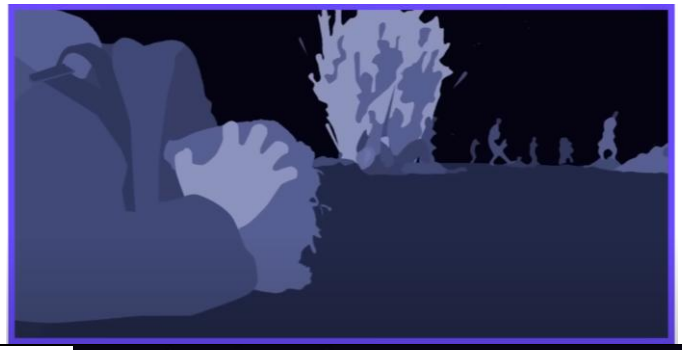
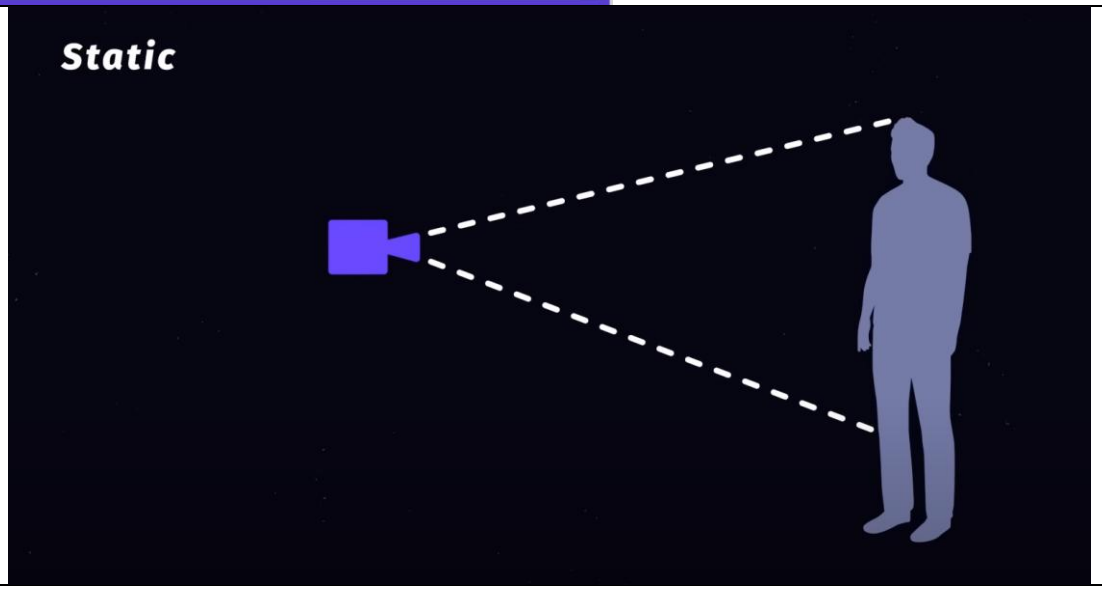
صناعة أفلام الرسوم المتحركة

د. عبد الرحمن الزراعي

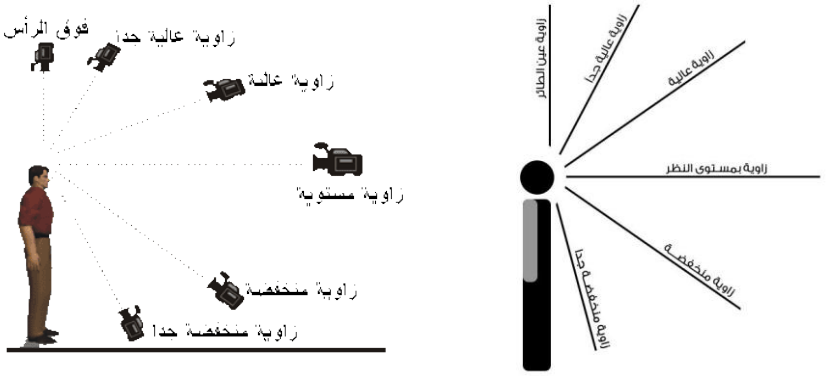
اللقطات الثابتة

مقدمة
في عالم السينما، تُبنى الأفلام كما تُبنى المشاهد الفنية، تحتاج إلى ضوء، لون، منظور، وتكوين.
واللقطة السينمائية هي حجر الأساس في هذا البناء.
هي "الوَحدة البصرية" التي ينقل من خلالها المخرج إحساسًا أو فكرة أو قصة.
كل لقطة تحمل دلالة جمالية مختلفة.
ومعرفة هذه الأنواع تُساعد المبتدئ على فهم كيف "تفكر" الكاميرا، وكيف تُشكّل وعيًا بصريًا يُثري عملية صناعة الأفلام... من الفكرة حتى المونتاج. إنها لغة... ولكنها لغة بصرية يفهما الجميع بدون ترجمان.
وتُعد اللقطة السينمائية الوسيط الأساسي الذي تُترجم من خلاله الرؤية الإخراجية إلى إحساس بصري ملموس. إنها ليست مجرّد وسيلة للتصوير، بل أداة شعورية بامتياز، حيث تُشكّل البنية الشعورية للفيلم فتُحرّك وجدان المشاهد وتلعب بأحاسيسه.
اللقطة الثابتة Static Shot
هي اللقطة الثابتة التي تكون فيها الكاميرا مثبتة على حامل ثلاثي وضع ثابت، والنتيجة هي لقطة بدون أية حركة، يمكن العمل على هذا في الحوارات، أو اللقطات التي تسمح للشخص بإظهار شخصيته، وأحياناً لإظهار عجز الشخصية عن الدفاع عن نفسها. لا يوجد زووم، ولا بان، ولا تتبع. تتحرك العناصر داخل الكادر فقط، لكن الكاميرا نفسها تبقى ساكنة. تستخدم في المشاهد الحوارية المركزة، تعزيز الإحساس بالثبات أو الترقب، توجيه انتباه المشاهد بالكامل للممثل أو العنصر داخل الكادر، مثال: مشهد تحقيق أو انتظار.




Static

زوايا التصوير وأنواعها



عادة ما يكون مستوى زاوية التصوير هو مستوى اتجاه عين الشخص وتحديد المسافة يلعب دوراً خطيراً في تحديد نوع من العلاقة الحساسة بين عدسة الكاميرا وزاويتها وأهمية الموضوع.
فنحن نبتعد عنه ونقترب استناداً إلى إشغال الشحنة العاطفية أو الشعورية لدى المتفرج. فإذا كانت الزاوية بسيطة، يمكن لها أن تقوم بفعل نوع من التلوين العاطفي، الرقيق، وإذا كانت الزاوية، متطرفة، يمكن لها ان تمثل المعنى الرئيسي للصورة، فصورة رجل، تم تصويره من زاوية مرتفعة توحي في الواقع عكس المعنى الذي توحي به صورة نفس الرجل، وقد أخذت من زاوية منخفضة.

ومن المسائل الأساسية التي ينبغي مراعاتها هنا هو التفكير المسبق بعملية التركيب المونتاجي والروابط بين كل لقطة وأخرى، وسلامة تدفق الحركات المتوالية وجوهر هذه المعطيات يتمثل بإعطاء الزوايا السليمة، فالتفكير بالزوايا الصحيحة سيكون له الأثر البالغ في تسهيل عملية التركيب المونتاجي فيما بعد. وبالتالي نحصل على بناء مونتاجي سليم ملتزم بخط الحركة في الموقع المكاني.

ورغم ان القطع يعد ابرز وسائل الانتقال الحادة لأنه يضعنا مباشرة وبلحظة واحدة، ودون تروي، أمام اللقطة التالية فإننا نقوم بتخفيف صدمة الانتقال هذه، باختيار زاوية تصوير مختلفة عن اللقطة السابقة لكي نجعل الانتقال يبدو ناعماً وسلساً فحين نريد أن نخفف الإحساس بالقطع بين لقطة وأخرى ينبغي علينا أن نغير منظور كل لقطة عن الأخرى بمعنى أن نغير زاوية التصوير.

والذي يحدث هنا أن التغيير الصريح في زاوية التصوير سيعمل على تأكيد الانطباع بالتغير الجديد في اللقطة التالية فيساعد على التخفيف إلى درجة كبيرة من الإحساس بانتقاله بين لقطتين.
وصحيح أن تغيير زاوية التصوير فقط ليس كافياً إنما يجب أن يصحب ذلك تغييراً في المسافة، الأمر الذي سيؤدي حتماً إلى تغيير في حجم الصورة وفي حدود المنظر المصور، لكن يظل تغير الزاوية عماد التركيب السليم بل وأفضله.

ولكي نحصل على قوة في التأثير فإننا نلجأ إلى طريقة التصادم بين الزوايا وتقابلها إزاء بعضها البعض. وأفضل مونتاج ذلك المبني على تنوع في تقابل الخطوط سواء كانت أفقية أو مائلة أو منحرفة طالما كانت تقابل بعضها البعض لأن اللقطات المصورة ضمن تكوينات قطرية متعارضة، يبدو كما لو أن هذه اللقطات تجاوب بعضها وهذا أمر جيد من الناحية التشكيلية والبصرية.

والمخرج الجيد عليه أن يضع كما قلنا سابقاً حسابات مسبقة لتأثير المونتاج من قبل تركيبه.. لان هذا التأثير سيرتبط ارتباطاً صميماً بزاوية التصوير، فإننا حين نصور اللقطة يجب أن نضع بالاعتبار كيف سنصقلها مع اللقطات المجاورة، وعلى المخرج أن يتساءل أيضاً كيف سيركب الفكرة، الحركة والمساحة عندما سيجمع اللقطات فيما بعد .

ونستطيع أن نحدد عدداً من أنواع الزوايا التي نضعها على وفق الترتيب التالي علما إنها زوايا التصوير وتتنوع تبعاً لارتفاع عدسة الكاميرا عن الموضوع.

- زاوية تصوير بمستوى النظر- Normal Angle Level Angle

وفيها تكون العدسة بمستوى منسوب عين المشاهد حيث يتم التصوير بشكل أفقي وبارتفاع يقارب ١٧٠ سم بدءاً من أرضية الأستوديو ونستطيع أن نطلق صفة الزاوية المحايدة على هذا النوع لأنه يصور الأشياء بذات رؤية المشاهد، فهي زاوية غير منحازة وهي أقل الأنواع قيمة بفعل المعالجة ذات الميل الواقي فيها. ويكاد يكون استخدامها مكرساً في المشاهد التقليدية.

وهي تعتبر الزاوية القياسية بالنسبة لباقي الزوايا لأنها تمثل الوضع الطبيعي للكاميرا إذا لم تكن هناك رغبة في إعطاء تأثير معين. وعندما يكون هناك أكثر من ممثل في اللقطة، يجب أن تتوافق الزاوية العمودية للكاميرا مع مستوى عين الممثل الذي لا يظهر في الكادر, لأن اللقطة في هذه الحالة تكون من وجهة نظره.

ويجب أن يكون ارتفاع وضع الكاميرا مناسبا ومريحا, فإذا كنا مثلا نصور مجموعة من الأطفال يلعبون ففي هذه الحالة يجب أن نخفض ارتفاع الكاميرا لنصور الأطفال من الزاوية العادية , وتذكر أن هذا يرجع إلى وضع الموضوع وليس ارتفاع الكاميرا وإذا كان الشخص جالسا لابد أن تكون الكاميرا في مستوى عينيه , وهذا يفسر لنا لماذا توضع كراسي المتحاورين في برنامج المحاورات على منصات ترتفع عن أرضية الأستوديو حوالي ٢٠ سم حتى يستطيع المصور أن يقوم بعمله خلال الإنتاج دون أن ينحني ظهره طوال فترة الإنتاج.

- الزاوية المرتفعة High- angle shot

وهي عكس اللقطة المتطلعة، إذ تكون آلة التصوير أثناء تصوير تلك اللقطة مرتفعة فوق مستوى النظر أو الموضوع المصور، فهي تشخص من أعلى إلى أسفل نحو الموضوع حيث تضفى تلك الزاوية المرتفعة على الموضوع المصور إذا كان إنساناً مثلاً صفة الضآلة وصغر الشأن والتحقير أو الانسحاق.

وفيها تكون عدسة الكاميرا فوق مستوى منسوب العين، وتكون العدسة موجهة إلى أسفل، وتعد من أكثر الزوايا إرباكاً وتوتراً وهي من اللقطات العمودية النادرة إذ تسلط عدسة الكاميرا مباشرة من الأعلى على الموضوع المراد تصويره وتعتبر الزاوية الأكثر تشويشاً بالنسبة لكافة الزوايا، ولأننا عادة لا نشاهد الأحداث من الأعلى لذلك فإن استخدامها قليل، لكنها قد توظف لأداءات ذات دلالة، فهي قد توحي بحصار الشخصية والضغط عليها أو وقوعها تحت سطوة القوة المضادة أو خضوعها وقهرها حين تظهر صغيرة محرجة وعاجزة، فيصبح فيها الشخص متقزماً حين يبدو أقل من حجمه الطبيعي، ويظهر في موقف الضعيف، فتقلل من سيطرته وسرعته داخل اللقطة.

وهذه اللقطات ذات الزوايا الحرجة يمكنها أن تجعل الشخص يبدو ضعيفاً وقابلاً للسقوط والهزيمة، إذ تميل إلى تصغير الشخص، وسحقه معنوياً بخفضه إلى مستوى الأرض. كما في مشهد فيلم الثور الهائج لمارتن سيكورسز حيث يسقط الملاكم أمام ضربات البطل روبرت دي نيرو فتصوره الكاميرا من الأعلى وهو جاثم على الأرض مسحوقاً بهزيمته.

كذلك بإمكانها أن تدل على الانعزالية والوحدة والوحشة والضياع أمام الأشياء الأوسع والأكبر، حيث يقوم جيمس كاميرون في فلمه التايتانيك بإمرار الباخرة الضخمة أمام زورق شراعي وهي تشق مياه المحيط، فنرى الأمواج المنبعثة من سيرها تتلاعب بالزورق الذي بدا وكأنه لعبة ورقية أمام تلك الباخرة العملاقة التي مرت بقربه فاستحال إلى شيء ضئيل جداً، ويمكن لهذه الزاوية أيضاً أن تخلع على الشخصية شعوراً بالوحدة والانقباض النفسي والانهزام والقلق.

الغرض والأهداف :-

١- هذه الزاوية مفيدة جدا عندما ترغب أن يرى المشاهد نظرة عامة على الملعب

٢- تصغير الحجم والمكانة حتى يبدو أقل من حجمه الطبيعي بهدف الإحساس بالوحدة وانهيار القوة وفقدان المنزلة والتحقير والتقزيم والظهور في موقف الضعيف.

وهناك نوع منها يسمى over head **عين الطائر – Bird's Eye View** وتعني أن تكون الكاميرا فوق الرأس بشكل مباشر.

- الزاوية المنخفضة اللقطة من أسفل Low Angle shot

وهي اللقطة التي يتم تصويرها من تحت مستوى النظر وآلة التصوير في وضع منخفض قرب مستوى الأرض، وعدستها شاخصة إلى أعلى تتطلع نحو الموضوع المصور من أسفل إلى أعلى.

ومثل تلك اللقطة تمنح الموضوع المصور صفة الرفعة والكبرياء والعظمة وتضفي عليه مسحة من الطول والضخامة غير الحقيقية.

هي اللقطة التي تكون فيها الكاميرا أسفل الشخص المصور حيث تؤكد اللقطة للشيء المراد تصويره من الأسفل وتكون الكاميرا موضوعة تحت مستوى النظر لتظهره أكثر طولاً، وقوة. كما أنها تعزز من سيطرته، وسرعته داخل اللقطة، وقد تعبر عن تضخيم الشخصية وإعطائها سمة من الهيبة الوقار والقوة والعظمة، وتستخدم أيضا في تصوير المباني العالية.

الغرض و الأهداف :-

١- تعطي إحساسا للمشاهد بزيادة حجم الموضوع.

٢- تعطي إحساسا بالعظمة وتظهر الشخص أكثر طولا وقوة.

٣- تستخدم في تصوير الإعلانات التجارية لتكبير الأحجام.

٤- تستخدم في الدعاية للمرشحين ورجال السياسة.....

وهناك نوع منها يسمى under shot **عين الدودة – Worm's Eye View** وفيها ينزل المصور إلى أقل مستوى ممكن من الشخص.

- ثلاثة أرباع مواجهة Front ¾

وتتيح زاوية الثلاثة أرباع رؤية جانبين من الموضوع المصور الممثل ، لذلك فهي تزيد الشعور بالعمق , وتوفر تكوين سينمائي أكثر قوة.

وغالباً ما يتم تصوير الممثلين بزوايا ¾ لإعطاء الإحساس بالعمق، وإظهار سمات الشخصية. ويجب عند تكوين زاوية ¾ مراعاة أن تكون العينان ظاهرتان، وإلا فستبدو اللقطة غريبة في عيني المتفرج. وكلما كان الممثل قريباً من الكاميرا، كلما زاد ذلك من تأثير اللقطة. لذا يلجأ بعض المخرجين إلى تضييق الزاوية بين الكاميرا والخط الوهمي الذي يمر بمنتصف عين الممثل، عند القطع من لقطة متوسطة إلى لقطة قريبة.

- جانبية Side angle

تعطى الزاوية الجانبية للممثل، مثلها مثل الزاوية المواجهة، نوعا من التسطيح للصورة، لذا يجب استبعادها، إذا لم يكن هذا الانطباع مرغوبا. لأنها تولد لدى المتفرج إحساسا بعدم الانجذاب مع الشخصية المصورة.

- ثلاثة أرباع خلفية ¾ Rear

وهى تتيح رؤية ¼ جانب من موضوع التصوير، و٤/٣ من الناحية الخلفية .

- خلفية Full rear

وهى زاوية خلفية تُظهر الجانب الخلفي تماما من موضوع التصوير .

- الزاوية المائلة المنحرفة canted angle

وتعني إمالة وضع الكاميرا في الزاوية المطلوبة، وهي زاوية نادرة الاستخدام تعبر عن نظر الشخصية في المشهد، وحالتها النفسية والذاتية، مثل شخصية المصاب بدوار أو إغماء حيث تبدو الأشياء في المنظر، وهي تعبر عن تلك الحالات إذ تتمايل الأشياء وترتج أو تهتز وتتراقص في الصورة؛ لأنها لقطة تظهر المادة المصورة فيها مائلة إلى أحد الجانبين بسبب إمالة الكاميرا إلى احد الجانبين، ويكون استخدامها في مشاهد محددة جداً.

ويمكن الحصول على الزاوية المنحرفة عن طريق إمالة الكاميرا نفسها، فتظهر الصورة مائلة هي الأخرى داخل الكادر, وتبدو لعين المتفرج في هذه الحالة بصورة غير طبيعية. لذلك يمكن استخدامها مثلا للتعبير عن حالة غير طبيعية تمر بها الشخصية.

وفي حالات نفسية تستخدم الزاوية المائلة لتأكيد المشاعر والقلق لأنها توحي بالتوتر والحركة المقلقة، كما أنها في مشاهد العنف والارتباك يمكن أن تكون مؤثرة في إبراز الشعور، بالتشتت العنيف بصورة دقيقة. هذا فضلاً عن تجسيدها للشعور بعدم الاستقرار وانعدام التوازن، وبسبب هذه الميزات يقتضي توظيفها تصحيحياً دقيقاً ووعياً معرفياً بقدرة طاقتها على استقطاب النظر ولفت الانتباه إليها؛ ولذلك يتوجب استخدامها بحذر شديد ولأغراض مشخصة سابقاً، وأكثر استخدامها يتركز في التعبير عن السوداوية والقرف والانقباض والكآبة وانزواء الشخصية إلى داخل نفسها وتأكيد حالة التمزق في داخلها، كما تعبر عن الحيرة والاضطراب والشعور بحالة الاختناق لدى الشخصية.

الغرض والأهداف:-

١- تستخدم في مواقف عدم الاتزان مثل السكارى والترنح....

٢- تتميز بالفاعلية والإثارة وعدم الاستقرار.

٣- تعطي إحساسا بالترقب وعدم الواقعية لدى المشاهد .

- الزاوية المعكوسة

وتسمى هكذا حين تقوم آلة التصوير بإظهار الشيء المصور من الجهة المقابلة للجهة التي صور منها في اللقطة السابقة وتستخدم هذه الزاوية كثيراً في مشاهد الحوار بين اثنين حيث تستخدم اللقطات المتقابلة بين المتحاورين على التوالي والجدير بالذكر أن هذه اللقطات يجب أن تكون متماثلة من ناحية الحجم والتكوين.

– زاوية فوق الكتف : over shoulder shot

تؤخذ هذه اللقطة من خلف كتف الممثل حيث يظهر بالصورة الكادر كتفه وطرف مؤخرة رأسه من الخلف مع ظهور وجه الممثل المقابل و الذي يتحدث إليه هذا الممثل , وفي هذه اللقطات يجب أن لا ندع رأس شخص ما يغطي جزء من وجه شخص آخر مقابل له , ويتحدث معه وتستخدم بكثرة في المقابلات واللقاءات.

كما يتضح من الاسم فإن هذه اللقطة ترصد الحدث من أعلى كتف أحد الممثلين، أي أنها ليست من خلال عيني الممثل داخل الحدث مثل اللقطة الذاتية , ولا هي من وجهة نظر الكاميرا كما في اللقطة الموضوعية. والغرض منها هو زيادة شعور المتفرج بالمشاركة في الحدث، دون وضعه في محل الشخصية، وهى أكثر الأنواع الثلاثة استخداماً.

وتسمى هذه الزاوية أيضاً Reverse shot إذا كان الحوار فيها متبادلاً بين الطرفين بحيث الممثل يواجه وينظر إلى ممثل آخر، وبالعكس.

ويعتقد العديد من صانعي الأفلام الجدد في إمكانية استخدام حركة عدسة الزووم Zoom

Lens، بدلاً من حركة الكاميرا، وعلى الرغم من أن حركة الزووم تحرك المتفرج بعيداً أو قريباً من الموضوع المصور، فإن ذلك يحدث عن طريق تكبير الصورة, وتكون النتيجة نظرة مسطحة بسبب عدم تغير المنظور. وعلى الجانب الآخر، تعطي الكاميرا المتحركة إحساساً واقعياً بالبعد الثالث، حيث يتغير وضع مكونات مقدمة

الكادر وخلفيته، بالنسبة لبعضها البعض كما يحدث في الواقع. عند استعمال حركة الكاميرا يتغير المنظور وعند استعمال حركة العدسة الزووم لا يتغير المنظور ومن بين المآخذ على استخدام حركة الزووم أن مقدمة الكادر، وخلفيته، يظهران مضغوطان في الأبعاد البؤرية الكبيرة، كنتيجة للتأثير المكبر للعدسة. ويقلل هذا أيضاً من الإحساس بعمق الصورة.
وقد لا يلاحظ المتفرج العادي الاختلاف بين حركة الكاميرا وحركة العدسة الزووم من ناحية التكنيك، ولكنه سوف يشعر بأن حركة الكاميرا تصنع تأثيرا مرئيا أكبر بكثير. لذا يجب أن تستخدم العدسة الزووم فقط عندما يكون استخدام حركة الكاميرا غير متاحا، وفي مثل هذه الحالات يصبح من أفضل الطرق لتنفيذ حركة الزووم أن تكون مقرونة بحركة أفقية Pan أو رأسية Tilt إن أمكن ذلك. عندها يمكن إخفاء التسطيح الذي تسببه حركة الزووم، عن طريق خلق تغير طفيف في مقدمة الكادر وخلفيته.

اللقطات shots

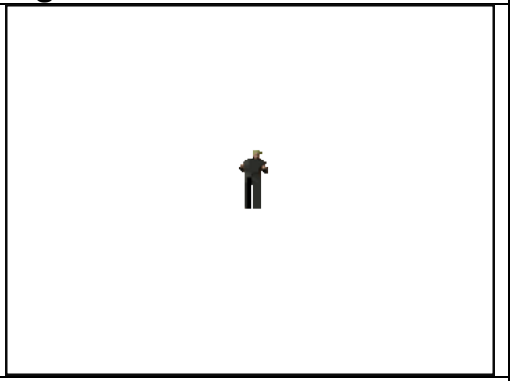
أولاً: حسب حجم الكادر Shot Size / Framing

١ Establishing shot اللقطة التأسيسية

تُستخدم هذه اللقطة في بداية المشهد لتحديد الموقع، الزمن، أو السياق العام. غالبًا ما تُظهر مشهدًا خارجيًا واسعًا جدًا لمكان الحدث مدينة، مبنى، طبيعة... .
تستخدم لتهيئة الجمهور للمكان قبل الدخول في التفاصيل، وتقديم إحساس بالمساحة أو الموقع الجغرافي
مثال: لقطة لسماء نيويورك عند غروب الشمس قبل الدخول لمشهد داخلي في شقة.
و هي لقطة تظهر لك البيئة أو الموقع الذي يحدث فيه المشهد، عنصر تمهيدي أساسي لأي مشهد، يمكن التقاطها من خلال طائرة درون، أو تكون مجرد لقطة ثابتة على حامل ثلاثي، ويمكن استخدام اللقطة التأسيسية في بداية المشهد أو نهايته، فهي تؤكد جغرافية المشهد، ويمكن البدء بعدد من اللقطات التأسيسية، ولذلك عادة ما تكون هذه اللقطات واسعة بما يكفي لتحديد المكان، ويمكن استخدامها للتنقل بين المشاهد الجديدة لتقديم تفاصيل مهمة،

زاوية فائقة الاتساع يتضمن وضع الكاميرا على مسافة شاسعة من الموضوع ، بحيث تلتقط جزءا كبيراً من المشهد.هي لقطة تظهر لك البيئة أو الموقع الذي يحدث فيه المشهد، عنصر تمهيدي أساسي لأي مشهد، يمكن التقاطها من خلال طائرة درون، أو تكون مجرد لقطة ثابتة على حامل ثلاثي، ويمكن استخدام اللقطة التأسيسية في بداية المشهد أو نهايته، فهي تؤكد جغرافية المشهد، ويمكن البدء بعدد من اللقطات التأسيسية، ولذلك عادة ما تكون هذه اللقطات واسعة بما يكفي لتحديد المكان، ويمكن استخدامها للتنقل بين المشاهد الجديدة لتقديم تفاصيل مهمة

١- اللقطة العامة البعيدة جدا ELS Extreme Long Shot



حيث يتم وضع الكاميرا على مسافة بعيدة من الموضوع، فتلتقط نطاق أوسع من مشهد الصورة.تُظهر المشهد بالكامل لتحديد المكان أو الزمن تكوين يظهر فيه الموضوع صغيرًا وبعيدًا داخل المشهد، مما يبرز محيطه وسياق الموقع.. تستخدم كثيرا لتسليط الضوء على موقع أو بيئة يمكن من خلالها إظهار شخصيات عدة في مشهد واحد مع إمكانية تفاعلهم مع بعضهم بعضا، يمكن أن تكون اللقطة الواسعة طريقة لإظهار مدى الوحدة أو العزلة التي يشعر بها الشخص في بيئة معينة، ويمكن استخدامها لإظهار مدى اتساع الموقع مقارنة بالشخص، جمالية معمارية/طبيعية، تعظيم للفضاء إحساس بالوحدة، الضياع، أو صغر الشخصية أمام العالم

هي التي نريد تصوير معالمها دون تصوير ملامحها، فهي تحتوي على أكبر كم من المعلومات، وفيها يبدو الشكل صغيرا داخل الكادر. ومن الممكن معرفة ما إذا كان الشكل بشريا، ومن الصعب التمييز بين هل هو ذكر أم أنثى. وتستعمل كلقطة تأسيسية Establishing shot في بداية مشهد ما لتقديم معالم المشهد, حيث يكون التعرف على المنظر أهم من التعرف على الشخص أو الأشخاص. فالغرض منها الكشف عن المكان ومعرفة "أين" وليس الكشف عن الأشخاص ومعرفة "مَن". وهو وسيلة للحصول على ثروة من المعلومات العامة دون التفاصيل.

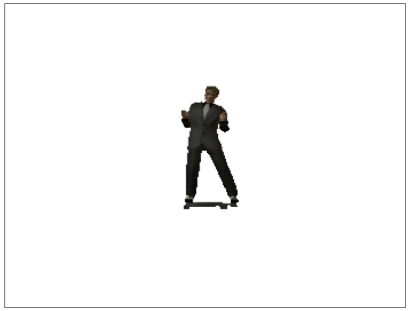
وتعرف هذه اللقطة أيضا باللقطة العريضة the wide shot أو بالزاوية العريضة the wide angle ، لأن معظم الكادر يشغله منظر وليس شخص، وتعرف أحيانا بلقطة الجغرافيا أو الموقع، بمعنى أنه يظل الجزء الأعظم من الكادر متعلقا بالسمات الجغرافية والبيئية .

٢ Master Shot

تستخدم كثيرا لتسليط الضوء على موقع أو بيئة يمكن من خلالها إظهار شخصيات عدة في مشهد واحد مع إمكانية تفاعلهم مع بعضهم بعضا، يمكن أن تكون اللقطة الواسعة طريقة لإظهار مدى الوحدة أو العزلة التي يشعر بها الشخص في بيئة معينة، ويمكن استخدامها لإظهار مدى اتساع الموقع مقارنة بالشخص، جمالية معمارية/طبيعية، تعظيم للفضاء إحساس بالوحدة، الضياع، أو صغر الشخصية أمام العالم

📸 أولاً: حسب حجم الكادر Shot Size / Framing

٢- اللقطة العامة البعيدة VLS Very Long Shot



وهى اللقطة التي يظهر فيها حجم الشيء المصور صغيرا بالنسبة لمساحة الكادر ككل، وهي اللقطة التي تكشف عن الأجسام التي نريد تصويرها مع ما يحيطها من موجودات المكان، لتوضيح المكان الذي يتم تصويره، وأحيانا يتم تسمية اللقطة العامة "اللقطة التأسيسية" Establishing shot لأنها تُستعمل في استعراض الديكور, ولتحديد أماكن الشخصيات التي يتم تصويرهم فيها، ولأن الشيء المصور في اللقطة العامة يظهر صغيرا في الحجم, يمكن أن يُستعمل أيضا في صرف انتباه المتفرج عن هذا الشيء، بل إنه يصبح مثاليا في توصيل الإحساس بعزلة الشخصية التي يتم تصويرها، وهكذا نرى أن اللقطة العامة تُضعف من سيطرة المخرج على توجيه

انتباه المتفرج, بل وتقلل من تأثير الحركة عليه؛ ولذلك يجب على المخرج تجنب استعمال هذا الحجم عندما يكون المطلوب توصيل تفاصيل مهمة في الكادر إلى المتفرج . وفى هذا الحجم يمكننا رؤية جزء من الحركة ولكننا لا نميزها.
وإظهار البيئة والموقع الذي يتحرك فيه الشخص.
•ماذا نرى؟: نرى الشخص كاملًا داخل الكادر، لكن الأهم أن الخلفية واضحة وواسعة.
•الإحساس البصري: الشخص يبدو جزءًا من مكان أكبر – مثالية للمشاهد التي تحتاج إلى إحساس بالمكان أو المسافة أو العزلة.
•تُستخدم عادةً في: المشاهد الافتتاحية، بناء الإعداد، أو لإظهار العزلة أو الضياع. مما يظهر تواجده الكامل داخل المشهد .تُظهر الجسم البشري كاملًا داخل الإطار، مع خلفية بارزة. لقطة يكون فيها موضوعك أو مشهدك بالكامل داخل الإطار، مما يوفر رؤية كاملة لتفاصيل الموضوع.

٣- اللقطة Wide Shot WS / Long Shot LS

وهي اللقطة التي تحوي صورة شخص بكامل هيئته، من أخمص قدمه إلى أعلي رأسه، مع جزء من المكان الذي حوله، وبما أن الجسم الآن كبير بما يكفي للقيام بأية أفعال وحركات، فإن انتباه المتفرج يبدأ في الانجذاب إليه, حيث يمكن رؤية حركة الرأس وتحديد العينين وغالبا ما يستخدم هذا الحجم مع شخص متحرك، يمشي مثلا أو يعدو أو يحرك يديه.

و التركيز على الشخص ذاته من الرأس حتى القدمين.

ماذا نرى؟ :نرى الجسم كاملاً، ولكن البيئة أقل أهمية من الشخصية نفسها.

الإحساس البصري :التعبير الجسدي، وضعية الجسم، وحركة القدمين تكون واضحة – مثالية لإبراز لغة الجسد.

تُستخدم عادةً في :مشاهد الرقص، الحركات الجسدية، المواجهات، أو لقطات تقديم الشخصية. مثال :شخصية تستعد لمواجهة، واقفة بثقة – البيئة موجودة ولكن التركيز على هيئة الجسم وتفاصيل الوقفة شير هذه إلى لقطة يظهر فيها جسد الشخص المعني بالكامل من الرأس إلى أخمص القدمين ،

٤- اللقطة العامة المتوسطة Medium Long Shot MLS Cowboy

وهي اللقطة التي تصور شخصا من ركبته حتى أعلي رأسه. وأحيانا ما تسمي باللقطة الأمريكية American Shot، ويقطعه الحد السفلي للكادر إما فوق أو تحت الركبة. والاختيار بين فوق وتحت يعتمد على جنس وملابس الشخص وسرعة الحركة إن وجدت. وإذا كان الشخص ثابتا يكون الحد فوق الركبة، وإذا كان متحركا يكون تحتها.

وفى هذا الحجم يكون الشخص قريبا بما يكفي لتمييز طراز ملابسه وألوانها بل ويمكن تمييز درجات لون شعره وبشرته ولكن لا تظهر فيه حركة العينين بالوضوح الكافي لاستخدامها كدافع motivation للانتقال في مرحلة المونتاج.

غالبًا ما يتم التقاطها من حول مستوى الركبة إلى الأعلى نحو الموضوع.من الركبة حتى الرأس، شائعة في الحوارات أو أثناء الحركة. يتم استخدامها كثيراً في أفلام كاويوي لأنها تظهر أسفل الخصر عند جراب البندقية تسمى لقطة كاملة لأنك تستطيع أن ترى من خلالها جسم الشخصية كاملا داخل الإطار ويمكن أن يكون الإطار قليلا من رأس الشخصية حتى لا يكون محشوراً في حافة الإطار، مع الحصول أثناء هذه اللقطة على جزء من البيئة فيتفاعل معها، توازن بين

الشخصية والبيئة تقديم الشخصية ضمن السياق، حيادية وانفتاح

يتم استخدامها كثيراً في أفلام كاويوي لأنها تظهر أسفل الخصر عند جراب البندقيةتسمى لقطة كاملة لأنك تستطيع أن ترى من خلالها جسم الشخصية كاملا داخل الإطار ويمكن أن يكون الإطار قليلا من رأس الشخصية حتى لا يكون محشوراً في حافة الإطار، مع الحصول أثناء هذه اللقطة على جزء من البيئة فيتفاعل معها، توازن بين الشخصية والبيئة تقديم الشخصية ضمن السياق، حيادية وانفتاح

٥- اللقطة المتوسطة MS Medium Shot

كما يتضح من الاسم, اللقطة المتوسطة medium shot تقع بين اللقطة القريبة close up واللقطة العامة long shot وهي التي تصور شخصا من وسطه حتى أعلى رأسه. حيث يقطع الحد السفلي للكادر أسفل الخصر والرسغ. وبذلك نستطيع تحديد عمر الشخصية ولون الشعر, بل من الممكن أيضا تحديد خامة الملابس. وعادة ما تبنى الأفلام على التنوع في الاستخدام ما بين لقطات متوسطة ولقطات عامة ولقطات قريبة توجه عين المتفرج وتؤكد على الشيء المصور.

من الخصر حتى الرأس، تُستخدم كثيرًا في المشاهد الحوارية. هي اللقطة الأكثر شيوعاً في الاستخدام، تبدأ من الخصر أسفل الصدر وتنتهي فوق الرأس، فهي تشعرك بالقرب من الموضوع، وتستخدم للتركيز على تصرفات الشخص، يمكن من خلالها استشعار مدى جاهزية الشخص على القتال، ففيها حضور جسدي قوي، تركيز متزن على الشخصية، حوار مباشر، تقارب بشري فيمكن

خلالها إظهار شخصين يتفاعلان ويتحدثان، جمالية بطولية توتر، استعداد، حضور جسدي قوي

هي اللقطة الأكثر شيوعاً في الاستخدام، تبدأ من الخصر أسفل الصدر وتنتهي فوق الرأس، فهي تشعرك بالقرب من الموضوع، وتستخدم للتركيز على تصرفات الشخص، يمكن من خلالها استشعار مدى جاهزية الشخص على القتال، ففيها حضور جسدي قوي، تركيز متزن على الشخصية، حوار مباشر، تقارب بشري فيمكن خلالها إظهار شخصين يتفاعلان ويتحدثان، جمالية بطولية توتر، استعداد، حضور جسدي قوي

٦- اللقطة المتوسطة القريبة Medium Close-Up MCS

هي اللقطة التي تصور شخصا من صدره حتى أعلى رأسه. أي أن الحد السفلي للكادر يقطع أسفل مفصل الذراع أسفل الإبط أو أسفل جيب الصدر بالنسبة لذكر يرتدي سترة، أو بروز الصدر بالنسبة لأنثى. وتظهر تعبيرات الوجه هنا طاغية وعينا الشخص بارزتان. كذلك يمكن رؤية تسريحة الشعر وخامته بوضوح، وكذلك مساحيق التجميل الموضوعة على الوجه .

تبدأ من أسفل الصدر إلى الرأس، فينتبه الجمهور خلال هذه اللقطة على الشخصية أكثر، فيقل التشتت البصري على العناصر الأخرى، فيكون التركيز أكثر على متابعة الشخصية، وإعطاء الأولوية لها

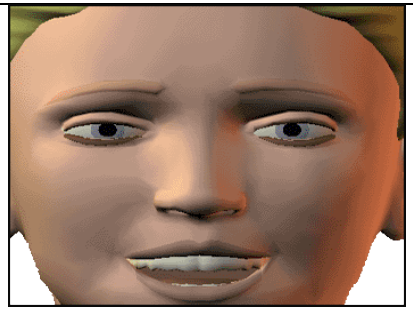
من الكتفين حتى الرأس، لإبراز تعابير الوجه. تبدأ من أسفل الصدر إلى الرأس، فينتبه الجمهور خلال هذه اللقطة على الشخصية أكثر، فيقل التشتت البصري على العناصر الأخرى، فيكون التركيز أكثر على متابعة الشخصية، وإعطاء الأولوية لها

٧- اللقطة القريبة Close-Up CU

وهي التي تصور شخصا من أكتافه حتى أعلى رأسه، أي أن الحد السفلي للكادر يقطع جذع الشخص المراد تصويره، في المنطقة من فوق مفصل الذراع إلى أسفل الذقن، بحيث يظهر شيء من كتف الشخص، وقد يقطع الحد العلوي للرأس، ويعتمد هذا على جنس الشخص وتسريحة شعره. واللقطة القريبة هي الحجم العكسي تماما للقطة العامة, حيث يظهر الشيء المصور كبيرا بالنسبة لمساحة الكادر ككل, ولذا فهي عادة ما تستعمل للتأكيد على هذا الشيء المصور، وفيها توجيه المشاهد إلى التركيز على عيني وفم الشخص المراد تصويره. وتعتبر اللقطة القريبة من أقوى الأدوات في يد المخرج, ولكن عليه ألا يستعملها بصفة متكررة، وبدون مبرر, لأن ذلك يضعف تأثيرها على المتفرج, وبذلك تفقد كثيرا من قوتها.

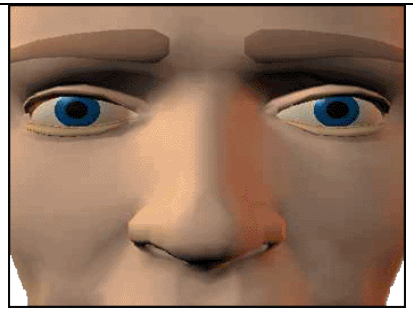
تبدأ من أسفل الذقن إلى أعلى الرأس، ويتم من خلالها إظهار التفاصيل مثل يد الشخص أو جزء معين من الجسم، يستخدم في هذه اللقطة عدسة مقربة مثل ٨٥ مل أو ١٠٠ مل، ويتم ترتيب اللقطات القريبة على مستوى العين للوصول إلى العاطفة، ويأتي في وقت اتخاذ القرار أو الانفعال، اللقطة القريبة، عمق تعبيري عالي تركيز على المشاعر، وتعطي تصور كبير للعاطفة من ناحية تعابير الوجه وتقسيماته إبراز تفاصيل الوجه،انفعالات دقيقة، والتعابير الملموسة تركز على الوجه أو عنصر معين.

٨- اللقطة القريبة جداVCU Very Close Up



وهي التي تصور جزءاً محدداً من الجسم المصور، كأن يكون الوجه من الشخص، أو اليدين، أو القدم، وفيها يقطع الحد العلوي للكادر فوق حاجبي الشخص المراد تصويره. ويقطع الحد السفلي عادة فوق الذقن. ولذلك يمكن رؤية جلد البشرة بوضوح، بما فيها من عيوب ويصبح شعر الحاجبين بارزا، وكذلك الجفون. ويكون التفات العينين واضحاً، ولذلك فإن أية حركة للوجه في هذا الحجم مبالغ في تضخيمها، إذ تصبح غير واقعية على الشاشة. وأي حركة عموما من الشخص الذي يتم تصويره، مهما كانت طفيفة، تصبح هائلة على الشاشة. وهذه اللقطة قريبة جدا بحيث لا يمكن استخدامها سوى في المواقف العاطفية أو الشعورية، مثل مشهد حب أو عنف .

٩- اللقطة القريبة جداً Extreme Close-Up ECU



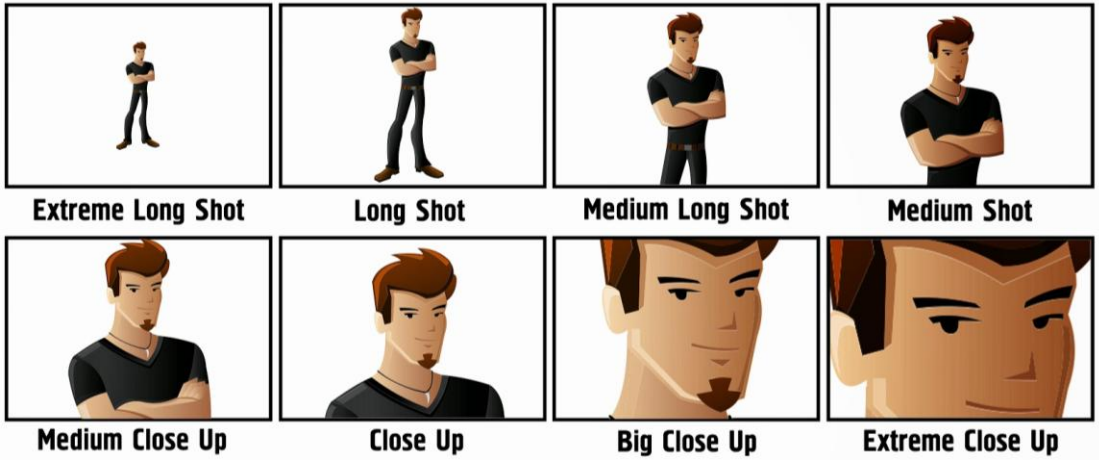
هي التي تصور جزءا صغيرا جدا من الشيء المصور، قد تصل إلى مجرد عين أو فم أو العينين أو العينين والأنف، أو الأنف والفم. وإن استخدمت بشكل غير سليم فإنها تضلل المتفرج، إذ تعزل جزءا من الشخص المراد تصويره كليا وقد تظهر الشخصية على أنها شريرة وعدوانية. وقد لا يتقيد كاتب النص بهذه القواعد العامة فيبدأ مثلاً المشهد بلقطة ليضفي جواً من الغموض والإيهام، ثم لا يلبث أن يوضح ذلك بلقطة إيضاحية للموقع العام، وعليه فيجب أن يكون هناك سبب دافع وراء كل انتقال وتغيير من حجم الصورة، على أن يكون هذا التغيير في الحجم واضحاً ومتسلسلاً وملحوظاً، وأكثر تباينا من الحجم الأول حتى يتقبل المشاهد هذا الانتقال بارتياح واقتناع وحتى يصبح الانتقال من لقطة إلى أخرى أكثر سلاسة.

يتم من خلالها إظهار التفاصيل مثل يد الشخص أو عينه أغلب الأحيان يتم ترتيب اللقطات القريبة على مستوى العين للوصول إلى العاطفة، ويأتي في وقت اتخاذ القرار أو الانفعال، اللقطة القريبة، عمق تعبيري عالي، تركيز على المشاعر، وتعطي تصور كبير للعاطفة من ناحية تعابير الوجه وتقسيماته إبراز تفاصيل الوجه، انفعالات دقيقة، والتعابير الملموسة

تُبرز تفاصيل دقيقة عين، يد، فم . اللقطة القريبة للغاية، يتم من خلاله تقريب المشهد لإظهار جزء منه مثل يد أو عين، لتكون هذه المنطقة هي محور الاهتمام، وعادة ما تكون هذه اللقطة حيميمة ودراماتيكية وربما تكون هي الأكثر إثارة للدهشة، كثافة

بصرية رمزية، إيحاء بالهوس، القلق، أو أهمية مفرطة لتفصيل دقيق

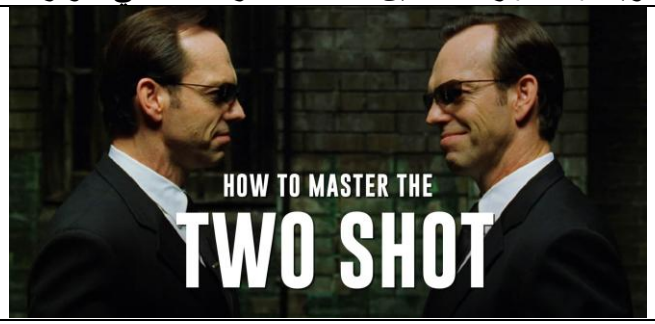
اللقطة القريبة للغاية، ويتم من خلاله تقريب المشهد لعزل منطقة معينة، لتكون هذه المنطقة هي محور الاهتمام، وعادة ما تكون هذه اللقطة حيميمة ودراماتيكية وربما تكون هي الأكثر إثارة للدهشة، كثافة بصرية رمزية إيحاء بالهوس، القلق، أو أهمية مفرطة لتفصيل دقيق



وتنقسم اللقطة حسب عدد الأشخاص إلى: لقطة فردية ولقطة ثنائية ولقطة ثلاثية ولقطة جماعية ٤-٩ ولقطة جماهيرة ١٠ فما فوق .

نوع اللقطة بالإنجليزية الترجمة الوصف

لقطة مزدوجة Two Shot تبدأ من أسفل الصدر إلى الرأس، فينتبه الجمهور خلال هذه اللقطة على الشخصية أكثر، فيقل التشتت البصري على العناصر الأخرى، فيكون التركيز أكثر على متابعة الشخصية، وإعطاء الأولوية لها تُظهر شخصين داخل الكادر، غالبًا في حوار.

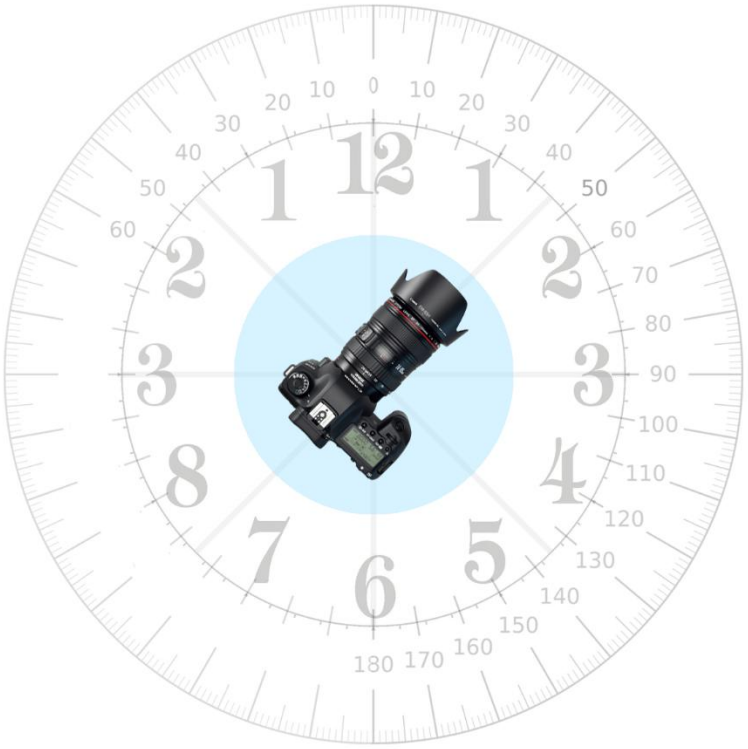


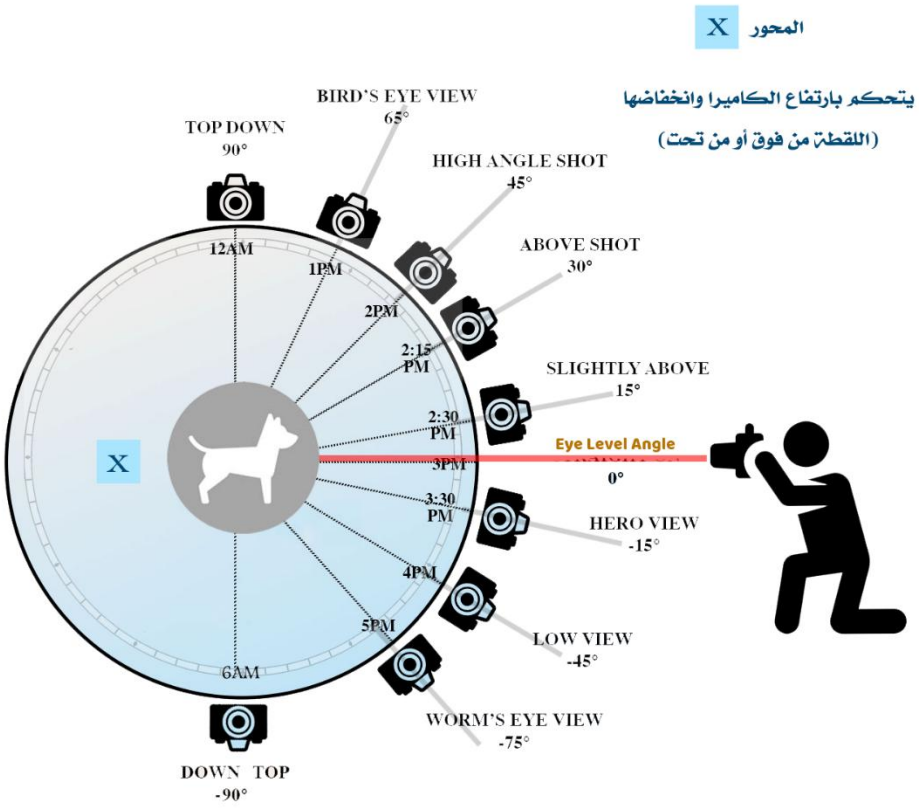
ثلاثة أشخاص Three Shot تبدأ من أسفل الصدر إلى الرأس، فينتبه الجمهور خلال هذه اللقطة على الشخصية أكثر، فيقل التشتت البصري على العناصر الأخرى، فيكون التركيز أكثر على متابعة الشخصية، وإعطاء الأولوية لها تُظهر شخصين داخل الكادر، غالبًا في حوار.

مجموعة من الأشخاص Group Shot تبدأ من أسفل الصدر إلى الرأس، فينتبه الجمهور خلال هذه اللقطة على الشخصية أكثر، فيقل التشتت البصري على العناصر الأخرى، فيكون التركيز أكثر على متابعة الشخصية، وإعطاء الأولوية لها تُظهر شخصين داخل الكادر، غالبًا في حوار.

من فوق الكتف Over-the-Shoulder OTS تُظهر جزءًا من الكتف + وجه الطرف الآخر في الحوار. يظهر فيه الكتف في المقدمة وفي الطرف الآخر يظهر وجه الشخص الآخر، وهذا يعطي المشهد نوعاً من العمق والتداخل والاهتمام البصري للمشهد، هي من الطرق المفضلة لعرض المحادثة بين شخصين،

🎬 اللقطة حسب زاوية الكاميراCamera Angle


0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 110 120 130 140 150 160 170 180
12 1 2 3 4 5 6 7 8


المحور X
يتحكم بارتفاع الكاميرا وانخفاضها
(اللقطة من فوق أو من تحت)
TOP DOWN
90°
BIRD'S EYE VIEW
65°
HIGH ANGLE SHOT
45°
ABOVE SHOT
30°
SLIGHTLY ABOVE
15°
Eye Level Angle
0°
HERO VIEW
-15°
LOW VIEW
-45°
WORM'S EYE VIEW
-75°
DOWN TOP
-90°
12AM
1PM
2PM
2:15 PM
2:30 PM
3PM
3:30 PM
4PM
5PM
6AM
X

نظام الساعة لزوايا الكاميرا (حول المحور العرضي X)

الزاوية	الدرجة التقريبية	تعبير الساعة	نوع اللقطة
Top Down	90°+	PM 12:00	لقطة من الأعلى تمامًا
Bird's Eye	65°+	PM 1:00	لقطة عين الطائر
High Angle	45°+	PM 2:00	لقطة علوية حادة
Above Shot	30°+	PM 2:30	لقطة من الأعلى خفيفة
Slight Above	15°–10+	PM 3:00	لقطة أعلى قليلًا
Eye Level	0°	PM 3:00	على مستوى العين
Hero Angle	15°-	PM 3:30	لقطة سفلى خفيفة
Low Angle	45°-	PM 4:30	لقطة سفلى حادة
Worm's Eye	75°-	PM 5:00	لقطة من الأسفل تمامًا

Eye-Level

لقطة بمستوى العين أو الرؤية الطبيعي هذه اللقطة تضع الكاميرا في مستوى نظر الطائرة مما يخلق منظورًا معتدلًا ومستقيمًا. زاوية محايدة، تُستخدم غالبًا في الحوارات. تواصل مباشر ومألوف

High Angle/ Bird's Eye View/ Overhead/ satellite view/ Aerial view **لقطة عين الطائر علوية منظر جوي - يُستخدم في الخرائط أو في التصوير الجغرافي، نادر الاستخدام سينمائيًا، لكنه رائع كخلفية للمؤثرات أو المونتاج منظر جوي — تُصوّر الكاميرا من الطائرة أو الطائرة المسيّرة درون ، تُظهر البيئة من علوّ، وتُستخدم في المشاهد الافتتاحية أو لتحديد الموقع لقطة فريدة حيث تحاكي الكاميرا صورة عين الطائر، مما يوفر نظرة عامة على المناظر طبيعية أو منطقة بأكملها.تُظهر كل شيء من الأعلى، غالبًا للمشاهد التخطيطية. سيطرة، تُظهر الشخصية أضعف أو أصغر أو محاطة. مثالية للمشاهد النفسية أو التهديدية. ضعف، خوف، قهر**
Worm's Eye View / ground-shot angle/ Low Angle **لقطة من الأسفل عين الدودة** **هذه اللقطة تضع الكاميرا على المستوى الأرضي وتزداد صعودًا ، مما يوسع من تواجد الموضوع وهيمنته.يتضمن هذا التصوير من مستوى الركبة إلى الأسفل نحو الموضوع.من الأرض نحو الأعلى، تُبرز القوة أو العظمة. رهبة، بطولية، إعجاب تعطي انطباعًا بالقوة أو التهديد. قوة، هيمنة، تحدي، يمكن من خلال هذه اللقطة إظهار هيمنة الشخصية في المشهد،**
Point of View POV **من منظور الشخص نفسه فالكاميرا تمثل عين الشخص نفسه، تجعل المشاهد يتقمص الدور ويشعر كأنه يعيش الحدث مباشرة، انغماس نفسي تُظهر ما تراه الشخصية، تُستخدم للانغماس.**
X: حركة الشخصية يسار ↔ يمين. **Y: حركة الشخصية للأمام ↔ للخلف.** **Z: القفز أو السقوط أعلى ↕ أسفل.**

محور الصور الثابتة

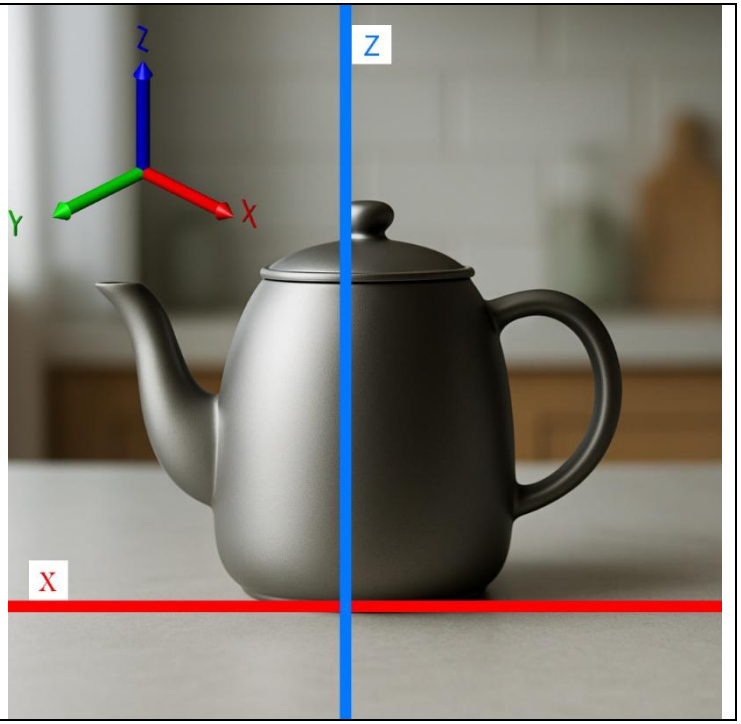
المحور	نوع التكوين أو التوزيع	الاستخدام التطبيقي	الأثر الإدراكي والبصري	مثال تطبيقي بسيط
محور X أفقي	توزيع العناصر من اليسار إلى اليمين داخل الإطار	تنظيم التوازن البصري – خلق إيقاع جانبي – إبراز اتجاهات الحركة العرضية	يمنح الصورة اتساعًا واستقرارًا – يساعد العين على التنقل بسلاسة أفقية	تصوير منتج مثل زجاجة عطر مع انعكاس جانبي متوازن على الجهتين
محور Y رأسي	ترتيب العناصر من المقدمة إلى الخلفية foreground/background	خلق إحساس بالعمق – توجيه النظر نحو نقطة تركيز	يضفي على الصورة بعدًا ثالثًا – يعزز الشعور بالواقعية	تصوير فنجان قهوة على طاولة، وخلفه كتاب وضوء خافت في العمق
محور Z العمق	توزيع العناصر من الأعلى إلى الأسفل داخل الإطار	ضبط مركز الثقل البصري – توجيه النظرة نحو الأعلى أو الأسفل	يخلق شعورًا بالهيمنة أو الخضوع – يعكس الاتجاه البصري	صورة لطفل يجلس أرضًا بينما يُرى وجه والده من الأعلى داخل الإطار

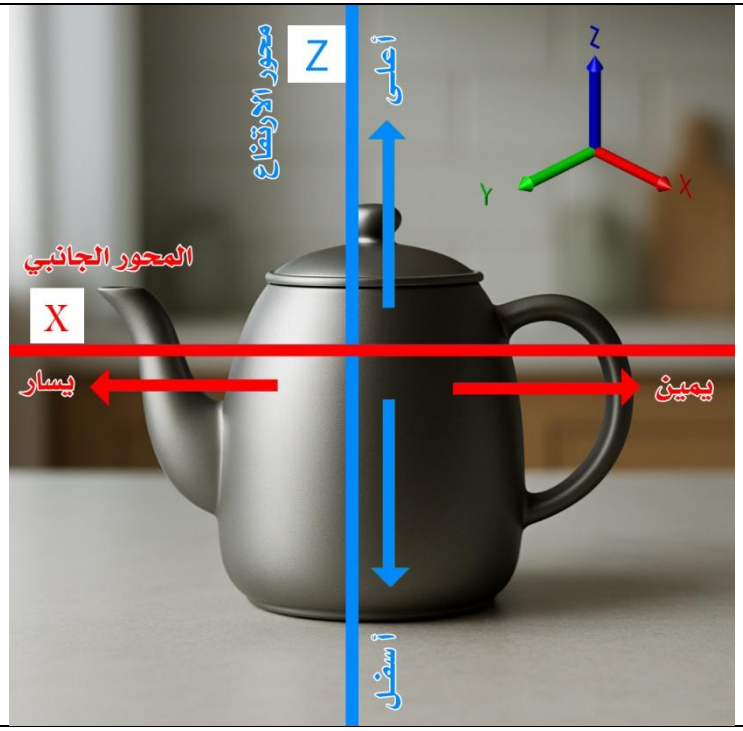
محور الصور المتحركة

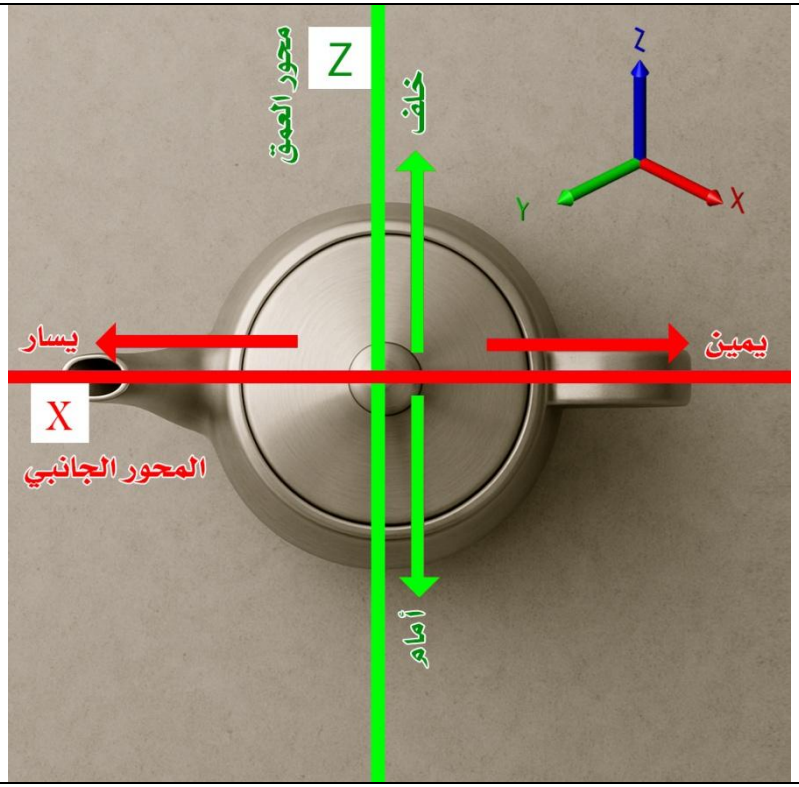
المحور	نوع الحركة أو الدوران	الاستخدام الإخراجي أو السردي	الأثر البصري والدرامي	مثال تطبيقي بسيط
محور X أفقي	حركة الكاميرا أو الشخصية من اليمين إلى اليسار أو العكس	تتبع الحركة – إبراز الانتقال المكاني – ربط عناصر المشهد	يخلق ديناميكية عرضية – يعكس انتقال الزمن أو الصراع	لقطة تتبع شخصية تمشي على جسر طويل من اليسار إلى اليمين
محور Y العمق	حركة الكاميرا أو الموضوع للأمام أو للخلف	تقريب/إبعاد – Dolly in/out تعزيز التوتر أو الكثافة	يقرب المشاهد من الانفعال أو يبعده عنه – يعيد ضبط العلاقة مع الفضاء	لقطة كاميرا تقترب تدريجيًا من وجه شخصية تشعر بالذعر
محور Z عمودي	حركة الكاميرا صعودًا أو هبوطًا Crane/Tilt	كشف المشهد تدريجيًا – تغيير المنظور – توليد رمزية بصرية	يوحي بالعظمة من الأسفل لأعلى أو بالضعف من الأعلى لأسفل	لقطة تنزل من السماء لتكشف ساحة معركة من الأعلى إلى الأسفل

المواضع الهندسية للالتفاف

نوع الالتفاف	المحور	الشرح
التفاف الجسم يمينًا أو يسارًا بالكامل 🔄	حول **Z الرأسي**	كأن الشخصية تدور حول نفسها مثل راقص الباليه
تدحرج للأمام أو الخلف كأنك تعمل شقلبة ↕	حول **X العرضي**	مثل شقلبة أمامية أو خلفية
الانقلاب على أحد الجانبين مائل ↔	حول **Y الأمامي**	كأنك تميل بجانبك لليمين أو اليسار


Z
Z
Y
X
X


Z
محور الارتفاع
أعلى
Z
Y
X
المحور الجانبي
X
يسار
يمين
أسفل



اسم الزاوية	موضع الكاميراZ	ميلان الكاميرا حول أي محور	الوصف الفني	الأثر البصري والنفسي
Eye-Level Shot	على مستوى العين Z ثابت	بدون ميلان محايد	الكاميرا مباشرة أمام الموضوع	حيادية، توازن، عدالة
Low Angle Shot	منخفضة Z منخفض	مائلة لأعلى حول X	الكاميرا تنظر للأعلى نحو الموضوع	يعزز القوة، الهيمنة، البطولية
High Angle Shot	مرتفعة Z مرتفع	مائلة لأسفل حول X	الكاميرا تنظر للأسفل على الموضوع	يوحي بالضعف، الهشاشة، التبعية
Bird’s Eye View	مرتفعة جدًا Z علوي	عمودية نحو الأسفل حول X أو بدون ميلان	الكاميرا تنظر مباشرة من فوق	تجريد، مراقبة من بعيد، رؤية شاملة
Worm’s Eye View	منخفضة جدًا Z سفلي	عمودية نحو الأعلى حول X	الكاميرا من الأرض تنظر صعودًا	ضخامة، رهبة، انبهار

Model Pose / Subject Positioning(🧍 وضعية الشخص داخل الكادر)

مواجهة مباشرة = ٠° 📍
.يواجه الشخص الكاميرا تمامًا، كلا الكتفين ظاهرين بشكل متوازن، والوجه في المنتصف. وضعية رسمية، توحي بالوضوح والتواصل المباشر

ثلاثة أرباع من اليمين = ٤٥° 📍
.جسد الشخص منحرف قليلاً نحو اليمين، الكتف الأيمن أقرب للكاميرا، نرى الوجه من زاوية جانبية ناعمة. كلا العينين لا تزالان مرئيتين. وضعية شائعة في البورتريه، تجمع بين العمق والانفتاح

جانبية يمين كاملة = ٩٠° 📍
.الشخص يظهر من جانبه الأيمن فقط، نرى كتفًا واحدًا وملامح الوجه الجانبية. تعبّر عن الغموض أو التأمل، وتستخدم في صور تعبيرية أو فنية

ثلاثة أرباع من الخلف (يمين) = ١٣٥° 📍
.الظهر ظاهر بوضوح مع جزء من الكتف الأيمن، الرأس غالبًا مائل أو ملتفت قليلاً. توحي بالانسحاب، أو الحنين، أو التوجّه نحو المجهول

من الخلف = ١٨٠° 📍
.ظهر الشخص بالكامل مقابل الكاميرا، لا تظهر أي ملامح للوجه. لقطة درامية تعبر عن العزلة، المغادرة، أو الانفصال

المشهد:
فتاة تجلس على كرسي، في **منتصف الإطار**.
تنظر نحو **اليمين السفلي** للكادر خارج الكادر.
زاوية الكاميرا :منخفضة نسبيًا، تميل للأعلى زاوية صاعدة.
الخلفية :ضبابية عمق مجال ضحل – تركيز بصري على الموضوع.
الإضاءة :تأتي من الجهة اليسرى إضاءة جانبية ناعمة.

البيانات المطلوب إدخالها من المستخدم	تطبيق البيانات
الموضوع الأساس للصورة	(رجل عجوز يقرأ كتابًا تحت ضوء المصباح – كأس شاي على حافة نافذة – هيكل عظمي على كومة سجائر...)
نوع اللقطة	(لقطة قريبة (من الكتفين حتى الرأس)، لقطة متوسطة (من الخصر حتى الرأس). لقطة كاملة (من الرأس حتى القدمين...)
زاوية الكاميرا	(من مستوى العين، من زاوية منخفضة وتميل للأعلى بزاوية –١٥ °، من زاوية مرتفعة وتميل للأسفل بزاوية ١٥ °، زاوية عين الطائر، زاوية عين الدودة، نظرة عمودية من الأعلى...)
وضعية الجسم أو العنصر	(جالس، واقف باستقامة، يتكئ، ينحني...)
موضع الشخص للكاميرا/ الموديل	(في منتصف الإطار الجسد مواجه تماما للكاميرا بزاوية ٠° ، مواجه للكاميرا بزاوية ٤٥° يعني ثلاثة أرباع من اليمين، في الجانب الأيمن بزاوية ٩٠° يعني جانبية يمين كاملة، جسد الشخص منحرف قليلاً نحو اليمين، الكتف الأيمن أقرب للكاميرا، نرى الوجه من زاوية جانبية كلا العينين لا تزالان مرئيتين (وضعية شائعة في البورتريه تجمع بين العمق والانفتاح)...)
اتجاه نظرة العين	(نظرة العين باتجاه الكاميرا، إلى الأسفل، ينظر إلى الجانب، ينظر خارج الكادر...)
اتجاه الرأس	(مواجه للكاميرا مباشرة، مائل للأسفل، الرأس للأمام متماشٍ مع الجسد، مائل قليلا لليمين.....)
اتجاه الواجهة البصرية	(شعار، ملصق): (الواجهة تقابل العدسة بزاوية ٠، تظهر الواجهة جزءا من الجانب، يظهر الجنب فقط، واجهة المنتج تقابل العدسة تمامًا بزاوية ٤٥° = ¾ من اليمين، تظهر الواجهة والجانب الأيمن، جانبية يمين كاملة بزاوية ٩٠°، تظهر الجانب الخلفي بزاوية ١٣٥° = ¾ من الخلف، تظهر الجانب الخلفي بزاوية ١٨٠° يعني نرى ظهر المنتج...)

محور X (المحور الأفقي) = توزيع العناصر من اليسار إلى اليمين داخل الإطار	(في منتصف الإطار، جهة اليسار، انحراف جانبي جهة اليمين، الأجزاء جهة اليسار وجهة اليمين (مقبض وفوهة الإبريق يتقابلون في محور X...)
محور Y (المحور الداخلي) = ترتيب العناصر من المقدمة إلى الخلفية	(الخلفية ضبابية، عمق مجال ضحل، الخلفية بوكيه، الخلفية محايدة، الخلفية عبارة عن كتاب وشمعة...)
محور Z (المحور العمودي/ أعلى أسفل) = توزيع العناصر من الأعلى إلى الأسفل داخل الإطار	(منخفضة وتميل للأعلى، مرتفعة وتميل للأسفل، طفل يجلس أرضًا ووجه والده من الأعلى...)
محور Z (دوران حول نفسه ٣٦٠ °)	(يدور حول نفسه باتجاه عقارب الساعة بزاوية ٣٠°، يدور حول نفسه بعكس اتجاه عقارب الساعة ٦٠ °...)
الإضاءة والمزاج	(إضاءة درامية، ناعمة، باردة، دافئة، أبيض وأسود، نافذة...)
اتجاه الإضاءة	(يمين، يسار، خلف...)
أبعاد الصورة	(مربعة ١:١، عريضة ٤:٣، طويلة ٣:٤، تلقائية...).
عناصر إضافية	(شعار، ظل واضح، قاعدة...)
الأسلوب	(واقعي، ثري دي، كرتوني...)