

샷의 3 가지 요소

1. 샷의 크기 (Size)

피사체가 화면에 얼마나 크게 담기는지를 결정하며, 정보 전달이나 감정 표현에 큰 영향을 줍니다.

- **Extreme Close-up (ECU):** 극단적 근접 촬영 (눈, 입술 등 특정 부위 강조)
 - **Close-up (CU):** 근접 촬영 (얼굴 전체)
 - **Bust Shot (BS):** 가슴 윗부분까지 촬영
 - **American Shot / Knee Shot:** 무릎 윗부분까지 촬영
 - **Full Shot (FS):** 인물의 전신이 다 나오는 촬영
 - **Long Shot (LS):** 인물과 주변 배경이 함께 넓게 보이는 촬영
 - **Extreme Long Shot (ELS):** 아주 먼 거리에서 넓은 배경을 담는 촬영
 - **Single Shot / Two Shot:** 화면에 등장하는 인물의 수(1 명/2 명)에 따른 구분
-

2. 샷의 각도 (Angle)

카메라가 피사체를 바라보는 위치에 따라 분위기와 권위 관계를 설정합니다.

- **Bird's Eye View:** 새가 하늘에서 내려다보듯 아주 높은 곳에서 수직으로 찍는 각도
 - **High Angle:** 위에서 아래로 내려다보는 각도 (피사체가 작거나 약해 보임)
 - **Eye-level Angle:** 눈높이와 수평인 각도 (안정감, 일상적 느낌)
 - **Low Angle:** 아래에서 위로 올려다보는 각도 (피사체가 웅장하거나 위협적으로 보임)
 - **High Hat / Bug's Eye View:** 아주 낮은 바닥 위치에서 찍는 각도
 - **Dutch Angle:** 카메라를 기울여 촬영 (불안함, 긴장감 조성)
 - **Profile / 3/4 Shot:** 측면 또는 45 도 방향에서 촬영
 - **Over the Shoulder Shot (OTS):** 앞사람의 어깨 너머로 상대방을 찍는 각도 (대화 장면에 주로 사용)
-

3. 샷의 움직임 (Movement)

카메라나 렌즈의 움직임을 통해 역동성을 부여하고 시선을 유도합니다.

- **Static Shot:** 고정된 상태의 촬영
- **Pan (Left/Right):** 카메라 몸체를 좌우로 회전
- **Tilt (Up/Down):** 카메라 몸체를 상하로 회전

- **Dolly (In/Out):** 카메라 전체가 피사체에 다가가거나 멀어짐
- **Track (Left/Right):** 카메라 전체가 피사체를 따라 옆으로 이동
- **Zoom (In/Out):** 렌즈의 초점거리를 조절해 피사체를 확대/축소 (카메라 위치는 고정)
- **Crane / Handheld / Steadicam:** 크레인 사용, 직접 들고 찍기, 스테디캠 장비 활용 등 다양한 촬영 방식
- **Follow / Traveling Shot:** 움직이는 피사체를 지속적으로 따라가며 촬영
- **Zolly (Dolly Zoom):** 피사체 크기는 유지하면서 배경의 깊이감만 극적으로 변화시키는 기법