

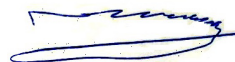
НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
«КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ імені ІГОРЯ СІКОРСЬКОГО»

Факультет електроніки
(повна назва інституту/факультету)

Кафедра акустичних та мультимедійних електронних систем
(повна назва кафедри)

«До захисту допущено»

Завідувач кафедри



С.А. НАЙДА

(ініціали, прізвище)

“ 07 ” червня 20 21р.

Дипломна робота

на здобуття ступеня бакалавра

зі спеціальності 171 Електроніка

(код та назва спеціальності)

на тему: «Особливості застосування сучасних технологій для створення відео контенту»

Виконав (-ла): студентка IV курсу, групи ДВ-71

(шифр групи)

Шамсутдінова Наталія Олександрівн

(прізвище, ім'я, по батькові)



Керівник асистент, к.т.н., Філіпова Н. Ю.

(посада, науковий ступінь, вчене звання, прізвище та ініціали)



(підпис)

Консультант _____

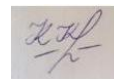
(назва розділу)

(посада, вчене звання, науковий ступінь, прізвище, ініціали)

(підпис)

Рецензент _____ доцент каф. ЕПС, к.т.н., доц. Катерина КЛЕН

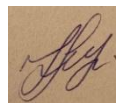
(посада, науковий ступінь, вчене звання, науковий ступінь, прізвище та ініціали)



(підпис)

Засвідчую, що у цій дипломній роботі
немає запозичень з праць інших
авторів без відповідних посилань.

Студент _____



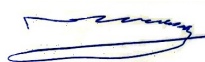
(підпис)

Київ – 2021 року
Національний технічний університет України
«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»

Інститут/факультет _____ Факультет електроніки _____
(повна назва)
Кафедра _____ Акустичних та мультимедійних електронних систем _____
(повна назва)
Рівень вищої освіти – перший (бакалаврський)
Спеціальність 171 Електроніка _____
(код і назва)

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри



Сергій НАЙДА

(ініціали,

прізвище)

« 07 » _____ 06 _____ 20 21 р.

ЗАВДАННЯ

на дипломний проект (роботу) студенту

Шамсутдіновій Наталії Олександрівні

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема проекту (роботи) «Особливості застосування сучасних технологій для створення відеоконтенту»

керівник проекту (роботи) Філіпова Наталія Юріївна, к.т.н.,

(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом по університету від « 24 » 05 20 21 р. № 1316-с

2. Строк подання студентом проекту (роботи): 6.06.2021

3. Вихідні дані до проекту (роботи)

4. Зміст (дипломної роботи) пояснювальної записки (перелік етапів, які потрібно здійснити) аналіз виконаної роботи з виробництва відео контенту та розробка власного відео проекту для подальшого виробництв

5. Перелік графічного (ілюстративного) матеріалу (із зазначенням обов'язкових к плакатів, презентацій тощо) 16 рис., 1 презентація, 12 слайдів

6. Консультанти розділів проекту (роботи)*

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		Завдання видав	Завдання прийняв

7. Дата видачі завдання 12 квітня 2021 р.

Календарний план

№ з/п	Назва етапів виконання дипломного проекту (роботи)	Строк виконання етапів проекту (роботи)	Примітка
1	Написання першого розділу: Дослідження підготовчого періоду виробництва відео контенту	14.05.2021	Виконано
2	Написання другого розділу: Дослідження знімального періоду виробництва відео контенту	18.05.2021	Виконано
3	Написання третього розділу: Дослідження монтажно-тонувального періоду виробництва відео контенту	24.05.2021	Виконано
4	Написання четвертого розділу: Постановочний план проекту	28.05.2021	Виконано
5	Підготовка матеріалів до друку та оформлення пояснювальної записки.	1.06.2021	Виконано
6	Підготовка та оформлення презентації для доповіді	8.05.2021	Виконано

Студент

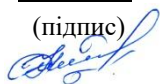


(підпис)

Шамсутдінова Н.О.

(ініціали, прізвище)

Керівник проекту (роботи)



(підпис)

Н.Ю. Філіпова

(ініціали, прізвище)

РЕФЕРАТ

Дипломна робота: 88 с., 15 рис., 4 табл., 30 джерела.

**ВІДЕО КОНТЕНТ, ПІДГОТОВЧИЙ ПЕРІОД, ЗНІМАЛЬНИЙ ПЕРІОД,
МОНТАЖНО-ТОНУВАЛЬНИЙ ПЕРІОД, ФІЛЬМ, КІНОВИРОБНИЦТВО,
СПЕЦІАЛІСТ, ФАХІВЕЦЬ, МОНТАЖ, РЕЖИСЕР, ЗВУК**

У результаті виконаної дипломної роботи проаналізовано етапи виробництва відео контенту, здійснено огляд особливостей застосування спеціальних засобів виробництва та розроблено власний відео фільм.

Галузь застосування: кіновиробництво.

Актуальність роботи полягає в дослідженні сучасних методів виробництва та розробці власного фільму у рамках обмеженого бюджету.

Метою роботи є аналіз методів розробки та виробництва відео контенту.

Методом дослідження є теоретичний аналіз трьох етапів виробництва відео контенту.

Об'єктом дослідження є поетапне виробництво відео контенту.

Предметом дослідження є поетапне виробництво відео контенту.

Практична цінність полягає у подальшому використанні представленого алгоритму виробництва відео контенту для починаючих режисерів та продюсерів.

ABSTRACT

Thesis: 88 pp., 15 figs., 4 tables, 30 sources.

VIDEO CONTENT, PREPARATORY PERIOD, SHOOTING PERIOD, EDITING AND TONING PERIOD, FILM, FILM PRODUCTION, SPECIALIST, SPECIALIST, EXPERT, MANUFACTURER

As a result of the completed thesis, the stages of video content production were analyzed, the peculiarities of the application of special means of production were reviewed and our own video film was developed.

Field of application: film production.

The urgency of the work lies in the study of modern production methods and the development of their own film within a limited budget.

The aim of the work is to analyze the methods of development and production of video content.

The research method is a theoretical analysis of the three stages of video content production.

The object of study is the phased production of video content.

The subject of the study is the phased production of video content.

The practical value lies in the further use of the presented algorithm for the production of video content for novice directors and producers.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	8
1 Підготовчий період.....	9
1.1. Розробка концепції та затвердження.....	10
1.1.1 Brainstorm.....	10
1.1.2 Розробка ідеї.....	12
1.1.3 Pitching.....	14
1.2. Створення режисерського сценарію.....	15
1.3. Підбір локації, кастинг акторів.....	18
1.3.1 Підбір локацій.....	18
1.3.2 Кастинг акторів.....	20
1.3.3 Формування знімальної групи.....	21
1.3.4 Реквізит та декорації.....	21
1.4. Робота продюсера.....	23
1.4.1 Кошторис витрат.....	25
1.4.2 КПП ти «Виклики» листи.....	29
Висновки до розділу 1.....	32
2 Знімальний період.....	33
2.1 Операторські прийоми.....	33
2.1.1 Освітлення.....	34
2.1.2 Композиція кадру.....	36
2.1.3 Прийоми.....	39
2.2 Режисерські прийоми.....	43
2.3 Робота зі звуком.....	46
Висновки до розділу 2.....	47
3 Монтажно-тонувальний період.....	48
3.1 Монтаж відео.....	48
3.1.1 Принципи монтажу відео.....	48
3.1.2 Програмне забезпечення.....	50
3.2 Звукове оформлення.....	53

3.2.1 Дубляж.....	53
3.2.2 Музичне оформлення.....	54
3.2.3 Програмне забезпечення.....	56
3.3 Ефекти.....	58
3.2.1 Відеоефекти.....	58
3.2.2	
Спецефекти.....	61
Висновки до розділу 3.....	65
4 Постановочний план зйомок.....	66
ВИСНОВКИ.....	67
ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАНЬ.....	69

ВСТУП

Сьогодні кіно є невід'ємною частиною нашого життя. Це також і вид мистецтва, який рівноцінно можна поставити поряд із живописом, літературою та музикою. Адже через кіно ми можемо передати наш світогляд и особисту думку стосовно хвилюючої нас теми.

На разі українське кіновиробництво тільки набирає світових обертів. І хоча наші актори та режисери ще не прославили нашу країну здобутим «Оскаром», це зробив найвидатніший інженер з кінотехніки Анатолій Кокуш.

Процес виготовлення якісного кіно є трудомісткий процес та робота багатьох людей. Група людей, кожен з них є майстром у вузько спрямованій спеціальності (сценарист, оператор, режисер, композитор та інші). Всі вони взаємодіють один з одним, як єдиний механізм по створенню шедеврів кінематографу.

Напрямок дослідження роботи є аналіз кожного етапу кіновиробництва та розробка власного продукту на основі зробленого аналізу.

1 ПІДГОТОВЧИЙ ПЕРІОД

Підготовчий період – це найважливіша стадія перед початком процесу відеозйомки. Цей етап передбачає необхідність: визначитися з ключовими завданнями, основними цілями і вимогами проекту; почути від замовника його уявлення і очікування від готового ролика; придумати кілька креативних концептів і за допомогою фокус-групи вибрати кращий з них; написати докладний режисерський сценарій; прорахувати бюджет проекту; скласти план зйомок.

У своїй книзі «How to read a film: movies, media, and beyond – James Monaco» [7] Джеймс Монако стверджує, що підготовчий період включає в себе всі етапи від планування концепції проекту до її завершення [7]. Як детально описані далі в цій книзі, планування починається з визначення проблематики та ідеї і продовжується через розподіл програми бажаному глядачеві. Планування виробництва передбачає визначення проблеми або потреби у спілкуванні та вибір транспортний засіб, який найкраще вирішить цю потребу. Планування передбачає процес організації смислового наповнення, сценарію та візуалізації, обладнання, команди та акторів, графічне планування, фактичне планування кожного дня зйомки та планування монтажно-тонувального процесу.

І процес підготовки на цьому не зупиняється: освітлення, операторська робота, режисура та монтаж. Хороша попередня підготовка приходить із знанням та практикуючи кожне ремесло. Для кожного успішного продюсера зазвичай існує креативний та виконавчий продюсери, що працюють над усіма деталями виробництва. Одна справа - придумати чудову ідею та перетворити її на відео, а зовсім інше виконати це креативно та оригінально.

Отже, підготовчий період є найголовнішим періодом підготовки, який також включає в себе процес вирішення цих проблем до зйомок. Саме тому слід детально розібрати, як відбувається підготовка до створення якісного відео контенту, який в кінці потрапляє на екрани телевізорів, інтернет платформи та на широкі екрани кінотеатрів.

1.1 Розробка концепції та затвердження

1.1.1 Brainstorm

Першим кроком у створенні відеоролика є чітко поставлена задача замовником. Тобто це заздалегідь визначені тема, ідея та цільова аудиторія, на яку буде орієнтований даний відео продукт. Це відіграє принципово важливу роль у процесі створення концепції для даного ролика, який називається – brainstorm.

Brainstorm – це метод «мозкового штурму» для вирішення конкретного завдання, де учасники висловлюють будь-які ідеї, від самих логічних і простих до самих божевільних і утопічних. Далі всі ідеї аналізуються і кращі з них можуть бути використані на практиці. На сьогоднішній день найбільш життєздатними є креативні та абсолютно неординарні ідеї, які можуть не тільки влучно передати закладений сенс, а й запам'ятатися глядачеві своєю абсурдністю та нестандартною передачею тієї чи іншої думки.

Однією з передумов застосування креативних прийомів є усвідомлення бар'єрів, що заважають творчості, та їх усунення. Цей розділ творчого мислення, який суттєво відрізняється від аналітичного мислення, і далі визначає основні бар'єри, які заважають творчості [8].

Важливими аспектами є постійне утримування уваги глядача шляхом зацікавлення і різноманітністю. Якщо процес створення нового продукту і прийняття творчих рішень зав'язаний на одній людині, то дуже скоро контент почне повторюватися і проект ризикує втрати оригінальність, адже наша ідейна база вже наповнена тим, що ми вже так чи інакше бачили раніше. Тому найчастіше, в пошуках рішень ми скочуємося в уторовану колію – найбільш зручний порядок думок, вироблений роками. Ось чому колективний мозковий штурм є більш дієвим методом. Можливість об'єднати різний досвід всіх членів вашої команди і додати яскравих фарб у процес народження нових ідей та їх доповнення, так звана сублімація та трансформація, і є ключовими функціями брейншторму.

Далі слід розглянути деякі правила для ефективного брейншторму:

- *Підготовка.* Заздалегідь встановити тему, ідею, напрям, аудиторію та таймінгове обмеження даного заходу, щоб всі могли виділити потрібний час. Також не менш можливим є місце проведення, воно повинне бути комфортним та з відповідною атмосферою.
- *Чітко сформульоване завдання на початку зустрічі.* Це робиться для визначення конкретного напрямку відеоконтенту, у якому буде обговорюватися формат, жанр, основна концепція, аудиторія тощо.
- *Все записувати.* На всяк випадок призначити конкретну людину, яка повинна записувати всі ідеї, щоб нічого не пропустити.
- *Не критикувати в процесі обговорення.* Слід домовитися про правила заздалегідь, ніхто не перебиває, не критикує один одного, тому що будь-які навіть самі космічні ідеї варті уваги.
- *Не збирати більше 10 осіб за раз.* Робота у великих групах погано керована і не так ефективна, як в компактних. Якщо в команді багато народу, слід запрошувати людей з різних напрямків діяльності для більшої продуктивності.

Проте навіть такі прості правила можуть у якийсь момент завести команду у глухий кут. У такому випадку можна застосувати декілька простих технік для повернення «Музи» [9]:

- *«ЗАМІНА».* Техніка полягає у тому, що учасники мозкового штурму записують свої ідеї на папері, а після цього міняються своїми листами і намагаються розвинути описані ідеї, використовуючи свої варіанти в цьому напрямку.
- *Техніка Stepladder.* Перед дискусією пояснити всім учасникам тему, яку належить обговорювати. Дати час для формулювання власного рішення, а потім розформувати в групи по двоє людей. Вони повинні почати обговорення між собою. Поступово збільшувати кількість учасників групи, поєднуючи їх. Остаточне рішення приймається, коли

всі учасники змогли по черзі висловити ідеї і вислухати пропозиції інших.

- *Сузір'я*. Дуже цікавий підхід, який спирається на пошук питань, а не відповідей. Протягом наради команда повинна придумати якомога більше питань, що стосуються теми обговорення. Питання можуть бути будь-якими: що, де, коли і чому. Цей стиль мозкового штурму допомагає розглянути проект у всіх можливих його аспектах. Відмінна техніка для команд, які фокусуються на вирішенні кількох проблем в проекті і вже в останні хвилини намагаються закрити виниклі питання.

