

K O N K U R S
F I L M O W Y # 6 3

S Ł O W N I C Z E K
W Y B R A N Y C H
P O J Ę Ć
F I L M O W Y C H

S
E
K
U
N
D
Y



SŁOWNICZEK WYBRANYCH POJĘĆ FILMOWYCH

Specjalnie Dla Was przygotowaliśmy słownik najważniejszych pojęć filmowych. Mamy nadzieję, że pomoże Wam jeszcze lepiej zrozumieć filmowy świat oraz zapewni teoretyczne podstawy, które przydadzą się podczas pracy przy filmach, które przygotowujecie do konkursu #63sekundy!

Powodzenia!

Balans bieli – proces regulacji koloru na ekranie, który usuwa dominującą barwę. Korekta mająca na celu uzyskanie bardziej realistycznych kolorów.

Cięcie – raptowne przejście jednego ujęcia w drugie

Cięcie montażowe – usunięcie fragmentu filmu podczas montażu.

Dźwięk – ogół efektów, które mają wywołać wrażenia słuchowe, w tym dialogi, muzyka i inne efekty akustyczne.

Efekty specjalne – obrazy i dźwięki w filmie uzyskane za pomocą specjalnych technik, których nie można otrzymać poprzez filmowanie rzeczywistych sytuacji. Efekty specjalne to m.in. animacja komputerowa, grafika, inne sztucznie wygenerowane efekty wizualne i dźwiękowe.

Ekspozycja – inaczej: naświetlenie, czyli ilość światła, która wpada do obiektywu kamery lub aparatu podczas nagrywania. Odpowiednia ekspozycja jest kluczowa dla uzyskania prawidłowego nasycenia kolorów, jasności i kontrastu obrazu.

Filtr – element zamontowany na obiektywie kamery, który modyfikuje światło padające na sensor kamery. Może wpływać na kolory, kontrast i ostrość obrazu.

Fokus – proces ustawiania ostrości na danym obiekcie lub punkcie, dzięki czemu uzyskamy wyraźny, nierozmazany obraz.

Głębia ostrości – odległość filmowanego obiektu od kamery, w której obraz jest ostry. Może wpłynąć na odbiór przestrzeni i nastrój sceny.

ISO – parametr, który ma bezpośredni wpływ na to, jaka ilość światła kierowana jest na matrycę kamery, czyli jaka jest zdolność filmu do rejestrowania światła i – w efekcie – jaka jest jasność obrazu.

Wrażliwość materiału światłoczułego/matrycy kamery lub aparatu na światło oznaczana jest w jednostkach ISO, których nazwa jest skrótem od International Standard Organization (Międzynarodowej Organizacji Normalizacyjnej), ustalającej m.in. normy określające sposób pomiaru i opisywania materiałów światłoczułych.

Kadrowanie – sposób ustawienia obrazu w kadrze, obejmujący wybór perspektywy, odległości i orientacji kamery w stosunku do obiektu lub sceny. Innymi słowy, wybór tego, co i jak będzie widać na ekranie. Odpowiednie kadrowanie wpływa na odbiór emocjonalny widza oraz na percepcję przestrzeni w filmie.

Kadr – obraz widoczny w wizjerze kamery, jeden z wielu obrazów składających się na film; inaczej: pojedyncza klatka na np. taśmie filmowej wyświetlona na ekranie.

Kamera ruchoma – kamera montowana na ruchomych platformach, takich jak drony, łodzie i samochody, aby uzyskać dynamiczne ujęcia i różne perspektywy.

Klatka – podstawowy statyczny element filmu, też: odcinek taśmy filmowej lub zapisu cyfrowego, na którym znajduje się pojedynczy kadr.

Liczba klatek na sekundę – częstotliwość, z jaką statyczne obrazy pojawiają się na ekranie. Standardowo smartfony nagrywają obrazy z prędkością 30 klatek na sekundę. Lepsze modele rejestrują obraz w 60 klatkach na sekundę – w efekcie obrazy wyświetlane są bardziej płynnie, ale taki film zajmuje więcej miejsca w pamięci telefonu.

Montaż – proces składania ujęć w jedną całość, czyli w film. Pozwala na manipulowanie kolejnością wydarzeń i dodawanie efektów.

Pierwsze kroki w montażu można stawiać dzięki aplikacjom do edycji wideo (zarówno w systemie Android, jak i iOS). Niektóre pozwalają w prosty sposób łączyć ze sobą kolejne ujęcia, inne dają możliwość bardziej zaawansowanej edycji, nakładania filtrów i efektów.

Oświetlenie – proces kontrolowania światła w scenie filmowej w celu uzyskania pożądanego efektu. Oświetlenie może wpłynąć na nastrój, cienie, ostrość i kolor obrazu.

