Co-funded by the European Union

Երիտասարդ ձայներ՝ հանուն ակտիվ քաղաքացիության

ERASMUS-YOUTH-2025-CB-101242150

Սթորիթելինգի արագացված դասընթաց

VIBE առցանց արագացված դասընթաց

Տարբերակ 2. 2026 թ. հուլիսի 31

Մշակողներ՝ FECE, VisMed, YIC, MilleniuM

Ծանուցում. Ծրագիրը ֆինանսավորվում է Եվրոպական միության կողմից: Այնուամենայնիվ, արտահայտված տեսակետներն ու կարծիքները բացառապես հեղինակներինն են և պարտադիր չէ, որ արտացոլեն Եվրոպական միության կամ Եվրոպական հանձնաժողովի տեսակետները: Եվրոպական միությունը և դրամաշնորհ տրամադրող մարմինը պատասխանատվություն չեն կրում դրանց համար:

Բովանդակություն

Կինոարտադրության և պատմալսողական պատմագրության տերմինների բառարան 3

Մոդուլ 1 9

Պատմության հիմունքներ 9

Առաջադրանքներ 23

Թեստ 25

Մոդուլ 2 28

Պատմողի տեսանկյունից 28

Առաջադրանքներ 42

Թեստ 44

Մոդուլ 3 47

Ժամանակ և հույզ 47

Առաջադրանքներ 62

Թեստ 64

Մոդուլ 4 66

Սեփական տեսալսողական պատմության ստեղծում 66

Առաջադրանքներ 79

Թեստ 82

VIBE ուսուցման ուղեցույց. գնահատման բանալին 85

Գնահատման բանալի- Մոդուլ 1 85

Մոդուլ 2-ի գնահատման բանալի 91

Մոդուլ 3-ի գնահատման բանալի 98

Մոդուլ 4-ի գնահատման բանալի 103

Կինոարտադրության և պատմալսողական պատմագրության տերմինների բառարան

Հետևյալ բառարանը կազմված է «Սթորիթելինգ» դասընթացի համար և ներառում է դասընթացի նյութերում օգտագործվող հիմնական եզրույթները: Սահմանումները ներկայացված են միասնական ձևաչափով՝ ֆիլմարտադրության ուսուցման սկզբունքներին համապատասխան, և խմբավորված են ըստ թեմաների:

Սթորիթելինգ և պատում

Կերպար
Կենտրոնական անձը կամ առարկան, որի գործողությունները, նպատակները և փորձառությունները առաջ են մղում պատմությունը:

Նպատակ
Առաքելություն, որին կերպարը ձգտում է հասնել պատմության ընթացքում:

Խոչընդոտ
Ներքին կամ արտաքին ցանկացած մարտահրավեր, որը խոչընդոտում է կերպարին հասնել իր նպատակին:

Հակամարտություն
Պատմվածքի մեջ հակադիր ուժերի, մարտահրավերների կամ ցանկությունների միջոցով առաջացած լարվածություն:

Փոփոխություն
Պատմության ընթացքում կերպարի, իրավիճակի կամ տեսանկյունի փոփոխություն:

Պատում
Դրվագների կառուցվածքային ներկայացում, որը կազմակերպված է իմաստ և հուզական ազդեցություն ստեղծելու համար:

Պատմության կառուցվածք
Պատմություն կառուցելու համար օգտագործվող կազմակերպչական շրջանակը:

3 գործողությունների կառուցվածք
Պատմողականության մոդել, որը բաղկացած է նախաբանի, զարգացման և հանգուցալուծման փուլերից:

Գործողություն 1 (Նախաբան)
Բացման հատվածը, որը ներկայացնում է աշխարհը, կերպարները և կենտրոնական նպատակը:

Գործողություն 2 (Զարգացում)
Միջին հատվածը, որտեղ սրվում են մարտահրավերները և զարգանում է հակամարտությունը:

Գործողություն 3 (Հանգուցալուծում)
Եզրափակիչ հատվածը, որտեղ հակամարտությունը հասնում է իր գագաթնակետին և լուծվում:

Գագաթնակետ
Պատմության մեջ լարվածության կամ դրամատիկ ինտենսիվության ամենաբարձր պահը:

Հանգուցալուծում
Պատմության ելքը գագաթնակետից հետո:

Բացման գրավիչ տարր
Պատմության կամ տեսանյութի սկզբում օգտագործվող տարր, որի նպատակն է արագ գրավել հանդիսատեսի ուշադրությունը:

Վտանգներ
Պատմության հաջողության կամ ձախողման հետ կապված հետևանքներ կամ ռիսկեր:

Ներքին հակամարտություն
Կերպարի կողմից ապրած հոգեբանական կամ հուզական պայքար:

Իրադարձություններ
Դեպքեր, որոնք տեղի են ունենում նախքան պատմության ձևավորումն ու կառուցումը:

Կինեմատոգրաֆիա և տեսողական լեզու
Կադրավորում
Կադրի սահմաններում տեսողական տարրերի ընտրության և դասավորման գործընթացը:

Լայն պլան
Կադր, որը ցույց է տալիս առարկան լայն միջավայրում կամ համատեքստում:

Հիմնական կադր
Լայն պլան, որը օգտագործվում է վայրը ներկայացնելու և համատեքստ ապահովելու համար:

Խոշոր պլան
Սեղմ կադրավորումով կադր, որը ընդգծում է մանրամասները կամ զգացմունքները:

Տեսանկյունային կադր (POV) (POV/Point of View)
Կադր, որը ներկայացնում է տեսարանը կերպարի տեսանկյունից:

Վերևից նկարահանում
Տեսախցիկի անկյուն, որը նայում է կերպարին կամ առարկային վերևից:

Ներքևից նկարահանում
Տեսախցիկի անկյուն, որը նայում է կերպարին կամ առարկային ներքևից:

Աչքի մակարդակի անկյուն
Չեզոք տեսախցիկի դիրք, որը համահունչ է կերպարի հայացքի կամ աչքերի գծին:

Կադրերի ստեղծում (Composition)
Կադրի ներսում տեսողական տարրերի դասավորությունը:

Երրորդների կանոն
Կադրերի ստեղծման ուղեցույց, որը բաժանում է կադրը ինը հավասար մասերի:

Ֆոկուս
Պատկերի տեսողական հստակության աստիճանը, որն օգտագործվում է հանդիսատեսի ուշադրությունն ուղղորդելու համար:

Առաջին պլան
Կադրի այն տարրերը, որոնք գտնվում են տեսախցիկին ամենամոտը:

Հետին պլան
Հիմնական կերպարի կամ առարկայի հետևում գտնվող տարրերը:

Շարժում
Տեսախցիկի նպատակային շարժում, որն օգտագործվում է հույզ կամ տեղեկատվություն փոխանցելու համար::

Պանորամա /Panning
Տեսախցիկի հորիզոնական շարժում՝ ֆիքսված դիրքից դեպի աջ կամ ձախ:

Թեքում/ Tilting
Տեսախցիկի ուղղահայաց շարժում՝ ֆիքսված դիրքից վերև կամ ներքև:

Հետագծող կադր
Շարժվող կադր, որի ընթացքում տեսախցիկը տարածության մեջ հետևում է կերպարին կամ առարկային:

Ձեռքով նկարահանում
Կադր, որը նկարահանվել է առանց տեսախցիկի կայունացման:

Զում/խոշորացում-հեռացում
Կիզակետային հեռավորության փոփոխություն, որի արդյունքում կադրում փոխվում է առարկայի տեսանելի չափը:

Դոլլի զում/Dolly Zoom
Տեսախցիկի շարժումն ու զումը համադրող էֆեկտ, երբ տեսախցիկը ֆիզիկապես մոտենում կամ հեռանում է, իսկ զումը շարժվում է հակառակ ուղղությամբ, որը խեղաթյուրում է տարածական ընկալումը:

Տեսողական սիմվոլիզմ
Տեսողական տարրերի օգտագործում՝ ավելի լայն գաղափարներ կամ թեմաներ ներկայացնելու համար:

Տեսողական փոխաբերություն
Պատկեր, որն օգտագործվում է վերացական գաղափար կամ հույզ ներկայացնելու համար:

Սթորիբորդ/Կադրային պլան (Storyboard)
Տեսողական պլանավորման փաստաթուղթ, որը ցույց է տալիս կադրերի հաջորդականությունը:

Կադրերի պլանավորում
Կադրերի նախագծման և կազմակերպման գործընթացը նկարահանումներից առաջ:

Մոնտաժում և հետարտադրություն

Մոնտաժ (Editing)
Գրանցված կադրերի ընտրության, դասավորման և կատարելագործման գործընթացը:

Հետարտադրություն
Բոլոր աշխատանքները, որոնք կատարվում են նկարահանումների ավարտից հետո:

Կուլեշովի էֆեկտ (Kuleshov Effect)
Սկզբունք, ըստ որի՝ լսարանը իմաստը կառուցում է հաջորդական կադրերի միջև եղած կապի հիման վրա:

Մոնտաժ (Montage)
Կադրերի հաջորդականություն, որը դասավորվում է որոշակի իմաստ ստեղծելու կամ ժամանակը սեղմված ձևով ներկայացնելու նպատակով:

Կադրերի հերթականություն
Կադրերի դասավորությունը տվյալ հաջորդականության մեջ:

Ռիթմը
Պատմության տեմպը, որը ձևավորվում է կադրերի տևողության և մոնտաժային որոշումների միջոցով:

Շարունակական մոնտաժ
Մոնտաժման մոտեցում, որը նախատեսված է անխափան դիտման փորձ ապահովելու համար:

Հակադրական մոնտաժ
Մոնտաժ, որը օգտագործում է կադրերի միջև ուժեղ տեսողական կամ հուզական տարբերություններ:

Համընկնող կտրում
Անցումներ, որը կապում է երկու տեսողականորեն նման կադրեր:

Հայացքի համապատասխանեցում
Շարունակականության տեխնիկա, որը ցույց է տալիս, թե ինչին է նայում կերպարը:

180 աստիճանի կանոն (180° Rule)
Սկզբունք, որը տարբեր կադրերի միջև պահպանում է էկրանի վրա շարժման և կերպարների դիրքերի հետևողական ուղղությունը:

Կտրուկ անցում/ Smash cut
Հանկարծակի անցում հակադիր տեսարանների կամ պահերի միջև:

Անցում
Մեթոդ, որը օգտագործվում է մեկ կադրից կամ տեսարանից մյուսին անցնելու համար:

Հաջորդականություն
Փոխկապակցված կադրերի խումբ, որը միասին հաղորդում է ամբողջական գործողություն կամ գաղափար:

Ժամանակագրություն/Timeline
Մոնտաժի աշխատանքային տարածքը, որտեղ տեսահոլովակներն ու ձայնային շերտերը դասավորվում են հաջորդականությամբ:

Ձայն և աուդիո

Երկխոսություն(Dialogue)
Տեսարանում կերպարների կողմից արտասանվող խոսքը:

Պատմողական մեկնաբանություն (Narration)
Խոսքային մեկնաբանություն, որն ուղղորդում է հանդիսատեսին պատմության ընթացքում:

Կադրին ուղեկցող խոսք (Voiceover)
Տեսողական բովանդակության վրա ավելացված ձայնագրված խոսք:

Ձայնային էֆեկտներ (Sound Effects/SFX)
Գործողությունն ուղեկցող՝ արհեստականորեն ավելացված կամ ուժեղացված ձայներ:

Ֆոլի ձայնագրություն (Foley)
Էկրանի վրա երևացող գործողություններին համաժամանակյա կերպով հատուկ ձայնագրված ձայնային էֆեկտներ:

Երաժշտություն
Երաժշտությունը, որը օգտագործվում է տրամադրություն, հույզ կամ մթնոլորտ ստեղծելու համար:

Լռություն
Դրամատիկ ազդեցության համար ձայնի միտումնավոր բացակայություն:

Շրջակա միջավայրի ձայն
Բնական միջավայրի ձայն, որը նպաստում է տեսարանի իրատեսականության և մթնոլորտի ստեղծմանը:

Արտադրություն և հանդիսատես

Նկարահանում
Տեսախցիկի միջոցով շարժվող պատկերների գրանցման գործընթաց:

Ցուցադրություն
Ավարտված տեսալսողական ստեղծագործության ցուցադրությունը հանդիսատեսի առջև:

Հանդիսատեսի տեսանկյուն
Հանդիսատեսի՝ պատմության մեկնաբանման, ըմբռնման և հուզական արձագանքման ձևը:

Մոդուլ 1

Ինչո՞ւ են որոշ տեսանյութեր մեզ հուզում, մինչդեռ մյուսները դիտելուց անմիջապես հետո մոռացվում են: Այս մոդուլում դուք կբացահայտեք, թե ինչն է սովորական պահերը վերածում ազդեցիկ պատմությունների: Դուք կսովորեք յուրաքանչյուր պատմության համար անհրաժեշտ չորս հիմնական տարրերը՝ կերպար, նպատակ, խոչընդոտ և փոփոխություն: Նույնիսկ ամենապարզ առօրյա իրադարձությունը կարող է դառնալ հուզական և գրավիչ, երբ այն ձևավորվում է որպես պատմություն: Դուք նաև կուսումնասիրեք, թե ինչու է մարդու ուղեղը հակված ընկալելու պատմությունները. ինչպես են հույզը, լարվածությունն ու իմաստը օգնում հանդիսատեսին հիշել իր դիտածը: Կտեսնեք տարբերությունը չմշակված տեսանյութի և կառուցված պատմության միջև և կբացահայտեք, թե ինչպես են մոնտաժը, ձայնը և կառուցվածքը ստեղծում ազդեցություն: Այնուհետև կծանոթանաք դասական երեք գործողությամբ կառուցվածքին՝ սկիզբ, զարգացում, ավարտ. պատմության կառուցման այն մոդելին, որն օգտագործվում է ամենատարբեր ձևաչափերում՝ ֆիլմերից մինչև TikTok-ի տեսանյութեր: Եվ վերջում կսովորեք, թե ինչպես են հակամարտությունն ու վտանգները պահում հանդիսատեսի ուշադրությունն ու հուզական ներգրավվածությունը: Մոդուլի ավարտին դուք կկարողանաք ճանաչել և ինքնուրույն կառուցել ազդեցիկ պատմություններ՝ օգտագործելով պարզ տեսալսողական գործիքներ, նույնիսկ պարզապես ձեր սմարթֆոնի միջոցով:

Պատմության հիմունքներ

Ինչպես են մարդիկ կյանքը վերածում պատմության

Նպատակ

Մոդուլի ավարտին մասնակիցները կհասկանան, թե ինչն է առօրյա իրադարձությունները վերածում գրավիչ պատմությունների, և ինչու են պատմությունները հուզական ու ճանաչողական ազդեցություն ունենում հանդիսատեսի վրա: Այս հիմքը մասնակիցներին հնարավորություն կտա մեդիայում ճանաչել և կառուցել պատմություններ՝ օգտագործելով պարզ գործիքներ, օրինակ՝ սմարթֆոններ: Ընդհանուր նպատակն է, որ մասնակիցները հասկանան՝ ինչն է որևէ իրադարձություն վերծում պատմության և ինչու են պատմությունները ազդեցություն թողնում մարդկանց վրա:

Հիմնական թեմաներ

- Ինչ տարրերից է կազմված պատմությունը՝ կերպար, նպատակ, խոչընդոտ, փոփոխություն
- Ինչու է ուղեղը սիրում պատմություններ՝ հույզ, իմաստ և հիշողություն
- Իրադարձությունների և պատմության տարբերությունը՝ անմշակ տեսանյութային նյութը և կառուցված պատմությունը
- Պատմության կառուցվածքի ներածություն՝ երեք գործողությամբ կառուցվածք՝ սկիզբ, զարգացում, ավարտ
- Պատմության առանցքը՝ հակամարտություն և վտանգներ
- Օրինակներ ֆիլմերից, սոցիալական մեդիայի տեսանյութերից և վավերագրական ֆիլմերից
- Գործնական վարժություն՝ պարզ իրական իրադարձությունը վերածել պատմության ուրվագծի

- Տեսալսողական ուղղվածություն. տեսանյութային կադրերում պատմության տարրերի ճանաչում

1. Ինչ տարրերից է կազմված պատմությունը. կերպար, նպատակ, խոչընդոտ, փոփոխություն

Իր հիմքում պատմությունը հանգում է **չորս հիմնական տարրի**, որոնք նրան հաղորդում են կյանք և զարգացում: Սրանք վերացական գաղափարներ չեն, այլ այն հիմնական բաղադրիչներն են, որոնք կինոգործիչները, TikTok-ի ստեղծողները և վավերագրական ֆիլմերի հեղինակներն օգտագործում են հանդիսատեսի ուշադրությունը գրավելու և պահպանելու համար:

Կերպարը պատմության **«ով»-ն** է՝ այն անձը, որի շուրջ զարգանում է պատմությունը: Խոսքը պարզապես որևէ մարդու մասին չէ, այլ կերպարի, որն ունի ցանկություններ, թերություններ կամ այնպիսի հատկանիշներ, որոնց հետ հանդիսատեսը կարող է նույնականանալ: Տեսալսողական պատմության մեջ կերպարը պետք է բացահայտել հիմնականում *գործողությունների, դեմքի արտահայտությունների կամ երկխոսության միջոցով*, այլ ոչ թե երկար բացատրությունների:
Օրինակ. ամաչկոտ դեռահասը նկարահանում է իր առաջին վլոգը:

Նպատակը այն է, ինչ կերպարը ցանկանում է հասնել կամ ստանալ: Այն պատմությանը տալիս է *ուղղություն և իրատապություն:* Նպատակը պետք է լինի **հստակ և անձնական**:

Օրինակ. «Հաղթել դպրոցի տաղանդների մրցույթում» → կոնկրետ նպատակ

«Երջանիկ լինել» → չափազանց ընդհանրական նպատակ:

Խոչընդոտը պատմության այն **«բայց»-ն** է, որը կանգնում է կերպարի նպատակի ճանապարհին: Այն կարող է լինել՝

- **արտաքին**՝ օրինակ՝ անձրևոտ եղանակը խանգարում է բացօթյա նկարահանումներին,
- **ներքին**՝ օրինակ՝ ուրիշների դատողությունից վախը:

Խոչընդոտն է ստեղծում *լարվածություն և հակամարտություն*:

Փոփոխությունը կերպարի փոխակերպումն է պատմության ավարտին: Կերպարը կարող է զարգանալ, ձախողվել կամ փոխել իր տեսակետը: Առանց փոփոխության պատմությունը հաճախ չի ունենում հուզական արդյունք կամ ավարտի զգացում**:**

Օրինակ. դեռահասը հաղթահարում է իր անհանգստությունը, հրապարակում է իր վլոգը և ավելի ինքնավստահ է դառնում:

Այս չորս տարրերը միասին ստեղծում են պատմության **շարժիչ ուժը**՝

Կերպարը → հետապնդում է նպատակ → բախվում է խոչընդոտի → փոփոխված վիճակով դուրս է գալիս իրավիճակից:

Տեսանյութային կադրերը դիտելիս փորձեք գտնել այս տարրերը.

- Արդյո՞ք կադրը երկար կանգ առնում է վճռական հայացքի վրա → **նպատակ**
- Փակվո՞ւմ է դուռը կերպարի առաջ → **խոչընդոտ**
- Տեսնո՞ւմ ենք պայքարից հետո ժպիտ → **փոփոխություն**

Հղում. Pixar-ի պատմողականության կանոններում շեշտվում է պատմության հիմնական տարրերի վաղ ներկայացման կարևորությունը՝ «Once upon a time there was… Every day…» կառուցվածքի միջոցով:

Դիտել. *Pixar in a Box* — Storytelling Playlist

Կարդալ. *Khan Academy — Pixar in a Box: The Art of Storytelling*

Լրացուցիչ ուսումնասիրություն. *Pixar in a Box* — ընդհանուր տեղեկություն

Գործնական առաջադրանք

Դիտեք **15 վայրկյանանոց Instagram Reel** և առանձնացրեք պատմության չորս հիմնական տարրերը.

Կերպար → Նպատակ → Խոչընդոտ → Փոփոխություն



2. Ինչու է ուղեղը սիրում պատմություններ. հույզ, իմաստ և հիշողություն

Պատմությունները պարզապես զվարճանքի միջոց չեն, դրանք մարդու ուղեղի համար **աշխարհը հասկանալու և փորձը իմաստավորելու կարևոր միջոց են**: Մարդու ուղեղը զարգացել է պատմությունների միջոցով տեղեկությունը մշակելու, վտանգները ճանաչելու և սոցիալական կապեր ձևավորելու պայմաններում:

Հույզ- Պատմություններն ակտիվացնում են հայելային նեյրոնները՝ ստիպելով մեզ ապրումները զգալ այնպես, կարծես դրանք իրականում տեղի են ունենում մեզ հետ: Օրինակ՝ սարսափ ֆիլմի տեսարանում մենք կարող ենք զգալ վախի ֆիզիկական արձագանք՝ սրտի արագ բաբախյուն կամ լարվածություն, իսկ վերամիավորման տեսարանում՝ ուրախություն և մտերմություն: Հուզական ազդեցությունն օգնում է տեղեկատվությունն ավելի լավ հիշել: Այս ազդեցությունը կարող է ավելի ուժեղ լինել, քան պարզապես փաստերի ներկայացումը. հուզականորեն ինտենսիվ պահերը կարող են մինչև **22 անգամ մեծացնել տեղեկությունը հիշելու հավանականությունը** (Perkins School of Data Science-ի ուսումնասիրություն):

Իմաստ - Կյանքը երբեմն կարող է քաոսային թվալ, իսկ պատմությունները դրան **կառուցվածք են հաղորդում**: Դրանք պատասխանում են «**Ինչո՞ւ է սա կարևոր**» հարցին՝ ցույց տալով պատճառահետևանքային կապերը և առաջին հայացքից պատահական իրադարձությունները վերածում փորձառությունների, որոնցից կարելի է սովորել: Վավերագրական ֆիլմերը հատկապես արդյունավետ են այս առումով: *Օրինակ՝* կլիմայի փոփոխությունը ներկայացնելով ոչ միայն վիճակագրության, այլև մեկ ընտանիքի պատմության միջոցով՝ ցույց են տալիս, թե ինչպես է այդ խնդիրը փոխում նրանց առօրյան:

Հիշողություն -Պատմությունները ստեղծում են **մտավոր քարտեզներ**, որոնք օգնում են մեզ կապել իրադարձությունները միմյանց հետ: Առանձին փաստերը կարող են արագ մոռացվել, մինչդեռ պատմության մեջ ներառված տեղեկությունն ավելի հեշտ է հիշել, քանի որ այն կապված է հույզի, համատեքստի և իրադարձությունների հաջորդականության հետ: Սոցիալական ցանցերն օգտագործում են հենց այս մեխանիզմը. **անակնկալի և հույզերի** համադրությունը կարող է նպաստել, որ տեսանյութը երկար մնա հիշողության մեջ և լայնորեն տարածվի:

Երիտասարդ բովանդակություն ստեղծողների համար՝ հույզերն արտահայտելու համար օգտագործեք **խոշոր պլաններ**, իսկ իմաստը փոխանցելու համար՝ **պատմողական զարգացումներ**: Պատմություններն ավելի հեշտ են հիշվում, քան պարզապես թվարկումները, իսկ **Փոլ Զաքի** հետազոտությունները ցույց են տալիս, որ լարվածությունն ու հուզական կապը կարող են նպաստել հիշողության մեջ տեղեկատվության պահպանմանը:

Դիտեք՝ *Փոլ Զաքի TED ելույթը՝ «Վստահություն, բարոյականություն և օքսիտոցին»*

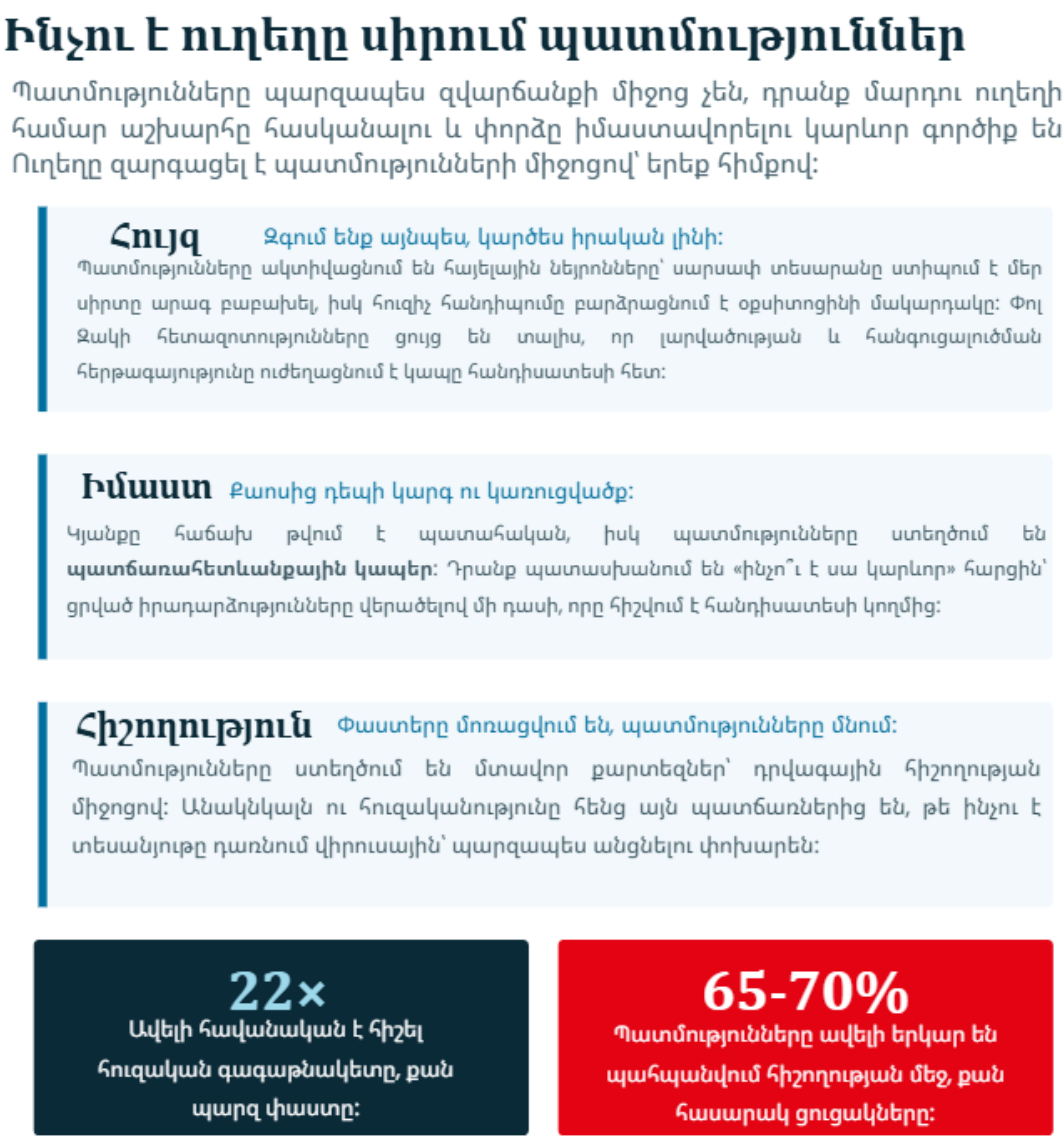
Կարդացեք՝ *Paul J. Zak – «Ինչու են ոգեշնչող պատմությունները մեզ դրդում արձագանքելու»*

Խորհուրդ

Տեսանյութեր դիտելիս ուշադրություն դարձրեք այն պահերին, երբ՝

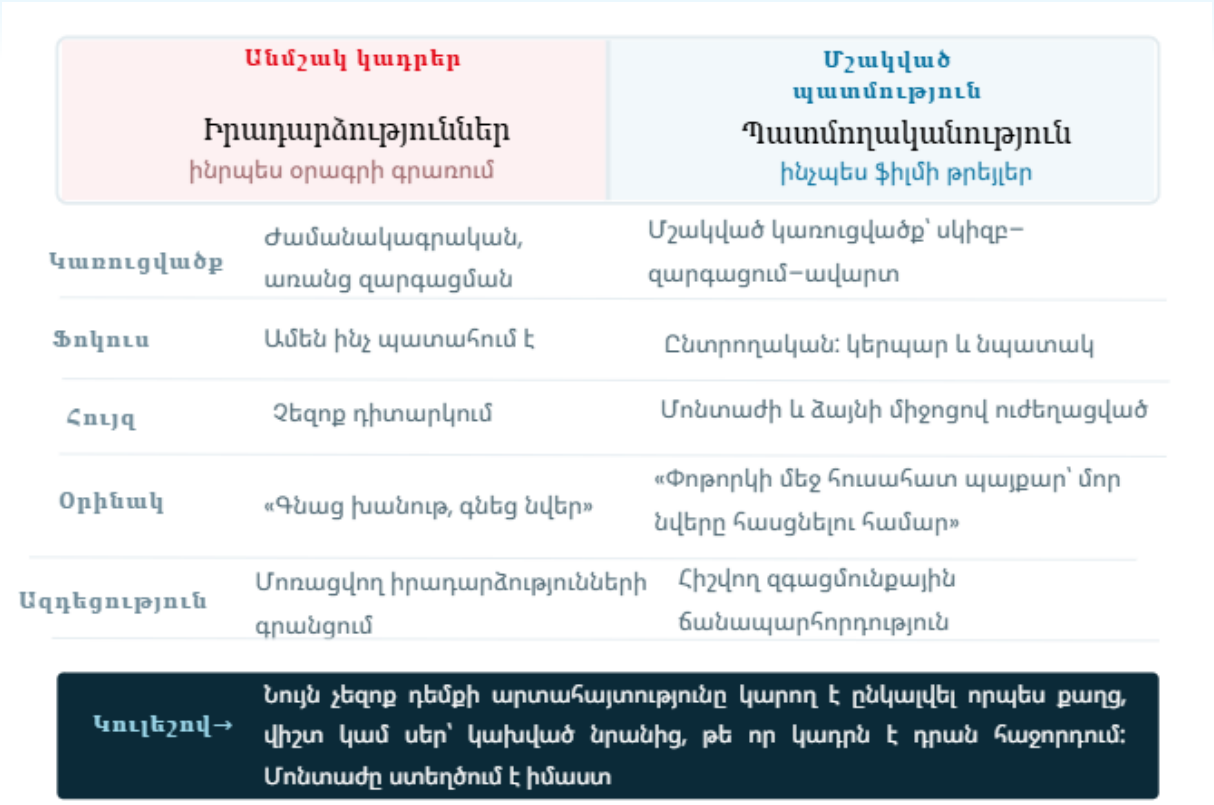
- երաժշտությունը աստիճանաբար ուժեղանում է → **ուժեղանում է հույզը**,
- պատմողական ձայնը կամ երկխոսությունը բացահայտում է կարևոր միտք → **հստակացվում է իմաստը**
- կադրերի հաջորդականությունը կապում է առանձին իրադարձությունները → **ձևավորվում է պատմողական շղթա**:

Հիմնական գաղափարը. լավ պատմությունը պարզապես տեղեկություն չի փոխանցում, այն օգնում է հանդիսատեսին **զգալ, հասկանալ և հիշել**:



3. Իրադարձությունների և պատմողականությունը տարբերությունը. հում նյութ և կառուցված պատմություն

Իրադարձությունները չմշակված իրականությունն են, իսկ **պատմողականությունը** այդ իրականության իմաստավորված և կառուցված ներկայացումը: Այս տարբերությունը հասկանալը կօգնի ձեր տեսանյութերը սիրողական մակարդակից հասցնել ավելի պրոֆեսիոնալ մակարդակի:



	Անմշակ կադրեր Իրադարձություններ ինչպես օրագրի գրառում	Մշակված պատմություն Պատմողականություն ինչպես ֆիլմի թրեյլեր
Կառուցվածք	Ժամանակագրական, առանց զարգացման	Մշակված կառուցվածք՝ սկիզբ–զարգացում–ավարտ
Ֆոկուս	Ամեն ինչ պատահում է	Ընտրողական: կերպար և նպատակ
Հույզ	Չեզոք դիտարկում	Մոնտաժի և ձայնի միջոցով ուժեղացված
Օրինակ	«Գնաց խանութ, գնեց նվեր»	«Փոթորկի մեջ հուսահատ պայքար՝ մոր նվերը հասցնելու համար»
Ազդեցություն	Մոռացվող իրադարձությունների գրանցում	Հիշվող զգացմունքային ճանապարհորդություն
Կուլեշով→	Նույն չեզոք դեմքի արտահայտությունը կարող է ընկալվել որպես քաղց, վիշտ կամ սեր՝ կախված նրանից, թե որ կադրն է դրան հաջորդում: Մոնտաժը ստեղծում է իմաստ	

Անմշակ տեսանյութը նման է օրագրի գրառման. այն պարզապես արձանագրում է, թե ինչ է տեղի ունեցել:
Պատմողականությունը նման է ֆիլմի թրեյլերի. այն ընտրում, դասավորում և համադրում է նյութը՝ հանդիսատեսի մեջ որոշակի ընկալում և հույզ ստեղծելու համար:

Հետարտադրական փուլում մոնտաժը ստեղծում է իմաստ. անկայուն տեսախցիկը կարող է փոխանցել քաոսի զգացում, իսկ կայուն տեսախցիկը՝ վերահսկողության: Սոցիալական ցանցերում մոնտաժն ու երաժշտությունը կարող են նույնիսկ սովորական վլոգը վերածել գրավիչ տեսանյութի:

Սոցիալական հարթակներում նույնպես տարբերությունն ակնհայտ է. պարզապես հրապարակված անմշակ վլոգը կարող է չգրավել հանդիսատեսին, մինչդեռ մոնտաժված տարբերակը՝ երաժշտությամբ, համապատասխան ռիթմով և ընտրված կադրերով, կարող է ավելի արդյունավետ պահել ուշադրությունը:

Հղում. Կուլեշովի էֆեկտը՝ 1920-ականների խորհրդային կինոմոնտաժի հայտնի փորձարկումը, ցույց է տալիս, թե ինչպես կարող է նույն չեզոք դեմքի արտահայտությունը փոխանցել քաղց, տխրություն կամ գրավչություն՝ կախված այն բանից, թե ինչ կադր է հաջորդում դրան: Այսպիսով, մոնտաժն է կառուցում իմաստը:

Նույն դերասանի չեզոք դեմքը տարբեր կադրերի հետ համադրելով՝

- **դեմք + ապուր** → քաղց,
- **դեմք + կին** → ցանկություն:

Սա ցույց է տալիս, որ մոնտաժը կարող է իրական իրադարձություններից կառուցել պատմողականություն և փոխել դրանց ընկալվող իմաստը:

Դիտել. Կուլեշովի էֆեկտի օրինակ

Կարդալ.

- Videomaker - The Kuleshov Effect
- StudioBinder - Kuleshov Effect examples

Գործնական վարժություն

Վերցրեք ձեր հեռախոսով նկարահանված որևէ **անմշակ տեսանյութ** և կրկին դիտեք այն: Փորձեք գտնել դրա մեջ հնարավոր պատմությունը.

