

## **КОНТРОЛЬНІ ПИТАННЯ для підготовки до іспиту**

### **Навчальна дисципліна ВІДЕОПРОДАКШН**

#### **Розділ 1 ВІДЕОЗЙОМКА**

##### **Викладач**

##### **Антон БІЖКО**

1. Поняття «оператор». Різниця між «я бачу» і «я знімаю». Можливі помилки під час зйомки.
2. Камера, екшн-камера, квадрокоптер. Їхні відмінності. Для яких видів зйомки вони використовуються? Динамічна та статична зйомка.
3. Лінія взаємодії персонажів й об'єктів у кадрі. Вплив ракурсу на сприйняття глядачем об'єктів у кадрі.
4. Постановочне світло. Світлова схема. Чотири основних типи світла та вплив кожного з них на кадр.
5. Композиція кадру. Правило третин. Функції та засоби створення перспективи в кадрі.
6. Фокусування та способи його використання. Глибина кадру. Типи крупності та їхнє призначення.
7. Особливості зйомки інтерв'ю на одну, дві та три камери. Схема розташування камер.
8. Багатокамерна зйомка: лінія взаємодії. Особливості зйомки концерту, спортивного матчу.
9. Природне освітлення. Відбивач. Маніпуляції світлом на натурних зйомках. Вплив погоди та часу доби на освітлення в кадрі.
10. Операторські прийоми: приклади та характеристики.
11. Постановочна та репортажна зйомка: відмінності та особливості. Репортажна зйомка. Основна лінія дії та «віддзеркалення». Зйомка в павільйоні. Розкадрування.
12. Основні вимоги до зйомки рір-проекції. Хромакей. Особливості зйомки кліпу, рекламного ролика, бекстейджу.

#### **Розділ 2 ПОСТПРОДАКШН І МОУШН ДИЗАЙН**

##### **Викладач**

##### **Максим ГОЛОВАЧОВ**

13. Визначення поняття «відеомонтаж». Поняття «монтажна мова».
14. Внутрішньокадровий та міжкадровий монтаж.
15. Препродакшн, продакшн, постпродакшн: основні процеси.
16. Основні типи, формати та пропорції відеоконтенту.
17. Монтаж за крупністю: визначення, приклади застосування.
18. Монтаж за орієнтацією в просторі (лінії взаємодії): визначення, приклади застосування.
19. Монтаж за фазою руху. Монтаж за швидкістю пересування головного об'єкта. Монтаж за кольором і світлом.
20. Популярні монтажні програми (мобільні та десктопні, 5 прикладів).
21. Ефект Кулешова: створений простір, створена істота, створена дія.
22. Типи і техніки відеомонтажу.
23. Поняття «моушн дизайн». Програми-агрегатори та програми-генератори. Галузі застосування моушн дизайну (приклади).
24. Основні прийоми моушн дизайну (подвійна експозиція / прорізка / маскування / відстеження).