

Названия планов

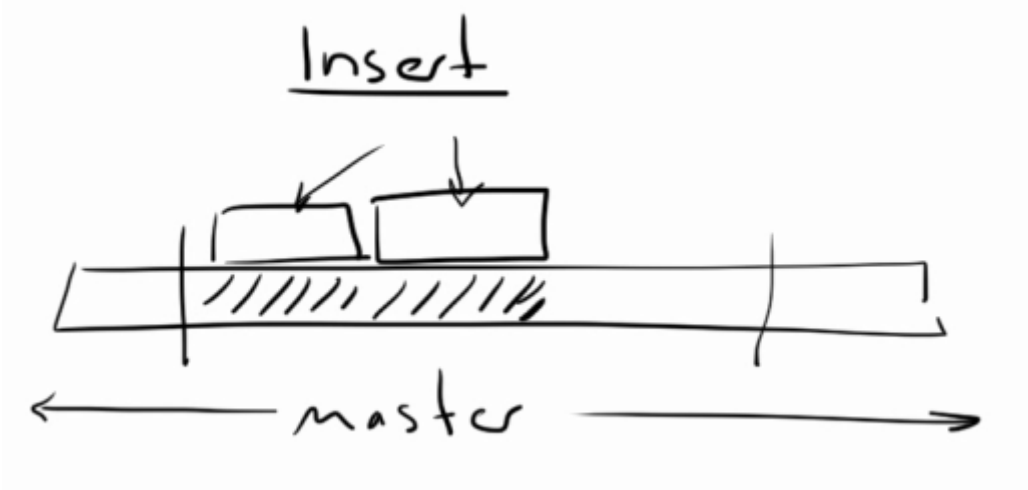
- master shot (мастер план)
 - insert (≈ укрупнение)
 - cutaway (≈ перебивка)
 - buffer shot (≈ перебивка) [“noddy”]
-
- b-roll (подъемки)

Master shot

Вся сцена снятая целиком, одним планом, от начала до конца. Чаще всего это общий план.
Иногда, для сокращения времени съемки (и если режиссер точно представляет себе как будет монтировать сцену), мастер-план не снимают, т.к. обычно в монтаже остается лишь начало и конец мастер-плана, а остальное замещается укрупнениями.
Но это нездоровая тенденция, мастер-план может быть спасением, когда крупности хуже.

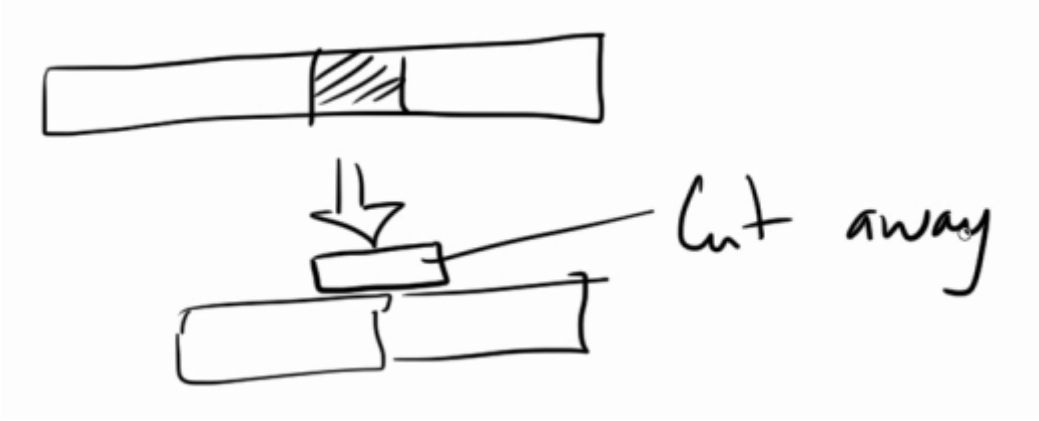
Insert

План большей крупности, чем мастер-план, предназначенный для постепенного раскрытия сцены с помощью постепенного наращивания крупности кадра. По сути, вся сцена состоит из укрупнений разного размера.



Cutaway

План-заплата, маскирующий нарушение в последовательности действия (continuity).
Чаще всего этот план не относится к основной теме сцены, но используется, чтобы скрыть еще большие ошибки.
Это план, используемый для стыковки двух других планов, не монтирующихся между собой обычным способом (например встык). Прием используется для устранения Jump cut или сжатия времени.