1.1.2 Розробка ідеї

Після проведеного брейншторму, ідеї проходять так званий «кастинг», після якого залишаються тільки найбільше життєздатні. Але ідею не можливо продати, тому вона переходить на нову стадію – розробка ідеї. Вона включає в себе розробку назви, логлайну та синопсису проекту.

Назва - це перше, на що звертають увагу продюсери і редактори кінокомпаній. Фільм з вдало підбраною назвою будь-хто захоче прочитати або навіть купити вашу роботу [14]. Назва фільму також підказує глядачеві, про що фільм - воно сидить десь в підсвідомості і глядач сприймає все, що відбувається через призму назви. Саме тому сценарист повинен бути готовий провести стільки часу, скільки буде потрібно, щоб придумати єдино можливу назву для свого фільму з одного-п'яти слів.

Логлайн – це короткий, в одному або двох реченнях, опис історії не більше 25 слів, у якому є герой, проблема та мета. Гарний логлайн дає уявлення про історію в цілому, при цьому може не розкривати важливих перепетій сюжету і промовчати про фінал. Інтригуючий фінал - як приємний бонус, який отримує продюсер вже при прочитанні сценарію (перегляді фільму) [15].

Логлайн дає відповідь на такі питання:

- Хто діє?
- Чия історія?

- Що відбувається?
- У чому основна інтрига?

Звідси можна сформувати такі моделі:

- **Головний герой** (у якого є **проблема**) повинен досягти **мету**, щоб вирішити проблему.
- **Головний герой** переслідує певну **мету**, але на його шляху виникає серйозна **перешкода**.
- Деяка **подія** змушує **головного героя** зіткнутися з **серйозною перешкодою**, у **результаті** чого трапляється непередбачене.

Синопис – це короткий лінійний виклад сценарію фільму, його змісту, суті драматичного конфлікту у захоплюючій формі. У синописі присутня зав'язка, поворотні моменти, кульмінація, розв'язка, тобто чітко сформована сценарна структура фільму. Проте на даному етапі автор не розкриває всі карти, але так щоб читач, не втрачаючи інтерес, повинен захотіти побачити історію на екрані.

Питання, на які відповідає синопис, дещо подібні до тих, що складаються при написанні логлайна:

- Про що ця історія?
- Хто головні герої?
- До чого вони прагнуть і чому?
- Які перешкоди стоять на шляху?

Обсяги синопису можуть варіюватися - від одного абзацу до декількох сторінок. Тут треба розуміти, цільову аудиторію. Якщо ви збираєтеся представити роботу всім потенційно зацікавленим людям (в тому числі і кінофестивалю), то синопис краще укласти в 6-8 пропозицій. Отже, він повинен бути написаний так, щоб читач легко зміг переказати прочитане буквально в декількох словах.

Коли синопис пишеться для зацікавленої людини, готового витратити час на кілька сторінок тексту, то можна відмовитись від стислої форми викладу. Доречним буде розширений синопис, який на Заході прийнято

називати трітмент (treatment). У ньому також згадуються основні герої і розписуються епізоди картини.

1.1.3 Pitching

Пітчінг – презентація нових та оригінальних концепцій культурно-мистецьких ідей, проектів та надання організаційних і фінансових можливостей їх втілення. Пітчінги бувають продюсерські і сценарні. Вони організовуються для сценаристів з метою пошуку продюсера, режисера, студії, тощо[10].

Джерелами натхнення для проекту є реальні події, долі і біографії визначних особистостей, їх творча, професійна діяльність, життєві спостереження, музичні фрагменти тощо[11; 12]. Задум існує в таких формах як сценарний нарис, сюжетно-композиційний план. Його перша матеріалізація може відбуватись у рамках проведення пітчінгу.

Основними критеріями відбору проектів на пітчінгах є наступних пункти: креативність, оригінальність, інноваційність, потенціал реального втілення, врахування інтересів аудиторії, конкурентоздатність, монетизація, виключні права на проект. Процес підготовка дуже важлива для перемоги. Він включає: визначення, трюкування теми, ідеї; вибір історії, що є основою розповіді, її зрозумілість; вибір стилю, жанру, форми; написання трітменту, що відображає ідею, історію і візуальні рішення. У трітмент можна вказувати все, що вважає за потрібне автор проекту (передбачувані актори, концепт-арт, фото локацій) задля підвищення інтересу до нього. Структура трітменту: титульна сторінка; формат: жанр, режисер, сценарист, продюсер; опис історії: логлайн; синопсис; опис персонажів; драматичне питання[13].

1.2 Створення режисерського сценарію

Сценарій – це літературно-драматичний твір, написаний для ігрового кіно- або телефільму.

«Сценарій це, в першу чергу, структура, а вже по- тому - політ фантазії. У літературі ж все інакше » - стверджує всесвітньо відомий експерт в кіносценарист Р. Маккі [16].

Ця думка говорить про метання в середовищі теоретиків і практиків створення сценарію, що не сперечаються лише про одне: кіносценарій- необхідний компонент кіновиробництва, без якого не знімається жоден фільм в масштабах миро всього кінематографа

Все, що говорилося вище, має відношення до кіносценарію без урахування специфіки сценарно-постановочної діяльності. Іншими словами, на сучасному етапі створення кінематографічних творів існують різні різновиди сценаріїв, які виконують певні завдання.

Перший з них – літературний сценарій, який здається на найпершому сценарному етапі. Призначений для докладного викладу сталася історії, передачі сюжетної лінії, по-дієвого ряду і мотивації вчинків і поведінки героїв в художньо-образній формі з використанням прийомів образності (гротеску, гіперболи, метафори, символіки і т. Д.). Основне завдання привернути увагу цікавою літературною історією, захоплюючим сюжетом, сильними (або спеціально слабкими) характерами. У літературному сценарії, крім необхідних ремарок і діалогів, можлива передача сценаристом внутрішнього світу і емоційного стану героїв, стислий опис місця і часу дії, додавання флешбеків і флешфорвардов, але тут небажано давати рекомендації фахівцям, які беруть участь в знімальному процесі - художня тканина літературного сценарію не повинна перериватися репліками на кшталт таких: «крупним планом очі героя», «камера від'їжджає» і т. д.

Другий вид сценарію – режисерський. Відрізняється від літературного тим, що створюється не сценаристом, а режисером постановником майбутнього фільму, призначений для реалізації у життя на знімальному

майданчику і при монтажі, а також специфічним змістом і особливим оформленням.

Режисерський сценарій відноситься до процесу виробництва фільму. Це розгорнутий постановочний план з детальним уточненням всіх завдань художньо-технічним службам з урахуванням реквізиту, музично-шумового рішення тощо. Являє собою, в більшості випадків, таблицю з осередками: Номер кадру, Об'єкт, Хронометраж, План (крупність), Дія, Розкадрування, Звук, діалог, Реквізит та ін. Своєрідна адаптація літературного сценарію.

У режисерському сценарії постановник має можливість уточнити порядок кадрів, сцен, епізодів, переробити сюжетну лінію і аудіовізуальний наповнення, представивши своє власне бачення майбутнього фільму, хоча і може вступити в протиріччя з автором літературного сценарію.

Таблиця 1 – приклад оформлення режисерського сценарію

№ кадру	Хронометраж	Розкадрування	Локація	Крупність	Дія	Музика, шуми	Реквізит, деталі

Перша колонка - номери сцени та кадри. Під час зйомки це допомагає знімальній групі швидко зорієнтуватися в режисерському сценарії, копії якого у всіх на руках. Також це записуються на хлапушці нарівні з номером дубля та дуже полегшують процес монтажу на етапі монтажно-тонувального періоду. Це допомагає режисер монтажу синхронізує аудіо- і відеодоріжки на таймлайн і вибудовує кадри в задану режисером послідовність.

Друга колонка - хронометраж. Для точно розрахувати хронометраж тексту, краще взяти секундомір і промовляти репліки. Або скористатися додатком типу "хрономер", яке допоможе прикинути тривалість реплік. Але хронометраж кадру не завжди залежить тільки від тексту персонажів.

Третя колонка - сама найважливіша для режисера - розкадрування. Тут режисер малює розміщення реквізиту, акторів. Якщо відбуваються зйомки на

замовлення, і з замовником обумовлено узгодження сценарію, то надати потрібно буде більш докладні замальовки. На великих проєктах звертаються за допомогою до художника-постановника, який під керівництвом режисера малює детальну розкадрування.

Четверта колонка - об'єкт зйомки. Це опис локації, де відбувається дія в поточному кадрі.

П'ята колонка - крупність плану: дальній, загальний, середній, великий, детальний. У професійному режисерському сценарії крупності кадрів чергуються за правилами монтажу, щоб створити гармонійну візуальну розповідь. Або свідомо порушуються для досягнення необхідного психологічного ефекту.

Шоста - дія. Відображається відповідна до кадру частина сценарію.

Сьома колонка - звук / діалоги (репліки персонажів). Ця інформація потрібна звукорежисерам для вибору техніки та музичного супроводу.

Восьма - реквізит / примітки. Вказуємо реквізит, необхідний для зйомки, і будь-які примітки, які режисер вважатиме за потрібне включити в сценарій. Наприклад, крани, вертольоти, квадрокоптера, стіл, стілець і т.д.

1.3 Підбір локації, кастинг акторів

Підібрати місця для зйомок і оформити офіційні дозволи на виробництво зйомок в тих місцях, де вони необхідні – основна задача локейшн менеджера. Якщо мова про найпростіші зйомки в умовах студії, то підбір робиться швидко. Що стосується спеціальних місць або фонів, то з великою ймовірністю для прийняття рішення потрібні огляди. Павільйони здаються в оренду порожніми, декорації будуються на замовлення.

Кастингом займається режисер, а його підготовку виконує кастинг-директор. Оголошення знаходиться на спеціалізованих сайтах і приблизно за 3-4 дня можна розглянути достатню кількість анкет. Кастинг можна проводити віртуально але найчастіше для цього оренда недорогого студія або приміщення.

Щоб отримати ефектний ролик то слід подбати про одяг героїв. У деяких випадках костюми доводиться шити на замовлення, але їх і реквізит частіше беруть на прокат. Іноді магазини (меблеві та ювелірні салони, антикварні ітп) із заради реклами виділяють для зйомок різні товари, серед них трапляються і ексклюзивні.

1.3.1 Підбір локацій

Розглянемо детальніше підбір локацій для зйомок. На перший погляд може здатися, що знайти відповідне місце для нескладних сцен дуже просто - достатньо лише домовитися зі знайомими, які тримають свій бар, правлять в якомусь офісі або працюють в охороні спортивного центру. Не слід розраховувати на комфортну зйомку в непідготовленому місці - там будуть постійно заважати сторонні люди, не буде можливості пересунути реквізит або скористатися місцем в зручний для вас час. Для цього треба попередньо домовитись з власниками локації на ексклюзивний час для роботи знімальної групи і заздалегідь обговорити всі деталі. Договір оренди - це гарант надійності, який складніше порушити за усну домовленість [17].

Те ж саме стосується і натурних зйомок. Слід заздалегідь з'їздити на місце, щоб побачити все своїми очима, продумати логістику, розміщення

декорацій та організацію роботи знімальної групи. Самий мальовничий пейзаж для видових зйомок може виявитися недоступним в потрібний момент через розкислі ґрунтової дороги або не відповідне світло. Такі речі можуть надати вирішальне значення для знімального процесу і їх необхідно враховувати заздалегідь.

Про всяк випадок треба підготувати запасний варіант для кожної локації. Буває, що у підготовлених інтер'єрах прориває труби або відключається світло, а в наміченому для зйомок фінальної сцени міському парку раптово організовують благодійний марафон, наявність якого не можна було прорахувати заздалегідь.

Отже, локації поділяються на такі види:

- 1) **Павільйон** – це спеціалізоване місце, пристосоване для зйомок різного масштабу. Тут зручно проводити зйомки, організовувати підготовку декорацій і розміщувати знімальну групу. В павільйонах все створено для зручної роботи: електрика 380V, гримерки, буфети, туалети, досить зручне розташування і під'їзд. Якісно підготовлені фотостудії також можна віднести до павільйонів, з усіма зручностями їх використовують для зйомок рекламних роликів, кліпів або кіно.
- 2) **Інтер'єрні** – це локації, які не пристосовані під зйомки, але вони мають підходящий інтер'єр для можливого виробництва відео роликів або кіно. Це можуть бути звичайні квартири, салони краси, спортивні зали тощо. Будь-які інтер'єри в місті можуть підійти по тематиці майбутніх зйомок. Наприклад, бекграунд для зйомки героя на тлі хмарочоса або на тлі міської пробки. Основне завдання при такого типу зйомках – вирішити адміністративні питання і отримати всі дозволи на зйомку.
- 3) **Натурні**. Озеро, ліс, поле – всі вони входять до списку місць, де можна організувати зйомку. Основні труднощі – це відсутність всіх благ цивілізації. Тому знімальній групі доведеться організовувати

все самостійно від фургона з гримом до перевізних туалетів та електрогенераторів.

1.3.2 Кастинг акторів

Кастинг починається з аналізу сценарію - кількість персонажів, кількість професійних акторів, кого запросити для головної ролі, кого для другорядної, заповнення кадру, масовка тощо.

Для різних типів ролей часто відрізняються. На головні роли можуть розглядатися професійні актори, а на наповнення кадрів - певні регіональні типажі. Щоб оптимізувати витрати на невеликих проектах, не поспішайте звертатися в професійні агентства - відібрати кандидатів можна і самостійно. Існують десятки безкоштовних акторських баз в соціальних мережах. Там можна знайти контакти потрібних людей і зв'язатися з ними безпосередньо. Або вирушити у експедиції, пошук акторів на місцях, де знімається фільм.

До цього потрібно підійти відповідально і не обмежуватися чиймись рекомендаціями або фотографіями з сайтів кастинг-агентств. Як показує практика, витрати часу і грошей на очний відбір своєї команди і проведення якісних акторських проб окупаються багаторазово.

Завдання кастинг-директора - від прочитання сценарію до виходів актора на майданчик зв'язати всіх між собою, скласти всі графіки, зробити так, щоб усі були на місці, наповнити кадр, починаючи від головного актора и закінчуючи простими перехожими на фоні. Інше питання, якщо частину цієї роботи можна перекласти на асистента по акторам, який у свою чергу працює на майданчику: робота з текстами, дзвінки, зустріч и супровід.

Період від читки сценарію до виходу актора на може складати від трьох місяців до двох років. Це може залежати від зміни режисерського бачення на сценарій або ж самого сценарію, і треба адаптуватися до нових умов.

