

# ЛЕКЦІЯ 9 СТВОРЕННЯ ВІДЕОФРАГМЕНТА ВИКОРИСТОВУЮЧИ НЕЛІНІЙНИЙ МОНТАЖ

## 9.1. Принципи монтажу

<https://vzest.ru/video/osnovy/10-printsipov-komfortnogo-montazha.html>  
| <https://mabuk.ru/ru/content/desyat-printsipov-montazha>

Як правило принципи монтажу використовуються не окремо, а в зв'язках. Як і будь-які правила, вони можуть порушуватися, але це має бути обґрунтовано сюжетною лінією. Для створення відео, яке буде приємно дивитися, відео ряд має бути правильно змонтований. У статті йтиметься про 10 принципів комфортного монтажу по А. Соколову.

### 9.1.1. МОНТАЖ ЗА ВЕЛИКИМ



Рис. 9.1.



Рис. 9.2.

Людина добре сприймає відео ряд, коли з'єднуються різні за крупністю та композиції кадри. Різниця в крупності кадрів не повинна бути різкою, наприклад, далекий план і деталь. Найкращим варіантом є стикування через план:

загальний - 1-й середній - деталь;

дальний - 2-й середній - великий.

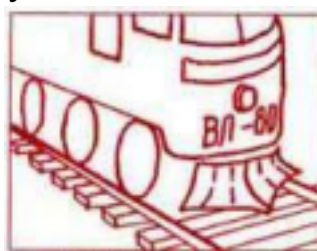
Винятком є:

великий – деталь;

дальний - загальний;

**Мікро** це план, знятий через мікроскоп, коли об'єкт не можна побачити неозброєним оком. Так знімаються мікроорганізми, бактерії, інфузорії тощо.

**Макро** - це як би проміжна крупність плану між деталлю та мікрозйомкою. З наукового погляду цей термін неточний. (Макро означає великі скупчення або охоплення дуже великих просторів). Але в побуті професіоналів кіно він утвердився як план, знятий через збільшувальне скло або із застосуванням насадочних лінз) що дозволяють зняти, наприклад, очі метелика або "підковану блоху".



Передня части великого локомотива  
Рис. 13

Рис. 9.3.

Ви вважаєте, що зображено крупний план локомотива? - Помиляєтесь!  
Якщо і ви думаєте, що середній - теж не праві!

Помиляєтеся тому, що не вибрали "метр", зразок виміру, одиницю масштабу!

Лев Кулешов вибрав еталоном крупності, єдиною мірою масштабу зображення об'єкта у кадрі головний об'єкт мистецтва – людини. Саме він став для нас у всіх випадках одиницею виміру масштабу у будь-якому кадрі. Поставте людину в кадр поряд із локомотивом! Крупність плану одразу стане очевидною:

**ЗАГАЛЬНИЙ ПЛАН!** Фігура машиніста, що спустився на колію, займає половину висоти в рамці.

А навіть такий мовний зворот, як "великий план локомотива", абсурдний і професійно безграмотний.

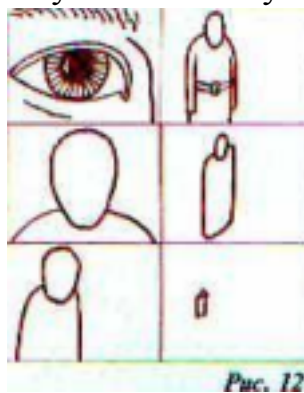
Ще більш наочно виявиться помилковість вашого підходу, якщо у кадрі зобразити носову частину сучасного океанського туристичного теплохода. З клюзу висовується п'ятиметровий якір, а біля борту стоять люди. Люди — зовсім крихітні. Камера зафіксувала лише 1/50 частину корабля, але сказати, що на екрані "великий план теплохода", щонайменше, смішно;

Але молодий режисер у постановочному проєкті з гарячості все ж таки написав: "великий план корабля". Оператор з наївності довірився такому режисерові та попросив у виконавчого продюсера 500 кіловат світла на вечірню зйомку "великого плану".

Так... Досвідчені виробничники про такого режисера і такого оператора добре не подумують.

Про перший кадр можна сказати: "Загальний план. Передня частина електровоза".

Перший принцип **монтажу по крупності** визначає допустимі та неприпустимі зміни масштабу зйомки одного і того ж об'єкта в сусідніх кадрах, що йдуть один за одним у остаточному монтажі



. 9.4.

Досвідченим шляхом давно вже було встановлено, що найсприятливіше глядачем сприймаються кадри, змонтовані крупно. Наприклад, коли до

загального плану "підклеюється" середній, а потім крупний плани,

Вікова практика показала, що легко і без спотикання виглядає перехід по крупності через план, від великого до другого середнього, від першого середнього до загального і назад.

Як би виняток із цього правила становлять стики деталі та великого плану, далекого та загального планів.

Чисто емпірично було встановлено, що відмінність у крупності має бути досить помітною, але не настільки різкою, щоб глядач втратив орієнтацію, втратив відчуття, що на екрані продовжує діяти один і той самий об'єкт.

Якщо знімається мурашка чи будівля вокзалу, космічний корабель чи слон, всім випадків принцип залишається у силі.

Принцип комфортного монтажу кадрів крупно втрачає свій сенс, коли в сусідніх планах зафіксовані різні, несхожі один на одного об'єкти, і їх контури різко відрізняються один від одного. Крупність обох кадрів у цьому випадку може бути будь-якою режисерською задачею, що відповідає.

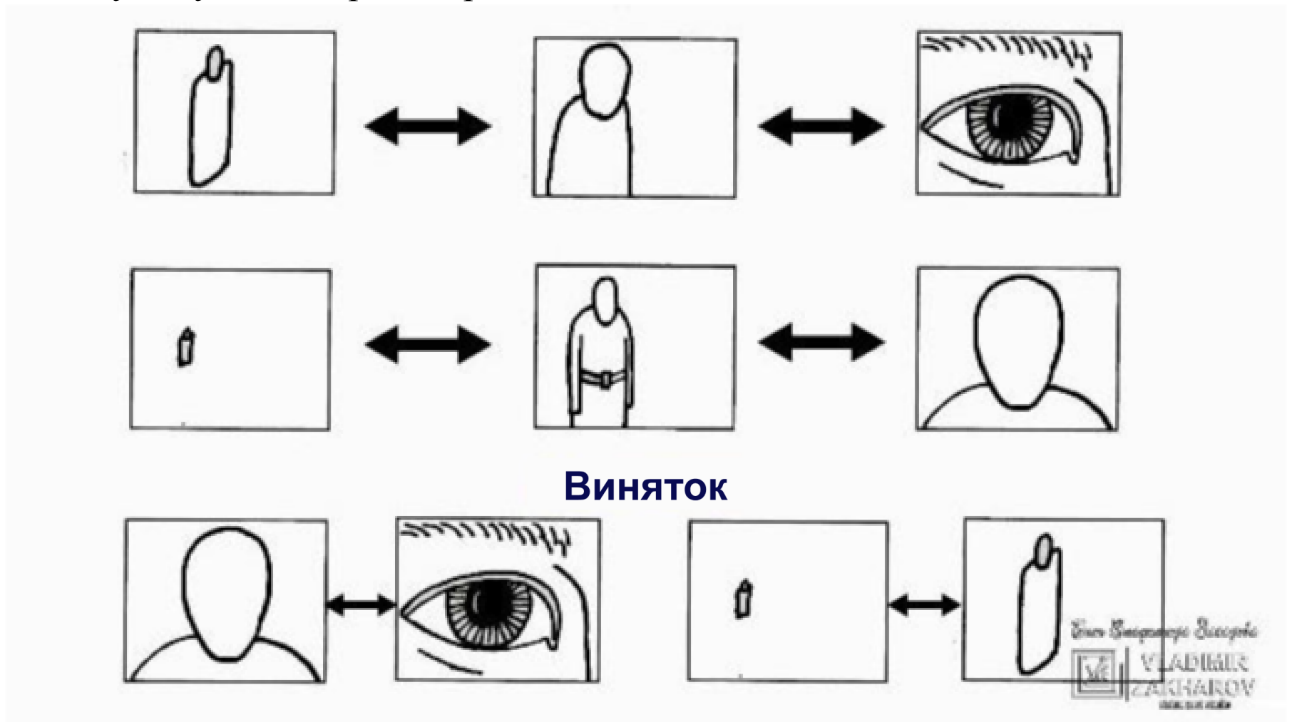


Рис. 9.5.





Рис. 9.6.



Перевод выполнен в клубе «Складчик» <http://skladchik.com>

Рис. 9.7.



