

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ КУЛЬТУРЫ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ СЕВЕРСКИЙ РАЙОН «РАЙОННЫЙ
ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ ЦЕНТР»

«КОМПОЗИЦИЯ И ОСОБЕННОСТИ ВИДЕОКАДРА»



ст. Северская, 2024 г.

Целью данных рекомендаций является оказание методической помощи в формировании и развитии профессиональной компетентности по использованию коммуникационных технологий в деятельности учреждений культуры на территории Северского района.

1. Введение. Композиция видеокadra.....	4
2. Кадр.....	5
3. Правило третей.....	8
4. Принцип золотого сечения.....	9
5. Особенности кадра.....	14
6. Ракурс.....	20
7. Цветовая композиция.....	22
8. Значение цвета.....	29
9. Приложение.....	34

Композиция видеокadra.

- Композиция — это искусство размещения объектов в кадре.

Расположение ваших объектов и актеров в кадре может добавить к вашему рассказу смысл, подчеркнув некоторые элементы и оставив другие на задний план

- Если вы все делаете правильно, то абсолютно каждый кадр вашего фильма можно взять и повесить в рамке на стене галереи. Это тяжелая задача, и немногие люди преуспевают в этом без больших затрат времени, больших бюджетов, великих монтажеров и терпеливых инвесторов.



Кадр.

- Кадр — фрагмент видеоряда, часть некоего действия или развивающейся темы, композиционно организованная и зафиксированная в одном непрерывном куске плёнки.
- Монтажный кадр (план) - отрезок плёнки, содержащий тот или иной момент действия, снятый с помощью неподвижного или подвижного аппарата от склейки до склейки.
- Телевизионный кадр (план) - показ того или иного момента непрерывного действия или события, зафиксированного неподвижной камерой или в едином её движении от момента её включения до переключения на другую камеру. Телевизионный кадр, зафиксированный на видеоплёнке, превращается в монтажный кадр.
- Композиция кадра — эстетическое осмысление пластических (объёмных и линейных) элементов, их подбор, группировка и последовательность. При помощи композиции создаётся единство действия, эмоциональное настроение, эстетическая пропорциональность.
- Правила композиции связаны:
- с кадрированием (отбором, исключением или ограничением того пространства, предметов, которые включены в кадр);
- с сочетанием и соотношением основных элементов построения кадра;
- с пространственной перспективой;
- со светотональным и колористическим решением.

Формата кадра – это соотношение его сторон.

Некоторые размеры кадра в кино:

- С 1895 года кадр большинства кинематографических систем на 35-мм киноплёнке имел такие размеры, обеспечивая соотношение сторон 4:3.
- С появлением звука в кинематографе габариты картинки уменьшились, соотношение сторон составило 16:22. Такой кадр называют «академическим».
- универсальный видеоформат для телевидения высокой четкости и европейского цифрового телевидения 20-го века - 16:9.

4:3	16:22	16:9	1.85:1	2.35:1
-----	-------	------	--------	--------

Движение кадров ... движение.

- Еще одна очевидная вещь, которая влияет на состав кадра фильма, заключается в том, что вещи не только движутся в нем, но иногда и через него, и часто сама камера движется. Это означает множество репетиций. Актеры, движущиеся по площадке, должны пройти через свои метки в чрезвычайно точное время, и оператор вашей камеры должен приспосабливать движение по площадке и движение в кадре, сохраняя при этом приятное расположение, которое управляет историей.
- Правила — или, точнее, рекомендации — композиции справедливы для кино, живописи и неподвижных изображений.
- Что это означает? Что можно почитать книгу о композиции неподвижных изображений и использовать ее в качестве основы вашей композиции фильма.