Робота кастинг-директори не обмежується майданчиком. З початком монтажно-тонувального періоду, з'являється потреба в акторах озвучування, потім починається прем'єра й тур, и робота кастинг-директора - домовитий з

акторами, узгодити графіки, щоб усі були на прем'єрі, щоб вона добре пройшла, щоб прем'єрний тур за участю акторів вдало пройшов [20].

1.3.3 Формування знімальної групи

Кастинг знімальної команди є половиною успіху всього підприємства. Визначатися із принциповим складом команди потрібно до початку проекту, щоб потім не бігати по всьому місту в пошуках такого потрібного прямо зараз фахівця з комбінованому зніманні.

Підбираючи членів знімальної групи, слід орієнтуватися не тільки на професійний рівень, а й на рівень взаєморозуміння в команді. Краще позбутися конфліктних людей на самому початку роботи. Потрібних людей можна знайти в кіношколах і в профільних вищих навчальних закладах.

Початківці оператори і звукорежисери не ставлять високої ціни за свої зміни, але часто значно сильніше зацікавлені в придбанні досвіду, ніж їх більш досвідчені колеги. Це взаємовигідна співпраця - студенти накопичують досвід та оновляють портфоліо, а це вигідна співпраця з ентузіастами своєї справи, які працюватимуть на результат разом.

1.3.4 Реквізит та декорації

Пророблений сценарій і якісна розкадровка допоможуть визначитися з набором устаткування, необхідного для зйомок тієї чи іншої сцени. Перед стартом виробництва слід детально продумати, що і коли знадобитися та мати повний список всієї апаратури на кожну сцену - це дозволить правильно спланувати знімальний графік і оптимізувати процес роботи.

Практично використовувати один і той же набір обладнання на різних сценах в один знімальний день - це допоможе значно заощадити на оренді. Якщо чогось не вистачає - спершу можна попитати у членів знімальної групи, про наявність обладнанням і їх особистому володінні, і лише потім шукати варіанти сторонньої оренди.

Те саме стосується костюмів і реквізиту. Розшукати потрібні речі - це складна робота і в ідеальному випадку цим займається окремий спеціально навчений фахівець. Часто знайти потрібні для зйомки речі можна у друзів і знайомих - багато хто готовий допомогти реалізації творчого задуму безоплатно. Антуражні речі можна пошукати на блошиних ринках і на спеціальних сайтах - це значно дешевше, ніж замовляти або купувати в спеціалізованих магазинах [17].

Відповідальний за цей процес - художник-постановник. Він працює у постійній співпраці з режисером-постановником задля забезпечення реалізації його художнього задуму на стадії, коли концептуалізація завершена і може бути втілена на знімальному майданчику. Художник-постановник очолює оформлення знімального майданчика, відповідає за створення візуального враження таких елементів сцени, як: фон, декорації, костюми тощо.

Під керівництвом художника-постановника працює художній керівник, який здійснює загальний контроль за роботою груп художників і робітників-декораторів, а також відповідає за костюми, грим і реквізит.

Декорація – будь-який штучний пейзаж або декоративну обстановку, вибудовану в спеціальному павільйоні або на натурі для використання в кінозйомки. Художник декорацій самостійно креслить плани і складає специфікацію матеріалів для будівництва декорацій на основі ескізів, наданих художнім керівником. Через високу вартість такої будівельної роботи ще на етапі планування художник декорацій намагається передбачити будівництво тільки тих об'єктів або їх елементів, які реально потраплять в об'єктив камери[21].

Приклад такої декорації представлено нижче.



Рис. 1.1 – знімальний павільйон на кіностудії Довженко[30]

1.4 Робота продюсера

Робота та завдання режисера відрізняються від продюсерського.

Режисер	Продюсер
Керує творчим процесом зйомки.	Керує всім процесом зйомки
Головна мета – творчий успіх.	Головна мета – комерційний успіх.

Ці принципово різні переконання є основою конфліктів між продюсером і режисером на майданчику.

Продюсер – фахівець, що може працювати як на студію, так і займатися приватною діяльністю. Він відповідає за організацію всього знімального процесу: від розробки ідеї фільму до пошуку грошей на зйомки, техніки, підбору режисера, сценариста, акторів, інших співробітників (оператора, звукорежисера, консультантів, технічного персоналу та ін.), а також рекламою і просуванням картини в прокаті [19].

Обов'язки продюсера охоплюють широкий спектр задач, які головний продюсер розподіляє між продюсерами більш вузького спектру спеціалізації:

- Кастинг-директор.
- Локейшн менеджер.
- Виконавчий продюсер.
- Лінійний продюсер.
- Креативний продюсер.

Спектр обов'язків кастинг-директора та локейшн менеджера було розкрито у підрозділах 1.3.1 та 1.3.2. Отже, у цьому підрозділі детальніше розгляну ролі та обов'язки виконавчого, лінійного та креативного продюсерів.

Виконавчий продюсер – відповідає за фінансування проекту. Його обов'язки у багатьох аспектах збігаються з обов'язками генерального продюсера, проте він відповідає загалом за ділові аспекти кіновиробництва - його фактична участь в повсякденній роботі знімальної групи незначна.

У той час, як творча група продовжує працювати над концептуалізацією картини, фінансовий директор складає кошторис витрат, веде облік вартості кожної матеріальної одиниці. Це робиться з метою утримання виробництва в рамках доступного бюджету. Особливий контроль витрат робиться на малобюджетних картинах.

Всі витрати поділяються на дві основні категорії: фіксовані витрати (above-the-line costs) і змінні витрати. У високобюджетних повнометражних картинах фіксовані витрати повинні складати від сукупного бюджету фільму приблизно 75%, які обумовлюються до початку виробництва і вважаються незмінними.

У залишкові 25%, змінні витрати, закладаються зарплати провідних творчих працівників, а також будь-які авторські права (на книгу, п'єсу чи статтю). Вони переходять у "фіксовані витрати" після узгодження на переговорах та не змінюються протягом всього періоду виробництва [21].

Лінійний продюсер – відповідає за бюджет фільму і щоденно виробництвом, контролює документообіг і комунікацію учасників знімальної групи [18].

Як і режисер, лінійний продюсер розпочинає свою частину роботи зі сценарію. Проте його цікавить статистика, а не букви, а саме: кількість сцен, об'єктів, персонажі, складні сцени тощо. Лінійному продюсеру важливо з самого початку стандартизувати всі процеси, зрозуміти, які завдання

стоятимуть перед кожним учасником групи. Він винен виокремити зі сценарію ту інформацію, яка допоможе йому правильно и максимально точно спланувати бюджет. Тому професійне оформлення сценарію - дуже важливе для його роботи.

Завдання лінійного продюсера проаналізувати сценарій за такими критеріями:

- Кількість серій.
- Хронометраж серій.
- Загальний хронометраж.
- Кількість сцен у серії.
- Загальна Кількість сцен.
- Співвідношення НАТ / ІНТ, День / Ніч.
- Список об'єктів.
- Список реквізиту.

Для формування бюджету складається картка проекту, яка містить:

- Вироблення за зміну ГГ: ХХ: СС.
- Кількість змін.
- Кількість сцен, що знімаються за зміну.

При складанні попереднього бюджету продюсер орієнтується на лімітах проекту и на ціноутворення.

1.4.1 Кошторис

Кошторис починає складатися, як тільки сценарій затверджено і у продюсера склалося розуміння формату майбутньої роботи. Ще до старту варто розуміти, у скільки обійдеться майбутній проект.

У розрахунок витрат входять такі позиції: гонорар режисера, оплату змін оператора, освітлювача та інших членів знімальної групи, скільки запросять актори, у що обійдеться оренда локацій і реквізиту, яке додаткове знімальне устаткування буде потрібно. Також слід врахувати податки і обов'язкові платежі.

Затвердження кошторису - найскладніший етап будь-яких переговорів. Тому слід підготувати резервні варіанти розрахунків заздалегідь - за якими позиціями можна стиснутися без втрати якості, визначити, від чого можна відмовитися і як це вплине на реалізацію задумки. У кошторис необхідно закласти деяку «подушку безпеки» на випадок непередбачених форс-мажорів.

Як тільки кошторис затверджений, можна приступати до наступних етапів препродакшна, строго залишаючись в рамках затвердженого бюджету.

Нижче представлена таблиця кошторису витрат, яку продюсер надає у вигляді звіту по завершенню виробництва проекту [18].

Таблиця 1.2 – Бюджет виробництва ігрового фільму

[illegible]

[illegible]

[illegible]

1.4.2 КПП та «Викликний» листи

Після визначення необхідних ресурсів потрібно вірно розподілити їх у часі. Для цього лінійний продюсер (самостійно або разом із другим режисером) складає КПП або Script Breakdown[18, 21].

Знімальний графік - є важливим елементом у підготовчому періоді. Щоб скласти, потрібно врахувати безліч чинників: завантаженість акторів і членів вашої знімальної групи, доступність потрібних локацій, вимоги вашого сценарію і навіть погодні та кліматичні умови. У свою чергу, від обраного графіка будуть залежати терміни і вартість оренди кінематографічного обладнання та реквізиту, ціна і наявність квитків (якщо зйомки припускають якісь масштабні географічні переміщення).

Графік повинен бути максимально стислим і насиченим - це зробить проект дешевше і сподобається замовнику, які люблять швидкість і чіткість. Але при цьому, не можна допустити, щоб стислі терміни вплинули на якість зйомок - дотримати цей баланс непросто, але необхідно[18, 20, 21].

Нижче представлена таблиця КПП та «викликний» лист, які готує продюсер, або другий режисер.

Таблиця 1.3 – КПП ігрового фільму

Таблиця 1.3 – КПП ігрового фільму КАЛЕНДАРНО-ПОСТАНОВОЧНИЙ ПЛАН ІГРОВОГО ФІЛЬМУ										
Значення			Дні							
ЗНІМАЛЬНИХ ДНІВ										
ПІДГОТОВКИ										
ВИХІДНИЙ										
ВІДСИПНИЙ										
ВСЬОГО										
ХРОНОМЕТРАЖ ФІЛЬМУ										
ЧИСЛО/ ДЕНЬ										
КАЛЕНДАРНИЙ ДЕНЬ №										
ЗНІМАЛЬНИЙ ДЕНЬ №										
АДРЕСИ ЗЙОМОК										
ПОЧАТОК ЗМІНИ										
Сцена	Інт/ нат	Об'єкт	День/ніч	Хр-ж	Короткий зміст	Головні герої	Реквізит	Спецгрим	Костюм	Знімальна техніка

Таблиця 1.4 – «Викликний» лист для акторів та зйомочної групи

ВИКЛИКНИЙ ЛИСТ № 1												
2 квітня		П'ятниця			Х/Ф "Назва" Режисер-постановник: Оператор-постановник:			Початок зміни		Хронометраж дня		
										Схід сонця		
								Кінець зміни		Захід сонця		
Час розвороту групи на майданчику:					8:00		Адреса локації:	\ метро				
Час мотору:					9:00							
Знімальна група		прибуття		Дод. техніка/ люди		Прибуття		Обідня перерва за адресою:				
Адміністрація		8:00		Камера		8:00						
Режисер-постановник		8:00		Плейбек		8:00						
Оператор-постановник		8:00		Світло		8:00						
Операторська група		8:00										
Грим		8:00										
Звук		8:00										
Художник-постановник		8:00										
Тай-мінг	Сцена	Інт/нат	Об'єкт	День/ніч	Хр-ж	Короткий зміст	Головні герої	Реквізит	Спецгрим	Костюм	Знімальна техніка	
	РОЗВОРОТ											
	РЕПЕТИЦІЯ											
	МОТОР/ГРИМ											
	ОБІД											
	ПЕРЕХІД ДО ПІД'ЇЗДУ/ЗМІНА КОСТЮМА											
	РЕПЕТИЦІЯ											
	ПЕРЕХІД(5 ХВ). РОЗВОРОТ В КІМНАТІ РОМАНА(25ХВ)/ПЕРЕГРИМ											
	ПЕРЕКУС											
АКТОРИ												
Роль				Актор		Посадка на грим	Готовність	Примітки				
ІГРОВЕ АВТО ПРИБУВАЄ НА МАЙДАНЧИК О												

Висновки до розділу:

У першому розділі проаналізовано перший етап виробництва відео контент, так званий підготовчий період. Так, команда працює над розробкою всіх деталей майбутнього проекту починаючи від ідеї та закінчуючи кошторисом витрат, який показує у скільки обійдеться замовнику його проект.

З'ясовано, що на сьогодні підготовчий етап складається не тільки з розробки ідеї та написання режисерського сценарію, а й з прорахунку всіх деталей та нюансів, які можуть виникнути під час зйомки, починаючи з пошуку потрібного реквізиту та закінчуючи нехваткою фінансування. Саме тому команда фахівців, які працюють над проектом у підготовчому періоді є найбільшою.

Досліджено принципи, за яким побудована співпраця та взаємодія між командами сценарної, режисерської та продюсерських груп. Процес розробки проходить найефективніше, коли кожна з команд не втручається у роботу іншої та функціонує одна з одним у рамках своєї спеціалізації.

Розглянуто фактори, які впливають на покращення робочого процесу в середині кожної з команд. Такі важливі моменти, як фактичне планування кожного дня зйомки та планування монтажно-тонувального процесу впливають на успіх всього проекту.

Проаналізовано алгоритм планування знімального процесу, який передбачає процес організації смислового наповнення, сценарію та візуалізації, обладнання, команди та акторів, графічне планування.

2 ЗНІМАЛЬНИЙ ПЕРІОД

2.1 Операторські прийоми

Знімальний період (від англ. **production** — **виробництво**) — це кінозйомка. До неї переходять тільки після повністю пропрацьованого підготовчого періоду.

Оператор-постановник (DP, DOP, Cinematographer) — фахівець, який бере участь в роботі над фільмом ще на підготовчому етапі, грає провідну роль на стадії виробництва. Його головною функцією є вибір і установка правильного освітлення сцени на знімальному майданчику. В залежності від стилю режисера оператор-постановник може приймати для себе рішення про "візуальне подання" фільму. Якщо режисер сам має чітке або особливе уявлення про фільму, оператор-постановник виконує його вказівки.

У оператора-постановника є право підбирати знімальну команду на свій розсуд, найчастіше складається з перевірених фахівців, часто з досвідом спільної роботи на інших картинах.