Ի՞նչ է տեղի ունենում → ո՞վ է ներգրավված → ի՞նչ է ուզում կերպարը → ի՞նչ է խանգարում նրան → ի՞նչ է փոխվում:

4. Պատմության կառուցվածքի ներածություն. երեք գործողությամբ կառուցվածք (սկիզբ, զարգացում, ավարտ)

Երեք գործողությամբ կառուցվածքը պատմություն պատմելու պարզ և արդյունավետ մոդել է, որը հարմար է նաև 1–3 րոպե տևողությամբ կարճ տեսանյութերի համար: 1–3 րոպե տևողությամբ տեսանյութը կարող եք պայմանականորեն բաժանել երեք գործողության:

Գործողություն 1. Սկիզբ - Ներածություն - **Տևողություն՝ մոտ 25%**

Ներկայացրեք կերպարին, համատեքստը և նպատակը: Անմիջապես գրավեք հանդիսատեսի ուշադրությունը՝ հարցի, գործողության կամ հետաքրքիր իրավիճակի միջոցով: *Օրինակ՝* լայն պլանով ցույց ենք տալիս մարդաշատ փողոցը, ապա անցնում ենք գլխավոր կերպարի մոտ պլանին, որտեղ նա նայում է ժամացույցին: *Վտանգներ՝* նա ուշանում է լսումից:

Գործողություն 2. Զարգացում - Հակամարտություն - **Տևողություն՝ մոտ 50%**

խոչընդոտներն ավելի են բարդանում, իսկ լարվածությունն աճում է արագ մոնտաժի և աստիճանաբար ուժգնացող երաժշտության միջոցով:

Օրինակ. խցանում, լիցքաթափված հեռախոս, կասկածներ:

Գործողություն 3. Ավարտ — Հանգուցալուծում - **Տևողություն՝ մոտ 25%**

Հակամարտությունը հասնում է իր հանգուցալուծմանը:

Օրինակ. կերպարը հասնում է լսմանը, հաջողության է հասնում և գոհունակությամբ հետ է նայում:

Պատկերացրեք այս կառուցվածքը ալիքի տեսքով. **լարվածությունն աճում է → հասնում գագաթնակետին → նվազում հանգուցալուծման միջոցով**:

Այս մոդելը կարելի է կիրառել ինչպես TikTok-ի տեսանյութերի, այնպես էլ ֆիլմերի և վավերագրական ֆիլմերի դեպքում:

Կարդացեք՝ **StudioBinder – Ֆիլմում երեք գործողությամբ կառուցվածքը**

Վարժություն. Բաժանեք պատմությունը երեք հատվածի՝ յուրաքանչյուր գործողության համար առանձնացնելով մեկ հատված:

Պլանավորման համար նկարեք **երեք առանձին շրջանակ**՝ յուրաքանչյուր գործողության համար մեկական:

1. Սկիզբ → 2. Զարգացում → 3. Ավարտ

Յուրաքանչյուր շրջանակում նշեք տվյալ գործողության հիմնական իրադարձությունը, կերպարի նպատակը և հուզական փոփոխությունը**:**



5. Պատմության էությունը, հակամարտությունն ու վտանգները

Առանց **հակամարտության** պատմություն չկա. հենց այն է շարժման մեջ դնում երեք գործողությունները: **Վտանգներն** ցույց են տալիս, թե ինչն է վտանգված, և ստիպում են մեզ կարևորել պատմության արդյունքը:

Հակամարտության տեսակները

- **Արտաքին.** միջավայրի կամ այլ մարդկանց հետ հակամարտություն: *Օրինակ.* հետապնդման տեսարան:
- **Ներքին.** կասկածներ, վախեր և ներքին պայքար: *Օրինակ.* ներքին մենախոսություն՝ կադրից դուրս հնչող ձայնով:
- **Միջանձնային.** կերպարների միջև բախում կամ անհամաձայնություն: *Օրինակ.* վեճ, որը ներկայացվում է հերթագայվող կադրերով:

Վտանգները պատասխանում են հարցին՝ **«Ի՞նչ է վտանգված»**:
Դրանք կարող են լինել տարբեր մակարդակի.

- **Ցածր.** խաղում պարտվելը:
- **Բարձր.** ընկերությունը, հեղինակությունը կամ երազանքը կորցնելու վտանգը:

Լարվածությունը կարելի է ուժեղացնել **հետհաշվարկի** միջոցով, օրինակ՝ էկրանին ցուցադրվող ժամաչափով:

Տեսալսողական պատմության մեջ **հակամարտություն**՝ կարելի է ստեղծել **զուգահեռ (հերթագայվող) մոնտաժի** միջոցով՝ հաջորդաբար ցույց տալով գլխավոր հերոսին և հակառակորդին, իսկ **վտանգները** կարելի է ընդգծել երկխոսության միջոցով: ***Օրինակ.*** «Եթե ես ձախողվեմ, թիմը կկործանվի»:

Սոցիալական մեդիայի տեսանյութերում դրամատիկ իրավիճակը կարող է գրավել դիտումներ, իսկ **հանգուցալուծումը**՝ խթանել տարածումը և կիսումները:

Ռոբերտ Մաքքիի *Story* աշխատության մեջ հակամարտությունը ներկայացվում է որպես պատմության հիմնարար ուժ, որը կարող է պայմանականորեն արտահայտվել **«կյանքն ընդդեմ մահվան»** հակադրությամբ՝ նույնիսկ կատակերգական պատմություններում:
Ռոբերտ Մաքքին իր *Story* գրքում հակամարտությունը ներկայացնում է որպես հակադիր ուժերի միջև էական բախում՝ նույնիսկ կատակերգություններում:

- **Կարդացեք՝** McKee Story – Ներքին հակամարտությունը և հակազդող ուժերը | McKee Story – Արդյո՞ք ձեր տեսարաններում շրջադարձ է տեղի ունենում

Խորհուրդ

Յուրաքանչյուր տեսարան պետք է ունենա **փոքր ներքին կամ արտաքին հակամարտություն (micro-conflict)**, որպեսզի պահպանվի պատմության շարժընթացն ու հանդիսատեսի հետաքրքրությունը:



6. Օրինակներ ֆիլմերից, սոցիալական ցանցերից և վավերագրական ֆիլմերից

Կիրառեք պատմության կառուցվածքի և հիմնական տարրերի սկզբունքները իրական տեսանյութերի օրինակների վրա:

- **Ֆիլմ.** Pixar-ի *Up* ֆիլմի սկիզբը. Կարլը (**կերպարը**) կորցնում է իր կնոջը (**խոչընդոտը**) և շարունակում է իր արկածային երազանքի իրականացումը (**փոփոխությունը**): Մոնտաժը մի ամբողջ պատմություն սեղմ ներկայացնում է երեք գործողությամբ հստակ կառուցվածքի մեջ:

Դիտեք՝ Up – «Married Life» բացման տեսարանը
Կարդացեք՝ Rotten Tomatoes – Կարլի և Էլլիի բացման տեսարանի մասին

Սոցիալական մեդիա. «Get Ready With Me» (GRWM) TikTok

Վիրուսային TikTok «Get Ready with Me» տեսանյութի օրինակ. կերպարի նպատակը կատարյալ տեսք ստանալն է, սակայն ճանապարհին առաջանում է խոչընդոտ (օրինակ՝ ինչ-որ բան թափվում է), իսկ վտագը կարևոր ժամադրությունն է: Մոնտաժի միջոցով այս իրադարձությունները ձևավորվում են հստակ պատմողական ընթացքի:

Վավերագրական ֆիլմ. «Life in a Day»

Մեկ օրվա ընթացքում նկարահանված իրական իրադարձությունները ընտրության և կադրից դուրս հնչող ձայնի միջոցով վերածում է միասնական պատմության:

Դիտել և վերլուծել՝

Կանգնեցրեք տեսանյութը և ինքներդ ձեզ հարցրեք. «Ո՞րն է կերպարի նպատակը: Ի՞նչ է վտանգված»: Այս վարժությունը կօգնի զարգացնել պատմողական կառուցվածքը ճանաչելու և վերլուծելու հմտությունը:

Հղում. *Life in a Day* (Քևին Մաքդոնալդ, 2011) ֆիլմը լավ օրինակ է, թե ինչպես կարելի է օգտատերերի նկարահանած նյութը վերածել ամբողջական և տրամաբանորեն կառուցված պատմության:

Դիտեք՝ Life in a Day 2010 – ամբողջական ֆիլմը
Կարդացեք՝ The Guardian – Life in a Day-ի մասին
Ուսումնասիրեք ավելին՝ Life in a Day-ի YouTube ալիքը

Գործնական առաջադրանք.

Ընտրեք 1 րոպեանոց որևէ տեսանյութ և վերլուծեք՝

Ո՞վ է կերպարը:
Ի՞նչ է նրա նպատակը:
Ի՞նչ խոչընդոտ կա:
Ի՞նչն է դրված վտանգի տակ:
Ինչպե՞ս է մոնտաժը ստեղծում իմաստ:

Պատմությունը իրական միջավայրում

Նույն չորս տարրերը հանդիպում են թե՛ Pixar-ի ֆիլմում, թե՛ TikTok-ում, թե՛ վավերագրական ֆիլմում: Սովորեք նկատել դրանք ցանկացած պատմության մեջ:

Ֆիլմ **«Up»**

Կարլը (կերպար) երազում է արկածների մասին (նպատակ), կորցնում է իր կնոջը (խոչընդոտ) և արդյունքում փոխված մարդ է դառնում (փոխակերպում)՝ երեք գործողության ամբողջական պատմություն ընդամենը չորս անխոս րոպեում:

Սոցիալական **«Պատրաստվում ենք միասին» TikTok տեսանյութ**

Նպատակ՝ կատարյալ տեսք: Խոչընդոտ՝ թափված հեղուկը: Վտանգ՝ այսօրվա ժամադրությունը: Ձախողումից դեպի հաղթանակ տանող պատմական աղեղը վերածվում է 30 վայրկյանանոց տեսանյութի:

Վավերագրական **Կյանքը մի օրում**

Աշխարհի տարբեր երկրներից մեկ օրվա ընթացքում նկարահանված անմշակ կադրերը դառնում են պատմություն՝ ձայնային պատումով և նպատակային ընտրության միջոցով: Օրինակ՝ քենիացի տղայի փոքր, բայց կարևոր նպատակը՝ միս ուտելը:

Ջգուշացեք → Դադարեցրեք ցանկացած տեսարան և հարցրեք ինքներդ ձեզ՝ ո՞րն է նպատակը: Ի՞նչն է դրված վտանգի տակ: Այս տարրերը ճանաչելը զարգացնում է պատմություն կառուցելու հմտությունը:

7.Գործնական աշխատանք. Իրադարձությունը վերածել պատմության

1. Ընտրեք իրադարձություն

Ընտրեք սովորական, առօրյա իրադարձություն, օրինակ՝ «առավոտյան ճանապարհը դեպի աշխատանքի վայր»:

2. Որոշեք պատմության հիմնական տարրերը

Կերպար — դուք
Նպատակ — ժամանակին հասնել
Խոչընդոտ — ավտոբուսի ուշանալը
Փոփոխություն — սովորել համբերատար լինել

3. *Կառուցեք 3 գործողությամբ պլան*

Սկիզբ. զարթուցիչը զանգում է, դուք շտապում եք դուրս գալ:
Միջին մաս. մարդաշատ ավտոբուս, հեռախոսի հետ կապված խնդիրներ:
Ավարտ. հասնում եք նպատակակետ և տեղի ունեցածին դրական տեսանկյունից եք նայում:

4. *Մեծացրեք վտանգներն ու ուժեղացրեք հակամարտությունը*

Հարցրեք ինքներդ ձեզ. «Ի՞նչ կլինի, եթե ուշանամ դասից: Իսկ եթե չհասցնեմ ներկայացնել նախագիծը»:

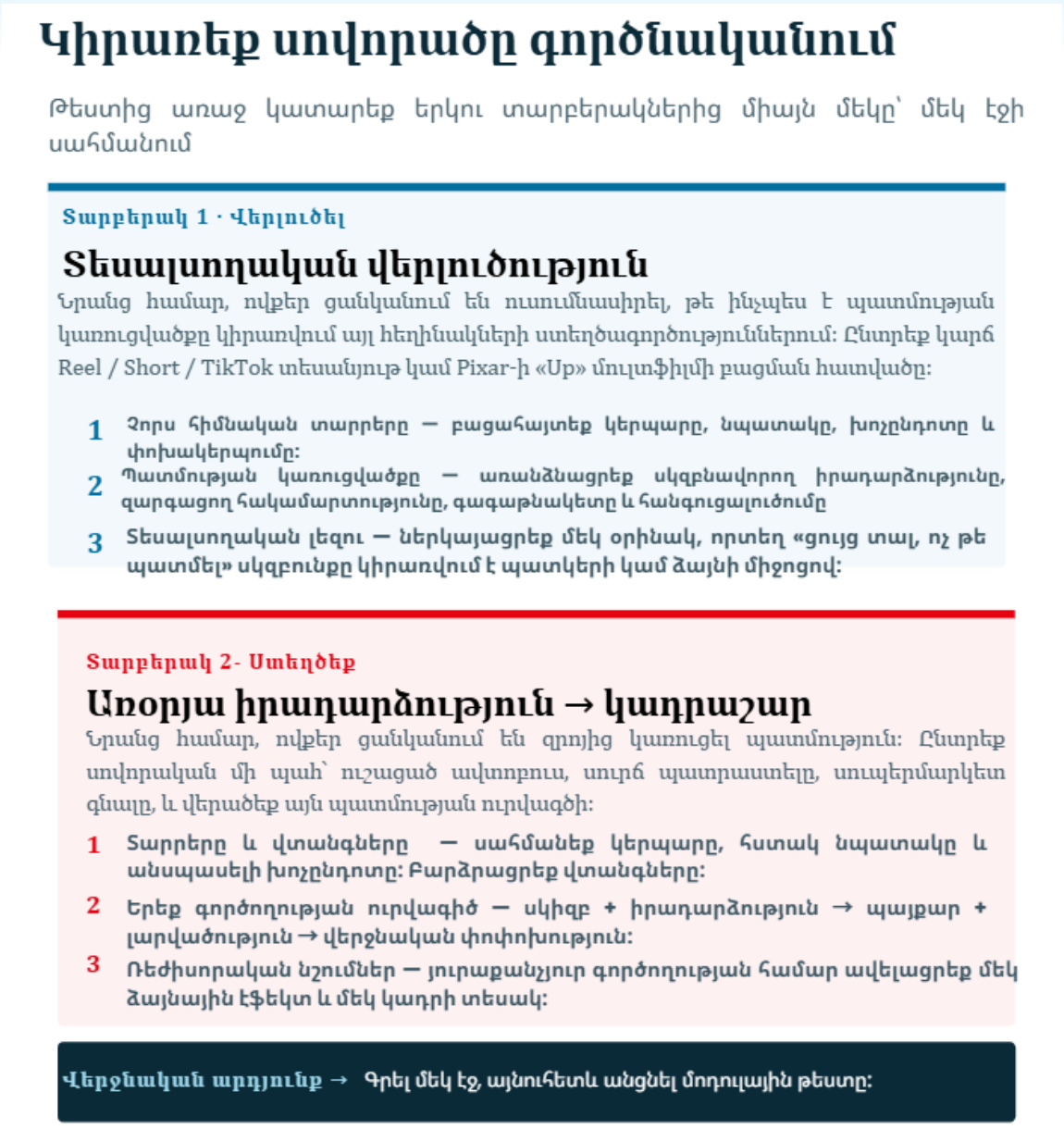
5. *Ավելացրեք տեսալսողական շերտը*

Կադրեր — օրինակ՝ դեմքի խոշոր պլան՝ հիասթափությունը ցույց տալու համար
Ձայն — մեքենաների ազդանշաններ, փողոցի աղմուկ
Մոնտաժ — իրադարձությունները արագ ներկայացնելու համար կիրառեք արագ մոնտաժ

Նկարահանեք պլանավորված իրադարձությունը՝ ստանալով մոտ **30 վայրկյան հում տեսանյութ**: Հաջորդ մոդուլում կավելացնեք կադրից դուրս հնչող ձայն՝ պատմողական կառուցվածքը ձևավորելու համար:

Առաջադրանքներ

Ընտրեք և կատարեք **ստորև ներկայացված երկու տարբերակներից միայն մեկը**: Այս առաջադրանքը կօգնի գործնականում կիրառել սովորածը՝ նախքան թեստին անցնելը:



➢ Տարբերակ 1. Գոյություն ունեցող պատմության տեսալսողական վերլուծություն

Նկարագրություն. Այս տարբերակը նախատեսված է նրանց համար, ովքեր ցանկանում են զարգացնել այլ հեղինակների ստեղծած պատմությունների կառուցվածքը «տեսնելու» և վերլուծելու կարողությունը:

Առաջադրանք. Ընտրեք կարճ տեսանյութ սոցիալական ցանցերից (TikTok, Instagram Reels, YouTube Shorts) կամ վերլուծեք դասընթացում ներկայացված Pixar-ի Up ֆիլմի բացման տեսարանը: Գրավոր ներկայացրեք ստորև նշված տարրերը՝ մինչև մեկ էջ ծավալով:

1. *Չորս հիմնական տարրերը*
   Ո՞վ է կերպարը: Ո՞րն է նրա հստակ նպատակը: Ի՞նչ խոչընդոտի է նա բախվում՝ արտաքին թե՞ ներքին: Ի՞նչ փոփոխություն է տեղի ունենում կերպարի մեջ պատմության ավարտին:

2. *Կառուցվածքը*
   Ո՞րն է պատմությունը շարժման մեջ դնող իրադարձությունը սկզբում: Ինչպե՞ս է հակամարտությունն աստիճանաբար սրվում զարգացման ընթացքում: Ո՞րն է գագաթնակետը, և ինչպե՞ս է տեղի ունենում հանգուցալուծումը:

3. *Տեսալսողական լեզու*
   Ներկայացրեք առնվազն մեկ օրինակ, թե ինչպես է հեղինակը տեսողական միջոցների (օրինակ՝ խոշոր պլանի՝ հույզն ընդգծելու համար) կամ ձայնի (օրինակ՝ միջավայրային/դիեգետիկ ձայնի) միջոցով պատմությունը «ցույց տալիս, այլ ոչ թե պատմում» (show, don't tell):

➢ **Տարբերակ 2. Առօրյա իրադարձությունը սցենարի վերածելը**

Նկարագրություն. Այս տարբերակը նախատեսված է նրանց համար, ովքեր ցանկանում են հանդես գալ հեղինակի դերում և զրոյից կառուցել սեփական պատմությունը:

Առաջադրանք. Ընտրեք առօրյա կյանքի որևէ իրադարձություն (օրինակ՝ սուպերմարկետում գնումներ կատարելը, ուշացած ավտոբուսին սպասելը կամ առավոտյան սուրճ պատրաստելու փորձը) և այն վերածեք հետաքրքիր պատմության ուրվագծի՝ ներկայացնելով հետևյալը.

1. *Տարրերը և վտանգները.* Սահմանեք կերպարին (դուք կամ հորինված կերպար): Սահմանեք հստակ նպատակ և ավելացրեք անսպասելի խոչընդոտ: Արհեստականորեն ավելացրեք վտանգներ- ի՞նչ լուրջ հետևանքներ կարող են լինել, եթե նպատակը չիրականանա:

2. *Երեք գործողությամբ սցենար.* Ներկայացրեք իրադարձությունը երեք գործողությամբ՝
   - **Մեկնարկային իրադարձություն.** սկզբնական իրավիճակը և այն խախտող իրադարձությունը,
   - **Գագաթնակետ.** խոչընդոտի հետ բախումը և փոքր հակամարտությունների զարգացումը՝ մինչև առավելագույն լարվածության պահը,
   - **Հանգուցալուծում.** վերջնական փոփոխությունը կամ քաղված դասը:

3. *Ռեժիսորական նշումներ.*

Երեք գործողություններից յուրաքանչյուրի համար ավելացրեք մեկ տեսալսողական ցուցում՝ նշելով, թե ինչ ձայնային էֆեկտ է հնչելու և ինչ տեսակի կադր եք օգտագործելու (օրինակ՝ լայն պլան)՝ դիտողին տվյալ տեսարան ներգրավելու համար:

Թեստ

Ուշադիր կարդացեք յուրաքանչյուր հարցը և առաջարկվող չորս տարբերակներից ընտրեք միայն մեկ ճիշտ պատասխան:

Հարց 1

Ըստ Մոդուլ 1-ի, որո՞նք են յուրաքանչյուր պատմության չորս հիմնական տարրերը

A) Թեմա, Սյուժե, Երկխոսություն, Երաժշտություն
B) Տեսախցիկ, Լուսավորություն, Ձայն, Մոնտաժ
C) Դեր, Նպատակ, Խոչընդոտ, Փոփոխություն
D) Սկիզբ, Զարգացում, Ավարտ, Գագաթնակետ

Հարց 2

Տեսալսողական պատմության մեջ ինչպե՞ս պետք է ներկայացվի կերպարը՝ հանդիսատեսին արդյունավետորեն ներգրավելու համար:

A) երկար տեքստային բացատրությունների և էկրանին ցուցադրվող նախապատմության միջոցով
B) Գործողությունների, արտահայտությունների և իմաստալից տեսողական մանրամասների միջոցով
C) Որպես կատարյալ կերպար՝ առանց որևէ թերությունների կամ ներքին հակամարտությունների
D) Միայն կադրային ուղեկցվող ձայնի միջոցով, որը նկարագրում է նրանց անհատական հատկանիշները

Հարց 3

Եթե երիտասարդ ակտիվիստը ցանկանում է նկարահանել իր առաջին տեսանյութ-ռեպորտաժը, բայց շատ է վախենում, թե ինչպես կվերբերվեն իրեն այգում գտնվող մարդիկ, ապա ի՞նչ տեսակի Խոչընդոտ է սա:

A) Արտաքին խոչընդոտ
B) Ներքին խոչընդոտ
C) Տեխնիկական խոչընդոտ
D) Ֆորսմաժորային դեպք

Հարց 4

Հետևյալ պնդումներից ո՞րն է լավագույնս բնութագրում «Վտանգներ» (Stakes) հասկացությունը պատմության մեջ:

A) Վերջին տեսանյութի ճշգրիտ տևողությունը սոցիալական ցանցերում
B) Այն, ինչ կերպարը վտանգում է կորցնել կամ ձեռք բերել, եթե նրա նպատակը ձախողվի
C) Մի տեսարանում հետին պլանում ներգրավված դերասանների թիվը
D) Նախագծի նկարահանումների վրա ծախսված ֆինանսական բյուջեն

Հարց 5

Ո՞րն է «Մեկնարկային իրադարձության» հիմնական դերը երեք գործողությամբ կառուցվածքում:

A) Այն հայտնվում է վերջում՝ լուծելու հերոսի բոլոր խնդիրները
B) Դա Գործողություն 1-ում տեղի ունեցող իրադարձությունն է, որը խախտում է սկզբնական վիճակը և դրդում կերպարին գործել
C) Այն աստիճանաբար նվազեցնում է լարվածությունը գագաթնակետից անմիջապես հետո
D) Դա մոնտաժային տեխնիկական սխալ է, որը ստեղծում է շփոթություն պատմության մեջ

Հարց 6

Ի՞նչն է ստեղծում «պատմողական դինամիկան» Գործողություն 2-ում՝ Միջին մասում:

A) Փոքր հակամարտությունների շղթա, որտեղ յուրաքանչյուր գործողություն հանգեցնում է տրամաբանական հետևանքի
B) Առօրյա պատահական, անկախ և իրար հետ կապ չունեցող դեպքերի շարք
C) Անշարժ կադր՝ բնապատկերով և առանց որևէ շարժման
D) Գլխավոր կերպարի առջև ծառացած խոչընդոտների լիակատար բացակայությունը

Հարց 7
Ի՞նչ է նշանակում «Ցույց տուր, մի՛ պատմիր» կանոնը սմարթֆոնով նկարահանելիս:
A) Կերպարը պետք է ամբողջ սցենարը կարդա անմիջապես տեսախցիկի առջև
B) Տեղեկությունը փոխանցելու համար պատկերների, հույզերի և միջավայրի օգտագործում՝ ուղղակի բացատրությունների փոխարեն
C) Պատկերի ամբողջական անջատում և բացառապես ձայնի օգտագործում
D) Մեծ ենթագրերի ավելացում, որոնք հստակ բացատրում են, թե ինչ է կատարվում կադրում

Հարց 8
Ո՞ր կադրավորման տեսակն է առավել հարմար ինտենսիվ հույզեր կամ շատ փոքր, բայց կարևոր մանրամասներ ցույց տալու համար:
A) Լայն կադր
B) Խոշոր պլան
C) Միջին պլան
D) Հորիզոնական շրջադարձ / պանորամավորում

Հարց 9
Ո՞րն է դիեգետիկ և ոչ դիեգետիկ ձայների տարբերությունը տեսալսողական բովանդակության մեջ:
A) Դիեգետիկ ձայնը միշտ ցածր որակի է, իսկ ոչ դիեգետիկը ձայնագրվում է պրոֆեսիոնալ ստուդիայում
B) Տարբերություն չկա. դրանք նույն բանի երկու անվանումներն են
C) Դիեգետիկ ձայնը գոյություն ունի պատմության աշխարհում և կարող է լսվել կերպարների կողմից, մինչդեռ ոչ դիեգետիկ ձայնն ավելացվում է միայն հանդիսատեսի համար
D) Դիեգետիկ ձայնն ամբողջությամբ ստեղծվում է արհեստական բանականության միջոցով

Հարց 10
Ինչպե՞ս է Քևին Մաքդոնալդի *Life in a Day* վավերագրական ֆիլմը առօրյա կյանքի հում տեսանյութերը վերածում գրավիչ պատմության:
A) Պրոֆեսիոնալ դերասաններ ներգրավելով՝ իրական կյանքի իրավիճակները վերարտադրելու համար
B) Տեսանյութերի մանրակրկիտ ընտրության, մոնտաժի և տեսալսողական համատեքստը մասնակիցների անձնական փորձառությունների ու նպատակների շուրջ կազմակերպելու միջոցով
C) Ուղարկված հազարավոր ժամերի ամբողջ տեսանյութը առանց մոնտաժի ցուցադրելու միջոցով
D) Մասնակիցների նկարահանած նյութերն ամբողջությամբ անիմացիայի միջոցով ստեղծված ֆիլմի վերածելով

Մոդուլ 2

Իսկ ի՞նչ կլիներ, եթե կարողանայիք ամբողջական պատմություն պատմել՝ առանց որևէ բառ ասելու: Այս մոդուլում դուք կսովորեք, թե ինչպես են պատկերները ստեղծում իմաստ, հույզ և պատմություն: Կուսումնասիրեք, թե ինչպես է **կադրավորումն** ազդում լսարանի ընկալման վրա՝ լայն պլաններից, որոնք կարող են փոխանցել մեկուսացման զգացում, մինչև խոշոր պլաններ, որոնք ընդգծում են հույզն ու լարվածությունը: Կբացահայտեք նաև, թե ինչպես կարող են **տեսախցիկի անկյունները** փոխանցել ուժ, խոցելիություն կամ մտերմություն: Օգտագործելով սմարթֆոնով նկարահանման պարզ տեխնիկաներ՝ գործնականում կկիրառեք **կոմպոզիցիայի** այնպիսի գործիքներ, ինչպիսիք են երրորդների կանոնը, ֆոկուսը, ինչպես նաև առաջին և հետին պլանների օգտագործումը՝ դիտողի հայացքն ուղղորդելու համար: Այնուհետև կփորձարկեք տեսախցիկի շարժումը՝ ուսումնասիրելով, թե ինչպես կարող է շարժումը ստեղծել շտապողականության, հանգստության, լարվածության կամ մտերմության զգացում: Կծանոթանաք նաև **սիմվոլիզմին և տեսողական փոխաբերությանը**՝ հասկանալով, թե ինչպես կարող են սովորական առարկաներն ու պատկերները առանց երկխոսության փոխանցել ավելի խորքային գաղափարներ: Վերջում կսովորեք **սթորիբորդի և կադրերի պլանավորման** հիմունքները:

Մոդուլի ավարտին կստեղծեք **6 կադրից բաղկացած ամբողջական տեսողական պատմություն**՝ օգտագործելով միայն պատկերներ և ցույց տալով, որ պատմություն պատմելը սկսվում է աշխարհին նայելու ձևից:

Պատմողի տեսանկյունից

Տեսողական լեզու և իմաստ

Նպատակ
Մասնակիցները կսովորեն, թե ինչպես կարելի է **միայն տեսողական գործիքների միջոցով պատմություններ պատմել**՝ օգտագործելով սմարթֆոնի տեսախցիկը և կառուցելով այնպիսի կադրեր, որոնք առանց երկխոսության կամ տեքստի փոխանցում են հույզ, ուժ և պատմողական իմաստ: Այս մոդուլը զարգացնում է 1-ին մոդուլի գաղափարները՝ պատմության հիմնական տարրերից անցում կատարելով դրանց **տեսողական արտահայտմանը**: Մոդուլի ընդհանուր նպատակն է մասնակիցներին սովորեցնել, թե ինչպես են պատկերները **առանց բառերի հաղորդում պատմություն**:

- Ինչպես է կադրավորումն ազդում իմաստի վրա՝ **ընդհանուր պլան, խոշոր պլան, Տեսանկյունային կադր (POV) (POV)**:
- Տեսախցիկի անկյունը և ուժի ընկալումը՝ **բարձրից նկարահանում, ցածրից նկարահանում, աչքերի մակարդակի անկյուն**:
- Կադրավորման հիմունքներ՝ **Երրորդների կանոն, ֆոկուս, առաջին պլան և հետին պլան**:
- Շարժման օգտագործումը՝ հույզ և մտադրություն փոխանցելու համար:
- **Տեսողական սիմվոլիզմ և տեսողական փոխաբերությունը** տեսանյութում:
- **Կադրային պլանավորման (storyboard)** ներածություն:

- **Գործնական աշխատանք.** ստեղծել 6 կադրից բաղկացած տեսողական պատմություն՝ օգտագործելով միայն պատկերներ:
- **Տեսալսողական շեշտադրում.** տեսողական պատմապատման գործիքների կիրառում սմարթֆոնի տեսախցիկով:

1. Ինչպես է կադրավորումն ազդում իմաստի վրա (Ընդհանուր պլան, խոշոր պլան, Տեսանկյունային կադր (POV) / POV)

Կադրավորումը որոշում է, թե **ինչ է տեսնում և ինչ է զգում հանդիսատեսը**, նախքան որևէ բառ հնչեցնելը: Այն պատմություն պատմելու հիմնական տեսողական գործիքներից մեկն է:

Լայն պլան (միջավայրը ներկայացնող կադր). Ցույց է տալիս համատեքստն ու միջավայրն ամբողջությամբ: Օգնում է պատկերացում կազմել տարածության և տեսարանի մասշտաբի մասին:
Օրինակ. ընդարձակ անապատում միայնակ մարդ = մեկուսացում: Հարմար է պատմության սկզբի համար:

Խոշոր պլան. Ընդգծում է մանրամասներն ու հույզերը: Կարող է շեշտադրել հայացքը, արցունքները կամ ժեստերը՝ լարվածություն ստեղծելու համար:
Օրինակ. դռան բռնակի վրա դողացող ձեռք = սպասում և լարվածություն:

Տեսանկյունային կադր (POV). Տեսարանը ներկայացնում է կերպարի տեսանկյունից՝ դիտողին անմիջականորեն ներգրավելով կատարվող իրադարձության մեջ:
Օրինակ. անձրևից թրջված պատուհանի միջով երևացող մշուշոտ պատկեր = շփոթություն կամ վախ:

Սմարթֆոնով նկարահանելու հնարք

- Խոշոր պլանի համար՝ օգտագործեք էկրանի վրա մատներով **մոտեցնելու (pinch-zoom)** հնարավորությունը:
- Ընդհանուր պլանի համար՝ **հեռացեք նկարահանվող օբյեկտից**:
- Տեսանկյունային կադր (POV)ի դեպքում՝ **տեսախցիկը հնարավորինս կայուն պահեք**:

Կադրավորումն ուղղորդում է դիտողի հայացքը:

Հղում. Սերգեյ Էյզենշտեյնի ձևակերպած մոնտաժի տեսությունը ցույց է տալիս, որ կադրի ընտրությունն ազդում է իրականությունն ընկալելու մեր ձևի վրա (*Battleship Potemkin*, 1925):
Տեսանյութ

Դիտեք՝ Battleship Potemkin – «Odessa Steps» տեսարանը
Կարդացեք՝ ACMI – Battleship Potemkin: Odessa Steps

Արագ վարժություն. Փոխեք սելֆիի կադրավորումը. **լայն պլան = համատեքստ, խոշոր պլան = տրամադրություն/հույզ**:



2. Տեսախցիկի անկյուններն ազդում են ուժի և հույզերի ընկալման վրա և կարող են նրբորեն ուղղորդել հանդիսատեսի համակրանքը:

- **Վերևից անկյուն (High Angle)** Տեսախցիկը նկարահանվող օբյեկտից բարձր է տեղադրվում: Այս անկյունը կարող է կերպարին ավելի փոքր և խոցելի ներկայացնել: *Օրինակ՝* մարդաշատ վայրում մյուսների կողմից անտեսված հերոսը կարող է ներկայացվել որպես դժվարությունների մեջ հայտնված կերպար, որի պատմությունը դեռ նոր է սկսվում:

- **Ներքևից անկյուն (Low Angle)** Տեսախցիկը գտնվում է նկարահանվող օբյեկտից ցածր: Այս անկյունը կերպարին կարող է հաղորդել ուժ, հեղինակություն կամ հերոսականություն: **Օրինակ.** հաղթանակից հետո գլխավոր կերպարին ցածրից նկարահանելը կարող է ընդգծել նրա հաղթանակի և ինքնավստահության զգացումը:

- **Աչքերի մակարդակ.** Տեսախցիկը գտնվում է կերպարի աչքերի մոտավորապես նույն մակարդակի վրա՝ ստեղծելով չեզոքության և հավասարության զգացում: Այն նպաստում է կերպարի հետ նույնականացմանն ու վստահության ձևավորմանը և հաճախ օգտագործվում է երկխոսությունների ժամանակ:

Համադրեք անկյունը շարժման հետ. օրինակ՝ ցածր դիրքից դեպի վեր ուղղված տեսախցիկի թեքումը կարող է ընդգծել կերպարի աճող ինքնավստահությունը:

Սմարթֆոնով նկարահանելու հնարք. ցածրից նկարահանելու համար կքանստեք կամ պառկեք, իսկ բարձրից նկարահանելու համար օգտագործեք աստիճաններ կամ ավելի բարձր դիրք:

Ուժային հարաբերությունների փոփոխությունը կարող է դառնալ հակամարտությունը տեսողականորեն զարգացնելու միջոց:

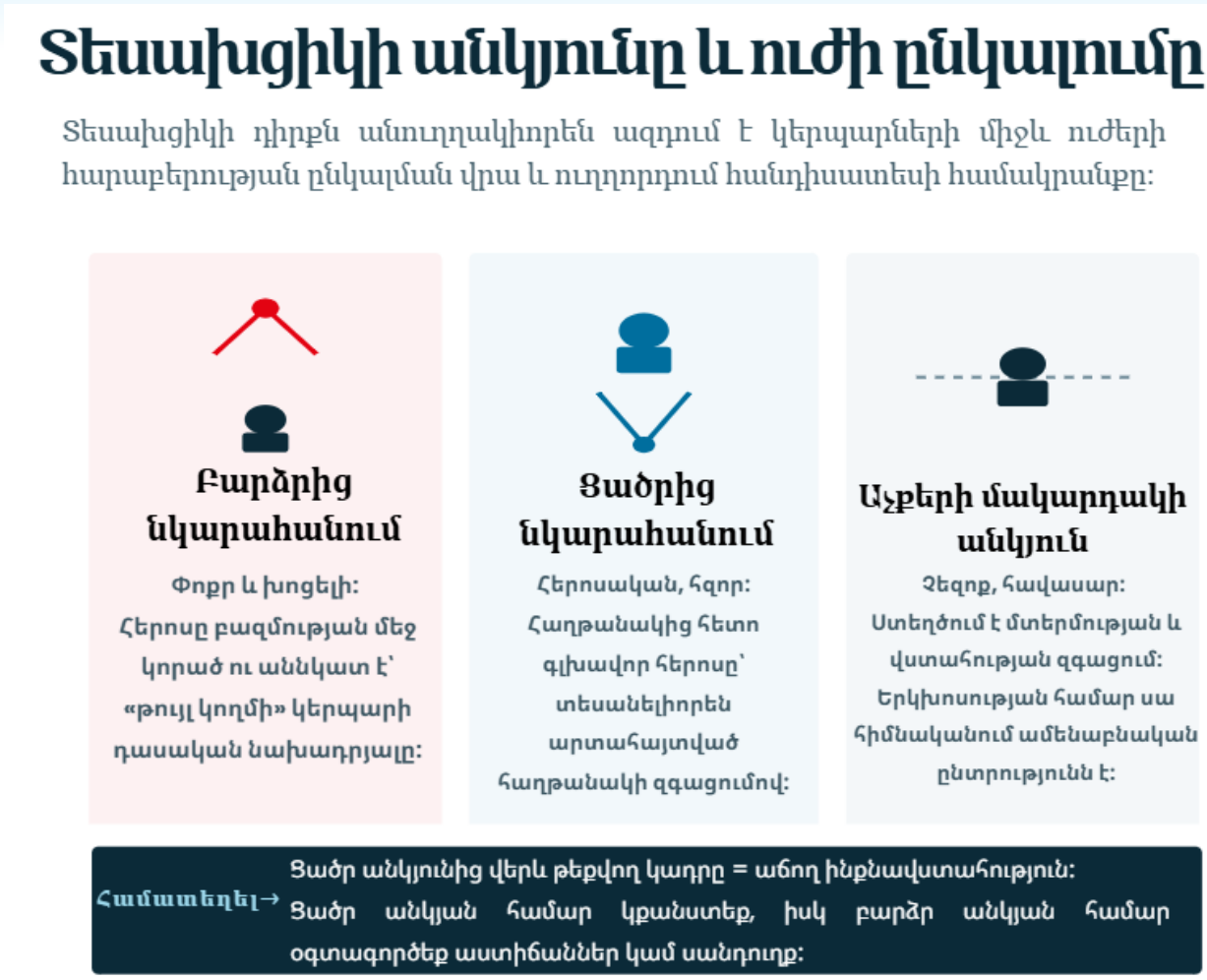
Հղում. Օրսոն Ուելսի *Citizen Kane* (1941) ֆիլմում ցածրից նկարահանումները և **թեքված անկյունը (Dutch angle)** օգտագործվում են սպառնալիքի և անհանգստության զգացում ստեղծելու համար:

Դիտեք՝ Ինչպես է Օրսոն Ուելսը նկարահանել Citizen Kane-ը

Կարդացեք՝ BFI – Citizen Kane-ի 20 տպավորիչ տեսողական պահերը | ASC – Իրապաշտությունը Citizen Kane-ում

Տեսալսողական հուշում.

