



# «КРЫМСКАЯ МОЛОДЕЖНАЯ ЛИГА КВН»

РЕГИОНАЛЬНАЯ ОБЩЕСТВЕННАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ

295011, РЕСПУБЛИКА КРЫМ, Г. СИМФЕРОПОЛЬ, УЛ. РУССКАЯ, Д. 35, КВ. 12  
ИНН/КПП 9102181842/910201001, ОГРН: 1159102087594  
РАССЧЕТНЫЙ СЧЕТ: 40703810742310000489, БАНК: РНЕБ БАНК (ПАО), БИК: 0435 10607,  
КОРР. СЧЕТ: 30101810,35100000607



Исх. № 20-5/11/21  
от 20 ноября 2021

**Региональным министрам  
образования Российской Федерации**

В 2021 году при поддержке Президентского фонда культурных инициатив, Всероссийской Юниор-лиги КВН, Российского союза молодежи и РОО «КРЫМСКАЯ МОЛОДЕЖНАЯ ЛИГА КВН» реализуется Международная детская онлайн-лига «Скинь посмеяться!».

Президент России в своих посланиях Федеральному Собранию в 2019-20-м годах говорил о расширении поддержки местных культурных инициатив, о проектах, связанных с творчеством детей и молодёжи и о направлении на реализацию данных целей средств из Фонда президентских грантов. В.В. Путин подчёркивал, что высокая доступность Интернета должна стать конкурентным преимуществом России и наших граждан, создать широкое пространство для образования и творчества, для общения, для реализации социальных и культурных проектов.

Международная детская онлайн-лига КВН «Скинь посмеяться!» — творческий проект, направленный на вовлечение широкой аудитории школьников в популярное движение КВН, формирование нового эффективного вида деятельности среди школьников, позволяющего им дистанционно, находясь в любом уголке мира, проявлять свои творческие способности, интеллектуальный уровень, широту кругозора и самостоятельность, адаптируя при этом классические приёмы КВН к современному видеоформату; сохранение чистоты русского языка, поддержку и поощрение коллективов, проживающих за рубежом и создающих творческие проекты на русском языке.



[instagram.com/sp.kvn](https://www.instagram.com/sp.kvn)



[vk.com/sendjoke](https://vk.com/sendjoke)



[facebook.com/sendjoke.kvn](https://facebook.com/sendjoke.kvn)

Юмор в видеоформате — это популярный и востребованный среди молодёжи способ самореализации. Онлайн-лига «Скинь посмеяться!» позволяет вывести самодеятельность на профессиональный уровень и сделать её интересной для просмотра широкой аудиторией. Проект способствует как индивидуальному развитию каждого ребёнка, так и получению навыков совместной работы в коллективе единомышленников.

Проект реализуется в нескольких направлениях: проведение основного чемпионата «Скинь посмеяться!» и музыкального спецпроекта «Скинь попеть!». Основной чемпионат проходит в течение учебного года и представляет из себя многоэтапное игровое соревнование между командами, предоставляющими на конкурс свои работы в видеоформате. Спецпроект «Скинь попеть!» — самостоятельный конкурс музыкальных клипов, которые также формируются в полноценные видеопрограммы. По условиям проекта в нём могут принимать участие команды КВН, творческие коллективы (участники вокальных, хореографических, журналистских и прочих кружков), а также команды, сформированные по семейному принципу или сборные из участников, проживающих в разных населённых пунктах.

Участникам предоставляется возможность поработать с ведущими редакторами детского КВН, поучиться сценарному и актерскому мастерству, приобрести навыки видеосъёмки и работы с видеоматериалом. Участие в проекте — это уверенный шаг на пути к попаданию в чемпионаты Всероссийской Юниор-Лиги КВН и телепроект «Шоу талантов Детский КВН».

