

MUNI
ARTS

Rozbor filmového stylu:

Kamera

Martin Kos (400598@muni.cz), Dan Krátký (dennykr@mail.muni.cz)

Minulá hodina – Mizanscena:

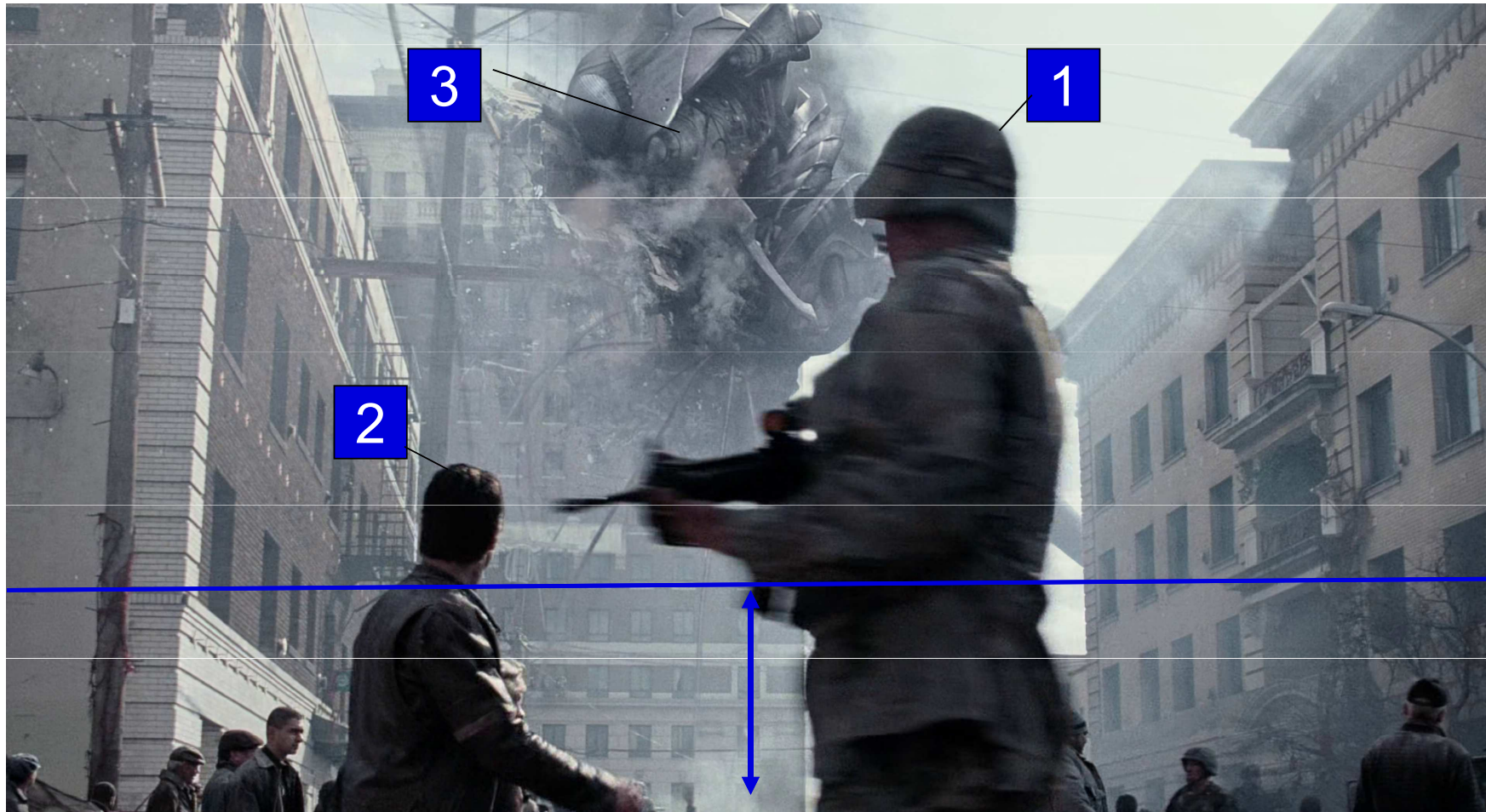
Režisérova kontrola nad tím, co se objeví záběru.

Vše, co vidíme.