Оператор (Cameraman) — фахівець, що забезпечує зйомку кінокамерою і зупинку зйомки в потрібний момент по команді оператора-постановника. Оператор відповідає за отримання задовільних зображень. Під час роботи оператор намагається уникнути зіткнення камери з іншим обладнанням під час зйомок, а також готує всі рухи камери (проходи, наїзди, обертання, нахили), стежить за становищем операторського крана, а також положенням допоміжного обладнання, наприклад жердини з мікрофоном над знімальною площадкою - щоб той не потрапив у кадр.

Оператор визначає точки зйомки, обирає потрібні об'єктиви, розробляє схеми освітлення кожної сцени і практично ставить освітлення під час зйомок, розробляє колористичну гаму сцен та епізодів і траєкторії пересування камер, відповідно до чого готує спеціальне операторське обладнання. Важливу технічну роль у роботі оператора постановочних програм відіграє вміння творчо користуватися замірами експонетра. Саме цей прибор дозволяє будувати на знімальному майданчику високохудожні тональні образи дійсності.

При багатокамерній зйомці, яка дозволяє знімати сцени або навіть епізоди, не порушуючи цілісності акторської гри, оператор розробляє схему розташування камер на знімальному майданчику. При цьому камери повинні розташовуватися так, щоб не потрапляти в кадр. Ці рішення виробляються вже на стадії проектування декораційного комплексу [22].

2.1.1 Освітлення

Люди, які відповідають за освітлення:

Головний освітлювач (Бригадир світлотехніків, Гаффер, Gaffer) – фахівець, що очолює групу, яка відповідає під час зйомок за освітлення та інші питання, пов'язані з електроприладами. Гаффер підпорядковується оператору-постановнику та стежить за точним виконанням його вказівок, що стосуються освітлення сцени.

Помічник гаффера ("бест-бій", Best Boy) – фахівець, який займається замовленням необхідного освітлювального обладнання та дає вказівки групам робітників-освітлювачів.

Група освітлювачів (також "освітлювачі" або "електрики") - встановлюють, забезпечують функціонування і обслуговують освітлювальну апаратуру. За вказівкою Гаффера вибирають конкретне обладнання, монтують його, піднімають, опускають і чекають від Гаффера вказівок на включення або виключення.

Отже, приступаючи до зйомки важливо звернути увагу на світло, адже від нього буде залежати, світло і тіні, що будуть падати на акторів на знімальному майданчику. При природному освітленні не варто брати різних видів підсилювачі, адже на екрані актори не будуть виглядати природно. Якщо ж це павільйон, то слід наголосити, що це закрите приміщення в якому може бути лише штучне світло. Звідси можна зробити висновок, що для зйомки такої сцени знадобиться значно більше апаратури (фільтрів, насадок, операторських конструкцій тощо) та прийомів. Зокрема, слід зауважити, що виставлення світла є досить клопітливою роботою. Тому що саме світло, освітленість надає об'єкту природного вигляду, або навпаки.

Отже, світло має такі види:

1. «Малюючий»
2. «Завнюючий»
3. «Контровий»
4. «Моделюючий»
5. «Фоновий»

«Малюючий» - це напрямлене світло, яке створює «рисунок» на предмети, або обличчі моделі. Його вважать основним, адже він надає предмету форми та об'єму.

«Заповнюючий» - це світло використовують для того щоб підсвітити об'єкт з іншого боку. Воно м'якше за «малюючий». Для такого світла, найчастіше використовують тканину, сітку, фільтри тощо, щоб зробити його розсіювальним.

«Контровий» - природно напрямлене світло. Зазвичай стоїть по заду об'єкту, або збоку так, щоб його не змогла спіймати камера. Його мета виділити контури обличчя та відірвати об'єкт від фону, виділити його.

«Моделюючий» - його головна мета надати об'єкту характеру. Як показано на схемі це світло знаходиться з двох боків і може бути спрямлений так, щоб підкреслити якісь деталі. Це може бути вузький пучок світла що надає предмету драматургії.

«Фоновий» - потрібен для того щоб трохи підсвітити фон. Може бути як напрямленим, так і розсіювальним.

Не менш важливим є ракурс. Ракурс – це кут, який становить оптична вісь з площиною об'єкта, положення камери відносно рівня очей. В залежності від вибраного ракурсу можна показати один і той самий кадр по-різному. Існують такі види ракурсів:

1. Верхній.
2. Нижній.
3. Боковий (лівий і правий).
4. Голландський кут.

Найвигіднішим для зйомки є прямий ракурс – на рівні очей. Тому що використовуючи нижній ракурс з людиною, ми її таким чином возвеличуємо, надаємо йому більше значення.. Але є багато мінусів такого ракурсу. Знімаючи знизу ми можемо показати негарні складки шкіри, а у повних людей «друге» підборіддя. Також, якщо це натура(на вулиці), то слід звернути увагу на те, що у кадр попадає багато неба, яке є само по собі дуже яким. І якщо побудувати експозицію на предмет, то воно буде перебивати та затемняти об'єкт. А якщо підсвітити то предмет втратить свою реалістичність. Саме тому найвигідніше вибрати ракурс трохи вищий за рівень очей. Тоді фон буде більш детальнозованим, його можна буду міняти, а проблема з небом пропаде сама. Стосовно верхнього ракурсу, то його не слід використовувати для об'єктів що знаходяться на багато нижче від вашого рівня очей. Боковий ракурс спрямований на показ лівої чи правої частини обличчя, в залежності від бажання самого актора, або оператора.

Проте най головнішим є розрахунок часу. Тобто один з головних критеріїв зйомки є час витрачений на процес, він повинен бути мінімальним. Оскільки треба вкластися у заданий час, краще завершити зйомку раніше за для того, щоб залишився час на доопрацювання, або перезйомку деяких кадрів або навіть сцен. Адже коли переглядаєш відзняти матеріал можеш у будь-який момент все видалити та зняти наново. Це є невід'ємною частиною творчого процесу.

Не менш важливим є техніка, яку будуть застосовувати під час зйомки. У нашому випадку, для зйомки короткометражного фільму можна застосувати більш бюджетний варіант – фотокамера, або телефон. Щодо повнометражної картини, така техніка буде недостатньо потужною і неефективною.

2.1.2 Композиція кадра

Композиція кадра – це розміщення об'єктів у кадрі під час зйомки. Саме слово композиція перекладається, як «співзвучність». Правильно виставлена композиція впливає на різне сприйняття картини.

Правильна композиція включає в себе багато правил. Проте процес зйомки є творчим процесом, тому всі правила можуть порушуватись за бажанням оператора. Але все одно правила існують не просто так. Отже виділимо деякі з них і в першу чергу правило третин. Правило третин закладається у тому, що ми умовно ділимо кадр на 9 частин – двома горизонтальними лініями та двома вертикальними. Лінії перетину є найбільш значущі точки сприйняття. Так от правило третин базується на тому що об'єкти розташовані у цих точках відповідають найкращому візуальному сприйняттю.

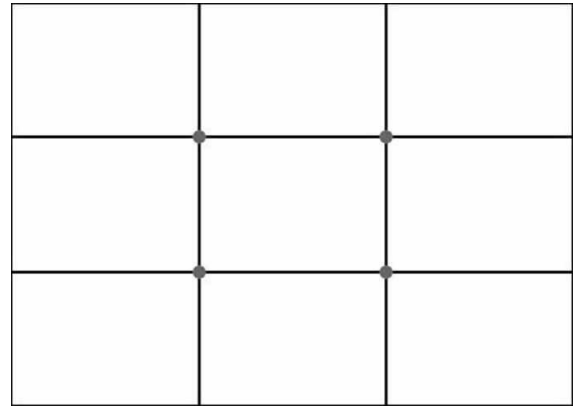
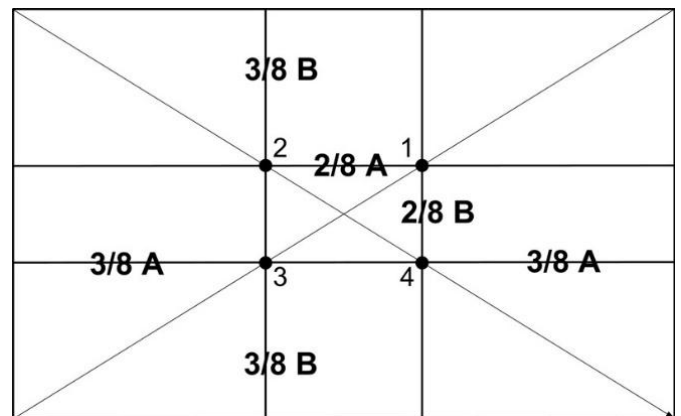


Рис.2.1 – Правило третин

Сюди можна віднести правило золотого перетину. Правило золотого перетину - це гармонія, яка проявляється в досконалості будь-якого об'єкта в мистецтві.

Це правило вперше з'явилося у стародавньому Єгипті, а його властивості вивчали Евклід і Леонардо да Вінчі. Найпростіше опис золотого перетину: найкраща точка для розташування об'єкта - приблизно 1/3



від горизонтальної або вертикальної межі кадру.

Рис.2.2 – Правило золотого перетину

Також слід згадати про діагоналі. Хитрість такого прийому складається в тому, що така композиція змушує око людини неперервно слідувати через весь кадр. слід зауважити, що наше око звикло читати зліва на право, тому смисловий центр краще розмістити у правій частині кадру.

Ще одне важливе правило – рух та рівновага. При зйомці людини слід ураховувати напрям її погляду та залишати для нього місце. Адже так

глядачу буде цікаво на що давиться людина у кадрі. В противному випадку буде не зрозуміло навіщо нам показують пустій простір позаду людини. Те саме слід віднести до зйомки рухливих предметів (машин, велосипедів тощо). Завжди треба залишати місце попереду об'єкта.

Також слід запам'ятати, що об'єкти розміщені у різних частинах кадру, повинні відповідати один одному по тону, розміру та об'єму.

Ще одна особливість нашого ока змушує нас згадати про фокус, так звана точка зйомки. Її вибір прямим чином впливає на емоційне сприйняття знімка. Адже зробивши акцент уваги на якийсь визначений об'єкт, ми хочемо викликати увагу глядача зафіксувавши його погляд саме на цьому предметі.

Камеру слід тримати на рівні об'єкта зйомки, інакше ми ризикуємо отримати спотворені пропорції. Об'єкт здається менше ніж є насправді, якщо його знімати зверху. Так, знімаючи людини з верхньої точки, на фотографії вона буде видаватися маленького зросту.

Не менш важливою, а навіть рівноцінною по значенню є Експозиція. Правильна експозиція створює приємну для сприймання оком картинку. Виставляючи діафрагму треба дуже тонко відчувати баланс між темним та дуже світлим. Регулюється діафрагма відкриттям – у кадр пропускається більше світла – та закриттям. Перевірити експозицію можна через фактуру. Якщо її видна, як на темних частинах кадру (одяг), так і на світлих (шкіра).

Але навмисно зроблена кольорова може свідчати про те, що в іншому кінці кадру ми зараз побачимо іншу кольорову пляму представлену дією.

Також треба пам'ятати про контраст. Не слід знімати людей на строкатому фоні, він буде відволікає увагу глядача від об'єкта.

2.1.3 Прийоми

Існує багато різноманітних операторських прийомів за допомогою яких картинка стає приємною та полегшує глядачу візуальне сприйняття фільму.

- **Статичний кадр** – зйомка кадру нерухомою відеокамерою (штатив або з руками), дія відбувається на невеликому майданчику, який повністю охоплюється полем зору відеошукача без зміни її положення [5].

- **Наїзд** - виділення об'єкта зйомки з навколишнього оточення за допомогою плавного переходу від загального плану до середнього і великого. За допомогою плавного натискання на трансфокатор зображення об'єкту, що знімається ніби наближається (укрупнюється в масштабі) до розмірів, що дозволяють добре розглянути його загальний вигляд і окремі деталі

Від'їзд - прийом, зворотний до наїзду: плавний перехід від великого плану до середнього і далі до загального.

Вірізняється два різновиди цих прийомів (наїзд-від'їзд):

- 1) за допомогою зміни масштабу - перехід від одного плану зйомки до іншого за допомогою зміни фокусної відстані з фіксованою точки зйомки. НЕ слід забувати, що при різкому натисканні на кнопку для зміни фокусної відстані, зображення в кадрі протягом декількох секунд буде залишатися нечітким;

- 2) з переміщенням відеокамери - прийом переходу від одного плану зйомки до іншого шляхом переміщення відеокамери до об'єкта або від нього. Цей прийом застосовується в разі, коли оператор веде зйомку у рухомому об'єкті (машині, літаку тощо)[5].

- **«Через плече»** - зазвичай при зйомці через плече протагоніста він використовує ширококутний об'єктив, що створює такий ефект, щоб розташований на передньому плані протагоніст здавався більше, ніж інший персонаж, тим самим створюючи ефект домінування. Цей трюк відмінно працює.



Рис. 2.3 – Кадр з фільму С. Спілберга «Амістад»

- **Монтаж в середині кадру** – коли так званий монтаж за чергуванням планів відбувається в одному кадрі. Наприклад, камера показує загальний план, у кадр входить герой і наближається до камери аж до крупного плану.
- **Клаустрофобний варіант «через плече»** - це кадри, в яких персонаж на передньому плані займає непристойно великий простір на екрані, закриваючи ключовий об'єкт зйомок.



Рис. 2.4 – Кадр з фільму С. Спілберга «Мюнхен»

- **Кадрування персонажів через предмет** - можливість кадрування персонажів з використанням отворів або ущелин в різноманітних об'єктах.



Рис. 2.5 – Кадр з фільму С. Спілберга «Особлива думка»

- **Візуальне поєднання** – наступний кадр візуально поєднується з попереднім.

- **Панорамування** - це зйомка об'єктів відеокамерою, що знаходиться в русі: вона переміщається з різною швидкістю і в різних напрямках. Панорама повинна починатися і закінчуватися статичними кадрами, здійснюватися гранично плавними і повільними рухами оператора, причому всередині панорами бажано робити зупинки для показу головних об'єктів прийомом "наїзду" і показу їх крупним планом.

Вирізняється два способи:

- 1) статичний: зйомка, яка здійснюється через лукаві повороту відеокамери навколо горизонтальної або вертикальної осі без зміни точки зйомки. При повороті відеокамери навколо горизонтальній осі отримують кругову панораму, а при повороті навколо вертикальної - вертикальну панораму. Повертати відеокамеру в обох випадках рекомендується плавно, інакше може вийти не чітке, "змащене", "мелькає" зображення[5];

- 2) динамічний: зйомка відеокамерою, що переміщається в просторі, коли необхідно відобразити великі простори або об'єкти значної протяжності, що не поміщаються повністю в видошукачі при нерухомою відеокамері. Слід уникати одноманітною панорами, миготіння різних об'єктів без зупинки уваги на головних шляхом їх укрупнення[5].

Слід виділити різновиди динамічних панорам:

- **лінійна панорама:** відеокамера переміщається поступово паралельно фронтальній площині об'єкта, як би "оглядаючи" його;

- **оглядова панорама:** коли треба відобразити велику ділянку місцевості або, навпаки, - обстановку малогабаритного приміщення з різних точок. У першому випадку відеокамеру рекомендується розташовувати вище нормальної точки зйомки. При зйомці тісного приміщення оператору доцільно зробити максимальний "від'їзд" і, повертаючись навколо своєї осі, знімати кругову панораму[5];

- **панорама проходження (супроводу):** відеокамера рухається слідом за об'єктом, фіксуючи всі його дії. Рухомий об'єкт слід знімати, повернувши відеокамеру в його сторону, утримуючи його в центрі видошукача. При ходьбі самого оператора важливо, щоб відеокамера не «ходила" вниз вгору, фіксуючи нижню і верхню точки панорами (землю і небо);

- **перекидання:** різка панорама з об'єкта на об'єкт із нефокусним зображенням проміжних етапів. Така панорама передає експресивний стан споглядання[5];

- **бічне переміщення камери:** класична технік, досить тривалі бічні шоти, в яких, як правило, камера супроводжує двох, що йдуть і розмовляють людей. Так у Спілберга між камерою і об'єктами зйомок розміщені різні предмети і елементи локацій, щоб урізноманітнити і збагатити кадр і візуальне сприйняття руху.

2.2 Режисерські прийоми.

Існує багато як режисерських, так і операторських прийомів. Серед них виділяють декілька основних, ті які ми постійно зустрічаємо у кінематографі.

Серед режисерських переважають такі, як:

- Один кадр.
- Роздільний екран.
- Одна локація.
- Німе кіно.
- Стоп-кадр.
- Хромакей.

Та різні експерименти з плівкою, які полюбляють проводити режисери.

Один кадр. Середня довжина кадру є 3-3.5 секунди. Проте це не є стандартом адже довжина цього кадру може бути и 5 хвилин и 10. Проте один кадр застосовують для того, щоб по-перше уникнути монтажно́ї роботи (хоча зовсім її позбутися не можливо, вона майстерно затерта комп'ютерною графікою), а по-друге знімаючи одним кадром ми змушуємо глядача поринути у життя героя і фактично пережити все те що відбувається разом із ним. Чудовим прикладом зйомки одним кадром є фільм режисера Алехандро Ін'ярріту - «Birdmen».

Розділений екран. Цей метод є так само дуже унікальним способом показу картини. Вперше це застосував Абель Ганс. Він хотів додати масштабу для фіналу його історичного епіку «Наполеон» 1927р., тому вирішив показувати фільм одразу на три екрани. Тобто це були три різних зображення, які відбувалися одночасно. Через майже 80 років Майк Фіггіс вирішив повторити цей експеримент. Екран фільм «Тайм-код» був поділений на чотири рівні квадрати, на кожному з яких показували різні кадри завдовжки 93 хвилини, дія на яких відбувалися одночасно. А музикою виділяли на якому з квадратів відбувається важлива частина.

Одна локація. Це фільми у яких режисери застосовують одне місце подій на протязі всього фільму. Фільм нашого часу «Похований живцем» є чудовім прикладом цього прийому.

Німе кіно. Дія що відбувається на екрані супроводжується музикою або іншими звуками. Слід зазначити, що саме цей прийом одним з найскладніших, адже не так просто передати лише однією дією те що відбувається на екрані застосовуючи при цьому лише жести та міміку. Дуже важливо передати ідею так щоб глядач зрозумів, що відбувається на екрані.

Стоп-кадр. Прийом який треба вміти застосовувати та важливо враховувати момент, на якому слід обірвати кадр. Такий прийом також застосовується для звернення уваги глядача на особливі моменти у фільмі. Проте застосовують цей прийом режисери монтажу.

Хромакей. Це взагалі така річ без якої зараз не обійтись жодному знімальному майданчику фільмів про супергероїв та фантастику.

Також кожен режисер вирізняється своїм особистим стилем. Так у Альберта Хічкока у кожному фільмі простежується висвітлення проблеми гріху та провини, проте герої його фільмів такі невинні, що це представляє їх дуже людяними. І все це робиться з характерними елементами іронії. Також однією з відзнак Хічкока є винайдений жанр **саспенсу** – постійно наростаюча напруга в очікуванні чогось. Зараз цей жанр найчастіше зустрічається у фільмах жахів.



Рис. 2.6 – Кадр з фільму А. Хічкока «У випадку вбивства набирайте М»

А от фільми Гая Річі вирізняються своїм характерним стилем. У кожному з них можна виділити характерні для реклами і кліпів прийоми: швидкісна зйомка (рапід), паралельний монтаж, різка зміна кадрів. Вже у перших своїх роботах почалося формування особливого стилю кримінальній комедії в стилі Гая Річі - динамічною і мозаїчною, з величезною кількістю перехресних персонажів, дії яких показуються то уривчасті, то прискорено. Цей стиль чітко проглядається в одному з останніх фільмів Гая Річі «Джентльмени». Витриманий стиль, гарно прописані діалоги, тонкий британський гумор та майстерно завернутий сюжет.



Рис. 2.7 – Кадр з фільму «Джентльмени»

2.3 Робота зі звуком

Звукооператор – фахівець, що відповідає за всі аудіо-елементи картини аналогічно художнику-постановнику щодо візуальних елементів.

Інженер звукозапису завідує звукозаписною апаратурою на знімальному майданчику. На майданчику використовуються цифрові звукозаписні плівки (DAT), тому що вона більш зручна при синхронізації і монтажі, оскільки не потребує шумозаглушення в форматі звуку "Dolby" або інших форматах.

Оператор мікрофона управляє "Бумом", довгим розсувним шостому для позиціонування і управління мікрофоном під час зйомки. Завдяки "буму" можна записати діалог, помістивши мікрофон прямо над головою актора,

при тому що сам мікрофон не потрапить в поле огляду камери. Оператор "бума" повинен вчасно розгортати мікрофон по черзі в сторону кожного мовця актора, що на ділі означає досконале знання послідовності реплік.

Звукооператор відповідає за створення і здійснення звукового оформлення фільму відповідно до загального художнього задуму. Забезпечує технічну та художню якість звуку в кінокартині. Розробляє спільно з кінорежисером і композитором план звукової побудови фільму. Приймає участь у розробленні КПП та кошторису у частині звукового вирішення картини. Разом із кінорежисером, композитором розробляє звукову експлікацію майбутнього фільму. До початку зйомки він перевіряє справність усього звукового тракту, контролює роботу звукової бригади, визначає оптимальні технологічні режими для якісного запису.

Проводити пробні записи, необхідні для одержання особливих звукових ефектів. Здійснювати мовне і шумове озвучення та запис музики. Створювати загальну звукову композицію під час перезапису картини, забезпечує дотримання норм та строків, встановлених КПП та кошторисом, а також своєчасне здавання якісних вихідних матеріалів щодо озвучення фільму.

Висновки до розділу:

У другому розділі розглянуто основні етапи знімального періоду. Всі етапи зв'язані зі знімальним процесом та аспектами роботи оператора, режисера та звукорежисера. Основна мета цих фахівців перенести сценарій на екран, та зробити зображення живим і насиченим. Для досягнення цієї мети кожен з них використовує свої прийоми та засоби.

Досліджено основні прийоми операторської та режисерської зйомки. Якщо основна задача режисера задати тон, передати настрій та витримати певний стиль, то основна задача оператора зняти кожний кадр так, щоб глядач одразу розумів – ось тут герой щось приховує, а тут він розкривається з нової сторони.

Детально розглянуто поняття композиції кадру. Цей термін означає розміщення об'єктів у кадрі під час зйомки. Правильно виставлена композиція впливає на різне сприйняття картинки. Саме тому в арсеналі оператора існує багато різноманітних прийомів, які вони використовують для передачі емоційного стану та напруження у сцені.

Ознайомлено з роботою звукорежисера на знімальному майданчику. Робота з бумом та перевірка справного запису звуку. Уникнення браку звуку є значною економією часу та коштів на перезаписі у АЗЗ.

3 МОНТАЖНО-ТОНУВАЛЬНИЙ ПЕРІОД

Монтажно-тонувальний період – завершальна стадія виробництва відео контенту.

Зазвичай, монтажно-тонувальний період складається з чотирьох етапів:

- **Монтаж** відеоряду (чорновий і чистовий).
- **Корекція кольору**.
- **Робота з аудіо**: диктор, дубляж (озвучування голосів людей),

музичний супровід, накладення звуків природи, міста та інших шумів.

3.1 Монтаж відео

Знімальний кадр - шматок кіноплівки / файлу, який починається з натисканням кнопки «запис», і закінчується з натисканням кнопки «пауза». Наступне натискання на «запис» - наступний кадр, і так до нескінченності.

Монтажний же кадр - це кінцевий продукт монтажу, коли знімальний кадр вже підрізав і підчищу.

Об'єкт - це і місце зйомки, і діючий персонаж / герой фільму.

Вихідний матеріал - НЕ вмонтований фільм, а майстер-касета - касета зі змонтованим фільмом.

План - крупність знятих сцен.

План може бути надвеликих, коли в кадрі лише один невеликий об'єкт, частина його, або особи людини. Крупним планом називають кадр, в якому поміщається об'єкт побільше (голова тварини або людини цілком). Якщо людина знятий по пояс - такий план буде першим середнім, а якщо по коліна - другим середнім відповідно. План, де людина знятий в повний зріст, називається «спільним», а якщо людина зовсім втрачається на тлі навколишньої природи, міста та інших об'єктів, то це «дальній» план.

3.1.1 Принципи монтажу відео

Монтаж здійснюється по таким критеріям:

- Крупності

- Висвітленням
- Фазі руху
- Орієнтації в просторі
- Перебивки

Монтаж по крупності

Людський мозок влаштований так, що здатний спокійно, не напружуючись, сприйняти перехід від кадру до кадру тільки в тому випадку, якщо плани змонтовані «через один». Так, загальний план буде виглядати природно з першим середнім і навпаки, середній другий в парі з великим і т.д. Але немає правил без винятків. Так, великий план добре монтується з деталлю, а загальний план з далеким.

Монтаж щодо висвітлення

Світло і колір також дуже важливі при монтажі фільму. Не варто монтувати одну і ту ж сцену з кадрів, знятих спершу опівдні, а потім на заході, спершу в сонячний мить, а потім в похмурий. Якщо сонце раптово зникла, поки ви знімали, варто акцентувати увагу глядача саме на цьому моменті і при монтажі вставити кадри, де хмари приховують сонце.

Монтаж по фазі руху

Якщо на дальньому плані людина стоїть, то він не повинен відразу йти на середньому, якщо кінь скаче на загальному плані, то на великому їй негоже стояти як вкопаної. Потрібно показати, що рух триває, або що воно почалося / закінчилося. Рух же має тривати в одну сторону або повернутися після «мертвої точки» (відкривання / закривання дверей).

Монтаж по орієнтації в просторі

Якщо при зміні планів по крупності настільки ж значно змінюється кут огляду - це буде виглядати як різке переміщення об'єкта в просторі. Тому

якщо ваш герой знаходиться в кадрі праворуч на середньому плані, то на далекому він не повинен переміщатися вліво більше, ніж на третину кадру.

Якщо ви знімаєте персонажів у взаємодії, то робити це слід строго з одного боку, щоб зрозуміло було, хто на кого дивиться, хто з ким говорить і не створювалося враження, що всі герої дивляться на щось третє.

Перебивки

Перебивання - це вклейка між двома кадрами, які повністю один одного продовжують, але погано монтуються. Перебивання лише побічно пов'язана з дією (багаття на стоянці, картина на стіні біля якої говорять ваші герої). Перебивання згладжує невдалий стик, дозволяє урізноманітнити монотонні сцени, довгі монологи. Але і зловживати перебивками не варто.

3.1.2 Програмне забезпечення

На сьогоднішній день створено багато сучасних програм для моделювання, монтування, візуалізації різних ефектів в фільмах. Для режисерів, кінооператорів, художників-постановщиків, редакторів надається велика кількість інструментів для монтажу відео та фільмів, які дозволяють втілити творчі ідеї. Популярна програма, з великою кількістю інструментів та функцій Adobe Premiere Pro CC.

Основні характеристики:

- Інтерфейс програми є максимально зручним (відсутні «зайві» кнопки, шкали, ручки та інше) і інтуїтивно зрозумілий;
- Функція триммінга досить продумана. Можна виконати якісний триммінг виключно за допомогою миші, або перейти до динамічного триммінг з використанням клавіатури;
- Практично всі операції в програмі можна виконувати за допомогою «гарячих» клавіш. При необхідності, кожен може налаштувати розкладку індивідуально. Також присутній синхронізація налаштувань Adobe Premiere Pro через сервіс

Creative Cloud. Таким чином, користувач може використовувати особисті настройки гарячих клавіш і т.п. на будь-якому комп'ютері;

- Працювати з аудіо надзвичайно зручно. Audio Clip Mixer робить цей процес легким і приємним. Ви навіть можете скористатися функцією автоматичного запису ключових точок безпосередньо в мікшері;
- Premiere Pro дуже стабільний у своїй роботі. Ви практично ніколи не зіткнетеся з «вильотами» або «зависаннями» програми;

Завдяки великій кількості творчих опцій і можливості монтажу в реальному часі (без рендеринга) всіх популярних SD-, HD- і навіть Premiere Pro CC можна з упевненістю назвати самою універсальною і швидкою системою нелінійного монтажу з присутніх сьогодні на ринку. Premiere Pro CC дозволить вам монтувати відеоматеріал самих різних форматів і кадрових частот на одній тайм-лінії в реальному часі. А це означає, що ви зможете працювати швидше і ефективніше, залишаючи більше часу творчості.

Програма відрізняється підтримкою всіх загальновідомих файлових форматів, включаючи Sony XDCAM, Panasonic P2, Canon XF і EOS Movie. Для постпродакшн-обробки ви можете використовувати високопродуктивний 10-розрядний проміжний кодек Grass Valley HQX. Також в якості опції доступний кодек Avid DNxHD.

Ключові особливості:

- ✓ Підтримка медіафайлів різних дозволів - від 24×24 до 4Kx2K, а також перетворення кадрових частот в реальному часі на одній тайм-лінії дозволяють організувати більш ефективний процес монтажу.
- ✓ Швидкий, зручний інтерфейс користувача, що включає необмежену кількість відео-, аудіо-, і графічних треків.
- ✓ Підтримка новітніх файлових форматів: Sony XAVC (Intra / Long GOP) / XAVC S, Panasonic AVC-Ultra / AVC-Intra 4K 422 і Canon XF-AVC (лише імпорт).

