



Eerste onderzoeksresultaten voor het handboek

3D, van idee tot vertoning

door MARTIJN VAN DER WAL EN FRANK PLAT

SHOTS & TECHNIEKEN

Ieder shot heeft een functie. Je draait een shot met een bepaald doel en dat bepaalt uiteindelijk welke aanpassingen je maakt. Met 3D is dat niet anders, wel is er wat veranderd in het gebruik van shots of de aankleding van het beeld.

"Stel ik zou een shot over mijn knie maken dan is dat in 2D mooi, maar in 3D kan dat vervelend zijn."

Shots

Waar je het meest voor moet oppassen is dat er bij je kadrering niets wordt afgesneden bij alles wat uit beeld komt, een medium close-up is hier een goed voorbeeld van. Een persoon afsnijden vanaf de nek en voor de helft uit het scherm laten komen geeft een heel vertekend beeld. Je hersenen verwachten daar een romp onder. Dit zelfde geldt voor een over-the-shoulder shot. Dit betekent niet dat een close-up helemaal niet meer te gebruiken is, zolang je de beeldinformatie maar achter het scherm houdt. Je ziet dat alles achter het scherm gebeurt en je beeldinformatie wordt naar achteren toe opgebouwd en niets komt het scherm uit richting de kijker. Waar je ook erg rekening mee moet houden is dat je het shot rustig houdt, laat

onderdelen niet te veel en te ver uit het scherm komen, we zijn nog niet gewend om 3D te kijken en hebben tijd nodig om deze effecten te verwerken. Tenzij het een korte film is, bijvoorbeeld voor in een pretpark dan verwacht het publiek ook dat ze wat in hun gezicht gegooid krijgen. Totaalshots werken nog steeds goed, bijvoorbeeld met een publiek in de achtergrond, omdat je hierdoor de diepte goed ziet.

Technieken

Ook is er wel het een en ander veranderd op het gebied van cameratechnieken, zo zijn snelle shots in 3D niet goed, want je hersenen registreren dat gewoonweg niet. Een optie is je shot minder 3D of zelfs 2D te maken, dan is een snel shot prima te gebruiken. In 2D is een getrokken shot vaak heel mooi, en in 3D zijn daar extra aandachtspunten voor. Zo moet je voorkomen dat er objecten van achter het kader in beeld komen. Fysiek inzoomen gebeurt ook stukken minder, dit is omdat het beeld er raar van wordt, hierdoor krijg je geen gelijke beelden omdat de lenzen altijd iets van elkaar verschillen. Daarnaast ontrek je ook het diepte effect uit het beeld wanneer je gebruik maakt van zoom lenzen

Tips

Denk eraan dat je personen en objecten niet af laat snijden door het kader, dus geen over-the-shoulder. Snelle shots kunnen wel als het 3D effect minder is. Laat niet te veel en te ver uit het scherm komen Een 'cut away' shot geeft extra werk, je moet de camera opnieuw instellen en bij de postproductie moet het beeld weer aangepast worden. Inzoomen geeft kijkdooseffect