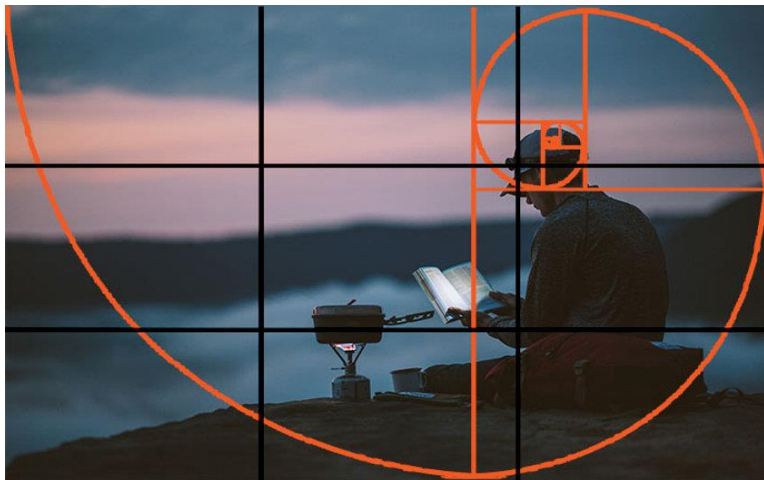
Правило третей.

- Это основное правило композиции. Разделите экран на трети по горизонтали и вертикали, как в игре крестики нолики, и тогда, ваши ключевые объекты, должны упасть на пересечение двух из этих линий. Некоторые кинематографисты придерживаются этого правила сильнее, чем другие, но очень сложно найти фильм, который-бы не использовал это правило.
- Люди вертикальны, а экраны фильмов горизонтальны — это означает, что для того, чтобы получить человека в рамке, вам нужно либо сделать их очень маленькими, либо обрезать их. Оба эти метода вполне приемлемы.



Принцип золотого сечения:

Суть состоит в разделении изображения на прямоугольные сегменты. Эти «золотые прямоугольники» имеют пропорции, которые, по мнению древних греков, были особенно гармоничны и приятны глазу. Расположение композиционных элементов особой важности либо внутри, либо на пересечении данных прямоугольников, может помочь выделить их и создать хорошо сбалансированное изображение. Золотое сечение приблизительно равно $1:1,6$, или точнее, $3/8 : 5/8$.



В отличие от реального мира, в кинематографической и фотографической композиции, вы можете безнаказанно отрубить вершину чьей-то головы. Это не относится к подбородкам людей — подбородки должны оставаться в кадре, если при этом, вы не обрезаете равную часть верхней части головы.

Глаза — важная вещь.

Мы смотрим на глаза людей. Мы инстинктивно смотрим на то, как другие люди смотрят. У нас есть глубокое убеждение, что человек внутри тела доступен через глаза — и это универсально. Когда ваша кошка или ваша собака хочет общаться с вами, они смотрят на ваши глаза.

Когда вы создаете кадр, если глаза находятся в фокусе, то вы можете пожертвовать многими другими вещами, не находящимися в фокусе.



Баланс и симметрия

Представьте себе, что ваш кадр как теневое поле, в которое вы помещаете предметы, и который находится строго в центре. Балансировка левой и правой сторон обычно дает ощущение гармонии, а неуравновешенный кадр, создает напряжение. Если идти против правила третей, то иногда полностью симметричный кадр, с главным объектом по центру, можно использовать чрезвычайно эффективно.

Некоторые режиссеры являются рабами симметрии и при правильном использовании этот метод может быть чрезвычайно мощными.



Баланс не обязательно должен быть симметричным; объекты с одной стороны экрана могут быть сбалансированы с объектами на другой стороне экрана, которые не являются их зеркальным отображением.



Ведущие линии

Мы следим за линиями, такими как дороги. Ведущие линии обычно представляют собой воображаемые линии, которые переходят от одного объекта к другому, чтобы привлечь наше внимание от основного объекта фокусировки к второстепенному.