Mizanscéna -> Kamera



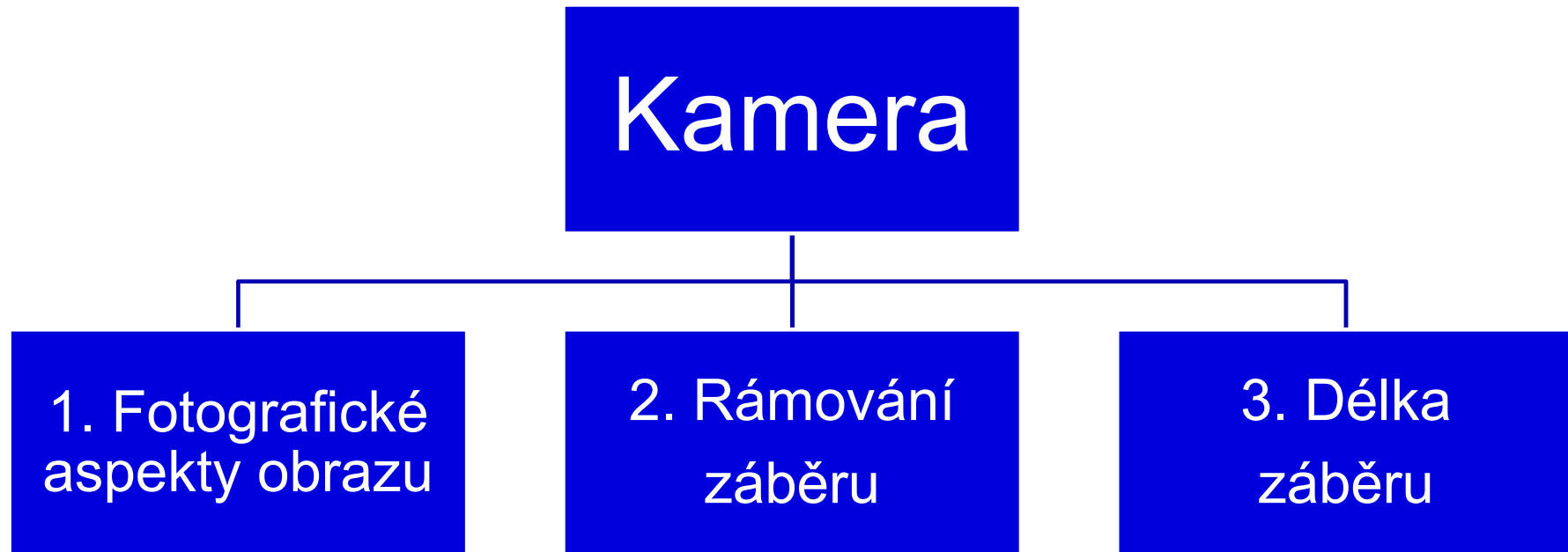
Mizanscéna -> Kamera



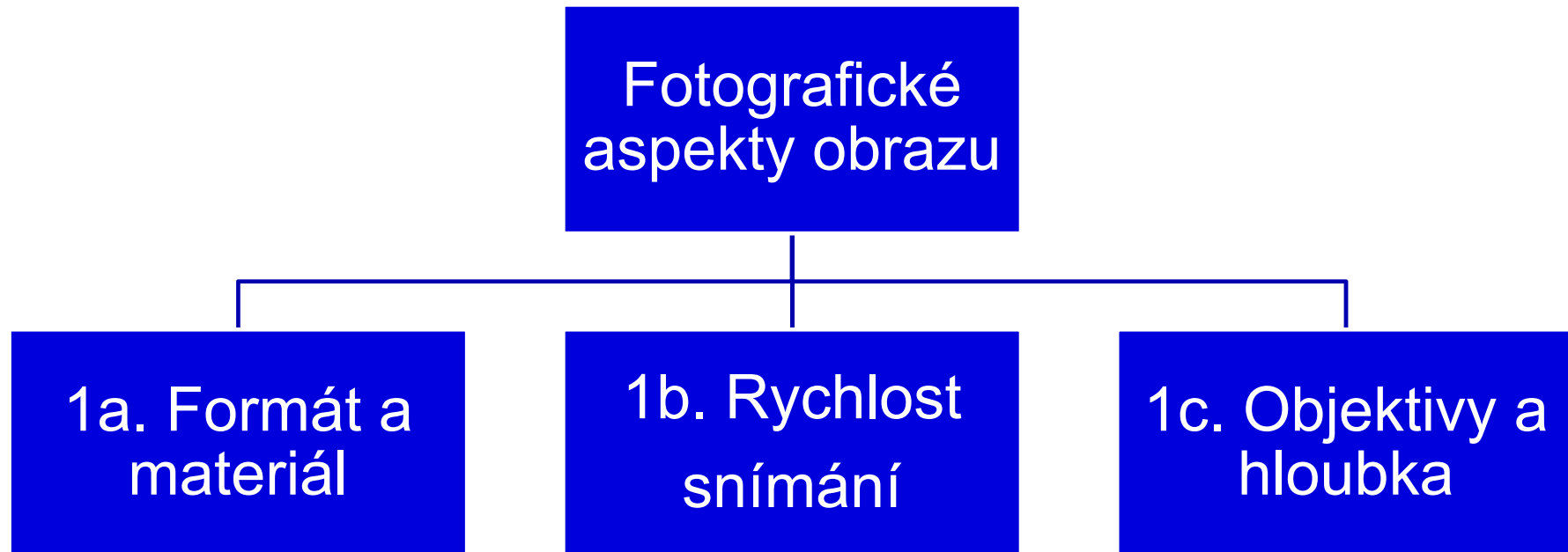
Kamera jako nástroj i konstrukt



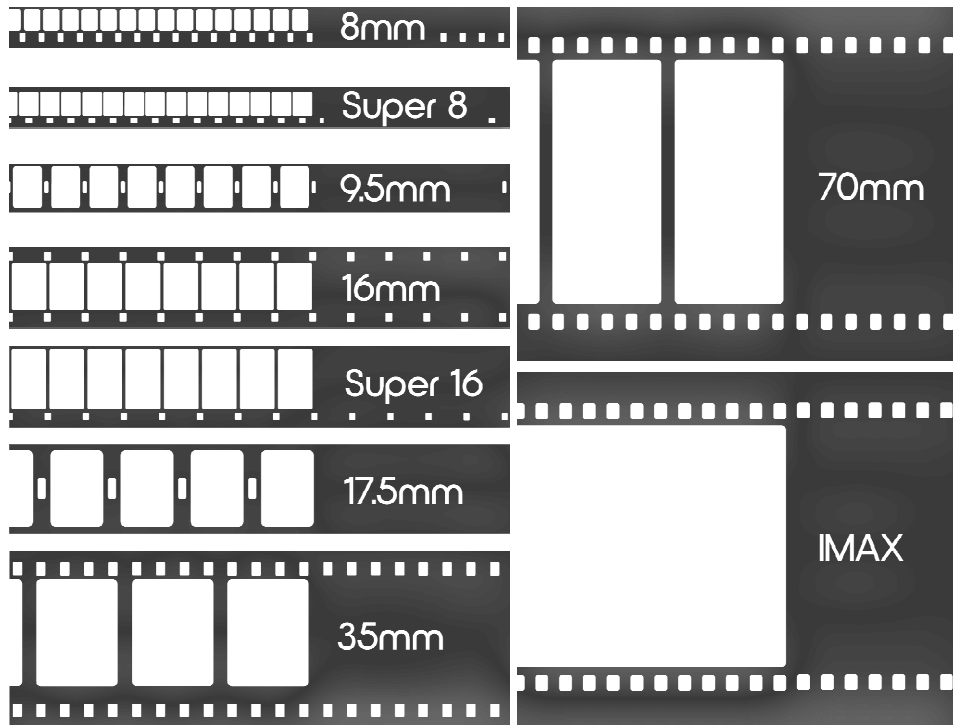
Prvky kamery



1. Fotografické aspekty obrazu



1a. Formát a materiál (Fotografické aspekty)



1.33



1.77



2.35

Tootsie

MUNI
ARTS

1a. Formát a materiál (Fotografické aspekty)



