

## Kamera

Pokud chceš dobře natočit scénu, měl bys mít plán, jak na to. Je třeba si rozmyslet jednotlivé záběry a úhly kamery. Rozhodni se, co má divák vidět a co mu chceš obrazem odvyprávět. Až pak si rozkresli nebo nafot', co bude kamera snímat. Navrhni si vizuální plán, takzvaný storyboard.

Postupuj podobně jako mladí filmaři z projektu Generace: Nika. Prozkoumej základy kamery (rámování, velikost záběru, úhel kamery...) a storyboard.

**Video k listu:**  
[4/10 Saša – Generace Nika](#)



1. Jak zarámuješ záběr, když se ti ve vybrané scéně nebo v rámci děje nehodí snímat celou postavu? Dolní hrana záběru by měla být mezi velkými klouby těla, a ne na nich. Saša je snímán velikostí záběru, které říkáme polocelek (zkratkou PC). Dokresli do fotky rám pro menší záběry: polodetail (PD) a detail (D).



2. Pojd' si užít pořádný nářez na fiktivním koncertě Saši! Načrtni jednotlivé záběry storyboardu. Kresli rychlými tahy nebo použij postavu stickmana. Poslední políčko storyboardu doplň podle svého uvážení.

INT.

KONCERT - VEČER

Obsazení: Saša, kapela, kompars (fanoušci)



C V hudebním klubu.



PD Saša zpívá.



PD nadhled Pogování v kotli.



PD podhled Saša zpívá, dívá se dolů z pódia.



D Pogování v kotli.



Co jsem se touto aktivitou naučil(a):

.....

.....

.....

Nápověda:

