

Майкл Воль

ТЕХНИКИ МОНТАЖА В
FINAL CUT PRO

Я хотел бы поблагодарить:

моего редактора, Майкла «Шэдоу» Гудвина, моего копирайтера, Пегги Ноутс, нашего производственного координатора, Лизу Брейзиэл, и весь коллектив издательства Reachpit - особенно исполнительного редактора М э р д ж ори Бэйер, кто своим энтузиазмом и терпением сделал большой вклад в создание этой книги.

всех киномонтажеров, кто согласился дать интервью. Как я хотел внести сюда все ваши идеи – я ведь так многому у вас научился.

Марка из А.С.Е, бесчисленных агентов и ассистентов, которые помогали нам организовать интервью, и Дауна Уолтерса, который их расшифровывал.

Руководство и коллектив Want, и всю Bare Witness Productions Group, Эрика Пельтье и, конечно же, Дэниэля Гамбурга, который всегда был готов выполнять все, о чем я попрошу, неважно, насколько бы странными и тяжелыми эти просьбы ни были (иногда даже я люблю пофотографировать).

Брайана, Рэнди, Уилла и всех остальных с the Yak Herders, в прошлом и настоящем. Мы немного изменили мир: заботьтесь же о том, чтобы он был еще лучше.

Лизу Брэннейс, за то, что подала мне сумасшедшую идею написать эту книгу и поддерживала меня в течение всего пути.

Мою любимую семью: PSW, KAW, AJW, HDR, и KFM.

И, более всего, я хотел бы поблагодарить Диви Крокет за ее огромную помощь, поддержку, доверие, преданность, вдохновение и любовь.

Майкл Воль.

Оглавление

НЕВИДИМОЕ ИСКУССТВО	2
ГЛАВА ПЕРВАЯ.	
РАБОТА МОНТАЖЕРА.	12
КТО ТАКОЙ МОНТАЖЕР	13
ПРОЦЕСС МОНТАЖА	14
Какой фильм Вы делаете?	14
Знайте свои инструменты.	16
Знайте свою аудиторию	17
Включайтесь в процесс как можно раньше	18
Встретьтесь со съемочной группой	20
Работа с режиссером	21
Метод монтажа	21
Составьте реалистичный рабочий график	22
Прочтите сценарий	24
Отсмотрите материал	25
Время для работы со звуком	25
Координация производства специальных эффектов	26
Искусство возможного	26
Выбирая план	27
Композиция	28
Проблемы с освещением	32
Проблемы со звуком	33
Проверьте на большом экране	33
Игра актеров: выбор дубля	34
Отсмотрите каждый дубль	34
СТИЛЬ И КАК ЕГО ДОСТИЧЬ	35
Монтируем в стиле	35
Где начинается стиль?	36
Развивая собственный стиль	37
Нарушая правила	38
Интервью: Брайан Бердан	39
ГЛАВА ВТОРАЯ.	
КИНОЯЗЫК	42

ЧАСТИ РЕЧИ	42
Типы планов: по величине	42
Типы планов: по ракурсу съемки	48
Типы планов: по движению камеры	51
Типы планов: по видению монтажера	58
Типы склеек и переходов	66
Пунктуация	76
ПРАВИЛА КИНОГРАММАТИКИ.	79
Новый кадр = новая информация	80
Экранное направление	80
Монтируйте в динамике	87
Сопоставьте Ваши планы	87
Монтируйте движение к движению, статику к статике	89
Найдите композиционную связь	89
Манипулируя временем	90
Уважайте тишину	92
Определитесь с темпом	92
РАССКАЗ ИСТОРИИ	93
Структура повествования: секреты раскрыты	96
ИНТЕРВЬЮ: КЕРТИС КЛЕЙТОН	97
ГЛАВА ТРЕТЬЯ.	
МОНТАЖНЫЕ ШАБЛОНЫ.	100
МОНТАЖ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ СТАНДАРТНЫХ ШАБЛОНОВ	101
Начало сцены	101
Изменения положения	101
План – обратный план – план	102
Нарезка	103
РАБОТА С ПОВЕСТВОВАТЕЛЬНОЙ СТРУКТУРОЙ	106
Монтаж диалогов.	106
Сначала смонтируйте звук	107
Диалог двоих	109
Трое и более человек	113
Монтируем монолог	115
МОНТИРУЕМ ЭКШН-ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ	115
Соблюдайте непрерывность	116
Сохраняйте количество движения	117

Монтируйте на действия	118
Создайте напряжение	119
Установка напряжения	123
"Продолжение следует..."	124
Манипулирование причиной и следствием.	126
Монтаж перестрелки	127
Эффектные сцены погони	128
Монтаж сцен драк и сражений	130
Обратный отсчет до кульминации: ускоряем монтаж	131
Охладите...	132
КОМЕДИЙНЫЙ МОНТАЖ	133
Вызовите смех с помощью сюрприза	133
Второй раз еще смешнее	133
ДОКУМЕНТАЛЬНЫЕ ШАБЛОНЫ.	134
Монтаж интервью.	135
Монтаж дикторского текста	137
Работа с Б-материалом	137
МОНТАЖ КОРПОРАТИВНОГО ВИДЕО	141
Избегайте перегрузки графиками	141
МОНТАЖ ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОГО ВИДЕО	142
Экспериментаторы присоединяются к мейнстриму	143
Главное - настроение, а не содержание.	143
Монтажные намеки	144
ИНТЕРВЬЮ: ЭРВЕ ШНАЙД.	145
ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ.	
ПОДГОТОВКА К МОНТАЖУ.	148
ГИД АССИСТЕНТА МОНТАЖЕРА В Final Cut Pro.	148
Распишите - или потеряйте!	149
РАСПИЫВАНИЕ МАТЕРИАЛА В Final Cut Pro	153
Окно Log and Capture	153
Необходимые поля	155
Когда лучше пользоваться функцией автоназвания	159
Зачем все эти поля?	162
Как расписывать короткие клипы	163
Как расписывать длинные клипы	164
ВВОД ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ИНФОРМАЦИИ	164

Используйте поле Log Note Field для длинных пометок	164
Устанавливайте маркеры во время расписывания	165
Хороший, лучший, самый лучший	167
Добавьте дополнительную информацию в колонки браузера	168
СКОРОСТНОЕ РАСПИСЫВАНИЕ	169
АВТООПРЕДЕЛЕНИЕ ГРАНИЦ ПЛАНА	169
РАСПИСЫВАНИЕ ВНЕ Final Cut Pro.	173
Импортируйте батч-листы.	174
УСТРАНЕНИЕ НЕПОЛАДОК.	175
Исправление поврежденного таймкода	175
Исправление недостатка места для разгона и остановки	176
Исправление неправильного номера кассеты (Reel Number).	176
ИНТЕРВЬЮ: СТИВЕН МИРРИОНЕ	177
ГЛАВА ПЯТАЯ.	
БАЗОВЫЙ МОНТАЖ.	180
ЕСЛИ БЫ ЭТО БЫЛО ПРОСТО, ЭТО ДЕЛАЛИ БЫ ВСЕ	180
Срастаемся с монтажной программой	181
РАБОТА С КЛИПАМИ	182
Маркировка клипов	183
Маркировка подклипов	186
РАБОТА С МАРКЕРАМИ	189
Обозначение момента времени.	189
Как выглядят маркеры	190
Что надо маркировать, И когда?	191
Называйте маркеры внятно.	193
Обозначьте период времени	193
Удаление маркеров	194
Навигация по маркерам	194
Поиск маркеров	196
Привязка к маркерам	196
Команда Reposition Marker (перемещение маркера)	197
Команда Extend Marker (расширить маркер).	197
Замаскированные подклипы	198
Маркируйте музыкальный ритм	199
СОБИРАЕМ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ	199
Трехшаговый монтаж.	200

Какие шаги должны сделать Вы?	201
Выбор правильного монтажного стиля	205
Монтаж с помощью графического интерфейса (Drag and Drop) против монтажа клавиатурными сокращениями	215
МОНТАЖ НА ЛИНЕЙКЕ (TIMELINE)	218
Работайте на минимальном количестве треков.	219
Монтаж на двух треках	221
ПЕРЕХОДЫ	226
Убедитесь, что у Вас достаточно материала в запасе	228
Решите, где начинаются и оканчиваются переходы	229
Измените параметры эффекта	232
Больше чем просто наплыв	233
Настройка переходов	236
Настройка переходов по умолчанию	238
ЗТМ	238
ИНТЕРВЬЮ: ВАЛДИС ОСКАРСДОТТИР	241
ГЛАВА ШЕСТАЯ .	
ПРОДВИНУТЫЙ МОНТАЖ.	244
ПОГРУЖАЕМСЯ В РАБОТУ	244
Летаем по склейкам	245
ПОДРЕЗКА (TRIMMING)	245
Инструмент Roll-Edit	246
Инструмент Ripple Edit	251
Работаем с двумя склейками сразу	257
Slip Edit	258
Операция Slide	264
Воспроизведение вокруг текущей склейки (инструмент Play Around Current)	266
Окно Trim Edit	266
Тримминг под переходами.	270
Тримминг на нескольких треках	274
Тримминг по точкам привязки	278
СКЛЕЙКА С УДАЛЕНИЕМ (REPLACE EDIT)	281
Покажите событие с разных точек зрения	281
Синхронизируйте клип по метке (используя команду Match Frame)	282

Replace с In- и Out кадрами	285
Убедитесь, что у Вас достаточно материала в окне Viewer	289
СКЛЕЙКИ С ЗАХЛЕСТОМ (РАСЩЕПЛЕННЫЕ СКЛЕЙКИ)	290
Чистовая подгонка склейки с захлестом	291
Метки для захлеста	293
Четырех-, пяти-, шестишаговый монтаж	295
ДЕЛИТЕ БОЛЬШОЙ ПРОЕКТ НА НЕБОЛЬШИЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ	301
Изменение длины не отображается	301
Не надейтесь на экспорт EDL.	302
Еще о проблемах прганизации медиа в проекте	303
БОЛЬШАЯ КАРТИНА	303
Что делает последовательность?	303
История	304
ИНТЕРВЬЮ: КРИС ТЕЛЛЕФСЕН	309
ГЛАВА СЕДЬМАЯ..	
МОНТАЖ ЗВУКА.	312
РОЛЬ ЗВУКА В ФИЛЬМЕ	312
ЧТО ТАКОЕ СВЕДЕНИЕ ЗВУКА?	313
ДИАЛОГОВЫЕ ТРЕКИ	313
ДОРОЖКИ СО ЗВУКОВЫМИ ЭФФЕКТАМИ	314
Шумы	315
Спецэффекты	319
МУЗЫКАЛЬНЫЕ ТРЕКИ	319
Не прикрывайте музыкой плохие склейки	319
Временная музыка	320
Выбор черновой музыки	320
Наймите композитора	323
АУДИОПРОЦЕСС	323
ЗАПИСЬ И ЗАХВАТ	324
Аудиоформы	325
МОНТАЖ ЗВУКА	329
Воспроизводите звук на малой скорости	329
Синхронизируйте звуки, которые начинаются в середине кадра	330
ТОНИРОВКА	332
Тонировка диалогов	332

ЧИСТИМ ЗВУК	340
Убираем подрывы	340
Фильтры для решения проблем	342
СВЕДЕНИЕ В FCP	347
Подстройте уровень и баланс	347
Действительно ли реальное время?	349
ЭКСПОРТ В PRO TOOLS	350
ИНТЕРВЬЮ: ДЖОН УИЛСОН	351
ГЛАВА ВОСЬМАЯ.	
СПЕЦЭФФЕКТЫ.	354
НАЧИНАЕМ	354
Станьте специалистом - или наймите его	355
Воспользуйтесь правильным инструментом	356
Не делайте эффектов в камере	357
Оставляйте эффекты на самый конец	358
ТИПЫ ВИЗУАЛЬНЫХ ЭФФЕКТОВ	359
Органичные и неорганичные эффекты	359
ЭФФЕКТЫ СО СКОРОСТЬЮ	360
Рапид	361
Ускоренное воспроизведение	362
Эффект цейтраферной съемки	362
Рэмпинг	363
Стоп-кадры	365
Склейка Fit to Fill	365
Скорость и аудио	367
ЭФФЕКТЫ С ФИЛЬТРАМИ	369
Цветокоррекция	371
Абстрактные фильтры	374
КОМПОЗИТИНГ	378
Склейка с наложением (Superimpose)	378
Подвижные эффекты	380
Встраиваем изображение в изображение	381
Начало и конец эффекта	383
Контролируйте движение клипа позицией ключевого кадра	385
Сгладьте вход и выход	388
Примените фильтр Motion Blur	390

Перемещаем клипы в трехмерном пространстве	391
Проверьте инструкцию	395
Смешивание слоев	395
Установите непрозрачность (Opacity)	395
Смешивайте Ваши изображения с помощью функции Composite Modes (Составные Режимы)	395
Контроль прозрачности с помощью альфа-каналов	398
Работа с ключами (Keying)	401
Создание выборочных масок (Mattes)	407
Создайте путешествующие маски (Traveling Mattes)	412
Комплексные последовательности	414
КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА	416
Генераторы (Generators)	417
Импорт файлов	423
ОБМЕН ФАЙЛАМИ С ПРОГРАММОЙ AFTER EFFECTS	427
ИНТЕРВЬЮ: ПОЛ ХИРШ	429
ГЛАВА ДЕВЯТАЯ.	
ЦИФРОВОЕ БУДУЩЕЕ.	432
ЕСЛИ ВАМ НЕ НРАВЯТСЯ ТАКИЕ ФИЛЬМЫ, ИДИТЕ И СНИМАЙТЕ СВОЕ КИНО	433
НАДЕЖДА ИЗ ИНТЕРНЕТА	433
РЫНОК В ИНТЕРНЕТЕ	434
ДИСТРИБЬЮЦИЯ ФИЛЬМОВ В ИНТЕРНЕТ (ВЕБ-КИНО)	435
Веб-видео сегодня	435
Экспорт видео для веба	436
Учитывайте особенности веб	439
Хостинг вашего видео	440
Чем хорош веб?	441
ДЕЛАЙТЕ ТО, ЧЕГО НИКТО ДО ВАС НЕ ДЕЛАЛ	442
РАССКАЗЫВАЙТЕ СВОИ ИСТОРИИ	444
ИНТЕРВЬЮ: УОЛТЕР МАРЧ	445
ПРИЛОЖЕНИЕ	450
КНИГИ	450
ВЕБ-САЙТЫ	452

НЕВИДИМОЕ ИСКУССТВО

Если вы не являетесь профессионалом в области кино или серьезным фанатом, вполне вероятно, что вы никогда не слышали таких имен как Уолтер Марч или Тельма Шонмакер – даже, несмотря на то, что без их монтажной работы мы бы никогда не увидели такие гениальные фильмы, как «Английский Пациент» или «Бешеный Бык».

Итак, почему же вы не знаете их имен?

Возможно потому, что в лучших своих проявлениях монтаж является невидимым искусством. В то время, как операторы снимают чудные кадры, завораживающие ваш взгляд (они стараются, особенно если учесть, сколько стоит их работа), работа монтажера остается полностью, что говорится, за кадром. Хотя такие режиссеры, как Оливер Стоун и Жан-Люк Годар, выбрали такой кинематографический стиль, который обнажает их “кинокухню”, но если вы настоящий монтажер-профессионал (или хотя бы стремитесь им стать), вы прилагаете все усилия, чтобы никто не замечал вашей работы. На самом деле, чем лучше монтаж, тем тяжелее его увидеть и объяснить.

Я использую термины “фильм”, “видео”, “программа”, “шоу” и “кино” в качестве синонимов. Даже если вы, скорее всего, будете иметь дело с видеоносителями, термин “фильм” до сих пор считается самым приемлемым, когда речь идете о медиа, сочетающем подвижные картинки со звуком.

Каждый день тысячи кино- и видеомонтажеров делают свою работу, монтируя телепрограммы, выпуски новостей, видеоигры, корпоративные обучающие видеопрограммы, кинофильмы, коммерческое видео и многие другие проекты. И подозреваете ли вы об этом или нет — часто в тех случаях, когда вы говорите себе “Какой классный фильм!”, вы аплодируете в первую очередь монтажерам.

ЧЕЛОВЕК ЗА МОНТАЖНЫМ АППАРАТОМ

Когда я впервые заинтересовался кинопроизводством, я пошел в кинотеатр неподалеку и посмотрел “Апокалипсис сегодня” Фрэнсиса Форда Копполы около 20 раз подряд. Я приходил на эти сеансы каждый день, пока контролер не стал пускать меня бесплатно. Я не думаю, что он это делал из восхищения или жалости.

Причиной того, что я возвращался и возвращался, было то, что я пытался разложить этот фильм по полочкам и определить, почему он был таким выдающимся — довольно трудный процесс, так как при создании фильма точно закладывается невозможность такого анализа. Каждый день я сидел в зале и смотрел на экран, пытался разложить по полочкам визуальные, звуковые и сценарные элементы. И каждый день меня захватывал драматизм фильма, так что я быстро терял нить своих размышлений. Однако, каждый день я успевал узнать о фильме что-то новое до того, как меня затягивало в перипетии — так что в конце концов я мог довольно хорошо описать, как сложен фильм, кадр за кадром.

Большинство людей не интересуется тем, как работает фильм, они не хотят таким образом портить его магию. Именно то, что кино глубоко МАГИЧНО, и тянет нас на познание того, как оно устроено. Лично меня всегда притягивали вещи, кажущиеся невозможными. Поэтому, будь-то “Апокалипсис сегодня”, или любой другой фильм, я всегда пересматриваю его до тех пор, пока не пойму его конструкцию.

Становясь Профессионалом

Вскоре я решил попробовать свои силы в кинопроизводстве, и в 1988 я поступил в Государственный Университет Сан-Франциско. ГУСФ имеет короткую и достаточно интенсивную обучающую кинопрограмму, которая высоко ценится среди кинематографистов.

Там не уставали повторять, что фильм — это, в первую очередь, средство творческого выражения, а потом уже развлечение или, прости Господи, коммерция.

Конечно же, если вы хотите сделать карьеру в реальном мире кинопроизводства, полезно определиться со специализацией, в которой вы хотели бы совершенствоваться. Поэтому я совмещал свою учебу ГУСФ с интерн-практикой в одной структуре по производству корпоративного видео в качестве монтажера. Также, в течение многих лет я писал сценарии и так как я серьезно увлекся режиссурой, я также всегда искал возможностей поработать с актерами.

Вскоре после выпуска из института я спродюссировал, поставил и смонтировал мой первый фильм, «Театральность», но все же продолжал работать в вышеупомянутой структуре в качестве монтажера, ассистента режиссера и видеоинженера. Так как я владел базовыми компьютерными навыками, я также стал корпоративным экспертом по компьютерам.

Разработка Final Cut Pro

Все в этом мире взаимосвязано, поэтому однажды мне пришлось работать в компании Adobe Systems, тестировать ранние версии Adobe Premiere – одной из первых настольных монтажных систем. Почти никто из разработчиков не имел реального опыта видеомонтажа (как раз та область, откуда пришел я). Тесно сотрудничая с Рэнди Убиллосом, ведущим разработчиком Premiere, я занимался поиском багов и помогал усовершенствовать разнообразные показатели для последующего выхода программы в свет.

Когда Рэнди ушел с фирмы Adobe, чтобы создать новый отдел в фирме Macromedia, который бы занимался разработкой следующего поколения программ для настольного видеомонтажа, он пригласил меня в команду, которая впоследствии и создала Final Cut Pro. Отчасти, в мои обязанности входило руководство мини-продакшн-студией на базе Macromedia, в которой он мог бы тестировать свое программное обеспечение на реальных проектах.

На разработку Final Cut Pro ушло около четырех лет – намного больше, чем ожидалось, - тем временем, в Macromedia решили, что разработка программного обеспечения для профессионального видеомонтажа уже не соответствует товарной стратегии компании. Летом 1998 года покровительство над этим проектом взяла компания Apple, сместив акценты внимания разработчиков в сторону DV. Через 9 месяцев появился Final Cut Pro 1.0.

DV (сокращение от англ. “digital video”- «цифровое видео», - прим. переводчика). Термин «цифровое видео» относится к любой видеоинформации, сохраняемой в цифровом виде. Однако, сокращение DV имеет отношение лишь к новейшей цифровой технологии записи видеоизображения и специфическому формату расшифровки данного изображения. Далее, для определения данного формата будут использоваться такие сокращения как MiniDV, DVCAM, или DVCPRO. Некоторые варианты включают в себя DV50 и DV100.

Во время разработки я использовал разрабатываемое обеспечение для монтажа моих фильмов и потом давал рекомендации на основе опыта работы с этими программами в реальном мире. Инженеры наблюдали через мое плечо, как их программа работала на реальном проекте. Все потом согласилось, что этот опыт существенно помог им сделать Final Cut Pro таким полезным и успешным приложением, которым он является сегодня. Многие другие разработчики монтажного обеспечения (в том числе Adobe Premiere) потом переняли эту практику. Вот такой вклад я внес в развитие как Final Cut Pro, так и всего мира разработки программного обеспечения.

После выпуска Final Cut Pro в свет, я стал обучать людей работать с этой программой. Кроме составления инструкции, которая входила в комплект поставки Final Cut Pro и демо-примеров, используемых фирмой Apple на различных трейд-шоу, я читал лекции по Final Cut Pro сотрудникам компании Apple.

Назад В Мир Кино.

Все это, конечно, было хорошо, но чем дальше, тем больше я уходил от кино. В итоге, в 1999 году я покинул Apple с тем чтобы использовать инструменты, вместо того, чтобы разрабатывать их. Однако, я не полностью завязал с преподаванием. В течение нескольких последних лет я вел курсы по Final Cut Pro, цифровому видеопроизводству, онлайн-кино и сходным темам в таких местах, как Американский Киноинститут, DV Creators и Государственный университет Сан-Франциско.

Теперь я посвящаю большую часть своего времени и энергии созданию собственных цифровых видеопроектов. Перед тем, как уйти из Apple, я основал собственную компанию под названием Bare Witness Productions (www.barewitness.com), которая занимается производством короткометражек, используя импровизационные техники по обе стороны камеры. Мы едем на конкретные места действия и используем радиомикрофоны и крохотные DV-камеры, чтобы разыгрывать и записывать импровизированные драматические сцены. Потом мы их монтируем и размещаем результаты нашей работы в Интернете.

Мой текущий проект (в дополнение к этой кинге) – это “Хочу”, художественный фильм о культуре потребления. Мы отсняли 34 съемочных дня за 3 месяца, используя камеру формата PAL DVСAM и сейчас монтируем фильм на Final Cut Pro 2.0. «Хочу» будет закончен как раз тогда, когда выйдет в свет эта книга, так что если фестивальная фортуна нам улыбнется, может быть, вы еще услышите об этом фильме.

По ходу книги я буду рассказывать анекдоты и примеры с собственной практики для того, чтобы проиллюстрировать различные монтажные техники и концепции. Я надеюсь, что эта капля живой жизни придаст этим уроками ощущение реальности, которое поможет превратить сухую теорию в живые знания.

FINAL CUT PRO И ЦИФРОВАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

За последние несколько лет мы стали свидетелями невиданной ранее революции в мире кино. Идет речь, в основном, о новых технологиях, в частности DV, цифровых монтажных системах, таких как Final Cut Pro, технологии Fire Wire, Интернете и очень мощных компьютерах, которые в состоянии справиться с большими массивами мультимедиа-информации, не тратя на это целые дни.

Fire Wire (или IEEE 1394) делает возможной высокоскоростную передачу данных по недорогим кабелям. Fire Wire — это технология, которая соединяет ваше DV-устройство и ваш компьютер и очень быстро перегоняет на него видео-, аудиоинформацию и таймкод вместе взятые. До появления этой технологии, чтобы перегнать видео на компьютер, требовалось целых 6 кабелей и специальный интерфейс на компьютере, куда можно было бы подключить эти кабели.

Революционными эти технологии делает не столько их пропускная способность, сколько цена. Меньше, чем десять лет назад, самая скромная аппаратура цифровой обработки видео стоила бы в районе \$250 000. Теперь вы можете купить оборудование и программное обеспечение, которое позволило бы вам достичь того же профессионального уровня, за \$25 000.

Все это оказало серьезное влияние на наше общество — гораздо больше, чем просто возможность более дешевого производства профессионального видео. Революция в технологии открыла доступ к такому мощному медиа, как фильм, миллионам людей, которые раньше не могли и мечтать об этом. Это значит, что мы услышим новые голоса и увидим новые способы съемки, монтажа и мышления, которые вознесут кино на другой качественный уровень.

Но технология — это только начало. Чтобы стать успешным монтажником, вам надо научиться видеть невидимое искусство, научиться понимать и говорить на тайном визуальном языке, которым пользуются монтажники при создании фильмов.

КУРС ЯЗЫКА, УРОК ПЕРВЫЙ.

Называйте это хоть фильмом, хоть видео — движущаяся картинка — это универсальный язык, который понимает весь мир, но лишь немногие решаются потратить время, чтобы его изучить.

Как монтажеру, вам придется потратить много времени на то, чтобы проанализировать и понять компоненты киноязыка. Вы должны делать это даже когда спите. Сразу предупреждаю, что это нанесет мощный удар по вашей способности ловить кайф от поп-культуры. Вместо того, чтобы расслабиться и отдаться на волю очередного режиссера, показывающего вам очередной фильм, вы будете озабоченно анализировать все, что смотрите. Это также может произвести жуткий эффект на вашу личную жизнь. Ничто так не портит первое свидание, как долгая тирада с детальным разбором ошибок в романтической комедии, которую вы вместе смотрите.

Изучая язык

Вы также должны усвоить словарь общих и специальных понятий мира кино- и видеопроизводства, а также некоторые компьютерные термины. По мере продвижения я буду давать в рамках определения некоторых потенциально непонятных терминов.

Выключите звук.

Хотите знать, как устроен фильм? Тогда выключите звук.

Перепишите себе любимый фильм или телешоу и просмотрите его с выключенным звуком. Без вторжения диалогов, звуковых эффектов или музыки, гораздо проще сосредоточиться на визуальных элементах, составляющих предложение. Например, длительности: сколько длятся отдельные планы? Они однородны или неоднородны по длине (смешаны ли между собой короткие и длинные планы)?

ПЛАН Каждый раз камера запечатлевает разные ракурсы или виды снимаемого события, результатом чего является план. Это слово часто относится к разным способам съемки действиям, например, “крупный план”, “дальний план”.

СКЛЕЙКА – переход между планами, когда следующий план резко сменяет собой предыдущий.

Смонтированы ли планы с помощью эффектов? Наплывов? Вытеснений? Других специальных визуальных эффектов?

НАПЛЫВ *Переход между двумя планами, когда первый план начинает постепенно исчезать, а второй - постепенно появляться. В середине наплыва планы на некоторое время накладываются друг на друга.*

ВЫТЕСНЕНИЕ *Переход между планами, когда первый план вытесняет второй план, приобретая некоторую определенную форму, например, расширяющегося круга или движущейся диагональной линии.*

Просмотрите последовательность снова, опять без звука. На этот раз обратите внимание на точки монтажа в каждом плане - точный момент, когда один план заканчивается и начинается следующий. Что происходит до и после каждой точки монтажа? Как соединяются планы по обе стороны точки монтажа? Является ли соединение визуальным? Пространственным? Эмоциональным?

Теперь посмотрите шоу сначала третий раз - теперь со звуком. Из каких элементов составлен саундтрек? Музыка? Синхронные диалоги? Закадровый текст? Звуковые эффекты или фоновые шумы?

ФОНОВЫЕ ШУМЫ - *Если вы не в открытом космосе, то окружающая Вас среда всегда издает специфические звуки. В доме это может быть мягкое гудение холодильника и тиканье часов. В парке - ветер в деревьях и шуршание белочки. Эти звуки составляют то, что киношники называют фоновыми шумами - важная статья записи и монтажа саундтрека.*

Посмотрите, как звук сочетается с визуальными эффектами, как он накладывается на переходы, дополняет или “спорит” с содержанием картинки. Обратите внимание на точки монтажа звука. Где оканчивается и начинается каждый звуковой элемент? Сопоставьте точки монтажа звука с точками монтажа изображения. Поймите, в какой мере звук влияет на содержание изображения.

Чем глубже вы научитесь анализировать просматриваемое вами видео, тем лучше вы будете создавать свое собственное видео. После нескольких повторений какого-нибудь упражнения вы начнете выполнять его каждый раз автоматически, без нужды останавливать и отматывать его назад. И со временем вы начнете замечать, как быстро растет ваш визуальный словарь, делая из вас все более и более эффективного монтажера.

ПЛАН ДЕЙСТВИЙ

Даже если вы и не собираетесь полностью посвятить себя профессиональному видеомонтажу, или если видеопроизводство — лишь хобби или малая часть вашей текущей работы, знание инструментов монтажа может принести вам самую неожиданную выгоду. Имейте в виду, что лишь 15 лет назад базовые компьютерные навыки приравнивались к эзотерике; сегодня же они необходимы для того, чтобы получить практически любую работу. При теперешнем стремительном развитии технологий видео постепенно внедряется во все виды человеческой деятельности. Эта книга научит вас основным монтажным концепциям, которые могут понадобиться вам уже завтра.

Мы начнем с базовых элементов того, что называется видео/кино монтажом вообще. Потом я покажу вам, как надо профессионально пользоваться Final Cut Pro. Вы научитесь монтировать легко и мастерски и сможете выжать из этой программы все, на что она способна. Некоторые из изучаемых нами техник будут самыми что ни на есть базовыми, некоторые будут более продвинутыми.

Final Cut Pro Не Требуется

Final Cut Pro — это мощный универсальный инструмент для видео- и аудиомонтажа, накладывания некоторых спецэффектов и осуществления «пост-продакшн» в кино- и видеопроектах. И так как я остановил свой выбор на этом инструменте, я буду в большинстве случаев ссылаться на него, объясняя различные монтажные операции. Однако, главная цель этой книги — сделать из Вас компетентного, профессионального монтажера, а не просто техника, владеющего Final Cut Pro. Монтажные стратегии, приведенные мною, — это закономерности, безотносительные к использованию Final Cut Pro. Они работают несмотря на то, какой монтажной системой вы пользуетесь — будь-то Avid, старый добрый монтажный стол или суперновое программное обеспечение, о котором я ничего еще даже и не слышал. Иногда, для решения определенных задач, вам понадобится что-то иное, кроме Final Cut Pro. В таких случаях я расскажу вам, как удачно интегрировать этот инструмент в вашу рабочую среду.

Теперь вам понятно, о чем эта книга. Пришло время рассказать о том, чего здесь искать не стоит.

Эта книга *не* является детальной инструкцией по пользованию Final Cut Pro. В комплект поставки Final Cut Pro 2.0 входит талмуд из 1400 страниц, в котором детально объясняется каждая опция программы. Другим прекрасным ресурсом по Final Cut Pro является Final Cut Pro 2 for Macintosh: Visual QuickPro Guide Лизы Бреннейс, выпущенная издательством Peachpit Press.

Кроме того, эта книга написана не для начинающих покорителей цифрового видео. Я не стану рассказывать, как устанавливать ваше программное обеспечение, какую аппаратуру следует покупать и как ее подключать. Знание основных процедур работы с операционной системой Macintosh вам очень помогут на случай, если у вас есть доступ к рабочей станции с Final Cut Pro, чтобы вы смогли попробовать описанные здесь техники.

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ПИСАТЬ НА БУМАГЕ

Все мы медиа-потребители. Каждый, кто живет в современной технокультуре, потребляет тысячи часов профессионального видео или кино в год. Картинки используются для передачи информации, развлечения, образования и убеждения — подчас все одновременно. Но даже если учесть доступность новейших технологий, кинопроизводство — достаточно крепкий орешек для освоения. Конечно же, инструменты становятся все дешевле и доступнее, но все равно отличить работу профессионала от любителя не составит особого труда.

Если у вас есть лишь ручка и бумага, это не значит, что вы уже писатель. Литература — это не просто писать по бумаге. Это ремесло, требующее глубокого понимания языка, принципов и техники — все того, от чего зависит конечный результат. То же самое и с монтажом. Конечно же, любой, у кого есть пару тысяч долларов, в состоянии купить себе компьютер и приложение для видеомонтажа вроде Final Cut Pro — но это не значит, что он умеет монтировать. К концу этой книги вы ознакомитесь с множеством монтажных ситуаций и наверняка будете знать, как с ними справляются профессионалы (само собой, вы не обязаны следовать всем этим «правилам», но вы, по крайней мере, будете знать, ЧТО вы нарушаете). И не имеет никакого значения, какие шоу вы будете монтировать — все равно монтировать вы станете лучше.

Эта книга не только изменит то, как вы пользуетесь вашим программным обеспечением, она изменит ваше отношение к фильму(кино, видео) вообще.

ГЛАВА ПЕРВАЯ.

РАБОТА МОНТАЖЕРА.

Фильм делают в три этапа. Его пишут. Его снимают. И, в конце концов, его монтируют. Все начинается с того, что сценарист излагает свое видение фильма. Он придумывает персонажей и их диалоги или монологи. Он выстраивает драматические события, которые составляют содержание фильма и сводит темы, которые придают смысл этой работе. Затем продюсер приобретает права на сценарий и собирает съемочную группу, чтобы претворить слова на бумаге в движущиеся картинки и звуки на кино- или видеопленке.

Самый важный человек, которого нанимает продюсер — это режиссер, которые по-своему интерпретирует сценарий, делая акценты на одних моментах и сглаживая другие, накладывая тонкие штрихи и вводя глубокие подтексты. Вместе эти сотрудники готовят сценарий к производству с учетом финансовых ограничений и логики кинопроизводства. Затем они выбирают натуру, подбирают актеров, делают раскадровки, определяют ракурсы съемки и начинают снимать сцены. С каждым индивидуальным решением, принимаемым ими, сырой материал все больше и больше оформляется в фильм.

РАКУРС КАМЕРЫ. Имеется в виду позиция камеры: *высокий ракурс* (камера снимает вниз с точки, расположенной над декорациями), *низкий ракурс* (камера снимает с точки на полу) и т.п.

КТО ТАКОЙ МОНТАЖЕР

После того, как фильм снят, монтажной группе предоставляется сырой материал, для того, чтобы придать фильму законченную форму. Монтажер вносит свое специфическое видение в картину — иногда из необходимости (например, чтобы компенсировать недостающие или бракованные планы), иногда в качестве собственных художественных идей. Монтажер может поменять последовательность сцен или переставить акценты внутри определенной сцены. Он может выбросить ненужный «поясняющий план» или вставить план, чтобы оттенить драматическое событие.

Иногда история переписывается в монтажной комнате начисто — от композиции до настроения, подтекстов, темы и идеи. Хотя хорошо режиссированный фильм обычно не требует такой коренной переделки, в материале могут быть идеи, которые либо содержатся в зачаточной форме в сценарии, либо является продуктом бессознательного выбора режиссер — так или иначе, они прошли мимо внимания сценариста и режиссера. Часто в монтажной комнате открываются элементы, незамеченные в литературном и режиссерском сценарии. Хороший монтажер чувствует и открывает эти подводные течения.

Например, несколько лет назад я снимал программу о Роне, умственно отсталом человеке, пытающемся найти свою любовь. У режиссера была глупая привычка выставлять кадр с разными мрачными предметами по переднему плану. Когда я спросил его, почему он это делает, он ответил, что ему просто так нравится. Но когда я приступил к монтажу, я начал осознавать, что в какой-то мере такая композиция выражала, как трудно Рону общаться с людьми и эффективно понимать этот мир.

Хотя большинство таких кадров пришлось все же вырезать, я решил поставить их в начальные сцены. Затем, после кульминации, когда Рон достигает настоящей эмоциональной связи с женщиной, которую он любит, я вообще прекратил их использовать. Результатом оказался тонкий, но эффективный намек аудитории об уникальном взгляде героя на мир. Режиссер сорвал бурю аплодисментов за “оригинальное визуальное решение”. Сначала я обижался, что все лавры достались ему, особенно так как он едва ли понимал роль моей монтажной работы. Но позже я понял, что эта идея принадлежит ему, только в бессознательном виде — хотя ее как бы и не было до тех пор, пока я не почувствовал ее в своей монтажной и не заставил работать.

Сценарист пишет историю, режиссер ее показывает — но рассказывает ее никто иной, как монтажер.

МАТЕРИАЛ *Все видео и аудио, снятое и записанное за время производства.*

ПРОЦЕСС МОНТАЖА

Монтаж – это нечто большее, чем просто склеить фильм. Опытный монтажер знает, как работать в творческом сотрудничестве с режиссером, продюсером и даже сценаристом. И он понимает, что монтажные решения исходят из особой природы каждого отдельного фильма или видеопрокта. Научиться находить уникальный подход к каждому проекту, чтобы найти самую лучшую форму взаимодействия всех частей проект – это часть ремесла монтажера.

Какой Фильм Вы Делаете?

Часто это оказывается большим вопросом, который люди редко задают себе, - что же, черт возьми, ты пытаешься сделать? Люди делают фильмы по разным причинам, но основное большинство причин разделяется на 4 категории – фильмы, которые информируют, учат, убеждают и развлекают.

Если вы знаете, в какую категорию (или категории) попадает ваш фильм, вы сможете найти ответы на многие вопросы, которые будут возникать по ходу монтажа.

Эти 4 идеи уведут вас в 4 разных направлениях монтажа. Путая их, или пытаясь угнаться за всем сразу, вы можете нанести вред целостности проекта и загубить заложенный в нем потенциал. Не пытайтесь обмануть себя. Если вы делаете информационный ролик о строительных материалах, не пытайтесь развлекать им зрителей. Точно так же, если вы занимаетесь рекламой парфюмерии, не пытайтесь в ней обучать зрителей производству таких роликов.

Конечно, всегда найдутся точки пересечения. Некоторые проекты с одной стороны информируют, с другой образовывают, с третьей – развлекают. А некоторые фильмы вообще выпадают из этой классификации. Однако, четкое знание специфики поможет вам создать лучшее шоу.

Фильмы, Которые Информировать

Под “информационностью” я подразумеваю предоставление информации об определенном предмете. Например, информационный фильм о яйцах не будет полемизировать на тему пользы и вреда яиц для здоровья человека, но может показать, к примеру, как они попадают на рынок в шахтерских районах Китая. Этот фильм классифицируется как документальный, или как корпоративное видео. Если ваша цель проинформировать, вам могут подойти такие монтажные стратегии:

- Четко определите содержание фильма как информационное. Этого можно достичь с помощью графики или спецэффектов, звуковых реплик, или более тонких монтажных нюансов, например монтажного ритма. Например, расскажите историю в хронологическом порядке, останавливаясь на самых важных моментах и объясняя, почему они так важны.
- Обобщите важную информацию. В конце каждой секции или в конце фильма резюмируйте важную информацию, которую аудитория должна унести с собой домой. Вы можете сделать это с помощью графиков или повторяя избранные важные сцены с закадровым голосом, разъясняющим их важность.

Фильмы, которые обучают

В то время как “информационные” и “образовательные” фильмы имеют кое-что общее, цель всех образовательных фильмов - не только донести до зрителей информацию, но и показать им, как пользоваться данной информацией. Например, если перемонтировать вышеупомянутый фильм о яйцах в “образовательном” формате, то можно объяснить, как выбирать яйца на рынке, как определить их происхождение, возраст, содержание холестерина, как не разбить яйца по дороге домой. Если ваша цель – образовательный ролик, вам подойдут такие стратегии:

- Разделите предмет или задачу на маленькие, понятные части. Например, расскажите зрителям, что процесс выбора яиц сводится к проверке срока их годности, температуры, при которой они хранились, исследования яиц на трещины и исследования картона на загрязнение. Наверняка вы используете специфические планы или последовательности, чтобы проиллюстрировать каждую из этих стадий.
- Приведите задания, чтобы зрители могли применить полученные знания. Например, пошлите персонажа купить яиц и покажите последовательность, где она рассматривает и выбирает яйца.
- Повторите важные шаги больше, чем один раз. Повторение – мать учения. Чем больше вы повторяете важную информацию, тем лучше зритель ее усвоит.

Фильмы, которые убеждают.

Данные фильмы стоят между категориями информирования и развлечения. Хороший убеждающий фильм не должен выглядеть выглядит занудным или менторским. В лучших своих проявлениях, такие фильмы являются развлечением, которое оставляет по себе какое-то сообщение. Например, если вы хотите убедить аудиторию, что яйца – это лучшая еда для завтрака, обеда и ужина,

вы можете построить свою историю вокруг одной счастливой семьи, которая ест много яиц. Если ваша цель – убедить, вот вам подходящие монтажные стратегии:

- Покажите обе стороны проблемы. Пренебрежение к противоположной точке зрения настораживает аудиторию. Например, вы могли бы признать, что, так как яйца не содержат достаточно клетчатки, счастливая семья к своему омлету может добавить немного салата.
- Идите от частного к общему. Начните с потребления яиц одной семьей, а потом развернитесь до пользы от потребления яиц в масштабах всего общества.
- Уделите особое внимание звуковому сопровождению. Музыка влияет на эмоции зрителей гораздо сильнее, чем просто визуальная информация.

Фильмы, которые развлекают

Развлечение - это шоу, которое вызывает хорошее настроение, развлекает, или поощряет скоротать время. Развлечение может принести эмоциональный отдых в виде удовольствия. Развлекательное кино о яйцах может поведать историю о клуше, отчаянно пытающейся спасти свои яйца от съедения. Она пробирается в дом потребителя и ставит ему палки в колеса, чтобы тот со своей семьей не смог приготовить эти яйца. Если вы пытаетесь развлечь аудиторию, вот подходящие монтажные стратегии:

- Спрячьте сам факт съемки фильма. Аудитория не должна видеть, что над этим 10-минутным роликом три дня потела группа в составе 52 человек.
- Пользуйтесь монтажными техниками, которые подчеркивают непредсказуемость, юмор и действие.
- Создайте эмоциональную, захватывающую историю.

Найдите свои инструменты

Будете ли вы монтировать в Avid, Final Cut Pro или на традиционном монтажном столе, чем лучше вы будете знать ваш рабочий инструмент, тем эффективнее вы будете работать. Конечно же, знать лишь, какие кнопки за что отвечают, совсем не значит знать, когда их надо нажимать, но знакомство с экономящими время “горячими клавишами” и сложными возможностями вашей монтажной системы освободит много вашей энергии для решения творческих задач.

Так же важно знать, чего ваш инструмент делать НЕ может. Не пытайтесь забивать гвозди плоскогубцами. Конечно, можно попробовать.. но не проще ли взять молоток? Например, Final Cut Pro имеет ограниченные возможности в сферах композитинга (см. глава 8, «Спецэффекты») и обработки звука, но другие инструменты, как например Discreet Combustion или Avid ProTools лучше приспособлены для решения комплексных задач в этих областях. Точно так же, вы, наверное, сможете монтировать художественный фильм в Adobe After Effects, но так как эта программа разработана для создания спецэффектов, зачем же в ней монтировать фильм?

КОМПОЗИТИНГ – процедура одновременного комбинирования двух или более картинок на экране – от простого наложения титров до многослойных изображений со спецэффектами, изменениями прозрачности и параметров движения. Конечный результат – это составной план.

У настоящих профессионалов всегда под рукой большой “ящик” инструментов - каждый для своей специальной задачи. Знание, что для чего предназначено и отличает настоящего профессионала от новичка – но это знание приходит лишь с опытом. Если вы все еще учитесь, будьте терпеливы: читайте книги вроде этой, обменивайтесь идеями с более опытными монтажерами через группы пользователей, онлайн-форумы и т.п. Вы многому научитесь.

И самое важное, - монтируйте все, что попадаете вам под руку. Ничего не научит лучше, чем реальная работа. Все краса новых технологий в том, что сейчас намного проще (и дешевле) чем когда-либо получить опыт самим производством видеопроектов. Если у вас появилось свободное время между работами, - камеру в руки и вперед! Снимите видео для какой-то неприбыльной организации или клип для знакомой группы. Каждый час, проведенный за монтажом, будет делать из вас все лучшего и лучшего монтажера. Вы улучшите мастерство, разовьете ваш личный стиль и, конечно, добавьте клипы в свое резюме.

Знайте Свою Аудиторию

Вы не сможете хорошо монтировать, если вы не будете знать свою аудиторию. Монтаж фильма для девочек-тинейджеров резко отличается от монтажа для аудитории бизнесменов среднего возраста. Хороший монтажёр никогда не забывает о том, кто будет смотреть его фильм и будет использовать это знание как основу для каждого своего решения. Надеюсь, что и сценарист, и режиссер, и вся съемочная группа в курсе этого вопроса, но Вы, монтажёр – это последняя инстанция перед выходом фильма в свет, последний судья, который решает, дойдет ли послание фильма до аудитории сполна.

Все же, не обольщайтесь, что вы можете угадать, чего захочет ваша аудитория. Ничто так не отворачивает от вас аудиторию, как ощущение того, что фильм создан «специально для нее». Для того, чтобы узнать, чего хочет зритель, просто найдите и спросите об этом одного из них. Например, если вы делаете фильм, рассчитанный на работающих матерей-одиночек, спросите у своих друзей, нет ли среди их знакомых таких людей. Потом спросите у нее, какие фильмы и телешоу она предпочитает. Не исключено, что вы будете очень удивлены ответами. Вы делаете развлекательный фильм для детей? Чудесно! Выйдите на улицу, задайте те же вопросы любому ребенку и прислушайтесь к ответам. Если есть такая возможность, покажите вашей фокус-группе черновой монтаж фильма и обратите внимание на реакцию.

Вот такая “беготня” и отличает выдающихся монтажеров от просто хороших. Всего лишь несколько часов исследований могут превратить ваш фильм из перспективного в хитовый.

ЧЕРНОВОЙ МОНТАЖ – Предварительный монтаж шоу, в котором часто незакончен звук, стоят пробелы для отдельных, еще незаконченных планов со спецэффектами, одним словом, куча мест, требующих доработки.

Включайтесь В Процесс Как Можно Раньше

Ваша задача – смонтировать фильм, так, чтобы он смотрелся как можно лучше. Но иногда бывает очень трудно этого достичь, так как вы не контролируете ход съемки. Нечестно? Да. Но попробуйте объяснить это своему продюсеру, особенно после того, как съемочный период закончен.

Умные монтажеры включаются в процесс производства фильма как можно раньше, чтобы убедиться, что в их руках окажется материал, наиболее полно раскрывающий сцены. Иногда материал так плохо раскрывает сцену, что ее просто невозможно смонтировать без того, чтобы полностью изменить порядок планов. На небольшом производстве продюсер и режиссер могли просто не предвидеть необходимости нанять монтажера еще до того, как закончен режиссерский сценарий, или просто на это не нашлось денег. Но в любом случае, требуйте режиссерский сценарий и (если необходимо) настаивайте на встрече со сценаристом, режиссером и продюсером до того, как возьметесь за работу.

РЕЖИССЕРСКИЙ СЦЕНАРИЙ Детальное описание того, как будет сниматься каждая сцена. К нему может прилагаться раскадровка - рисованные наброски каждой сцены.

На что следует обращать внимание? Каждая сцена должна быть показана с разных точек зрения: длинные планы, крупные планы, задние планы (см. главу 2 «Киноязык»). Последовательности действий требуют еще более тщательного рассмотрения, чем статичные сцены. Предметы, играющие важную роль в сцене, должны быть показаны во вставках, эмоциональное наполнение должно быть подчеркнуто с помощью крупных планов лиц героев. Всегда настаивайте на использовании перебивок в каждой сцене. Также, не забывайте напомнить звукооператору, что нужно записать атмосферу и фоновые шумы для каждого нового ракурса съемки и позиции микрофона.

ПЕРЕБИВКА – Кадр или нейтральный элемент съемки, который не входит в данный кадр, но участвует в данной сцене. Например, для сцены на пляже классическим примером перебивки являются планы с летающими чайками.

ВСТАВКА – крупный план персонажа или детали внутри сцены

Еще необходимо уделять особое внимание переходам между сценами. Каким образом планируется переходить от одной сцены к другой? Если это не продумано во время подготовительного периода, монтажера самому придется придумывать наиболее удобоваримые переходы.

Также, чем раньше вы втянетесь в производство, тем больше у вас будет возможностей познакомиться с историей и особенностями материала.

Если возможно, было бы очень неплохо попридусутствовать на площадке во время съемки. И вот почему: в процессе наблюдения за съемками вам могут придти в голову дополнительные идеи насчет перебивок или способов показа данной сцены.

Если на площадке время течет быстро, планы часто теряются или комбинируются. Иногда все проходит нормально, но иногда то, что съемочной группе не удалось обеспечить адекватного показа сцены или то, что оператор в спешке неправильно установил камеру относительно оптической оси кадра, может оказаться вашей проблемой на этапе монтажа.

Тридцать секунд на площадке могут предотвратить много часов кошмара во время пост-продакшн. Но иногда монтажера полезно включить в работу “чистым” — безо всякого знания или отношения к тому, что происходило во время съемок. Например, монтажера, выстрадавший вместе с группой 18-часовой съемочный день, имеет меньше шансов блестяще склеить данную сцену, чем “свеженький” специалист, только что включившийся в работу.

Встретьтесь Со Съемочной Группой

Если это вообще возможно, найдите время, чтобы обсудить фильм со сценаристом и режиссером перед началом монтажа. Перед тем, как включиться в работу, необходимо досконально понять, откуда берется и как интерпретирована данная история. Вам понадобится плотно поработать с режиссером, чтобы выяснить, высветить или приглушить определенные элементы сценария. Все это даст вам ценные подсказки насчет того, как подходить к данному монтажному процессу.

Например, в «Хочу» я хотел создать впечатление, якобы луна наблюдает за главным героем, поэтому при съемке героя мы часто использовали высокие ракурсы, как бы с точки зрения луны. Безотносительно к содержанию сцены, выбор такой точки съемки был чисто монтажным решением. Другим подобным примером могут быть просьбы режиссера использовать определенный звуковой эффект каждый раз когда в кадре появляется определенный персонаж или объект. Отношения монтажера с режиссером — одно из решающих звеньев в процессе производства.

Некоторые режиссеры проводят много часов в монтажной, заглядывая через плечо монтажера и принимая активное участие в монтаже. Другие считают это домашней работой монтажера и предоставляют монтаж исключительно ему. В обоих случаях, хорошее взаимопонимание с вашим режиссером проявится в четком монтажном видении, которое выставит ваш проект в наилучшем свете.

Неумение найти общий язык может привести к ситуации, когда стиль режиссера и видение монтажера станут настолько несовместимы, что в фильме они как бы спорят, отвлекая или раздражая аудиторию и ослабляя впечатление от фильма.

Вот, к примеру, музыкальное видео, которое я монтировал группе Roadkill Jim. Когда они предоставили мне материал, никто не дал мне каких-либо конкретных указаний насчет монтажа, поэтому я четко следовал моей интерпретации той томной песни, согласно которой куплеты сопровождалась долгими планами в медленном ритме, а на припеве шла динамичная нарезка из коротких планов. Проблема была в том, что режиссер дал указание снимать куплеты с руки и эти планы имели довольно беспокойный характер, который контрастировал с моим плавным монтажом. Естественно, режиссеру не понравилась моя работа и мне пришлось почти все переделывать. Мое понимание идей режиссера предотвратило проблемы при монтаже и избавило режиссера от разочарований .

Работа С Режиссером

Режиссер несет ответственность за общий вид и настроение программы. Ваша работа - это воплотить в жизнь этот вид и настроение во время прогулки по минному полю, заложенному в материале. Для того, чтобы решения принятые во время производства фильма и в течение периода пост-продакшн совпадали стилистически, видение режиссера и монтажера должны обязательно совпадать. К сожалению, так много режиссеров совсем ничего не знают о монтаже... Первое, что вы должны для них сделать - это подарить им эту книгу. Или одолжить свою - но обязательно удостовериться, что они ее прочитали. Режиссер не обязательно должен в совершенстве владеть Final Cut Pro, но чем больше он знаком с ним, тем легче вам будет впоследствии общаться. Часто лучшие режиссеры имеют приличный монтажный опыт и четко разбираются в киноязыке и грамматике фильма.

Я не люблю это говорить, но все же не устаю удивляться, как часто мне приходится работать с некомпетентными режиссерами. Я считаю, что в режиссуре ошибиться легче, чем в какой-либо другой профессии, т.к. 1) научиться режиссуре в классе невероятно тяжело, 2) режиссерский опыт можно приобрести только занимаясь непосредственно режиссурой, 3) режиссеру, тем более без опыта, очень трудно найти работу. Эти проблемы часто усиливаются опасной среди режиссеров тенденцией: оправдывать недостаток профессионализма "особым творческим подходом". В большинстве случаев некомпетентность режиссера проявляется в том, что он не знает, чего хочет. Единственный путь решения этой проблемы - это рассказать ему, чего он хочет и сделать так, чтобы ему казалось, что он сам до этого додумался. Для этого предложите ему пару возможных вариантов и тонко направьте по нужному вам пути.

Метод Монтажа

Разные люди работают по-разному. Вы должны определиться с собственным стилем работы для того, чтобы работать наиболее продуктивно и быть уверенным, что остальные понимают, как вы организуете труд в своей монтажной. Иногда режиссер будет наблюдать за процессом монтажа через ваше плечо, иногда оставлять в покое, полагаясь лишь на ваши ежедневные или еженедельные отчеты. Что из этого наиболее удобно для вас? Вы предпочитаете коллективное творчество, когда режиссер безвылазно сидит в вашей монтажной? Или это вас только отвлекает?

Определитесь, как часто вы намерены допускать режиссера или продюсера к вашей работе. Возможны самые разнообразные варианты, в зависимости от сроков проекта.

Составьте Реалистичный Рабочий График

Одна из самых больших ошибок, которую допускают монтажеры - это недооценка времени, которое уйдет на осуществление проекта и переоценка гонорара, который им заплатят. На самом деле очень тяжело точно угадать, сколько времени уйдет на монтаж фильма, особенно при большом количестве факторов, влияющих на фильмопроизводство, которые не зависят от вашего контроля. Все же, если вы не сможете продюсеру или режиссеру составить реалистичный рабочий график, вы рискуете оказаться в неудобном положении.

Такой совет может показаться грубым вмешательством бизнеса в сферу чистого творчества, но кинопроизводство - такая штука, где творчество и бизнес очень тесно связаны между собой. В зависимости от различных факторов, монтаж одной минуты фильма может занять от одного дня до целой недели. Работа по точно выверенному гибкому графику и есть то, что отличает нормальный монтаж от халтуры на скорую руку.

Также придерживайтесь правила "80/20": На последние 20 процентов монтажа у вас уйдет 80 процентов всего времени. Вы можете быстро справиться с черновым монтажом, но это совсем не значит, что вы так же быстро пройдете и стадию чистового монтажа.

Вот некоторые факторы, которые неизбежно повлияют на ваш монтажный график.

Материал

Перед тем, как выработать монтажный график, взгляните на материал. В идеале, вы должны иметь возможность сперва посмотреть часть материала перед тем, как браться за тот или иной заказ на монтаж вообще. Что вы должны выяснить - так это со скольких дублей снимался материал. Съемка с небольшим количеством дублей значит, что во время построения той или иной монтажной фразы вам придется меньше времени тратить на процедуру выбора. Также, надо выяснить, стыкуются ли ракурсы и качественно ли был записан звук.

ДОСЪЕМКА - дополнительные планы доснятые по запросу монтажера после завершения съемочного периода.

ТОНИРОВАНИЕ. Для тонирования актеры собираются в студии и синхронно записывают свои реплики, глядя на экран с изображением, для того, чтобы их слова согласовывались с движениями губ. Тонирование часто используется, чтобы исправить ошибки записи звука, которые были допущены во время съемок, а также чтобы изменить качество текста, произносимого актерами.

Бюджет

Хватает ли денег на досьемки? На тонирование? На Фолли и должную работу со звуком? Как насчет цветокоррекции? Насколько гибок бюджет, выделяемый на постпродакшн? Ведь все это повлияет на ваш график работы.

ФОЛЛИ - Искусство воссоздания дополнительных звуковых эффектов (таких как звуки шагов) в условиях студии, синхронизируемых с изображением на экране. Термин назван в честь Джека Фолли, одного из первых звукорежиссеров.

ЦВЕТКОРРЕКЦИЯ - Одна из завершающих стадий производства фильма, во время которой доводят цвета в каждом плане.

Видение

Насколько четко художественное видение режиссера? Соответствует ли отснятый материал этому видению? Насколько хорошо вы это видение понимаете? Если в самом начале четкое режиссерское видение отсутствует, не исключен вариант, что впоследствии вам придется несколько раз перемонтировать фильм, чтобы добиться точности. Это повлияет не только на сроки работы, но и на удовольствие, которое вы от нее получите.

График

Конечно же, кто-то из продюсерской группы уже наверняка решил, сколько потребуется времени на монтаж и ждет, что вы уложитесь в этот график. В то время как на самом деле точно рассчитать этот период практически невозможно, из собственного опыта знаю, что большинство таких расчетов минимум умеренно оптимистичны, максимум дико нереальны. На монтаж шоу, в смете которых заложены три недели монтажа, как правило, уходит четыре, а то и шесть недель.

СБОРКА - Первый черновой монтаж вашего фильма, включающий в себя размещение нужного материала на нужных местах, но без монтажа по стилю и ритму.

Очень важно четко понимать, чего от вас ждут по окончании периода, отведенного на монтаж. Сборки? Чернового монтажа? Чистового монтажа? Сведенного звука? Иногда сроки довольно гибки; иногда вы, по доброй воле продюсеров, имеете дело с просто-таки железным графиком. Еще до начала работы вы должны четко знать, с чем вы будете иметь дело, потому что после того, как вы подписали контракт, все это может обернуться серьезными проблемами.

СВЕДЕНИЕ ЗВУКА (ПЕРЕЗАПИСЬ) - финальная стадия пост-продакшн. После того, как окончательно смонтирован видеоряд, звук с большого количества разных звуковых дорожек сгоняется на один окончательный сбалансированный трек, который и пойдет в прокат вместе с фильмом.

Сколько Вы Должны Требовать

Иногда стоит подписывать контракт на почасовую оплату; в некоторых других случаях вы сразу оговариваете единую сумму за полностью сделанный проект. В большинстве случаев попробуйте добиться почасовой оплаты. Иначе вы рискуете работать по 20 часов в сутки, особенно когда график проекта подходит к концу.

Примеры графиков

Ниже приведены примеры приблизительных расчетов времени, которое может уйти на некоторые типичные проекты от начала до конца. Конечно же, проекты с определенными особенностями, типа сложных визуальных эффектов, разобьют эти вычисления в пух и прах. Но все же -

- 90-минутный художественный кинофильм: от 6 до 12 месяцев.
- 60-минутный документальный кинофильм: от 9 до 18 месяцев.
- 60-минутный телефильм: 3 месяца.
- 10-минутный обучающий корпоративный видеоролик: 4 недели.
- 4-минутный музыкальный видеоролик: от 8 до 10 недель
- 4-минутный фильм-трейлер: от 3 до 12 недель
- 30-секундный коммерческий телеролик: от 3 до 6 недель
- 1секунда компьютерной графики: от 3 до 6 недель.

Прочтите Сценарий

Самое важное, что может сделать монтажер во время подготовки к работе - это как можно ближе познакомиться с процессами и творческими решениями, которые предшествуют его работе - начиная со сценария. Чем лучше вы знаете сценарий, тем проще вам будет создать стиль монтажа, органично вписывающийся в художественное решение картины.

Хороший монтажер должен знать сценарий не хуже самого сценариста - не просто структуру истории и набор событий, но также тему, настроение и стиль. О чем ваша история - о человеческих взаимоотношениях, или она исследует глубинные психологические состояния? Она комична? Наводит на размышления? Исполнена тревожного ожидания? Понимание картины в целом всегда поможет вам разрешить мелкие монтажные проблемы по ходу их возникновения.

Отсмотрите Материал

"Вы должны прекрасно знать весь материал, который к вам поступил. Каждый план, каждый дубль. Чем лучше вы знаете материал, тем проще вам будет его монтировать. Может быть, достаточно взять пару секунд из плана 31, чтобы успешно закончить план 18. Или может быть, есть момент после того, как режиссер сказал "снято", но оператор еще не выключил камеру, и актер вошел на пару секунд в нужное состояние, которое спасет сцену 91."

Я буду повторять это, так как это крайне важно: вы должны пересмотреть каждый дубль каждого кадра. Велико искушение быстро пробежаться по дублям, которые режиссер отобрал как "хорошие" - но все снова и снова я убеждаюсь, что, например, в самом начале забракованного дубля могут оказаться пару магических секунд, которые и сделают всю погоду при окончательном монтаже фразы.

ДУБЛЬ - Каждая новая отдельная съемка сцены или плана, напр. дубль 1, дубль 2, дубль 3 и т.д.

Final Cut Pro обладает очень мощными инструментами маркировки и каталогизации вашего материала (см. Глава 4, "ПОДГОТОВКА К МОНТАЖУ"). Используйте их! Все. Каталогизируйте материал, делайте комментарии относительно разных планов и записывайте всю особенную информацию. Если вы последуете этому совету, то в конце концов обнаружите, что материал стройным, целым держится у вас в голове и на кончиках пальцев во время монтажа. И это как раз то, что вам надо.

Время Для Работы Со Звуком

Помните, что звук составляет половину впечатления, которую получит зритель от вашей программы. Для создания финального аудиотрека: диалоги, звуковые эффекты и музыка. Часто все это забирает дюжины отдельных треков. К счастью, Final Cut Pro имеет неограниченное количество аудиотреков (см. Главу 7, "Монтируя Трек").

Процесс сборки и монтажа звука может быть слишком усложненным, и для крупных проектов, как правило, нанимают двух-трех специальных звукомонтажеров, которые будут вам помогать, не считая руководителя пост-продакшн, который будет направлять вас в нужную сторону. Один звукомонтажер будет монтировать диалоги, в то время как другой будет монтировать треки со звуковыми эффектами.

Музыкальный руководитель защитит права на соответствующие материалы и наймет композитора, который, если надо, напишет специальную партитуру. Третий монтажер, монтажер музыки, может нести ответственность за монтаж музыки и окончательное ее сведение.

На более мелком производстве большинство этих работ выполняются гораздо меньшим числом людей, но именно вы, монтажер, ответственны за сведение диалогов, звуковых эффектов и музыки для окончательного звукового трека. Ко всякому фильму, который надо дублировать для проката на зарубежных языках, вы должны будете предоставить сведенный трек с музыкой и эффектами, который является той же сведенной версией саундтрека за вычетом диалогов.

Координация Производства Специальных Эффектов

Сходным образом, в большинстве крупнобюджетных проектов специальные визуальные эффекты создаются отдельной командой. Руководитель производства визуальных эффектов просмотрит отснятый материал и приступит к работе с целой командой специалистов, начиная с художников, разрабатывающих модели на специальной цифровой станции для целой производственной группы, занимающейся съемкой летающих тарелок, динозавров и воплощения всевозможных визуальных эффектов.

Для команды специалистов по визуальным эффектам очень важно работать в тесном сотрудничестве с монтажерами, так как результаты работы одной команды повлияют на другую. Монтажер должен знать точную длину и место планов со спецэффектами, а команда по спецэффектам должна возвращать черновые образцы эффектов как можно скорее, чтобы монтажер мог их подставить под реально снятые сцены. До успешного завершения этот процесс может складываться из многочисленных отдач и возвратов образцов со спецэффектами.

Искусство Возможного

Необходимо понять реалии вашего проекта. Досконально изучите бюджетные и временные ограничения вашего проекта, длину шоу и уровень вмешательства клиента в вашу работу. К примеру, фильм, безусловно очень выиграл бы, если бы вы прогнали его через фильтр Cinelook и свели бы звук в системе Dolby Surround, но перед тем, как начать монтировать, рассчитывая на все это, удостоверьтесь, что у вас на все это найдется время и деньги.

CINELOOK *Cinetook, Filmlook, и Magic Bullet - пост-продакшн-процессы, которые так организуют цветовой баланс, скорость движения кадров и соотношение сторон кадра, что создается впечатление, будто бы фильм был снят на пленке. Filmlook и Magic Bullet требуют пересылки вашего видео для обработки, а Cinelook - это просто плагин, работающий с Final Cut Pro и Adobe After Effects.*

Еще одна ситуация: Не рассчитывайте на спецэффекты, если у продюсера нет денег, чтобы правильно их сделать. И еще: лучше подрезать сцену с автомобильной погони до требуемых 47 минут, чтобы фильм уместился в отведенное вам эфирное время, хотя в эту сцену было вложено много денег.

Шоу среднего качества лучше, чем незаконченный шедевр. Каждый год тысячи проектов не доводятся до конца.

И, в конце концов, надо знать границы своей ответственности. Если режиссер или клиент имеет решающее слово в принятии творческих решений, надо понять это перед тем, как вы станете рвать на себе волосы, отстаивая свои творческие убеждения. У них свои взгляды, и если им они не нравятся...идите и снимайте свой фильм!

ВЫБИРАЯ ПЛАН

Одна из самых важных задач, которые стоят перед монтажником - это отказаться от негодного материала. Как правило, материала снимается в несколько раз - от 20 до 100 - больше, чем войдет в окончательную версию фильма. (Именно об этом идет речь, когда съемочная группа снимает съемочный дубляж 20:1 или 100:1). Это значит, что монтажник должен отобрать 1 минуту и отбросить 19 минут. Как определить, что отбросить?

ДУБЛЯЖ СЪЕМКИ - отношение длительности снятого материала к длительности готового фильма. Дубляжи съемки варьируются от 5:1 в типичном малобюджетном корпоративное видео или учебном фильме, до 100:1 и более на крупнобюджетном постановочном фильме или телепроекте.

Не забывайте про брак, всевозможные кадры с засветками и хлопучками, которые нельзя использовать, и т.п.

Как отличить хороший план от плохого? Вот некоторые критерии, которыми в этом вопросе руководствуются профессионалы.

Композиция

Монтажер должен быть в состоянии распознать элементы хорошей композиции. Термин "Композиция" относится к расположению объектов в рамке кадра, которые включают как "позитивное", так и "негативное" пространство (Фото 1.1)

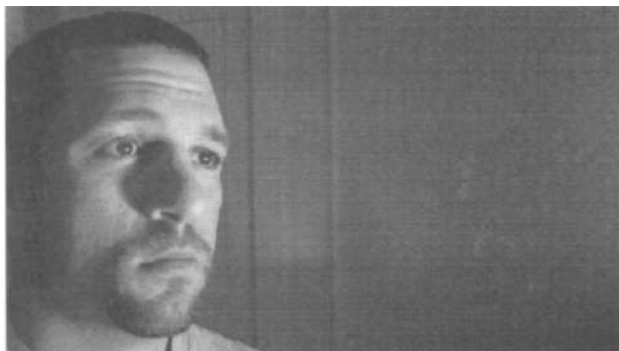


Фото 1.1 "Позитивное пространство" относится к участкам кадра, содержащим полезные объекты, "негативное пространство" - к участкам, лишенным их. "Позитивное и негативное пространство" также ассоциируется с участками света и тени. Хорошая композиция подразумевает баланс между позитивным и негативным пространством. Этот кадр содержит много негативного пространства с одной стороны, который вносит значительный вклад в драматическое воздействие этого кадра.

До определенной степени понятие "хорошей" и "плохой" композиции - дело вашего личного вкуса, но хороший монтажер должен считать не только со своим хорошим вкусом, но и с разнообразием вкусов аудитории. Тем не менее, вы можете использовать некоторые технические критерии, которые помогут вам отбраковать плохо скомпонованные кадры.

Головное Пространство

Хорошая композиция требует адекватного негативного пространства в районе головы героя. Стремитесь отбирать кадры с небольшим, но комфортным буфером между головой персонажа и рамкой кадра. Если буфер слишком маленький, персонаж будет как бы придавлен рамкой кадра. Если пространство окажется слишком большим, персонаж будет свободно плавать в пространстве кадра. Обе ошибки причиняют зрителю дискомфорт.

У этого правила есть 2 исключения:

1. Очень крупные планы, которые позволяют обрезать часть головы, чтобы акцентировать внимание на движениях отдельных частей лица.
2. Общие широкие планы, где показ персонажа в окружающей его обстановке требует, чтобы он был расплывчен далеко от краев кадра.



Картинка 1.2. Данные кадры иллюстрируют правильное распределение головного пространства: герои четко видны и нет нерационального пустого пространства.



А эти фотографии демонстрируют неправильное распределение головного пространства. На фотографии слева слишком много пустоты над героем, а на фотографии справа обрезана часть головы одного из героев.



Данные снимки иллюстрируют исключения из правила распределения головного пространства. На снимке слева схвачен лишь силуэт героя на фоне моря. "Избыточное" пространство над головой героя здесь необходимо, чтобы показать окружающую среду и место героя в ней. На очень близких крупных планах, обычно обрезается часть головы героя, чтобы подчеркнуть мимику, как показано на снимке справа.

Лицевое Пространство

Посмотрите на снимки с правильным распределением пространства между героем и краем кадра, в направлении к которому она смотрит. Если герой слишком близок к рамке кадра, зрители не увидят, на что он смотрит. Это создает неудобство и отвлекает зрителей от самого героя, фокусируя внимание на воображаемом пространстве за кадром, куда смотрит герой. Этот эффект лишь усиливается, если вы также учитываете, в какую часть кадра герой смотрит - правую или левую (Картинка 1.3), (См. раздел о направлении взгляда в кадре, Глава 2)



Картинка 1.3 Снимок слева демонстрирует хорошее лицевое пространство: так как герой находится в правой части кадра и смотрит налево, композиция обеспечивает достаточно пространства между лицом героя и левой рамкой кадра. Снимок справа демонстрирует плохое лицевое пространство: герой находится в правой части кадра и смотрит прямо в его край. Это раздражает зрителя, так как он не может видеть, на что смотрит девушка. Это также относится и к первому кадру, но в нем, по крайней мере, достаточно места между лицом героини и левым краем кадра.

Также, обращайте внимание на то, в каком месте кадра расположен герой, т.к. это может оказаться решающим как в смысле эмоционального эффекта данного кадра, так и когда необходимо определить правильный Обратный план, когда речь идет о точке зрения (см. разделы о реверсе и точке съемки в Главе 2). Это приобретает особую важность, когда вы работаете в широкоэкранных киноформатах, таких как 16:9 или 1:1,85.

Точка Съемки

Одна из ключевых задач монтажера - управлять вниманием зрителя не только с помощью истории, грамотно рассказанной от начала до конца, но и с помощью буквально каждого кадра по ходу фильма. Вы должны выбирать кадры с хорошей, ощутимой точкой съемки. Это может быть как съемка героя, так и объекта, как конфликта, так и действия.

Например, двойной кадр (имеется в виду любой кадр, в котором изображены два человека; см. раздел о двойных кадрах в Главе 2), где головное пространство обоих фигур уравновешено так, чтобы мы могли бы видеть обоих, или где одна фигура постоянно вываливается - попадает в кадр - очень раздражает. Зритель не ощущает, где находится точка съемки и постепенно теряет интерес к рассказу.



***Картинка 1.4.** Этот кадр плохо скомпонован, так как в нем не обеспечено четкого ощущения точки съемки. Обе фигуры частично обрезаны. Положение можно исправить, немного отъехав от героев, либо панорамируя от одного героя к другому по ходу разговора.*

Отвлекающие Элементы Фона

Плохо скомпонованными считаются кадры, в которых объект как будто растет из чьей-то головы, или четко выделяющиеся или чрезмерно яркие объекты создают раздражение. Такие объекты отвлекают внимание от главного - героя. Иногда в разряд таких предметов попадает стойка осветительного прибора, бум от выносного микрофона, фигура или тень звукооператора. Ничто так не портит кадр, как тень от фигуры оператора, падающая на героя.



***Картинка 1.5.** В то время как в некоторых случаях можно не обратить внимание на раздражающие предметы фона, в других случаях они очень уж бросаются в глаза. В этом кадре у актрисы получилась слишком уж экстравагантная прическа, которую, я уверен, не задумывали ни герой, ни гример.*

Для драматических фильмов общепринятым считается скрывать инструменты создания фильмов как можно больше. В некоторых форматах, таких как документальные фильмы или reality-шоу, считается нормальным открывать некоторые из этих элементов.

Проблемы С Освещением

Плохо освещенный кадр может нарушить у зрителя ощущение точки съемки или вообще это ощущение уничтожить. В худшем случае, такие кадры совершенно непригодны для дальнейшего монтажа.

Однако идеальное освещение не является здесь решающим моментом, хотя оно и помогает лучше увидеть героя или предметы. Главный момент на который в данном случае надо обратить внимание - это как освещение в данном кадре сочетается с освещением в предыдущем и следующем кадре. Если в пределах одной сцены вы монтируете ярко освещенный кадр с темным кадром, то вы уводите внимание зрителя от содержания кадров и действия к технологии производства фильма. Пере- или недоэкспонированные кадры могут вполне нормально смотреться, если в пределах сцены они будут смотреться однородно. Разного рода вставки и перебивки могут "выпадать", так как их часто доснимают позже или раньше съемок основной сцены - соответственно с другим освещением.

Блики на объективе - паразитные пятна света на объективе, иногда образующиеся при определенном преломлении лучей в линзах.

Следите за кадрами с бликами, переосвещенными объектами и слишком резким ключевым (рисующим) светом. Если в одном кадре ключевой свет слева, в следующем кадре ключевой свет падает справа, эти кадры не смонтируются (см. раздел по мастер-планам и одиночным планам в Главе 2).

КЛЮЧЕВОЙ (РИСУЮЩИЙ СВЕТ) - Первичный (главный) источник освещения в сцене.

Проблемы Со Звуком

Звук с разных планов, звучащий неоднородно в пределах одной сцены еще хуже, чем неправильное освещение. Визуальные элементы передают информацию, поэтому покуда вы можете видеть, что происходит, картинка вам понятна. Звук передает настроение, эмоцию, поэтому мы гораздо более чувствительны к неоднородности звука, даже самой малой. К счастью, многие проблемы со звуком можно успешно решить во время пост-продакшн, но часто это довольно сложно и стоит больших денег. Вы можете взять более удачный звук с другого дубля. Иногда вы можете справиться с проблемой на стадии сведения, усилив фоновые шумы или поставив в нужном месте музыку. В крайнем случае, вы сможете переозвучить диалоги, хотя это может сделать звук несколько неестественным. Иногда даже самые талантливые актеры не в состоянии точно повторить нужный эмоциональный тон, заданный во время съемок.

Проверьте На Большом Экране

Никогда не принимайте окончательного монтажного решения до тех пор, пока не увидите данную фразу в том формате, в каком его увидит зритель. Проблемы, которые не вызывают опасений на вашем 13-дюймовом мониторе для монтажа, могут превратиться в катастрофу на широком экране высотой в 20 футов.

Например, в разных форматах время и действие протекают по-разному, поэтому воздерживайтесь от сведения фразы до того, как увидите ее "в полный рост". Вы наверняка захотите замедлить темп монтажа, если конечным продуктом будет широкоэкранный фильм, или ускорить его, если фильм готовится для выпуска на видеокассетах.

Если конечный продукт будет выпускаться на VHS-кассетах, не заканчивайте монтаж до того, как перегоните шоу с вашего мастер-носителя с высоким разрешением на VHS. Возможно, тот или иной, который нормально смотрелся на оригинальном носителе просто «выгорит» после процесса преобразования. Лучше узнать это до того, как выйдет тираж в 10 000 видеокассет.

ИГРА АКТЕРОВ: ВЫБОР ДУБЛЯ

Монтажер ответственен за выбор дубля с игрой актеров, которая лучше всего отвечает задаче сцены и всего фильма. Часто в этом принимает участие режиссер, но если вам повезет, он не будет нависать над вами все время.

В большинстве случаев кто-то на площадке ведет съемочный журнал. Иногда лучшие дубли обводятся кружком или отмечаются как Хорошие, Лучшие или Самые Лучшие. Иметь эту информацию очень важно, даже если режиссер уже дал свои указания. Однако, не полагайтесь только на журнал - глаз монтажера должен безошибочно отмечать проблемы, которые никто не заметил при съемке.

СЪЕМОЧНЫЙ ЖУРНАЛ - Детальный журнал, который ведется во время съемки, в который записывается вся информация о плане, необходимая для того, чтобы при необходимости переснять план: стопы камеры и фокусное расстояние оптики, позиция и.т.п. Туда также заносится информация для монтажера, такая как длина планов, их место на пленке или кассете и комментарии относительно содержания плана.

Отсмотрите Каждый Дубль

Иногда проблема, кажущаяся фатальной на площадке, оказывается чуть заметной, вообще незаметной или легко исправимой в монтажной комнате. К сожалению, чаще все наоборот - дубль, помеченный на площадке как наилучший, при просмотре демонстрирует какой-нибудь блик линзы объектива или проблему со звуком, которые прошли незамеченными. Иногда "лучший дубль" одного кадра не держит непрерывности с "лучшим дублем" соседнего кадра. В этом случае монтажер должен найти золотую середину между сохранением длительности и выбору лучшей игры актера.

НЕПРЕРЫВНОСТЬ СКЛЕЙКИ - Для достижения незаметной склейки между двумя кадрами нужно, чтобы соседние кадры монтировались по максимально большому количеству критериев: ключевому свету, фокусному расстоянию оптики, скорости движения в кадре, фоновым шумам и.т.д. Если все эти элементы совпадают, то кадры поддерживают непрерывность.

На самом деле, часто лучший дубль склеивают из кусков, взятых с разных дублей. Вы можете использовать начало одного дубля, середину второго и конец третьего. План, отмеченный в съемочном журнале как неподходящий, может быть просто идеальным до того, как, предположим, слетело освещение. Не вижу оснований, чтобы не взять из этого дубля начало.

В конце концов, в ваших интересах сделать конфетку из того материала, который вам дали. Чем лучше вы знаете каждый метр вашего материала, тем больше у вас шансов на принятие самых удачных решений. Следует отсмотреть каждый кадр вашей пленки или кассеты и следует сделать это больше, чем один раз.

Что делает дубль хорошим? Обычно это комбинация того, что происходит за камерой и того, что происходит перед ней. Иногда дубль с отвратительной актерской игрой становится лучшим из-за еле уловимого движения камеры. Иногда оператор может вовремя перекадроваться, подсознательно предвосхитив движение актера. Каждый дубль смотрится по-разному, предлагая хорошему монтажнику массу возможностей.

СТИЛЬ И КАК ЕГО ДОСТИЧЬ

Стиль - вещь довольно абстрактная. Я использую это слово, чтобы обозначить эстетический подход кинематографиста к материалу. Именно стиль отвечает на вопрос, почему один монтажник монтирует ритмически, в то время как второй монтажник предпочитает неритмичный монтажный стиль, а третий работает в такой технике, как монтаж скачками (см. раздел о монтаже скачками в Главе 2). Стиль диктует режиссеру, снимать ли эту сцену широким углом со штатива или с вообще снимать ее с крана. Критерий стиля в главной мере применим и к таким вопросам, как звук, освещение, подбор актеров, сценарий. Хотя вопрос стиля может показаться малозначительным или гораздо менее важным, чем вопрос содержания вашей программы, именно он потом отличает просто хорошую программу от отличной. Спросите об этом у Орсона Уэллса, Федерико Феллини или Джорджа Лукаса. Стиль - это все.

Монтируем В Стиле

Ключ к стилю двояк: во-первых, целостность, во-вторых, подход.

Целостность.

В некоторых случаях стилистическая целостность оказывается гораздо важнее, чем такие специфические вопросы, как темп монтажа, съемки ручной камерой или выбор ракурса и оптики для съемки кадра. Целостный стиль не всегда может быть удачным, но эклектичный стиль всегда считается плохим. Не только отсутствие целостности само по себе эстетически недопустимо, зачастую оно мешает донести идею программы до зрителя. Поэтому выберите свой подход и держитесь его. Просто сознательный выбор того или иного стиля сам по себе напоминает вам о необходимости целостности.

Целесообразность

Второй элемент - это целесообразность. Стиль монтажа должен дополнять содержание фильма так, чтобы он был более чем просто сумма составляющих. Например: в моем фильме "Хочу" мне надо было показать 2 разных мира, в которых живет главный герой: гламурный публичный мир, в котором он работает, ходит по магазинам, ест и разъезжает на машине; и темный личный мир, где он удовлетворяет свои личные потребности и производит личные контакты. Мы с оператором-постановщиком окрестили эти два мира Гламурией и Подземельем и выработали ряд стилистических средств для каждого из них: Гламурия снималась с крана или штатива, Подземелье снималось исключительно ручной камерой; Гламурию мы освещали ярко и тепло, Подземелье было темным и в кадре было много тени; в Гламурии были яркие цвета, Подземелье было приглушенным и черно-белым.

Мы прошли по сценарию и обозначили, какие сцены принадлежат Гламурии, а какие - Подземелью. Таким образом, во время съемок, нам стоило только посмотреть на наши пометки и мы уже знали стилистику, в которой надо снимать ту или иную сцену.

В конце наше стилистическое решение присутствовало во всех элементах фильма - от костюмов и ракурсов камеры до режиссуры в каждой сцене. Результатом стал, осмелюсь подумать, фильм с четким и ярким стилем.

Где Начинается Стиль?

Стиль начинается в сценарии. Хорошая литература всегда предполагает наличие стиля - и сценарии не исключение. На простейшем уровне, вы просто можете определить жанр того или иного сценария. Комедия? Триллер? Вестерн? Романтическая комедия? Такие жанры имеют свой собственный традиционный стиль с элементами, которых ожидает аудитория. Например, триллер забрасывает своеобразные крючки, создающие тайну и удерживающие внимание зрителей, которые напряженно ждут разгадки тайны.

Чтобы понять, как это работает, посмотрите ваши любимые жанровые фильмы и определите, какие сцены несут основную смысловую нагрузку фильма. Раскрываются ли темы через диалог или через действие? Каковы ритмы сценария, темп монтажа? На каждой стадии производства фильма специалисты из съемочной группы, выполняют свою работу, воплощают визуальный и драматический стили. Например, группа художников воплощает свой производственный стиль через одежду, декорации и грим. Это особенно важно в исторических драмах, где на данных элементах делается особый акцент, можно заметить влияние этих элементов даже в современных комедиях.

Оператор создает визуальный стиль, выбирая точку съемки, определяя движение камеры, ракурс и освещение. Например, в фильме Джима Джармуша "Страннее рая" воплощен уникальный съемочный и монтажный стиль путем съемки каждой сцены статичными длинными планами и редкого монтажа. Даже ассистент по выбору объектов вносит значительный вклад в стиль, выбирая определенную натуру или интерьеры для сцены.

На съемочной площадке режиссер добивается от актеров такого исполнения, которое наилучшим образом соответствовало бы стилю данного эпизода. Например, в фильме "Воспитание Аризоны" братья Коэны воплотили в игре актеров довольно широкий и утрированный стиль. Для "Остатки Дня" Джеймс Айвори выбрал ненавязчивый и сублильный стиль.

Во время пост-продакшн талантливый монтажер примет бесчисленное количество решений по таким ключевым моментам, как ритм монтажа и структура монтажного повествования, что сильно повлияет на окончательный стиль фильма. К тому же, звук почти полностью производится во время пост-продакшн, включая подбор музыки, спецэффектов и всего, что касается сведения окончательной фонограммы фильма. Во время этого периода вы можете также отвечать за коррекцию цвета и визуальные эффекты. Все эти элементы повлияют на окончательный стиль фильма. Обратите внимание на стилистические решения, принятые до вас и попытайтесь понять и дополнить их.

Развивая Собственный Стиль

Все льстят себе, что якобы имеют свой собственный стиль. Но, как ни странно, так оно и есть на самом деле. Каждый кинематографист обладает уникальным почерком, хочет он того или нет. Вопрос лишь в том, является ли этот стиль эстетически привлекателен или провокативен или такой фильм просто тяжело смотреть? Чем проще вам разобраться в различных стилях ваших коллег, тем проще вам будет потом выработать и довести до совершенства свой собственный.

Хороший ремесленник может имитировать чужие стили и хорошо чувствует свой. Но для достижения такого уровня мастерства необходима практика. Художники в процессе образования практикуют многократное копирование работ великих мастеров с целью разобраться в их стиле. Когда музыканты осваивают инструменты, они начинают с воспроизведения музыки, написанной и сыгранной другими. Даже такие ремесленники, как столяры, начинают с копирования чужих образцов. Я всегда удивлялся, почему многие начинающие кинематографисты с ходу делают собственные проекты, минуя эту стадию.

На самом деле, один из лучших способов понять архитектуру кинематографического стиля - это попытаться скопировать стиль с уже существующих работ. Выберите сцены из вашего любимого фильма, коммерческого телеролика или музыкального клипа.

Конечно же, из-за того, что кинозрелище очень сложно по своей структуре и состоит из многих элементов, может, вам и не удастся полностью его воспроизвести. Но попробовать-то можно...

Обратите внимание на элементы, которые творят готовый фильм: какова природа и концепция сценария, каковы ключевые моменты режиссуры (цветовое построение, соотношение природы и декораций, костюмы), освещение и т.п?

Обратите внимание на операторскую концепцию: долго ли движется камера и, если движется, эти движения плавные или рывкообразные, с низких или высоких ракурсов ведется съемка, снимает ли камера героев с близкого расстояния или издали, выглядят ли объекты в кадре сплюснутыми из-за большого фокусного расстояния съемочной оптики, на какой носитель снят фильм?

Стиль складывается из бесчисленного количества факторов, но это книга о монтаже и пост-продакшн, поэтому давайте сосредоточимся именно на монтаже: как долго длится каждый кадр, пользуется ли монтажер однородными по длине кадрами или можно наблюдать монтажную аритмию, когда длинные и короткие куски смешаны между собой, склеено ли кино встык или наплывами, есть ли повторяющиеся планы, состоит ли монтажное решение из известных штампов или правила монтажа довольно часто нарушаются, предпочитает ли монтажер монтажные скачки или поддерживает непрерывность монтажных фраз, однородны ли ракурсы съемки или они часто меняются, что можно сказать о работе над звуком, - большинство игровых фильмов используют от 48 до 129 отдельных треков в течение фильма, - сколько треков насчитали вы (диалоги, звуковые эффекты, фоновые шумы, музыка и т.п.)?

После того, как вы идентифицировали все элементы, из которых состоит стиль данного фильма, попробуйте воспроизвести их. Посмотрите, как точно вы в состоянии придерживаться данного стиля. Попробуйте пару раз. Сегодня средства производства достаточно дешевы для того, чтобы пробовать это ремесло перед тем, как вы положите ваши сердце и кошелек (или сердце и кошелек вашего продюсера) на алтарь реального проекта.

Нарушая правила

Жанровые правила и традиционные стили могут предстать во всем своем великолепии, когда их нарушают. Давайте вернемся в мою Гламурию и Подземелье: с точки зрения фильма, Трей (главный герой), ускользает из нормальной жизни в мир своих психологических комплексов. Чтобы проиллюстрировать это, мы дважды сняли одну и ту же сцену: сначала в стиле Гламурии, потом в стиле Подземелья. Я хотел подчеркнуть столкновение двух различных стилей, поэтому я смонтировал сцену, используя дубли из Гламурии, кроме одного крупного плана, взятого из материала Подземелья. Эффект нарушения моего собственного стиля был в усилении действия самого правила, которое подчеркивало эмоциональное содержание сцены. Визуальный стиль прорезонировал с содержанием, интригуя зрителя гораздо эффективнее, чем это сделал бы какой-либо стилистический элемент, взятый в отдельности.



Интервью: Брайан Бердан

*Брайан Бердан начал свою карьеру с практики на "Синем бархате" Дэвида Линча. С тех пор он работал с множеством режиссеров, включая Оливера Стоуна и Питера Богдановича и монтировал фильмы самых разнообразных стилей. В его послужном списке - *Grosse Pointe Blank*, "Прирожденные убийцы" и "Дымовые сигналы". Во время нашего интервью он как раз работал над "Наследием Мотылька" Марка Пеллингтона.*

Майкл Воль: Вы любите отсматривать свежий материал?

Брайан Бердан: Обычно режиссеры сильно не напрягаются с просмотром отснятого материала. Отчасти это из-за того, что у них всегда под рукой видеокассета и они говорят "Отсмотрю в отеле!". Я люблю смотреть материал сразу после того, как он выходит из проявки. Таким образом, я как бы первый зритель фильма. По ходу делаю небольшие пометки, потом отсматриваю еще раз и уже выбираю планы. Беру все, что может быть интересным: кадр с засветкой, улыбку. Потом беру эту гору пленки и начинаю работать.

Как вы работаете с переходам между сценами?

Ну здесь мы пользуемся всеми крутыми переходами, только задним числом, по месту. Например, мы поставили очень классный переход, но он нарушает последовательность сцены, так что приходится от него отказываться. Очень редко в моей практике бывали случаи, когда все переходы расписывались заранее. Было одно исключение - фильм "Дымовые сигналы". Крис Айр придумал крутые переходы между сценами действительности и воспоминаний. Работать с ним было очень просто: ставишь клип А в точку Б и все - свободен. С этими ребятами было, конечно, приятно работать, но я люблю импровизировать, придумывать что-то на ходу.

Бывало ли у вас такое, чтобы вы посмотрели на фразу и сказали бы, "Какого черта я со всем этим делаю?"

В "Прирожденных убийцах" есть сцена в тюрьме с Джульет Льюис и Томом Сайзмором, для которой сняли кучу разного материала - черно-белого, чрезмерно яркого, нормального цветного. Но они были так озабочены съемкой сцен, что совсем не обратили внимания на актерские дубли. А играли актеры отвратительно, так что мне пришлось просто встык смонтировать несколько крупных планов на разных носителях. Это было легко технически, но очень тяжело в творческом плане.

Вы больше любите, чтобы режиссер сидел у вас за спиной в монтажной или предпочитаете работать сами?

Я больше люблю, когда меня оставляют в покое. Конечно, мне нужен свежий взгляд на, допустим, черновой монтаж. Или если я окончательно увяз в материале, мы садимся и вместе смотрим его. Но когда надо снова приступать к работе, я предпочитаю оставаться один. Ведь надо сосредоточиться, и если вокруг много вещей, на которые отвлекаешься, сразу теряешь концентрацию. Для меня монтаж - скорее подсознательный процесс. Это как ваять фигуры из глины. Покуда ты с ней играешь, она двигается, приобретает разные формы, вдохновляя тебя своей игрой.

ГЛАВА ВТОРАЯ.

КИНОЯЗЫК.

Для того чтобы бегло говорить на языке фильма, вы должны понять его правила. Где имя существительное? Где глаголы? Как насчет пунктуации? Как слепить все эти "части речи" в более-менее осмысленное предложение?

Метафора работает в фильме именно потому, что фильм - это язык, и монтажер - еще в большей мере, чем режиссер и оператор, - должен быть поэтом. Монтажер должен выбирать наиболее сжатые, краткие и точные формы выражения, какие только возможны, и в то же время раскрывать тему через тот максимум возможностей, который может позволить этот язык. Как и в любом языке, сочетание предложений создает смысл и выражает тему.

ЧАСТИ РЕЧИ

Потерпите, если вам покажется, что я немного раздул эту метафору. Она окажется очень полезной в плане понимания монтажа. Думайте о планах как об имени существительном, а о переходах между ними как о глаголах. Можно сказать, что предложения в киноязыке состоят из сочетания существительное-глагол-существительное-глагол, разделенных такими знаками препинания, как ЗТМ, стоп-кадры и другие графические элементы.

Типы Планов: По Величине

Все разнообразие планов можно разбить по типам на основе разных критериев. Я начну с самого общего - крупности объектов, находящихся в кадре. Наконец вы поймете, что значат все эти странные сокращения (крупный план, общий план, и так далее).

Сверхкрупный План

Сверхкрупный план, иногда называемый деталью - это план, в котором герой выходит за рамки кадра. Действительная величина детали может различаться: в одном случае деталью может являться одно глазное яблоко на весь кадр, в другом случае - очень крупный план лица. Деталью также считается процессор компьютера, расположенный на материнской плате или палец, набирающий номер телефона. Во всех случаях понятно, что сам герой значительно больше, чем показываемая в кадре деталь, принадлежащая ему.



Картинка 2.1 Сверхкрупный план - это любой план, где герой значительно превышает размер его детали, показанной на экране.

Сверхкрупный план создает напряжение и интенсивность, так как он приближает зрителя к герою значительно ближе, чем мы можем выглядеть при обычном разговоре. Он часто используется для раскрытия внутреннего психологического пространства героя, либо его мыслей или воспоминаний.

Крупный план

Крупный план - один из наиболее часто используемых планов. Чаще всего, он показывает голову героя, "обрезая" ее где-то посередине шеи, показывая тем самым лицо или целую голову (Картинка 2.2). Монтажеры используют крупный план для показа скрытых эмоциональных движений лица. Это довольно интимная деталь и ее следует использовать, когда надо установить личный контакт с героем. Не забывайте, что эта крупность "подпускает" зрителя на расстояние, дозволенное близким друзьям или членам семьи - просто знакомые так близко не подходят.

Отчасти, мы чувствуем кинозвезд такими близкими друзьями из-за того, что смотрим на них с крупного плана, слишком близко - даже ближе, чем на реальных людей в реальном мире. Иногда крупные планы используют, чтобы сдружить героя со зрителем, некоторые монтажеры используют крупный план, чтобы установить связь аудитории с героем заставить ее ему симпатизировать.

Крупный план может также использоваться для показа неодушевленных объектов. В этом случае, камера подъезжает к объекту достаточно близко, чтобы тот комфортно занял все пространство кадра.



Картинка 2.2. Крупный план - это кадр, в котором герой заполняет кадр. В случае если это человек - речь идет, о человеческой голове.

Среднекрупный план.

Согласно с самим названием, среднекрупный план немного более общий, чем просто крупный план. Обычно он захватывает голову и верхнюю часть торса, "обрезая" героя по середине груди (Картинка 2.3). Если крупный план означает определенную интимность, близкое знакомство с героем, то среднекрупный план подразумевает дистанцию, соблюдаемую при обычном знакомстве или деловом контакте. Он достаточно близок для различения выражения лица, но вместе с этим соблюдает вежливую дистанцию с объектом. Он также достаточно общий для того, чтобы немного раскрыть обстановку вокруг героя.



Рисунок 2.3 Среднекрупный план воссоздает дистанцию, соблюдаемую нами при обычном разговоре. Среднекрупный план справа позволяет комфортно смотреть на обоих персонажей, сосредотачивая внимание, при этом, на их лицах.

Средний План

Средний план захватывает героя по пояс (Картинка 2.4). Соответственно имени, это золотая середина между крупным планом (который делает упор на работе лица) и общим планом (который освещает окружающую обстановку). Так как данная величина предоставляет герою достаточно места для движений, она идеальна для активных героев. Эмоционально, как и следовало ожидать, этот кадр слегка амбивалентен. Хотя он и менее интимен, чем крупный план, он по-прежнему четко сосредотачивает

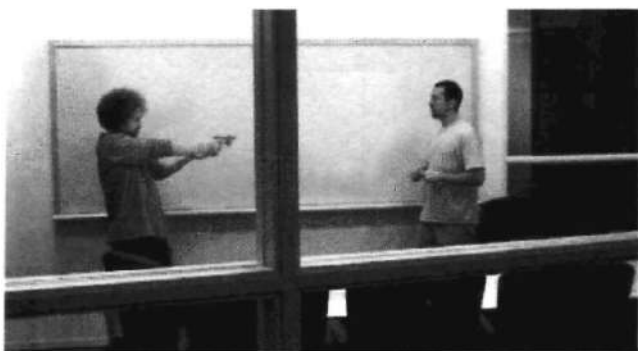


внимание зрителя на одном объекте.

Картинка 2.4 Средний план дает нам общее представление об окружающей предмет обстановке. С картинки слева мы можем видеть, что в офисе Рича есть большие окна с видом на город. Сцена справа, очевидно, происходит в прачечной.

Общий План

Общий план кадрируется несколькими способами. Когда в кадре присутствуют люди, камера может быть расположена достаточно далеко, чтобы в кадр попал весь человек целиком. Однако, на общем плане камера может быть расположена еще дальше, чтобы мы могли видеть, как фигура свободно движется в кадре. В любом случае, в то время как главный акцент в кадре все-таки на людях, обстановка видна не менее четко (Картинка 2.5).



Картинка 2.5 общий план показывает фигуру человека. В то время как мы можем четко определить, на какого именно персонажа мы смотрим, окружающая обстановка является не менее важным элементом.

В большинстве случаев общий план используется для демонстрации действия, а не раскрытия эмоции. Мы редко вступаем в контакт с людьми с такого расстояния, поэтому эта величина предполагает более объективный взгляд, чем планы покрупнее. Так как этот план не может ухватить деталей или выражения лица, общий план полагается на более широкий контекст, показывая героя в окружающей его обстановке, среди окружающих его людей. Когда в кадре неодушевленный объект, цель этого плана - показать этот объект полностью и опять-таки в окружающей обстановке.

Дальний план

Дальний план обращает внимание в основном на обстановку. При дальнем плане камера находится слишком далеко для того, чтобы передавать действие и передает его лишь в общих чертах - насколько можно что-либо увидеть с такого расстояния невооруженным глазом. Люди в дальнем плане не являются более центром кадра, даже если они выполняют какое-то действие. Например, дальний план может показывать горящий дом, из которого выезжает горящий грузовик. Эта величина плана обеспечивает понимание ситуации и контекста, необходимого для того, чтобы понять события, происходящие в сцене. Хотя дальний план зачастую прерывает течение истории, зрители, увидев такие кадры, с еще большим интересом возвращаются к рассказу истории после них.



Картинка 2.6 Широкий план переводит наше внимание с героев в кадре к окружающей их обстановке.

Сверхдальний План

Сверхдальний план покрывает очень большое пространство. Как и общий и широкий планы, эта величина плана раскрывает контекст, но не для определенного действия или события. Обычно монтажеры используют сверхдальний план, чтобы обеспечить широкий контекст для целой повествовательной линии фильма. Он может выражать как временной, так и географический контекст. Например, дальний план может отображать большую, песчаную пустыню, по которой идет караван героя, виднеющийся маленькой цепочкой вдаль на горизонте. Или он может показать большую пробку в Лос-Анджелесе, в которой застряла машина героя (Картинка 2.7).



Картинка 2.7 Сверхдальний план не только дает кинематографисту возможность показать героя и окружающую его среду, но также подразумевает более общий контекст эпизода, или даже целого фильма. Картинка слева подчеркивает ощущение потери, показывая крохотную фигурку среди руин, как бы окончательно добивающих его. Картинка справа, из "Хочу", показывает Трея, кидающего камни в гигантский бигборд, миниатюрного Дон-Кихота, борящегося с цифровой ветряной мельницей.

Язык Тела (Правило Четырех "Т")

Речь идет не столько о планах, сколько о том, как думать о планах. Я нахожу это полезным и надеюсь, что вы по прочтении будете придерживаться того же мнения. Когда я был на практике в одной продакшн-студии в конце восьмидесятых, меня взял под крылышко один очень искусный оператор по имени Стэнли. Я считал Стэнли больше артистом, чем ремесленником, но, тем не менее, он очень хорошо знал свое дело. Один из уроков, которые он мне преподал, было удобное правило съемки для того, чтобы быстро отличить правильно снятый кадр от неправильно снятого. Он называл это правило четырех "Т" – Tonsils (кадык), Tits (грудь), Testicles (пах), Toes (носки) (Стэнли был не самым политкорректным оператором, но он таки знал, как хорошо снимать). Компоновку, которая попадала между этих точек, он считал плохой. Правила композиции Стэнли были более практичными, нежели эстетическими. На самом деле, эти четыре точки передают основные категории языка человеческого тела.

T-один

Очевидно, это правило относится к крупным планам, но точка зрения Стэнли была такова, что если вы располагаете нижнюю рамку кадра посередине шеи, вы достигаете четкого кадра головы, включая двигающиеся челюсти. Этот кадр прекрасно схватывает выражение лица и движение челюстей.

Т-два

Это правило относится к среднему плану, и что отличает его от плана «Т-1», это то, что он включает верхнюю часть торса героя. В этом кадре вы можете видеть не только выражение лица, но и движения шеи и плеч. Если понаблюдать, то можно заметить, что движения шеи и плеч передают множество оттенков настроения и раскрывают подтекст речи. Стенли считал, что кадр по ключицы является бесполезным, так как он не передает ничего нового, чего не можно увидеть в кадре “по кадык”, при этом он гораздо более общий и при этом в кадр попадает слишком много лишних деталей.

Т-три

Я бы назвал это средним планом, но Стенли опускал нижнюю границу кадра чуть ниже линии бедер, передавая тем самым движения туловища и таза — следующих важных элементов языка человеческого тела. План, скомпонованный по грудь, конечно, передает некоторые движения туловища, но не все — особенно, когда человек в кадре стоит. Этот кадр хорош для съемки двух людей. Вы можете лучше прочесть их позы, если увидите их тазы - а ведь очень много невербальной информации передается именно через позу (они сторонятся друг друга, наваливаются друг на друга, касаются друг друга?)

Т-четыре

Это название Стенли применял для обозначения общего плана. Он позволяет вам увидеть движение всего человеческого тела. Компонировка “по колени” не дает вам особых преимуществ перед средним планом, зато компоновка с захватом ног и стоп показывает нам, как стоит человек в кадре. Стоит ли субъект на ногах твердо? Переминается с ноги на ногу?

В свое время Стенли преподавал мне очень важный урок — эстетика композиции должна быть практичной.

Типы Планов: По Ракурсу Съемки

Размеры объекта в кадре — лишь один из критериев отбора и организации планов и определения их роли в фильме. Другой критерий классификации планов — это ракурс съемки.

По умолчанию, камера снимает где-то на уровне человеческих глаз. Иногда она передает точку зрения сидящего человека и т.п. Но когда план снят с ракурса, который сильно отличается от стандартных точек зрения человеческого глаза, такой ракурс становится названием плана. Это относится к плану любой величины.

Высокий Ракурс

План, снятый с высокого ракурса - это когда снимающая камера находится над предметом съемки и как бы смотрит на него сверху вниз. Когда это дальний план или общий план, такой ракурс раскрывает событие как будто бы на ладони, что может раскрыть более широкий контекст события. Когда такой ракурс используется на более крупных планах, герой может казаться ничтожным или слабым. (Рисунок 2.8)

Выбор такого ракурса - это еще один прием управления отношением аудитории к персонажу. Однако, если ракурс слишком уж высок, он берет внимание на себя как на прием и, вместо выражения тонкого эмоционального подтекста он создает ощущение психологического раздражения, которое может означать, например, что персонаж находится в состоянии глубокого конфликта.



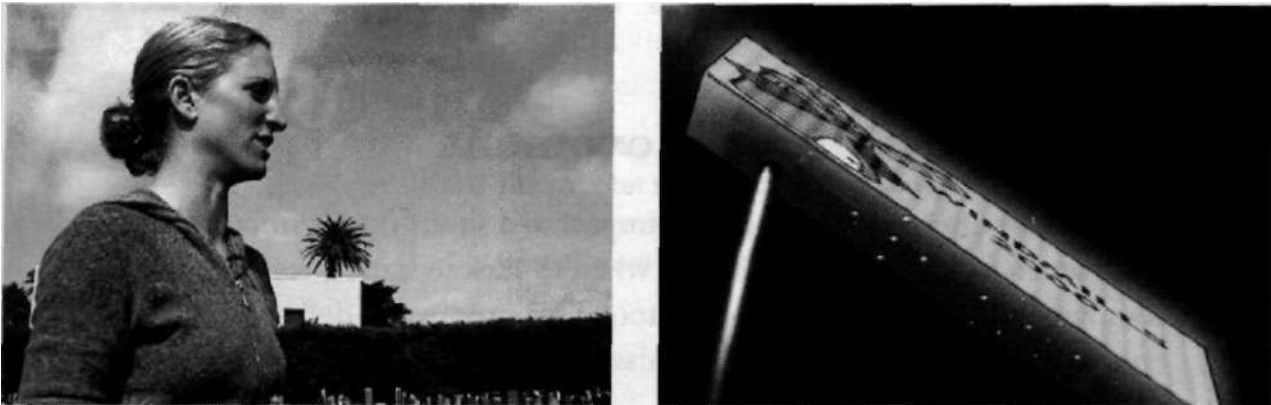
Рисунок 2.8 План, снятый с высокого ракурса, как показано на картинке слева, как бы ставит героев вам на ладонь, особенно, когда точка съемки не очень высока. Высокий ракурс на картинке справа значительно радикальнее и как бы изображает взгляд гиганта-бигборда на Трея. Этот ракурс был избран, чтобы немного поколебать точку зрения Трея и чтобы физически уменьшить его в размере.

Низкий ракурс

План, снятый с низкого ракурса, - это когда снимающая камера находится ниже объекта и при съемке дает эффект, противоположный съемке с высокой точки. (Картинка 2.9) В крупных планах низкий ракурс имеет тенденцию воссоздавать ощущение погружения в действие. Общий план, снятый с низкого ракурса, используется очень редко, разве что если вы не снимаете со дна лодки.

Низкие ракурсы используются, чтобы придать персонажу величия и мощи. Точно так же, как и в случае с высоким ракурсом, чем более экстремальным является ракурс, тем более преувеличенным является эффект от его использования. Монтаж фразы с использованием высоких и низких ракурсов, является эффективным способом разъяснения силовых отношения между двумя людьми. Как высокие, так и низкие ракурсы должны быть в любом случае мотивированы. Использование их без мотивации грозит тем, что зритель будет отвлекаться от хода вашего фильма.

Например, если вы даёте низкий ракурс своего героя один раз, а потом продолжаете монтировать сцену с обычных ракурсов, внимание зрителя может отвлечься от объекта. Однако, если после этого низкого плана вы даёте план собаки вашего персонажа (давая зрителю таким образом понять, что этот низкий план был снят как бы с точки зрения собаки), все останутся счастливы. (Чтобы узнать больше о монтажном шаблоне «план-обратный план-план», см. разделы «Обратный План» и «План Субъективной Камерой» по ходу этой главы)



Картинка 2.9 Низкие ракурсы, наподобие того, что изображен на картинке, представят вашего персонажа в более величественном свете, воссоздадут его точку зрения (план субъективной камерой).

Ракурс съемки и пол.

Если вы стараетесь представить ваших персонажей в наиболее привлекательном положении, то для съемки женщин принято использовать чуть высокий ракурс, а для мужчин - слегка низкий. Я полагаю, что это потому, что мужчины в среднем несколько выше женщин по росту и описанный ракурсы - это типичные точки, с которых мы смотрим друг на друга в повседневности. Все же, интересно отметить, как это тонкое выражение силовых отношений влияет на зрителей. Одна из несомненных выгод от повседневного анализа различных фильмов и телешоу - это навык определять, какие режиссеры действительно пытаются установить с нами связь, и как наши культурные стереотипы закреплены подсознательно.

Голландский Ракурс.

Этот термин применяется, когда горизонт кадра несколько наклонен или "завален". (Рисунок 2.10) датский ракурс в буквальном смысле выводит зрителей из равновесия и создает напряжение или страх. Однако, если переусердствовать с этим, наоборот, может получить комичный эффект. Один интересный кадр, который мы постоянно использовали в "Хочу", была "голландская съемка", когда камеру бросало то влево, то вправо, чтобы раскрыть внутренние метания Трея и его неспособность принять решение.



Картинка 2.10. Чем больше вы делаете кадр "Голландским", тем более дезориентированным кажется снимаемый персонаж и тем более дезориентирована аудитория. Мы использовали этот план в "Хочу", в сцене, когда Трей узнает о смерти отца.

Типы Планов: По Движению Камеры

Съемка движущейся камерой придает плану больше выразительности. Но очень важно понимать, когда нужно использовать движение камеры и когда лучше оставить план статичным. Когда двигается камера, вместе с ней двигается и зритель. Это придает плану динамики, но из-за этого зритель может упустить из виду те или иные детали. Если вы можете воплотить свою мысль посредством простых планов, смонтированных встык, то лучше не использовать все эти роскошные длинные движения камеры. Использование движения может придать динамичности нудной сцене, однако оно может приковать внимание к движению как таковому и плохо повлиять на течение повествования.

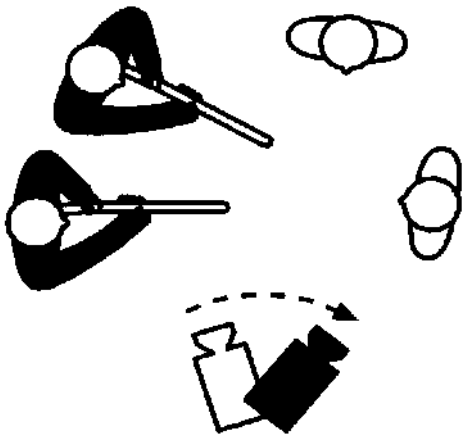
Движущиеся кадры должны постепенно предоставлять зрителю новую информацию. Знаменитые, точно проработанные движущиеся кадры, такие как открытие крана в "Прикосновении Зла" Орсона Уэллса или длинный следящий кадр в ресторане Мартина Скорсезе - эффективны, потому что они постепенно раскрывают новую информацию и поэтому не нуждаются в склейке.

В вашу работу монтажера входит принятие таких решений. Лучший совет, который я могу вам дать - это делайте ваш выбор сознательно и обдуманно. Движущиеся кадры должны следовать Правилу Мотивации: если вы не знаете, зачем вам нужен здесь этот движущийся кадр, не ставьте его.

Панорамы

Человеческая голова может поворачиваться слева направо или сверху вниз. Именно поэтому панорамы смотрятся так естественно. Фокус в том, чтобы использовать панорамы лишь там, где есть предмет панорамы. Сама по себе панорама по комнате - просто мертвый кадр, если в комнате нет ничего, на что стоит посмотреть в начале и в

в конце плана. Панорамы смотрятся лучше, если в кадре есть что-то, что как бы ведет наш взгляд за собой, например пролетающая птица. Вы можете использовать панорамы, чтобы перевести действие (и внимание зрителя) с одного места в другое.



Картинка 2.11. Эта панорама следует за взглядом от стреляющего к жертве. Из схемы вы можете видеть, КАК камера движется относительно своей оси - как будто бы свидетель разворачивает свою голову.



Картинка 2.12 Этот план панорамирует с документа, который читает Рич на его лицо, когда он произносит свою первую реплику. Как показано на схеме, движение камеры передает эффект подъема головы.

Например, Панорама вверх от полицейского, стоящего на аллее и почесывающего голову на похитителя драгоценностей, карабкающегося по пожарной лестнице над ним - гораздо более эффектное монтажное решение, чем просто склейка планов с полицейским и вором. Панорама вверх/вниз предоставляет информацию о расстоянии между ними, и вместе с тем показывает нам, что вор убегает в тот самый момент, когда полицейский на него смотрит.

Менее изящный, но более практичный пример - это панорама, показывающая линию сборки автомобилей на заводе. Склейки между показами разных станций сборки могло бы вызвать ощущение показа последовательности сборки автомобиля, но панорама от одной стадии сборки к другой, следящая за лентой транспортера, дала бы лучшее представление о том, как части складываются в целое.

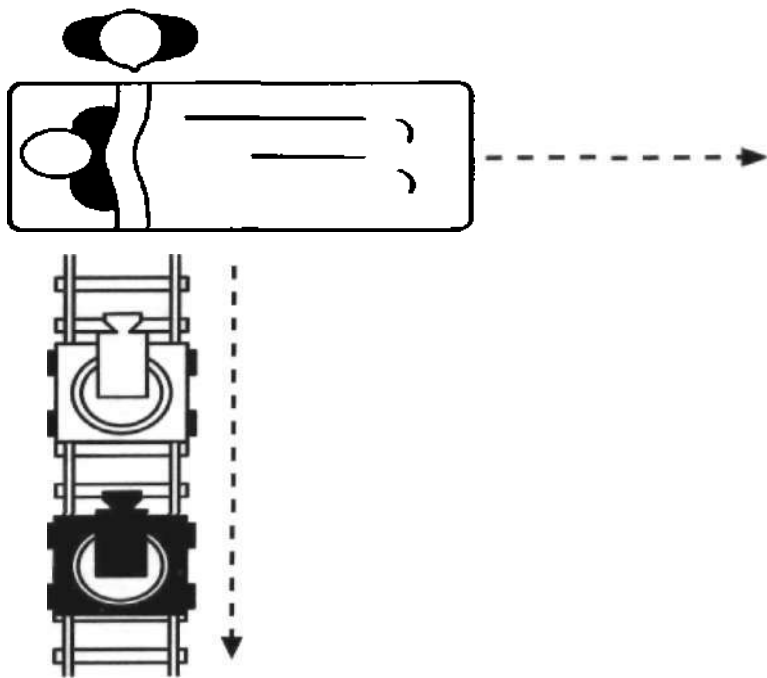
Проезд

Проезды - с тележки, "краба" (крабовой тележки, иногда это сооружение на жаргоне называют "гоблином", прим. перевод.), с автомобиля и т.п. - это кадры, начинающиеся в одном физическом месте и заканчивающиеся в другом. Данные кадры используются, чтобы показать движение в таком разрезе, в котором его нельзя показать с помощью статичной или вращающейся камеры. Из-за того, что люди в кадре могут двигаться, проезды воспринимаются очень органично. (**Картинка 2.13**).

Использование движущегося кадра напоминает ситуацию, в которой вы одалживаете зрителю свои глаза, как бы берете его с собой. Это один из самых эффективных способов управления вниманием ваших зрителей. Однако, точно так же, как и панорамы, проезды должны тоже соответствовать Правилу Мотивации: если у вас нет убедительной причины использовать его в кадре, лучше его не используйте.

Следящий план

Когда проезд используется в синхронном движении с предметом съемки (например, съемка двух движущихся машин), его называют следящим планом. Это просто частный случай проезда, но он является исключением из Правила Мотивации. Покуда зритель движется вместе с предметом съемки при неизменной композиции, вы можете монтировать его как статичный план.



Картинка 2.13 Этот план, из "Хочу", является проездом от Трея в момент, когда он опознает тело своего отца. Он начинается панорамы от лица Жене к Трею и отъезжает назад до тех пор, пока Трей не превращается в крохотную фигурку. Чтобы подчеркнуть, насколько Трей уходит в себя в данный момент, мы убрали сиделку и медсестру из кадра до того, как отъезд мог бы их показать. Они кажутся исчезнувшими. Положение камеры зафиксировано на схеме.

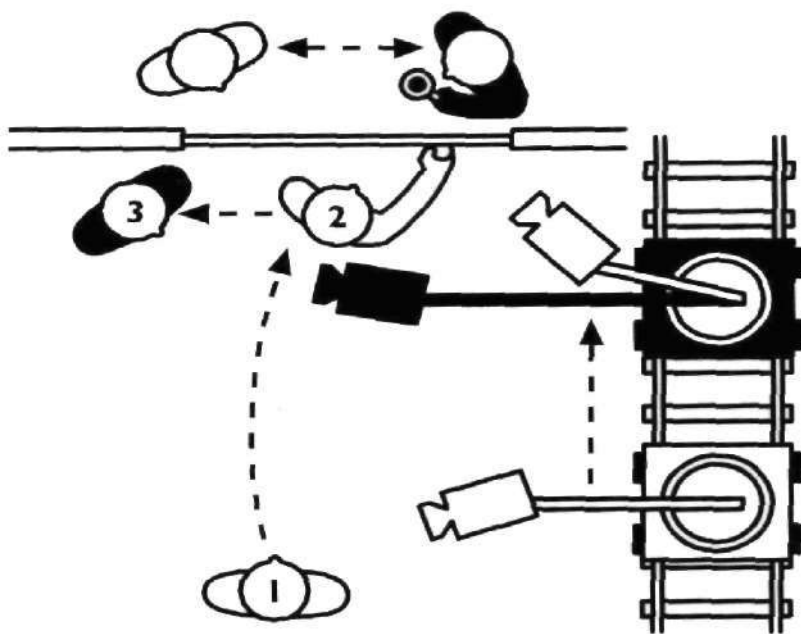


Съемки с крана

Кран может свободно двигаться во всех трех плоскостях, и так как создается впечатление, будто зритель летает, такие планы смотрятся очень эффектно. (Картинка 2.14)

Современные тележки обычно имеют плечо, с помощью которых частично можно воссоздать эффект съемок с крана, однако впечатления от съемки с тележки резко отличаются от настоящих съемок с крана.

Картинка 2.14. Этот снятый с крана план следует за



Брюсом, когда тот подходит к окну и видит женщину, которая за окном танцует. Камера движется вниз до довольно крупного плана на дверную ручку, когда Брюс открывает дверь. После того, как дверь открывается, мы движемся назад и видим, что женщина превратилась в мужчину, который пьет чай. Напуганный, Брюс захлопывает дверь и разворачивается. Использование крана позволило нам создать выразительный план, усиливающий психологию и подчеркивающий странное превращение танцовщицы. Также, движение, окончившееся очень крупным планом на дверной ручке, дало танцовщице и мужчине с чаем время поменяться местами. Положение камеры представлено на рисунке.



Люди могут ходить, но они не могут летать и не могут опускать голову на уровне земли при ходьбе. Поэтому съемки с крана - это первый из обсуждаемых нами способов съемки, который простирается за пределы человеческих возможностей. По этой причине, съемки с крана более уводят нас от простого повествования, чем все предыдущие планы. С другой стороны, эмоциональный эффект от парящей съемки с крана просто вне конкуренции.

Съемка С Подъемника.

Многие тележки имеют гидравлический подъемник, который поднимает или опускает камеру во время съемки. Если комбинировать съемки с тележки с движениями с этого подъемника, то вы получите почти тот же эффект, что и при съемке с крана, только значительно дешевле. Само по себе движение с подъемника - это естественное движение, так как люди могут подниматься на носки и становиться на колени. Но когда вы комбинируете его со съемками с тележки, он смотрится менее естественно.

Зум-План

Очень тяжело найти DV-камеру, на которой бы не было зума. Зумы - это возможность изменять фокусное расстояние объектива на протяжении одного кадра, чтобы представить предметы своей съемки более или менее крупными в кадре. Этот план имеет что-то общее с наездами и отъездами с тележки, но между ними есть и определенная разница.



***Картинка 2.15** Картинка слева показывает конечную точку наезда, выполненного с помощью зума. Картинка справа иллюстрирует конечную точку того же наезда, выполненного с помощью тележки. Обратите внимание на разницу в размерах ветряной мельницы на заднем плане.*

Когда вы просто подходите с камерой ближе к предмету съемки, пропорциональное соотношение между передним планом и фоном изменяется органически - то же самое, что вы видите, когда подходите к объекту в реальной жизни. С другой стороны, зум, как бы спрессовывает фон, - чего глаз никогда не делает. Этот странный визуальный эффект может отвлечь зрителя от истории.

О недостатках зума говорится много. Однако, я полагаю, что у него есть и свои преимущества. "Вынимая" персонажа из его естественной среды, вы устанавливаете с ним эмоциональный контакт. Эта техника часто используется в мелодраме, напр. в мыльных операх. Иногда зум комбинируется со съемками с тележки. Если вы отъезжаете с помощью зума и в то же время наезжаете с помощью тележки, это усиливает наезд тележки дезориентирует зрителя. Иногда это тоже нужно.

Съемки с рук.

Современные суперлегкие камеры позволяют легко вести съемку с рук. Это значит, что вы можете залезть со своей камерой в такие места, куда бы вы ни за что не попали, будь у вас тяжелая камера старого образца. Проблема с ручной съемкой та же, что и с краном или зумом - неестественность движения. Так как наши глаза не растут на ладонях, характер движений при ручной съемке не совпадает с характером движений нашей головы, прочно посаженной на шею. Одна из самых больших проблем - это скорость движения. Просмотр материала снятого с бешеными рывками и переброскам легкой камерой при съемке с рук вызовет у вас, мягко говоря, странные ощущения.

Заметьте, что современные профессиональные DV-камеры по размерам совпадают со старыми братьями-Betacam'ами. Отчасти это из-за того, что профессиональный оператор эффективно использует вес и инерцию большой камеры (которая комфортно лежит на его плече), чтобы ограничить свои движения с целью создания более спокойных, сглаженных планов, на которые просто приятно смотреть. Нестабильность планов, снятых с рук имеет очень сильное психологическое влияние на зрителя. Этот эффект ощущается в кадрах даже с легкой дрожью. Человеческий глаз ловит даже малейшие движения камеры.

Типы Планов: По Видению Монтажера

Теперь, когда мы рассмотрели все типы планов по величине, ракурсу, движению камеры, пришла пора поговорить о еще одной критерии отбора планов - по роли, которую они играют для монтажера.

Мастер-План

Мастер-план скомпонован так, что захватывается все действие в сцене и обычно длится до конца сцены. Обычно, мастер-план - общий по величине, но это не обязательно. Этот термин полезен монтажю, так как он всегда знает, что в любой момент протекания сцены к этому плану можно без проблем вернуться. (Картинка 2.16)

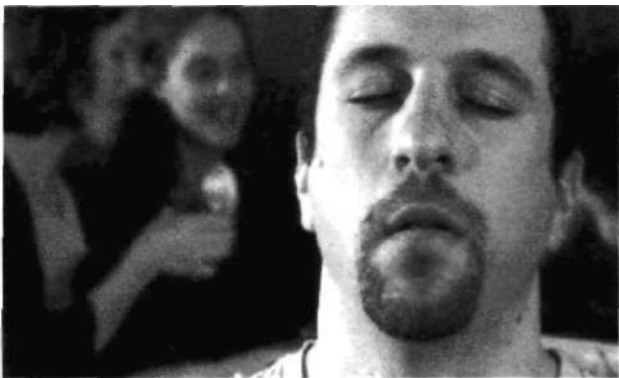


Картинка 2.16 Эти мастер-планы показывают всех людей, которые играют в этой сцене, а также их физическое расположение в пространстве. В обоих случаях, эти мастер-планы стояли в начале сцены.

Мастер-план - это самый простой способ начать сцену: используйте общий план, чтобы показать, где происходит действие, потом пройдите по "крупнякам", чтобы отразить эмоциональный контекст сцены. Этот прием настолько заезжен в последнее время, что прогрессивные монтажеры делают все возможное, лишь бы только не начинать сцену с мастер-плана. Но не забывайте, что перед тем, как нарушать правила, неплохо бы их и освоить.

Одиночный План

ОП - это просто любой план одного человека. (Картинка 2.17) В большинстве случаев это крупные планы, но это, опять-таки, не обязательно. Это может быть и средний план, если только в нем четко доминирует один персонаж. Этот термин часто используется для обозначения планов, скажем, снятых из-за плеча или планов, где двое играют диалог, но где подавляющее большинство пространства занято фигурой одного человека. Например, если вы обсуждаете, как лучше всего показать сцену диалога, вы можете употребить такой термин, как "общий мастер" - среднекрупный план каждого собеседника, снятый из-за плеча - и ОП каждого собеседника, снятый крупным планом.



Картинка 2.17 ОП может быть таким же крупным, как крупный план слева, или как средний план справа, снятый с высокой точки. Обратите внимание, что такой кадр, как слева, даже если в кадре находятся более одного человека, все равно считается ОП, так как на фигуре на переднем плане сделан четкий смысловой акцент.

План Через Плечо

План через плечо - это план, в котором присутствуют 2 человека, которые стоят лицом к лицу и спина одного из них находится в кадре в то время, как видим мы лицо другого человека. Данный тип планов может быть почти всех величин, кроме общего и дальнего. Чем крупнее кадр, тем больше передний персонаж будет выпадать из фокуса.



Картинка 2.18 Чаще всего данный тип кадра снимается средней величины, как в примере слева. Но он может быть как крупнее, так и мельче. Как правило, чем крупнее снят план, тем более выпадает из фокус персонаж на переднем плане.

Психологический эффект данного плана сильно отличается от эффекта, производимого ОП. Он показывает взаимоотношение двух актеров, в то время как ОП фокусирует внимание на эмоциональном состоянии одного персонажа. Типичный синтаксис для кадра через плечо - это крупный план Трея - кадр через плечо Бена. Это значит, что Трей является смысловым центром кадра, снятым из-за спины Бена.

Обратный План

Понятие обратного плана (или обратной точки съемки) относится к любому плану, снятому с точки съемки, противоположной точке съемки предыдущего плана. Часто этим планом объясняется, чьими «глазами» вы смотрели на предыдущий план — например, высокий ракурс собаки после высокого ракурса хозяина. Часто в качестве обратного плана применяется план через плечо, особенно при монтаже диалогов.

(Картинка 2.19)



Картинка 2.19. Обратный план — это план, снятый с точки, противоположной точке предыдущего плана. Здесь два примера.

План Субъективной Камерой

План субъективной камерой дает нам возможность смотреть глазами персонажа и показывает, что он видит. Если, например, персонаж разговаривает со своим братом, то брат будет говорить прямо в объектив камеры.

План субъективной камерой — это хорошее оправдание странных ракурсов, например, слишком высоких или слишком низких, о которых мы уже говорили в этой главе. Одна из стандартных монтажных техник — это перебивание планов субъективной камерой соответствующими обратными одиночными планами, чтобы показать субъекта, которому принадлежит тот или иной план субъективной камерой. (Картинка 2.20) В примере на этой странице, допустим, низкий ракурс башни — это субъективный кадр персонажа, и его надо перебить, показав персонажа, смотрящего на башню.



Картинка 2.20 Этот план субъективной камерой план обычно используется вместе в реверсном плане. Здесь, кадр слева - это план субъективной камерой Трея, показывающий то, что он видит из-за занавески. План справа – это реверс, вскрывающий, кому принадлежит данный план субъективной камерой.

План-Реакция

План-реакция раскрывает, как персонаж реагирует на что-то, что только что произошло. Он меньше относится к содержанию, а более к эмоциональной цели в смысле монтажа.

Очень часто, ПР - это ОП, приклеенный к другому ОП, очень часто это кадр без диалога.

Например (Схема 2.21)

1. ВС Трей и Рич в ресторане.
2. Крупный план. Рич рассказывает, сколько денег может получить Трей.
3. ПР Трея
4. Рич продолжает его монолог



Картинка 2.21. В этой последовательности кадров четвертый кадр - это план реакции.

Бывает, что план реакции может быть финальным в сцене. Например, после общего плана рынка, на котором взрывается бомба, идет план-реакция молодой мамы, услышавшей звук взрыва и повернувшейся посмотреть что случилось.



Картинка 2.22 План-реакция в кадре б дает эффект эмоционального взрыва.

Двойной План

Двойной план - это план, в котором присутствуют 2 персонажа. Он может быть как средним, так и крупным (Картинка 2.23). Кадр через плечо - это частный случай двойного плана, хотя его редко идентифицируют как двойной план. Иногда для монтажера важнее знать, сколько персонажей находятся в кадре, чем какой они величины.



Картинка 2.23 План с двумя людьми в кадре называется двойным планом.

Групповой План

Групповой план - это всего лишь план, показывающий группу людей. По крупности может быть почти любым - от среднего до общего (Картинка 2.24). Опять-таки, в данном случае содержание кадра важнее, чем величина персонажей в кадре. Иногда планы называются по количеству людей в кадре. Вы можете услышать такие термины, как "3-план" и даже "6-план".



Картинка 2.24 Любой план, в котором находятся свыше 3 человек, называется групповым планом. Также, вы можете назвать картинку справа - "тройным планом".

Перебивка

Перебивка - это кадр, любого объекта, который не является частью текущего плана, но принадлежит сцене. Монтажер использует перебивку, чтобы показать течение времени, без использования альтернативного времени и без прерывания течения истории. Перебивки обеспечивают атмосферный контекст и контраст.

Например:

1. Среднекрупный план. Трей сидит на пляже.
2. Общий план через плечо. Трей смотрит на девушек на пляже
2. Средний план. Девушка играет
3. Перебивка. Крупный план. Летящие чайки
5. Средний план. Трей уходит.

В этом случае перебивка передает течение времени без нарушения целостности места. Перебивка позволяет монтажера отвлечь внимание зрителя от персонажа или перевести его внимание на другой объект того же места действия (**Картинка 2.25**).



Картинка 2.25 В этой 5-кадровой фразе 4 кадр (чайки) - это перебивка. Хотя чаек и не было в предыдущих кадрах, они могут быть частью среды, в которой происходит действие.

Вставка

Функции вставки очень похожи на функции перебивки, но этот термин относится к монтажному укрупнению персонажа или объекта, который уже находится в данном кадре. По определению, вставка должна быть крупнее плана, предшествующего ей. Например:

1. Мастер-план - общий план: Трей, Жене и Старр в ресторане.
2. второй кадр: Жене и Старр. Она протягивает руку к бокалу с вином.
3. ВСТАВКА Рука Старр берет бокал вина
4. Крупный план. план-реакция Трея

В этом случае вставка переводит внимание на бокал вина. Вместо того, чтобы прервать течение сцены, мы сфокусировали внимание на бокале с вином. После этого - типичный штамп - подклеен план-реакция, который раскрывает эмоциональный контекст.



Закадровый Текст

Закадровый текст - это звуковой кадр. Это может быть дикторский текст или монолог из другого кадра, наложенный на сцену, чтобы обеспечить комментарий, контекст или раскрыть чью-то точку зрения на происходящее. Не забывайте о звуке при монтаже. Иногда вы можете сделать эффективную аудио "перебивку" или "вставку" без изменения видеоряда.

Музыка

Музыка - это один из самых эффективных путей создания атмосферы в монтажной последовательности. Использование разной музыки в одной и той же сцене может создать очень разные эффекты. Музыка - это один из самых принципиальных инструментов, которым вы будете вводить зрителя в эмоциональный контекст фразы. Комедия может превратиться в трагедию, если вы подложите неправильную музыку.

Сложные Планы

Всегда можно найти план, который будет выполнять много различных функций. Иногда это движущийся кадр, который меняет персонажа или точку зрения на него. Это может быть статичный кадр, в котором появляются и исчезают много разных объектов съемки или происходит несколько действий на разных планах. Но будьте осторожны. Если план слишком сложен, он отвлечет внимание на себя самого и его нужно разрезать на части, чтобы не потерять внимание зрителя

Рапид И Другие Визуальные Эффекты

Ваш монтажный лексикон вскоре пополнится многими названиями, которые были созданы не на съемочной площадке, а во время пост-продакшн. Кадры, прошедшие цифровую обработку, могут быть простыми, как скомпонованный ("обрезанный") кадр, а могут быть и сложными, как многослойный кадр с элементами компьютерной графики.

Даже с такой скромной настольной системой монтажа, как Final Cut Pro, в вашем распоряжении имеется огромный арсенал средств, который позволит вам создавать совершенно неповторимые кадры из вашего материала.

Типы Склеек И Переходов

А теперь немного глаголов!

Как я упомянул в начале этой главы, если главный материал, из которого строится монтажная фраза - это отдельные планы, которые мы сравниваем с именем существительным, то склейки и переходы, которые монтажер ставит между этими планами, можно сравнить с глаголами.

это количество переходов от одного кадра к другому весьма ограничено. Самым простым путем является простая склейка встык: остановить первый кадр и начать второй. Но даже простую склейку можно осуществить разными способами. Монтажер - это путеводная нить, которая проводит зрителя по лабиринтам рассказа истории, переводя внимание зрителя так мастерски, что подчас это даже незаметно, точно воплощая в монтажные фразы и предложения идеи режиссера.

Непрерывная Склейка

Большинство склеек в рамках фразы должны быть непрерывными. Это значит, что действие, начавшееся в одном кадре, должно органично продолжаться в следующем, сохраняя непрерывность времени, места и направления движения.

Простейшим примером этого является дверь, которая начинает закрываться в одном кадре и заканчивает в другом. Это может быть склейка между крупным планом и дальним планом, или средним планом, снятым с дополняющего ракурса. В любом случае эта склейка будет казаться непрерывной, если два кадра, смонтированные встык, будут создавать впечатление, что дверь была закрыта одним непрерывным, естественным движением. Комфортность склейки на грани кадров - это один из важнейших моментов, которые должны убедить зрителя в реальности действия, происходящего в фильме. (**Картинка 2.27**)



Картинка 2.27 Действие в этой склейке будет казаться непрерывным на экране.

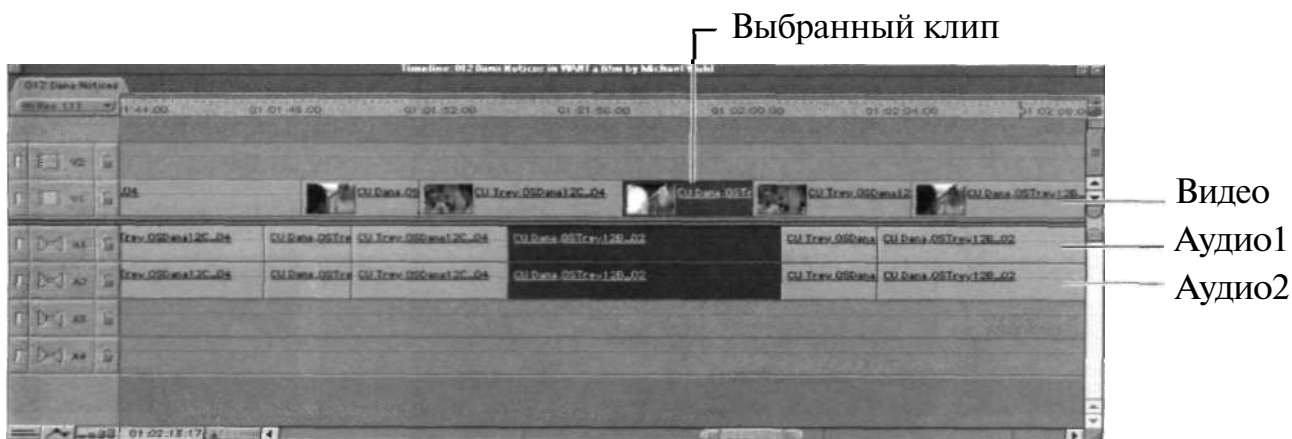
Чем более гладко пространство и время протекают через склейку, тем незаметнее вы переводите внимание зрителей от одного плана к другому. Конечно же, кадры, которые вы монтируете, не обязательно должны быть сняты в один и тот же день, поэтому от вас требуется, чтобы они были смонтированы идеально. Например, в одном кадре дверь может закрываться быстро, а в другом - медленно. Компенсация таких несоответствий - это одна из важнейших задач монтажера и по ходу этой книги вы изучите способы решения таких проблем.

Монтаж С Захлестом (Расщепленная Склейка)

Непрерывность звука на границе двух планов - задача еще более важная, чем создание визуальной непрерывности. В то время как видите вы лишь 25-30 кадров визуальной информации в секунду, слышите вы 48 тысяч сэмплов звуковой информации за то же время. Даже малейший рывок в звуке ударит значительно сильнее, чем очень грубый разрыв видеоряда.

Один из самых распространенных приемов, которым пользуются монтажеры для создания комфортного и непрерывного звука - это монтаж звука с захлестом, или расщепленные склейки, когда фонограмма следующего плана начинается немного раньше - еще в конце предыдущего плана. Если у вас в первом плана говорит Дана и вы хотите этот план смонтировать с планом Линдси, которая ее слушает, план с Линд си вы ставите до того, как Дана заканчивает говорить. Звук с плана 1 один переходит в план 2.

Вообще, любой монтаж, при котором аудио и видео монтируется в разных точках, называется монтажом с захлестом, или расщепленной склейкой. Каким ваш захлест будет по длине, непосредственно зависит от содержания кадра и от его собственной длины. Когда звук с первого плана переходит в следующий план, то такой захлест называется L-склейка, когда наоборот - звук второго плана начинается уже в конце предыдущего - J-склейка (Картинка 2.28). Вторым приемом я пользуюсь в десять раз чаще, чем первым, но это лишь вопрос персонального стиля.



Картинка 2.28 На этой линейке вы можете видеть, как аудио и видео клипы монтируются с захлестом относительно друг друга. Нижние треки отображают звук, верхние - видео. Избранный клип начинается с J-склейки (это когда аудиоклип начинается раньше соответствующего ему видеоклипа) и кончается L-склейкой. При L-склейке звук звучит даже после окончания соответствующего видео.

Типичную сцену с диалогами следует монтировать только с захлестами. В ином случае она будет казаться дерганой и неестественной. В большинстве фраз с действием также используются захлесты при монтаже звука, чтобы спаять в одно целое части действия. Иногда вы даже можете использовать захлесты, чтобы перевести зрителя от конца одной фразы к другой или чтобы два разных места соединить в одно непрерывное событие.

Если вы внимательно посмотрите на традиционно смонтированное видео, вы увидите, что почти каждый кадр монтируется с захлестом, за исключением кадров смены места действия или события. Final Cut Pro обладает рядом опций, которые помогут вам автоматизировать выполнение захлестов (см. раздел о монтаже с захлестами в главе 6, "Продвинутый монтаж").

Также, для создания непрерывного саундтрека вы с успехом можете использовать фоновые шумы (см. раздел о фоновых шумах в Главе 7, "Монтируя трек")

Склейка-Скачок

Склейка-скачок - это любая склейка или переход, который нарушает непрерывность времени, пространства и направления движения объекта - намеренно или случайно - или когда действие по монтажу не совпадает точкой монтажа. Безотносительно к тому, смотрится ли такая склейка отвратительно или кажется комфортной. Склейки-скачки когда-то считались грубой ошибкой. "На последнем дыхании" Жана-Люка Годара (1960 г.) стал первым опытом оправданного применения склейки-скачка в полнометражном фильме. Годар использовал их, чтобы выразить изолированность своих персонажей, даже если они находились в одном и том же пространстве. За последние годы склейки-скачки стали модным способом привлечь внимание к действию и сделать акцент на искусственности кино как такового.

Так как склейки-скачки заставляют зрителей самостоятельно реконструировать пространство и время, которое было пропущено в результате такой склейки, они могут использоваться, чтобы дезориентировать или возбудить зрителя. Склейки-скачки также поразительно эффективны, когда они используются, чтобы воссоздать моменты разобщенности и непонимания.

Монтаж склейками-скачками - это отдельное искусство. Я нахожу, что выбор композиции при таком стиле монтажа становится еще более важным, потому что вы отвлекаете внимание от непрерывности действия и притягиваете его к кадрам самим по себе. Если ваша цель - разрушить непрерывность, тогда вы должны последовательно воплощать ее во всех элементах - например, монтировать противоположные "Голландские" планы или нарушить единство направления движения. Также, не поленитесь поэкспериментировать: иногда, переставив местами планы в фразе, смонтированной через склейки-скачки, вы можете достигнуть удивительных эмоциональных результатов.



Картинка 2.29 Эта последовательность, собранная при помощи склеек-скачков, показывает Трея, который репетирует, как он будет приглашать сотрудницу на свидание. Первые несколько планов контрастируют по композиции, в основном благодаря альтернативному направлению движения. Несколько последних планов опираются, в основном на жесты актера, создавая контраст через монтажные точки. Нашей целью было показать, как Трея становится все более и более зажатым. В то время, как это хорошо выражено в игре актера, мы смогли усилить этот эффект, снимая первые планы телеобъективом, а последние - объективом с широким углом зрения.

Нежелательные склейки-скачки - это уже проблема. Вы создадите нежелательную склейку-скачок, например, смонтировав планы, снятые с приблизительно одного и того же ракурса, даже если действие кажется абсолютно непрерывным. Обычно, в соседние планы должны быть сняты с разницей где-то градусов в 30 влево или вправо, выше или ниже, шире или уже и т.д.

Склейка Сцен

Склейка сцен ведет зрителя от конца предыдущей сцены к началу следующей. Традиционно, переходы между сценами, отделяются определенными средствами пунктуации, например, затемнениями. Сегодня моден "жесткий монтаж" между сценами, проявляющийся в жестких склейках, в то время как звук монтируется тоже жестко, без захлестов. Используя эту технику, вы не даете зрителю времени, чтобы закрепить в памяти последние образы уходящей сцены, перед тем, как начать воспринимать новую информацию.

Хорошая склейка сцен использует графический или композиционный элемент, который «переводит» зрителя из одной сцены в другую. Например, если одна сцена заканчивается планом, в котором мы видим автопокрышку, хорошим началом для следующей сцены мог бы быть план, в котором мы увидим глобус, расположенный на том же месте, что и автопокрышка в предыдущем плане. Это создало бы визуальную непрерывность и сгладило бы переход между сценами (**Картинка 2.30**)



Картинка 2.30 Хорошая склейка между сценами соединяет графический элемент последнего плана уходящей сцены и первого плана новой сцены. В этом случае, мы монтируем парк возле дома Качины, снятый сквозь ритмичный забор с крупным планом ее коллекции компакт дисков (сходным по визуальному ритму). Сильные вертикальные линии создают как бы мост между сценами.

Перекрестный Монтаж

Перекрестный монтаж - одна из старейших техник монтажа в кино. Имеется в виду показ двух действий, развивающихся одновременно в двух разных местах.

В то время, как перекрестный монтаж показывает события, которые происходят одновременно, он может использоваться и для других целей, например в сцене, где кто-то вспоминает прошлые события, материал которых перекрестно монтируется с кадрами этого человека.

Перекрестный монтаж необходим при монтаже сцен погони, когда вы перекрестно монтируете догоняющего и убегающего, постепенно ускоряя ритм монтажа, пока догоняющий не достигнет свою жертву и вы сможете монтировать их борьбу как одну сцену. Это одна из самых распространенных монтажных структур в киноязыке.

Показывая зрителю одновременное развитие двух событий, вы не только даете ему возможность ознакомиться с самими событиями, но и сделать определенные выводы о взаимоотношениях этих событий.

Обычно, перекрестный монтаж подразумевает скрещивание двух законченных фраз. Например, вы можете смонтировать вестерн следующим образом:

1. Общий план: преступник в пустыне
2. Крупный: Преступник докуривает сигарету и бросает ее в песок.
- 3.Сверхкрупный план Вставка. Окурок сигареты
4. Общий: Шериф едет по пустыне
5. Крупный: Лицо шерифа. Он видит что-то на песке. Он останавливает свою лошадь.

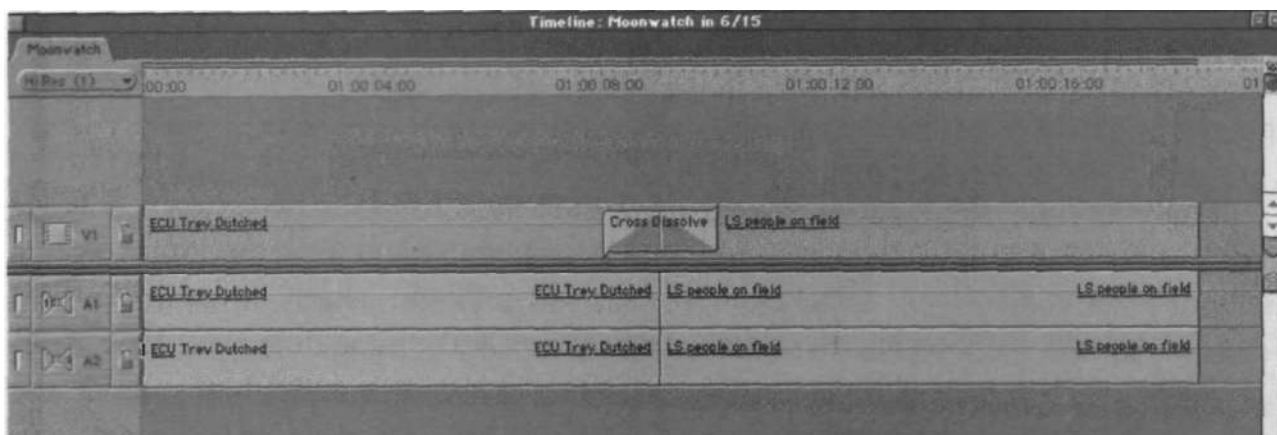
6. Сверхкрупный план: Вставка. Окурок сигареты.
7. Крупный: Лицо шерифа просветляется.
8. Средний: Преступник натягивает палатку возле огня.
9. Сверхкрупный план: Преступник достает из пачки еще одну сигарету.

В этом случае история преступника могла быть показана последовательно, просто путем сопоставления кадров 1-3, 8-9, но смонтировав ее перекрестно с историей шерифа, мы создали тревогу, напряженное ожидание. Теперь аудитория не только знает, что за преступником идут по пятам, но и то, что шериф нашел окурок и, скорее всего, преступник будет пойман.

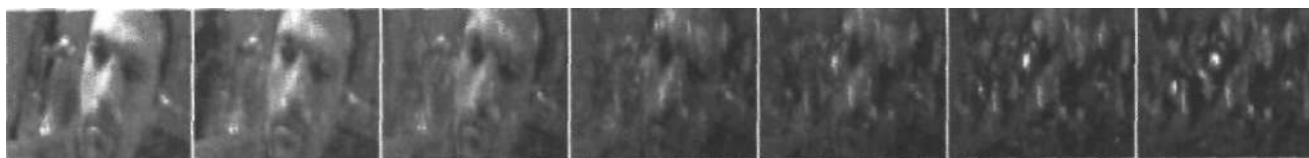
Примечание: Склейки между планами 3 и 4 и планами 7 и 8 являются склейками сцен. Все остальные - просто непрерывные склейки.

Перекрестный Наплыв

Наплыв (dissolve, cross-fade, или mix) - это переход между кадрами, когда кадры заменяются друг другом, "смешиваясь" на время наплыва.



Картинка 2.31 Final Cut Pro отображает наплывы в виде иконки, которая накладывается на стык двух клипов на линейке.



Картинка 2.32 Фото 1, Сверхкрупный план Трея, смонтирована наплывом с фото 2, общий план толпы, собирающейся на поле, снятый с высокой точки. Кадры в середине демонстрируют наложение двух планов друг на друга.

Обычно наплывы используются для выражения мысли "прошло время". Именно поэтому наплыв - хорошая склейка между сценами, отделенными временем. Наплывами хорошо сглаживать нежелательные склейки-скачки: кадры сдвигающимся объектом, снятые с одной точки, например. Если вы используете наплывы вместо скачков, зритель подумает, что между этими планами прошло время. Например, представьте фразу, в которой кто-то прячется в комнате: сначала он моет посуду, потом читает книгу, потом просто ходит по комнате, потом бьет кулаком в стенку. Если вы используете склейки, то переходы между планами могут показаться слишком резкими, если вы поставите наплывы, то создастся впечатление, будто прошло время. Наплывы дают возможность монтажнику создавать блестящие монтажные образы, особенно при длинных наплывах. Когда вы планируете наплыв, подумайте хорошо о композиции и о том, как эти кадры наложатся друг на друга. В принципе, вы можете смонтировать наплывом 2 любых плана, но когда они сочетаются композиционно, их наложение может дать неожиданно мощный эффект. Убедитесь, что у вас есть достаточно материала. Важный технический момент: если вы планируете поставить наплыв, убедитесь, что у вас достаточно материала, так как в начале следующего кадра и в конце предыдущего кадра вам понадобится лишний кусок материала для самого наплыва. Например, если вы хотите применить наплыв в одну секунду между двумя планами, до и после монтажной точки должны быть по полсекунды хорошего материала (15 кадров видео формата NTSC).

Мягкая склейка

Короткий наплыв, длящийся от трех до пяти кадров, обычно называется мягкой склейкой, так как эффект от нее есть нечто среднее между склейкой встык и наплывом. Вы, вероятно, видели мягкие склейки в документальных фильмах, когда с их помощью долгое и нудное интервью элегантно копировалось до удобоваримых размеров.

С одной стороны, чтобы заполнить этот пробел, вам пришлось прибегать бы к кадровой реакции, графике или вставке, чтобы устранить скачок, который мог бы раздражать зрителя. Но в то время, как в авангардных фильмах зрители уже привыкли к склейкам-скачкам, если вы работаете в более консервативных жанрах, вам придется использовать какую-либо технику сглаживания подобных переходов, например, мягкую склейку. Мягкая склейка менее комфортна, чем полноценная перебивка, но, в то же время, почти не дезориентирует зрителя, как если бы на ее месте стояла бы склейка-скачок.

Lap Dissolve

На другом конце нашей палитры переходов мы находим Lap Dissolve - наплыв, который длится больше 2 секунд, - как правило, от 15 до 30 секунд. Этот переход гораздо более мягок, чем склейка встык, но его эффект отличается даже от обычного наплыва.

Столь долгий наплыв осуществляет как бы противопоставление двух планов. Изобретательный монтажер может использовать этот переход для монтажа сцен, где герой, например, переходит из одного состояния в другое, - чтобы подчеркнуть разницу между этими двумя мирами. Того же эффекта можно добиться и при перекрестном монтаже последовательности. Короче говоря, Lap Dissolve подталкивает зрителя к противопоставлению и анализу разницы двух планов, которые смонтированы с помощью Lap Dissolve.

Большая длительность данного наплыва дает зрителю время сосредоточиться на ситуации или обстоятельствах. Иногда такие наплывы используются последовательно, один за другим, иногда накладывая друг на друга 3 и более планов. Первая сцена в "Апокалипсисе сегодня" - прекрасный пример элегантного использования длинного Lap Dissolve, который показывает 2 разных мира сразу (внешний мир Вьетнамской войны и внутренний мир героя истории). Взаимоотношение между этими двумя мирами прекрасно ухватывает и подает сущность всего фильма. В то же время, фильм сразу переходит к развитию сюжета, минуя таким образом, длинную экспозицию.

Другие эффекты

Такие инструменты, как Final Cut Pro, представляют в ваше распоряжение массу специальных визуальных эффектов, которые вы можете использовать в качестве переходов между сценами (и иногда между планами). В большинстве своем они делятся на 3 категории:

- вытеснения, (включая диафрагму)
- 2-D-эффекты, такие как вытеснения или слайды.
- 3-D-симуляции, такие как поворачивающиеся кубы или переворачивающиеся страницы

Существует также нескончаемое количество комбинаций и вариаций переходов, - от знаменитого Гостерного вытеснения до индивидуально смоделированных наплывов с корпоративным логотипом.

По традиции, монтажеры относятся к таким переходам с презрительным недоверием. Я подозреваю, это потому, что они относительно новы, относительно незнакомы, и

нарушат правило невидимого монтажа. В общем, вытеснения и эффектные переходы разрушают незаметность склейки и привлекают внимание к себе. Они как бы говорят: "Эй! Ты смотришь кино, а кино - это фокус... Кстати, сейчас ты наблюдаешь смену сцен".

Изначально вытеснения использовались только в игровых фильмах. По иронии судьбы, теперь их часто можно встретить в корпоративном и образовательном видео, которые основываются больше на фактах, чем выдуманные игровые фильмы, в которых эти переходы уже почти не употребляются.

Одно заметное исключение - это сериал "Звездные войны", где все переходы между сценами смонтированы через вытеснения различной формы. Это как бы поклон истокам кинематографа и напоминание о сказочной сути этого фильма.

Составные Кадры

Имеется в виду ситуация, когда два плана наложены друг на друга - независимо то того, является ли это новостийным кадром с простым наложением, или сложной компьютерной графикой в фильме про динозавров для детей - все это составные кадры. В техническом смысле - они являются "глагольным" переходом между планами, но часто они используются, чтобы сравнить или противопоставить два плана - то же самое, что часто делают переходы.

КОМБИНИРОВАННЫЙ КАДР (КМБ) - Устаревший школьный термин для обозначения композитинга. В кино, для того, чтобы оптически наложить 2 плана друг на друга требовалась специальная лаборатория комбинированных съемок.

Наложение (Superimposition)

Монтажер создает наложение, когда он показывает два и более плана одновременно каждый наложен верхним слоем на предыдущий. Эффект - похож на эффект от Lap Dissolve, но длится до конца плана.

При наложении двух кадров не создается эффекта постепенного растворения одного кадра в другом - мы просто видим два кадра одновременно. Поэтому, если Lap Dissolve может быть использован как переход между двумя мирами, двумя состояниями, то наложение иллюстрирует миры, существующие параллельно.

Наложение часто используется для титров и субтитров

Субтитры - это когда вы накладываете титры или другие графические элементы поверх нижней трети экрана, чтобы "подписать", к примеру, человека, дающего в данный момент интервью или продублировать перевод фильма на иностранном языке.

Полиэкран

Полиэкран предлагает разнообразие вариантов для показа нескольких кадров одновременно. Хотя он и нарушает правило невидимого монтажа, как и склейка-скачок, он прочно занял свою нишу в киноязыке. Более того, двойной экран часто используется в неопытных проектах (Картинка 2.33)



Картинка 2.33. Полиэкраны могут иметь как жесткую границу, как на примере слева, так и мягкую, как на картинке справа.

Этот прием часто используется в сценах разговора по телефону, когда двое людей в разных местах разговаривают между собой, будучи как бы рядом. Вы можете увидеть много блестящих примеров использования двойного экрана в «Реквиеме по мечте» Даррена Аронофски; мой любимый план – это когда двое персонажей находятся рядом (Лежат на диване), но эмоционально разделены своим пристрастием к наркотикам. Режиссер Брайан Де Палма демонстрировал свое мастерство рассказа истории, используя полиэкран как динамичную форму перекрестного монтажа, в частности в ранних фильмах, таких как «Сестры» и «Фантом Рая». В «Таймкоде» Майка Фиггиса весь фильм проходил в экране, разделенном на четыре части. Четыре события происходили одновременно. Такая техника была успешна, потому что каждый раз в кадре одно из четырех событий было главным – оно и забирало на себя основную часть внимания. Когда в кадре два события «спорили» визуально, звук сводился таким образом, что аудитория опять переключалась на главное.

Вообще, если вы хотите использовать в фильме разделенные экраны, вам надо обсудить этот нюанс еще до съемки. Надо обсудить композицию и содержание обеих кадров, чтобы они как можно меньше мешали друг другу.

Планы на экране могут разделяться мягкой границей, жесткой границей или даже цветной границей. Выбор границы также влияет на общее впечатление от плана.

ПОДСКАЗКА: Каждый раз, когда вы пользуетесь полиэкраном, организуйте монтажный ритм так, чтобы внимание зрителей ритмично переключалось с одной части экрана на другую.

Перевод Фокуса

Перевод фокуса означает, что оператор переводит фокус (или резкость) с одного персонажа или объекта в кадре на другой. (Картинка 2.34) Так как вы имеете дело с одним планом, а не с двумя, то вам может показаться, что это скорее имя существительное, чем глагол. Но перевод фокуса выполняет работы глагола — то, что обычно делает склейка. Иногда этого план с движущейся камеры выполняет ту же функцию.



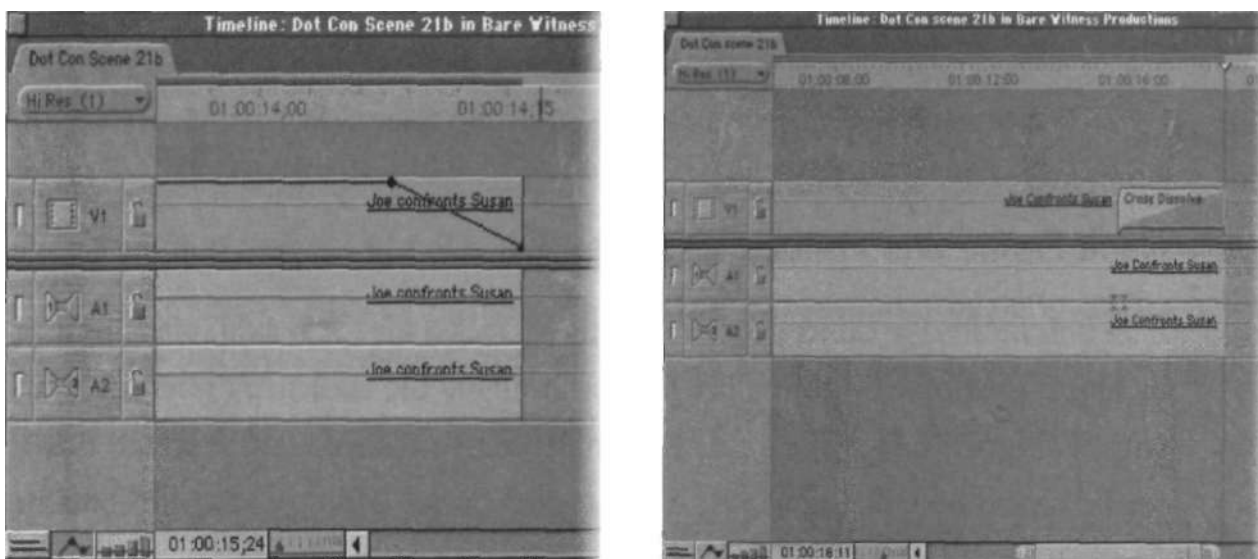
Картинка 2.34. Эффект перевода фокуса переключает внимание зрителя без склейки или движения камеры. В данном случае фокус переводится с Трея в машине на переговоры, идущие в офисе.

Пунктуация

Существует несколько стандартных способов начала и конца монтажных предложений. Обычно - это черные проклейки, эквивалентные такому знаку препинания, как запятая.

ЗТМ, Выход из ЗТМ

Самый распространенный способ закончить предложение - это постепенно увести последний план черное. Затемнение (ЗТМ) используют потому, что оно дает понять, что в мире по ту сторону экрана продолжает течь время, хоть мы этот мир и покидаем. Как в случае с наплывом, длительность ЗТМ может варьироваться. Обычно он длится одну-две секунды. (Картинка 2.35)



Картинка 2.35 Вы можете выполнить ЗТМ, либо сделав установку ключевых кадров (keyframing) для прозрачности (Opacity) клипа, как показано слева, либо применив ЗТМ, находящийся в папке Video Transitions, как показано справа.

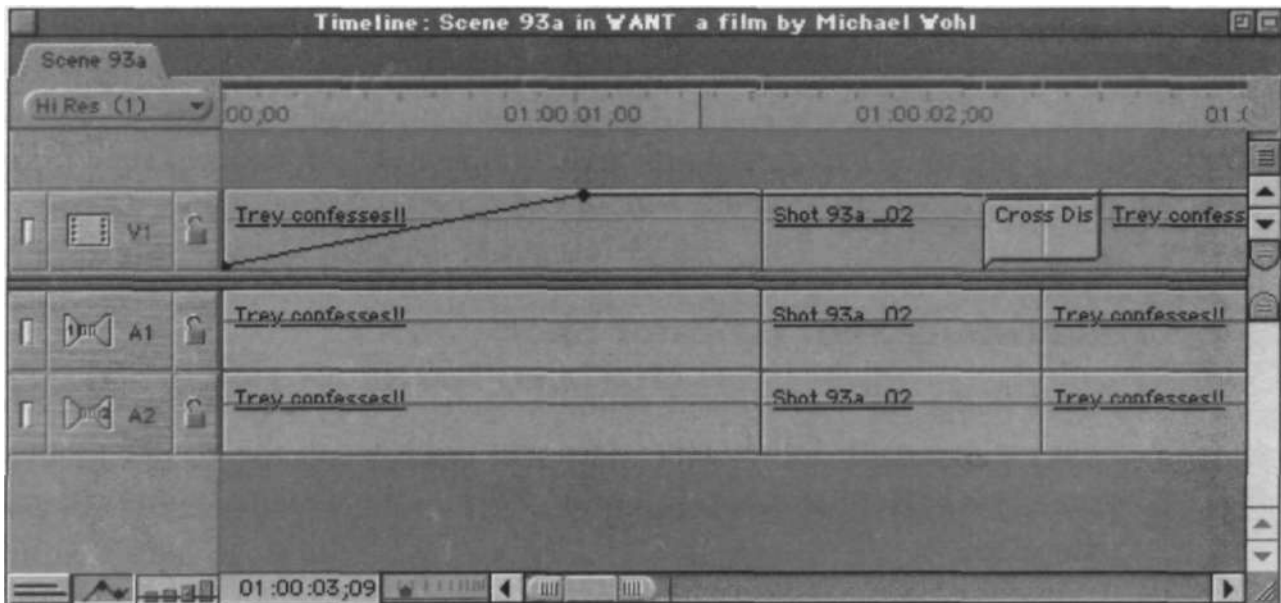
УСТАНОВКА КЛЮЧЕВЫХ КАДРОВ (KEYFRAMING)- каждый раз, когда вы даете Final Cut Pro задание сделать какое-либо изменение (как, например, уход в черное) во времени, вы должны определенным кадрам, как выражению кинематографического времени, присвоить определенные свойства. Такие измененные кадры называются ключевыми кадрами.

Уход в черное обычно означает, что монтажная последовательность закончена. Если кадр уходит в черное на короткое время, это значит, что настала смена сцен, эта смена называется ЗТМ. В иных случаях вы можете потребовать ухода в белое ("разбела") или в какой-либо другой цвет, однако такая склейка нарушает правило невидимого монтажа.

Почему уход в черное не нарушает этого правила? Потому что на биологическом уровне ЗТМ - органичный и естественный для нашей жизни переход. Мы испытываем его каждый день: медленно, когда заканчивается день и немного быстрее, когда заканчивается жизнь.

Выход Из Черного

Это как бы заглавная буква, с которой начинается кинематографическое зрелище. Опять-таки, этот переход используется для того, чтобы дать знать, что мир по ту сторону экрана, в который вы сейчас входите, существовал задолго до вашего прихода в него. (Картинка 2.36)



Картинка 2.36 Выход из черного - противоположность ЗТМ. Для достижения его используйте либо эффект в папке переходов или контроль резинкой, как описано ниже.

КОНТРОЛЬ РЕЗИНКОЙ - Один из способов установки ключевых кадров (keyframing). Вы щелкаете и перетаскиваете определенную линию, представляющую определенные временные свойства - она перегибается в нужных точках, как резинка.

Уход И Выход Из Черного Встык

Альтернативой для ЗТМ и выхода из черного является черная проклейка встык. Это более грубый переход, похожий на резкое закрытие глаза при оглушении и потере сознания от удара. Это прекрасный способ собрать в кулак внимание зрителя и ударить им по картинке, которую вы представляете. Поэтому имеет смысл таким образом выходить на крупный план. ЗТМ, в свою очередь, смотрится более естественно на общих планах.

Стоп-Кадр

Если вы хотите сделать акцент на искусственности мира кино, вы можете закончить сцену или даже фильм стоп-кадром. Скорее, всего, вы и этот кадр уведете в черное, но умение направлять поток внимания зрителя на нужные вам образы - очень важное умение, которое поможет вам задержать зрительское внимание на последнем моменте. Эта пунктуация лучше всего подходит, когда надо оставить персонажей и зрителя в нерешенной дилемме. Вот почему стоп-кадр используется в конце "Первой части", возбуждая в вас интерес к тому, чем решится эта дилемма. И в конце второй части вы тоже увидите стоп-кадр, который поведет ваше любопытство в часть третью. Этот

прием редко используется в игровых фильмах, но часто в образовательных и учебных видеоматериалах, так как в этом случае данный прием помогает сохранить психологическую заинтересованность в предмете, чем ЗТМ в стиле "...и жили долго и счастливо".

Установочный План

Установочный план показывает обстановку, в которой будут разворачиваться события и дает знать зрителю, что история (последовательность) начинается. Обычно, этот кадр просто дает достаточное количество визуального контекста, чтобы можно было понять сцену. Эта техника широко используется на телевидении.

Установочный план не всегда должен быть общим по величине, хотя это и стало определенным стандартом. Это может быть даже вставка, которая по ходу истории и раскроет контекст, правда несколько задним числом. В любом случае, вы не сможете обойтись без установочного плана, который привлечет внимание ваших зрителей и даст понять, что начинается новая глава вашей истории.

Финальный Кадр

Очень внимательно относитесь к выбору последнего кадра в вашем фильме. С этим образом и уйдет зритель из кинозала. Пожалуй, это самый важный кадр в вашем шоу, так как он должен обобщить все, что было до него. Мощный последний кадр может выбросить ваш фильм в совершенно другой контекст или может обобщить ваше кино послание.

ПРАВИЛА КИНОГРАММАТИКИ.

Теперь, когда мы прошли основные базовые элементы (существительные, глаголы, пунктуация), которые составляют язык фильма, давайте уделим внимание некоторым правилам, которым следуют монтажеры при использовании этих элементов. Они составляют грамматику киноязыка.

В то время, как язык растет и развивается, некоторые его элементы остаются неизменными вот уже на протяжении многих десятилетий. В основном, это правила невидимого монтажа. Если вы их нарушите, это может привести к склейкам-скачкам, которые уведут внимание ваших зрителей от истории фильма и заставит их анализировать "кухню" фильма.

Новый кадр = новая информация

Самый главный вопрос для монтажера - это когда делать склейку. И ответ - склейка нужна там, где надо представить новую информацию. Если после склейки не будет никакой новой информации, склейка не нужна. Это правило работает, когда вы выбираете, какой кадр поставить после текущего. Просто спросите себя, насколько важна новая информация. Это может быть кадр с реакцией одного персонажа на другого персонажа или на событие. Это может быть такая специфическая информация, как смена ракурсов съемки, которая вскрывает пистолет, спрятанный в пальто другого персонажа.

Это не значит, что новая информация должна подаваться только на стыках кадров. Как в случае с L-склейкой, вы можете мягко увести внимание зрителя от склейки как таковой, более эффективно ее скрыв.

Например, представьте сцену в которой боксер проиграл бой. Его жена умоляет его оставить спорт, а он настаивает, что его раны незначительны. В последнем кадре мы монтируем план боксера, который вот-вот вспылит и выйдет из комнаты. После того, как он выходит, мы видим стену с кровавым следом, на которую только что опирался боксер. Новая информация - это кровавой след, но мы еще не видим его сразу после склейки. Подача этой информации в середине кадра (после того, как боксер выходит из кадра) более эффективна, чем сразу после склейки.

Экранное Направление

Хороший монтажёр постоянно следит за экранном направлением. Этот термин просто обозначает часть кадра, в которую смотрит или движется персонаж. Простейший способ проиллюстрировать это определение - это представить себе, как герой переходил бы из кадра в кадр на полиэкране. Если герой двигается слева направо в кадре 1, то он должен продолжать двигаться слева направо и в кадре 2. (**Картинка 2.37**)

Это очень важно в таких монтажных последовательностях, как сцены скачек или погони, где зрителю важно понять, кто кого догоняет или какой конь впереди.



Картинка 2.37 Эти планы демонстрируют правильное экранное направление. Если бы велосипед во втором кадре двигался бы справа налево, его движение не было бы непрерывным в пространстве и времени.



Картинка 2.38 В этой монтажной последовательности, изображающей погоню, Джейн намерена прыгнуть вниз с моста Золотые Ворота, а Анна собирается остановить ее. После кадра, показывающего расположение объектов съемки (здесь не указано), сцена начинается с плана Джейн, идущей к мосту. В следующем кадре Анна идет в том же самом направлении (справа налево), из чего становится ясно, что она идет за Джейн. Более общий план дает знать, что Джейн уже на мосту, а в следующем плане Анна уже начинает бежать. Покуда ее ноги двигаются в правильном направлении, мы знаем, что она - участник этой погони.

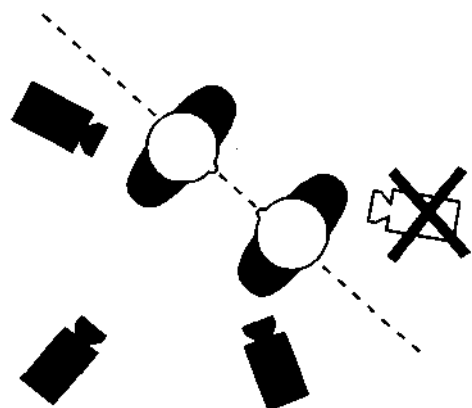
Экранное направление играет важную роль, когда двое людей разговаривают между собой (**Картинка 2.39**). Если один герой смотрит в левую часть кадра, его собеседник должен смотреть в правую. Это также относится к тому, в какой части кадра находятся персонажи. Если персонаж находится справа, как показано на картинке 1, он должен оставаться в правой части второго кадра, если это обратный план.



Картинка 2.39 В этой последовательности Трей все время остается в левой части кадра, а Дана - в правой.

Не Пересекайте Линию (180 градусов)

Чтобы быть уверенным, что все ваши кадры сняты правильно по направлению движения, проведите условную линию взаимодействия от глаз одного персонажа к глазам другого (или между глазами персонажа и объектом, на который он смотрит) и снимайте все кадры по одну сторону этой линии (или оси). (**Картинка 2.40**) Кадр, снятый с другой стороны оси, "переставит" персонажа в неправильную сторону кадра. Если вы нарушите это правило, зритель будет думать, что актеры поменялись местами - очень дезориентирующий эффект.



Картинка 2.40 Нарисуйте воображаемую линию между глазами действующих лиц. Весь материал снятый по одну сторону от оси будет иметь правильное экранное направление. Если вы начнете снимать с другой стороны этой оси, то зритель почувствует дискомфорт, так как персонажи поменяются местами.

В то время, как следить за выполнением этого правила - это задача съемочной группы, иногда все бывает не так просто, как я только что вам рассказал. Иногда вы имеете дело с несколькими осями взаимодействия одновременно. Иногда по ходу действия эта ось меняется. Иногда один кадр снимают в понедельник, а соответствующий ему второй план не собираются снимать даже в четверг.

Независимо от причин, по которым делаются такие ошибки, задачей монтажера является не допустить их попадание в конечный фильм. Здесь необходимы несколько общих советов как комфортно пересечь ось взаимодействия. **ПЕРВЫЙ** - используйте кадр, который находится точно на оси: там где глаза актера смотрят прямо в камеру (используя его как вставку, вы можете в следующем кадре без проблем быть уже по другую сторону оси). (**Картинка 2.41**) Другой совет - Используйте кадры, где эта ось пересекается в непрерывном движении.



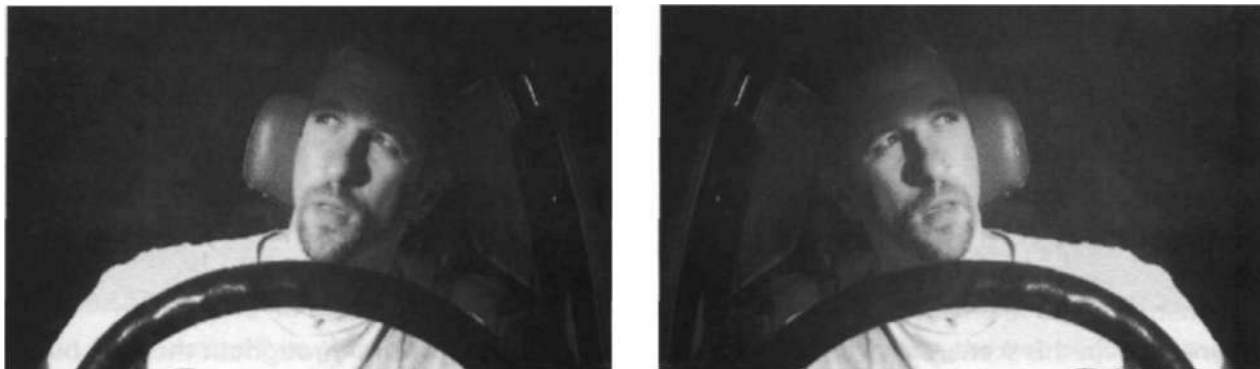
Картинка 2.41 Эта последовательность начинается с кадра Питера Петерса (на подиуме) справа в кадре, смотрит налево. Кадр 2 - кадр-реакция Трея, которая это подтверждает (так как он смотрит в противоположном направлении) Кадр 3, снятый с нейтрального угла, Петерс находится в центре кадра. После этого мы спокойно можем переходить на другую сторону оси взаимодействия, как показано в четвертом кадре, где Петер смотрит слева направо.



Картинка 2.42 В этой последовательности Кип Ротберн обращается к рабочим . Все начинается с кадра, где он смотрит справа налево. и обратного кадра рабочих, которые смотрят на него слева направо. Камера объезжает на тележке вокруг Пита, пока он не станет смотреть слева направо. Если после этого кадра ставить кадр-реакцию рабочих, они должны уже смотреть справа налево, что и делает офис-менеджер Тесс на плане 5.

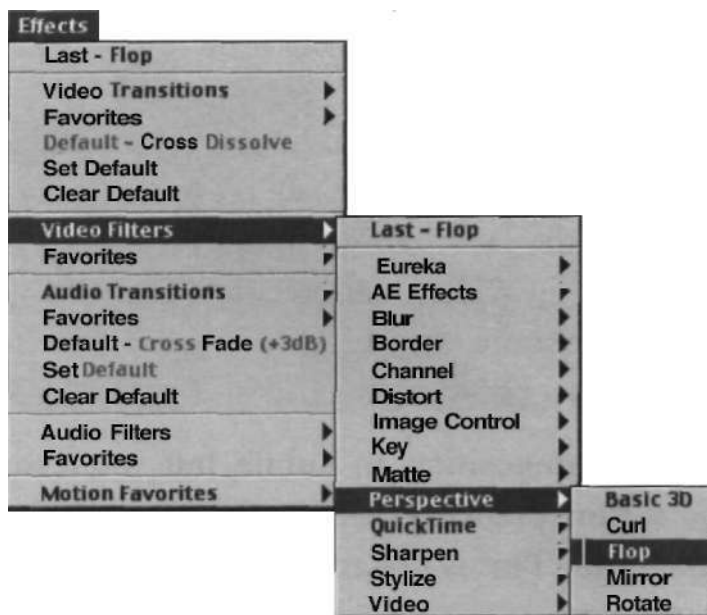
В самых безнадежных случаях вы можете перевернуть ("флипнуть") кадр. Но и это не поможет, если на заднем плане находится что-то вроде надписи, которая после перевертывания будет читаться задом наперед или машины, руль которой "перепрыгнет" в другую сторону. Мир, в котором мы живем, не является строго симметричным, поэтому возможны ситуации, когда перевернутый и нормальный кадры просто не смонтируются.

ФЛИП - цифровой эффект, при котором кадр перевертывается слева направо.



Картинка 2.43 Любой кадр можно флипнуть, но будьте осторожны, это может для вас обернуться неожиданностью. Кто знает, может Трей в этом кадре ведет английскую или японскую машину с правым рулем?

В Final Cut Pro добиться этого эффекта очень просто - выберите Flip-фильтр в меню Effects и примените его к клипу. (Картинка 2.44) (См. раздел по фильтрам и эффектам в главе 8, "Специальные эффекты").



Картинка 2.44 Чтобы "флипнуть" кадр в Final Cut Pro, выберите Flip-фильтр из подменю Perspective секции Video Filters меню Effects.