Программа основного чемпионата включает в себя:

- приём заявок на участие и предварительные редакции материала участников – до 31 декабря 2021 г.
- 1/8 финала: съёмка – январь 2022 г., выпуск – февраль 2022 г.
- 1/4 финала: съёмка – март 2022 г., выпуск – апрель 2022 г.
- 1/2 финала: съёмка – апрель 2022 г., выпуск – май 2022 г.
- финал чемпионата: съёмка – июнь 2022 г., выпуск – июль 2022 г.



[instagram.com/sp.kvn](https://www.instagram.com/sp.kvn)



[vk.com/sendjoke](https://vk.com/sendjoke)



[facebook.com/sendjoke.kvn](https://facebook.com/sendjoke.kvn)



Мы приглашаем детские команды КВН Вашего региона к участию в Международной детской онлайн-лиге КВН «Скинь посмеяться!», а также содействовать развитию проекта посредством распространения информации в комитетах по делам образования Вашего региона и размещения информации о проекте в новостных порталах и соцсетях региона.

Для того, чтобы стать участником проекта, необходимо снять трейлер команды в юмористической форме (хронометражем до 3-х минут) и отправить его, предварительно заполнив заявку по форме, которая находится на страницах проекта в соцсетях.

Подробное техническое задание, а также дополнительную информацию о проекте можно найти, посмотрев Приложения к письму или перейдя в соцсети проекта:

- Вконтакте ( [vk.com/sendjoke](https://vk.com/sendjoke) );
- Instagram ( [instagram.com/sp.kvn](https://instagram.com/sp.kvn) );
- Facebook ( [facebook.com/sendjoke.kvn](https://facebook.com/sendjoke.kvn) ).

Контакты для связи:

- почта – [sendjoke.kvn@gmail.com](mailto:sendjoke.kvn@gmail.com) / [krymskayaliga@mail.ru](mailto:krymskayaliga@mail.ru);
- администратор проекта – Ксения Кучкарова (+7 988 406 92 50);
- главный редактор – Сергей Мульд (+7 978 824 57 85).

С уважением,  
Председатель РОО «КРЫМСКАЯ  
МОЛОДЕЖНАЯ ЛИГА КВН»

А.С.Ефремов



[instagram.com/sp.kvn](https://instagram.com/sp.kvn)



[vk.com/sendjoke](https://vk.com/sendjoke)



[facebook.com/sendjoke.kvn](https://facebook.com/sendjoke.kvn)



И. С. Ефремов

2021 г.



РОО «КРЫМСКАЯ МОЛОДЕЖНАЯ ЛИГА КВН»

Председатель

Ефремов А.С.

2021 г.

## ПОЛОЖЕНИЕ

# МЕЖДУНАРОДНОЙ ДЕТСКОЙ ОНЛАЙН-ЛИГИ КВН «СКИНЬ ПОСМЕЯТЬСЯ!»

## **1. Общие положения.**

**1.1.** Настоящее Положение определяет условия, порядок организации и проведения мероприятий Международной детской онлайн-лиги КВН «Скинй посмеяться!».

Международная детская онлайн-лига КВН «Скинй посмеяться!» (далее — Лига) — это совместный творческий проект официальной Крымской лиги КВН и Всероссийской Юниор-лиги КВН, направленный на вовлечение широкой аудитории школьников в популярное движение КВН. Проект реализуется в нескольких направлениях: проведение основного Чемпионата лиги «Скинй посмеяться!» (далее — Чемпионат) и музыкального спецпроекта «Скинй попеть!» (далее — Спецпроект). Чемпионат проходит в течение учебного года и представляет из себя многоэтапное игровое соревнование между командами, представляющими на конкурс свои работы в видеоформате.

Выбывающие команды и коллективы на любом из этапов Чемпионата, а также любые желающие команды имеют возможность участия в Спецпроекте — самостоятельном конкурсе юмористических музыкальных клипов, которые формируются в полноценные видеопрограммы и путём Интернет-голосования и голосования профессионального жюри определяют своих победителей.

