
BLOK 14 — PODSTAWY FILMOWANIA

1. ZESTAW WIEDZY — Podstawy filmowania

KLATKAŻ (FPS)

FPS = liczba klatek na sekundę.

- **24 fps** – „filmowy look”, naturalny ruch, kino.
- **25 fps** – standard europejski (PAL), telewizja.
- **30 fps** – internet, vlogi, dynamiczne ujęcia.
- **50/60 fps** – płynny ruch, sport, slow motion.
- **120 fps i więcej** – bardzo płynny ruch, ekstremalne slow motion.

Im więcej FPS, tym płynniejszy ruch.

Im mniej FPS, tym bardziej „filmowy” charakter.

CZAS MIGAWKI W FILMIE

W filmowaniu obowiązuje **zasada 180°**:

$$\text{Czas migawki} \approx 1 / (2 \times \text{FPS})$$

Przykłady:

- 25 fps → **1/50 s**
- 50 fps → **1/100 s**
- 100 fps → **1/200 s**

Dlaczego?

Bo daje naturalne rozmycie ruchu (motion blur).

Zbyt krótka migawka → obraz „szarpany”.

Zbyt długa → obraz „maźnięty”.

EKSPZYCJA W FILMIE

Ekspozycję kontrolują:

1. ISO

- im wyższe, tym jaśniej
- ale więcej szumów

2. Przysłona (f/)

- kontroluje ilość światła
- wpływa na głębię ostrości
- małe f/ → mała głębia (rozmyte tło)

3. Czas migawki

- w filmie prawie stały (zasada 180°)
- dlatego ekspozycję reguluje się głównie ND i przysłoną

4. Filtry ND

- obowiązkowe w filmowaniu
 - pozwalają zachować prawidłowy czas migawki w jasnym świetle
-

? STABILIZACJA OBRAZU

1. Stabilizacja optyczna (OIS)

- w obiektywie
- przesuwa soczewki, aby kompensować drgania

2. Stabilizacja matrycy (IBIS)

- matryca porusza się, aby stabilizować obraz
- bardzo skuteczna w aparatach bezlusterkowych

3. Stabilizacja elektroniczna (EIS)

- cyfrowa, kadrowanie + korekcja
- działa, ale zmniejsza pole widzenia

4. Sprzęt stabilizujący

- statyw
 - monopod
 - gimbal
 - slider
 - steadicam
-

PODSTAWOWE UJĘCIA FILMOWE (PLANY)

Plan totalny

- pokazuje całe otoczenie
- wprowadza widza w miejsce akcji

Plan ogólny

- postać + otoczenie
- mniej szczegółów niż totalny

Plan pełny

- cała postać od stóp do głów

Plan amerykański

- od kolan w górę
- klasyczny dla dialogów

Plan średni

- od pasa w górę
- wywiady, rozmowy

Półzbliżenie

- od klatki piersiowej w górę
- emocje + kontekst

Zbliżenie

- twarz, emocje

Detal

- oko, dłoń, przedmiot
 - podkreśla szczegół
-

RUCHY KAMERY

Panorama (pan)

- ruch w poziomie
- pokazuje przestrzeń

Tilt

- ruch w pionie
- odkrywa obiekty od góry lub dołu

Najazd / odjazd

- kamera jedzie do przodu / do tyłu
- zbliżenie lub oddalenie bez zmiany ogniskowej

Tracking shot

- kamera jedzie obok postaci
- podąża za ruchem

Slider

- płynny ruch w bok
- filmowe przejścia

Gimbal

- stabilny ruch w każdą stronę
- dynamiczne ujęcia

Dron

- ruch w przestrzeni 3D
- ujęcia z powietrza

ZASADY NARRACJI FILMOWEJ

1. Zasada 180°

- kamera nie powinna przekraczać osi między bohaterami
- inaczej widz gubi orientację

2. Ciągłość ruchu

- jeśli ktoś idzie w prawo, w kolejnym ujęciu też powinien iść w prawo

3. Ciągłość spojrzeń

- jeśli bohater patrzy w lewo, drugi powinien patrzeć w prawo
- wygląda, jakby patrzyli na siebie

4. Zasada 30°

- zmiana kąta kamery min. o 30°

- inaczej powstaje „skok montażowy”

5. Establishing shot

- pierwsze ujęcie pokazuje miejsce akcji

6. Match cut

- łączenie dwóch ujęć podobnym ruchem lub kształtem
 - płynna narracja
-

2. KARTA PRACY — BLOK 14 (A4)

Imię i nazwisko: _____ Data: _____

Zadanie 1 — Dopasuj pojęcia do opisów

1. 24 fps _____
2. 1/50 s _____
3. ND _____
4. IBIS _____
5. Plan amerykański _____
6. Pan _____

- A. stabilizacja matrycy
 - B. ruch kamery w poziomie
 - C. filmowy klatkaż
 - D. czas migawki dla 25 fps
 - E. filtr przyciemniający
 - F. kadr od kolan w górę
-

Zadanie 2 — Uzupełnij luki

1. Zasada 180° dotyczy _____.
 2. Czas migawki w filmie powinien być około _____ FPS.
 3. Filtr ND służy do _____ ekspozycji.
 4. 60 fps pozwala uzyskać efekt _____.
 5. Plan totalny pokazuje _____.
-

Zadanie 3 — Zaznacz poprawną odpowiedź

1. Który klatkaż daje „filmowy look”?
 - ☐ 24 fps
 - ☐ 60 fps
 - ☐ 120 fps

2. Co robi gimbal?
 - ☐ stabilizuje ruch
 - ☐ przyciemnia obraz
 - ☐ zmienia ogniskową
 3. Co to jest tilt?
 - ☐ ruch w poziomie
 - ☐ ruch w pionie
 - ☐ ruch po łuku
-

Zadanie 4 — Dopasuj ruch kamery do efektu

1. Najazd _____
2. Tracking shot _____
3. Slider _____
4. Tilt _____

- A. ruch w bok
 - B. ruch w pionie
 - C. podążanie za postacią
 - D. zbliżenie bez zmiany ogniskowej
-

Zadanie 5 — Krótka analiza

Widz gubi orientację w scenie dialogowej. Co złamano?

- ☐ zasadę 180°
 - ☐ zasadę 30°
 - ☐ zasadę match cut
-