

ÚKOLY A TESTY – Základy kamery 1

test 1 (ke kapitolám 1-2)

Čím se liší filmová kamera od kamery digitální?

Co mají filmová a digitální kamera společného?

Co je to reflexní hledáček a je tento typ hledáčku využit i u digitálních kamer?

Úkol 1

Natočte digitální kamerou operovanou z ruky jednoduchý příběh setkání dvou postav pod lampou v parku – jednou s použitím obrazového stabilizátoru a jednou bez použití stabilizátoru.

test 2 (ke kapitolám 3-4)

Co je to tzv. „základní“ objektiv?

Jakým způsobem mění kameraman/ka hloubku prostoru na scéně?

Co je to transfokátor a jaké druhy transfokátorů známe?

Úkol 2

Natočte postavu opřenou o strom v parku, která píše sms do mobilu třemi způsoby: 1) pozadí je velmi blízko k postavě, 2) pozadí má střední vzdálenost, 3) pozadí je velmi vzdálené k postavě.

test 3 (ke kapitolám 5-6)

Jaké znáte tři základní druhy pohybů využitelných ve filmu?

Jakým způsobem přispívá k dramatizaci pohybového vjemu barva?

Kdo je považován za prvního režiséra v historii kinematografie a proč? Co tento režisér objevil?

Úkol 3

Úkolem je natočit 10 jednoduchých záběrů digitální kamerou, která je zafixována na stativu. Není povoleno panorámovat do stran, švenkovat nahoru dolů či zoomovat. Záběry musí být statické. Každý záběr má 6–10 sekund a jsou stříženy za sebou přímo v kameře. Celá natočená sekvence se dodatečně stříhově nezpracovává. Není povoleno natáčet lidi. Rovněž není povolena příprava scénářem. Musí jít o bezprostřední nasnímání pohybů nacházejících se někde v exteriéru. Analýza výsledku probíhá přímou projekcí nasnímaných záběrů kamerou, kde se ukazuje, že vznikl zajímavý a velice živý film. To poukazuje na bystrost režiséra a kameramana. Bez přípravy, bez scénáře, bez stříhu je film plný dramatických atmosfér, které samy vytvoří zajímavý příběh a tím i kvalitní film. Jde o trénink vyhledávání a začleňování pohybu do struktury filmového vyprávění.

test 4 (ke kapitolám 7-8)

Jaký je rozdíl mezi obrazem nasnímaným uvnitř rámu a obrazem existujícím vně rámu?

Existují oba a který je pro diváky zajímavější?

Jaké jsou tři základní funkce paměťové sbírky lidského mozku?

Jak lze prakticky využít rámování při natáčení jakéhokoliv filmu?

Úkol 4

Úkolem je natočit jednu scénu s jednou postavou (např. u snídaně) s chybějící rekvizitou. Musí být jasné, že rekvizita je součástí příběhu, ale nesmí být použita v záběrech. Například: Rybář loví na břehu řeky ryby, ale my nemáme při natáčení rybářský prut. Jiný příklad: Cyklista zastaví na rušné křižovatce na červenou, čeká až padne zelená a pak odjíždí. Nemáme ale k dispozici kolo. Scéna má maximálně 6 záběrů.

test 5 (ke kapitolám 9-10)

Které tři druhy prostorového vyjádření má k dispozici kameraman/ka filmu?

Jaký je rozdíl mezi jedno-ohniskovou, dvou-ohniskovou a tří-ohniskovou lineární perspektivou?

Jakým způsobem vytváří prostorový vjem barva?

Úkol 5

Úkolem je natočit tři záběry s použitím jedno-ohniskové, dvou-ohniskové a tří-ohniskové lineární perspektivy

test 6 (ke kapitolám 11-12)

Kdy volíme sekvenční způsob natáčení?

Jak musí kameraman/ka přizpůsobit světelnou konstrukci na scéně pro vícekamerové natáčení?

Jaká jsou specifika natáčení přímého televizního přenosu?

Úkol 6

Úkolem je natočit v televizním studiu krátký dialog dvou postav a použitím sekvenčního natáčení třemi kamerami