# Монтаж за крупністю

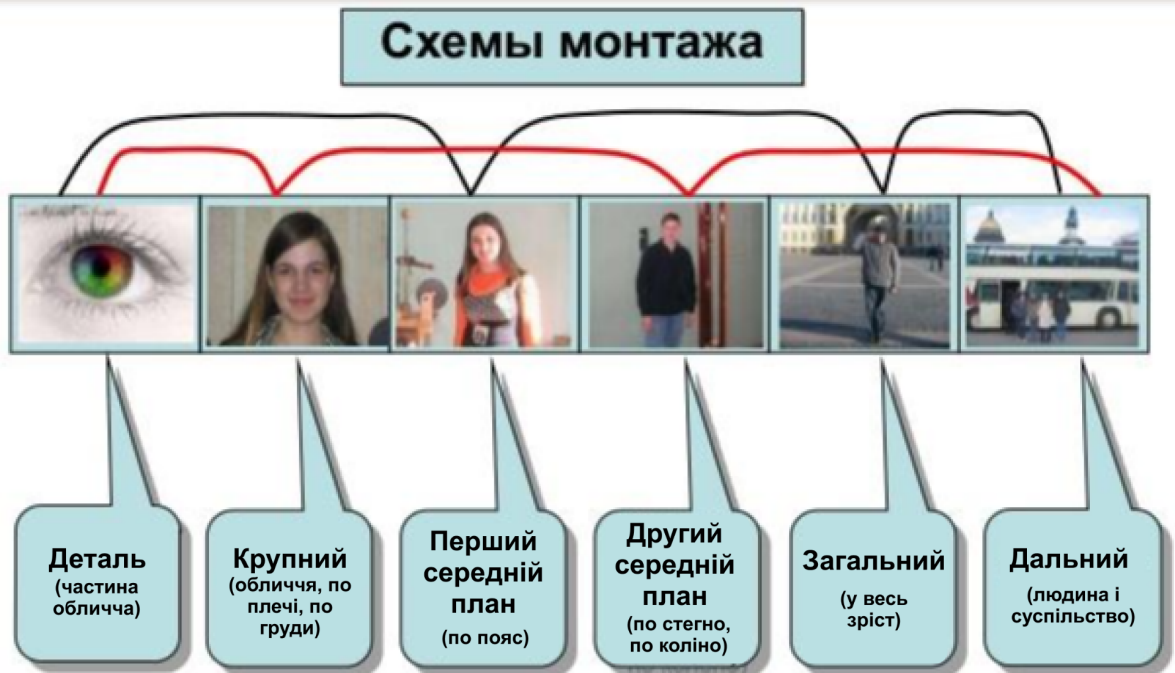
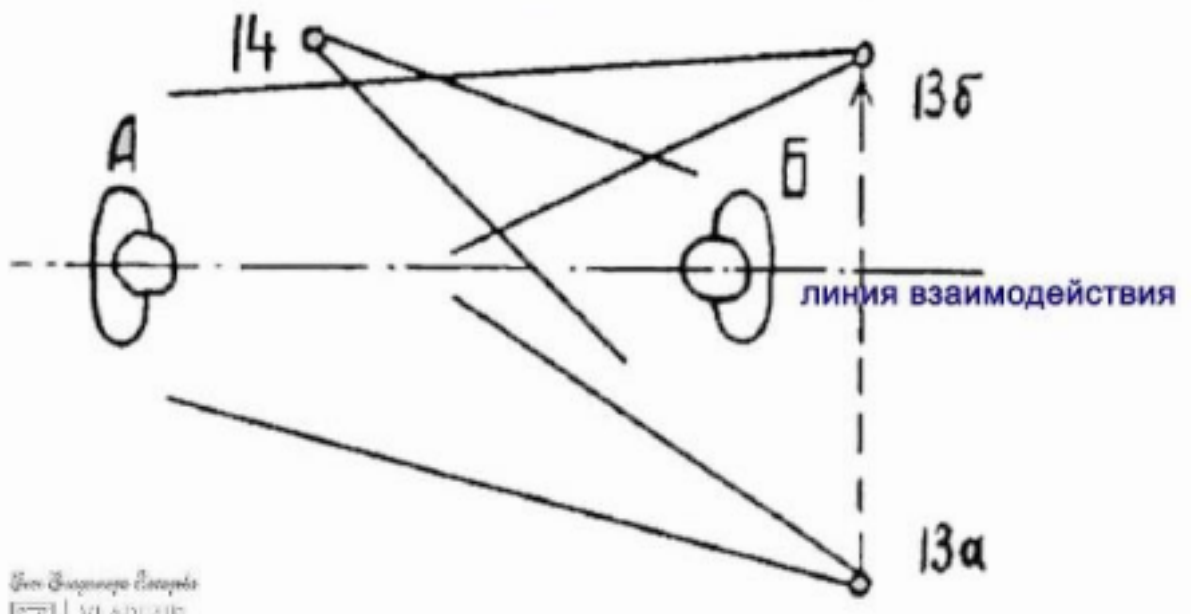


Рис. 9.8.

## 9.1.2. МОНТАЖ ПО ОРІЄНТАЦІЇ У ПРОСТОРІ.

Зйомка двох об'єктів, що взаємодіють, обов'язково повинна проводитися з одного боку від лінії взаємодії. Правильне розташування камер показано на малюнку:



## Мал. 9.9.

При порушенні цього правила, персонажі дивитимуться в різні боки, а глядач втратить вісь взаємодії і виникають відчуття появи третього персонажа.

Якщо необхідно перетнути лінію взаємодії, у кадрі це має бути показано. У цьому випадку, може бути рух одного з героїв вісь, що перетинає, або камера повинна рухатися, на інший бік від осі.

Припустимо, ви знімали концерт якогось естрадного співака. Ваше місце в залі знаходилося недалеко від сцени, трохи правіше за центр. Співак під час виступу здебільшого дивився у центр зали. На вашому записі переважний напрямок його погляду буде праворуч наліво. Якоїсь миті вам захотілося зняти публіку. Ви повернулися праворуч та увімкнули запис. Якщо все так і було, то при монтажі цих кадрів ви матимете серйозну проблему. Справа в тому, що співак і публіка на цих кадрах дивляться в один бік, праворуч наліво. Глядачеві, особливо тому, який не був на концерті, доведеться напружувати звивини, щоб зорієнтуватися у просторі. Проблема не виникла б, якби для зйомки публіки ви повернулися не праворуч, а ліворуч. Тоді очі виконавця та людей у залі мали б зустрічний напрямок, і було б зрозуміло, хто на кого дивиться.

Найпростіший випадок монтажу за становищем об'єктів у просторі – монтаж діалогу двох персонажів (так звана "вісімка").



Рис. 9.10.

У загальному вигляді принцип монтажу двох кадрів по орієнтації в просторі свідчить: зйомка двох об'єктів, що взаємодіють один з одним, повинна проводитися строго з одного боку лінії їх взаємодії.

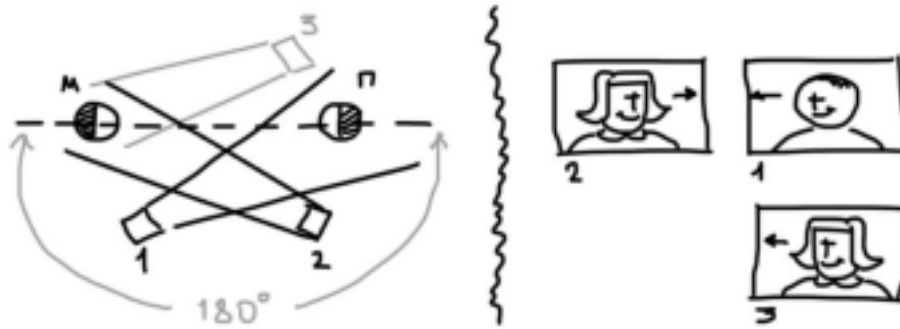


Рис. 9.11.

(Пунктир - лінія взаємодії. 1-2 - камери, що знімають "вісімкою", 3 - неправильне положення камери).

Людина, що проходить повз, протягом усього руху повинна знаходитися по один бік траєкторії руху. Перехід "залізної лінії" можливий лише в тому випадку, якщо камера оmine людину в реальному часі. Інакше глядача буде дезорієнтовано. Такий перехід можна здійснити ще одним способом - через кадр людини, знятої в анфас.

### 9.1.3. МОНТАЖ З НАПРЯМКУ РУХУ ОСНОВНОГО ОБ'ЄКТУ В КАДРІ

При стику двох кадрів, не повинно бути різкої зміни напрямку руху об'єкта, у двох протилежних напрямках (зліва направо). Будь-яка зміна руху має бути показана у проміжному кадрі. Також за дотримання третього принципу, обов'язково має враховуватися перший принцип щодо крупності планів.

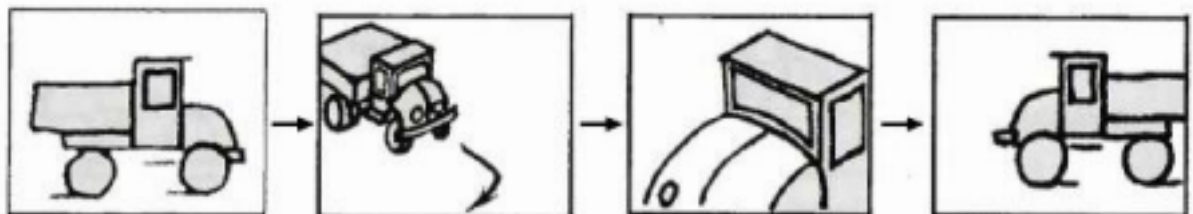


Рис. 9.12.

Цей принцип монтажної зйомки і монтажу відноситься до всіх об'єктів, що рухаються в кадрі: до людей, автомобілів, жуків, крокодилів, танків і літаків.

Почнемо з звичайнісінького - з автомашини. Знято під час руху одну і ту ж вантажівку. Але в першому кадрі машина їде праворуч, а в другому – ліворуч.

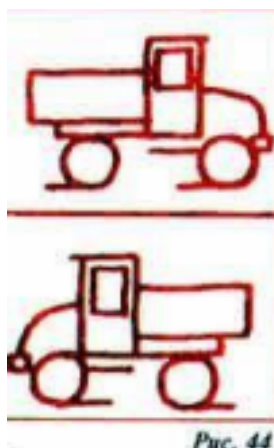


Рис. 44

Рис. 9.13.

Змонтуються ці два плани чи ні? Чи цей стик кадрів задовольнятиме нашим монтажним вимогам комфортного сприйняття, якщо в них укладено продовження розвитку однієї дії? Відповідь однозначна: звичайно, ні!

Проаналізуємо результат сприйняття такого "монтажу". Відчуття, яке зазнає глядач від такого стику кадрів, можна порівняти з враженням, яке залишиться від удару несподівано відкритими дверима по носі, коли ви мирно йшли коридором.

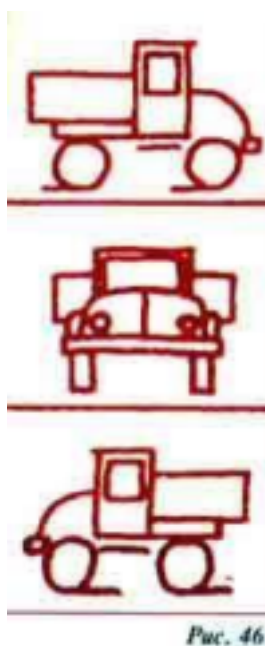


Рис. 46

Рис. 9.14.

Завдання полягає в тому, що потрібно зняти додатковий, проміжний кадр з тим же автомобілем, в якому напрямок руху машини пом'якшить ефект зустрічного удару. Так цей кадр міг би виглядати у розкадруванні. Але придивіться уважніше до трьох кадрів автомобіля, що рухається. Якось дуже гладко виглядає запропонована послідовність... (рис. 46).

У чому ж справа? Чому виникає дискомфорт сприйняття такого стику

кадрів?

Якщо згадати принцип монтажу по крупності, то одне пояснення знаходиться відразу: плани масштабу, крупності об'єкта в кадри, абсолютно однакові! А це неприпустимо!

Є й друга обставина, що робить перехід від кадру до кадру досить грубим. Напрями руху в цих планах різко відрізняються один від одного: точно праворуч, прямо на нас і суворо вліво. Навіть якщо проміжний кадр буде дуже тривалим, сприйняття стиків не пом'якшиться. А причина полягає в тому, що в момент сприйняття першого кадру наше око, відстежуючи рух машини, слідом за нею рухається праворуч. У момент монтажного стику при переході до сприйняття другого кадру, в якому вантажівка їде на нас, око має миттєво зупинитися. Початок другого кадру сприйматиметься як статичний кадр, рух у ньому буде малопомітним, машина здасться глядачеві нерухомою. Особливо якщо план знятий короткофокусною оптикою. А зйомка довгофокусним об'єктивом посилить перехід на третій кадр.