Buffer

Близкий родственник cutaway, однако, в качестве buffer может использоваться план молчащего журналиста, в то время как его собеседник говорит за кадром. Иногда используется слэнговое название "noddy" (кивалка).
Сейчас термин используется редко.

B-roll

Дополнительный материал, подъемка, например, для иллюстрирования темы интервью (само интервью – A-roll, термин не используется).

- opening shot (начальный план)
- establishing shot (заявочный план)

- reverse shot (обратная точка)
- акцентный план
- MOS (бз)
- Pick Up (PU)

inc, NG, ser

Opening shot

Первый план в сцене. Часто он же и является и establishing shot.

Establishing shot

План, задающий место действия и (реже) тему сцены.

Reverse shot

План, снятый с другой стороны, относительно предыдущего кадра (например в «восьмерке»).

Акцентный план

Привлекающий внимание зрителя (например, неожиданным выбором крупности, либо композицией, либо чем-то еще), либо план, «разъясняющий» смысл предыдущих планов.

MOS

План, снятый без звука, «немой» план. Для знатоков англ. [доп материал](#).

Pick Up (PU)

Съемка с подхватом. Досъемка фрагмента, в котором актер ошибся. Съемка с той же крупностью.

inc

Incomplete - неполный дубль

NG

Not good - плохой дубль

Ser

Series - несколько дублей снятых без остановки. (ser3 = series 3 - 3 дубля)

OoF

Out of Focus - не в фокусе.

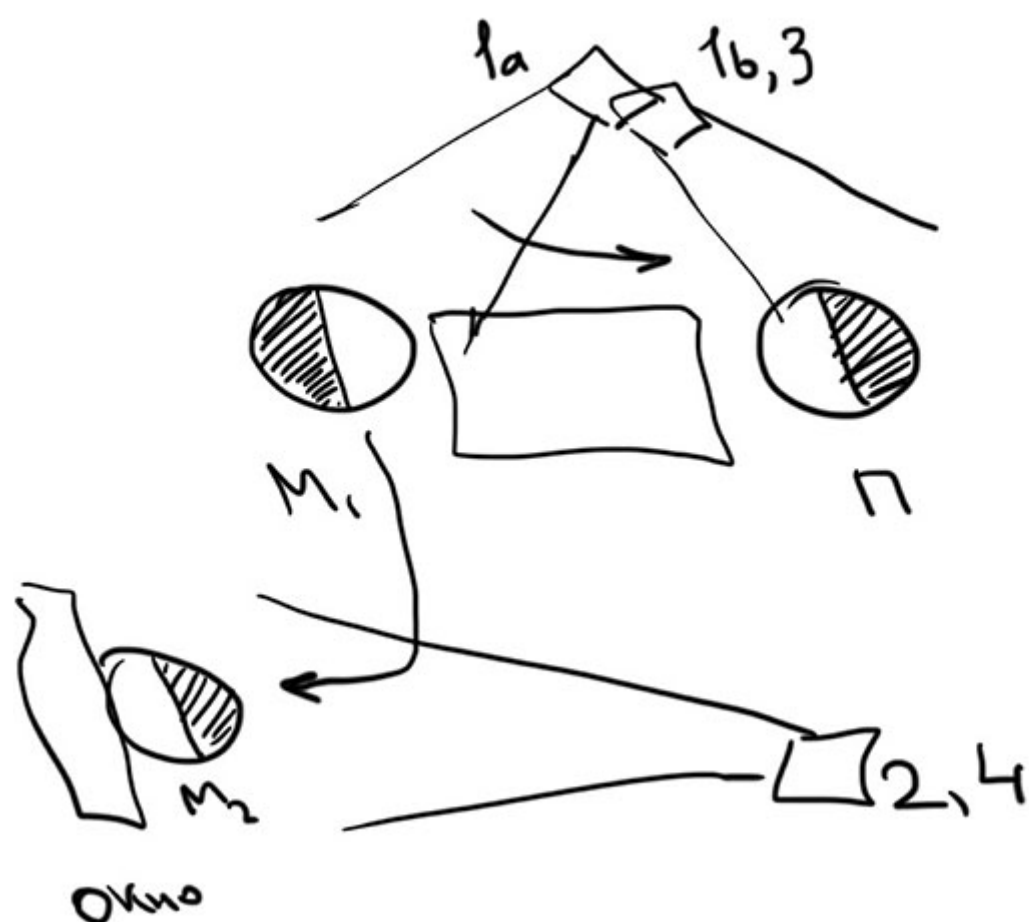
Мизансцена

Floorplan, top plan, misé-en-scene.

