



①

a)

DVI -

VGA - Digital overføring, ikke lyd bare bilde

SDI -

Komponentvideo - Lagrer intensitetsinformasjon for hver farger

HDMI - Mye brukt, både video og lyd. Maks rekkevidde på 15 meter.

b) Det er lurt å komprimere video når det skal lagres eller sendes, fordi da tar det mindre plass. Når en fil er liten kan den sendes raskere over nettet. Ved å endre på oppløsning, bitraten og hvor mye fargeinformasjon det er, kan man komprimere mye.

c) YUV; Y er intensitetsinformasjonen, U og V er fargeinformasjonen. Med komponentvideo kan vi komprimere mye ved å ta vekk fargeinformasjon. 4:4:4 er full fargeinformasjon. 4:2:2 er halv informasjon og 4:2:0 er 1/2 informasjon av fargene.



Emnekode : DAT 229
Kandidatnr. : 803
Dato : 7.12.16
Ark nr. : 2 av 8

①

a) Progressiv video fungerer ved at man viser et helt bilde om gangen. Ved linjeflettet video vises to halvbilder samtidig, men linjeflettet sammen.

2)

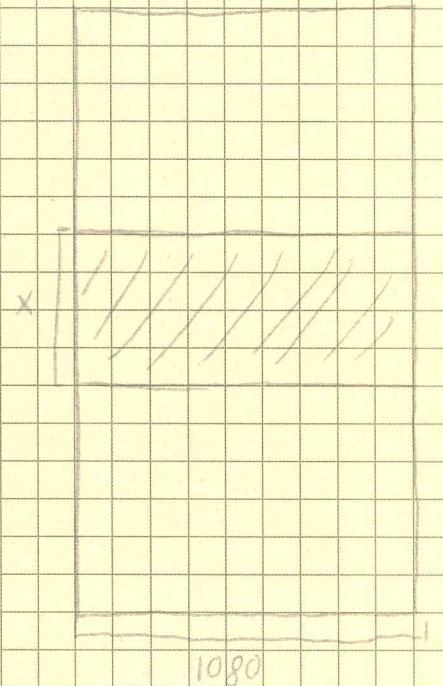
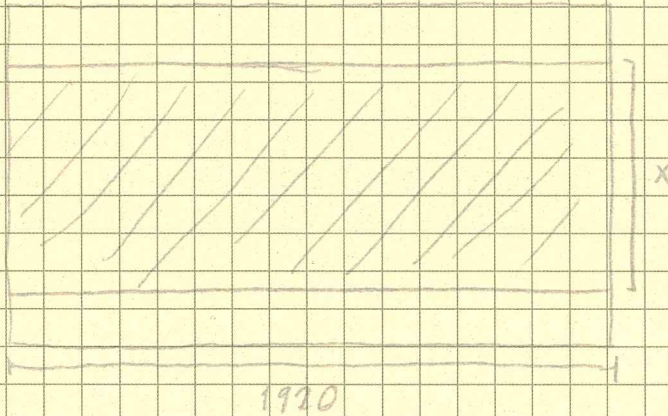
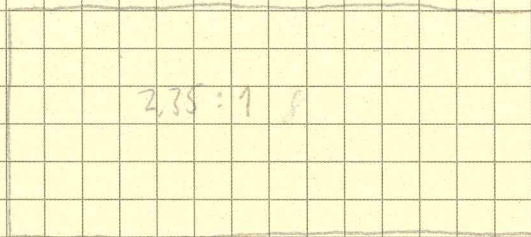
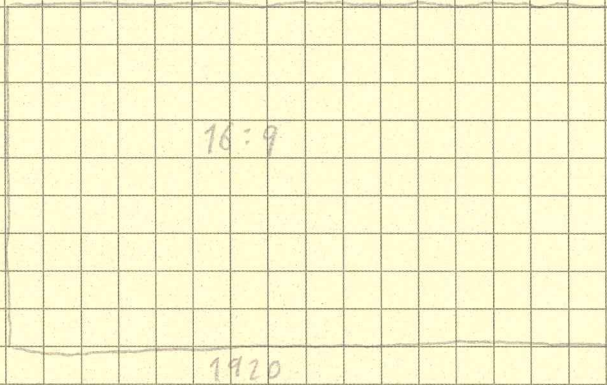
MPEG-2, var mye brukt før, det kodet bra men brukte litt tid. H.264 gjorde filen mindre og er den vi bruker mest i dag. Kvaliteten ble bedre og man trenger mindre bitrate. H.265 er nå på vei til å bli den nye standarden. Her får vi like bra resultat som på H.264, men vi trenger enda mindre bitrate som er gunstig til lagring og sending.



Emnekode : DAT 229
 Kandidatnr. : 803
 Dato : 7.12.16
 Ark nr. : 3 av 8

①

A)



$$\frac{x}{1920} = \frac{1}{2,35}$$

$$x = \frac{1920}{2,35}$$

För ä vise bilden horisontalt
 brukas det $1920 \cdot \frac{1920}{2,35}$ pikseler

$$\frac{x}{1080} = \frac{1}{2,35}$$

$$x = \frac{1080}{2,35}$$

För vertikalt brukas det
 $1080 \cdot \frac{1080}{2,35}$



Emnekode : DAT 229
Kandidatnr. : 803
Dato : 7.12.16
Ark nr. : 4 av 8

② 1) a) Arbeidsflyten handler om å gå fra ide til ferdig resultat. Det er snakk om forarbeid som beforing, finne gode lokasjoner for filmning. Man skal vite noe om de man filmer. Når på dagen, når er det gode lysforhold. En dreiebok skal lages med beskrivelse av utsvitt/kameravinkel. Oppfølgingsplan som forteller når de ulike opptakene skal tas, utstyr og andre viktige punkter. Med en god og gjennomførbar plan vil prosjektet kunne utføres raskt. På dette nivået er det viktig med en bra oppfølgingsplan. Det vil sannsynligvis være klypp man bare får en sjansen til å ta, og da må man vite hvor og når kamera skal rulle.

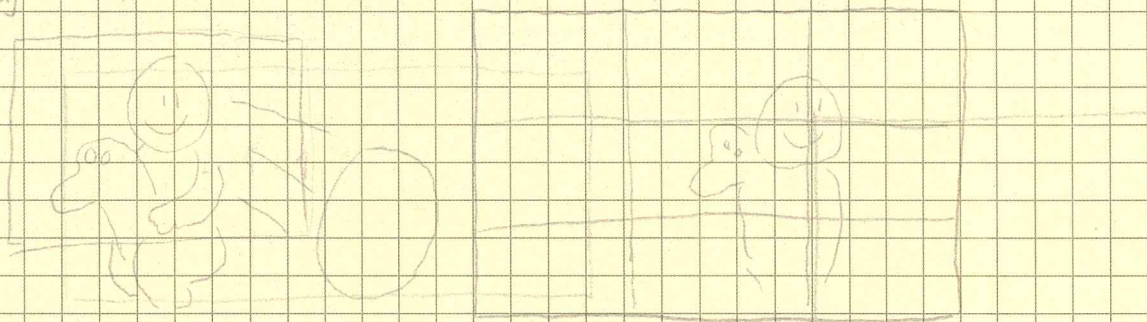
b) Anslag er det helt i starten som fanger oppmerksomhet til publikum. Her settes en påstand som enten skal bevises eller motvises i resten av filmen. På dette oppdraget kan det for eksempel være et klypp av en av hundene som redder en person. Så skal påstanden om at NRH er en organisasjon det er viktig å støtte.



② 1) c) Fargetemperaturer og hvitbalanse er det som avgjør om fargene er varme eller kalde og om hvitt ser hvitt ut. Hvitbalansen stiller du ved å holde noe du vet er hvitt (et ark) foran kamera, for så å trykke på sett hvitbalanse knappen på kamera.

2)

a)



Jeg ville brukt en reflektor for å reflektere det naturlige lyset mot personen som skal intervjues. For å oppnå liten dybdekarphet ville jeg brukt DSLR med 50mm objektiv. Jeg hadde plassert en mygg på personen så nærme mannen som mulig. Kamera hadde stått på stativ. Jeg ville plassert øynene i krysningspunktet mellom høyre og øverste linje og latt ham se i motsatt retning, der det er mest rom.



Emnekode : DAT 229
Kandidatnr. : 803
Dato : 7.12.16
Ark nr. : 6 av 8

2)

2)

b)

Shutter - Hvor fort tas hvert bilde. Høy shutter gir skarpe (frysede) bilder. Lav shutter gir bildene mer bevegelse. Det er vanlig å bruke shutter $1/50$ på 25fps $1/100$ på 50fps osv.

ND-filter - Et filter som settes foran lensen. Er det mye lys vil ND-filtene gjøre det mørkere og du får mer kontroll over de andre innstillingene.

Gain/ISO - Hvor følsom er bildebrikken for lys. Høy Gain gir lysere bilder, men også mer kornete.

Blender - Åpningen inn til bildebrikken. Høy blender er liten åpning, mindre lys og stor dybdeskarphet. Lav blender er stor åpning, mye lys og lav dybdeskarphet.

c) Manuelle innstillinger. For å ha full kontroll selv.



Emnekode : DAT 229
Kandidatnr. : 803
Dato : 7.12.16
Ark nr. : 7 av 8

②

3)

- d) Master shot teknikken handler om at man filmer hele sekvensen fra en hoved, gjerne total kamera vinkel. Så filmer man sekvensen flere ganger med andre kameravinkler / utsnitt (Hvis her det var snakk om kynn ett kamera) Da kan man lett klippe mellom master og de andre. Her ville jeg da altså gjort flere opptak for å ha noe å klippe mellom.
- e) Jeg ville nok kombinert flere klipp. Noen halvsnare, noen nærbilder av hundefører (få frem spenningen) og et nærbilde av hunden og nesen som lukker. Ved å klippe raskt mellom de ulike klippene vil jeg gjort sekvensen spennende og litt intens.
- f) Akselbrudd handler om at man skal ikke overstige en vinkel på 180° når man filmer. Hvis dette skjer kan det i dette eksemplet plutselig se ut som hundefører og hund beveger seg feil retning. Jumpcut handler om at vi "hopper" over deler av hendelsesforløpet. Dette kan brukes bevisst og gir en kul effekt. For å unngå akselbrudd kan du tenke at det du filmer er en scene og at du er publikum. Du skal kynn filme scenen og aldri få med publikum



②

3)

a)

- Jeg ville filmet i det format resultatet skal bli altså 720/50p
- Når jeg skal redigere er det lurt å redigere i samme format, for å unngå konvertering som tar lang tid.

③

- a) Å skape en virkelighet handler om at klippene der brukes skal passe sammen. De skal utfylle hverandre. Det som skjer på filmen er ikke virkelig, men skal oppfattes slike.
- b) Color correction kan rette opp mye av feilen i hvitbalansen, men man vil aldri få et perfekt resultat. Det er alltid viktig å stille hvitbalansen riktig. Det sparer deg for mye etterarbeid og resultatet blir bedre.