У будь-якому з двох варіантів глядач у момент переходу на наступний кадр відчує зупинку руху на екрані, і його очі будуть ніби обдурені



Рис. 48  
. 9.15.

Завдання формулюється так: зняти проміжний кадр, у якому на екрані відбудеться зміна напрямку руху вантажівки з правого на ліве і при цьому виконати вимоги принципу монтажу крупно.

Якщо зробити таку зйомку, то початок і кінець проміжного кадру 2a і 2b бездоганно стикуватися з попереднім та наступним планами. А глядач може взагалі помітити монтажний перехід (рис. 48).

Ми отримали на екрані те, що потрібно за умови нашого завдання: поворот, зміна напрямку руху вантажівки з правої на ліву, стався на очах у глядача, кадри стали монтуватися "чисто".

Розташування персонажа у першому кадрі має обов'язково відрізнитися від розташування у другому, але не більше, ніж на третину ширини кадру, це принцип монтажу зі зміщення центру уваги. В цьому випадку не варто змінювати і велику об'єкта в кадрах. Це сприйматиметься глядачем у вигляді стрибка. Змінюйте напрямок руху об'єкта поступово, щоб не потрапити в ситуацію, коли, скажімо, автомобіль, що рухається, за логікою послідовності кадрів просто стикається сам з собою.

Загальне правило зйомки та монтажу рухомих об'єктів у кадрі говорить: забороняється змінювати напрямок вектора руху об'єкта з правого на ліве по відношенню до вертикальної лінії на стику кадрів. Висновок гранично простий: якщо ви зняли мерседес, що рухається у напрямку від камери, але трохи вліво, то такий кадр ніяк не змонтується з наступним, у якому той же лімузин їде від нас, але вправо від апарата.

**9.1.4. МОНТАЖ ЗА ФАЗИ ОБ'ЄКТІВ, що рухаються в КАДРІ** У даний принцип полягає в збереженні фази об'єкта, що рухається, на стику сусідніх кадрів. Наприклад: якщо герой починає піднімати телефон до голови, то наступний кадр буде, як він його підносить до вуха.

Як показано на малюнку нижче, загальний план не повинен бути перетриманий, інакше станеться випад об'єкта з кадру (є об'єкт уваги кабіна). Це означає, що якщо потрібно показати, коли потрібна кабіна виходить на самий верх крупним планом, то загальний план має закінчитися раніше. Найкращий варіант збереження фази руху  $\frac{1}{4}$  кола.

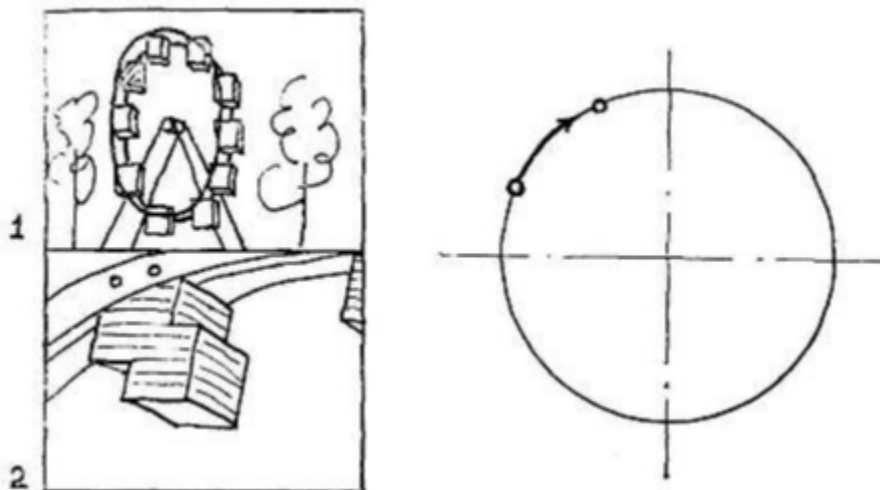


Рис. 9.16.

Повернемося вкотре до прикладу, розглянутому нами під час аналізу монтажу по крупності. Якщо ваш герой під час зйомки активно жестикулює, то, окрім зміни крупності плану, вам доведеться врахувати ще один фактор - фазу руху. Це означає, що якщо в кінці загального плану людина почала піднімати ліву руку, то на початку середнього плану ця рука також має



підніматися. Інакше зображення на "склеїться". Фазу доводиться враховувати при монтажі положень об'єкта, що циклічно повторюються. Це може бути людина, що йде, велосипедист, що обертає педалі, жонглер у цирку і т.п.

#### **9.1.5. МОНТАЖ ПО ТЕМПУ ОБ'ЄКТІВ, що рухаються**

При зміні крупності плану об'єкта, що рухається, в кадрі, потрібно зберегти його темп руху. Тобто якщо просто змінити крупність плану за рахунок масштабування камери, при цьому не змінюючи точки зйомки, тоді зміниться темп руху, оскільки зміниться перспектива. Для збереження потрібного темпу повинна бути змінена точка та кут зйомки.

Рис. 9.17.

Отже, існують два варіанти, в яких можуть проявитися відмінності в темпі руху об'єктів у сусідніх кадрах:

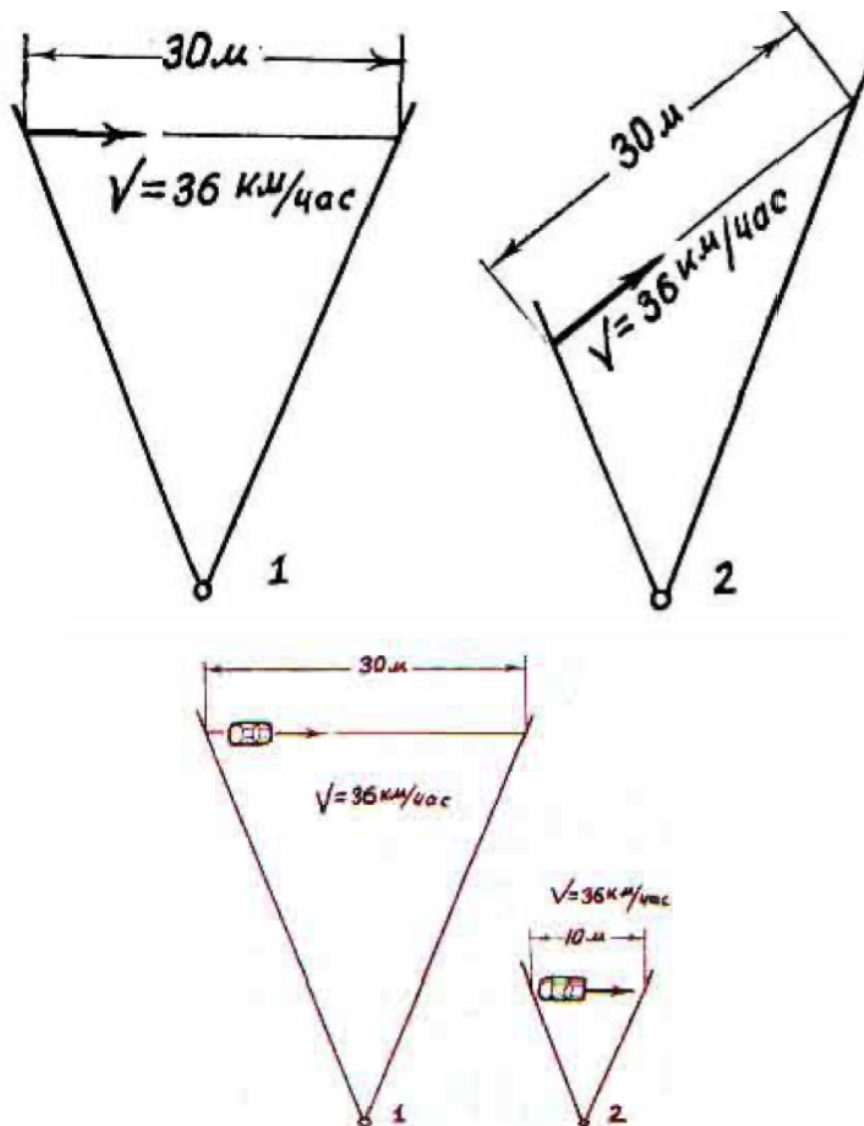


Рис. 60

перший, коли обидва кадри знімаються статично, і швидкість об'єкта проявляється в русі по відношенню до рамок кадрів, і, другий, коли обидва кадри знімаються апаратом, що рухається. Цей варіант передбачає, як зйомку панорамою зі статичної точки, так і зйомку з точки, що рухається, панораму з руху. У другому випадку умовною системою координат для вимірювання швидкості переміщення об'єкта буде тло, на якому видно об'єкт у момент руху у кадрі.

Розглянемо перший варіант. Кадр статичний, автомобіль рухається з тією ж швидкістю, а враження, яке виникає у глядача в результаті сприйняття двох послідовно поставлених кадрів таке, що в другому швидкість машини зросла втричі. Причому, змінилася миттєво, "по-щучому велінню", без будь-яких об'єктивних причин. Але, якщо поглянути на схеми плану зйомок цих кадрів і вдуматися, то без особливих зусиль можна здогадатися, як і в чому була допущена помилка при зйомках (рис. 60).

На зображених схемах видно, що шлях, який пройшов автомобіль, щоб перетнути кадр у першому випадку, втричі довший, ніж у другому. При одній

і тій же швидкості в кадрі № 1 машина подолає відстань від рамки до рамки за трохи більше трьох секунд, а в кадрі № 2 - лише за секунду. Але для глядача відстань від лівої до правої межі екрану як би однаково, а час на покриття рівної відстані, що здається, скоротилося втричі. Ось чому у сидячого перед екраном виникло враження, що у другому кадрі автомобіль рвонув утричі швидше.

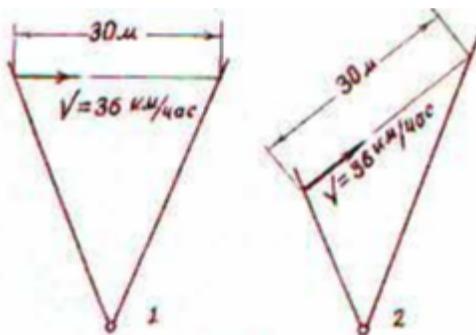


Рис. 61

Рис. 9.18.

Крім того, збільшення масштабу зйомки, при якому корпус машини зайняв суттєво більшу частину площі екрану, лише посилить відчуття одномоментного зростання швидкості його руху. Але самі погодьтеся, що таке насправді, де діють закони інерції, статися не може. На екрані внаслідок такого стику кадрів виникне ірреальна ситуація, і глядач не захоче повірити у достовірність подальших подій. Щоб виконати вимоги одразу двох принципів міжкадрового монтажу сцени (за крупністю та за темпом) для забезпечення комфортності сприйняття стику кадрів, необхідно шлях руху машини при тій же швидкості руху у другому кадрі зробити рівним або майже рівним тому, що автомобіль проробив у попередньому кадрі (рис. 61). Зміниться мізансцена, зміниться композиція.

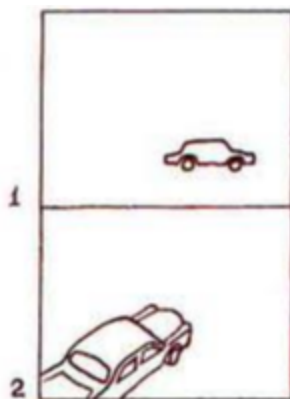


Рис. 62

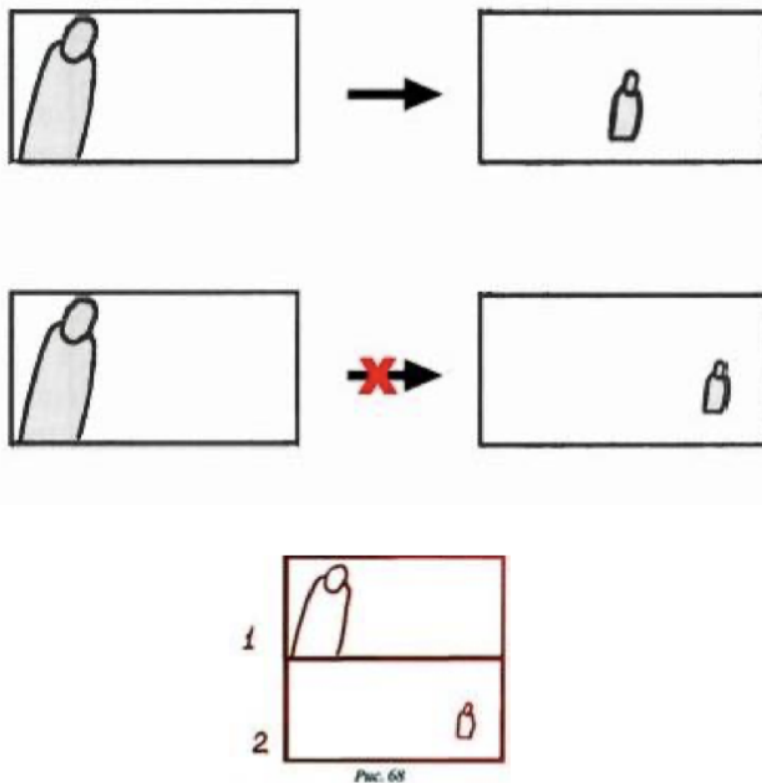
Рис. 9.19.

Фронтальна побудова першого кадру зміниться діагональною у другому. Така зміна тільки надасть витонченості монтажній розповіді та додатково

покращить комфортність сприйняття стику кадрів. Зміна планів! для глядача виявиться "м'якою", а за змістом дія далі розвиватиметься без непередбачених режисером змін.

### 9.1.6. МОНТАЖ З КОМПОЗИЦІЇ КАДРІВ

При зміні композиції кадру, є обмеження щодо зміни центру уваги. Центр уваги не повинен змінюватись більш ніж на одну третину кадру. Інакше вийде стрибок і глядач втратить об'єкт. Внизу малюнку показано



Мал. 9.20.

З позицій принципу монтажу крупно, порушень немає. По фазі об'єктів, що рухаються - все правильно. Але кадри комфортно не з'єднуються. Більш того, такий стик на екрані виглядатиме надзвичайно грубим. Але чому? У чому допущено промах?

Відбулася зміна кадрів. Глядач пильно дивиться у те саме місце на екрані, а героя там немає. Він зник! Де він? Потрібно шукати... Можна кричати: а-ууу... Таке буде враження глядача від сприйняття стику запропонованих кадрів. Поки наш піддослідний глядач шукає героя на екрані, неминуче мине якусь кількість часу, а отже, і дії. В результаті невмілої зйомки буде порушено безперервність сприйняття ходу розвитку подій, що ніяк не може позитивно позначитися на враженні фільму або передачі і, тим більше, сприйнятті глядачем нюансів переживання героя в даній сцені.

Зауважимо відразу: при з'єднанні кадрів обов'язково має відбуватися усунення центру уваги! Але наскільки? На яку частину горизонталі кадру?

Практика монтажу показала і підтвердила, що такий перескок центру

уваги горизонталлю для збереження плавності переходу від кадру до кадру не повинен перевищувати однієї третини ширини екрану.

Якщо сталося так, що центр композиції та уваги у сусідніх кадрах збіглися по горизонталі та по вертикалі, то у глядача виникає неприємне відчуття композиційного стрибка. А якщо кадри були зняті статично, це ще посилить "неохайність" монтажу.

### 9.1.7. МОНТАЖ ПО СВІТЛЮ

При стикуванні двох кадрів, напрямок потоку та кількості світла, а відповідно положення тіней, повинні збігатися. Будь-які різкі зміни мають бути виправдані сюжетом.



Рис. 9.21.

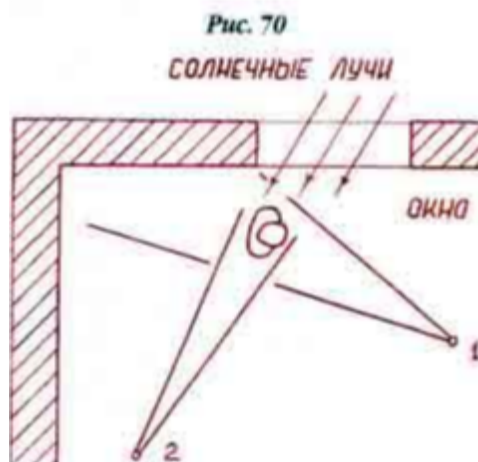


Рис. 9.22.

Якщо знімається обличчя, то тінь від носа актора чи документального персонажа у сусідніх кадрах може стати дещо коротшою чи довшою, але ніяк не повинна перескакувати з лівого боку на праву.

Якщо відбувається зміна освітленості та характеру фону, на якому знімаються ваші герої, то ці зміни не повинні набагато перевищувати одну третину площі екрану. А в сусідніх кадрах краще завжди мати деталі або шматки фону, які вказують на те, що дія розвивається в тому ж просторі, в тому ж приміщенні.

Різка зміна освітленості кадру - це сильний засіб на глядача. Ним часто користуються режисери та оператори, але аж ніяк не у тих випадках, які ми

зараз розглядаємо, виходячи з умов комфортності монтажу сусідніх кадрів. Зазвичай різка і несподівана поява яскраво освітленого або навпаки темного кадру використовується для підкреслення гостроти драматичного повороту в подіях на екрані, для активного впливу на емоції глядачів.

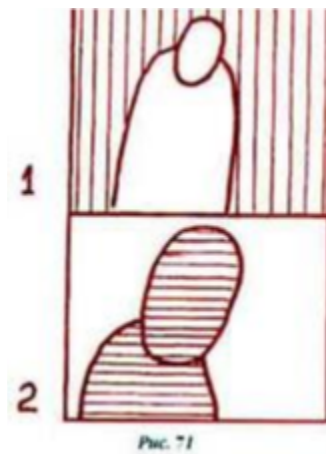


Рис. 9.23.

Принцип монтажу кадрів однієї сцени по світу поширюється на всі види зйомок як у павільйоні, так і на натурі. Кожному ясно, що, згідно з цим принципом, не можна половину сцени зняти сьогодні в сонячний день, а другу половину - завтра, в дощ.

Перший кадр знято так, що людина стоїть на тлі темної стіни, а її фігура яскраво освітлена сонячним промінням. У другому кадрі тлом виявилось сяюче від сонця вікно, а фігура на контровому освітленні стала повністю темною (рис. 71). Як бути, якщо задуму потрібно було поставити героя біля вікна і зняти кілька різних планів?

Щоб зберегти "м'якість" переходу з кадру на кадр, щоб глядач не став раптом жмуритися від несподіваної появи яскраво освітленого кадру після сприйняття затемненого, потрібно в одному з планів, а краще в обох, дати сполучні деталі фону і зберегти схем) освітлення на обличчі та фігурі персонажа (рис. 72).

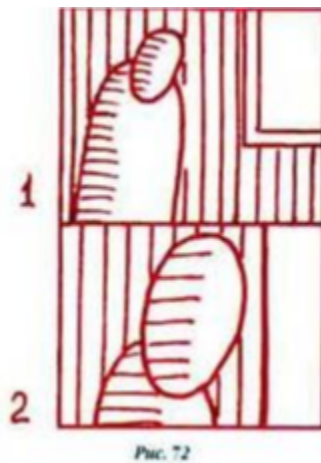


Рис. 9.24.

Скільки сліз було пролито актрисами, скільки приховане ними образ на режисерів, які викидали з остаточного монтажу, здавалося б, чудові плани. А суть причин зводилася до невиконання цього принципу монтажу. Траплялося, що якусь сцену знімали два

три тижні тому, а потім виникло бажання досягти великого плану актриси. Усі вже забули, звідки падало світло на обличчя актриси, а зараз з'явилася можливість доповнити монтажний ряд. Фон - цілком слушний.

Щоб не траплялося будь-яких "аварій" у період монтажу фільму або передачі, коли зйомки вже закінчені, коли неможливо щось змінити в матеріалі, необхідно заздалегідь у планах мізансцен і в розкадровках передбачити виконання вимог монтажу світла. А вони не такі складні, як могло здатися творцю-початківцю.

#### 9.1.8. МОНТАЖ ЗА КОЛІРОМ

Сусідні кадри в місці стику не повинні різко відрізнятися за кольором. Якщо у новому кадрі виникають нові кольори, вони повинні займати трохи більше однієї третини площі кадру.

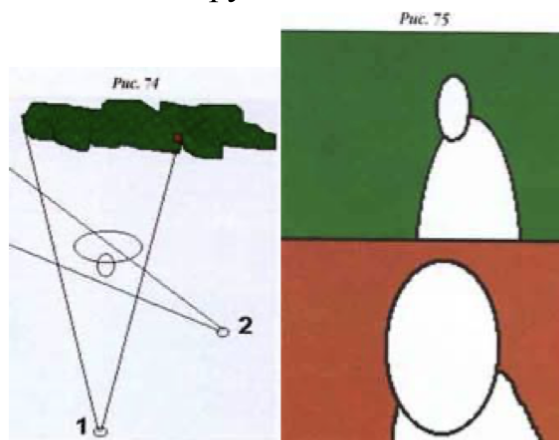


Рис. 9.25.



Ви знімаєте людину на природі. Позаду нього пишні та високі кущі створюють яскраво-зелене тло, а збоку від нього знаходиться чорна стіна. Знімається сцена, де необхідно мати середній і крупний плани героя. Або, припустимо, знімаємо інтерв'ю – двома камерами. Два оператори поставили свої апарати так, як це видно на мізансцені (рис. 74). Чи правильно вони вчинили? Чи змонтуються кадри, зняті з першої та другої точок?

У першому кадрі людина знята на тлі зелені. Він дає інтерв'ю. А у другому кадрі – продовження того ж інтерв'ю без розриву в часі, але чомусь зовсім в іншому просторі, де немає і натяку на зелену рослинність. Мимоволі у глядача постає питання: що сталося? Яким чином цей герой миттєво "перелетів" у якесь нове і при тому страшне місце, де все довкола червоне? Якщо подивитися на малюнок 75, то враження справді буде моторошним. Саме такий ефект матиме глядач при сприйнятті цих кадрів. А уявіть собі, що під час інтерв'ю кілька разів змінюються плани, зняті з цих двох точок, і результат здасться глядачеві жахливим маренням, створеним уявою авторів.

Суть монтажу за кольором полягає в наступному: якщо кадр практично заповнений одним кольором, то в попередньому кадрі цей колір повинен мати приблизно одну третину площі.



Рис. 9.26.

### 9.1.9. МОНТАЖ ЩОДО ЗМІЩЕННЯ ОСІЙ ЗЙОМКИ

А дев'ятий принцип містить у собі дуже просту істину: ніколи не знімай наступний кадр, перебуваючи на осі об'єктива попереднього кадру! (рис. 78 і 79) Зроби перед зйомкою кроку два убік, зміни крупність за допомогою трансфокатора і тисни на кнопку "пуск" скільки хочеться.

Але якщо відійти трохи вліво чи вправо, та ще трохи підняти або опустити камеру, то буде досягнуто особливої витонченості у композиційному рішенні кожного наступного кадру! (Рис. 80-81)

Рис. 9.27.

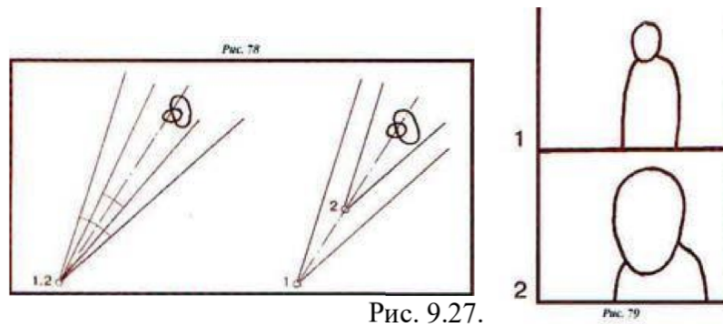


Рис. 9.27.

Цей принцип поширюється на зйомки будь-якого об'єкта: людини, автомобіля та навіть слона. Тільки не забувайте зберігати напрямок погляду або руху в кадрі при зміні точок зйомки.

При зйомці одного об'єкта необхідно змінювати не тільки крупність планів, але і вісь зйомки, і центр уваги. Це дозволить уникнути стрибка, і склейка вийде комфортнішою для сприйняття.

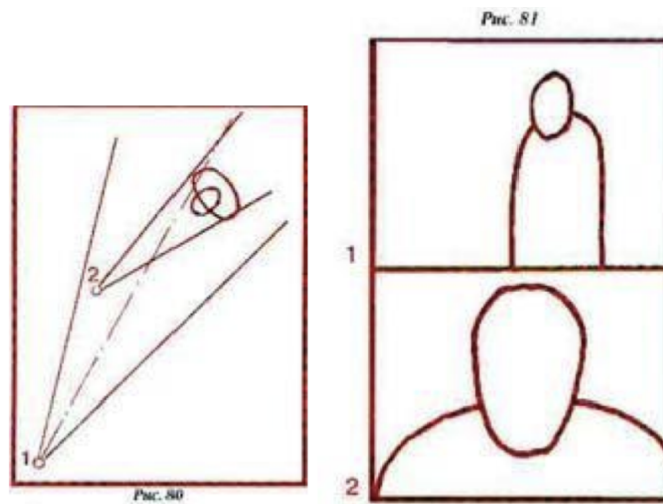


Рис. 9.28.

### 9.1.10. МОНТАЖ З НАПРЯМКУ ОСНОВНОЇ МАСИ, ЩО РУХАЄТЬСЯ У КАДРІ

Напрямки рухомих мас у сусідніх кадрах повинні збігатися або мати близькі векторні значення.

При монтажі кадру з повністю статичним зображенням з кадром, в якому є маса, що рухається, ця маса повинна займати менше однієї третини площі всього зображення. Швидкість руху мас у суміжних кадрах повинна повністю збігатися або бути досить близькою, тобто темп руху в одному кадрі не повинен відрізнятися від темпу руху наступного.

Герой їде поїздом. Вам необхідно передати це на екрані. Нехай він трошки зануриться в дорозі. Ви знімаєте перший кадр, статичний: пролітаючий повз поїзд. Перед камерою мелькають вагони. Потім другий: герой стоїть біля вікна у проході вагона і дивиться вперед по ходу поїзда. Сподіватимемося, що ви не забули про третій принцип і вибрали точки зйомки так, щоб у першому та в другому кадрах поїзд на екрані рухався в

один і той же бік.

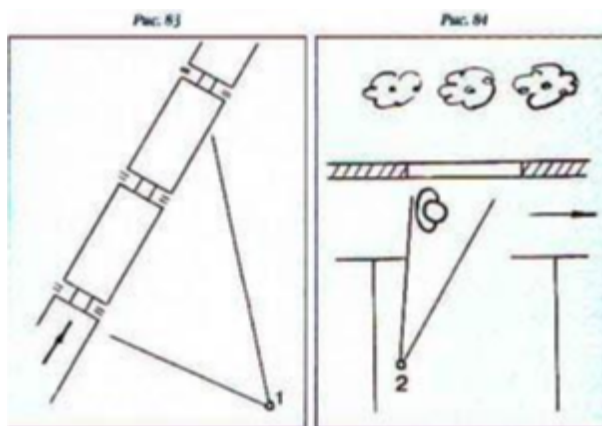


Рис. 9.29.

Мізансцени такої зйомки зображені на **рисунках 83 та 84**. Ну, і де ж тут каверза, запитаєте ви? Все просто, зрозуміло та правильно! Більше того... Ви постаралися надати кадрам яскраво вираженої динаміки. І для цього є передумови – є енергійний рух і його можна ефектно передати на екрані. Тому в першому кадрі вагони, що мелькають, зайняли більшу частину площі в межах рамки. Але й у другому ви постаралися: краєвид за вікном вагона майже на весь кадр стрімко мчить назустріч герою. А тепер вдумаємося в те, що вийде у монтажі після такої зйомки і що побачить та випробуватиме глядач? Спробуємо разом із ним пережити ці враження.

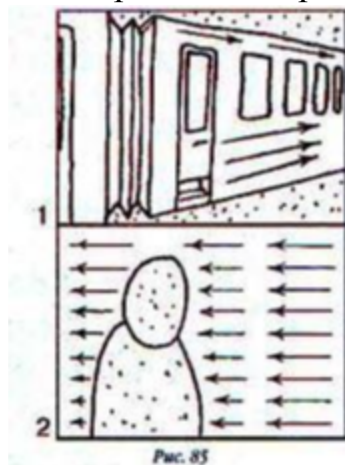


Рис. 9.30.

У першому кадрі зліва направо часто-густо проскакують один за одним вагони поїзда. Кадр наповнений рухом. Глядач сприймає цю масу вікон, зчіпок, коліс, що рухається майже на весь екран... І саме в цей момент, коли очі звикли, можна сказати адаптувалися, до руху поїзда, ви... міняєте кадр. У другому – герой стоїть на тлі вікна. Мимо проноситься ліс. Цей кадр також сповнений рухом. А тепер зверніть увагу на стрілки, які намальовані у цих кадрах (**рис. 85**). І в одному кадрі багато руху, і в іншому. Але вони

спрямовані назустріч один одному. Тому при зміні кадрів глядача буквально шарахне по очах вся маса лісу, що несе назустріч. Про жодну комфортність сприйняття говорити не доводиться. Ось яка невдача трапилася... Що ж робити? Якщо трохи напружити свою уяву і подумки програти кілька різних варіантів зйомки та монтажу, то з упевненістю можна сказати, що ви знайдете виразний, ефектний і одночасно комфортний варіант стику кадрів з тим самим змістом.

Першу точку зйомки можна залишити такою самою. Потім, знявши з десяток вагонів, що пролітають повз, слід почати швидке панорамування апаратом у бік руху поїзда. Швидкість панорами має бути такою, щоб один із вагонів ніби завмер у рамці кадру, а шпали, земля та пейзаж стали б рухатися у зворотному напрямку. Зазвичай для цього оператор вибирає якусь деталь, допустимо вікно, і повертає камеру так, щоб воно не змінювало свого положення у рамці кадру, стежить за ним. Цей прийом називається панорамною стеженням.

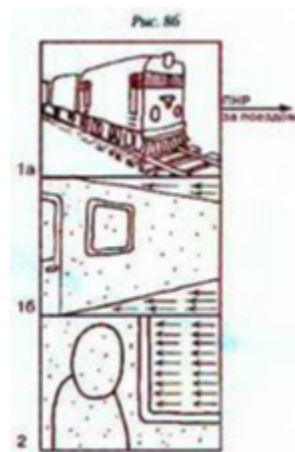


Рис. 9.31.

Завдяки використанню цього прийому половина завдання нами вже вирішена: на кілька миттєвостей вибраний вагон припинив стрімкий рух уздовж екрану. А кількох десятих секунди, поки він не встиг ще далеко помчати, нам цілком достатньо, щоб підготувати комфортний перехід до наступного кадру. Тільки починати такий кадр краще з іншої композиції - ніби зустрічаючи поїзд у статичному кадрі 1а.



Рис. 9.32.

## 9.2. Основні правила монтажу відео

### 9.2.1. ПРАВИЛО №1. МОНТАЖ ЗДІЙСНЮЄТЬСЯ КОРОТКИМИ КАДРАМИ

Середня тривалість кадру – 5 секунд.

