

KARTA ĆWICZEŃ – VIDEO 1

STRUKTURA UJĘCIA, RUCH, CIĄGŁOŚĆ

ĆWICZENIE 1

STATYCZNE VS RUCH KAMERY

Cel:

Zrozumienie wpływu ruchu na percepcję sceny.

Zadanie:

Wygeneruj tę samą scenę jako:

1. Static camera
2. Slow push-in
3. Handheld camera
4. Tracking shot

Analiza:

- Która wersja buduje napięcie?
 - Która daje dystans?
 - Która wydaje się najbardziej „realna”?
-

ĆWICZENIE 2

JEDNA SCENA, TRZY TEMPA

Wygeneruj krótką scenę (5–8 sekund).

Następnie poproś model o:

- wolniejszą wersję,
- bardziej dynamiczną wersję,
- wersję z przyspieszonym ruchem.

Sprawdź:

- Czy model zachowuje logikę ruchu?

- Czy pojawia się nienaturalność?
-

ĆWICZENIE 3

PROBLEM CIĄGŁOŚCI

Wygeneruj dwie kolejne sceny tej samej postaci.

Porównaj:

- czy twarz się zmienia?
- czy strój jest spójny?
- czy światło jest zachowane?

Zapisz, jakie elementy model traci między ujęciami.

ĆWICZENIE 4

PERSPEKTYWA I GŁĘBIA

Wygeneruj scenę:

- z małą głębią ostrości,
- z głęboką ostrością,
- z przesuniętą perspektywą.

Zobacz, jak zmienia się odbiór przestrzeni.

ĆWICZENIE 5

JEDNO UJĘCIE, JEDNA EMOCJA

Wygeneruj scenę o neutralnej treści.

Następnie zmodyfikuj ją tak, by wyrażała:

- napięcie,
- nostalgię,
- niepokój.

Nie zmieniaj fabuły — tylko parametry wizualne i ruch.