- ✓ Підтримка більшості відеоформатів, включаючи Sony XDCAM, Panasonic P2, Ikegami GF, RED, Canon XF і EOS.
- ✓ Мультикамерний монтаж з 16-ти різних джерел з підтримкою виводу поліекрана на окремий дисплей.
- ✓ Більш висока якість і швидкість MPEG-кодування.
- ✓ Вдосконалений кодер / декодер H.264 / AVC (для швидшого кодування 4K XAVC).
- ✓ Оптимізація під 7-е покоління процесорів Intel Core i.
- ✓ 64-бітна обробка з максимальним доступом до пам'яті для прискорення процесів монтажу в реальному часі.
- ✓ Проксі-режим дозволяє збільшити термін служби наявних комп'ютерних систем і підвищити коефіцієнт їх економічної ефективності (ROI).
- ✓ Підтримка надшвидкого експорту і записи Blu-ray-проектів при використанні технології Intel Quick Sync Video.
- ✓ Швидка обробка великої кількості статичних зображень (JPG, TGA, DPX і інших форматів).
- ✓ Інтегрований вимірювач гучності.
- ✓ Стабілізатор зображення.

3.2Звукове оформлення

3.2.1 Дубляж

Дубляж - переклад оригінальної мови і озвучування фільмів, мультфільмів і серіалів. Більшість фільмів, які з'являються на екранах кінотеатрів, виходять англійською мовою, а деякі на показі випускають із субтитрами. В СРСР дублювання іноземних фільмів українською мовою практично не було. Однак, сьогодні український дубляж є одним з найкращих на світовій арені, тому що ним займаються спеціалізовані студії за допомогою якісного обладнання і професійних акторів.

Дубляж має кілька особливостей:

- акторів дубляжу наймають враховуючи їх голосовий вік, темперамент персонажа, оригінальний голос і тембр;
- для дублювання створюється спеціальна викладка тексту і обробка перекладу;
- як правило, кожного героя повинен озвучувати окремий актор, проте інколи один актор дубляжу може озвучувати кількох персонажів. Це свідчить про професіоналізм актора.
- Дубляж це не тільки текст, який проговорює персонаж, також слід дотримуватись акустичних умов. Шуми і закадровий дубляж теж записують окремо.

Закадровий переклад ділиться на такі види:

- одноголосий - весь фільм озвучений одним актором дубляжу;
- двоголосий - жіночі ролі озвучує одна жінка, а акторів чоловіків - один актор;
- багатоголоса - це найпопулярніший варіант. Кожного персонажа озвучує новий актор дубляжу.

Розглянемо різницю між дубляжом та багатоголосним перекладом. У багатоголосому перекладі озвучування накладається поверх оригінального мови фільму, проте її чутно приблизно на 30 відсотків гучності у той час, як переклад - 70 відсотків, і звучить він з невеликим відставанням. Що до дубляжу, то оригінальну фонограму акторів вимикають повністю і текст актори дубляжу озвучують без помітного відставання. Кожний спосіб має свої переваги. Дубляж повністю занурює в атмосферу фільму. А от багатоголосий переклад передбачає звучання оригінальних голосів акторів, їх тембр і інтонацію. Це і є основна відмінність дубляжу від закадрового озвучення. Саме дубляж і багатоголосий переклад за кадром найчастіше використовують при перекладі фільмів і мультиків.

Дубляж є найскладнішим видом озвучення. При перегляді повинно складатися враження, що говорять актори, що грають ролі. Для цього до роботи залучають: перекладачів, режисера дубляжу, асистента режисера,

автора синхронного тексту (укладальника), інженера звукозапису і акторів дубляжу. Мови відрізняються між собою, саме тому потрібно підлаштовувати переклад під артикуляцію акторів фільму. Часто доводиться міняти фрази так, щоб переклад виглядав природно для глядача[25].

Акторів дубляжу записують по черзі для того, щоб можна було створити багатоканальну фонограму і випадку браку відредагувати якісь неточності. Крім цього, для озвучення потрібні сцени із закадровим шумом стадіону, аеропорту, вокзалу, школи, лікарні і навіть ринку. У таких сценах залучають декількох акторів дубляжу [25].

3.2.2 Музичне оформлення

У кінематографі музика є одним з найголовніших інструментів драматургії. Бувають випадки, коли саме музика рятує провальний сюжет.

Знайти гідного композитора для проекту складно, тим більше в умовах обмеженого бюджету і постійних дедлайнів. Для полегшення цього завдання використовують музика без авторських прав. Її можна використовувати у проектах, не порушуючи інтелектуальну власність. Проте музика без авторських і абсолютно безкоштовні композиції - це не одне і те саме.

Формулювання «музика без авторських прав» не є точною. З моменту створення будь-яка інтелектуальна власність отримує авторські права. При цьому існує кілька видів прав, але це не означає, що новий фільм залишиться без музики. Зазвичай це ті музичні композиції, які можна скачати і вільно використовувати в своїх проектах безкоштовно або ж за мінімальну плату.

Типи ліцензій:

- **Creative Commons (CC)** – дає можливість використовувати твори з деякими обмеженнями. У CC сім різновидів [26]:
 - 1) BY дозволяє використовувати матеріал в будь-яких проектах, навіть комерційних. Можна без проблем копіювати, поширювати і навіть редагувати композицію. Єдине, чого вимагає цей тип ліцензії - згадки автора в титрах.

- 2) BY-SA має ті ж обмеження і свободи, однак цей вид ліцензії змушує поширювати роботу також без будь-яких обмежень.
- 3) Y-NC вимагає зазначення авторства, але забороняє використання в комерційних проектах.
- 4) BY-NC-SA об'єднує обмеження свободи типів SA і NC.
- 5) BY-ND вимагає вказати автора і дозволяє використовувати твір в комерційних проектах, проте редагування музики заборонено.
- 6) BY-NC-ND вимагає вказати автора, забороняє редагування і використання не тільки в комерційних проектах, а й взагалі. Це самий непотрібний тип ліцензії музичного твору для кіновиробництва.
- 7) Тип CC0 навпаки, найприємніший: можна копіювати, змінювати, розповсюджувати і виконувати цей твір, навіть в комерційних цілях, не питаючи дозволу.

- **Royalty-free**

Музичні твори, які поширюються за цим принципом, найбільш популярні у сфері кіно. Royalty-free означає, що не потрібно виплачувати royalty від використання треків. Але і безкоштовними ці роботи майже не бувають. Зазвичай пропонується заплатити за підписку на порталі або за певний трек, після чого можна додавати композиції в проект.

Існує багато сервісів, які поширюють музику по вищезгаданим ліцензіями. Працює ця система дуже просто. Музиканти передають свої композиції порталам, які на своїх платформах продають їх відеографії.

Сервіс отримує з продажу відсотки, як і композитори. Всі задоволені, включаючи покупців, адже платити потрібно лише один раз [26].

3.2.3 Прорамне забезпечення

Audition – це комплексний набір інструментів, що включає підтримку роботи з кількома доріжками, відтворення форми сигналу й спектральне відображення для створення, мікшування, редагування та відновлення

аудіовмісту. Цей потужний звуковий редактор прискорює процес обробки аудіо та відео, забезпечуючи довершену якість звуку.

Використання Adobe Audition дозволяє отримати широкий спектр можливостей повноцінного звукового редактора, який є прекрасним інструментом для роботи з аудіо. Звукова станція дає можливість здійснювати звукозапис в Adobe Audition в мультіканального режимі. Джерелами сигналу для запису може бути практично будь-який пристрій з аудіовиходом: електрогітара, мікрофон, плеєр і т.д. Якість звучання, яке досягається за допомогою даного редактора, здатне успішно конкурувати з багатьма іншими найбільш популярними програмними рішеннями.

Ключові особливості:

- ✓ можливість роботи з усіма сучасними аудіо розширеннями;
- ✓ наявність вбудованого аналізатора спектра;
- ✓ наявність аналізатора фази;
- ✓ вимірник спотворень (нелінійних, фазових і ін.);
- ✓ можливість зведення проекту в режимі «мультитрек» з паралельним редагуванням кожного окремого каналу;
- ✓ наявність численних ефектів (реверберація, луна і інші);
- ✓ графічний еквайзер на 30 смуг з можливістю гнучкого регулювання;
- ✓ наявність параметричного еквайзера;
- ✓ можливість регулювати фазу, тон і швидкість відтворення;
- ✓ наявність секвенсора;
- ✓ 3D Stereo Sound;
- ✓ робота з виправленням і видаленням дефектів (клатання, шумозаглушення і ін.);
- ✓ багатодіапазонний аудіо конвертер.

3.3 Ефекти

3.3.1 Відеоефекти

Керівник підрозділу цифрових ефектів виконує роботу і є прямими контактом на самій студії. Вони виконують технологічних операцій, здійснюють нагляд за процесами монтажу і кольоровою корекцією; вони повністю відповідають за виконану студією роботу.

Колористи - художники, які працюють в тісному контакті з оператором або режисером над колірним рішенням (кольорокорекцією) всієї картини.

Колір використовують для встановлення гармонії - напруження всередині сцени, або залучення уваги до ключової ідеї, призводить до приголомшливих результатів. Певні кольори або комбінації кольорів на психологічному рівні викликають емоційний відгук, або просто створюють приємну картинку.

У монтажно-тонувальному періоді колористу доводиться працювати з тим, що є, тому можна стверджувати, що загальне враження і відчуття від зображення - це зона відповідальності художника-постановника. Все продумується художнім відділом знімальної групи, який попередньо консультується з режисером і оператором перш, ніж включаються камери.

Ефект кольору

Колір впливає на людей психологічно і фізично, і часто вони цього не помічають. Він є сильним інструментом всередині історії. Пізнання в теорії кольору дають контроль, тобто можна керувати кольором для посилення ефекту і візуального поліпшення зображення.

Передивившись та проаналізувавши роботи кращих кінематографістів, потрібно визнати, що немає нічого випадкового. Насичений червоний колір зустрічається там, де митець прагне посилення емоцій, для підняття кров'яного тиску, в той час як синій колір несе оборотний, заспокійливий, ефект. Також кольори можуть асоціюватись з якимось місцем або локацією, інколи з часом або епохою.

Є основні принципи роботи з кольором, які однаково застосовні для художників і для монтажно-тонувального періоду. Почати слід з колірної кола (колеса), палітри кольорів. Це стандартний інструмент для роботи з корекцією та з теорією кольору в цілому, де необхідно визначати набір комбінацій найбільш привабливих квітів.

У спрощеній формі колірний круг складається з 12 кольорів, заснованих на колірній моделі RYB (субтрактивного синтезу). У колірній моделі RYB є основні три кольори - червоний (Red), жовтий (Yellow) та синій (Blue), та три вторинних кольори - зелений, оранжевий і фіолетовий - є похідними від змішування первинних кольорів. А решта виникають при змішування первинних і вторинних.

Якщо уважно роздивитись коло, то можна побачити, що теплі кольори знаходяться праворуч, а холодні - ліворуч. Теплі кольори - яскраві й енергійні, у той час як холодні кольори мають ефект заспокоєння і тиші [27].

Існує п'ять основних схем корекції [28]:

1. Комплементарна колірна схема

Комплементарні кольори - колірні пари, що протилежні одна одній на колірному колі. Наприклад, червоний і зелений є комплементарними. Синій і жовтий також відмінно доповнюють один одного, і таку комбінацію можна бачити досить часто. Протилежні кольори знаходяться у контрасті, тому вони добре виділяються один одного, але не конфліктують. Часто можна зустріти, як використовують один комплементарний колір як фон, а інший, щоб привернути увагу до найбільш важливого моменту.

Помаранчевий і блакитний можна використовувати, як візуальну передачу конфлікту героя, внутрішнього або зовнішнього.

Так внутрішній конфлікт героя можна передати в оточуючих його кольорах.

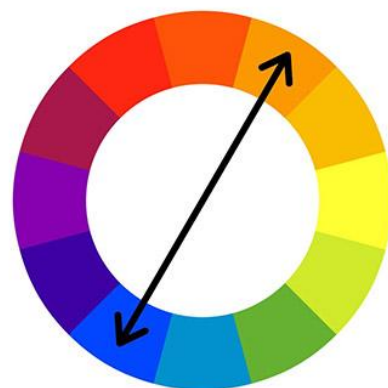


Рис.3.1 – Комплементарні кольори

2. Монохроматична схема



Рис.3.2 – Монохромні кольори

На відміну від компланарних пар, у монохроматичній схемі використовується три кольори - один головний колір та два його відтінки, тони. Монохроматичні колірні схеми можуть бути гармонійними, або навіть заспокійливими, якщо правильно їх застосовувати.

Проте вони також можуть виявитися монотонними і нудними, якщо у фахівця недостатньо досвіду.

3. Тетрада

Складаються з 4 кольорів, які представляють собою 2 комплементарні пари. В результаті утворюється повна палітра кольорів з безліччю можливих варіацій. Так само як і в більшості з



Рис.3.3 – Тетрада

наведених схем, один колір, як правило, домінує.

4. Розщеплення додаткових кольорів



Рис.3.4 – Розщеплення додаткових кольорів

Ця схема має багато спільного з комплементарною, але замість використання одного використовуються два суміжних кольори. Є схожий колірний контраст, але не настільки провокаційний, як комплементарні пари.

5. Тріади

Тріадні колірні схеми створюються з використанням трьох кольорів, розташованих в кожній точці рівностороннього трикутника. Такі схеми популярні серед дизайнерів: один колір використовується в якості фону, а два інших - в якості основного кольору контенту і кольору підсвічування.



Рис.3.5 – Тріада

У чому різниця кольорокорекції та градації кольору?

Кольорова корекція відео

Спершу корекція кольору. Відзнятий матеріал виглядає дуже насичений для людського ока, і процес корекції кольору стосується колірного балансу, балансу чорного і білого, яскравості, контрастності і так далі.

Колірна градація в кіно

Колірна градація йде після колірної корекції. Наступний крок, спрямований на створення відповідної естетики фільму. Градація завершує образ і емоції, які треба викликати під час перегляду [28].

3.3.2 Спецефекти

Координатор спецефектів – спеціаліст, що стежить за командою зі спецефектів, яка здійснює постановку спецефектів відповідно до вказівок режисера-постановника.

Дизайнери графіки – спеціалісти, що здійснюють комп'ютерну обробку зображення. В їх завдання входить:

- ✓ Накладення зображень з компіляцією в результуючий файл (компози́тинг);
- ✓ Накладення фіксованих фарб та ретуш;
- ✓ Усунення або коригування артефактів зображення: слідів частинок пилу, волоски і т.д.

