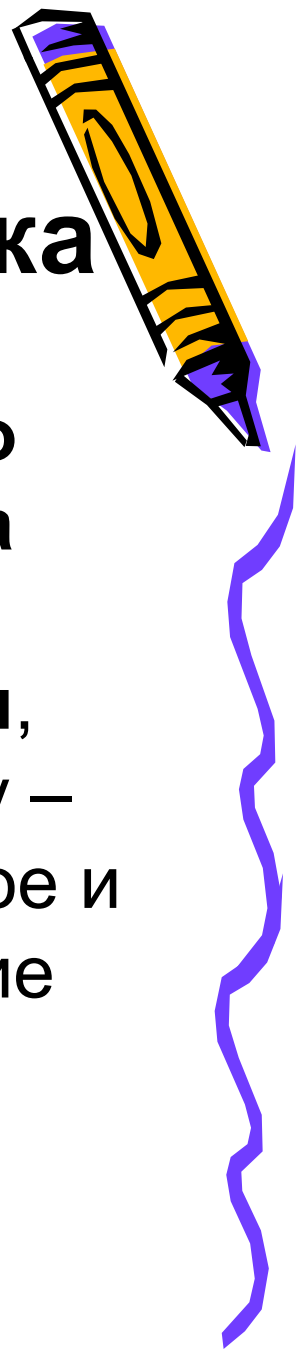


Основы теории видеомонтажа

Что такое монтаж? **Монтаж – мастерство создания целого фильма из множества отснятых эпизодов.**

Производя монтаж определённой сцены, монтажёр ставит перед собой такую задачу – создать картину, которая даст зрителю полное и ясное представление о том, что за действие разворачивается перед его взором.



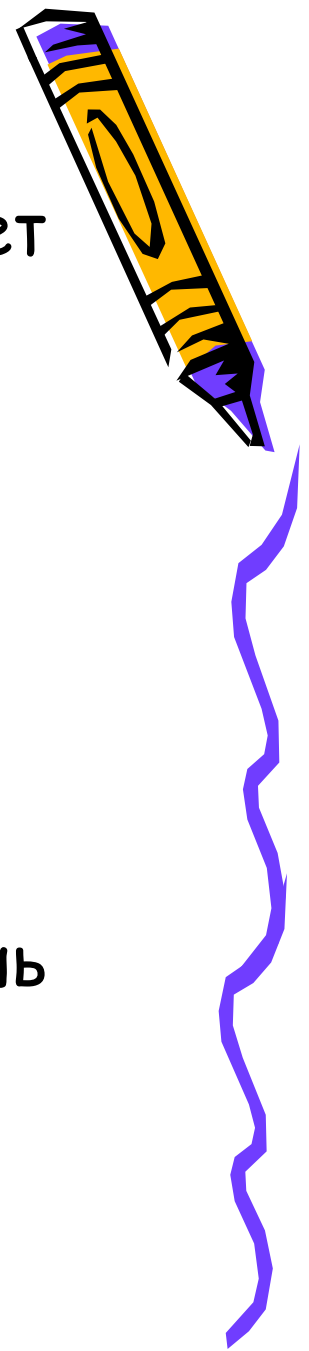
Кадр и план

Кадр - участок видеоленты, на котором находится запись от момента нажатия кнопки REC и до паузы; следующий такой участок - следующий кадр. Монтажным кадром или монтажным планом называют всё то, что остаётся от съёмочного кадра после того как его «вырезали» и «вклеили» туда, где ему полагается быть.

План - изображение какого-либо масштаба (например «крупный план»).



1. **крупный план** - план, при котором почти всё пространство в кадре занимает голова объекта;
2. **первый средний план** - объект изображён по пояс;
3. **второй средний план** - объект изображён по колени;
4. **общий план** - объект изображён в полный рост;
5. **дальний план** - объект занимает лишь малую часть кадра



Монтаж по крупности

- В видеосъёмочной практике случается такое, что необходимо произвести **монтаж двух изображений** одного и того же объекта, который снят двумя разными планами.
- Производится монтаж общего плана с первым средним, второго среднего с крупным и так далее, в соответствии с градацией планов, которую мы привели выше. Для того, чтобы результат был ещё лучше, переходя со среднего плана на крупный, приблизившись на несколько шагов к объекту, сделайте шаг в сторону. Таким образом, вы измените **ракурс и фон**, что благотворно повлияет на результат склейки.





ДЕТАЛЬ



2-ОЙ СРЕДНИЙ ПЛАН



КРУПНЫЙ ПЛАН



ОБЩИЙ ПЛАН



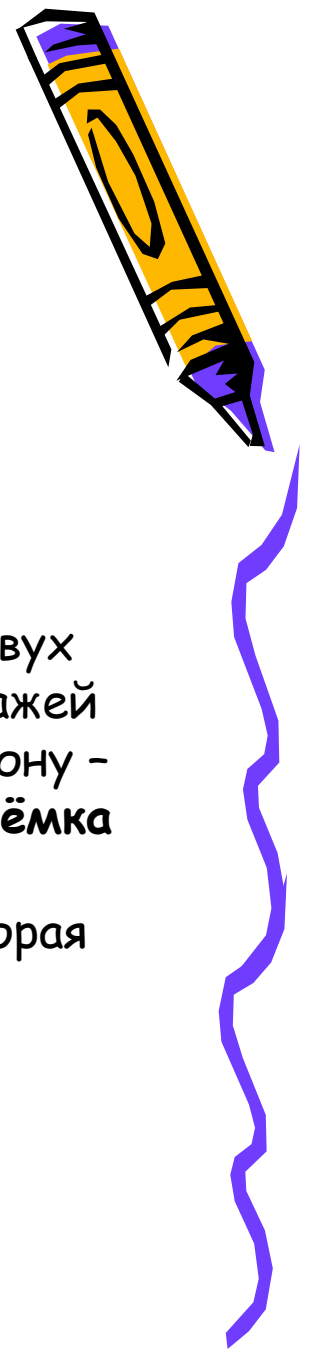
1-ЫЙ СРЕДНИЙ ПЛАН



ДАЛЬНИЙ ПЛАН



Монтаж по ориентации в пространстве



Самый элементарный вариант монтажа - монтаж диалога двух героев, его также называют «восьмёрка». Когда взгляды персонажей направлены друг на друга - кадры монтируют, когда в одну сторону - нет. В целом основное правило монтажа в этом случае такое: **съёмка двух взаимодействующих объектов может осуществляться исключительно по одну сторону от воображаемой линии, которая проходит через оба объекта (так называемая «линия взаимодействия»).**



Монтаж по направлению движения



Запомните: изменение направления движения объекта на стыке кадров не должно быть больше чем на 90 градусов. При этом не должна пересекаться вертикальная ось. Если на одном кадре объект движется от нас чуть налево, то в следующем кадре он не должен двигаться направо.

Вывод - нельзя склеивать горизонтальные панорамы, снятые в разных направлениях. Всегда начинают и заканчивают съемку панорам короткими статичными кусками. Это дает возможность монтировать панорамы через небольшую паузу в движении.



Монтаж по фазе движения

Монтаж по фазе движения очень непростая вещь. В игровом кино многие эпизоды снимают несколько раз не только для того, чтобы иметь несколько дублей одного кадра. Одно и то же действие, как правило, снимается несколько раз планами разной крупности. Монтажер, таким образом, имеет возможность на монтажном столе подгонять каждое движение по фазе с точностью до кадра.



Монтаж по композиции

Во время съемки и при монтаже нужно помнить еще одно правило: смещение центра внимания по горизонтали при переходе от кадра к кадру не должно превышать одной трети ширины экрана. Ситуация, когда может возникнуть резкое смещение центра внимания по вертикали, встречается значительно реже, но и тут действует аналогичное правило.





Очень крупный план



Крупный план



Погрудный план



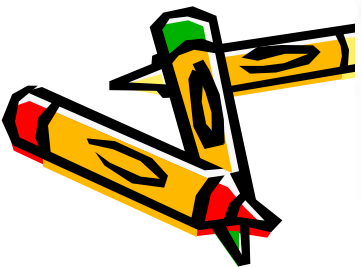
Поясной план



Средний план



Общий план



Монтаж по свету

Соседние кадры не должны резко отличаться по тону и характеру освещения. Это относится и к ситуации, когда, например, дальний план снят при солнечном освещении, а общий или средний при пасмурном. Профессиональные киношники в таких случаях снимают облака в тот момент, когда они закрывают солнце. Такой промежуточный монтажный кадр позволяет перейти от "солнечного" кадра к "пасмурному".