Хоча на телебаченні у нас був такий посібник: динамічний кадр (у ньому щось відбувається) – 3 секунди, статичний кадр (нічого не відбувається, наприклад, табличка з написом) – 2 секунди. Як бачите ще менше.

Але це телебачення, що тут панує формат невеликих сюжетів і невеликий його обсяг необхідно вмістити багато інформації. Але ми з вами зараз зупинимося на 5 секунд.

Усе це зумовлено особливостями людської уваги. Все, що буде більше 5 секунд, людям просто не цікаво буде дивитися. Але не варто сприймати цю вказівку догматично, оскільки багато відомих режисерів, таких як Тарковський, Фелліні та Іньярріту у своїх творах використовували кадри довжиною до декількох хвилин. Тому якщо вам здається, що кадр більшою тривалістю добре виглядатиме, то це ваш вибір, виходячи з представлення відео в цілому. Якщо у Вас виникли питання на тему статті – задайте їх у коментарях. Ми будемо раді відповісти на них.

### 9.2.2. ПРАВИЛО №2. СТИКСУСІДНИХ КАДРІВ

Спробуємо розібратися в принципах здійснення стику сусідніх кадрів. Справа в тому, що монтажі потрібно врахувати дві задачі, що суперечать один одному:

Стик повинен бути непомітний глядачеві.

Стиком необхідно підкреслити або привернути увагу глядача до чогось.

Але аби повною мірою зрозуміти принципи стикування кадрів, необхідно вивчити поняття “план”.

План – це загальноприйняте позначення масштабу зйомки, підбір крупності об'єкта зйомки.

Прийнято розрізняти такі типи планів:

Деталь (акцент) – то, можливо рука людини, якого знімають, очі, рот, брошка;

Великий 1-й план - обличчя на весь екран;

Великий 2-й план – обличчя разом із шиєю;

Середній 1-й план - людина до пояса;

Середній 2-й план - людина по коліно;

Загальний план - людина на повний зріст з невеликою відстанню над головою;

Далекий план – людина ледь помітна.

Але найчастіше зустрічається спрощена градація – загальна, середня, велика. Одне з головних правил монтажу – це облік планів або монтаж за крупністю.

Практика показала, що найкраще сприймаються кадри, монтаж яких здійснено через план – великий другий та середній другий, 1-й середній із загальним.

Плани схожі по-великості викликають стійке відчуття ривка, що погано виглядає. Виняток: стик деталі та крупного плану або далекого та загального плану. І тут немає неприємних відчуттів.

Також вкрай поганим для сприйняття глядачів є стик між кадрами з дуже великою відмінністю по крупності, наприклад, з акценту на загальні плани, так як це загрожує тим, що глядач втратить об'єкт, на якому ми сфокусували його увагу.

Зворотний перехід із далекого на акцент створює відчуття кидка на глядача.

### **9.2.3. ПРАВИЛО №3. УЧИТАННЯ ОРІЄНТАЦІЇ У ПРОСТОРИ**

При монтажі відео необхідно враховувати орієнтацію в просторі, тобто якщо відбувається зйомка розмови між людьми, то в цьому випадку не можна ставити поруч кадри, зйомка яких здійснювалася з різних боків. Інакше це призведе до того, що глядач просто загубиться у просторі.

Але не плутайте, будь ласка, це з ситуацією, коли камера показує тих, хто розмовляє по черзі.

Це не означає, що зйомка з різних сторін суворо під заборонаю, важливо, щоб при здійсненні монтажу дані кадри не були сусідніми. Такий перехід краще зробити через великий план об'єкта зйомки.

### **9.2.4. ПРАВИЛО №4. ПРОСВІТЛЕННЯ**

Важливий пункт при відеомонтажі – це облік освітленості! Так як це сильно б'є по сприйняттю, якщо кадри сильно відрізняються світлом. Якщо перед вами стоїть необхідність здійснення переходу від яскравого світла до затемненості, у цьому випадку скористайтеся нейтральним кадром між ними, це дозволить пом'якшити перехід.

### **9.2.5. ПРАВИЛО №5. НЕ ДОПУСКАЙТЕ СКАЧКІВ І РИВКІВ ВІДЕОРЕДУ**

Вибираючи якісь найкращі фрагменти, будьте гранично обережні. Дуже жахливо виглядає ситуація, коли в першому кадрі людина піднімає ліву ногу, а надалі вже піднімає праву.

І тут явно видно стрибок, оскільки частина кадру було безцеремонно видалено.

Якщо вибраний шматок просто необхідно було вирізати, то в цьому випадку не робіть ці кадри сусідніми, поставте між ними перебивний кадр.

Якщо при монтажі інтерв'ю вам необхідно видалити якусь невдалу фразу, то вам сильно пощастить, якщо зйомка велася з декількох камер.



Якщо двох камер немає, то можна прикрити стрибок перебивкою - нейтральним кадром: обличчя глядачів, деталі інтер'єру, зняті акценти задалегідь. І найгірший варіант – це накласти відеоперехід, але це рішення на крайній випадок.

Перехід - це основна зброя відеомонтажера, що перетворює зняті фрагменти відео в захоплююче, цілісне оповідання. Але в даному контексті воно має позначення відеопереходу, передбачене у програмі, такі як плавний перехід (мікс, cross dissolve), переворот сторінки, один кадр витісняє інший та багато інших.

Врахуйте, аудіодоріжка має бути безперервною, а перебивний кадр закриває лише відеоряд.

**9.2.6. ПРАВИЛО №6. НЕ ПЕРЕБОРЩУЙТЕ З ЕФЕКТАМИ** Коли я починав роботу на каналі у нас висіла невелика жартівлива пам'ятка і один з пунктів говорив: найкращий перехід – це мікс (плавний перехід), найкращий – стик.

Я це до чого, як би Ви не любили ефекти переходу або будь-яку гарну мішуру, ви повинні пам'ятати, що все має бути в міру! І відеоефекти варто застосовувати лише там, де вони доречні.

Рясне використання відеоефектів не тільки не зробить ваш відеоролик кращим, а й погробить на корені нормальне сприйняття його глядачем. Будьте уважні.

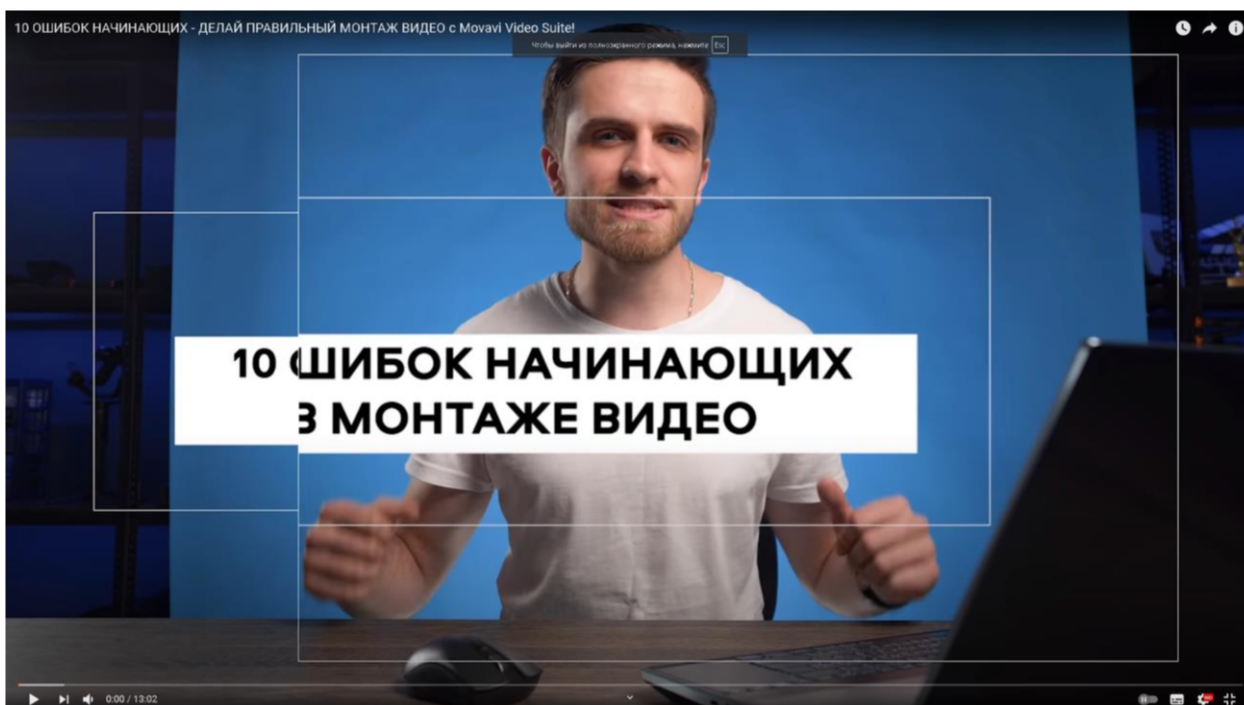
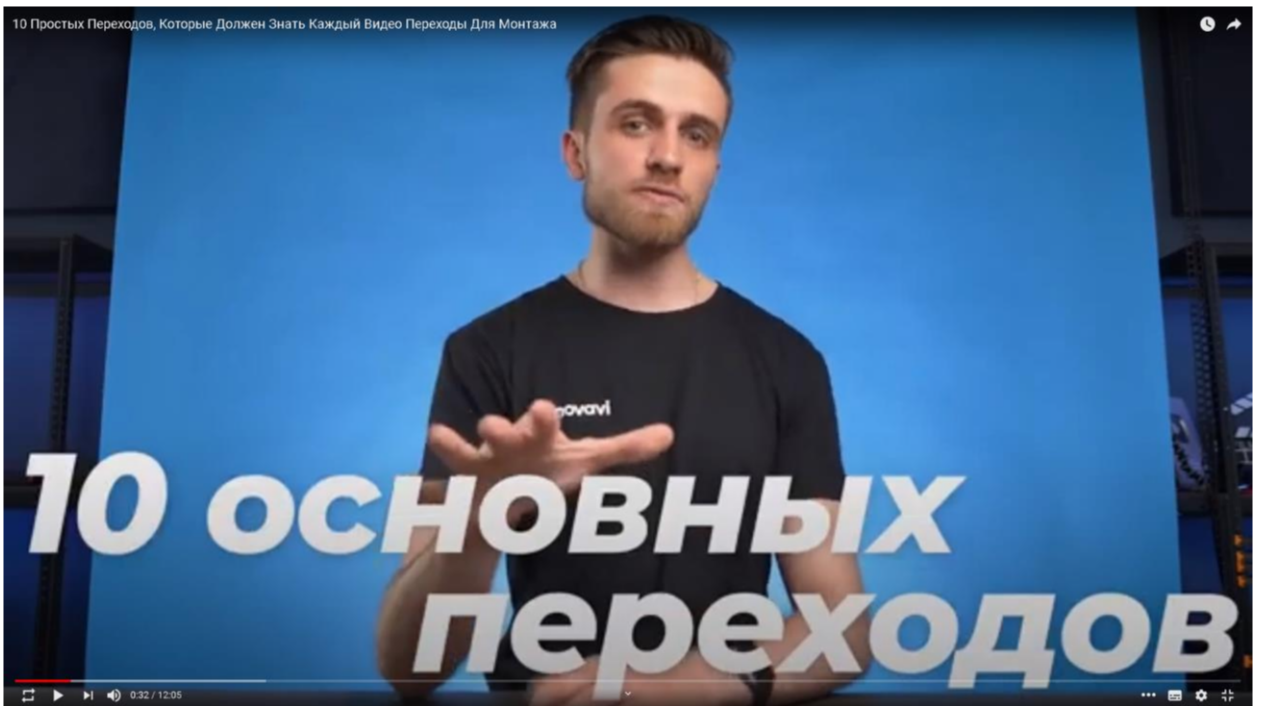
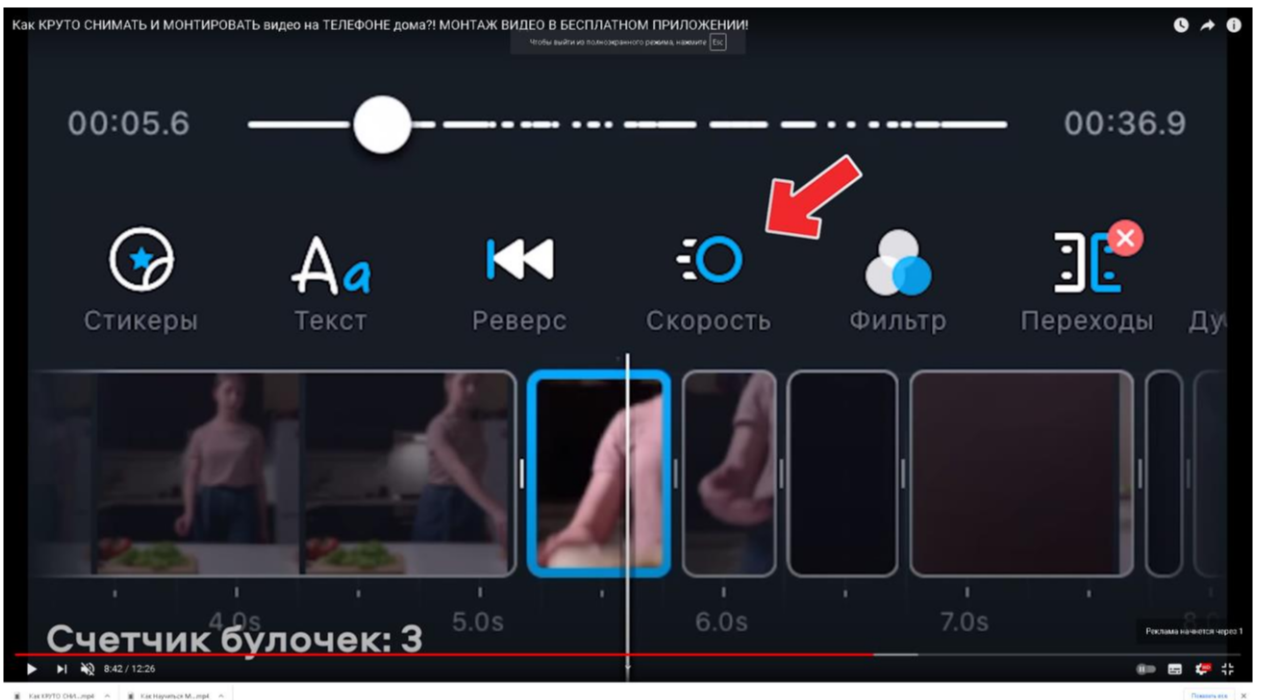