Схематичное изображение актеров, камер (точек съемки), и их перемещений по площадке. Синонимы: floor plan, top plan.

Другими словами, floorplan -- это вид на съемочную площадку сверху, т.е. на то, что в кадре: актеров и декорации.

Не обязательно делать floorplan "отшлифованным" до мелочей: его основная задача быть средством общения. Рисунка от руки вполне достаточно.



Обязательные параметры

актеры, их положение и перемещения

камеры (точки съемки) и их перемещения

декорации, если их наличие на плане позволяет упростить его восприятие.

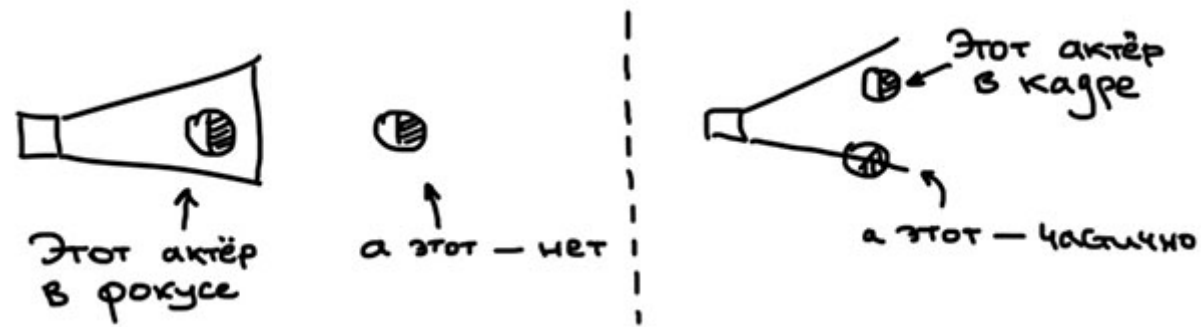
Важные замечания по рисованию floorplan:

Обязательно нужно указывать, куда смотрит актер (разворотом иконки). Также не стоит забывать указывать где у актера лицо (белая половинка), а где затылок (закрашенная половинка).

Желательно подписывать актеров, хотя бы инициалами.



Для каждой камеры желательно обозначить угол раскрытия луча -- показывать, что «видит» камера. Луч камеры замыкать не нужно. Замкнутый луч означает точку фокусировки и рисуется только если есть задача показать это на схеме.



Неиграющие детали помещения рисовать не надо. Например, шкафы, стулья и прочее.

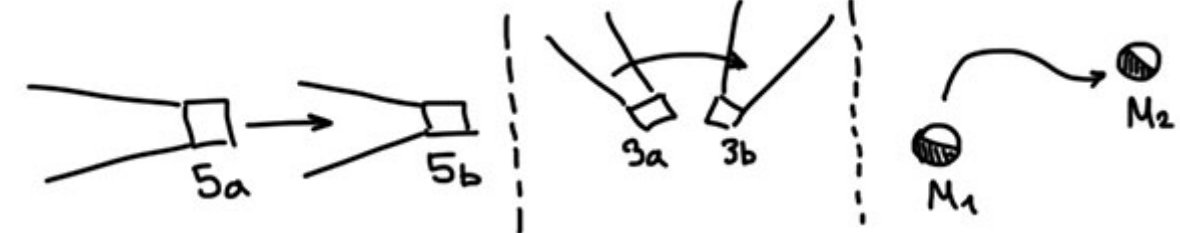
Желательно нумеровать камеры на floorplan. Они соответствуют номерам кадров на раскадровке (монтаже). Если после камеры А мы уходим на камеру Б, а потом возвращаемся на камеру А, то такие «повторяющиеся» точки можно перечислять через запятую.

Цель floorplan -- показать взаимодействие актёров и камер, и в то же время взаимодействие актёров между собой. Не нужно рисовать под каждого актера новый floor plan, иначе не понятно, как они взаимодействуют.



Однако, если floorplan получается слишком перегруженный, то имеет смысл сделать два-три (сколько потребуется) более простых и пошаговых версий. Слишком перегруженным floor plan пользоваться невозможно, а значит толку от него мало.

Если камера движется (наезд, переброска, панорама), нужно указать оба положения (начало и конец). То же касается и передвижения актеров.



Животным на floorplan указывать направление взгляда не требуется (только если направление их взгляда не критично для монтажа сцены).

Нет необходимости указывать реплики актеров

Положение камеры должно отражать крупность кадра (ближе к актеру -- крупнее, дальше -- общее)