Отже, хто відповідає за спецефекти зрозуміло, тепер розгляну, які спецефекти зараз роблять улюблені фільми такими популярними та касовими.

- **Ротоскопіювання**

Ротоскопіювання - анімаційна техніка, яку використовують з метою створення реалістичної картинки застосувавши по-кадрове відстеження відзнятого відеоматеріалу. Це один з перших кроків створення спецефектів в кожному фантастичному фільмі. Процес починається зі зйомок на суцільній зеленці або з частковими декораціями. Ротоскопісти вирізають предмети із сцени, кадр за кадром. Після того, як персонаж або об'єкт був вирізаний, інші члени VFX-команди можуть накласти предмети чи фон за цим персонажем.



Рис. 3.6 – Приклад ротоскопіювання з фільму «Месники»

- **Трекінг**

Спеціалісти з трекінгу кадр за кадром слідкують за рухами актора, транспортного засобу, реквізиту або предмета. Робиться це для того, щоб об'єкт відповідав руху інших елементів комп'ютерної графіки, що потрапили в кадр. Зображення, створені за допомогою комп'ютерної графіки, без трекінгу будуть «пливти» в конкретній сцені.

- **Моделлінг**

Спеціалісти з моделлінг, як скульптори, які можуть збудувати все зображення на екрані з нуля. Для цього вони використовують програмне забезпечення для створення 3D-об'єктів; іноді вони використовують тривимірні фотографії, щоб полегшити створення більш складних об'єктів - наприклад, човнів, автомобілів.

- **Ріггінг**

Ріггінг починається з моменту, коли створена тривимірна модель передається спеціалістам з ріггінгу для того, щоб надати їй рух. Вони створюють цифровий скелет, який забезпечує реалістичне рух. Риггери вдихають життя в рух героїв.



Рис. 3.7 – Приклад рiггiнгу з фiльму «Месники»

- **Аніматор**

Аніматор - загальний термін, який часто використовується для опису маси професій. В конкретному випадку – це спеціаліст, що після здійснення рiггiнгу обробляє кожен об'єкт, створюючи рух. Після того, як на актора надягають датчики захоплення руху, аніматори в свою чергу «надягають» на нього персонажа і створюють руху його тіла.

- **Накладення текстур**

Отже, у вас є анімований персонаж, але у його шкіри неприродна, гладка поверхня. Щоб це виправити до справи вступають фахівці по структурам. На текстури накладаються дрібниці, які надають зображенню реалістичності - піт, пори, зморшки, піщинки, кров. Фахівці мають каталоги реальних зображень, які використовуються в роботі.

- **Обробка волосся**

Імітація волосся людини-персонажа або тварини - важка робота. Є цілий відділ, який займається волоссям і тим, як вони повинні себе вести. Вони продумують все до дрібниць і відображають задумане на екрані.

- **Спецефекти для істот**

На цьому етапі в матеріали додаються різні дрібниці: погойдування листя при польоті якоїсь феї, тремтіння одягу при русі або в бою. Після цього етапу персонаж починає виглядати ще реалістичніше.

- **Спецефекти**

У фільмах з жанром «бойовик» багато вибухає і руйнується. Цей підрозділ розраховує, як могли б виглядати такого роду події, і потім реалізують їх у цифровому вигляді. Картинка починає виглядати переконливо, після того, як в неї додають полум'я, дим, іскри, уламки. Фахівці ретельно відстежують рух елементів, щоб вони відповідали створеним руйнуванням.

- **Фон / Мет-пейнтінг**

При зйомці фільмів про космічний всесвіту часто використовуються зелені екрани. Спеціалісти з цього виду спецефектів прибирають їх у сценах і замінюють «реальними» фонами. Або додають на них вибухи і руйнування.

- **Освітлення**

Матеріалам надають освітлення для того, щоб передати потрібне відчуття всій картині. У кожен створену за допомогою комп'ютерної графіки сцену потрібно додати природне освітлення і окремі джерела світла. Цей етап вимагає від спеціалістів особливої ретельності і скрупульозності в роботі.

- **Композітинг**

Фахівці з композітингу забезпечують відповідність персонажів фоновому оточення. Необхідно доречно розмістити різноманітні предмети в створеному на екрані світі.

Висновки до розділу:

У третьому розділі розглянуто три основні етапи монтажно-тонувального періоду : монтаж відео, звукове оформлення та накладання ефектів. Кожний етап є самостійним, проте не може існувати один без одного. Таким чином монтажери, звукорежисери, колористи та графісти працюють разом доводячи проект до ідеального стану.

З'ясовано, що у роботі режисера монтажу є багато нюансів, які повинні бути враховані для приємного сприймання відео на екрані. Таким чином під час монтажу режисер дотримується привила монтажу по крупності та руху у кадрі. Таким чином глядач не напружується різкими перескоками та збалансованою різноплановістю.

Розглянуто особливості роботи звукорежисера над відео. Таким чином після зведення звукових доріжок з відеорядами можна відслідкувати, де є брак. Далі в силу вступає озвучення та звукове оформлення. Озвучення здійснюють актори. А от звукове оформлення можна здійснити за допомогою комерційних баз з музикою, або із залучення композитора.

Проаналізовано роботу фахівців відео- та спецефектів. У фільмах дуже часто використовується кольорову корекції для підсилення якогось ефекту або настрою. Так можна зробити картину більш насиченою або теплою для передачі спокійної та комфортної атмосфери, а от для жахів та бойовиків використовується холодна та контрастна палітри. Щодо спецефектів, то вони потребують кропіткої праці та займають багато часу. Саме тому вони завжди виглядають ефектно та реально.

Виконано огляд програмного забезпечення для основних процесів обробки відео та звуку під час монтажно-тонувального періоду: Adobe Premiere Pro та Adobe Audition. Ці програми прості у використуванні та підходять для починаючих фахівців.

4 ПОСТАНОВОЧНИЙ ПЛАН ЗЙОМОК

4.1 Режисерська робота

При створенні режисерського сценарію були враховані ідея та задана тематика. На основі цього розроблений літературний та режисерські сценарії. Технологія оформлення документа була дещо спрощена для простоти виробництва та розробки відео контенту для даної дипломної роботи.

Були враховані можливості зйомки в умовах карантину та фінансової незалежності виробництва. Таким чином більшість кадрів були відзняті у домашніх умовах.

4.2 КПП та «Викличний» лист

Календарно-постановочний план та «викличний» лист розроблені тільки для сцен, які знімаються за участі актора у потрібній локації. Хронометраж зйомки складений за всіма позиціями. За виключенням пропущених пунктів, де закладається час для гриму та переїзду.

4.3 Кошторис витрат

Все враховано за реальних цін оплати за послуги фахівців, що задіяні у роботі над відео. Все інше не враховувалось, адже знімальний процес проходив у одній локації без витрат на харчування та переїзд. Також реквізит та костюм знаходяться у власності актора та надані на знімальний та монтажно-тонувальний період безкоштовно.

ВИСНОВКИ

У дипломній роботі присутній аналіз трьох періодів виробництва відео контенту: підготовчий, знімальний та монтажно-тонувальний. Команда працює над розробкою всіх деталей майбутнього проекту починаючи від ідеї та закінчуючи кінцевим показом готового продукту.

З'ясовано, що на сьогодні підготовчий етап складається не тільки з розробки ідеї та написання режисерського сценарію, а й з прорахунку всіх деталей та нюансів, які можуть виникнути під час зйомки, починаючи з пошуку потрібного реквізиту та закінчуючи нехваткою фінансування. Саме тому команда фахівців, які працюють над проектом у підготовчому періоді є найбільшою.

Розглянуто фактори, які впливають на покращення робочого процесу в середині кожної з команд. Такі важливі моменти, як фактичне планування кожного дня зйомки та планування монтажно-тонувального процесу впливають на успіх всього проекту.

Проаналізовано алгоритм планування знімального процесу, який передбачає процес організації смислового наповнення, сценарію та візуалізації, обладнання, команди та акторів, графічне планування.

Досліджено основні прийоми операторської та режисерської зйомки. Якщо основна задача режисера задати тон, передати настрій та витримати певний стиль, то основна задача оператора зняти кожний кадр так, щоб глядач одразу розумів – ось тут герой щось приховує, а тут він розкривається з нової сторони.

Детально розглянуто поняття композиції кадру. Цей термін означає розміщення об'єктів у кадрі під час зйомки. Правильно виставлена композиція впливає на різне сприйняття картинки. Саме тому в арсеналі оператора існує багато різноманітних прийомів, які вони використовують для передачі емоційного стану та напруження у сцені.

Розроблено постановочний план зйомок: на основі отриманих даних та навичок написано режисерський сценарій, який ліг в основу відео ролика.

Знімальний період включив в себе застосування отриманих навичок у операторській майстерності та режисерського бачення. Зйомка у статиці та динаміці дає можливість працювати як на штативі, так і з стабілізатором, зйомка з рук.

Монтажно-тонувальний період включив себе кропітку роботу з програмним забезпеченням для основних процесів обробки відео та звуку: Adobe Premiere Pro та Adobe Audition. Навички здобуті під час монтажу даного проекту можна буде використовувати у майбутньому виробництві власного відео контенту.

Актуальність даної роботи полягає в тому, що її можна використовувати починаючим фахівцям, які прагнуть почати виробляти власний відео контент.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАНЬ

1. Операторское мастерство школы телевидения 18.07.2016г. Санкт-Петербурга
URL:<https://www.youtube.com/playlist?list=PLiTHErg0GTFDvjzr6sfOLJRZYr-LdLol6> (дата звернення 24.10.18)
2. Михаил Салаев «Как добиться кинематографичности: природа кино» URL:<http://media-shoot.ru/publ/60-1-0-442> (дата звернення 25.10.2018р)
3. Питер Уорд. «Композиция кадра в кино и на телевидении» - 2005 198ст.
4. Д. Килпатрик «Свет и освещение» - 1998г. Москва 128ст.
5. А. Д. Головня «Мастерство кинооператора» - 1974г.
6. «Все об освещении при видеосъемках» 2011р.
URL:<http://snimifilm.com/almanakh/semki/osveshchenie-svet> (дата звернення 07.12.2018р.)
7. «How to read a film: movies, media, and beyond – James Monaco» 1981р.
8. «Creative thinking and brainstorming» J. Geoffrey Rowlinson 2017(1981)р.
9. «Что такое brainstorming и зачем он нужен проекту?» / Софья Давыдова 25.10.2020 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://les.media/articles/795856-что-такое-brainstorming-i-zachem-on-nuzhen-proektu-for-landing>
10. «МАТЕРІАЛІЗАЦІЯ ЗАДУМУ КУЛЬТУРНО-МИСТЕЦЬКОГО ПРОЕКТУ В УМОВАХ ПІТЧИНГУ» / О.В. Морозова, Т.П.Морозова – 2016р.
11. Мельник М. М. Театралізований тематичний концерт як синтетичний жанр сценічних мистецтв : автореф. дис. ... канд. миств. : 26.00.01 / М М. Мельник. – Київ, 2009.
12. Сценарний пітчинг для дитячих студій України [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://veselka.tv/screenwriting-pitching-for-studios.doc/>

13. Як зробити хороший трітмент [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://sv12production.com/yak-zrobiti-khoroshiy-tritment/>
14. «В поисках идеального названия» 28.07.2010 [Электронный ресурс]. – Режим доступа : http://www.cinemotionlab.com/stati/V_poiskah_idealnogo_nazvaniya/
15. «Логлайн и синопсис: характеристики, особенности, требования» / Анжелика Лашук 15.09.2014 [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://festagent.com/ru/articles/longline>
16. «Сценарий короткометражного игрового бездиалогового фильма» / А.Ю. Павлов, 2021р.
17. «Что такое пре-продакшн. 10 базовых шагов до старта съёмок» [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://tvkinoradio.ru/article/article16802-chto-takoe-preprodakshn-10-bazovih-shagov-do-starta-semok>
18. «Конспект мастер-класу «Робота продюсера. Якісний контент в рамках заданого бюджету»» [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://faculty.film.ua/uk/news/1675>
19. «Профессия продюсера» [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://enjoy-job.ru/professions/producer/#:~:text=%D0%9F%D1%80%D0%BE%D0%B4%D1%8E%D1%81%D0%B5%D1%80%20%E2%80%94%D1%8D%D1%82%D0%BE%20%D1%87%D0%B5%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B5%D0%BA%2C%20%D0%BE%D1%80%D0%B3%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B7%D1%83%D1%8E%D1%89%D0%B8%D0%B9%20%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%8C,%D0%B8%20%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B4%D0%B2%D0%B8%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5%D0%BC%20%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B8%D0%B7%D0%B2%D0%B5%D0%B4%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F%20%D0%B2%20%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%BA%D0%B0%D1%82%D0%B5>
20. «Пора переосмыслить роль кастинг-директора в кіно» [Електронний ресурс]. – Режим доступа :

<https://detector.media/production/article/179633/2020-08-14-pora-pereosmyslyty-rol-kastyng-dyrektora-v-kino/>

21. «Персонал (Съемочная группа)» [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://snimifilm.com/almanakh/vvedenie-v-kinoproizvodstvo/personal>

22. «Основы операторської творчості. Теоретичні та історичні аспекти» 2016р. /Аліфанов О.А. Десятник Г.О. [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://ktm.journ.knu.ua/wp-content/uploads/2020/02/Operators-ka-tvorchist-v-rstka.pdf>

23. «Як створюється відео» [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://divaki.com.ua/statti/iak-stvoriuietsia-video-krok-za-krokom/>

24. «ДУБЛЮВАННЯ ЯК ВИД КІНОПЕРЕКЛАДУ» / Оксана Полякова

25. «Что такое дубляж?» [Электронный ресурс]. – Режим доступа : https://lanet.pro/ru/blog/what_is_dubbing/

26. «Музыка без авторских прав: где скачать и сколько стоит?» [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://tvkinoradio.ru/article/article15988-muzika-bez-avtorskih-prav-gde-skachat-i-skolko-stoit>

27. «5 распространенных цветовых схем в фильме» [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://snimifilm.com/post/5-rasprostranennyh-cvetovyh-shem-v-filmah>

28. «Краткий гид по цветокоррекции в кино» [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://cinema-friends.com/ru/blogs/a-brief-guide-to-color-correction-in-films>

29. «По пунктам. Кто и как создает спецэффекты» [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://broadcast.net.ua/ru/world-cinema/1281-po-punktam-kto-i-kak-sozdaet-spetseffekty-v-kino>

30. «знімальний павільйон на кіностудії Довженка» [Электронный ресурс]. Режим доступа : <https://www.secretland.info/uk/filmstudio/>

Додаток А
SUMMARY

SUMMARY

The preparation period is the most important stage before the video recording process begins. This stage involves the need to: determine the key objectives, main objectives and requirements of the project; hear from the customer his ideas and expectations from the finished video; come up with several creative concepts and choose the best one with the help of a focus group; write a detailed director's script; calculate the project budget; make a shooting plan.

The first step in creating a video is a clear task for the customer. That is, it is a predetermined topic, idea and target audience on which this video product will be targeted. This plays a fundamentally important role in the process of creating concepts for this video, which is called - brainstorm.

Here are some rules for an effective brainstorm:

- Preparation
- Clearly stated task at the beginning of the meeting.
- Write everything down.
- Do not criticize during the discussion.
- Do not gather more than 10 people at a time.

After a brainstorm, the ideas undergo a so-called "casting", after which only the most viable remain.

Pitching - presentation of new and original concepts of cultural and artistic ideas, projects and providing organizational and financial opportunities for their implementation. Pitchings are producer and scriptwriters. They are organized for screenwriters in order to find a producer, director, studio, etc. [10].

Then comes the stage of creating a director's script. "The script is, first of all, a structure, and then a flight of fancy. In literature, however, everything is different "- says the world-famous expert in screenwriting R. Mackie [16].

The main task of the location manager is to find places for filming and issue official permits for filming in those places where they are needed. If we are talking about the simplest shooting in the studio, the selection is done quickly. As for special places or backgrounds, it is very likely that reviews are needed to make a decision. Pavilions are rented empty, decorations are made to order.

The casting is done by the director, and its preparation is performed by the casting director. The ad is on specialized sites and in about 3-4 days you can view a sufficient number of questionnaires. Casting can be done virtually, but most often for this rent an inexpensive studio or room.

Casting a film crew is half the success of an entire enterprise. It is necessary to determine the basic composition of the team before the start of the project, so as not to run around the city in search of the right right now specialist in combined shooting.

Then the producer undertakes the development.

The producer is a specialist who can work both in the studio and in private activities. He is responsible for organizing the entire filming process: from developing the idea of the film to finding money for filming, equipment, selection of director, screenwriter, actors, other staff (cameraman, sound engineer, consultants, technical staff, etc.), as well as advertising and promotion in rolled [19].

The responsibilities of the producer cover a wide range of tasks, which the main producer distributes among producers of a narrower range of specialization:

- Casting Director.
- Location Manager.
- Executive producer.
- Line producer.
- Creative producer.

In the end, a single budget estimate is formed.

Thus, the approval of the budget is the most difficult stage of any negotiations. Therefore, it is necessary to prepare reserve variants of calculations in advance - on what positions it is possible to be compressed without loss of quality, to define, what it is possible to refuse and how it will influence realization of the idea. It is necessary to put some "airbag" in the estimate in case of unforeseen force majeure.

The filming period (from the English. Production - production) - is filming. It is transferred only after a fully worked out preparatory period.

Cameraman - a specialist who provides filming and stopping filming at the right time on the command of the cameraman. The operator is responsible for obtaining satisfactory images. During operation, the operator tries to avoid the camera colliding with other equipment during filming, and prepares all camera movements (passes, collisions, rotations, tilts), monitors the position of the operator's crane, as well as the position of auxiliary equipment, such as poles with a microphone above the set. - so that he does not get into the frame.

In multi-camera shooting, which allows you to shoot scenes or even episodes without violating the integrity of the acting, the cameraman develops a layout of the cameras on the set. The cameras must be positioned so as not to fall into the frame. These solutions are made at the design stage of the decorative complex [22].

So, when starting to shoot, it is important to pay attention to the light, because it will depend on the light and shadows that will fall on the actors on the set.

Thus, light has the following types:

1. "Painting"
2. "Filling"
3. "Counter"
4. "Modeling"
5. "Background"

No less important is the angle. Angle is the angle that makes up the optical axis with the plane of the object, the position of the camera relative to eye level. Depending on the selected angle, you can display the same frame in different ways. There are the following types of angles:

1. The upper.
2. The lower.
3. Lateral (left and right).
4. Dutch corner.

Frame composition is the placement of objects in a frame during shooting. The very word composition translates as "consonance". Properly exposed composition affects different perceptions of the picture.

There are many different camera techniques with which the picture becomes pleasant and facilitates the viewer's visual perception of the film.

- Static frame
- Arrival
- Departure
- "Over the shoulder"
- Mount in the middle of the frame
- Claustrophobic version "over the shoulder"
- Cropping characters through the subject
- Visual combination
- Panning

There is a lot of both directing and. Among them there are several main ones, the ones we constantly meet in cinema.

Among the directors, such as:

- One frame.
- Separate screen.
- One location.
- Silent movie.
- Freeze frame.
- Chromakey.

Sound engineer - a specialist who is responsible for all audio elements of the picture, similar to the artist-director in terms of visual elements.

The microphone operator controls the Boom, a long sliding sixth for positioning and controlling the microphone during shooting. Thanks to the "boom", you can record the dialogue by placing the microphone directly above the actor's head, although the microphone itself will not fall into the field of view of the camera. The "boom" operator must timely deploy the microphone in turn

towards each speaker of the actor, which in fact means a thorough knowledge of the sequence of cues.

The editing and toning period is the final stage of video content production.

Typically, the assembly and tinting period consists of four stages:

- Video editing (draft and finishing).
- Color correction.
- Work with audio: announcer, dubbing (sounding people's voices), musical accompaniment, overlapping sounds of nature, city and other noises.

Installation is carried out according to the following criteria:

- Large size.
- Lighting.
- Phases of movement.
- Orientations in space.
- Interruptions.

Then the turn goes to the sound engineer.

Dubbing - translation of the original language and sound of movies, cartoons and series. Most movies that hit theaters are released in English, and some are released with subtitles. In the USSR, there was almost no duplication of foreign films in the Ukrainian language. However, today Ukrainian dubbing is one of the best on the world stage, because it is done by specialized studios with the help of quality equipment and professional actors.

Dubbing has several features:

- dubbing actors are hired based on their vocal age, character temperament, original voice and timbre;
- a special text layout and translation processing is created for duplication;
- As a rule, each character should be voiced by a separate actor, but sometimes one dubbing actor can voice several characters. This testifies to the professionalism of the actor.

- Dubbing is not only the text that the character speaks, but also the acoustic conditions. Noise and off-screen dubbing are also recorded separately.

Full-time translation is divided into the following types:

- unanimous - the whole film is voiced by one dubbing actor;
- two-voiced - female roles are voiced by one woman, and male actors - by one actor;
- Polyphony is the most popular option. Each character is voiced by a new dubbing actor.

And the final stage is color correction and special effects.

Додаток Б

Режисерський сценарій

№	ВІДЕО	АУДІО
1	НАТ дім - ДЕНЬ Хлопець набирає на комп'ютері запити.	НТУУ «КПІ ім. Ігоря Сікорського», Спеціальність Електроніка, кафедра АМЕС
2	ІНТ дім - ДЕНЬ На екрані з'являються фотографії головних корпусів різних університетів.	Ще не визначився, хто ти? Гуманітарій чи технар?
3	ІНТ дім – ДЕНЬ Хлопець дивиться навчальні відео з кіновиробництва	Потайки мариш кіновиробництвом та акустикою?
4	ІНТ дім - ДЕНЬ Хлопець переглядає сайт кафедри та освітні програми факультету	Тоді навчання тут зможе запропонувати тобі цікаву програму.
5	ІНТ лабораторія – ДЕНЬ Показ лабораторії з викладачем.	Тут ти навчишся як підготувати локацію до зйомки: виставити світло, налаштувати камеру і уникнути браку по звуку.
6	ІНТ фото лабораторія - ДЕНЬ Хлопець працює з програмами. Запис екрану.	Ти дізнаєшся, що таке робота оператора і режисера, створиш свій перший міні-фільм і навіть спробуєш себе в ролі фотографа. Такі прості ефекти як запрограмований дощ або літаючий дракона, більше не будуть з області фантастики.
7	НАТ Знім. Майд. – ДЕНЬ Бекстейдж зі знімального майданчика	Досі сумніваєшся, що технічну спеціальність можна поєднати з творчість?
8	ІНТ дім – ДЕНЬ Набирає назву кафедри	Тоді вступай до нас і побачиш, як це роблять наші студенти.
		КІНЕЦЬ ФІЛЬМУ

Додаток В

Календарно-постановочний план

КАЛЕНДАРНО-ПОСТАНОВОЧНИЙ ПЛАН ІГРОВОГО ФІЛЬМУ										
Значення			Дні							
ЗНІМАЛЬНИХ ДНІВ			1							
ПІДГОТОВКИ			1							
ВИХІДНИЙ			0							
ВІДСИПНИЙ			0							
ВСЬОГО			2							
ХРОНОМЕТРАЖ ФІЛЬМУ			1:00							
ЧИСЛО/ ДЕНЬ			13 червня. Неділя							
КАЛЕНДАРНИЙ ДЕНЬ №			2							
ЗНІМАЛЬНИЙ ДЕНЬ №			1							
АДРЕСИ ЗЙОМОК			Вул. М.Максимовича 9а, кв 48, під'їзд 1							
ПОЧАТОК ЗМІНИ										
Сцена	Інт/ нат	Об'єкт	День/ніч	Хр-ж	Короткий зміст	Головні герої	Реквізит	Спецгрим	Костюм	Знімальна техніка
Сцена 1	Інт.	Дім	День	0:07	Хлопець набирай на комп'ютері запити	Хлопець	Домашній комп'ютер			Камера, штатив, стабілізатор

Сцена 2	Інт.	Дім	День	0:07	На екрані з'являються фотографії різних університетів.	Хлопець	Домашній комп'ютер			Камера, штатив, стабілізатор
Сцена 3	Інт.	Дім	День	0:08	Хлопець дивиться навчальні відео з кіновиробництва	Хлопець	Домашній комп'ютер			Камера, штатив, стабілізатор
Сцена 4	Інт.	Дім	День	0:08	Хлопець проглядає сайт кафедри та освітні програми факультету	Хлопець	Домашній комп'ютер			Камера, штатив, стабілізатор
Сцена 8	Інт.	Дім	День	0:07	Набирає назву кафедри	Хлопець	Домашній комп'ютер			Камера, штатив, стабілізатор

Додаток Г
«Викличний» лист

ВИКЛИКНИЙ ЛИСТ № 1												
13 червня				Неділя		Х/Ф "АМЕС" Режисер-постановник: Шамсутдінова Наталія Оператор-постановник: Шамсутдінова Наталія			Початок зміни 12:00		Хронометраж дня 0:37	
									12:20		Схід сонця 4:50	
									Кінець зміни 15:00		Захід сонця 21:15	
Час розвороту групи на майданчику:					12:00		Адреса локації:	Вул. М.Максимовича 9а кв. 48				
Час мотору:					12:20							
Знімальна група				прибуття	Дод. техніка/ люди		Прибуття	Обідня перерва за адресою:	13:40-14:10 Вул. М.Максимовича 9а кв. 48	Погода		
Звук				12:00	Камера		12:00			Ясно. Без опадів. Температура: Ранок +18, День +20		
Режисер-постановник				12:00			12:00					
Оператор-постановник				12:00			12:00					
Тай-мінг	Сцена	Інт/нат	Об'єкт	День/ніч	Хр-ж	Короткий зміст	Головні герої	Реквізит	Спецгрим	Костюм	Знімальна техніка	
12:00 - 12:20	РОЗВОРОТ											
12:20 – 12:40	РЕПЕТИЦІЯ											
12:40	МОТОР/ГРИМ											
12:40 – 13:00	Сцена 1	Інт.	Дім	День	0:07	Хлопець набирай на комп'ютері запроси	Хлопець	Домашній комп'ютер	-	Домашній одяг	Камера, штатив	
13:00 – 13:20	Сцена 2	Інт.	Дім	День	0:07	На екрані з'являються фотографії різних університетів.	Хлопець	Домашній комп'ютер	-	Домашній одяг	Камера, штатив	

13:20 – 13:40	Сцена 3	Інт.	Дім	День	0:08	Хлопець дивиться навчальні відео з кіновиробництва	Хлопець	Домашній комп'ютер	-	Домашній одяг	Камера, штатив
13:40 - 14:10	ОБІД										Камера, штатив
14:10 - 14:20	РЕПЕТИЦІЯ										
14:20 – 14:40	Сцена 4	Інт.	Дім	День	0:08	Хлопець проглядає сайт кафедри та освітні програми факультету	Хлопець	Домашній комп'ютер	-	Домашній одяг	Камера, штатив
14:40 – 15:00	Сцена 8	Інт.	Дім	День	0:07	Набирає назву кафедри	Хлопець	Домашній комп'ютер	-	Домашній одяг	Камера, штатив
					0:37						
АКТОРИ											Камера, штатив
Роль			Актор		Посадка на грим		Готовність	Примітки			
Хлопець(абітурієнт)			Влад Шамсутдінов				12:20				
ІГРОВЕ АВТО ПРИБУВАЄ НА МАЙДАНЧИК О 15:00											

Додаток Г
Кошторис

[illegible]

IV	ПОСЛУГИ				0,0					0,0					
	6.	Знімальна техніка			0,0					0,0					
	7.	Освітлювальна апаратура			0,0					0,0					
	8.	Звукозапис			0,0					0,0					
	9.	Титри			0,0					0,0					
	9.1	Титри			0,0	0,0	0,0	1,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0
	10.	Обробка матеріалу			0,0					0,0					0
	10.1	Графіка			0,0										
	11.	Монтаж			0,0					0,0					0
	11.1.	Оренда відеомонтажної			0,0	1,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	1,0	0,0	0
	12.	Монтаж звуку, зведення			0,0					0,0					
	12.1.	Монтаж звуку			0,0	0,0	0,0	10,0	0,0	0,0	0,0	0,0	1,0	0,0	0
	14.	Локації			0,0					0,0					0
	15.	Реквізит		0,0						0,0					0
	16.	Грим			0,0					0,0					0
V	ІНШІ ПРЯМІ ВИТРАТИ				0,0					0,0					0
	17.	Офісні витрати			0,0					0,0					0
	18.	Мобільний зв'язок			0,0					0,0					0
	19.	Харчування на майданчику			0,0					0,0					0
	20.	Майданчик			0,0					0,0					0
	21.	Юридичні послуги			0,0					0,0					0
	21.1.	Укладання договорів			0,0					0,0					
Всього прямих витрат:					71 500,0					22 800,0					11 500
	21.	Непередбачувані			0,0					0,0					

		витрати 5%												
Разом по фільму:				71 500,0					22 800,0					11 500,0

