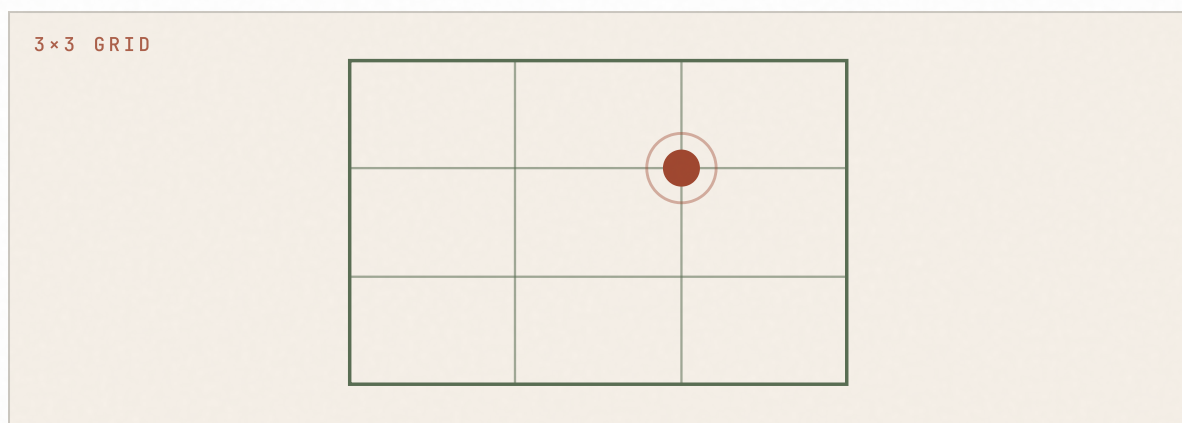


## № 01 *Правило третей*



Разделите кадр на девять равных частей двумя горизонтальными и двумя вертикальными линиями. Поместите субъект на линию – или в точку их пересечения – а не по центру.

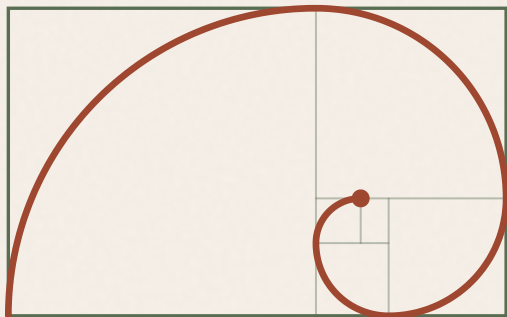
По центру кадры кажутся *статичными*. Сбоку – *живыми*.

- Горизонт – по верхней или нижней трети, никогда не посередине
- Глаза (в портрете) – на линии верхней трети
- Движущийся субъект смотрит внутрь свободных двух третей

### ПОПРОБУЙТЕ СЕЙЧАС

Возьмите любой субъект. СКАДРИРУЙТЕ ПО ЦЕНТРУ. Затем сместите на вертикальную треть. Почувствуйте разницу.

1 : 1.618

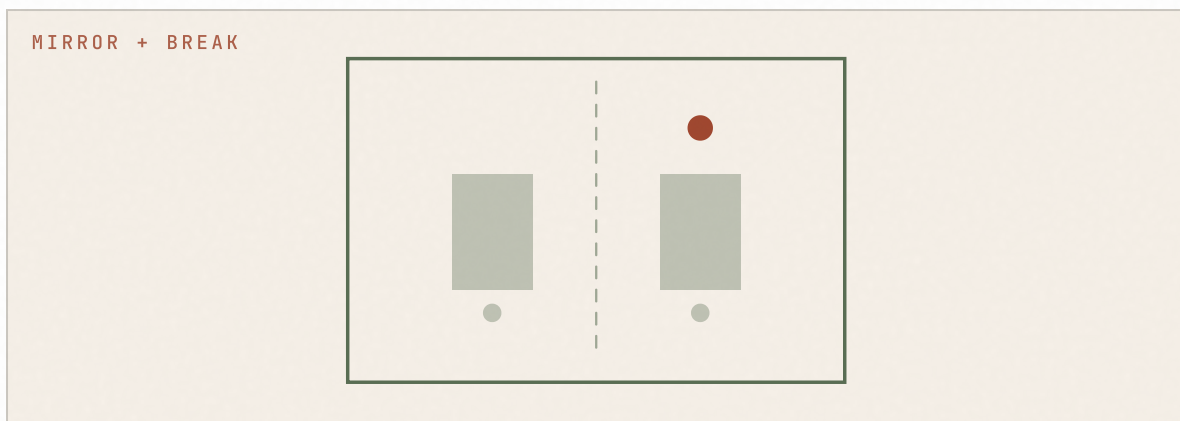


Число 1,618. Спираль Фибоначчи. Встречается в природе и классическом искусстве – раковины, цветы, лица, живопись. Утончённый родственник правила третей.

Используйте, когда есть *время* на тщательную композицию – натюрморт, портрет, медленный пейзаж. В остальном – третей хватает в 95% случаев.

НАЙДИТЕ ЕЁ

Спирали повсюду – раковины, узоры растений, даже пропорции лица. Стоит увидеть одну – будете видеть везде.



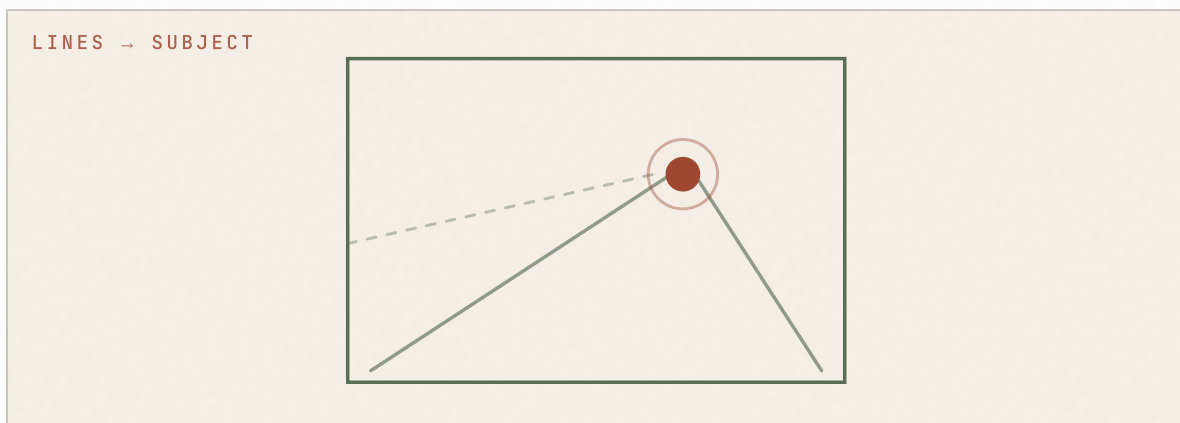
Иногда центр – *это и есть* идея. Три вида:

- Зеркальная – левое равно правому (отражения, дверные проёмы, лица)
- Радиальная – из одного центра (купол, цветок, взгляд вертикально вверх)
- Повторение – один элемент повторяется (ряды, сетки, толпа)

Хитрость: *нарушьте* симметрию одним элементом. Один странный цвет. Одна форма не на своём месте. Это несовершенство и оживляет кадр.

ПОПРОБУЙТЕ СЕЙЧАС

Найдите симметричную сцену – архитектуру, отражение, повторяющийся узор. Сфотографируйте точно по центру. Поищите тот элемент, что ломает зеркало.



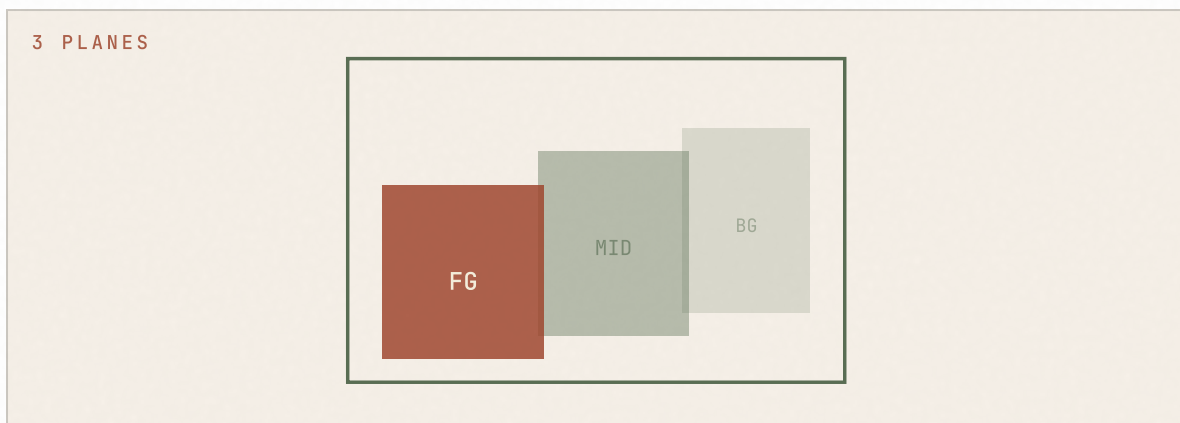
Линии – это пути, по которым следует взгляд. Найдите линию, поместите субъект в её конце. Пять типов:

- Сходящиеся – дороги, коридоры, перспектива · *драматично*
- Диагональные – склоны, лестницы, наклонные формы · *энергично*
- Изогнутые – реки, тропы, арки · *спокойно*
- Горизонтальные – горизонт, спокойная вода · *тихо*
- Вертикальные – колонны, башни, высокие структуры · *сильно*

Профессиональный приём: пустите линию через кадр до точки пересечения Правила Третьей. Поместите субъект именно там.

ПОПРОБУЙТЕ СЕЙЧАС

Найдите любую линию в сцене, которая куда-то указывает. Скадрируйте субъект в конце этой стрелки.



Три плана – каждый сильный кадр содержит все три:

- Передний план – близко к камере
- Средний – главный субъект
- Задний – то, что далеко

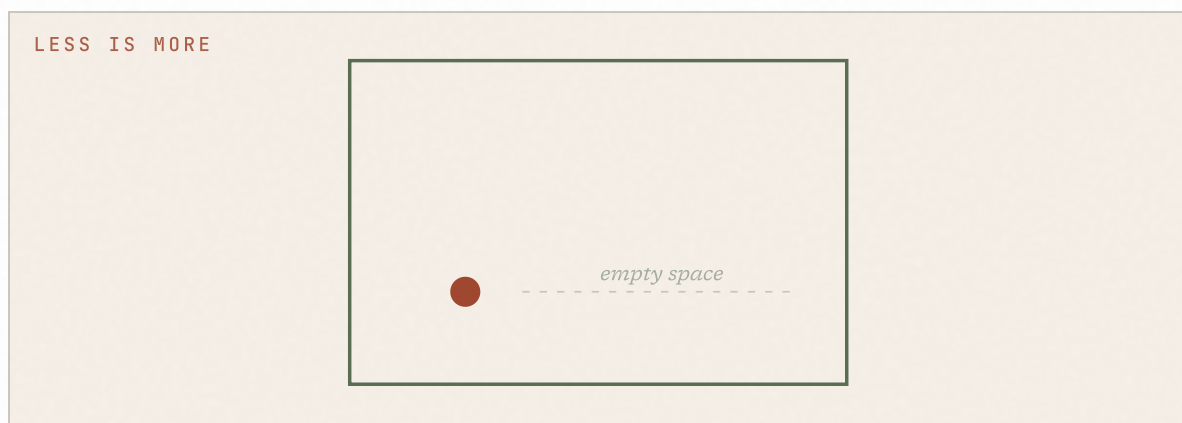
Фокусное расстояние – секретное оружие. На телефоне:

- 0,5x – *растягивает* глубину. Передний план кажется огромным.
- 1x – то, что видит глаз.
- 2x / 3x – *сжимает* глубину. Планы складываются как краска.

Та же сцена, три разные истории – не двигаясь с места.

**ПОПРОБУЙТЕ СЕЙЧАС**

Скадрируйте три плана – близко, середина, далеко. Затем то же место на 0,5x, потом на 2x. Сравните.



Пустота *вокруг* субъекта. Не заполняйте каждый пиксель — то, что вы оставляете снаружи, часто важнее того, что включаете.

Два способа найти её: чистый фон (небо, стены, туман, вода) и плотное кадрирование, дающее одному элементу дышать.

Баланс — не значит «равно». Маленький тёмный элемент уравнивает большой светлый. Разные веса. Та же гармония.

ПОПРОБУЙТЕ СЕЙЧАС

Найдите маленький субъект. Окружите пустотой — открытым небом, чистой стеной, гладкой водой. Чем меньше субъект относительно пустоты, тем мощнее кадр.

## Если *сомневаетесь*.

- 01 ***Трети*** — всегда сбоку  
*субъект на линии, не по центру*

---
- 02 ***Золотая спираль*** — для медленных кадров  
*утончённость, когда есть время*

---
- 03 ***Симметрия*** — по центру, потом нарушьте  
*один неправильный элемент даёт магию*

---
- 04 ***Линии*** — направьте взгляд  
*дороги, грани, склоны, перспектива*

---
- 05 ***Глубина*** — минимум три плана  
*близко + середина + далеко. попробуйте 0,5x и 2x*

---
- 06 ***Негативное пространство*** — пусть будет пусто  
*маленький субъект, простой фон*