Տեսանյութերում ուշադրություն դարձրեք, թե ինչպես կարելի է ներկայացնել հակառակորդին. օրինակ՝ զոհին **վերևից անկյունով** ցույց տալով՝ կարելի է ընդգծել նրա խոցելիությունը:



3. Կադրավորման (կոմպոզիցիայի) հիմունքներ. երրորդների կանոն, ֆոկուս, առաջին պլան և հետին պլան

Կադրավորումը տեսողական քաոսը վերածում է իմաստավորված պատկերի՝ ուղղորդելով հանդիսատեսի հայացքը դեպի պատմության կարևոր պահերը:

- **Երրորդների կանոն (Rule of Thirds)**

Պատկերացրեք 3×3 ցանց և կադրի հիմնական տարրերը՝ օրինակ՝ աչքերը կամ հորիզոնը, տեղադրեք ցանցի հատման կետերում: Կենտրոնից դուրս տեղադրումը կարող է ստեղծել ավելի դինամիկ կամ լարված տեսողական լուծում: **Սմարթֆոնով.** միացրեք էկրանի վրա ցանցի ցուցադրման գործառույթը:

- **Ֆոկուս (Focus)**

Կադրի հիմնական օբյեկտը հստակ է, իսկ մնացած հատվածները՝ մշուշոտ, ինչը թույլ խորության դեպքում օգնում է հանդիսատեսի ուշադրությունը կենտրոնացնել կերպարի հույզի կամ նպատակի վրա: *Օրինակ*՝ կերպարի դեմքը հստակ է, իսկ նրա հետևում գտնվող խոչընդոտը՝ մշուշոտ:

- **Առաջին պլան և հետին պլան (Foreground/Background)**

Շերտերի օգտագործումը կադրին տալիս է խորություն: Առաջին պլանը կարող է շրջանակել գործողությունը, իսկ հետին պլանը՝ ակնարկել պատմության աշխարհը կամ խորհրդանշական իմաստը: *Օրինակ*՝ առաջին պլանում երևացող ճաղերը կարող են խորհրդանշել փակված կամ ազատությունից զրկված կերպար: Խուսափեք հիմնական տարրերը մշտապես կենտրոնում կամ սիմետրիկ տեղադրելուց, եթե նպատակ չունեք ստեղծել կայունության կամ հավասարակշռության զգացում: Կադրաավորումը կարող է անգիտակցաբար ձևավորել պատմության տեսողական հոսքը:

Տեսական հղում

Հղում. Երրորդների կանոնն իր ակունքներն ունի գեղանկարչության մեջ և հետագայում դարձել է լուսանկարչության կարևոր կոմպոզիցիոն սկզբունքներից մեկը:

Կարդացեք՝ Adobe – Երրորդների կանոնը լուսանկարչության մեջ

Խորհուրդ սմարթֆոնով նկարահանելու համար. Հպեք էկրանին՝ ֆոկուսը կարգավորելու համար, և փոխեք ձեր դիրքը՝ կադրում խորություն ստեղծելու նպատակով:



4. Շարժման օգտագործումը՝ հույզ և մտադրություն փոխանցելու համար

Անշարժ կադրերը հաղորդում են տեղեկություն, իսկ շարժումը հանդիսատեսին ավելի խորն է ներգրավում՝ բացահայտելով մտադրությունը և ուժեղացնելով հույզը:

- **Պանորամավորում / ուղղահայաց թեքում (Pan/Tilt)**

Տեսախցիկի շարժումով ընդգրկեք տեսարանի տարբեր հատվածներ: Հորիզոնական պանորամավորումը կարող է ստեղծել սպառնալիք փնտրելու կամ միջավայրը զննելու զգացում, իսկ ուղղահայաց թեքումը՝ հիացմունքի կամ ուժի աճի զգացում:

- **Հետևող կադր / ձեռքով նկարահանում (Tracking/Handheld)**

Տեսախցիկը հետևում է կերպարին: Սահուն շարժումը կարող է փոխանցել հետևելու կամ վերահսկողության զգացում, իսկ անկայուն շարժումը՝ քաոս կամ ներքին անհանգստություն:

- **Մոտեցում / հեռացում (Zoom/Dolly)**

Մոտեցումը կամ հեռացումը կարող է ուժեղացնել հուզական ազդեցությունը: Դեմքի դանդաղ մոտեցումը կարող է մատնանշել բացահայտում, իսկ արագ հեռացումը՝ ճնշվածության կամ շփոթվածության զգացում:

Հույզի քարտեզ

- **Դանդաղ և սահուն շարժում** → հանգստություն, մտորում (հանգուցալուծում)
- **Արագ և կտրուկ շարժում** → շտապողականություն, լարվածություն (հակամարտություն)

Խորհուրդ ամարթֆոնով նկարելու համար. հետևող կադրերի համար շարժվեք կերպարի հետ միասին, իսկ ավելի սահուն շարժումներ ստանալու համար օգտագործեք պատկերի կայունացման հնարավորությունները:

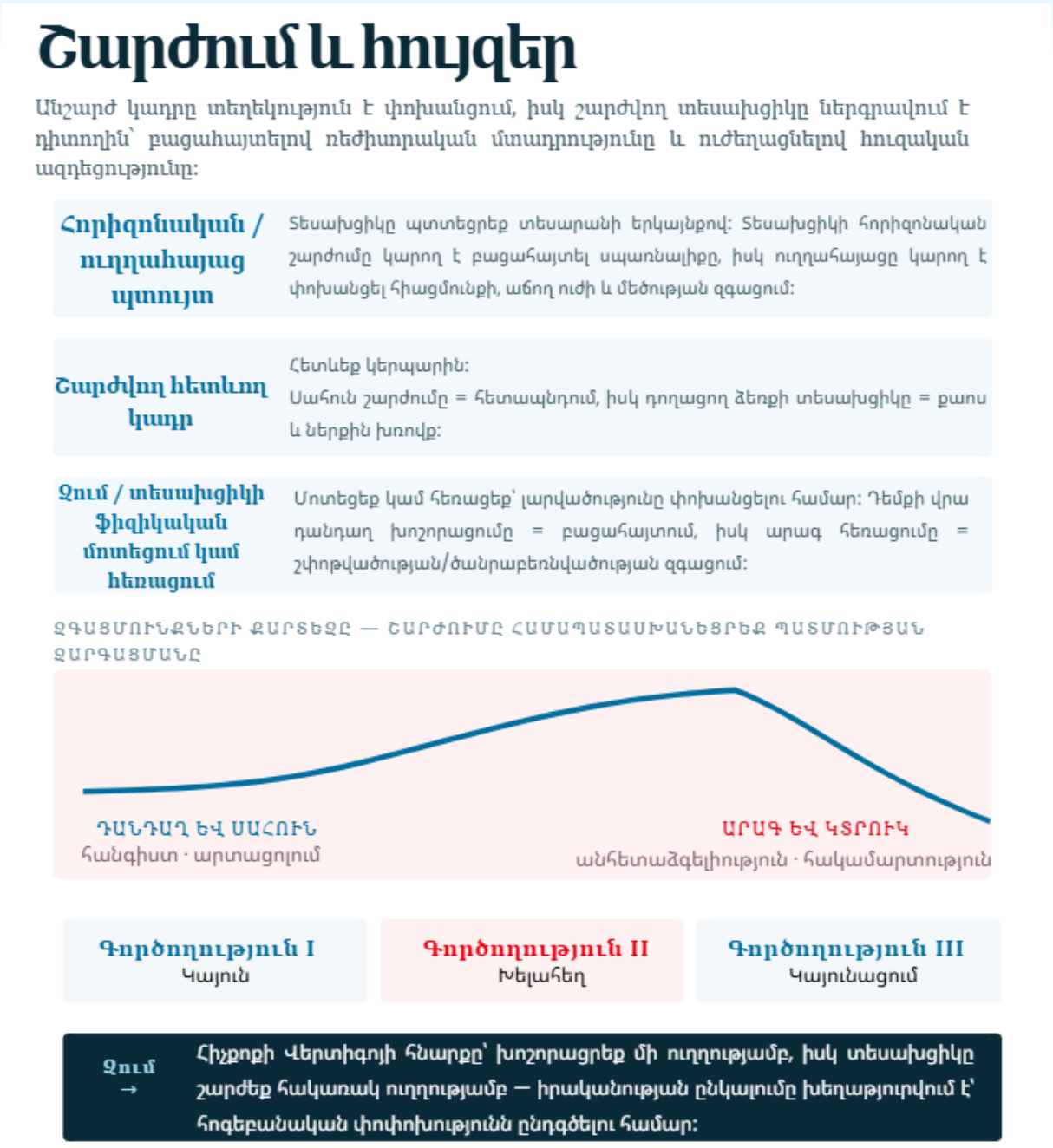
Հղում. Հիչքոքի՝ *Vertigo* (1958) ֆիլմում կիրառված «Dolly Zoom» տեխնիկան աղավաղում է հեռանկարը՝ փոխանցելով կերպարի հոգեբանական վիճակի փոփոխությունը:

Տեսանյութ

Դիտեք՝ Dolly Zoom-ի զարգացումը
Կարդացեք՝ Adobe – Ի՞նչ է Dolly Zoom-ը | Wired – Ինչպես է աշխատում Vertigo էֆեկտը

Խորհուրդ. Համապատասխանեցրեք տեսախցիկի շարժումը պատմողական զարգացմանը. կայուն՝ Գործողություն 1-ում, անհանգիստ՝ Գործողություն 2-ում, հանգիստ՝ Գործողություն 3-ում:

Գործողություն 2-ում, հանգիստ ու կայուն շարժում՝ **Գործողություն 3-ում**:



5. Տեսողական սիմվոլիզմը և տեսողական փոխաբերությունը տեսանյութում

Սիմվոլներն ու փոխաբերությունները ենթատեքստ են ստեղծում և առանց բառերի փոխանցում թեմաներ՝ հաղորդագրությանը հաղորդելով ավելի մեծ խորություն:

- ***Սիմվոլիզմ.*** *Առարկաները ներկայացնում են գաղափարներ:*

Օրինակ. կոտրված շղթա = ազատություն, թոշնած ծաղիկ = կորցրած հույս:

*Նման պատկերները կարող են կրկնվել պատմության ընթացքում՝ որպես **տեսողական մոտիվ**:*

- **Տեսողական փոխաբերություն.** Պատկերը ներկայացնում է վերացական գաղափար կամ հույզ:

Օրինակ. միմյանց բախվող ալիքներ = ներքին խռովք, դեպի վեր տանող աստիճաններ = խոչընդոտի հաղթահարում:

Կարճ տեսանյութերում կարելի է օգտագործել **արագ ներդիր կադրեր**՝ օրինակ՝ անձրևը՝ տխրությունը փոխանցելու համար:

Երիտասարդների համար. Օգտագործեք սովորական առարկաները որպես սիմվոլներ, օրինակ՝ հեռախոսը՝ որպես «կենսական կապ»:

Հղում. Սթենլի Կուբրիկի *The Shining* (1980) ֆիլմում հեղեղված բարը կարելի է մեկնաբանել որպես մեղքի զգացման փոխաբերություն, իսկ կացինները կրկնվում են որպես բռնության խորհրդանիշ: Ֆիլմը հաճախ վերլուծվում է կինոգիտության շրջանակում:
Տեսանյութ

Կարդացեք՝ The Guardian – The Shining-ը՝ 40 տարի անց

Վերլուծեք. Անձրևի տակ նկարահանված ժպտացող դեմքը կարող է փոխանցել **ուրախության և տխրության միախառնված զգացում**:



6. Կադրային պլանավորման (Storyboard) ներածություն

Կադրային պլանավորումը (Storyboard) տեսողական սցենար է՝ յուրաքանչյուր կադրի համար նախատեսված էսքիզներով և նշումներով: Այն հնարավորություն է տալիս նկարահանումից առաջ պլանավորել **կադրավորումը, տեսախցիկի անկյունը և շարժումը**:

Քայլեր.

1. **Ուրվագծեք պատմությունը** (Մոդուլ 1):
2. **Բաժանեք պատմությունը 8–12 կադրի**:
3. **Կատարեք էսքիզ**՝ փոքր չափի կադր + անկյուն + տևողություն + ձայնային նշում:
4. **Դասավորեք կադրերը հաջորդականությամբ**՝ ապահովելով տեսողական հոսքը (օրինակ՝ ընդհանուր պլան → խոշոր պլան):

Սմարթֆով օգտագործվող հավելվածներ. Canva / Storyboard That (անվճար ձևանմուշներ)։ Նախնական պլանավորումը թույլ է տալիս խուսափել ավելորդ վերանկարահանումներից։

Ուսումնասիրեք ավելին՝ *Canva – սթորիբորդի ձևանմուշներ | Storyboard That*

Հղում. *Disney-ի բազմապլան սթորիբորդի տեխնիկան կիրառվել է խորության զգացում ստեղծելու համար (Սպիտակաձյունիկը և յոթ թզուկները, 1937)։ Տեսանյութ*

Դիտեք՝ *Walt Disney-ի բազմապլան տեսախցիկը*

Կարդացեք՝ *Walt Disney Family Museum – Բազմապլան տեսախցիկի ուսումնական ուղեցույց*

Ձևանմուշի օրինակ.

Կադր 1. *միջավայրը ներկայացնող լայն պլան, ներքևից անկյուն, հորիզոնական շարժում դեպի աջ, 5 վայրկյան, միջավայրի բնական ձայն։*

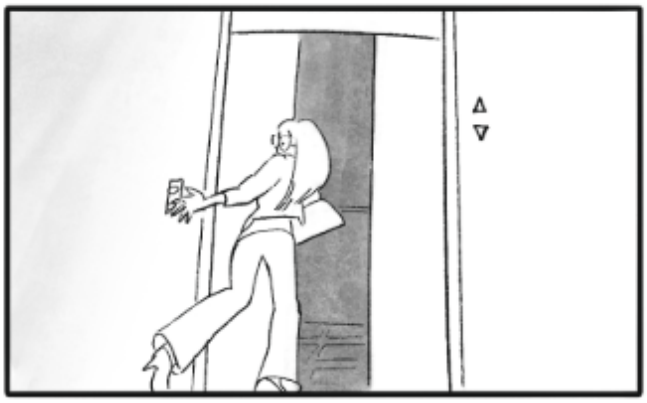
Կադրային պլանավորում

Կադրային պլանավորումը տեսողական սցենար է. յուրաքանչյուր կադրի համար՝ մեկ ուրվագիծ, որը նկարահանումից առաջ պլանավորում է դիրքավորումը, անկյունը և տեսախցիկի շարժումը:



1. **Ուրվագծեք պատմությունը**
2. **Բաժանեք 8–12 կադրերի**
3. **Պլանավորեք կադրը և ավելացրեք նշումներ**
4. **Հերթագայեք՝ լայն կադրից դեպի մոտ պլան**

Օրինակ



Կադր 1
Կադրի տեսակ: Հաստատող լայն կադր (Wide Establishing Shot)
Անկյուն: Ցածր
Տեսախցիկի շարժում: Հերոսական հորիզոնական
Տևողություն: 5 վայրկյան
Ձայն: Շրջակա միջավայրի ձայն

Կադրերի նախնական պլանավորումը կանխում է ժամանակատար և ավելորդ վերանկարահանումները: Անվճար գործիքներ՝ Canva, Storyboard That

7. Գործնական աշխատանք. 6 կադրից բաղկացած տեսողական պատմություն՝ օգտագործելով միայն պատկերներ

Նպատակ. Ստեղծել առանց խոսքի 6 կադրից բաղկացած հաջորդականություն, որը կպատմի ամբողջական պատմություն՝ **կերպար → նպատակ → խոչընդոտ → փոփոխություն** կառուցվածքով: Օգտագործեք միայն սմարթֆոնի տեսախցիկը:

Քայլեր.

1. **Գաղափար.** Ընտրեք անձնական առօրյա իրադարձություն (Մոդուլ 1-ի ուրվագիծ):
   Օրինակ. «Կորցրած հեռախոսը → խուճապ → գտնում է այն»:
2. **Կադրային պլանավորում.** Էսքիզավորեք 6 կադր (1 րոպե): Կիրառեք կադրավորման, անկյան սկզբունքները:
3. **Նկարահանում.** Յուրաքանչյուր կադրը նկարահանեք 5–10 վայրկյան: Փոխեք շարժումները և օգտագործեք տարբեր խորհրդանիշներ: **Առանց խոսքի և առանց ձայնի:**
4. **Հաջորդականության կազմում.** Արտահանեք արդյունքը սահիկաշարի ձևաչափով iMovie-ի կամ CapCut-ի միջոցով:
5. **Վերանայում.** Կիսվեք աշխատանքով, իսկ մյուս մասնակիցները թող փորձեն գուշակել պատմության հիմնական տարրերը:

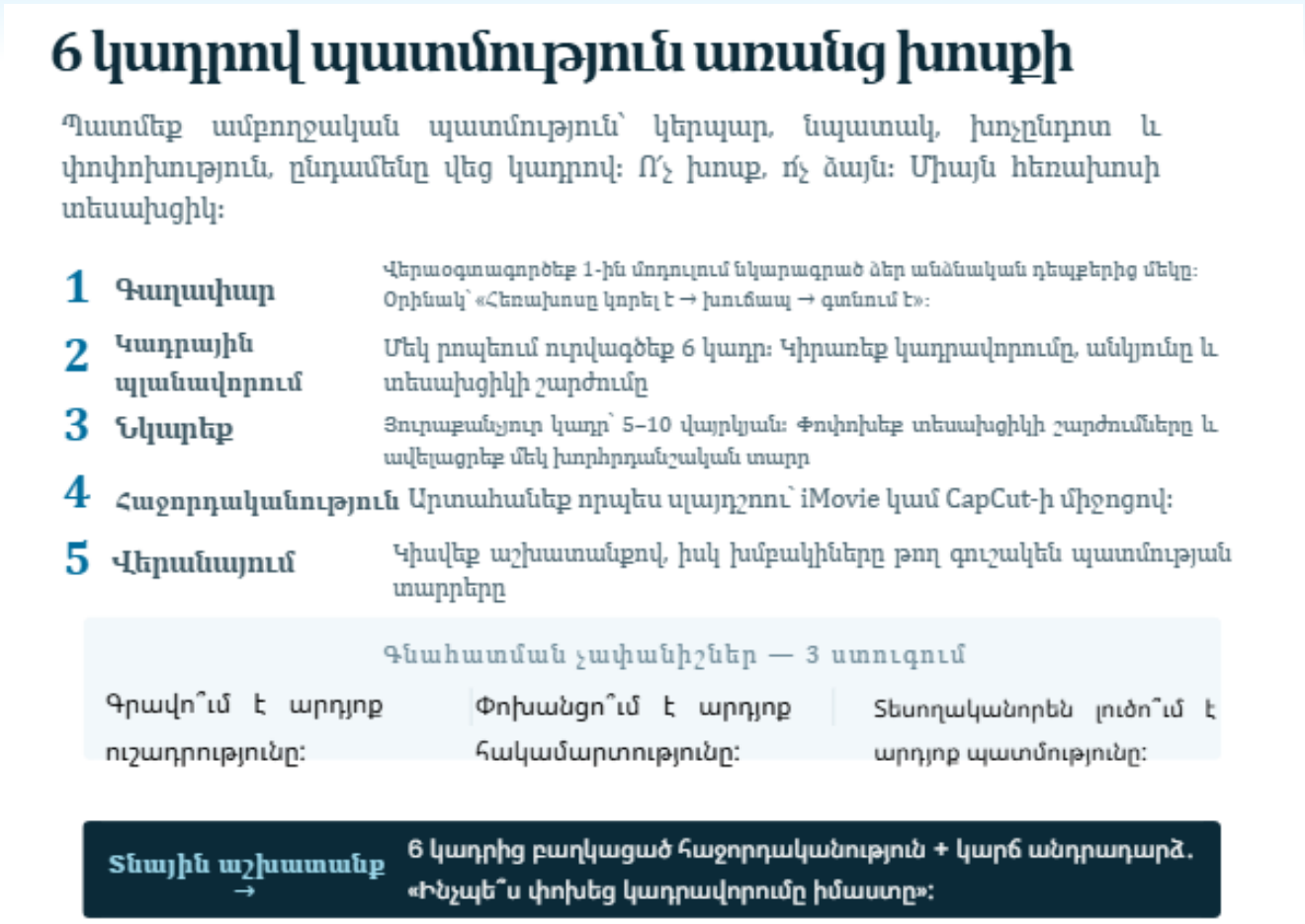
Գնահատման չափանիշներ.

- Արդյո՞ք պատմությունը գրավում է հանդիսատեսի ուշադրությունը:
- Արդյո՞ք տեսողական միջոցներով փոխանցվում է հակամարտությունը:
- Արդյո՞ք պատմությունն ունի տեսանելի հանգուցալուծում:

Սմարթֆոնի գործիքներ. Միացրեք էկրանի ցանցը, օգտագործեք **շարքային նկարահանման (burst) ռեժիմը** շարժումը ֆիքսելու համար, իսկ մասնագիտական կարգավորումների համար կարող եք օգտագործել FiLMiC Pro-ի նման հավելվածներ (անվճար տարբերակով):

Տեսական հղում. Վարժությունը հիմնված է NYU Tisch-ի տեսողական պատումի լաբորատորիաներում կիրառվող առաջադրանքների վրա և համահունչ է անկախ կինոարտադրության նմանատիպ վարժություններին:

Տնային աշխատանք. Ստեղծեք 6 կադրից բաղկացած հաջորդականություն և գրեք կարճ անդրադարձ՝ **«Ինչպե՞ս է կադրավորումը ազդել իմ պատմության իմաստի վրա»:**



Առաջադրանքներ

Ընտրեք և կատարեք երկու տարբերակներից միայն մեկը: Այս առաջադրանքները կօգնեն ձեզ տեսողական լեզվի կանոնները կիրառել գործնականում:



Կիրառեք տեսողական լեզուն գործնականում

Կատարեք երկու տարբերակներից միայն մեկը: Երկուսն էլ հնարավորություն են տալիս կադրավորման, կադրերի պլանավորման և անկյան կանոնները կիրառել իրական աշխատանքում:

Տարբերակ 1 · Նկարահանել — սմարթֆոն

Առանց խոսքի տեսաշարադրություն

Նկարահանեք ճիշտ 6 անշարժ լուսանկար, որոնք պատմում են կարճ պատմություն՝ հասկանալի առանց տեքստի կամ ձայնի: Օրինակ՝ որևէ առարկա կորցնելն ու գտնելը, քննության պատրաստվելը, արթնանալը:

Բազմազանություն — ≥1 **լայն կադր** (վայրը/միջավայրը), ≥1 **Մոտ պլան** (հույզեր), ≥1 **սուբյեկտիվ կադր** (կերպարի տեսանկյունը).

Անկյուններ — **Բարձր անկյուն**՝ խոցելիությունը ցույց տալու համար, **ցածր անկյուն**՝ թեթևացում կամ հաղթանակ ընդգծելու համար:

Կադրավորում — Կիրառեք «**Երրորդների կանոնը**» առնվազն երեք կադրում:

Տարբերակ 2 · Պլանավորել

Տեսողական կադրային պլանավորում — Canva · Storyboard That

Վերցրեք 1-ին մոդուլում ստեղծած ձեր երեք գործողությամբ կադրային պլանը և այն բաժանեք 8–12 կադրից բաղկացած հաջորդականության: Նկարեք այն կամ հավաքեք թվային ձևաչափով:

Ուրվագծեր — Յուրաքանչյուր կադրի համար՝ փոքր նախնական պատկեր, որը ցույց է տալիս կադրի տեսակը և սուբյեկտի դիրքը:

Ռեժիսորական նշումներ — Յուրաքանչյուր պատկերի տակ՝ կադրի տեսակը, անկյունը,, շարժումը, տևողությունը՝ վայրկյաններով:

Տեսողական ռիթմ — Տրամաբանական հաջորդականություն՝ օրինակ՝ լայն կադրից → մոտ պլան, երբ լարվածությունն աճում է: Խուսափեք կտրուկ անցումներից:

Ներկայացվող աշխատանք → — Մեկ ավարտուն աշխատանք՝ 6 լուսանկարից բաղկացած հաջորդականություն կամ 8–12 կադրից բաղկացած պատմատախտակ: Այնուհետև անցեք մոդուլի թեստը:

➤ Տարբերակ 1. Առանց բառերի տեսողական էսսեի նկարահանում

Նկարագրություն. Այս առաջադրանքը կենտրոնանում է կադրավորման և տեսախցիկի անկյունների գործնական կիրառման վրա՝ միայն պատկերների միջոցով իմաստ և հույզ փոխանցելու նպատակով:

Առաջադրանք. Ձեր առաջադրանքը. Օգտագործեք սմարթֆոնը և ստեղծեք ճիշտ 6 լուսանկարից բաղկացած հաջորդականություն, որը պատմում է կարճ պատմություն, օրինակ՝ որևէ առարկայի կորուստն ու գտնելը, քննության պատրաստվելը կամ առավոտյան արթնանալը: Պատմությունը պետք է հասկանալի լինի առանց տեքստի կամ ձայնի:

Կատարման պահանջներ

1. **Կադրերի բազմազանություն.** Ներառեք առնվազն մեկ **լայն պլան (Wide Shot)**՝ վայրը ներկայացնելու համար, մեկ **խոշոր պլան (Close-Up)**՝ հույզը կամ կարևոր դետալը ընդգծելու համար, և մեկ **Տեսանկյունային կադր (POV) (POV)**:
2. **Անկյունների օգտագործում.** Օգտագործեք **վերևից անկյուն**՝ կերպարի խոցելիությունը կամ դժվարությունը ցույց տալու համար, և **ներքևից անկյուն**՝ թեթևություն, հաղթանակ կամ ուժ արտահայտելու համար:
3. **Կադրերի ստեղծում.** Կիրառեք **Երրորդների կանոնը** առնվազն երեք կադրում՝

   հիմնական կերպարը կամ առարկան տեղադրելով կոմպոզիցիոն ցանցի հատման կետերում:

➤ Տարբերակ 2. Տեսողական կադրային պլանի ստեղծում

Նկարագրություն. Այս առաջադրանքը հարմար է նրանց համար, ովքեր ցանկանում են զարգացնել տեսանյութի արտադրության պլանավորման և նկարահանումից առաջ տեսողական պատմության կառուցման հմտությունները:

Առաջադրանք. Օգտագործեք Մոդուլ 1-ի գործնական առաջադրանքի ընթացքում ստեղծած երեք գործողությամբ սթորիբորդը և բաժանեք այն 8–12 առանձին կադրերի: Նկարեք սթորիբորդը ձեռքով կամ ստեղծեք այն թվային ձևաչափով՝ օգտագործելով Canva-ի կամ Storyboard That-ի անվճար ձևանմուշները:

Կատարման պահանջներ

1. **Տեսողական էսքիզներ.** Յուրաքանչյուր կադր պետք է ունենա գրաֆիկական պատկեր (thumbnail), որը հստակ ցույց է տալիս նախատեսվող կադրի տեսակը՝ **ընդհանուր պլան, միջին պլան կամ խոշոր պլան**, ինչպես նաև կադրում օբյեկտի կամ կերպարի դիրքը:
2. **Ռեժիսորական նշումներ.** Յուրաքանչյուր էսքիզի տակ գրեք կարճ տեխնիկական նշում՝ ներառելով՝ **կադրի տեսակը, տեսախցիկի անկյունը** (աչքերի մակարդակի անկյուն, բարձրից նկարահանում, ցածրից նկարահանում), հնարավոր **շարժումը** (պանորամավորում, թեքում) և կադրի **տևողությունը՝ վայրկյաններով**:
3. **Տեսողական ռիթմ.** Ապահովեք կադրերի տրամաբանական հաջորդականություն, օրինակ՝ լարվածության աճին զուգահեռ լայն պլանից աստիճանաբար անցեք խոշոր պլանի՝ խուսափելով կտրուկ և շփոթեցնող անցումներից:

Թեստ

Ուշադիր կարդացեք յուրաքանչյուր հարցը և ընտրեք չորս առաջարկվող տարբերակներից լավագույնը:

Հարց 1

Կադրավորման ո՞ր տեսակն է օգտագործվում միջավայրի ընդհանուր համատեքստը ներկայացնելու և պատմության սկզբում վայրը ցույց տալու համար:

A) Խոշոր պլան

B) Լայն կադր (միջավայրը ներկայացնող կադր)
C) Տեսանկյունային կադր (POV) (POV)
D) Միջին պլան

Հարց 2
Եթե բովանդակություն ստեղծողը ցանկանում է, որ կերպարը խոցելի, անզոր կամ շրջապատող միջավայրից ճնշված թվա, տեսախցիկի ո՞ր անկյունը պետք է օգտագործի:
A) Ներքևից անկյուն
B) Աչքի մակարդակով
C) Վերևից անկյուն
D) Թեք անկյուն (Dutch angle)

Հարց 3
Ո՞րն է «Երրորդների կանոնի» հիմնական սկզբունքը կադրի կոմպոզիցիայում:
A) Գլխավոր կերպարը կամ առարկան տեղադրել պատկերի ճիշտ կենտրոնում
B) Կադրը բաժանել 3×3 ցանցի և կարևոր տարրերը տեղադրել գծերի վրա կամ դրանց հատման կետերում
C) Յուրաքանչյուր տեսարանում օգտագործել ճիշտ երեք կերպար կամ առարկա
D) Տեսախցիկը պահել կերպարից ճիշտ երեք ոտնաչափ հեռավորության վրա

Հարց 4
Կոմպոզիցիայի ո՞ր տեխնիկան է օգտագործում միջավայրի տարրեր, օրինակ՝ դռներ, պատուհաններ կամ ծառերի ճյուղեր՝ գլխավոր կերպարը կամ առարկան շրջանակելու համար:
A) Ուղղորդող գծեր
B) Կադրավորում կադրի ներսում
C) Երրորդների կանոն
D) Գլխավերևի տարածություն

Հարց 5
Ի՞նչ է նշանակում «Headroom» տերմինը կադրի կոմպոզիցիայում:
A) Տեսախցիկի օպերատորի հետևում անհրաժեշտ ֆիզիկական տարածությունը
B) Կերպարի գլխի վերին հատվածի և կադրի վերին եզրի միջև եղած ուղղահայաց տարածությունը
C) Եռոտանու գլխիկի առավելագույն թույլատրելի ծանրությունը
D) Շարժվող կերպարի առջև թողնված տարածությունը

Հարց 6
Ո՞րն է հորիզոնական շրջադարձի (Panning) և ուղղահայաց թեքման (Tilting) տարբերությունը:
A) Հորիզոնական շրջադարձը տեսախցիկը շարժում է վերև ու ներքև, իսկ ուղղահայաց թեքումը՝ ձախից աջ
B) Հորիզոնական շրջադարձը ենթադրում է եռոտանու ֆիզիկական տեղափոխում, իսկ ուղղահայաց թեքումը՝ թվային խոշորացման օգտագործում
C) Հորիզոնական շրջադարձը տեսախցիկը շարժում է հորիզոնական, իսկ ուղղահայաց թեքումը՝ ուղղահայաց

D) Հորիզոնական շրջադարձը կարգավորում է լուսավորությունը, իսկ ուղղահայաց թեքումը փոխում է ձեռքով ֆոկուսը

Հարց 7
Ինչո՞վ է տարբերվում տեսախցիկի «պատճառաբանված շարժումը» առանց հստակ պատճառի շարժումից:

A) Այն ավելի արագ է և օգտագործում է շարունակական թվային կայունացում
B) Այն տեղի է ունենում, քանի որ տեսախցիկը հետևում է կադրում կատարվող կոնկրետ գործողությանը կամ շարժմանը
C) Այն հնարավոր է իրականացնել միայն պրոֆեսիոնալ հետևող սարքավորումներով
D) Այն տեղի է ունենում պատահականորեն՝ հանդիսատեսի ուշադրությունը պահպանելու համար

Հարց 8
Լուսավորության ո՞ր տեսակն է ստեղծում կոշտ, հստակ արտահայտված ստվերներ և ուժեղ հակադրություն լուսավոր ու մութ հատվածների միջև:

A) Փափուկ լույս
B) Ցրված լույս
C) Կոշտ լույս
D) Բնական լուսավորություն

Հարց 9
Ո՞րն է սթորիբորդի հիմնական դերը տեսանյութի նախագծի նախաարտադրական փուլում:

A) Նկարահանման ընդհանուր բյուջեի հաշվարկը
B) Պատմության տեսողական պլանավորումը՝ կադր առ կադր, օգտագործելով էսքիզներ և տեխնիկական նշումներ՝ նախքան նկարահանումը
C) Այն որպես վերջնական մոնտաժային միջերես օգտագործելը iMovie-ում կամ CapCut-ում
D) Վերջնական տեսանյութի կադրից դուրս հնչող ձայնի ձայնագրումը

E)

Հարց 10
Համաձայն Մոդուլ 2-ի՝ ո՞րն է տեսախցիկի շարժման միջոցով տեսողական հակադրությունը կամ կարևոր մանրամասն ընդգծելու արդյունավետ եղանակը:

A) Հեռախոսը շարունակաբար և անկայուն շարժել՝ արհեստականորեն գործողության զգացողություն ստեղծելու համար
B) Միջավայրի լայն պլանից անցնել որևէ կարևոր մանրամասնի խոշոր պլանի
C) Տեսախցիկը ամբողջ տեսանյութի ընթացքում լիովին անշարժ պահել
D) Մեծ հեռավորությունից օգտագործել առավելագույն թվային խոշորացում

Մոդուլ 3

Ի՞նչն է պատահական կադրերի հավաքածուն վերածում հույզ փոխանցող պատմության: Այս մոդուլում դուք կբացահայտեք **մոնտաժի** ուժը՝ յուրաքանչյուր հաջողված տեսանյութի հետևում կանգնած անտեսանելի պատմողին: Կուսումնասիրեք, թե ինչպես է կադրերի հերթականությունը փոխում իմաստը **Կուլեշովի էֆեկտի** միջոցով. նույն պատկերը կարող է փոխանցել ուրախություն, վախ կամ տխրություն՝ կախված նրանից, թե ինչ է ցուցադրվում դրանից առաջ կամ հետո:

Կսովորեք նաև, թե ինչպես է **մոնտաժի ռիթմը** ազդում հույզերի վրա. արագ կադրափոխությունները ստեղծում են էներգիա և շտապողականության զգացում, իսկ ավելի երկար կադրերը նպաստում են լարվածության, մտորումների և հուզական կապի ձևավորմանը: Կբացահայտեք, թե երբ է անհրաժեշտ պահպանել **շարունակականությունը**, և երբ կարելի է օգտագործել հակադրություն կամ անակնկալ՝ հանդիսատեսի ուշադրությունը գրավելու համար: Ձայնը, երաժշտությունը և նույնիսկ լռությունը կարող են ամբողջությամբ փոխել տեսարանի հուզական ազդեցությունը: Օգտագործելով մատչելի գործիքներ, ինչպիսիք են **CapCut-ը, iMovie-ը կամ DaVinci Resolve-ը**, գործնականում կսովորեք մոնտաժի հիմնական փուլերը: Մոդուլի ավարտին կստեղծեք նույն պատմության մի քանի տարբերակ և անմիջականորեն կտեսնեք, թե ինչպես է մոնտաժն ազդում հույզի, իմաստի և հանդիսատեսի փորձառության վրա:

Ժամանակ և հույզ

Մոնտաժում և պատմողական հոսք

Նպատակ. Մասնակիցները կհասկանան, թե ինչպես է մոնտաժը անմշակ տեսանյութը վերածում հուզական պատմության՝ կիրառելով հասանելի և պարզ գործիքներ՝ ժամանակը, ռիթմը և ձայնը կառավարելու համար: Այս մոդուլը զարգացնում է 1–2-րդ մոդուլներում ձեռք բերված գիտելիքները՝ կիրառելով տեսողական լեզուն մոնտաժային կրճատումների միջոցով, որոնք ձևավորում են հանդիսատեսի ընկալումն ու պատմության հստակությունը: Ընդհանուր նպատակն է, որ մասնակիցները հասկանան, թե ինչպես է մոնտաժը ձևավորում **պատմությունը, հույզը և ընկալման հստակությունը**:

Հիմնական թեմաներ

- Մոնտաժը՝ որպես անտեսանելի պատմող
- Ինչպես է կադրերի հաջորդականությունը ստեղծում իմաստ. Կուլեշովի էֆեկտի պարզ բացատրություն
- Ռիթմ. արագ և դանդաղ պատմում և դրանց հուզական ազդեցությունը
- Շարունակականություն և հակադրություն մոնտաժում
- Ձայնի, լռության և երաժշտության կիրառումը՝ պատմությունն ուժեղացնելու համար
- Մոնտաժային գործիքների հիմնական ներածություն՝ բջջային և համակարգչային հավելվածներ

- Գործնական վարժություն. կարճ հաջորդականության մոնտաժում՝ տարբեր հուզական ազդեցություններ ստեղծելու համար
- Տեսալսողական ուղղվածություն. գործնական մոնտաժ՝ պատմության իմաստը փոխելու նպատակով

1. Մոնտաժը՝ որպես անտեսանելի պատմող (Էջ 1)

Մոնտաժը «անտեսանելի արվեստ» է. երբ այն լավ է իրականացված, հանդիսատեսը չի նկատում այն, այլ զգում է պատմությունը: Հենց այստեղ է քառսը վերածվում ամբողջական և տրամաբանական պատմության՝ որոշումների միջոցով, թե ինչ ցույց տալ, երբ ցույց տալ և որքան ժամանակ:

Ինչո՞ւ «անտեսանելի»:
Սահուն կադրափոխությունները թաքցնում են մոնտաժի մեխանիզմը և ուղղորդում դիտողի ուշադրությունը: Վատ մոնտաժը շեղում է ուշադրությունը, իսկ լավ մոնտաժը ուժեղացնում է հույզը:

Օրինակ. նմանությամբ կադրափոխությունը (match cut)՝ **2001: A Space Odyssey** *ֆիլմում*:

Դիտեք՝ 2001: A Space Odyssey – ոսկորից դեպի արբանյակ անցումը

Կարդացեք՝ No Film School – 2001: A Space Odyssey ֆիլմի՝ ոսկորով անցման վերլուծությունը

Հետարտադրական փուլում մոնտաժը պատմություն պատմելու կարևորագույն բաղադրիչներից է. այն ներառում է լավագույն դուբլերի ընտրությունը, ավելորդ պահերի հեռացումը և պատմության ռիթմի կառուցումը:

Նույնիսկ պարզ որոշումները, օրինակ՝ **կադրափոխության ճշգրիտ պահը**, կարող են ամբողջությամբ փոխել տեսարանի իմաստը:

Օրինակ. ժպիտի վրա կադրը պահելը = ուրախություն, իսկ ավելի շուտ կտրելը = լարվածություն:

Մոնտաժը վերահսկում է նաև **պատմության ժամանակը**. այն կարող է արագացնել պակաս կարևոր պահերը և դանդաղեցնել առանցքային պահերը:

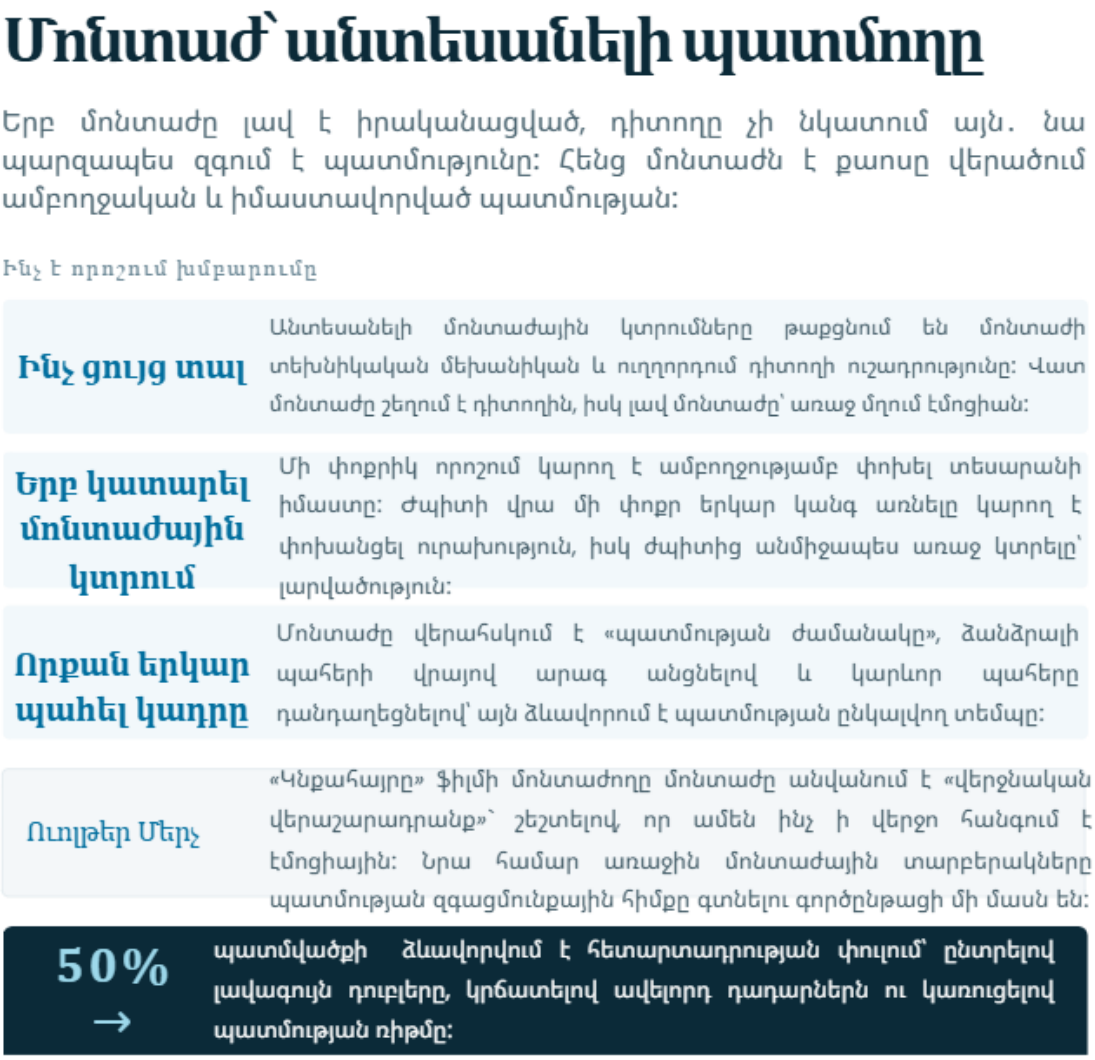
Օրինակ. ժպիտի վրա կադրը պահելը = ուրախություն, իսկ ավելի շուտ կտրելը = լարվածություն:

Հղում. *The Godfather* ֆիլմի մոնտաժող Ուոլթեր Մըրչը մոնտաժը անվանում է «վերջնական վերաշարադրում» և մոնտաժային որոշումների կենտրոնում դնում է հույզը (*In the Blink of an Eye*, 1995):

Դիտեք՝ Walter Murch and In the Blink of an Eye

Կարդացեք՝ Walter Murch and the Rule of Six

Արագ վարժություն. Դիտեք 30 վայրկյան տևողությամբ որևէ տեսանյութ և գտեք մեկ «անտեսանելի» կադրափոխություն, որը փոխում է տեսարանի տրամադրությունը:



2. Ինչպես է կադրերի հաջորդականությունը ստեղծում իմաստ. Կուլեշովի էֆեկտի պարզ բացատրություն

Կադրերի հաջորդականությունը՝ **մոնտաժը**, ստեղծում է նոր, պայմանական իմաստ. նույն կադրը, տարբեր կադրերի կողքին տեղադրվելով, կարող է տարբեր կերպ ընկալվել:

Կուլեշովի էֆեկտը (Kuleshov Effect)

Կուլեշովի էֆեկտը 1920-ականների խորհրդային կինոռեժիսոր և տեսաբան **Լև Կուլեշովի** իրականացրած փորձարկումն է: Նույն չեզոք դիմախաղով դերասանի դեմքը, տարբեր կադրերի հետ համադրելով, կարող է տարբեր հույզեր փոխանցել.

- **Դերասանի չեզոք դեմք + ապուր** → քաղց

- **Դերասանի չեզոք դեմք + դագաղ** → տխրություն / վիշտ
- **Դերասանի չեզոք դեմք + կին** → ցանկություն / գրավչություն

Այս օրինակը ցույց է տալիս, որ **համատեքստը՝ այսինքն մոնտաժը, ձևավորում է հուզական ընկալումը**, և տեսարանի իմաստը չի պայմանավորվում միայն առանձին կադրի բովանդակությամբ:

Պարզ բացատրություն՝ Հանդիսատեսի ուղեղը լրացնում է կադրերի միջև եղած բացերը: Օրինակ՝ «Սննդի կադր → կերպարը քաղցած է»: Այսպիսով, կադրերի հաջորդականությունը կարող է առանց բառերի ենթադրել **պատճառահետևանքային կապ**:

Կիրառումը կարճ տեսանյութերում

Օրինակ՝

- **Հերոսը վազում է → հրեշ** → հետապնդում
- **Հերոսը վազում է → մայրամուտ** → թեթևացում / ազատություն

Խորհուրդ սմարթֆոնով նկարահանելու համար

Նկարահանեք մի քանի տարբեր կադրեր՝ **նույն դեմքով, բայց տարբեր հաջորդող կադրերով**, ապա մոնտաժի ընթացքում փոխեք դրանց հաջորդականությունը և համեմատեք ստացված հուզական ազդեցությունը: Այս վարժությունը զարգացնում է 1-ին մոդուլում ուսումնասիրված հակամարտության գաղափարը՝ այն ձևավորելով կադրերի հաջորդականության միջոցով:

Հղում. Կուլեշովի սկզբնական ֆիլմային կադրեր՝ վերականգնված 1920-ականների արխիվային նյութերից: Կուլեշովի էֆեկտը համարվում է կինոյի տեսության հիմնարար գաղափարներից մեկը:

Կարդացեք՝ Videomaker – Կուլեշովի էֆեկտը

Կադրերի համադրություն	**Ենթադրվող իմաստ**	**Հուզական ազդեցություն**
Դեմք + սնունդ	Քաղց / ցանկություն	Հրատապություն
Դեմք + գերեզման	Վիշտ / կորուստ	Տխրություն
Դեմք + պայթյուն	Վախ / սպառնալիք	Լարվածություն

Տեսալսողական խորհուրդ

Փոխեք կադրերի հաջորդականությունը՝ պատմության իմաստը փոխելու համար:

Օրինակ՝ հաղթանակ → պարտություն կամ **պարտություն → հաղթանակ** հաջորդականությունը կարող է ստեղծել էապես տարբեր պատմական և հուզական ընկալում:



3. Ռիթմ. արագ և դանդաղ պատմում և դրանց հուզական ազդեցությունը

Ռիթմը վերաբերում է կադրերի տևողությանը և կադրափոխությունների հաճախականությանը: Այն ձևավորում է պատմության հուզական տեմպը և պետք է համապատասխանեցվի պատմողական զարգացմանը:

Արագ ռիթմը կարճ կադրերով (մոտավորապես 1–2 վայրկյան), ստեղծում է **հրատապության, ոգևորության և գործողության** զգացում: Օրինակ՝ հետապնդման տեսարանները *Mad Max: Fury Road* ֆիլմում: Հարմար է Գործողություն 2-ի հակամարտության համար:

Դիտեք՝ StudioBinder – մեքենայով հետապնդման տեսարանի վերլուծություն

Կարդացեք՝ VashiVisuals – Mad Max: Fury Road-ի մոնտաժը

Դանդաղ ռիթմ. ավելի երկար՝ 5–10 վայրկյան կամ ավելի տևողությամբ կադրեր: Ստեղծում է **մտորումների, լարվածության և հուզական մտերմության** զգացում:

Օրինակ. երկար պահվող խոշոր պլան՝ Գործողություն 3-ում տեղի ունեցած փոփոխությունն ընդգծելու համար:

Ռիթմի փոփոխություն. սկսեք արագ կադրափոխություններից, ապա անցեք ավելի դանդաղ կադրերի՝ գագաթնակետից հետո հուզական թեթևացում ստեղծելու համար: Ռիթմի փոփոխությունն օգնում է խուսափել միապաղաղությունից:

Հղում. *Saving Private Ryan* ֆիլմի D-Day տեսարանում արագ և քառասյին կադրափոխություններն օգտագործվում են քաոսի և տրավմատիկ փորձառության զգացումը ուժեղացնելու համար:

Կարդացեք՝ Saving Private Ryan – D-Day տեսարանի վերլուծություն | Enhancing Sound – Saving Private Ryan-ի ձայնային ձևավորման վերլուծություն

Խորհուրդ սմարթֆոնով մոնտաժելու համար. Առանց վարանելու հեռացրեք ավելորդ պահերը և շատ կարճ կադրեր օգտագործեք այն դեպքերում, երբ ցանկանում եք ուժեղացնել դրամատիկ ազդեցությունը:



4. Շարունակականություն և հակադրություն մոնտաժում

Մոնտաժը հավասարակշռում է **սահուն ընթացքը (շարունակականությունը)** և **անակնկալը (հակադրությունը)**՝ հանդիսատեսի ուշադրությունը պահպանելու համար:

- **Շարունակականություն.** Սահուն կապում է գործողությունը, ժամանակը և տարածությունը: Օրինակներ՝ **հայացքի համապատասխանեցում** (հայացք → առարկա) և **180°-ի կանոնը**: Նպատակն է ստեղծել «անտեսանելի» և բնական հոսք:
- **Հակադրություն.** Օգտագործում է կտրուկ փոփոխություններ, օրինակ՝ **դանդաղ → արագ** կամ **լռություն → աղմուկ**, որպեսզի ուժեղ ազդեցություն ստեղծի:

Օրինակ. հանգիստ տեսարանից դեպի պայթյուն կտրուկ կադրափոխություն = ցնցում:

- **Երբ օգտագործել.** Շարունակականությունը՝ իրատեսական և հստակ պատմողական հոսք ապահովելու համար, իսկ հակադրությունը՝ շեշտադրում և անակնկալ ստեղծելու համար:

Երբեմն կանոնները կարող են դիտավորյալ խախտվել:

Օրինակ. John Wick ֆիլմերում երբեմն խախտվում է 180°-ի կանոնը՝ բախումների ընթացքում ապակողմնորոշման և քաոսի զգացումն ընդգծելու համար:

Կարդացեք՝ StudioBinder – 180°-ի կանոնի բացատրությունը

Հղում. 180°-ի կանոնը ձևավորվել է համր կինոյի շրջանում (Դ. Ու. Գրիֆիթ), իսկ շարունակական մոնտաժը ստանդարտացվել է Հոլիվուդի դասական շրջանի ընթացքում՝ 1930–1950-ական թվականներին:

Դիտեք՝ 180 Degree Rule explained

Շարունակականության օրինակ	**Ազդեցություն**	**Հակադրության օրինակ**	**Ազդեցություն**
Գործողության համապատասխանեցում (վազք → վազք)	Սահուն հոսք	Հանգիստ տեսարան → ճիչ	Ցնցում / շտապողականություն

Խորհուրդ. Նախապես դիտեք մոնտաժը timeline-ում և կարգավորեք այն ըստ ցանկալի ազդեցության՝ **սահունություն կամ անակնկալ**:



5. Ձայնի, լռության և երաժշտության կիրառումը՝ պատմությունն ուժեղացնելու համար

Ձայնը պատմության կարևորագույն բաղադրիչներից է և հաճախ կարող է նույնքան, իսկ երբեմն՝ նույնիսկ ավելի մեծ ազդեցություն ունենալ, քան տեսողականը: Ձայնի մոնտաժը կարող է ուժեղացնել տեսարանի **հուզական ազդեցությունն ու ռիթմը**:

Երկխոսությունը կամ կադրային ուղեկցող խոսքը (voice-over) հստակորեն փոխանցում է 1-ին մոդուլում ուսումնասիրված թեմաները և կերպարի ներքին կոնֆլիկտը: Կարելի է կրճատել ավելորդ դադարները՝ պատմության ռիթմը արագացնելու համար: Հստակ երկխոսությունն օգնում է հանդիսատեսին ավելի լավ հասկանալ **կերպարներին և նրանց ասելիքը**:

Ձայնային էֆեկտներ (SFX)

Ձայնային էֆեկտներ՝ քայլերի ձայնը, դռան ճռռոցը և այլ առօրյա ձայները, տեսարանին հաղորդում են **իրատեսականություն** և օգնում են ստեղծել ֆիլմի

աշխարհին ու ուժեղացնել լարվածությունը: Օրինակ՝ սրտի բաբախյունի ձայնի աստիճանական բարձրացումը → **վախի զգացում**:

Երաժշտությունը ձևավորում է տեսարանի **տրամադրությունն ու հուզական տոնը**: Կարելի է մոնտաժային անցումները համաժամեցնել երաժշտության **ռիթմի կամ հարվածների (beat)** հետ՝ տեսողական կադրերի ազդեցությունն ուժեղացնելու համար:

Լռությունը հզոր դադար է, որը կարող է ուժեղացնել սպասումն ու լարվածությունը:

Օրինակ. հանկարծակի վախեցնող պահից (jump scare) անմիջապես առաջ ձայնը հեռացնելը կարող է ստեղծել **սպառնալիքի և տագնապի սպասման զգացում**:

Հեռախոսով մոնտաժելու խորհուրդներ

- Ընտրեք տարբեր ձայնային ուղիները՝ օգտագործելով անվճար մոնտաժային հավելվածներ:
- Հնարավորինս խուսափեք ֆոնային աղմուկից:
- Ձայնի ավելի հստակ գրանցման համար օգտագործեք **օձիքային միկրոֆոն (lapel mic)**:

Խորհուրդ սմարթֆոնով աշխատելու համար. Աշխատեք մի քանի ձայնային ուղիներով և օգտագործեք պարանոցային/հագուստին ամրացվող խոսափող (lavalier microphone)՝ ֆոնային աղմուկը նվազեցնելու համար:

Հղում. *Jaws* (1975) ֆիլմում երկու նոտայից կազմված պարզ երաժշտական թեման ցույց է տալիս, թե որքան ուժեղ կարող է երաժշտությունն ազդել հանդիսատեսի հույզերի վրա:

Դիտեք՝ John Williams – Jaws-ի երաժշտական թեման

Կարդացեք՝ University of Sydney – Jaws at 50: two notes | The Legacy of John Williams – Jaws at 45

Տեսալսողական խորհուրդ. Դիտեք մի քանի տեսանյութ առանց ձայնի և ուշադրություն դարձրեք, թե ինչպես է փոխվում փոխանցվող հույզը: Որոշ ֆիլմեր նույնիսկ առանց ձայնի շարունակում են հեշտությամբ հասկանալի մնալ, ինչը ցույց է տալիս, թե որքան մտածված են կառուցված պատկերներն ու մյուս տեսողական տարրերը:



6. Մոնտաժային գործիքների հիմնական ներածություն. բջջային և համակարգչային հավելվածներ

Մեր օրերում մոնտաժը սկսելու համար, **պրոֆեսիոնալ սարքավորումների կարիք չկա**: Մեր սմարթֆոններն ու նոթբուքերը լիովին բավարար հնարավորություններ ունեն գործնական մոնտաժ իրականացնելու համար:

Բջջային հավելվածներ

- **CapCut (անվճար՝ հավելվածում վճարովի հնարավորություններով)** — ավտոմատ ենթագրեր, անցումներ, երաժշտական գրադարան: Հարմար է հատկապես TikTok-ի և Reels-ի համար: **Լրացուցիչ ուսումնասիրություն.** CapCut-ի պաշտոնական կայքը **Դիտել.** CapCut-ի ուսուցողական Տեսանյութ

- **iMovie (iOS, անվճար)** — պարզ մոնտաժային ժամանակագիծ, քաշել և տեղադրել (drag-and-drop) սկզբունքով աշխատանք:
  Ուսումնասիրեք ավելին՝ iMovie-ը App Store-ում | Apple iMovie Support
- Տեսանյութ **Դիտել.** iMovie-ի ուսուցողական տեսանյութ
- **KineMaster (անվճար տարբերակ)** — բազմաշերտ մոնտաժի հնարավորություն, ինչպես նաև կանաչ ֆոնի (green screen) դիմակավորման հնարավորություն:
  Լրացուցիչ ուսումնասիրություն. KineMaster-ի պաշտոնական կայք
  Դիտել. KineMaster-ի ուսուցողական տեսանյութ

Համակարգչային մոնտաժային ծրագրեր

- **DaVinci Resolve (անվճար)** — պրոֆեսիոնալ գունային մշակում և մոնտաժ: Ունի ուսուցման համեմատաբար բարձր շեմ, սակայն շատ հզոր գործիք է:
- **Ուսումնասիրեք ավելին՝** Blackmagic Design – DaVinci Resolve Տեսանյութ
- **Shotcut (անվճար, բաց կոդով)** — սկսնակների համար հարմար մոնտաժային ծրագիր:
  Լրացուցիչ ուսումնասիրություն. Shotcut-ի պաշտոնական կայքը
- **Դիտել.** Shotcut-ի ուսուցողական Տեսանյութ

Մոնտաժի արագ աշխատանքային ընթացք

Վերբեռնել → Կրճատել → Դասավորել → Ավելացնել ձայն → Արտահանել

Սկսեք բջջային սարքից՝ արագ և հեշտ աշխատանքի համար, իսկ ավելի մանրակրկիտ և որակյալ արդյունքի համար անցեք համակարգչով կամ նոթբուքով աշխատելուն:

Հղում. CapCut-ի 2024 թվականի հաշվետվության համաձայն՝ կարճ ձևաչափի տեսանյութերի մոնտաժի ոլորտում այն ունեցել է ավելի քան 1 միլիարդ օգտատեր (ByteDance):

Լրացուցիչ ուսումնասիրություն. CapCut-ի պաշտոնական ռեսուրսները | CapCut-ի պաշտոնական YouTube ալիքը

Խորհուրդ

Խորհուրդ. Տեսանյութն ներբեռնեք **1080p կամ ավելի բարձր որակով՝** պատկերի լավ որակը պահպանելու համար:



7. Գործնական վարժություն. կարճ հաջորդականության մոնտաժ՝ տարբեր հուզական ազդեցություններ ստեղծելու համար

Տեսալսողական ուղղվածություն

Նպատակ՝ Օգտագործել նույն տեսանյութը՝ երկու տարբերակ ստեղծելու համար (օրինակ՝ **ուրախ և լարված**)՝ ցույց տալու, որ մոնտաժը կարող է փոխել պատմության իմաստն ու հուզական ազդեցությունը՝ կիրառելով Կուլեշովի էֆեկտի սկզբունքները:

Տևողությունը՝ 45–60 րոպե:

1. Ստացեք նյութը

Ներբեռնեք անվճար տեսանյութ, օրինակ՝ **Pexels-ից** (չեզոք դեմքով քայլող կերպարի տեսանյութ): Կարող եք նաև օգտագործել 2-րդ մոդուլի **6 կադրից բաղկացած պատմությունը**:

Լրացուցիչ ուսումնասիրություն. Pexel անվճար տեսանյութեր

Սստեղծեք երկու տարբերակ՝

Տարբերակ A — Ուրախ
- Արագ մոնտաժ՝ 1–2 վայրկյանանոց կադրերով
- Ուրախ, ռիթմիկ երաժշտություն
- Պայծառ գունային մշակում

Տարբերակ B — Լարված
- Դանդաղ ռիթմ՝ 5 վայրկյան և ավելի տևողությամբ կադրերով
- Լռություն կամ մինորային երաժշտություն
- Մուգ գունային ֆիլտրեր

2. Մոնտաժ

Օգտագործեք վերևում նշված մոնտաժային հավելվածներից որևէ մեկը:

Ավելացրեք և փորձարկեք՝
- ձայնային էֆեկտներ,
- երաժշտություն,
- լռություն,
- տարբեր ռիթմեր և կադրերի տևողություններ:

3. Համեմատեք տարբերակները

Դիտեք երկու տարբերակները կողք կողքի և ուշադրություն դարձրեք, թե ինչպես են փոխվել՝
- պատմության իմաստը,
- տեսարանի տրամադրությունը,
- հուզական ազդեցությունը,
- լարվածության մակարդակը:

4. Կիսվեք խմբի անդամների հետ

Ցուցադրեք երկու տարբերակները մյուս մասնակիցներին՝ առանց նախապես ասելու, թե որ հույզն եք ցանկացել փոխանցել: Խնդրեք նրանց գուշակել, թե ինչ հույզ է առաջացնում յուրաքանչյուր տարբերակը**:**

Գնահատման չափանիշներ

Քննարկեք հետևյալ հարցերը.
- Ո՞ր տարբերակն է ավելի հրատապ թվում:
- Ինչպե՞ս փոխեց ռիթմը պատմության **վտանգների (stakes)** ընկալումը:
- Ինչպե՞ս փոխեցին երաժշտությունն ու լռությունը տեսարանի հուզական ազդեցությունը:
- Ինչպե՞ս փոխեց նույն տեսանյութային նյութի մոնտաժը պատմության իմաստը:

Հեռախոսով աշխատելու գործիքներ
- **CapCut-ի** պատրաստի ձևանմուշներ (templates)
- Անվճար երաժշտություն՝ **YouTube Audio Library-ից**

Լրացուցիչ ուսումնասիրություն. Ուսումնասիրեք ավելին՝ YouTube Audio Library-ի օգնության էջը

Հղում. NYU Editing Lab-ի գործնական վարժություններ. վարժությունը գործնականում կիրառում է Կուլեշովի էֆեկտի սկզբունքները:

Տնային աշխատանք

Մոնտաժեք 2-րդ մոդուլում ստեղծված պատմությունը՝ հասցնելով այն **30 վայրկյանի**:

Այնուհետև գրավոր անդրադարձ կատարեք հետևյալ հարցին.

«Ինչպե՞ս փոխեցին մոնտաժային անցումները պատմության հուզական ազդեցությունը»:

Նախապատրաստվել 4-րդ մոդուլի ամբողջական նախագծին:

ՄԵԿ ՏԵՍԱՀՈԼՈՎԱԿ՝ ԵՐԿՈՒ ՀՈՒՅԶ

Նույն տեսանյութը մոնտաժեք երկու տարբեր եղանակով՝ ապացուցելու համար, որ իմաստը ձևավորում է մոնտաժը, ոչ թե բովանդակությունը: Տևողությունը՝ մոտ 45–60 րոպե

ՏԱՐԲԵՐԱԿ Ա · ԵՐՋԱՆԻԿ

- Արագ կտրումներ (1–2 վրկ.)
- Ուրախ, դինամիկ երաժշտություն
- Վառ գունային երանգներ

ՏԱՐԲԵՐԱԿ Բ · ԼԱՐՎԱԾ

- Դանդաղ կտրումներ (5 վրկ. և ավելի)
- Լռություն / մինորային,մռայլ երաժշտությու
- Մուգ գունային ֆիլտրեր

Երեք քայլ

1. **Ձեռք բերեք տեսանյութ—** անվճար տեսահոլովակ (Pexels՝ չեզոք դեմքով քայլող մարդ) կամ ձեր Մոդուլ 2-ի վեց կադրից բաղկացած պատմությունը:
2. **Մոնտաժեք երկու տարբերակները —** օգտագործեք նույն կադրերը, բայց փոխեք ռիթմը, ձայնը և գունային մշակումը:
3. **Համեմատեք —** ո՞ր տարբերակն է ավելի մեծ հրատապության զգացում ստեղծում: Ինչպե՞ս փոխեց ռիթմը իրավիճակի լրջության ընկալումը:
4. **Կիսվեք արդյունքով —** խմբակիցները թող գուշակեն, թե ինչ հույզ է փոխանցում յուրաքանչյուր մոնտաժային տարբերակ:

Տնային աշխատանք → Մոնտաժեք ձեր Մոդուլ 2-ի պատմությունը՝ հասցնելով այն 30 վայրկյանի: Մտորեք՝ «Ինչպե՞ս փոխեցին հույզերը մոնտաժային կտրումները»:

Առաջադրանքներ

Ընտրեք և կատարեք ստորև նշված երկու առաջադրանքներից միայն մեկը: Այսպիսով դուք կկիրառեք ձեր ձեռք բերած գիտելիքները մինչև այս մոդուլի վերջին թեստին անցնելը:



Գործնական առաջադրանքներ. մոնտաժի միջոցով հույզերի և պատմության ձևավորում

- **Տարբերակ 1. Տեսանյութի վերլուծություն. ինչպես է մոնտաժն ազդում հույզերի վրա**

Նկարագրություն. Այս առաջադրանքը կօգնի հասկանալ մոնտաժի հիմնական սկզբունքները և այն, թե ինչպես կարող են կադրափոխությունները, ռիթմն ու ձայնը ազդել հանդիսատեսի հույզերի վրա՝ նույնիսկ երբ հանդիսատեսը միշտ չէ, որ գիտակցում է այդ ազդեցությունը:

Ձեր առաջադրանքը. Ընտրեք TikTok-ից, Instagram Reels-ից կամ YouTube Shorts-ից **30–60 վայրկյան տևողությամբ** որևէ կարճ տեսանյութ կամ օգտագործեք այս մոդուլում վերլուծված ֆիլմային տեսարաններից մեկը: Դիտեք նյութը մի քանի անգամ և պատրաստեք **առավելագույնը մեկ էջի ծավալով** վերլուծություն՝ անդրադառնալով հետևյալ կետերին.

1. Կուլեշովի էֆեկտ (Kuleshov Effect)

Գտեք մի պահ, երբ հեղինակը համադրում է երկու տարբեր կադր՝ փոխանցելու մի բան, որը բառերով չի ասվում:

Օրինակ. տեսնում ենք մարդու դեմքի արտահայտությունը, այնուհետև՝ որևէ առարկա: Ի՞նչ պատմություն է կառուցում դիտողը այս երկու պատկերների համադրությունից:

2. Բացահայտեք մոնտաժի ռիթմը

Ուշադրություն դարձրեք կադրերի տևողությանը: Որտե՞ղ է մոնտաժն արագանում՝ կադրերը փոխվելով յուրաքանչյուր 1–2 վայրկյանը մեկ՝ գործողություն կամ խուճապ փոխանցելու համար: Որտե՞ղ են կադրերն ավելի երկար՝ 5–10 վայրկյան պահվում՝ հույզ կամ մտորում փոխանցելու համար: Կա՞ արագ ռիթմից դեպի դանդաղ ռիթմ կտրուկ անցում:

3. Մոնտաժի տեսակները

Բերեք մի օրինակ, երբ գործողությունն այնքան սահուն է զարգանում, որ մոնտաժը դառնում է «անտեսանելի»: Այնուհետև գտեք մի պահ, երբ մոնտաժը դիտավորյալ անակնկալի է բերում դիտողին՝ կտրուկ փոփոխության միջոցով, օրինակ՝ լռությունից դեպի բարձր ձայն անցնելով կամ **կտրուկ կադրափոխություն (smash cut)** կիրառելով:

Օրինակներ՝

- լռությունից → հանկարծակի բարձր ձայն
- հանգիստ տեսարանից → կտրուկ անցում դեպի արագացված գործողություն
- անսպասելի ընդհատված կադր → **կտրուկ մոնտաժային անցում (smash cut)**

4. Ձայնային միջավայր

Կենտրոնացեք միայն այն բանի վրա, ինչ լսում եք: Ինչպե՞ս են միասին աշխատում խոսքը, ձայնային էֆեկտները (SFX) և երաժշտությունը: Արդյո՞ք առանցքային պահին օգտագործվում է **լռություն**՝ լարվածությունը կամ վախը ուժեղացնելու համար:

➢ Տարբերակ 2. Ստեղծեք ձեր առաջին մոնտաժային պլանը

Նկարագրություն. Այս առաջադրանքը հարմար է նրանց համար, ովքեր ցանկանում են հանդես գալ ռեժիսորի դերում և քայլ առ քայլ պլանավորել, թե ինչպես են պատկերն ու ձայնը համադրվելու վերջնական տեսանյութում:

Ձեր առաջադրանքը. Օգտագործեք Մոդուլ 2-ի գործնական առաջադրանքի ընթացքում նկարահանած կամ որպես անշարժ պատկերներ պլանավորած **6 կադրերը**, կամ ստեղծեք նոր, շատ պարզ՝ մոտ **30 վայրկյան տևողությամբ** պատմություն: Օրինակ՝ մարդը խուճապի է մատնվում, քանի որ ուշանում է և բաց է թողնում ինքնաթիռը:

Նկարահանելու փոխարեն կազմեք **մոնտաժի և ձայնի մանրամասն սցենար**՝ անդրադառնալով ստորև ներկայացված 4 կետերին:

1. Մոնտաժի տրամաբանությունը (Կուլեշովի էֆեկտի հիման վրա)

Գրեք **3 կադրից բաղկացած կարճ հաջորդականություն**, որը ցույց է տալիս, թե ինչ է զգում կերպարը՝ առանց խոսելու:

Նկարագրեք.

