

## **Початок роботи над відео-проектом**

Для успішної реалізації проекту від студентів потрібно володіння такими загальними навиками і уміннями:

- чітко формулювати проблему (мету), над якою належить працювати в даному проекті;
- виділяти коло менш значущих проблем (завдань), необхідних для досягнення поставленої мети, віддзеркалення і можливе вирішення яких допоможе підібрати ключ до якнайповнішого відображення основної теми;
- знаходити і відбирати потрібну інформацію, щоб показати розуміння суті проблеми, її внутрішній складності і можливі шляхи рішення, виділивши той шлях, який з погляду студента виглядає найбільш прийнятним, з обов'язковим поясненням своєї позиції.

Тема відео-проекту дозволяє використовувати індивідуальний підхід для кожного студента, враховуючи його особисті інтереси, захоплення, а також навколишню атмосферу. В процесі роботи над темою студент в своїй проектно-дослідницькій діяльності проходить такі етапи:

1. В рамках запропонованої теми необхідно проаналізувати ті проблеми, які можуть зачепити особистість студента, тим самим стимулюючи його інтерес до предмету дослідження і піднімаючи рівень особистої мотивації і зацікавленості в результаті.
2. Складання індивідуального графіка роботи (спільно з викладачем) на основі запропонованого навчального модуля і рекомендацій до нього.
3. Власне робота над проектом, в ході якої студент освоює основні принципи монтажу і набуває практичних навиків роботи в програмах Adobe Premiere або After Effects.
4. Представлення готового проекту (відеоролика) і включення результатів цієї роботи в досягнення студента шляхом оцінювання його знань та навиків.

### **Основні етапи роботи над проектом**

Цей розділ буде присвячений теоретичним питанням, пов'язаним з підготовкою відеофільму. Викладена тут інформація буде корисна як для викладача, так і для студентів. Краще ознайомити студентів з даним розділом на самому початку курсу і у міру знайомства з програмою Adobe Premiere відпрацьовувати окремі етапи (написання сценарію, складання графіка роботи, зйомки, складання монтажного листа).

#### **Сценарна заявка**

За більш ніж вікову свою історію кінематограф створив свою «мову», свої засади, свою систему правил. Необхідно пам'ятати, що створення фільму припускає достатньо серйозну «паперову» роботу, яку студентові належить освоїти. Приступаючи до роботи над фільмом, потрібно чітко уявляти собі його загальний задум, завдання, які ми маємо вирішити, аудиторію, на яку цей фільм розрахований, наші технічні можливості і тимчасові обмеження. На початковому етапі студенту необхідно буде запропонувати заповнити наступний бланк, назвемо його *сценарною заявкою*, де по суті міститься робоча версія фільму. Сценарна заявка буде тим самим документом, з якого починається робота над майбутнім фільмом. Вона покликана чіткіше сформулювати загальну ідею і завдання фільму і сприяє більшій дисциплінованості студента. Далі вказано як саме має бути оформлена Сценарна заявка і описано детально усі її розділи.

Сценарну заявку заповнюють у вигляді бланку і роздруковують для підпису і затвердження будь-якого відео-проекту. Затверджують зазвичай спонсори фільму, а у нашому випадку, — викладач, який в подальшому оцінює цей проект. Тому, для хорошої оцінки, бажана співпраця з викладачем ще на початковому етапі роботи над проектом.

## Сценарна заявка

- 1) Прізвище та ім'я \_\_\_\_\_
- 2) Назва фільму \_\_\_\_\_
- 3) Обґрунтування теми \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 4) Аудиторія \_\_\_\_\_
- 5) Жанр \_\_\_\_\_
- 6) Графік роботи над фільмом \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 7) Необхідне устаткування \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 8) Підсумковий формат відеоролика \_\_\_\_\_
- 9) Розподіл роботи в групі \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Підпис викладача \_\_\_\_\_ Дата \_\_\_\_\_

