
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

Półzblieżenie

- 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 góre
-

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
-