Вы можете сознательно нарушить экранное направление, чтобы добиться определенного эффекта. Например, если две людей при разговоре смотрят в одном направлении, значит, один смотрит другому в спину. Вы можете использовать это для визуальной передачи отношений между персонажами. (Картинка 2.45)

Вы можете показать, что двое разговаривающих людей смотрят в разные стороны, выразив таким образом конфликт между ними. Правда, этого труднее достичь, так как при сознательном нарушении композиции, когда двое людей смотрят в противоположных направлениях, сразу же создается впечатление, что они смотрят друг другу в лицо.



Картинка 2.45 В этой сцене Дон забрала своего брата из тюрьмы. Всю дорогу, пока автобус ехал домой, они почти не смотрели друг на друга

Эта оптико-психологическая закономерность основывается на особенностях восприятия лицевого пространства. Если кадры скомпонованы с правильным распределением лицевого пространства (см. раздел о лицевом пространстве Главы 1, "Работа монтажера"), то зрителю кажется, что люди смотрят друг на друга. Если, с другой стороны, кадры скомпонованы с неправильным распределением лицевого пространства, их монтаж дает впечатление, что персонажи смотрят в разные стороны. Этот прием может выглядеть даже лучше, если их оси не совпадают. (Картинка 2.46)

Экранное направление не является психологически нейтральным. Персонаж, который двигается (или смотрит) слева направо производит совершенно другой психологический эффект, нежели персонаж, смотрящий (двигающийся) справа налево. В какой-то мере причина кроется в нашей культуре, которая приучила нас писать и читать (в том числе и изображения) слева направо. Я очень долго интересовался, почему люди, которые пишут справа налево, например евреи, по-другому воспринимают наши фильмы. Лево-правая ориентация влияет на композицию очень тонким и интересным способом. Вещи или люди, которые находятся слева, кажутся нам причиной того, что находится справа. Это не абсолютное правило, но выражение того, чего от вас подсознательно ожидает аудитория.



Картинка 2.46 На первых двух снимках кажется, что герои смотрят друг на друга. На вторых двух снимках - наоборот. Эти две последовательности различаются по распределению лицевого пространства и оси взаимодействия

Этот эффект можно использовать с выгодой. Если вы хотите показать чье-то движение в гармонии с историей, используйте движение слева направо. Если вы хотите показать что-либо с целью создать конфликт или прервать течение истории, используйте движение справа налево. Статичные кадры, позиционирующие движущийся объект в правой стороне кадра (что противоречит ожиданиям) могут создать напряжение или конфликт. (**Картинка 2.47**)



Картинка 2.47 Этот план демонстрирует, как правая часть кадра может быть эффективно использована для показа препятствия, возникшего перед героем. Чтобы подчеркнуть значительность этой преграды, мы поместили ее в светах, а героя оставили в тених силуэтом.

Монтируйте В Динамике

Один из лучших способов скрыть склейку - это смонтировать кадры на середине движения. Если действие продолжается в двух кадрах, то такая склейка окажется практически незаметной. Вот почему монтажеры часто отмечают кадры с открывающимися (закрывающимися) дверями и кадры, в которых люди делают выразительные жесты руками. Любое четкое действие в кадре, которое может привлечь к себе внимание зрителя - уже потенциальная точка монтажа. Конечно же, такая точка требует другого кадра, в котором будет продолжено это действие. И вот почему для актеров очень важно точно повторять движения на разных дублях. Анализируйте фильмы, которые вы смотрите и вы поймете, что большинство склеек производятся посередине какого-то действия. Склейка между двумя статичными кадрами привлекает к себе нежелательное внимание. Если вы не можете избежать такой склейки, используйте звук, чтобы ее сгладить.

Сопоставьте Ваши Планы

Если вы довольно долго "прыгаете" между двумя кадрами, например, монтируя длинную сцену диалога, лучше всего использовать планы, которые совпадают по величине и фокусному расстоянию. Перекрестный монтаж между крупным и средним планом создает раздражающий эффект, который уводит зрителя от драматического развития истории.

Вот пример из диалоговой сцены (реплики не приводятся)

1. установочный план. Забитый ресторан
2. средний план . Двое за столом.
3. среднекрупный план. Макс (через плечо) Джулия
4. среднекрупный план Джулия (через плечо) Макс
5. среднекрупный план Макс (через плечо) Джулия.
6. сверхкрупный план. Вставка. Обручальное кольцо.
7. крупный план Джулия.
8. крупный план Макс.
9. крупный план Джулия.
10. крупный план Макс.
11. средний план. Двое за столом. Официант приносит счет.
12. среднекрупный план Макс (через плечо) Джулия.
13. среднекрупный план Джулия (через плечо) Макс.

14. общий план. Макс и Джудия покидают ресторан.

Обратите внимание, что в этой последовательности я монтирую среднекрупный план к среднекрупному плану и крупный план к крупному плану. Вставка между среднекрупным планом и крупным планом здесь не обязательна, но она помогает сгладить переход. Аналогично, когда я хочу вернуться на величину среднекрупный план (после завершения интимного диалога), я монтирую его через мастер-план, которым, в данном случае, является двойной план Джулии и Макса за столом. Эта склейка также мотивирована новой информацией - пришел официант.

Очень важно также сопоставлять кадры, снятые оптикой с одинаковым фокусным расстоянием. В идеале это должна обеспечивать съемочная группа, но вы, как монтажер, приготовьтесь к тому, что придется исправлять чьи-то огрехи. Если один крупный план был снят с 5-ти футов широкоугольником, а второй крупный план - с 25 футов телеобъективом, то они настолько плохо смонтируются, что у зрителей появится сомнение, что они были сняты в одном месте. **(Картинка 2.48)**



Картинка 2.48 Эти кадры - крупные планы, но они были сняты оптикой с разным фокусным расстоянием.

Попытка сделать несколько переходов между ними при монтаже сцены может полностью разрушить ее целостность. В этой ситуации, если это единственный материал в вашем распоряжении, я советую использовать длинные L- и J-склейки, чтобы подчеркнуть связь кадров. Я бы также рекомендовал обходиться как можно меньшим количеством склеек. Если вам удалось хорошо акцентировать внимание зрителей на одном кадре, они забудут некомфортность предыдущей склейки, но как только вы применяете эту склейку снова, вы возобновляете это ощущение дезориентации. Лучше "посидеть" на одном плане через плечо, чем монтировать несовпадающие планы. По крайней мере, этот план через плечо - двойной план, в котором мы можем видеть персонажей в их реальном физическом расположении.

Монтируйте Движение К Движению, Статику К Статике

Избегайте склеек между движущимися и статичными кадрами - иначе вместо того, чтобы следить за драмой, зритель будет следить за вашими склейками. Если вы движущийся кадр какого-либо объекта монтируете со статичным кадром того же объекта, получится нежелательная склейка-скачок, даже если вы выдержите длительность. Например, у вас есть кадр, снятый с тележки, которая движется вокруг обеденного стола, и кадр обедающей семьи, снятый со штатива. Эти кадры смонтируются плохо.

Движущиеся кадры могут хорошо смонтироваться с другими движущимися кадрами, но в идеале вы должны дать движущемуся кадру остановиться, после чего монтировать статику. Если у вас нет выбора из-за ограниченного материала, попробуйте смонтировать движущийся кадр со статичным с максимальной разницей в ракурсе. Например, в только что описанной мною сцене обеда вы можете монтировать проезд с тележки со сверхкрупным планом тарелки с едой или общим планом семьи, снятым сверху. Таким образом, вы создаете значительное зрительное изменение, которое по силе перекрывает монтаж движения и статики.

У этого правила есть несколько исключений. Одно из них - это когда движение оправдано персонажем. Другими словами, можно монтировать план субъективной камерой ребенка на карусели и статичный план субъективной камерой его отца, который смотрит на него с земли. Другое исключение относится к монтажу движущегося кадра с кадром, который кажется статичным, так как камера движется на одной скорости с движущимся объектом. Например, вы можете монтировать следящий план движущейся машины со «статичным» планом водителя, который в ней едет; склейка будет непрерывной, так как второй кадр на самом деле движется, хоть водитель в кадре и остается на месте.

Найдите Композиционную Связь

Если это возможно, каждая склейка должна содержать композиционную связь между двумя кадрами. Иногда сами планы автоматически дают такую связь: например, два плана через плечо (общий элемент - плечо). (**Картинка 2.49**).

Или иногда в первом плане вы можете найти графический элемент, который совпадает с каким-то графическим элементом второго плана, как в примере, который я приводил ранее в этой главе: автопокрышка и глобус.

Конечно, смысловая непрерывность важнее визуальной непрерывности, но вторая часто обеспечивает очень гладкий и комфортный переход. А это особенно важно при стыке сцен и использовании наплывов.



Картинка 2.49 Планы, вроде этих, создают композиционный мост между кадрами.

Манипулируя Временем

При монтаже сцены перед вами не стоит задача хронологически точно передать или воспроизвести действительность. Иногда ваша цель — расширить реальность, создать условный мир, который наиболее полно раскрыл бы вашу тему.

Это особенно ощутимо, когда речь идет о времени. Фильм — это формат, основанный на времени, поэтому смелое обращение со временем является залогом хорошего монтажа. За исключением редких случаев, (например, в конце "Жаркого полдня" Фреда Циммермана), время в фильме гораздо более сжато, чем в реальности.

Подумайте об этом. Например, вы идете в полицейский участок, чтобы внести залог за вашего сумасшедшего друга, который у себя на заднем дворе строит атомную подводную лодку, на которой он собирается завоевать весь мир.

Вы выходите из своей двери, закрываете ее (что занимает 5 секунд). Вы идете к своей машине (20 секунд), достаете ключи (10 сек.), открываете двери (5 сек.), садитесь (5 сек.), пристегиваетесь (5 сек.), заводите машину (5 сек), газуете и выезжаете из своего двора (20 сек.), вы едете в полицию (5 мин.), после того, как вы приехали, вам надо припарковаться и зайти в участок (1 мин.). Потом, после того, как выстояли в очереди (3 мин.), вам надо объяснить детективу, почему из крыши дома вашего друга торчит подозрительный перископ (5 мин).

У вас появилась идея.

Эта последовательность длится около 15 минут реального времени, а в фильме можно запросто свести ее к 90 секундам, даже меньше. Не только из-за того, что необязательно показывать все понятные детали, — скорее потому, что в жизни время тянется медленнее, чем в кино. Даже в так называемых reality-шоу время монтируется, чтобы сосредоточить внимание зрителей на главных моментах, на которых строится история. Вот почему фильм более интересен, чем жизнь — он сжат.

Допустим, режиссер, снимающий фильм о вас и вашем соседе, сократил эту последовательность до 79 секунд. Выходит три последовательности:

1. Вы выходите из дому.
2. Вы прибываете в участок
3. Вы здороваетесь с детективом и платите залог.

Скорее всего, на эту сцену будет отснято 7 или 10 минут материала, если снимать, допустим 1:3 по дублям. А монтажер должен сделать из этих 7-10 минут нужные 75 секунд окончательного кино. Вы, как монтажер, должны будете отобрать отдельные моменты, которые лучше всего раскрывают сцену.

Вот одно из решений:

1. Вы закрываете двери дома (3 сек.)
2. В кадре ваши ноги выходят из машины на парковке возле полиции и входят в участок (5 сек.).
3. Рукопожатие с детективом (2 сек)
4. Пальцы детектива нажимаю на кнопку "Запись" на своем диктофоне.
5. Вы отхлебываете воды перед тем, как начать.
6. Последовательность одиночных и двойных планов, на которых вы рассказываете историю, а детектив слушает.

Последняя последовательность (6), возможно будет состоять из 12-15 кадров (1мин.). Большинство из них - крупные и средние планы с "говорящими головами", но хороший монтажер может вставить перебивку - например, диктофон, часы на стене или ваши нервно постукивающие ноги. Все эти перебивки подчеркивают эмоциональное настроение сложившейся ситуации.

Даже монтируя простой диалог, монтажер может манипулировать временем, добавляя или вырезая паузы между репликами, выбрасывая или переставляя местами целые фразы, чтобы зрителям было проще уловить смысл диалога. Это настоящее искусство. В реальности, во время разговора часто случаются провисающие паузы или ситуации, когда один начинает говорить и несколько человек сразу его перебивают. В толпе сразу несколько человек разговаривают одновременно. Если вашим заданием является четко

донести смысл диалога до зрителя, вы должны быть уверены, что он отчетливо различим, даже если несколько человек говорят одновременно.

Наконец, будьте бдительны: в то время как сжатие времени может хорошо сказаться на монтажном ритме и темпе сцены, оно может так же негативно повлиять на ритм и темп актерской игры. Никогда не производите значительных манипуляций со временем без согласия режиссера.

Уважайте Тишину

Не обязательно каждая секунда сцены должна быть забита диалогами. Наиболее сильные моменты как раз случаются во время тишины между фразами, когда зритель имеет возможность понаблюдать за реакцией актеров или сделать свои выводы. Дайте им на это время.

Определитесь С Темпом

От темпа монтажа во многом зависит общее зрительское впечатление от фильма и в большинстве случаев за него ответственен именно монтажер. Темп бывает различным. Некоторые истории надо рассказывать спокойно, медлительно, как бы раздумывая, другие - быстро, строя их на насыщенных монтажных фразах. Темп определяется темой и общим настроением фильма, равно как и отдельными драматическими требованиями каждой конкретной сцены.

Медленный темп совсем не означает, что вы впустую тратите экранное время. Независимо от того, как медленно протекала история, в хорошо смонтированном фильме вы никогда не найдете "пустого" времени. Каждый кадр будет работать на историю.

С другой стороны, медленный ритм совсем не значит, что вы должны "загрузить" зрителя. Не важно, сколько информации в секунду вы подаете, эмоциональное содержание фильма должно быть на первом месте.

В большинстве случаев режиссер вам укажет, какого темпа он ожидает от той или иной сцены. Однако, целиком от вас зависит как эти пожелания будут воплощены в каждой сцене по ходу истории. Как монтажер, вы постоянно ведете зрителя, рассказывая ему историю, и темп должен быть таким, чтобы постоянно удерживать зрительское внимание. Вот почему важно не только знать содержание и настроение сцены, но и то, кто будет этот фильм смотреть.

РАССКАЗ ИСТОРИИ

Собирая материал вместе, вы рассказываете историю. Все фильмы - это, в первую очередь, истории - даже документальные фильмы и корпоративное видео. Люди думают историями.

С течением времени способы рассказа истории видоизменялись - от устного рассказа к письменному - и потом к мультимедиа, где рассказ истории проник во много разных форматов одновременно. Люди запрограммированы на восприятие определенных коммуникационных штампов. Эти штампы могут быть как явными, так и скрытыми, и изобретательный рассказчик всегда находит много неожиданных путей использования языка. Тем не менее, чтобы хорошо уметь вступать в контакт с аудиторией, монтажерам необходимо изучить элементы, из которых состоит история. На самом примитивном уровне история - это транспорт для обмена информацией. Согласно стандартному определению, история - это последовательность событий, которые следуют за характером в контексте конфликта. Типичная история имеет свое начало, середину и конец.

Что-то Происходит

Хроника, сводка, версия, история, легенда, сага, миф, сказка, притча. История истории. Что-то происходит и чтобы донести содержание происходящего до слушателя, рассказчик разбивает историю на маленькие части и сообщает их зрителю. Зритель собирает их заново и таким образом понимает целое. Покуда история переходит от одного рассказчика к другому, как в игре или по телефону, эти маленькие части могут изменяться, упрощаться, забываться и изобретаться снова - но каждый раз передается их значение.

Вы можете разбить события на меньшие события, а те еще на более мелкие события и так далее, пока вы не дойдете до простого человеческого события, или треблига.

ТРЕБЛИГ - Этот термин был введен Франком и Лилиан Гилбертами, исследователями бихевиоризма, которые внесли большой вклад в развитие технологий 20 века. Имеется в виду простейшее механическое действие, которое может производить человек. Гилберты обнаружили около 17 основных треблигов (обратите внимание, термин "треблиг" - это "Гилберт" задом наперед).

"Что ж, Уолтер, - сказала я, - ты единственный!" Он вздохнул, сел и посмотрел на меня..." В этом предложении описано 4 треблига.

Когда монтажер приступает к работе над фильмом, в его руках сосредоточено огромное количество человеческих треблигов, снятых в "лабораторных условиях" вне

естественной последовательности. То, чем монтажер занимается целый день - это сборка трюблнга к трюблнгу, элемента к элементу, плана к плану. Он строит их в одном порядке, потом в другом - и так до тех пор, пока не выстроится цельная история.

Характеры В Конфликте И В Контексте

Кто? Что? Когда? Где? Почему? Как? Это элементы, которые составляют историю. Все вы знаете этот список на память, потому что мы используем его каждый день на каждом шагу, чтобы понять окружающий нас мир: мы думаем историями. В фильме эти элементы представлены в виде отдельных планов. Каждый план имеет свой смысловой акцент: один или более бит информации, которую мы сообщаем зрителю. Хороший монтажер, смотря на план, должен понимать какую информацию он сообщает им зрителю и на какие вопросы он этим планом отвечает.

То, как вы обходитесь с характерами, конфликтом и контекстом, очень сильно влияет на то, как вы расскажете историю, раскроете тему и придадите своему фильму смысл. Также, это дает ответ на самый важный вопрос - "Почему?"

Что-То Происходит С Персонажами (Кто?)

Больше всего люди интересуются историями про других людей. Даже фильмы про жизнь животных требуют сравнения с людьми, чтобы можно было лучше понять историю. Последовательность без персонажа быстро теряет зрительский интерес. Так какие же планы в монтажной последовательности "отвечают" за персонажей?

Событие-конфликт (Что? Как?)

Без контраста или противоречия никакие события не происходят (по крайней мере, на экране). Конфликт приобретает множество форм, но монтажер создает его на экране, противопоставляя идеи и образы. Какие элементы противопоставлены в этом событии? Какие кадры надо использовать, чтобы представить эти элементы?

Например, вы делаете историю о разводящейся паре. Каковы элементы конфликта? Изначально у вас есть две стороны: муж и жена. Каждый раз, когда вы сопоставляете эти стороны, вы подчеркиваете конфликт. Это очевидно во время диалога, но может быть представлено и более тонким способом: например, к кадру, где жена пьет кофе со своим новым любовником, вы монтируете кадр одинокого мужа, сидящего дома с ребенком.

События происходят в контексте (Где? Когда? С кем?)

Вы не можете составить историю из этих элементов вне контекста.

Равно как вы не можете предотвратить влияние контекста на ход истории, хотя и в состоянии скорректировать это влияние через свою монтажную работу.

Например, давайте усилим нашу историю развода, поместив ее в середину Гражданской войны в Колумбии. Такой монтажный выбор определит, как внешний конфликт соотносится с или отражает эту домашнюю историю. Вы можете ассоциировать мужа с правительственными силами, связав их одной музыкой или выстроив кадры так, что каждый раз муж будет представать на фоне танков на улице.

Другим интересным способом ассоциировать два элемента является экранное

направление. Если вы уверены, что правительственные войска всегда двигаются в кадре справа налево, а революционеры слева направо, вы можете "двигать" мужа и жену соответственно. Хотя это дает довольно тонкий эффект, он может быть эффективным при попытке соотнести два описанных конфликта.

С другой стороны, монтажные последовательности, которые содержат слишком много контекстной информации, могут оказаться слишком разъяснительными и потерять внимание зрителя. Если вы снимаете сцену в Музее Д'Орси в Париже, совсем не обязательно показывать все работы Моне и Ренуара, которые находятся в этой коллекции.

Задайте себе вопрос, какие кадры в этой последовательности раскрывают контекст. Что будет, если вы некоторые из них уберете или поменяете местами? Может быть, перебивка в виде спокойного пейзажа посередине сцены горячего спора не только даст знать, что действие происходит в музее, но и изображением спокойной природы подчеркнет конфликт между персонажами.

Не думайте, что контекст - это только показ мета действия. План "Форда" модели "Т" или старого костюма может раскрыть эпоху, или время действия. План с ребенком, играющим в песочнице, может раскрыть настроение данной сцены.

Два Полезных Правил

Существуют два обязательных правила рассказа истории, которые имеют начало в особенностях мира, в котором мы живем.

Причина и Следствие

Правило №1 основывается на законах физики: на каждое действие есть свое противодействие. Порядок подачи события зрителю состоит из причины и следствия. Каждый хороший монтажер должен понимать это.

Например, если после плана гибели солдата вы показываете его однополчанина, который спасает ребенка, зрителю может придти в голову, что смерть товарища вдохновила его на такой подвиг.

С другой стороны, если после плана спасения ребенка вы показываете смерть солдата, может создаться впечатление, что спасение ребенка требовало смерти солдата.

В большинстве историй многие события происходят одновременно. Когда вы рассказываете историю на экране, вы волей-неволей навязываете зрителю своим монтажом последовательность развития событий. Даже простой диалог состоит из действия и реакции. Монтаж реакции на реплику раскрывает то, как персонаж на эту реплику реагирует.

Время Решает Все

Хороший рассказчик отличается хорошим чувством времени. Вы наверняка встречали людей, которые рассказывали отличные шутки, а также людей, которые за одну шутку расплачивались жизнью. Разница между ними - это чувство того, КОГДА надо рассказывать ту или иную часть истории. Например, если вы тратите уйму времени на то, чтобы описать костюм героини, вы наверняка потеряете интерес публики. А если на описание ее побега из тюрьмы вы потратите всего 10 секунд, вы опять разочаруете зрителя.

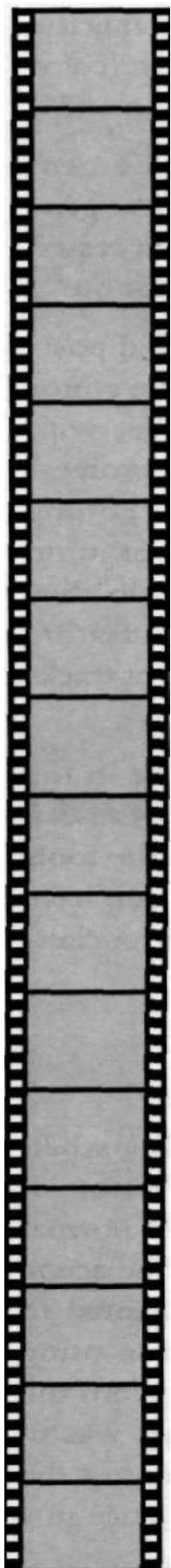
Чувство времени - это тот монтажный навык, которому надо очень долго и тяжело учиться, так как это очень субъективное дело и напрямую зависит от содержания каждой сцены. В этом случае есть лишь одно объективное правило - "сидите" на плане ровно столько, сколько нужно, чтобы донести до зрителя все информацию, заложенную в нем, - ни кадра больше, ни кадра меньше.

Структура Повествования: Секреты Раскрыты

Хорошо рассказанная история производит эффект. Она трогает нас каким-то необычным, почти неопишуемым способом. Потребность в рассказе историй так же важна, как и потребность в любви. Вот почему мы садимся и начинаем снимать фильмы, писать романы, рассказывать рассказы, - одним словом, заниматься повествованием. Однако, если эффект от истории уж вовсе похож на магию, все равно можно проанализировать тот секрет, который в ней заложен. И почти всегда секретом является структура повествования. Последовательность, в которой разворачиваются события истории, и есть то, что так сильно влияет на зрителя. И так как монтажер - это тот, кто формирует эту последовательность до мельчайших деталей, именно он и является рассказчиком в последней инстанции, который заставляет историю работать. Вы можете найти прекрасные теоретически объяснения, как работает история, в частности "Сила Мифа, или Герой с Тысячью Лицами" Кристофера Воглера, интересную книгу, которая применяет теорию Кэмпбелла к сценарному искусству. Все три тома этой книги помогут вам понять структуру повествования. В то время, как эти книги в основном анализируют обобщенные структуры повествования, они очень помогут вам организовать небольшие события и даже подскажут, в каком порядке и с каким временем нужно монтировать те или иные планы.

ИНТЕРВЬЮ: КЕРТИС КЛЕЙТОН

На профессиональном счету Кертиса Клейтона - блистательная коллекция замечательных "независимых" фильмов, включая многие лучшие фильмы Гаса Ван Сента. А именно - "Аптечный ковбой", "Мой личный штат Айдахо" Ван Сента, "Буффало '66" Винсента Галло, "Бешенство в Гарлеме" Билла Дюка и "Броукдаун-Пэлэс" Джонатана Каплана. Во время интервью он монтировал восхитительный фильм "Сделано" режиссера Джона Фавро.



Майкл Воль: Что бы вы хотели посоветовать начинающим монтажерам?

Кертис Клейтон: Любой, кто хочет изучать монтаж, должен фундаментально этим заниматься, а не руководствоваться подходом типа "Мне не нужны эти правила. Они только мешают моему творчеству". Правила насчет экранного направления, оси взаимодействия и т.п. создают иллюзию трехмерного пространства... все эти вещи очень важны на самом деле. Также нужно знать, как работают вместе изображение и звук, насколько важен звук, как работать со звуком, чтобы создать незаметную склейку, особенно, когда она получается визуально грубой.

В вашем арсенале много разного оружия, которое может вам понадобиться в любую минуту. Это как таблица умножения: ее просто надо знать. Вы можете делать все, что захотите. Вопрос лишь в том, будет ли это красиво, понятно ли это и будете ли вы в этом последовательны?

Почему вы избрали карьеру монтажера?

Когда я учился в киношколе, мне очень не нравилось, что как оператору или другому члену съемочной группы, после напряженной работы на площадке, ты заканчиваешь фильм и больше его не видишь. Ну, может быть, ты сходишь в кинотеатр пару раз посмотреть свое творение и увидишь совсем не то, к чему ты так стремился. Я думаю, что это одна из причин, почему актеры в Голливуде чувствуют себя так неудобно и хотят стать режиссерами. А как монтажера ты принимаешь участие в окончательном оформлении фильма, решая, каким он будет в конце концов.

Озабочены ли вы проблемой собственного монтажного стиля?

В общем, эстетика каждого конкретного фильма вырабатывается во время съемок. Стилль на 80 процентов определяется тем, как фильм снят. Если вы попытаетесь применить к фильму какой-то стиль, который противоречит его природе, могут начаться проблемы.

Как новые технологии изменили способ вашей работы?

Просто фантастически. Вам не надо долго рыться в материале, чтобы найти нужный кусок - это самое лучшее. У вас есть немедленный доступ к любому кадру в любой момент. Раньше, после того, как вспомните какой-нибудь удачный план, который вы увидели на просмотре материала, вам надо было подойти к полке, найти нужную коробку, промотать все пять дублей и только после этого в ваших руках оказывался нужный кусок пленки. "Проматываем дубль первый, потом проматываем дубль второй..." - что-то вроде этого. Теперь просто надо щелкнуть пару раз мышкой по иконкам - и все. Разница - как между немым и звуковым кино.

ГЛАВА ТРЕТЬЯ.

МОНТАЖНЫЕ ШАБЛОНЫ.

Хорошие монтажеры опираются на библиотеку "стандартных" монтажных шаблонов, которые выступают как бы директивами в типичных монтажных ситуациях. В конце концов, не у всех есть время изобретать велосипед при монтаже каждой последовательности.

Я прекрасно понимаю, что вы думаете, что вы - уникал, который обладает таким свежим и нестандартным взглядом на все вокруг, что каждая ваша склейка будет завораживающе оригинальной... Но помните, что средний фильм содержит около 1000 склеек и на этом поле быстро исчерпывается фантазия даже таких уникалов, как Федерико Феллини или Жан-Люк Годар. Поэтому в использовании того, что было до вас наработано другими монтажерами, совсем нет ничего зазорного.

Термин "шаблон" я использую для типичной последовательности и соответствующего типичного способа ее монтажа, которая дает типичный стойкий эффект на экране вне зависимости от содержания монтируемых планов. Эти формулы вряд ли помогут вам глубже раскрыть тему и выразить идею, но зато избавят вас от лишней траты времени и подскажут, что эффективней всего смотрелось бы после той или иной последовательности. Чтобы расширить понятие метафоры, заложенное в предыдущей главе, запомните, что данные шаблоны - это типичные идиомы киноязыка.

Естественно, некоторые часто используемые обороты от частого использования успели превратиться в монтажные клише и изобретательные монтажеры стараются оригинально выходить даже из самых банальных положений. Более того, каждый монтажёр, равно как и каждый фильм, - уникальность; хороший монтажёр воплотит свой индивидуальный стиль, даже используя эти общие шаблоны. Отбор конкретных кадров для каждой конкретной монтажной последовательности - дело совсем уж специфическое. В этом плане киноязык развивается бесконечно.

Эта глава расскажет вам о разных типах последовательностей (диалогах, экшн, комедиях, документальных и т.п.), с примерами и разъяснениями, как монтировать каждую из них наиболее эффективно, используя традиционные монтажные шаблоны.

МОНТАЖ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ СТАНДАРТНЫХ ШАБЛОНОВ

Перед тем, как мы приступим к обсуждению специфических жанровых шаблонов, давайте пройдемся по шаблонам, общим для всех жанров. Вы наверняка будете возвращаться к этим структурам снова и снова в стандартных монтажных ситуациях.

Начало Сцены

Каждая сцена где-то начинается, но начало часто является одной из труднейших задач. Самый распространенный способ начала сцены - это стандартная последовательность "Однажды": общий план, средний план, крупный план. Общий план - установочный план, показывающий героев в окружающей обстановке, средний план - подводит зрителя ближе к персонажам и крупный план представляет вам детали происходящего. (Картинка 3.1)



Картинка 3.1 В этом типичном начале сцены мы начинаем с общего мастер-плана, показывающего Жене в антураже. Потом, мы переходим к среднему плану, чтобы ближе познакомится с героями: Жене читает астрологический прогноз. В третьем кадре мы видим как с заднего плана приближается Трей.

Это одна из самых распространенных монтажных последовательностей. Вы можете применять ее как в начале сцены, так и в начале любого события в рамках сцены. Ее можно использовать как для реверса, так и чтобы закончить последовательность.

Изменения Положения

Один из самых распространенных способов, которыми пользуются монтажеры, чтобы гладко перейти от одного места действия к другому, это так называемый шаблон "входа-выхода". Человек выходит из кадра в одном месте, а входит в кадр уже в другом. Этот шаблон походит к кадрам, где соблюдены правила экранного направления, хотя, как известно, в отдельных случаях вы можете просто перевернуть ("флипнуть") кадр с неправильным направлением.



Картинка 3.2 Здесь, на плане 2 мы видим, как Трей уходит из кадра направо а в следующем плане, №3, он входит в кадр слева. То, что в момент склейки он еще не вышел до конца из кадра, создает промежуток между кадрами, хотя место действия и поменялось.

Чтобы сделать эту склейку незаметной, делайте склейку за несколько кадров до того, как персонаж полностью выходит из кадра и через несколько кадров после того, как персонаж вошел в следующий кадр. Так как персонаж все время находится на экране, создается впечатление непрерывности движения и стык получается комфортным, даже несмотря на то что место действия поменялось.

Покажите, Что Между Сменами Мест Действия Прошло Время

Вы можете немного изменить эту технику, чтобы показать, что между сменами места действия прошло какое-то количество времени. Для этого просто дайте вашему персонажу выйти из кадра, подождите несколько секунд, а затем уже давайте следующий кадр за несколько кадров до того, как в него зайдет герой. Главное определиться, сколько кадров надо до и после того, как герой покинет\войдет в кадр. Если вы "переждете", внимание зрителя уйдет от самого героя и переключится на окружающую его обстановку. Соответственно, "пустое пространство" в конце предыдущего и начале следующего кадра должно быть равным по длительности.

План – Обратный План –План

Когда в сцене изображен живой человек, зритель, как правило, смотрит ему в глаза для того, чтобы понять, о чем персонаж думает или что он чувствует. Если персонаж смотрит на какой-то предмет за пределами экрана, зритель будет пытаться понять, на что же он смотрит. Это и есть психологическая основа для еще одного монтажного шаблона под названием "План-обратный план-План" " Обратный план " - это любой план, который показывает то, что находится напротив взгляда персонажа из предыдущего кадра.

Монтаж Между Двумя Персонажами

Если вы "прыгаете" между планами персонажей, ведущих диалог, вы наверняка используете шаблон "План- Обратный План -План". Например, когда Актер 1 смотрит на Актера 2, монтажер покажет на что именно смотрит актер (другой актер). Затем, когда второй актер смотрит на первого, монтажер снова ставит план первого актера. Взгляд актера, между прочим, - это главная подсказка для монтажера, когда надо давать обратный план.

Покажите Закадровое Действие

Вы также можете использовать этот шаблон для того, чтобы смонтировать сцену, где герой смотрит на что-то, находящееся за кадром.

Например, в кафе сидит мужчина и пишет что-то в записной книжке. В то же время, он поглядывает на что-то за окном кафе. Немедленно покажите, на что он смотрит, иначе вызовете у аудитории чувство недоумения. Вы можете намекнуть на это действие закадровым звуком, или крупным планом, показывающим эмоциональное состояние героя, но в любом случае, вы должны дать знать, что происходит за кадром. Повествовательные штампы и реакции на эти штампы настолько сильны, что вы, дорогой читатель, наверное сами удивились, на что он смотрит там, за окном кафе. Если бы я вам в свое время этого бы не разъяснил, вы бы стали чувствовать себя неудобно и отвлеклись бы от темы этого урока. Чем дольше монтажер тянет с ответом на вопрос, тем больше напряжения возникает у зрителя - что может сыграть и на руку, если вы конечно знаете, где это напряжение нужно. Если же вы безосновательно затягиваете с ответом на вопрос, то это не тревога, а просто плохой монтаж. В некоторых ситуациях вы можете вообще не отвечать на этот вопрос, - если это некоторый "секрет", который вы раскроете гораздо позже. (Ах, да. Человек в кафе смотрел за окном на Альфреда Хичкока собственной персоной с французским горном в руках).

Нарезка

Монтажеры используют это несколько жаргонное слово для обозначения последовательностей коротких планов, собранных по тематическим признакам, но не по принципу длительности пространства и времени на склейке.

Нарезки используются в любых проектах. Они легко решают проблему показа большого, сложного события за короткий период времени. Хорошая нарезка – это поэма, передающая глубокие чувства минимумом слов. Искусство нарезки в том и состоит, чтобы найти минимум планов (самых выразительных), которые раскрыли бы суть большого события.

В нарезках очень редко используются перекрестные наплывы и вообще переходы, - все монтируется встык. Склейки ритмизируются скорее не синхрону, а по музыке или закадровому звуку.

СИНХРОН – Это звук, который синхронизирован с изображением. Например, синхронная сцена дегустации вина может состоять из таких синхронов, как звуки открывающихся бутылок и обсуждение достоинств этого сорта Совиньона.

Покажите Время

Наиболее клишированный монтаж, показывающий преходящесть времени, обычно сводится к монтажу таких штампов, как отрывающиеся один за другим листики календаря (или вращающиеся стрелки часов) и действий персонажа в разные периоды времени, например, изображение заключенного в камере или стоп-кадры постепенно подрастающих детей. Скорее всего, вам не захочется повторять клише, поэтому придется поискать свежие способы передачи времени: может быть, показать, как растут волосы или желтеют листья. Попробуйте найти что-нибудь, что будет сочетаться с вашей историей.

Сожмите Сложные Процессы

Вы можете использовать нарезку, чтобы упростить сложные процедуры. Например, представьте себе историю об автомобильной компании, разрабатывающей новую машину. После того, как рассказана драма проектировки новой машины, сложный процесс сборки машины может быть показан в нарезке, показывающей различные операции на линии сборки. Таким образом, процесс, который занимает несколько дней в реальном времени, может быть показан за несколько секунд.

Обобщение и Вывод

Нарезка может быть очень удобна при подведении итогов и операциях обобщения и вывода. Например, если бы вы монтировали образовательный или информационный видеоролик, в конце эпизода или всего фильма можно поместить нарезку запоминающихся моментов, которые кратко резюмируют увиденное.

Не случайно в игровом фильме эта техника используется для обобщения ключевых моментов в конце. Это может подать весь фильм в более широком контексте. Хороший пример - это "Энни Холл" Вуди Аллена. В конце этого фильма Элви Сингер, персонаж Вуди Аллена, размышляет о потерянных отношениях с Эни Холл. Аллен в сопровождении нарезки ключевых моментов их отношений. Это бы не сработало, если бы он включил сюда кадры, которых мы раньше не видели. Цель этого - напомнить нам об эмоциях, которые ассоциируются с каждой сценой в фильме. Нарезка собирает эти сцены в единое целое для того, чтобы предоставить нам более подробное впечатление о сладко-горькой природе этих отношений.

Роль Контраста

Очень во многом монтаж нарезки похож на создание экспериментального видео или музыкального клипа. Так как правила непрерывности здесь не действуют, создание запоминающейся нарезки во многом зависит от визуального и эмоционального контраста сопоставляемых кадров. Начните с подбора планов, которые вы намереваетесь использовать. Конечно же, вы возьмете кадры персонажа, которые в данный момент находятся под рукой. Обычно, вам не понадобится более одного ракурса на сцену или деталь. Например, в нарезке автосборочной линии вполне достаточно будет по одному плану каждого события. Выбирайте планы, которые лучше всего раскрывают суть происходящего и всегда ищите визуально выразительные кадры.

Затем, поэкспериментируйте со сборкой этих планов. Порядок этих планов вряд ли принципиален, поэтому переставляйте их как угодно - лишь бы добиться зрительной выразительности. Непрерывность не важна - главное визуальный эффект, рождаемый смежными кадрами.

Роль Композиции

Помните одно из правил, которое мы установили при обсуждении вопроса смены сцен и монтажа склейками-скачками? Обращайте особенное внимание на композицию кадров. Как он сопоставляются? Как они монтируются визуально? Оцените позитивные и негативные стороны разных планов. Смежные кадры должны контрастировать между собой. Если кадры слишком схожи, склейка может оказаться незаметной или будет восприниматься как нежелательный подрыв, то есть монтажный брак.

Эти закономерности будут влиять на отбор кадров, равно как и на порядок их расположения. В монтаже автосборочной линии, например, вы можете все монтировать только на сверхкрупных планах различных движущихся деталей машин (с учетом того, что они будут визуально различаться).

Сборка клипов в последовательность - первостепенная задача монтажера.

С другой стороны, вы можете комбинировать сверхкрупный план и общий план.

В идеале следует применять эти закономерности к эмоциональному содержанию кадров, применяемых при нарезке. В случае, когда вы хотите сжато показать набор эмоциональных состояний, через которые проходит заключенный во время одиночного заключения, можете не заботиться о непрерывности монтажа. Можно монтировать план, где он плачет с планом, где он спокоен. Потом покажите, как он кричит, потом - он в ступоре. Сопоставление эмоционально контрастного материала лишь усилит эффект от сцены.

РАБОТА С ПОВЕСТВОВАТЕЛЬНОЙ СТРУКТУРОЙ

Вы можете подумать, что повествовательные монтажные шаблоны и техники рассказа в основном применимы к игровым художественным фильмам. Будьте уверены, что все эти приемы можно применить в любом жанре монтажа. Вы будете использовать эти приемы как при монтаже корпоративных видеороликов, так и при сборке учебных фильмов. Основы техники рассказа также необходимы для монтажа хорошего документального фильма. На самом деле, единственным полем, где можно забыть обо всех этих закономерностях - это абстрактный поэтический кинематограф, элементы которого, на сегодняшний день, можно отыскать лишь в музыкальных клипах, рекламе да экспериментальном видеоарте.

Наиболее применимые монтажные шаблоны относятся к монтажу диалогов и последовательностей, выражающих действие. Если вы преуспеете в искусстве непрерывной склейки данных сцен, то, в конце концов, вы обнаружите, что на 80 процентов "сидите" на монтажных шаблонах.

НЕПРЕРЫВНАЯ СКЛЕЙКА - склейка, которая не нарушает непрерывности действия, пространства, времени экранного направления на стыке кадров.

Монтаж Диалогов.

Сцены с диалогами - это краеугольный камень всего повествовательного кинематографа. И где бы ни сходились в разговоре двое или больше людей, монтажер всегда может уверенно опираться на шаблоны при монтаже такой сцены.

Цель практически любой сцены с диалогами - четко донести содержание разговора до зрителя. Однако, в сцене, как правило, происходит нечто большее, чем просто обмен словами: язык тела актеров, реакция слушающего, окружающая обстановка, в которой проходит разговор и другие элементы вносят свой вклад в историю.

При монтаже диалоговой сцены, которая была снята по частям в разные дни очень важно понимать "драматургию пауз" (см. раздел о манипулировании временем в Главе 2 "Киноязык").

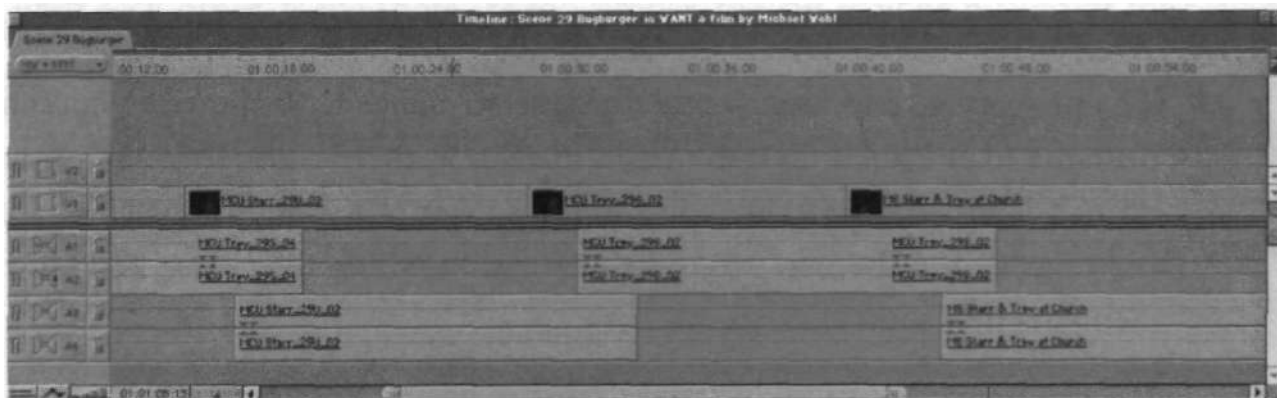
Сначала Смонтируйте Звук

В большинстве диалоговых сцен вы будете стремиться к созданию естественного ритма разговора. Один из простых способов достичь этой цели - это смонтировать аудио перед тем, как приступить к монтажу изображения.

После того, как вы произвели захват всех клипов данной сцены, все они находятся у вас перед глазами в браузере Final Cut Pro. Пересмотрите клипы и отберите самые удачные. После этого приступайте к монтажу последовательности. Для начала, не волнуйтесь за визуальную сторону клипов. Выбирайте планы, из которых можно смонтировать наиболее гладкий аудиотрек.

Возможно, вам немного придется повозиться с клипами, монтируя минуту к минуте, пока в вашем распоряжении окажется саундтрек с естественным звучанием.

Возможно, вам захочется изменить темп диалога, добавив (вырезав) паузы между словами. Может, вы захотите в некоторых местах наложить реплику на реплику, создав эффект одновременного разговора, как это бывает в жизни. Так как вы не занимаетесь на этой стадии картинкой, вы можете полностью сосредоточиться на точной сборке звуковой дорожки. Используйте все возможности timeline Final Cut Pro, чтобы добиться нужного вам наложения звука (**Картинка 3.3**)



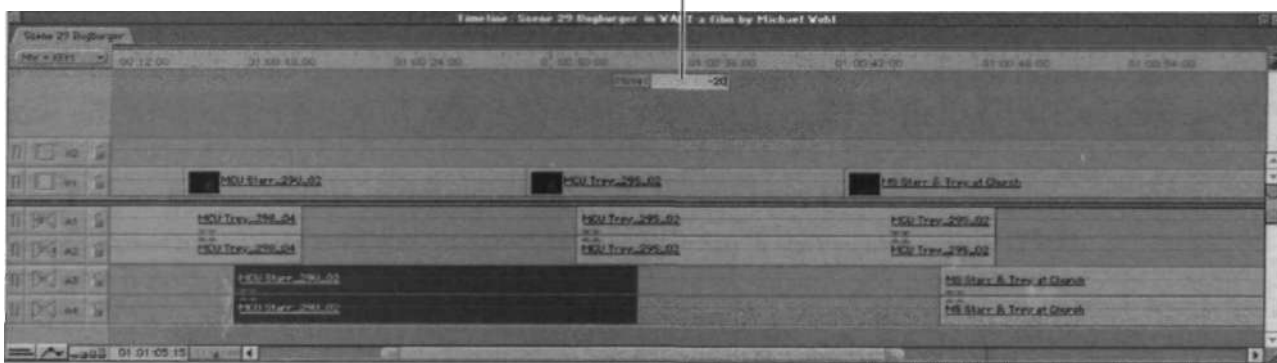
Картинка 3.3 Звук на треках A3 и A4 взяты из клипа среднекрупный план Starr 29U_02. Накладывая этот клип на аудиоклипы с треков A1 и A2, монтажер может сжать время, создавая впечатления, что диалоги персонажей перекрываются.

После того, как вы смонтировали саундтрек, закройте глаза и прослушайте его от начала до конца, - насколько естественно он звучит. Конечно, по ходу монтажа видео, вы будете немного изменять звук, но чем детальнее вы проработаете звук до монтажа видео, тем проще вам будет подобрать соответствующее визуальное наполнение диалоговой сцены.

Работайте По Номерам

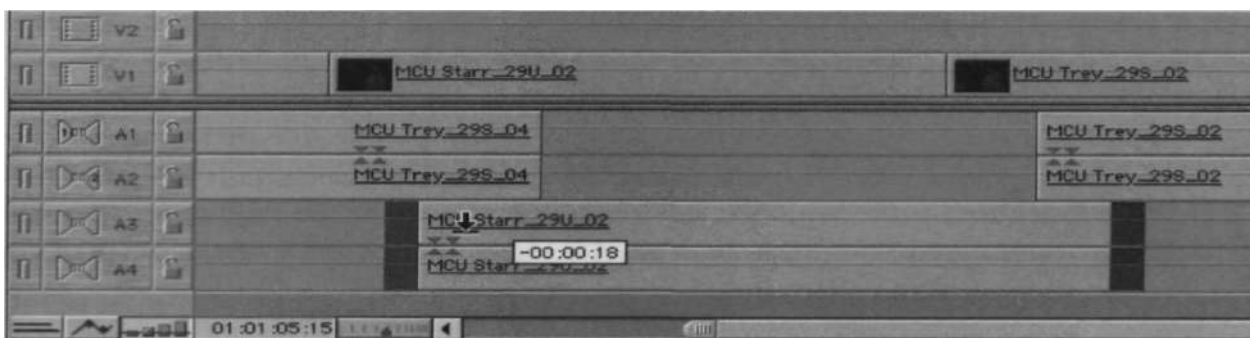
В Final Cut Pro вы можете двигать клипы на линейке (Timeline) назад или впе-ред на определенное количество кадров, просто выбрав клип и написав на клавиатуре +5, -3 - количество кадров, на которое вы хотите подвинуть клип на-зад или вперед. Используйте это для монтажа вашего аудиотрека. Вы быстро научитесь чувствовать и измерять экранное время в кадрах и создавать нуж-ный вам ритм разговора. (Картинка 3.4). (Я подробнее остановлюсь на этой технике в Главах 4, "Готовимся к монтажу" и 6, "Продвинутый монтаж") Контекстное окошечко отображает, какие значения вы вводите с клавиатуры.

Это всплывающее окошко визуально покажет вам число кадров



Картинка 3.4 Если на временной шкале выбран клип и с клавиатуры введено какое-либо число, автоматически активизируется функция "Передвинуть" (Move). Нажим Enter, или Return осуществляет это изменение.

Вы можете также двигать клипы по временной шкале вручную, но это менее точная техника. В зависимости от текущего масштаба временной шкалы, один крошечный движок может передвинуть ваш клип как на 10 кадров, так и на 10 секунд (**Картинка 3.5**)



Картинка 3.5 Выбор и перетаскивание любого клипа, находящегося на временной шкале, позволяет вам его перемещать, но это менее точная операция, чем перемещение с помощью ввода точных параметров с клавиатуры. Однако, вы можете перетаскивать клип с шагом в один кадр, если будете удерживать клавишу "S" во время перетаскивания.

Иногда в изображении или в звуке находится ошибка, которая грозит уничтожить план. Поэтому иногда проще поменять аудио (через фильтр Foley, ADR или просто взяв хороший звук его из другого плана), чем менять весь план целиком, что повлечет за собой возможный перемонтаж. Таким образом, почти всегда можно исправить ошибку в звуке, чем в изображении.

Например, представьте себе, что вы монтируете великолепную сцену свадьбы в одном из "Крестных отцов". Ваша текущая цель - создание самого лучшего саундтрека, на который вы только способны. У вас есть два дубля крупного плана, где Майкл Корлеоне произносит тост в честь новобрачных. В дубле 1 оператор поймал восхитительный блик солнца на бокале с шампанским, но звук испортил пролетающий сверху самолет. В другом дубле нет никакого блика, но зато звук идеален. Сделайте исключение и поставьте дубль 1, а звук возьмите из дубля 2; в худшем случае, "сдайте" этот план на досъемку.

Если игра актеров удачна, вы можете руководствоваться их темпом, паузами и фразировкой при определении темпа саундтрека и монтажа, но чаще всего, особенно, когда последовательность собирается из разных дублей, вам придется устанавливать свой темпоритм саундтрека. Сегодня среди монтажеров в моде несколько ускоренный темп диалога. То, что звучит естественно в реальной жизни или в театре, на экране будет наверняка казаться заторможенным.

Диалог Двоих

Простейших диалоги осуществляются при участии двух человек, и для их монтажа тоже существуют свои шаблоны.

Расположение Относительно Друг Друга

Когда вы монтируете диалог двоих, очень важно начать с двойного кадра, чтобы установить физическое расположение персонажей относительно друг друга. Если не удастся сделать это в первом же кадре, постарайтесь сделать это как можно раньше. Если все время проходит на одиночных планах, аудитория теряет связь между персонажами.

Этим планом может быть как длинный установочный план, показывающий персонажей в окружении, так и более крупный план, скажем, средний, который заявляет близость персонажей. Этот важный двойной план предоставляет возможность раскрыть физическую динамику дискуссии. Находятся ли оппоненты лицом к лицу? По разные края стола? Сидят бок о бок? После того, как вы установите эту связь в двойном плане, экранное направление в одиночных планах будет продолжать сообщать нам соотношение персонажей.

Другой распространенный случай двойного плана - это план через плечо; в некоторых случаях вы можете смонтировать сцену диалога на одних лишь планах через плечо. После того, как вы установили положение персонажей в пространстве относительно друг друга с помощью двойного кадра, вы можете монтировать сцену на последовательных крупных планах. Но при этом не забывайте о важном правиле грамматики монтажа - монтировать планы одинаковых величин - крупный к крупному, среднекрупный к среднекрупному и т.д. (см. раздел о сопоставлении планов в Главе 2).

Укрупняйтесь На Ключевых моментах

Вы можете подчеркнуть ключевой момент сцены с помощью одного эффективного шаблона. Стандартно начинаем диалоговую последовательность с более общих планов, допустим со среднекрупных планов через плечо. Потом, в самый важный момент сцены переключаемся переключаемся на крупные планы. Это сосредотачивает внимание зрителя на эмоциональном состоянии персонажей.

После того, как вы проходите ключевой момент сцены, опять возвращаетесь к более общим планам, чтобы комфортно завершить последовательность. Вы можете вернуться к среднекрупным планам, перейти на средние планы или попробовать что-то еще более общее. Обычно после кульминации сцена быстро заканчивается, так что у вас не так много времени после монтажа на крупных планах.

Например, в одной важной сцене из "Хочу" Трей идет за помощью к своей маме после того, как его уволили с работы. Последовательность начинается с общего плана ее спальни. Трей садится. Они обмениваются парой реплик на среднекрупных планах. Когда Трей начинает говорить о работе, я перехожу на крупные планы - и соответственно крупные планы мамы, когда она отвечает на его реплики. Когда Трей понимает, что мама не может оценить его проблему, он переходит на разговор о маминном поломанном телевизоре. Чтобы показать это состояние, мы снова возвращаемся к общему плану. **(Картинка 3.6)**



Картинка 3.6 эти крупные планы (планы 4 и 5) направляют внимание зрителя на ключевой эмоциональный момент сцены. После того, как мы пройдем кульминацию, мы вернемся к более общим планам.

Следуйте Реакциям

После того, как вы сложили фонограмму (саундтрек), монтаж диалога - дело простое. Единственная загвоздка в том, чтобы знать, когда делать склейку. Один из способов это узнать - это следить за реакциями персонажей.

Чувства героев для зрителей значительно важнее, чем их слова. Реакция героя на чужие слова гораздо более важна, чем сами слова. И вместо того, чтобы каждый раз показывать говорящие головы, поставьте задачу раскрыть реакции важные персонажей на слова.

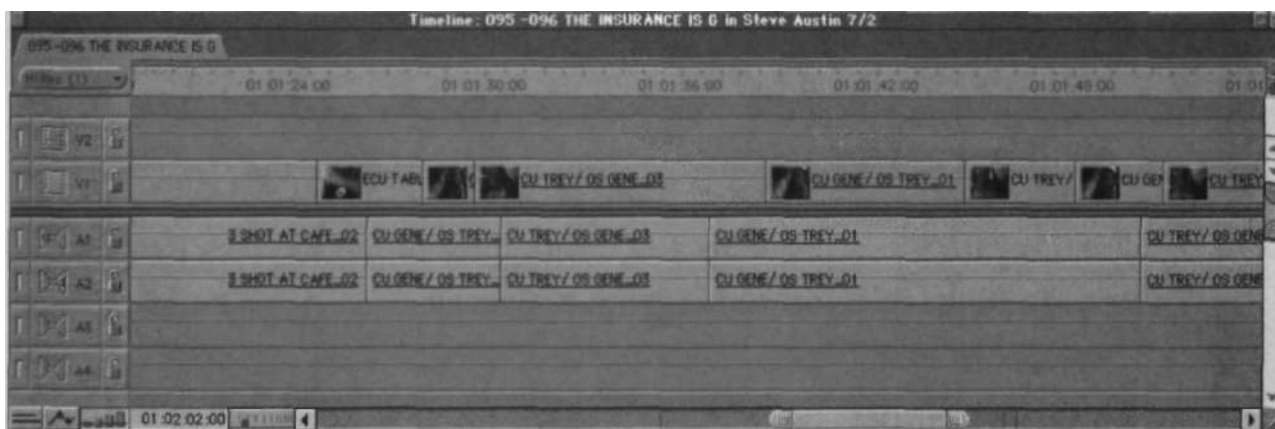
Например, в монтажной последовательности, описанной выше, как только Трея начинает признаваться в потере работы, как он, так и зрители напряженно ждут, как отреагирует на его слова мама.

У Трея такая реплика: "Мам...Я больше там не работаю. Я уволился... Вернее, меня уволили..."

Я мог показывать его лицо в течение всей реплики, но как только он подошел к словам "Мам...", я перешел на его реакцию, а текст пустил за кадром. Это хорошо сработало, потому что когда он говорит это, он устанавливает зрительный контакт с ней и у нас появляется физическое действие, на котором можно делать склейку (она поднимает взгляд). Что еще более важно, это дает нам возможность увидеть ее реакцию по ходу его реплики. Так как ее ответная реплика является частью ее реакции, я "сизжу" на ее плане, пока она не проговорит всю свою реплику. Потом я перехожу к Трею, чтобы показать его реакцию на ее слова.

Монтируйте с Захлестом

Как я уже упоминал несколько раз, для того, чтобы удачно смонтировать сцену с диалогами, необходимо расщеплять звуковые и изобразительные склейки. Эта техника ведет зрителя через диалог так гладко, что он их даже не замечает. Почти каждый монтажер пользуется расщепленными склейками во время монтажа диалогов. Расщепленными называются склейки, в которых звук и видео начинаются и заканчиваются в разных местах, монтируются с захлестом. В большинстве диалогов почти каждая склейка - расщепленная, с захлестом по типу J или L. (Картинка 3.7). (См. раздел о монтаже с захлестом в Главе 2)



Картинка 3.7 Большинство диалоговых сцен, смонтированных в *Final Cut Pro*, выглядят таким образом. Обратите внимание, что почти все склейки - с захлестом.

Не Монтируйте В Паузах

Очень соблазнительно делать склейки в самом начале или конце фраз. Но не делайте этого. Такие склейки слишком очевидны, особенно если вы берете звук с других дублей. И так как вашей целью являются невидимые склейки, избегайте монтажа в этих естественных фразах.

Вместо этого, лучше монтируйте видео на звуке с захлестом по типу L или J, чтобы видео- и звуковые склейки не совпадали.

Отберите Лучшие Дубли

Для того, чтобы ваша сцена диалога выглядела наиболее эффективно, используйте лучшие актерские дубли каждой реплики. Это вдыхает в последовательность жизнь и поднимает ее на более высокий драматический уровень.

Ленивый монтажер "пропрыгает" всю сцену диалога между двумя подходящими планами одной величины (допустим, крупными), разрезав их на нужное количество кусков. Но при этом он рискует потерять бриллиант, спрятанный в других дублях. Помните, что к вам всегда есть возможность выбирать из нескольких дублей (если это не нарушит непрерывности склейки). Нужно лишь следить, чтобы энергия, заложенная в каком-то определенном дубле, не нарушила целостность всей последовательности. В любом случае, умелый монтажер просмотрит весь материал и использует все подходящие дубли.

Трое И Более Человек

Монтаж диалоговых сцен с участие более двух человек требует пересмотра некоторых правил монтажа диалога для двоих.

Используйте Групповые Планы

Так как групповые сцены чреваты большим разнообразием точек съемки, очень важно правильно использовать планы, которые показывают несколько человек сразу. Это восстанавливает картину расположения всех людей в пространстве относительно друг друга и предотвращает замешательство зрителя. Использование большого количество одиночных планов подряд эту картину разрушает.

Следуйте Оси Доминирующего Персонажа

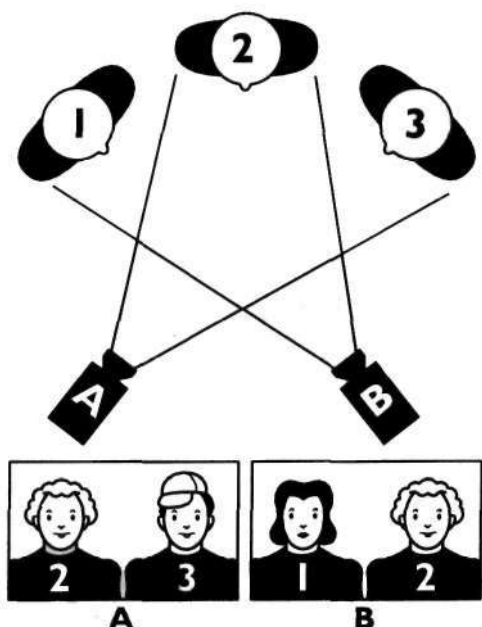
Вы уже знаете, как важно не пересекать склейкой оси взаимодействия дух персонажей (см. раздел о правиле 180 градусов в Главе 2). Однако, монтаж групповых диалоговых сцен может превратиться в настоящий кошмар в ключе этой задачи. Так как эти оси постоянно меняются из-за того, что персонажи постоянно двигаются и взаимодействуют между собой, попытка не пересекать ось может стать для вас настоящим вызовом.

Один из способов решить эту загадку - определить доминирующего персонажа, который как бы ведет беседу и ориентироваться по его оси - пока она не изменится.

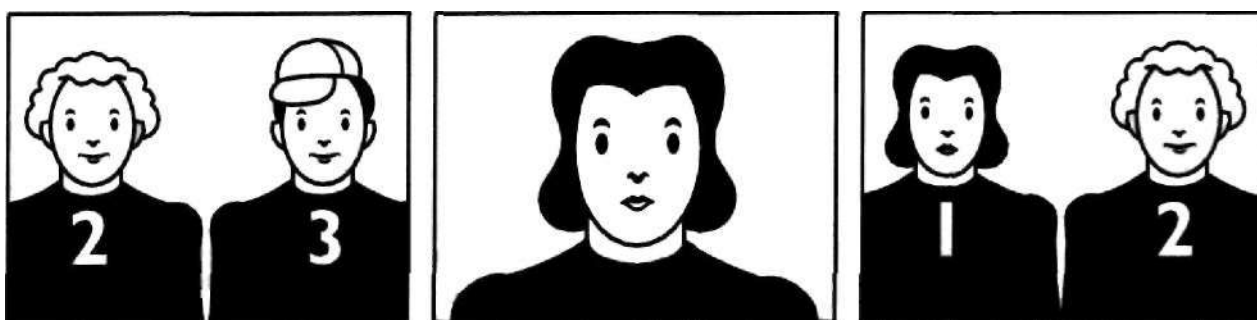
Избегайте Непонятных Двойных Планов

Другой момент, за которым стоит следить - это последовательное использование двойных планов с одними и теми же персонажами, снятых с разных точек, которое может создать проблемы с экранным направлением. (Картинка 3.8). Представьте себе сцены, где разговаривают трое людей. Даже без пересечения оси взаимодействия, можно запросто дезориентировать зрителя насчет положения героев в пространстве, просто-напросто смонтировав встык два двойных плана.

Это преодолевается, если между ними вставить одиночный или более общий план. (Картинка 3.9)



Картинка 3.8 Обратите внимание, что актер 2 в плане 1 находится слева, а в плане 2 - справа. Это нарушает целостность экранного направления, даже если ось взаимодействия не была пересечена во время склейки.

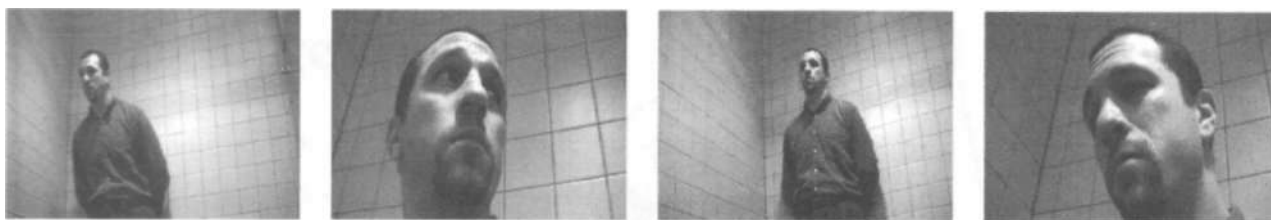


Картинка 3.9 Эта последовательность может быть спасена вставкой общего или крупного плана между двумя этим планами.

Монтируем Монолог

Монтажер во время работы над фильмом сталкивается с множеством мест, где одна персона говорит или думает. Почти всегда это сцены, демонстрирующие внутренний конфликт персонажа.

Одна из самых общеупотребимых техник монтажа монолога - это монтаж между общим и крупным планами этого персонажа (**Картинка 3.10**) Она позволяет зрителю сопоставить мысли персонажа (на крупных планах) с ситуацией, в которой он находится (на общих планах), а монтажеру помогает избежать некомфортной склейки.



Картинка 3.10 Чередование крупного и общего планов - это эффективный способ смонтировать сцену, где одинокий человек в кадре думает. В данном случае Трей внутренне готовится к встрече с семьей после смерти своего отца.

С другой стороны, если вас не утомляют склейки-скачки, попробуйте смонтировать таким образом какое-то действие своего персонажа, снятое с разных точек съемки. Это может быть серия крупных планов, серия общих планов, или их смесь. Это придает последовательности напряжение, вовлекая зрителя во внутренний конфликт персонажа.

Здесь может быть закадровый монолог или какие-либо другие звуковые элементы, которые подскажут вам, как лучше смонтировать данную последовательность.

Например, если космонавт рассказывает о суровом испытании, которое ему пришлось пройти во внезапно сломавшемся модуле посадки, он может перечислять специфические действия, которые он сделал, чтобы спасти свою жизнь. При монтаже вы можете смонтировать с помощью склеек-скачков различные действия, которые он описывает. Такое повествование становится четким указателем, что и когда показывать в видеоряде.

МОНТИРУЕМ ЭКШН-ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ

Любая повествовательная монтажная последовательность, которая не включает в себя монологи или диалоги, является последовательностью с действием. Это может быть такая простая последовательность, как проход персонажа по коридору, так и сложная сцена сражения или катастрофы, где люди бегут в разных направлениях и много событий происходит одновременно. В любом случае, главные правила предельно просты.

В простейшем случае действие - это движение, и чем больше движения в кадре, тем более оно притягивает к себе внимания. Это доведено до крайности в популярных экшн-фильмах, где почти каждый кадр наполнен движущимися объектами. И в самом деле, чуть ли не исходным условием некоторых фильмов является быстродвижущийся транспорт в кадре: вертолета, автобус или поезд. Чтобы усилить эффект, во многих фильмах используется прием камеры, быстро летящей по воздуху за пулей, стрелой или падающей бомбой.

Даже если вы не снимаете сцену погони, движущаяся камера может придать динамизма даже самой скучной сцене. Например, вы можете значительно усилить напряжение, если просто будете медленно объезжать вокруг статичного объекта.

К сожалению, многие режиссеры злоупотребляют этим приемом и используют движущуюся камеру даже там, где это совсем не нужно. В то время как это придает значительное количество напряжения, чрезмерное использование этого приема выхолащивает драматизм подлинно драматических, психологических сцен и зажигает зрителя дешевым физиологическим драйвом.

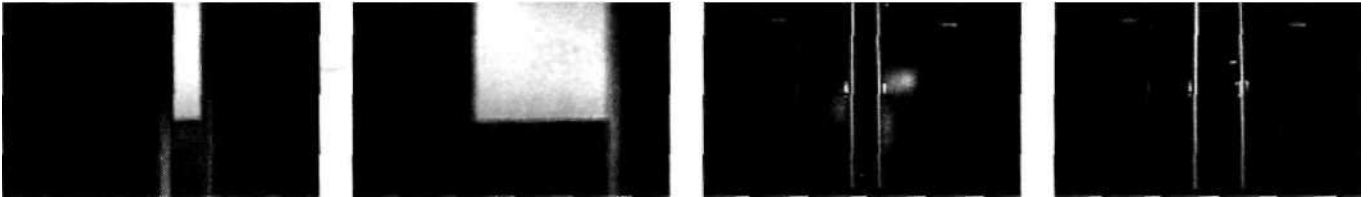
Соблюдайте Непрерывность

Первая мысль, которой следует озаботиться, приступая к монтажу сцены с действием, - это создание последовательности действий, которые развиваются в правильном хронологическом порядке. Ключ к этому - поддержка непрерывности склеек: действия, которые начинаются в одном кадре и продолжаются в другом, должны рождать ощущение непрерывности.

Простейший пример - кто-то выходит из двери. Если в конце первого кадра дверь открылась на одну треть, следующий кадр должен начинаться с двери, открытой именно на одну треть. Если второй кадр начнется с полностью открытой двери, будет неестественный скачок действия и, как результат - грубая склейка (**Картинка 3.11**) Чтобы убедить зрителя в непрерывности действия, необходимо, чтобы степень открытости двери и скорость ее открывания в конце первого и начале второго кадров точно совпадали. Конечно, в реальности это действие не было непрерывно. Первый кадр был снят в понедельник, 13:00, а второй - в четверг, 17:15, но ваша работа в том и состоит, чтобы заставить зрителя подумать, что дверь открывается здесь и сейчас. Это относится к любому действию - маленькому или большому.



Картинка 3.11 В первой серии картинок, непрерывность на грани склейки поддерживается с помощью того, что двери в конце предыдущего и начале следующего кадров открыты в одинаковой мере.



Во второй серии снимков дверь открыта слишком широко в первом снимке, что создает грубую склейку

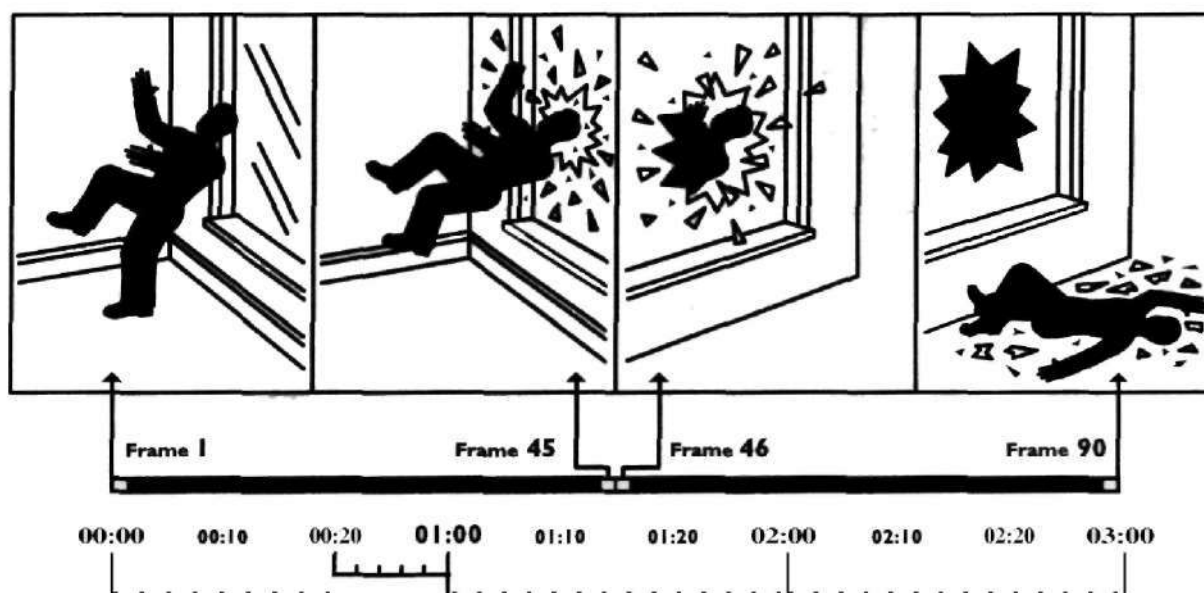
Сохраняйте Количество Движения

Создание гладкой, непрерывной монтажной склейки требует понимания базовых законов физики, в частности, закона движения. К счастью, нам не понадобится подробно развивать математические выкладки, чтобы понять эти законы. Хороший монтажёр всегда учитывает скорость, с которой движется объект. Так как видео движется со скоростью 20-30 кадров в секунду, вам надо рассчитать, как далеко уйдет объект в течение короткого кадра.

Например, в нашем примере с выпадающим человеком, когда вы заканчиваете кадр 1, человек может только удариться головой о стекло, но в начале кадра 2 он уже должен на несколько дюймов пробить окно. Если бы вы работали в системе PAL (25 кадров в секунду), то за момент склейки он должен был бы «пролететь» немного больше, чем в NTSC (30 кадров в секунду). (Картинка 3.12)

ПОДСКАЗКА: Если монтажёр переходит от одного видеоформата, к которому он привык, к другому (PAL или NTSC), перед тем, как приступить к работе, он проходит некоторую адаптацию к формату, чтобы лучше почувствовать протекание времени в этом формате и не допускать ошибок.

Конечно, изменение скорости в один кадр не даст каких-то серьезных сдвигов, но если вы не сделаете поправку на разницу в 5 кадров между PAL и NTSC, зритель может это почувствовать.



Картинка 3.12

С течением времени, мужчина движется дальше сквозь окно. В данном случае ему надо 3 секунды, чтобы начать движение и приземлиться за окном на землю. Так как он движется слишком быстро, вы не можете смонтировать эту сцену с сохранением его движения. Если вам понадобится монтировать планы с различной скоростью движения, (в кадре 1 актер хлопает дверью, а в кадре 2 он закрывает ее деликатно), у вас возникнут большие сложности с сохранением движения. В этом случае, вам придется экспериментировать, кадр за кадром, "ловя" наиболее комфортную склейку. При более жестких обстоятельствах вы можете искусственно изменить скорость движения одного клипа или радикально решить эту проблему с помощью перебивки.

Монтируйте На Действии

Это одно из базовых правил монтажа: если у вас есть два кадра с одним и тем же действием и вы хотите их смонтировать наиболее невидимым способом, вы можете "спрятать" склейку, смонтировав кадры на действии.

Если внимание зрителя сфокусировано на действии, происходящем в кадре, и вы ставите склейку на нем, то он настолько будет увлечен самим действием, что не заметит склейки. Вы можете использовать эту технику для смены точки зрения без привлечения внимания к склейке.

Например, вместо того, чтобы монтировать кадр 1 до того, как персонаж откроет дверь, я ввел его внутрь комнаты и смонтировал на закрытии двери. Тогда аудитория не заметит, что здесь 2 кадра, 2 точки съемки, а кроме героев, в кадре еще и монтажер.

Монтаж На Действии Придает Динамику

Кроме маскировки монтажной склейки, монтаж на действии придает динамизма.

Например, в нашем примере гораздо лучше было бы монтировать, пока герой летит в воздухе, чем ждать, пока он упадет на землю.

Одну и ту же историю можно рассказать множеством способов. Например, если вы не хотите взаправду разбивать окно, вы можете снять один план в интерьере (герой летит в окно), а другой кадр на улице (он приземляется и вокруг него лежит битое стекло).

Если правильно смонтировать по времени и подложить звук разбивающегося стекла, зритель подумает, что герой действительно разбил окно — а это значит, что вы рассказали историю. Это будет дешевле и более безопасно.

Конечно, придется пожертвовать удовольствием от зрелища разбивания окна. В нашем первом варианте (монтаж на полете в воздухе) мы усиливаем эффект, показываем его дважды, с разных точек зрения.

Создайте Напряжение

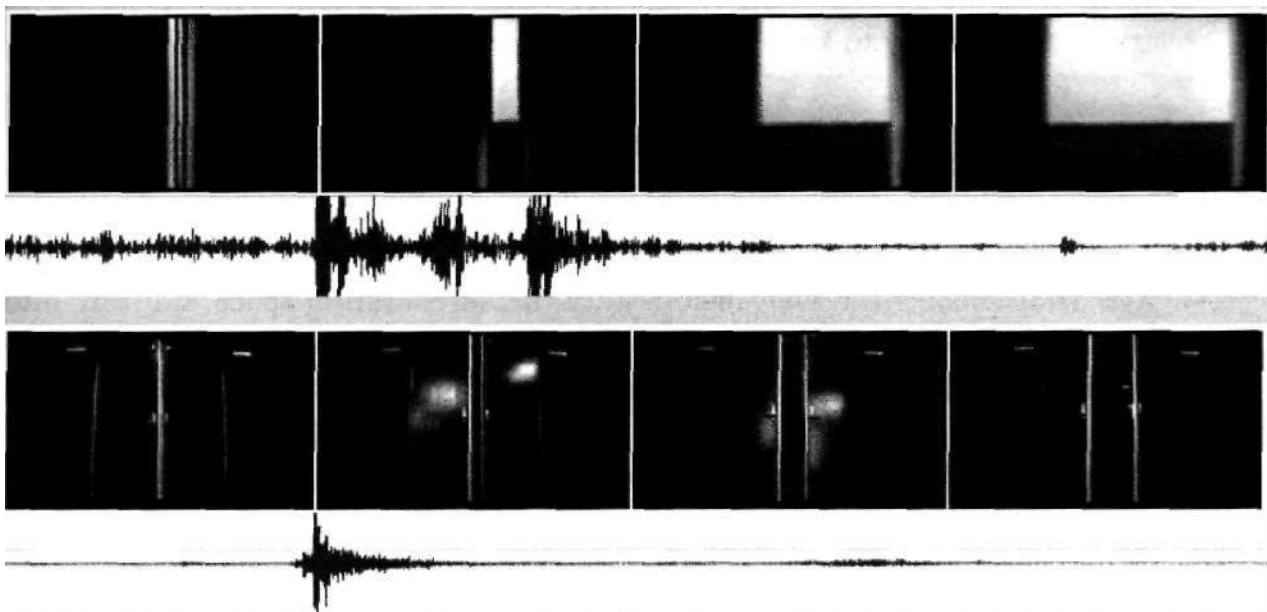
Напряжение играет важную роль в экшн-последовательностях. Хороший монтажер может создать напряжение множеством разных способов.

Используйте Перекрестный Монтаж

Один из самых распространенных способов создания напряжения — это перекрестный монтаж, при котором мы ритмично монтируем несколько одновременно происходящих действий (см. раздел о перекрестном монтаже в Главе 2). Каждый раз, когда мы монтируем, переходя туда и обратно от одного действия к другому, как в нашем примере с преступником и шерифом в главе 2, вы заставляете зрителя домысливать ту часть действия, которая остается за кадром. Это напрягает мозг (думать о двух вещах сразу!), что и приводит к эмоциональному напряжению.

Синхронизируйте Звук По Простой Метке

один из лучших способов обеспечить точную непрерывность движения на стыке кадров это сделать сначала склейку на моменте, который легко можно найти в двух кадрах, например, моменте, когда дверь щелкнула и только начала открываться. (Картинка 3.13) Потом модно просто передвинуть склейку вперед и оставить там, где дверь уже продолжает открываться. (Картинка 3.14) (См. раздел о прокатывании (rolling) склейки в главе 6). Если дверь в двух кадрах открывается с одинаковой скоростью, неважно, где вы поставите склейку. У вас все равно получится непрерывная склейка.



Картинка 3.13 Найдите момент, который можно легко отыскать в обоих планах. Момент, когда дверь только начинает открываться, особенно удобен, так как его легко можно найти по звуку.



Картинка 3.14 Перемещение склейки вперед позволяет вам передвинуть стык в любое место на середине движения. Поэкспериментируйте, чтобы найти самое лучшее место для склейки.

Ускорьте Монтаж

Другой способ, с помощью которого можно создать напряжение, - это ускорение монтажа. Укорачивая каждый план, вы заставляете зрителя воспринимать большее количество информации за меньшее количество времени. Зрители до конца еще не успели разобраться, что толком произошло на экране, вы представляете им новый кадр и заставляете воспринимать новые данные. В реальной жизни, когда вы должны очень быстро воспринимать информацию, вы погружаетесь в состояние стресса. Вот почему люди выключают радио в автомобилях, когда попадают в сложные дорожные условия. А вы можете пробудить в них подобное состояние напряжения просто путем монтажа.

Усиьте Напряжение С Помощью Крупных Планов

Монтаж последовательности на крупных планах дает подобный эффект. Так же, как и при перекрестном монтаже, использование крупных планов заставляет зрителя додумывать окружающую среду. Монтаж на крупных планах (особенно без установочных планов, которые вводят зрителя в контекст) требует от зрителя самостоятельного додумывания пространства, в котором происходят события. Монтаж на одних сверхкрупных планах без показа контекста делает задачу понять окружающую среду еще более тяжелой для зрителя. Это создает стресс и еще более нагнетает напряжение в сцене.

Например, мы подходим к кульминации фильма о гонках на яхте. На финишную прямую выходят два главных противника и нам надо накалить атмосферу. Самый простой способ раскрыть сцену - это дать крупные планы обоих персонажей, общие планы обоих яхт, показывающие команды за тяжелой работой и дальние планы, показывающие состязание этих двух лодок. Однако, чтобы поднять напряжение сцены, я бы смонтировал почти все на крупных планах, ограничив количество планов с более общей величиной. В конце концов, члены экипажа, на самом деле, так заняты, что у них слишком мало времени оглядываться на преследователя и они не знают, кто лидирует, что придает сцене больше динамизма. Хаос, создаваемый монтажом на крупных планах большого количества одновременно происходящих событий, - это эффективный способ удержать зрительское внимание, - так как будто зритель сам находится на этой яхте.



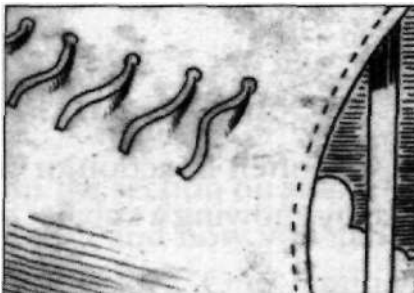
1. дальний план. Плывут две яхты. Одна из них внезапно начинает ускоряться.



2. Сверхкрупный план. Лицо капитана. Капитан кричит команды.



3. Сверхкрупный план, Первый матрос начинает поднимать главный парус.



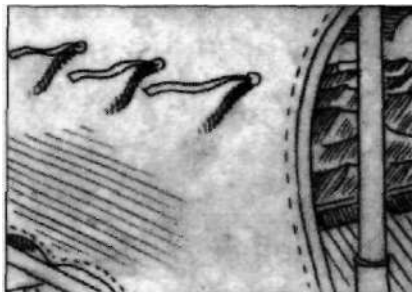
4. Сверхкрупный план. Веревки на парусе начинают трепетать.



5. Сверхкрупный план. Лицо третьего матроса. Капитан кричит



6. Сверхкрупный план. Капитан кричит



7. Сверхкрупный план. Веревки выпрямляются.



8. Крупный план. Несколько матросов напряженно работают



9. Сверхкрупный план. Руки матроса.



10. Сверхкрупный план. Глаза капитана смотрят



11. Реверс план субъективной камерой (общий план). Другая яхта подходит к финальной отметке, на другую яхту.

Секс, Насилие и Ответственность.

Способность монтажера вызывать в некоторых ситуациях физические реакции у зрителя восхищает (и даже немного бросает в дрожь). Монтаж - одна из причин, которые формируют столь сильное влияние фильма на зрителя. Соответственно, простые картины секса и насилия также сильно влияют на нас. Я не буду вступать в дискуссию насчет того, влияют ли они на наше поведение или нет, но несомненным является то, что фильм производит на зрителей психологическое воздействие.

Выбором конкретных кадров, их длительности и порядка показа вы осуществляете что-то вроде контроля мысли. Никогда не недооценивайте силы влияния фильма и вашей роли в формировании этого влияния.

Установка Напряжения

Установка - это общий шаблон, который монтажеры используют в сценах с действием, в которых надо создать саспенс (напряженное ожидание), то есть аудитория видит объект или персонажа, производящего действие, от которого все напряженно ожидают результата.

Представьте следующую последовательность.

1. общий план. Женщина с ребенком покупают фрукты на прилавке в супермаркете.
2. средний план. Женщина подходит к другому прилавку, оставляя мальч и к а позади себя.
3. среднекрупный план мужчина с чемоданом подходит к супермаркету.
4. общий план. Мужчина подходит к тележке, в которой находится малыш.
5. среднекрупный план. Мать увлечена разговором с продавцом.
6. Общий план. Взрыв в сквере.
7. среднекрупный план. Мать оглядывается в поиске сына.
8. общий план (реверс: план субъективной камерой матери). Тележка исчезла в толкоте и хаосе.
9. Крупный план. Мать плачет.

Установка применена в кадрах 2 и 3. Эти кадры создают больше всего напряжения. Когда женщина отходит, оставляя сына в тележке за собой, зритель узнает об уязвимости мальчика. В следующем кадре, мы видим агента конфликта, террориста-самоубийцу с бомбой. Сам факт, что это крупный план, придает плану дополнительной важности. Если бы мы пропустили кадр 2, мы бы не знали, куда направляется террорист, когда увидели его крупный план в кадрах 3 и 4. Если бы мы пропустили кадр 3, эффект от человека с чемоданом был бы непонятен, пока не взорвалась бы бомба, и не было бы никакого напряженного ожидания.

Не забудьте о вознаграждении.

Каждая настройка должна быть вознаграждена, иначе зритель почувствует себя обманутым. Эмоциональное вознаграждение за эту настройку наступает в кадре 9, когда мы видим реакцию мамы на взрыв.

Как монтажер, вы имеете возможность вести эмоциональную динамику сцены. Например, вы могли бы полностью рассказать об этом событии в кадрах 4 и 6: мужчина заходит в супермаркет и устанавливает бомбу. Но когда вы вводите женщину с сыном, даже если мы их никогда больше не увидим, вы вводите человеческий взгляд на событие, который вовлекает аудиторию и усиливает эмоциональный эффект от сцены.

"Продолжение следует..."

В разделе о повествовании в главе 2 я излагал важность причины и следствия и того, как вы можете ими манипулировать в процессе рассказа вашей истории. Одна из известных техник такого манипулирования - это "продолжение следует", при котором вы заканчиваете последовательность планом с причиной без показа следствия. Так как люди запрограммированы на то, чтобы всегда узнавать следствие неожиданных ситуаций, использование техники "Продолжение следует..." в сочетании с расплатой производит хороший эффект и говорит о хорошем уровне рассказчика (и, соответственно, монтажера). "Продолжение следует..." нещадно эксплуатируется в мыльных операх и в других телевизионных сериалах, держа внимание зрителя от эпизода к эпизоду, от серии к серии. К тому же, эта техника эффективна, когда вы хотите обобщить какую-то информацию в образовательной программе, перебив эту программу каким-либо графиком или "послав" ваших зрителей записать что-то в рабочих тетрадях.

В любом случае поэкспериментируйте, насколько далеко вы можете отодвинуть "Продолжение следует" и расплату друг от друга. Чем сильнее вы втянули своих зрителей в историю, тем более широкой вы можете сделать эту вилку.

ПОДСКАЗКА: Хороший монтажер часто "запускает" несколько причинных кадров параллельно перед тем, как "выдать" за них вознаграждение, играя на ожиданиях зрителя, чтобы довести до максимума напряженное ожидание. Так как большинство зрителей не могут держать в памяти более пяти таких линий одновременно, вам надо выдать за них вознаграждение перед тем, как представлять новые причины. Хороший монтажер знает, как устроить вознаграждение за несколько ожиданий одновременно.

Поработайте Со Сценаристом, Чтобы Правильно Расставить "продолжения..."»

Вам может показаться, что, делая все это, вы выполняете работу сценариста, но монтажер тоже должен понимать всю эту технику. Вот почему из хороших монтажеров часто получаются хорошие сценаристы.

Например, представьте себе сценарий, в котором негодяйка пытается захватить власть над всем миром, имплантируя в людей специальные микрочипы, которые она подмешивает в кофе, который продается в огромной сети кафе, принадлежащих ей. Неожиданно наш герой заходит в кафе негодяйки и заказывает чашечку кофе. В конце сцены, где он заказывает кофе, мы ставим первое "Продолжение следует..."

У нашей злодейки аллергия на шоколад, о чем мы знаем только из одного кадра, где видно, что она носит в сумочки бутылочку с эпинефрином. В следующей сцене, во время спора с менеджером она роняет свою сумочку и сыворотка закатывается под стол. Здесь мы ставим «Продолжение...»№ 2.

Сценарист создал элементы истории, которые содержат в себе такие крючки, но монтажер, заканчивая сцену на них, создает напряжение и подчиняет себе внимание зрителей.

Вот пример :

1. Общий план. Злодейка выходит из задней комнаты и заказывает коктейль.
2. Средний план. Герой берет газету.
3. Крупный план. Официант делает герою кофе.
4. Сверхкрупный план. Кофе наливают в чашку.
5. Средний план. Злодейка прогуливается, мечтая о владении миром.
6. Сверхкрупный план. Машина по изготовлению кофе впрыскивает в кофе микрочип.
7. Среднекрупный план. Герой читает газету.
8. Крупный план. Официант делает коктейль для злодейки.
9. Сверхкрупный план. История в газете об аллергии на шоколад.
10. Среднекрупный план. Злодейка резко говорит официанту: "Поторопись, я спешу!"
11. Среднекрупный план. Официант ставит две одинаковые чашки на поднос.
12. Сверхкрупный план. Одна из чашек с кофе - для героя.
13. Средний план. Герой и злодейка сталкиваются возле барной стойки.
14. крупный план. Злодейка случайно берет кофе, предназначенный для героя, а ему оставляет кофе без чипа.