- Ի՞նչ ենք տեսնում **Կադր A-ում:** (Չեզոք դեմք)
- Ի՞նչ ենք տեսնում **Կադր B-ում** (առարկա կամ իրադարձություն):
- Ի՞նչ կհասկանա դիտողը, երբ այս կադրերը տեսնի մեկը մյուսի հետևից:

2. Ժամանակ և դինամիկա. Բաշխեք պատմության **30 վայրկյանը**: Կազմեք սխեմա՝ ցույց տալով, թե որտեղ եք օգտագործելու **1–2 վայրկյան տևողությամբ** կարճ և արագ կադրեր՝ խուճապ կամ լարվածություն փոխանցելու համար, և որտեղ եք պահելու ավելի երկար՝ **5–10 վայրկյան տևողությամբ** կադր՝ պատմությունն ավարտելու թեթևության զգացումով:

3. Ձայնային ուղիներ. Հստակ նկարագրեք, թե ինչ է հնչելու ձայնի երեք հիմնական շերտերում:
Երկխոսություն / կադրից դուրս հնչող ձայն. Ի՞նչ է ասվում և ինչպիսի՞ տոնով՝ շշուկով, բարձրաձայն, արագ շնչառությամբ:
Ձայնային էֆեկտներ և աղմուկներ (SFX). Ի՞նչ իրատեսական ձայներ եք ընդգծելու՝ քայլեր, ճռռոց, սրտի զարկեր, ժամացույցի տկտկոց՝ լարվածությունն ուժեղացնելու համար:

Երաժշտություն և դադարներ. Ինչպիսի՞ երաժշտություն եք օգտագործելու, ինչպե՞ս է այն համադրվելու պատկերների հետ, և ո՞ր պահին եք ամբողջությամբ դադարեցնելու ձայնը՝ ավելի ուժեղ դրամատիկ ազդեցություն ստեղծելու համար:

4. **Տեխնիկական ընտրություն.** Մոդուլում ներկայացված ո՞ր ծրագիրն եք օգտագործելու մոնտաժի համար՝ **CapCut, iMovie կամ DaVinci Resolve**, և ինչո՞ւ: Հակիրճ նկարագրեք **5 քայլերը**՝ ֆայլերի վերբեռնումից մինչև հրապարակման պատրաստ վերջնական տեսանյութը:

Թեստ

Հրահանգներ. Ուշադիր կարդացեք յուրաքանչյուր հարցը և առաջարկվող չորս տարբերակներից ընտրեք միայն մեկ ճիշտ պատասխան:

Հարց 1
Կինեմատոգրաֆիական ո՞ր երևույթն է ցույց տալիս, որ կադրերի հերթականությունը կարող է նոր իմաստ ստեղծել, և որ դիտողի միտքը հույզը կառուցում է համատեքստի հիման վրա, ոչ միայն մեկ առանձին կադրի բովանդակությունից:

A) Սփիլբերգի էֆեկտը
B) Երրորդների կանոնը
C) Կուլեշովի էֆեկտը
D) Մըրչի սկզբունք

Հարց 2
Եթե հեղինակը ցանկանում է արագացնել տեսարանի ռիթմը և ստեղծել խուճապի, շտապողականության կամ գործողության զգացում, մոնտաժի ի՞նչ ռիթմ պետք է օգտագործի:

A) Դանդաղ ռիթմ՝ 5–10 վայրկյան տևողությամբ երկար կադրերով
B) Արագ ռիթմ՝ 1–2 վայրկյան տևողությամբ կարճ և կտրուկ կադրերով
C) Մեկ անշարժ կադր՝ առանց որևէ կադրափոխության
D) Դանդաղ և սահուն հաջորդականություն՝ յուրաքանչյուր 15 վայրկյանը մեկ կադրափոխությամբ

Հարց 3
Հետևյալ մոնտաժային հնարքներից ո՞րն է «Մոնտաժում հակադրության» բնորոշ օրինակ, որը նախատեսված է դիտողին ցնցելու կամ անսպասելիորեն նրա ուշադրությունը գրավելու համար:

A) Գործողության սահուն համապատասխանեցում մի կադրից մյուսը
B) Անսպասելի կտրուկ կադրափոխություն (smash cut)՝ լիակատար լռությունից դեպի բարձր ճիչ կամ պայթյուն
C) Պատկերի դանդաղ և աստիճանական մարում մինչև սև էկրան
D) Երկու անձանց երկխոսության ժամանակ 180°-ի կանոնի պահպանում

Հարց 4
Որո՞նք են ձայնային երեք հիմնական շերտերը, որոնք պետք է հավասարակշռել տեսանյութի ձայնային մոնտաժի ընթացքում:

A) Կետայնություն, դիաֆրագմա և սպիտակ հավասարակշռություն
B) Երկխոսություն (խոսք/կադրային ուղեկցող ձայն), ձայնային էֆեկտներ (SFX/Ֆոլի) և երաժշտություն
C) Սոցիալական ցանցերում հավանումների, մեկնաբանությունների և տարածումների քանակը
D) Բասի ուժգնություն, արձագանք և թվային կայունացում

Հարց 5
Ձայնային ո՞ր տարրն է համարվում պատմության մեջ դադար ստեղծելու հզոր միջոց, երբ կարևոր պահից անմիջապես առաջ ձայնը միտումնավոր դադարեցվում է՝ վախի կամ լարվածության զգացումն ուժեղացնելու համար:

A) Միջավայրային ձայն
B) Բարձր երաժշտություն
C) Լռություն
D) Ֆոնային հաճախակի երկխոսություն

Հարց 6
Ո՞րն է CapCut, iMovie կամ DaVinci Resolve ծրագրերում տեխնիկական վերջնական քայլը, որի ընթացքում մոնտաժված տեսանյութն ու ձայնային ուղիները վերածվում են տարածման համար պատրաստ ֆայլի:

A) Վերբեռնում
B) Կտրում
C) Արտահանում
D) Ձայնային էֆեկտների մշակում

Մոդուլ 4

Դուք արդեն սովորել եք, թե ինչպես են կառուցվում պատմությունները, ինչպես են տեսողական միջոցները ձևավորում իմաստը, և ինչպես է մոնտաժը ազդում հույզերի վրա: Այժմ ժամանակն է ստեղծելու **ձեր սեփական պատմությունը**: Այս եզրափակիչ մոդուլում ձեր անձնական փորձառությունը կվերածեք **ամբողջական տեսալսողական պատմության**: Կսկսեք ձեր կյանքից վերցված պարզ գաղափարից և այն կկառուցեք հստակ **սկիզբ, միջին մաս և ավարտ** կառուցվածքով: Այնուհետև կպլանավորեք պատմությունը՝ **կադրային պլանավորման (storyboard)** միջոցով և կկիրառեք ձեր սովորած տեսողական գործիքները՝ **կադրավորում, կադրերի ստեղծում, տեսախցիկի անկյուններ և տեսախցիկի շարժում**: Դուք նաև կսովորեք, թե ինչպես **հստակ ձայնագրել խոսքը, ստանալ որակյալ ձայնային նյութ և խուսափել տարածված սխալներից**, որոնք կարող են թուլացնել նույնիսկ լավ նկարահանված տեսանյութը: Այնուհետև ձեր նկարահանած նյութը կհամադրեք ամբողջական և հղկված վերջնական մոնտաժի մեջ՝ օգտագործելով **ռիթմ, երաժշտություն, ձայնային էֆեկտներ և պատմողականության տեխնիկաներ**՝ ձեր հիմնական ասելիքն ավելի ազդեցիկ դարձնելու համար: Վերջում կներկայացնեք ձեր աշխատանքը, կստանաք հետադարձ կապ և կտեսնեք, թե ինչպես է ձեր պատմությունն ընկալվում տարբեր մարդկանց կողմից:

Մոդուլի ավարտին դուք կստեղծեք **30–60 վայրկյան տևողությամբ ինքնատիպ տեսանյութ՝ գաղափարից մինչև վերջնական մոնտաժ**, կիրառելով պատմողականության այն նույն գործընթացը, որն օգտագործում են կինոգործիչները, լրագրողները և թվային բովանդակություն ստեղծողները ամբողջ աշխարհում:

Սեփական տեսալսողական պատմության ստեղծում

Ամբողջական տեսանյութի ստեղծում՝ գաղափարից մինչև վերջնական մոնտաժ

Նպատակ՝

Մասնակիցները կհամադրեն նախորդ մոդուլներում ձեռք բերած գիտելիքները՝ ստեղծելով **30–60 վայրկյան տևողությամբ** ինքնատիպ տեսանյութ: Նրանք կսկսեն անձնական փորձառությունից, տեսողականորեն կպլանավորեն պատմությունը, կնկարահանեն հեռախոսով, կկատարեն մոնտաժն ու ձայնային ձևավորումը, ապա կներկայացնեն արդյունքը՝ հետադարձ կապ ստանալու համար: Նպատակն է կիրառել սովորած բոլոր գործիքները՝ կարճ և ինքնատիպ տեսապատմություն ստեղծելու համար:

- Անձնական փորձառության հիման վրա պարզ գաղափարի զարգացում
- Պլանավորում. պատմության ուրվագիծ և հիմնական սթորիբորդ
- Հասանելի սարքերով նկարահանման տեխնիկաներ
- Հստակ ձայնի ձայնագրում և տարածված սխալներից խուսափում
- Հիմնական մոնտաժ և վերջնական տարբերակի պատրաստում
- Պատմության տարածում և հանդիսատեսի տեսանկյունի ընկալում

- Խմբային դիտում և անդրադարձ
- Տեսալսողական շեշտադրում. ամբողջական կարճ տեսանյութի ստեղծում՝ գաղափարից մինչև վերջնական մոնտաժ

1. Անձնական փորձառության հիման վրա պարզ պատմության գաղափարի զարգացում

Սկսեք **իրական և ձեզ հարազատ մի բանից.** ձեր սեփական կյանքը պատմությունների ամենահարուստ աղբյուրներից մեկն է: Անձնական փորձառությունները իրական ու հարազատ են ընկալվում և կարող են ուժեղ հուզական արձագանք առաջացնել:

Գաղափարների որոնում

Գրեք ձեր կյանքի **3 կարևոր կամ շրջադարձային պահերը**: Օրինակ՝ առաջին աշխատանքային հարցազրույցը, կարևոր իրի կորուստը, ընտանեկան վեճը:

Ընտրեք դրանցից մեկը, որտեղ հստակ կարող եք առանձնացնել **կերպարը, նպատակը, խոչընդոտը և փոփոխությունը** (Մոդուլ 1):

Պարզեցրեք պատմությունը 30–60 վայրկյան տևողությամբ տեսանյութի համար կենտրոնացեք **մեկ փոքր պատմության վրա**, որը հնարավոր է ներկայացնել և ավարտին հասցնել կարճ ժամանակահատվածում:

Օրինակ՝ *«Շտապում էի դպրոց, ուշացա ավտոբուսից, ոտքով գնացի և ճանապարհին հանդիպեցի ընկերոջս»* ոչ թե՝ *«Իմ ամբողջ մանկությունը»*

Ուժեղացրեք վտանգները

Հարցրեք ինքներդ ձեզ. **«Ի՞նչ է վտանգված»**: Թույլ վտանգ կարող է լինել դասից ուշանալը, իսկ ուժեղ՝ քննությունը բաց թողնելը կամ մարզչին հիասթափեցնելը: Վտանգը կապեք Մոդուլ 1-ում ներկայացված հակամարտության հետ:

Այս հարցը կապեք 1-ին մոդուլում ուսումնասիրված **հակամարտության և վտանգների** հետ:

Ձեր անձնական տեսանկյունը

Պատմության մեջ ներառեք ձեր հումորը, մշակույթը կամ ձեզ բնորոշ առանձնահատկությունները: Խուսափեք չափազանց ընդհանուր գաղափարներից, օրինակ՝ «հերոսը փրկում է աշխարհը»:

Խորհուրդ. Օգտագործե՛ք հեռախոսի **ձայնային նշումների (voice notes)** գործառույթը և փորձեք բարձրաձայն պատմել ձեր գաղափարը: Ձայնագրեք այն, ապա նորից լսեք՝ հասկանալու համար, թե որքան բնական և հստակ է հնչում պատմությունը:

Հիշեք. ինքնատիպությունն ու անկեղծությունը ավելի կարևոր են, քան կատարյալ արդյունքը:

Հղում. *Noora* (Sundance, 2023) նման ստեղծագործությունները օգտագործում են անձնական փորձառությունները՝ անկախ վավերագրական կինոյին բնորոշ ոճով անկեղծ և իրական պատմություններ ստեղծելու համար:

Արագ վարժություն. 5 րոպե շարունակ գրեք **«Մի պահ, որը փոխեց ինձ»** թեմայով: Մի կենտրոնացեք ձևակերպումները կատարելագործելու վրա: Պարզապես նկարագրեք այդ պահը, տեղի ունեցածը և այն, թե ինչ ազդեցություն ունեցավ այն ձեզ վրա կամ ինչ փոխվեց դրանից հետո:

Գաղափար՝ ձեր սեփական կյանքից

Ձեր կյանքը պատմությունների ամենահարուստ աղբյուրն է: Անձնական փորձառություններն իրական են թվում, հեշտությամբ են կապ ստեղծում լսարանի հետ և հուզական արձագանք են առաջացնում:

Մտագրոհ — Թվարկեք 3 շրջադարձային պահ՝ օրինակ՝ աշխատանքի առաջին հարցազրույցը, ձեզ համար կարևոր իրի կորուստը, ընտանեկան վեճը: Ընտրեք այն մեկը, որն ունի հստակ կերպար–նպատակ–խոչընդոտ–փոփոխություն կառուցվածք:

Պարզեցրեք — Ընտրեք մեկ կարճ պատմություն, որը կարող եք ամբողջությամբ ներկայացնել կարճ ժամանակահատվածում: «Շտապում էի դպրոց, ուշացա ավտոբուսից, ոտքով գնացի և հանդիպեցի ընկերոջս» — ոչ թե ձեր ամբողջ մանկության պատմությունը:

Մեծացրեք իրավիճակի կարևորությունը — Հարցրեք ինքներդ ձեզ՝ «Ի՞նչն է վտանգված»: Ցածր վտանգ՝ ուշանալ դասից: Բարձր վտանգ՝ ձախողել քննությունը, հիասթափեցնել մարզչին: Կապեք սա Մոդուլ 1-ի հակամարտության հետ:

Յուրօրինակ մոտեցում — Ձեր պատմության մեջ ներառեք ձեր հումորը, մշակութային առանձնահատկություններն յուրահատուկ մանրուքները: Խուսափեք ընդհանուր ու արդեն բազմիցս օգտագործված սյուժեներից, օրինակ՝ «հերոսը փրկում է աշխարհը»:

Խորհուրդ → Պատմությունը բարձրաձայն պատմեք և ձայնագրեք, ապա կրկին լսեք այն: Բնականությունն ավելի կարևոր է, քան կատարելությունը:

2. Պլանավորում. պատմության ուրվագիծ և հիմնական կադրային պլանավորում (storyboard)

Լավ պլանավորումը օգնում է խնայել ժամանակը, էներգիան և սարքի հիշողությունը: Նախքան նկարահանումը սկսելը՝ օգտագործեք Մոդուլ 1-ում ներկայացված կառուցվածքը և Մոդուլ 2-ում ստեղծված սթորիբորդը:

Քայլ առ քայլ ուրվագիծ (Մոդուլ 1. երեք գործողությամբ կառուցվածք).

Մոդուլ 1. Երեք գործողությամբ կառուցվածք

- Գործողություն 1 (10 վրկ.). Ներածություն — ներկայացրեք կերպարին և նրա նպատակը*: Օրինակ՝ Աննային մրցավազքին մասնակցելու համար անհրաժեշտ է հեծանիվ:*
- Գործողություն 2 (30 վրկ.). Խոչընդոտ / հակամարտություն — առաջացրեք խնդիր կամ բարդություն: *Օրինակ՝* Աննայի հեծանիվի անվադողը ծակվել է:
- Գործողություն 3 (10 վրկ.). Փոփոխություն / հանգուցալուծում — ցույց տվեք արդյունքը և կերպարի փոփոխությունը: *Օրինակ՝* Աննան վերանորոգում է անվադողը և նոր հմտություն է ձեռք բերում:

Storyboard (Մոդուլ 2. 6–10 էսքիզ).

1. **Լայն պլան** (Wide Shot) – համատեքստի ներկայացում
2. **Խոշոր պլան** (Close-up) – հույզ
3. **Տեսանկյունային կադր** (POV) – գործողություն

Յուրաքանչյուր կադրի համար նշեք՝

- կադրի տեսակը,
- տեսախցիկի անկյունը,
- շարժումը, եթե կա,
- տևողությունը,
- ձայնային նշումը, (եթե անհրաժեշտ է):

Այս էսքիզների հիման վրա կազմեք նաև **կադրերի ցանկը**, որպեսզի կարողանաք նկարահանումը պլանավորել ըստ վայրերի՝ առանց բոլոր կադրերը ժամանակագրական հերթականությամբ նկարահանելու անհրաժեշտության:

Հեռախոսի միջոցով պլանավորման գործիքներ

- **Canva Templates** — սթորիբորդի անվճար ցանցեր և ձևանմուշներ:
- **Թուղթ + գրիչ** —արագ էսքիզներ պատրաստելու համար:

Հղում. Pixar-ի *Story Trust* հետադարձ կապի մեթոդը ցույց է տալիս, որ պլանավորումը պետք է լինի կրկնվող և կատարելագործվող գործընթաց**,** ոչ թե մեկ անգամ կազմված և անփոփոխ պլան:

Պլանավորման հիմնական տարրերը

Պլանավորման տարր	**Նպատակ**	**Օրինակ**
Պատմության ուրվագիծ	Կառուցվածք (Մոդուլ 1)	Երեք գործողությամբ զարգացում
Կադրային պլանավորում	Տեսողական պլանավորում (Մոդուլ 2)	8 էսքիզ՝ կադրերի նշումներով
Կադրերի ցանկ	Արդյունավետ նկարահանում	«Լայն պլան → մոտ պլան»



3. Նկարահանման տեխնիկաներ՝ հասանելի սարքերի միջոցով

Ժամանակակից սմարթֆոններն արդեն ունեն բավական հզոր տեսախցիկներ և կարող են նկարահանել 1080p կամ 4K որակով: Կիրառեք 2-րդ մոդուլում սովորած տեսողական լեզուն՝ կադրավորում, անկյուններ, կադրերի ստեղծում և տեսախցիկի շարժում:

Նախապատրաստում

- Մաքրեք տեսախցիկի ոսպնյակը:
- Ֆիլմի համար հեռախոսը պահեք հորիզոնական (landscape) դիրքով:
- TikTok-ի և այլ սոցիալական հարթակների համար նկարահանեք ուղղահայաց (portrait) ձևաչափով:
- Հնարավորության դեպքում կողպեք ֆոկուսն ու լուսավորությունը (exposure)՝ հեռախոսի էկրանին համապատասխան հատվածի վրա սեղմած պահելով:

Կադրավորում

- **Լայն պլան (Wide Shot)** → ներկայացնում է միջավայրը և իրավիճակը:
- **Խոշոր պլան (Close-Up)** → ընդգծում է հույզը:
- **Տեսանկյունային կադր (POV) (POV)** → հանդիսատեսին ներգրավում է կերպարի տեսանկյունի մեջ:

- Կադրավորման համար կիրառեք **երրորդների կանոնը (Rule of Thirds)** և անհրաժեշտության դեպքում միացրեք էկրանի ցանցը (grid):

Անկյուններ

- **Ներքևից նկարահանում (Low Angle)** → կերպարին կարող է ավելի ուժեղ կամ հերոսական ներկայացնել:
- **Վերևից նկարահանում (High Angle)** → կարող է կերպարին ավելի խոցելի ցույց տալ:
- **Աչքերի մակարդակի անկյուն (Eye Level)** → ստեղծում է բնական և անմիջական տպավորություն:

Շարժում

- **Ձեռքով նկարահանում (Handheld)** → հաղորդում է էներգիա և դինամիկա:
- **Քայլելով նկարահանում** → կարող է ստեղծել հետևող կադր:
- **Կայուն տեսախցիկ** → ավելի հանգիստ և վերահսկվող զգացողություն է ստեղծում:

Նկարահանելիս օգտագործեք երկու ձեռքը կամ հենվեք որևէ կայուն մակերեսի՝ տեսախցիկի ցնցումը նվազեցնելու համար:

Լուսավորություն

Հնարավորության դեպքում օգտագործեք **բնական լուսավորություն**:

Հատկապես օգտակար է **ոսկե ժամը (Golden Hour)**՝ արևածագից մոտ մեկ ժամ հետո կամ մայրամուտից մոտ մեկ ժամ առաջ:

- Կերպարին տեղադրեք պատուհանի դիմաց՝ դեմքին բավարար լույս ստանալու համար:
- Խուսափեք ուժեղ **հակալույսից (backlight)**, երբ լույսի աղբյուրը գտնվում է կերպարի հետևում:

Պրոֆեսիոնալ հնարքներ

Յուրաքանչյուր կադր նկարահանեք **առնվազն 3 տարբերակով (take)**: Նկարահանեք նաև **B-roll**՝ հիմնական պատմության հետ կապված մանրամասներ և լրացուցիչ կադրեր: Դրանք մոնտաժի ընթացքում ավելի շատ ընտրության հնարավորություն կտան և կօգնեն ծածկել անցումները:

Հղում. iPhone 15 Pro-ի *Cinematic Mode*-ը (2023) հնարավորություն է տալիս ստեղծել փոքր խորության տպավորություն՝ նման պրոֆեսիոնալ կինոխցիկների աշխատանքի սկզբունքին:

Տարածված սխալներ

- **Ցնցվող կադրեր** → օգտագործեք եռոտանի կամ գիմբալ:
- **Հատիկավոր / աղմկոտ պատկեր** → նվազեցրեք ISO-ն տեսախցիկի հավելվածում կամ ավելացրեք լուսավորությունը:

Ժամանակի պլանավորում

Յուրաքանչյուր տեսարանի նկարահանման համար նախատեսեք մոտ **15–20 րոպե**: Նկարահանեք անհրաժեշտից մի փոքր ավելի շատ նյութ, որպեսզի մոնտաժի ընթացքում ընտրության հնարավորություն ունենաք: Ավելի լավ է ունենալ **ավելորդ կադրեր**, քան մոնտաժի ժամանակ հասկանալ, որ ինչ-որ բան պակասում է և ստիպված լինել կրկին գնալ նկարահանման վայր: Երբեմն դա հնարավոր չէ՝ ժամանակային, տարածքային կամ այլ սահմանափակումների պատճառով:

Նկարահանում ձեր հեռախոսով

Սմարթֆոնները հնարավորություն են տալիս նկարահանել 1080p և 4K որակով: Կիրառեք Մոդուլ 2-ում սովորած տեսողական լեզուն՝ կադրավորում, անկյուններ և շարժում:

Կարգավորում	Մաքրեք տեսախցիկի ոսպնյակը: Ֆիլմի համար ընտրեք հորիզոնական (landscape), իսկ սոցիալական ցանցերի համար՝ ուղղահայաց (vertical) ձևաչափը: Սեղմեք և պահեք էկրանի վրա՝ լուսացորությունը և ֆոկուսը կողպելու համար:
Կադր	Լայն պլան (տեղանքը ներկայացնող) · Խոշոր պլան (էմոցիան) · POV՝ սուբյեկտիվ տեսանկյուն (ընկղմում): Միացրեք ցանցը՝ երրորդների կանոնը կիրառելու համար:
Անկյուններ	Ներքևից (հերոսական) · Վերևից (խոցելի) · Աչքերի մակարդակից (մոտ ու բնական)
Շարժում	Ձեռքով նկարահանում՝ էներգիա հաղորդելու համար, քայլելով շարժվեք տեսախցիկի հետ միասին՝ հետևելու կադրի շարժմանը, իսկ կայուն նկարահանում օգտագործեք հանգիստ ու հավասարակշռված տեսարանների համար: Կայունության համար տեսախցիկը պահեք երկու ձեռքով կամ հենվեք որևէ ամուր մակերեսի:
Լուսավորություն	Բնական լույս, ոսկե ժամ: Կանգնեք պատուհանին դեմքով և խուսափեք հետևից ընկնող լուսավորությունից:

✓ Մասնագիտական հնարքներ

Յուրաքանչյուր կադր նկարահանեք 3 տարբերակով · նկարահանեք նաև B-roll · նկարահանեք ավելին քան անհրաժեշտ է՝ լավագույն տարբերակներն ընտրելու համար:

✕ Խուսափեք

Դողացող կադրեր՝ օգտագործեք եռոտանի: · Հատիկավոր կադրեր՝ ավելացրեք լուսավորությունը և նվազեցրեք ISO-ն (տեսախցիկի լուսազգայունության կարգավորում):

ՊԼԱՆԱՎՈՐԵԼ→ Յուրաքանչյուր տեսարանի համար նախատեսեք մոտ 15–20 րոպե: Ավելի լավ է նկարահանել անհրաժեշտից ավելի նյութ, քան մոնտաժի ժամանակ հայտնաբերել, որ որևէ կարևոր կադր պակասում է:

4. Օգտագործելի ձայնի ձայնագրում և տարածված սխալների կանխում

Ձայնը տեսանյութի որակի մոտ 50%-ն է **(**Մոդուլ 3), վատ ձայնը կարող է փչացնել նույնիսկ լավ նկարահանված տեսանյութը: Հետևաբար, ձայնագրելիս ձայնի հստակությունը ավելի կարևոր համարեք, քան տեսանյութի տեխնիկական կատարելությունը:

Օձիքային միկրոֆոններ և այլ խոսափողներ

Հեռախոսի ներկառուցված խոսափողը կարող է բավարար լինել, եթե խոսողը գտնվում է բավական մոտ: Եթե աշխատում եք խմբով, կարող եք մեկ հեռախոսով նկարահանել տեսանյութը, իսկ մյուսով՝ ձայնագրել ձայնը: Այնուհետև մոնտաժի ընթացքում տեսանյութն ու ձայնը կարող եք համաժամեցնել: Նախքան նկարահանումը սկսելը կատարեք **սլեյթ կամ ծափ**: Ծափը պետք է և՛ տեսանելի լինի տեսախցիկի կադրում, և՛ լսելի լինի ձայնագրության մեջ: Սա հետագայում կհեշտացնի տեսանյութի և ձայնի **համաժամեցումը**: Կարող եք օգտագործել մատչելի փոքր, հագուստին ամրացվող միկրոֆոններ **(lavalier microphones)** կամ ականջակալների ներկառուցված խոսափողը:

Ձայնագրեք հնարավորինս հանգիստ տարածքում՝ խուսափելով արձագանքից:

- Անջատեք օդափոխիչները, օդորակիչը և այլ սարքեր, որոնք կարող են ֆոնային աղմուկ ստեղծել:
- Ուշադրություն դարձրեք ձեր միջավայրին: Անտառում, օրինակ, կարող են լսվել թռչունների ձայներ, իսկ փողոցում՝ անցորդների և երթևեկության աղմուկը:

Կադրային ուղեկցող ձայն/ Պատմողական ձայն

Նախապես պատրաստեք ձեր տեքստը՝ հիմնվելով 1-ին մոդուլում մշակված թեմայի վրա: Խոսեք **հստակ և բնական տեմպով**, անհրաժեշտ տեղերում դադարներ կատարելով: Ձայնագրեք պատմողական ձայնը առանձին՝ հնարավորինս հանգիստ տարածքում:

Ձայնային էֆեկտներ (SFX)

Ձայնագրեք նաև միջավայրի և գործողությունների ձայները՝ օրինակ՝ **քայլեր, դռան ճռռոց, շրջակա միջավայրի ձայներ**: Դրանք հետագայում կարող եք օգտագործել Մոդուլ 3-ում սովորած ձայնային շերտավորման ժամանակ:

Խորհուրդ՝ Նկարահանումը շարունակելուց առաջ **ստուգեք ձայնագրության որակը՝ լսելով այն**: Սա թույլ կտա ժամանակին նկատել աղմուկը, արձագանքը կամ ձայնի այլ խնդիրներ:

Տարածված սխալներ

- **Քամի** → նկարահանեք ներսում կամ օգտագործեք քամուց պաշտպանող գլխիկ (windscreen):
- **Արձագանք** → օգտագործեք գորգեր, վարագույրներ կամ այլ փափուկ կահույք և նյութեր, որոնք կլանում են ձայնը:

- **Ֆոնային աղմուկ** → հնարավորության դեպքում նկարահանեք վաղ առավոտյան կամ ընտրեք ավելի հանգիստ վայր:

Արագ լուծում

Եթե ձայնագրության ժամանակ խոսքի վրա ուժեղ արձագանք է առաջանում, կարող եք երկխոսությունը նորից ձայնագրել **հագուստներով լի պահարանում**. գործվածքները կլանում են ձայնի անդրադարձը և նվազեցնում արձագանքը:

Հեռախոսի հավելվածներ

Բարձրորակ ձայնագրության համար կարող եք օգտագործել՝

- **Voice Memos** — iOS
- **RecForge** — Android

Ձայնային ֆայլերը պահպանելիս նախընտրելի է օգտագործել **WAV կամ M4A** ձևաչափը:

Հղում. *A Quiet Place* (2018) ֆիլմը լռությունն օգտագործում է որպես լարվածություն ստեղծող կարևոր գործիք՝ ցույց տալով, թե որքան մեծ դեր կարող է ունենալ ձայնը պատմության մեջ:



5. Հիմնական մոնտաժ և վերջնական պատմության հավաքում

Կիրառեք 3-րդ մոդուլում սովորած մոնտաժի սկզբունքները՝ կադրերի տևողությունը կարգավորելու, պատմության ռիթմը ձևավորելու և ձայնն ու երաժշտությունը ավելացնելու համար: Հավաքեք նախապես մշակված պատմության ուրվագիծը՝ մինչև վերջնական մոնտաժի ստացումը:

Աշխատանքի հաջորդականությունը

3-րդ մոդուլում ներկայացված բջջային և համակարգչային հավելվածների միջոցով

1. Վերբեռնեք նյութերը (Import Media) Դասավորեք տեսանյութերի և ձայնային ֆայլերը առանձին թղթապանակներում, որպեսզի մոնտաժի ընթացքում հեշտ լինի դրանք գտնել և օգտագործել:

2. Նախնական մոնտաժ (Rough Cut) Կադրային պլանի հիման վրա կադրերը տեղադրեք ժամանակագծի վրա՝ ստեղծելով պատմության հիմնական կառուցվածքը:

Գործողություն 1 → Գործողություն 2 → Գործողություն 3

Հեռացրեք ավելորդ դադարները և այն հատվածները, որոնք չեն նպաստում պատմության զարգացմանը:

3. Ռիթմ (Pacing) Գործողություն 1–2-ում կարող եք օգտագործել ավելի արագ մոնտաժային անցումներ, իսկ Գործողություն 3-ում՝ ավելի դանդաղ և երկար կադրեր, որպեսզի պատմության ավարտը ավելի հանգիստ և ազդեցիկ զգացվի:

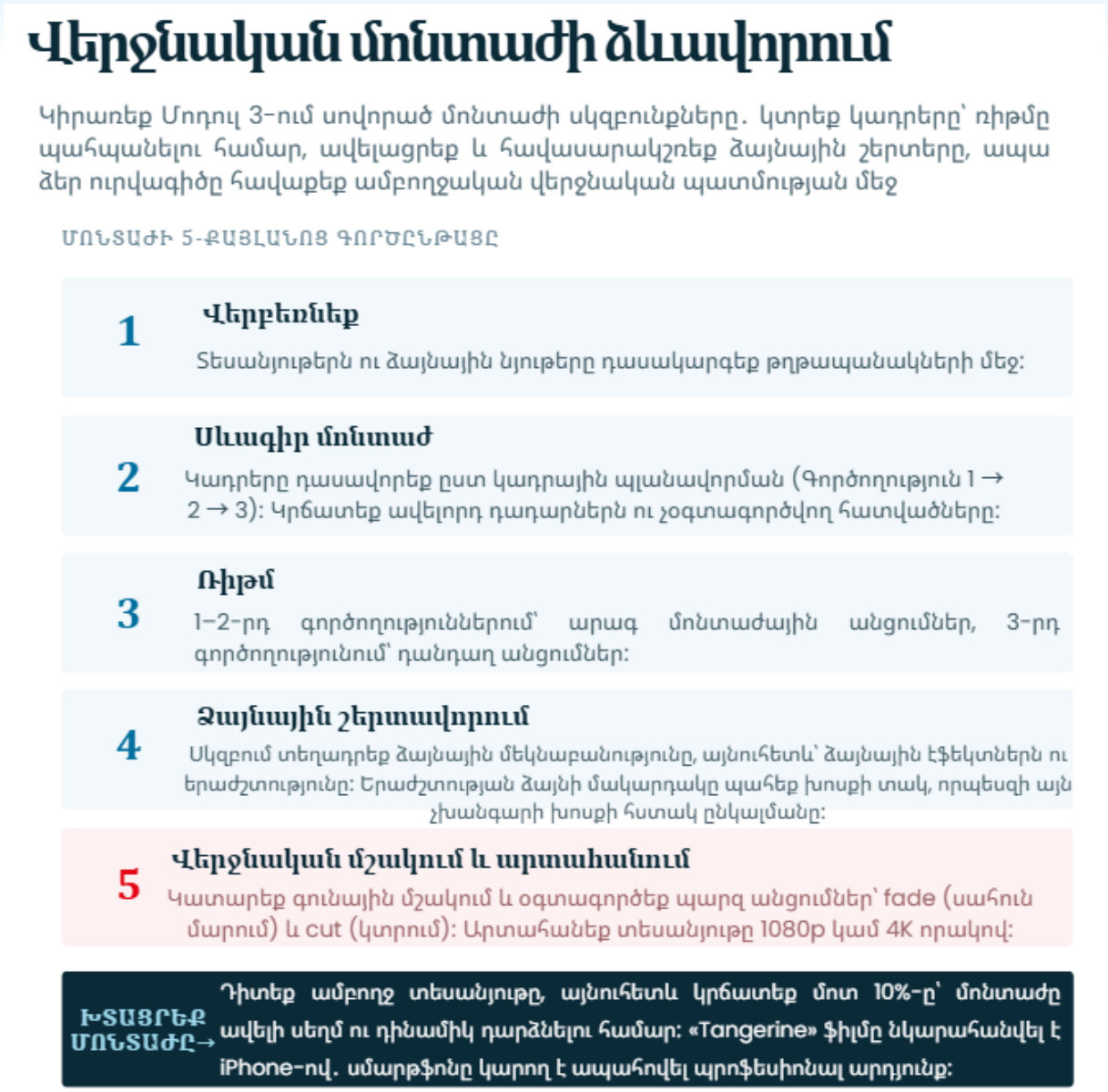
4. Ձայնային շերտավորում (Sound Layering) Սկզբում ավելացրեք պատմողական ձայնը կամ երկխոսությունը, այնուհետև՝ ձայնային էֆեկտներն ու երաժշտությունը: Երաժշտության ձայնը նվազեցրեք այն հատվածներում, որտեղ հնչում է երկխոսություն կամ պատմողական ձայն, որպեսզի խոսքը հստակ լսելի մնա:

5. Վերջնական մշակում (Polish) Կատարեք պատկերի հիմնական գունային շտկումներ կամ կիրառեք պարզ ֆիլտրեր՝ պայծառությունն ու կոնտրաստը կարգավորելու համար: Անցումների համար նախընտրելի է օգտագործել պարզ տարբերակներ՝ աստիճանական մարում(fade) կամ ուղիղ կտրում (**cut**): Վերջնական տեսանյութը արտահանեք **1080p կամ 4K** որակով:

Հղում. *Tangerine* (2015) ֆիլմը նկարահանվել է iPhone-ով և մոնտաժվել *Final Cut Pro*-ում՝ ցույց տալով, որ հասանելի սարքերով նույնպես հնարավոր է ստանալ պրոֆեսիոնալ մակարդակի արդյունք:

Վերջնական ստուգում

Երբ կարծում եք, որ մոնտաժն ավարտված է, դիտեք **ա**մբողջ տեսանյութը սկզբից մինչև վերջ՝ առանց դադարների: Այնուհետև փորձեք կրճատել տեսանյութի մոտ **10%-ը**՝ հեռացնելով ավելորդ կադրերը, երկար դադարները կամ կրկնվող հատվածները: Հարցրեք ինքներդ ձեզ՝ *«Յուրաքանչյուր կադր իսկապե՞ս անհրաժեշտ է պատմությունը պատմելու համար»:* Եթե որևէ հատված կարելի է կրճատել՝ առանց պատմության իմաստը կամ հուզական ազդեցությունը կորցնելու, կրճատեք այն:



6. Պատմությունների ներկայացում և հանդիսատեսի տեսանկյունի ընկալում

Պատմությունը ամբողջական չէ, քանի դեռ այն չի ներկայացվել ուրիշներին: Հանդիսատեսի ստացած տպավորությունն ու հետադարձ կապը կարող են բացահայտել այնպիսի խնդիրներ, որոնք դուք ինքներդ չեք նկատել, օրինակ՝ անհասկանալի վտանգներ կամ կերպարի նպատակի ոչ հստակ ներկայացում:

Պատմության ներկայացման հարթակներ

Կարող եք պատմությունը ներկայացնել՝

- **Փակ ձևաչափով**՝ WhatsApp խմբում կամ Google Drive-ի միջոցով:
- **Հանրային ձևաչափով**՝ TikTok-ում կամ YouTube Shorts-ում՝ համապատասխան գաղտնիության կարգավորումներով:

Հանդիսատեսի տեսանկյունը

Հետադարձ կապ ստանալու համար մի սահմանափակվեք «Հավանեցի՞ք» հարցով: Փորձեք հասկանալ, թե ինչ է իրականում ընկալել հանդիսատեսը: Օրինակ՝ հարցրեք.