**1.2.** Лига является открытой для участия в ее мероприятиях всех желающих детей, достигших 18 лет включительно.

**1.3.** Иные мероприятия Лиги (фестивали, конкурсы) реализуются в онлайн- или офлайн-форматах в зависимости от решения Организационного комитета Лиги (далее — Оргкомитет).

**1.4.** Конкурсные программы Лиги являются отдельными, самостоятельными проектами и не имеет влияния на результаты участия команд в других официальных лигах Международного Союза КВН.

**1.5.** Авторские права на материалы, созданные специально для Чемпионата, Спецпроекта и других мероприятий Лиги, сохраняются за командами-участницами. Использование этих материалов в других официальных лигах возможно при соблюдении условий Положений о чемпионатах официальных лиг Международного Союза КВН. Данные

материалы могут быть использованы Лигой без согласования с командой в целях популяризации Лиги для размещения на сторонних ресурсах.

**1.6.** Авторские права на готовые передачи игр и их трансляцию на интернет-каналах и прочих ресурсах Лига оставляет за собой.

## **2. Цели и задачи Лиги.**

**2.1.** Основной целью Лиги является создание новой эффективной формы развития КВН-движения среди детских команд КВН, творческих коллективов и самоорганизованных коллективов учащейся молодежи.

**2.2.** Задачи Лиги:

- разработка и совершенствование новых форм и методов работы по организации культурно-массового досуга детей и молодёжи;
- популяризация КВН-движения среди учащихся общего (начальное, среднее, средне-специальное) и дополнительного образования государственных и негосударственных учреждений образовательного типа;
- предоставление условий для раскрытия творческого, личностного, интеллектуального потенциала детей и молодежи;
- развитие технических навыков участников, посредством постоянной работы с IT-оборудованием, техникой для фото- и видеосъемок и монтажа видеороликов, необходимой для реализации творческих заданий в новых КВН-форматах и конкурсах;
- привлечение широкого круга детей и молодежи к КВН-движению посредством комфортной работы в онлайн-формате, позволяющего принимать участие в мероприятиях Лиги, не выезжая из мест проживания, а также в условиях отсутствия других возможностей участия в работе офлайн-лиг КВН;
- развитие у участников проекта личностных качеств и

навыков: самодисциплина, лидерство, творческое мышление, построение межличностных коммуникаций, толерантность, умение работать в команде, целеустремленности;

- повышение уровня методических и практических навыков специалистов по работе с молодежью в сфере творчества и педагогики.

### **3. Организаторы Лиги.**

**3.1.** Организатором Лиги является РОО «КРЫМСКАЯ МОЛОДЕЖНАЯ ЛИГА КВН» (295010, г. Симферополь, ул. Самокиша, д. 5, оф. 3, тел: +7 978 802 99 05, e-mail: krymskayaliga@mail.ru) — официальный представитель Международного Союза КВН, реализатор центральной программы общероссийской общественной организации «Российский Союз Молодежи» — Всероссийская Юниор-Лига КВН на территории Республики Крым. Соорганизаторы — Всероссийская Юниор-Лига КВН, общероссийская общественная организация «Российский Союз Молодежи» (РСМ) и общероссийское общественное движение «Ассоциация учащейся молодежи Российского Союза Молодежи «Содружество» (АУМ РСМ «Содружество»).

**3.2.** Взаимодействие с официальными партнерскими структурами происходит исключительно через Оргкомитет Лиги.

**3.3.** Оргкомитет формируется из представителей организаций, являющихся непосредственными организаторами Лиги.

**3.4.** Оргкомитет осуществляет руководство проектом, разрабатывает форму проведения, программу, тематику игр и конкурсов, формирует состав членов жюри, решает вопросы финансирования, организационные вопросы, связанные с подготовкой и проведением мероприятий Лиги.