Для достижения хорошего саспенса(напряженного ожидания) необходимо оттягивать разрешение сцены до последнего, не теряя при этом динамики. Если вы уверены, что внимание публики не ослабнет, вы можете оттянуть разрешение сцены, добавив дополнительных планов - например, как официант разговаривает со своим товарищем. В любом случае, напоминание о шоколаде и микрочипе не дадут забыть зрителя про главное и создадут саспенс. Если мы выбросим эти накаляющие кадры, последовательность сильно потеряет в напряжении.

В конце концов, кадр 14 разрешает оба “крючка” одновременно. Вы, конечно, можете смонтировать сцену так, что не будет видно, кто именно взял кофе и потом перекрестно смонтировать двоих человек, пьющих кофе, еще общее оттягивая развязку, но одновременное разрешение обоих загадок смотрится куда более элегантно.

Манипулирование Причиной и Следствием.

Последовательности с действием требуют правильного обращения с причиной и следствием, чтобы можно было создать драматизм. Когда монтажер выбирает порядок подачи планов в последовательности, он контролирует хронологию, в которой зритель увидит события на экране. Этот порядок складывается в смысл истории в головах зрителей (см. раздел о повествовании Главы 2)

Например, если есть какая-либо причина (скажем, вытянутая из гранаты чека) с очевидным эффектом (взрыв), вам хватит лишь короткого плана гранаты, чтобы зритель ждал взрыва. Этим ожиданием будет наполнен каждый кадр между крупным планом гранаты и самим взрывом.

Предлагаю такую монтажную последовательность:

1. Общий план. Солдат возле барачков врага.
2. Средний план. Враги внутри играют в покер.
3. Крупный план. Солдат вынимает чеку из гранаты и бросает гранату через окно в барак.
4. Крупный план. Граната мягко приземляется на кровать, не издавая звука.
5. Игроки в покер рассеяны.
6. Среднекрупный план. Солдат закрыл уши, ожидая взрыва.
7. Средний план Игроки в покер.

Даже вы, смотря на этот монтажный лист, наверняка ожидали взрыва. Но без кадра с гранатой те же самые планы с игроками в покер приобрели бы совсем другое значение. Вы даже можете усилить напряжение, вернувшись к плану с гранатой перед самым взрывом.

Влияние, которое кадр оказывает на последующие кадры - это влияние причины и следствия. Например, в данной последовательности, вы могли бы дать кадр с фотографией семьи одного из игроков в покер. Сам по себе, этот кадр полностью выпадает из контекста, но здесь, вместе с кадром гранаты, он создает симпатию к человеку, который вот-вот погибнет.

Точно так же, если вы не будете показывать лиц игроков в покер, зрители, возможно, почувствуют мало сострадания к игрокам, когда граната взорвется. Но если перед взрывом вы покажете счастливые лица игроков, сцена приобретет другой эмоциональный контекст.

Точное расположение кадров причины и следствия очень важно для создания напряжения. Как и в случае с чувством времени, оно требует определенного чувства и определенного навыка когда и как долго показывать эти планы для достижения максимального эффекта. Как начинающему монтажю, вам придется пользоваться методом проб и ошибок.

Монтаж Перестрелки

Перестрелка, неотъемлемый элемент многих экшн-последовательностей, тоже монтируется по определенному стандарту. Вы можете использовать этот прием как и на поле боя, так и в «комнатной драме», где герои просто ругаются. Как ни странно, перестрелка — это просто вариант диалоговой последовательности — так что все главные правила монтажа этой последовательности, такие как монтаж на реакциях, монтаж звука с захлестом, остаются в силе.

Не Забывайте О Свидетелях

Один из уникальных свойств перестрелки - это присутствие свидетеля. Вы редко будете использовать перестрелки без свидетелей. Присутствие свидетеля создает дополнительные возможности для перебивки и придает дополнительного напряжения сцене.

Рассмотрим данную последовательность:

1. Сверхкрупный план. Злодей вынимает свой пистолет.
2. Крупный план. Свидетель наблюдает за этим.
3. Среднекрупный план. Шериф с партнером выходят, смеясь, из офиса.

4. Общий план Шериф. (из-за плеча свидетеля). Выстрел. Шериф наклоняется.
5. Крупно. Шериф вытаскивает свой пистолет (пока наклоняется).
6. Среднекрупный план. Злодей прячется за доской объявлений.
7. Среднекрупный план. Шериф требует, чтобы злодей положил пистолет.
8. Среднекрупный план. Злодей отказывается и стреляет.
9. Среднекрупный план. Шериф уклоняется от пули и стреляет в ответ.
10. Крупный план. Свидетель смотрит в ужасе.
11. Крупно. Злодей снова стреляет.
12. Среднекрупный план. Шериф ранен (в руку, конечно же)
13. Злодей бежит через сквер.
14. Крупно. Шериф стреляет.
15. Крупно. Реакция свидетеля на крик злодея.
16. Злодей лежит на земле. Возле шерифа собирается толпа.

Обратите внимание на то, что эта последовательность очень похожа на типичный шаблон монтажа диалога. Основной шаблон таков: мы монтируем все на среднекрупный план, пока сцена не достигла апогея, потом переходим на крупные планы в ключевые моменты, перемежая их перебивками с планами свидетеля (кадр 10). После развязки мы выходим на более общие планы, чтобы показать конфликт в более широкой перспективе.

В этом случае я использовал планы с реакцией свидетеля, чтобы показать момент смерти. Несмотря на то, что сегодня интерес зрителя к насилию непомерно возрос, мне кажется, что именно такое решение будет наиболее сильно влиять на зрителя.

Конечно, кадр с пулей, пронзающей тело злодея, имел бы более сильный физиологический эффект, но не психологический. Выбор кадра с показом эффекта, который смерть производит на свидетеля, обеспечивает конкретную эмоциональную реакцию, которую зритель может представить и преувеличить.

Эффектные Сцены Погони

Последовательности с погоней - это другой важный кирпичик экшн-фильмов. Как и большинство последовательностей, показывающих действие, они основываются на перекрестном монтаже.

Стройте Вашу Погоню С Учетом Экранного Направления

Ключ к эффективному перекрестному монтажу сцены погони находится в правильном соблюдении экранного направления. Как обычно, А гонится за Б и вы монтируете их перекрестно, покуда они бегут в одну сторону - справа налево или наоборот (**Картинка 3.15**). Если вы перекрестно смонтируете хотя бы один план, где А или Б бегут в противоположном направлении, вы разрушите сцену погони.



Картинка 3.15 Если вы хотите показать, как А гонится за Б, нужно, чтобы они бежали и смотрели в одном направлении.

В самом деле, мы узнаем о том, что погоня окончена по смене экранного направления. Если до этого вы смонтировали сцену правильно, смена направлений будет намеком на окончание погони и ее последствия.

Например, представьте историю о удочеренной женщине, разыскивающей свою настоящую мать. На протяжении всего фильма эти двое путешествовали в одном направлении. В конце, когда фильм подходит к кульминации (двое вот-вот встретятся), режиссер может решить поменять экранное направление для матери. Хотя это будет иметь очень тонкий эффект, зритель почувствует перемену динамики между А и Б и будет знать, что вот-вот случится что-то важное. Та же техника используется и для передачи "роковой ошибки" антигероя, которая поможет герою его поймать. Это в некотором роде подсказка зрителю о важной перемене в развитии и близкой кульминации.

Используйте Эти Шаблоны в Романтических Комедиях.

Эти шаблоны применяются не только в авто- и вертолетных погонях. В романтических комедиях экранное направление играет тоже очень важную роль.

Даже если персонажи романтической комедии не гонятся физически друг за другом, повторяющиеся планы, где они передвигаются или смотрят в одном и том же направлении говорят о том, что происходит напряженная погоня. Монтажеры часто создают романтическую комедию так, что дуэт смотрит в одну сторону. Это якобы мотивируется историей или контекстом, но на самом деле настоящая цель - дать

зрителю понять, что кто-то гонится, преследует, а кто-то уклоняется, убегает. Вы можете тонко обозначить поворотный пункт от ускорения к симпатии, поставив план, где герои смотрят друг к другу (ОНА смотрит на НЕГО). Это обозначает эмоциональную переменную и даже если зритель не в курсе этого монтажного трюка, он сработает.

Монтаж Сцен Драк И Сражений

В экшн-фильмах, сцены драк или сражений так же обязательны, как и погони. Использование стандартных шаблонов сделает их еще более захватывающими.

***ПОДСКАЗКА:** При монтаже сложной сцены боя легко потерять понимание, кто на чьей стороне и что вообще происходит. Вы можете облегчить понимание, вставив в сцены обрывки диалогов и прекращая на какое-то время действие, чтобы зритель мог перевести дух и разобраться в ситуации.*

Подавайте Контекст На Длинных Планах

Чтобы раскрыть более общий контекст и сложить разрозненные куски в цельную схватку, можно перекрестно монтировать длинные планы, содержащие междкадровое действие (в кадре происходит много различных действий). Это помогает зрителю не потерять ориентацию во всем этом кавардаке.

Растяните Длительность Ключевого Действия

Творческие монтажеры подчеркивают действие, растягивая длительность трюков и столкновений (например, ударов, падений, взрывов, пули, попадающей в цель), дублируя эти действия в предыдущем и следующем кадрах. Это дает вам возможность растянуть время просмотра захватывающих моментов. Имеется в виду обычная непрерывная склейка, но расположенная таким образом, чтобы действие накладывалось и оказывалось в обоих кадрах. Чем больше время наложения одного и того же действия, тем более стилизованным выглядит эффект.

Это часто используется в показе взрывов. На самом деле взрыв длится доли секунды, но опытные монтажеры "растягивают" его до двух минут и более, показывая его с разных точек съемки. Например, если ваш взрыв длится даже 5 секунд, вы можете включить четыре секунды с начала в ваш первый план и четыре секунды с конца в ваш второй план.

Это разрушает непрерывность, но, тем не менее, это общепринятый прием. Может быть, это потому, что восхищение от жестоких кадров перекрывает впечатление от

прерывистой склейки. А может это потому, что большинство зрителей никогда не видели настоящих взрывов и они думают, что на самом деле взрыв длится секунд 10-15.

Обратный Отсчет До Кульминации: Ускоряем Монтаж

Пока фильм или сцена подходит к кульминации, нормальный монтажер захочет усилить напряжение. Один из самых распространенных способов достичь этого - ускорить темп монтажа. Чем ближе к кульминации и развязке, тем последовательности в рамках фильма становятся короче по времени. Короче становятся и кадры в рамках последовательностей. Прерывание этого процесса длинным кадром или последовательностью собьет напряжение и ослабит ожидание развязки у зрителей.

***ПОДСКАЗКА:** Если вам нужно в ускоряющийся темп монтажа вставить какой-то план с длинным действием, вы можете разбить этот план на кусочки и монтировать их перекрестно, сжимая таким образом время.*

Когда ваша история приближается к кульминации и вы перекрестно монтируете два события, этот перекрестный монтаж должен ускоряться, последовательности, которые вы перекрестно монтируете должны укорачиваться и рано или поздно вы придете к перекрестному монтажу разных событий "план в план". В конце концов, вы "разрешаете" такой монтаж, "сводя" эти два события в одну сцену, "растворяя" в ней перекрестный монтаж.

1. Средний план. Серийный убийца заряжает оружие (10 сек.)
2. Среднекрупный план. Его жертва вздрагивает (5 сек.)
3. Среднекрупный план. Убийца оскаливается (5 сек.)
4. Общий план. Полицейский застрял в транспортной пробке (5 сек.).
5. Средний план. Он бьет кулаком по доске приборов (5 сек.)
6. Крупный план. Полицейский ругается (5 сек.)
7. Среднекрупный план. Киллер заряжает пистолет (5 сек.)
8. Крупный план. Жертва плачет (5 сек.)
9. Дальний план. Полицейский вырывается из пробки (5 сек.)
10. Общий план. Полицейская машина мчится по улице с сиреной (5 сек.)

11. Крупный план. Убийца вскидывает пистолет (3 сек.)
12. средний план. Полицейский вламывается во входные двери дома (3 сек.)
13. Сверхкрупный план. Палец убийцы на курке напрягается (2 сек.)
14. крупный план. Полицейский бежит через холл (2 сек.)
15. средний план. Полицейский вламывается в комнату (5 сек.)

В этом примере планы с 1 по 3 принадлежат сцене 1 и длятся 20 секунд. Планы с 4 по 6 принадлежат сцене 2 и длятся 15 секунд. Планы 7 и 8 - опять из сцены 1 и длятся всего 10 секунд, а кадры 9 и 10 - из сцены 2 и длятся всего 10 секунд. С этого момента мы начинаем перекрестно монтировать кадр в кадр, пока в кадре 15 две сцены не соединятся в одну через средний план.

Обратите внимание, что в то время как последовательности укорачиваются, кадры сами по себе тоже укорачиваются - до кадра 15. В дополнение, величина постепенно растет, тоже придавая сцене напряжения.

Охладите...

После традиционной кульминации повествование требует развязки, относительно спокойного момента, когда персонажи и зрители имеют время подумать и оценить предшествующие события. Это обязательный момент структуры повествования. Не забывайте об этом периоде расслабления и развязки, иначе оставите зрителей в некомфортном состоянии. В то время, как в сценарии наверняка заложена такая сцена, это непосредственно ваша работа - обеспечить правильный темпоритм и длительность этой сцены, чтобы поддержать нужный эмоциональный эффект. В общих чертах имеется в виду замедление монтажа, использование более длинных и более статичных планов.

В этом примере, после того, как киллер задержан, пришла пора поразмыслить о его задержании. Но даже если сценарист и не подумал об этой сцене, вы можете вспомнить о кадре, где спасенная жертва просто прогуливается вне места преступления. Может быть, этот кадр снят во время съемок сцены ее похищения, но при монтаже этой сцены оказался ненужным. Если такого план нету, вы можете закончить сцены долгим одиночным планом жертвы, который тоже даст простор для отдыха и размышлений.

КОМЕДИЙНЫЙ МОНТАЖ

Вы можете смонтировать одну и ту же сцену по-разному, и одни и те же планы могут вызвать как смех, так и напряжение, в зависимости от порядка, в котором вы их располагаете. У одних монтажеров лучше развито комедийное чутье, другие лучше монтируют драму или экшн.

Вызовите Смех С Помощью Сюрприза

Один из элементов, который делает комедию смешной - это момент сюрприза. Вы можете создать комедию одним лишь монтажом: создавая ожидание и потом разрушая его. Это еще один пример манипуляции причиной и следствием. В случае с гранатой, так как вы создали ожидание, что граната должна взорваться, зрители будут с нетерпением ждать взрыва. Если вы будете постоянно давать план гранаты, которая все никак не взорвется, зрители поймут, что она не сработала - и рассмеются.

Второй Раз Еще Смешнее

Еще один комический прием - это повторение. Давайте "перемонтируем" этот пример:

1. общий план. Солдат возле барачков неприятеля.
2. среднекрупный план. Враги играют в покер.
3. среднекрупный план. Солдат вытягивает чеку и бросает гранату в окно.
4. крупный план. Граната покатила под стол игроков.
5. средний план. Солдаты не заметили.
7. среднекрупный план. Солдат зажимает уши в ожидании взрыва. (Граната).
8. среднекрупный план. Солдат
9. Сверхкрупный план. Гранат.
10. средний план. Игроки в покер.
11. среднекрупный план. Солдат ждет взрыва.

Теперь представьте, что солдат кинет еще одну гранату, пройдет еще раз через эту последовательность и она тоже окажется неработающей. Это будет смешно. Если он сделает это третий раз - это будет очень смешно. В конце концов, если после этого показать 100 гранат, валяющихся под столом для игры в покер и ничего не

подозревающих игроков, зал будет валяться на полу от хохота. Повтор шутки - вот что делает ее смешной.

Помните, классическую аксиому комедии: скажи, что ты **СОБИРАЕШЬСЯ** сделать, а затем скажи, что **СДЕЛАЛ** (на самом деле). При правильном монтаже каждую шутку можно повторять по три раза.

***ПОДСКАЗКА:** В драматическом фильме лучше не использовать один и тот же план чаще одного раза. Если зритель это заметит, это уведет его от самой истории и привлечет внимание к самой форме. Однако, в комедии вы можете делать что угодно с такого рода правилами. Например, многократное использование одного и того же кадра может сделать его очень смешным.*

Например, с планом, где воры пробираются в музей драгоценностей, вы можете смонтировать план с вахтой, которая спит перед монитором камер наблюдения. Каждый раз, когда воры проходят очередной барьер безопасности, вы можете давать план со спящей охраной. Повторение одного и того же плана будет наводить на мысль о бесполезности такой охраны.

ДОКУМЕНТАЛЬНЫЕ ШАБЛОНЫ.

В то время как документальное кино пользуется всеми приемами повествовательного монтажа, включая те, что относятся к причине и следствию, использование некоторых общих монтажных шаблонов и техник, которые вы сможете увидеть в документальных фильмах, сильно отличаются от использования тех же приемов в повествовательных или драматических фильмах.

С одной стороны, когда большинство проектов начинается со сценария, "сценарий" документального фильма "пишется" при монтаже. Часто авторами сценария выступают режиссер вместе с монтажером. Для создания сценария им обоим придется сначала сесть и просмотреть материал. В противном случае можно потратить огромное количество времени на монтаж сцены, которая в конце концов в фильм не войдет.

Существует очень много разных форм документальных фильмов. Некоторые содержат последовательности, которые похожи на яркий экшн (и соответственно монтируются), некоторые - абстрактные пассажи, напоминающие видеоарт.

Прекрасный пример соединения того и другого - фильм Эрролла Морриса "Мистер Смерть" о Фреде Лечтере Младшем, фабриканте орудий для исполнения смертной

казни, который стал одним из апологетов нацизма и Голокоста. Одна последовательность в фильме показывает, как Лечтер разрабатывает и строит виселицу для штата Теннесси. Эта сцена похожа на сцену из драматического фильма, так как она широко раскрывает событие и в ней использованы традиционные монтажные техники. Но в другой сцене Лечтер показан внутри большой странной машины, похожей на мыльный пузырь. В этой последовательности нет диалогов, но монтаж очень ритмичный и поэтичный. Не приложено никаких усилий, чтобы рассказать "историю" этой последовательности, но все видно из картинки. Монтаж документального фильма часто похож на сборку мозаики. Одно хорошо - всегда существует несколько вариантов правильного ответа. Часто чудеса происходят неожиданно, после сложения картинки и звука - и вас поражает результат.

Монтаж Интервью.

В большинстве документальных фильмов для рассказа истории используются интервью, а монтаж интервью - это задача, которая сильно отличается от монтажа диалогов. В зависимости от типа съемки, вы можете иметь дело с разного рода интервью, например с заранее написанными на бумажке вопросами и ответами с очевидным началом и концом. Но чаще вам придется работать с длинными интервью и искать лаконичные фразы, которые передают то, что вам нужно. В отличие от игровых фильмов, где в вашем распоряжении будет много дублей, в документалистике вы будете работать с одним-единственным дублем, в котором будут все вопросы и все ответы.

Обычно, при монтаже документального фильма первым делом я отбираю самые интересные моменты в интервью и сохраняю их как подклипы (см .раздел о подклипах в главе 5, "Основной монтаж"). После того, как я отобрал удачный материал, я отсматриваю его с режиссером и мы отбираем тот, что пойдет в фильм. Потом я складываю все эти кусочки, игнорируя видеоряд и непрерывность склейки. В конце я произвожу чистовой монтаж саундтрека, переставляя куски, подрезая недосказанные предложения. И создавая структуру, которая будет основой фильма. Только после того, как смонтирована фонограмма, я возвращаюсь к началу и начинаю вставлять перебивки и другие кадры, чтобы исправить визуальные проблемы и сгладить скачки.

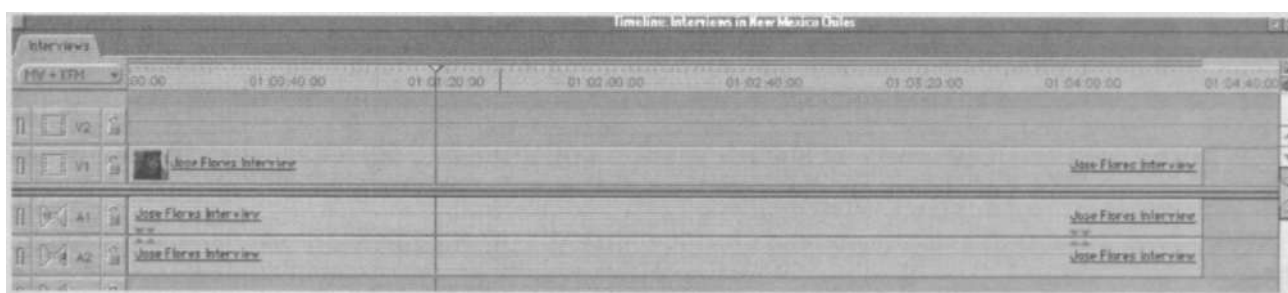
Используйте инструмент **Ripple Delete**, чтобы убрать паузы.

Со временем вам постоянно придется сталкиваться с интервью, которое содержит паузы или брак, который надо убрать. Один из простых способов этого добиться - это использовать опцию **Ripple Delete** в **Final Cut Pro**. Этот инструмент убирает клипы или части клипов из предложения без пробела. Сначала перетащите весь клип, который вы собираетесь использовать на линейке (**Timeline**) **Final Cut Pro** (**Картинка 3.16**).

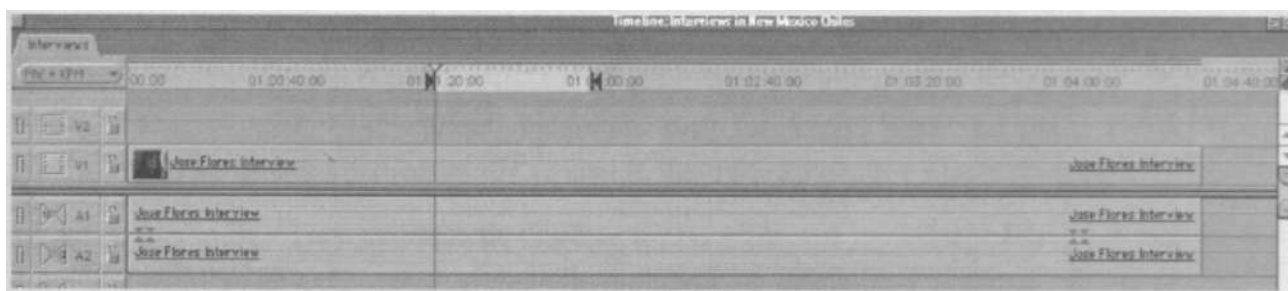
Потом прослушайте этот клип и установите отметки начала и конца (**In** и **Out**) того места, которое вы хотите вырезать. (**Картинка 3.17**)

В конце концов, выберите **Ripple Delete** из меню **Sequence** - или нажмите **Shift + Delete** на клавиатуре. Клип между метками **In** и **Out** успешно удален без "дырки" после себя. (**Картинка 3.18**)

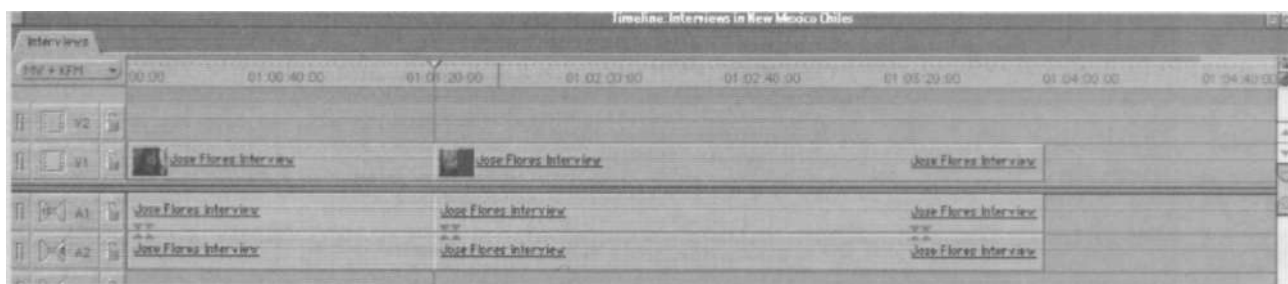
Будьте осторожны! **Ripple Delete** работает на всех участках, выделенных на линейке (**Timeline**). Поэтому если у вас, кроме желаемого, выделено еще что-нибудь, **Final Cut Pro** удалит и это. Лучше пользуйтесь опцией "**Command+D**" (снять выделение) перед тем, как пользоваться **Ripple Delete**.



Картинка 3.16 Поместите весь клип на линейку (**Timeline**).



Картинка 3.17 Отметьте начало и конец участка, который необходимо уничтожить как **IN** и **OUT**.



Картинка 3.18 **Ripple Delete** удалит выделенный участок, не оставив после себя пробела.

Монтаж Дикторского Текста

Другой элемент, который вы часто найдете в документальном проекте - это дикторский текст. Закадровый текст, как правило, записывается после того, как снята основная часть материала, поэтому диктор и сценарист могут подогнать длину закадрового текста под уже сложившиеся склейки. Иногда дикторский текст подается в форме короткого, наперед расписанного интервью. В этом случае у вас есть преимущество - можно записать несколько дублей и вариантов дикторского текста, но в этом случае вы должны монтировать по предыдущей схеме: сначала смонтируйте саундтрек, а потом приступайте к чистке видеоряда.

Работа с Б-материалом

Б-материал - это жаргонный термин для обозначения материала, который не является ни интервью, ни дикторским текстом. Скорее всего, это материал, который будет иллюстрировать то, что будет говорить интервьюируемый или диктор. Также это могут быть установочные планы, кадры из обстановки, которая окружает героев, фотографии или контекстуальные иллюстрации.

Специ Разнообразия

В то время как основным "гарниром" является так называемый А-материал с синхронными интервью (говорящие головы), которыми вы раскроете основную тему, Б-материал можно сравнить со специями. Нет предела кадрам, которые вы можете использовать, чтобы проиллюстрировать ваш документальный фильм и использование разнообразного Б-материала сделает ваш фильм более понятным и приятным для зрителя, чем повтор одних и тех же кадров.

Например, в недавно снятом фильме "Причина для страха" об осужденном на смертную казнь индейце, использовано около десяти элементов Б-материала. Съемочная группа выехала на место совершенного им преступления и сняла весь местный антураж, уличные песни и здания, которые были описаны в протоколе суда. В фильм были включены фотографии людей, втянутых в расследование убийства и в последствия преступления, а также исторические фотографии, литографии и иллюстрации с изображениями коренного населения Америки во время ее завоевания. Они создали диаграммы и графики, чтобы разделить и проиллюстрировать отдельные детали дела. Все это было вовлечено в иллюстрацию интервью.

Используя такой интересный Б-материал, съемочная группа обеспечила своему фильму внимание зрителей, постоянно подавая новый интересный материал, который иллюстрировал все эти интервью.

Находите Творческие Решения

Иногда в качестве Б-материала у вас есть тщательно продуманные и отобранные кадры, но чаще вам придется иметь дело с горой материала, которую надо будет внимательно просеять и отобрать кадры, которые можно использовать. В любом случае, от вас будут ждать интересных и творческих решений в применении Б-материала. Например, вы используете свой Б-материал для перебивок. Вы можете использовать его, чтобы прикрыть грубые склейки в интервью или сократить чересчур длинное синхронное интервью с “говорящими головами”.

Если вам повезет, Б-материал будет очень хорошо отображать то, о чем говорят в интервью. Например, в документальном фильме о красном перце вы рассказываете как и где его выращивают. В идеале, Б-материал будет содержать кадры с полями, заполненными красным перцем, карту, показывающую регионы, где его выращивают и пару кадров с рабочими, собирающими перец на полях.

Однако, вы можете оказаться в положении, где диктор рассказывает о медицинской пользе красного перца, а у вас нет ни одного кадра, снятого в больнице или вообще чего-нибудь медицинского. Вот ваш шанс творчески поработать со сценарием.

Поищите кадр здорово выглядящей семьи, поедающей красный перец или кадры, где его готовят. В худшем случае, вы можете всегда вернуться к говорящей голове или попросить сделать график.

Ищите Выразительные Кадры.

Иногда вы можете создать тематическую связь, которой даже не может быть в тексте, выбрав правильный кадр из Б-материала. Например, в тексте говорится, как применение генной инженерии плохо влияет на разнообразие сортов перца. Первое, что может прийти вам в голову - это показать полки супермаркета, забитые однообразным перцем. Это будет буквальная иллюстрация слов диктора. Однако, вы можете пойти дальше и показать фермера, который продает свою ферму. В этом случае вы подключите дополнительный смысловой контекст вреда генной инженерии и массового производства: влияние на семейное фермерство. Это сыграет особенно сильно, так как вы дадите больше информации без утяжеления саундтрека.

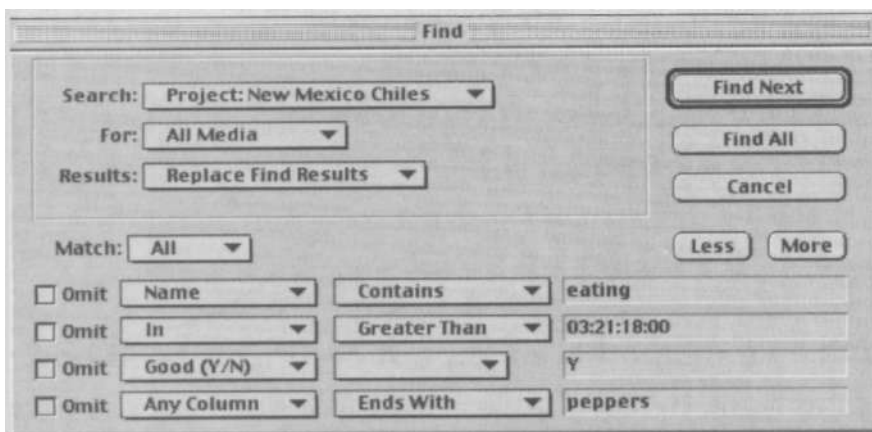
Возвращайтесь к Б-материалу

Чем более систематично вы оцифруете и каталогизируете ваш Б-материал, тем больше шансов у вас будет найти верный кадр в нужный момент. Если нет, не побрезгуйте еще раз пересмотреть материал. Может, вы найдете золото, которое пропустили в первый раз.

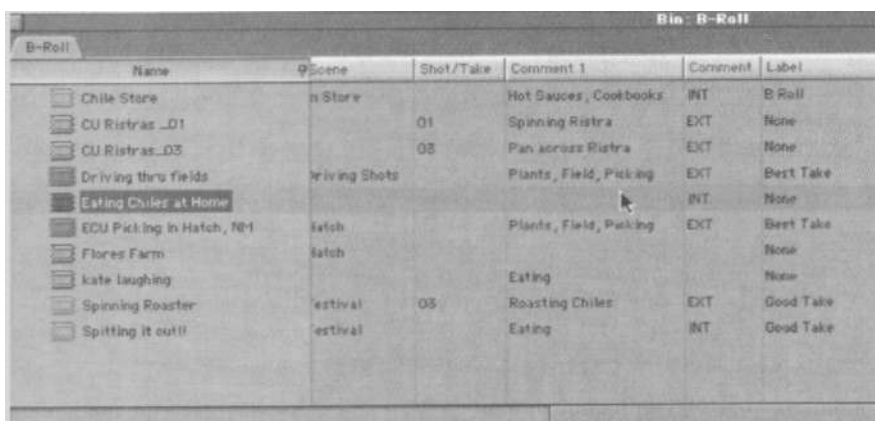
Как правило, я отсматриваю весь материал, предоставленный мне и по ходу делаю пометки об интересных и полезных планах. Но в конце концов, когда у меня не хватает материала, чтобы заткнуть какую-нибудь "дырку" в тексте, я пересматриваю материал снова от начала до конца - и обязательно нахожу какой-нибудь пятисекундный шедевр - как раз то, что мне нужно, чтобы решить проблему.

Используйте Ключевые Слова.

В браузере *Final Cut Pro* есть мощный поисковик (**Картинка 3.19**). Поэтому чем больше информации вы заложите в название ваших клипов (или порежете их на наибольшие количество подклипов - каждый со своим отдельным названием), тем проще вам будет найти нужные планы позже. Используйте одно из *Comment*-полей в окне браузера, чтобы ввести ключевые слова, по которым вы будете производить поиск. Очень важно правильно писать слова, ведь если вы будете искать "перец", а напишете "Перец", то у вас ничего не получится.



Картинка 3.19.
Инструмент "find" в *Final Cut Pro* может производить поиск по восьми критериям.



Name	Scene	Shot/Take	Comment 1	Comment	Label
Chile Store	in Store		Hot Sauces, Cookbooks	INT	B-Roll
CU Ristras _01		01	Spinning Ristras	EXT	None
CU Ristras _03		03	Pan across Ristras	EXT	None
Driving thru fields	Driving Shots		Plants, Field, Picking	EXT	Best Take
Eating Chilez at Home				INT	None
EDU Picking in Hatch, #1	hatch		Plants, Field, Picking	EXT	Best Take
Flores Farm	hatch				None
kate laughing			Eating		None
Spinning Roaster	estival	05	Roasting Chilez	EXT	Good Take
Spilling it out!	estival		Eating	INT	Good Take

Картинка 3.20.
Используйте любую из *Comment*-колонок, чтобы ввести полезную информацию о ваших планах.

Вы можете упростить процедуру ввода точно того же самого текста в Comment-поле для каждого подклипа, используя меню Ярлыков (в которое можно получить доступ, нажав "Control" и кликнув по полю Comment), которое позволит вам выбрать запись из выпадающего списка предыдущих записей в той колонке. (Картинка 3.21)

Shot/Take	Comment 1	Comment	Label	Anam
01	Hot Sauces, Cookbooks	INT	B Roll	✓
	Spinning Ristra	EXT	None	✓
03	Pan across Ristra	EXT	None	✓
	Plants, Field, Picking	EXT	Best Take	✓
		INT	None	✓
	Plants, Field, Picking	EXT	Best Take	✓
	Eating			✓
03	Roasting Chiles			✓
	Eating			✓

Eating
 Hot Sauces, Cookbooks
Pan across Ristra
 Plants, Field, Picking
 Roasting Chiles
 Spinning Ristra

Картинка 3.21 Каждый раз, когда вы вводите текст в данную колонку, он добавляется в список, к которому вы можете получить доступ через Меню Ярлыков. Чтобы вызвать меню Ярлыков, щелкните по полю, которое вы хотите модифицировать.

Чем больше информации вы обеспечите во время заготовки клипов и подклипов, тем лучше. Какая величина этого плана? Кто в кадре? Какие он содержит полезные детали? Не ленитесь написать. Помните, что это сэкономит вам время, которое вы бы потратили на поиски клипа. Если вы хотите "отдать" одно из полей под ключевые слова, вы можете изменить имя колонки с помощью Меню Ярлыков на заголовке колонки, выбрав функцию Edit Heading (Картинка 3.22)

Shot/Take	Comment 1	Comment	Label
01	Hot Sauces, Cookbooks	INT	B Roll
	Spinning Ristra	EXT	None
03	Pan across Ristra	EXT	None
	Plants, Field, Picking	EXT	Best Take
		INT	None
	Plants, Field, Picking	EXT	Best Take

Hide Column
Edit Heading
 Standard Columns
 Logging Columns
 Show Type
 Show TC
 Show Frame Size
 Show Audio
 Show Label 2

Shot/Take	Keywords	Comment	Label
	Hot Sauces, Cookbooks	INT	B Roll
01	Spinning Ristra	EXT	None
03	Pan across Ristra	EXT	None
	Plants, Field, Picking	EXT	Best Take
		INT	None
	Plants, Field, Picking	EXT	Best Take

Картинка 3.22 Меню Ярлыков для заголовков колонок позволяет изменить имя любого из четырех Comment-полей.

МОНТАЖ КОРПОРАТИВНОГО ВИДЕО

К корпоративному видео относятся тренировочные ролики, видео пресс-релизы, послания к акционерам, презентации продуктов и тому подобное.

По-разному, корпоративное видео (иногда называемое еще промышленным видео) оказывается между повествовательным и документальным фильмом и иногда может сочетать в себе лучшее из обеих этих сфер. Корпоративное видео - это что-то вроде документального фильма с "железным сценарием". Б-материал обычно четко расписывается наперед. Интервью также расписываются наперед и, как правило, пишутся с нескольких дублей, так что всегда есть выбор. И, что лучше всего, корпоративное видео очень хорошо оплачивается.

Конечно же, с другой стороны такого рода заказчикам всегда не хватает полета воображения или чувства правды художественного и документального кино.

Корпоративное видео обычно строится вокруг дикторского текста или заранее расписанных интервью, поэтому скелет очень легко складывается по принципу, описанному выше.

Избегайте Перегрузки Графиками

Корпоративные клиенты часто очень переживают, что их мысли не будут достаточно понятными, если не иллюстрировать каждую мысль графиком или диаграммой.

Иногда, конечно, можно включить пару графиков и это не утомит вашу аудиторию до зевоты, но приготовьтесь к тому, что вам придется изо всех сил отговаривать клиента от этих ненужных графиков.

Если же вас засыпают кучей всякой графики, такой как разнообразные карты, трехмерный текст, логотипы и тому подобным, которую надо включить в ролик, берегитесь! Слишком большое количество таких "перебивающих" элементов могут свести зрителя с ума, он просто потеряется в материале.

Однако, это именно ваша работа сделать всех счастливыми - и зрителя, и заказчика. Иногда вы можете выйти из ситуации просто, - наложив график поверх вашего Б-материала. Однако, будьте осторожны: можно так перегрузить экран информацией, что не будет восприниматься ни материал, ни график.

ПОДСКАЗКА: Одна из самых больших проблем начинающих монтажеров, работающих с титрами и графиками - это незнание, сколько времени нужно держать их на экране. Иногда это написано в сценарии. Но иногда вы можете позвать 2-3 человека, которые по прочтении текста на экране поднимут руку. Если передержать текст на экране, вы рискуете потерять внимание зрителей. В среднем, на усвоение одной строки текста надо 3 секунды.

МОНТАЖ ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОГО ВИДЕО

Фильм способен на более тонкую и стилизованную коммуникацию, нежели то, что мы видим в голливудских блокбастерах и секс-воспитательных фильмах для старшеклассников. Более того, каждый монтажёр обожает экспериментировать с разными способами монтажа кадров в поисках новых способов выражения настроения и смысла через творческое соединение звука и картинки. Когда-то экспериментальное кинопроизводство считалось темной, маргинальной областью авангарда и андеграунда. Такие экспериментаторы, как Стэн Брэхейдж, Энди Уорхол, Флавио Кампа и многие другие создали невероятное количество замечательных фильмов, игнорируя традиционные монтажные структуры. Иногда эти эксперименты работают блестяще, сообщая нам необычные ощущения, идеи и темы. Иногда они слишком темны или случайны, чтобы значительно влиять на зрителей.

Точно так же как и французская новая волна 1960-х представила “джамп-каттинг” (приблизительно этот термин можно перевести как “прыгающий монтаж”) как ценную монтажную технику, новое поколение экспериментаторов-монтажеров изобрело многочисленные нововведения в современный монтаж, - приемы, которые раньше считались плохими или неправильными. Среди них - рампинг - смешение разных типов носителей, таких как киноплёнка и видео или цвет и черно-белое изображение; стремительный монтаж, который укорачивает планы до длины в несколько кадров; использование непомерно длинных планов; создание многослойных кадров (см. раздел по составным планам в Главе 2); и, что гораздо важнее, основательное пренебрежение правилами непрерывности пространства и времени. Последнее нововведение, наверное,

РАМПИНГ Манипулирование скоростью воспроизведения видео так, что она время от времени меняется. Например, план может начаться с нормальной скоростью, постепенно замедлиться до нескольких кадров в секунду, а потом ускориться в три или четыре раза.

Экспериментаторы Присоединяются к Мейнстриму

Благодаря каналу MTV, так называемый экспериментальный стиль перешел в коммерческий мейнстрим. Если вы перебиваете вашу последовательность случайным кадром гитариста, это уже автоматически - жанр музыкального видео. В то же время (возможно, из-за популярности MTV и стиля этого канала) коммерческое телевидение тоже стало стремиться к разнообразию монтажного стиля и стало обращаться к молодежной аудитории используя самые неистовые кинематографические техники, вкладывая часто невероятное количество труда и денег, чтобы "отполировать" гламурный тридцатисекундный ролик.

После того, как эта аудитория несколько повзрослела, такой подход стал применяться и в полнометражном игровом кино. Яркий и свежий пример - "Реквием по мечте" Даррена Аронофски, который был смонтирован Джем Рабиновичем. В этом фильме про наркоманов используются динамичные последовательности из очень коротких крупных планов (деталей), чтобы показать сцену приема наркотиков. Эта последовательность повторяется кадр в кадр несколько раз в течение всего фильма и полностью освобождена от таких условностей классического монтажа и традиционного монтажного повествования, как причина и следствие или непрерывность пространства и времени. В фильме также используется двойной экран (разделенный вертикально), рапиды и ускорения, а также другие повествовательные техники, которые редко можно увидеть в традиционном кино.

Если вам интересно поэкспериментировать - вот еще несколько полезных советов, в каком направлении копать.

Главное - Настроение, а Не Содержание.

Возвращаясь к жанру музыкального видео, хочется отметить, что его главной целью является всего лишь усиление эмоционального настроения песни. Чтобы достигнуть этого, монтажеры не считают ни с какими правилами монтажа. Отчасти, к этому его часто принуждает трех-четырёх минутное ограничение по времени, в которое он должен втиснуть всю информацию. Это породило целую стилистическую революцию в монтаже, суть которой заключается в доминировании настроения над содержанием. Конечно, большинство шоу, которые мы видим, смонтированы по правилам, описанным в этой книге, но исключения попадают все чаще и чаще.

"Прирожденные убийцы" Оливера Стоуна и "Шоссе в никуда" Девида Линча - яркие

примеры того, как эти новые правила "MTV" можно воплотить в традиционном повествовательном кинематографе с целью создания великолепных, волнующих визуальных поэм. В обоих фильмах вы можете найти зачатки новой эры киномонтажа. "Убийцы" снимались на более чем шесть типов разных носителей (видео, пленка 8 и 35 мм. и так далее), и эти носители совершенно свободно смешиваются, производя подчас очень странные эффекты на зрителей. В "Шоссе в никуда" вы найдете такие странные скачки в пространстве и времени, что вам покажется, будто бы вы гуляете в чужом сне. То, что объединяет эти (и многие другие) разные, на первый взгляд, фильмы - это то, что в них предпочтение отдается не содержанию, а настроению.

Монтажные Намеки

В таком стиле монтажа, конечно же, гораздо меньше правил и шаблонов, которых необходимо придерживаться.

Однако, вот некоторые советы, которые могут сослужить вам службу.

Спросите себя: Какое настроение у этой сцены? Какие планы нужны, чтобы его раскрыть? Какие спецэффекты могут вам помочь в этом? Так как в вашем распоряжении находится очень большая палитра спецэффектов, с последним вопросом бывает определиться очень сложно.

Если вы хотите исказить течение времени, попробуйте переставить причину и следствие, как это сделал монтажер Доди Дорн в фильме Кристофер Нолана "Мemento". В этом фильме история рассказана задом наперед.

Если вы хотите привлечь внимание к самому процессу создания фильма, вы можете использовать нарочитые переходы, типа вытеснений, или попытаться "раскрасить" кадры. Или вы можете создать минималистское зрелище в духе "Догмы 95", используя только съемки с рук, не ставя в фильм никакой музыки, кроме той, что была записана на площадке, чтобы создать более "грубое" и реалистичное зрелище - в отличии от контролируемого традиционного кино.

Какой бы подход вы не избрали, не старайтесь впихнуть все возможные эффекты в одну сцену. Иначе, смешивая все доступные краски, вы рискуете создать грязное серое месиво, - как на занятиях по рисованию в детском садике.



ИНТЕРВЬЮ: ЭРВЕ ШНАЙД.

Эрве Шнайд монтировал одни из самых лучших французских фильмов последнего десятилетия, включая "Деликатессы" и "Город потерянных детей" Жана-Пьера Жене и Марка Каро. К тому же, он монтировал фильмы для режиссеров Майка Фиггиса ("Версия Браунинга") и Салли Поттер ("Урок танго", "Мужчина, который плакал"). На момент интервью его последней работой был фильм Жене "Амели с Монмартра".

Майкл Воль: Опишите, пожалуйста, свой типичный монтажный день

Эрве Шнайд: Это зависит от конкретного дня. Я разделяю монтаж фильма на три или четыре стадии. Первая - выбор планов и черновой монтаж сцены за сценой. Сначала я целый день отсматриваю материал и выбираю планы, потом как бы забываю об этом, чтобы в голове отложились впечатления, а потом, через день или два, приступаю к монтажу.

Когда закончен черновой монтаж, можно взглянуть на фильм как на нечто целое, чтобы узнать, какой внутренней жизнью он сейчас живет. Он ведь живой и идет в неизвестном вам направлении, и вы это обнаружите, когда посмотрите проект целиком. Это очень интересный момент, иногда, конечно, тяжелый, но уже приятно осознавать, что фильм, по крайней мере, существует.

Как вы выбираете фильмы, в которых работаете?

Прочитав сценарий или познакомившись с режиссером. С некоторыми режиссерами мне даже не надо ничего читать. Работа над фильмом отнимает очень много времени, и, если не принять правильного решения, можешь увязнуть на полгода, а то и на год.

Что вам нравится в работе на компьютере?

Фильм не имеет физической сущности, поэтому мне нравится эта идея, что сейчас, с этим инструментом, все находится в цифровом виде, в единичках и ноликах, но в финале вы сможете это ощутить, почувствовать. Это как прикоснуться к чему-то в воздухе.

Что вы хотели бы посоветовать начинающему монтажеру?

Во-первых, нужно быть смелым. Каждый фильм - это вызов, и каждый раз ты должен стремиться к совершенству. Ты должен быть уверен, что делаешь все, что можешь, используешь все возможные варианты, находишь правильное решение и не отклоняешься от своей задачи. Также, слушай подтекст. Одна из интереснейших задач при монтаже фильма - это слышать то, что не говорится, видеть, что в кадре, что сказано непрямым текстом.

Что вы меньше всего любите в монтаже?

Трудно удержаться от сигареты.

Очень французский ответ. По крайней мере, это не так опасно, как раньше, когда пленка легко загоралась...

Нет же, это опасно. В конце концов, фильм не важен, важно здоровье. Фильм - это просто фильм. Моя философия: не делать важных фильмов, не делать даже фильмов с претензией на успех. Это не важно. Важно удовольствие, которое получаешь, монтируя фильм, который ты выбрал. Я думаю, это очень важно. Это твоя жизнь, которую ты проводишь в монтажной.

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ.

ПОДГОТОВКА К МОНТАЖУ.

Я знаю, вам никак не терпится начать. "Надоела теория, старик, давай побыстрее клеить кино!", - что-то вроде этого?

О'кей, еще секунду терпения, - почти приехали.

Вы не можете монтировать, пока не заполучите материал, не так ли? Так что перед тем, как погрузиться в винтики и болтики монтажного процесса, давайте разберемся, как загрузить весь нужный материал в ваш компьютер. И как его организовать.

Большинство этой главы будет посвящено особенностям работы с Final Cut Pro, но заметьте, что я не собираюсь слово в слово переписывать инструкции по работе с Final Cut Pro. Я просто хочу дать вам технологии самого эффективного использования возможностей этой замечательной программы, так как у меня есть немалый опыт работы с ней, которым я собираюсь с вами поделиться.

ГИД АССИСТЕНТА МОНТАЖЕРА В Final Cut Pro.

Как правило, монтажеры начинают свою работу в качестве ассистентов по монтажу, которые выполняют основную работу по вводу, систематизации материала в монтажную систему и выводу готового продукта из нее.

Если вы готовитесь именно к такой работе, вам надо изучить эту главу вдоль и поперек.

Если же вы профессионал, у которого есть свой ассистент, просто вырежьте эту главу из книги и дайте читать ее ассистенту. Но если вы - "человек-оркестр" и сам себе ассистент, вам необходимо прочитать эту главу. Немедленно.

Распишите - или Потеряйте!

Монтаж начинается с расписывания материала: процесса упорядочивания вашего материала перед его захватом.

ЗАХВАТ - перенос видео- и аудиоматериала с оригинальной видеопленки на ваш жесткий диск.

Во время расписывания вы первый раз знакомитесь с вашим материалом. В это время вы принимаете первые решения, что пойдет в фильм, а что - в корзину. Вы отбраковываете неудачные дубли, обрезаете засветки, хлопущки и неудачные планы.

Зачем С Этим Морочиться?

Расписывание может показаться скучным процессом. Как правило, оно занимает в два, а то и в три раза больше времени, чем длится сам материал, который вы расписываете. Это без учета времени, которое вы еще потратите на сам ввод материала на ваш компьютер. Например, для "Хочу" мы отсняли около 60 часов материала. На расписывание ушло 150 часов. На захват - еще 75 часов.

Так как процесс расписывания требует детального осмотра (и отбраковки) большинства материала, он может показаться вам пустой тратой времени и лучше поручить его ассистенту. Однако, у такого решения есть как свои преимущества, так и недостатки. Главное преимущество в том, что если вы поручаете эту работу ассистенту, вы экономите время, так как можете уже приступить к монтажу расписанного материала, в от время как другой человек расписывает оставшийся материал.

Недостаток - это то, что вы упускаете уникальную возможность ознакомиться со всем материалом, который есть в вашем распоряжении. Знание каждого кадра - это залог хорошего монтажа. Чем больше раз вы просмотрите материал, тем лучше. Минута из бракованного дубля, когда у оператора закончилась пленка, может "спасти" проблемный переход или сцену.

"ДОПИСКА МУСОРА В КОНЦЕ". Чтобы застраховаться от того, что в середине съемки кончится пленка, операторы заряжают новую кассету за 2-3 минуты до того, как должна закончиться пленка в предыдущей кассете. Однако, так как монтажные программы, включая *Final Cut Pro*, требуют прописки трех-пяти секунд после окончания последнего расписанного дубля, принято дописывать пару секунд "мусора" после последнего плана на кассете с учетом, что вы не будете использовать эти пару секунд при монтаже. Это и называется "допиской мусора в конце кассеты".

Позитивный момент расписывания материала - это то, что вам не обязательно делать это в студии. Так как вам еще не надо захватывать материал, записывая его на жесткий диск вашей монтажной станции. Вы можете расписывать материал на ноутбуке - хоть в самолете, хотя на пляже. **(Картинка 4.1)**



Картинка 4.1. *Вы тоже ходите на пляж с ноутбуком?*

Соберите Всю Информацию, Которую Только Можно Собрать

Чем больше информации вы соберете во время расписывания материала, тем проще вам будет монтировать фильм. *Final Cut Pro* разработан таким образом, чтобы максимально упростить и сделать эффективным процесс систематизации и поиска в нужный момент огромного количества информации о материале.

Какую Информацию Надо Собирать?

Спросите себя: Какая информация лучше всего поможет вам вспомнить содержания того или иного клипа или дубля при монтаже?

Начните с категорий, описанных в Главе 2 ("Киноязык"). Кто или что находится в кадре? Какова величина плана? Это движущийся кадр? Какой номер дубля? Есть ли в нем технический брак (проблемы со звуком, посторонние шумы, блики на объективе и тому подобное)?

Каковы комментарии режиссера об этом плане? Если надо, вы даже можете включить короткое описание диалога.

Разный материал требует разных критериев расписывания. Например, при съемке игрового кино, нужно указать номер сцены и дубля, комментарии режиссера и проблемы, которые могли возникнуть при съемке (например, шум пролетающего мимо самолета). Может сгодиться короткое описание плана, но если монтажер работает с детальным монтажным листом или раскадровкой, можно обойтись и без этого. Б-материал для документального фильма может содержать описания того, что происходит в кадре, но номера сцен и дублей здесь совершенно ни к чему.

***ПОДСКАЗКА:** Избегайте непонятных сокращений и шифров при расписывании материала. Это особенно может создать проблемы, когда ассистент расписывает материал, которого не видел монтажер. Если монтажеру придется заново отсматривать материал, чтобы расшифровать сокращение "ДырБулЩылУбещур_03", у такого "ассистента-шифровщика" появятся все шансы лишиться работы.*

К сожалению, как Final Cut Pro, так и операционная система Mac OS имеют ограничения по длине названий файлов, поэтому сокращения неизбежны. Но в вашем распоряжении есть много comment-полей для ввода уточняющей информации.

Проверьте Съемочный Журнал

К счастью, к вам есть доступ к съемочному журналу, содержащему массу полезной информации о материале, находящемся на пленке: таймкоды, названия и номера планов, комментарии о каждом плане. В журнале может также быть информация о фокусном расстоянии оптики и экспозиции пленки (это полезно, когда надо что-то доснять ли переснять).

Также, у вас могут быть раскадровки съемок, и хотя многие съемочные группы от них отказываются, все равно это полезная информация.

Эти документы - единственный ключ к тому, что находится на пленках, - кроме того, что вы получите через свои глаза и уши во время отсмотра.

Распишите Все

Я настойчиво рекомендую каталогизировать каждый метр пленки с вашим материалом. Вам не придется все это захватывать - тем более, что дисковое пространство ограничено. Но расписать нужно все. Ведь никто не знает, что на самом деле может пригодиться.

Например, вы расписали обведенные планы какой-то сцены. Потом оказалось, что один из планов никак не монтируется с соседними. Вам придется снова пересматривать весь материал и расписывать его заново. Так как вам вряд ли понравится идея расписывать материал несколько раз, потрудитесь расписать все с первого раза.

ОБВЕДЕННЫЕ ПЛАНЫ - В конце съемочного дня (или на следующее утро), съемочная группа как правило собирается для осмотра снятого за день материала. Режиссер отмечает, какие дубли ему понравились и в съемочном журнале они обводятся ручкой. (В старые добрые времена из соображений экономии для чернового монтажа печатались только обведенные дубли).

Нужно даже расписывать межкадровый мусор. Если вы потом взглянете в журнал, перед вашими глазами будет каждая минута материала.

Например, между двумя дублями камера случайно включилась на две минуты. Само собой, монтажер не будет использовать этот материал при монтаже. Но если он посмотрит на определенную сцену или дубль и обнаружит двухминутную "дырку" в таймкоде, он подумает, что какой-то план или дубль отсутствует и будет пересматривать материал снова в поисках нужного дубля. Если бы вы расписали и эту "дырку", вы бы сэкономили время.

Ежедневки - для того, чтобы убедиться, что материал отснят успешно, каждый съемочный день (или вечер, или утро следующего дня, если вы снимаете на киноплёнку, нужно дать время лаборатории отпечатать материал) отсматривается. Эти образцы и называются ежедневки или попросту "мелочь".

Сцены, Планы и Дубли

Если вы новичок в монтаже, эти термины могут сбивать вас с толку. Давайте попробуем разобраться с этим жаргоном.

В самом общем смысле, термин "сцена" относится к серии планов, связанный между собой по смыслу и снятых в каком-то одном месте, например, "сцена ограбления банка". Во время съемок сцена идентифицируется по номеру в сценарии или порядку, в котором она была снята на площадке.

План - это кусок снятого материала между включением и выключением камеры. Новое включение камеры - новый план.

Дубль - это каждая повторная съемка данного плана - дубль 7, дубль 2 и тому подобное. В Голливуде обычно привязываются к номеру сцены, а все последующие дубли сцены называют буквами: 1а, 1б, 1в и.

Вот почему часто принято оставлять два пустых места для названия плана - номер сцены (то есть, название плана) и номер дубля (**Картинка 4.2**).



Картинка 4.2 Как правило, ставится номер сцены и номер дубля - вот

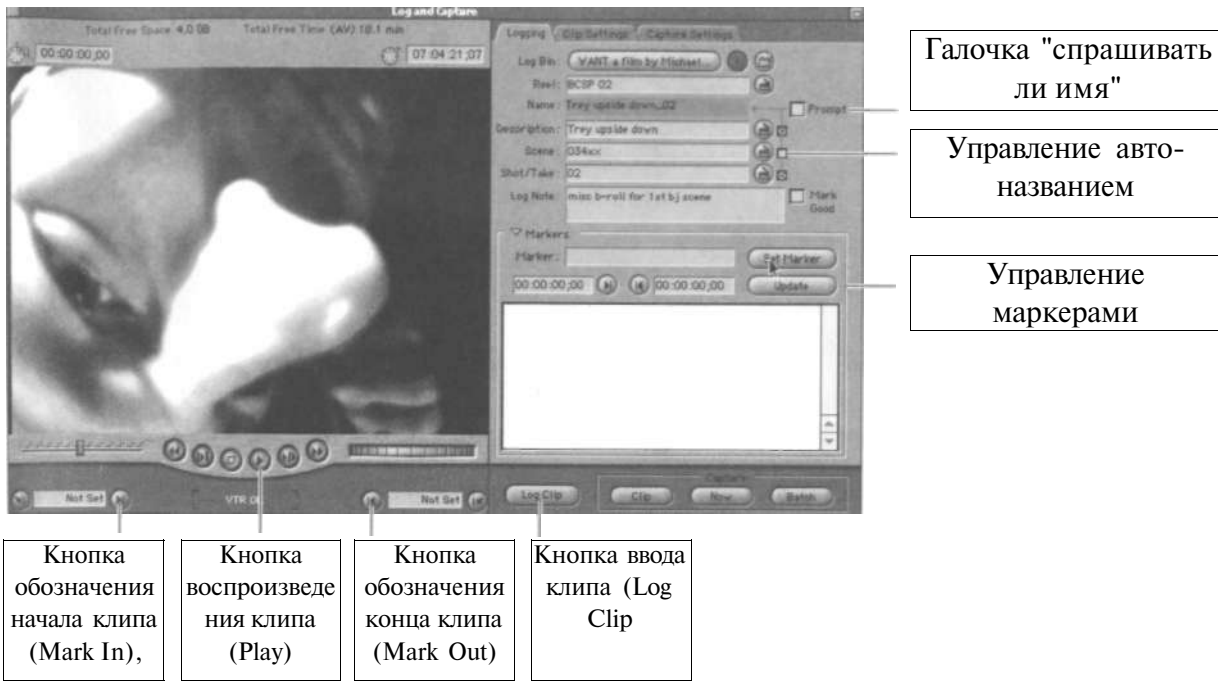
РАСПИСЫВАНИЕ МАТЕРИАЛА В Final Cut Pro

Окно Log and Capture

На первый взгляд, окно Log and Capture непонятно. Кажется, что туда надо вводить кучу информации! Однако, как только вы изучите этот инструмент, он значительно ускорит процедуру расписывания.

Основы

Как и большинство возможностей в Final Cut Pro, окно Log and Capture содержит множество опций, которые могут вам сразу и не понадобиться. Для начала, вы сможете прекрасно обойтись лишь некоторыми из них



Галочка "спрашивать ли имя"

Управление авто-названием

Управление маркерами

Кнопка обозначения начала клипа (Mark In),

Кнопка воспроизведения клипа (Play)

Кнопка обозначения конца клипа (Mark Out)

Кнопка ввода клипа (Log Clip)

Картинка 4.3 Окно *Log and Capture* вызывается выбором функции *Log and Capture* из меню *File*, или сочетанием клавиш *Command+8*. Каждый раз, когда вам надо будет ввести материал с пленки в ваш компьютер, вы будете пользоваться этим окном.

На самом примитивном уровне, вы можете расписать клип, если "попросите" Final Cut Pro о трех простых вещах:

- ввести начало клипа (In-кадр)
- ввести конце клипа (Out-кадр)
- ввести имя клипа.

In-КАДР и Out-КАДР. Final Cut Pro позволяет вам установить специальные маркеры, которые обозначают кадр, с которого начинается и которым заканчивается клип, который вы хотели бы использовать. Эти маркеры называются In-кадр и Out-кадр.

Когда дело доходит до расписывания клипов, подробная пошаговая инструкция выглядит следующим образом:

1. Воспроизведите вашу видеозапись, нажимая пробел, чтобы начать и остановить воспроизведение и найти клип, который вы хотите расписать.
2. Используйте клавиши i и o, чтобы обозначить In- и Out-кадры.
3. Нажмите F2 или клавишу Log Clip, чтобы ввести клип в базу данных.
4. Введите название клипа в диалоговом окне, которое появится или примите автоматическое имя, сгенерированное компьютером.

И все! Если вы научились этим четырем операциям, вы готовы к расписыванию и захвату материала. Остальные функции пока излишни.

Я нахожу использование графического интерфейса неудобным, тем более, что вам придется очень часто нажимать на эти виртуальные кнопочки. Так что лучше по ходу запоминайте клавиатурные сокращения.

Необходимые Поля

Как вы видите, окно Log and Capture содержит более десяти полей, которые надо заполнить. Как знать, что необходимо заполнять, а что нет?

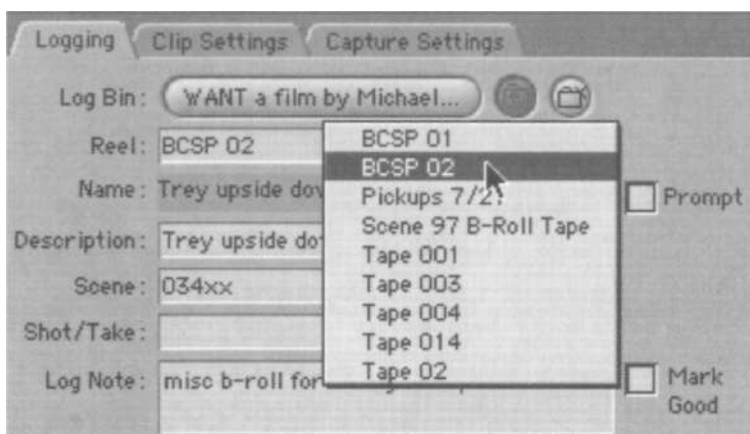
Обязательны лишь 4 поля: Кассета, In- и Out-кадры, и Название.

Очень важно заполнить поле "Reel", если у вас материал находится на нескольких кассетах. В действительности Final Cut Pro не даст вам нормально расписать клип, если вы не заполните это поле.

В это поле можно вводить любую информацию. Final Cut Pro безразлично, что вы введете - текст или цифры. Но чем это поле полезно - это тем, что оно вам скажет, какую кассету вставлять в магнитофон при захвате.

Всегда записывайте сюда пометки, которые находятся на обратной стороне кассеты. Вы можете ориентироваться в кассетах в течение первых недель съемки, но кто знает, что у вас будет в голове, когда вы надумаете монтироваться через несколько месяцев или даже лет после съемок?

Очень важно, чтобы все клипы с одной кассеты шли с одним и тем же параметром в поле Reel. Final Cut Pro будет воспринимать Reel 2 и Reel 002 как разные кассеты. Чтобы помочь вам в этом, выпадающее меню будет отображать названия всех кассет в поле Reel, которые уже были Вами введены в данном проекте. И проще выбрать название из выпадающего меню, чем вводить его заново вручную, рискуя сделать опечатку.



***Картинка 4.4** Контекстное меню показывает вам список названий кассет, использованных в данном проекте. Доступ к нему можно получить, нажав клавишу Ctrl и щелкнув мышью по полю Reel.*

Установка In- и Out-кадров

Я уже рассказал, как устанавливать In- и Out-кадры. Но как узнать, когда их надо устанавливать?

Оставляйте "Воздух"

Всегда берите с захлестом. Устанавливайте In-кадр раньше, а Out-кадр - позже. После того, как вы захватите клип, вам не надо будет отматывать пленку назад и вперед, чтобы узнать, что в соседних планах. Особенно это важно, если расписывает материал ассистент.

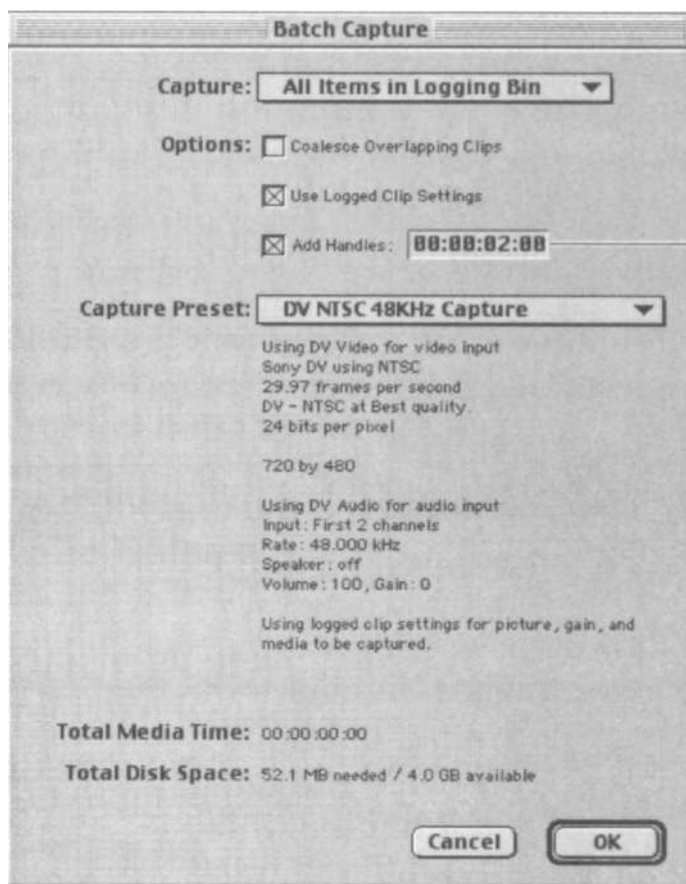
Также, иногда для осуществления переходов и различных эффектов необходимо несколько лишних кадров до и после In- и Out-кадров.

Когда Добавлять Захлесты

Во время самого захвата вы можете установить опцию добавления захлеста в начале и в конце клипа. Это один из способов гарантировать, что до и после клипа у вас остается немного материала для эффектов и переходов.

ЗАХЛЕСТЫ (здесь): излишний материал до и после In- и Out-кадров. Final Cut Pro автоматически добавляет захлесты во время захвата.

Вы можете установить значение длины захлеста по умолчанию в диалоговом окне Batch Capture (**Картинка 4.5**). эта длина будет применяться ко всем захватываемым клипам в начале и в конце. Обычно монтажеры выставляют пару секунд захлеста.



Длина захлеста

Картинка 4.5 Диалоговое окно Batch Capture можно вызвать, нажав на кнопку Batch Capture в окне Log and Capture. Здесь вы можете указать, сколько секунд материала вам надо дополнительно в начале и конце каждого захватываемого клипа.

Использование захлестов дают вам небольшой плацдарм для маневров внутри клипа. Неплохо бы определиться с тем, будете ли вы использовать захлесты перед тем, как вы приступите к расписыванию материала. Если вы планируете их использовать, вы можете выставлять значения In- и Out-кадров точно по границам действия. Например, мы выставляем In, когда режиссер говорит "мотор" и Out, когда режиссер говорит "снято!". Захлесты могут предоставить вам дополнительное место, которое может понадобиться вам при монтаже. Если же вы не планируете использовать эту опцию, то лучше выставляйте In- немного до действия (как раз на разгоне камеры), а Out- через пару секунд после (после остановки камеры).

Единственная проблема, которая может возникнуть с захлестами, это то, что Final Cut Pro ждет пару секунд до и после захвата каждого клипа, перед тем, как на самом деле начнет этот захват производить. Это значит, что вы не можете с чувством полной безопасности выставлять In ранее, чем за 5 секунд до нужного вам места и Out позже, чем за 5 секунд после его конца. Так как большинство людей расписывают кассету до последнего клипа, использование захлестов по умолчанию может перенести Out-кадр последнего плана на кассете за ее конец, что вызовет ошибку при попытке захватить клип.

РАЗГОН И ТОРМОЖЕНИЕ - Чтобы Final Cut Pro правильно захватил клип, видеомагнитофону требуется несколько секунд для того, чтобы разогнаться, а также Final Cut Pro требуется несколько секунд, чтобы правильно сохранить клип после того, как он захвачен. Разные магнитофоны требуют разного разгона; вы можете внести эти значения в меню *General Preferences*.

Что в Названии?

Как вы помните, я делал предупреждение насчет использования сокращений при назывании клипов, но иногда вы просто вынуждены прибегать к сокращениям.

Сокращайте Названия

Проблема в том, что ваши названия становятся названиями отдельных файлов на вашем жестком диске. И благодаря ограничению длины имени файла в 32 знака в операционной системе Mac OS, название ваших клипов не должно превышать 32 символа.

Дальше - хуже: Final Cut Pro резервирует для своих целей 6 из этих 32 символов, оставляя в ваше распоряжение лишь 26 символов. Почему? Для того, чтобы приспособиться к еще одному ограничению системы Mac Classic OS: ограничению файлов по размеру не более 2 Гб (а ведь 2 гигабайта - это всего лишь 10 минут видео в формате DV). Но когда вам надо захватить клип, длиннее, чем в 10 минут, Final Cut Pro создает ряд клипов по 2 гигабайта каждый. Каждому из этих клипов дается автоматическое имя: AV-001, AV-002 и т.д. К счастью, с выходом операционной системы MacOS X, эти проблемы решены.

Избегайте Повторов

Очень важно не создавать клипов с одинаковыми именами, когда вы расписываете материал. Final Cut Pro допускает существование клипов с одинаковыми именами, но так как названия клипов впоследствии превратится в название файлов, одинаковых названий быть не должно.

Это может показаться странным, но вы не раз еще поймаете себя на том, что когда вы расписываете большой проект, вас так и будет тянуть на повторы в названиях клипов, таких как "Крупный Ваня смотрит или Дальний пейзаж города". К счастью, в Final Cut Pro предусмотрен механизм, который будет предупреждать Вас при попытке создать клипы с одинаковыми именами. Но так как иногда бывает сложно понять, что в одном клипе, а каково содержание второго, то лучше следить за этим и не допускать повторных имен. Для создания имени используйте какую-нибудь информацию, характерную только для этого кадра, например, "Кр. Ваня играет в хоккей", или дату, когда был снят тот или иной клип.

Когда Лучше Пользоваться Функцией Автоназвания

Для определенных файлов материала, где названия клипов имеют сильную тенденцию повторяться или следуют какой-то строгой числовой последовательности, лучше использовать функцию автоназвания, она называет ваш клип автоматически, основываясь на информации предоставленной вами в следующих полях . (Картинка 4.6) Выставив крестики напротив соответствующих полей, вы указываете, какая информация будет браться за основу для автоматического названия. Если вы не отмечаете то или иное поле, информация в нем записывается вместе с клипом, но не становится частью названия.

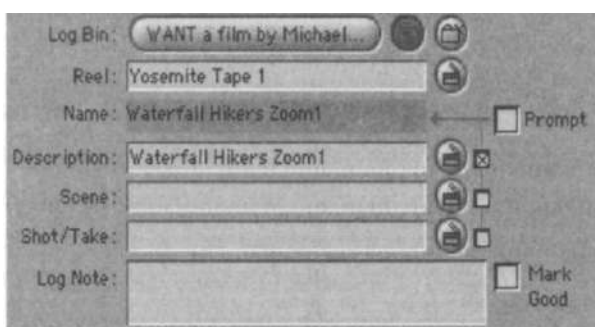


Отметьте нужные поля

Картинка 4.6 Название этого клипа основано на информации из нижеследующих полей. Отметьте нужные вам поля и информация из них пойдет в название. Вы не можете ничего писать в поле Name ("Название клипа").

В простейшем случае, вы можете использовать одно лишь поле Description (Описание), чтобы назвать ваш клип. Каждый раз, когда вы расписываете клип, полю присваивается какая-нибудь цифра или буква. Это предотвращает создание клипов с дублирующимися именами.

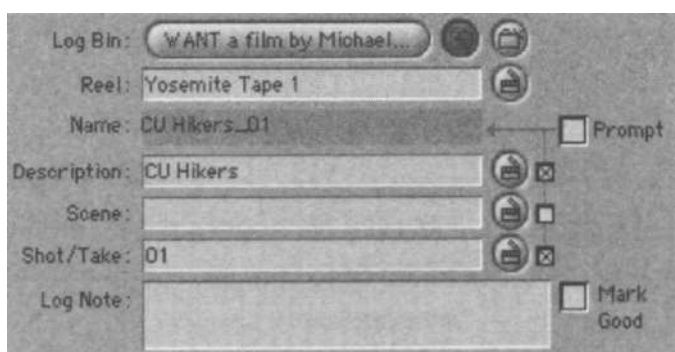
Например, вы расписываете кассету с планами природы, снятыми в Йосемитском Национальном Парке. 1-й план на кассете - это длинный план Йосемитскими Водопадами. Длина плана - 20 секунд, Каждый раз, когда вы расписываете клип вы просто вводите Waterfall Hikers Zoom в поле Description и расписываете клип нажатием клавиши F2. После того, как клип расписан, поле Description будет автоматически применено к Waterfall Hikers Zoom (**картинка 4.7**). Предполагая, что следующий план на кассете - это просто дубль этого наезда, все, что вам надо - это установить In- и Out-кадры и нажать F2 - и следующий план будет автоматически расписан как Waterfall Hikers Zoom1. И не надо ничего вводить с клавиатуры.



Картинка 4.7 Поле Description становится названием клипа. Каждый раз, когда вы расписываете следующий клип, это поле автоматически изменяет название предыдущего кадра так, что у текущего клипа появляется уникальное имя или номер.

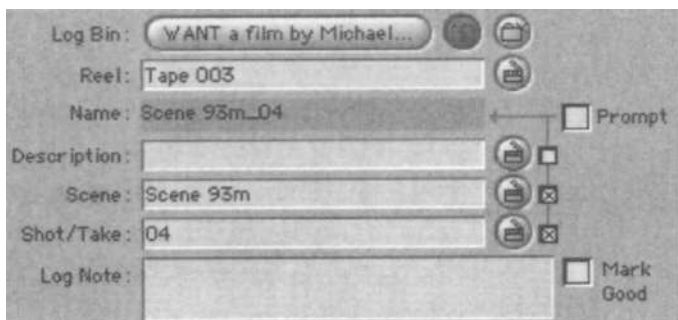
Используйте Несколько Полей

Используйте поля Description и Shot/Take, когда вы планируете расписывать много дублей каждого плана. Например, следующая часть Йосемитской кассеты демонстрирует серию крупных планов туристов. Так как вы об этом знаете (из съемочного журнала или потому что сами присутствовали на площадке), смело пишите в поле Description крупный план Туристы и 01 в поле Shot/Take (**Картинка 4.8**). После того, как вы распишите первый клип, нажав F2, в поле Shot/Take значение сменится на 02. Каждый раз, когда вы расписываете новый клип, изменяется только самое последнее поле; все остальные поля остаются неизменными.

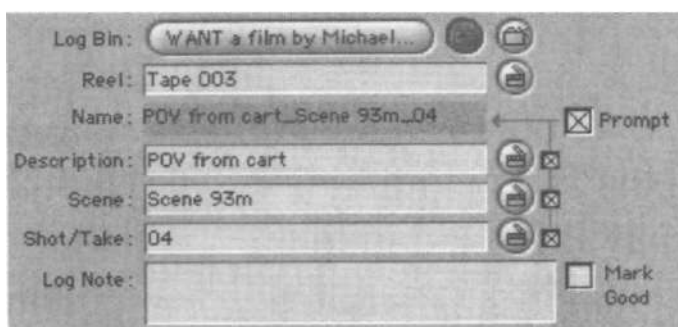


Картинка 4.8 Каждый раз, когда вы расписываете новый клип, последнее поле изменяется.

Если вы работаете с материалом, который был снят по традиционной голливудской схеме, у вас будут номера сцен и номера дублей каждого плана. В этом случае вы игнорируете поле Description, и используете поля Scene и Shot/Take. (Картинка 4.9). Или вы можете использовать все три поля. (Картинка 4.10)

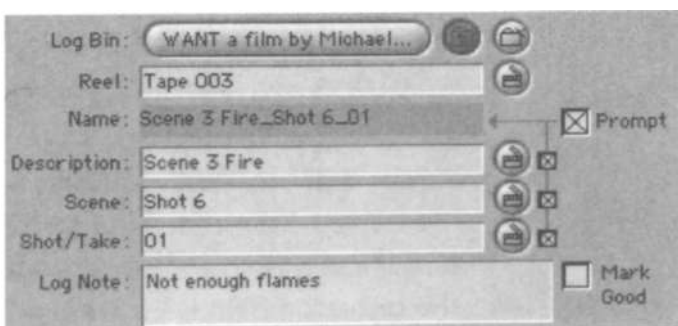


Картинка 4.9. Материал, снятый в традиционном голливудском стиле, может иметь лишь номер сцены и дубля. В этом случае, используйте лишь два соответствующих поля. Проверьте, стоят ли напротив них крестики



Картинка 4.10. Вы можете добавить и поле Description, чтобы монтажержу было легче разобраться в материале.

Вы можете использовать поле Description для номера сцены, поле Scene для номера плана, Shot/Take для номера дубля (Картинка 4.11). Это очень полезно для материала корпоративного видео, где вместо названия сцен используются названия планов.



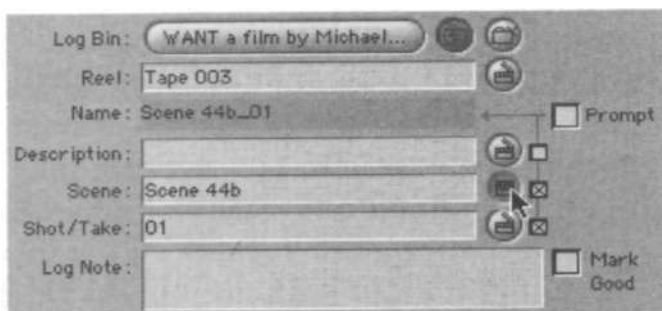
Картинка 4.11. Если все ваши планы имеют уникальные названия сцен, номера планов и номера дублей, вы можете использовать все три поля, чтобы держать в них разную информацию.

Ручное Изменение

Все эти функции авто-названия и авто-изменения названий очень удобны. Они помогут вам сэкономить много времени и сил во время расписывания проекта - особенно большого. Использование инструментов автоназвания также гарантирует, что в вашем распоряжении не будет клипов с повторяющимся названием.

Но подождите, это еще не все! Возможно, вы заметили маленькую кнопочку с изображением хлопушки возле каждого поля. Это Кнопка Ручного Изменения (в документации - кнопка с хлопушкой). Нажим на нее изменяет добавляет цифру (или букву) в конце поля, которое вы выбрали.

Это очень удобно, когда вы хотите изменить номер сцены. Допустим, вы работаете в голливудском режиме и последний план, который вы расписали, назывался Scene 44a, Take 4. Следующий план должен носить название Scene 44b, Take 1. Вы можете изменить название сцены с 44a на 44b, просто нажав Кнопку с Хлопушкой (**Картинка 4.12**). Это не только изменяет значение поля Scene, но и обнуляет значение поля Take/Shot на 01! Эти функции очень экономят время, если вы работаете с подобного рода проектами, такими как, например, игровые фильмы или шоу, снятое четко по сценарию.



Картинка 4.12. Нажим на Кнопку с Хлопушкой повышает номер или букву в соответствующем поле на 1 и автоматически сбрасывает на начало значение нижних полей.

ПОДСКАЗКА: Если вы щелкнете по кнопке с хлопушкой, удерживая клавишу *Option*, поле очистится полностью.

Зачем Все Эти Поля?

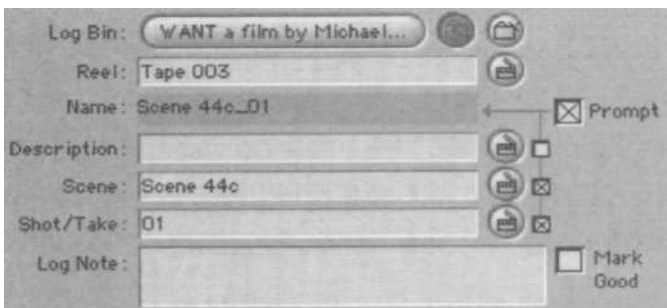
Вы можете запросто писать сцену, план и дубль сразу в поле Description. Но разбивая информацию на категории, вы сможете сортировать планы и производить поиск по каждой из этой категорий. Например, если вам нужны все планы со сцен 21, вы можете воспользоваться функцией Find All (Найти Все) в Браузере и искать только поле Scene клипы под номером 21. Сделав это, вы можете собрать все эти клипы в одну корзину и отсортировать их на по критерию номера плана или номера дубля. Для

простенького проекта с не более, чем сотней клипов, такой степень контроля, конечно же, не нужен. Но в большем проекте, например, в полнометражном игровом кино с тысячей отдельных планов, четкий контроль за порядком - один из залогов хорошего монтажа.

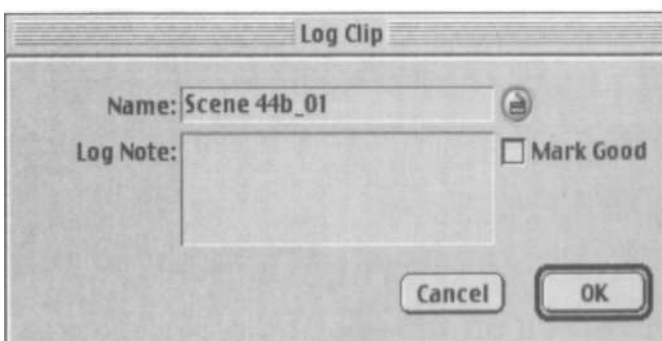
Как Расписывать Короткие Клипы

В идеале, вы можете расписывать клипы, не останавливая кассету, но если вы будете иметь дело с клипами, которые короче 30 секунд, у вас едва ли хватит времени, чтобы ввести все данные и расписать его до того, как начнется следующий клип. Вам придется либо бежать наперегонки с лентой, либо постоянно останавливать магнитофон, чтобы заполнить все необходимые поля в окне Log and Capture.

Самое время воспользоваться функцией Prompt for Name, поставив нужную галочку напротив строки Prompt check box (**картинка 4.13**). Когда эта функция включена, нажатие на кнопку Log Clip (или клавишу F2) автоматически останавливает ленту и открывает диалоговое окно Log Clip, которое спросит у вас название клипа (**Картинка 4.14**). После того, как вы закроете диалоговое окно, магнитофон автоматически продолжит воспроизведение пленки и вы можете переходить к расписыванию следующего клипа.



Картинка 4.13 Если вы установите галочку напротив Prompt, каждый раз, когда вы будете нажимать кнопку Log Clip (или клавишу F2), будет открываться диалоговое окно Log Clip, в которое вы сможете ввести название клипа, который вы расписываете.



Картинка 4.14 Диалоговое окно Log Clip содержит поле Log Note (заметки) и меню Mark Good (для обозначения удачности дублей), которые позволяют вам ввести дополнительную информацию о клипе, который вы расписали.

ПОДСКАЗКА: Диалоговое окно Log Clip содержит кнопку ручного изменения (кнопку с хлопушкой). Если вы хотите изменить название плана (деревья, деревья 1, деревья 2 и т.д.), просто нажмите эту кнопку и название клипа будет автоматически изменено.

Как Расписывать Длинные Клипы

Расписывание длинного клипа дает вам достаточно времени, чтобы ввести всю нужную информацию, как-то имя, комментарии и тому подобное, пока идет клип. Если все клипы длиннее 30 секунд, вы можете расписать кассету, даже не останавливая ее. Чтобы работать по такой схеме, снимите галочку с Prompt check box (см. **Картинку 4.13**). Потом, пока кассета крутится, установите в нужном месте In-кадр и назовите клип и введите другую информацию, чтобы заполнить поля в таблице Logging tab. Когда план подходит к концу, «на лету» поставьте Out-кадр и распишите клип. Поля, которые вы заполнили, остаются при клипе. Воспроизведение прерываться не будет и вы немедленно можете перейти к расписыванию следующего клипа. ПОДСКАЗКА: Делайте резервные копии файла вашего проекта! Вся информация, которую вы ввели при расписывании, сохраняется в нем (а не в медиа-файлах во время захвата), поэтому вы сможете когда угодно и где угодно воссоздать свой проект.

ВВОД ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ИНФОРМАЦИИ

Опытные монтажеры путем болезненного опыта хорошо усвоили истину, что чем больше информации вы вводите во время расписывания, тем приятнее потом будет монтировать такой материал.

Используйте Поле Log Note Field Для Длинных Пометок

Теперь, когда вы разобрались в нюансах процесса расписывания материала в Final Cut Pro, вы, наверное, огорчены этим ограничением в 26 символов для имени файла. Если вам надо ввести более детальную информацию без сильных сокращений, вам придется воспользоваться другой графой.

Поле Log Note – к вашим услугам. У вас есть есть сколько угодно места для ввода информации. Но убедитесь, что вы вводите пометки ДО того, как расписали клип. В отличие от других полей, Log Note автоматически очищается после того, как вы ввели клип.

Если вы хотите периодически использовать одну и ту же самую пометку, вы можете получить доступ к предыдущим пометкам через контекстное меню, щелкнув курсором мыши по полю Log Note с нажатой клавишей Ctrl.

Использование контекстного меню исключает набор одного и того же названия гарантирует систематичность ваших заметок.



Картинка 4.15 Контекстное меню в поле Log Note показывает список всех других заметок, использованных в данном проекте. Таким образом, вы можете повторно использовать те или иные комментарии.

Устанавливайте Маркеры Во Время Расписывания

Final Cut Pro имеют еще одну полезную функцию для облегчения процесса расписывания - возможность пользоваться маркерами во время расписывания.

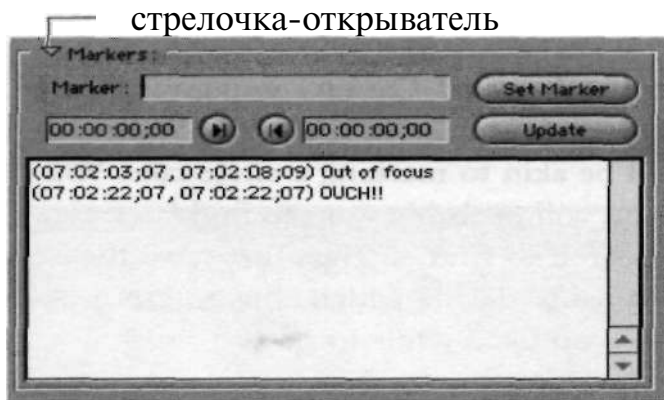
МАРКЕР - Закладка, пометка, с помощью которой вы можете пометить нужные вам кадры (или определенные моменты времени) клипа или последовательности

Маркеры - это одни из самых ценных инструментов монтажера-нелинейщика (см. раздел по работе с маркерами главы 5 "Базовый монтаж"). Но только в Final Cut Pro реализована возможность пользования ими во время расписывания материала.

Конечно, неудобно тратить время на расстановку маркеров на коротких клипах, но пользуясь ими во время расписывания длинных клипов, вы можете отмечать различные места на них - например, места с браком, удачные места и т.п.

Вот как надо выставлять маркеры во время расписывания материала: откройте меню Markers в таблице Logging (**Картинка 4.16**) (Если вы не собираетесь пользоваться маркерами, вы можете закрыть меню, чтобы оно не отвлекало вас во время работы).

Вы можете выставить In- и Out- кадры с помощью кнопок, доступных в этом меню (клавиатурные сокращения - ' для In и Option ' для Out) и назовите маркер в поле Marker. Out-кадры устанавливать обязательно, если вы хотите, чтобы маркер был установлен на определенном участке клипа. Если нет - маркер просто обозначит один клип или кадр.

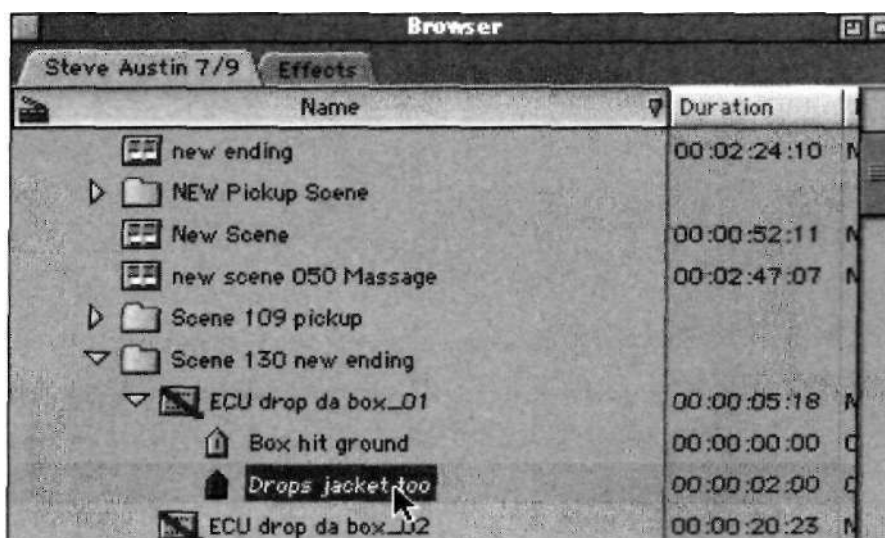


Картинка 4.16 Таблица Logging имеет набор инструментов для установки маркеров. Эти инструменты могут быть показаны или спрятаны в зависимости от положения открывающей стрелочки.

После того, как вы установили начальную и конечную точку маркировки, ввели название, нажим на кнопку **Set Markers** добавляет маркер в список. Вы можете добавить сколько угодно маркеров в список или удалить их по своему желанию. Вы можете в любой момент как угодно добавить или удалить маркеры из списка, внося изменения в точки начала и конца или поменяв имя, после чего надо нажать кнопку **Update**.

Создавайте Подклипы на Лету

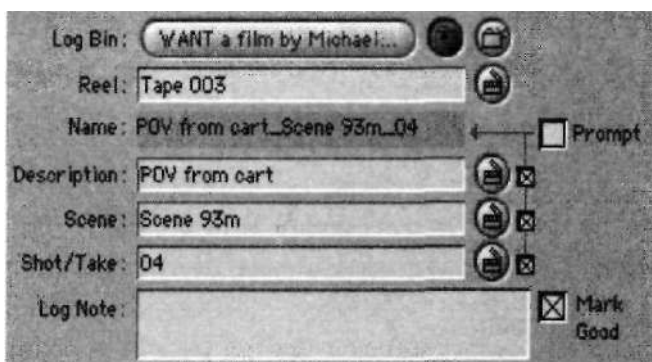
Так как маркеры превращаются в подклипы, вы можете таким образом запросто создавать подклипы на лету. Например, по сценарию, вам надо сделать вставку руки, открывающей дверь. Вместо того, чтобы снимать несколько дублей движения руки, съемочная группа сняла все дубли одним непрерывным планом. Когда вы расписываете материал, распишите все открывания как один план и с помощью маркеров разбейте клип на подклипы. Во время захвата клипа ваши маркеры будут восприниматься как подклипы в браузере (**Browser**). (**Картинка 4.17**).



Картинка 4.17 Двойной щелчок по маркеру в браузере открывает его как подклип.

Хороший, Лучший, Самый Лучший

С помощью галочки Mark Good в окне Log and Capture (**Картинка 4.18**) вы можете задать еще один вид дополнительной информации о клипе во время расписывания. А именно - вы можете пользоваться этой галочкой и подменю, которая она предоставляет, отметку удачности дублей. Позже, во время захвата, вы можете произвести поиск по этому критерию и захватить, допустим, лишь самые удачные клипы.



Картинка 4.18 С помощью галочки Mark Good вы можете отметить самые удачные клипы и потом произвести поиск по этому критерию в браузере.

Конечно, вы можете использовать это меню не только лишь для того, чтобы отметить хорошие дубли.

Галочка
предоставляет
меню с
широкой

The default labels are Good Take, Best Take, Interview, B-Roll, and Junk—but the label names are fully customizable in the Preferences window. Each label has a color associated with it (also customizable). Once you get used to the colors, you can quickly distinguish clips in the Browser by the color of their icons. This color also shows up on the clip when it's edited in the Timeline, which can be helpful when you're glancing at a long show and trying to identify a particular clip to which you previously assigned a label.

дифференциацией удачности дублей - от плохих до хороших.

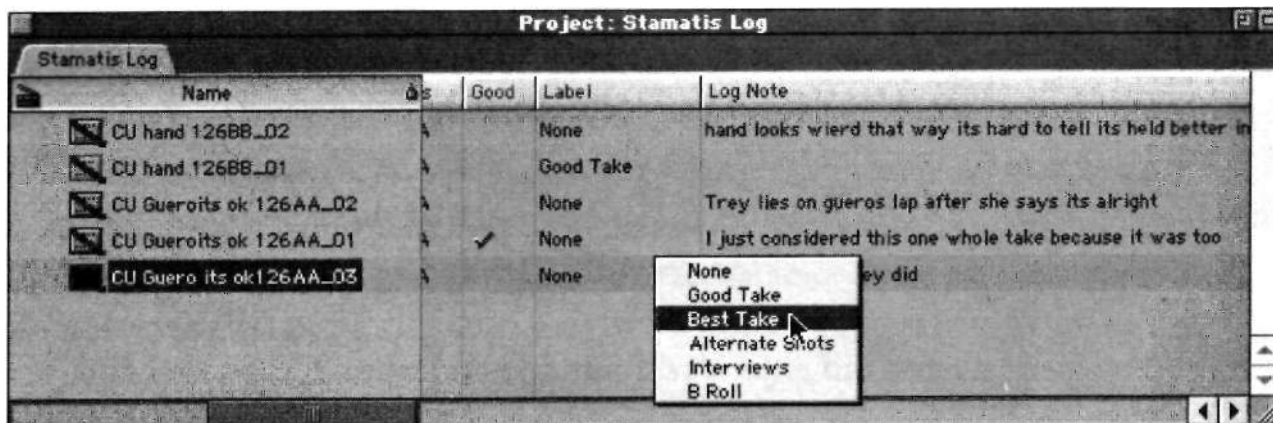
Как ни странно, я часто пользуюсь функцией Mark Good, чтобы обозначить плохие дубли и брак, чтобы потом знать, чего захватывать не надо.

Apple впервые реализовал эту функцию в Final Cut Pro 2, но несколько неудачно. Эта версия предоставляла категорию Label для каждого объекта в браузере и позволяла присвоить ярлык каждому из этих элементов.

Ярлыки “по умолчанию” это : “ Good take” , “Best Take” , “Interview” , B-Roll и “Junk”, но имена ярлыков полностью настраиваются через окно Preferences.

Каждый ярлык имеет цвет (тоже настраиваемый). Как только вы освоитесь с цветами клипов, вы сможете быстро опознавать клипы в окне “Browser” просто по их цветам. Этот цвет также покажет вам когда клип редактировался на линейке, что может пригодиться при монтаже большого фильма, когда вы пытаетесь идентифицировать часть большого клипа, которой вы уже назначали ярлык.

Единственная проблема, что вы не можете применить эти ярлыки в окне Log and Capture (там, где это на самом деле нужно). Чтобы применить ярлыки, вам надо сначала расписать клип. Потом вы можете вызвать окно браузера, выбрать клип и присвоить ему определенный ярлык в колонке Label. (Картинка 4.19)

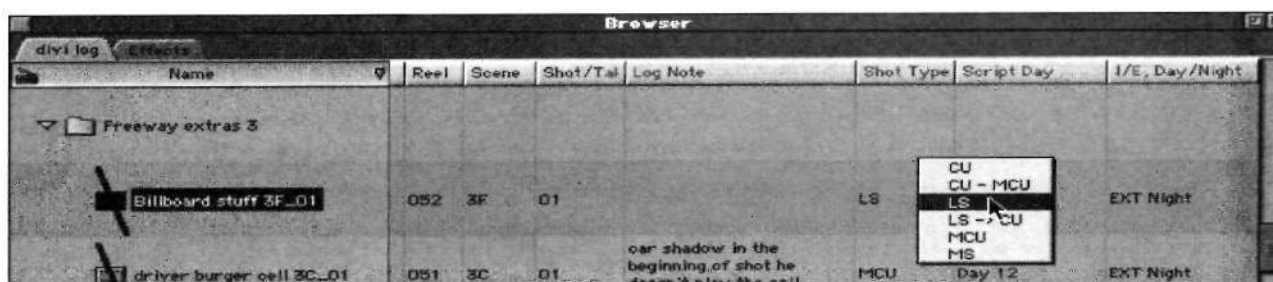


Картинка 4.19 Вы можете присвоить ярлык любому клипу, который вы расписываете, но вы можете это сделать лишь в окне браузера после того, как клип расписан. Щелкните мышью по колонке Label с нажатой клавишей Ctrl и присвойте клипу желаемый ярлык.

Добавьте Дополнительную Информацию в Колонки Браузера

Вы можете использовать другие колонки браузера, чтобы добавлять дополнительную информацию о клипе - но, точно так, как и в случае с колонкой Label, вам обязательно надо сначала расписать клип.

Существует четыре поля комментариев для дополнительной каталогизации клипов, в которые вы можете вводить какую угодно информацию. Чтобы сделать это, вам нужно сначала расписать клип, потом открыть его в браузере и в нужной колонке написать нужную вам информацию. Во всех колонках реализованы выпадающие меню, отображающие недавно введенную информацию, чтобы избежать повторного записывания. (Картинка 4.20)



Картинка 4.20. Нажатие мышью с удерживаемой клавишей Ctrl на любое из Comment-полей в браузере выдает контекстное меню, отображающие все последние комментарии этого проекта, введенные в колонку.

СКОРОСТНОЕ РАСПИСЫВАНИЕ

Я уже рассказал вам о некоторых функциях в Final Cut Pro, которые автоматизируют процесс называния клипов, но есть кое-что и получше. Попробуйте вот это:

Если вы просто нажимаете клавишу F2 без установки In- и Out-кадров, Final Cut Pro автоматически выставляет In- и Out-кадры в момент нажатия F2. И какой бы вы клип не расписывали, Final Cut Pro автоматически выставляет In-кадр следующего плана сразу после того, как вы нажатием F2 выставили Out-кадр предыдущего плана.

Две эти функции позволяют вам расписывать клипы одним нажатием клавиши. Вот как:

1. Вставьте кассету в магнитофон, укажите ее номер и имя первого клипа.
2. Выставьте первый In-кадр в начале кассеты и запустите видеоманитофон.
3. Когда вы достигнет точки, где надо выставить Out-кадр, просто нажмите F2. Это выставит Out-кадр и автоматически распишет кадр.
4. Final Cut Pro автоматически присвоит новое название следующему клипу, установит In-кадр и запустит магнитофон дальше.
5. Продолжайте делать это до конца кассеты.

Если дубли достаточно длинные, у вас даже будет время ввести кое-какие комментарии в Comment-поля, изменить имя клипа и т.д. Когда мы воплотили этот механизм быстрого расписывания, мы поняли, насколько можно теперь сэкономить время расписывания.

АВТООПРЕДЕЛЕНИЕ ГРАНИЦ ПЛАНА

Если вам не нравится идет тратить многие часы на подробное расписывание материала, вам наверняка понравится еще одна функция в Final Cut Pro 2, которая называется Автоопределение Границ Плана. Чтобы использовать ее, захватите всю кассету как один клип, потом выберите клип и примените функцию Автоопределение Границ Плана (Auto Scene Detection) из меню Tools.

Final Cut Pro автоматически устанавливает маркеры в каждом месте, где вы выключали и включали камеру при съемке, т.е. на границах планов. (Эта функция работает с DV-форматами)

Использование тегов-чипа, который доступен на дорогих DV-камерах, не требуется). Потом каждый маркер можно открыть в браузере как подклип.

Эта функция отмечает моменты включения и выключения камеры. Иногда это может не совпадать с настоящими границами клипа. Конечно, она не определит момент, когда режиссер сказал "Мотор" и "Стоп". И она не называет клипы автоматически (если, конечно название "Маркер 31" не устроит полностью). При профессиональном расписывании материала эта функция вам вряд ли очень поможет.

Еще один значительный недостаток в том, что вам придется захватывать каждый сантиметр вашего материала - вместо со всем браком и неудачными дублями, забывая этим много места на дисках.

Как и было сказано, в отдельных случаях эта функция очень полезна. Например, если вы расписываете материал любительских съемок сафари в Африке, где достаточно знать границы планов. В случае если оператор не снимал всю кассету одним планом или не забыл выключить камеру между съемками.

Работа с Таймкодом.

Одно из преимуществ Final Cut Pro, которого достигли разработчики - это его совместимость со всеми основными монтажными системами. Мы хотели, чтобы люди, знакомые с монтажом на таких платформах, как Avid, Media 100 или даже традиционные линейные монтажные системы, могли запросто и без проблем освоить Final Cut Pro. Это очень сильно влияло на то, как называть разнообразные функции и проектировать клавиатурные сокращения. Один из ярких примеров такого подхода - это механизм работы с таймкодом, осуществленный в Final Cut Pro. Почти все линейные монтажные системы работают с дискретным вводом таймкода в систему. Все монтажеры привыкли вводить таймкод в систему, основываясь на 30-кадровой (NTSC) и 25-кадровой (PAL) основе. Хотя поначалу это кажется фокусничеством, после того, как вы научитесь мыслить таймкодом, вы сможете монтировать более аккуратно и точно. Чем более вы будете расти в своем мастерстве, тем больше вы будете мыслить таймкодом и кадрами и вы увидите, что чем дальше, тем больше ваш монтаж будет сводиться к простому вводу таймкодов - как на "допотопных" монтажных "линейках". Для того, чтобы непосредственно перейти к такой технике, надо ознакомиться с некоторыми главными правилами и принципами использования таймкода в Final Cut Pro. Не бойтесь: поначалу это может показаться пустой теорией, но потом вы оцените ее важность.

Таймкод состоит из восьми цифр, разделенных двоеточиями: 00:00:00:00 (часы: минуты: секунды: кадры). Если вы вводите все восемь значений, забудьте о двоеточиях: 18171615 будет понято как 18:17:16:15.

[продолжение на следующей странице](#)

Работа с таймкодом (продолжение):

В реальной практике вам редко придется вводить значение "часы" и ненамного-го чаще "минуты". Большинство склеек делятся не более нескольких секунд или даже кадров. Вот почему мы осуществили в Final Cut Pro возможность ввода неполного таймкода. На самом деле, он читает код справа налево по два значения.

Например, если вы введете 01:23, Final Cut Pro интерпретирует его как 00:00:01:23.

Двоеточие без цифр будет воспринято как два нуля. Итак...

Если вы введете 11:, Final Cut Pro поймет его как 00:00:11:00.

Если вы введете 11::05, Final Cut Pro поймет его как 00:11:00:05.

Соответственно, вы так же можете вводить команды по передвижению, такие как -5 или +10. таймкод будет понимать их по такому же принципу:

Если вы находитесь на отметке таймкода 02:20:55:10...

-5 вычитает 5 кадров и текущий таймкод меняется на 02:20:55:05.

Или

+10: добавляет 10 секунд и таймкод становится вот таким: 02:21:05:10.

Вы можете использовать точку или запятую вместо двоеточий, а также пропускать предшествующие нули.

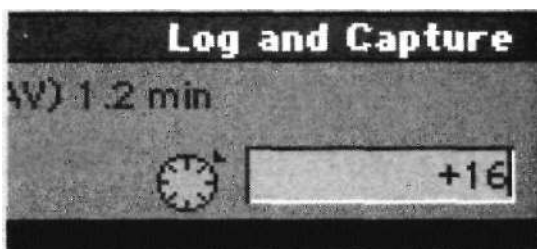
Итак, вы можете ввести +10.5. - что будет понято как 00:10:05:00 и изменить наш таймкод с 02:20:55:10 на 02:31:00:10.

Но и это еще не все. Вы можете ввести +125, что будет значить "ввести 125 кадров". В системе NTSC это будет равно 4 секундам и 4 кадрам. Это очень удобный подход, которым пользуется множество монтажеров. Вы можете даже соединить эти методы:

-2.50 вычтет 3 секунды и 20 кадров. -2. значит "вычесть 2 секунды", а 50 будет понято как 50 кадров или 1 секунда и 20 кадров.

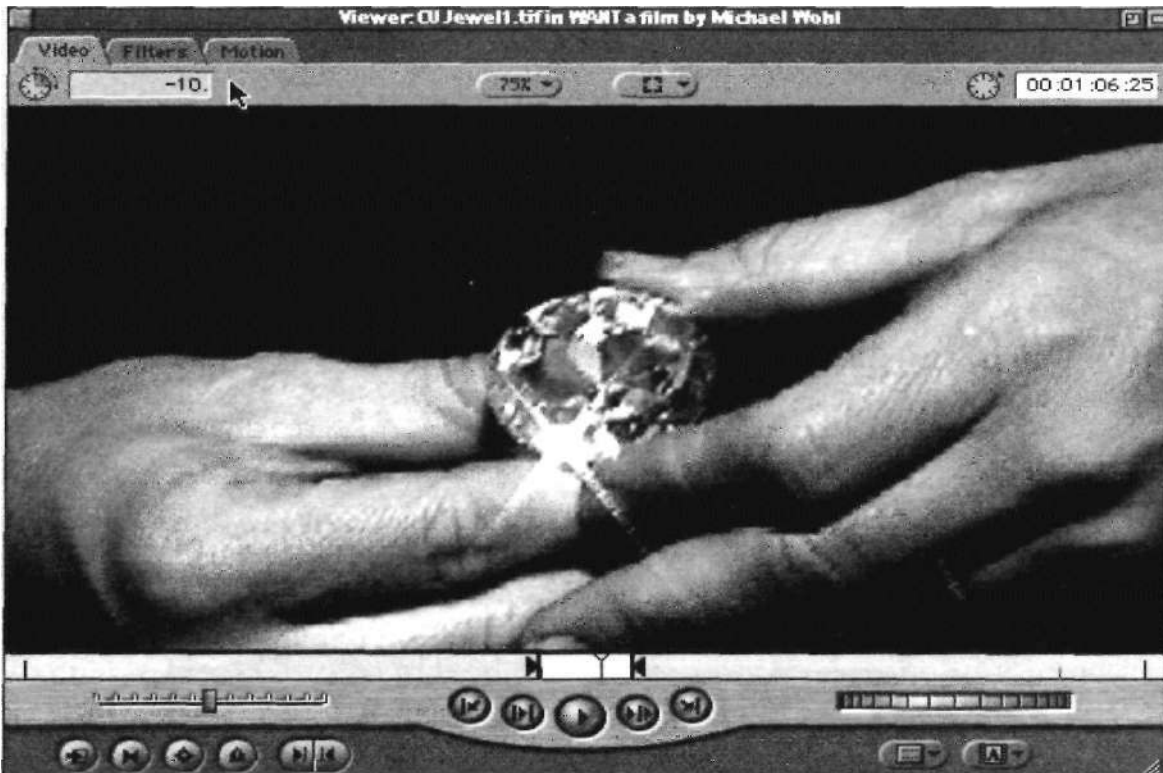
В любой момент работы с Final Cut Pro вы можете просто набрать таймкод, даже без активации нужного поля. Final Cut Pro успешно распознает и применит введенные данные.

Если активно окно Viewer, ввод таймкода установит положение воспроизводящего курсора в нужное место. Вам даже не придется активировать поле Current Position, хотя, сделав это, вы достигнете того же эффекта. Ввод абсолютного таймкода (01:21:10:15 или просто 10:15) установит воспроизводящий курсор в эту позицию. (Картинка 4.21) Окно Log and Capture работает по такому же принципу: изменения значения таймкода изменяет значение в поле Current Position и подгоняет видеопленку по нужный момент таймкода.



Картинка 4.21 Прямой ввод таймкода в окна Viewer или Log and Capture применит этот таймкод к полю Current Position и передвинет воспроизводящий курсор (в окне Viewer) или видеопленку (в окне Log and Capture).

Если вы хотите изменить длительность клипа в окне *Log and capture* или в окне *Viewer*, нажмите *Tab* перед вводом таймкода. Это активирует поле *Duration* в верхнем левом углу окна. Вы можете ввести абсолютное значение таймкода, так и использовать "математику", описанную на предыдущей странице. Например, если текущая длина клипа 00:10:00:05, нажатие *Tab* и *-10.* активирует поле *Duration* и укоротит клип на 10 секунд, изменив положение *Out*-кадра и установив новую длительность клипа - 00:09:50:05 (**Картинка 4.22**)



Картинка 4.22. Вы можете изменить длительность клипа, щелкнув по полю *Duration* (или нажав *Tab*). Изменения значения в этом поле приведут к изменению положения *Out*-кадра клипа, установив желаемую длительность клипа.

Ввод значения таймкода при активных окнах *Timeline* и *Canvas* предоставляют много широких возможностей для монтажа (см. подраздел "Просто Введите Число" в Главе 6 "Продвинутый монтаж"). Если нужное вам значение таймкода уже установлено в каком-либо окне, просто перетащите его в нужное вам окно, удерживая клавишу *Option*, и *Final Cut Pro* автоматически применит его значение в нужном вам окне (**Картинка 4.23**) Вы можете пользоваться этим во время расписывания материала, чтобы перевести видеопленку к *In*-кадру. Перетаскивая таймкод из значения *In*-кадра в поле *Current Position*, вы подгоняете пленку к нужному вам значению.



Картинка 4.23 Вы можете перетянуть нужный вам таймкод из одного поля в другое, удерживая клавишу *Option*.

Drop-Frame-система против Non-Drop-Frame- системы.

Таймкод формата NTSC бывает двух видов: Drop-Frame (DF) и Non-Drop-Frame (NDF). Пусть вас не сбивает с толку название. Никакие кадры не теряются.

Просто это две разные системы отсчета кадров. NDF-система округляет количество кадров до 30 и каждую новую секунду начинает со следующего 30-кадра. Но так как одна секунда в формате NTSC длится не 30, а 29, 97 секунды, это не лучший способ определить, сколько времени на самом деле будет длиться программа. та или иная программа.

Например, если вы показываете программу, которая длится ровно 1 час в NDF-системе, на самом деле одна будет идти 1 час, 3 секунды, 18 кадров.

Для кого это имеет смысл? Для телевидения. Проблема начинается, когда надо до секунд расписать график телетрансляции. Вот зачем был изобретен DF-таймкод.

В этой системе все кадры отображаются, но некоторые кадры не считаются, так что таймкод соответствует реальному времени. Что-то вроде високосного года, только вместо пропуска 29 февраля в течение 3-х лет из каждых 4-х лет (кроме каждого 100-го года), DF-система выпускает кадры 00 и 01 в каждой минуте (кроме каждой 10-й минуты) Это значит, что если вы захотите взглянуть на кадр №1800 (1 минута), счетчик покажет таймкод 00:01:00:02, хотя в NDF-системе счетчик показал 00:01:00:00. Вы можете установить ту или иную систему отсчета с помощью знаков препинания - в DF, вместо двоеточия перед двумя последними цифрами ставится точка с запятой.

Видео формата NTSC DV по умолчанию записывается с NDF-таймкодом.

РАСПИСЫВАНИЕ ВНЕ Final Cut Pro.

Расписывание не требует большого количества дискового пространства, как при захвате материала. В качестве станции для расписывания годится ноутбук или iMac минимальной конфигурации. Потом, после того, как материал расписан, вы можете перенести вашу информацию в компьютер с большими дисковыми массивами и осуществить захват. Иногда вы можете даже вручную расписать кассету по встроенному таймкоду, от руки составив монтажный лист, содержащий In- и Out-кадры, названия клипов и комментарии.

Некоторые видеомэгнитофоны и видеокамеры могут отображать таймкоды прямо в контрольном мониторе поверх изображения. Эта функция называется встроенным таймкодом (на английском - *burned-in time-code*, сокращенно *BITC*). Такая функция даже дает возможность расписать кассеты даже с непрофессионального формата, такого как *VHS* (**Картинка 4.24**)



Картинка 4.24 Когда таймкод выносится поверх изображения, это называется "встроенный таймкод", или *BITC*.

Импортируйте Батч-Листы.

Final Cut Pro может импортировать и обрабатывать с монтажными листами с любой программы, если они сохраненные в табличном формате. Вы даже можете таким образом оформить монтажный лист, написанный от руки. Просто перед тем, как импортировать файл, конвертируйте его в таблицу, в каком-нибудь редакторе, типа Excel и удостоверьтесь, что заглавия колонок совпадают с заглавиями колонок в браузере Final Cut Pro.

Batch List							
	A	B	C	D	E	F	G
1	In	Out	Name	Take	Reel		
2	01:18:24:02	01:20:14:28	CU Reggie_01	01	001	Good per... ad audio	
3	01:21:42:10	01:22:10:20	CU Reggie_02	02	001	n/g	
4	01:22:31:05	01:22:55:13	CU Reggie_03	03	001	Good	
5	01:23:18:02	01:24:45:10	Lions in Cage		001	roar!	
6	01:25:10:21	01:26:58:00	Baby Gorilla	01	001	swings for a few minutes and	
7	02:35:15:20	02:37:18:12	Momma Rilla	01	002	Kids in f/g	
8	02:39:40:41	02:42:12:05	Momma Rilla2	02	002	No kids, good	
9	02:48:18:01	02:50:01:29	Killer Koala	01	002	draws blood, at end of shot, n	
10	02:55:10:05	02:56:21:10	Meekrats		002	Lots of good moments	
11	03:10:21:04	03:12:14:18	Reggie in Gift shop		003	Spot On	
12	03:12:20:12	03:14:01:00	Penguins 1	01	003	Above water	
13	03:14:45:20	03:14:50:10	Penguins 2	02	003	Above water	
14	03:15:31:10	03:16:33:06	Penguins 3	03	003	Below water	

Картинка 4.25. Перед тем, как импортировать файл, конвертируйте его в таблицу, в каком-нибудь редакторе вроде Excel и удостоверьтесь, что заглавия колонок совпадают с заглавиями колонок в браузере, чтобы Final Cut Pro разобрался, в какую колонку браузера какую информацию вставлять.

Вы можете также пойти и другим путем. Если вы хотите расписать ваш материал в Final Cut Pro, а потом монтировать в какой-нибудь другой системе, - нет проблем. Final Cut Pro может экспортировать батч-лист, которые можно импортировать в Avid или какую-нибудь другую систему. Однако, будьте осторожны: количество информации будет ограничено In- и Out-кадрами, названием клипа и, скорее всего, одним комментарием.

Соответственно, периодический экспорт батч-листов - хороший способ создания резервных копий вашего проекта. Даже если вообразить, что файлы повреждены или с момента расписывания прошло 10 лет, фирма Apple давно сошла с дистанции, а Final Cut Pro - антикварная редкость, информация, добытая кровью и потом во время расписывания, все равно будет в вашем распоряжении. Добавьте EDL к оконченному проекту и вы сможете перемонтировать его на любой платформе.

EDL (сокращение от *edit decision list* (список монтажных решений)) - текстовый файл, содержащий всю минимальную необходимую информацию, с помощью которой можно воссоздать последовательность. EDL генерируется для того, чтобы передавать проекты с одной монтажной системы в другую, например из Avid в Final Cut Pro (или наоборот).

УСТРАНЕНИЕ НЕПОЛАДОК.

Исправление Поврежденного Таймкода

Очень возможны случаи, когда в конце кассеты Final Cut Pro обнаружит обрыв таймкода и выдаст вам сообщение об ошибке при попытке захватить участок с оборванным таймкодом. Все что "надо" для обрыва - это просто вынуть из магнитофона ленту до того, как вы закончите захват или перемотать кассету так, что вернуться точно на то место, где вы остановились, будет невозможно.

Этого достаточно, чтобы образовался обрыв таймкода.

Final Cut Pro очень "не любит" обрывов таймкода и очень даже возможно, что по этой причине вы вообще не сможете захватить поврежденный участок. Единственный выход из ситуации - это перегнать весь материал на новую кассету без остановок с целостным таймкодом в течение всей ленты.

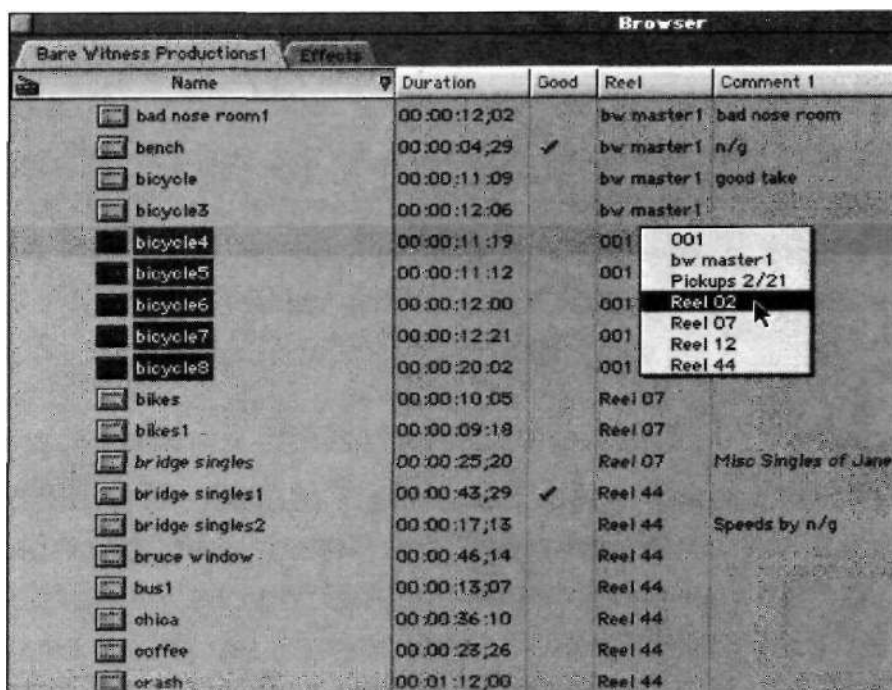
Исправление Недостатка Места Для Разгона и Остановки

Final Cut Pro может выдать вам сообщение о такой ошибке, если вы пытаетесь оцифровать клип в начале и конце кассеты, если на кассете не хватает места для разгона в начале и конце кассеты.

Если такой клип вам очень необходим, следуйте одному простому правилу: просто перегоните его на другую кассету, оставив на ней должное место в начале и конце.

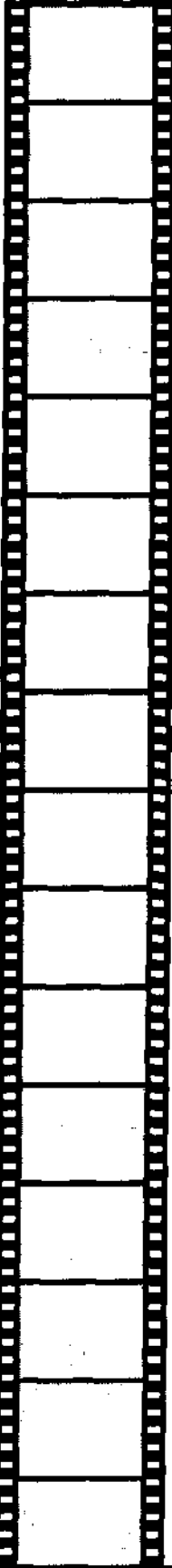
Исправление Неправильного Номера Кассеты (Reel Number).

Каждый раз, когда вы вставляете новую кассету в магнитофон, Final Cut Pro будет напоминать вам, что надо ввести для нее новый номер кассеты (Reel Number). Но бывают моменты, когда вы сильно увлечены решением очень важной творческой монтажной проблемы (или сильно озабочены тем, что купить жене на день рождения), и вы "на автомате" закроете это окно и не введете номера кассеты (Reel Number). Как правило, вы в ужасе обнаружите это, когда увидите, что все 15 клипов расписаны с неправильным номером кассеты (Картинка 4.26). Одна простая функция, не описанная ни в какой инструкции, поможет вам исправить эту ошибку. Вы можете выбрать несколько клипов в браузере и разом изменить их номер кассеты, изменив лишь параметр одного из клипов.



Картинка 4.26 Если вам надо изменить значение номера кассеты (Reel Number) у группы файлов, выберите их и измените этот параметр у одного из этих клипов.

ИНТЕРВЬЮ: СТИВЕН МИРРИОНЕ



Стивен Миррионе смонтировал огромное количество проектов - как крупнобюджетных блокбастеров, так малобюджетных независимых фильмов. Все его работы наполняет сильный динамизм - от "Свингеров" Дуга Лимана до "Траффика" Стивена Содерберга. Когда я брал это интервью, он как раз заканчивал последний проект Содерберга, римейк "Одиннадцать друзей Оушена" (первая версия была снята в 1960 г. с Френком Синатрой, Дином Мартином и Энджи Дикинсон).

Майкл Воль: Расскажите, пожалуйста, о типичном для вас процессе монтажа?

Стивен Миррионе: Я начинаю с отсмотра материала. Не делаю больших пометок - просто выделяю особенно интересные моменты, когда так и хочется воскликнуть "Посмотри, как здесь сыграл актер!" или "Как тут работает камера!". И всегда наступает момент, когда я чувствую - вот она, самая суть сцены. Позже я возвращаюсь к этому моменту и строю всю сцену вокруг него.

Что вы делаете после чернового монтажа?

Фильм создается в несколько этапов. Сначала собираются отдельные сцены, потом сцены собираются в эпизоды, потом - эпизоды собираются в фильм. Вот почему монтаж фильма занимает столько времени. Иногда нужно полгода, чтобы покончить с монтажом сцен и эпизодов и перейти к фильму как таковому.

Вы читаете сценарий перед тем, как приступаете к монтажу?

Конечно же, иначе я бы просто потерялся в материале. Но все сценарии - это литература. Писатель вкладывает смысл в голову героя. В большинстве случаев, это тот смысл, который выражается через диалог. Но иногда актеры играют так, что написанный текст начинает звучать неестественно.

Именно это произошло в "Граффике", когда Майкл Дуглас в конце произносит речь. В сценарии эта речь была в два раза длиннее, чем то, что вы видели в фильме и он так сыграл, что то, что он должен говорить в течение нескольких минут было выражено в полсекунды. И иногда приходится сильно резать ту или иную сцену с текстом, потому что актер поднятыми бровями или поворотом головы выражает больше, чем заложено в тексте. Иногда один жест делает ненужными три абзаца текста.

Как бюджет влияет на ваш монтажный стиль?

Ну, фильмы вроде "Одиннадцать друзей Оушена" снимаются, монтируются, потом приходит черед предварительного показа. Здесь бюджет позволяет сказать: "О"кей, монтажом здесь ничего уже не вытянешь, давайте переснимем целую сцену." Вы не сможете такого себе позволить в маленьком независимом кино. Ты получаешь материал в руки и должен вытянуть из него все, что можно.

ГЛАВА ПЯТАЯ.

БАЗОВЫЙ МОНТАЖ.

Итак, вы готовы. Вы запомнили все определения, шаблоны, теории и процедуры, описанные в главах 1, 2, 3 и 4. Вы просмотрели каждый кадр вашего материала и расписали все удачные планы. Запаслись горячим кофе. И даже потратили аванс. Поехали.

ЕСЛИ БЫ ЭТО БЫЛО ПРОСТО, ЭТО ДЕЛАЛИ БЫ ВСЕ

Если я еще не донес до вашего сознания, что монтаж - это очень сложная процедура, дайте мне шанс это объяснить. Когда вы садитесь за монтаж, вы должны держать в голове все идеи и правила, приведенные в этой книге - все сразу. Глядя на любой кадр, вы должны обращать внимание на изображение, звук, тематическое и эмоциональное наполнение кадра, все композиционные свойства. Более того, вы должны быть в курсе этих закономерностей по отношению не только к отдельному плану но и к двум планам сразу - по обе стороны монтажной склейки.

Ваши мозги еще не устали? Дальше - больше. Не забывайте об эффекте, рождаемом сопоставлением изображения и звука. Для создания непрерывной склейки вы должны помнить о трехмерном пространстве и времени в кадре и о том, как соединение тех или иных кадров воссоздает или разрушает реальность в рамке экрана. Не забывайте об экранном направлении, непрерывности движения и действия в кадре, а также... Список можно продолжить.

Что более важно, фильм существует во времени и, чтобы хорошо смонтировать фильм, вам надо точно угадать и определиться с ритмом истории. Вам тяжело будет добиться успехов в решении этих вопросов, если вы будете постоянно отвлекаться на вашу монтажную программу, не зная, на какую кнопку нажать в той или иной ситуации.

Срастаемся с Монтажной Программой

Самая важная функция, которую может выполнять ваша монтажная программа - это не мешать вам во время работы. Все, что мешает воплощению ваших идей - это преграда, а не инструмент.

Новички монтажа думают, что между разными монтажными платформами нет особенных различий. В рекламных проспектах разных программ вы найдете почти одинаковые описания почти одинаковых возможностей. Если верить рекламе, Adobe Premiere, Avid Media Composer, Discreet Edit и Final Cut Pro - это почти одно и то же. Но реальная жизнь в монтажной комнате сильно отличается от рекламных брошюр. Почему?

Программа должна быть как бы продолжением вашего тела. Лучшая аналогия в этом случае - это музыкальный инструмент. Если вы хорошо умеете работать смычком и перебирать лады, вы можете свободно выражать свои мысли в музыке и, конечно же, вы не думаете, какие действия нужно сделать, чтобы извлечь звук. Инструмент как бы исчезает. Соответственно, чем лучше вы будете осваивать Final Cut Pro, тем больше вам будет казаться, что интерфейс исчезает и вы можете свободно воплощать свои идеи в звуковые и визуальные последовательности на экране. Мы создавали Final Cut Pro с целью завоевать симпатию и признание монтажеров, которые будут его использовать.

Некоторые особенности, которые будут отличать Final Cut Pro от других программ, проявятся после того, как вы некоторое время поработаете с этой программой. С одной стороны, в нем очень мало диалоговых окон, которые будут вас отвлекать от работы. В большинстве случаев программа надоедает вам диалоговым окном, когда не знает, что делать дальше ("Извините, надо ли сохранить этот файл?"). По определению, это прерывает течение процесса монтажа. Некоторые такие вопросы неизбежны, но в дальнейшем Final Cut Pro будет стараться не перебивать вас по возможности.

Модальность программы - это еще одна преграда на пути к непрерывному процессу монтажа. Чтобы выполнить определенное задание, модальная программа заставляет вас переключиться в другой режим - обычно через меню или клавиатурное сокращение. Например, многие видеомонтажные приложения заставляют пользователей переключать режимы из режима работы с клипами в режим работы с последовательностями, или от осуществления склейки к наложению фильтров. Final Cut Pro избегает этих отвлекающих процессов.

Однако, при всей своей элегантной простоте, Final Cut Pro - это инструмент для профессионала и он предлагает столько альтернатив использования одной операции, что новичок легко может потеряться.

Например, эта программа позволяет осуществить базовую монтажную операцию (скажем добавление клипа в последовательность) различными способами. Вы можете перетянуть клип из браузера на линейку или в окно Canvas. Вы можете открыть клип в окне Viewer и стянуть его оттуда. Потом, для каждого из этих методов существует несколько дополнительных способов, как вы будете осуществлять операцию (Insert, Overwrite и.т.п.) И в то же время, как не существует единственно правильного решения, существуют причины для выбора определенных способов, в зависимости от обстоятельств.

А теперь хорошие новости. Final Cut Pro разрабатывался таким образом, что для того, чтобы использовать простейшие функции, вам не надо ничего знать о продвинутых функциях. Однако, это требует некоторой дисциплины.

Вот важный совет: не спешите нажимать все кнопки во всех доступных контекстных меню и всех окнах. Освойте несколько базовых операций, показанных в этой главе и выучите их хорошо перед тем, как познать все, что может эта программа. Ключ к успешной работе - это определение, каким функциями вы будете пользоваться все время, хорошее освоение этих функций и игнорирование всех остальных кнопок и ручек. В этой главе я продемонстрирую все основные важные инструменты контроля, дам несколько подсказок по поводу того, на что не следует обращать особенного внимания и дам несколько указаний относительно того, когда и чем лучше всего пользоваться.

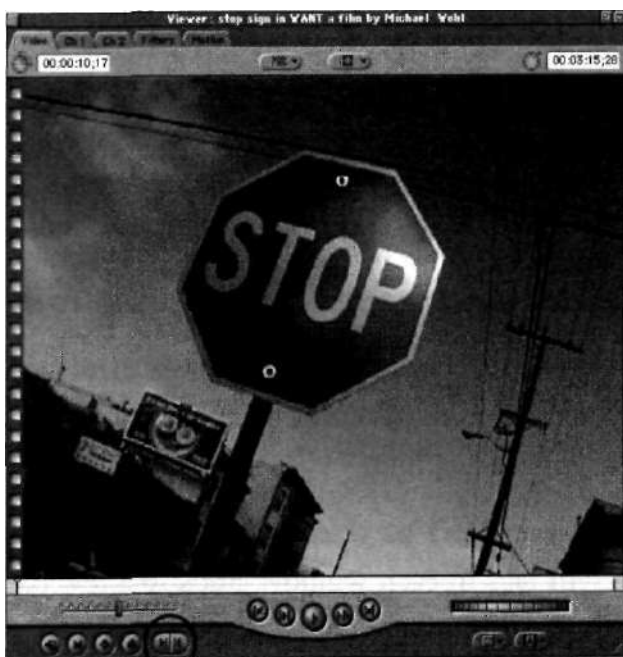
РАБОТА С КЛИПАМИ

После того, как вы захватили и каталогизировали все ваши клипы, вы готовы к монтажу - и на этой стадии "монтаж" значит "сборка последовательностей". В зависимости от вида продукции, которую вы готовите, вы можете делать это несколькими способами.

Но во-первых, вам нужно разобраться как выбирать из извлекать отдельные части клипов, которые вы хотели бы включить в вашу последовательность.

Маркировка Клипов

Каждый клип должен иметь немного "воздуха" - ненужные кадры, до и после места, которое вы выберете для своей последовательности. Перед тем, как перемещать клип из браузера на линейку, вы должны открыть его в окне Viewer и отметить точное место, которое вы хотите использовать. (Картинка 5.1) Пометьте это место установив In- и Out-кадры в начале и конце данного отрезка.



Картинка 5.1 Отсмотрите клип в окне Viewer перед внедрением его в последовательность.



Левая часть этой двойной кнопки поставит in- метку, а правая - out-

Используйте Клавиатуру, А Не Мышь.

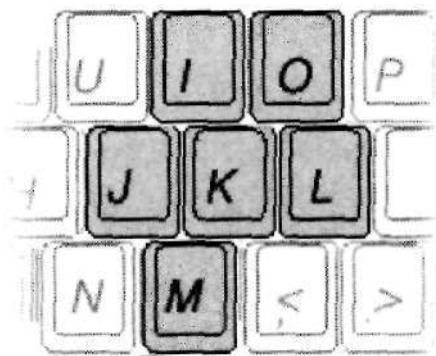
Разработчики не всегда в состоянии достичь того, к чему стремятся. Одна из самых распространенных жалоб в сторону Final Cut Pro - это то, что графический интерфейс содержит очень маленькие кнопки. Для успешной работы с ними требуются хорошие моторные навыки и практика. Естественно, это обстоятельство часто вызывает у пользователей раздражение и дискомфорт.

К счастью, в Final Cut Pro есть клавиатурные сокращения почти для каждой команды. Ради вашего здоровья, пожалуйста, выучите их и пользуйтесь ими. (см. таблицу клавиатурных сокращений позже в этой главе).

Первые органы управления, которые вы должны освоить, - это рычаги воспроизведения и маркеры, с помощью которых вы сможете перемещаться по клипу и отмечать In- и Out-кадры. К счастью, их очень легко запомнить.

Пробел начинает и останавливает воспроизведение; для воспроизведения задом наперед нажмите пробел, удерживая клавишу Shift. Установите In-кадр нажатием клавиши I. Out-кадр - нажатием клавиши O.

Для более точного контроля воспроизведения вы можете использовать клавиши J, K и L. Сочетание этих клавиш не случайно. Расположив руку над этой областью клавиатуры, вы получаете доступ к этим важным инструментам одним прикосновением кончика пальца. (**Картинка 5.2**)



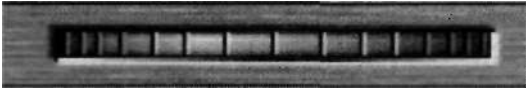
Картинка 5.2. Клавиатурная раскладка спроектирована с таким расчетом, чтобы вы могли свободно передвигаться по клипу, даже не убирая руки от клавиатуры. Самые главные рычаги контроля находятся буквально у вас на кончиках пальцев.

J воспроизводит клип вперед, K приостанавливает воспроизведение, L воспроизводит клип в обратном порядке. Быстрый многократный нажим J или L ускоряет воспроизведение во столько раз, сколько раз вы нажали на соответствующую клавишу. Одновременное нажатие на J и K или K и L приведет к замедлению воспроизведения в два раза.

I устанавливает In-кадр, O - Out-кадр. Option-I и Option-O уничтожают эти маркеры. Shift-I и Shift-O ставят воспроизводящий курсор на эти кадры. Нажатие на клавишу M добавляет маркер в нужном месте.

Расставляйте Маркеры Во Время Воспроизведения.

Чтобы принять правильные решения насчет того, где должны находиться In- и Out-кадры, выставьте их, пока клип воспроизводится с нормальной скоростью, - в отличии джоггинга (**Картинка 5.3**) и шаттлинга (**Картинка 5.4**). Это очень важно, если вы хотите понять внутренний ритм клипа.



Картинка 5.3. Колесо прокрутки (Jog wheel) проигрывает клип назад или вперед, кадр за кадром, когда вы прокручиваете его влево или вправо. Стрелочки влево или вправо на вашей клавиатуре делают то же.



Картинка 5.4. Челнок (Shuttle) проигрывает клип на различных скоростях. Чем дальше вы уводите челнок от центра, тем быстрее воспроизводится клип.

ДЖОГГИНГ (от Jog wheel - колесо прокрутки) - это способ воспроизведения клипа с помощью колеса прокрутки или использования стрелочек влево или вправо на клавиатуре для покадрового воспроизведения.

ШАТТЛИНГ (от Shuttle, челнок) - это способ воспроизведения клипа с переменной скоростью с помощью челнока. Эквивалент на клавиатуре - многократное нажатие клавиш J и L.

Во время работы с клипом вы можете устанавливать In- и Out-кадры сколько угодно раз, но помните, что на одном клипе может быть только один In-кадр и один Out-кадр.

Макрируйте Как Профессионал

Если в одном проекте насчитывается сотни (или тысячи) In- и Out-кадров, то чем быстрее и проворнее вы их выставите, тем лучше. Вот как профессионалы маркируют клипы:

1. Открываете клип в окне Viewer двойным щелчком мыши по клипу в браузере.
 2. Нажимаете L для начала воспроизведения клипа.
 3. Удерживаете палец над клавишей I и постукиваете по ней, пока подойдете к началу желаемого действия.
 4. Перестаете нажимать на клавишу I, когда начался нужный участок клипа.
- Последнее нажатие на клип и обозначает In-кадр.

Чем лучше вы знаете материал, тем проще вам будет понять, когда надо начать план. Но даже в этом случае, можно ждать очень долго, так что можно "прыгнуть" в конец плана и установить желаемые маркеры на обратном воспроизведении. Поэтому, если вы пропустили начало, вы можете клавишей J запустить клип в обратном направлении и аналогичным образом выставить In- Out-кадры в нужном месте.

Многие монтажеры постоянно нажимают O, когда клип подходит к концу желаемого действия. Таким образом, когда действие закончилось, они перестают нажимать клавишу и Out-кадр выставляется по последнему нажатию. Также, чтобы не переутомить пальцы, вы можете просто нажать и удерживать нужную I или O, а в нужный момент ее отпустить, после чего будет выставлена нужная вам метка.

Ищите ритм

Обращайте внимание на темп вашего монтажа и это послужит ключом к разгадке монтажного ритма сцены. Я стараюсь монтировать правильно, ритмично. Если монтирую сцену дискотеки с музыкой ритмом в 180 тактов в минуту, то я знаю что сцена требует быстрого монтажа для достижения гармонии с быстрым ритмом кадра. Если я монтирую плавные 30 тактов в минуту (ритм стандарта Фрэнка Синатры) , я готовлюсь использовать более длинные планы и более редкие склейки.

Обычно, экшн-сцены требуют более быстрой нарезки, а диалоги - более медленной, но иногда можно и ошибиться. Однажды я монтировал одну программу о службе безопасности. И я настолько заскучал от монотонного рассказа диктора, что стал монтировать все быстрее и быстрее. Конечно, для такой программы более приемлем классический медленный монтаж, но я подумал, что зрители, которые впоследствии будут смотреть эту программу, могут так же заскучать, как и я. И я ускорил монтаж и ритм этого заунывного рассказа.

Частое нажатие клавиш имеет ряд преимуществ, кроме уменьшенного количества кофе, выпитого во время монтажной сессии. Но если вы хотите сохранить свои пальцы и клавиатуру в целости, вы можете просто нажать и удерживать клавиши I или O до тех пор, пока не пометите нужную вам область. (Слишком много нажатий может плачевно сказаться на ваших пальцах и ногтях).

Маркировка Подклипов

Иногда клип содержит несколько кусков материала, который вы хотели бы использовать. В этом случае, чтобы иметь доступ ко всем удачным кускам, можно создать подклипы.

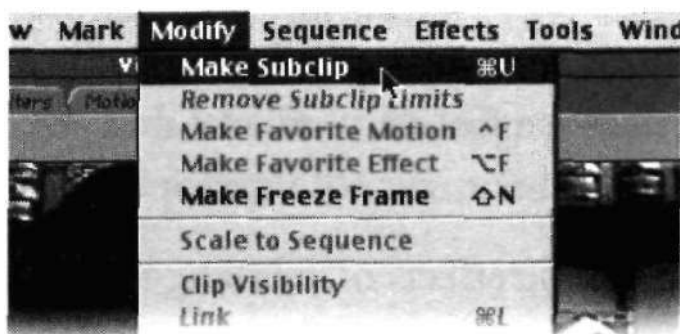
Например, у вас есть несколько планов в одном клипе. Часто это бывает в Б-материале для документальных фильмов. Положим, вы работаете над документальным фильмом о средней школе и у вас есть много планов с детворой, которая бегае по двору во время перемены. Когда вы расписывали материал, вы захватили это одним куском, не утруждая себя делением его на отдельные планы. Теперь пришла пора этим заняться. Или у вас есть несколько дублей одного плана, захваченные как один клип. Это часто случается, когда снимаются дубли простого действия, скажем, рукопожатия. на съемках это снимается одним кадром и расписывается тоже как один клип.

Или иногда ленивый ассистент монтажера (работающий на станции с большим дисковым массивом) расписал и захватил всю кассету как один клип. Я не рекомендую так делать. Это экономит время при расписывании материала, но затрудняет жизнь на монтаже.

Это также говорит о том, что вы толком не потрудились познакомиться с материалом. Тем не менее, если в ваших руках столь большие клипы, вы можете решить эту проблему с помощью подклипов.

Как Обозначать Подклипы

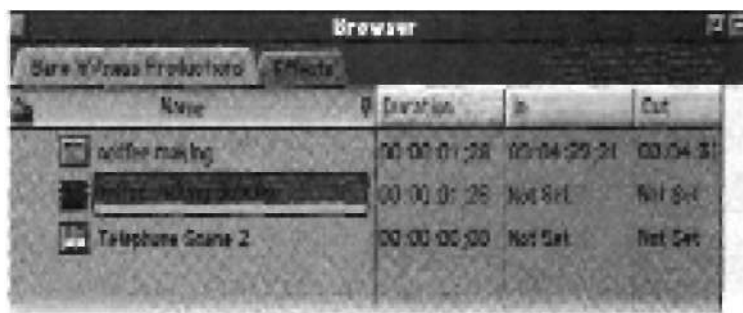
Обозначение подклипов очень похоже на расписывание материала с той лишь разницей, что оно происходит после того, как все клипы захвачены. Установите начало и конец клипа, как было только что описано. После того, как вы указали начало и конец клипа, выберите опцию Make Subclip (Сделать Подклип) в меню Modify (Картинка 5.5) или нажмите Command+U на клавиатуре. После того, как вы это сделаете, в браузере появится новый клип, - в том же месте, что и исходный клип.



Картинка 5.5. Опция Make Subclip (Сделать Подклип) доступна в меню Modify. Соответствующее клавиатурное сокращение - Command+U.

Final Cut Pro считает, что первым делом, после того как создан подклип, его надо назвать и поэтому активирует окно браузера и автоматически выбирает название клипа, так что вам только остается автоматически ввести новое название. (Картинка 5.6). В отличие от имени клипа, имя подклипа может быть сколько угодно длинным (я думаю, что предел - 32768 знаков, но кто станет считать?). Содержание из различных колонок браузера, такие как Comment-поля или поле Log Notes копируются из исходного клипа (мастер-клипа) в поля нового подклипа. Но вы можете произвольно изменить эти значения. На мастер-клип это не повлияет.

МАСТЕР-КЛИП - клип, из которого был создан подклип

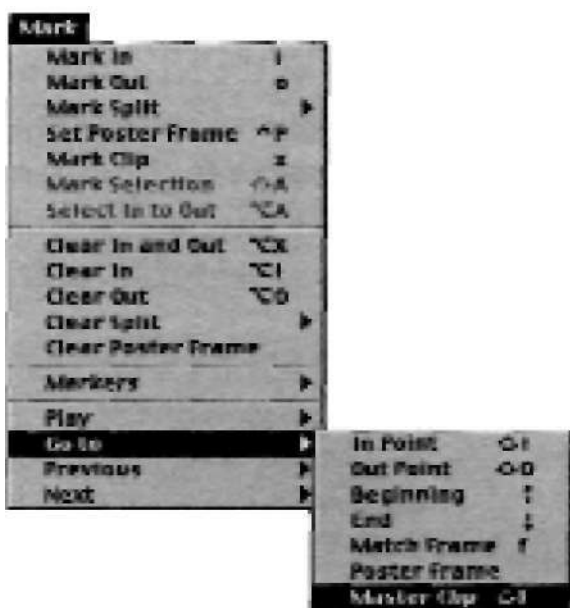


Картинка 5.6 Когда создан новый подклип, активируется окно браузера, чтобы можно было назвать подклип.

Во время создания подклипа новые файлы на вашем диске не создаются - просто создается ссылка на файл мастер-клипа. После создания подклипы воспринимаются на равных правах со всеми остальными клипами - вплоть до того, что из них тоже можно создавать подклипы.

Используйте Команду "Перейти К Мастер-Клипу" (Go to Master Clip)

Одно хорошее свойство подклипов - это то, что в любой момент вы можете вернуться к исходному клипу, используя команду Перейти К Мастер-Клипу (Go to Master Clip) из подменю Go To ("Перейти") меню Mark (**Картинка 5.7**), или нажав Shift+F на клавиатуре. Это может понадобиться, когда вы понимаете, что вам надо добавить к подклипу несколько кадров лишнего материала в начале или в конце для, предположим, создания того или иного перехода или работы со скоростью воспроизведения клипа. Другой способ вернуться к мастер-клипу - это команда Remove Subclip Limits ("Убрать Границы Подклипа") из меню Modify. Она убирает все In- и Out-кадры в рамках клипа. Однако, будьте осторожны: это изменение отменить невозможно.



Картинка 5.7. Go to Master Clip ("Перейти к Мастер-Клипу") можно найти в подменю Go To ("Перейти") меню Mark.

Соответствующее клавиатурное сочетание - Shift+F.

ПОДСКАЗКА: Некоторые из функций по управлению файлами в Final Cut Pro не очень хорошо справляются с подклипами. Имеется в виду экспорт EDL, функция Resconnect и использование Media Manager. И если по какой-либо причине связь с мастер-клипом будет утрачена, Final Cut Pro ошибочно примет подклип за клип. Хотя это не очень распространенная проблема, если вы при монтаже очень полагаетесь на EDL, для пущей безопасности я не рекомендую использование подклипов вообще.

РАБОТА С МАРКЕРАМИ

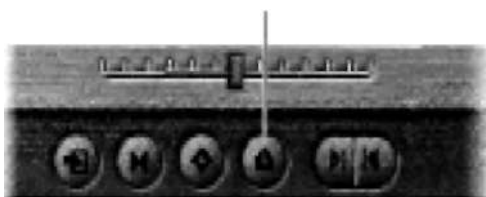
Как я упоминал в Главе 4, "Подготовка к монтажу", маркеры - одни из самых ценных и необходимых инструментов, которые находятся в распоряжении у монтажера. Они имеют много применений.

Обозначение Момента Времени.

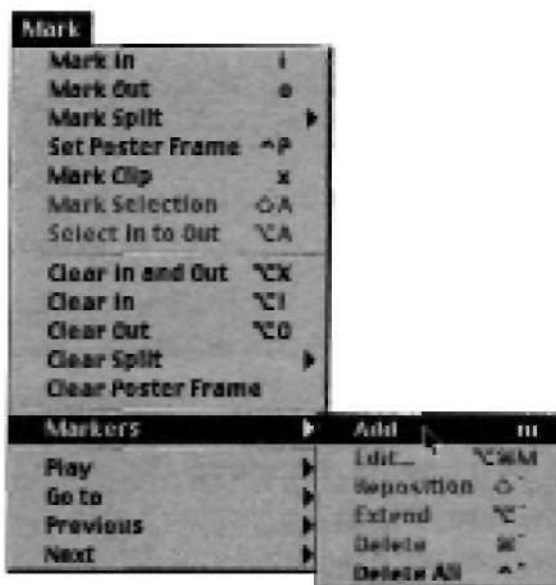
Помните простейшее определение маркера? Маркер - это значок, или закладка которую вы можете прикрепить к тому или иному кадру вашего клипа или последовательности. Когда к клипу прикреплен маркер, он постоянно остается на клипе, даже если его разрезают и монтируют. Хотя принципиальной разницы нет, но маркеры, прикрепленные к клипам, называются клиповыми маркерами, а маркеры, прикрепленные к линейке (Timeline), называются линейечные маркеры. Вы можете установить сколько угодно маркеров на клип или линейку.

Установите маркер, нажав на кнопку Add Marker (Добавить Маркер) на окнах Viewer или Canvas (**Картинка 5.8**), выбрав команду Add (Добавить) из подменю Markers (Маркеры) меню Mark или с помощью клавиатурного сокращения. Вы можете использовать либо клавишу M, либо клавишу ` (на клавиатуре она находится слева от клавиши 1), чтобы установить маркер на текущий кадр либо в окне Canvas, либо в окне Viewer. Маркеры можно выставлять даже на ходу - назад, вперед, нормально, быстро, замедленно.

Добавить Маркер



Картинка 5.8. Щелкнув по кнопке Add Marker (Добавить Маркер), вы добавляете маркер в текущей позиции. Соответствующие клавиатурные сокращения - клавиша M или `. Если на этом месте уже стоит маркер, данная команда откроет диалоговое окно Edit Marker (Редактировать Маркер).



Картинка 5.9. Вы можете также создать маркер, выбрав команду Add (Добавить) из подменю Markers (Маркеры) меню Mark.

Маркеры применяются к текущим выделениям. Если на линейке у вас выбран клип и вы применяете команду установки маркера, маркер будет выставлен лишь в самом клипе. (Картинка 5.10). Если клип не выбран, маркер будет установлен на линейке. (Картинка 5.11).



Картинка 5.10. Если на линейке выбран клип, установка маркера добавит маркер к этому клипу



Картинка 5.11. Если никакой клип не выбран, маркер будет установлен на линейке.

Как Выглядят Маркеры

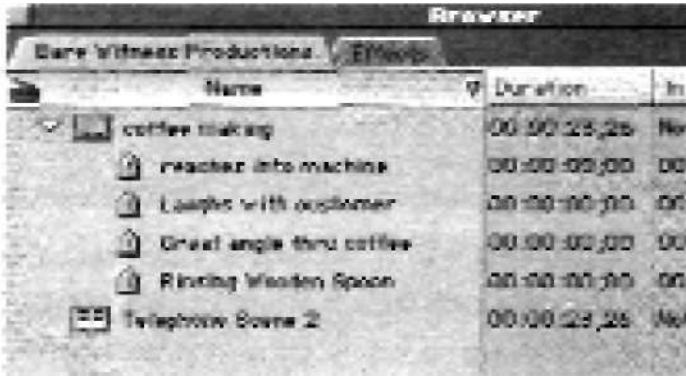
Маркеры видны в каждом окне программы. В окнах Canvas и Viewer они видны в полях прокрутки в виде маленьких розовых флажков (Картинка 5.12). Когда воспроизводящий курсор попадает на кадр, обозначенный маркером, маркер желтеет, а на экране отображается название маркера поверх видеоизображения.

ПОЛЕ ПРОКРУТКИ - Графическое представление длины клипа или последовательности. На нем находятся воспроизводящий курсор и все маркеры.



Картинка 5.12. В окнах Viewer или Canvas маркеры отображаются в виде маленьких флажков. В время проигрывания материала названия и комментарии не появляются.

На линейке клиповые маркеры представлены в качестве флажков на самих клипах, а линейные маркеры появляются сверху этого окна (см. **Картинки 5.10 и 5.11**). Даже браузер отображает маркеры. Клип с маркером появится в браузере с открывающейся стрелочкой. Активация стрелочки покажет весь список маркеров с названиями. (**Картинка 5.13**)



Картинка 5.13. Если в клипе есть маркеры, в браузере будет отображаться выпадающая стрелка. Раскрыв ее, вы увидите список маркеров.

Что Надо Маркировать? И Когда?

Я пользуюсь маркерами для обозначения разных вещей: удачный материал; неудачный материал; место, требующее доработки; законченное место; отрезки звука, которые требуют синхронизации и тому подобное. Часто я с помощью маркеров прикрепляю кое-какие пометки в материале.

Устанавливайте Маркеры Во Время расписывания Клипов

Вы можете сэкономить много времени, если установите маркеры во время расписывания клипов (см. раздел об установке маркеров в Главе 4). Я обозначаю таким образом участки, которые пойдут в монтаж и отсекаю совсем негодный материал. Например, если в моем распоряжении есть длинный кадр едущего транспорта, снятый с борта грузовика, я захватываю его от начала до конца. Но после я могу маркерами отметить места, где камера отъезжала до нужной крупности или наезжала на какие-то отдельные машины, или кусок, где оператор на несколько секунд потерял фокус и особенно удачный кусок, где мотоцикл вырвался на встречную полосу и с шумом пронесся мимо камеры. После того, как клип расписан, все эти моменты можно отметить с помощью маркеров.

Используйте Маркеры Для Напоминания

Вы можете, конечно же, держать все в памяти, но можно и немного разгрузить голову, используя маркеры в качестве знаков напоминания.

Я часто пользуюсь маркерами для того, чтобы пометить место в последовательности или сделать пометку о чем-то, над чем нужно поработать перед тем, как я отложу эту задачу и возьмусь за что-то еще. Часто после того, как сделаны какие-либо изменения, проигрываешь последовательность, в голову вдруг приходят несколько новых идей сразу. Так как человек не может делать все сразу, можно пометить нужные места маркерами и потом к ним вернуться.

Используйте Маркеры Как Третью Руку.

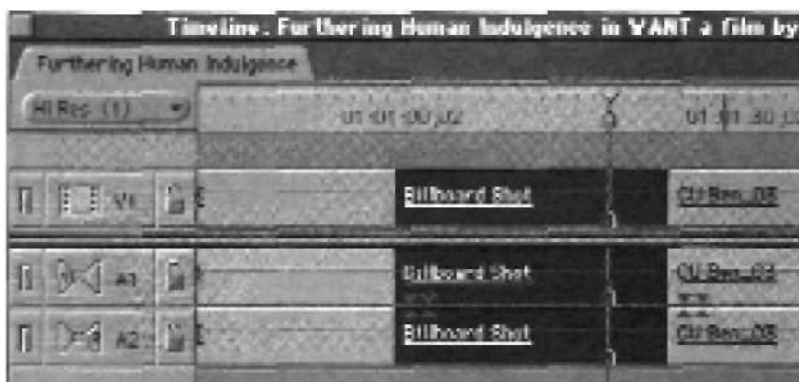
Работа с In-и Out-кадрами напоминает работу с лишь двумя руками. Но в то время как в большинстве случаев нам хватает двух рук, иногда мы мечтаем о третьей руке.

Маркеры в какой-то мере воплощают это желание.

Например, в одной из сцен "Хочу" Бен и Трей мечтают о собственном бизнесе в то время, как едут в машине. И вот Бен выглядывает из окна и видит биг-борд, который наталкивает его на нужную идею.

Какую бы последовательность я бы ни монтировал, я постоянно пользую In- и Out-кадры, чтобы определить, где будет моя следующая склейка (см. раздел о трехшаговом монтаже позже в этой главе). В этом случае я захотел ставить перебивку бигборда в нужный момент, когда Бен посмотрел в окно, а потом вернуться к машине и Трею. (Это и есть In- и Out- кадры)

Так как бигборд был снят в движении, а надпись на бигборде читается только с определенной величины кадра, я использовал маркер в клипе с перебивкой, чтобы обозначить самое удачное место для прочтения надписи на бигборде. Также я хотел, чтобы перебивка появилась в определенный момент взгляда Бена, поэтому я использовал другой маркер - на линейке (**Картинка 5.14**). Совмещение двух маркеров на линейке дало прекрасный эффект.



Картинка 5.14. В этом случае я использовал клиповый маркер, чтобы обозначить лучший кадр на перебивке и второй маркер - на линейке, чтобы обозначить место, где должна вставляться перебивка.

Используйте Маркеры Для Обозначения Расщепленных Склеек (Монтажа с Захлестом)

Маркеры могут здорово помогать при планировании L- или J-склеек (см. раздел о расщепленных склейках в Главе 2 "Киноязык"). Вы можете обозначать место раздельного вступления аудио или видео.

ПОДСКАЗКА: Клипы могут передвигаться на линейке во время монтажа. Дважды подумайте о том, какие маркеры надо использовать - клиповые или линеечные. Линеечный маркер привязывает вас к абсолютному моменту времени, независимо от определенного клипа, и остается неподвижным. Клиповый маркер привязывается к клипу и двигается вместе с ним.

Называйте Маркеры Внятно.

Через три недели вы, скорее всего, забудете, что стоит за маркерами под названием "Маркер 27" или "Здесь". Используйте названия, которые напомнят вам, почему вы поставили маркер именно здесь. Чтобы назвать маркер, остановитесь на кадре, обозначенном маркером, и откройте диалоговое окно Edit Marker (редактировать маркер). (Картинка 5.15.) Вы можете получить доступ к этому диалоговому окну снова нажав на кнопку Add Marker (первым нажатием вы установили сам маркер, второе нажатие открывает диалоговое окно Edit Marker) или набрав на клавиатуре M или ` . Обратите внимание, что маркер может содержать как имя, так и комментарий. И то и другое будет отображено поверх изображения в окнах Viewer и Canvas.



Картинка 5.15. Диалоговое окно Edit Marker позволяет вам изменять все параметры маркера или просто удалять его.

Обозначьте Период Времени

Возможно, вы заметили, что в диалоговом окне Edit Marker находится поле Duration и удивились, зачем оно нужно. Очень немногие новички понимают, что маркеры имеют свою длительность, но профессионалы пользуются этим все время. Вместо того, чтобы просто показать, что мотоциклист начинает свое движение, вы можете отметить целую гонку - с момента, как он появился в кадре до того момента, как он промчался мимо камеры.

В этом - полезность маркеров, так как теперь каждый маркер имеет собственные In- и Out-кадры. Теперь маркер может не просто быть третьей рукой, он теперь может служить дополнительной парой рук.

Удаление Маркеров

После того, как маркер отслужил свою службу, его нужно удалить. Запрудив ненужными маркерами всю линейку и клипы, вы создаете себе серьезные помехи и особенно - когда вы попытаетесь установить новый маркер. Даже если вы абсолютно уверены, что сможете отличить новый маркер от старого (но если вы не дадите им ярких, описательных имен, вы об этом пожалеете!), все равно большое количество ненужных маркеров будет отвлекать вас и тормозить работу.

Существует три способа удалить маркер:

1. Станьте на нужный маркер и выберите команду Delete из раздела Markers меню Mark.
2. Щелкните по кнопке Set Marker, удерживая клавишу Option.
3. Нажмите Command+`.

Вы также можете удалить все маркеры из клипа или последовательности, выбрав команду Delete All (Удалить Все) из раздела Markers меню Mark или нажмите Ctrl+`.

Навигация По Маркерам

Раз уж вы взялись работать с маркерами, вы наверняка захотите научиться быстро их отыскивать. Вот как это делают профессионалы.

Используйте функции Previous and Next Marker (Предыдущий и Следующий Маркер)

Вы можете быстро двигать ваш воспроизводящий курсор по линейке или клипу от маркера к маркеру используя функции Previous and Next Marker (Предыдущий и Следующий Маркер). Вы найдете их в меню Mark или вы можете воспользоваться клавиатурными сокращениями Shift+M (следующий маркер) и Option+M (предыдущий маркер).

Третья техника - это использование стрелочек “вверх” и “вниз” при нажатой клавише Shift, что проведет вас по всем маркерам (использование стрелочек без нажатой клавиши Shift проведет вас по всем склейкам, то есть по In- и Out-кадрам).

ПОДСКАЗКА: Обязательно проверьте ваше выделение перед навигацией по маркерам на линейке. Если клип выбран, содержащиеся в нем маркеры будут включены в "маршрут". Если клип не выбран, эти маркеры будут игнорироваться.

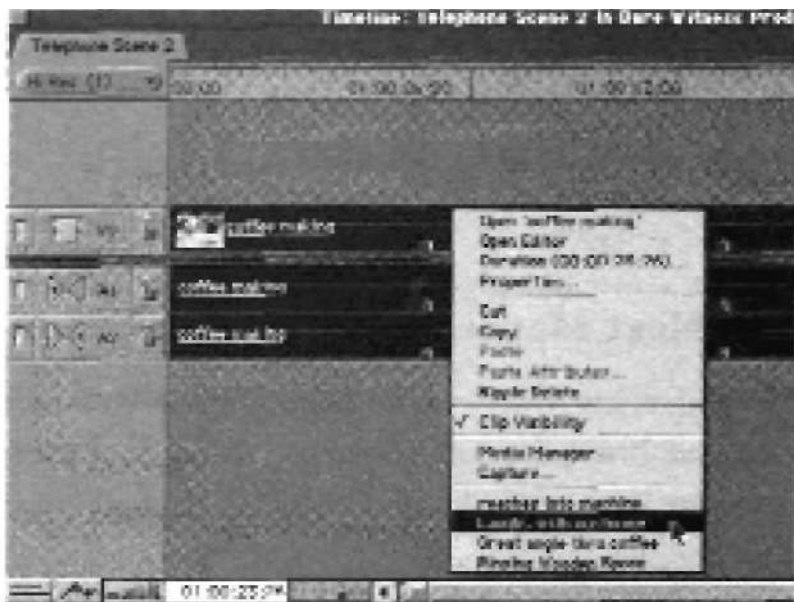
Прыжки По Маркерам

Другой удобный способ навигации по маркерам - с помощью контекстного меню в поле Current Position в окне Viewer или Canvas (**Картинка 5.16**). Все маркеры клипа или линейки отображены в нижней части меню. нажатие на название маркера поставит воспроизводящий курсор на нужный маркер.



Картинка 5.16. Все маркеры последовательности или клипа отображены в контекстном меню, которое можно вызвать щелчком мыши по полю Current Position в верхней правой колонке окна. Выбор одного из названий маркеров передвинет ваш воспроизводящий курсор на нужный маркер.

Чтобы получить доступ к клиповым маркерам в какой-либо последовательности, откройте контекстное меню на линейке (Timeline). Все видимые маркеры будут отображены внизу этого меню. (**Картинка 5.17**).

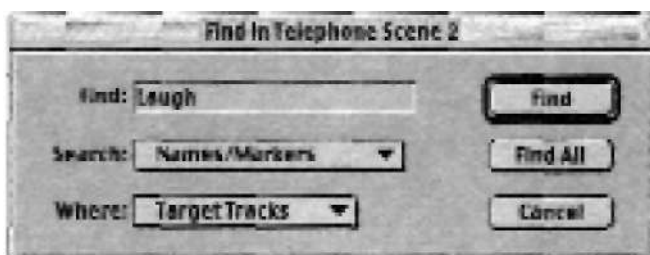


Картинка 5.17. В пределах последовательности, клиповые маркеры можно увидеть в контекстном меню, вызванном на самом клипе. Выбор одного из маркеров передвинет воспроизводящий курсор на нужный маркер.

Я пользуюсь этими удобными функциями во время чернового монтажа. Сначала я отмечаю границы областей, где я хотел бы осуществить изменения. Потом, используя какой-либо из этих способов навигации, я получаю прямой доступ к месту, с которым необходимо поработать. После того, как работа закончена, я иду на следующий маркер и делаю то же самое.

Поиск Маркеров

Лучше всего функция поиска реализована Final Cut Pro в браузере. Поиск на линейке менее удобен и сводится к таким критериям как имя клипа, значения таймкода, и маркеры. **(Картинка 5.18)**. Вы можете искать слова как в поле имя маркера, так и в поле Comment.



Картинка 5.18. Инструмент Find (Найти) на линейке позволяет производить поиск по таким критериям, как имя клипа, значения таймкода и маркеры.

ПОДСКАЗКА: На линейке Final Cut Pro можно искать только вправо от текущего положения воспроизводящего курсора и поиск не возвращается к началу линейки после того, как дойдет до конца. Поэтому, перед тем, как начинать поиск, лучше всего нажать клавишу Home и вернуться к началу линейки.

Привязка К Маркерам

Одно из самых полезных качеств маркеров - это то, что они могут как бы прилипнуть к разным объектам. Когда вы включаете эту функцию (Snapping) на линейке, клиповые и линейные маркеры начнут соотноситься друг с другом.

Snapping - состояние линейки. Когда Snapping включен, определенные объекты притягиваются и стыкуются с другими объектами (такими, как края клипов, монтажные стыки, In- Out-кадры, воспроизводящий курсор и маркеры), которые находятся поблизости.

Вы можете включить Snapping, нажав клавишу N, или щелкнув по Snapping-индикатору в окне линейки (Timeline). Когда вы перетаскиваете клип с маркерами на линейку, маркеры можно использовать как точки стыковки с другими элементами последовательности **(Картинка 5.20)**.



Snapping-Индикатор

Картинка 5.19. Snapping-индикатор, наверное, самая крошечная кнопочка в Final Cut Pro, загорается зеленым цветом, когда Snapping включен и сереет, когда Snapping выключен. Щелчок по индикатору включает Snapping, но гораздо проще воспользоваться клавишей N. Это сокращение работает даже при нажатой мыши, поэтому вы можете включать и выключать Snapping во время того, как перетаскиваете клип, чтобы точно поставить клип в нужное место.



Картинка 5.20. Перетаскивание клипа, содержащего маркеры, отображает эти маркеры во время перетаскивания. Это может очень пригодиться для стыковки важных кадров в вашей последовательности.

Команда **Reposition Marker (Перемещение Маркера)**

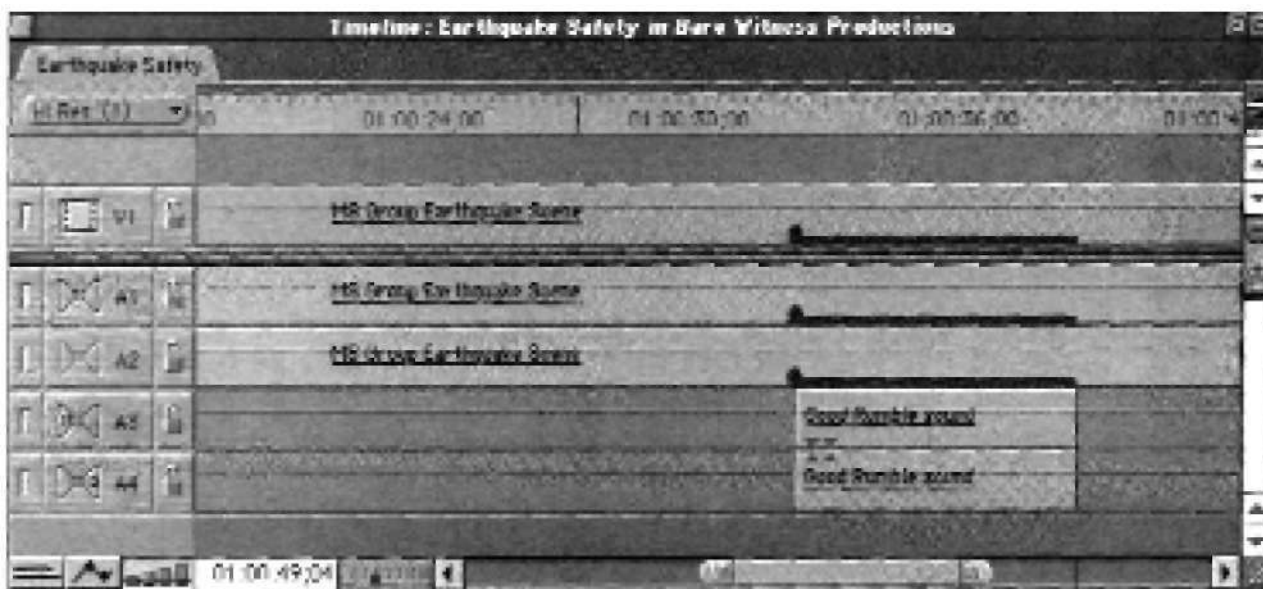
Так как маркеры по свойствам очень похожи на In- и Out-кадры, можно ожидать, что их тоже можно выставлять, постукивая по нужной клавише до тех пор, пока не появится нужное место - и маркер будет выставлен по последнему нажатию. Так оно и есть. Только комбинация клавиш немного другая.

Например, вы заметили какой-то звуковой “подрыв” в клипе и вы хотите его обозначить, чтобы вернуться к нему позже. Вы воспроизводите последовательность и постукиваете по клавише ` . Когда вы слышите подрыв, вы перестаете постукивать. Только в отличие от In- Out-кадров, маркер выставляется не по последнему нажатию, а каждый раз, когда вы нажимаете клавишу, - так что таким образом вы поставите себе 30-40 маркеров. Чтобы этого не произошло, воспользуйтесь командой **Reposition Marker (Переставление Маркеров)**. Она становится доступной, если удерживать клавишу **Shift** во время постукивания по клавише ` . И тогда, вместо нового маркера при каждом нажатии на клавишу ` , вы просто переставляете один маркер, пока не закончите постукивание.

Команда **Extend Marker (Расширить Маркер)**.

Так как маркеры имеют продолжительность, вы можете установить In- и Out-кадры для маркера, которые будут отличаться от In- и Out-кадров самого клипа. Конечно, вы захотите выставлять ее на лету. Для этого воспользуйтесь командой **Extend Marker (Расширить Маркер)**.

Для того, чтобы выставить Out-кадр маркера «на лету», нажмите клавиши Option + ` . Например, вы монтируете ролик о правилах безопасности на случай землетрясения. Вы сняли сцену пробуждение вулкана, во время которого актеры очень хорошо реагировали не него. Оператор специально тряс камерой, чтобы усилить эффект, но теперь, чтобы продать этого ролик, вам еще нужно подложить правильный звук. Вы уже установили In- и Out-кадры, обозначающие целую сцену, и положили ее на линейку. Теперь вы воспроизводите ее в том месте, где камера начинает трястись, нажимаете ` или M, чтобы установить маркер. Потом, когда "землетрясение" окончено, вы нажимаете Option+` и маркер будет растянут до места нажатия. Теперь, когда вы возьметесь за подгонку звукового эффекта, вы будете точно знать, куда его применять. (Картинка 5.21)



Картинка 5.21. Когда вы установили длительность маркера, по бокам его будут видны флажки, ограничивающие его длительность. В данном случае, я пользуюсь удлиненным маркером, чтобы обозначить место подкладки звукового эффекта.

Замаскированные Подклипы

Что интересно (и малоизвестно) насчет маркеров - это то, что маркеры - это по сути замаскированные подклипы. Когда вы открываете клип в браузере, маркеры отображаются как отдельные подклипы. (Если маркер не имеет заданной длительности, подклип будет длиться от своего начала до конца мастер-клипа). Вы может перетянуть маркер прямо на линейку или даже в другую корзину и он будет вести себя в точности так, как подклип.

Благодаря этой функции и если вы хорошо усвоили, как устанавливать длительность маркера, вы можете использовать маркеры как альтернативные способы создания подклипов.

Это один из поводов устанавливать маркеры во время расписывания материала; вы сохраняете преимущества работы с одним цельным клипом, но и деление на подклипы уже произведено, когда вы откроете его в браузере.

Маркируйте Музыкальный Ритм

Вот еще один фокус, который вы можете проделывать с помощью маркеров. Часто, когда монтажеры монтируют музыкальную программу или клип, им надо четко соотнести склейки с ритмом музыки. Когда-то, я надеюсь, Final Cut Pro будет иметь функцию автоматического определения ритма музыки, но до тех пор вы сможете не менее удачно пользоваться маркерами.

Запустите клип с музыкой, расположите свои пальцы над клавишей ` и ударьте по ней в такт музыке. Может быть, вы с первого раза не попадете в такт, тогда вам надо будет удалить все маркеры с помощью клавиш Ctrl+` и попробуйте заново. Я думаю, у вас получится. А теперь просто перетащите этот клип на линейку - и вот: к вас есть точки ритмической привязки для ваших склеек! (**Картинка 5.22**)



Картинка 5.22. Постукивая по клавише ` в такт музыке, вы можете ставить маркер на каждую долю. Это может быть полезным, если вы пытаетесь делать склейки четко в такт музыке. Помните, каждый маркер - это точка привязки, с которой вы сможете соотносить ваши склейки.

СОБИРАЕМ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ

Сборка клипов в последовательность - первостепенная задача монтажера. В Final Cut Pro это можно делать двадцатью различными способами. Сначала это может показаться вам слишком сложным, но если вы усвоите, когда каким способом удобнее всего пользоваться, а о каких приемах в данной ситуации можно забыть, это разнообразие будет вам только на руку.

Final Cut Pro - это записывающе-воспроизводящий редактор. Клипы, которые надо монтировать, "загружаются" в окно Viewer так же, как традиционные кассеты загружались в магнитофоны для воспроизведения при традиционном линейном монтаже. Потом, бит за битом, секция за секцией клипы копируются из окна Viewer в окно Canvas.

ВОСПРОИЗВОДЯЩЕ-ЗАПИСЫВАЮЩИЙ- РЕДАКТОР - На традиционном линейном монтаже существуют 2 видеомэгнитофона: один для подачи (воспроизведения) сигнала, другой - для записи. Эта схема перешла и в нелинейный монтаж, хотя видеомэгнитофоны здесь не требуются.

Точно также как и при линейном монтаже, Final Cut Pro выполняет неразрушающий монтаж. В старых системах содержание переносилось с мастер-ленты на чистую кассету, не разрушая при этом исходную ленту. Так же и в Final Cut Pro - клипы, которые вы загружаете в окно Viewer, не изменяются, как бы вы их не кроили на линейке.

Трехшаговый Монтаж.

Перед тем, как мы углубимся в нюансы разных типов монтажа и вы выберете тот, что вам больше всего подходит, давайте обсудим природу трехшагового монтажа.

Каждый монтажный процесс, который вы выполняете, состоит из 4 шагов (**Картинка 5.23**)

- определение начала
исходного клипа (In-кадр в
окне Viewer)

- определение конца
исходного клипа (Out-кадр
в окне Viewer)

- определение начала клипа в последовательности (In-кадр в окне Canvas)

- определение конца клипа в последовательности (In-кадр в окне Canvas).

TIP: If no In or Out point is specified in the sequence, the current playhead position is considered to be the In point. Because of this, if you're laying down clips one after another, or if you're placing the first clip in the sequence, no In point is required in the sequence.

Если вы сделаете три из этих четырех пунктов, компьютер сам сделает четвертый. (Все очень просто - если клип длится 4 секунды, он будет длиться 4 секунды независимо от того, когда он будет начинаться в последовательности. Если клип начинается на 5-й секунде в последовательности и длится 4 секунды, компьютер без труда посчитает, что заканчивается он на 9-й секунде.)

Подсказка: Если точки in- и out- не определены в последовательности, текущая позиция воспроизведения считается точкой in-. Если вы просто кладете клипы в последовательность один за другим или помещаете первый клип, точка in- в последовательности не требуется.



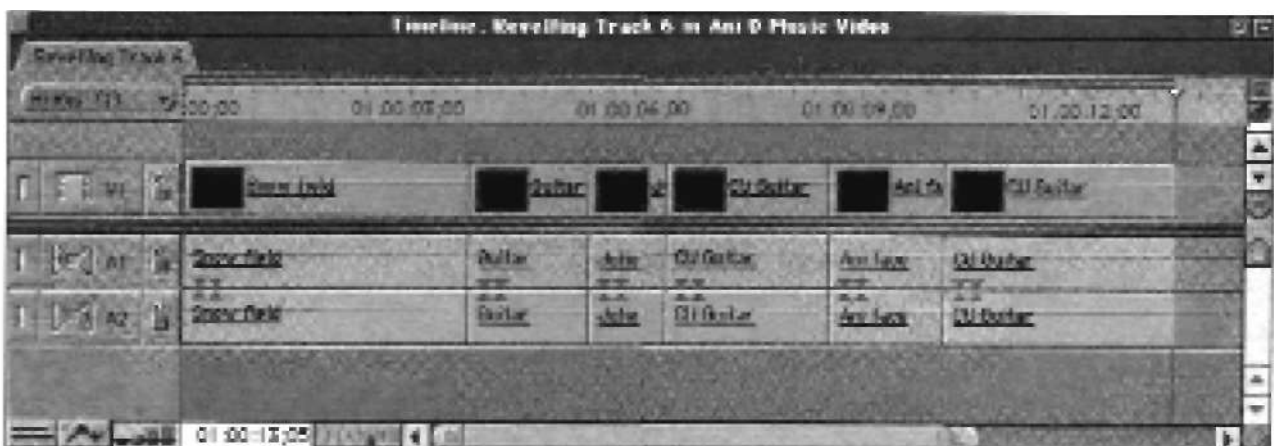
Картинка 5.23. Вы можете устанавливать Out-кадр и In-кадр как в окне Viewer, так и в окне Canvas. Поле Прокрутки покажет, сколько материала осталось за пределами вашего выделения.

Какие Шаги Должны Сделать Вы?

Вы можете выбрать разную комбинацию шагов при разных обстоятельствах.

Сборка Торцом К Торцу

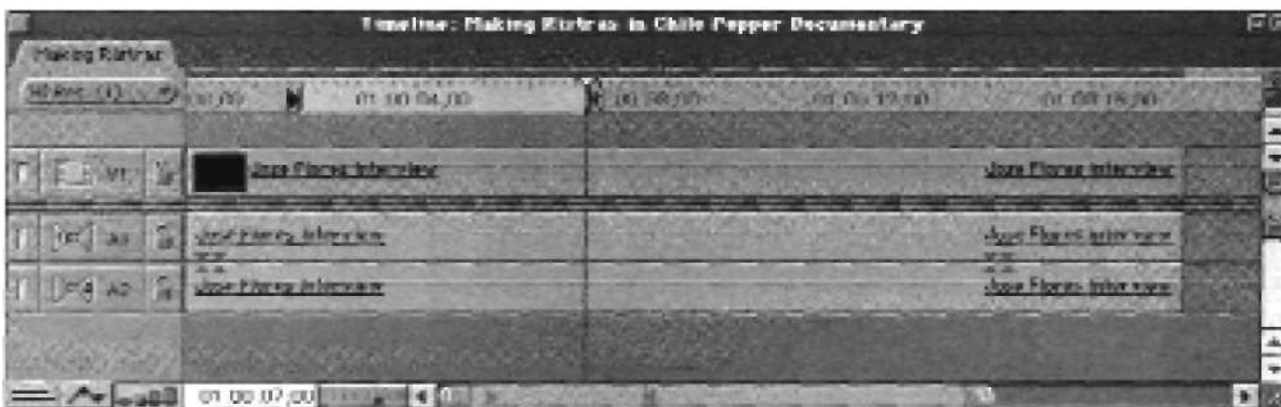
Если вы собираете клипы концом к концу, как при черновом монтаже, вы можете не беспокоиться об Out-кадре последовательности. Вы выбираете нужные клипы, устанавливаете для них In- и Out-кадры в окне Viewer и складываете их в нужном порядке на линейку. (Картинка 5.24). Три шага, которые вы делаете - это указание In-источника, Out-источника и In-записи.



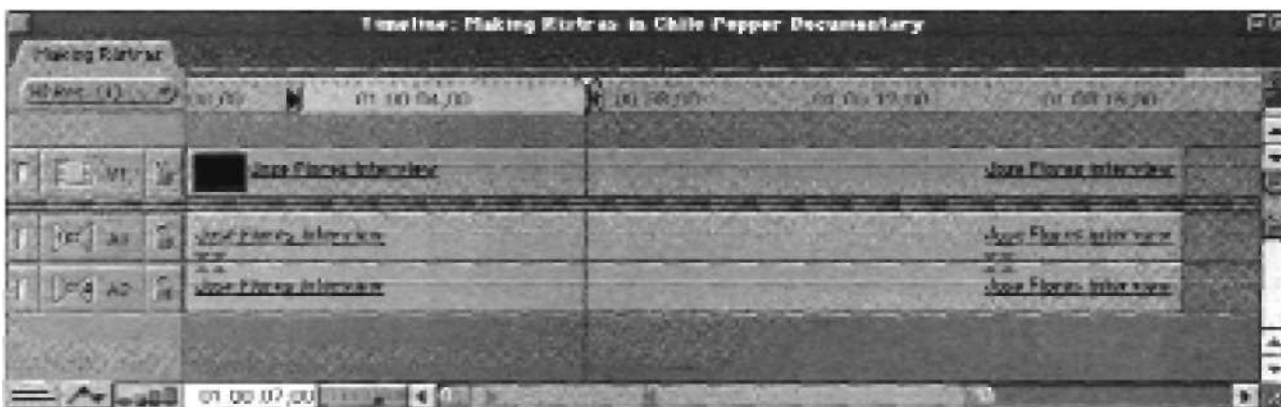
Картинка 5.24. Если вы собираете клипы один за другим, вам не надо беспокоиться об указании In- и Out-кадров на линейке. Каждый следующий клип по умолчанию начинается там, где оканчивается предыдущий.

Монтаж Б-материала

Если вы кладете на линейку длинный клип, например интервью и вы планируете по второму заходу вставлять в него Б-элементы, вы будете использовать комбинацию двух подходов для определения, какие из четырех шагов вам понадобится сделать. Для длинного клипа (интервью), выбираете In- и Out-кадры и кладете его на линейку (Картинка 5.25). Потом идете в его начало и слушаете интервью. Находите место, куда вы бы хотели вставить Б-элемент и обозначаете In- и Out-кадры на линейке (Картинка 5.26). Скажем, вы отметили участок в 5 секунд. Когда вы отыщете нужный Б-план и загрузите его в окно Viewer, вам надо будет только отметить либо In- либо Out-кадр нового клипа. Иными словами, Final Cut Pro уже знает, что клип должен длиться только 5 секунд.



Картинка 5.25. Сначала кладем клип с интервью на линейку.



Картинка 5.26. Потом выставляем границы Б-клипа на линейке.

Вы ставите In- и Out-кадры в зависимости от содержания материала. Если диктор рассказывает о фаршировке дикого перца и у вас в B-материале есть план с человеком, фарширующим этот перец, вы нужно будет выяснить точное время, когда он заканчивает и показывает фаршированный перец в камеру. Если вы пометите это как ваш исходный Out-кадр, план автоматически начнется на 5 секунд раньше.

Если вам надо показать целый B-план от начала до конца, вы сможете задать как In-, так и Out-кадры исходника, но тогда вам понадобится отменить один из кадров, указанных на линейке, чтобы компьютер рассчитал их сам. Вы не можете вставить двадцатисекундный клип в пятисекундный зазор (если, разве что, вы не ускорите клип. Но об этом см. главу 8 "Спецэффекты").

Если вы сделаете все 4 шага, Final Cut Pro не обратит внимания на Out-кадр исходника.

***ПОДСКАЗКА:** Если на клипе исходника не указаны In- и Out-кадры, первый кадр клипа будет воспринят как In-кадр. И если на линейке нет Out-кадра, то исходный клип будет использован целиком.*

Диалоговые И Экшн-сцены.

Если вы складываете на линейке диалоговые и экшн-сцены, вы, скорее всего, будете комбинировать эти разные монтажные подходы. Как правило, я кладу первый план - клип, немного длиннее, чем на самом деле собираюсь использовать. (Картинка 5.27)

Если я знаю, что через несколько планов я к этому плану вернусь, я делаю два шага - задаю в окне Canvas два параметра (In и Out) и нахожу подходящие моменты (In и Out) в исходном клипе (**Картинка 5.28**). Обратите внимание, что кадр, который я выбираю в окне Viewer, должен поддерживать непрерывность с действием кадра в окне Canvas. Таким образом, я поддерживаю непрерывность склейки.

Если я не планирую возвращаться к плану 1, я указываю в окне Viewer начало и конец немного длиннее (**Картинка 5.29**). Не забывайте о непрерывности склейки.



Картинка 5.27. Диалоговые или экшн-сцены я начинаю с одного клипа, оставляя небольшой зазор в конце, чтобы можно было выбрать точку монтажа со следующим клипом.



Картинка 5.28. Если я планирую вернуться к этому клипу, я делаю три следующих шага: обозначаю два пункта в окне Canvas и один пункт на окне Viewer. В идеале, оба конца клипа (две склейки) должны быть непрерывными. Может быть так, что не удастся поддержать непрерывность по обе стороны склейки; в этом случае я точно устанавливаю первую склейку, а потом подчищаю вторую.



Картинка 5.29. Если я не планирую возвращаться к первому клипу или я знаю, что непрерывность склейки здесь поддержать почти невозможно, я задаю две точки (In и Out) исходного клипа и просто выбираю одну точку на линейке. В конце первого клипа я обычно добавляю немного свободного места, так как помню, что мне придется позаботиться о непрерывности следующей склейки.

Выбор Правильного Монтажного Стиля

Когда вы перетаскиваете клип в окно Canvas, появляется полупрозрачный слой меню Edit (Склейки). Он предоставляет вам семь возможных видов склеек (**Картинка 5.30**)



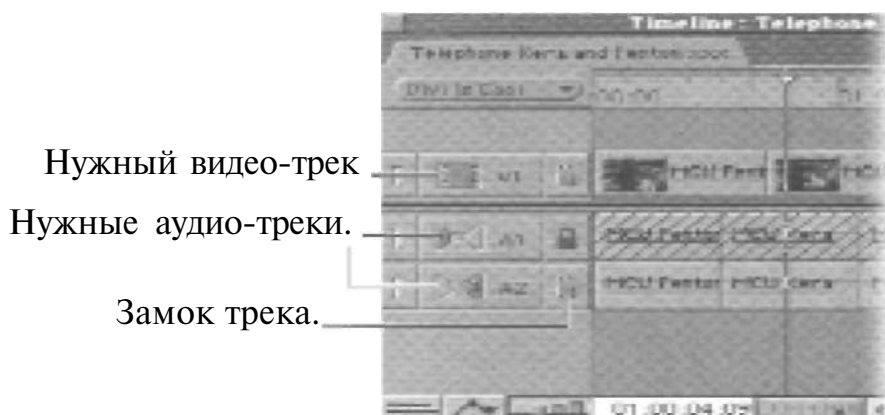
Картинка 5.30. Полупрозрачное меню Edits (Склейки) дает вам возможность выбрать тип склейки, который вы хотели бы применить после того, как окончательно перетащите клип.

Склейки С Заменой (Overwrite)

Большинство осуществляемых вам склеек являются склейками с заменой, так как клип, который вы перетаскиваете на линейку, заменяет собой то, что было до этого на линейке, как замена текста с выделением в текстовом редакторе. Так как это самая распространенная из склеек, если вы просто перетащите клип в окно Canvas без уточнения типа склейки, по умолчанию будет применена склейка с заменой (Overwrite, или вы просто можете для этого нажать F10). В старых линейных монтажных системах все склейки были с заменой

Выберите Нужный Трек.

Если вы хотите заменить только видео или только звук, вам надо выбрать трек, на котором вы хотели бы применить эту замену. (Картинка 5.31). Чтобы это сделать, щелкните мышью по символу пленки или динамика на нужном треке. С другой стороны, вы можете щелкнуть по значку с замком, чтобы сделать данный трек недоступным для изменений и воспроизведения. Смотреть за состоянием значка на треке перед каждым монтажным решением поначалу довольно сложно, но скоро вы к этому привыкнете.



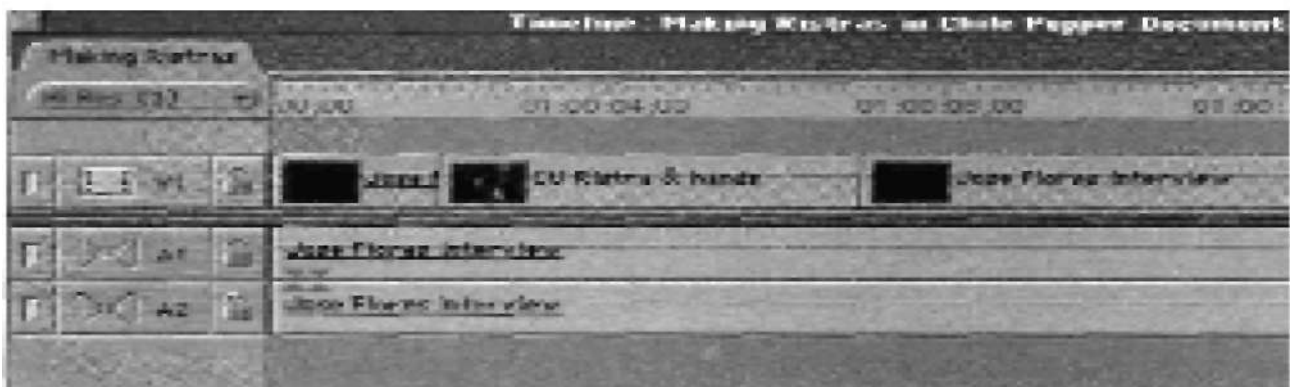
Картинка 5.31. В начале каждого трека на линейке вы найдете много полезных органов управления. Значок пленки (для видео) и динамика (для звука) дают вам возможность выбрать, какой трек будет целью следующей операции. Если они выбраны, соответствующие значки будут желтыми, если нет - серыми. Если трек не выбран для осуществления склейки, склейка на нем не состоится. Включение замка предотвращает любые изменения на данном треке.

Когда вы тянете клип в окно Canvas, меню Edit отображает текущие целевые треки, на которых будет произведена склейка. (Картинка 5.32). В приведенном интервью о фаршировке перца надо обязательно удостовериться, что не выбран аудиотрек, чтобы не нарушить его целостность. (Картинка 5.33)



Индикатор целевого трека.

Картинка 5.32. Меню *Edit* показывает вам текущие целевые треки, чтобы вы были уверены, что вы собираетесь сделать именно то, что вам нужно. Если, как в этом примере, вы установите все аудио треки на "Нет", то склейка будет осуществлена только с видеоматериалом.



Картинка 5.33. Склейка с заменой "перезаписывает" материал, на который вы положите свой клип. Так как эта склейка проводится только на видеотреке, вы сможете слышать интервью за кадром, в то время как на экране будет B-материал.

Вы также можете использовать функцию установки целевых треков, чтобы организовать свои клипы на большом количестве треков. Например, если вы выделили треки A5 и A7 только для звуковых эффектов, вы должны будете выделять только эти треки для монтажа звуковых эффектов.

Склейка-Вставка (Insert)

Второй тип склейки - это склейка-вставка (Insert). Вы можете сделать эту склейку перетащив свой клип на кнопку Insert в полупрозрачном меню Edit или нажав F9. Эта склейка подвинет все, что находится на линейке вправо и вставит клип в зазор, образовавшийся точно по размерам вставляемого клипа. **(Картинка 5.34).**

Помните: Когда вы делаете склейку-вставку, ваш фильм становится длиннее.



Картинка 5.34. Склейка-вставка подвигает вправо все, что находится на линейке и удлиняет ваш фильм. Здесь, план был добавлен в начало последовательности.

Склейки-вставки невозможны при линейном монтаже, так как вы не можете сдвинуть все, что находится на видеопленке, вправо или влево. Однако, когда монтажер монтирует фильм на кинопленке, склейка-вставка - это единственно доступный для них вид склейки. Каждый раз, когда вы добавляете новый план к фильму, фильм удлиняется.

Используйте Склейки-Вставки, Чтобы Добавить Новый Вводный План

Склейка-вставка - это прекрасный способ добавить еще один план в начало последовательности, - например, в случае, если вы решили поставить установочный план перед всем тем, что вы уже смонтировали (как показано выше на **картинке 5.34**).

Не Используйте Склейки Для Монтажа Только Видео Или Только Звука.

Никогда не используйте склейки-вставки для монтажа только видео или только звука. Склейка-вставка рассинхронизирует следующий материал, так как может сдвинуть видео и оставить звук на месте (в зависимости от того, какие треки выбраны для монтажа). Или наоборот.



Картинка 5.35. Любая операция по сдвигу угрожает вывести последующий материал в рассинхронизацию. Final Cut Pro обычно предупреждает перед тем, как осуществить такую операцию. Если материал в рассинхроне, появляются красные знаки рассинхронизации. Они не только говорят, что материал в несинхроне, они говорят еще, на сколько кадров звук не соответствует видео. Щелкните по индикаторам несинхрона с удержанной клавишей Ctrl, чтобы узнать, как решить эту проблему.

Когда Использовать Склейки с Заменой и Склейки-Вставки с Переходами.

Как склейки-вставки, так и склейки с заменой могут быть осуществлены с автоматическим встроенным эффектом перехода (например, наплывом или вытеснением). Final Cut Pro по умолчанию осуществляет тот переход, который был последним выбран из меню эффектов (Effects). Хотя часто использовать эту функцию не придется, иногда она бывает очень полезной. Например, когда вы хотите, чтобы все кадры монтировались между собой через 50-кадровые наплывы.

Чтобы применить функцию автоперехода, перетяните каждый план в поле Insert or Overwrite with Transition (Вставить или Заменить с Переходом). Если вы предпочитаете клавиатурные сокращения, удерживайте клавишу Shift и нажимайте соответствующую клавишу - Shift+F9 или Shift+F10.

Удаление Клипов

Иногда извлечь клипы с линейки даже важнее, чем положить их туда. Может быть, вы захотите извлечь клипы, чтобы сократить затянутую сцену или придать динамики сцене с диалогами. Может быть, вы захотите отрезать часть клипа, чтобы создать непрерывность склейки или просто выбросить кусок видео или звука. Как и все остальное в Final Cut Pro, это можно сделать большим количеством способов. Главное - знать, когда надо пользоваться тем или иным способом.

Подъем

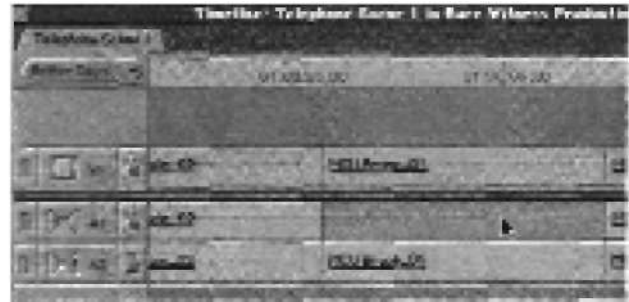
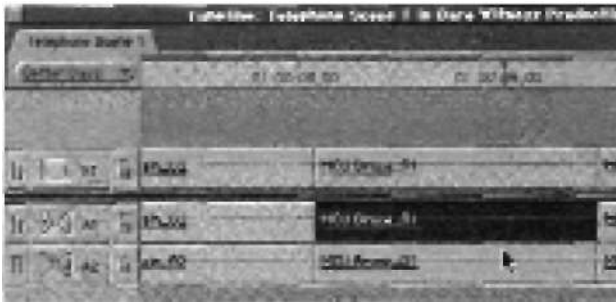
Подъем - это способ извлечения клипов, используемый в Final Cut Pro по умолчанию. Чтобы его применить, просто нажмите клавишу Delete. Как и в случае со склейкой с заменой, подъем не меняет позиции окружающих клипов; он просто удаляет выбранные клипы и оставляет пробел на их месте. Общая длина последовательности не меняется.

ПРОБЕЛ: *Название для пустого пространства, используемое в Final Cut Pro. Если вы воспроизводите пробел, экран будет оставаться черным и звука не будет - в зависимости от того, на каком треке будет находиться пробел.*

Я использую подъем, чтобы удалить клип, если точно не знаю, что будет на месте удаленного клипа. В конце концов, я заполню чем-то это пустоту или совсем уберу ее, но в случае с подъемом у меня есть время отложить решение и подумать.

ПОДСКАЗКА: *В Final Cut Pro вы можете прыгать от пробела к пробелу, нажимая Shift+G, чтобы передвигаться вперед, или Option+G, чтобы передвигаться назад.*

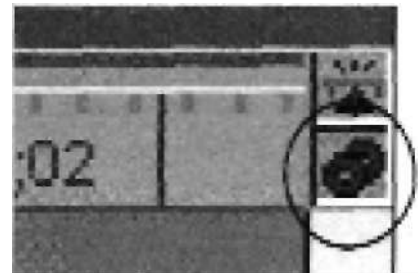
Подъем также - прекрасный способ удалить клип с одного трека или из определенной последовательности. Допустим, у вас есть план с диалогом, где звук записан только на 2-м канале, но по какой-то причине, он был записан на два канала. (см. раздел о формах аудио в главе 7, "Монтируя Трек"). При монтаже этого трека один канал звука вам не нужен. Если вы хотите его удалить, выберите его (нажав Option, чтобы временно убрать соединение) и удалите его подъемом с линейки. (**Картинка 5.36**).



Картинка 5.36. Чтобы убрать отдельный трек со звуком, просто выберите его и примените команду *Lift* (Подъем) из меню *Sequence* (Последовательность).

LINKING (СОЕДИНЕНИЕ) - *Final Cut Pro* соединяет клипы, которые должны быть синхронными (такие как два канала одного и того же стереосигнала). Если вы вносите изменения в один из соединенных клипов, это влияет на все клипы, которые соединены между собой. Функция линейки под названием *Linked Selection* (Соединенное выделение) (Картинка 5.37)

контролирует, производится ли выделение в области линейки с учетом соединения или без. Отключение этой функции приводит к рассинхронизации материала, но предоставляет гораздо лучший контроль над отдельными элементами. В зависимости от текущего состояния, эта функция включается/выключается клавиатурным сокращением *Shift+L*.



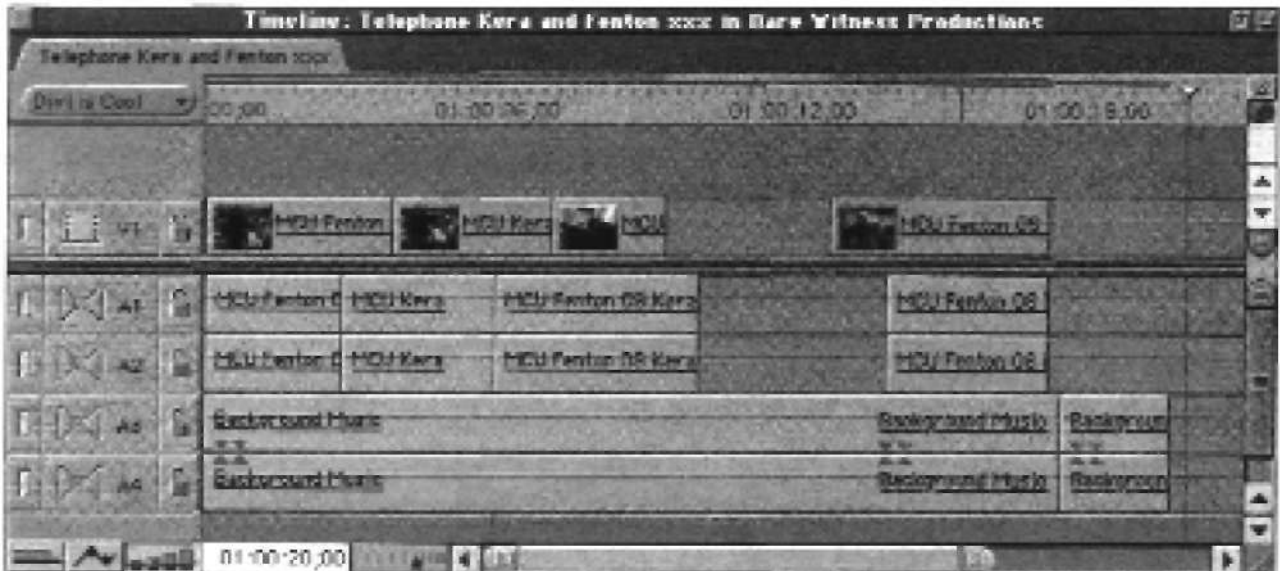
Картинка 5.37 Функция *Linked Selection* загорается зеленым, когда она активна и сереет, когда отключена. Клавиатурное сокращение этой функции - *Shift+L*.

Другой распространенный случай использования этой функции - это когда надо убрать видео с трека V2 (например, компьютерную графику) без того, чтобы повредить остальные клипы.

Функция *Ripple Delete*.

Ripple Delete (иногда называемая извлечением) - это противоположность склейки-вставки (*Insert*). Чтобы применить *Ripple Delete*, просто нажмите на клавиатуре *Shift+Delete*. Это уберет выделенные клипы с линейки и автоматически закроет пробел. Это похоже на вырезку отдельного куска пленки с бобины и склеивание оставшихся концов. Общая длина последовательности при этом уменьшается. Однако, *Final Cut Pro* не сможет закрыть пробел, если он не сквозной (т.е. на каких-то других треках в этом месте есть клип). (Картинка 5.38.)

Обычно я использую функцию *Ripple Delete*, если имею дело с последовательностью, в которой много клипов, смонтированных и я хочу убрать один или несколько клипов, чтобы укоротить последовательность. *Ripple Delete* удаляет клип, обозначает образовавшийся пробел и его тоже удаляет - и все это за один шаг.



Картинка 5.38. *Ripple Delete не сможет закрыть пробел, если на других треках в этом месте тоже есть клипы. Здесь, хоть я и удалил клипы с треков V1 и V2, клипы на треках V3 и V4 предотвратили закрытие пробела.*

Помните, что Ripple Delete, (как и все остальные операции по удалению) не ограничиваются границами одного клипа. Вы можете удалять как один клип, так и несколько за один раз. Эта функция годится для убирания "провисающих" мест в интервью и диалогах.

Например: недавно я начал монтировать сцену из проекта студии Bare Witness под названием "Телефон" и я увидел, что диалог между двумя персонажами, Брюсом и Рейном, был лишним:

Рейн: У меня молоткообразное искривление пальца ноги.

Брюс: Молоткообразное искривление пальца ноги? Никогда о таком не слышал. Ты что, открыл фирму по этому делу?

Рейн: Нет, я серьезно. Мне надо ехать в Мексику, чтобы лечить его. Там есть специальная клиника. Я хочу одолжить немного денег, чтобы вылечить мое молоткообразное искривление пальца ноги.

Брюс: Ты что, шутишь? Это называется молоткообразное искривление пальца ноги? Ты хочешь у меня денег одолжить?

Рейн: Ну, всего полторы тысячи долларов...

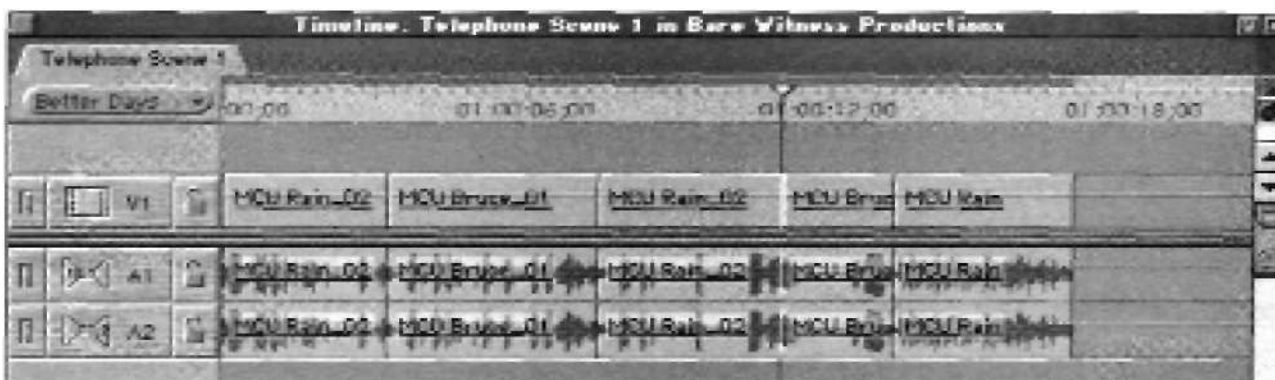
Во время съемок мы думали, что чем чаще актеры будут говорить "молоткообразное искривление пальца ноги", тем смешнее будет сцена, но в монтажной мы увидели, что это повторение затягивает сцену. Поэтому, я решил убрать конец второй реплики Рейна и начало второй реплики Брюса, чтобы уплотнить сцену

Я выставляю In- и Out-кадры, чтобы обозначить участок, который надо удалить и использую Ripple Delete, чтобы осуществить операцию (**Картинка 5.40**).

ПОДСКАЗКА: Вы можете использовать In- и Out-кадры, чтобы обозначить определенный отрезок последовательности, но для некоторых операций вам понадобится на самом деле выделить этот отрезок. Вы можете конвертировать участок между In- и Out-кадрами (называемый маркерным участком) в выделение, использовав команду *Select In to Out* (Выбрать от In- до Out-кадра) в меню *Mark*, или использовав клавиатурное сокращение *Option+A*. Вы можете сделать противоположное (поставить на краях выбранного участка In- и Out-кадры), через обратную команду: *Mark Selection* (тоже в меню *Mark*) или нажав *Shift+A*.

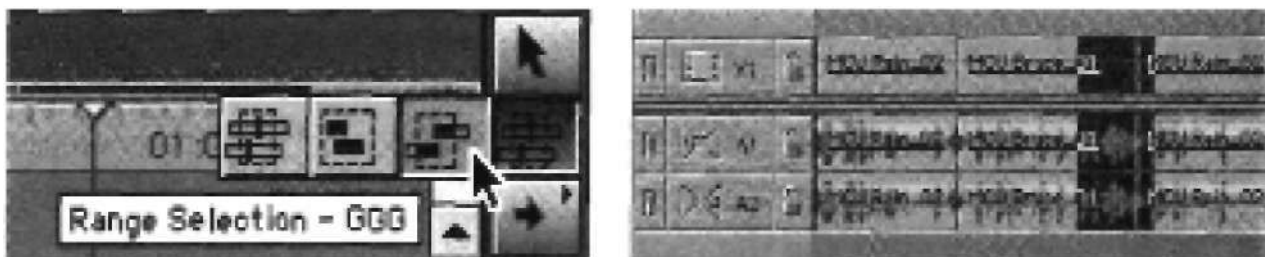


Картинка 5.39. В этой сцене я хотел убрать конец клипа 3 и начало клипа 4, поэтому я выставил мои In- и Out-кадры, обозначив нужную область.



Картинка 5.40. Если ничего не выбрано, *Ripple Delete* будет применен к текущим In- и Out-кадрам. Одним движением я убрал части каждого клипа и уплотнил сцену.

Обычно, если вы работаете с клипами на линейке (Timeline), по умолчанию Final Cut Pro выбирает целый клип. Если вам надо выбрать часть клипа, вы можете использовать инструмент Range Selection (Задайте Область Выбора), который позволит вам выбирать участки, не ограниченные монтажными склейками. (**Картинка 5.41**)



Картинка 5.41 Инструмент *Range Selection* позволяет вам производить выбор любого участка на линейке, независимо от монтажных склеек.

Команду *Ripple Delete* лучше всего использовать в простых последовательностях. В сложных последовательностях это может привести к серьезным проблемам в связи с рассинхронизацией материала.

Копировать/Вставить (Copy/Paste)

Еще один распространенный вид склейки - это склейка через буфер обмена с помощью команд *Вырезать/Копировать/Вставить (Cut/Copy/Paste)*. Эти команды работают на любой выбранной вами области на линейке. По умолчанию, команда *Cut (Вырезать)* осуществляет подъем, но она хранит выделенную область в буфере обмена, так что вы можете вставить ее куда угодно. Команда *Paste (Вставить)* производит склейку с заменой возле воспроизводящего курсора на выбранном треке. Когда лучше пользоваться буфером обмена вместо привычных склеек? Иногда клип плохо работает на выбранном для него месте на линейке и вы хотите подобрать для него новое место. Например, вы делаете фильм о Галилео и у вас под рукой литография с изображением молодого Галилео. Вы пробовали пристроить этот кадр во вступление, но там он не подходит и вы решили поискать для него другое место. Вместо того, чтобы удалять его, просто вырежьте и оставьте таким образом под рукой - вдруг вы найдете новое место для него? Теперь, когда вы нашли место, вместо того, чтобы долго искать клип, вы просто вставляете его из буфера.

ПОДСКАЗКА: Вы можете вставлять клипы, нажимая *Shift+V*. Почти то же самое, что и обычная вставка, только вместо склейки с заменой *Final Cut Pro* осуществит склейку-вставку.

Склейки с Вытеснением, Подгонкой, Наложением (Replace, Fit to Fill, Superimpose)

Девяносто процентов всех ваших будущих склеек - это комбинация методов, которые мы с вами только что усвоили. Однако, *Final Cut Pro* предлагает вашему вниманию еще три типа склеек: склейки с заменой, подгонкой, наложением (*Replace, Fit to Fill, Superimpose*). Мы подробнее остановимся на склейке с Вытеснением в главе 6 "Продвинутый монтаж". Остальные будут описаны в главе 8 "Специальные эффекты". Как новичку, вы пока не должны обращать на них внимание. Вы уже в состоянии достаточно уверенно монтировать, используя склейки с заменой (*Overwrite*) и склейки-

Монтаж С помощью Графического Интерфейса (Drag and Drop) Против Монтажа Клавиатурными Сокращениями

Вы можете осуществлять все изложенные приемы монтажа, перетягивая клип мышью в окно Canvas и бросая их в нужное поле полупрозрачного меню Edit. Также, вы найдете соответствующие кнопки в окне Canvas (**Картинка 5.42**), которые произведут соответствующую склейку клипа, который в данный момент открыт в окне Viewer - для каждой кнопки существует свой эквивалент на клавиатуре.



Картинка 5.42. Один из способов осуществить склейку - нажать на одну из трех кнопок в окне Canvas. Нажим на маленькую стрелочку справа от третьей кнопки выдаст выпадающее меню с перечнем оставшихся стилей монтажа.

Если перетаскивать клипы прямо на линейку, вы можете выбирать между осуществлением склейки-вставки и склейки с заменой, в зависимости от того, куда вы бросите выделенный клип. Каждый из треков на линейке имеет верхнюю и нижнюю секцию (**Картинка 5.43**). Если вы занесете клип на в верхнюю треть клипа, то будет сделана склейка-вставка. Если клип будет занесен и брошен в нижние две трети трека, то будет произведена склейка с заменой.



Картинка 5.43. Верхняя треть трека - для склейки-вставки (*Insert*), и когда курсор вашей мыши движется вправо в этой трети, курсор превращается в стрелочку вправо, показывающая, что после произведения склейки все, что находится на линейке, подвинется вправо. Когда вы движетесь курсором мыши в основной части клипа, курсор превращается в стрелку, направленную вниз, показывающую, что склейка будет произведена здесь (*Overwrite*). При склейке-вставке (*Insert*) клип отсвечивается светлой тенью, а при склейке с заменой (*Overwrite*) - темной.

Я - большой фанат изучения клавиатурных сокращений. Кроме того, что быстрое и частое нажатие мыши утомляет, нажать на клавишу - гораздо быстрее, чем выбрать объект на экране и перетащить его куда нужно. Чем быстрее вы будете работать, тем больше ваш монтаж будет напоминать игру на музыкальном инструменте, а не заполнение налоговой накладной.

Однако, как новичок, вы можете начать применять изложенные техники с помощью мыши. После того, как вы поймете, какие операции вы повторяете тысячи раз, вы выучите соответствующие клавиатурные сокращения, которые значительно облегчат вам жизнь.

Клавиатурные Сокращения

В то время как в Инструкции Пользователя Final Cut Pro 2 вы найдете прекрасную таблицу всех клавиатурных сокращений, я думаю, что будет полезно обобщить некоторые из них, которые вы будете использовать чаще всего (в частности, те, которые были перечислены в этой главе)

ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ/НАВИГАЦИЯ	
Воспроизведение (Play Forward)	Пробел или L
Обратное воспроизведение (Reverse Play)	Shift+пробел, или J
Медленное воспроизведение (Slow Forward Play)	L+K
Медленное воспроизведение назад (Slow Backward Play)	J+K
Быстрое воспроизведение (Fast Forward Play)	LL, LLL, LLLL
Быстрое воспроизведение назад (Fast Backward Play)	JJ, JJJ, JJJJ
Стоп/Пауза (Stop/Pause)	Пробел или K
1 кадр вперед (1 Frame Forward)	Стрелочка вправо
1 секунда вперед (1 Second Forward)	Shift+стрелочка вправо
1 кадр назад (1 Frame Backward)	Стрелочка влево
1 секунда назад (1 Second Backward)	Shift+стрелочка влево
Следующая склейка (Next Edit)	Стрелочка вниз или Shift+E
Предыдущая склейка (Previous Edit)	Стрелочка вверх или Option+E
Идти в начало клипа или последовательности (Go to Beginning of clip or Sequence)	Home
Идти в конец клипа или последовательности (Go to Ending of Clip or Sequence)	End или Shift+Home
Воспроизводить вокруг (около) текущего места (play Around Current)	\
Воспроизвести от In-кадра до Out-кадра (Play In to Out)	Shift+\
Воспроизвести с текущего места до Out-кадра (Play From Current To Out)	Shift+P

ПОДКЛИПЫ	
Сделать подклип (Make Subclip)	Command+U
Возврат к мастер-клипу (Go to Master Clip)	Shift+F

РЕЖИМЫ ЛИНЕЙКИ (TIMELINE)	
Включить привязку (Snapping)	N
Включить функцию Linked Selection	Shift+L
Увеличить масштаб линейки (Zoom In)	Клавиша Option и знак + (плюс)
Уменьшить масштаб линейки (Zoom Out)	Клавиша Option и знак - (минус)
Подогнать масштаб изображения под размер окна (Zoom Fit to Window)	Shift+Z

МАРКИРОВКА КЛИПА	
Установить In-кадр (Set In)	I
Установить Out-кадр (Set Out)	O
Убрать In-кадр (Clear In)	Option+I
Убрать Out-кадр (Clear Out)	Option+O
Убрать In- и Out-кадр (Clear In and Out)	Option+X
Идти к In-кадру (Go to In)	Shift+I
Идти к Out-кадру (Go to Out)	Shift+O
Выбрать от In-кадра до Out-кадра (Select In to Out)	Option+A
Обозначить Выделение (Mark Selection)	Shift+A

МАРКЕРЫ	
Установить маркер (Set Marker)	M или
Редактировать маркер (Edit Marker)	M или ` (воспроизводящий курсор находится на маркере)
Удалить маркер (Delete Marker)	Command+`
Удалить все маркеры (Delete All Markers)	Ctrl+
Переместить маркер (Reposition Marker)	Shift+
Расширить маркер (Extend Marker)	Option+
Идти к следующему маркеру (Go to Next Marker)	Shift+M
Идти к предыдущему маркеру (Go to Previous Marker)	Option+M

ОБЩИЕ ИНСТРУМЕНТЫ	
Стрелочка/Выбор	A
Бритва (Razor Blade)	B
Выбор Трека (Track Select)	T
Установить Выбор (Range Selection)	GGG

ОСНОВНЫЕ СКЛЕЙКИ	
Склейка-вставка (Insert Edit)	F9
Склейка-вставка с переходом (Insert Edit With Transition)	Shift-F9
Склейка с заменой (Overwrite Edit)	F10
Склейка с заменой и переходом (Overwrite Edit With Transition)	Shift-F10
Подъем (Lift)	Delete
Ripple Delete	Shift-Delete
Вырезать (Cut)	Command+X
Скопировать (Copy)	Command+C
Вставить (с заменой) (Paste)	Command+V
Вставить (со вставкой) (Paste Insert)	Shift-V

ПЕРЕХОДЫ	
Применить переход по умолчанию (Apply Default Transition)	Command+T
Установить выравнивание в начале (Set Alignment to Begin On)	Options+1
Установить выравнивание в середине (Set Alignment to Center On)	Options+2
Установить выравнивание в конце (Set Alignment to End On)	Options+3

МОНТАЖ НА ЛИНЕЙКЕ (TIMELINE)

Установка клипов на линейку - это не конец, а всего лишь начало монтажа. Большинство времени у вас уйдет как раз на доводку клипов до нужного состояния на

линейке. (Помните правило 80/20: 20 процентов монтажной работы забирают 80 процентов общего времени).

Как и со всем остальным в Final Cut Pro, вы можете работать на линейке бесконечным количеством способов. Нет правильного или неправильного способа - просто по ходу обретения профессионализма вы научитесь распознавать где и каким способом нужно пользоваться. В этой главе я продемонстрирую то, что я называю "монтажем без подрезки". Это значит, что все будет сделано просто перетаскиванием клипов на линейке с использованием простейших инструментов и без сложных операций подрезки, о которых я расскажу в главе 6.

По своей природе монтаж без подрезки - довольно медленная процедура. Если вы хотите тонко подогнать ту или иную склейку, например, укоротить один клип за счет удлинения другого, вам придется сделать много шагов. Но, как ни странно, что мне нравится в безподрезочном монтаже - это то, что он такой медленный. Каждый шаг четко продуман и вы отдаете себе отчет в том, что делаете.

Работайте На Минимальном Количестве Треков.

Final Cut Pro позволяет работать с 99 видеотреками одновременно - но не стоит этим увлекаться. На самом деле, если вы делаете базовый монтаж, старайтесь работать с как можно меньшим количеством треков (все многообразие треков вам понадобится во время композитинга, когда надо будет создавать многослойные изображения).

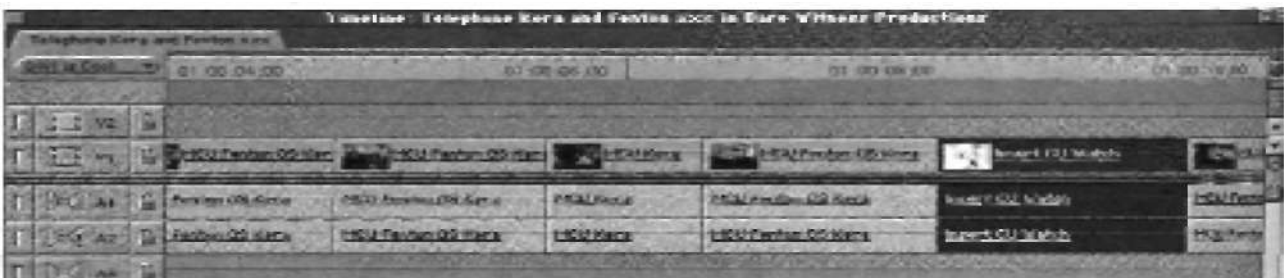
ПОДСКАЗКА: *Линейка Final Cut Pro отображает треки отображает треки сверху вниз (как слои в Photoshop'e). Треки, которые выше, будут накладываться на треки, которые расположены ниже.*

В идеале, надо работать с одним видеотреком: это упрощает наложение переходов (см. раздел о переходах дальше в этой главе) и облегчает медиа-управление, например, при перезахвате и работе с EDL. Чем больше треков вы используете, тем больше шансов, что возникнет путаница и начнутся проблемы.

Склейка-обмен (Swap Edit)

Одно из преимуществ работы с одним треком - это возможность склейки-обмена (Swap Edit). Эта склейка меняет порядок ваших клипов без того, чтобы оставлять пробелы на линейке.

Например, вы монтируете сцену диалога и хотите вставить план украденных часов на руке актера. Первое, что может вам придти в голову — поставить этот план сразу после плана 13, когда второй персонаж (полицейский) упоминает о них слева (**Картинка 5.44**)



Картинка 5.44 Вставка часов находится между планами 6 и 7.

После пересмотра сцены, вы можете прийти к выводу, что можно накалить саспенс, если показать часы еще до того, как полицейский заметит их. И вы решите переставить часы между планами 4 и 5.

Используя склейку-обмен (Swar Edit), вы сможете просто этого достичь. Выберите ваш план часов и перетащите его между планами 4 и 5. Перед тем, как отпускать план, нажмите и удерживайте клавишу Option. Обратите внимание, что курсор приобрел форму изогнутой стрелочки. Это обменный курсор. Когда вы отпустите мышь, план станет на новое место, а клип, который был на этом месте, автоматически "отъедет", закрывая тем самым место, которое образовалось на старом месте, которое занимал передвигаемый клип. (Картинка 5.45)



Картинка 5.45. Инструмент Обмен (Swar) позволяет вам перемещать клип в разные точки линейки без пробелов. Этот инструмент включается нажатием клавиши Option во время бросания клипа в нужное место.

ПОДСКАЗКА: Перетаскивание клипа по линейке с удержанной клавишей Option открывает перед вами широкие возможности и им надо пользоваться осторожно. Если нажать клавишу Option в неправильный момент, могут получиться самые неожиданные результаты. Если вы нажмете Option перед тем, как что-то выберете, это аннулирует текущее состояние выбора. После того, как вы что-то выберете, вы можете нажимать Option. Если вы начнете перемещать клип с нажатой клавишей Option, вместо перетаскивания клипа, вы потянете его копию. В конце концов, если вы нажмете клавишу Option перед тем, как отпустить клип на новое место, вы активировали склейку-вставку (или в данном случае - склейку-обмен).

Монтаж на Двух Треках

В правилах монтажа на одном треке есть исключения. Некоторым монтажерам проще "читать" линейку, если клипы на ней размещены на двух линейках через один - как фигуры на шахматной доске. (Картинка 5.46). Это дает возможность пользоваться дополнительным материалом, который клип содержит до и после себя (за своими пределами). Однако, в таком случае часто бывает сложно увидеть, где находится склейка.

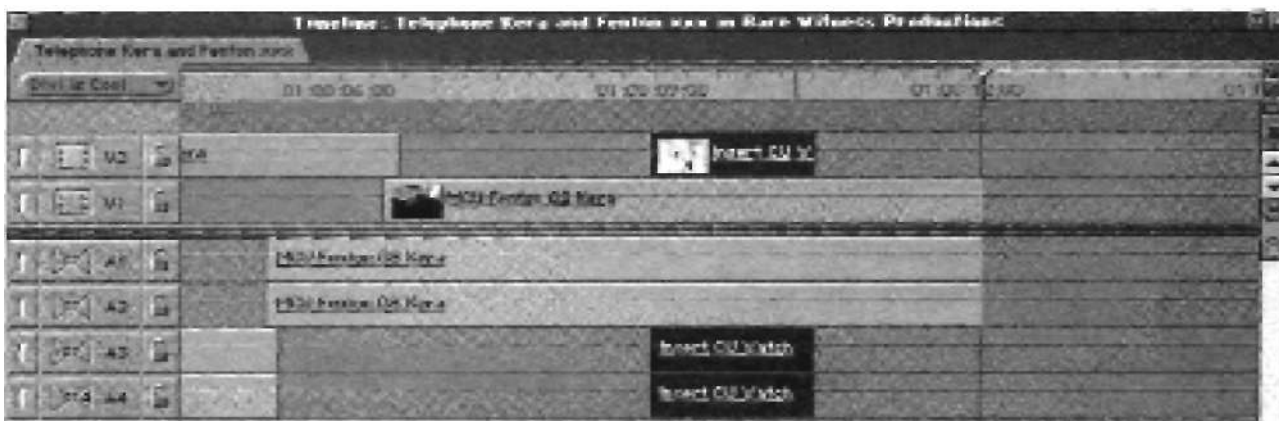
Дополнительный материал
на треке

При многодорожечном монтаже
бывает сложно определить склейку.



Картинка 5.46. Когда вы работаете на нескольких треках, места наложения клипов друг на друга сослужат вам хорошую службу.

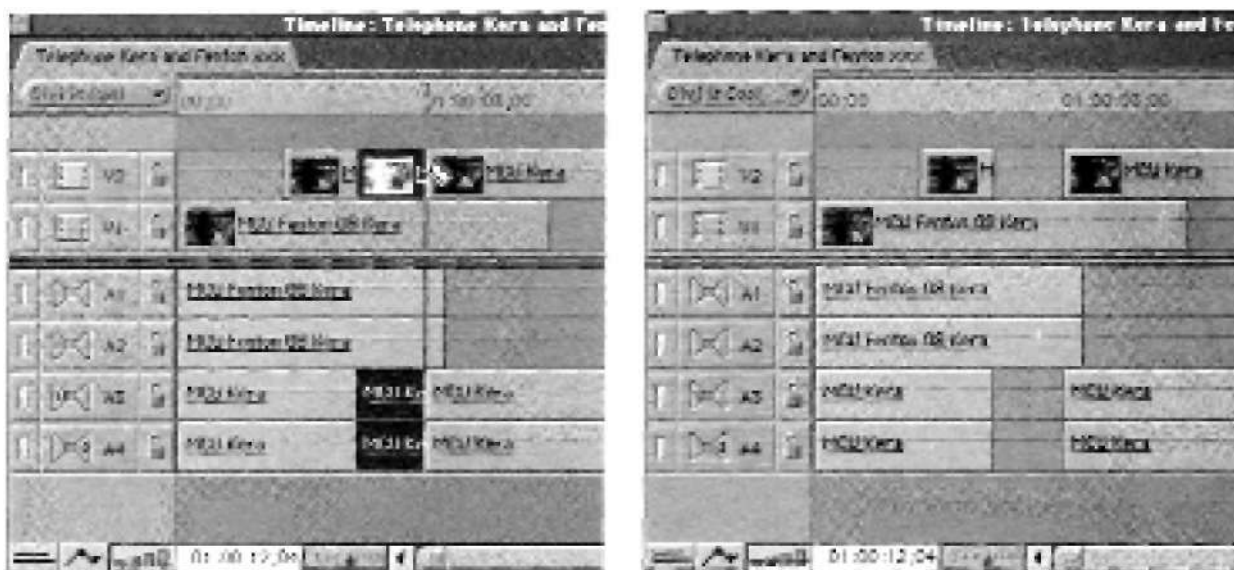
Другое преимущество расположения материала на нескольких треках - в том, что вам легче подобрать место для плана, например, перебивки без того, чтобы разрезать главный клип. (Картинка 5.47). Если план не подходит, вы можете двигать его назад и вперед по треку V2, пока не найдете подходящее для него место.



Картинка 5.47. Вы можете положить перебивку на трек V2 и искать для него подходящее место без разрезания плана, находящегося снизу.

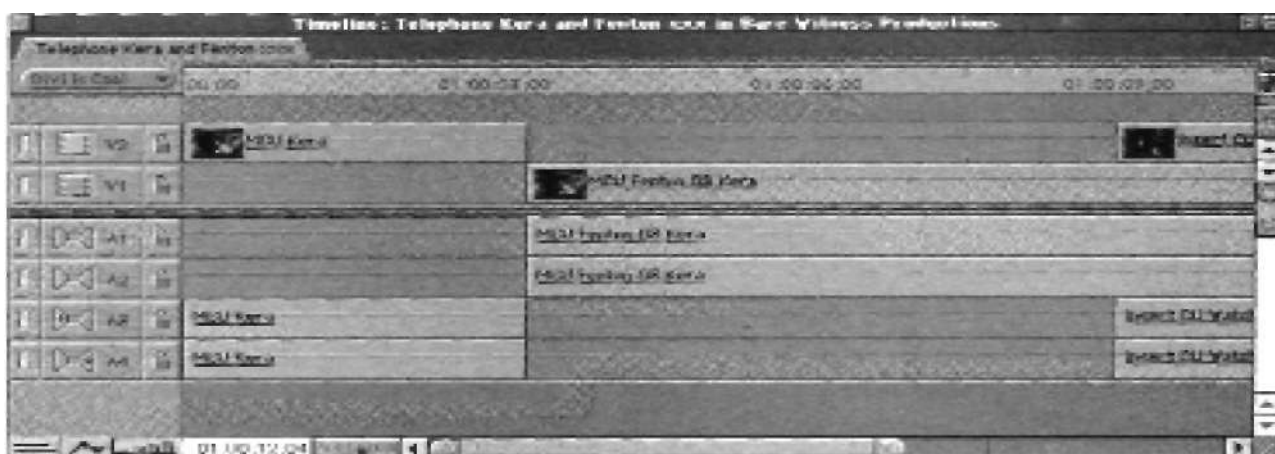
Использование Инструмента Бритвы (Razor Blade)

Начинающим монтажерам очень нравится инструмент Бритва (Razor Blade), которая разрезает клип на две части. Например, вы можете использовать его, чтобы вырезать часть клипа на втором треке, чтобы показать соответствующую часть на треке первом. (Картинка 5.48)



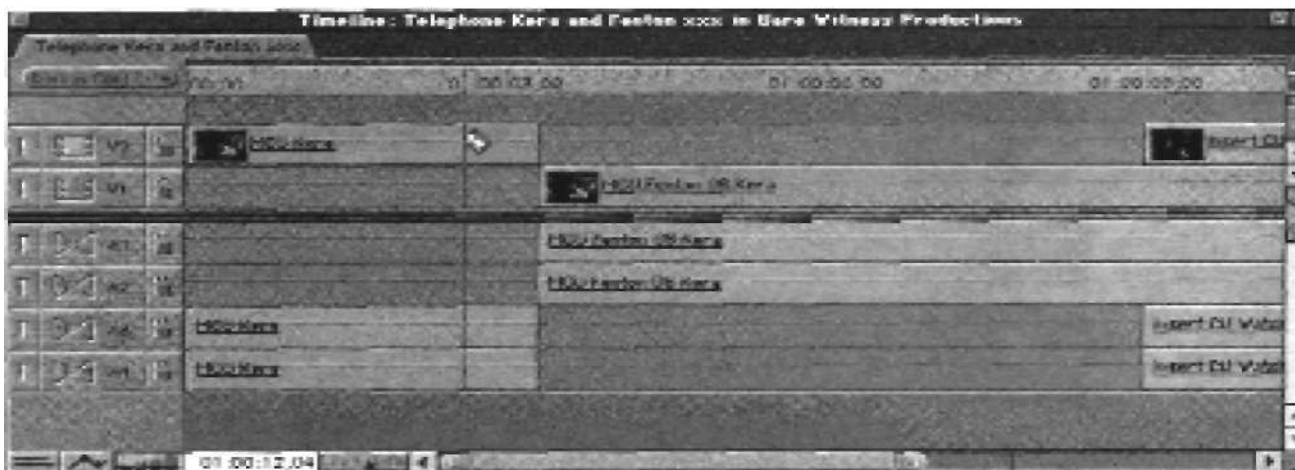
Картинка 5.48. Используя инструмент Бритву (Razor Blade), вы можете освободить место на треке V2, чтобы показать отрезок клипа на треке V1. Таким образом, вы создаете две склейки одним движением.

Допустим, вы монтируете сцену с диалогом и вы хотите подрезать конец первого клипа, чтобы уплотнить склейку. (Картинка 5.49)



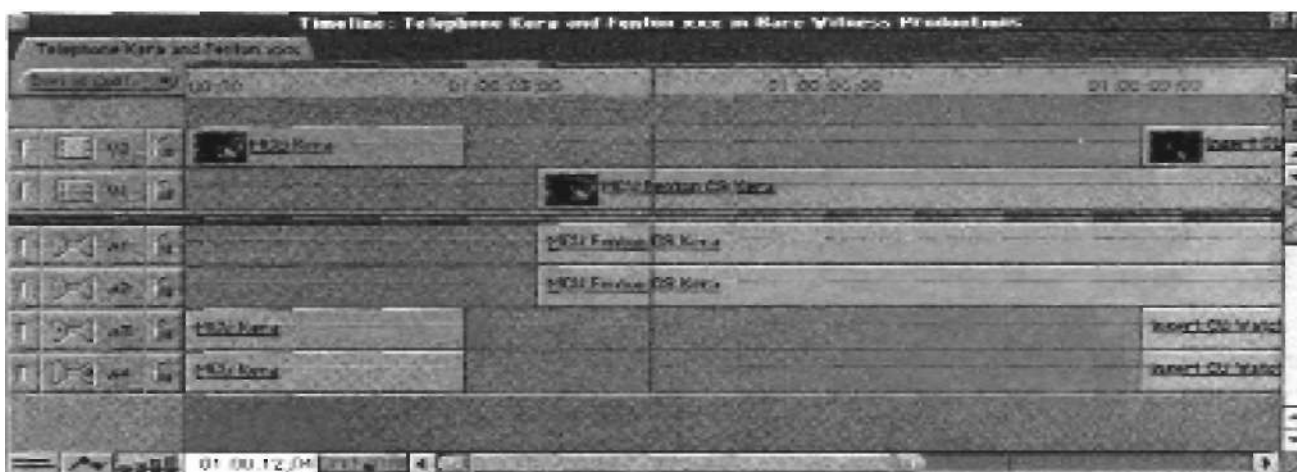
Картинка 5.49. Осуществление простой склейки по безподрезочной схеме состоит из нескольких шагов. Вот начальный пункт. В этом случае мы хотим укоротить план под названием MCU Kera.

1. Выберите Бритву (Razor Blade), нажав на соответствующий значок на панели инструментов (Tools) или нажав В на клавиатуре.
2. Поставьте курсор мыши в конце первого плана и нажмите на мышью, чтобы разбить клип на 2 куска (**Картинка 5.50**)



Картинка 5.50. Используйте Бритву (Razor Blade), чтобы разделить клип MCU Kera на 2 куска.

3. Поменяйте инструмент на Стрелочку (Arrow), нажав на стрелочку на панели инструментов или клавишу А.
4. Выберите отрезанный кусок клипа и поднимите клип 1, нажав Delete. (**Картинка 5.51**)



Картинка 5.51. Выбрав и подняв подрезанный участок клипа, мы оставляем пробел в виде черного видеосигнала и тишины.

5. Выберите клип 2 и тяните его влево, пока он не состыкуется с клипом 1. (Картинка 5.52)



Картинка 5.52. И наконец, мы выбираем второй клип (среднекрупный план Fenton OS Kera) и тянем его влево, пока он не состыкуется с новым Out-кадром клипа 1 (MCU Kera).

Перетащите, Чтобы Изменить Размер (Resize)

Вместо того, чтобы использовать Бритву, вы можете уменьшить размер клипа, просто схватив и перетянув его конец. Когда вы берете за край клипа, чтобы изменить его длительность, ваш курсор меняется на инструмент Изменение Размера (Resize).

(Картинка 5.53) Очень соблазнительно просто потянуть клип за конец, чтобы изменить его размер, однако это далеко не самый точный способ работы.

Также помните, что вы должны перепробовать как можно больше монтажных решений во время монтажа последовательности. Поэтому, если вы хотите использовать Изменение Размеров (Resize) для изменения длительности клипа, то обозначьте границы изменения маркерами. Теперь вы можете вытягивать или сокращать конец клипа, но вы это будете делать по отношению к определенным местам.

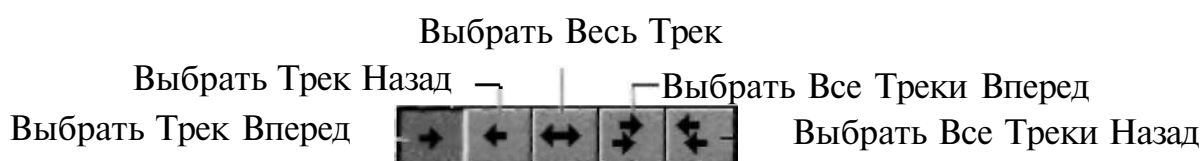
Курсор Изменения Размеров (Resize)



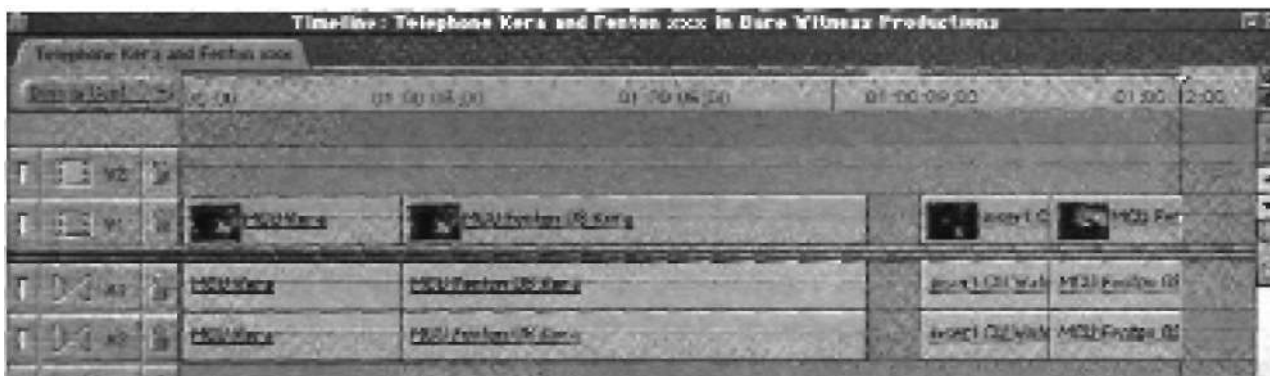
Картинка 5.53. Инструмент Изменение Размеров (Resize) появляется, когда вы перетаскиваете границы клипа на линейке, чтобы изменить длительность клипа. Используйте маркеры в качестве ориентиров при изменении длительности клипа.

Инструменты Выбора Трека (Select Track)

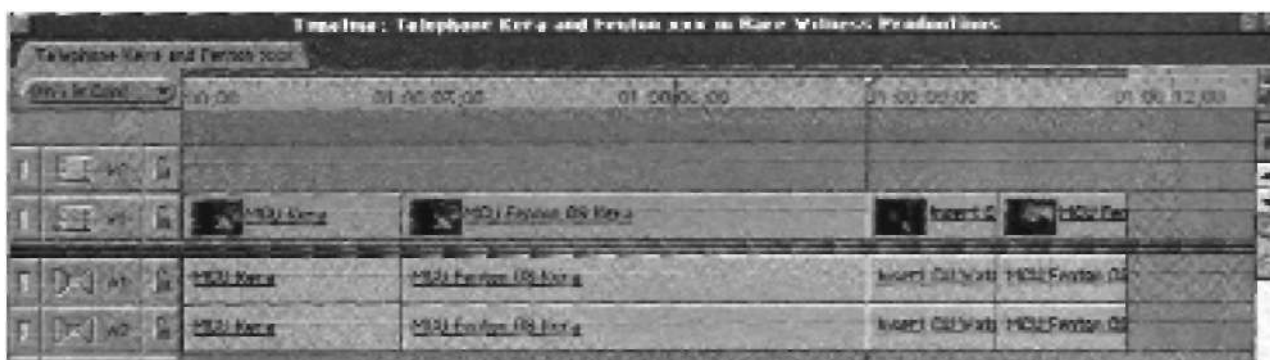
Другой удобный набор инструментов для монтажа на нескольких треках - это Выбора Трека (Select Track). (Картинка 5.54). Они позволяют выбрать вам все клипы на данном треке вправо или влево от текущего положения курсора или все клипы на всех треках. Если, на примере диалога, который мы только что приводили, за клипом 2 было бы много других клипов, перетаскивание клипа 2 влево для стыковки с клипом 1 оставило бы пробел после клипа 2 (Картинка 5.55). Если бы, вместо этого вы бы выбрали все клипы справа с помощью инструмента Выбрать Трек Вперед (Select Track Forward), когда вы перетягивали его влево, не осталось бы никакого пробела. (Картинка 5.56)



Картинка 5.54 Инструменты Выбора Трека (Select Track) очень удобны при безподрезочной схеме монтажа. Если выбран какой-либо трек, вы можете добавить к этому выделению другие треки, удерживая Shift.



Картинка 5.55. Если мы двигаем лишь один клип, мы оставляем на его месте пробел.



Картинка 5.56. Инструмент Выбора Трека (Select Track) дает возможность одновременно их передвинуть. Таким образом, вы устраняете все пробелы. Также, использование функции Ripple Delete для подрезанного участка автоматически податет все клипы вправо.

Монтаж На Быстром Треке

Недостаток безподрезочной модели еще состоит и в том, что кроме медленного темпа работы, он страдает неточностью. Часто остаются пробелы в тех или иных местах, что приводит к черным "подрывам" между склейкам во время воспроизведения последовательности. Функция Привязки (Snapping) помогает с этим бороться, но все равно за всем уследить трудно.

Конечно, если вы выучите некоторые более продвинутые инструменты Final Cut Pro, вы сможете делать эти склейки и быстрее. Например, если бы клипы из предыдущего примера были бы на одном треке, а не на двух, вы бы смогли разбить клип 1 на две части с помощью инструмента Razor Blade и потом убрать пробел инструментом Ripple Delete (Картинка 5.57). А инструмент Ripple Delete сделал бы эту склейку вообще за один шаг. (См. раздел о Ripple Delete в Главе 6).



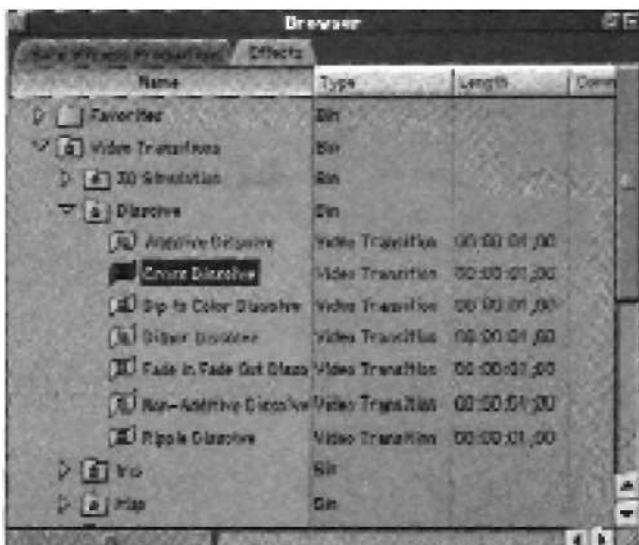
Картинка 5.57. Когда все клипы находятся на одном треке, вы можете делать больше операций за один шаг.

ПЕРЕХОДЫ

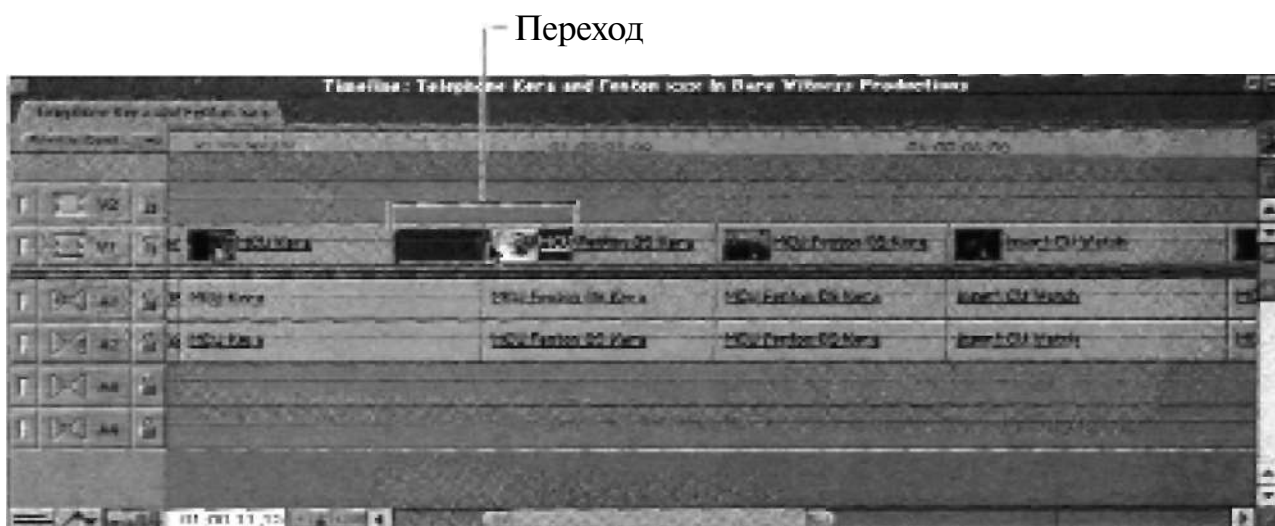
Каждая монтажная склейка - это переход от одного плана к другому, поэтому, склейки в каком-то смысле - уже переходы. Если же вы хотите применить какие-то специальные переходы, как например наплыв или вытеснение, вы должны применить их к склейкам как специальные эффекты.

Переходы можно осуществить несколькими способами. Если вы предпочитаете графический интерфейс, вы можете выделить переход в колонке Эффекты (Effects) и перетянуть один на нужную склейку на вашей линейке (Картинка 5.59). Если вы уже находитесь на монтажной склейке, вы можете перетянуть эффект прямо в окно Canvas. С другой стороны, вы можете воспользоваться меню Эффекты (Effects) и

выбрать нужный переход из подменю Видеопереходы (Video Transitions). Меню Эффекты и таблица Эффекты дублируют друг друга. Если вы измените что-то в таблице браузера, это отразится и на самом меню.

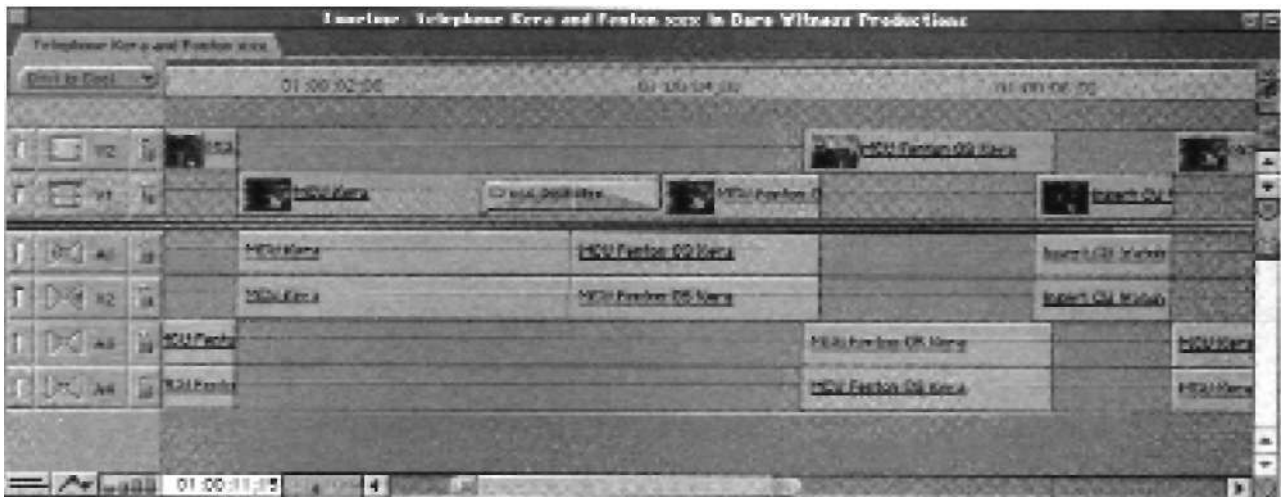


Картинка 5.58. Таблица Эффект (Effects) в браузере (Browser) отражает список всех доступных эффектов.



Картинка 5.59. Перетяните переход из таблицы Эффекты на линейку и отпустите на склейку. Вы можете перетянуть эффект прямо в окно Canvas, если воспроизводящая головка находится прямо на склейке.

Вы можете применить переходы из меню Эффекты (Effects), если воспроизводящая головка находится прямо на склейке. Иначе, названия эффектов будут неактивны. Также, вы можете применить переход к двум клипам, которые находятся на одном треке. (Картинка 5.60)

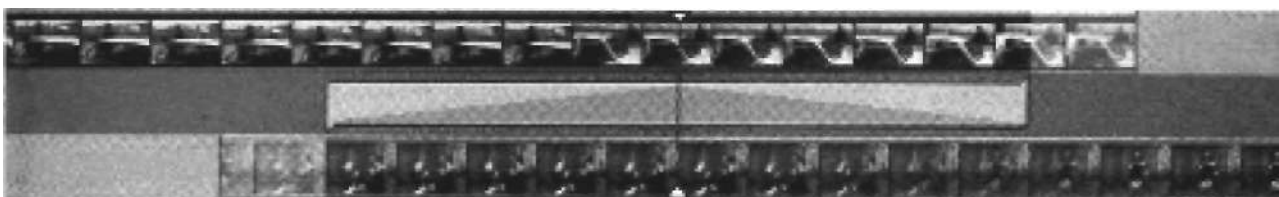


Картинка 5.60. Применение перехода требует, чтобы клипы находились на одном треке. Даже если вы предпочитаете раскидывать все клипы между двумя треками, когда необходимо сделать переход, вам придется переставить два соседних клипа на один трек.

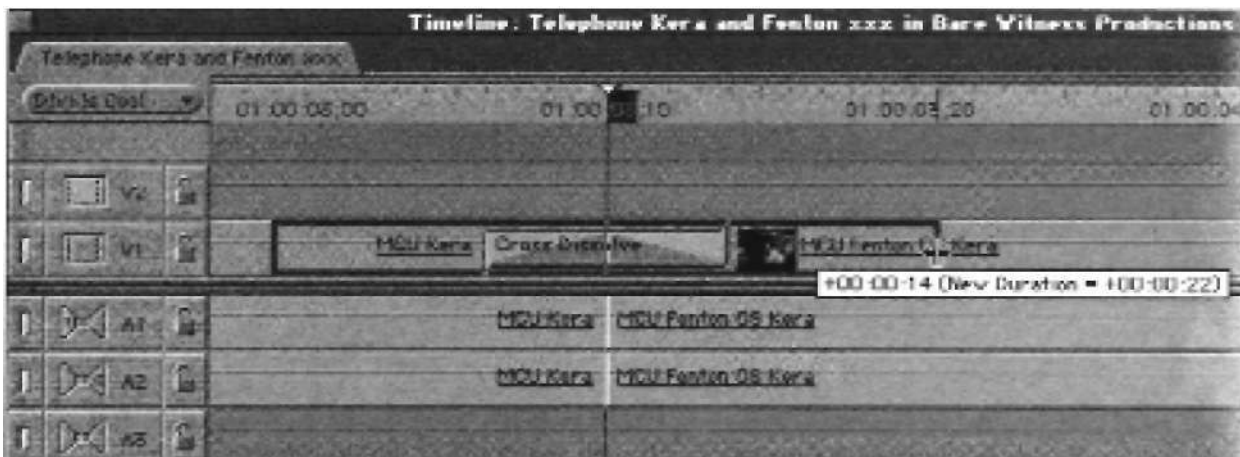
Вы также можете применить переход, нажав клавиши Command+T. Это применит переход по умолчанию к тому переходу, на котором в данный момент находится курсор и по отношению к выбранному треку. Вы можете задать переход по умолчанию, выделив тот или иной переход в таблице Эффекты (Effects) браузера и применив функцию Set Default (Выставить по Умолчанию) в меню Эффекты (Effects).

Убедитесь, Что У Вас Достаточно Материала В Запасе

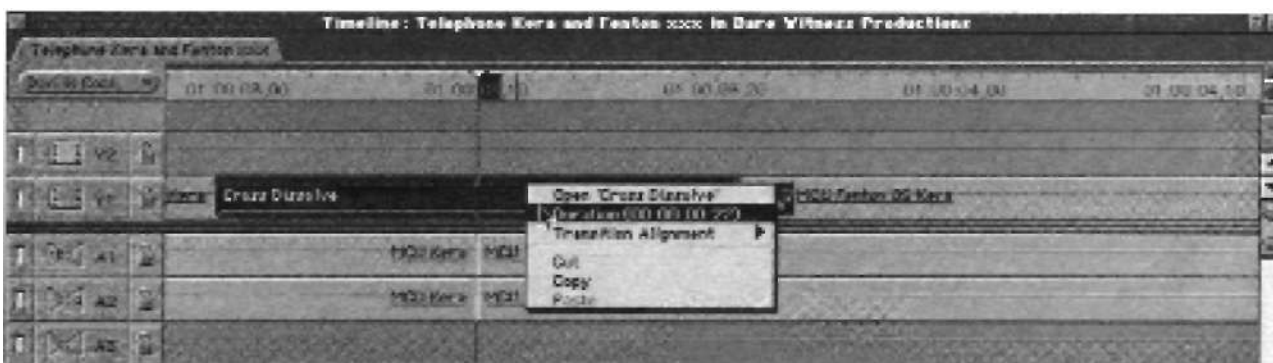
Переходы требуют времени, поэтому на них нужно дополнительное место в конце уходящего и начале наступающего клипа. По умолчанию переход длится одну секунду. Это значит, по обе стороны переход у вас должно быть как минимум по полсекунды "лишнего" материала, чтобы можно было применить эффект (**Картинка 5.61**). После того, как вы применили переход, вы можете изменить его длительность, либо растянув иконку Эффект (Effect) за края (**Картинка 5.62**), либо изменив длительность посредством контекстного меню (**Картинка 5.63**). Вы сможете увеличить длительность перехода лишь настолько, насколько у вас есть дополнительного материала по обе стороны перехода у прилегающих друг к другу клипов.



Картинка 5.61. Каждый переход требует дополнительного материала по обе стороны монтажной точки, чтобы "покрыть" длительность эффекта. И эти кадры должны быть без очевидных ошибок, таких как операторский или технический брак.



Картинка 5.62. Переходы растягиваются симметрично относительно склейки и требуют дополнительных кадров со стороны обеих клипов. Вы можете увеличить длительность перехода, просто потянув за край соответствующей иконки.



Картинка 5.63. Вы можете ввести длительность вашего перехода в числовом виде, выбрав пункт *Duration* (Длительность) из контекстного меню. Для доступа к контекстному меню, щелкните мышью по иконке перехода с нажатой клавишей *Ctrl*.

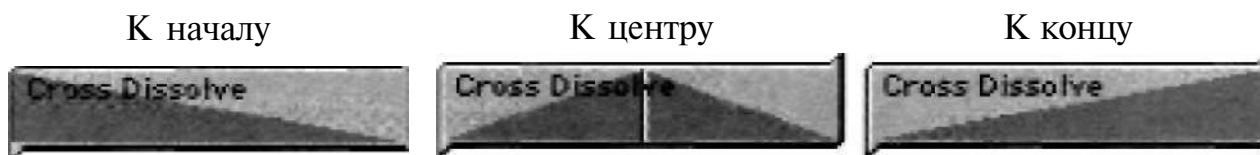
Решите, Где Начинаются И Оканчиваются Переходы.

За каждым переходом кроется склейка и эта склейка может находиться в трех местах:

- в начале перехода
- посередине перехода
- в конце перехода

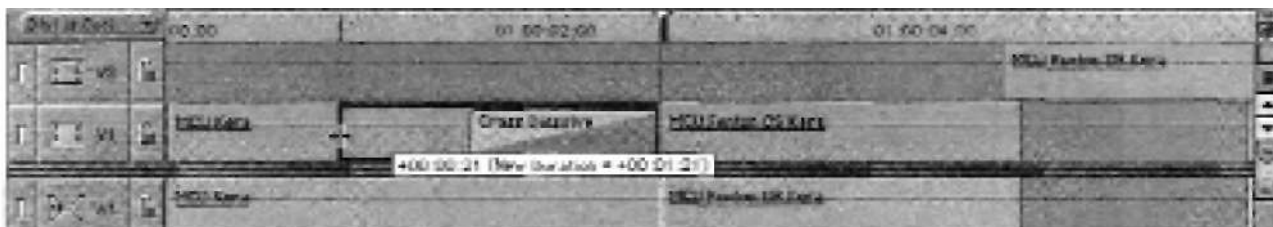
Это очень важный момент, так как он влияет на характер взаимодействия клипов между собой во время перехода.

Иконки переходов в Final Cut Pro дают графическое представление того, в каком из этих трех положений находится склейка (**Картинка 5.64**) Вы можете выбрать один из этих трех вариантов, когда будете перетаскивать переход из таблицы на линейку. Переход будет соответствующим образом прикрепляться к склейке, подсказывая, где его следует отпустить. После того, как вы его бросили, вы сможете, если надо будет, изменить его профиль через подменю Transition Alignment (Выравнивание Перехода) меню Sequence (Последовательность).



Картинка 5.64. Иконка перехода показывает, где начинается переход - в начале, в центре или в конце. Это положение может быть изменено через контекстное меню.

Если у вас переход с выравниванием по центру и вы измените его длительность с одной до двух секунд переход равномерно разойдется в обе стороны. (Как показано на **картинка 5.62**). В случае, если это переход, который оканчивается на склейке, то переход разойдется только в одну сторону - влево, за счет предшествующего клипа. Вам потребуется секунда дополнительного материала в этом клипе, но переход будет использовать уже наличные кадры, так что вам не стоит волноваться, что у вас вдруг закончится материал. (**Картинка 5.65**)



Картинка 5.65. Когда вы растягиваете односторонний переход, он растягивается только в одном направлении.

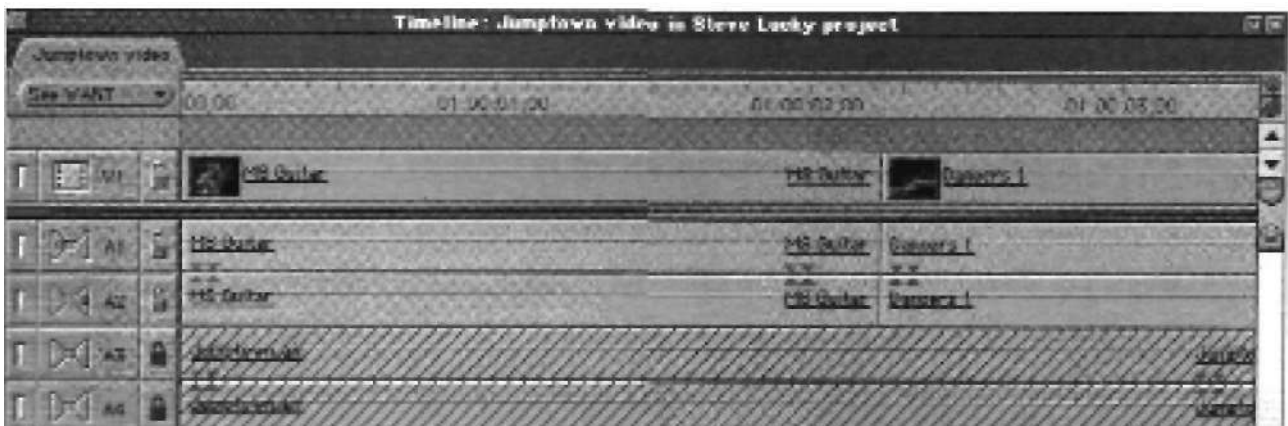
Если вы поняли этот принцип, я могу предложить способ использования переходов, если у вас нет лишнего материала специально на переход. Это также поможет вам применять правильные переходы - то, о чем мы говорили в главе 2.

Например, в музыкальном видео, которое я монтировал для Стива Лаки и группы “Бродяги Румба” был наплыв от гитариста на сцене к танцорам на танцполе. Я хотел, чтобы план с танцорами начинался прямо с начала клипа, поэтому у меня не было дополнительного материала в начале кадров (**Картинка 5.66**). Я хотел присоединить еще одно движение гитариста (он покачивался в такт музыки) и наложить его на план танцоров, чтобы переход смотрелся гладко.



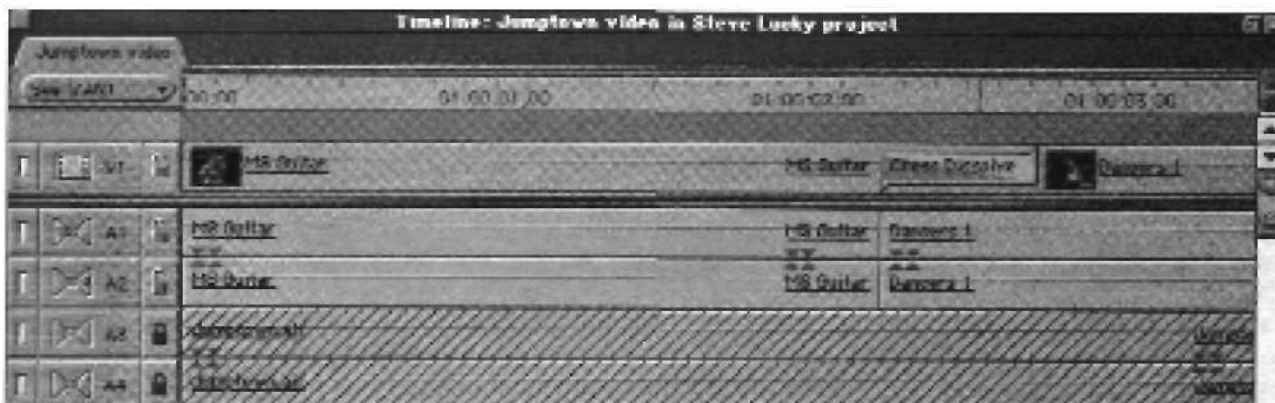
Картинка 5.66. В этом плане с танцорами я выставил In-кадр почти в самом начале клипа, как вы можете видеть на поле прокрутки.

Сначала я склеил планы встык, согласовав движения гитариста и танцоров (Картинка 5.67). Потом я поставил 1-секундный наплыв, начинающийся на склейке (Картинка 5.68). Это значит, что наплыв начинается на склейке и уходит в клип с танцорами. Я точно не знал, сколько будет длиться клип, поэтому я растянул его где-то на 10 кадров в середину клипа с танцорами (Картинка 5.69). Так как у меня было достаточно места в клипе с гитаристом, я спокойно мог растягивать наплыв вправо и не волноваться, что у меня мало места в начале клипа с танцорами - я ведь растягивал наплыв в середину клипа и мог делать это сколько угодно.

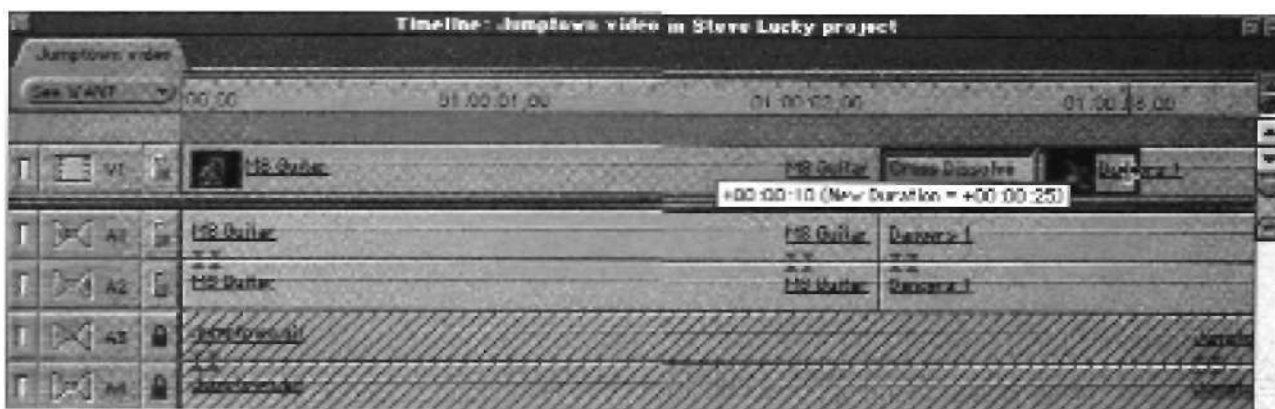


Картинка 5.67. Сначала я встык смонтировал планы гитариста и танцоров. Потом я передвинул точку монтажа в самое удобное место с точки зрения ритма музыки.

СКЛЕЙКА ВСТЫК - Склейка, противоположная наплыву или любому другому переходу.



Картинка 5.68 Когда я применяю переход, я устанавливаю его начало на склейке. Таким образом, мне не требуется дополнительных кадров перед In-кадром плана с танцорами.



Картинка 5.69. Если я растягиваю переход, он уходит в глубину плана с танцорами (вправо), выявляя больше кадров из плана с гитаристом. Так как моя склейка была точно выверена по ритму, раскачивание гитариста идет в ритм с движениями танцоров сквозь наплыв.

Измените Параметры Эффекта

Используйте Редактор Переходов (Transition Editor), если вы хотите изменить параметры эффекта, который имеет соответствующие настройки - такие как количество краев в вытеснении или центр диафрагмы при диафрагме. (Картинка 5.70). Двойной щелчок мышью по иконке перехода откроет Редактор Перехода (Transition Editor). Там вы также найдете органы управления, с помощью которых вы сможете отладить моменты начала и окончания перехода, а также поменять направление эффекта перехода.

Например, вы можете установить начало диафрагменного вытеснения на одну треть, определив процентную отметку старта. Или используя Reverse Control, вы можете установить эффект, когда переход начинается с точки и заполняет собой весь экран

(обычно вытеснение начинается со всего экрана и сходит к точке). Редактор Перехода (Transition Editor) также можно использовать, чтобы подрезать содержание клипов, попадающих под переход (см. раздел о подрезке под переходом в Главе 6).

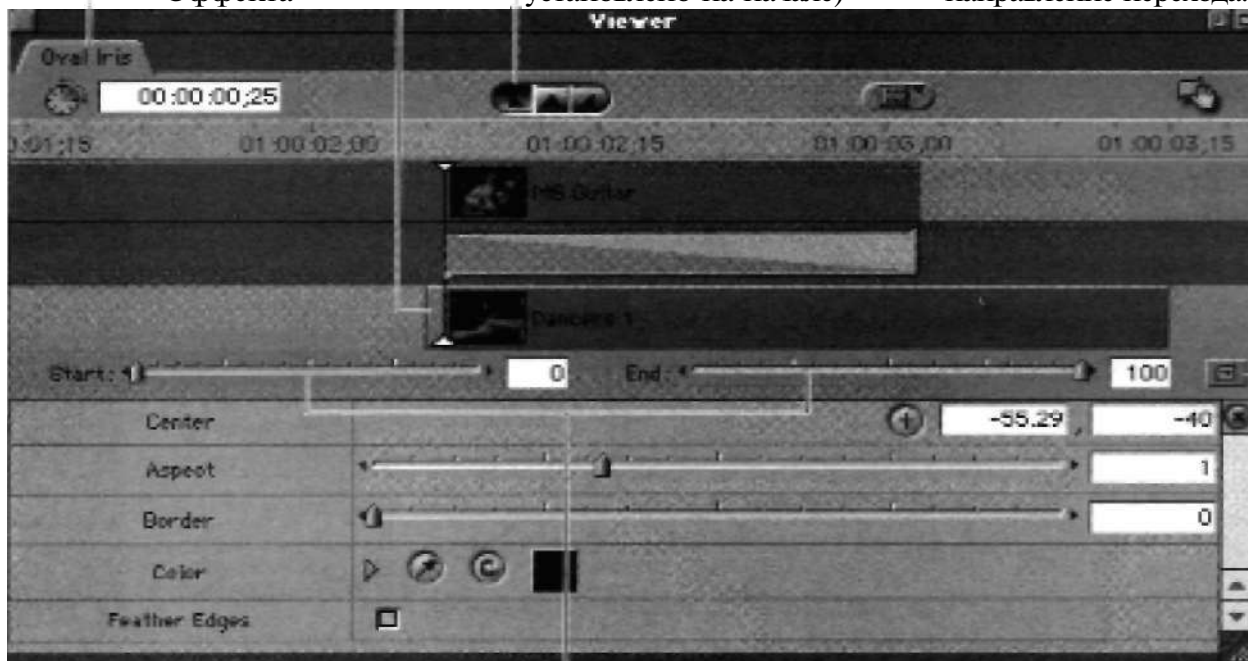
Здесь вы можете видеть, что в начале второго клипа оставалось не так уж много свободных

Название кадров.

Эффекта

Выравнивание (здесь установлено на начале)

Эта скромная кнопочка позволяет вам поменять направление перехода.



Эти органы управления позволяют вам установить начальную и конечную стадии эффекта. Если на начале вы укажете 50 процентов, дифрагма начнет работать из полуоткрытого состояния.

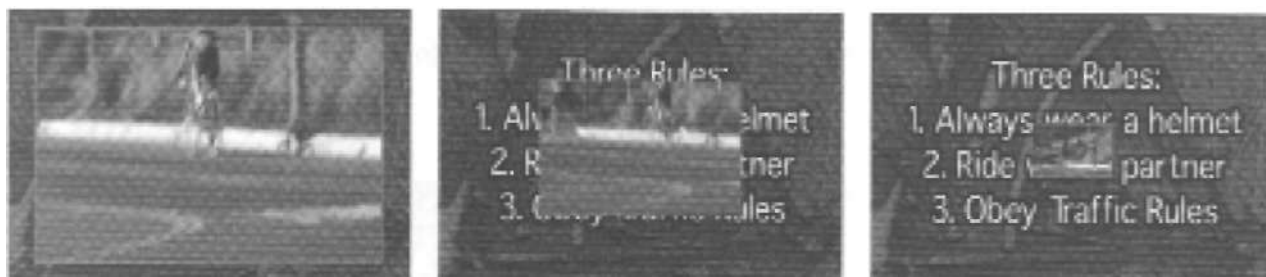
Картинка 5.70. Редактор Переходов (Transition Editor) представляет вам картину того, насколько накладываются клипы, и отображает переход как отдельный элемент. Вы также можете выставить такие параметры контроля, как центральный или конечный пункт этого эффекта овальной диафрагмы (Oval Iris).

Больше Чем Просто Наплыв

Любой переход, кроме базового перекрестного наплыва, привлекает к себе внимание и, как правило, прерывает поток повествования. Но если ваша цель - вывести зрителя из киносна, используйте как можно более яркие переходы.

Например, вы делаете ролик о безопасности при езде на велосипеде, который содержит небольшие драматические сцены, график и дикторский текст. Можно использовать, например, вытеснение после игровых сцен, чтобы дать зрителю понять, что пора подготовиться к восприятию другой информации (дикторского текста, графиков).

Какой эффект следует использовать? Думайте комплексно. В этом случае я бы поставил вытеснение, по форме напоминающее велосипед и симулирующее его колесо. Может быть, я найду в кадре ключевое место для перехода. Например, в финальном кадре велосипедист падает и исчезает из кадра. Я могу усилить драматизм плана, если применю зум-эффект точки падения.



Картинка 5.71. На этой картинке вы видите зум-переход, примененный к кадру падения. Я применил этот эффект для перехода от драматического момента к неподвижной картинке со списком правил безопасности. Для монтажа драматического момента использовались просто склейки.

Однако, будьте осторожны: так же, как и со шрифтами на плакате, лучше ограничиться использованием одного или двух переходов и регулярно их использовать в течение всего шоу. Смещение дюжины переходов нивелирует их эффект. Также, яркие переходы сходны со знаками восклицания! Если каждое предложение будет заканчиваться знаком восклицания, никто не поймет, что из них важнее, а что нет. Чем умереннее вы будете использовать такие переходы, тем они будут эффективнее.

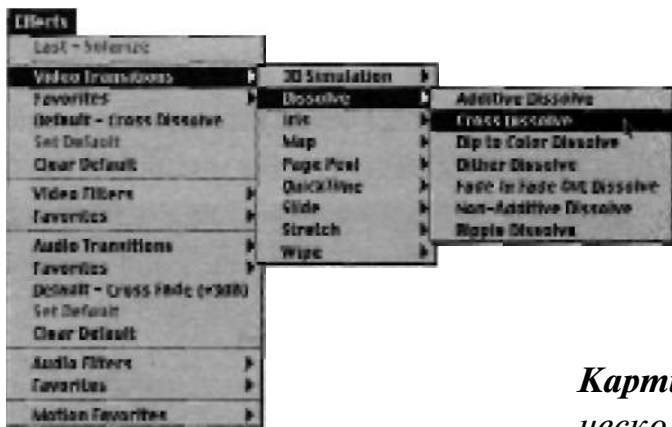
Разные Типы Наплывов

Даже среди обычных наплывов есть из чего выбирать. (Картинка 5.72). Наш простой перекрестный наплыв делится на категории, в зависимости от длительности.

(Картинка 5.73)

Также вы можете попробовать аддитивный наплыв, который смешивает цветовые гаммы двух кадров вместе, так что там где в кадрах попадают светлые участки, там и происходит выбеление. Это хорошо срабатывает на коротких переходах (меньше, чем полсекунды) и создает очень органичный эффект вспышки. Хотя в некоторых кадрах это эффект смотрится очень некрасиво.

Или попробуйте не-аддитивный наплыв, при котором светлые участки кадра растворяются темными. (Картинка 5.74). Эффект как аддитивного, так и не-аддитивного наплыва очень сильно зависит от композиции соединяемых планов.



Картинка 5.72. Final Cut Pro предоставляет несколько наплывов на выбор.



Картинка 5.73. Эта картинка показывает простой перекрестный наплыв.



Картинка 5.74. На картинках показан аддитивный (слева) и не-аддитивный наплыв (справа). Эффект очень сильно зависит от световых качеств смешиваемых кадров.



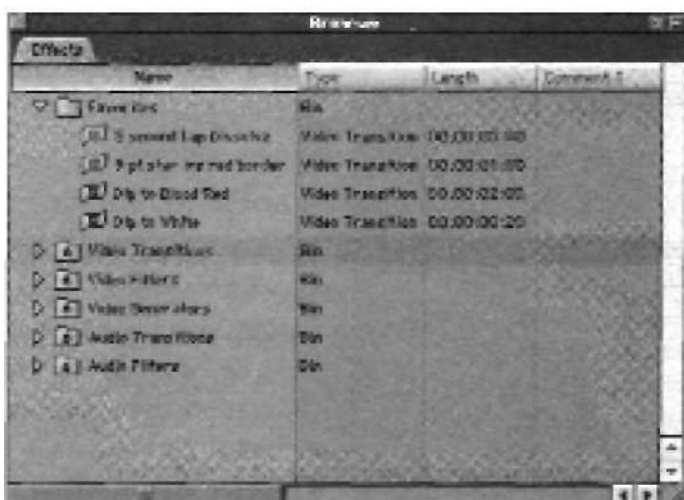
Вы также можете попробовать переход с уходом в цвет (dip-to-color dissolve), в котором, вместо двух смешивающихся картинок, первая, перед тем как перейти во вторую уходит в определенный цвет, а вторая из этого цвета появляется. Это позволяет создать вам переход, похожий на обычный ЗТМ, только с эффектом ухода в цвет. Обратите внимание: стандартная длина эффекта в секунду слишком коротка для такого перехода так как получается полусекундный уход в цвет и полусекундный выход из него.

Вы также можете экспериментировать с цветом, в который уходит план, вместо стандартного черного. Изменение его на белый - хороший способ сделать белые вспышки между кадрами (эффект засветки камеры). В этом случае переход лучше сокращать относительно стандартной длины, чтобы белые фрагменты были больше похожи на вспышки, чем на постепенное выбеливание кадра.

Выберите цвет, в который вы бы хотели увести план, - может быть красный для триллера про вампиров или голубой для вашего любимого корпоративного логотипа. Если уходите не в белое и не в черное, попробуйте подобрать цвет, который уже существует в уходящем кадре. Если ваш персонаж стоит напротив большой зеленой доски и вы "уводите" его в зеленый цвет, это создает более органичный эффект, нежели если бы вы "увели" его в цвет, которого нет в кадре. (Final Cut Pro предоставляет специальную палитру, на которой можно выбрать соответствующий цвет с вашего плана).

Настройка Переходов

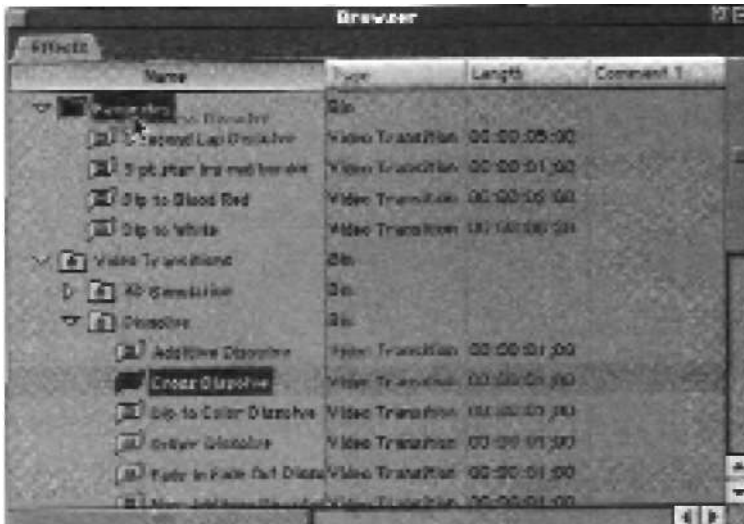
По умолчанию все переходы в Final Cut Pro длятся одну секунду. Это удачная длительность для многих случаев, но некоторые эффекты и некоторые ситуации требуют, чтобы вы изменили этот параметр. После того, как вы применили переход, вы можете изменить его длительность, растянув иконку перехода за край, используя контекстное меню или открыв переход в Редакторе Переходов (Transition Editor). Если вы хотите изменить длительность перехода перед тем, как примените эффект, это будет немного сложнее. Чтобы это сделать, вы должны скопировать переход и поместить его в папку Favorites (Избранные) (**Картинка 5.75**)



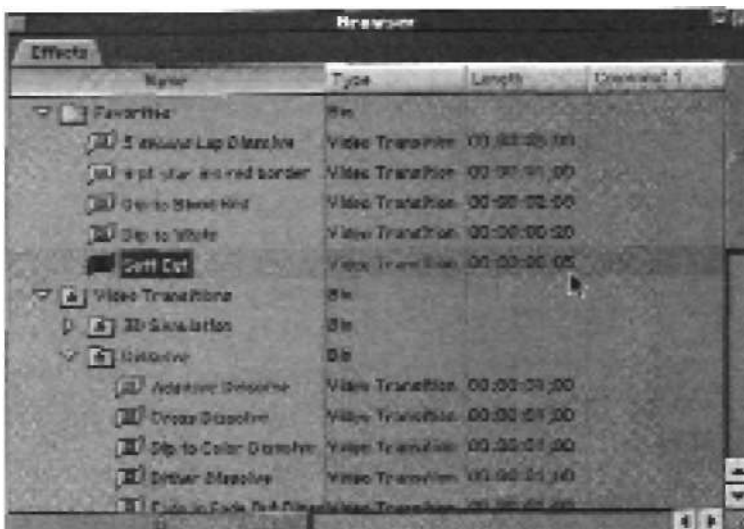
Картинка 5.75. В папке Favorites (Избранные) вы держите все персонально настроенные вами переходы. Они будут сохраняться в течение всех монтажных сессий.

Предположим, вы хотите сделать мягкую склейку в пять кадров. Сначала затащите перекрестный наплыв в папку Favorites, сделав таким образом его копию (**Картинка 5.76**). Теперь, измените колонку Length (Длительность) и выставьте значение 00:00:00:05. Переименуйте эффект в "Мягкую склейку" (**Картинка 5.77**). Этот эффект теперь доступен вам в любое время из папки Favorites меню Effects. (**Картинка 5.78**)

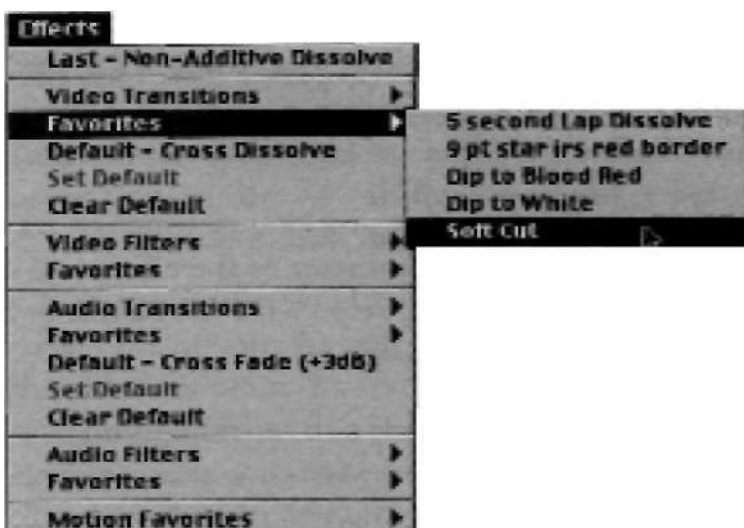
Таким образом, вы сможете сделать сколько угодно эффектов, изменив при этом не только длину эффекта. Вы можете изменить любой параметр эффекта и сохранить его в Избранном.



Картинка 5.76. Создайте новый избранный переход, перетянув в эту папку переход из другой корзины в окне Эффекты (Effects) Вы также можете перетянуть переход из линейки в папку Favorites (Избранное).



Картинка 5.77. Сделайте нужные изменения в эффекте в папке Favorites. Измените его длительность название или параметры в Редакторе Переходов (Transition Editor). Все изменения будут сохранены в переходах в корзине Favorites.



Картинка 5.78. Все эффекты, которые вы перетаскиваете в папку Favorites, будут отображаться в подменю Favorites меню Effects.

Настройка Переходов По Умолчанию

Вы можете даже установить один из этих переходов в качестве перехода по умолчанию, который будет использоваться при применении команды Заменить с Переходом (Command+T). По умолчанию этим переходом является односекундный перекрестный наплыв. Но вы можете установить на его место любой эффект, выбрав его в браузере и воспользовавшись функцией Set Default (Установить по Умолчанию) в меню Effects. Определите, какой из эффектов вы чаще всего используете и установите его по умолчанию, чтобы иметь к нему доступ простым нажатием комбинации клавиш, вместо того, чтобы каждый раз его искать в каталоге браузера.

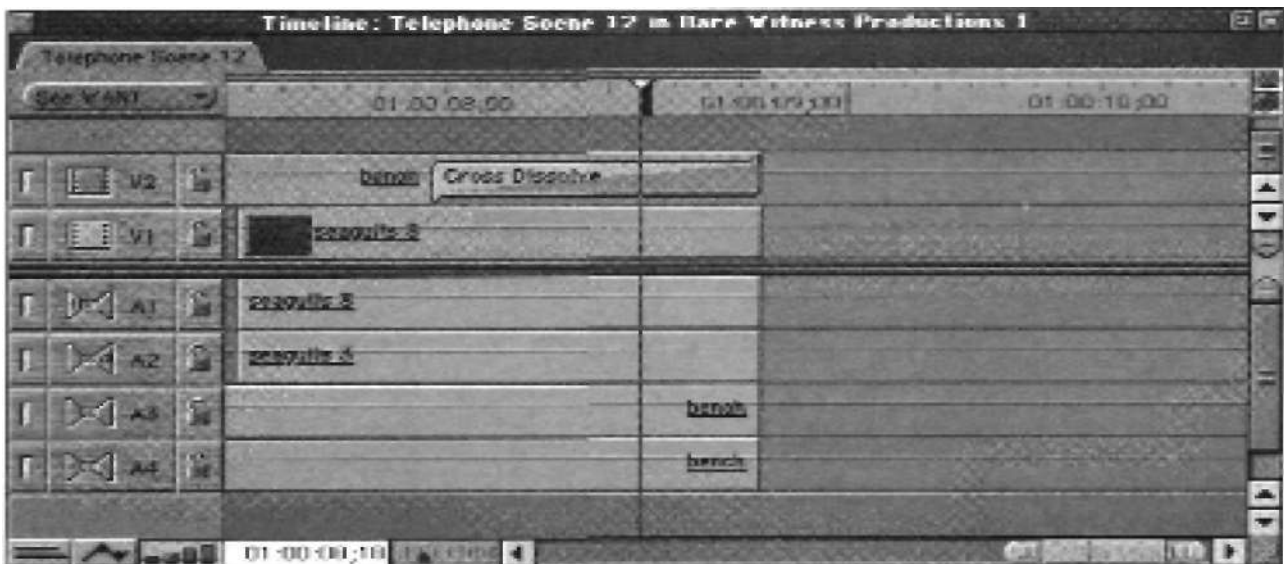
ЗТМ

Если вы примените наплыв к концу или началу целой последовательности, то вы получите эффект ухода в черное или выхода из него (**Картинка 5.79**). Это быстрый и удобный способ сделать ЗТМ, воспользовавшись, по сути тем же наплывом. Как и с любым другим переходом, если вы примените его по умолчанию к центру, вы будете использовать кадры клипа, которые были до сих пор скрытаны (до In-кадра или после Out-кадра). Поэтому я рекомендую, чтобы Out-кадр клипа был достаточно длинным, чтобы можно было в конце применить ЗТМ к концу кадра.



Картинка 5.79. Наплыв, примененный к последнему клипу в конце последовательности дает эффект ЗТМ (ухода в черное)

Эффекты, применяемые к клипу на видеотреке V2 или выше, скорее создают переход между клипом и прозрачностью, чем между клипом и чернотой. Это значит, что если вы работаете по безподрезоной схеме с двумя клипами, соединенными в конце вашей последовательности и вы применяете перекрестный наплыв на клипе V2, чтобы создать эффект ЗТМ (**Картинка 5.80**), вы скорее будете постепенно раскрывать клип на треке V1 по ходу развития эффекта.



Картинка 5.80. Применение эффекта над треком V1 будет выводить клип в прозрачность (а не в темноту). Это значит, что если клип существует на нижнем треке, он будет постепенно прояснять по ходу того, как клип на дорожке выше будет становиться прозрачным. Иногда этот эффект нужен, иногда нет.

Если вы все точно совместите, это будет вам еще одним способом осуществления наплыва, но гораздо менее точным, чем тот, который мы описали в начале главы, посвященной переходам.

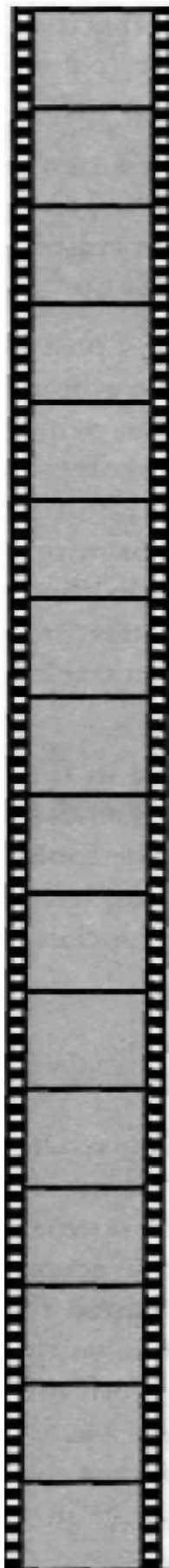
Тем не менее, это открывает перед вами некоторые дополнительные возможности. Вы можете одновременно применить много переходов на разных треках, что может создать какой-нибудь многослойный невероятный визуальный эффект. Или, скорее всего, большой визуальный беспорядок. Final Cut Pro не ограничивает вашей свободы действий. Но лишь потому что что-то возможно, совсем не обязательно это делать. В большинстве случаев простота элегантна. А, как известно, чем элегантнее - тем лучше. Пусть ваш фильм говорит со зрителем, не забрасывая его элементами, которые будут отвлекать его от содержания. Вы не спасете ваше шоу чрезмерным количеством эффектов.

ИНТЕРВЬЮ:

ВАЛДИС ОСКАРСДОТТИР

Валдис Оскарсдоттир - исландский киномонтажер, приложившая руку ко многим фильмам - начиная с "Догмы`95" "Торжества" Томаса Виттенберга.

Она также монтировала сделанный в духе "Догмы" фильм Хармони Корин "Жюльен, Мальчик-Ослик" и внесла дух непосредственности в фильм Гаса Ван Сента "В поисках форрестера"



Майкл Воль: Что происходит, когда вы заканчиваете черновой монтаж?

Валдис Оскарсдоттир: После чернового монтажа мы начинаем все сначала. Мы смотрим фильм и обычно у режиссера начинается депрессия. Все режиссеры, с которыми я работала, впадали в депрессию на этой стадии.

Но что же вы делаете?

Иду домой и смотрю телевизор, или иду в кино, что-то в этом духе. А потом возвращаюсь назад, отсматриваю некоторые сцены и наверняка попадается план, который тебе очень нравится, но в глубине души чувствуешь, что его надо отсюда выбросить, но все же не расстаешься с ним как можно дольше. На это может уйти пять недель, но после одной недели отдыха возвращаешься за компьютер и спрашиваешь себя: "И о чем я только тогда думала?"

Как вы находите оптимальный способ рассказа истории?

Я не знаю. Я смотрю кассету перед тем, как иду домой вечером, а на следующее утро история уже в твоей голове. У меня ощущение, что фильм живет сам по себе. И твоя задача почувствовать эту жизнь. Я уверена, что нельзя торопить события. Ты всегда должен быть честен со своими героями, историей, фильмом. Это три обязанности, которые надо выполнять.

Как вам работалось на "Торжестве"?

Ну, со всей этой ручной камерой и подобными вещами у меня было ощущение, что я играю, ведь я могла делать, что хочу. Никто мне не говорил: "Не делай этого. Этого нельзя" или "Не пересекай "восьмерку", а то собьешь зрителей с толку". У нас было 56 часов материала и некоторые сцены снимались двумя, тремя, а то и четырьмя камерами одновременно. А потом надо было все собрать по порядку. Итак, после трех недель работы мы поняли, что если бы мы коллективно отсматривали все дубли, мы бы никогда не закончили. Поэтому мы сели в большую комнату и режиссер Томас Виттенберг сидел на диване в наушниках, отсматривал материал и говорил, какие дубли берем, а какие - нет, а я сидела за компьютером и монтировала. Было на самом деле очень приятно, потому что, если он в чем-то сомневался, он спрашивал меня, а если возникали вопросы у меня, я задавала их ему.

Что влияет на ваш стиль монтажа?

Я учусь у каждого нового фильма, в котором работаю. Но на меня также влияет буквально все, с чем я сталкиваюсь в жизни - все фильмы, музыка и книги, которые я прочитала и картины, которые я увидела. Я беру все это с собой в монтажную и использую.

ГЛАВА ШЕСТАЯ.

ПРОДВИНУТЫЙ МОНТАЖ.

Как-то я сравнил монтаж с созданием мозаичной картины, но если быть более точным, монтаж - это игра в шахматы, где каждая склейка - это ход. У тебя есть дюжина возможных подходов, но каждый твой шаг по-разному влияет на дальнейший ход событий. И, обдумывая каждый ход, вы должны предугадывать дальнейшее развитие событий хотя бы на несколько ходов вперед. И всегда вы должны держать в поле зрения всю доску, весь фильм.

К счастью, в монтаже у вас нет оппонента (кроме времени и, возможно, вашего продюсера). Более того, Final Cut Pro обеспечивает вас 99 шагами отката действия и, приняв какое-то решение, вы можете воплотить свою идею, дать ей несколько шагов хода, пока не увязнете, а потом вернуться назад. И так как Final Cut Pro - неразрушающая система монтажа, вы можете попутно сохранять разные версии вашей последовательности (или всего фильма) и предоставить режиссеру шанс выбрать окончательный вариант.

ПОГРУЖАЕМСЯ В РАБОТУ

Если вы найдете сердце сцены, склейки полетят, как капли в водопаде. Вы проводите ток действия сцены и ваши руки еле сдерживают ваши идеи. Ради этих магических моментов монтажеры и живут. Когда вы входите в ритм, вы хотите работать максимально быстро - и Final Cut Pro оснащен продвинутыми инструментами, которые обеспечивают этот почти не требующий усилий творческий процесс.

Конечно же, вы можете создавать шедевры с Final Cut Pro, освоив лишь простейшие его функции. Но чем дольше вы с ним работаете, тем больше его познаете и учитесь извлекать пользу из самых таинственных его функций. Эта глава - лишь проба передовых возможностей Final Cut Pro и того, как ими пользуются профессионалы-монтажеры.

Летаем По Склеякам

Например, в "Хочу" есть сцена, где Трей и Бен проникают на склад своей компании, чтобы украсть несколько компьютеров. Бен хладнокровен, а Трей до смерти боится быть пойманным. Когда я монтировал эту последовательность, я видел всю сцену в голове, план за планом, все сразу. Чтобы поспевать за ходом моих мыслей, я просто летал по склейкам, создавая непрерывные склейки по обеим краям каждого плана.

(Картинка 6.1)

Ведь с Final Cut Pro это просто.



Картинка 6.1. Во время создания сцены, я поддерживал непрерывность по обе стороны плана сразу после того, как выкладывал их на линейку.

ПОДРЕЗКА (TRIMMING)

Безподрезочная схема, которую я описывал в прошлой главе, идеально подходит для черновой сборки вашей сцены, но она вряд ли подходит для того монтажа со скоростью звука, который я только что описал. Инструменты подрезки - как раз то, что надо для такого монтажа. Они дают возможность контролировать обе стороны склейки сразу или даже шлифовать две склейки сразу. И столь быстрая работа не только эффективна - она просто возбуждает.

Тримминг (подрезку) можно определить как всю работу с вашей последовательностью после того, как начальные клипы уже на линейке. В то время, как это точное определение, согласно с ним, большинство тех муторных техник, которые я описал в главе 5, "Базовый монтаж", тоже относятся к триммингу. Поэтому позвольте мне здесь уточнить содержание этого понятия, перечислив те продвинутые техники, которыми пользуются профессиональные монтажеры для быстрого и уверенного монтажа с помощью тримминг-инструментов Final Cut Pro: Roll, Ripple, Slip, и Slide.

Инструмент Roll-Edit

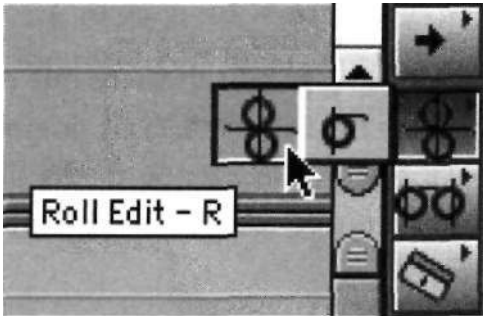
Простейшая тримминг-операция - это Roll Edit. Roll Edit укорачивает один клип за счет удлинения другого - одной операцией (**Картинка 6.2**). Не важно, укорачивается ли предыдущий клип (клип 1) и удлиняется следующий (2) или наоборот; суммарная длина последовательности не меняется.

Я уже рассказывал о прекрасных возможностях применения этого инструмента, таких как поддержание непрерывности склейки и создание расщепленных склеек (см. главу 3, "Монтажные Шаблоны"). Но Roll Edit имеет гораздо большее поле применения.

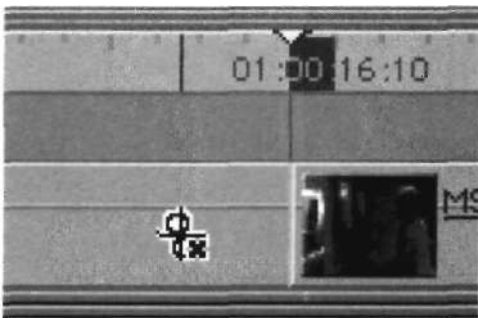


Картинка 6.2. Roll Edit перемещает склейку, укорачивая один клип за счет удлинения соседнего. Он не трогает все остальные элементы последовательности.

Активируйте Roll Edit, выбрав его из палитры инструментов (Tools) (**Картинка 6.3**) или нажав клавишу R на клавиатуре. Roll работает только на склейках. Если вы попытаете применить его к середине клипа, возле курсора появится маленький крестик (**Картинка 6.4**). Это поможет вам разобраться, где этот инструмент будет работать.



Картинка 6.3. Инструмент Roll похож на пару бобин с киноленткой. Две бобины для того, чтобы вы не забывали, что вы изменяете обе стороны склейки, когда применяете этот инструмент. Инструмент Ripple (о нем позже) содержит лишь одну бобину и, соответственно, работает с одной стороной бобины.



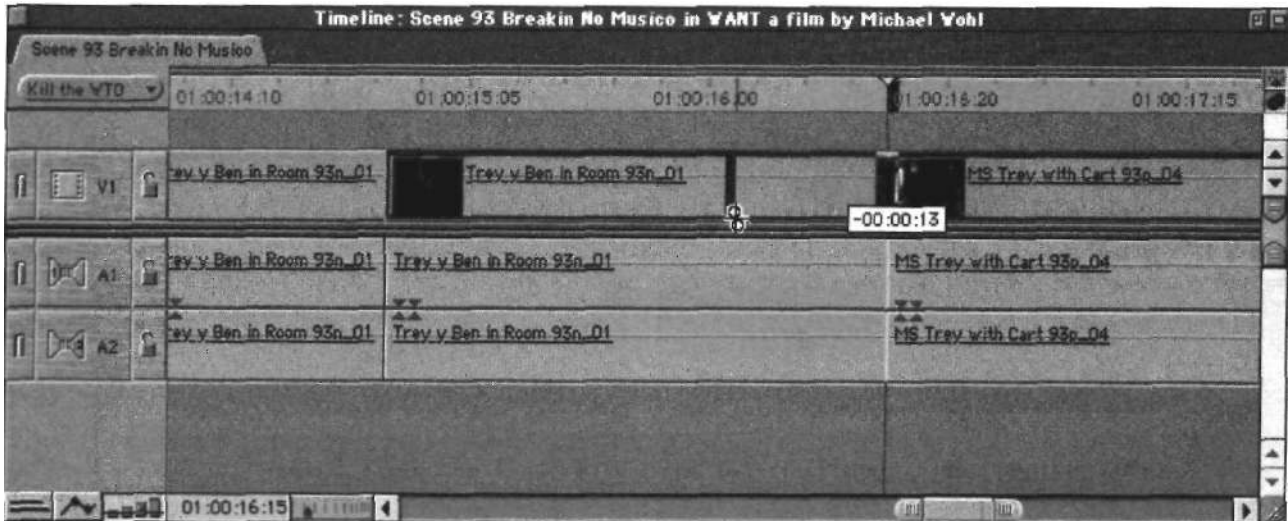
Картинка 6.4. Инструмент Roll работает только на склейках. Если ваш курсор находится в области, где этот инструмент работать не будет, возле иконки Roll появляется маленький крестик.

Если Roll активирован, простейший способ использовать этот инструмент - щелкнуть по склейке и перетащить ее (см. **картинку 6.2**). Будет появляться окно с подсказкой, сообщающей, на сколько кадров вы передвинули склейку. Если масштаб линейки слишком общий, перетаскивание будет очень неточным. Удержание клавиши Command поможет сгладить эту проблему, ограничив "разгон" перетаскивания до одного кадра за один раз.

Если вы двигаете и аудио- и видео-склейку, то вы просто двигаете склейку. Если же вы будете двигать или звук и видео само по себе, вы создадите расщепленную склейку (**Картинка 6.5**). Если же вы двигаете синхронный элемент, например, говорящую голову или закрывающиеся двери машины, вам лучше всего двигать всю склейку, чтобы сохранить синхронность материала.

Я "катаю" каждую склейку почти в каждой последовательности назад и вперед, пока не почувствую, что она улеглась на свое место. Мне тяжело даже представить, как часто вы будете пользоваться этим инструментом, после того, как познакомитесь с ним.

ПОДСКАЗКА: Когда вы производите крохотные изменения, буквально в один кадр, чтобы добиться непрерывной склейки, двигайте склейку по кадрику, пока не почувствуете, что прошли нужное место. Потом вернитесь на 1-2 кадрика назад, пока не почувствуете, что она нашла свое место.



Картинка 6.5. Катая только видеоклип, я могу создать J-склею, которая сгладит переход между двумя кадрами.

Режим Окна Canvas

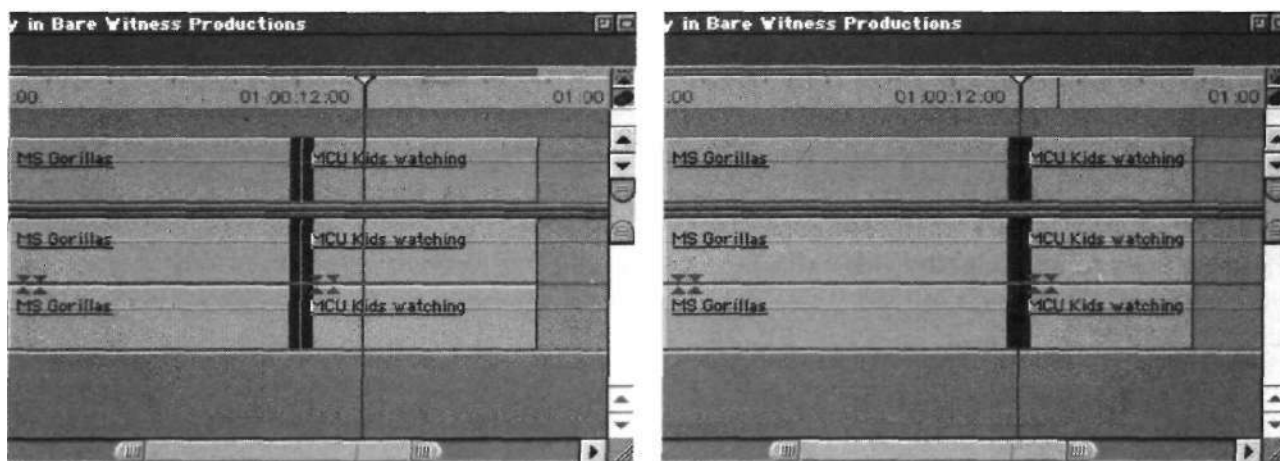
Каждый раз, когда вы катаете склейку по линейке, окно Canvas временно переключается в режим двойного дисплея, отображающего два кадра на стыке, который вы изменяете. (**Картинка 6.6**) Это очень помогает определить, где на самом деле надо ставить склейку. По ходу того, как вы катаете склейку назад и вперед, вы можете принимать решения, исходя из содержания и композиции кадров по обе стороны монтажной точки.



Картинка 6.6. Во время катания клипа, смотрите на окно Canvas, где вы увидите, кадры, которые станут вашей новой склейкой.

Инструмент Extend Edit.

Так как в практике монтажа Roll Edit используется очень часто, мы разработали способ осуществлять эту команду одной операцией. Команда Extend Edit катает выбранную склейку в ту точку, где в данный момент находится воспроизводящий курсор. (Картинка 6.7)



Картинка 6.7. Вы можете катать склейку, не пользуясь командой Roll Edit.

Это производит тот же самый эффект, что и прокатывание склейки с помощью Roll Edit, только с помощью нажатия клавиши E. профессионалы используют эту функцию "на лету". Например, допустим, что в вашем распоряжении имеется последовательность с детишками, рассматриваемыми горилл в зоопарке. У вас есть две грубые склейки:

1. общий план. Дети смотрят на горилл.
2. средний план. Гориллы.
3. среднекрупный план. Лица детей.

Но с кадром 3 у вас проблемы: В среднекрупном плане дети с интересом смотрят на горилл. Но в начале плана один ребенок смотрит устало себе под ноги, а не на горилл и не с интересом. Но через секунду он поднимает глаза и начинает вяло интересоваться предметом всеобщего восхищения. Вы можете исправить положение, растянув кадр с гориллой с помощью команды Extend, чтобы перекрыть нежелательные моменты кадра 3 (Кто будет против еще нескольких кадров с гориллами?). Вот, что надо сделать, чтобы с помощью инструмента Extend Edit добиться желаемого результата.

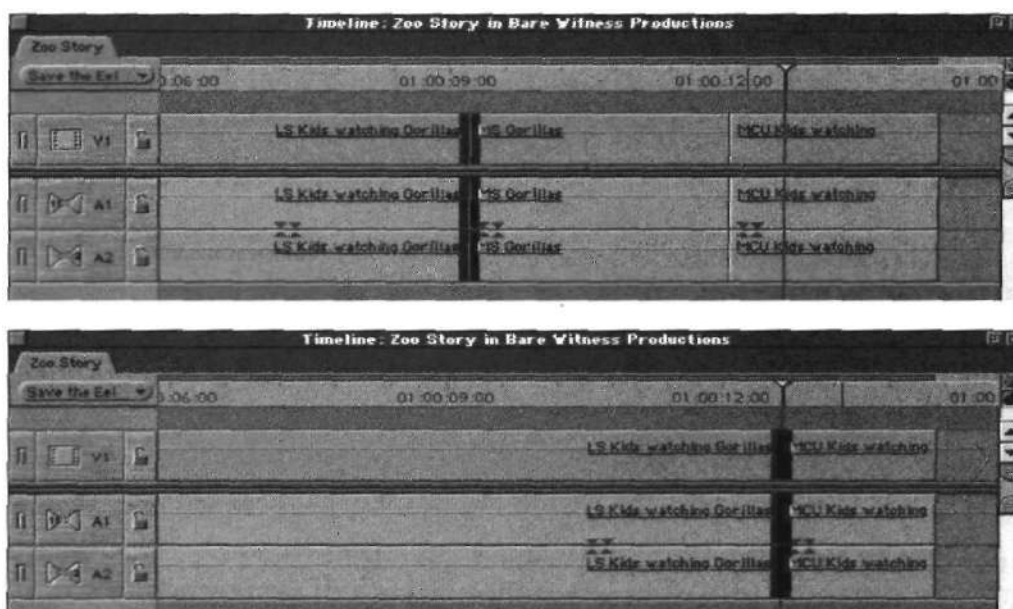
1. Выберите точку монтажа между кадрами 2 и 3.
2. Запустите воспроизведение последовательности.
3. В нужный момент (когда ребенок поднимает глаза) нажмите клавишу E.

И все! Никаких маркеров, перетаскивания, отсчета кадров, которые надо подрезать. Если вы делаете эту операцию "на лету", Final Cut Pro окажет вам честь, вернув воспроизводящий курсор на несколько секунд назад и проиграв новую склейку. Extend Edit работает и при обратном воспроизведении, просто надо проделать все то же самое, запустив обратное воспроизведение.

Удаляйте Планы с Помощью Extend Edit

Вы можете даже расширить вашу склейку за следующую склейку, удаляя тем самым целый план. Это еще одна высокоэффективная стратегия монтажа.

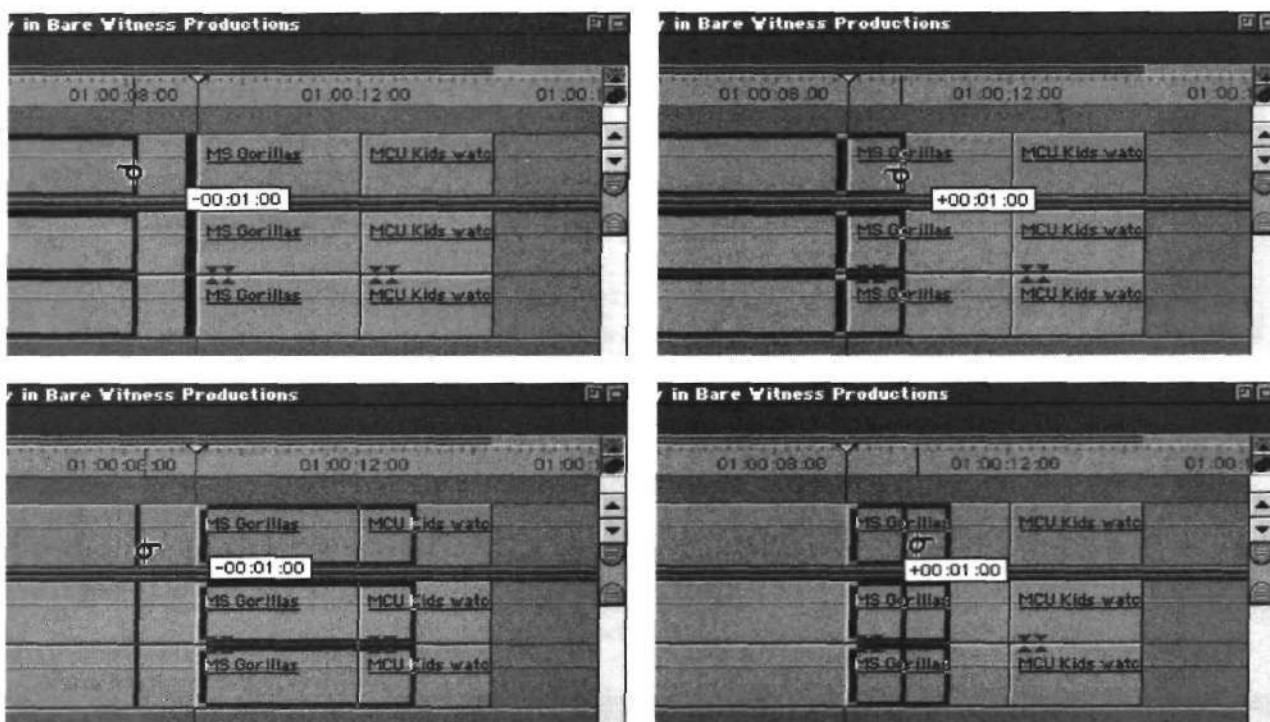
Допустим, вы бы хотели смонтировать сцену без кадра горилл - и вы расширяете план 1 (общий план наблюдающих детей) за склейку 2 (план с гориллами) и за план 3 (с уставшим ребенком), чтобы в конце концов не было ни гориллы, ни скучающих детей. Выберите склейку между планами 1 и 2, поставьте воспроизводящий курсор в нужном месте кадра 3 и осуществите Extend Edit (**Картинка 6.8.**) Вы получите два плана детей, без горилл и без кусочка со скучающим ребенком.



Картинка 6.8. Если у вас достаточно материала в нужном плане, вы можете расширить склейку как угодно долго. В этом случае, мы полностью заменили второй план

Инструмент Ripple Edit

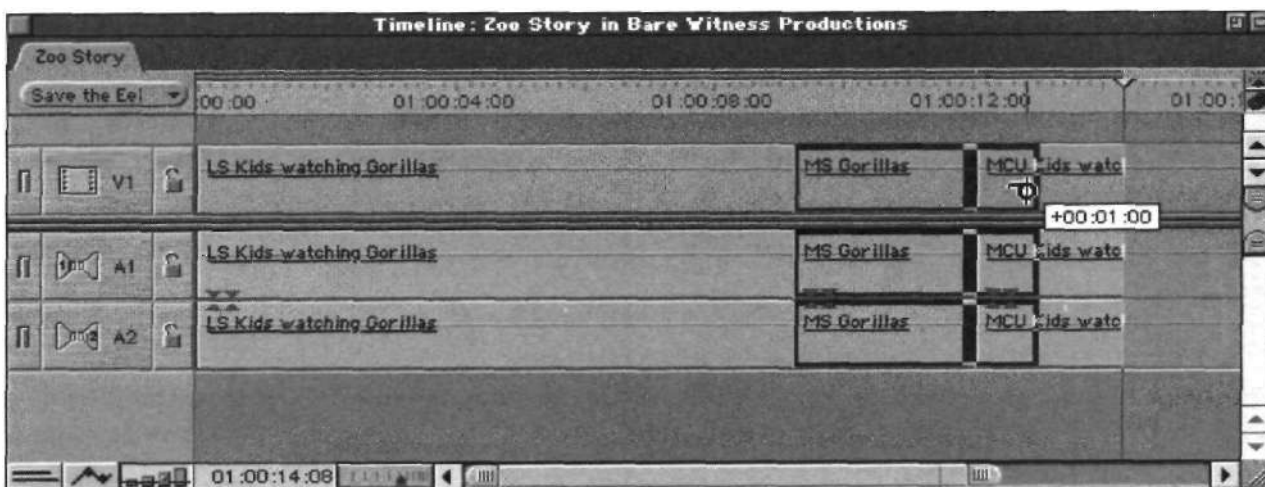
Ripple Edit изменяет склейку, изменяя длительность лишь одного плана. Это влияет на общую длительность целой последовательности. В то время, как катать склейку вы можете только в двух направлениях, перемещать ее с помощью Ripple Edit можно в четырех направлениях (**Картинка 6.9**). Ripple Edit - один из самых мощных инструментов Final Cut Pro, но неосторожное использование его может привести к хаосу на всех остальных треках.



Картинка 6.9. С помощью Ripple Edit вы можете изменять любой край склейки в любом направлении.

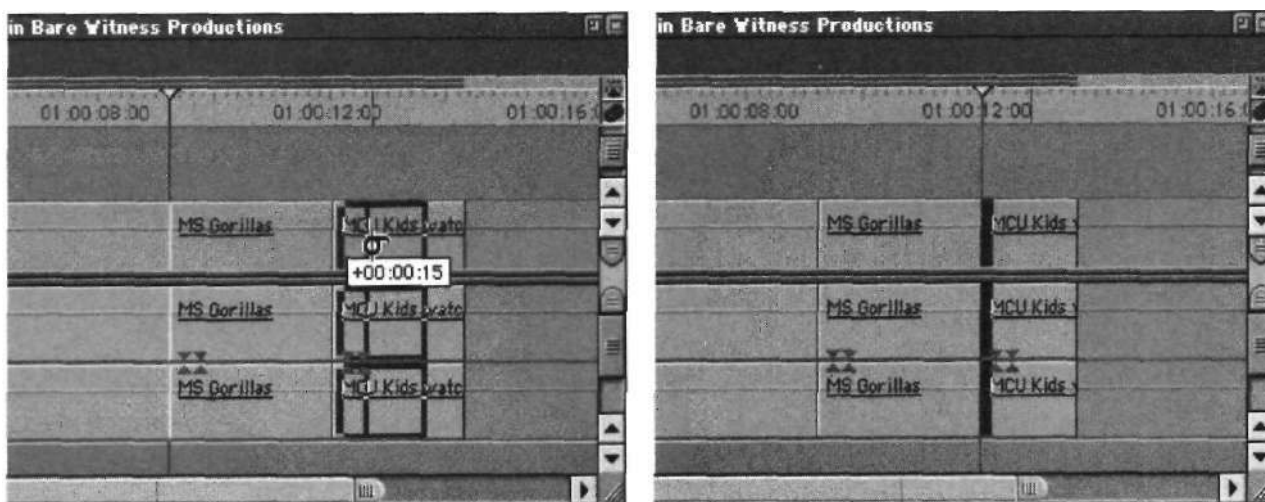
Хотя Ripple Edit изменяет один кадр одного клипа, а Roll Edit - изменяет сразу два клипа, следить за последствиями работы этого инструмента гораздо сложнее, так как он изменяет целую последовательность. Следовательно, вы должны быть с ним более осторожны, чем с Roll Edit. Часть проблемы заключается в том, что в некоторых случаях Ripple Edit может привести к самым неожиданным результатам. В общем, изменения уходящего клипа гораздо более предсказуемы, чем изменения наступающего клипа. Чтобы удлинить уходящий клип, вам надо тянуть его вправо, а чтобы укоротить - влево, - точно так, как и при использовании инструмента Roll Edit. Давайте вернемся к нашим детям и обезьянам. Допустим, вы хотите удлинить кадр 2 (с гориллами), не изменяя длительности кадра 3. Вы можете просто нажать клавишу R, чтобы вызвать инструмент Ripple Edit, выбрать уходящую сторону склейки, и перетянуть ее вправо. План 2 удлинится, план 3 останется таким же и все будут счастливы, так как у вас

появится много материала с гориллами (**Картинка 6.10**). Однако, так вы не решите проблемы со скучающим ребенком.



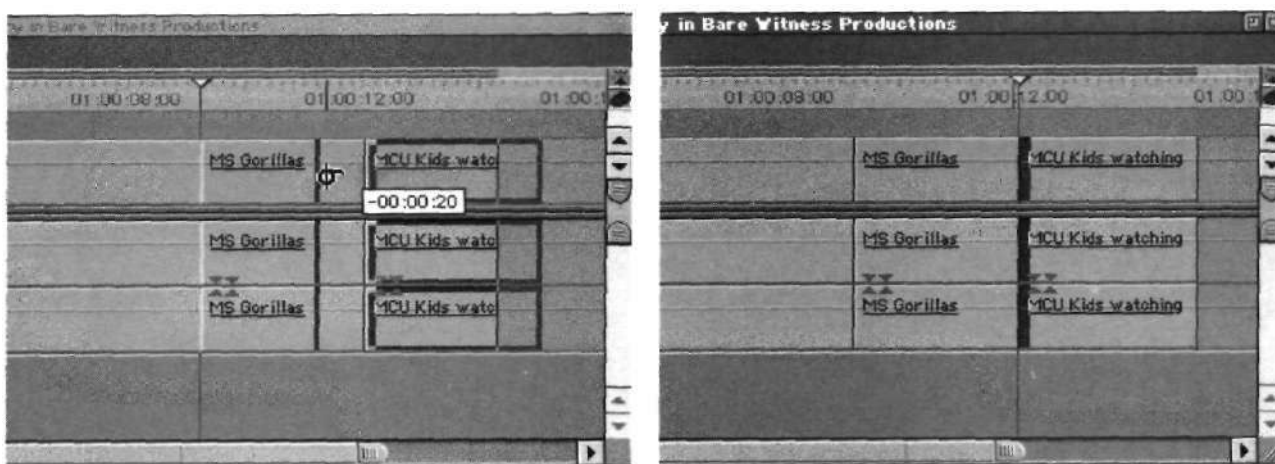
Картинка 6.10. Все любят горилл. Чтобы удлинить план 2, выберите эту часть склейки и потяните ее вправо. Длительность плана 3 не изменится, но в целом последовательность удлинится.

Чтобы избежать этого, мы должны укоротить план 3. Выберите входящую часть склейки инструментом Ripple Edit и потяните ее вправо. Это именно то, что бы вы сделали, если бы в последовательности был еще один клип, но результат сбил бы вас с толку, потому что этот инструмент - противоположность тому, как работает инструмент Roll Edit. (**Картинка 6.11**). На линейке отображаются условные границы, где будет находиться новая склейка после того, как вы отпустите курсор.

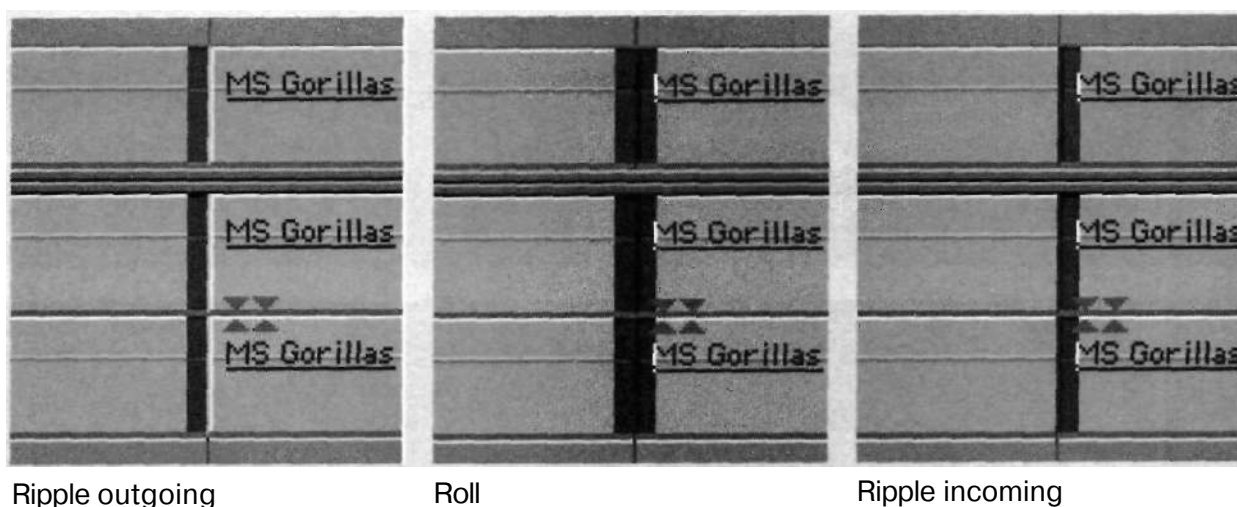


Картинка 6.11. Чтобы укоротить входящую часть склейки, возьмите правую часть склейки инструментом Ripple Edit и тяните вправо. Обратите внимание, что на линейке отображаются условные границы, где будет находиться новая склейка после того, как вы отпустите курсор.

Если вы хотите удлинить входящий клип, потяните его влево (**Картинка 6.12**). Смотрите на условную границу, чтобы увидеть, какая длина будет у входящего клипа.



Картинка 6.12. Если вы потянете входящий клип влево, он станет длиннее - но склейка останется на том же месте. Условная граница в конце клипа показывает, насколько длинным он будет после того, как вы отпустите мышь.



Картинка 6.13. Линейка (Timeline) отображает, каким способом выбрана склейка, показывая один из этих трех состояний.

Выбор Склейки

Склейка может быть выбрана тремя способами: для прокатывания, когда выбираются обе стороны склейки, для риппинга вправо, когда выбирается правая часть склейки, и для риппинга влево, когда выбирается левая часть склейки (**Картинка 6.13**)

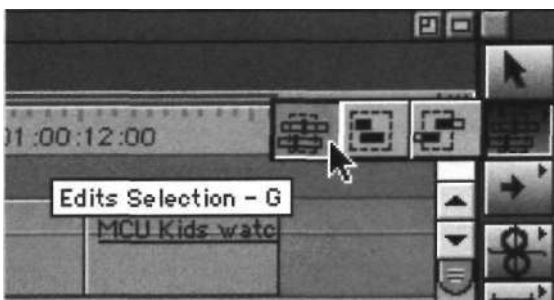
продолжение на следующей странице

продолжение Выбор Склейки

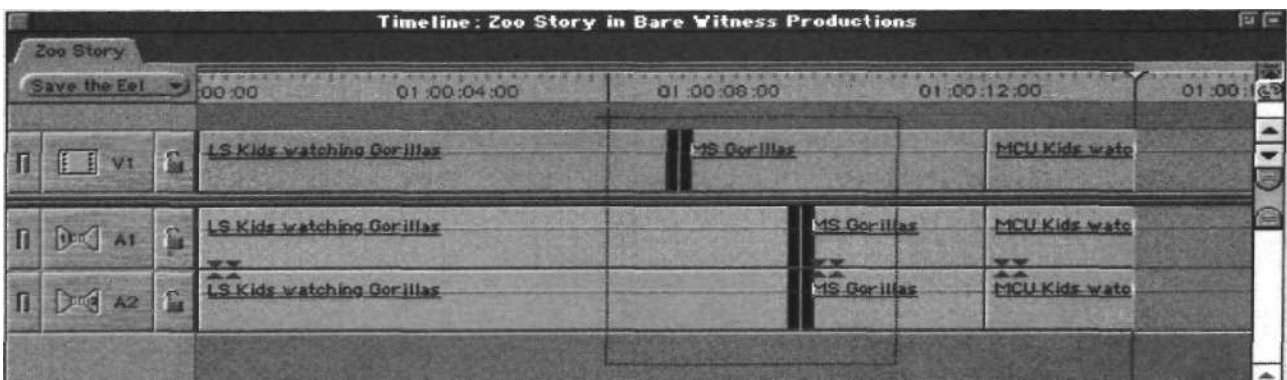
В Final Cut Pro реализовано так много способов выбора склейки, что у вас может закружиться голова. Простейший метод - это щелкнуть по склейке стрелочкой или нажать клавишу V, которая выберет самую ближайшую к воспроизводящему курсору склейку.

Выбор склейки с помощью стрелочки выберет обе стороны склейки (как при прокатывании). Вы можете также щелкнуть по склейке с помощью самого инструмента Roll Edit. Если вы щелкните по монтажной склейке инструментом Ripple Tool, вы должны выбрать какую-то одну сторону склейки, уходящую или наступающую. Клавиша V выберет склейку для прокатывания - если в данный момент не активен инструмент Ripple Edit, в случае чего будет выбрана либо уходящая, либо наступающая сторона, в зависимости от того, на каком клипе находится воспроизводящий курсор в данный момент. После того, как выбрана склейка, вы можете изменить тип выбора на любой из описанных трех (прокатка, уходящий Ripple Edit, наступающий Ripple Edit) с помощью клавиши U.

Чтобы совсем усложнить ситуацию, Final Cut Pro предлагает еще один способ выбора: набор специальных инструментов под названием Edits Selection (Выбор Склеек) (**Картинка 6.14**). Вооружившись им, вы можете производить выбор склеек, просто щелкая по ним курсором мыши, либо просто обводя группу склеек специальным маркером или лассо. (**Картинка 6.15**). Если склейки выбраны инструментом Edits Selection, автоматически открывается окно Trim Edit (Редактирование Подрезки (Тримминга)). Эта технология была разработана специально для пользователей, привыкших с платформе Avid.



Картинка 6.14. Инструмент Edits Selection вызывается нажатием клавиши G.



Картинка 6.15. Пользуйтесь этим инструментом для того, чтобы выбрать группу склеек, обводя их специальным маркером или лассо. Это позволяет вам выбрать разные склейки на разных треках.

Проверьте окно Canvas

Также как и с инструментом Roll, окно Canvas отображает произведение операции Ripple Edit. Так как эта операция изменяет всего лишь один клип, Canvas отображает одиночный дисплей. Используйте этот дисплей, чтобы определить, какой кадр вы хотите оставить в начале этого плана.

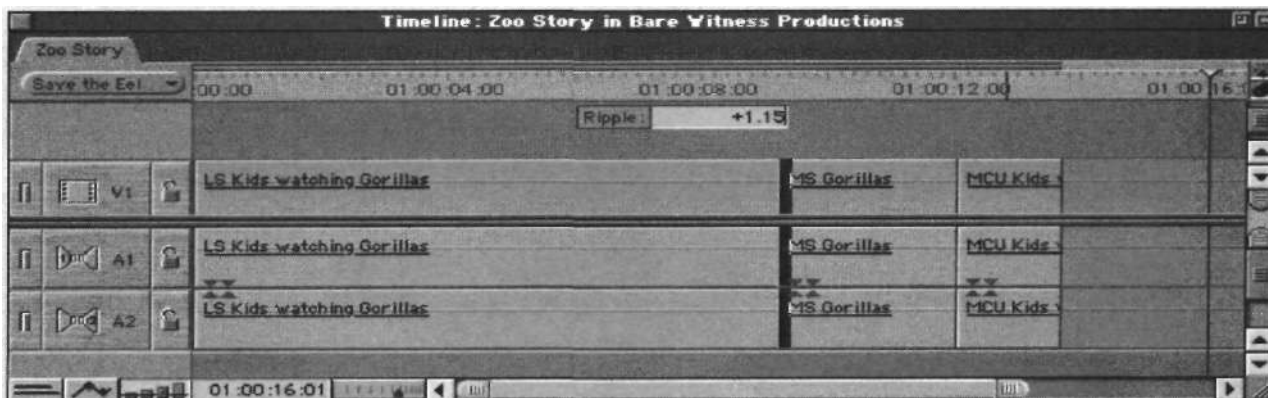
Просто Введите Число

Чем больше вы будете монтировать, тем больше вы будете мыслить кадрами. Вы сможете просто посмотреть на склейку, чтобы определить, на сколько кадров надо ее изменить, чтобы она смотрелась наилучшим образом. Опытный монтажёр может распознать ошибку в два-три кадрика.

После того, как вы начнете мыслить кадрами, у вас появится необходимость точно указывать программе, на сколько кадров нужно осуществить изменение. Final Cut Pro даёт вам возможность такого "числового" общения с машиной. Каждый раз, когда вы вводите число с клавиатуры или нажимаете + или - (минус), Final Cut Pro понимает, что вы хотите осуществить числовую склейку. Все, что нужно от вас, - это сказать, какой тип склейки нужно применить: числовое прокатывание, числовой Ripple Edit уходящей стороны или числовой Ripple Edit наступающей стороны. Этот выбор определит, какую склейку применить.

Например, если вы хотите укоротить клип с гориллой на монтажной склейке, где он начинается, выберите склейку для риппинга вправо (Картинка 6.16) и просто наберите +1.15. Будет произведен Ripple Edit, который укоротит клип на полторы секунды (знак + можете ставить, а можете и не ставить). Почему ввод числа со знаком плюс укоротил клип, а не удлинил его? Потому что была произведено перемещение склейки вправо ("по течению" движения времени), клип укоротился.

продолжение на следующей странице



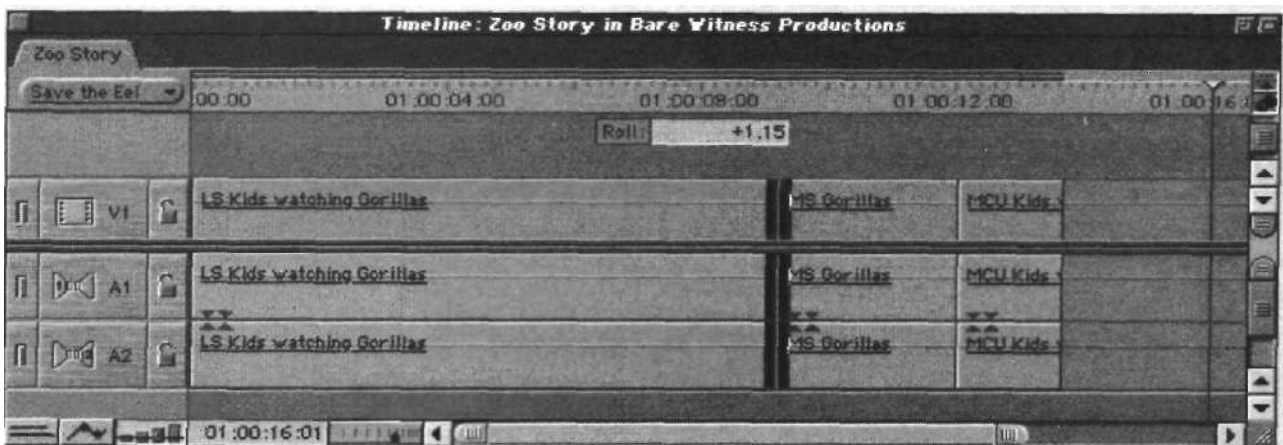
Картинка 6.16. Выберите склейку, которую вы хотели бы изменить с помощью ввода числа. Тип склейки, который вы выберете после этого, определит, как будет произведено числовое изменение. В этом случае, производится Ripple Edit наступающей стороны склейки. Маленькое окошко в середине линейки отображает, какой тип монтажной операции вы выполняете.

Просто Введите Число (продолжение)

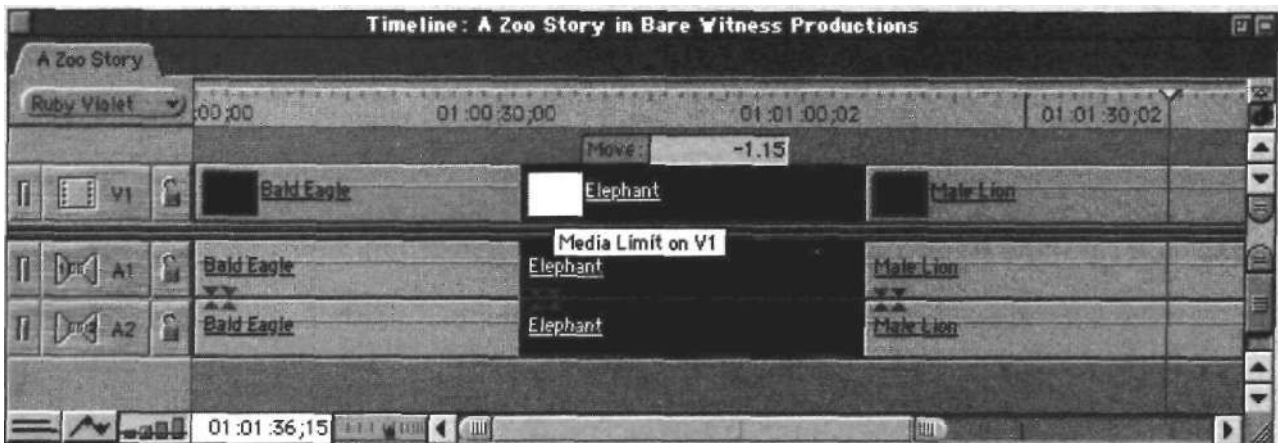
Когда бы вы не начинали числовую склейку, линейка Final Cut Pro будет отображать, какой тип склейки вы применяете (см. предыдущую картинку). Если вы хотите применить Roll Edit, чтобы удлинить один клип за счет укорачивания другого, просто выберите соответствующий инструмент (**Картинка 6.17**)

Если вместо склейки вы выбрали клип, ввод чисел просто подвинет и клип на введенное количество кадров. В этом случае, в окошке будет указана операция перемещения. (**Картинка 6.18**)

продолжение на следующей странице



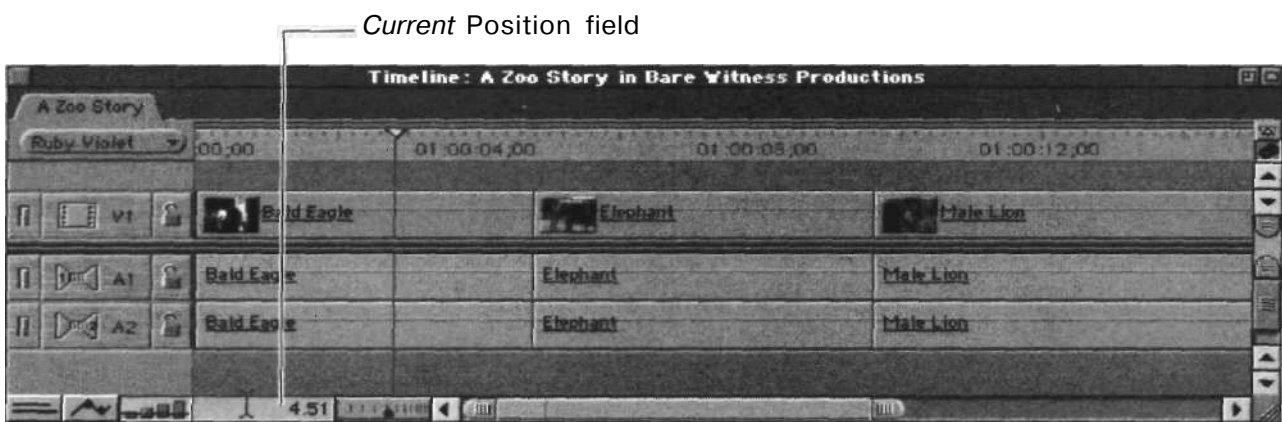
Картинка 6.17. Если выбран Roll Edit, будет произведено числовое прокатывание склейки.



Картинка 6.18. Если вы выбираете клип вместо монтажной склейки, ввод чисел просто подвинет клип на количество времени и кадров, которое вы введете. Если на "пути движения" клипа будет стоять другой клип, вы получите сообщение об ошибке; операция числового перемещение не производит замены клипов.

Просто Введите Число (продолжение)

Если не выбраны никакие клипы и склейки и вы вводите значение таймкода, Final Cut Pro автоматически введет это значение в поле Current Position (Текущее Положение) и переместит воспроизводящий курсор в указанную позицию (**Картинка 6.19**). Каждый раз, когда вы вводите числа с клавиатуры, Final Cut Pro переводит их в формат таймкода. Если вы вводите более двух цифр без знака препинания (двоеточие, точка с запятой, точка, запятая), Final Cut Pro расценит ЭТОТ ввод как ввод абсолютного числа кадров и сама посчитает точное количество секунд, в зависимости от того, в каком формате вы работаете (29,97 кадров в секунду для NTSC и 25 кадров в секунду для PAL). (См. раздел по работе с таймкодом в Главе 4, "Подготовка к монтажу")



Картинка 6.19. Если на линейке ничего не выбрано, ввод таймкода на ней не отразится, - число пойдет в поле Current Position (Текущее Положение) и передвинет воспроизводящий курсор. Если вы не вводите плюс или минус, Final Cut Pro подумает, что вы вводите таймкод "пункта назначения".

Работаем С Двумя Склейками Сразу

Очень скоро вы научитесь видеть несколько ходов одновременно на вашей шахматной доске. И захотите работать с двумя склейками сразу (не с двумя концами одной склейки, а с двумя отдельными склейками). В Final Cut Pro на этот случай есть специальные инструменты: Slip и Slide (**Картинка 6.20**). Они позволят вам работать соседними склейками и изменять их на равные значения. Вы столкнетесь со многими ситуациями, когда эти инструменты окажутся очень полезными.



Картинка 6.20. Инструменты Slip и Slide расположены в панели инструментов. Клавиатурная комбинация для Slip - S, для Slide - SS

Slip Edit

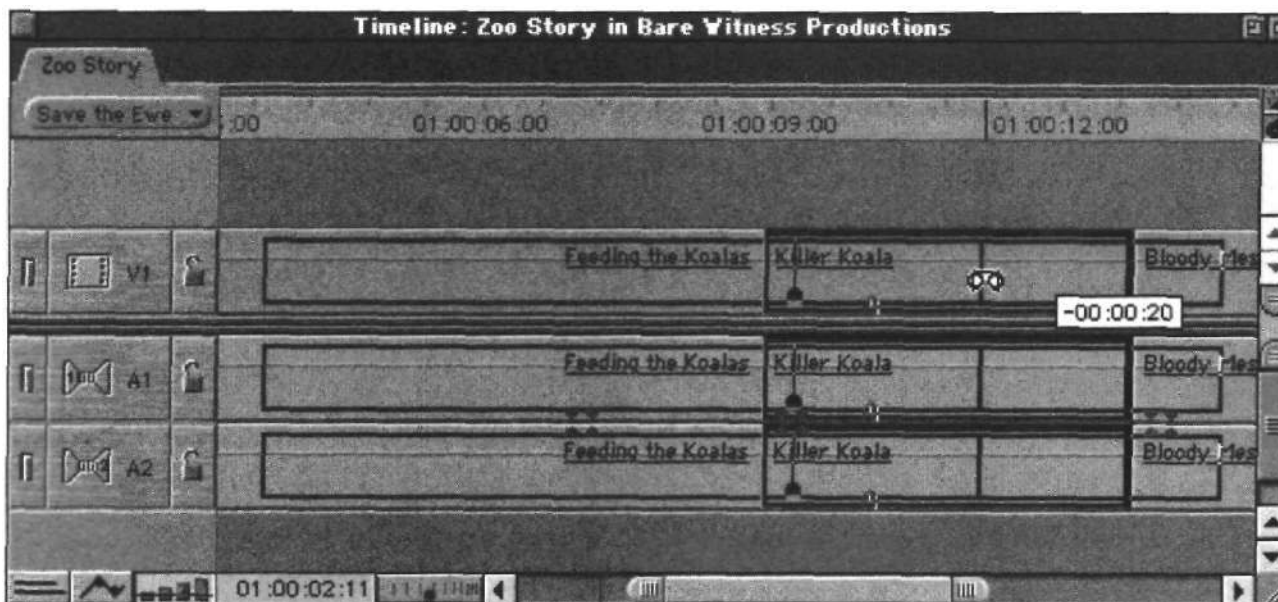
Slip Edit одновременно изменяет In- и Out-кадры одного клипа. Естественно, это изменение производится путем отнимания количества кадров от начала и добавления их в конец - или наоборот. Это не влияет на общую длину последовательности и на соседние клипы. Применение Slip Edit - это как одновременный Ripple Delete начала и конца одного и того же клипа.

Когда Этим Пользоваться

Вот некоторые ситуации, в которых инструмент Slip Edit очень облегчит вам работу.

Проблемы Со Шлифовкой Клипа При Чистовом Монтаже.

Если лишь один клип в законченном проекте требует шлифовки, функция Slip Edit может это сделать, не нарушая порядка последовательности. Допустим, мы до сих пор работаем с тем роликом про зоопарк и у нас есть план с коалой, клацающей зубами в объектив, который четко показывает, почему дети не должны кормить животных. К сожалению, план начинается слишком рано - перед тем, как коала начинает клацать зубами, у вас целая секунда "пустого времени". Вы не можете использовать Ripple Edit или Roll Edit, так как это повлияет на соседние клипы. Но если вы примените к клипу Slip Edit буквально на 20 кадров, установив таким образом новый (In-кадр), все будет в порядке (Картинка 6.21).

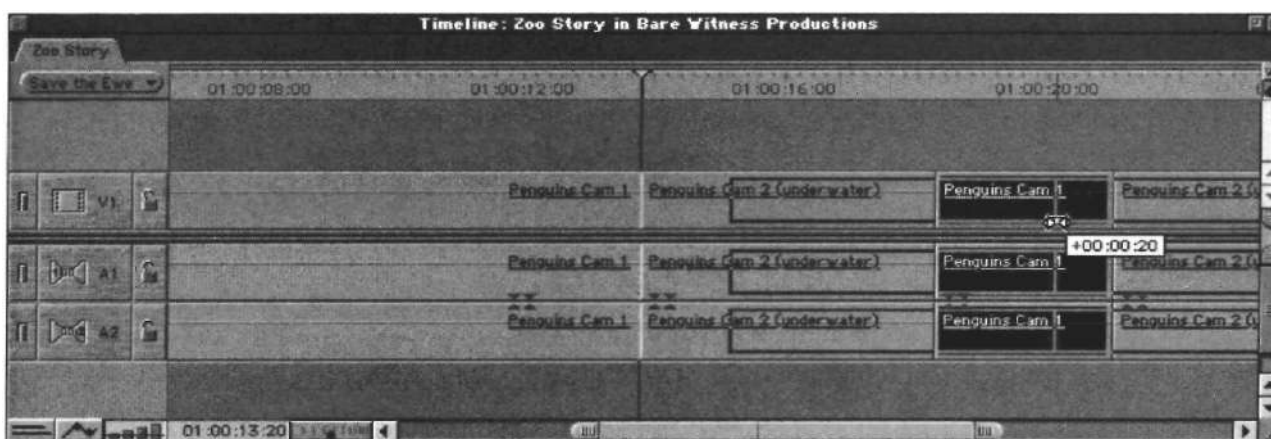


Картинка 6.21. Вы можете воспользоваться Slip Edit, чтобы изменить клип, не трогая соседние клипы. Маркером обозначено место, где дикий зверь кусается.

Подгонка Непрерывности Склеек

Если вы монтируете последовательность, снятую несколькими камерами и часто комбинируете этот материал, то знаете, что иногда клипы, снятые разными камерами плохо стыкуются в смысле поддержания непрерывности склейки. Используя инструмент Slip, вы можете легко устранить эту проблему и найти в клипе место, которое непрерывно стыкуется с соседним клипом.

Предположим, вы монтируете материал, снятый в зоопарке, и у вас есть несколько кадров с играющими пингвинами: один кадр снят на поверхности, другой - под водой, сняты одновременно. В время монтажа вы заметили, что склейка на границе двух планов не является непрерывной - как раз в тот момент, когда пингвин прыгает в воду. Используя инструмент Slip, вы можете подогнать In- и Out-кадры клипа таким образом, что планы будут монтироваться нормально - причем с обеих сторон клипа. (Картинка 6.22)



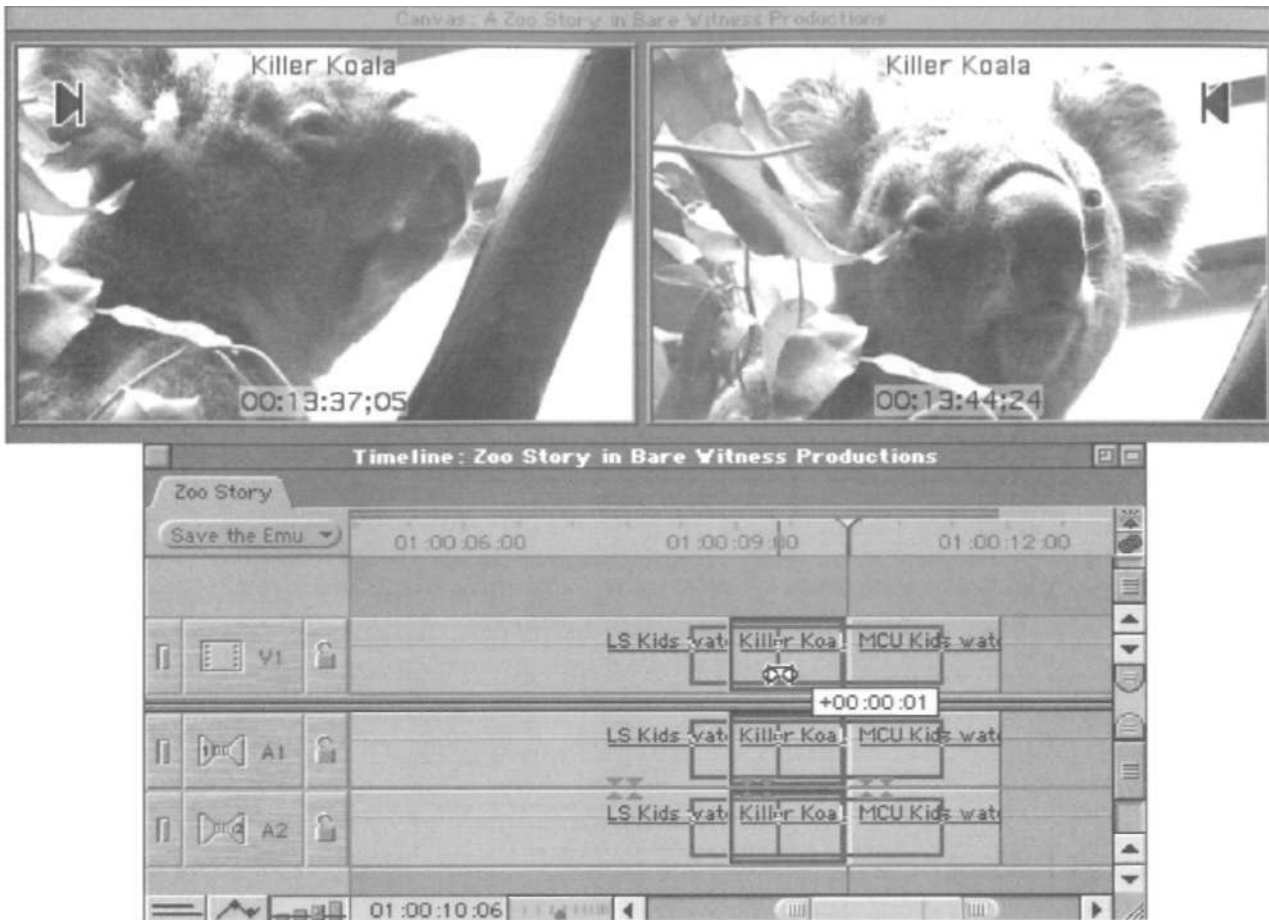
Картинка 6.22. Когда по обе стороны плана должны быть непрерывные склейки, и какой-нибудь клип "выпадает" с обеих сторон, операция Slip подгонит обе склейки сразу.

Как Выполнять Операцию Slip.

Чтобы выполнить операцию Slip, просто выберите Slip на панели инструментов, щелкните мышью по клипу и перетащите его в нужную сторону по линейке.

(Картинка 6.23) Во время перетаскивания окно Canvas отображает два экрана, показывающие новые In- и Out-кадры обрабатываемого клипа. На линейке отображается, сколько свободного материала для изменений находится в вашем распоряжении во время перетаскивания.

новые In- и Out-кадры будут установлены лишь после того, как вы закончите перетаскивать клип. Перетаскивание вправо изменяет границы клипа в сторону воспроизведения, а перетаскивание влево - в обратную сторону. Если вы хотите подогнать две стороны клипа с помощью инструмента Ripple, то лучше воспользоваться Slip, не тревожа при это всей последовательности.

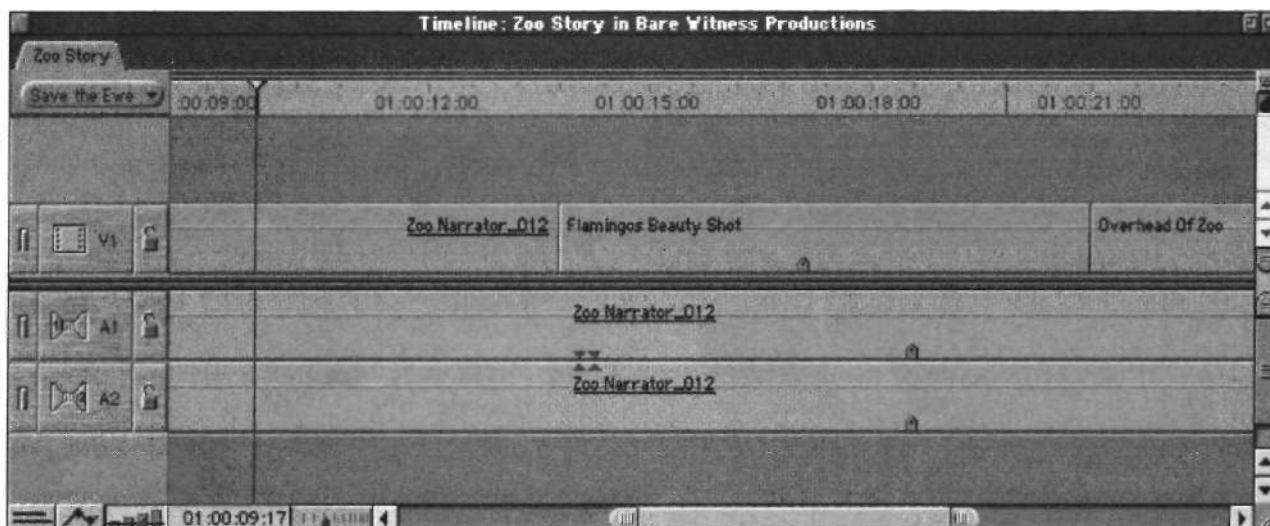


Картинка 6.23. Выполните Slip, перетянув клип на линейке инструментом Slip. Окно Canvas при этом будет отображать новые In- и Out-кадры, а на линейке вы будете видеть, сколько свободного материала у вас есть для перетаскивания.

Выполняйте Slip по Маркерам

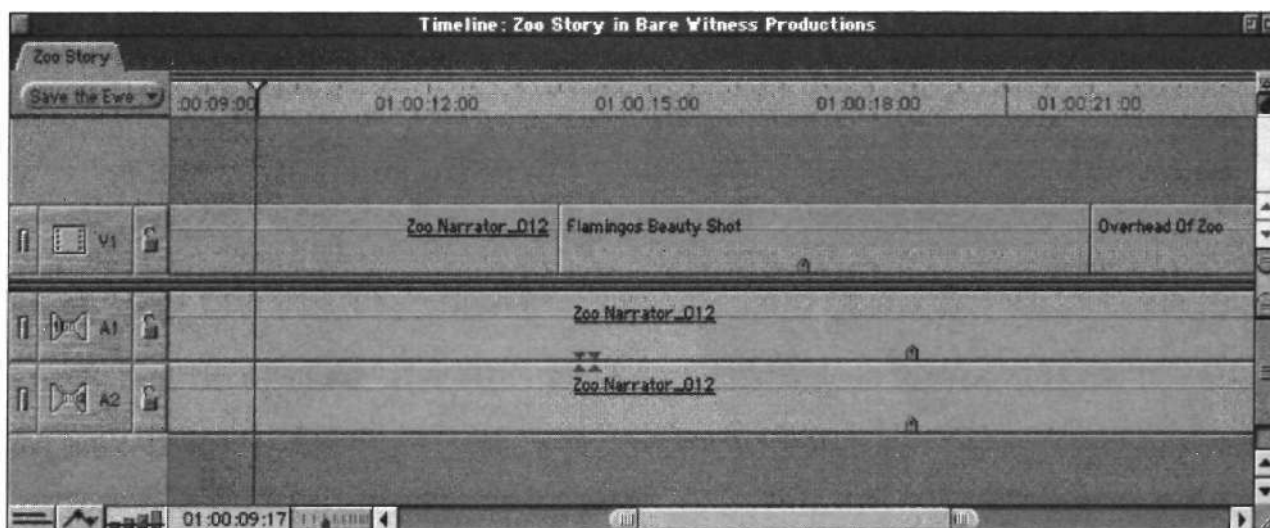
Вы можете повысить функциональность операции Slip, ориентируясь по маркерам. Например, в другом клипе последовательности про зоопарк у вас взмывает в воздух стая фламинго. Диктор за кадром рассказывает, что животным присуща врожденная тяга к свободе. Допустим, вы хотите так подогнать клипы, чтобы слово "свобода" как раз попадала на момент взлета. В этом случае очень удобно пользоваться маркерами во время выполнения операции Slip, чтобы синхронизировать два события.