### Розглянемо тепер більш докладніше кожен із запропонованих пунктів.

1. Отже, на самому початку вказується ім'я студента, який працюватиме над проектом (можлива робота над одним проектом групи з 2–3 чоловік, що на самому початку узгоджується з викладачем).
2. Потім створюється робоча назва фільму, яка в процесі роботи може корегуватись. Необхідно пам'ятати, що назва фільму тісно пов'язана з його змістом, основною ідеєю і сценарієм. Вона повинна бути по можливості оригінальною, такою, що запам'ятовується, здатною зацікавити глядача.
3. У розділі «Обґрунтування» міститься коротка інформація по темі відеоролика, надається його короткий зміст. При заповненні даного пункту необхідно дати відповідь на такі основні питання:
  - Про що буде робота? Який сюжет фільму?
  - Чому дана тема для вас цікава? Чим ця тема може бути цікавою іншим людям (у вашому місті або за його межами)?
  - Які цілі ви перед собою ставите, знімаючи цей фільм: просто розважити глядача або попередити його про можливу небезпеку, проблему, змінити уявлення людини про що-небудь, поділитися цікавим фактом?
  - Які висновки ви можете зробити в результаті дослідження даної проблеми? Відповіді на ці питання і стануть обґрунтуванням теми фільму.
4. Розуміння про можливу аудиторію вашого фільму (вік, професія, рівень освіти, можливі інтереси) дозволить говорити з нею на одній мові і зробить фільм зрозумілішим.
5. *Жанр* фільму може бути будь-яким: хроніка, науково-популярний або навчальний фільм, а може комедійний чи ігровий.
6. У *Графіку роботи над фільмом* необхідно вказати загальний період роботи над проектом (до якого терміну він точно буде завершений), який час займе підготовчий етап, зйомки, монтаж відзнятого матеріалу. Даний пункт є таким, що найбільш дисциплінує, оскільки деякі етапи роботи іноді так захоплюють авторів, що прем'єра

зовсім може не відбутися. Разом з тим, якщо вам потрібно зняти певну подію або пору року, то тоді терміни відіграють ще важливішу роль. Зрозуміло, що терміни для вашого проекту мають бути обмежені терміном складання заліку, тож розслаблятися дуже не буде коли.

7. Необхідно подумати, яке *устаткування* може знадобитися для реалізації проекту. Мінімальний стартовий набір може бути таким: цифрова відеокамера, комп'ютер зі встановленою програмою Adobe Premiere, музичні колонки, деякі моделі камер вимагають спеціальних плат оцифровування, деякі використовують для цього порт USB, а сучасні просто знімають на флеш-карту. Можуть знадобитися також штатив, додаткове освітлення, мікрофон, мультимедіа-проектор.
8. Adobe Premiere дозволяє зробити відеофільми абсолютно різного формату і призначення. Подумайте, де і кому ви хочете показувати свій фільм, і залежно від цього виберіть остаточний *формат*.
9. Якщо студент не один працює над фільмом або ж залучає до роботи у якості акторів, операторів, музикантів — інших людей, необхідно вказати імена помічників, а також за яку частину роботи кожен з них відповідає.

### **Пишемо сценарій**

Наступний етап — написання сценарію до майбутнього відеоролика. Досить часто студенти намагаються нехтувати даним етапом роботи. Проте слід враховувати, що робота над сценарієм допомагає студенту чітко сформулювати свої думки, продумати деталі розвитку сюжету і можливості їх втілення, визначити тривалість і ступінь складності роботи над фільмом (кількість знімальних днів, використання спец-ефектів, необхідність залучення додаткової апаратури або помічників). Сценарій до фільмів зазвичай пишеться за законами драматургічного твору. Обов'язковими елементами сюжету (особливо для ігрового фільму) в цьому випадку будуть:

1. Зав'язка (для першого знайомства з героями і основними сюжетними лініями);
2. Експозиція (розвиток дії, основних сюжетних ліній, конфлікту);
3. Кульмінація (вища точка розвитку дії, самий напружений момент);
4. Розв'язка (підсумок розвитку основного конфлікту і сюжетних ліній).

Зазвичай, не слід вимагати від студента чіткого дотримання такої класичної послідовності. Проте побудова сценарію, заснована на посиленні драматизму, поступовому розвитку інтриги, безумовно сприятиме більшій зацікавленості глядача, залученню його уваги.

Якщо у фільмі передбачається позакадровий текст, то його теж не зайвим буде продумати на етапі написання сценарію. При цьому потрібно враховувати наступні моменти: не слід перенавантажувати фільм надмірною кількістю тексту — диктор повинен доповнювати відеоряд, а не навпаки. Можливим винятком, правда, можуть бути учбові фільми. Часто замість дикторського тексту цікаво використовувати інтерв'ю очевидця події або людини (питання для інтерв'ю треба продумати заздалегідь), який безпосередньо пов'язаний з тим, що відбувається на екрані. Якщо все-таки диктор необхідний, то слід звернути увагу на те, що його текст не повинен бути монотонним, безликим, відірваним від дії на екрані. Необхідно, щоб дикторський текст емоційно, композиційно співпадав з відеорядом.

### **Зйомка фільму**

Наступним і, напевно, найбільш захоплюючим етапом роботи над фільмом є зйомка. В даний час цифрові відеокамери поширені практично всюди. Зрозуміло, що оптимальним варіантом буде використання власне відеокамери, що записує зображення на жорсткий диск, flash-пам'ять або DV-касету ніж з вбудованої відеокамери фотоапарата або тим більше телефону. Основні недоліки останніх двох варіантів — це низька якість запису і обмеженість запису за часом. Не вдаючись глибоко в особливості знімального процесу, необхідно надати декілька порад початкуючим операторам і режисерам.

1. По можливості використовуйте штатив. Тримаючи камеру в руках, дуже рідко вдається зняти якісне зображення, що не сіпається і не тремтить.
2. Постарайтеся зняти більше дублів, ніж це передбачено сценарієм. Простіше буде відкинути зайве, чим перезнімати наново. Теж саме відноситься і до зйомки різними ракурсами і планами. Знімайте більшу кількість планів і з різних ракурсів.
3. Звертайте увагу на освітлення. Зображення, зняте навпроти вікна, може вийти дуже контрастним. При слабкому освітленні колір відео-зображень може зміститись у синюваті тони, а при зйомці в кімнаті з джерелом світла у вигляді звичайної лампочки — спектр джерела освітлення зсувається у червону зону. Сцени, зняті при сонячній погоді і в хмарний день, матимуть різні колірні відтінки і навряд чи вмонтовуватимуться між собою.

### Монтаж фільму

Після завершення зйомки необхідно переглянути весь матеріал і скласти *монтажний лист*, тобто документ, на підставі якого відбуватиметься сам монтаж у програмі Adobe Premiere. Перш ніж йти далі, скажемо трохи слів про теорію монтажу.

Слово «монтаж» має на увазі збірку фільму з окремих, розрізнених фрагментів — «першоджерел» (відео, графіки, звуку) — в єдине ціле. Програма Adobe Premiere надає користувачеві можливість здійснити так званий *нелінійний монтаж* або *комп'ютерний монтаж*. На відміну від лінійного відеомонтажу, який проводиться за допомогою відеомагнітофонів, нелінійний монтаж не дає втрати якості, забезпечує практично миттєвий доступ до необхідного кадру або елемента, проте відволікає на себе значну частину ресурсів комп'ютера, насамперед за рахунок великого розміру відеофайлу. Для зменшення розмірів файлу, а отже і часу, що витрачається на його обробку (імпорт, додавання ефектів, експорт), використовується компресія (стиснення) файлу, проте у більшості випадків така процедура може призвести до втрати якості відео або звуку.

Для подальшого розуміння «монтажної мови» корисно буде ввести поняття *монтажного кадру* або *монтажного плану*. В даному випадку під цим терміном розуміється елемент відеоряду, що має композиційно однорідну структуру. Основне завдання при монтажі — «склеїти» кадри так, щоб глядачеві було зрозуміле все те, що автор фільму хоче донести до аудиторії.

Поняття «план» має ще одне значення. Це зображення певного масштабу, при цьому мірилом виступає фігура людини. Розрізняють шість планів: (див. рис. 1)

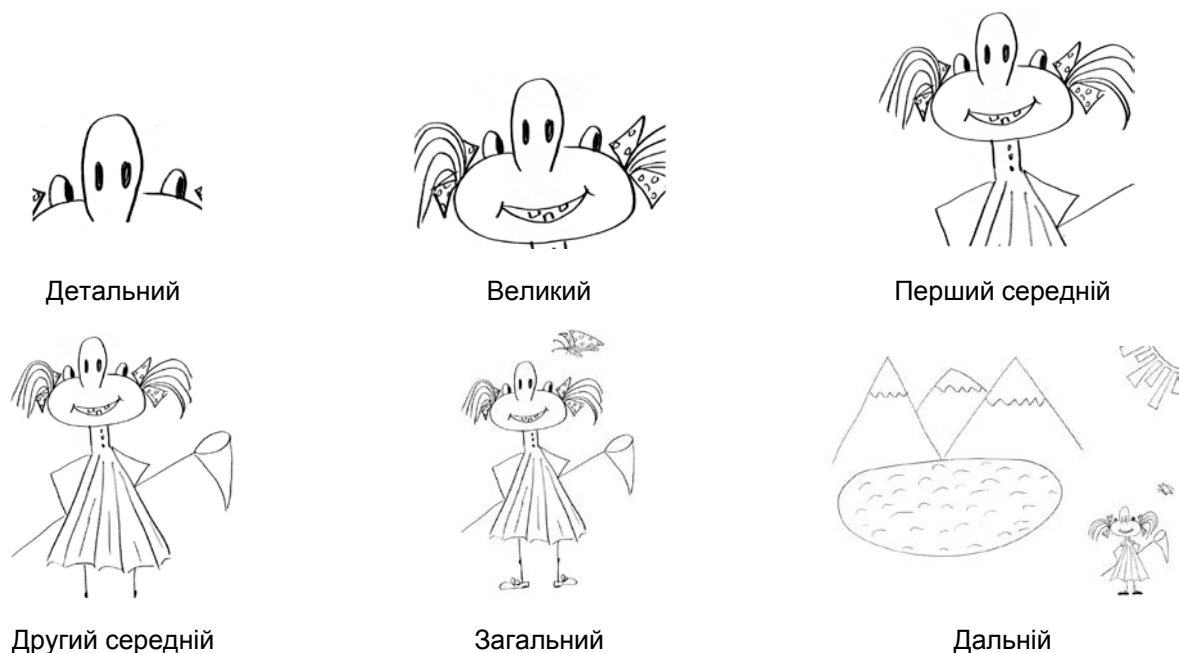


Рис. 1. Величина планів (згідно Л. В. Кулешова)

1. Детальний (у кадрі поміщається тільки частина людського лиця, наприклад, очі, ніс).
2. Великий (голова людини займає майже весь простір екрану).
3. Перший середній (фігура людини до пояса).
4. Другий середній (фігура людини по коліна).
5. Загальний (фігура людини в повний ріст займає майже весь кадр).
6. Дальній (фігура людини займає дуже невелику (приблизно десяту) частину кадру).

Величину планів необхідно враховувати при монтажі зображень одного і того ж героя, знятого різними планами. Наприклад, при представленні героя на самому початку фільму корисно буде дати спочатку загальний план, щоб глядач міг оцінити зовнішність людини, його ходу, оточення. Потім настає перший середній план, і тільки після цього — великий план, де глядач зможе детально вивчити обличчя героя. Виключення середньої ланки з цього ланцюжка (загальний — перший середній — великий) призведе до непорозуміння глядачем динаміки руху і змусити шукати зв'язок між першим і останнім кадрами, оскільки в даному випадку, швидше за все, глядач може не зрозуміти, що перед ним один і той же персонаж. Вважається, що найбільш комфортним буде «склеювання» планів через один: великий — другий середній, перший середній — загальний. Також добре вмонтовуються між собою великий план і детальний, загальний і дальній плани. Отже, ми розглянули так званий монтаж по величині планів.

Якщо людина в кадрі, знятому загальним планом, здійснювала якийсь рух (наприклад, опускала руку), то на в наступному кадрі, знятому, наприклад, першим середнім планом, вона повинна як і раніше опускати руку. Такий тип монтажу називається *монтажем за фазою руху*. На цьому тонкощі монтажного мистецтва далеко не вичерпуються. Йдемо далі!

*Монтаж за положенням зображених об'єктів в просторі*: якщо ви відтворюєте, наприклад, діалог двох людей, важливо, щоб на екрані ці люди, розмовляючи, дивилися один на одного, а не в різні боки. Цей нюанс необхідно враховувати ще при зйомці. В даному випадку потрібно буде в думках провести лінію між двома співбесідниками і вести зйомку тільки з одного боку цієї уявної «лінії взаємодії».

*Монтаж за напрямком руху* враховує напрям руху об'єкту в кадрі: у сусідніх кадрах напрям руху одного і того ж об'єкту може мінятися не більше ніж на 90 градусів.

Важливу роль при монтажі відіграє композиція кадру. Зазвичай головний об'єкт розташовується в центрі кадру, але не завжди. Тому при монтажі потрібно звернути увагу на те, щоб центр уваги не зміщувався більш ніж на третину в сусідніх монтажних планах, інакше глядач може «втратити об'єкт із виду».

Ми вже говорили, що ще на етапі зйомки необхідно враховувати освітленість кадру. Не меншу роль даний фактор відіграє і при монтажі. Сусідні кадри повинні бути за кольором і за світловим спектром відносно однорідними, не повинно бути різких контрастів. Якщо, звичайно, не ставиться зворотне завдання: протиставити сусідні кадри.

Часто виникають ситуації, коли ну ніяк не вдається склеїти потрібні кадри. В цьому випадку дуже корисним буде так зване «перебивання», тобто кадр, який відрізняється за змістом від сусідніх з ним кадрів, але пов'язаний з ними загальною тематикою, сенсом. Наприклад, при показі довгого інтерв'ю перебиванням можуть бути якісь предмети навколишнього оточення (лежачі на столі предмети, картини на стіні).

І, нарешті, останнє. Монтаж — один з найважливіших етапів роботи над фільмом. Часто із-за непродуманого монтажу навіть дуже якісно знятий матеріал може бути незрозумілим і нецікавим для глядача, а з іншого боку, грамотний монтаж може виправити істотні технічні або смислові помилки при зйомці. Головна мета монтажу — донести до глядача основну ідею фільму. При цьому автор може використовувати різні методи компоновки матеріалу. В принципі, ці методи закладаються ще на стадії написання сценарію, але в процесі зйомок і монтажу в первинний план, звичайно, можуть бути внесені корективи. Отже, найпростіший спосіб компоновки — хронологічний, тобто події йдуть одна за іншою. При цьому, щоб

«скоротити» проміжки часу між подіями, нерідко вдаються до ефекту «старіння» зображення (зображення стає чорно-білим, і на ньому з'являються різного роду дефекти), на минулий час також вказують безпосередньо титри, тривалість часу відображають через зміну часу доби, пір року, застосовуються також ефекти плавного переходу одного зображення в інше (напливи). Нерідко також використовується так званий паралельний монтаж, коли необхідно підкреслити дві або більше подій, що одночасно відбуваються, і їх зв'язок між собою. У такому разі допустима різка відмінність між кадрами, що відносяться до різних подій і сюжетних ліній. Дуже видовищним є, так званий, порівняльний монтаж, коли за допомогою використання яких-небудь асоціацій з даним персонажем або подією глядача хочуть підштовхнути до ухвалення авторської думки або ідеї.