### **4. Права и обязанности Оргкомитета Лиги.**

**4.1.** Оргкомитет Лиги:

- своевременно информирует участников сезона о

планируемых играх Чемпионата, выпусков Спецпроекта и мероприятиях Лиги;

- формирует количественный состав участников соревнований Лиги, согласно поступившим заявкам;
- утверждает даты проведения игр Чемпионата, выпусков Спецпроекта и мероприятий Лиги;
- оставляет за собой право изменять сроки проведения игр Чемпионата, выпусков Спецпроекта и мероприятий Лиги;
- определяет состав жюри игр Чемпионата, выпусков Спецпроекта, мероприятий Лиги на протяжении всей реализации проекта;
- контролирует ход голосования зрителей и профессионального жюри после каждого выпуска Спецпроекта;
- освещает этапы подготовки и проведения мероприятий Лиги в средствах массовой информации;
- оказывает помощь командам в защите авторских прав в случае возникновения спорных ситуаций.

**4.2.** Для качественной подготовки и проведения всех игр Чемпионата, выпусков Спецпроекта и мероприятий Лиги Оргкомитет обеспечивает работу всех служб.

**4.2.1.** Административная группа своевременно предоставляет участникам необходимую информацию для эффективной подготовки и участия в Чемпионате, Спецпроекте и мероприятий Лиги, обеспечивает обратную связь, регулирует режим работы участников с редакторской группой.

**4.2.2.** Редакторская группа:

- предоставляет редакционную помощь участникам (работа с материалом, предоставленным командой, креативная работа, устранение плагиата и материала нарушающего этические нормы), проводит теоретические занятия, необходимые для подготовки к играм, определяет порядок



выступления участников;

- оставляет за собой право устанавливать временные рамки и условия проведения редакторской работы, а также определять сроки предоставления видео- и аудиоматериала командами;
- определяет тематику игр Чемпионата и их содержание;
- имеет возможность рекомендовать жюри проводить добор команд на всех этапах Чемпионата.

#### **4.2.3. Группа режиссеров монтажа и звукорежиссеров:**

- консультирует участников по техническим вопросам подготовки видео- и аудиоматериалов своего выступления;
- оставляет за собой право редактировать видео- и аудиоматериалы команд при согласовании с редакторской группой;
- обеспечивает общий финальный монтаж игр Чемпионата, выпусков Спецпроекта и иных мероприятий Лиги для выхода в эфир и публикации в средствах массовой информации и соцсетях (см. п. 9.2.);
- обязуется не публиковать видео- и аудиоматериалы команд до выхода передачи игры в эфир, за исключением рекламных кампаний игр Чемпионата, выпусков Спецпроекта и иных мероприятий Лиги.

**4.3** Оргкомитет имеет право принимать решение о дисквалификации команды при нарушении данного Положения, а также изменять состав игр Чемпионата, выпусков Спецпроекта и иных мероприятиях Лиги на различных этапах реализации Лиги.

**4.4** Оргкомитет вправе использовать информационные материалы команд: тексты, фонограммы, видеоролики, фотографии команд и отдельных игроков, а также прочую атрибутику для популяризации Лиги, Всероссийской Юниор- Лиги КВН и движения детского КВН в целом.

**4.5** В случае использования чужого материала — шуток и гэгов, опубликованных в СМИ, на официальных сайтах КВН, в

социальных сетях и других источниках, незамеченных редакторской группой, Оргкомитет оставляет за собой право дисквалифицировать команду или применить к ней необходимые санкции на любом этапе основного Чемпионата.

## **5. Участники Чемпионата.**

**5.1.** Участники Чемпионата — команды учащихся образовательных учреждений государственного и негосударственного типа, творческие коллективы, самоорганизованные группы детей и семейные коллективы.

**5.2.** Количество участников в составе команды не ограничено.

**5.3.** Возраст участников, являющихся главными персонажами видеоматериалов игр, не должен превышать 18-ти лет включительно. Возможны исключения при согласовании с редакторской группой.

**5.4.** Люди старше 18 лет принимают участие в качестве руководителей команд, специалистов, помогающих в подготовке и производстве видео- и аудиоматериалов и в качестве актеров или персонажей второго плана.

