|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| EKONOMSKA ŠOLA  NOVO MESTO | **VAJA V PREMIERJU** | Zdenko Potočar |

**Vaja 41 – kratek video z uporabo različnih planov snemanja**

Pozorno preberi spodnje besedilo.

(Povzeto po ZLATJAN ČUČKOV: OSNOVE FILMSKE IN TELEVIZIJSKE MONTAŽE)

Delitev planov snemanja:

* SPLOŠNI PLAN ALI TOTAL (T) – celotna slika mesta dogodka, splošni pogled, človeški lik podrejen okolju;
* SREDNJI PLAN (SP) – človeški lik v polni velikosti, ozadje ima še vedno pomembno vlogo, ne pa tudi osrednje;
* AMERIŠKI PLAN (AP) – človek, ki ga vidimo od kolen navzgor, začenja dominirati;
* SREDNJE BLIŽNJI PLAN (SBP) – človeka vidimo od pasu navzgor;
* BLIŽNJI PLAN (BP) – človeka vidimo od prsi navzgor, ozadja skoraj ni;
* VELIKI PLAN (VP) – človeški obraz zaseda večji del ekrana;
* DETAJL (D) – le del človeškega telesa ali predmeta.

|  |  |
| --- | --- |
|  | (1) SPLOŠNI PLAN ALI TOTAL  Splošni plan nam ob hkratnem prikazovanju celotnega okolja oz. zunanjosti omogoča, da z enim samim pogledom ugotovimo, kje se bo razvijala zgodba, ki bo predstavljena v naslednjih kadrih. Je informativnega značaja. |
|  | (2) SREDNJI PLAN  Srednji plan bi lahko imenovali tudi “naravni”, saj igralca prikazuje od glave do peta. Srednji plan ponuja najbolj pomembne podatke zgodbe. |
|  | 3) AMERIŠKI PLAN  Ameriški plan odločno prenaša težo z ozadja (ki je največkrat že poznano) na človeka. Ameriški plan je prišel v ospredje po odkritju zvoka oz. zvočnih filmov, pred tem je bil precej zapostavljen. |
|  | (4) SREDNJE BLIŽNJI PLAN  Pri srednje bližnjem planu protagonista vidimo od pasu navzgor. |
|  | (5) BLIŽNJI PLAN  Pri bližnjem planu gledalec ozadja ne vidi več, zato je primeren za razvoj zgodbe, ki se je začela z ameriškim planom, ko že vemo, kakšno je bistvo spopada. Bližnji plan so zelo radi oziroma pretirano uporabljali v 90. letih prejšnjega stoletja. |
|  | (6) VELIKI PLAN  V nasprotju z drugimi plani, veliki plan ni le tehnični izraz. Že od začetka filmske zgodovine je prevladovalo mnenje, da je veliki plan - kot tudi montaža, paralelna zgodba in retrospekcija – izum velikega Griffitha. |
|  | (7) DETAJL  Pri tem planu celotni človeški obraz ne gre na zaslon, na tem je le del (fragment) ali pa povečan predmet. |

IZDELAJ:

1.

Izdelaj scenarij 60 sekundnega videa s poljubno vsebino v katerem pa moraš uporabiti vse sledeče plane:

- SPLOŠNI PLAN ALI TOTAL

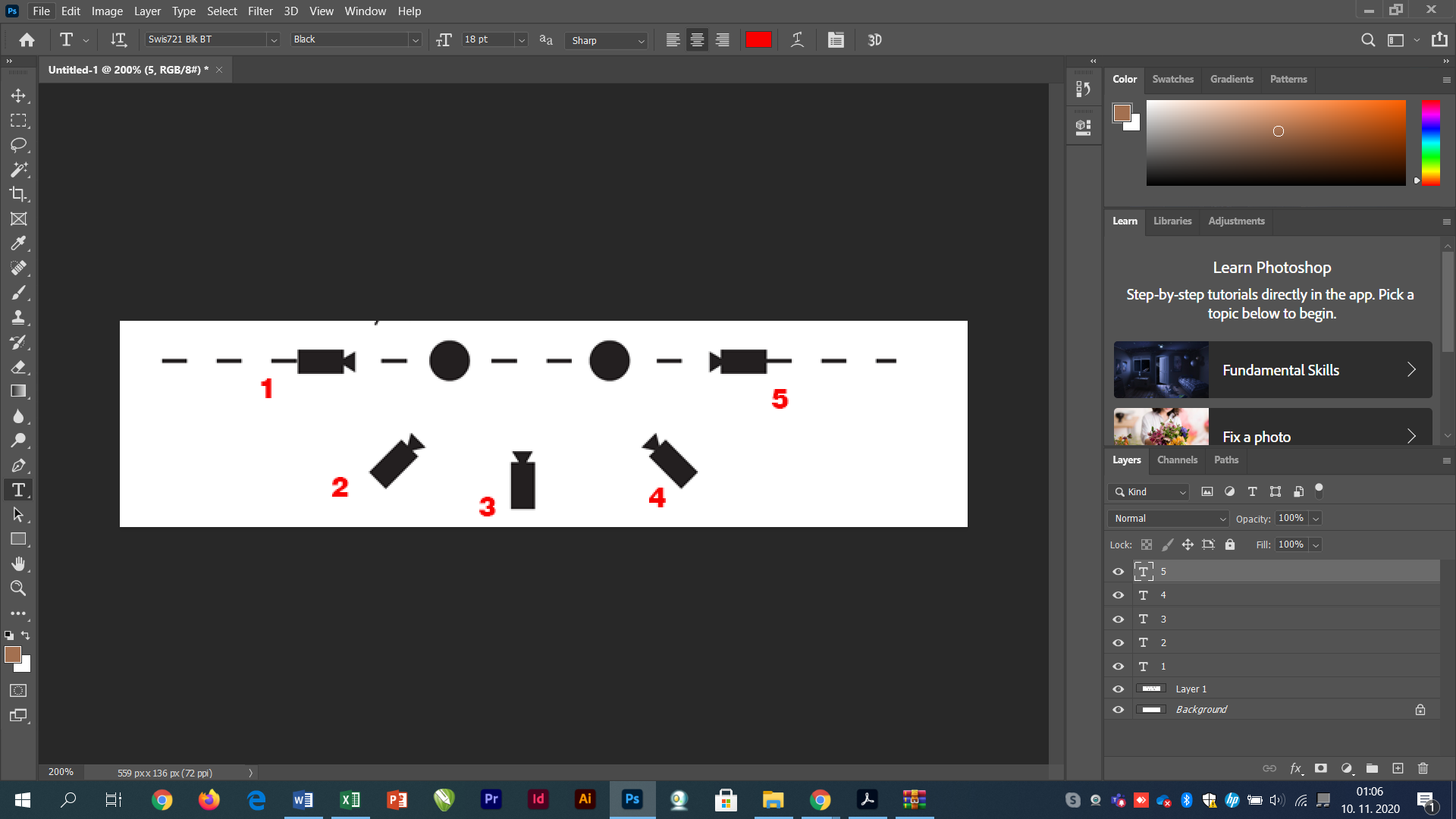
- SREDNJE BLIŽNJI PLAN ali BLIŽNJI PLAN

- VELIKI PLAN

Vrstni red planov določi sam glede na potek videa. Upoštevaj pravilo, da pričneš s totalom in plane ne preskakuješ.

Vsebina videa je lahko recimo pogovor dveh oseb, nakup izdelka, dogovor za kuhanje kosila, dogovor o sprehodu psa, …… V vsakem primeru poskušaj v videu z velikim planom ustvariti čim večjo dramatičnost sporočila.

V scenariju predvidi vseh 5 položajev snemanja kamere.



Položaj kamere 3 uporabi za SPLOŠNI PLAN ALI TOTAL

Položaj kamere 2 in 4 uporabi za SREDNJE BLIŽNJI PLAN ali BLIŽNJI PLAN

Položaj kamere 1 in 5 uporabi za VELIKI PLAN

Scenarij napiši in ga v wordovi datoteki oddaj.Pazi na ustrezno poimenovanje datotek

(Naprimer: 2020-11-02\_Potočar\_Vaja\_41\_scenarij\_ver\_01.docx)

2.

Posnemi in zmontiraj video po zamišljenem napisanem scenariju.

Ne pozabi na zaključno špico s podatki o igralcih, snemalcu, montažerju, kraj in datum.

OBVEZNO:

- obvezno pri urejanju uporabljaj mape (GRADIVO, PROJEKT, RENDER)

- pazi na ustrezno poimenovanje datotek (Naprimer: 2020-11-02\_Potočar\_Vaja\_11\_ver\_01.mp4)

- velikost datoteke skrči kolikor se le da (ustrezno: med 5 in 10MB)

- oddajaš renderirano (mp4) datoteko

- obvezna uporaba avtorskih (torej tvojih) video posnetkov

- video posnetke lahko narediš s telefonom