



# Правила съемки

Раньше жанр домашнего видео исчерпывался небольшим набором сюжетов в стиле «наша свадьба», «мы едим шашлык», «первый раз в первый класс», а архив измерялся горой видеокассет стандарта VHS. Сегодня же обилие цифровых камер позволяет существенно расширить коллекцию самостоятельно снятого видео. А с помощью компьютера можно монтировать отдельные сюжеты в полноценные клипы, фильмы и семейные саги.

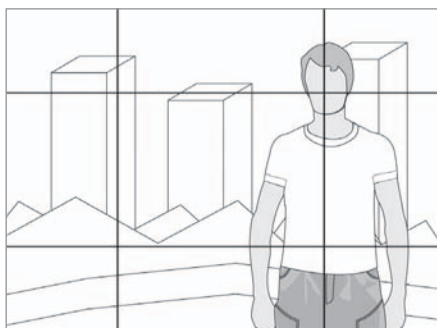
**Ц**ифровые видеокамеры приобретают все большую популярность: еще бы, в этом классе домашней электроники, пожалуй, быстрее всего внедряются технические новшества. Немаловажную роль также играют относительная потребительская доступность современных камер, выпускаемых крупными производителями электроники, и практически полное отсутствие низкокачественной продукции попате.

Как снять видеосюжет, достойный не только программы «Сам себе режиссер»? Как не потратить впустую место на цифровом носителе и качественно запечатлеть моменты нашей жизни?

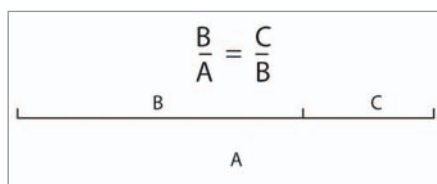
## >> Золотое сечение

В фотографии издавна существует и используется понятие «золотое сечение». Суть золотого сечения заключается в том, что любой отрезок можно разделить на две части таким образом, что меньшая будет относиться к большей так, как большая ко всему отрезку. Кадр мысленно делится на вертикальные и горизонтальные участки.

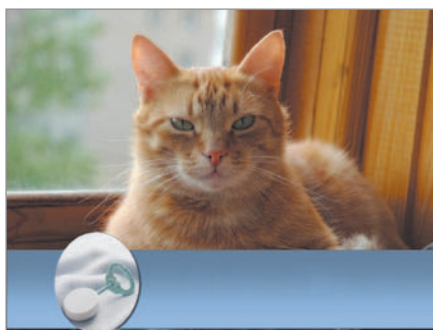
С точки зрения классической композиции основные объекты съемки должны располагаться на воображаемых линиях, визуально разделяющих кадр.



В видеосъемке правило золотого сечения точно так же применяется и позволяет сделать картинку более приятной человеческому глазу. Руководствуясь этим правилом, можно не только эстетически улучшить фрагменты будущего фильма, но и заранее позаботиться о свободном месте для воз-

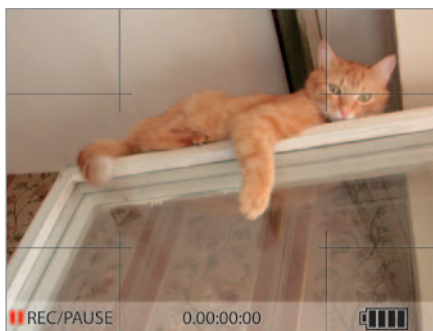


↑ Геометрическое правило золотого сечения — соотношение длин отрезков



можных титров, элементов компьютерной графики и эффектов монтажной склейки.

Многие производители видеокамер предусмотрительно включают в меню возможность отображения в видискателе сетки, которая делит кадр по правилу золотого сечения для упрощения расположения объектов съемки.



## >> Опора в работе

Конечно же, мэтрам кинематографа (типа Ларса фон Триера) позволительно снимать с руки, с нарочитыми «шевеленкой» и «прыгающей камерой». Однако сперва придется научиться снимать в классической манере. Иначе ваше творение могут не оценить.

Мы не раз видели ужасающего вида треноги, на которых крепятся большие и дорогие профессиональные камеры.

■ Во-первых, штатив — основное орудие борьбы с «трясучкой» и «шевеленкой».



■ Во-вторых, штатив позволяет делать плавные и аккуратные повороты камеры, более точно следующие за снимаемым объектом, чем при работе с руки.

■ В-третьих, штатив позволяет вести съемку от третьего лица — и тем самым дает возможность оператору тоже попасть в кадр.

■ В-четвертых — вопрос удобства. Не так давно камеры весили по 1–1,5 кг и на маленьком штативе препротивно «кивали» в самый неподходящий момент. Сейчас на рынке преобладают цифровые камеры размером с пачку сигарет, и штативы для них отличаются легкостью и компактностью.