## **6. Права и обязанности участников Лиги.**

**6.1.** Команда готовит видео- и аудиоматериалы своего выступления к играм Чемпионата, выпускам Спецпроекта и мероприятиям Лиги самостоятельно, предварительно согласовав его в текстовом и игровом режиме с редакторской группой. Текстовый сценарий выступления предоставляется не позднее, чем за 10 дней до даты, определенной Оргкомитетом, видео- и аудиоматериалы — не позднее, чем за 4 дня до даты, определенной Оргкомитетом.

**6.2.** Выступление команды должно содержать исключительно авторский материал, принадлежащий команде или отдельному ее участнику.

**6.3.** Заимствование шуток, опубликованных в СМИ, на официальных сайтах КВН, в социальных сетях и других источниках, запрещено.

**6.4.** При подготовке видео- и аудиоматериалов команда должна

соблюдать технические требования:

- качество видео, снятое самими участниками, а также заимствованных готовых видеоклипов должно быть не менее 1080p, формат — MP4, кодек H.264, частота кадров — 30 кадров/сек.;
- на месте съемок должно быть достаточное освещение: мягкий студийный свет или ровный естественный свет;
- при съемке необходимо использовать соответствующий сценарию фон для более четкого восприятия зрителями (при необходимости фон и кадровые особенности необходимо утвердить с редакторским составом и режиссером монтажа);
- при использовании видеоматериалов из музыкальных клипов, кинофильмов или других творческих продуктов в углу экрана необходимо указывать авторство оригинального фрагмента/продукта;
- качество звука, записанное на внешние или встроенные микрофоны (с отсутствием эхо и внешнего шума), должно быть не менее 256 кбит/сек;
- наложенные отдельно звуковые перебивки, фоны, минусовые фонограммы и звуковые спецэффекты, должны быть качеством не менее 256 кбит/сек;
- отправка всех видеофайлов должна производиться в виде ссылки на папку в облачном хранилище Яндекс Диск с открытым доступом для просмотра и скачивания.

**6.5.** Команда имеет право при подготовке видео- и аудиоматериалов обращаться за помощью к специалистам в этой сфере, не имеющим непосредственного отношения к команде.

**6.6** Команда имеет право указывать в титрах своего видео- и аудиоматериала всех участников съемочного процесса, а также людей или организации, помогающих его работе.

**6.7.** Участники Чемпионата в своих видео- и аудиоматериалах должны соблюдать общие правила:

- придерживаться установленного регламента;
- соблюдать общепринятые морально-этические нормы;
- соблюдать субординацию, деловую корпоративную этику;
- не допускать пропаганды употребления алкогольных и

наркотических веществ, политических и религиозных взглядов, насилия, ущемления прав других людей по национальному и конфессиональному признакам;

- не распространять не подтвержденные официальными источниками сведения, порочащие участников и Оргкомитет Лиги.

**6.8.** Участники имеют право использовать творческий материал, накопленный в ходе соревнований Лиги, в играх Всероссийской Юниор-лиги КВН и других лигах Международного Союза КВН, соблюдая условия Положений о чемпионатах официальных лиг Международного Союза КВН.

**6.9.** При подготовке видео- и аудиоматериала и съемочном процессе участники обязаны руководствоваться общими правилами техники безопасности. Лига не несет ответственности за физическое состояние участников команд в случае проведения съемок и мероприятий, несущими потенциальный вред здоровью.

## **7. Условия проведения мероприятий Лиги.**

**7.1.** Участие в мероприятиях Лиги является добровольным и означает ознакомление и согласие участников со всеми пунктами настоящего Положения.

**7.2.** Принимая участие в мероприятиях Лиги, участники соглашаются с тем, что Организатор может использовать их персональные данные согласно действующему законодательству Российской Федерации.

**7.3.** Количество игр Чемпионата, выпусков Спецпроекта и мероприятий Лиги на всех этапах определяется Оргкомитетом Лиги в зависимости от количества команд, подавших заявку.

