izgubljen, samozavesten, velik, majhen, visok …).



Različni rakurzi

Nevtralni rakurz: ustvarimo ga, kadar postavimo kamero v isto višino, kot je naš objekt snemanja. Če snemamo osebo, postavimo kamero v višino obraza te osebe. Ta rakurz ne daje občutka, da je oseba več ali manj vredna. Ponavadi uporabljamo nevtralne rakurze pri snemanju intervjujev, TV-novic in oddaj, reportaž, dokumentarnih filmov … V igranih filmih uporabimo nevtralni rakurz, kadar snemamo pogovor med dvema ali več osebami, ki so iste višine, kadar sedijo ali stojijo v istih položajih in ko želimo prikazati, da so enakovredni.

Spodnji rakurz: ustvarimo ga, kadar postavimo kamero rahlo nižje od objekta snemanja in snemamo malce navzgor. S tem rakurzom prikažemo osebo ali objekt kot močno, pomembno …

Zgornji rakurz: ustvarimo ga s postavitvijo kamere malo nad objektom snemanja. Naš objekt ali oseba tako deluje šibkeje in manjše.

Ekstremni spodnji rakurz ali žabja perspektiva: ustvarimo ga, kadar postavimo kamero precej pod naš objekt snemanja (lahko na tla). Naš objekt ali oseba tako deluje kot zelo velik, celo strašljiv.

Ekstremni zgornji rakurz ali ptičja perspektiva: ustvarimo ga s postavitvijo kamere visoko nad naš objekt snemanja. Objekt ali oseba tako deluje kot zelo majhen, celo izgubljen.

V igranih filmih uporabimo različne rakurze, kadar snemamo dialoge in osebe niso enako velike, ne stojijo ali sedijo v istih pozicijah in ko želimo prikazati, da niso enakovredne (otrok – starš / šef – zaposleni).



Uporaba različnih rakurzov pri snemanju dialoga, kadar ena oseba stoji in ena sedi

RAKURZ	KAKO DELUJE OBJEKT/OSEBA	KAKŠEN OBČUTEK DOBI SOIGRALEC / GLEDALEC	PRIMERI
nevtralni rakurz – kamera in objekt sta v isti višini	objekt / oseba deluje nevtralno	gledalec oz. soigralec ima nevtralni občutek	TV-novice, oddaje, intervju, dialogi med dvema enakovrednima osebama
spodnji rakurz – kamera je niže od objekta snemanja	objekt / oseba deluje močno in pomembno	gledalec oz. soigralec ima občutek podrejenosti, šibkosti	govori politikov, otrok nasproti staršu
ekstremni spodnji rakurz – kamera je precej nižje od objekta snemanja	objekt / oseba deluje izjemno močno in pomembno, celo strašljivo	gledalec oz. soigralec ima občutek nepomembnosti, celo izgubljenosti	snemanje visokih zgradb, gora
zgornji rakurz – kamera je višje od objekta snemanja	objekt / oseba deluje šibko, majhno	gledalec oz. soigralec ima občutek nadmoči	otroci pred odraslim, učiteljem
ekstremni zgornji rakurz – kamera je precej višje od objekta snemanja	objekt / oseba deluje izjemno šibko, nepomembno, izgubljeno	gledalec oz. soigralec ima občutek, da je nad vsem, izjemna nadmoč, vzvišenost	snemanje mesta, pokrajine, dogajanja z velike višine

Video: Uporaba različnih rakurzov (Frederic Klamt)

Gibanje kamere

Švenk

Švenk je eden najbolj pogostih premikov kamere. Za ta premik moraš ponavadi uporabiti stativ, ki mora biti dobre kakovosti, da lahko narediš tekoče premikanje. Horizontalni premik je premik, kjer obrnemo kamero iz leve v desno oz. obratno.



Horizontalni švenk

Vertikalni premik je, ko vodimo kamero od zgoraj navzdol oz. obratno.



Vertikalni švenk

Kdaj naredimo švenk?

