

SİNEMATOGRAFİNİN TEMEL ÖĞELERİ

- Sinematografi görsel olarak hikaye anlatma sanatıdır. Herkesin bir kamerası olabilir. Fakat kamerasının olması hikaye anlatabileceği anlamına gelmez. Film görsel bir ortamdır ve çekimlerinizle cümleler kurmalısınız.



- Bu görsel dil kullanılarak sahneler oluşturulur. Kompozisyon ile tasarım işini gerçekleştirirsiniz.



- Bütün izleyiciler için net, tutarlı ve doğru bir anlatım diline sahip olan görüntüler üretmek sinematografinin ana konularındandır. Bazı basit kuralları uygulayarak görüntüleriniz daha heyecan verici ve ilgi çekici hale gelebilir.



□ Görsel Tasarımın Ana İlkeleri

- 1-Doğru bir bakış açısı ve kamera yüksekliği ile işe başlayabilirsiniz.
- 2-Kompozisyon kuralları mutlak değildir. Genel kabul gören çekimlerdir. Bu kuralları iyi bilerseniz neyi yıkacağınızı da bilirsiniz.
- 3-Çerçeve içinde gereksiz boşluklardan kaçının. Ekranı tam olarak doldurun.
- 4-Sade arka planlar kullanın. Parlak arka planlardan kaçının. Bu hem dikkatin oraya toplanmasına neden olur hem de aydınlatma sırasında yansıma yaparak size sorun çıkarır.
- 5-Çok özel bir etki istenmediği sürece, kamera yüksekliği olarak oyuncunun göz seviyesini seçin.
- 6-Aks çizgisini kesinlikle geçmeyin.





- 7-Her çekimde alan derinliği elde etmenin yollarını araştırın. Yani kişiyi arka plandan ayırın ve arka planı flu hale getirin.
- 8-Çok sık zoom hareketlerinden kaçının. Sabit planlar çekin.
- 9-Ufuk çizgisini tam ortaya getirmekten kaçının. Ekranın orta yerinin altına veya üstüne yerleştirebilirsiniz. Bunun kararı kağıt üzerinde verilemez. Çekim anında göstermek istediğiniz alana göre karar vermeniz gerekir.
- 10-Alan derinliğine özen gösterin. Kişilerin arka planını flulaştırmanın yollarını arayın.
- 11-3x3 ızgara kuralına dikkat edin. Burada ekran 9 hayali parçaya bölünerek ölü noktalara nesne yerleştirilmez.
- 12-Kişilerin baş ve bakış boşluklarına dikkat edin.
- 13-Sıradan kareleri bile farklı göstermek için benzersiz yolları deneyin.
- 14-Sahneye derinlik katmanın yollarını araştırın.

Perspektif



düz görünüm



perspektif görünüm

- Perspektif objektifin odak uzaklığı ile değil, kameranin bakış açısı ile yani kamera-nesne arasındaki uzaklık yardımıyla sağlanır. Ancak; perspektif oluşturmada odak uzaklıklarının görünüm etkilerinden sıklıkla faydalanılır. Kameranin yerini değiştirmeden objektifin odak uzaklığı değiştirilerek perspektif açısından farklı görüntüler elde edilebilir. Bakış noktası uzaklaştığında derinlik etkisi de o oranda azalır. Ufuk çizgisine bakıldığında perspektiften söz edilemez. Çünkü planlar üst üste binmiş, kaçma noktası ve boyutlar arasındaki farklar yok olmuştur.
- Kameraya yakın cisimler büyük, kameraya uzak olan cisimler ise küçük görünürler. Geniş açılı objektifler, nesnelere arasındaki mesafeleri olduklarından daha fazla göstererek perspektif abartırlar. Dar açılı objektifler ise, nesnelere arasındaki mesafeleri olduklarından yakın gösterdikleri için perspektif etkisini yok ederler.
- Perspektifin türleri olmakla birlikte, pratik olarak; insanları 45 derecelik bir açıdan, binaları da tam karşıdan değil de, her iki duvarı görecek biçimde köşeden çektiğinizde daha iyi bir perspektif görünümü elde edersiniz. Buna iki kaçış noktalı perspektif denir.

<https://www.facebook.com/ProfesyonelMedya>
<https://twitter.com/medyaakademi>