Plan filmowy – rodzaj ujęcia; miejsce osób lub przedmiotów w perspektywie, określone ze względu na odległość od kamery. Wybór konkretnego planu decyduje o tym, jaka część przestrzeni znajdzie się w kadrze. Wyróżniamy:

- **plan daleki (totalny)**, czyli ogólną panoramę, przestrzeń, krajobraz, gdzie postać ludzka jest niewielka, niemal niezauważalna lub wręcz jej brak;
- **plan ogólny** – widzimy krajobraz, tło akcji, ale też postać od stóp do głów, która zajmuje mniej więcej jedną trzecią wysokości kadru;
- w **planie pełnym** bohater jest większy niż w planie ogólnym, niemal na wysokość kadru;
- w **planie amerykańskim**, często stosowanym w scenach dialogowych, postać ludzka jest pokazana od kolan w górę z pozostawieniem nieco przestrzeni nad głową, plan taki równoważy informacje dotyczące tła i postaci;
- **plan średni** postać ludzką pokazuje mniej więcej od pasa w górę – bardziej wtedy widać mimikę i gestykulację aktorów;
- w **planie bliskim (półbliżeniu)** dominują postacie ludzkie ukazane od linii nieco poniżej ramion w górę, często dalsze tło przestaje być wyraźne – to popularne ujęcie w scenach dialogowych;

- **zbliżenie (wielki plan)** przedstawia twarz aktora, która zajmuje cały lub prawie cały kadr, dzięki czemu możemy obserwować jego emocje;
- **wielkie (duże) zbliżenie** to szczególne zbliżenie, które pokazuje jakiś element ciała bohatera, np. oczy i usta;
- **detal** ukazuje szczegół istotny dla akcji, który wypełnia niemal cały kadr;
- **makrodetal** ukazuje detal niewidoczny gołym okiem, jakby filmowany przez mikroskop, w dużym powiększeniu.

Plan zdjęciowy – miejsce realizacji danego fragmentu akcji filmowej; inaczej: tam, gdzie kręcony jest film.

Przebitka – krótkie ujęcie, np. zbliżenie, wmontowane do danej sceny po to, aby w bliższym planie ukazać wycinek tego, co zostało pokazane w ujęciu podstawowym z oddali, w planie dalszym. Są szczególnie ważne w montażowej konstrukcji poszczególnych scen.

Reżyser – osoba kierująca procesem filmowym, zarówno artystycznym, jak i technicznym. Jest odpowiedzialny za wybór scenariusza, dobór odpowiedniej obsady, decyzje dotyczące kadrowania, oświetlenia, dźwięku i montażu.

Rozdzielczość – zdolność urządzenia do odtwarzania drobnych szczegółów obrazu, wyrażana maksymalną liczbą optycznie rozpoznawalnych punktów (pikseli) wzdłuż tej samej linii (poziomej albo pionowej) lub liczbą rozróżnialnych linii. Im wyższa rozdzielczość, tym lepsza jakość obrazu i tym bardziej szczegółowy jest obraz (niestety taki film zajmuje więcej miejsca w pamięci telefonu). Większość nowoczesnych smartfonów umożliwia nagrywanie w rozdzielczości Full HD (czyli 1920 x 1080 pikseli), lepsze modele rejestrują też obraz w 4K (3840 x 2160 pikseli).

Scena – fragment filmu stanowiący pewną całość. Daną scenę wyróżnia jedność czasu, miejsca i akcji (fragment akcji rozgrywający się w jednym miejscu z konkretnymi bohaterami), a także zamknięta budowa (początek, rozwinięcie, zakończenie) i napięcie dramatyczne (punkt kulminacyjny i rozwiązanie). Może składać się z jednego ujęcia lub z kilku.

Sensor kamery – wewnętrzny element kamery, który rejestruje światło i tworzy obraz.

Skrypt (scenariusz) – tekst będący podstawą filmu, zawierający zarys fabuły, charakterystykę bohaterów i scenerii wydarzeń oraz dialogi, a także instrukcje dla aktorów czy operatora.

Slow-motion – technika filmowa umożliwiająca zwolnienie czasu, w którym kręcone są ujęcia. Polega na filmowaniu z wyższą niż normalna częstotliwością klatek na sekundę, a następnie zwolnieniu sekwencji w procesie montażu, co daje efekt spowolnienia ruchu.

Stabilizator obrazu – rozwiązanie stosowane w aparatach fotograficznych oraz smartfonach i tabletach z funkcją robienia zdjęć czy nagrywania filmów. Dzięki niemu fotografie są nieporuszone oraz mają lepszy czas naświetlenia. W efekcie zdjęcia są wyraźniejsze i lepszej jakości.

Steadycam – stabilizator kamery, który pozwala stabilnie filmować mimo ruchu kamery. Umożliwia płynne nagrania bez drgań i wstrząsów, np. podczas poruszania się operatora.

Storyboard – seria szkiców lub rysunków przedstawiających kolejne sceny w filmie; inaczej: rysunkowy projekt filmu. Składa się z rysunku poszczególnych klatek filmowych, słownego ich opisu i listy dialogowej. Jest to graficzna wersja skryptu.

Światło – jeden z najważniejszych elementów przy nagrywaniu filmów, który wpływa na jakość i styl obrazu – nastrój, kolory, cienie, a nawet refleksje.

Time-lapse – technika filmowa, która umożliwia przyspieszenie czasu, w którym kręcone są ujęcia. Polega na wykonywaniu zdjęć lub filmowaniu z określoną częstotliwością, a następnie przyspieszeniu sekwencji podczas montażu.

Ujęcie – podstawowy dynamiczny element filmu; scena sfilmowana przy nieprzerwanym ciągu pracy kamery. Określa sposób ustawienia kamery i perspektywę, z której widziane jest dane wydarzenie.

Zajrzyj na stronę www.63sekundy.pl i zgłoś swój film!

Opracowanie: Bożena Szwarc

Korekta: Paulina Sieniuc

Projekt graficzny okładki: Tomasz Głowacki

Przygotowanie: Julia Sielicka-Jastrzębska

ORGANIZATOR



WSPÓŁORGANIZATOR



PATRONI



PARTNER KONKURSU



MECENAS MUZEUM



PARTNER STRATEGICZNY
MUZEUM



PARTNER PROJEKTÓW
EDUKACYJNYCH