1. Ko je objekt snemanja prevelik za sliko (naš zoom na kameri je v najširšem položaju – zoom out) in se s kamero ne moremo bolj oddaljiti, npr. kadar snemamo objekt ali osebo, ki se nahaja v majhni sobi, ali kadar snemamo velike, visoke ali široke objekte (nebotičnike, pokrajino …).
2. Če želimo prikazati detajle večjih objektov naredimo švenk z zoom gumbom bolj ali manj približanim objektu snemanja (zoom na sredini ali zoom in).
3. Če želimo narediti posnetek, ki zajema kot 180°–360°.
4. Velikokrat ga uporabimo kot prvi/uvodni posnetek v našem filmu.

Švenk v praksi ponavadi naredimo z zoomom povsem ven (zoom out). Hitrost ‘švenkanja’ naj bi bila ista skozi cel premik kamere. Skupaj s švenkanjem navadno ne delamo drugih premikov. Pomembno je, da pred začetkom snemanja določimo prvi kader in zadnji, kjer švenk zaključimo. Prvi in zadnji kader naj bosta kompozicijsko lepo

uravnotežena (več o kompoziciji v poglavju *Kompozicija in barve*).

> *Ko pričneš s snemanjem švenka, poskušaj na začetku držati kamero na prvem kadru nepremično vsaj 3–5 sekund, nato prični s premikanjem. Ko premik, 'švenk', zaključiš, pusti, da kamera snema še 3–5 sekund, preden jo ugasneš. Tako boš imel/-a več možnosti pri rezanju posnetka v montaži.*

Zoom in vožnja

Med zoomom in vožnjo obstaja razlika, čeprav oba premika na prvi pogled delujeta enako.

Med zoomiranjem je naša kamera cel čas v istem položaju, objekt ali osebo pa sledimo z zoomiranjem (zoom in) oz. se od osebe ali objekta oddaljujemo (z zoom out). Med zoomiranjem se spreminja goriščna razdalja in globinska ostrina. Več o tem si lahko prebereš v poglavju o napredni uporabi kamere.

Video: Premiki kamere (projekt VISION)

Vožnjo izvajamo takrat, kadar se gibljemo skupaj z objektom ali osebo in vzdržujemo do tega isto razdaljo. Ali se od objekta ali osebe približujemo ali oddaljujemo tako, da se premikamo s kamero. Objekt ali osebo lahko sledimo tudi s strani. Goriščna razdalja in globinska ostrina na posnetku pa ostajata nespremenjeni, ker ne uporabljamo zooma.



Primer vožnje z uporabo avtomobila

Kdaj uporabimo zoom ali vožnjo?

Uporabimo ju, kadar želimo prikazati objekt ali osebo tako, da začnemo z detajlom in pridemo do totala, ali obratno, kadar želimo med snemanjem slediti objektu ali osebi ali da ustvarimo poseben efekt. Vožnja v tem primeru od nas zahteva precej več manevrskega prostora.

> *Podobno kot pri 'švenkanju' je tudi pri zoomiranju priporočljivo, da ko pričneš s snemanjem, poskusiš na začetku držati kamero na prvem kadru nepremično vsaj 3–5 sekund, nato pričneš z zoomiranjem. Ko zoomiranje zaključiš, pustiš da kamera snema še 3–5 sekund, preden jo ugasneš. Tako boš imel/-a več možnosti pri rezanju posnetka v montaži. Da narediš dober zoom, ponavadi potrebuješ stativ. Zoomiranje se več uporablja pri televizijskem snemanju kot pri filmu.*

Vožnja je našim očem bolj naravna (z očmi ne moremo zoomirati), zato se jo v filmih več uporablja. Velike produkcije imajo na voljo poseben voziček (dolly) za kamero in kamermana. Pri nizkocenovnih produkcijah pa moramo improvizirati. Uporabimo lahko rolke, kolesa, avto, doma narejene vozičke … Kamero poskušamo na naše prevozno sredstvo pričvrstiti, če te možnosti nimamo, snemamo z mirno roko.