Рис. 9.33. 10 ПОМИЛКИ ПОЧАНОВНИХ - РОБИ ПРАВИЛЬНИЙ МОНТАЖ ВІДЕО з Movavi Video Suite! <https://youtu.be/xSeuCqgMZiE>  
(<https://youtu.be/RYEVMЕus4CA>)





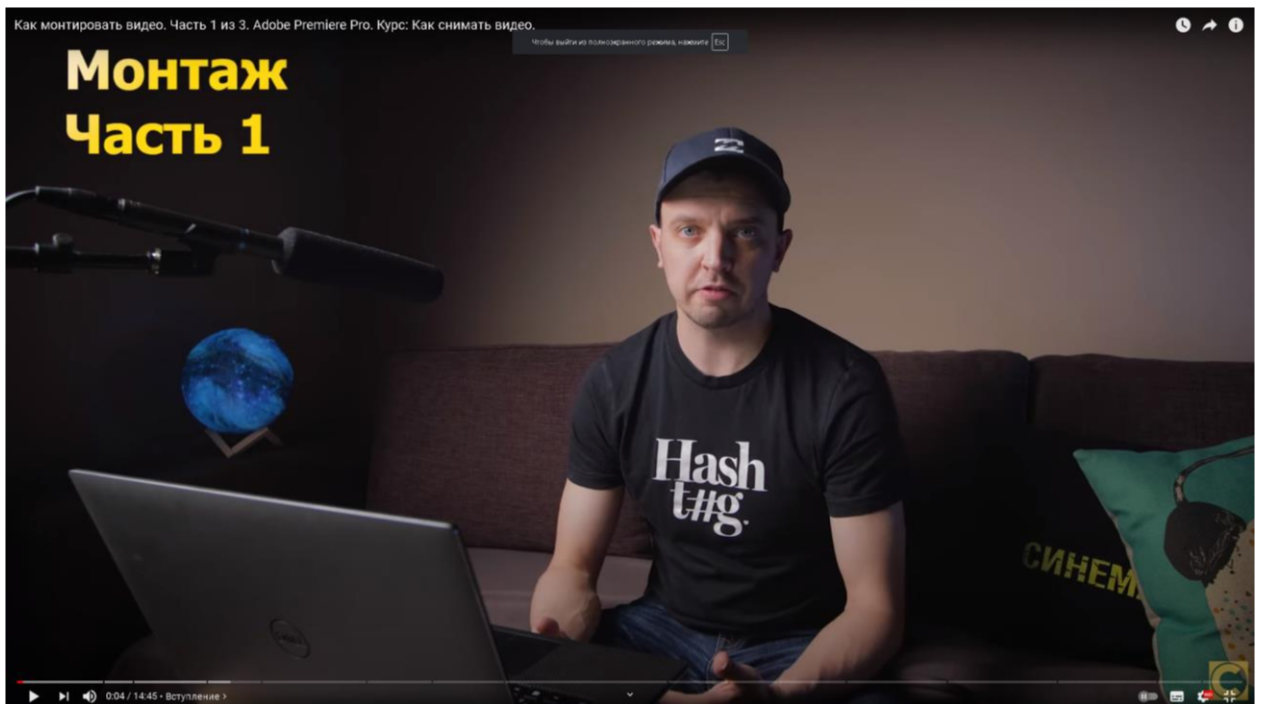
Мал. 9.34. 10 Простих Переходів, Які Повинен Знати Кожен / Відео Переходи Для Монтажу <https://youtu.be/NztSg40Rl3w>  
(<https://youtu.be/qZmMvF-bn-w>)



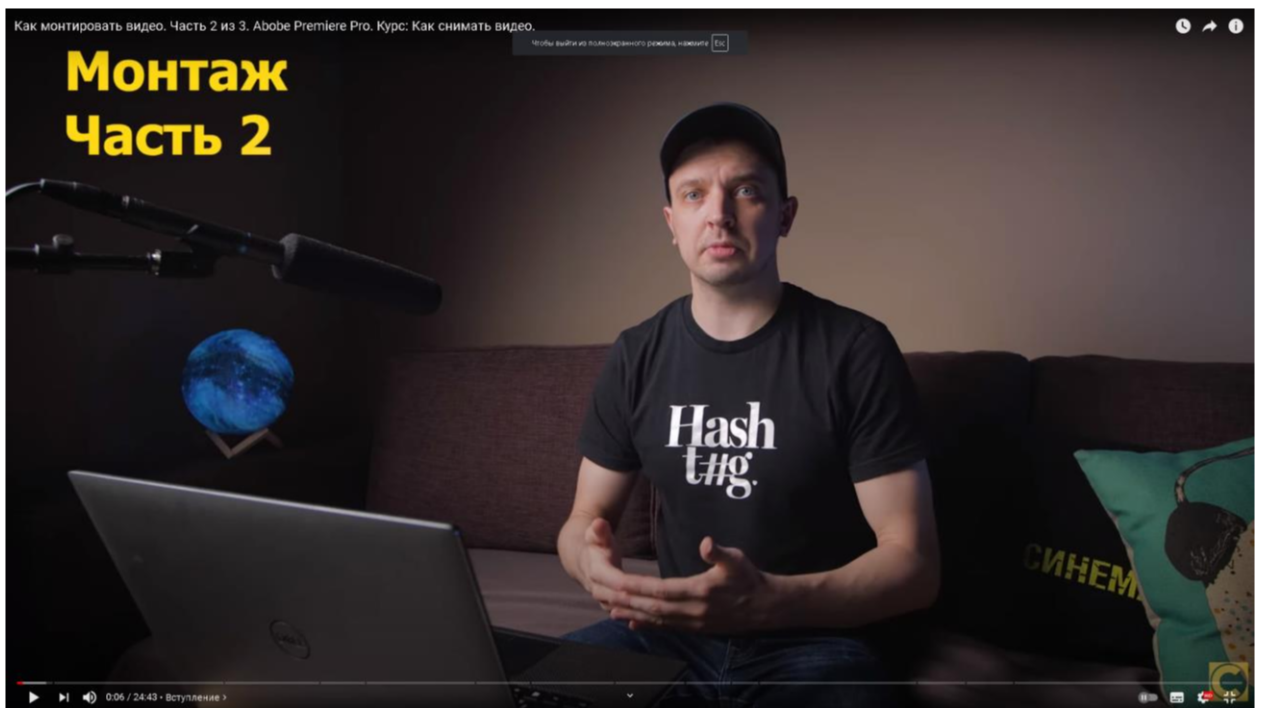
Мал. 9.35. Як круто знімати та монтувати відео на телефоні вдома! Монтаж відео у безкоштовному додатку! <https://youtu.be/vGT13vX8jzA>  
(<https://youtu.be/PdcYH-xFf9Y>)