**7.3.1.** Чемпионат “Скинь посмеяться!” проходит по установленной решением Оргкомитета схеме:

- отборочный этап – конкурс-заявка «Трейлер команды», проходит без предварительной редакции и оценивается редакторами для прохода команды в этап 1/8 финала;
- 1/8 финала;
- 1/4 финала;



- ½ финала;
- финальная игра.

**7.3.2.** Даты всех этапов Чемпионата определяются Оргкомитетом и сообщаются дополнительно.

**7.4.** Критерии оценки видео- и аудиоматериала команд:

- юмористическая составляющая (плотность шуток, актуальность, интеллектуальный потенциал, оригинальность идей);
- творческая составляющая (наличие навыков написания шуток и сценариев, актерское мастерство, музыкальность, танцевальные навыки, работа с анимацией, общий культурный уровень, использование нестандартных ходов, использование реквизита и выбор натуральных фонов);
- прочее (качество отснятого и смонтированного материала, работа со спецэффектами).

**7.5.** Система оценивания игр Чемпионата.

**7.5.1.** Жюри:

- состав определяется Оргкомитетом;
- отборочный этап оценивается путем «ДА/НЕТ» от каждого члена жюри (редакторский состав Лиги) сразу после просмотра выступления команды;
- остальные этапы сезона оцениваются количеством набранных «ЛАЙКОВ» от каждого члена жюри сразу после просмотра выступления команды;
- жюри оставляет за собой право добирать команды на следующие этапы сезона, а также устанавливать для этого необходимые условия (голосования зрителей, дополнительные конкурсы и т.д.).

**7.5.2.** Онлайн-голосование:

- проводится среди болельщиков команд и зрителей в социальной сети Вконтакте (см. п. 9.2.);
- имеет отдельный вес при определении победителей и влияние на общий исход игры.

#### **7.6. Схема работы и система оценивания спецпроекта «Скинь попеть!»:**

- соревнование проходит в форме хит-парада музыкальных клипов, снятых командами;
- посредством голосования в группе ВКонтакте (см. п. 9.2.) зрители выбирают лучший музыкальный клип;
- профессиональная команда жюри так же путем голосования выбирает лучший музыкальный клип;
- команда, чей клип наберет наибольшее количество голосов зрителей и жюри, станет победителем выпуска.

**7.7.** Все выпуски игр Чемпионата, Спецпроекта, мероприятий Лиги, дополнительные видеоматериалы и реклама транслируются на YouTube-канале Лиги и на страницах Лиги в социальных сетях (см. п. 9.2.).

### **8. Подведение итогов мероприятий Лиги.**

**8.1.** Победители, призеры и участники каждой игры Чемпионата, выпуска Спецпроекта и мероприятий Лиги награждаются электронными дипломами.

**8.2.** Призеры Чемпионата, выпусков Спецпроекта и мероприятий Лиги (2-е и 3-е место) получают победные электронные дипломы, кубки и ценные призы.

**8.3.** Победитель Чемпионата (1-е место) получает победный электронный диплом и приз в виде материальной поддержки команды для участия в мероприятиях Всероссийской Юниор-Лиги КВН и ТВ-проекта «Детский КВН», а также возможность выступления во втором туре Международного фестиваля детских команд КВН в г. Анапа.

## 9. Контакты

### 9.1. Для подачи заявки, а также по всем вопросам участия:

- электронная почта [sendjoke.kvn@gmail.com](mailto:sendjoke.kvn@gmail.com) / [krymskayaliga@mail.ru](mailto:krymskayaliga@mail.ru);
- администратор Ксения Кучкарова (+7 988 406 92 50, <https://vk.com/coachkarova>);
- администратор Валерия Петровская (+7 978 510 72 15, [https://vk.com/petrovskaya\\_val](https://vk.com/petrovskaya_val)).

### 9.2. Страницы Лиги в социальных сетях:

- группа ВКонтакте <https://vk.com/sendjoke>;
- аккаунт Инстаграм <https://instagram.com/sp.kvn>;
- страница Facebook <https://facebook.com/sendjoke.kvn> .
- YouTube-канал <https://youtube.com/СКИНЬПОСМЕЯТЬСЯ>.