Kamera iz roke

Ta način snemanja sploh pri igranih filmih pri gledalcu ustvari občutek 'dokumentarizma' in avtentičnosti, občutek, kot da se je posneto v resnici zgodilo. Kamera se ponavadi cel čas malce premika, zato kompozicija ni vedno popolna. Kamera iz roke se pogosto uporablja tudi pri snemanju dokumentarnih filmov. Nekatere kamere lahko namestimo tudi na rame.



Kako naredimo posnetke s kamero iz roke bolj mirne

Kako naredimo naše posnetke z roko bolj mirne?

1. Izogibajmo se snemanju z *zoom in*, ker so pri tem naši premiki bolj opazni in bo slika tresoča.
2. Roko, komolec ali zapestje, s katerim držimo kamero, lahko med snemanjem kam naslonimo in tako preprečimo nenadzorovane gibe.
3. Ko pričnemo s snemanjem, vdihnemo, in medtem ko snemamo, zadržujemo dih ali dihamo počasi ali plitvo (primerno za kratke posnetke).

Steadicam

Steadicam je naprava za stabiliziranje kamere in nam omogoča, da posnamemo ‘mehko’ sliko tudi, kadar se kamerman giblje (hodi, teče …) ali premika po neravnem terenu. Ustroj naprave omehča gibe, ki, kadar

snemamo iz roke, na naši sliki izgledajo kot tresljaji in drobni premiki. Steadicam se veliko uporablja v profesionalni industriji.

Nekatere kamere imajo vgrajen stabilizator slike, vendar z njim ne dosežemo istega učinka, kot če uporabljamo steadicam. Opcijo za vključitev stabilizatorja bomo najverjetneje našli v meniju.

Kran (žerjav)

Kran uporabimo, da z njim dvignemo kamero na določeno višino. Večji krani skupaj s kamero dvignejo tudi kamermana, lahko pa s kamero upravljamo na daljavo. Krane se uporablja na filmskih setih ali pri snemanju večjih televizijskih produkcij (Evrovizija). V nizkocenovnih produkcijah uporabimo prilagojene naprave, ki si jih lahko tudi sposodimo.

Daljinsko voden helikopter (drone)

Z daljinsko vodenim helikopterjem lahko dvignemo kamero visoko od tal, kar je veliko cenejša in dostopnejša možnost za ustvarjanje zračnih posnetkov, kot najem helikopterja ali letala. Velikokrat se jih uporablja tudi za snemanje na področjih, ki so težko dostopna peš, pa tudi za izdelavo turističnih in promocijskih posnetkov.







Zračno voden helikopter

V profesionalnih produkcijah uporabljajo še druge načine za gibanje kamere, zgoraj zapisani pa so nekako osnovni.

> *Če za izdelavo filmčka nimaš na voljo veliko sredstev, lahko po spletu pobrskaš tudi za raznimi alternativnimi možnostmi (npr. Fig-rig). Najdeš lahko tudi več nasvetov 'naredi sam', ki ti pomagajo izdelati lastno opremo. Če si 'tehnični' tip, lahko raziskuješ sam in razviješ ideje za lastne naprave za premikanje kamere. Vse, s čimer boš dobil želeni efekt, je dobrodošlo.*

Pogoste napake

Uporaba kamere

1. Format snemanja na naši kameri je nastavljen na nizko kakovost, zato je kakovost posnete slike slaba.
2. Vsi posnetki niso posneti v isti kakovosti, številu framov (*framerate*) ali velikosti (*aspect ratio*). To pomeni več dela v montaži ali nezdružljive posnetke.

Filmski plani

> Filmski plani, ki jih uporabljamo, niso dovolj natančno definirani, človeka kadriramo neprimerno, npr. od gležnjev do čela … Ali pa puščamo preveč prostora nad glavo oz. pod stopali (več o tem v poglavju Kompozicija in barve).