- *«Ի՞նչ զգացիք տեսանյութը դիտելիս»:*
- *«Որևէ պահ եղա՞վ, երբ շփոթվեցիք»:*
- *«Հասկանալի՞ էր կերպարի նպատակը»:*

Հիշեք՝ դիտողը դուք չեք: Այն, ինչ ձեզ համար ակնհայտ է, հանդիսատեսի համար կարող է այդպիսին չլինել: Հենց այդ պատճառով արտաքին դիտորդի արձագանքը կարևոր միջոց է՝ ստուգելու պատմության հստակությունն ու ազդեցությունը:

Հետադարձ կապի հարցեր

«Ո՞րն էր կերպարի նպատակը» → Ստուգում է 1-ին մոդուլում սովորած պատմության հիմնական տարրերից մեկը:

«Ո՞ր հատվածում կորցրիք հետաքրքրությունը» → Օգնում է գնահատել պատմության ռիթմն ու մոնտաժի տեմպը:

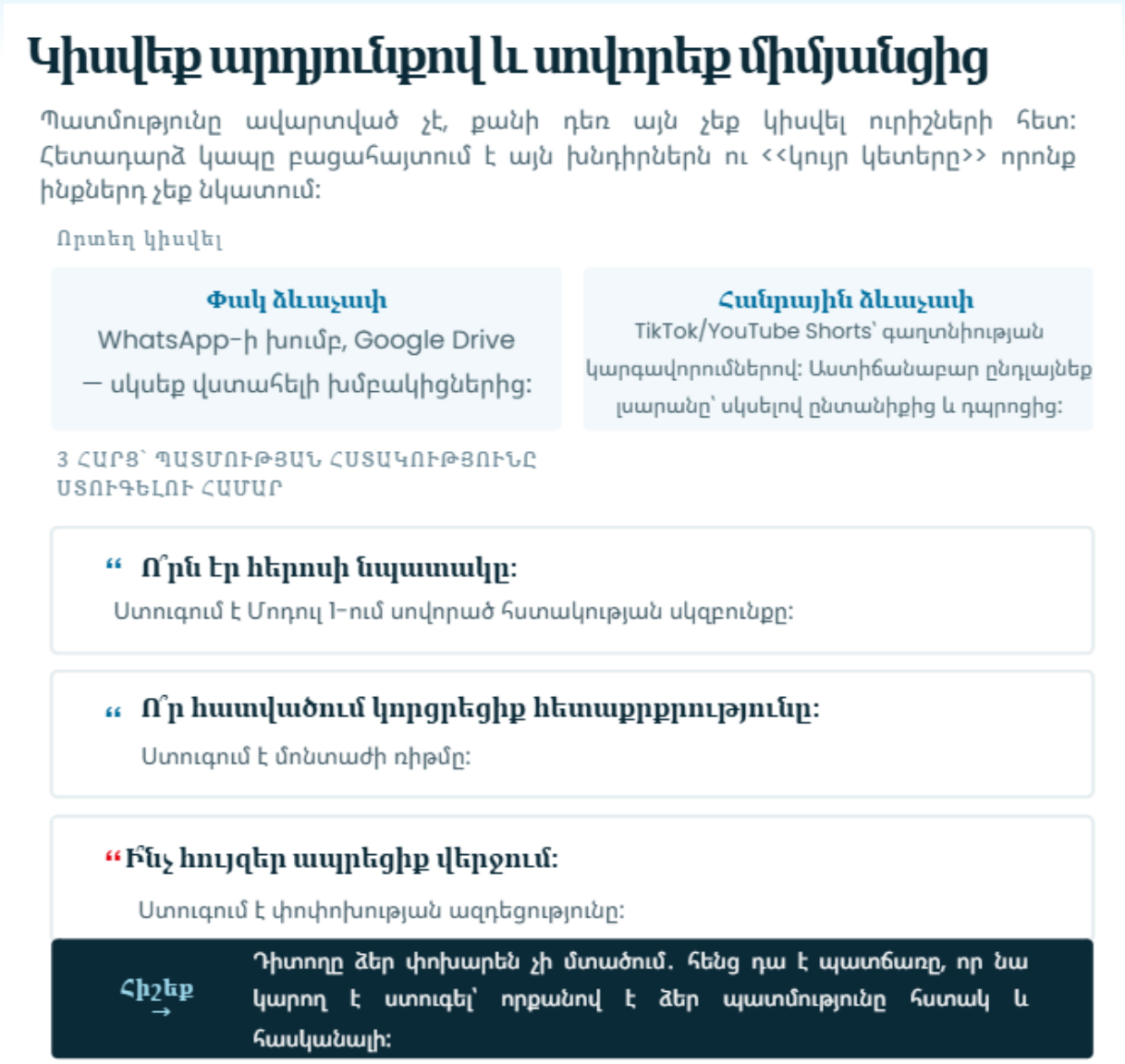
«Ի՞նչ հույզ զգացիք վերջում» → Օգնում է հասկանալ՝ արդյոք կերպարի փոփոխությունն ու պատմության ավարտը հասել են հանդիսատեսին:

Խորհուրդ

Սկսեք վստահելի դասընկերներից կամ ընկերներից, ապա, անհրաժեշտության դեպքում, ներկայացրեք աշխատանքը ընտանիքի անդամներին կամ ավելի լայն լսարանի:

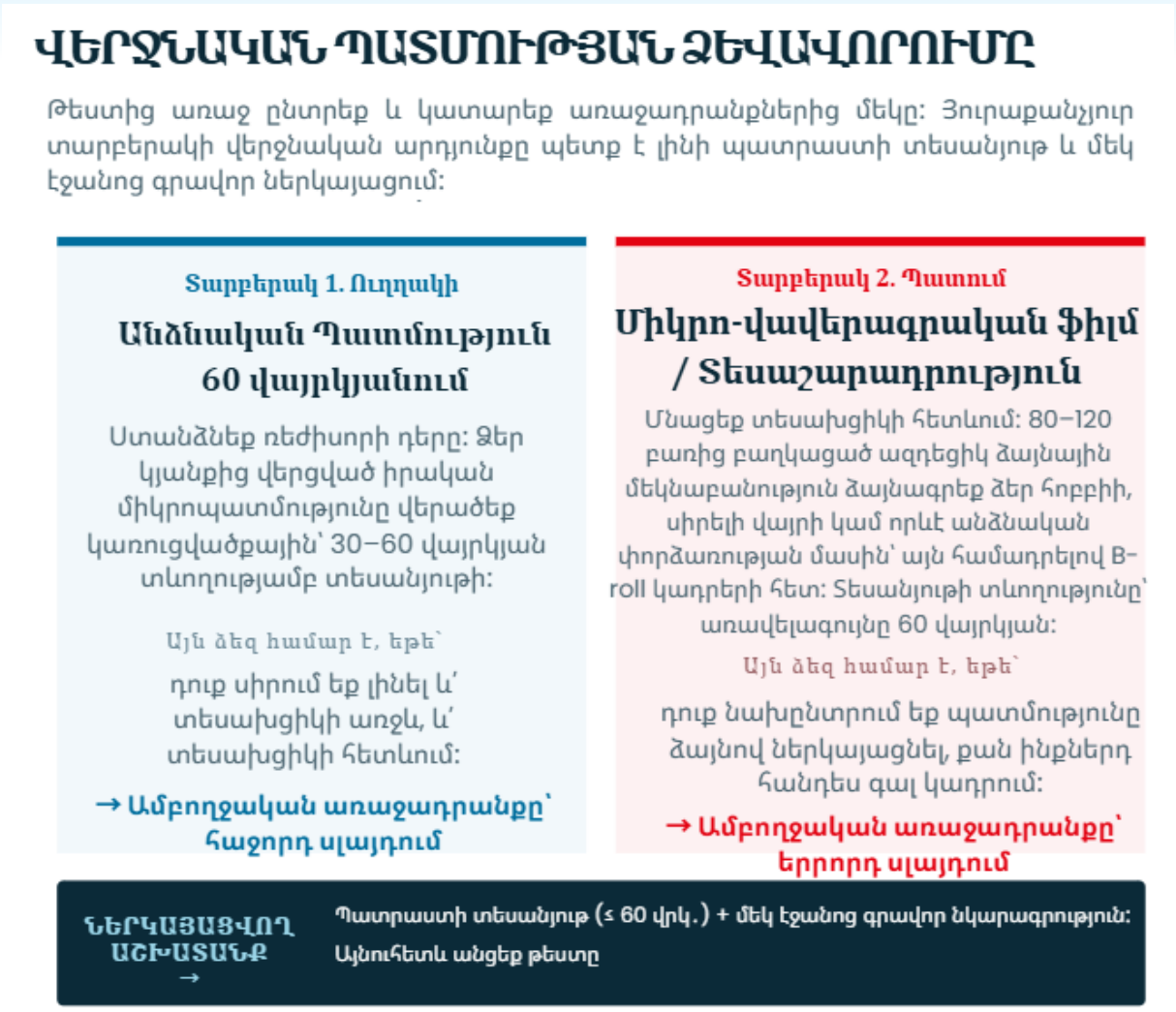
Տնային աշխատանք

Արտահանեք ձեր վերջնական տեսանյութը և գրեք մեկ պարբերությամբ անդրադարձ, որտեղ կպատասխանեք՝ ինչ փոխվեց ձեր պատմության մեջ գաղափարից մինչև վերջնական մոնտաժ, և ինչպե՞ս ազդեց այդ փոփոխությունը հանդիսատեսի ընկալման վրա:



Առաջադրանքներ

Ընտրեք և իրականացրեք ձեր նախընտրած երկու տարբերակներից միայն մեկը: Այս առաջադրանքը կօգնի ձեզ ձեր սովորածը գործնականում կիրառել նախքան թեստին անցնելը:



- **Տարբերակ 1. Անձնական պատմություն՝ 60 վայրկյանում**

Նկարագրություն

Այս տարբերակը նախատեսված է նրանց համար, ովքեր ցանկանում են ստանձնել **ռեժիսորի և օպերատորի** դերը և զարգացնել իրական կյանքում տեղի ունեցած մի դեպքը կարճ, կառուցվածքային և հետաքրքիր տեսանյութային պատմության վերածելու կարողությունը:

Առաջադրանք

Ձեր անձնական փորձառությունից ընտրեք մեկ կոնկրետ փոքր պատմություն (micro-story)՝ օրինակ՝ ավտոբուսից ուշանալը, որևէ իր կորցնելը կամ անսպասելի հանդիպումը: Նկարահանեք այդ պատմությունը և մոնտաժեք 30–60 վայրկյան տևողությամբ կարճ տեսանյութի: Պատրաստի տեսանյութին կից՝ մինչև մեկ էջի սահմաններում, գրավոր ներկայացրեք հետևյալը.

1. Պլանավորման չորս հիմնական տարրերը
Նկարագրեք, թե ինչպես եք ձեր պատմության մեջ ներկայացրել 1-ին մոդուլի չորս հիմնական տարրերը.

- Ո՞վ է գլխավոր կերպարը:

- Ո՞րն է նրա նպատակը:
- Ո՞րն է խոչընդոտը:
- Ի՞նչ է փոխվում վերջում:

Նկարագրեք նաև, թե ինչպես եք նախապես կազմել **կադրերի ցանկը (Shot List)՝** նկարահանման վայրում ժամանակ խնայելու համար:

2. Նկարահանման տեխնիկան և ձայնը

Նկարագրեք, թե ինչպես եք պատրաստել հեռախոսը նկարահանման համար՝ մաքրել ոսպնյակը, կողպել ֆոկուսն ու լուսավորությունը: Ի՞նչ տեխնիկա եք օգտագործել հստակ ձայն ստանալու համար, և ինչպե՞ս եք համաժամեցրել պատկերը և ձայնը՝ օրինակ՝ ծափի միջոցով:

3. Մոնտաժ և հետադարձ կապ

Ինչպե՞ս եք դասավորել ձայնային շերտերը ժամանակագծի վրա՝ ձայնային տեքստ/երկխոսություն, երաժշտություն, ձայնային էֆեկտներ: Քանի՞ տոկոսով եք կրճատել նախնական մոնտաժը՝ ավելի սեղմ և դինամիկ ռիթմ ստանալու համար: Ներկայացրեք նաև, թե ի՞նչ նկատեց արտաքին դիտորդը՝ ընկերոջը կամ դասընկերոջը տեսանյութն առաջին անգամ ցուցադրելուց հետո:

➢ **Տարբերակ 2. Միկրովավերագրական ֆիլմ / Տեսաշարադրություն**

Նկարագրություն

Այս տարբերակը նախատեսված է նրանց համար, ովքեր նախընտրում են չերևալ տեսախցիկի առաջ, այլ պատմել իրենց հոբբիի, սիրելի վայրի կամ որևէ անձնական փորձառության մասին՝ համադրելով ազդեցիկ պատմողական ձայնը և թեմային համապատասխան լրացուցիչ կադրերը:

Առաջադրանք

Գրեք 80–120 բառից բաղկացած կարճ սցենար, ձայնագրեք այն որպես կադրային ուղեկցվող խոսք և նկարահանեք ձեր խոսքը պատկերավորող կադրեր՝ ստեղծելով մինչև 60 վայրկյան տևողությամբ կարճ տեսանյութ: Պատրաստի տեսանյութին կից՝ մինչև մեկ էջի սահմաններում, գրավոր ներկայացրեք հետևյալը՝

1. Սցենար և տեսողական պլան

Ներկայացրեք ձեր սկզբնական տեքստը, որը ձայնագրել եք որպես պատմողական ձայն: Նկարագրեք, թե ինչպես եք կազմել 8–10 կոնկրետ կադրերից բաղկացած ցանկը և ինչպես եք նկարահանել B-roll՝ ձեր խոսքը պատկերավորելու համար օգտագործելով խոշոր պլաններ, մանրամասներ և լրացուցիչ կադրեր:

2. Ձայնի և լուսավորության կառավարում

Նկարագրեք, թե ինչպես եք վերահսկել միջավայրը պատմողական ձայնը ձայնագրելիս՝ արձագանքից խուսափելու համար: Օրինակ՝ կարող եք նշել զգեստապահարանի կամ պահարանի հնարքը, երբ հագուստները կլանում են ձայնի անդրադարձը: Նկարագրեք նաև, թե ինչպես եք օգտագործել բնական լուսավորությունը՝ օրինակ՝ նկարահանելով ոսկե ժամի (Golden Hour) ընթացքում, և ինչպես եք կիրառել երրորդների կանոնը (Rule of Thirds)՝ կադրն ավելի պրոֆեսիոնալ տեսք տալու համար:

3. Տեսալսողական հավասարակշռություն

Նկարագրեք, թե ինչպես եք նախագիծը հավաքել ձեր ընտրած մոնտաժային ծրագրում՝ սկզբում տեղադրելով պատմողական ձայնի շերտը: Ինչպե՞ս եք կարգավորել ձայնի մակարդակները, որպեսզի ֆոնային երաժշտությունն ու ձայնային էֆեկտները (SFX) չխլացնեն կամ չծածկեն ձեր խոսքը:

Թեստ

Ուշադիր կարդացեք յուրաքանչյուր հարցը և ընտրեք չորս առաջարկվող տարբերակներից լավագույնը:

Հարց 1

Անձնական փորձից 30–60 վայրկյան տևողությամբ կարճ տեսանյութի գաղափար ընտրելիս ո՞րն է լավագույն մոտեցումը՝ պատմությունը հաջող և կառուցվածքային ներկայացնելու համար:

- **A)** Փորձեք պատմել ձեր ամբողջ մանկությունը կամ տարիներ ընդգրկող երկար պատմություն
- **B)** Կենտրոնացեք մեկ կոնկրետ «միկրոպատմության» վրա, որը զարգանում է կարճ ժամանակահատվածում՝ հստակ նպատակով և խոչընդոտով
- **C)** Ստեղծեք ֆանտաստիկ պատմություն՝ սուպերհերոսներով, որպեսզի այն ավելի պրոֆեսիոնալ տեսք ունենա
- **D)** Սկսեք նկարահանել պատահական կերպով՝ առանց սահմանելու, թե ինչ փոփոխություն կլինի վերջում

Հարց 2

Ո՞ր նախնական պլանավորման գործիքն է օգտագործվում աշխատանքը՝ ըստ նկարահանման վայրերի կազմակերպելու համար՝ կադրերը դասավորելով նկարահանման գործնական արդյունավետության, այլ ոչ թե պարտադիր ժամանակագրական հաջորդականության հիման վրա:

- **A)** Ուրվագիծ
- **B)** Կադրերի պլանավորում
- **C)** Կադրերի ցուցակ
- **D)** Ձայնագրություն

Հարց 3

Ո՞րն է առաջին տեխնիկական քայլը, որը խորհուրդ է տրվում կատարել հեռախոսի տեսախցիկով նկարահանումը սկսելուց առաջ՝ պրոֆեսիոնալ պատկերի որակ ապահովելու համար:

- **A)** Թվային խոշորացումը կարգավորեք առավելագույնի
- **B)** Մաքրեք տեսախցիկի ոսպնյակը և ֆիքսեք ֆոկուսը/լուսացորությունը՝ էկրանին սեղմելով և պահելով
- **C)** Անկախ շրջակա լույսից, միացրեք հեռախոսի լապտերը
- **D)** Պահպանեք տեսարանը հնարավորինս ցածր լուծաչափով՝ տեղ խնայելու համար

Հարց 4

Ի՞նչ է այսպես կոչված «Ոսկե ժամը» (Golden Hour), և ինչո՞ւ է խորհուրդ տրվում այն օգտագործել բացօթյա տեսանյութեր նկարահանելիս:

A) Ժամը կեսօրին, երբ արևը ամենաուժեղն է և ստեղծում է սուր, հակադրական ստվերներ
B) Արևածագից հետո մոտ մեկ ժամ կամ մայրամուտից մեկ ժամ առաջ ընկած ժամանակահատվածը, երբ բնական լույսը փափուկ, տաք և տեսախցիկի համար հաճելի է
C) Խմբագրման ծրագրի առաջին ժամը, երբ ֆայլերը բեռնվում են անվճար
D) Ժամանակը, երբ սոցիալական ցանցերում լսարանը առավել ակտիվ է և տեսանյութերը հավաքում են առավել շատ դիտումներ

Հարց 5
Եթե խմբով տեսանյութ եք նկարահանում և մեկ հեռախոսն օգտագործում եք պատկերը, իսկ երկրորդ սարքը՝ մաքուր ձայնը ձայնագրելու համար, ի՞նչ տեխնիկա պետք է կիրառեք յուրաքանչյուր դուբլի սկզբում՝ հետագայում տեսանյութն ու ձայնը համաժամեցնելու համար:
A) Առանց ձայնի սպասելու, անմիջապես սկսեք խոսել
B) Կատարեք հստակ, ուժեղ ծափ (slate/clap), որը տեսանելի է տեսախցիկին և հստակ լսելի ձայնագրության մեջ
C) Կանգնեք ձայնագրիչից հնարավորինս հեռու
D) Ծրագրաշարը փորձարկելու համար ձայնագրեք ձայնը աղմկոտ սենյակում՝ միացված օդորակիչով

Հարց 6
Ո՞րն է լավագույն գործնական լուծումը, եթե կադրային ուղեկցող խոսք ձայնագրելիս նկատում եք, որ սենյակում ուժեղ և տհաճ արձագանք կա:
A) Միկրոֆոնի ձայնի ուժգնությունը կարգավորել առավելագույն մակարդակի
B) Ձայնագրություն կատարելու համար մտեք պահարան կամ զգեստապահարան, քանի որ կախված գործվածքները կլանում են ձայնային ալիքները
C) Դուրս եկեք փողոց, որտեղ փչում է քամին՝ արձագանքը ծածկելու համար
D) Կարդացեք տեքստը շշուկով և շատ արագ, առանց որևէ դադարի

Հարց 7
Ո՞րն է տարբերությունը հիմնական պատմությունը նկարահանելու և այսպես կոչված «B-roll»-ի (օժանդակ կադրեր) նկարահանելու միջև:
A) Գլխավոր պատմությունը նկարահանվում է տեսախցիկով, իսկ B-roll-ը ավտոմատ կերպով ստեղծվում է արհեստական բանականության կողմից
B) Գլխավոր պատմությունը ցույց է տալիս հիմնական գործողությունը, իսկ B-roll-ը լրացուցիչ մանրակրկիտ և մոտիկ կադրեր են, որոնք խմբագրման ժամանակ ճկունություն են ապահովում
C) B-roll-ները միայն վատ և մշուշված կադրերն են, որոնք պետք է անմիջապես ջնջվեն
D) Գլխավոր պատմությունը նկարահանվում է հորիզոնական ռեժիմով, իսկ B-roll-ը պետք է նկարահանվի ուղղահայաց

Հարց 8
Ո՞րն է ձայնագրությունները դասավորելու «ոսկե կանոնը»՝ մոնտաժային ծրագրում տեսանյութի վերջնական ձայնը հավաքելիս:
A) Երաժշտությունը պետք է միշտ ավելի բարձր լինի մարդու ձայնից

B) Ձայնային մեկնաբանությունը ավելացվում է առաջին հերթին, իսկ ֆոնային երաժշտության մակարդակներն ու էֆեկտները նվազեցվում են դրա տակ
C) Ձայնային էֆեկտները (SFX) պետք է ամբողջությամբ խեղդեն խոսքը
D) Բոլոր ձայնագրությունները միաժամանակ պետք է աշխատեն առավելագույն ծավալով

Հարց 9
Երբ ավարտել եք առաջին՝ սևագիր մոնտաժը և բոլոր կադրերը դասավորել եք ըստ կադրերի պլանավորման, ի՞նչ է խորհուրդ տրվում անել նախքան տեսանյութն արտահանելը:

A) Յուրաքանչյուր կադրի տևողությունը կրկնապատկեք՝ տեսանյութը երկարացնելու համար
B) Դիտեք ամբողջ նյութը և փորձեք այն կրճատել մոտ 10%-ով՝ ավելի խիտ ռիթմ և բարձր դինամիկա ապահովելու համար
C) Ավելացրեք հնարավորինս շատ 3D անցումներ և վառ գունային ֆիլտրեր յուրաքանչյուր երկու կադրի միջև
D) Հեռացրեք ձայնային շերտը, որտեղ ձայնագրված է կադրային ուղեկցող խոսքը, որպեսզի մնա միայն երաժշտությունը

Հարց 10
Ինչո՞ւ է պատրաստի տեսանյութը արտաքին դիտորդներին՝ ընկերներին կամ խմբակիցներին, ցուցադրելը կարևոր քայլ նախքան դրա վերջնական հրապարակումը:

A) Պարզելու՝ արդյոք մարդկանց դուր են գալիս ձեր կիրառած ֆիլտրերը
B) Քանի որ արտաքին դիտորդը կարող է բացահայտել պատմության մեջ ձեր կողմից չնկատված «կույր կետերը» և գնահատել, թե արդյոք հերոսի նպատակը հստակ է:
C) Պարզապես հավանումներ և մեկնաբանություններ հավաքելու համար պաշտոնական ներմուծումից առաջ
D) Ձեզ ցույց տալու համար, թե ինչպես օգտագործել CapCut-ի արտահանման ֆունկցիան

VIBE ուսուցման ուղեցույց. գնահատման բանալին

Գնահատման բանալի- Մոդուլ 1

Մանկավարժների, երիտասարդական աշխատողների և ֆասիլիտատորների համար

Այս բաժինը տրամադրում է պատասխանների բանալին, յուրաքանչյուր տարբերակի մանրամասն տեքստային հիմնավորումները և արդյունքների վերլուծության մեթոդաբանական ուղեցույցը: Բոլոր բացատրությունները համապատասխանում են **Մոդուլ 1. Պատմության հիմունքներ** բաժնում ներկայացված սահմանումներին և հասկացություններին:

Հարց 1. Պատմության հիմնական կառուցվածքը

Համաձայն Մոդուլ 1-ի՝ որո՞նք են յուրաքանչյուր պատմության հիմքում ընկած չորս հիմնական տարրերը:

A) Թեմա, Սյուժե, Դիալոգ, Երաժշտություն **(Սխալ)**
B) Կամերա, Լուսավորություն, Ձայն, Մոնտաժ **(Սխալ)**
C) Դեր, Նպատակ, Խոչընդոտ, Փոփոխություն **(Ճիշտ)**
D) Սկիզբ, Միջնամաս, Ավարտ, Կլիմաքս **(Սխալ)**

Դասընթացավարի հիմնավորում և տեխնիկական գնահատում

- **Ինչու է C տարբերակը ճիշտ.** Այս տարբերակը ներառում է Մոդուլի 1-ի 1-ին բաժնում սահմանված չորս հիմնական տարրերը: Դրանց փոխկապակցվածությունն է առաջ մղում պատմության բովանդակությունը. կերպարն ունի հստակ նպատակ, սակայն բախվում է խոչընդոտի, որն ի վերջո հանգեցնում է նրա տեսակետի, վարքագծի կամ ընկալման փոփոխությանը:
- **Ինչու է A տարբերակը սխալ.** Սրանք դրամատուրգիայի և մեդիաարտադրության ընդհանուր տեսական տարրեր են, սակայն ինքնին չեն ապահովում ամբողջական և գործունակ պատմության կառուցվածքի ձևավորումը:
- **Ինչու է B տարբերակը սխալ.** Այս տարրերը վերաբերում են տեսանյութի ստեղծման տեխնիկական և հետարտադրական կողմերին: Դրանք իրականացման գործիքներ են, ոչ թե հենց պատմողական բովանդակության կառուցվածքը ձևավորող հիմքը:
- **Ինչու է D տարբերակը սխալ.** Այս տարբերակը ներկայացնում է սյուժեի ժամանակային հաջորդականությունը (երեք գործողությամբ կառուցվածքի շրջանակում), այլ ոչ թե այդ կառուցվածքը բովանդակությամբ ձևավորող հիմնարար տարրերը:

Հարց 2. Կերպարի ներկայացումը տեսալսողական մեդիայում

Տեսալսողական պատմության մեջ ինչպե՞ս պետք է ներկայացվի կերպարը՝ հանդիսատեսին արդյունավետորեն ներգրավելու համար:

A) Երկար տեքստային բացատրությունների և էկրանին ցուցադրվող նախապատմության միջոցով **(Սխալ)**

B) Գործողությունների, արտահայտությունների և իմաստալից տեսողական մանրամասների միջոցով **(Ճիշտ)**
C) Որպես կատարյալ կերպար՝ առանց որևէ թերությունների կամ ներքին հակամարտությունների **(Սխալ)**
D) Միայն կադրային ուղեկցվող ձայնի միջոցով, որը նկարագրում է նրանց անհատական հատկանիշները **(Սխալ)**

Դասընթացավարի հիմնավորում և տեխնիկական գնահատում

- **Ինչու է B տարբերակը ճիշտ.** Սա 1-ին և 5-րդ բաժիններում շեշտադրված **«Ցույց տուր, մի՛ պատմիր»** սկզբունքի գործնական կիրառումն է: Տեսալսողական բովանդակության մեջ կերպարի գործողություններն ու արտահայտություններն անմիջապես փոխանցում են նրա հուզական վիճակը և, որպես կանոն, ավելի արդյունավետ են, քան արտաքին նկարագրությունը:
- **Ինչու է A տարբերակը սխալ.** Էկրանին ցուցադրվող մեծածավալ տեքստային հատվածները դանդաղեցնում են պատմության ռիթմը և նվազեցնում դիտողի տեսողական ներգրավվածությունը:
- **Ինչու է C տարբերակը սխալ.** Առանց թերությունների կամ ներքին հակասությունների կերպարը կարող է համոզիչ չթվալ և սահմանափակել պատմության ընթացքում նրա զարգացման կամ **փոփոխության** հնարավորությունը:
- **Ինչու է D տարբերակը սխալ.** Պատմողական ձայնը օգտակար գործիք է, հատկապես վավերագրական նյութերում, սակայն միայն դրանով կերպարը նկարագրելը նվազեցնում է պատկերի դերը տեղեկություն և հույզ փոխանցելու գործում:

Հարց 3. Պատմողական խոչընդոտների բացահայտում

Եթե երիտասարդ ակտիվիստը ցանկանում է նկարահանել իր առաջին տեսանյութ- ռեպորտաժը, սակայն վախենում է թե ինչպես կվերաբերվեն իրեն այգում գտնվող մարդիկ, ապա սա ի՞նչ տեսակի խոչընդոտ է:

A) Արտաքին խոչընդոտ **(Սխալ)**
B) Ներքին խոչընդոտ **(Ճիշտ)**
C) Տեխնիկական խոչընդոտ **(Սխալ)**
D) Ֆորս մաժորային դեպք **(Սխալ)**

Դասընթացավարի հիմնավորում և տեխնիկական գնահատում

- **Ինչու է B տարբերակը ճիշտ.** 1-ին բաժինը հոգեբանական արգելքները, անձնական անինքնավստահությունը և սոցիալական գնահատականից վախը հստակ սահմանում է որպես ներքին խոչընդոտներ: Հակամարտությունն այստեղ չի գալիս արտաքին միջավայրից, այլ կերպարի հուզական վիճակից:
- **Ինչու է A տարբերակը սխալ.** Արտաքին խոչընդոտները շրջակա միջավայրի կոնկրետ գործոններ են, որոնք ֆիզիկապես խոչընդոտում են կերպարի գործողություններին կամ առաջընթացին:
- **Ինչու է C տարբերակը սխալ.** Տեխնիկական խոչընդոտը վերաբերում է բացառապես արտադրության ընթացքում սարքավորումների, ծրագրային ապահովման կամ էլեկտրամատակարարման հետ կապված խնդիրներին:

- **Ինչու է D տարբերակը սխալ.** Ֆորս-մաժորը ենթադրում է անվերահսկելի, լայնածավալ արտաքին իրադարձություններ (օրինակ՝ ուժեղ եղանակային պայմաններ կամ բնական երևույթներ), այլ ոչ թե անձնական հուզական դժվարությանը:

Հարց 4. Վտանգների ըմբռնումը

Հետևյալ պնդումներից ո՞րն է լավագույնս բնութագրում պատմության մեջ «Վտանգներ» (Stakes) հասկացությունը:

A) Սոցիալական ցանցերում հրապարակված վերջնական տեսանյութի ճշգրիտ տևողությունը **(Սխալ)**
B) Այն, ինչ կերպարը կարող է կորցնել կամ ձեռք բերել, եթե չհասնի իր նպատակին **(Ճիշտ)**
C) Մի տեսարանում ներգրավված ֆոնային դերակատարների թիվը **(Սխալ)**
D) Նախագծի նկարահանումների վրա ծախսված ֆինանսական բյուջեն **(Սխալ)**

Դասընթացավարի հիմնավորում և տեխնիկական գնահատում

- **Ինչու է B տարբերակը ճիշտ.** 3-րդ բաժնի համաձայն՝ **վտանգները** սահմանում է պատմության մեջ գործողությունների հետևանքները: Այն ցույց է տալիս, թե ինչ կարող է կորցնել կամ ձեռք բերել կերպարը՝ կախված հաջողությունից կամ ձախողումից՝ դրանով իսկ դրդելով հանդիսատեսին հետևել իրադարձությունների զարգացմանը:
- **Ինչու է A տարբերակը սխալ.** Տեսանյութի տևողությունը տեխնիկական պարամետր է և չի արտացոլում պատմողական հակամարտության լրջությունը կամ հուզական ծանրությունը:
- **Ինչու է C տարբերակը սխալ.** Տեսարանի մասշտաբը կամ զանգվածային դերակատարների թիվը ինքնաբերաբար չեն որոշում, թե որքան կարևոր է գլխավոր կերպարի առջև ծառացած խնդիրը:
- **Ինչու է D տարբերակը սխալ.** Ֆինանսական բյուջեն արտադրության գործնական ռեսուրս է և պատմության ներքին տրամաբանության մաս չէ:

Հարց 5. Պատմության խթանող իրադարձության (Inciting Incident) մեխանիզմը

Ո՞րն է **«մեկնարկային իրադարձության»** հիմնական դերը երեք գործողությամբ կառուցվածքում:

A) Այն հայտնվում է վերջում և լուծում կերպարի բոլոր խնդիրները **(Սխալ)**
B) Այն Գործողություն 1-ում տեղի ունեցող իրադարձություն է, որը խախտում է սկզբնական իրավիճակը և դրդում կերպարին գործելու **(Ճիշտ)**
C) Այն աստիճանաբար նվազեցնում է լարվածությունը գագաթնակետից անմիջապես հետո **(Սխալ)**
D) Այն մոնտաժային տեխնիկական սխալ է, որը շփոթություն է ստեղծում պատմության մեջ **(Սխալ)**

Դասընթացավարի հիմնավորում և տեխնիկական գնահատում

- **Ինչու է B տարբերակը ճիշտ.** 4-րդ բաժնում մեկնարկային իրադարձությունը ներկայացվում է որպես Գործողություն 1-ում տեղի ունեցող այն իրադարձությունը, որը խախտում է սկզբնական կայուն իրավիճակը: Այն անմիջական խնդիր է ստեղծում կամ ստիպում կերպարին գործել:
- **Ինչու է A տարբերակը սխալ.**Պատմության հիմնական խնդիրների լուծումը տեղի է ունենում գագաթնակետի և հանգուցալուծման միջոցով՝ Գործողություն 3-ի վերջում:
- **Ինչու է C տարբերակը սխալ.** Հակամարտության առավելագույն կետից հետո լարվածության նվազումը պատկանում է հանգուցալուծման փուլին, ոչ թե պատմողական զարգացման սկզբին:
- **Ինչու է D տարբերակը սխալ.** Մեկնարկային իրադարձությունը պատմողական կառուցվածքի ստանդարտ տարր է, ոչ թե մոնտաժի կամ հետարտադրության պատահական սխալ:

Հարց 6. Պատմողական դինամիկան զարգացման փուլում
Ի՞նչն է ձևավորում «պատմողական դինամիկան» Գործողություն 2-ում՝ Միջին մասում:

A) Փոքր հակամարտությունների շղթան, որտեղ յուրաքանչյուր գործողություն հանգեցնում է տրամաբանական հետևանքի **(ճիշտ)**
B) Իրար հետ կապ չունեցող պատահական առօրյա իրադարձությունների շարք **(Սխալ)**
C) Անշարժ կադր՝ բնապատկերով և առանց որևէ շարժման **(Սխալ)**
D) Գլխավոր կերպարի առջև ծառացած խոչընդոտների լիակատար բացակայությունը **(Սխալ)**

Դասընթացավարի հիմնավորում և տեխնիկական գնահատում

- **Ինչու է A տարբերակը ճիշտ.** 4-րդ բաժնում շեշտադրված է, որ Երկրորդ գործողությունը պահանջում է տեսարանների միջև պատճառահետևանքային կապ («հետևաբար/բայց» կառուցվածք): Կերպարի՝ իր նպատակին հասնելու յուրաքանչյուր փորձ պետք է հանգեցնի նոր զարգացման կամ բարդության՝ պահպանելով պատմության դինամիկան:
- **Ինչու է B տարբերակը սխալ.** Տեսարանները պարզապես ժամանակագրական հաջորդականությամբ կապելը՝ առանց տրամաբանական պատճառահետևանքային կապի, վերացնում է դրամատիկ լարվածությունը և իրադարձությունները դարձնում պատահական ու մեկուսացված:
- **Ինչու է C տարբերակը սխալ.** Երկար ժամանակ անշարժ պատկերների ցուցադրումը՝ առանց դրանց պատմողական գործառույթի, դադարեցնում է սյուժեի առաջընթացը, այլ ոչ թե նպաստում դրան:
- **Ինչու է D տարբերակը սխալ.** Խոչընդոտների վերացումը վերացնում է հակազդեցությունը: Առանց հակամարտության պատմությունը կորցնում է դինամիկան և այլևս չի զարգանում:

Հարց 7. Ոսկե կանոնը՝ «Ցույց տուր, մի՛ պատմիր», ինչ՞ն է նշանակում սմարթֆոնով նկարահանելիս:

A) Կերպարը պետք է ամբողջ սցենարը կարդա անմիջապես տեսախցիկի առաջ **(Սխալ)**
B) Տեղեկությունը փոխանցելու համար պատկերների, հույզերի և միջավայրի օգտագործում՝ ուղղակի բացատրությունների փոխարեն **(Ճիշտ)**
C) Պատկերի ամբողջական անջատում և բացառապես ձայնային ուղու օգտագործում **(Սխալ)**
D) Մեծ ենթագրերի ավելացում, որոնք հստակ բացատրում են, թե ինչ է կատարվում կադրում **(Սխալ)**