МЕЖДУНАРОДНАЯ ДЕТСКАЯ ОНЛАЙН-ЛИГА КВН  
«СКИНЬ ПОСМЕЯТЬСЯ!»

# ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ К СЪЁМКЕ ВАШИХ РАБОТ



ПРИ ПОДДЕРЖКЕ  
ПРЕЗИДЕНТСКОГО ФОНДА  
КУЛЬТУРНЫХ ИНИЦИАТИВ





# **ОСНОВНЫЕ ТЕХНИЧЕСКИЕ ПАРАМЕТРЫ**

**КАЧЕСТВО ВИДЕО — 1080p**

**ФОРМАТ ВИДЕО — MP4**

**КОДЕК — H.264**

**КАЧЕСТВО ЗВУКА — 320kbps**



# КОМАНДА НА ПЛОЩАДКЕ

Состав команды при создании видео кардинально отличается от состава команд, которые выходят на сцену. Здесь важно учитывать, что требуются навыки съёмки и монтажа видео.



# ЖЕЛАТЕЛЬНАЯ ВИДЕОГРУППА ВЫГЛЯДИТ ТАК:

## — СЦЕНАРИСТЫ —

Задача сценаристов — создание шуток, связок, текстов, пародий, переделка песен и т.д. И самое главное — сведение этого материала в компактный, добротный и умный сценарий.

## — РЕЖИССЁР —

Человек, который имеет опыт в постановке кадра, расположении людей в нём, обладает знанием правила золотого сечения и т.п.

## — АКТЁРЫ —

Люди, которые будут транслировать ваш материал в кадре.

## — ОПЕРАТОР СЪЁМКИ —

Желательно со своей аппаратурой, человек, который имеет опыт работы с техникой, знает правила построения кадра.

## — МОНТАЖЁР ВИДЕОПРОДУКТА —

Не исключено, что это может делать и оператор, при условии наличия такого навыка. Человек, который сможет смонтировать ваш ролик, соблюдая все технические задания организаторов, добавить к кадрам с актёрами элементы дизайна, инфографику, музыкальное сопровождение и коррекцию света и цвета самого видеоряда.





# РАСКАДРОВКА

Раскадровка — это определённая схема последовательности того или иного эпизода вашего сценария. Просто помните, что написанный на листе сценарий ещё очень далёк от воплощения в видео. И то, что вы видите эту картинку в голове, пока несколько не приближает вас к конечному продукту. А вот если вы заранее займётесь раскадровкой, то по сути вы и перенесёте свои картинки из головы на бумагу, а значит — ещё на шаг приблизитесь к конечному результату.





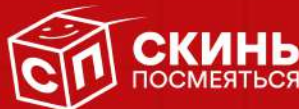
# ЛОКАЦИЯ И РЕКВИЗИТ

Локация — это место, где будет сниматься та или иная сцена. Следите за тем, чтобы она не была перегружена, иначе зритель не поймет куда смотреть, пустая сцена — тоже плохо. В кадре не должно быть посторонних и не относящихся к сюжету или противоречащих ему предметов, а уж тем более посторонних людей или животных. Ничто не должно вам мешать в процессе съёмки.

Обязательно проконтролируйте, чтобы всё, что вам понадобится на съёмке (реквизит), поехало на локацию вместе с вами. Ничего не забывайте. Костюмы, грим, оборудование. Составьте список и перед выездом на локацию пройдитеесь по нему.

# ОБОРУДОВАНИЕ И ТЕХНИЧЕСКИЕ МОМЕНТЫ

Безусловно, дорогая камера не сделает ваш фильм шедевром. Чаще важнее всего содержание. Но плохая камера и неумение ею пользоваться легко может загубить даже самую успешную идею. Если вы не привлекаете профессионального оператора, то *установите камеру на штатив*. При любом уровне навыка оператора, требуется избежать нежелательных сбоев, тряски, «завала» горизонта и т.д.