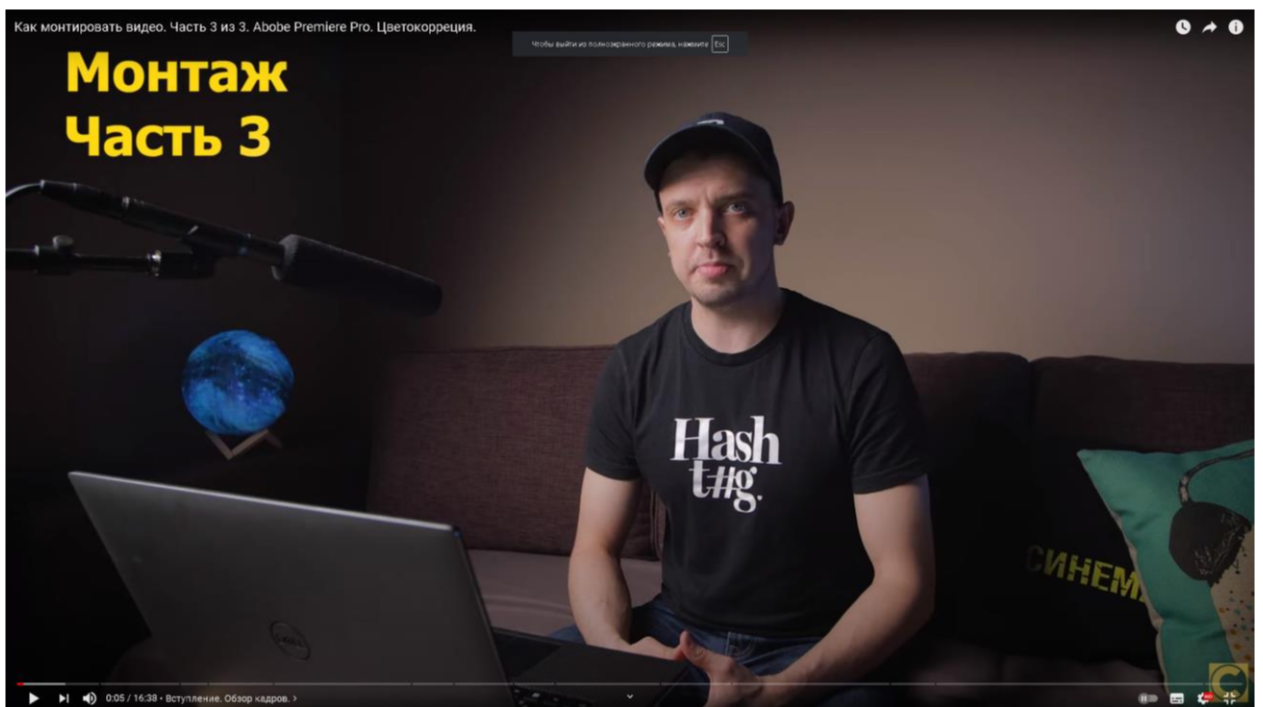
Мал. 9.36. ТОП 3 КРАЩИХ БЕЗКОШТОВНИХ ПРОГРАМ ДЛЯ МОНТАЖУ ВИДЕО (2020) <https://youtu.be/eDQ1EjHIFFI>  
([https://youtu.be/vuBA\\_P\\_n2qI?t=74](https://youtu.be/vuBA_P_n2qI?t=74))



Мал. 9.37. Як монтувати відео? Частина 1 із 3. Adobe Premiere Pro  
<https://youtu.be/WmVzVxbv5SA?t=60> (<https://youtu.be/jdREFJ8bpRw?t=60>)



Мал. 9.38. Як монтувати відео? Частина 2 із 3. Adobe Premiere Pro  
<https://youtu.be/94XfaBTPaY4?t=41> (<https://youtu.be/iglxpId1Nig?t=41>)

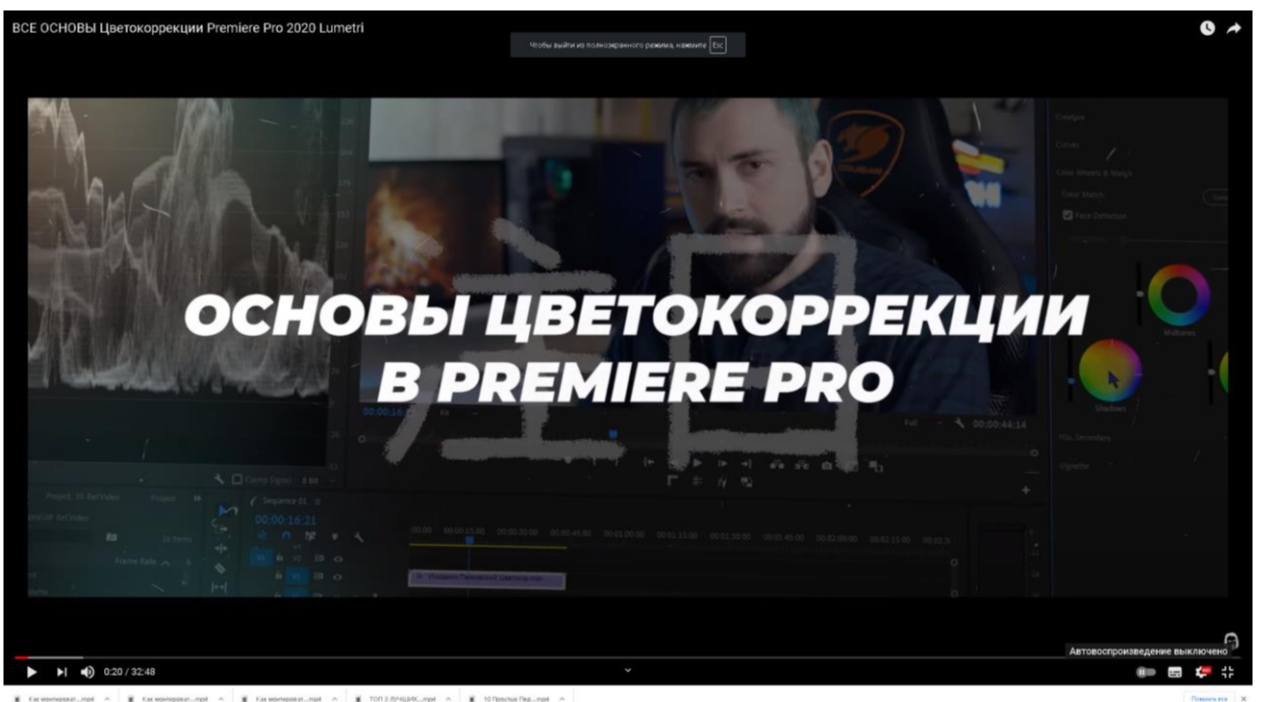


Мал. 9.39. Як монтувати відео? Частина 3 із 3. Adobe Premiere Pro. Корекція  
кольору <https://youtu.be/1-qCUPZcRq0?t=7>  
(<https://youtu.be/xKlfbADeUdA?t=7>)

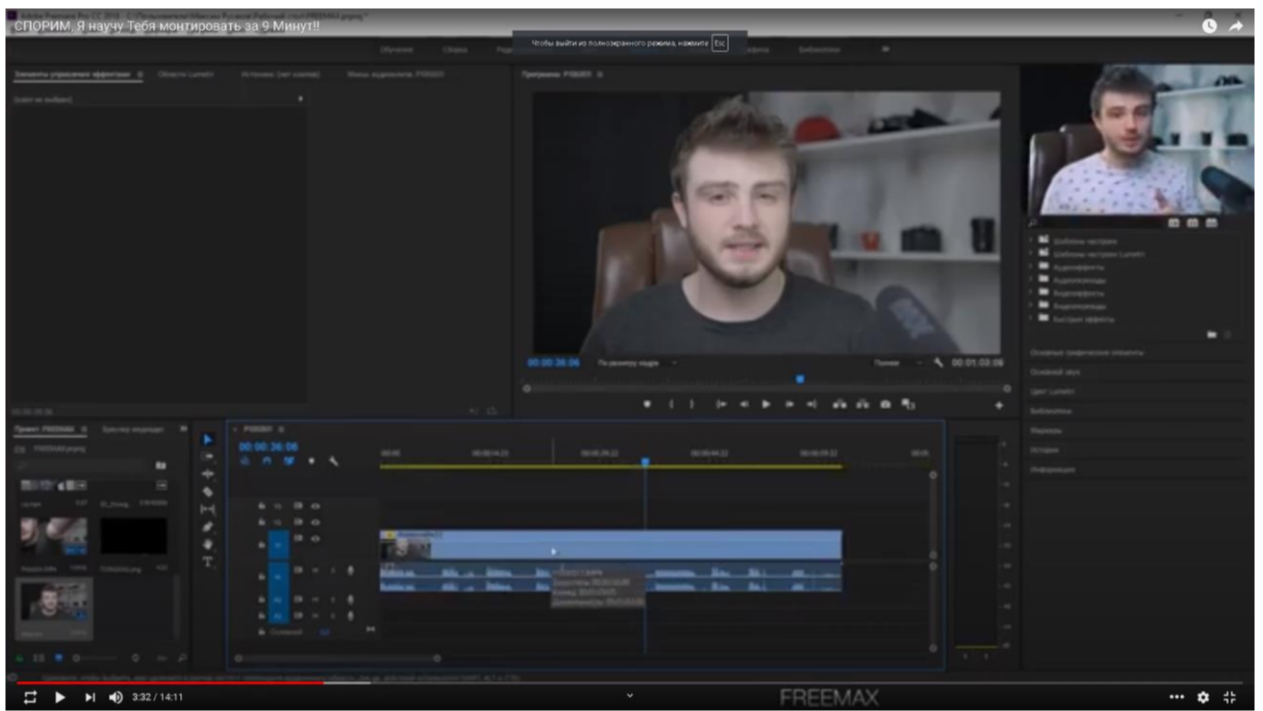




Мал. 9.40. Швидка Корекція кольору Відео. Урок Premiere Pro  
<https://youtu.be/zaPJqL1wz48> (<https://youtu.be/qYyY0pwJahs>)



Мал. 9.41. ВСІ ОСНОВИ Корекції кольору Premiere Pro 2020 Lumetri  
<https://youtu.be/q7YEjpQMcXU> (<https://youtu.be/JvLr4A299OU>)



Мал. 9.42. СПОРИМО, Я навчу Тебе монтувати за 9 Хвилин  
<https://youtu.be/CfcVgCIIpLA> (<https://youtu.be/P-2yPQuParQ>)