Rakurzi

> Višina kamere odgovarja kamermanu, ne posnetku! Ko snemaš, je zelo udobno postaviti kamero na stativ v višino svojih oči, vendar moraš kot kamerman včasih poklekniti ali se kam povzpeti, da dobiš dober posnetek.

Premik kamere – švenk

1. Na koncu švenka iščemo najboljši kader za zaključek in premikamo kamero naprej in nazaj. To izgleda, kot da smo neodločeni. Zato je bolje narediti najprej poskusni švenk ne da bi snemali in šele ko preučimo naše

možnosti, posnamemo posnetek.
2. Švenk med premikom upočasnimo ali skoraj ustavimo, nato pa ga zopet nadaljujemo.
3. Med švenkom naredimo še kakšen nenačrtovan premik, npr. zoomiramo in s tem izgubimo lepo kompozicijo.
4. Delamo horizontalni in vertikalni švenk istočasno, a nismo dovolj izkušeni, da bi enakomerno premikali kamero. To se nam lahko zgodi tudi, če nimamo dobrega stativa, ki bi omogočal mehke premike.

Premiki kamere – zoomiranje in vožnja

1. Uporabljamo preveč zoomiranja noter in ven.
2. Ko zoomiramo, to naredimo prehitro (skočimo z gumbom) ali pa zoomiramo prepočasi.
3. Ko zoomiramo ali izvajamo vožnjo, tega ne počnemo v enakomernem ritmu, npr. se vmes ustavimo, potem nadaljujemo ali prevečkrat popravljamo kompozicijo.

Premiki kamere – kamera iz roke

1. Roka se nam trese.
2. Uporabljamo kamero iz roke in zoom v položaju *zoom in*. V tem primeru bo slika tresoča, celo če imamo zelo mirno roko. Bolje je, da potegnemo zoom povsem ven in se fizično približamo objektu snemanja, kolikor je mogoče.
3. Slika je 'prevrnjena', vertikalne in horizontalne linije niso poravnane (več o tem v poglavju Kompozicija in barve).

> *Pogoste napake se ti bodo zdele verjetno povsem razumljive, ko boš o njih bral, vendar lahko na predloge, na kaj moramo paziti, hitro pozabimo, ko smo v snemalnem zagonu. Predlagamo, da se, ko zaključiš z vajami ali celo že začneš s snemanjem filmčka, vrneš k tem delu poglavja. Preveri še enkrat svoje posnetke in preglej, ali si morda naredil katero od zgoraj napisanih napak. Največ se naučimo iz prakse in napak, ki jih uspemo prepoznati.*

Vaje

Filmski plani

1. Glej kateri koli film deset minut (za boljšo pozornost na sliko lahko ugasneš zvok). Opazuj, kakšne in koliko filmskih planov je uporabljenih v tem času ter kako dolgo trajajo. Lahko si narediš tudi seznam in na koncu prešteješ, kolikokrat je bil uporabljen posamezen filmski plan.
2. Naredi posnetke (ali fotografije) osebe pri nekem početju (pitje kave, igranje nogometa, delanje domače naloge …) in uporabi vsaj tri različne filmske plane za prikaz.
3. Skušaj prikazati različne občutke z uporabo različnih filmskih planov (jeza, veselje, žalost, dolgčas, zavist, vznemirjenost, sreča, zadovoljstvo, razočaranje, umirjenost …). En posnetek (oz. ena fotografija) za vsak občutek bo dovolj.
4. Izdelaj videokolaž (glej poglavje Videokolaž) svojega kraja ali organizacije oz. šole, ki jo obiskuješ, posnemi dogajanje in uporabi različne filmske plane. Lahko uporabiš več istovrstnih, npr. narediš več totalov, več detajlov … Naredi montažo v kameri, kar pomeni, da že med snemanjem snemaj na način, da si bodo posnetki sledili v logičnem vrstnem redu. Začni morda s totalom, nadaljuj s srednjimi plani, nato detajli, vrni se na srednje plane in nato končaj s totalom. Najdi dober uvodni in zaključni posnetek.