Դասընթացավարի հիմնավորում և տեխնիկական գնահատում

- **Ինչու է B տարբերակը ճիշտ.** 5-րդ բաժինը բացատրում է, որ սմարթֆոնները թույլ են տալիս հեշտությամբ ֆիքսել մանրամասները խոշոր պլանով: Կոնկրետ առարկայի կամ անկեղծ արձագանքի ցուցադրումն անմիջապես տեսողական տեղեկություն է տալիս և նվազեցնում բանավոր բացատրությունների անհրաժեշտությունը:
- **Ինչու է A տարբերակը սխալ.** Եթե կերպարը տեքստն անմիջապես տեսախցիկի առջև է կարդում, տեղեկությունը փոխանցվում է գրեթե բացառապես բանավոր՝ առանց նկարահանման տեսողական հնարավորություններն օգտագործելու:
- **Ինչու է C տարբերակը սխալ.** Պատկերի ամբողջական հեռացումը նյութը վերածում է բացառապես ձայնային բովանդակության և վերացնում տեսալսողական պատմություն պատմելու հիմնական բաղադրիչներից մեկը:
- **Ինչու է D տարբերակը սխալ.** Եթե կադրում տեղի ունեցողը պարզաբանելու համար անհրաժեշտ են ենթագրեր, նշանակում է, որ կադրավորումը բավարար չափով չի փոխանցում պատմողական տեղեկությունը:

Հարց 8. Տեսողական կադրավորումը և մարդկային հույզերը

Ո՞ր տեսակի կադրավորումն է առավել նպատակահարմար մարդկային բուռն հույզերը կամ շատ փոքր, էական մանրամասները պատկերելու համար:

A) Լայն կադր **(Սխալ)**
B) Խոշոր պլան **(Ճիշտ)**
C) Միջին պլան **(Սխալ)**
D) Պանորամային կադրավորում **(Սխալ)**

Դասընթացավարի հիմնավորում և տեխնիկական գնահատում

- **Ինչու է B տարբերակը ճիշտ.** 5-րդ բաժինը խոշոր պլանը հստակ ներկայացնում է որպես հուզական բովանդակություն փոխանցելու հիմնական գործիք: Դեմքի կամ առարկայի շուրջ կադրը նեղացնելով՝ շրջակա միջավայրի շեղող տարրերը նվազեցվում են, և հանդիսատեսի ուշադրությունը կենտրոնացվում է տվյալ մանրուքի վրա:
- **Ինչու է A տարբերակը սխալ.** Լայն պլանը հիմնականում օգտագործվում է տեղանքը, տարածական մասշտաբը և տեսարանի համատեքստը ներկայացնելու համար, ինչի պատճառով դեմքի միկրոարտահայտությունները սովորաբար դժվար նկատելի են դառնում:

- **Ինչու է C տարբերակը սխալ.** Միջին պլանը հարմար է երկխոսությունների և հարցազրույցների համար, քանի որ հավասարակշռում է մարմնի լեզուն և միջավայրը, սակայն այն բավարար խոշորացում չի ապահովում մանր մանրամասները ընդգծելու համար:
- **Ինչու է D տարբերակը սխալ.** Պանորամային կադրավորումը (Panning) տեսախցիկի հորիզոնական շարժումն է ֆիքսված առանցքի շուրջ և ոչ թե անշարժ տեսողական կադրավորման տեսակ:

Հարց 9. Ձայնը տեսալսողական մեդիայում

Ո՞րն է տեսալսողական մեդիայում դիեգետիկ և ոչ դիեգետիկ ձայնի տարբերությունը:

A) Դիեգետիկ ձայնը միշտ ցածր որակի է, մինչդեռ ոչ դիեգետիկ ձայնը ձայնագրվում է պրոֆեսիոնալ ստուդիայում **(Սխալ)**
B) Տարբերություն չկա. դրանք նույն տեսակի ձայնի երկու անվանումներ են **(Սխալ)**
C) Դիեգետիկ ձայնը գոյություն ունի պատմության աշխարհի ներսում, և կերպարները կարող են լսել այն, մինչդեռ ոչ դիեգետիկ ձայնը ավելացվում է բացառապես հանդիսատեսի համար **(Ճիշտ)**
D) Դիեգետիկ ձայնն ամբողջությամբ ստեղծվում է արհեստական բանականության գործիքների միջոցով **(Սխալ)**

Դասընթացավարի հիմնավորում և տեխնիկական գնահատում

- **Ինչու է C տարբերակը ճիշտ.** Դիեգետիկ ձայնը ծագում է պատմության աշխարհի ներսից, և կերպարները կարող են այն լսել: Ի հակադրություն՝ ոչ դիեգետիկ ձայնը գալիս է պատմության աշխարհի սահմաններից դուրս և լսելի է միայն հանդիսատեսին:
- **Ինչու է A տարբերակը սխալ.** Դիեգետիկ կամ ոչ դիեգետիկ լինելը ձայնի որակին չի վերաբերում: Ձայնի տեխնիկական որակը կարող է նույնը լինել երկու դեպքում էլ:
- **Ինչու է B տարբերակը սխալ.** Դիեգետիկ և ոչ դիեգետիկ ձայները տարբեր պատմողական գործառույթներ ունեցող հասկացություններ են:
- **Ինչու է D տարբերակը սխալ.** Դիեգետիկ ձայնի բնորոշումը կախված չէ նրանից, թե այն ինչ տեխնոլոգիայով է ստեղծվել: Այն կարող է ձայնագրվել իրական միջավայրում, ստեղծվել հետարտադրության ընթացքում կամ գեներացվել թվային գործիքներով:

Հարց 10. Նյութի ընտրության և դասավորման վերլուծություն

Ինչպե՞ս է Քևին Մակդոնալդի *Life in a Day* վավերագրական նախագիծը հաջողությամբ ստեղծում գրավիչ պատմություն՝ անմշակ, առօրյա տեսանյութերի հիման վրա:

A) Պրոֆեսիոնալ դերասաններ վարձելով, որոնք ընդօրինակում են իրական կյանքի իրավիճակները **(Սխալ)**
B) Մասնակիցների անձնական նպատակների շուրջ տեսալսողական նյութի մանրակրկիտ ընտրության, մոնտաժի և համատեքստային կառուցման

միջոցով **(ճիշտ)**
C) Ներկայացնելով մասնակիցների ուղարկած հազարավոր ժամերի չմշակված տեսանյութն ամբողջությամբ՝ առանց որևէ մոնտաժի **(Սխալ)**
D) Օգտատերերի տեսանյութերը վերածելով ամբողջությամբ անիմացիոն համատեղ ֆիլմի **(Սխալ)**

Դասընթացավարի հիմնավորում և տեխնիկական գնահատում

- **Ինչու է B տարբերակը ճիշտ.** 6-րդ բաժինը *Life in a Day*-ը ներկայացնում է որպես իրական կյանքը պատմողական կառուցվածքի մեջ կազմակերպելու օրինակ: Խմբագրական թիմը զտել և ընտրել է ամբոխահավաք եղանակով ստացված հազարավոր ժամերի տեսանյութերից այն նյութերը, որոնք պարունակում էին հստակ նպատակներ և խոչընդոտներ (օրինակ՝ քենիացի տղայի պատմությունը): Պատմության կառուցվածքը վերջնականապես ձևավորվել է հետագայում՝ նյութերի ընտրության և մոնտաժի միջոցով:
- **Ինչու է A տարբերակը սխալ.** Նախագիծն ամբողջությամբ հիմնված է իրական, ոչ գեղարվեստական տեսանյութերի վրա և չի օգտագործում պրոֆեսիոնալ դերասաններ կամ արհեստական վերարտադրումներ:
- **Ինչու է C տարբերակը սխալ.** Չմշակված տեսանյութն ամբողջությամբ, առանց մոնտաժի, ցուցադրելը կստեղծեր շարունակական տեսաարխիվ կամ հոսք, այլ ոչ թե հստակ սկիզբ, միջնամաս և ավարտ ունեցող կառուցվածքային պատմություն:
- **Ինչու է D տարբերակը սխալ.** Ֆիլմը պահպանում է մասնակիցների նկարահանած նյութի կենդանի գործողությամբ, վավերագրական բնույթը և չի կիրառում անիմացիոն տեխնիկաներ:

ՄԵԹՈԴԱԲԱՆԱԿԱՆ ԽՈՐՀՈՒՐԴ ԴԱՍԸՆԹԱՑԱՎԱՐԻ/ԻՆՔՆՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ՀԱՄԱՐ

Եթե սովորողը ստանում է **5-ից 7 ճիշտ պատասխան**, օգտագործեք ստորև ներկայացված ուղեցույցը՝ բարելավման ենթակա կոնկրետ ոլորտը բացահայտելու համար:

- **1, 4, 5, 6-րդ հարցերի սխալ պատասխանները** վկայում են **պատմության կառուցվածքի** հետ կապված բացի մասին: Խորհուրդ է տրվում կրկնել **երեք գործողությամբ կառուցվածքի** սկզբունքները:
- **2, 7, 8, 9-րդ հարցերի սխալ պատասխանները** վկայում են **տեսալսողական գրագիտության** հետ կապված բացի մասին: Խորհուրդ է տրվում անցկացնել գործնական վարժություն՝ տեղում ամարթֆոնով կադրավորման հմտությունները կիրառելու համար**::**

Մոդուլ 2-ի գնահատման բանալի

Մանկավարժների, երիտասարդական աշխատողների և ֆասիլիտատորների համար
Այս բաժինը ներառում է պատասխանների բանալին, յուրաքանչյուր տարբերակի վերաբերյալ մանրամասն հիմնավորումները և արդյունքների վերլուծության մեթոդաբանական ուղեցույցը: Բոլոր բացատրությունները խստորեն համապատասխանում են **Մոդուլ 2. «Պատմողի տեսանկյուն» (Seeing Like a Storyteller)** բաժնում ներկայացված սահմանումներին և հասկացություններին:

Հարց 1 Կադրավորում և տեսողական համատեքստ

Ո՞ր տեսակի տեսախցիկային կադրավորումն է հատուկ նախատեսված ամբողջական շրջակա միջավայրի համատեքստը ցուցադրելու և պատմության սկզբում միջավայրը սահմանելու համար:

A) Խոշոր պլան **(Սխալ)**
B) Լայն կադր **(Ճիշտ)**
C) Տեսանկյունային կադր (POV) **(Սխալ)**
D) Միջին պլան **(Սխալ)**

Դասընթացավարի հիմնավորում և տեխնիկական գնահատում

- **Ինչու է B տարբերակը ճիշտ.** 1-ին բաժինը հստակ նշում է, որ լայն պլանը (Wide Shot) կամ հաստատող/տեղադրող կադրը (Establishing Shot) օգտագործվում է տարածական մասշտաբը ցույց տալու և միջավայրը բացահայտելու համար: Այն պատմության սկզբում սահմանում է գործողության աշխարհագրական և ֆիզիկական համատեքստը:
- **Ինչու է A տարբերակը սխալ.** Խոշոր պլանը մեկուսացնում է փոքր մանրամասները կամ դեմքի հույզերը՝ նվազեցնելով շրջակա միջավայրի տեսանելիությունը, այլ ոչ թե այն ներկայացնելով:
- **Ինչու է C տարբերակը սխալ.** POV կադրը ցույց է տալիս տեսարանը կերպարի աչքերով՝ փոխանցելով նրա սուբյեկտիվ տեսանկյունը: Թեև այն կարող է ներառել միջավայրը, դրա հիմնական գործառույթը հոգեբանական ներգրավվածությունն է, ոչ թե տարածական համատեքստի հաստատումը:
- **Ինչու է D տարբերակը սխալ.** Միջին պլանը հավասարակշռում է մարմնի լեզուն և անմիջական շրջակա միջավայրը և սովորաբար կիրառվում է երկխոսությունների ժամանակ, սակայն այն չունի ընդհանուր տարածական միջավայրը ներկայացնելու համար անհրաժեշտ մասշտաբը:

Հարց 2 Տեսախցիկի անկյուններ և ուժային հարաբերություններ

Եթե ստեղծողը ցանկանում է տեսողականորեն ներկայացնել կերպարը խոցելի, անզոր կամ շրջապատի ճնշման տակ գտնվող, ո՞ր տեսախցիկի անկյունը պետք է կիրառի:

A) Ցածրից նկարահանում **(Սխալ)**
B) Աչքի մակարդակի անկյուն **(Սխալ)**
C) Բարձրից նկարահանում **(Ճիշտ)**
D) Թեքված անկյուն **(Սխալ)**

Դասընթացավարի հիմնավորում և տեխնիկական գնահատում

- **Ինչու է C տարբերակը ճիշտ.** 2-րդ բաժնի համաձայն՝ կերպարին վերևից նկարահանելը (High Angle) տեսողականորեն փոքրացնում է նրա մասշտաբը: Այն հանդիսատեսին հոգեբանորեն փոխանցում է խոցելիության, թուլության կամ անօգնականության զգացում:

- **Ինչու է A տարբերակը սխալ.** Ներքևից նկարահանման անկյունը (Low Angle) կերպարին նկարահանում է ներքևից դեպի վեր՝ մեծացնելով նրա ընկալվող ուժը, հեղինակությունը կամ գերակայությունը:
- **Ինչու է B տարբերակը սխալ.** Աչքերի մակարդակի անկյունը ստեղծում է հուզական չեզոքություն և դիտողի ու կերպարի միջև հարաբերական հավասարություն՝ չշեշտադրելով ուժային անհավասարակշռությունը:
- **Ինչու է D տարբերակը սխալ.** Թեքված անկյունը (Dutch Angle) հորիզոնի գիծը թեքում է՝ ստեղծելով հոգեբանական ապակողմնորոշման, լարվածության կամ անկայունության զգացում, այլ ոչ թե հատուկ շեշտադրելով անզորությունը:

Հարց 3 Երրորդների կանոնի կիրառում

Ի՞նչ է տեսախցիկի կադրավորման պլանի «երրորդների կանոնի» հիմնական գործառնական սկզբունքը

Գլխավոր նկարահանվող օբյեկտը տեղադրել էկրանին ճիշտ կենտրոնում **(Սխալ)**

A) Կադրը բաժանել 3×3 ցանցի և կարևոր տեսողական տարրերը տեղադրել գծերի վրա կամ դրանց հատման կետերում: **(ճիշտ)**

B) Ապահովել, որ յուրաքանչյուր տեսարան պարունակի ճիշտ երեք կերպար կամ օբյեկտ **(Սխալ)**

C) Մշտապես պահելով տեսախցիկի ոսպնյակը նկարահանվող օբյեկտից ճիշտ երեք ոտնաչափ հեռավորության վրա **(Սխալ)**

Դասընթացավարի հիմնավորում և տեխնիկական գնահատում

- **Ինչու է B տարբերակը ճիշտ.** 3-րդ բաժինը այս կանոնը սահմանում է որպես կադրավորման հիմնարար գործիք: Կերպարները կամ օբյեկտները ցանցի հորիզոնական կամ ուղղահայաց գծերի վրա կամ դրանց հատման կետերում տեղադրելով՝ պատկերը դառնում է ավելի դինամիկ և հավասարակշռված, քան ստանդարտ կենտրոնական կադրավորման դեպքում:
- **Ինչու է A տարբերակը սխալ.** Ճշգրիտ կենտրոնական կադրավորումը առանձին ոճ է, սակայն այն հակասում է «Երրորդների կանոնի»՝ հիմնական տարրերը կենտրոնից դուրս տեղադրելու սկզբունքին:
- **Ինչու է C տարբերակը սխալ.** Այս կանոնը վերաբերում է երկչափ էկրանի տարածության երկրաչափական բաժանմանը և ոչ թե տեսարանում առկա առարկաների կամ դերակատարների թվին:
- **Ինչու է D տարբերակը սխալ.** Կերպարից հեռավորությունը որոշվում է օբյեկտիվի ֆոկուսային հեռավորությամբ և ընտրված պլանի տեսակով և կապ չունի ցանցային կադրավորման այս կանոնի հետ:

Հարց 4 Շրջակա միջավայրի միջոցով կադրավորման տեխնիկաներ
Որո՞նք են կադրավորման պլանի այն տեխնիկաները, որոնք ենթադրում են շրջակա միջավայրի տարրերի՝ օրինակ՝ դռների, պատուհանների կամ կախված ճյուղերի օգտագործումը՝ գլխավոր թեմային շրջանակելու համար:

A) Ուղղորդող գծեր **(Սխալ)**

B) Կադրավորում կադրի ներսում **(ճիշտ)**

C) Երրորդների կանոն **(Սխալ)**

D) Գլխավերևի տարածություն **(Սխալ)**

Դասընթացավարի հիմնավորում և տեխնիկական գնահատում

- **Ինչու է B տարբերակը ճիշտ.** Ինչպես նշված է 3-րդ բաժնում, ճարտարապետական կամ բնական միջավայրի տարրերի միջոցով կերպարին շրջանակելը ստեղծում է տարածական խորության շերտեր և ուղղակիորեն կենտրոնացնում հանդիսատեսի ուշադրությունը կերպարի վրա:
- **Ինչու է A տարբերակը սխալ.** Ուղղորդող գծերը՝ օրինակ ճանապարհները կամ ցանկապատերը, օգտագործվում են դիտողի հայացքը դեպի ուշադրության կենտրոնական կետ ուղղելու համար, այլ ոչ թե կերպարին ֆիզիկապես շրջանակելու:
- **Ինչու է C տարբերակը սխալ.** Երրորդների կանոնը ցանցային դասավորության և հավասարակշռության սկզբունք է, ոչ թե միջավայրի միջոցով կերպարին շրջանակելու տեխնիկա:
- **Ինչու է D տարբերակը սխալ.** Գլխավերևի տարածության կառավարումը վերաբերում է կադրի ուղղահայաց հավասարակշռությանը և ոչ թե բազմաշերտ ստեղծագործական կադրավորման տեխնիկային:

Հարց 5 Կադրի վերին տարածության տեխնիկական կառավարում

Մասնագիտական կադրավորման մեջ «Գլխավերևի տարածության կառավարում» (Headroom) տերմինը ինչի՞ն է վերաբերում:

A) Լուսանկարչի հետևում նկարահանման ընթացքում պահանջվող ֆիզիկական տարածքի չափը **(Սխալ)**
B) Կերպարի գլխի վերևում՝ մինչև կադրի վերին եզրը, թողնված ազատ տարածությունը: **(Ճիշտ)**
C) Օգտագործվող եռոտանի գլխիկի առավելագույն թույլատրելի քաշը **(Սխալ)**
D) Շարժվող կերպարի առջև թողնված տարածությունը, որը ցույց է տալիս, թե նա ուր է քայլում **(Սխալ)**

Դասընթացավարի հիմնավորում և տեխնիկական գնահատում

- **Ինչու է B տարբերակը ճիշտ.** 4-րդ բաժինը նշում է, որ գլխավերևի տարածության ճիշտ կառավարումը թույլ է տալիս խուսափել երկու հիմնական սխալներից՝ կերպարի գլխի վերևի հատվածը կտրելուց (չափազանց քիչ տարածք) կամ գլխի վերևում չափազանց մեծ, դատարկ տարածություն թողնելուց (չափազանց շատ տարածք): Այն տեսողական հավասարակշռության կարևոր բաղադրիչ է:
- **Ինչու է A տարբերակը սխալ.** Նկարահանող խմբի ֆիզիկական տեղաշարժի կամ նկարահանման հրապարակում անհրաժեշտ ազատ տարածության հետ կապված հարցերը կապ չունեն տեսախցիկային կադրավորման տերմինաբանության հետ:
- **Ինչու է C տարբերակը սխալ.** Եռոտանու թույլատրելի ծանրաբեռնվածությունը մեխանիկական սարքավորման տեխնիկական բնութագիր է և ոչ թե էկրանային կադրավորման հասկացություն:
- **Ինչու է D տարբերակը սխալ.** Շարժվող կամ հայացքն ուղղած կերպարի առջև թողնվող տարածությունը կոչվում է **Lead Room** կամ **Looking Room՝ ազատ տարածություն, որը թողնվում է կերպարի շարժման կամ**

հայացքի ուղղությամբ: Այն վերաբերում է հորիզոնական, ոչ թե ուղղահայաց տարածությանը:

Հարց 6 Տեսախցիկի շարժումների դասակարգում

Ի՞նչ կառուցվածքային տարբերություն կա հորիզոնական և ուղղահայաց պտույտ կադրերի միջև:

A) Պանորամայինը տեսախցիկը շարժում է ուղղահայաց, իսկ թեքումը՝ հորիզոնական **(Սխալ)**
B) Պանորամայինը ենթադրում է եռոտանիի ֆիզիկական տեղաշարժը, մինչդեռ թեքումը կատարվում է թվային մեծացումով **(Սխալ)**
C) Պանորամայինը հորիզոնական ուղղությամբ պտտում է տեսախցիկը մի կողմից մյուսը, իսկ թեքումը՝ ուղղահայաց վեր ու վար է պտտում այն **(Ճիշտ)**
D) Պանորամայինը կարգավորում է լուսացորությունը, իսկ թեքումը փոխում է ոսպնյակի ֆոկուսը **(Սխալ)**

Դասընթացավարի հիմնավորում և տեխնիկական գնահատում

- **Ինչու է C տարբերակը ճիշտ.** 5-րդ բաժինը մանրամասնում է տեսախցիկի՝ ֆիքսված առանցքի շուրջ կատարվող շարժումների մեխանիկան: **Պանորամային շարժումը** նման է գլխի՝ ձախից աջ կամ աջից ձախ շրջվելուն (հորիզոնական շարժում), իսկ **թեքումը**՝ վիզը վերև կամ ներքև շարժելուն (ուղղահայաց պտույտ):
- **Ինչու է A տարբերակը սխալ.** Այս տարբերակը փոխում է երկու տարբեր պտտման առանցքների մեխանիկական սահմանումները:
- **Ինչու է B տարբերակը սխալ.** Երկու շարժումներն էլ իրականացվում են եռոտանու անշարժ հիմքի վրա: Տեսախցիկի ամբողջ համակարգը տարածության մեջ ֆիզիկապես տեղափոխելը դասակարգվում է որպես **tracking** կամ **dolly** շարժում, երբ տեսախցիկն ամբողջությամբ տեղաշարժվում է տարածության մեջ, այլ ոչ թե պարզապես պտտվում է իր ֆիքսված դիրքի շուրջ:
- **Ինչու է D տարբերակը սխալ.** Սրանք տեսախցիկի մարմնի տարածական ֆիզիկական շարժումներ են, ոչ թե օբյեկտիվի ներքին օպտիկական տարրերի կամ թվային սենսորի պարամետրերի կարգավորումներ:

Հարց 7 Տեսախցիկի շարժման հիմնավորման տրամաբանությունը

Ինչպե՞ս է մոտիվացված շարժումը տարբերվում ոչ մոտիվացված տեսախցիկի շարժումից:

A) Մոտիվացված շարժումը ավելի արագ է և օգտագործում է շարունակական թվային կայունացում **(Սխալ)**
B) Մոտիվացված շարժումը տեղի է ունենում, երբ տեսախցիկը հետևում է էկրանին ցուցադրվող կոնկրետ գործողությանը կամ ֆիզիկական տեղաշարժին **(Ճիշտ)**
C) Մոտիվացված շարժումը հնարավոր է իրականացնել միայն պրոֆեսիոնալ տեսախցիկի շարժական ռելսերի միջոցով: **(Սխալ)**

D) Մոտիվացված շարժումը տեղի է ունենում պատահական միջակայքներով՝ հանդիսատեսին արթուն պահելու համար **(Սխալ)**

Դասընթացավարի հիմնավորում և տեխնիկական գնահատում

- **Ինչու է B տարբերակը ճիշտ.** 5-րդ բաժինը սահմանում է, որ պատահական շարժումը շեղում է հանդիսատեսի ուշադրությունը: Տեսախցիկի շարժումը պետք է «մոտիվացված» լինի պատմության ներսում տեղի ունեցող գործողությամբ. օրինակ՝ կատարել **հորիզոնական շարժում**, երբ կերպարը սկսում է քայլել, կամ կատարել **ուղղահայաց դեպի վեր**, երբ կերպարը հայացքը բարձրացնում է դեպի բարձր շենք:
- **Ինչու է A տարբերակը սխալ.** Շարժման արագությունը և տեխնիկական կայունացման միջոցները չեն որոշում կադրի պատմողական մոտիվացիան:
- **Ինչու է C տարբերակը սխալ.** Մոտիվացիան պատմողական նպատակի վերաբերյալ ստեղծագործական որոշում է: Այն կարող է լիարժեք իրականացվել նույնիսկ սմարթֆոնը ձեռքով պահելով՝ առանց որևէ արտաքին մեխանիկական սարքավորման:
- **Ինչու է D տարբերակը սխալ.** Պատահական ընդմիջումներով շարժումները ստեղծում են տեսողական կառուցվածքի անհետևողականություն և խաթարում հանդիսատեսի ներգրավվածությունը պատմության մեջ:

Հարց 8 Լուսավորության որակն ու հակադրությունը

Ո՞ր լուսավորման կարգավորումն է բնութագրվում կոշտ, հստակ ստվերներով և բարձր հակադրությամբ պատկերի լուսավոր և մութ հատվածների միջև:

A) Փափուկ լուսավորություն **(Սխալ)**
B) Ցրված լուսավորություն **(Սխալ)**
C) Կոշտ լուսավորություն **(Ճիշտ)**
D) Բնական լուսավորություն **(Սխալ)**

Դասընթացավարի հիմնավորում և տեխնիկական գնահատում

- **Ինչու՞ է C տարբերակը ճիշտ.** 5-րդ բաժինը ներկայացնում է լուսավորման հիմնական բնութագրերը: **Կոշտ լուսավորումը (Hard Lighting)** առաջանում է ուղղակի, չփոփոխված լույսի աղբյուրներից (օրինակ՝ կեսօրվա արևից կամ առանց լուսացրիչի լամպից) և ստեղծում է ստվերների կտրուկ եզրագծեր՝ ընդգծելով մակերևույթների հյուսվածքն ու բարձր հակադրությունը:
- **Ինչու է A տարբերակը սխալ.** Փափուկ լուսավորումը նվազեցնում է ստվերների արտահայտվածությունը և ավելի հավասարաչափ տարածվում կերպարի շուրջ՝ նվազեցնելով պատկերի ընդհանուր հակադրությունը:
- **Ինչու է B տարբերակը սխալ.** Ցրված լուսավորումը ստանալու համար լույսը տարածվում կամ ցրվում է հատուկ լուսացրիչի միջոցով (օրինակ՝ ամպերի կամ softbox-ի), ինչի արդյունքում ստացվում է ավելի փափուկ լուսավորում:
- **Ինչու է D տարբերակը սխալ.** Բնական միջավայրային լուսավորումը կարող է լինել ինչպես կոշտ (պարզ երկնքի և ուժեղ արևի դեպքում), այնպես էլ փափուկ (ամպամած օրվա դեպքում), ուստի այն ինքնին չի սահմանում բարձր հակադրությամբ լուսավորման որակ:

Հարց 9 Նկարահանման պլանավորման գործիքներ

Ո՞րն է սթորիբորդի հիմնական գործառույթը տեսանյութի նախագծի նախարտադրական փուլում:

A) Ընդհանուր ֆինանսական ծախսերի և նկարահանումների բյուջեի հաշվարկը **(Սխալ)**
B) Նկարահանումից առաջ պատմությունը տեսողականորեն քարտեզագրել՝ կադր առ կադր, էսքիզների և տեխնիկական նշումների միջոցով **(ճիշտ)**
C) Ծառայել որպես վերջնական մոնտաժային միջերես iMovie-ի կամ CapCut-ի նման ծրագրերում **(Սխալ)**
D) Վերջնական տեսանյութի ֆայլի ձայնային ուղեկցող ձայնագրության համար **(Սխալ)**

Դասընթացավարի հիմնավորում և տեխնիկական գնահատում

- **Ինչու է B տարբերակը ճիշտ.** 6-րդ բաժինը սթորիբորդը սահմանում է որպես տեսողական սցենար: Այն հնարավորություն է տալիս նկարահանման վայր մեկնելուց առաջ պլանավորել կադրը, տևողությունը, տեսախցիկի անկյունները և տեսարանների հաջորդականությունը՝ խուսափելով ժամանակի անարդյունավետ օգտագործումից:
- **Ինչու է A տարբերակը սխալ.** Բյուջեի վերահսկումն ու ծախսերի վերլուծությունն իրականացվում են ծախսային հոդվածների աղյուսակների և այլ ֆինանսական գործիքների միջոցով, ոչ թե հաջորդական տեսողական պատկերների:
- **Ինչու է C տարբերակը սխալ.** Մոնտաժային միջերեսներն օգտագործվում են հետարտադրության փուլում՝ սթորիբորդի և տեսողական պլանավորման փուլն ավարտելուց հետո:
- **Ինչու է D տարբերակը սխալ.** Ձայնի ձայնագրությունն ու կադրային ուղեկցող խոսքի ստեղծումը պահանջում են ձայնագրման համապատասխան տեխնիկական միջոցներ և չեն հանդիսանում թղթային կամ թվային գրաֆիկական պլանավորման գործառույթ:

Հարց 10 Պատմողական շեշտադրման ստեղծում

Մոդուլ 2-ի համաձայն, ինչպե՞ս կարելի է տեսողական հակադրություն ընդգծելու կամ կարևոր մանրամասնություն ընդգծելու համար առավել արդյունավետ կերպով օգտագործել տեսախցիկի շարժումը:

A) Հեռախոսը անընդհատ թափահարել՝ արհեստական գործողության էֆեկտ ստեղծելու համար **(Սխալ)**
B) Շրջակա միջավայրի լայն կադրից անցում դեպի կոնկրետ մանրամասի մոտիկ կադր **(ճիշտ)**
C) Տեսախցիկը ամբողջ տեսանյութի տևողության ընթացքում ամբողջությամբ անշարժ պահելը **(Սխալ)**
D) Թեմայից հեռու կանգնած՝ առավելագույն թվային զում կիրառելը **(Սխալ)**

Դասընթացավարի հիմնավորում և տեխնիկական գնահատում

- **Ինչու է B տարբերակը ճիշտ.** Ընդարձակ տեսարան ներկայացնող ընդհանուր պլանից (Wide Shot) դեպի առանձին առարկայի խոշոր պլան (Close-Up) անցումը տեսողական ուշադրությունը կենտրոնացնում է մանրուքի վրա՝ կիրառելով Մոդուլ 1-ում և Մոդուլ 2-ում սահմանված կառուցվածքային սկզբունքները::
- **Ինչու է A տարբերակը սխալ.** Տեսախցիկի անվերահսկելի ցնցումները ստեղծում են տեսողական խառնաշփոթ և նվազեցնում սմարթֆոնով նկարահանված տեսանյութի տեխնիկական կայունությունը:
- **Ինչու է C տարբերակը սխալ.** Թեև անշարժ կադրավորումն ունի հստակ կիրառություններ, ամբողջ նախագծի ընթացքում տեսախցիկը լիովին անշարժ պահելը թույլ չի տալիս տարածական մասշտաբի փոփոխության միջոցով ստեղծել նպատակային դինամիկ շեշտադրում:
- **Ինչու է D տարբերակը սխալ.** Թվային խոշորացման առավելագույն օգտագործումը զգալիորեն վատացնում է պատկերի որակը, առաջացնում է պիքսելացում և ավելի ընդգծված է դարձնում ձեռքի դողը, ինչը հակասում է սմարթֆոնով նկարահանման հիմնական կինեմատոգրաֆիական սկզբունքներին:

ՄԵԹՈԴԱԲԱՆԱԿԱՆ ԽՈՐՀՈՒՐԴ ԴԱՍԸՆԹԱՑԱՐԻ ՀԱՄԱՐ

Մոդուլ 2-ի թեստի արդյունքները վերլուծելիս խմբավորեք սխալների օրինաչափությունները՝ խմբի ընդհանուր ուսումնական կարիքները բացահայտելու համար:

- **1, 2, 5, 10-րդ հարցերի սխալ պատասխանները** վկայում են **տարածական ընկալման և հեռավորության ճիշտ գնահատման** հմտությունների հետ կապված խնդրի մասին: Կրկին անցկացրեք կադրավորման և տեսախցիկի դիրքի համապատասխանեցման գործնական վարժություններ**:**
- **3, 4-րդ հարցերի սխալ պատասխանները** վկայում են **երկրաչափական կառուցվածքի** հետ կապված խնդրի մասին: Ուսանողներին հանձնարարեք իրենց սարքերում միացնել տեսախցիկի ցանցի ցուցադրման գործառույթը**:**
- **6, 7-րդ հարցերի սխալ պատասխանները** վկայում են **տեսախցիկի շարժման և կառավարման հմտությունների** հետ կապված խնդրի մասին: Անցկացրեք առանձին գործնական պարապմունք՝ ամբողջությամբ կենտրոնանալով նպատակային հետևող շարժումների վարժությունների վրա:

Մոդուլ 3-ի գնահատման բանալի

Դասավանդողների, երիտասարդական աշխատողների և դասընթացավարների համար

Այս բաժինը ներառում է պատասխանների բանալին, յուրաքանչյուր տարբերակի վերաբերյալ մանրամասն տեքստային հիմնավորումները և արդյունքների վերլուծության մեթոդաբանական ուղեցույցը: Բոլոր բացատրությունները խստորեն համապատասխանում են **Մոդուլ 3. «Ժամանակ և Հույզեր» (Time and Emotion)** բաժնում ներկայացված սահմանումներին և հասկացություններին:

Հարց 1. Կապ և համատեքստ (Կուլեշովի էֆեկտ)

Ո՞ր կինեմատոգրաֆիական երևույթն է ապացուցում, որ կադրերի հաջորդականությունն ու դասավորությունը ստեղծում են արհեստական իմաստ, և որ մարդու ուղեղը համատեքստի հիման վրա ինքն է ձևավորում հույզ՝ այն չընկալելով միայն մեկ առանձին կադրի բովանդակությունից:

A) Սփիլբերգի էֆեկտը **(Սխալ)**
B) Երրորդների կանոնը **(Սխալ)**
C) Կուլեշովի էֆեկտը **(Ճիշտ)**
D) Մերչի սկզբունք **(Սխալ)**

Դասընթացավարի հիմնավորում և տեխնիկական գնահատում

- **Ինչու է C տարբերակը ճիշտ.** 2-րդ բաժինը Կուլեշովի էֆեկտը ներկայացնում է որպես 1920-ականների խորհրդային կինեմատոգրաֆիական փորձ, որը ցույց է տալիս, որ նույն չեզոք դեմքի կադրը տարբեր հարակից կադրերի՝ օրինակ ապուրի կամ դագաղի, կողքին մոնտաժելիս հանդիսատեսի հուզական մեկնաբանությունը լիովին փոխվում է: Սա ապացուցում է, որ հույզը ձևավորվում է նաև մոնտաժային համատեքստի միջոցով:
- **Ինչու է A տարբերակը սխալ.** Սփիլբերգը 5-րդ բաժնում հիշատակվում է միայն որպես երաժշտության կիրառման օրինակ՝ *Jaws* ֆիլմի համատեքստում, և ոչ թե կադրերի վերադասավորման միջոցով ստեղծվող այս կինեմատոգրաֆիական երևույթի բացահայտման հետ կապված:
- **Ինչու է B տարբերակը սխալ.** Երրորդների կանոնը տեսախցիկային կադրի երկրաչափական դասավորության գործիք է, որը ներկայացվել է Մոդուլ 2-ում և կապ չունի մոնտաժային կադրերի հաջորդականության տրամաբանության հետ:
- **Ինչու է D տարբերակը սխալ.** Վալտեր Մերչը 1-ին բաժնում հիշատակվում է որպես տեսաբան, որը մոնտաժը բնորոշում է որպես «վերջին վերաշարադրում», սակայն հարակից կադրերի միջոցով ենթատեքստ և իմաստ ստեղծելու այս կոնկրետ երևույթը կրում է Լև Կուլեշովի անունը:

Հարց 2. Պատմողական տեմպ և լարվածություն

Եթե հեղինակի նպատակն է տեսարանի միջոցով արհեստականորեն արագացնել դիտողի սրտի բաբախումը, հաղորդել դինամիկա և ստեղծել խուճապի, հրատապության կամ գործողության զգացում, մոնտաժի ի՞նչ ռիթմ պետք է ընտրի:

A) Դանդաղ ռիթմ՝ 5–10 վայրկյան տևողությամբ երկար կադրերով **(Սխալ)**
B) Արագ ռիթմ՝ 1–2 վայրկյան տևողությամբ կարճ, կտրուկ կադրերով **(Ճիշտ)**
C) Օգտագործել միայն մեկ անշարժ կադր՝ առանց որևէ հատվածի **(Սխալ)**
D) Կադրերի միջև հարթ և դանդաղ հոսք յուրաքանչյուր 15 վայրկյանում **(Սխալ)**