35 mm film, 1.85 : 1



16mm

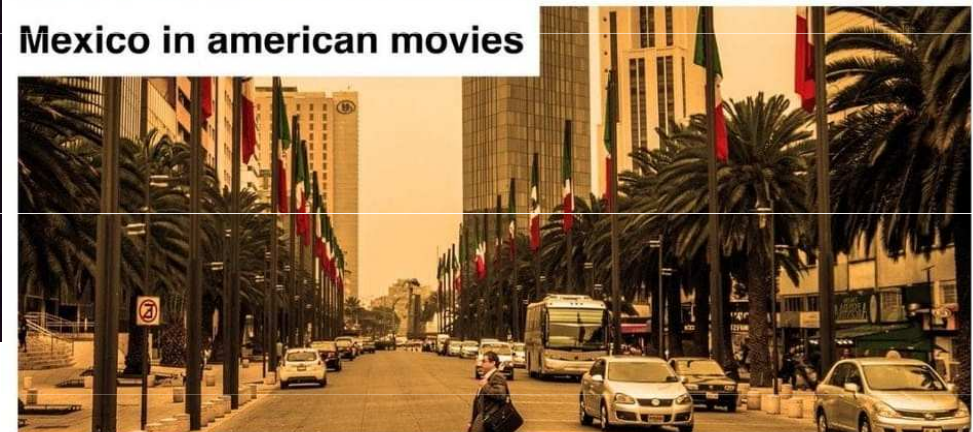
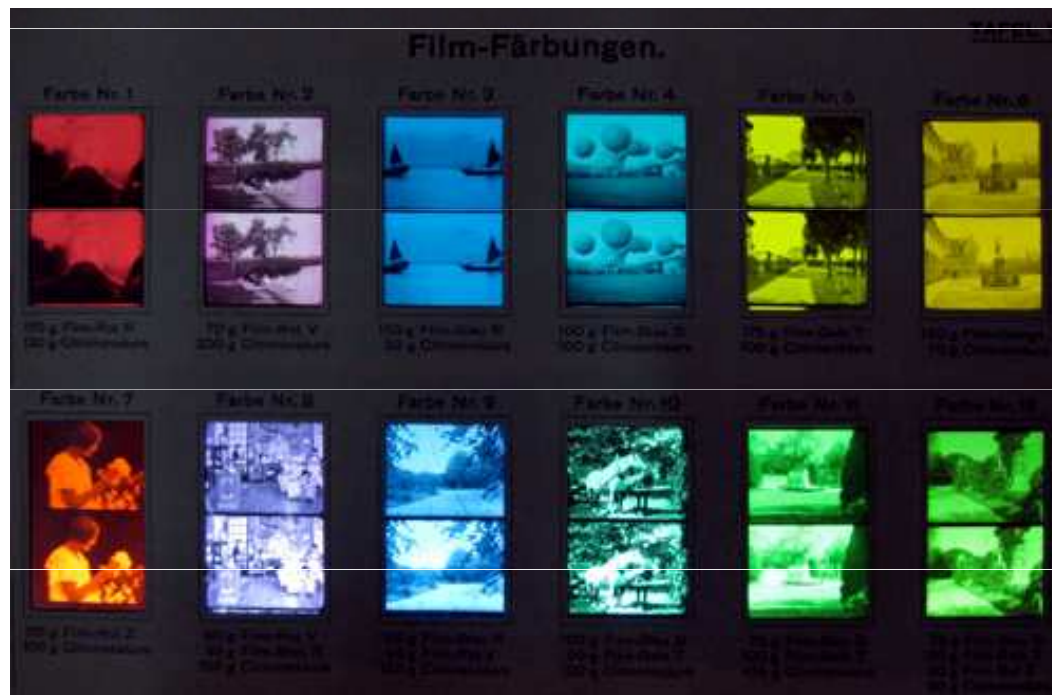
35mm

65mm



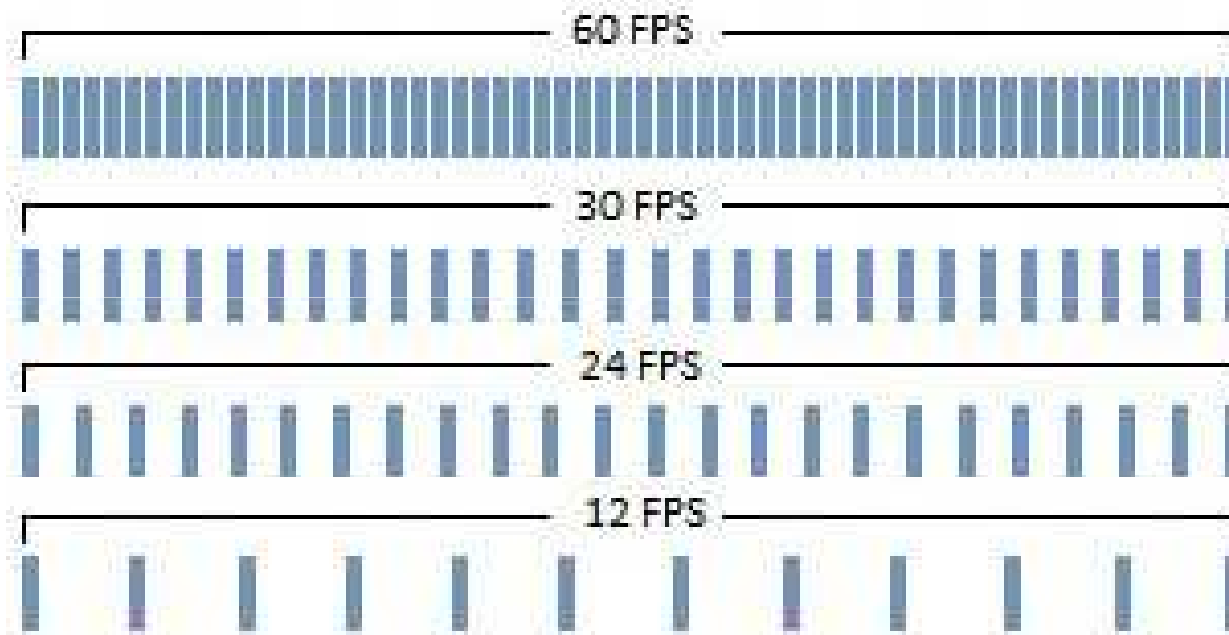
MUNI
ARTS

1a. Formát a materiál (Fotografické aspekty)