Praktični nasveti:

- V tej fazi delaj samo statične posnetke, ne uporabljaj premikov kamere.
- Naj trajajo dovolj dolgo, npr. 4–10 sekund, odvisno od tega, kako kompleksna je slika; preprost detajl lahko traja krajši čas, total z veliko slikovnimi informacijami pa lahko traja dlje.
- Če se kaj dogaja, npr. mimo pelje vlak, snemaj dovolj dolgo, da se akcija konča, da odpelje iz kadra.

Rakurzi

1. Najdi in naredi posnetke (ali fotografije) različnih situacij, ki odgovarjajo različnim rakurzom.
2. Naredi posnetke (ali fotografije) istega objekta ali osebe iz vseh možnih rakurzov.
3. Posnemi dialog med dvema osebama, uporabi dva rakurza, spodnjega in zgornjega.

Premiki kamere – švenk

1. Posnemi lep horizontalni švenk pokrajine ali mesta.
2. Posnemi lep vertikalni švenk visoke zgradbe ali osebe, ki stoji.
3. Posnemi detajlni horizontalni švenk več oseb (njihove obraze, čevlje …), ki stojijo v vrsti.

Premiki kamere – zoom in vožnja

1. Posnemi osebo, ki se premika stran od tebe, tako da imaš kamero na mestu in ji slediš z *zoom in*.
2. Posnemi osebo, ki se premika tako, da ji s kamero slediš na isti oddaljenosti in imaš ves čas isto goriščno razdaljo (zoom je ves čas v isti poziciji).
3. Posnemi osebo, ki stoji, in naredi učinek odmikanja tako, da uporabiš *zoom out*.
4. Posnemi osebo, ki stoji, in naredi učinek odmikanja tako, da se odmikaš s kamero in imaš ves čas isto goriščno razdaljo (zoom je ves čas v isti poziciji).
5. Posnemi premikajočo se osebo tako, da ji slediš s strani.
6. Posnemi premikajočo se osebo s strani tako, da stojiš na mestu in ji slediš s horizontalnim švenkom.
7. Primerjaj vseh 6 posnetkov.
8. Posnemi lep *zoom in* in *zoom out* objekta ali osebe (začni z očmi in končaj s totalom ali začni s hišno številko in končaj s celo hišo).
9. Posnemi primer slabega zoomiranja.
10. Posnemi posnetke vožnje z uporabo različnih prevoznih sredstev. Najdi zanimive rešitve.

Premiki kamere – kamera iz roke

1. Posnemi prizor z uporabo stativa, nato posnemi isti prizor s kamero iz roke.
2. Primerjaj oba posnetka.
3. Naredi posnetek osebe ali objekta s kamero iz roke in zoom in.
4. Naredi isti posnetek, tako da se objektu ali osebi približaš in snemaš z zoom out.
5. Primerjaj oba posnetka. Bodi pozoren/-na na tresenje posnetka.

Sorodne teme in zunanji viri

Poglavja: Kamera – napredno / Kompozicija slike in barve

Metodologija

Vaje v tem poglavju so zelo uporabne in pomembne za pridobivanje osnovnih izkušenj pri delu s kamero, vendar znajo biti dolgočasne, če nimajo pravega namena. Če predeluješ to poglavje sam ali vodiš skupino udeležencev skozi proces, bo v veliko pomoč, če si izberete temo in povežete vaje z le-to. Motivacija za delo bo večja in na koncu lahko posnetke zmontirate in izdelate kratek filmček. Izberete lahko teme, kot so: prijateljstvo, vaš kraj, letni čas, predstavite šolo, mladinski klub, družinske člane …

Terminologija

filmski plani, total, amerika, srednji plan, doprsni plan, portret, close up, detajl, (ekstremni) spodnji rakurz, nevtralni rakurz (ekstremni) zgornji rakurz, švenk, zoom, vožnja, kran, kamera iz roke, steadicam, daljinsko voden helikopter