Դասընթացավարի հիմնավորում և տեխնիկական գնահատում

- **Ինչու է B տարբերակը ճիշտ.** 3-րդ բաժնի համաձայն՝ արագ ռիթմը (յուրաքանչյուր 1–2 վայրկյանը մեկ արագ կտրվածքներով) օգտագործվում է հրատապություն, ոգևորություն կամ քաոս ստեղծելու համար: Դրա օրինակ են Խելագար Մաքսը (*Mad Max*) ֆիլմի գործողությունների տեսարանները:

- **Ինչու է A տարբերակը սխալ.** Երկար կադրերը (5–10 և ավելի վայրկյան) ստեղծում են դանդաղ ռիթմ, որը նախատեսված է մտորումների, մտերմության, հանգիստ լարվածության աստիճանական զարգացման կամ հուզական թուլացման համար, այլ ոչ թե գործողության դինամիկայի:
- **Ինչու է C տարբերակը սխալ.** Կտրվածքների բացակայությամբ լիովին անշարժ կադրը կարող է տեղեկություն փոխանցել կամ հանգստացնել հանդիսատեսին, սակայն այն դադարեցնում է խուճապի զգացում ստեղծելու համար անհրաժեշտ արհեստական տեսողական ռիթմի ձևավորումը:
- **Ինչու է D տարբերակը սխալ.** Մթեցում/լուսավորում և կադրերի սահուն միաձուլման տիպի անցումները մեղմացնում են անցումը և ժամանակային սահմանները դարձնում ավելի անորոշ՝ դրանով իսկ թուլացնելով մոտալուտ վտանգի կամ արագության զգացումը:

Հարց 3. Շարունակականություն ընդդեմ հակադրության տեխնիկաների

Հետևյալ մոնտաժային հնարքներից ո՞րն է «Մոնտաժում հակադրության» բնորոշ օրինակ, որը նախատեսված է դիտողին ցնցելու կամ անսպասելիորեն նրա ուշադրությունը գրավելու համար:

A) Շարժման հարթ համընկնում մեկ կադրից մյուսը (Շարժման համընկնում/ Action match) **(Սխալ)**
B) Կտրուկ, անսպասելի մոնտաժային կտրում (Smash cut) լիակատար լռությունից մինչև բարձր գոռոց կամ պայթյուն **(Ճիշտ)**
C) Պատկերի աստիճանական և դանդաղ մթագնում մինչև սև էկրան **(Սխալ)**
D) Երկու մարդու միջև խոսակցության ժամանակ 180° առանցքի կանոնի պահպանումը **(Սխալ)**

Դասընթացավարի հիմնավորում և տեխնիկական գնահատում

- **Ինչու է B տարբերակը ճիշտ.** 4-րդ բաժինը բացատրում է, որ հակադրական մոնտաժը հիմնվում է կտրուկ և անսպասելի փոփոխությունների վրա՝ օրինակ լռությունից դեպի բարձր ձայն կամ դանդաղությունից դեպի արագություն: **Smash Cut** տեխնիկան հանդիսատեսի մոտ կանխամտածված ցնցում առաջացնելու կատարյալ օրինակ է:
- **Ինչու է A տարբերակը սխալ.** Շարժման համընկնումը (**Action Match)** նախատեսված է ճիշտ հակառակ նպատակով՝ ստեղծելու սահուն, աննկատ և իրատեսական անցում, որը բնորոշ է շարունակականության մոնտաժին (Continuity Editing):
- **Ինչու է C տարբերակը սխալ.** Աստիճանական մթեցումը դասական, մեղմ անցում է, որն օգտագործվում է տեսարանը կամ գործողությունը ավարտելու համար և սովորաբար անակնկալի կամ ցնցման տարր չի ստեղծում:
- **Ինչու է D տարբերակը սխալ.** 180 աստիճանի կանոնը հանդիսատեսի տարածական կողմնորոշումը պահպանելու հիմնարար կանոն է և պատկանում է շարունակականության մոնտաժին, ոչ թե կտրուկ հակադրություն ստեղծելու տեխնիկաներին:

Հարց 4 Ձայնային շերտավորման հիմունքներ

Տեսանյութի ձայնային ձևավորման վրա մոնտաժային ծրագրում աշխատելիս որո՞նք են երեք հիմնական ձայնային շերտերը, որոնց միջև անհրաժեշտ է պահպանել ճիշտ հավասարակշռություն:

A) Լուծաչափ, բացվածք և սպիտակ հավասարակշռություն **(Սխալ)**
B) Երկխոսություն (խոսք/կադրային ուղեկցող խոսք), ձայնային էֆեկտներ (SFX/Ֆոլի) և երաժշտություն **(Ճիշտ)**
C) Սոցիալական ցանցերում հավանումների, մեկնաբանությունների և տարածումների քանակը **(Սխալ)**
D) Բասի ուժգնություն, արձագանք և թվային կայունացում **(Սխալ)**

Դասընթացավարի հիմնավորում և տեխնիկական գնահատում

- **Ինչու է B տարբերակը ճիշտ.** 5-րդ բաժինը հստակ նշում է, որ ձայնը պատմության 50%-ն է: Ձայնային ձևավորումը պահանջում է երեք առանձին շերտերի զուգահեռ աշխատանք և հավասարակշռում՝ հստակ խոսք (երկխոսություն/կադրային ուղեկցող խոսք), իրատեսական ձայներ (SFX/Foley)՝ իրականության զգացում ստեղծելու համար, և երաժշտություն՝ ընդհանուր տրամադրությունը ձևավորելու համար:
- **Ինչու է A տարբերակը սխալ.** Լուծաչափը, դիաֆրագման և սպիտակի հավասարակշռությունը տեսողական և տեխնիկական կարգավորումներ են, որոնք վերաբերում են նկարահանման ժամանակ տեսախցիկի աշխատանքին և ոչ թե ձայնային շերտերին:
- **Ինչու է C տարբերակը սխալ.** Սրանք սոցիալական ցանցերում տեսանյութի հրապարակումից հետո չափվող ներգրավվածության ցուցանիշներ են և ոչ թե արտադրության ընթացքում կիրառվող ձայնային շերտեր:
- **Ինչու է D տարբերակը սխալ.** Բասը և արձագանքը ձայնի հաճախականության/ակուստիկ բնութագրերին վերաբերող տարրեր են, իսկ կայունացումը՝ տեսանյութի ծրագրային գործառույթ: Դրանք չեն սահմանում ձայնային ձևավորման երեք հիմնական բովանդակային շերտերը:

Հարց 5 Ձայնի կառավարման գործիքների ստեղծագործական կիրառում

Ո՞ր ձայնային տարրն է համարվում պատմության մեջ դադար ստեղծելու հզոր միջոց, երբ կարևոր պահից անմիջապես առաջ ձայնը միտումնավոր դադարեցվում է՝ վախի կամ լարվածության զգացումն ուժեղացնելու համար :

A) Միջավայրային ձայն **(Սխալ)**
B) Ֆիլմի բարձր երաժշտություն **(Սխալ)**
C) Լռություն **(Ճիշտ)**
D) Հաճախակի երկխոսություն կադրից դուրս **(Սխալ)**

Դասընթացավարի հիմնավորում և տեխնիկական գնահատում

- **Ինչու է C տարբերակը ճիշտ.** 5-րդ բաժինը ցույց է տալիս ձայնի լիակատար դադարեցման ուժը: Լռությունը գործում է որպես հզոր դադար, որը կտրուկ մեծացնում է սպասման մակարդակը և ստիպում հանդիսատեսին «շունչը պահել» նախքան անսպասելի պահը կամ շրջադարձը:

- **Ինչու է A տարբերակը սխալ.** Ֆոնային ձայները՝ քայլերի ձայնը, քամին և այլն, տեսարանին հաղորդում են իրատեսականություն և հագեցվածություն, սակայն դրանց առկայությունը լրացնում է ձայնային միջավայրը՝ փոխանակ ստեղծելու ցնցող լռության դադար:
- **Ինչու է B տարբերակը սխալ.** Երաժշտությունը ղեկավարում է հույզը, սակայն դրա շարունակական ինչողությունը կարող է քողարկել կարևոր պահը, մինչդեռ երաժշտության կամ ձայնի դադարեցումն ավելի ընդգծված է դարձնում լարվածությունը:
- **Ինչու է D տարբերակը սխալ.** Երկխոսությունը տեղեկատվություն է փոխանցում բառերի միջոցով և ակտիվացնում է տրամաբանական ընկալումը, մինչդեռ լռությունը գործում է հիմնականում հոգեբանական մակարդակում՝ ձայնի բացակայության միջոցով:

Հարց 6 Հետարտադրական աշխատանքի տեխնիկական գործընթաց

Ո՞րն է տեխնիկական վերջնական քայլը, երբ CapCut-ի, iMovie-ի կամ DaVinci Resolve-ի նման հավելվածներում հավաքված տեսանյութի և ձայնի առանձին շերտերը վերածվում են պատրաստի տեսանյութի՝ այն տարածելու կամ հրապարակելու համար:

A) Վերբեռնում **(Սխալ)**
B) Կտրում **(Սխալ)**
C) Արտահանում **(Ճիշտ)**
D) Ձայնային էֆեկտների մշակում **(Սխալ)**

Դասընթացավարի հիմնավորում և տեխնիկական գնահատում

- **Ինչու է C տարբերակը ճիշտ.** 6-րդ բաժինը ներկայացնում է աշխատանքի հիմնական արագացված գործընթացը (Quick Workflow): Գործընթացը սովորաբար ավարտվում է *Արտահանում* քայլով՝ ամբողջ մոնտաժային ժամանակագիծը վերջնական տեսանյութային ֆայլի վերածելով և անհրաժեշտության դեպքում սեղմելով այն (օրինակ՝ առնվազն 1080p թույլատրելիությամբ)՝ հրապարակման կամ տարածման համար:
- **Ինչու է A տարբերակը սխալ.** Վերբեռնումը գործընթացի առաջին քայլն է, որի ընթացքում սկզբնական տեսանյութային և ձայնային նյութերը ներմուծվում են մոնտաժային ծրագիր:
- **Ինչու է B տարբերակը սխալ.** Կտրումները մոնտաժային գործընթացի ընթացքում տեսանյութի ավելորդ հատվածները կտրելու և կրճատելու գործողությունն է:
- **Ինչու է D տարբերակը սխալ.** Էֆեկտների մշակումը կարող է լինել մոնտաժային ժամանակագծի սահուն նախադիտումն ապահովող ներքին գործընթաց, սակայն այն ինքնին վերջնական արտահանվող նյութ չէ:

ՄԵԹՈԴԱԲԱՆԱԿԱՆ ԽՈՐՀՈՒՐԴ ԴԱՍԸՆԹԱՎԱՐԻ ՀԱՄԱՐ

Մոդուլ 3-ի թեստի արդյունքները վերլուծելիս խմբավորեք սխալների օրինաչափությունները՝ խմբի ընդհանուր ուսումնական կարիքները բացահայտելու համար:

- **1-ին և 3-րդ հարցերի սխալ պատասխանները** վկայում են **պատմողական տրամաբանության և հոգեբանական ազդեցության** հետ կապված խնդրի

մասին: Կրկին անցկացրեք Կուլեշովի էֆեկտի գործնական վարժություններ՝ օգտագործելով քարտեր կամ լուսանկարներ և տարբեր հաջորդականություններով համադրելով դրանք:

- **2-րդ և 6-րդ հարցերի սխալ պատասխանները** վկայում են **ռիթմի ընկալման և տեխնիկական աշխատանքային գործընթացի** հետ կապված խնդրի մասին: Ուսանողներին հանձնարարեք նույն 10 վայրկյանանոց տեսանյութը մոնտաժել՝ ստեղծելով միմյանցից էապես տարբերվող երկու արագության ռեժիմ
- **4-րդ և 5-րդ հարցերի սխալ պատասխանները** վկայում են **ձայնի ընկալման և ձայնային շերտավորման** հետ կապված խնդրի մասին: Անցկացրեք գործնական աշխատարան, որի ընթացքում ուսանողները փակ աչքերով պետք է միայն ձայնային միջավայրի միջոցով վերականգնեն տեսարանի պատմության կառուցվածքը:

Մոդուլ 4-ի գնահատման բանալի

Դասավանդողների, երիտասարդական աշխատողների և դասընթացավարների համար

Այս բաժինը ներառում է պատասխանների բանալին, յուրաքանչյուր տարբերակի վերաբերյալ մանրամասն տեքստային հիմնավորումները և արդյունքների վերլուծության մեթոդաբանական ուղեցույցը: Բոլոր բացատրությունները խստորեն համապատասխանում են **Մոդուլ 4. «Սեփական տեսալսողական պատմության ստեղծում» (Creating Your Own Audiovisual Story)** բաժնում ներկայացված սահմանումներին և հասկացություններին:

Հարց 1 Պատմության զարգացում անձնական փորձի հիման վրա

Անձնական փորձից 30–60 վայրկյան տևողությամբ կարճ տեսանյութի գաղափար ընտրելիս ո՞րն է լավագույն մոտեցումը՝ պատմությունը հաջող և կառուցվածքային ներկայացնելու համար :

A) Փորձեք պատմել ձեր ամբողջ մանկությունը կամ տարիներ ընդգրկող երկար պատմություն **(Սխալ)**
B) Կենտրոնացեք մեկ կոնկրետ «միկրոպատմության» վրա, որը զարգանում է կարճ ժամանակահատվածում՝ հստակ նպատակով և խոչընդոտով **(Ճիշտ)**
C) Ստեղծեք ֆանտաստիկ պատմություն՝ սուպերհերոսներով, որպեսզի այն ավելի պրոֆեսիոնալ տեսք ունենա **(Սխալ)**
D) Սկսեք նկարահանել պատահական կերպով՝ առանց սահմանելու, թե ինչ փոփոխություն կլինի վերջում **(Սխալ)**

Դասընթացավարի հիմնավորում և տեխնիկական գնահատում

- **Ինչու է B տարբերակը ճիշտ.** 1-ին բաժինը հստակ նշում է, որ կարճ ձևաչափերի (30–60 վայրկյան) դեպքում հեղինակը պետք է պարզեցնի պատմությունը և ընտրի ամբողջական **միկրոպատմություն** (օրինակ՝ ինչպես է նա ուշացել ավտոբուսից)՝ Մոդուլ 1-ում ներկայացված հստակ հիմնարար տարրերով: Սա ապահովում է հուզական և հակիրճ պատմություն:

- **Ինչու է A տարբերակը սխալ.** Մեկ րոպեի ընթացքում լայնածավալ պատմություն ներկայացնելու փորձը հանգեցնում է քաոսի, ավելորդ տեղեկատվության և պատմողական կենտրոնացման ամբողջական կորստի:
- **Ինչու է C տարբերակը սխալ.** Իսկությունն ու անձնական փորձը հույզերի ամենահարուստ աղբյուրներից են: Հորինված սուպերհերոսների մասին պատմությունները գործնական առաջադրանքների շրջանակում հաճախ արհեստական են հնչում:
- **Ինչու է D տարբերակը սխալ.** Նկարահանումը սկսելն առանց նախապես պատկերացնելու կերպարի վերջնական փոփոխությունը հակասում է պատմության կառուցման հիմնական սկզբունքներին:

Հարց 2 Նախարտադրական գործիքներ և արդյունավետություն

Ո՞ր նախնական պլանավորման գործիքն է օգտագործվում աշխատանքը՝ ըստ նկարահանման վայրերի կազմակերպելու համար՝ կադրերը դասավորելով նկարահանման գործնական արդյունավետության, այլ ոչ թե պարտադիր ժամանակագրական հաջորդականության հիման վրա:

A) Ուրվագիծ **(Սխալ)**
B) Կադրերի պլանավորում **(Սխալ)**
C) Կադրերի ցուցակ **(Ճիշտ)**
D) Ձայնագրություն **(Սխալ)**

Դասընթացավարի հիմնավորում և տեխնիկական գնահատում

- **Ինչու է C տարբերակը ճիշտ.** 2-րդ բաժնի համաձայն՝ **Կադրերի ցուցակը** կազմվում է կադրերի պլանավորման վերջնական էսքիզների հիման վրա: Դրա հիմնական նպատակն է ապահովել լոգիստիկ արդյունավետություն՝ տվյալ վայրում անհրաժեշտ բոլոր կադրերը միանգամից նկարահանելով և խնայելով ժամանակ, էներգիա ու մարտկոցի լիցք, այլ ոչ թե նկարահանելով ժամանակագրական հերթականությամբ:
- **Ինչու է A տարբերակը սխալ.** Երեք գործողությամբ կառուցվածքը տալիս է պատմության տեքստային հիմքն ու ժամանակագրական զարգացումը, սակայն չի օգնում նկարահանման օրվա գործնական կազմակերպմանը:
- **Ինչու է B տարբերակը սխալ.** Կադրերի պլանավորումը գծանկարների միջոցով տեսողականորեն ներկայացնում է պատմության տեսարանների հաջորդականությունը, սակայն այն հետևում է տեսարանների ստեղծագործական, այլ ոչ թե նկարահանման վայրում աշխատանքի լոգիստիկ հերթականությանը:
- **Ինչու է D տարբերակը սխալ.** Երաժշտությունը հետարտադրության (մոնտաժի) տարր է և կապ չունի նկարահանման պլանավորման հետ:

Հարց 3 Տեսախցիկի տեխնիկական նախապատրաստում

Ո՞րն է առաջին տեխնիկական քայլը, որը խորհուրդ է տրվում կատարել հեռախոսի տեսախցիկով նկարահանումը սկսելուց առաջ՝ պրոֆեսիոնալ պատկերի որակ ապահովելու համար:

A) Թվային խոշորացումը կարգավորեք առավելագույնի **(Սխալ)**
B) Մաքրեք տեսախցիկի ոսպնյակը և ֆիքսեք ֆոկուսը/ լուսացորությունը ՝ էկրանին սեղմելով և պահելով **(Ճիշտ)**
C) Անկախ շրջակա լույսից, միացրեք հեռախոսի լապտերը **(Սխալ)**
D) Պահպանեք տեսարանը հնարավորինս ցածր լուծաչափով՝ տեղ խնայելու համար **(Սխալ)**

Դասընթացավարի հիմնավորում և տեխնիկական գնահատում

- **Ինչու է B տարբերակը ճիշտ.** 3-րդ բաժնի համաձայն՝ մաքուր ոսպնյակը կանխում է պատկերի պղտորումը, իսկ ֆոկուսը/ լուսացորությունը կողպելու (**Focus and Exposure Lock (AE/AF Lock)** ֆունկցիան թույլ չի տալիս հեռախոսին շարժման ընթացքում ավտոմատ կերպով փոխել ֆոկուսն ու լուսացորությունը: Սա պրոֆեսիոնալ նկարահանման կարևոր սկզբունքներից է:
- **Ինչու է A տարբերակը սխալ.** Թվային խոշորացումը զգալիորեն վատացնում է պատկերի որակը և առաջացնում պիքսելացում, ինչպես նաև նշվել է Մոդուլ 2-ում:
- **Ինչու է C տարբերակը սխալ.** Հեռախոսի ներկառուցված լապտերի լույսը ստեղծում է արհեստական և կոշտ ստվերներ: Փոխարենը պետք է փնտրել մեղմ, բնական լուսավորություն:
- **Ինչու է D տարբերակը սխալ.** Ժամանակակից սմարթֆոններով խորհուրդ է տրվում նկարահանել բարձր որակով՝ առնվազն 1080p կամ 4K՝ պրոֆեսիոնալ արդյունք ապահովելու համար:

Հարց 4 Բնական լույսի կիրառում (Golden Hour)

Ի՞նչ է այսպես կոչված «Ոսկե ժամը» (Golden Hour), և ինչո՞ւ է խորհուրդ տրվում այն օգտագործել բացօթյա տեսանյութեր նկարահանելիս:

A) Ժամը կեսօրին, երբ արևը ամենաուժեղն է և ստեղծում է սուր, հակադրական ստվերներ **(Սխալ)**
B) Արևածագից հետո մոտ մեկ ժամ կամ մայրամուտից մեկ ժամ առաջ ընկած ժամանակահատվածը, երբ բնական լույսը փափուկ, տաք և տեսախցիկի համար հաճելի է **(Ճիշտ)**
C) Խմբագրման ծրագրի առաջին ժամը, երբ ֆայլերը բեռնվում են անվճար **(Սխալ)**
D) Ժամանակը, երբ սոցիալական ցանցերում լսարանը առավել ակտիվ է և տեսանյութերը հավաքում են առավել շատ դիտումներ **(Սխալ)**

Դասընթացավարի հիմնավորում և տեխնիկական գնահատում

- **Ինչու է B տարբերակը ճիշտ.** 3-րդ բաժինը բացատրում է բնական լուսավորության կարևորությունը: Ոսկե ժամը ապահովում է մեղմ ստվերներ, տաք երանգ և արտահայտիչ կինեմատոգրաֆիական տեսք՝ առանց թանկարժեք լուսավորման սարքավորումների անհրաժեշտության:
- **Ինչու է A տարբերակը սխալ.** Կեսօրվա արևը կոշտ լույսի օրինակ է, որը կարող է չափազանց պայծառ դարձնել դեմքերը և աչքերի տակ ստեղծել անցանկալի մուգ ստվերներ:

- **Ինչու է C տարբերակը սխալ.** Սա ամբողջությամբ հորինված տեխնիկական պնդում է. մոնտաժային ծրագրի աշխատանքը կախված չէ աստղագիտական կամ եղանակային պայմաններից:
- **Ինչու է D տարբերակը սխալ.** Այստեղ խոսքը հրապարակման մարքեթինգային ռազմավարության մասին է, այլ ոչ թե նկարահանման ժամանակ լույսի գեղարվեստական և տեխնիկական հատկությունների:

Հարց 5 Ակուստիկ միջավայրի վերահսկում և խնդիրների լուծում

Եթե խմբով տեսանյութ եք նկարահանում և մեկ հեռախոսն օգտագործում եք պատկերը, իսկ երկրորդ սարքը՝ մաքուր ձայնը ձայնագրելու համար, ի՞նչ տեխնիկա պետք է կիրառեք յուրաքանչյուր դուբլի սկզբում՝ հետագայում տեսանյութն ու ձայնը համաժամեցնելու համար:

A) Առանց ձայնի սպասելու, անմիջապես սկսեք խոսել **(Սխալ)**
B) Կատարեք հստակ, ուժեղ ծափ (slate/clap), որը տեսանելի է տեսախցիկին և հստակ լսելի ձայնագրության մեջ **(Ճիշտ)**
C) Կանգնեք ձայնագրիչից հնարավորինս հեռու **(Սխալ)**
D) Ծրագրաշարը փորձարկելու համար ձայնագրեք ձայնը աղմկոտ սենյակում՝ միացված օդորակիչով **(Սխալ)**

Դասընթացավարի հիմնավորում և տեխնիկական գնահատում

- **Ինչու է B տարբերակը ճիշտ.** 4-րդ բաժինը ներկայացնում է այսպես կոչված **«slate/clap»** տեխնիկան: **Կտրուկ ծափը** էկրանին ստեղծում է հստակ տեսանելի պահ, իսկ ձայնագրության ալիքաձևում՝ հստակ արտահայտված գագաթ: Սա մոնտաժողին թույլ է տալիս երկու հետքերը ճշգրիտ համաժամեցնել ծրագրում:
- **Ինչու է A տարբերակը սխալ.** Հստակ համաժամեցման նշիչի բացակայությունը մոնտաժի ընթացքում շուրթերի շարժն ու ձայնը համապատասխանեցնելը դարձնում է շատ ավելի դժվար և ժամանակատար:
- **Ինչու է C տարբերակը սխալ.** Ձայնագրող սարքը պետք է հնարավորինս մոտ լինի խոսողին՝ լիարժեք և հստակ ձայն ստանալու համար:
- **Ինչու է D տարբերակը սխալ.** Կենցաղային սարքերի և օդորակիչի աղմուկը վատացնում է ձայնի որակը և պետք է հնարավորության դեպքում բացառվի:

Հարց 6 Տեսողական նյութեր և B-roll կադրեր

Ո՞րն է լավագույն գործնական լուծումը, եթե կադրային ուղեկցող խոսք ձայնագրելիս նկատում եք, որ սենյակում ուժեղ և տհաճ արձագանք կա:

A) Միկրոֆոնի ձայնի ուժգնությունը կարգավորել առավելագույն մակարդակի **(Սխալ)**
B) Ձայնագրություն կատարելու համար մտեք պահարան կամ զգեստապահարան, քանի որ կախված գործվածքները կլանում են ձայնային ալիքները **(Ճիշտ)**
C) Դուրս եկեք փողոց, որտեղ փչում է քամին՝ արձագանքը ծածկելու համար **(Սխալ)**
D) Կարդացեք տեքստը շշուկով և շատ արագ, առանց որևէ դադարի **(Սխալ)**

Դասընթացավարի հիմնավորում և տեխնիկական գնահատում

- **Ինչու է B տարբերակը ճիշտ.** 4-րդ բաժնի համաձայն՝ փափուկ կահույքը, վարագույրներն ու հագուստը փակ տարածքներում օգնում են կլանել ձայնը: Ջգեստապահարանում ձայնագրելը սենյակի արձագանքը նվազեցնելու դասական արագ լուծում է:
- **Ինչու է A տարբերակը սխալ.** Միկրոֆոնի զգայունությունը բարձրացնելը միայն կուժեղացնի արձագանքի և շրջակա միջավայրի անցանկալի ձայների ձայնագրումը:
- **Ինչու է C տարբերակը սխալ.** Բացօթյա միջավայրը առաջացնում է քամու և այլ անկառավարելի կողմնակի ձայներ, որոնք կարող են զգալիորեն վատացնել ձայնի հստակությունը:
- **Ինչու է D տարբերակը սխալ.** Առանց դադարների արագ ընթերցումը խախտում է Մոդուլ 1-ում ներկայացված պատմողական ռիթմը և դժվարացնում նյութի ընկալումը հանդիսատեսի համար:

Հարց 7 Ձայնի կառավարում հետարտադրության փուլում

Ո՞րն է տարբերությունը հիմնական պատմությունը նկարահանելու և այսպես կոչված «B-roll»-ի (օժանդակ կադրեր) նկարահանելու միջև:

A) Գլխավոր պատմությունը նկարահանվում է տեսախցիկով, իսկ B-roll-ը ավտոմատ կերպով ստեղծվում է արհեստական բանականության կողմից **(Սխալ)**
B) Գլխավոր պատմությունը ցույց է տալիս հիմնական գործողությունը, իսկ B-roll-ը լրացուցիչ դետալային և մոտիկ կադրեր են, որոնք խմբագրման ժամանակ ճկունություն են ապահովում **(Ճիշտ)**
C) B-roll-ները միայն վատ և մշուշված կադրերն են, որոնք պետք է անմիջապես ջնջվեն **(Սխալ)**
D) Գլխավոր պատմությունը նկարահանվում է հորիզոնական ռեժիմով, իսկ B-roll-ը պետք է նկարահանվի ուղղահայաց **(Սխալ)**

Դասընթացավարի հիմնավորում և տեխնիկական գնահատում

- **Ինչու է B տարբերակը ճիշտ.** 3-րդ բաժինը բացատրում է B-roll նյութի կարևոր դերը: Այս լրացուցիչ կադրերը՝ օրինակ ձեռքերի, առարկաների կամ միջավայրի տեսարանները, մոնտաժի ընթացքում կարող են օգտագործվել երկխոսության կտրումները թաքցնելու կամ պատմողի խոսքը տեսողականորեն պատկերավորելու համար:
- **Ինչու է A տարբերակը սխալ.** Բոլոր կադրերը նկարահանվում են հեղինակի կողմից նկարահանման վայրում՝ նախնական պլանի համաձայն:
- **Ինչու է C տարբերակը սխալ.** B-roll կադրերը արժեքավոր և նպատակային նկարահանված նյութ են, ոչ թե տեխնիկական թերություններով կադրեր:
- **Ինչու է D տարբերակը սխալ.** Կադրի կողմնորոշումը՝ հորիզոնական կամ ուղղահայաց, պետք է որոշվի ամբողջ նախագծի համար՝ կախված այն հարթակից, որտեղ տեսանյութը հրապարակվելու է:

Հարց 8 Ձայնի կառավարում հետարտադրության փուլում

Ո՞րն է ձայնագրությունները դասավորելու «ոսկե կանոնը»՝ մոնտաժային ծրագրում տեսանյութի վերջնական ձայնը հավաքելիս:

A) Երաժշտությունը պետք է միշտ ավելի բարձր լինի մարդու ձայնից **(Սխալ)**
B) Կադրային ուղեկցող խոսքը ավելացվում է առաջին հերթին, իսկ ֆոնային երաժշտության մակարդակներն ու էֆեկտները նվազեցվում են դրա տակ **(Ճիշտ)**
C) Ձայնային էֆեկտները (SFX) պետք է ամբողջությամբ խեղդեն խոսքը **(Սխալ)**
D) Բոլոր ձայնագրությունները միաժամանակ պետք է աշխատեն առավելագույն ծավալով **(Սխալ)**

Դասընթացավարի հիմնավորում և տեխնիկական գնահատում

- **Ինչու է B տարբերակը ճիշտ.** 5-րդ բաժինը նկարագրում է մոնտաժային ժամանակագծի ձայնային հիերարխիան. խոսքը (երկխոսությունը/կադրային խոսք) տեղեկատվության և իմաստի հիմնական կրողն է, ուստի այն դրվում է առաջնային, իսկ երաժշտությունն ու էֆեկտները հավասարակշռվում են ավելի ցածր մակարդակում, որպեսզի չծածկեն խոսքը:
- **Ինչու է A տարբերակը սխալ.** Չափազանց բարձր երաժշտությունը խանգարում է խոսքի ընկալմանը և կարող է ստիպել հանդիսատեսին կորցնել պատմության իմաստային շղթան:
- **Ինչու է C տարբերակը սխալ.** Ձայնային էֆեկտները նպաստում են միջավայրի իրատեսականությանը, սակայն չպետք է ծածկեն կերպարի խոսքը:
- **Ինչու է D տարբերակը սխալ.** Բոլոր ուղիների ձայնի առավելագույն բարձրացումը հանգեցնում է թվային գերբեռնվածության (**clipping**) և ձայնային քաոսի:

Հարց 9 Պատմության հղկում և տեմպի օպտիմալացում

Երբ ավարտել եք առաջին՝ սևագիր մոնտաժը և բոլոր կադրերը դասավորել եք ըստ կադրերի պլանավորման, ի՞նչ է խորհուրդ տրվում անել նախքան տեսանյութն արտահանելը:

A) Յուրաքանչյուր կադրի տևողությունը կրկնապատկեք՝ տեսանյութը երկարացնելու համար **(Սխալ)**
B) Դիտեք ամբողջ նյութը և փորձեք այն կրճատել մոտ 10%-ով՝ ավելի խիտ ռիթմ և բարձր դինամիկա ապահովելու համար **(Ճիշտ)**
C) Ավելացրեք հնարավորինս շատ 3D անցումներ և վառ գունային ֆիլտրեր յուրաքանչյուր երկու կադրի միջև **(Սխալ)**
D) Հեռացրեք ձայնային շերտը, որտեղ ձայնագրված է կադրային ուղեկցող խոսք, որպեսզի մնա միայն երաժշտությունը **(Սխալ)**

Դասընթացավարի հիմնավորում և տեխնիկական գնահատում

- **Ինչու է B տարբերակը ճիշտ.** 5-րդ բաժինը հեղինակներին խորհուրդ է տալիս միշտ քննադատաբար վերանայել նյութը և հեռացնել ավելորդ

«դատարկ հատվածները» (**dead air**): Վերջնական տարբերակը մոտ 10%-ով կրճատելը պատմությունը դարձնում է ավելի հակիրճ, կենտրոնացված և դինամիկ:

- **Ինչու է A տարբերակը սխալ.** Արհեստականորեն երկարացնելը դանդաղեցնում է տեմպը և կարող է ձանձրացնել հանդիսատեսին:
- **Ինչու է C տարբերակը սխալ.** Չափից շատ ծանր անցումներն ու ֆիլտրերը ոչ պրոֆեսիոնալ տպավորություն են ստեղծում և հանդիսատեսի ուշադրությունը շեղում են բուն պատմությունից:
- **Ինչու է D տարբերակը սխալ.** Պատմողական ձայնի ամբողջական հեռացումը ոչնչացնում է տեղեկատվական շերտը և Մոդուլ 1-ում ներկայացված պատմության կառուցվածքային բաղադրիչները:

Հարց 10 Հանդիսատեսի տեսանկյուն և որակի վերջնական ստուգում

Ինչո՞ւ է պատրաստի տեսանյութը արտաքին դիտորդներին՝ ընկերներին կամ խմբակիցներին ցուցադրելը կարևոր քայլ նախքան դրա վերջնական հրապարակումը:

A) Պարզելու՝ արդյոք մարդկանց դուր են գալիս ձեր կիրառած ֆիլտրերը **(Սխալ)**
B) Քանի որ արտաքին դիտորդը կարող է բացահայտել պատմության մեջ ձեր կողմից չնկատված «կույր կետերը» և գնահատել, թե արդյոք հերոսի նպատակը հստակ է: **(Ճիշտ)**
C) Պարզապես հավանումներ և մեկնաբանություններ հավաքելու համար պաշտոնական ներմուծումից առաջ **(Սխալ)**
D) Ձեզ ցույց տալու համար, թե ինչպես օգտագործել CapCut-ի արտահանման ֆունկցիան **(Սխալ)**

Դասընթացավարի հիմնավորում և տեխնիկական գնահատում

- **Ինչու է B տարբերակը ճիշտ.** 6-րդ բաժինը շեշտում է, որ հեղինակը չափազանց լավ է ճանաչում իր սեփական պատմությունը և, հետևաբար, կարող է կորցնել օբյեկտիվությունը: Արտաքին հանդիսատեսը օգնում է ստուգել՝ արդյոք Մոդուլ 1-ում սահմանված տարրերը՝ **նպատակը, վտանգները և հակամարտությունը**, իրականում հասկանալի են հանդիսատեսին:
- **Ինչու է A տարբերակը սխալ.** Տեսողական ֆիլտրերը հիմնականում կոսմետիկ մանրամասներ են և չեն փոխում պատմության տրամաբանական կառուցվածքը:
- **Ինչու է C տարբերակը սխալ.** Հետադարձ կապը անհրաժեշտ է պատմության հստակությունն ու ռիթմը գնահատելու համար, այլ ոչ թե պասիվ կերպով հանրաճանաչություն ձեռք բերելու:
- **Ինչու է D տարբերակը սխալ.** Արտահանման տեխնիկական ուսուցումը կատարվում է մոնտաժի ընթացքում և ոչ թե ֆոկուս-խմբի կամ փորձնական հանդիսատեսի առջև տեսանյութի ցուցադրման ժամանակ:

ՄԵԹՈԴԱԲԱՆԱԿԱՆ ԽՈՐՀՈՒՐԴ ԴԱՍԸՆԹԱՑԱՎԱՐԻ ՀԱՄԱՐ

Մոդուլ 4-ի թեստի արդյունքները վերլուծելիս խմբավորեք սխալների օրինաչափությունները՝ խմբի ընդհանուր ուսումնական կարիքները բացահայտելու համար:

- **1-ին, 9-րդ և 10-րդ հարցերի սխալ պատասխանները** վկայում են **պատմության հստակության և հայեցակարգային կենտրոնացման** հետ կապված խնդրի մասին: Վերադարձեք Մոդուլ 1-ին և կրկին ստուգեք պատմության **հիմնական նպատակը և ռիթմը**:
- **2-րդ, 3-րդ, 4-րդ և 7-րդ հարցերի սխալ պատասխանները** վկայում են **նախաարտադրական կարգապահության և տեխնիկական ճշգրտության** հետ կապված խնդրի մասին: Նախքան ուսանողներին նկարահանումը սկսելու թույլտվություն տալը, անցկացրեք **կադրերի ցանկի և լուսավորության պլանի պարտադիր ստուգում**:
- **5-րդ, 6-րդ և 8-րդ հարցերի սխալ պատասխանները** վկայում են **հետարտադրական համաժամացման և ձայնի կառավարման** հետ կապված խնդրի մասին: Կազմակերպեք առանձին գործնական աշխատարան՝ ամբողջությամբ կենտրոնանալով **երկհամակարգ ձայնագրության ձեռքով համաժամացման, ակուստիկ միջավայրի նախապատրաստման և մոնտաժային ժամանակացույցում ձայնային շերտերի դասավորման** վրա: