

## Perspektive:

Normalperspektive:	Kamera und Objekt sind auf derselben Höhe
Vogelperspektive:	Das Objekt wird von oben gesehen
Froschperspektive:	Das Objekt wird von unten gesehen

## Kameraeinstellung:

Extreme Totale:	Mensch/Landschaft aus großem Abstand. Mensch ganz klein, einsam, fremd, verloren
Totale:	Person/Personengruppe und Umgebung
Halbtotale:	Person oder Objekt in voller Größe (von Kopf bis Fuß)
Amerikanisch:	Mensch vom Knie bis zum Kopf, häufig bei einem Duell verwendet
Halbnah:	Mensch von der Hüfte bis zum Kopf
Nah:	Kopf und Schultern
Groß:	Gesicht
Detail:	Mund, Auge(n), Finger am Abzug

## Kamerabewegung:

Schwenk:	Kamera wird nach links oder rechts geschwenkt, ohne dass der Standpunkt geändert wird
Fahrt:	a) Die Kamera fährt mit einer Person/einem Objekt, dabei kann die Person entweder von der Seite, von hinten oder von vorne gesehen werden oder die Kamera ist an einer Person (z. B. Helm eines Skifahrers) oder einem Objekt (in/an einem Auto) montiert b) Die Kamera fährt auf das Objekt zu, von ihm weg (vgl. Zoom)

## Zoom

Zoom:	Durch die Veränderung der Brennweite am Objektiv wird ein Objekt näher herangeholt oder weiter weg gerückt
Zoom-in:	Das Objekt wird näher geholt
Zoom-out:	Das Objekt wird weiter weg gerückt

## Blende/Schnitt

Einblenden:	Bild wird langsam eingeblendet (über Helligkeit oder Schärfe)
Ausblenden:	Bild wird langsam ausgeblendet (über Helligkeit oder Schärfe)
Überblenden:	Das letzte Bild wird ausgeblendet und das erste Bild der neuen Sequenz wird gleichzeitig eingeblendet
harter Schnitt:	Die beiden Sequenzen werden ohne Übergang verbunden
Schuss-	Innerhalb einer Sequenz der Wechsel von einer Person zur anderen,
Gegenschuss:	z. B. bei einem Wortwechsel, Duell...
Ton	Szenenwechsel wird dadurch vorbereitet, dass der Ton der folgenden Szene bereits eingeblendet wird, während die vorherige Szene noch läuft (während Mauser noch in der Höhle ist, hört man das Klappern einer Schreibmaschine)