1b. Rychlost snímání (Fotografické aspekty)

1 Second of Animation



1c. Objektivy, hloubka (Fotografické aspekty)

Hloubka pole
a vedení pozornosti



1c. Objektivy, hloubka (Fotografické aspekty)

Hloubka pole
a vedení pozornosti



1c. Objektivy, hloubka (Fotografické aspekty)

Hloubka pole
a vedení pozornosti

Hloubka prostoru



1c. Objektivy, hloubka (Fotografické aspekty)

Krátké pod 35 mm

Dlouhé nad 100 mm



Střední ca 50 mm

Objektivy s pevným ohniskem

Zoom objektivy

1c. Objektivy, hloubka (Fotografické aspekty)



22 mm

1c. Objektivy, hloubka (Fotografické aspekty)



50 mm

1c. Objektivy, hloubka (Fotografické aspekty)



2000 mm

1c. Objektivy, hloubka (Fotografické aspekty)



85mm @ 200cm

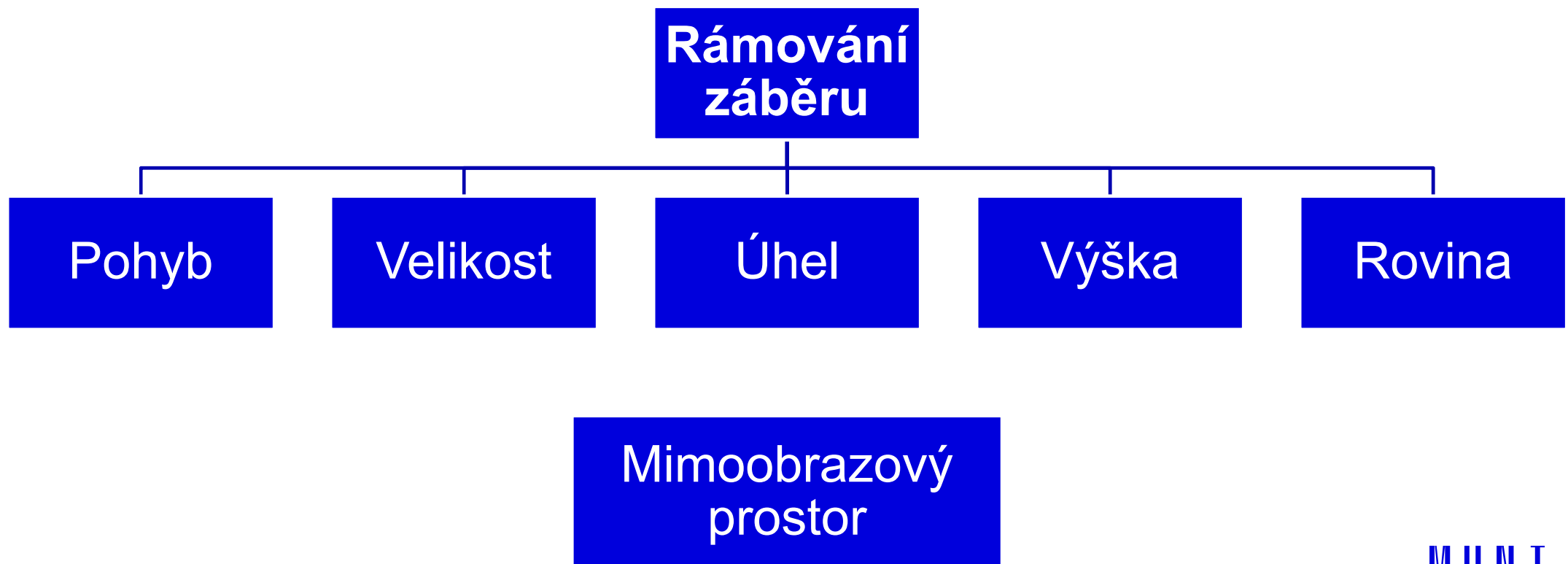
35mm @ 85cm

16mm @ 40cm

12mm @ 30cm

8mm @ 20cm

2. Rámování záběru



2. Rámování záběru

– **Pohyb:** statický rám



2. Rámování záběru

– **Pohyb:** statický rám / pohyblivý rám



2. Rámování záběru

- Pohyb: statický / pohyblivý rám
- **Velikost:** velký detail -> velký celek

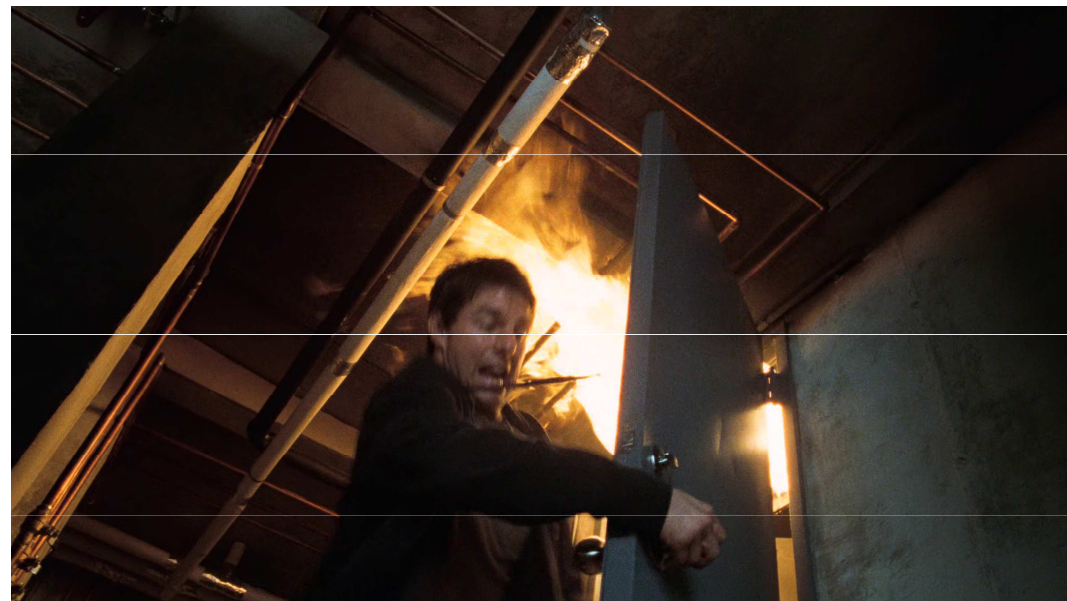


2. Rámování záběru

- Pohyb: statický / pohyblivý rám
- Velikost: velký celek -> velký detail
- **Úhel**: nadhled, podhled



25 Zapati prezentace



ARTS

2. Rámování záběru

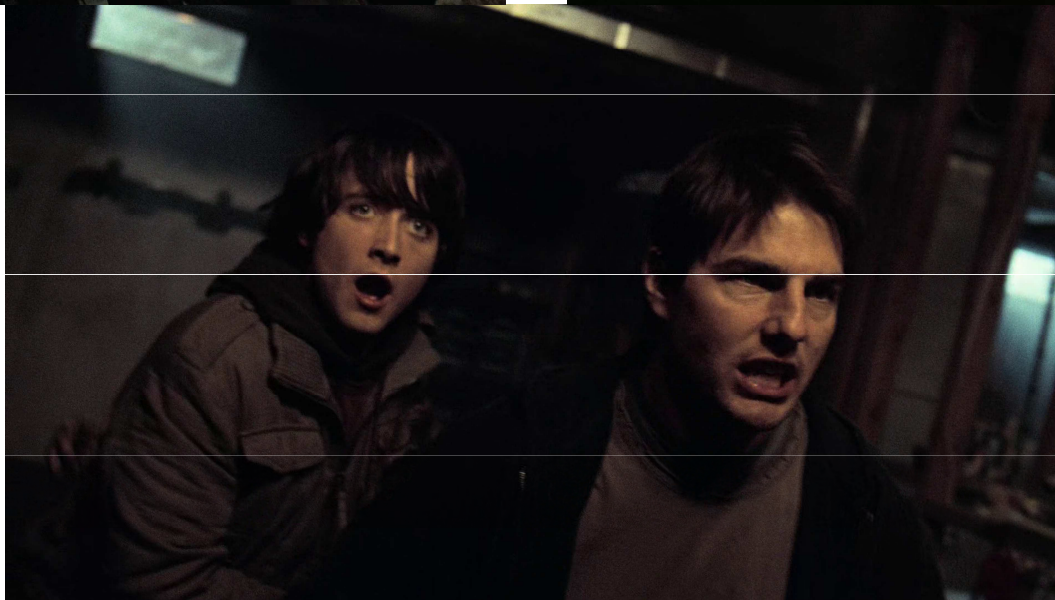
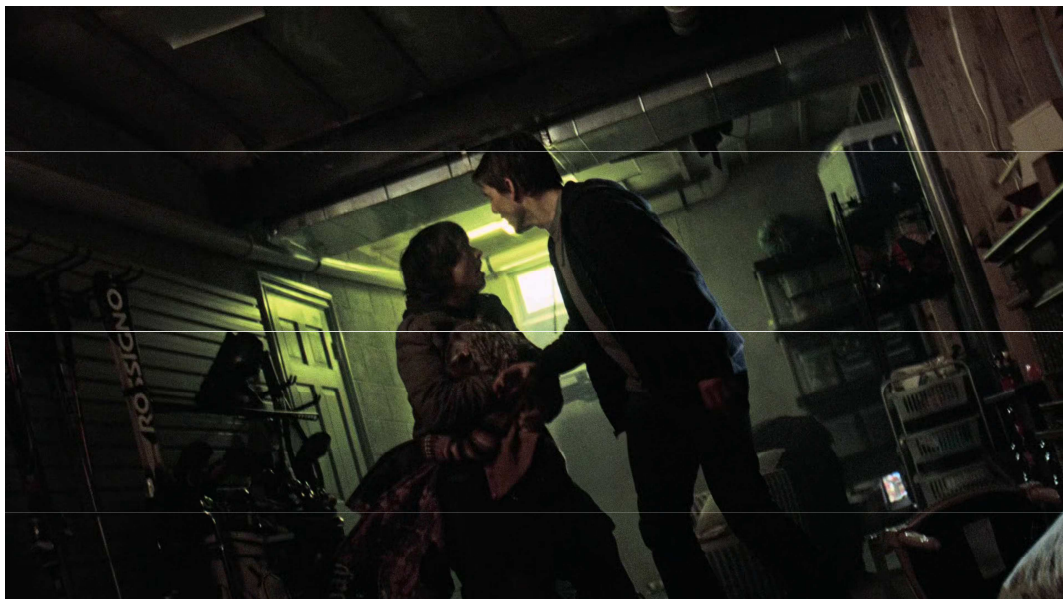
- Pohyb: statický / pohyblivý rám
- Velikost: velký celek -> velký detail
- Úhel: nadhled, podhled
- **Výška**: jak vysoko je kamera od země?



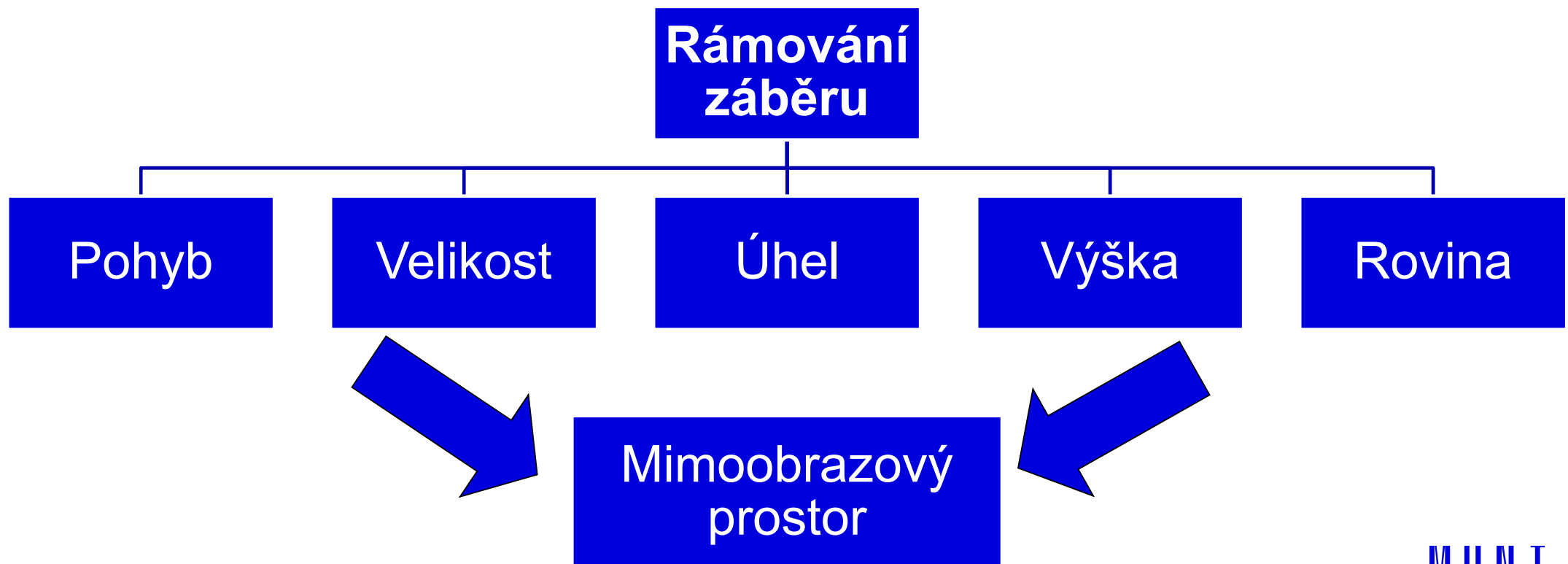


2. Rámování záběru

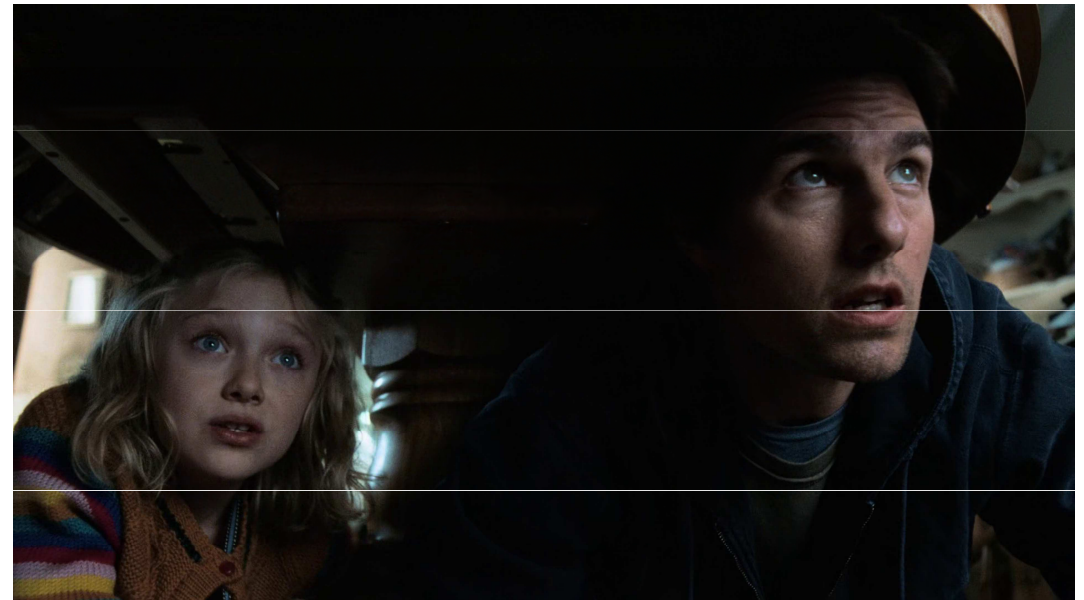
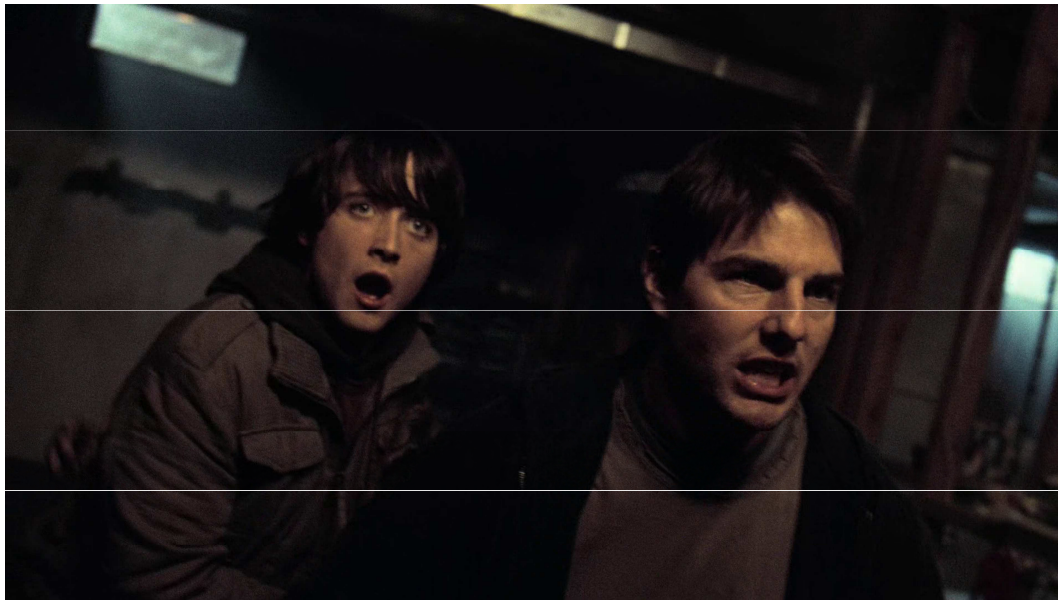
- Pohyb: statický / pohyblivý rám
- Velikost: velký celek -> velký detail
- Úhel: nadhled, podhled
- Výška: jak vysoko je kamera od země?
- **Rovina:** vztah rámu k horizontální linii



2. Rámování záběru



2. Rámování záběru – mimoobrazový prostor



3. Délka záběru

Krátký



Dlouhý

3. Délka záběru

War of the Worlds - Dir.Steven Spielberg	2005
War of the worlds	2005
War of the Worlds (Steven Spielberg)	2005
War of the worlds	2005
War of the Worlds	2005
War of the Worlds	2005