Глубина резкости

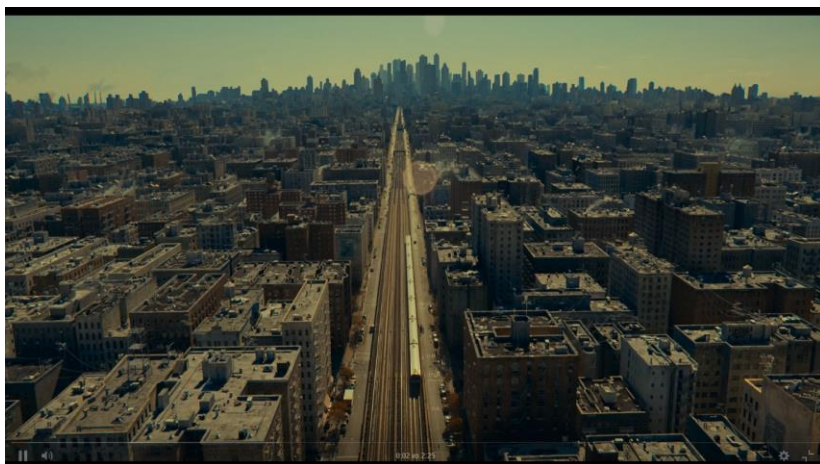
Камера может подчеркнуть то, что важно, и убрать фокус с других вещей, не столь важных. Для этого используется глубина резкости — область кадра, которая находится в фокусе. Глубина поля может быть либо глубокой, то есть все в фокусе или оно может быть мелким, то есть мало что находится в фокусе.



Особенности кадра.

Обозначение расстояния от камеры к объекту съемки. В кино применяют шесть основных планов: деталь, крупный план, первый средний план, второй средний план, общий план, дальний план. Но есть и другие виды деления планов.

- **ОЧЕНЬ ДАЛЬНИЙ ПЛАН** также известный как Очень широкий план. Используется для отображения предмета на расстоянии или той области, в которой происходит сцена. Этот тип особенно полезен для создания сцены с точки зрения времени и места, а также физическое или эмоциональное отношение персонажа к окружающей среде и элементам внутри него. Персонаж не обязательно должен быть доступен для просмотра в этом снимке.



- **ДАЛЬНИЙ ПЛАН**

(Long Shot) или широкий план (Wide Shot). Показывает предмет полностью; для человека это будет все тело от головы до ног. Персонаж становится более в центре внимания, чем на очень дальнем плане. Этот план часто устанавливает само место и место нашего персонажа в нем.



- ОБЩИЙ ПЛАН

(Full Shot). В кадре персонаж с головы до ног, при этом объект заполняет рамку. Акцент, как правило, больше связан с действием и движением, чем с эмоциональным состоянием персонажа.



- СРЕДНИЙ ПЛАН

(план в 3/4). Промежуточное расстояние между общим планом и первым средним планом. Показывает человека от коленей и выше.



- КОВБОЙСКИЙ ПЛАН, ВТОРОЙ СРЕДНИЙ ПЛАН.

Вариант среднего плана, получивший свое название от фильмов вестернов 1930-х и 1940-х годов, в результате чего в кадр попадал человек начиная с бедер.



- **СРЕДНИЙ ПЛАН, ПЕРВЫЙ СРЕДНИЙ ПЛАН.** Показывает часть предмета более подробно. Для человека средний план обычно состоит, начиная от талии и выше. Это один из самых распространенных планов в фильмах, поскольку он фокусируется на персонаже (или персонажах) в сцене, в то же время, демонстрируя некоторую среду.



- **СРЕДНИЙ КРУПНЫЙ ПЛАН** — между первым средним планом и крупным планом, обычно снимая объект от груди или плеча.



- КРУПНЫЙ ПЛАН.

Заполняет экран частью объекта, например, лицом человека. Эмоции и реакция персонажа доминируют в сцене.



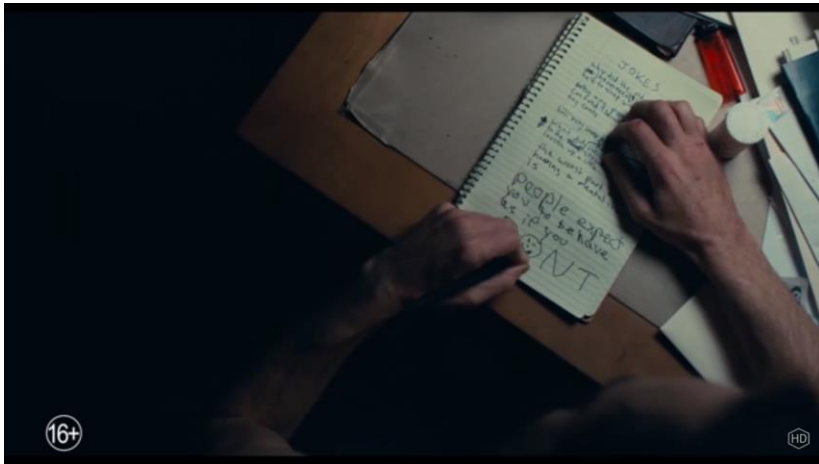
- ЧОКЕР.

Вариант крупного плана, этот план включает лицо от губ и до бровей.



- ОЧЕНЬ КРУПНЫЙ ПЛАН, ДЕТАЛЬ.

Подчеркивает небольшую область или деталь предмета, например, глаз или рот. Очень крупный план на глаза иногда называют итальянским планом, получившим свое название от итальяно-западных фильмов Серджо Леоне, который его популяризировал.



Ракурс.

- На уровне глаз или НЕЙТРАЛЬНЫЙ, взятый камерой примерно на уровне человеческого глаза, что приводит к нейтральному воздействию на аудиторию..



- ВЕРХНИЙ

Объект с высоким углом съемки заснят с уровня выше уровня глаз. Это может привести к тому, что объект будет казаться уязвимым, слабым или напуганным.



- НИЖНИЙ

План с низким углом съемки заснят ниже уровня глаз. Это может привести к тому, что субъект будет выглядеть сильным, героическим или опасным.



- НАКЛОННЫЙ ПЛАН,

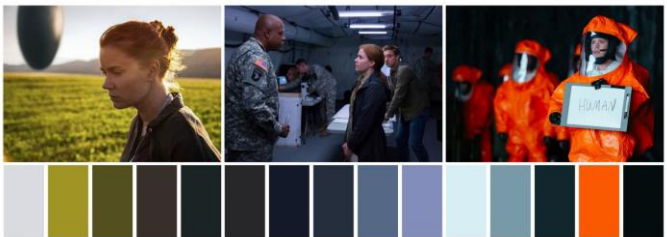
в котором камера установлена под углом на ее оси вращения, так что линия горизонта не является уровнем. Он часто используется для демонстрации дезориентированного или непростого психологического состояния.



Цветовая композиция.

Цвет в кино создает настроение и формирует наши эмоции при просмотре. Согласно некоторым исследованиям, цвета влияют на нас даже на физическом уровне. Например, ярко-красный может слегка повысить кровяное давление зрителя. А синий обладает успокаивающим, замедляющим эффектом.

Однако просто поместить в кадр предметы нужных цветов недостаточно. Для того чтобы цвет действительно становился самостоятельным героем фильма, в кино прибегают к отдельной науке – колористике.



Цветовые схемы

- Вы наверняка слышали, что некоторые цвета хорошо сочетаются в одежде или на картине, а некоторые – плохо. Вот и в кино так же. Для того чтобы проще ориентироваться в цветах, люди используют различные цветовые схемы – о них мы и поговорим.
- Все световые схемы, о которых мы говорим, построены с использованием цветового круга – базового инструмента цветового конструирования. Перед вами классическое цветовое колесо Иттена.
- В центре схемы – три основных цвета: желтый, синий и красный. В парах эти оттенки формируют дополнительные: оранжевый, фиолетовый и зеленый. При дальнейшем совмещении образуется больше цветов. Большой круг делится пополам на теплые оттенки (красный, оранжевый, желтый) и холодные (синий, зеленый, фиолетовый).



Монохроматическая

- В этой схеме преобладает один основной цвет. Весь кадр выстраивается в разных оттенках красного, желтого, синего.
- Классический, буквально хрестоматийный пример фильма, где используется монохроматическая цветовая схема – «Матрица». Здесь все, что происходит в искусственной реальности Матрицы, окрашено в зеленый – цвет, который у зрителя ассоциируется с изображением кода («цифровой дождь» из изумрудных символов). Но об ассоциациях мы поговорим позже.



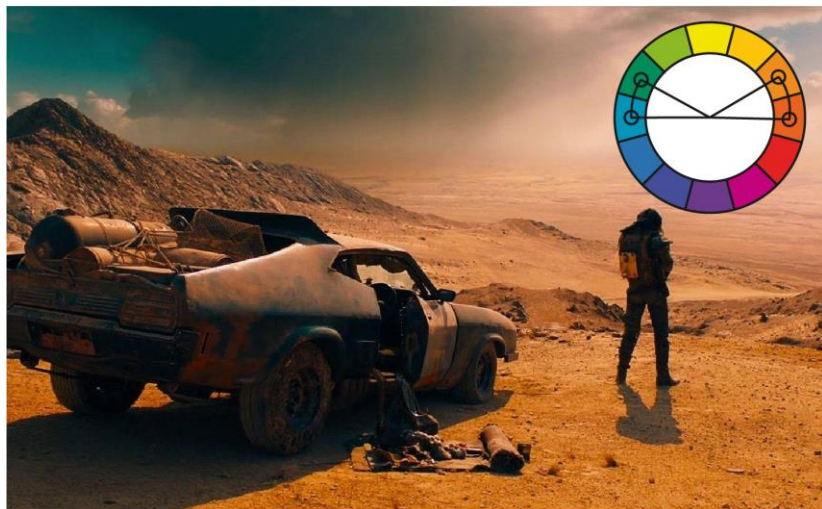
Аналоговая

- Аналоговая схема подразумевает использование оттенков, которые находятся рядом друг с другом в цветовом колесе – только теплые и только холодные. По сути, эта схема очень близка к предыдущей, но дает большую свободу колористам и не так жестко ограничивает их инструментарий.



Комплементарная

- В комплементарной цветовой схеме используются оттенки, расположенные в противоположных частях цветового колеса. Например, темно-желтый и синий или красный и зеленый.
- Сочетание противоположных цветов наш глаз воспринимает как гармоничное: теплый и холодный дополняют друг друга. Считается, что это самая простая и распространенная цветовая схема в кинематографе.
- Вот как это работает: если основной акцент на переднем плане выполнен в рыжем или оранжевом цвете, то бэкграунд будет в основном синим. В противоположных цветах могут быть также выполнены одни только акценты.



Сплит-комплементарная

Вместо двух противоположных цветов один основной (скажем, красный) противопоставляют двум другим, которые находятся на обратной стороне круга рядом друг с другом (синий и зеленый). В этом случае красный будет акцентом, а синий и зеленый – дополняющими.



Троичная

Как несложно догадаться, эта схема тоже подразумевает использование трех цветов. Однако в этом случае они расположены на равном расстоянии друг от друга в цветовом круге. Эту схему часто можно встретить в старом кино. Вот, посмотрите например, на кадры из фильмов «Безумный Пьеро» и «Женщина есть женщина».



Значение цвета.

Значение цвета в кинематографе – это, конечно, не только красивая картинка и сочетаемость оттенков с художественной точки зрения. Цвет довольно часто несет в себе очень сильный смысловой подтекст. Через цвет режиссеры могут намекать на настроение главных героев, передавать атмосферу кадра, внушать зрителю чувство тревоги или радости.

Но, конечно, все не так просто, как может показаться на первый взгляд. Зеленый – не обязательно подразумевает спокойствие, а красный – далеко не всегда страсть. Ассоциации с каждым цветом могут быть как положительные, так и отрицательные. И кинематографисты этим удачно оперируют и буквально управляют нашими эмоциями по ходу просмотра фильма.

Зеленый

Зеленый – цвет природы, лета, радости.

Зеленый как добрый вестник, символ спокойствия и нравственной чистоты появляется в огромном количестве фильмов.



Фиолетовый

Мистику и магию также часто окрашивают в фиолетовый. При этом в такой цветовой гамме волшебство уже не обязательно будет деструктивным. Это вполне может быть могущественная и доброжелательная энергия другого мира. Но под покровом лилового цвета может скрываться и безусловное, иррациональное, непостижимое человеку зло. Все зависит от контекста.



Синий

Синий довольно часто сопровождает одиноких, оторванных от мира персонажей. Он может изображать как легкую меланхолию, так и полную изоляцию и потерю почвы под ногами.



Розовый

- Розовый чаще всего воспринимается как «девчачий» цвет, особенно в фильмах девяностых-двухтысячных. Часто этот цвет символизирует невинность и нежность, юношескую влюбленность, инфантильность.



Красный

- Красный – очень мощный цвет. Даже на небольшую красную деталь зритель сразу обращает внимание. Стоит ли говорить о случаях, когда весь кадр окрашен в красный.
- В красном часто представлены зловещие сцены, где присутствует насилие, страх, жестокость. Напряженные, непонятные, полные недосказанности сцены происходят в красной комнате.
- В других картинах красный может сопровождать любовь – и совсем не обязательно роковую и разрушающую.



Желтый

- Желтый может показывать как наивность, теплоту и «детскость» главных героев, так и удушливую, тревожную, безумную обстановку.
- С другой стороны, есть такие фильмы, как «Город грехов», «Сплит» и то же «Сияние», где желтый символизирует насилие, надрыв, потерю ума, отсутствие контроля. Известное в русскоязычном пространстве выражение «желтый дом», желтая комната Раскольникова и даже признание некоторыми исследователям желтого как цвета шизофрении – все говорит о том, что такая ассоциация с этим цветом появилась в кино неспроста.



Оранжевый

- То же самое с оранжевым. Он может показывать домашний уют, доброе волшебство, теплую и дружескую атмосферу. А может – духоту, одиночество, потерянность.



Белый

- И даже белый может нести противоположные по настроению сообщения. У одного режиссера это будет опустошенность, пугающее бездействие, больничная стерильность. А у другого – чистота и невинность ребенка, воспоминания о детстве, мечты и сны.



1. ПРАВИЛО — СНИМАТЬ ВСЕГДА СО ШТАТИВА.

Это требование имеет веские основания. Картинка получается более качественной даже на недорогих камерах и с плохим освещением. Дело в том, что при кодировании финального ролика, из файла удаляется от 80% до 97% информации. В основном, "под нож" попадает неподвижный фон, а основной объект сохраняется в приемлемом качестве. При съемке с рук фон двигается постоянно. Программа-кодировщик не может эффективно сжать такой фон. В результате, качество падает у всего изображения.

"Нарушение 1" — менять точку съемки.

Нет ничего скучнее, чем запись с неподвижной камеры. Простая перестановка штатива делает съемку намного "веселее". Желательно, чтобы точки съемки не пресекали линию движения объекта. Например, если снимать идущего человека с правой стороны - на экране он будет двигаться слева направо. Если пересечь линию его движения и продолжить снимать его с левой стороны - то в реальности он будет продолжать двигаться в том же направлении. Но на экране его движение будет уже справа налево — то есть в обратную сторону.

"Нарушение 2" — снимать камеру со штатива.

Камера может летать. Наш глаз к этому относится с пониманием. Важно, чтобы полет был гладким и без "турбулентностей". Если во время полета камера переходит от одного объекта к другому — желательно начать раньше, а закончить позже. То есть, камера начинает снимать до "подлета" к первому объекту и продолжает снимать после "пролета" мимо второго объекта. При монтаже "лишние" куски заменяются другими кадрами.

"Нарушение 3" — снимать во время ходьбы.

Именно в такой манере можно показать сцену глазами идущего животного или человека. Например, снимаем со штатива, как в комнату заходит собака. Останавливаем съемку. Убираем собаку. Заходим в комнату с включенной камерой. Камера на уровне глаз собаки. Бесцельно снимаем "лево, право и все остальное", а затем "идем" к миске, приближаемся к ней вплотную и выключаем камеру. Приносим собаку, ставим ее к миске и снимаем со штатива. В данном случае, визуальный "брак" будет имитировать движение объекта. "Нарушение 4" — вертеть камерой во все стороны.

Этот прием должен быть минимальным по продолжительности. Чаще всего он хорошо показывает падение, борьбу и другие состояния дезориентации. Если в одном кадре видно, как в оператора что-то кинули, то наложение при монтаже "крученной съемки" создаст эффект попадания. Скорость "верчения" может передавать тяжесть брошенного предмета.

2. ПРАВИЛО — СНИМАТЬ НА УРОВНЕ ГЛАЗ ОБЪЕКТА И ПАРАЛЛЕЛЬНО ЛИНИИ ГОРИЗОНТА.

Съемка выше уровня глаз принижает объект съемки и заставляет его морщить лоб. Съемка ниже уровня - принижает зрителя и придает объекту надменное выражение. Даже если все это не очень заметно, кадры получаются не очень комфортными. При наклоне камеры относительно уровня горизонта изображение на экране может сохранять правильную ориентацию. В результате возникает ощущение, что на видео можно снимать в портретном режиме. На телевизоре или мониторе такие "лежащие" съемки будут выглядеть кошмарно. Особенно, если они лежат то на левом, то на правом боку.

"Нарушение 1" — снимать снизу.

Такие съемки хорошо передают динамику движения. При съемке "с пола" даже ребенок на трехколесном велосипеде будет выглядеть, как крутой байкер. Нужно постараться самому не попасть под траекторию какого-либо движения.

"Нарушение 2" — снимать сверху и сбоку.

Этот прием создает ощущение расширенного взгляда. Так снимают камеры наблюдения. Люди ведут себя перед такими камерами не очень обычно, и это создает стилизованный эффект.

"Нарушение 3" — снимать под углом 20-30 градусов.

Этот прием получил название "голландский угол". Так снимают часто в видеоклипах и молодежных телепередачах. Этот прием сильно повышает динамику кадра. Даже если объект стоит на месте, возникает ощущение, что он вот-вот упадет и покатится. Если некая сцена снимается с таким углом, лучше, чтобы она и дальше снималась с этим углом.

3. ПРАВИЛО — НЕ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЗУМОМ БЕЗ ОСОБОЙ НЕОБХОДИМОСТИ.

Зум (наезд-отъезд) в руках новичка часто превращается в еще больший кошмар, чем съемка без штатива. Зум — это прием акцентирования внимания. Но для того, чтобы он сработал необходимо очень четкое "прицеливание". Оператор несколько раз репетирует движение зума, чтобы первый и конечный кадр четко направляли внимание зрителя. У новичков зум "наезжает", на что попало, и "отъезжает", куда попало. В результате основное послание таких съемок - бессилие человека перед пространством и техническими возможностями. Более того, зум в режиме большого приближения в сочетании с безштативной съемкой создает самую большую степень тряски изображения.

"Нарушение 1" — снимать издали, но с большим увеличением.

Подобная техника съемки позволяет сильно уменьшить площадь заднего фона и размыть его. При съемках определенного объекта (человека, статуи, машины) — это создает интересный художественный эффект.

"Нарушение 2" — чуть двигать зум время от времени.

При съемке говорящего человека кадр быстро становится скучным. Если время от времени делать небольшие зум-скачки, это может добавить динамичность к съемке. Важно, чтобы зум "прыгал" вперед и назад на одинаковые расстояния. Важно, чтобы скачки происходили в промежутке между смысловыми блоками в речи. Важно, чтобы при этих скачках не нарушалась композиция кадра.

"Нарушение 3" — снимать с чрезмерным увеличением.

Интересным объектом съемки могут быть не только сами персонажи, но и их части. Съемка разговаривающих людей может стать намного интереснее, если снимать только их руки или только ноги (обувь). У говорящего интересные кадры могут быть, если снимать нижнюю часть лица, а у слушающего — при съемке крупным планом одних только глаз.

4. ПРАВИЛО — СНИМАТЬ ТОЛЬКО ПРИ ХОРОШЕМ ОСВЕЩЕНИИ.

При съемке всегда есть две картинки — та, которую видит глаз, и та, которую способна увидеть камера. Эти две картинки отличаются очень сильно. При хорошем освещении даже самые простые камеры снимают достаточно качественно. При плохом — даже очень дорогие камеры снимают недостаточно качественно. Если нужно съэкономить при покупке камеры, можно просто купить дополнительное освещение либо стараться снимать в солнечную погоду. Хорошо, если объект освещается 3-мя источниками, один из которых освещает "главную сторону", второй — убирает сильные тени с другой стороны, а третий — светит сзади и сверху, придавая объем и отделяя объект от фона.

"Нарушение 1" — снимать при частичном освещении.

Если задний фон полностью затемнен — это не так уж и плохо при съемке определенного объекта. Иногда один фонарик способен создать интересный художественный эффект. Нужно только следить за качеством этого эффекта. Оккультисты любят фотографироваться при резком освещении лица снизу, а культуристы — при резком освещении мускулатуры сверху. Лицо обычного человека в таких условиях может получиться достаточно специфичным.

"Нарушение 2" — снимать против света.

При такой съемке объект получается очень плохо освещенным с едва различимыми деталями. Можно усилить этот эффект и получить четкий силуэт вообще без деталей. При такой съемке можно сделать акцент на фоне, жестикуляции или произносимых словах. Наш глаз привык, что так снимают анонимные откровения. Следовательно, интерес к таким кадрам заведомо более высокий.

5. ПРАВИЛО — СНИМАТЬ С НАСТРОЕННЫМ БАЛАНСОМ БЕЛОГО.

Баланс белого позволяет избегать "красных" и "синих" кадров.

Неправильно настроенный баланс белого делает кадры в помещении с сильным смещением в сторону красного. Это легко увидеть по белым предметам, цвет которых получается от розового до бардового. То же самое, только при съемке на улице делает снимки со смещением в сторону синего. Исправление такого "брака" при монтаже может сильно понизить качество финального видео. Рекомендуется настраивать баланс белого при каждом включении камеры.

"Нарушение 1" — настраивать баланс белого с небольшим смещением в сторону красного.

Наш глаз лучше принимает теплые оттенки цвета, чем холодные. Небольшое смещение в сторону красного делает цвет кожи более приятным для глаза.

"Нарушение 2" — настраивать баланс белого с большим смещением в сторону синего.

При съемке на улице нужно переключить баланс в режим "лампы накаливания". При этом, цвет сильно сместится в сторону синего. Получится эффект ночной съемки, но с четко различимыми деталями и без цифрового шума.

Литература:

1. Монтаж: телевидение, кино, видео. 1 ч. А. Соколов. 2005
2. С. Е. Медынский. Компануем кинокадр. 1992
3. Голубева, О. Л. Основы композиции: Учебное пособие-2-е изд. 2004
4. Шорохов, Е.В. Основы композиции. 1979
5. Искусство и визуальное восприятие» Рудольф Арнхейм. 2000
6. **Рац А.П. - Основы цветоведения и колористики. Цвет в живописи, архитектуре и дизайне. 2014**
7. Лидия Дыко. Основы композиции в фотографии. 1983

Методические рекомендации составила Титенко Наталья Юрьевна, редактор муниципального бюджетного учреждения культуры муниципального образования Северский район «Районный организационно-методический центр»