ПРИ ПОДДЕРЖКЕ  
ПРЕЗИДЕНТСКОГО ФОНДА  
КУЛЬТУРНЫХ ИНИЦИАТИВ



# ОБОРУДОВАНИЕ И ТЕХНИЧЕСКИЕ МОМЕНТЫ

Поставьте кадр правильно,  
проследите, чтобы никому не  
«отрезало» голову или ноги, не  
берите слишком крупные и  
суперобщие планы, если того не  
подразумевает сюжет. Снимайте  
так, чтобы зритель понимал где  
он находится и что происходит.



# ОБОРУДОВАНИЕ И ТЕХНИЧЕСКИЕ МОМЕНТЫ

Нет камеры? Есть телефон, на него тоже можно снимать, но обязательно в процессе съёмки поставьте его в авиарежим, проверьте есть ли на нём достаточно свободного места и установите на штатив. Камера или телефон должны находиться на уровне глаз, не снимайте снизу или сверху, если в этом нет необходимости. Снимайте в режиме «авто», если опыта настройки камеры у вас нет.





# 5 ПЛАНОВ ДЛЯ СЪЁМКИ ЛЮДЕЙ



КРУПНЫЙ



ПОГРУДНЫЙ



ПОЯСНОЙ



СРЕДНИЙ



ОБЩИЙ

# СВЕТ

Свет – это наше всё. Даже самая навороченная камера иногда бессильна, если не хватает света. Если вы снимаете в тёмном помещении, то возьмите хотя бы один источник света, чтобы подсветить главных героев. Попросите самый простой софтбокс, а лучше два или три у знакомого фотографа или возьмите в аренду.





# СВЕТ

Если снимаете на улице или в светлом помещении, следите за тем, чтобы фон не был ярче лиц героев или других ключевых объектов, *не снимайте против солнца*. Учитывайте и то, что от любого предмета падает тень. Не совмещайте холодный и тёплый свет. Корректировать цвет и свет на постпродакшне (монтаже) будет сложнее и это обязательно скажется на качестве.



# ЗВУК

Если неидеальную картинку в случае интересного сюжета зритель вам простит, то плохой звук напрочь отобьёт у него желание смотреть ваш фильм.

Обязательно возьмите с собой микрофон и подключите его к камере. Стоят они сейчас недорого. Если вы не нашли микрофон, используйте телефон в качестве диктофона, положите его незаметно где-нибудь возле говорящего человека (но это крайняя мера). Проследите за тем, чтобы не было громких посторонних звуков.





# ВАЖНО

**Отсматривайте на месте снятый материал, чтобы у вас была возможность здесь и сейчас переснять неудавшийся дубль. Позже это будет сделать сложно, а иногда даже невозможно.**

**Дайте сценарий в руки ответственному человеку, чтобы он контролировал ход съёмки, а вы не пропустили ни одной сцены. Это кажется банальным советом, но поверьте: в суматохе съёмочного процесса очень легко упустить что-то важное.**



ПРИ ПОДДЕРЖКЕ  
ПРЕЗИДЕНТСКОГО ФОНДА  
КУЛЬТУРНЫХ ИНИЦИАТИВ

# МОНТАЖ

На рынке огромный выбор всевозможных видеоредакторов, перечислять их все можно несколько часов, выберите для себя тот, в котором вам будет легко и удобно монтировать. В интернете вы сможете легко найти обучающее видео, которое поможет вам разобраться в той или иной программе.

Для качественного монтажа вам обязательно понадобится хороший ноутбук, будьте к этому готовы. Слабый ПК принесёт вам массу неудобств и откровенных мучений. Не издевайтесь над собой, берегите своё время и нервы.





ПРИ ПОДДЕРЖКЕ  
ПРЕЗИДЕНТСКОГО ФОНДА  
КУЛЬТУРНЫХ ИНИЦИАТИВ