Крепежное гнездо у камер унифицировано, поэтому выбор штатива зависит не от уникальных особенностей конструкции, а только от размеров и веса вашей камеры.



## >> Выбираем свет

Свет — тот компонент видеосъемки, который может как улучшить проигрышный кадр, так и испортить хороший. Недаром говорят, что в видео на правильно подобранный или выставленный свет приходится 50% удачно переданного настроения. Если нет возможности выставить искусственное освещение и контролировать его в течение всей съемки, то надо очень внимательно следить за источниками освещения — как искусственными (лампами, светильниками), так и естественными (солнцем, небом, отраженным светом).

При резком попадании в кадр, а соответственно, и на матрицу камеры яркого источника освещения процессор камеры пытается подстроиться под новые условия, а в результате сперва сильно затемняет кадр, а потом долго и мучительно приводит параметры записи в соответствие с изменившимися условиями съемки.

Поэтому следует если не избегать, то хотя бы очень осторожно и внимательно от-



### ↑ Контровое освещение

носиться к съемке в контровом освещении, когда яркий источник света находится непосредственно за объектом, а также избегать резких движений, когда яркие источники освещения могут неожиданно попасть в кадр. На этот случай существуют специальные световые фильтры.

## » Режимы съемки

Есть и более простые способы — в камерах существуют заранее предусмотренные наборы режимов съемки. Различные режимы позволяют использовать предустановленные настройки для наилучшей съемки спортивных событий, пейзажных и портретных сюжетов, ночной работы с камерой и т.д.

Правильно подобранный режим позволяет добиться наилучшей цветопередачи и отображения всех деталей.

О выборе режимов желательно подумать заранее, особенно если вы собираетесь монтировать целый сюжет или фильм из не-



### ↑ Режимы съемки: зимний пейзаж

скольких роликов. Будет обидно, если красивый переход в монтажной склейке будет плохо смотреться из-за неправильно подобранных режимов съемки.



### ↑ Режимы съемки: ландшафт

## » Классика спецэффектов

Вы наверняка видели документальные съемки о том, как профессионалы делают кино и видеопрограммы, используя компьютерную графику и виртуальные студии. При желании и некотором умении можно



### ↑ Режимы съемки: портретная съемка

попытаться сделать то же самое без использования дорогостоящего оборудования и аренды студии green или blue room. И первое, что приходит на ум, — перенос объекта на другой фон. В сущности, 90% всех спецэффектов создаются с использованием этого приема.

Процесс вырезания объекта из фона, на котором он был запечатлен, называется keying. Для этого достаточно программного обеспечения для нелинейного видеомонтажа типа Adobe Premier, Adobe After-Effect, Pinnacle Studio и им подобного, зачастую распространяемого «в нагрузку» с камерой. Также необходимо озаботиться фоном для первичной съемки, контрастным к самому объекту и желательно отличающимся от него по цвету.

Выставив ровное, однородное освещение и сняв фрагмент, можно в соответствующей программе произвести keying и вставить объект в нарисованный интерьер или клип любимой группы. **Александр Шония**

## РАБОТА С ВИДЕО

Один из самых важных моментов, о котором не стоит забывать при «перегонке» видео с камеры на компьютер, — это поля (fields). Поля пришли еще с тех незапамятных времен, когда основными параметрами изображения были не пиксели, а строки и сигнал характеризовался количеством этих строк.

Тогда и был принят стандарт, при котором каждый кадр записывался через одну строчку экранного изображения. То есть в первом кадре записывались только четные строки, во втором только нечетные и так далее.

При захвате изображения с камеры (capturing) рекомендуется сперва сохранять поток в формате dv (digital video), не применяя при этом сжатие вообще. Объемы несжатого видео очень велики — порядка 1 Гбайт на 10 минут в стандарте PAL (720x576 точек). А значит, желательно использовать отдельный жесткий диск

с максимальной скоростью передачи данных и максимально возможного объема. Такие объемы впоследствии компенсируются качеством, поскольку все видеокодеки, используемые при сжатии, так или иначе приводят к потере данных. После всего вышеперечисленного с полученным видео можно будет работать: совмещать с другими роликами, накладывая новый звук, титры, элементы компьютерной графики и так далее.

В несжатом видео у нас присутствуют уже упомянутые поля, поэтому при выводе готового ролика можно будет увидеть мерцание, вызванное этими полями. Борьбаться с мерцанием умеют сами кодеки, с помощью которых изготавливаются ролики. В настройках выводимого видео есть функция interlacing, отвечающая за совмещение полей двух соседних кадров. Достаточно установить de-interlace source, и видео получится «гладким и ровным».