Отже, повернемося до монтажного листа. Нагадаємо, що після переглядання всього набору «першоджерел», що є у вас, викинувши всі непотрібні, нецікаві або просто неякісні кадри, можна приступити до збірки фільму, поки на папері. У результаті повинна вийти приблизно така таблиця 1.

### Монтажний лист

Таблиця 1.

№ кадру	Тайм-код	Першоджерело	Величина плану	Відеоряд	Звук	Примітки
1	00:00 – 00:05	1.avi	Загальний	Загальний вигляд міста	фоновий	

#### Трохи коментарів до таблиці

У першій графі проставляються номери монтажних кадрів в хронологічному порядку.

Графа «тайм-код» — це запис тривалості даного кадру у вигляді 00:00 – 00:00, де перша пара означає час (хвилини:секунди) початку кадру, а друга пара (хвилини:секунди) — кінець кадру. Наприклад, 00:00 – 00:05. Цей цифровий «код» говорить про те, що цей кадр йде із самого початку (з нульової секунди), триває 5 секунд і завершується на п'ятій секунді ролика. В програмах відео-монтажу тайм-код складається з послідовності 00:00:00, де окрім вищеописаних першої і другої пари міститься ще третя пара, яка вказує на кількість кадрів. Якщо, наприклад, фільм програється з частотою 25 кадрів в секунду, то максимальна кількість у третій парі може бути 25.

У графі «Першоджерела» пишеться назва джерела, тобто файлу, звідки треба взяти відео, зображення або звук.

Потім записується величина плану згідно з вказаними вище прикладами (дальній, великий, перший середній і т. д.).

У графі «відеоряд» детально описується подія, яка відбуватиметься на екрані у вказаний проміжок часу, або місце де відбувається ця подія.

Якщо це зображення супроводжується якою-небудь музикою або дикторським текстом, то у відповідній графі («Звук») вказується, на які саме слова пісні, дикторського тексту «ляже» це зображення. Можливе використання будь-яких звукових ефектів, що теж необхідно вписати у монтажний лист.

Графа «Примітки» зазвичай служить для внесення яких-небудь позначок або для вказівки тих спецефектів, які передбачається використовувати для даного кадру чи для переходу між кадрами.

Окремий розділ при монтажі фільму займає монтаж звуку (озвучення). Ще при підготовці до роботи над фільмом слід продумати, який звук передбачається використовувати: оригінальний (записаний у момент зйомки, з камери), або звук, діалоги, шуми, що передбачено записувати окремо і потім накладати на відеоряд. У першому випадку необхідно врахувати можливу появу сторонніх шумів, які часто можуть просто заглушити мову людини. Важливо

приділити увагу так званому «пожвавленню» картинки при монтажі, якщо звук записується окремо від зображення. Недостатньо просто накласти мову людини. Для створення реальності що відбувається на екрані важливо буває додати різного роду звукові ефекти, які можуть супроводжувати дії на екрані (вітер, закриття дверей, кроки, краплі дощу і т. д.), при цьому треба не забути вирівняти між собою гучності цих звуків (мікшувати звук). У пропонованій версії програми Adobe Premiere Pro пропонується широкий спектр можливостей роботи із звуком (зокрема, усунення непотрібних шумів, вирівнювання звуку, запис звуку). При підборі музики важливо враховувати, щоб звуковий супровід по своєму ритму, настрою співпадав з відеорядом. Для різних сюжетних ліній можуть бути підібрані різні музичні теми.

І нарешті, після завершення монтажу і перед прем'єрою є сенс показати вже готовий фільм декільком людям, щоб виявити можливі дефекти, нерівності, нечіткі місця у фільмі. Відповідно до отриманих коментарів в остаточний варіант відеоролика можна внести деякі корективи і тільки потім представити свій проект на осуд глядача.