Сначала с помощью инструментов контроля над маркерами (описанными в главе 5) установите маркер на моменте взлета фламинго, а другой - на звуковом клипе в том месте, где диктор произносит нужное слово (**Картинка 6.24.**)



Картинка 6.24. Сначала мы выставляем маркеры в нужных местах. Один ставим на моменте взлета птиц, другой - на слове "свобода".

Затем выбираем инструмент Slip, щелкаем по клипу с фламинго и тянем до тех пор, пока маркеры не сравниваются. Вы должны щелкнуть точно по нужному маркеру на клипе с фламинго, чтобы использовать маркер как точку привязки. Если маркеры не привязываются друг к другу, еще раз проверьте, включен ли режим привязывания на линейке и попали ли вы своим щелчком по нужному маркеру. (Картинка 6.25.)



Картинка 6.25. Если вы возьмете мышью клип точно за маркер, вы можете привязываться клипом к другим пометкам на линейке. Теперь взлет птиц точно совпадает со словом "свобода", что создает интересный эффект, который нам нужен.

Вот теперь фламинго взлетают точно в момент дикторского слова "свобода". Это создает приятную смесь аудио- и видео- акцентов.

Выполняйте Slip В Окне Viewer

Если вы хотите выполнить Slip до того, как положите клип на линейку, вы можете сделать это в окне Viewer. Просто удерживайте клавишу Shift и перетягивайте либо In-, либо Out-кадр в нужное место - второй кадр будет перетягиваться автоматически.

(Картинка 6.26.)

Длительность клипа остается той же самой, просто меняется но секция, ограниченная In- и Out-кадрами.

Когда вы выполняете Slip таким образом, окна Viewer и Canvas сваливаются в одну панель с двумя иконками, показывающими вам новые In- и Out-кадры, которые вы в данный момент выставляете.

А теперь самый главный вопрос: зачем вам выполнять Slip до того, как вы положите клип на линейку? Допустим, в вашей последовательности вы оставили небольшой пробел для перебивки клипом с чайками на пляже. Клипы с чайками длятся полторы минуты и включают много разных планов с чайками. А отрезок для перебивки должен быть всего лишь четырехсекундным, но вы еще точно не определились, какой отрезок вы поставите в последовательность. Поэтому сначала выставьте In- и Out- кадры с интервалом в четыре секунды в любом месте клипа и пройдите по клипу с помощью инструмента Slip в поиске лучших четырех секунд. Вы можете просматривать выбранные участки с помощью клавиатурного сокращения команды Воспроизвести от In- до Out-кадра. После того, как вы нашли нужный вам участок, просто поместите его в нужное место на линейке.



Картинка 6.26. Вы можете выполнить Slip в окне Viewer, удерживая клавишу Shift и перетягивая In- или Out-кадр. Окна Viewer и Canvas сливаются в один большой двойной дисплей и показывают новые In- и Out-кадры.

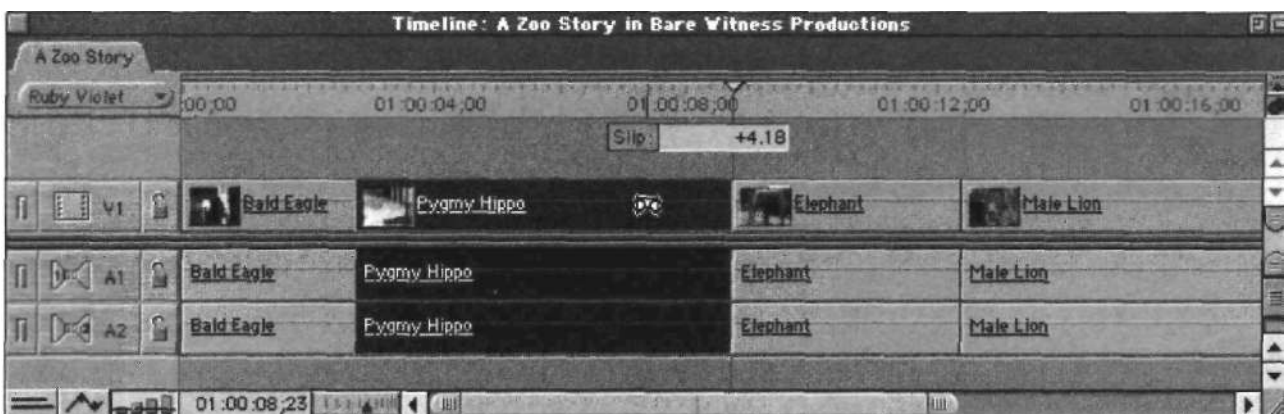
Выбранная часть клипа должна быть только четырехсекундной, но вы еще не решили какую часть клипа выбрать. Просто выберите любые четыре секунды в клипе с помощью In- и Out- точек и передвигайте Slip-ом эти выбранные четыре секунды в поисках наилучшего места для них. Вы можете посмотреть результат этой операции, нажав комбинацию клавиш Shift+\. Таким образом вы проиграете клип от In- до Out-. Как только результат вас удовлетворил, делайте склейку.

Выполняйте Slip По Числам

Может так случиться, что, просматривая последовательность, вы сможете точно определить на сколько кадров надо применить Slip к тому или иному клипу. Чтобы выполнить Slip на точное количество кадров, просто введите таймкод с клавиатуры, пока активен инструмент Slip. Это не так просто, как в случае с инструментами Ripple и Roll, так как, если выбран инструмент Slip, нажатие курсором на нужный клип не выполняет выделения, а сразу применяет Slip. После того, как вы отпустите клип, он не остается выделенным.

Поэтому, чтобы выполнить Slip на определенное число кадров, вам надо сначала выделить нужный клип с помощью стрелочки (инструмент Arrow, вызвать который можно, нажав клавишу A), потом выбрать инструмент Slip, нажав на клавишу S. Только после этого вы можете вводить таймкод.

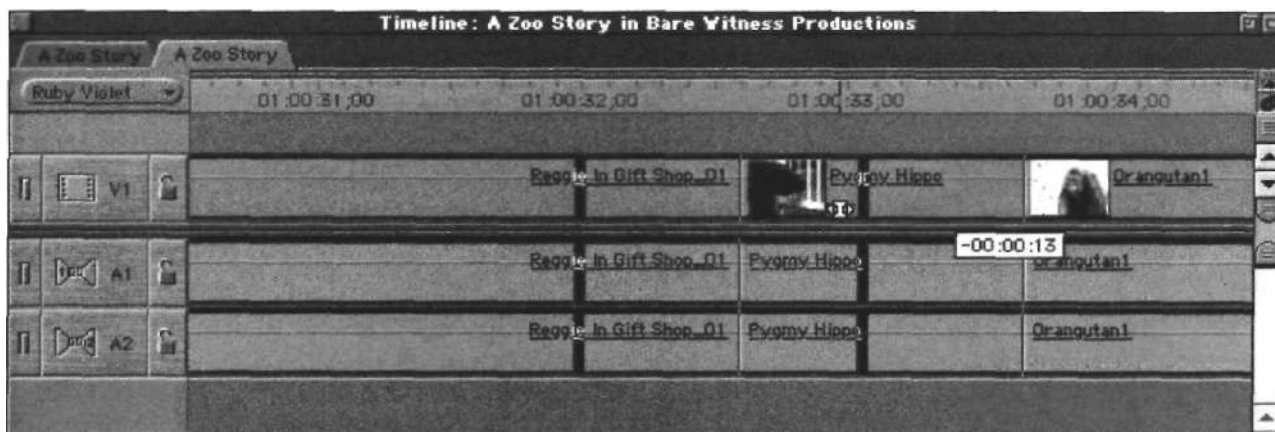
Если вы уже активировали инструмент Slip и приготовились к вводу таймкода (предварительно не выделив нужного клипа), то вы можете произвести выделение на линейке, нажав клавишу Shift. После этого можно вводить таймкод. (Картинка 6.27)



Картинка 6.27. Если клип уже выбран и при этом активирован инструмент Slip, ввод таймкода выполнит операцию Slip на нужное число кадров. Чтобы выбрать клип при активированном инструменте Slip, просто нажмите клавишу Shift.

Операция Slide

Операция Slide - это операция Slip наоборот. Вместо того, чтобы перемещать IN- и Out-кадры какого-то одного клипа, он делает то же с In- и Out-кадрами соседнего клипа, позволяя одному клипу перемещаться по линейке за счет двух соседних клипов. (Картинка 6.28) Как и Slip, Slide не изменяет общей длительность всей последовательности.



Картинка 6.28. Инструмент Slide позволяет перемещать клип по линейке за счет соседних клипов. Вот, например, я перемещаю клип *Pygmy Hippo* за счет того, что укорачиваю предыдущий клип (*Reggie in Gift Shop 01*) и удлиняю следующий (*Orangutan 1*).

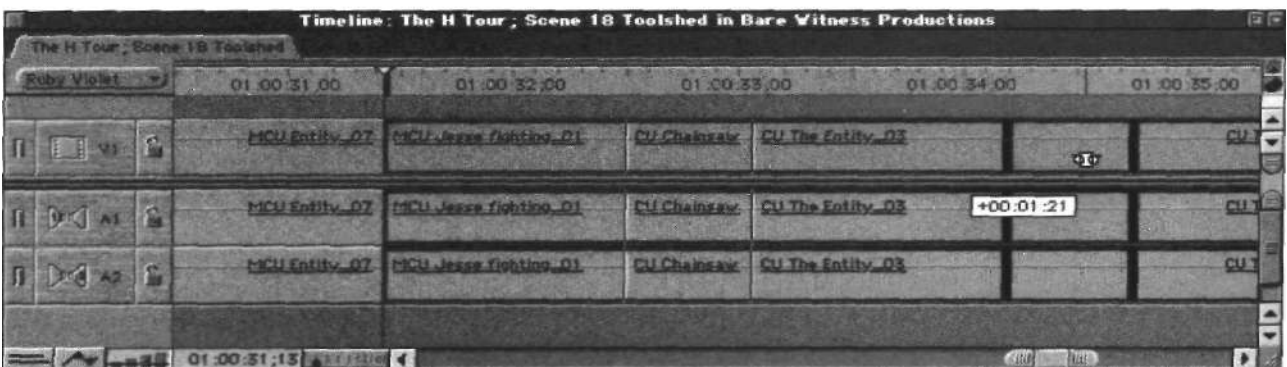
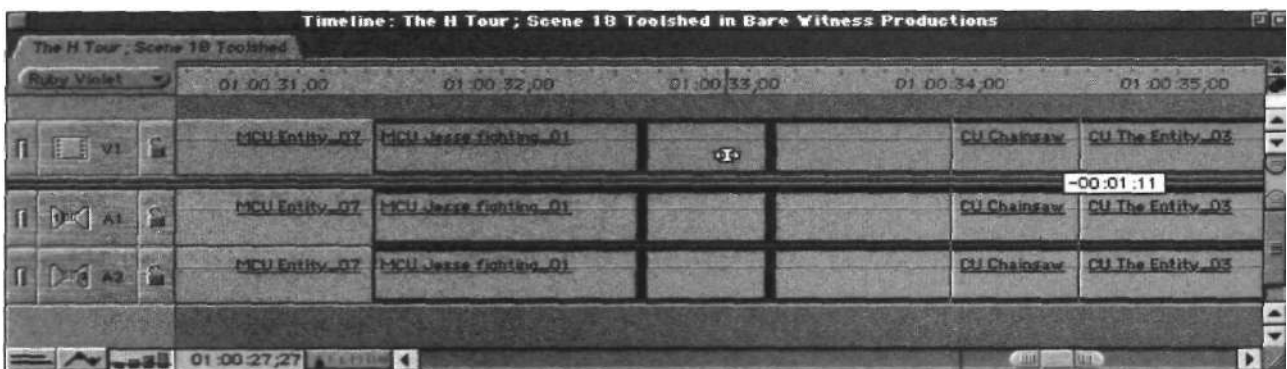
Когда Пользоваться Инструментом Slide

Slide - это более узкоспециализированный инструмент, нежели Slip, но в нужной ситуации он срабатывает отлично. Например, в главе 5 я приводил пример, в котором я ставил перебивку на трек V2 и искал для него подходящее место, не нарушая клипы на треке V1. Это то же самое, только с той разницей, что все клипы находятся на одном треке.

Как Выполнять Slide.

Точно так же, как и Slide. Выбираете инструмент Slide на панели инструментов (Tools) (Картинка 6.20), перетягиваете клип или вводите таймкод для задания параметров операции.

Давайте возьмем сцену из триллера *The H Tour*, недавно выпущенного нашей компанией. Во время сцены спора между Jesse и Entity, я хотел сделать одну вставку, только не нашел сразу нужного места, куда можно было бы ее вставить. Во время чистового монтажа я использовал инструмент Slide, чтобы найти это место.



Картинка 6.29. Используя инструмент *Slide*, я могу экспериментировать с поиском разных место для вставки.

Slide не позволяет двигать клип за пределы границ двух соседних клипов, так что если вам надо подвинуть свою перебивку дальше этих границ, просто поставьте ее в другое место, используя инструмент *Swap Edit* (см. соответствующий раздел в главе 5)

Воспроизведение Вокруг Текущей Склейки (инструмент Play Around Current)

Я уже показал, как важно уметь принимать решения, пока воспроизводится текущая последовательность. Ведь таким образом вы лучше всего можете решить вопросы монтажного ритма той или иной ситуации. По э тому на стадии тримминга часто п р и х одится нескол ь к о раз проигрывать то или иное место, чтобы увидеть, наскол ь к о у д а чно вы сделали склейку. Лучший инструмент для этой задачи - команда Play A r o u n d Current, который воспроизводит пять секунд до вашей склейки и нескол ь к о секунд после нее. (**Картинка 6.30**). Чтобы задать ту команду с клавиатуры, нажмите клавишу \.



Кнопка Play Around

Картинка 6.30. Play Around Current - это ценный инструмент, который стоит освоить. Хотя он находится как на окне Canvas, так и на Viewer, его на удивление редко используют.. Если вам тяжело будет нажать эту кнопку в графическом интерфейсе, воспользуйтесь клавиатурным сокращением \ после каждой склейки.

Окно Trim Edit

Подгонка склеек - настолько важная часть монтажа, что FCP предоставляет вам большую проверочную панель для чистовой проверки склеек. Этой панелью является окно Trim Edit Window (**Картинка 6.31**). На экране слева (там, где обычно находится окно Viewer) вы видите последний кадр уходящего клипа, а на экране справа (там, где обычно находится окно Canvas) - первый кадр наступающего. Поля прокрутки под окнами дают знать, сколько у вас в данный момент имеется неиспользованного резервного материала в каждом клипе для последующего тримминга. Также, в этом окне вы найдете множество таких полезных кнопок, как Play Around Current.

Уходящий кадр

Первый кадр склейки



Счетчик добавочных кадров J

[Многократное Воспроизведение Вокруг
Одной Склейки

Картинка 6.31. окно Trim Edit Window - замечательная возможность проверить склейку.

Честно признаться, в окне Trim Edit я нашел не больше ценных функций, чем при простом тримминге на линейке, так что, как по мне, проще все сделать на линейке, чем каждый раз вызывать это окно.

Тогда зачем мы включили его в FCP? Потому что ранние версии программы Avid Media Composer не позволяют делать таких нужных операций, как Roll, Ripple, Slip и Slide прямо на линейке, - для этого приходилось вызывать соответствующее окно. Чтобы облегчить жизнь таким пользователям, мы включили окно Trim Edit в состав FCP. Без сомнения, многие монтажеры нам за это благодарны, и, возможно, вы - один из них.

Многократное Воспроизведение Вокруг Одной Склейки (**Play Around Edit Loop**)

Однако, окно Trim Edit включает в себя несколько уникальных функций. Например, кнопку Play Around Edit Loop. Если вы нажмете пробел, пока активно окно TRim Edit, вместо простого воспроизведения вперед, FCP будет воспроизводить участок от 5 секунд до склейки до 2 секунд после нее (Эти установки можно изменить в окне General Preferences, которое можно вызвать из меню Edit).

Согласно названию, эта функция проигрывает участок до и после вашей склейки - что очень полезно, так как вы можете отсматривать вашу склейку снова и снова. И это еще не все, во время вы можете вводить числовые тримминг-команды (такие как +3, -8, +11). Во время следующего воспроизведения эти команды будут применены. Так вы можете на ходу изменять склейку, пока не останетесь удовлетворены.

Вы можете достичь того же эффекта, когда делаете тримминг на линейке, включив функцию Loop Playback в меню View и используя команду Play Around Current,

описанную в предыдущем разделе. Но, в отличие от Play Around Edit, доступного в окне Trim Edit, каждый раз, когда вы вводите изменение, воспроизведение будет останавливаться.

Функция Trim Viewer

Другая действительно полезная функция в окне Trim Edit - это возможность выставить новую склейку, используя команду Clip Playback. Так как вы можете видеть клип целиком по обе стороны склейки, вы можете воспроизвести неиспользованный участок и установить новую точку склейки.

Например, вы работаете с диалоговой последовательностью вроде этой:



Продавец автомобилей: Итак, мой друг, за сколько ты хотел бы это купить?

Трей: не больше шестидесяти....

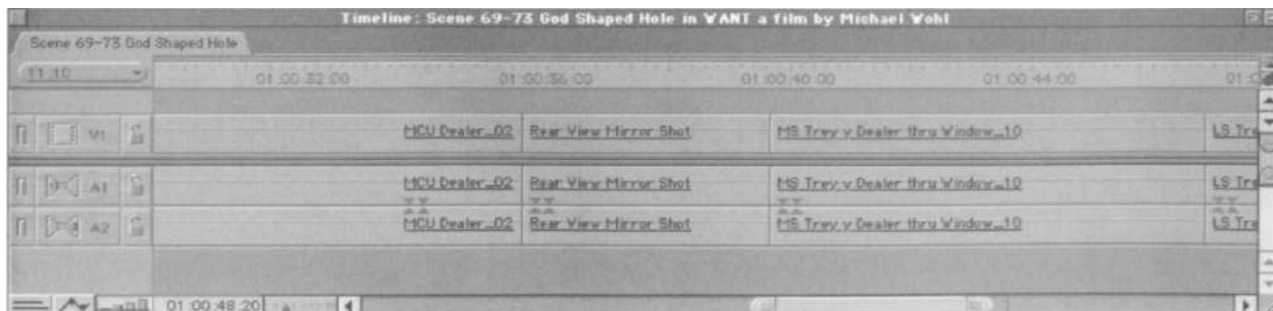


Трей (продолжение): все эти налоги, отчисления и все такое...

Продавец автомобилей: Друг мой, мне ясно. Можешь не продолжать. Подожди здесь...



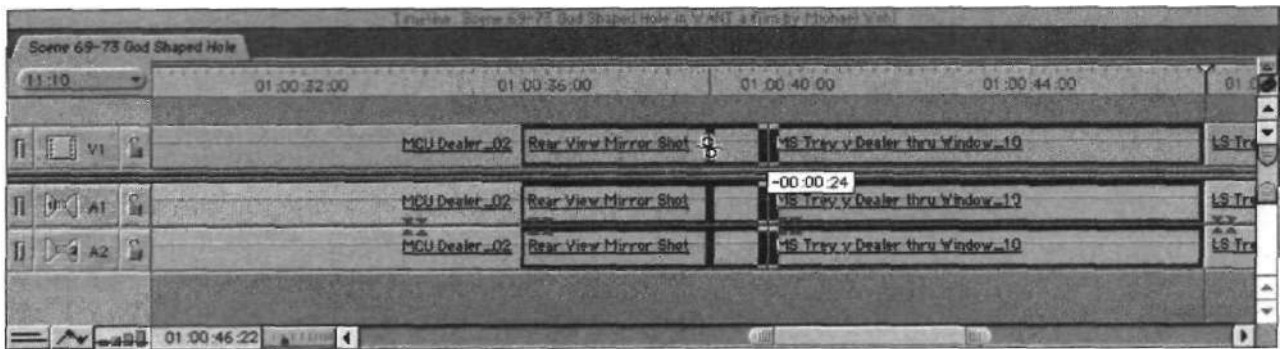
продавец автомобилей (продолжение): Я сейчас вернусь.



Картинка 6.32. Вот расположение клипов для этого диалога на линейке.

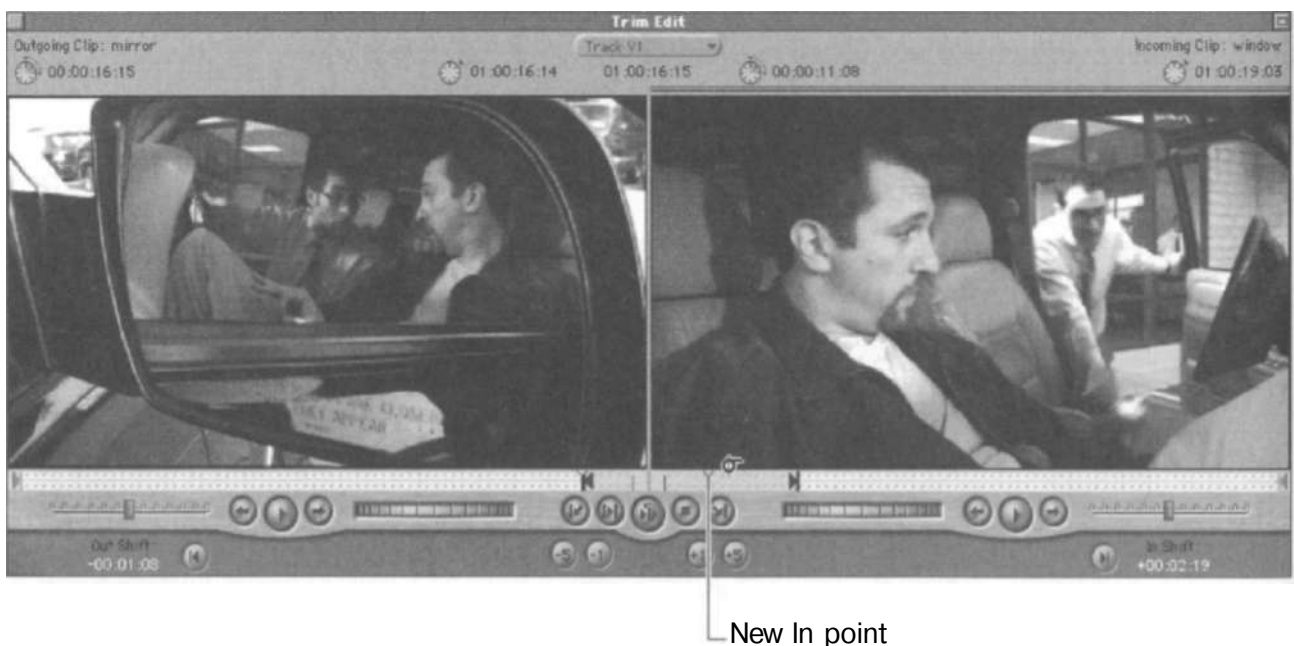
Диалог продолжается через несколько склеек. Допустим, вы хотите прокатать склейку между планами 2 и 3 и установить ее до того момента, как продавец говорит "Подожди здесь".

Вы бы могли бы это сделать на линейке, но вы бы не нашли точного места, где начинает говорить дилер, так как звук нельзя увидеть. Вы бы могли угадать, где она начинается судя по плану 2, но так как план 2 и план 3 - разные, то не факт, что это сработает (**Картинка 6.33**)



Картинка 6.33. Вы можете прокатать склейку на линейке, но вы не сможете услышать звук, который вы добавили.

Если вы работаете в окне Trim Edit, вы можете воспроизвести клип 3 от начала до конца, найти точное место, где начинается реплика и установить новый In-кадр для этого клипа. Если вы выбрали инструмент Roll, Out-кадр клипа 2 будет автоматически передвинут назад - и новая склейка готова (**Картинка 6.34**)



Картинка 6.34. Осуществляя тримминг в окне Trim Edit, вы можете видеть весь материал в плане 3 и найти точное место, где бы вы хотели установить новую склейку.

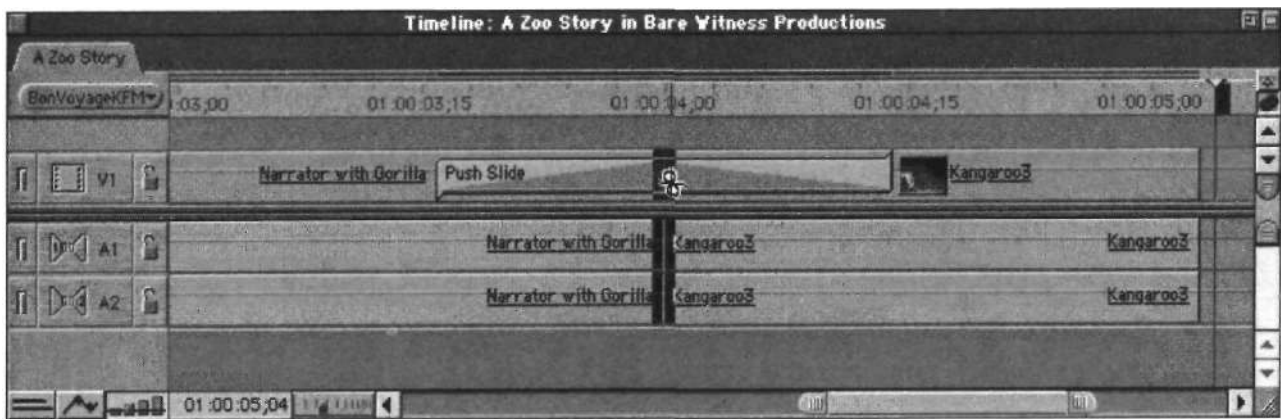
Тримминг Под Переходами.

В главе 5 я рассказал, как изменять эффект перехода, включая длину перехода, подравнивание под ту или иную сторону склейки и его параметры. Но так как каждый переход накладывается на склейку, вы можете осуществлять тримминг этой склейки прямо под переходом.

Это значит, что вы можете выполнять все операции, о которых мы говорим даже на склейке, которая находится под переходом. И можете делать это в трех разных местах: на линейке, в окне Trim Edit и в редакторе переходов (Transition Editor).

Используйте Линейку (Timeline) или окно Trim Edit для монтажных решений.

Работать со склейкой на линейке и в окне Trim Edit проще простого - просто представьте, что никакого перехода нет. Вы можете выбрать склейку любым инструментом и осуществлять все операции (Roll, Ripple, Slide, Slip) с этой склейкой прямо под переходом. (Картинка 6.35). Так как переход требует дополнительных кадров за склейкой, эти инструменты не позволят вам работать с кадрами, необходимыми для перехода.



Картинка 6.35. Вы можете выбрать любой инструмент (в этом случае, это Roll) и работать со склейкой прямо под переходом, выполняя любую операцию по триммингу.

Если вы хотите подрезать склейку без нарушения перехода, - это то, что вам нужно. Например, вы имеете дело с вытеснением, к тому же склейка под этим переходом - непрерывна и вы хотите эту склейку подрезать - делайте это, как будто перехода вовсе нет.

Используйте Редактор Переходов (Transition Editor) Для Настройки Эффектов.

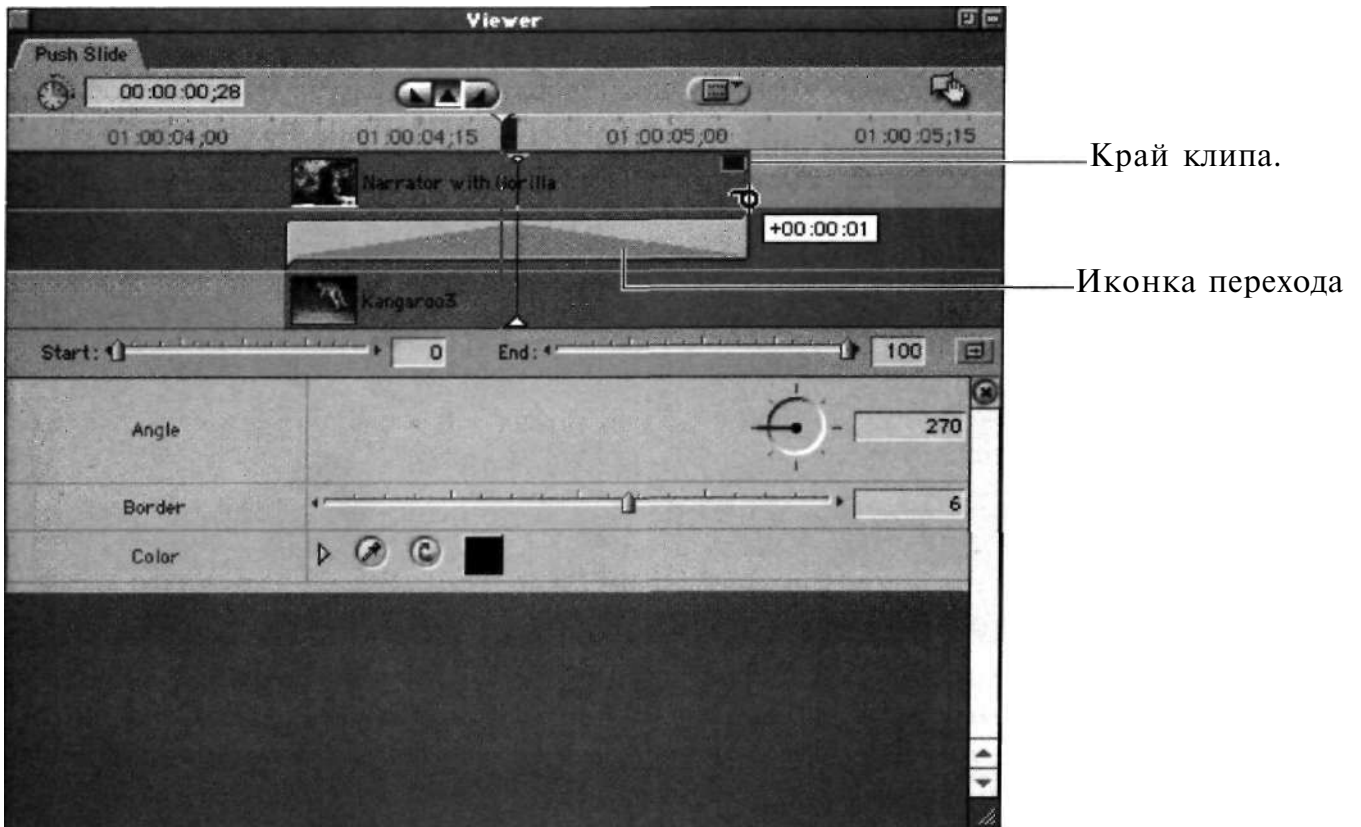
Если вы хотите подрезать планы так, чтобы они лучше сочетались с переходом, делайте это в Редакторе Переходов (Transition Editor). Допустим, что диктор в вашей последовательности, снятой в зоопарке, что-то говорит в камеру. После того, как он заканчивает свою речь, он разворачивается и выходит из кадра в левую сторону. Вытеснение постепенно уберет из кадра уходящий клип слева направо, заменив его новым клипом. **(Картинка 6.36)**. Допустим, с помощью вытеснения слева направо заменяем диктора кадром с кенгуру (которое, надеюсь, тоже движется слева направо). **(Картинка 6.37.)**

Только вот одна проблема: диктор начинает выходить из кадра слишком медленно **(Картинка 6.38)**

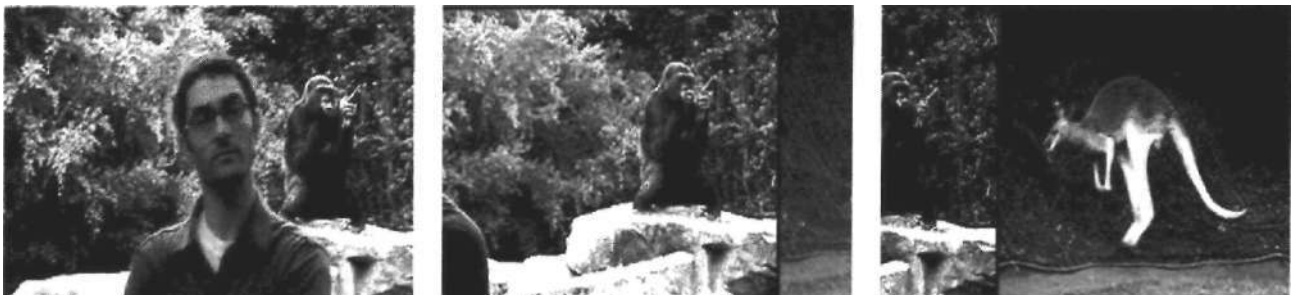
Эту склейку можно изменить, применив Ripple для уходящего клипа, немного укоротив его так, что диктор начинает выходить из кадра в тот момент, когда начинается вытеснение. Это можно сделать и на линейке, но тогда вы не увидите, как ваша склейка будет соотноситься с переходом. **(Картинка 6.39)**



Картинка 6.36. Во время вытеснения наступающий план как бы выталкивает с кадра уходящий план.



Картинка 6.37. В Редакторе Переходов (*Transition Editor*) вы можете видеть оба клипа. Вы можете выполнить тримминг прямо здесь, просто перетащив край клипа (аналог *Ripple*), или передвинув иконку перехода справа налево (аналог *Roll*).



Картинка 6.38. Эффект не срабатывает, потому что диктор выходит из кадра слишком медленно.



Картинка 6.39. Ошибка исправлена и теперь диктор выходит из кадра как раз в тот момент, когда мы уже перешли к другому клипу.

Подрезка в Редакторе Переходов (Transition Editor)

Вы можете прокатать склейку в Редакторе Переходов, перетянув саму иконку перехода (когда вы заносите над ней курсор мыши, он автоматически превращается в инструмент Roll). Чтобы применить Ripple либо к уходящему, либо к наступающему клипу, щелкните по краю клипа, который вы хотите изменить - и ваш курсор автоматически изменится на инструмент Ripple. Переход будет двигаться соответственно вашему триммингу (**Картинка 6.37**)

Следите за Изменениями в окне Canvas

Как и при обычной подрезке, окно Canvas отображает изменения, когда вы работаете в Редакторе Переходов (Transition Editor). Если вы прокатываете клип (Roll), то на нем вы видите не две стороны вашей новой склейки, а последний использующийся кадр уходящего клипа и первый использующийся кадр наступающего клипа. (**Картинка 6.40**)



Картинка 6.40. Когда вы прокатываете склейку в Редакторе Переходов (Transition Editor), окно Canvas отображает кадры по обе стороны перехода, а не склейки. Обратите внимание, что иконки в Редакторе Переходов (Transition Editor) показывают, какие кадры сейчас отображаются.

Если же вы выполняете Ripple, вы увидите одиночное изображение, показывающее, какой кадр будет первым после перехода (**Картинка 6.41**)



Картинка 6.41. Когда вы применяете Ripple в Редакторе Переходов (Transition Editor), окно Canvas отображает изменяющиеся кадры. Индикатор Display frame в Редакторе Переходов (Transition Editor) показывает, какой именно кадр изменится

Тримминг На Нескольких Треках

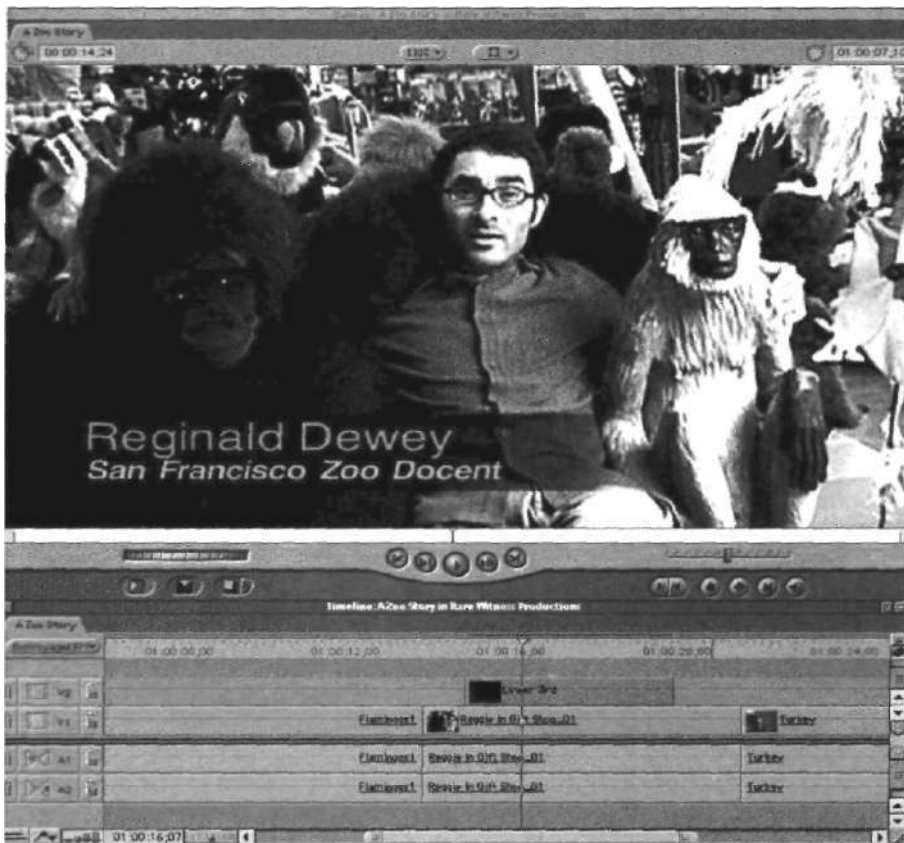
Инструменты подрезки могут очень многое, так что только очень опытные монтажеры осмеливаются с ними экспериментировать. Например, некоторые монтажеры воздерживаются от тримминга нескольких треков. На самом деле, некоторые из них даже не знают, что такое возможно. Но если вы точно знаете, чего вы хотите от склейки, эта функция может вам очень помочь.

Что бы вы ни подрезали, вы всегда можете выполнить эту подрезку на одном треке на линейке. На одном треке вы можете выполнить Ripple, на втором - Roll. Но если вы выберете несколько треков сразу, ко всем ним будет применен один тип тримминга или все они будут передвинуты на одно и то же расстояние.

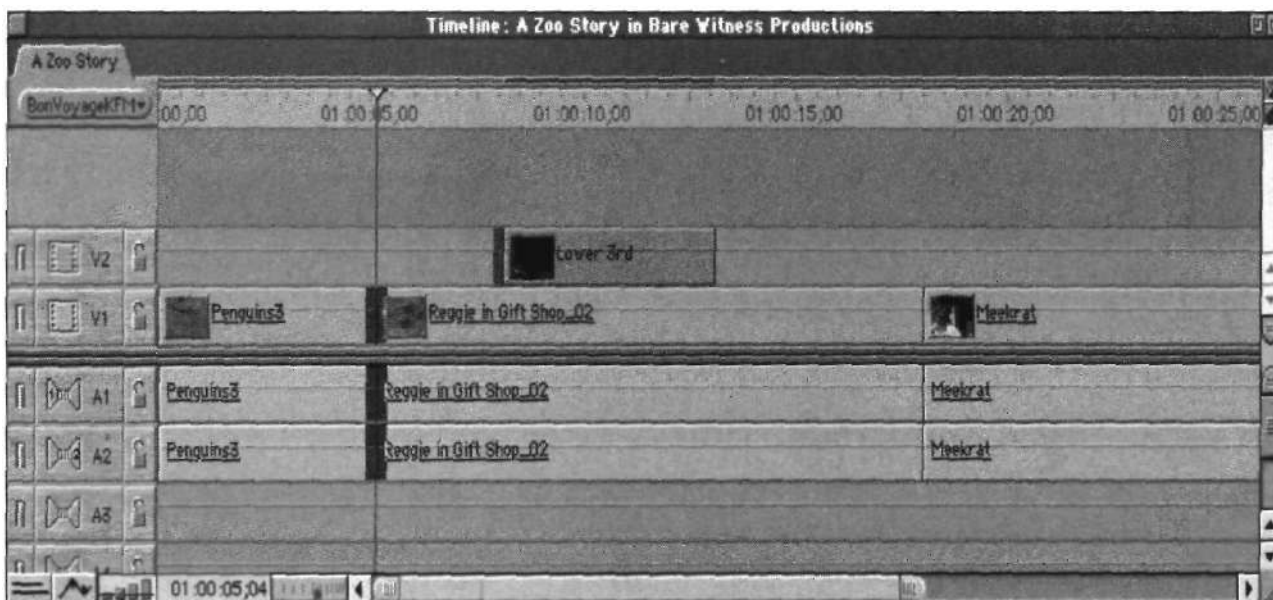
Простой Тримминг На Нескольких Треках

Давайте начнем с простого примера. Допустим, у вас есть интервью, поверх простого наложен простой титр. (**Картинка 6.42**). Мы хотим, чтобы при тримминге интервью титры изменялись соответственно. После того, как мы применили тримминг к началу плана с интервью, мы хотим, чтобы титр начинался через каждые три секунды после каждой новой склейки. Поэтому, вдобавок к выделению видео и соответствующего звука надо добавить выделение трека с титром.

Теперь, если я буду применять к интервью Roll или Ripple, титр будет двигаться синхронно с клипом интервью. (Картинка 6.43)



Картинка 6.42. Графика на треке V2 появляется точно через 3 секунды после начала интервью и исчезает через 5 секунд.



Картинка 6.43. Если мы, вдобавок к выбору клипа с интервью, выберем еще и клип с графикой, он будет двигаться синхронно с какими бы то ни было тримминг-изменениями. Так как я не хочу изменять длину титра, я выбираю Ripple уходящего клипа. Ripple применяется к пробелу, как будто это не пробел, а тоже клип. В результате клип движется синхронно с интервью и не меняет своей длительности.

Выбор Клипов, Часть Вторая.

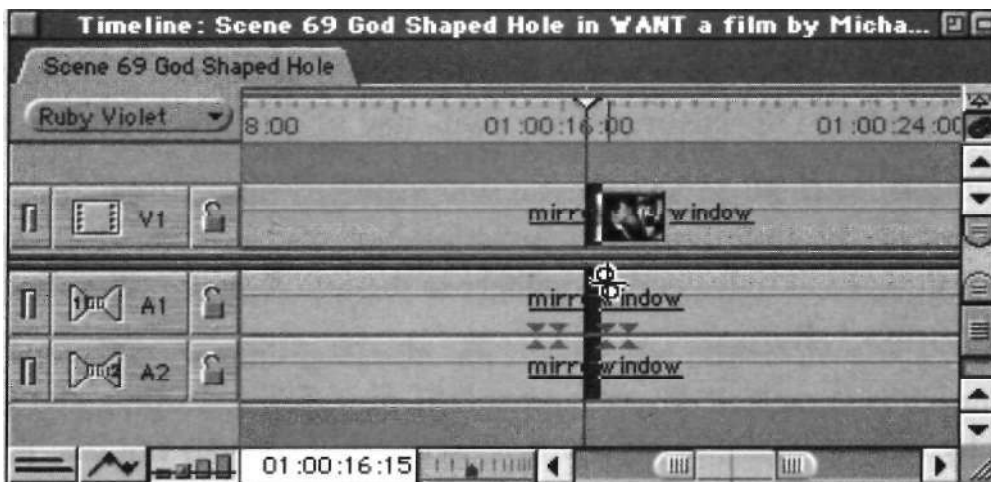
FCP позволяет осуществлять очень сложные тримминг-операции. например, вы можете применять *Roll* к одной склейке и *Ripple* к двум другим одновременно. Все зависит от того, какие склейки выбраны и как они выбраны. Вы уже знаете, как выбирать одну склейку, но как же можно добавлять к ней еще несколько склеек?

Есть одна хитрость, будьте внимательны.

Если у вас на линейке соединены несколько клипов, выбор склейки одного клипа автоматически приводит к выбору склеек всех клипов, которые с ним соединены. Если вы хотите выбрать одну склейку как *Roll*, а остальные - как, допустим, *Ripple*, просто отключите соединение или нажмите *Option*.

Нажим клавиши *Command* добавит новые склейки к вашему выбору. Если вы щелкаете с помощью инструментов *Arrow* (стрелочка) или *Roll* (удерживая *Command*), вы добавите эту склейку к набору выбранных склеек на операцию *Roll*. Если вы сделаете то же самое, только при активированном инструменте *Ripple*, вы добавите эту склейку к набору склеек на операцию *Ripple* (входящий или наступающий - в зависимости от того, какую сторону склейки вы выбрали). Если вы используете либо *Roll*, либо *Ripple*, вы можете временно переключиться на что-то другое, нажав клавишу *Shift*.

После того, как склейка выбрана, вы можете определить, какую операцию с ней делать, нажав на нее инструментами *Ripple* или *Roll*, удерживая вместе *Option+Command* в момент щелчка. Вы можете выборочно произвести одну из трех операций (*Roll*, уходящий *Ripple*, наступающий *Ripple*) с каждой из склеек, при этом не нарушая выделения других.

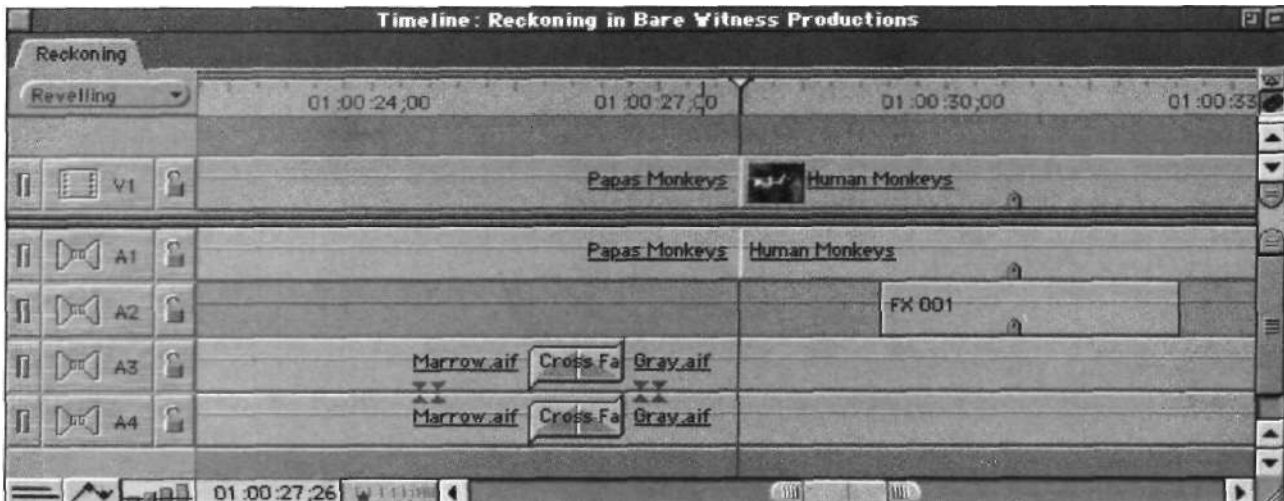


Картинка 6.44. Если активна связь клипов, выбрав какой-либо видеоклип, вы автоматически выбираете все клипы, связанные с ним.

Более Сложный Мультитрековый Тримминг

Теперь, после того, как вы поняли главный принцип, давайте рассмотрим более сложный мультитрековый тримминг. Допустим, у вас есть несколько соединенных треков и вам нужно подогнать один из элементов. Это довольно частая ситуация; вот как профессионалы ее решают.

Допустим, у вас есть последовательность с видеосклейкой на треке V1, связанным с треком A1 и музыкальный клип в стереоформате на треках A3 и A4 (**Картинка 6.45**). Вы хотите немного изменить видео, подрезав девять кадров на конце уходящего клипа. Но звуковой эффект на треке A2 синхронизирован с определенным кадром видео. Точно так же, на музыкальном треке переход от клипа Marrow.aif к клипу Gray.aif тоже сопоставлен с каким-то определенным моментом последовательности.

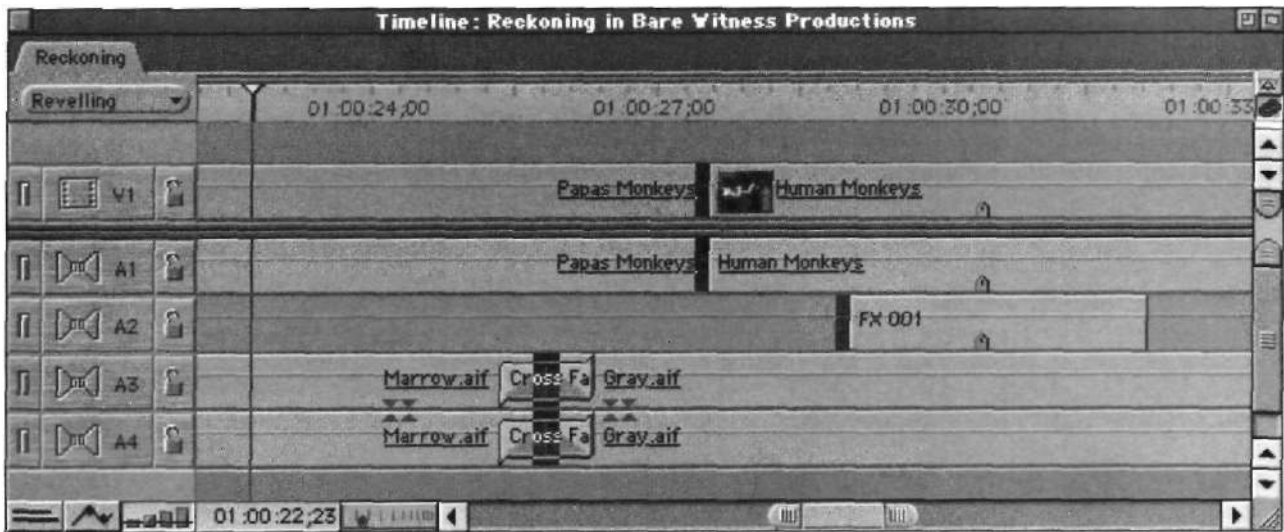


Картинка 6.45. В этой сложной ситуации вы имеете дело с синхронными элементами на каждом треке, которые подлежат триммингу.

Так как вы хотите подрезать девять кадров уходящего клипа, примените уходящий Ripple к этой склейке и всем соответствующим склейкам. Потом, примените этот выбор и к музыкальному клипу Это гарантирует, что все останется синхронным независимо от того, что вы сделаете с первой склейкой (**Картинка 6.46**)

Теперь, когда все склейки выбраны, вы можете осуществить операцию, просто потянув за любую из них, или введя -9 с клавиатуры. Если склейки выбраны правильно, они всегда будут двигаться синхронно.

Вы, конечно, можете изменить каждую склейку по отдельности, и тогда вы сможете воспроизвести их после того, как разделаетесь с последней из них. А если вы правильно выберете треки, вы можете экспериментировать с разными вариантами склейки и каждый раз просматривать результат. Если бы вы делали это, работая с каждой склейкой отдельно, вам каждый раз приходилось бы менять каждую склейку - увеличивая тем самым вероятность ошибки.



Картинка 6.46. Если все склейки на каждом треке выбраны правильно, все они будут изменяться синхронно относительно друг друга (как и в примере с титрами).

Тримминг По Точкам Привязки

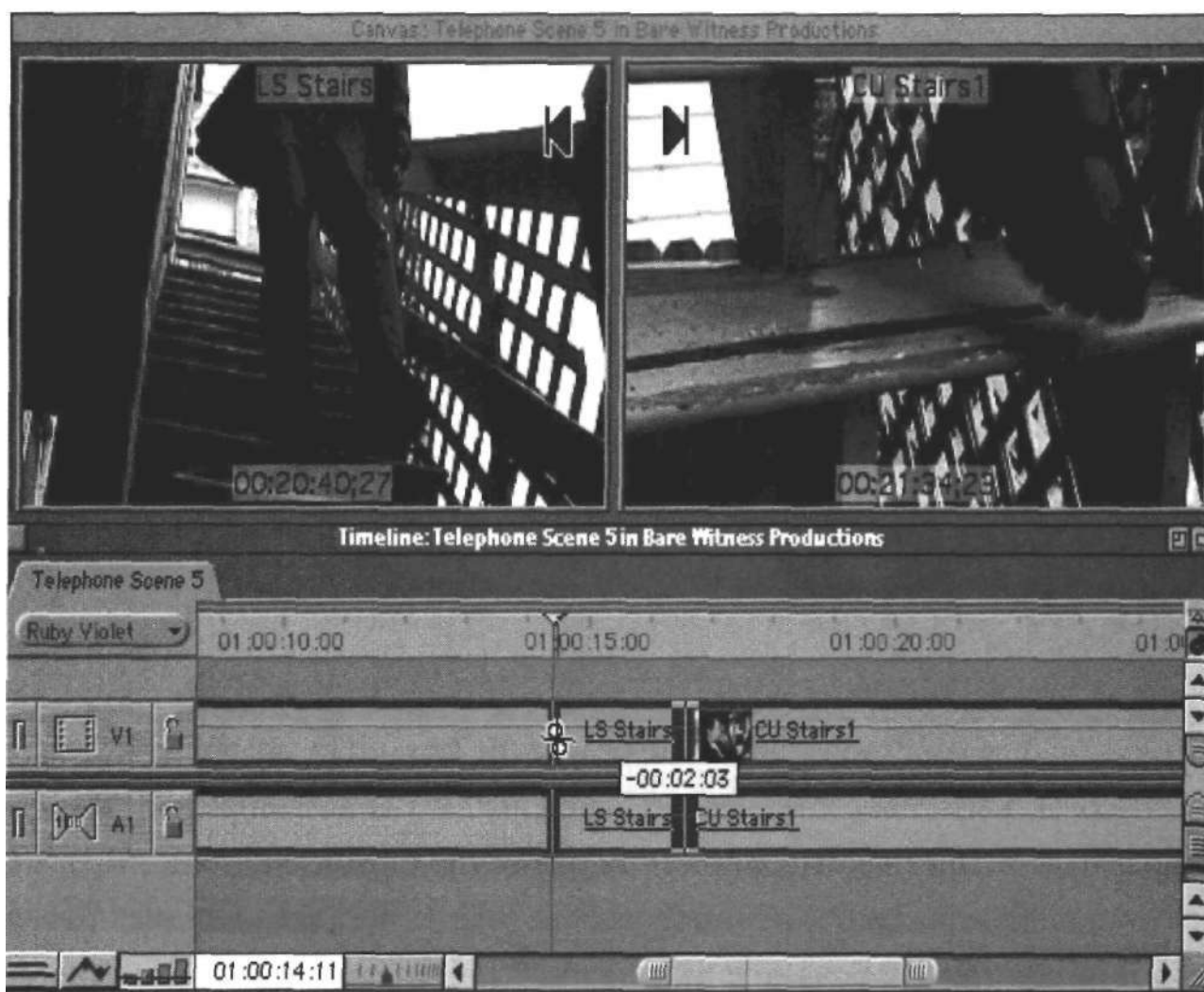
Если вы знаете, куда перемещать склейку, если в том месте есть какая-то точка привязки, вы можете просто подвести туда нужную склейку и отпустить. Все остальное за вас сделает функция привязки (Snapping), точно выровняв вашу склейку - что почти невозможно сделать вручную. Это делает функцию привязки (Snapping) одним из самых удобных инструментов в FCP. Попробовав ее несколько раз, вы со мной согласитесь.

Функция привязки (Snapping) также может быть одной из самых раздражающих функций в FCP - если вы не уверены, где точно поставить склейку или вы хотите сделать это возле точки привязки, но не в ней самой, ваш курсор будет постоянно тянуть "магнитом" к точке привязки.

Как же использовать эту своеобразную функцию?

Перед триммингом воспроизведите последовательность и точно определитесь, куда вы хотите поставить склейку. Выбор места склейки напрямую влияет на монтажный ритм, а ритм можно поймать, лишь проигрывая последовательность на нормальной скорости.

Допустим, вы монтируете последовательность, в которой кто-то спускается по лестнице. План 1 - общий план лестницы, план 2 - крупный план ноги персонажа. Допустим, вы смонтировали эти два плана непрерывно (см. раздел о непрерывности склейки в главе 2 "Киноязык"). теперь вы хотите подвинуть склейку так, чтобы крупный план начинался, когда парень ступает ногой на какую-то ступень. (Картинка 6.47)



Картинка 6.47. В этой последовательности мы хотим подвинуть крупный план так, чтобы он начинался, когда парень ступает на ступеньку.

Воспроизведите последовательность и поставьте маркер на этом месте (или просто оставьте там воспроизводящий курсор). Вы можете так же воспользоваться установкой In- и Out-кадров.

ПОДСКАЗКА: использование воспроизводящего курсора в качестве маркера - не самая лучшая идея, та как вы можете забыть о нем или случайно запустить.

После того, как вы обозначили нужное место, тяните склейку в это место и, используя функцию привязки (Snapping) и выровняйте склейку по нужному месту (**Картинка 6.48**)



Картинка 6.48. Как только цель склейки намечена, вы можете применить *Roll Edit* вправо и с помощью *Snapping*-а точно попасть в стык.

Выключите Привязку (Snapping)

В Главе 5 я упомянул о клавиатурном сокращении, которое включает привязку, так как это одна из самых важных функций программы и она очень часто используется во время тримминга.

Насчет Привязки существует одна проблема - вы никогда не знаете, включена она или нет, особенно когда начинаете что-то перетаскивать по линейке. и часто об этом узнаете самым неожиданным способом: когда вы подходите к нужному месту, вдруг ваш клип как магнитом притягивает к ближайшей точке привязки — совсем не туда, куда вам надо. Хотя в FCP и есть индикатор привязки (**Картинка 6.49**), он настолько крохотный, что его почти не видно. Волшебная палочка, которая решит эту проблему - это клавиатурное сокращение N, которое включает\отключает эту функцию. Этим можно пользоваться, даже когда вы уже принялись перетаскивать клип по линейке.



Картинка 6.49. Индикатор Привязки (*Snapping*) находится в правом верхнем углу линейки (*Timeline*).

СКЛЕЙКА С УДАЛЕНИЕМ (REPLACE EDIT)

Склейка с удалением (Replace Edit) - один из самых мощных инструментов в FCP, но для начинающего монтажера она может оказаться непонятной, так как нарушает основные принципы трехшагового монтажа. Вы можете использовать склейку с удалением точно так же, как и склейку-вставку или склейку с заменой: через полупрозрачное меню Edit или с помощью клавиатурного сокращения F11. Однако, вы должны усвоить как и когда ее использовать, чтобы хорошо этому научиться.

Склейка с удалением - это вариант склейки с заменой (Overwrite), но кроме In- и Out-кадров, вы можете рассчитывать место для клипа по какой-то одной точке в середине клипа. Это просто замечательная функция, так как часто тот момент или событие, из-за которого мы делаем склейку, необязательно находится на стыке кадров. Хорошая склейка всегда дает новую информацию, но отличная склейка это делает не всегда. Иногда лучше подождать и раскрыть причину склейки в середине плана (см. раздел "Новый Кадр=Новая Информация" в главе 2).

Склейка с удалением (Replace Edit) ориентируется на текущее положение воспроизводящего курсора как на линейке, так и в окне Viewer. По положению этих двух курсоров и производится склейка с удалением. Естественно, тот участок клипа, который находится на том месте, где теперь новый клип, удаляется.

Склейка с удалением (Replace Edit) не обращает внимания на In- и Out-кадры, выставленные в окне Viewer. Границы будущего плана определяются по границам клипа, который в данный момент находится под воспроизводящим курсором на линейке (на целевом треке).

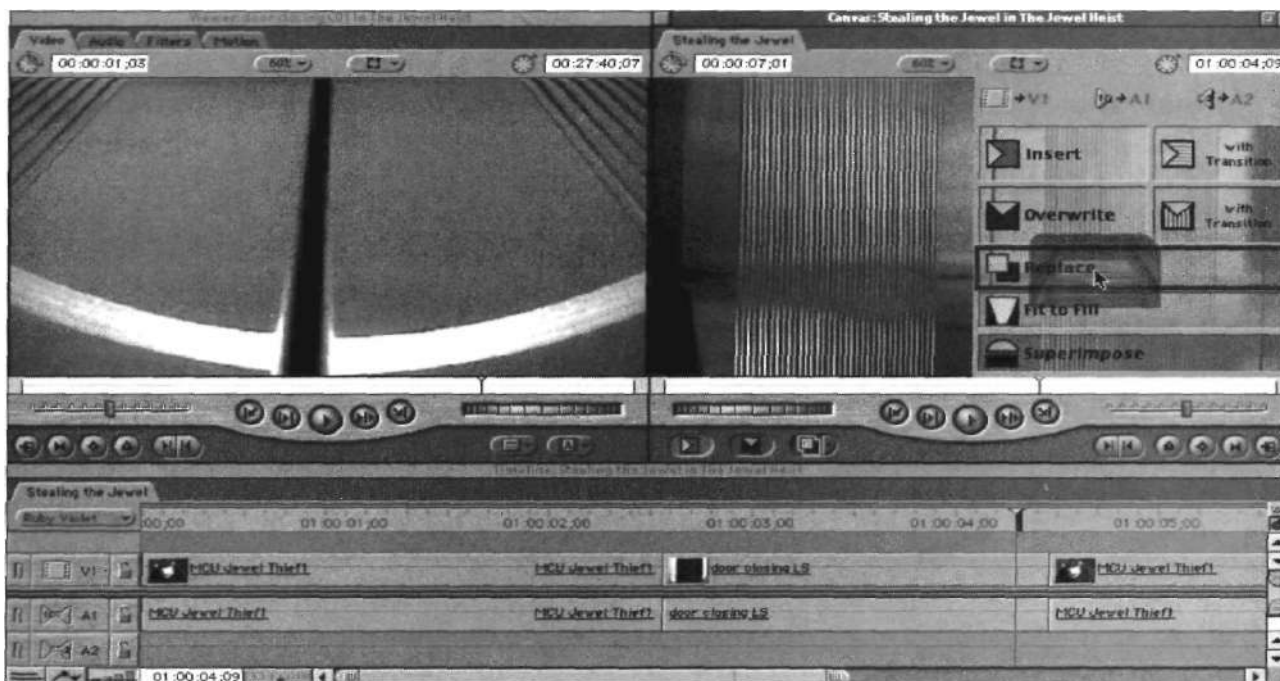
Эти правила и отличают эту склейку от всех остальных склеек, описанных в главе 5.

Покажите Событие С Разных Точек Зрения

Монтажеры часто пользуются склейкой с удалением (Replace Edit), чтобы показать одно событие с разных точек зрения. Например, вы монтируете последовательность о похитителях бриллиантов. В время кульминации сцены похищения вдруг срабатывает сигнализация и вокруг воров вдруг начинают закрываться все двери.

Так как это крупнобюджетный фильм, у вас есть много материала, снятого с разных точек съемки. В черновом монтаже вы монтировали эту сцену на общих планах, но после пересмотра вы решили вставить несколько крупных планов с захлопывающимися дверями.

Во-первых, найдите в последовательности место, где дверь полностью закрыта. Потом, в клипе с крупным планом тоже найдите место, где дверь полностью закрыта. Наконец, перетащите этот клип в поле Replace полупрозрачного меню Edit в окне Canvas. **(Картинка 6.50)**



Картинка 6.50. Подводя воспроизводящий курсор в обоих кадрах к моменту, когда дверь полностью закрыта, мы устанавливаем точку, которая синхронизирует оба клипа для замены. Замена производится перетаскиванием клипа в поле *Replace* полупрозрачного меню *Edit*.

Вы не только сможете заменить общий план на крупный план с помощью *Replace*, но и не нарушить времени. Дверь в новом клипе дверь захлопнется именно в тот момент, когда она захлопнулась в старом клипе.

Очень полезно иметь ту или иную точку синхронизации для замены двух клипов, но это не обязательно. Например, если вы хотите заменить перебивку с камерой наблюдения перебивкой с тикающими часами, вы можете выбрать любую точку клипа и покуда план с часами имеет достаточный запас неиспользованного материала, чтобы заполнить собой длину плана с камерой наблюдения, вы можете спокойно выполнять склейку с удалением (*Replace Edit*).

Синхронизируйте Клип По Метке (Используя Команду *Match Frame*)

Вы можете также использовать склейку с удалением (*Replace Edit*), чтобы синхронизировать клип по какому-то определенному кадру относительно других клипов. В этом случае, вместо того, чтобы заменять какой-то клип другим клипом, вы используете то же самый клип, только изменяете его положение во времени. Это может звучать непонятно, но обо всем по порядку.

Например, возьмем все тот же проект с похищением бриллиантов. В черновом монтаже у вас есть сцена, когда вор берет бриллиант в 500 карат, подносит к лицу и смотрит на него с патологическим упоением. Через несколько секунд срабатывает сигнализация и грабители начинают бежать.

Однако, тестовые просмотры показали неэффективность этой сцены. В ней нет напряжения: зрители перестают сопереживать вора́м после того, как они заполучили бриллиант в руки за несколько секунд до того, как сработала сигнализация.

Поэтому, в монтажной комнате вы решаете, что надо изменить события во времени и дать сигнализацию как раз в тот момент, когда вор берет бриллиант в руки. Вот как с этой задачей вам поможет справиться склейка с удалением (Replace Edit).

Сначала, найдите на линейке первый кадр, где вор поднимет бриллиант. (**Картинка 6.51**)



Картинка 6.51. Установите ваш воспроизводящий курсор на кадре, который вы используете как точку синхронизации.

Потом, используйте команду Match Frame (в секции Go To меню Mark или нажав F на клавиатуре). Эта команда открывает копию клипа, который вы выбрали на линейке в окне Viewer, так что клип в этом окне тоже открыт на том же самом месте, что и курсор на линейке. Потом, расположите воспроизводящий курсор на линейке в том месте, где звенит звонок. (Картинка 6.52.)



Картинка 6.52. После использования команды Match Frame, которая открывает ваш клип в окне Viewer, расположите воспроизводящий курсор на месте, которое вы хотите использовать как вторую метку синхронизации.

В конце концов, осуществите склейку с удалением (Replace Edit). Это поставит клип на линейку таким образом, что кадр, где вор берет бриллиант в руки, будет как раз тем местом на линейке, где срабатывает сигнализация. (Картинка 6.53)

Студия в восторге от новой версии, продюсер подписывает с вами контракт на съемку сиквела, а аудитории эта сцена нравится больше, чем в первом варианте.



Картинка 6.53. Используя команду *Match Frame* и склейку с удалением (*Replave Edit*), вы можете синхронизировать два клипа с помощью очень простой процедуры, даже без использования маркеров.

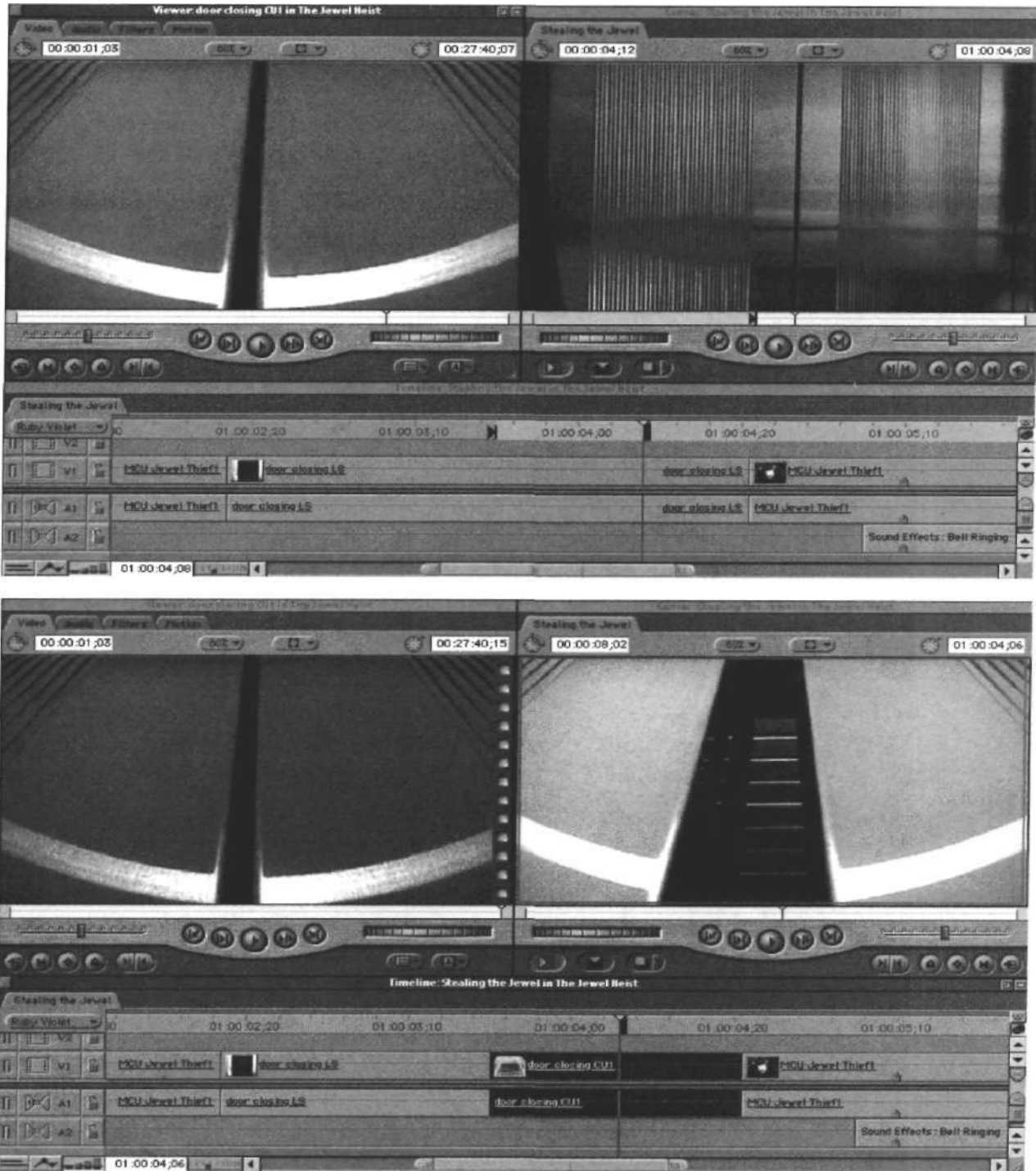
Replace с In- и Out Кадрами

Склейка с удалением (*Replace Edit*) не требует никаких In- и Out-кадров, но вы можете их использовать, чтобы получить дополнительный контроль над этой склейкой.

Давайте вернемся а моменту закрытия дверей, где мы меняли общий план на крупный. Допустим, что вместо того, чтобы менять целый план, мы просто хотим перейти на крупный план за одну секунду до того, как закрывается дверь. Мы можем сделать это, используя In-кадр и склейку с удалением (*Replace Edit*)

Начнем таким же образом. Откроем крупный план в окне *Viewer* и поставим курсор там, где закрывается дверь.

Потом, на линейке, мы находим аналогичное место и обозначаем In-кадр на секунду раньше. Убедитесь, что воспроизводящий курсор на линейке находится все на том же месте - моменте закрытия дверей. (**Картинка 6.54**)



Картинка 6.54. Склейка с удалением (*Replace Edit*) синхронизирует воспроизводящий курсор на линейке и в окне Viewer, но, кроме того, эта операция всегда "прислушивается" и к In- и Out-кадрам на линейке.

Когда вы выполняете склейку с удалением (Replace Edit), заменяется лишь только область между In-кадром клипа на линейке и концом клипа, а не замена целого клипа. Теперь общий план переходит к крупному за одну секунду до того, как закроется дверь. Склейка получилась непрерывной, так двери в обоих планах закрываются с одинаковой скоростью и мы знаем, что клипы синхронизированы между собой, потому что мы пользовались склейкой с удалением (Replace Edit).

Синхронизируйте Позицию Воспроизводящего курсора вне In- и Out-кадров.

Вы можете выполнить эту операцию, если даже место синхронизации находится за пределами заменяемого клипа. Если вы обозначите In- и Out-кадры на линейке и поставите воспроизводящий курсор за их пределами, положение воспроизводящего курсора будет служить точкой синхронизации.

Неплохо, правда? Должен признаться, что это мой любимый инструмент во всей программе.

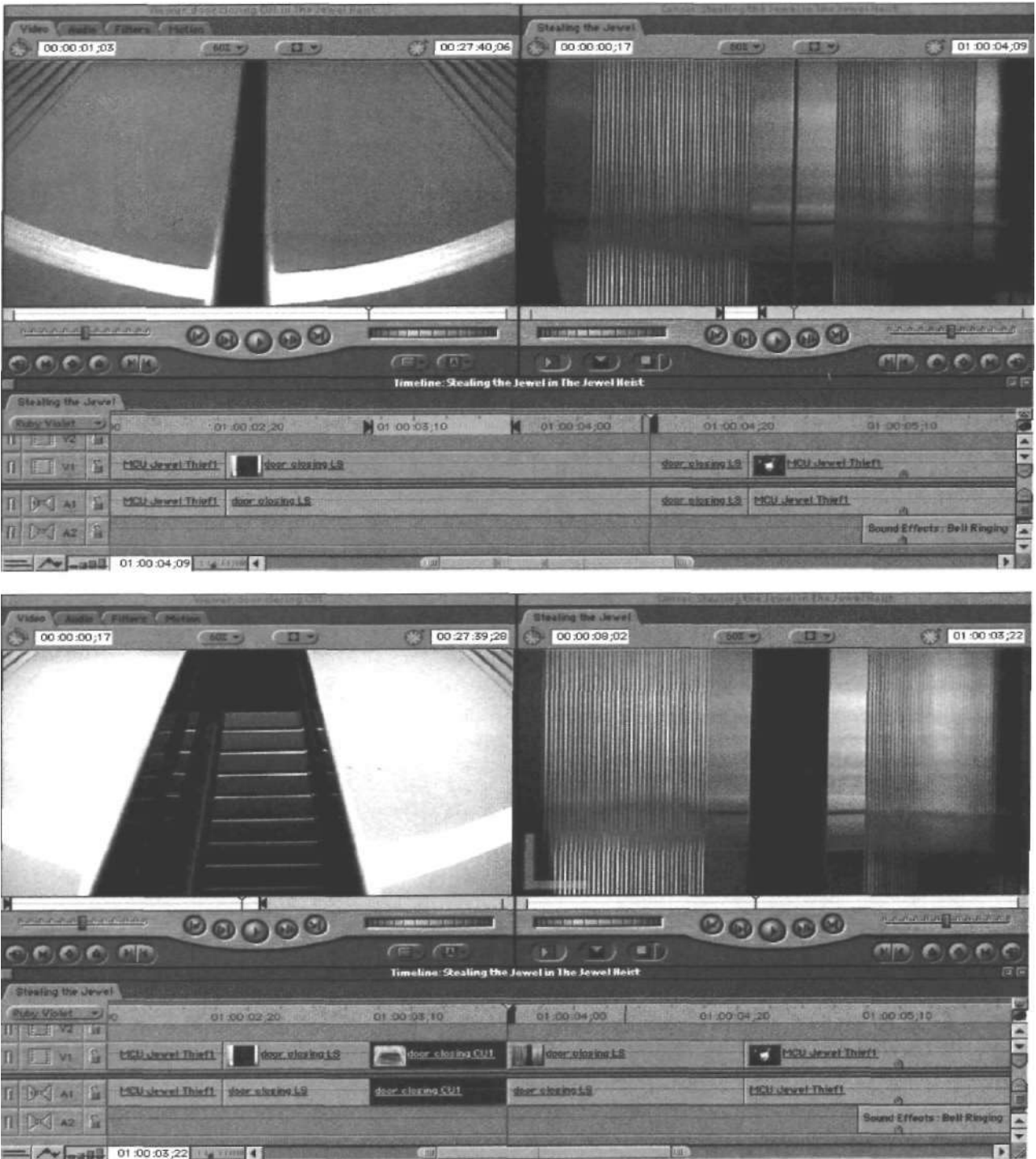
Давайте потренируемся на том же примере. Допустим, что вместо того, чтобы переходить к крупному плану после того, как дверь закрылась, мы захотим смонтировать планы в процессе закрытия дверей (на пару секунд), а потом вернуться к общему плану, на котором дверь закроется окончательно. Это может быть отличная склейка: начинаем на общем, потом на пару секунд на крупный, а потом опять на общий. Так как нам надо синхронизировать материал, давайте для этой цели используем все ту же точку - момент закрытия дверей и выставим на нее воспроизводящие курсоры в окне Viewer и на линейке.

Потом мы выставляем In- и Out-кадры на линейке с обеих сторон того отрезка, в который хотим вставить крупный план. **(Картинка 6.55)**

Когда мы произведем склейку с удалением (Replace Edit), клипы будут синхронизированы по воспроизводящим курсорам, но для замены будет взято столько (по времени) клипа с крупным планом, сколько отмеряно In- и Out-кадрами на линейке. Склейки по оба конца клипа будут непрерывными, так как все было синхронизировано по курсорам.

Согласен, это достаточно продвинутый способ использования склейки с удалением (Replace Edit), но в процессе эксперимента может пригодиться все.

Например, вы можете применять этот трюк для синхронизации клипов без помещения на линейку их лишних “хвостов”, выходящих за пределы разметки.



Картинка 6.55. Вы можете установить свои In- и Out-кадры где угодно в последовательности и потом применить склейку с удалением (Replace Edit), ориентируясь по положениям курсоров. Здесь мы применяем склейку с удалением (Replace Edit), несмотря даже на то, что курсор стоит за пределами In- и Out-кадров.

Убедитесь, Что У Вас Достаточно Материала В Окне Viewer.

Одна из самых больших проблем, с которой сталкиваются монтажеры, используя склейку с удалением (Replace Edit) - это недостаток материала с той или другой стороны воспроизводящей головки в окне Viewer. Например, если вы хотите заменить 10-секундный клип на линейке и при этом ваш воспроизводящий курсор стоит на 7-секунде клипа, вам надо, чтобы в клипе, который вы хотите поставить на линейку, тоже было как минимум 7 секунд до текущего положения воспроизводящего курсора и 3 секунды после. Если в окне Viewer курсор стоит на отметке 1-секунд, то будь ваш клип длинной хоть в 30 секунд, у вас ничего не получится. Программа выдаст сообщение об ошибке “недостаточно материала”. (Картинка 5.65). Чтобы произвести эту склейку, вам нужно, чтобы ваш курсор находился хотя бы за 7 секунд после начала клипа и за 3 секунды до его конца. (Картинка 6.57)



Картинка 6.56. Чтобы выполнить склейку с удалением (Replace Edit) успешно, необходимо, чтобы в заменяющем клипе было достаточно материала. Здесь, воспроизводящий курсор в окне Viewer стоит на отметке в 1 секунду после начала клипа, а воспроизводящий курсор стоит на отметке 7 секунд после начала клипа. попытка произвести склейку с удалением (Replace Edit) приведет только к сообщению об ошибке.

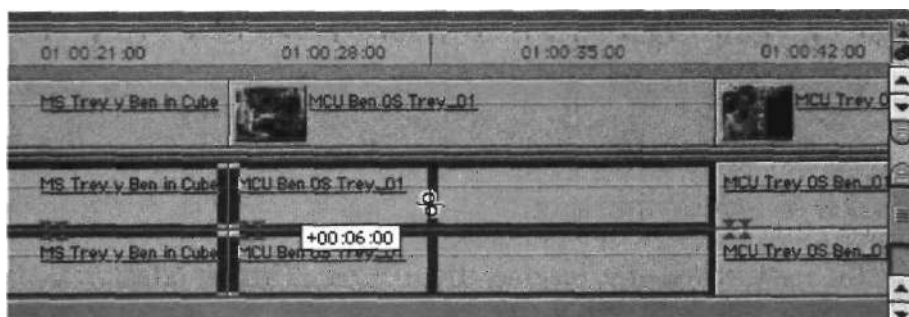


Картинка 6.57. Передвинув курсор вглубь клипа, вам будет достаточно материала до и после текущего положения курсора, чтобы успешно выполнить склейку с удалением (*Replace Edit*).

СКЛЕЙКИ С ЗАХЛЕСТОМ (РАСЩЕПЛЕННЫЕ СКЛЕЙКИ)

Я уже немного объяснил, когда и почему надо использовать монтаж с захлестом. Разделив склейки на звуковых видеотреках, вы можете сгладить порой очень некомфортную склейку. Монтаж с захлестом также обязателен почти для всех сцен диалогов.

Большинство монтажеров расщепляют склейки после того, как смонтируют последовательность, просто прокатив видеосклейку отдельно от звуковой или наоборот. (**Картинка 6.58**) Это хорошо работает, но часто приходится попотеть, пока нормально подгонишь склейки.



Картинка 6.58. Простейший способ создать расщепленную склейку - это отдельно прокатить либо видеосклейку, либо звуковую склейку.

Чистовая Подгонка Склейки с Захлестом

Разные ситуации требуют подгонки разной сложности, но комбинация таких инструментов, как **Roll** и **Ripple** предоставляет вам неограниченные возможности для подгонки расщепленных склеек, которые значительно сглаживают видеосклейки. В качестве примера я попробую использовать типичный диалог:



Бен: Это новая игра! Я хочу назвать ее "Бесмысленная Смерть".

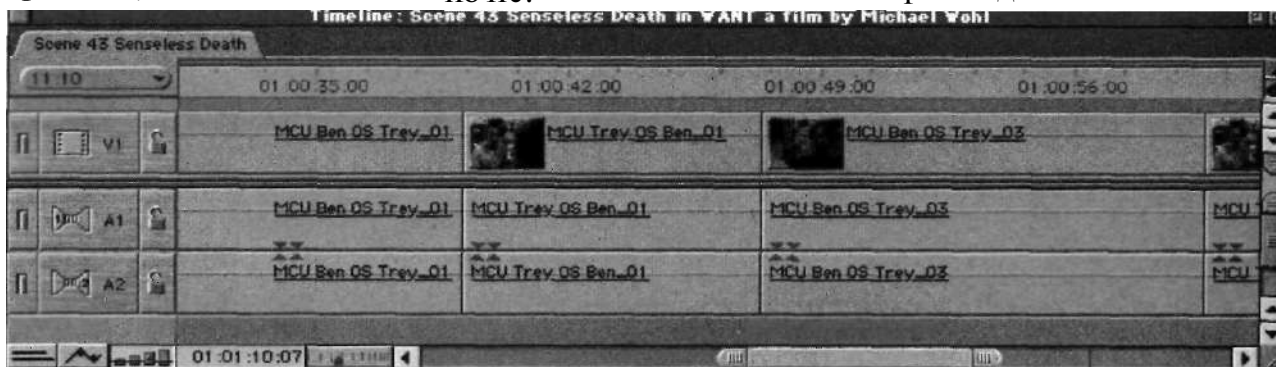
Трей: Бен, ты больной!



Бен (возбужденно кивает головой)
Трей (продолждает): Как они будут пересылать оружие по почте?



Бен: Да откуда мне знать, дюдя! Это Таиланд. Там не знают, что, черт возьми, происходит!



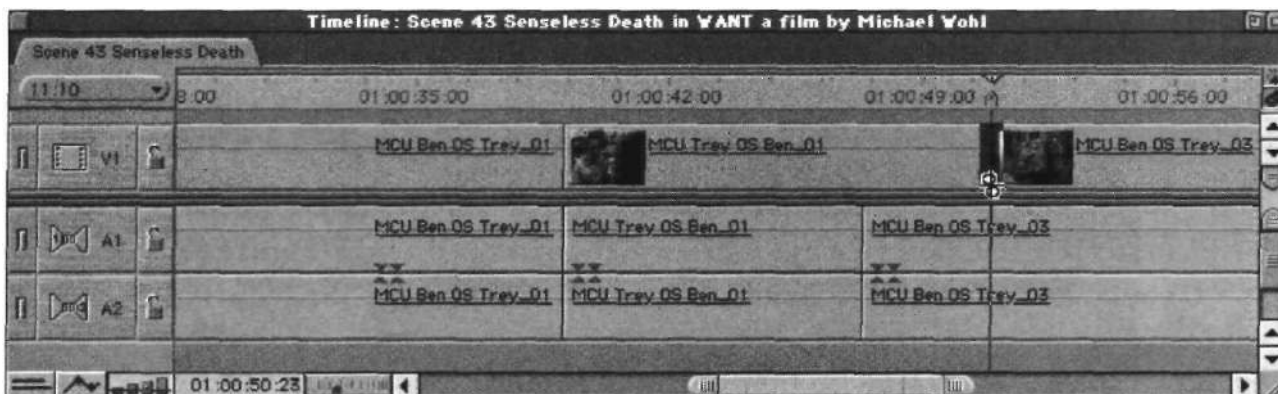
Картинка 6.59. Последовательность начинается с трех клипов, смонтированных встык.

В большинстве случаев, в диалогах применяются непрерывные склейки. А в этой последовательности все склейки рваные. Вед я еще не сделал захлестов.

Теперь я хочу расщепить последнюю склейку, чтобы начать с реплики Бена " Да откуда мне знать, дюдя..." прозвучало на втором плане. Вот так:

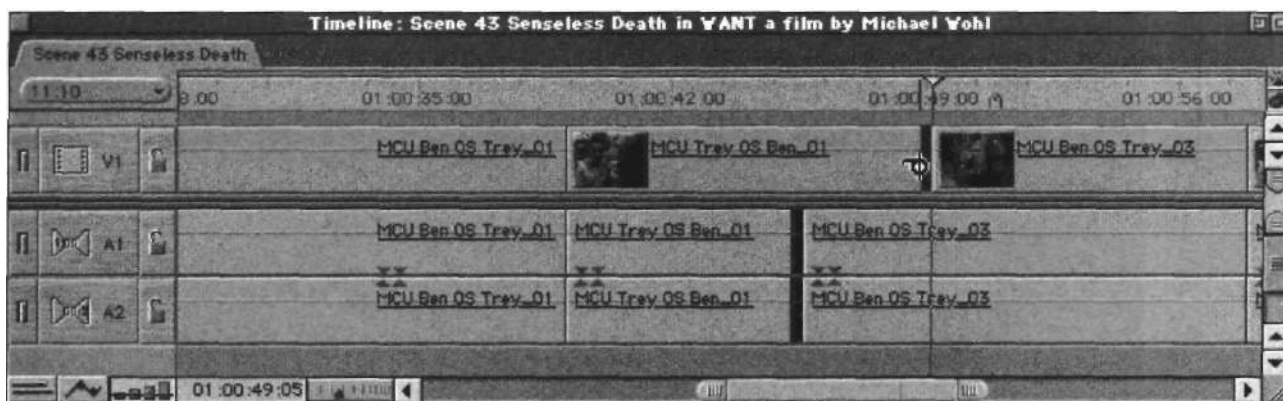
1. Я воспроизвожу последовательность, останавливаю воспроизведение на том месте, где я хочу сделать склейку и ставлю там либо маркер, либо 1п-кадр.

2. Катаю видеоролик, пока он не достигнет нужного места. **(Картинка 6.60)**



Картинка 6.60. После того, как вы выставили маркер, прокатайте видеосклеюку до нужного места.

В некоторых случаях это все, что нужно сделать. Но иногда клип еще требует доводки. Например, прокатав склейку, вы высвободили материал, который идет несинхронно со звуком. Например, в данном случае, хоть Бен и не смотрит в камеру, его движения не синхронизируются со звуком с клипа 3. Чтобы исправить ситуацию, мы можете воспользоваться инструментом Ripple (**Картинка 6.61**)



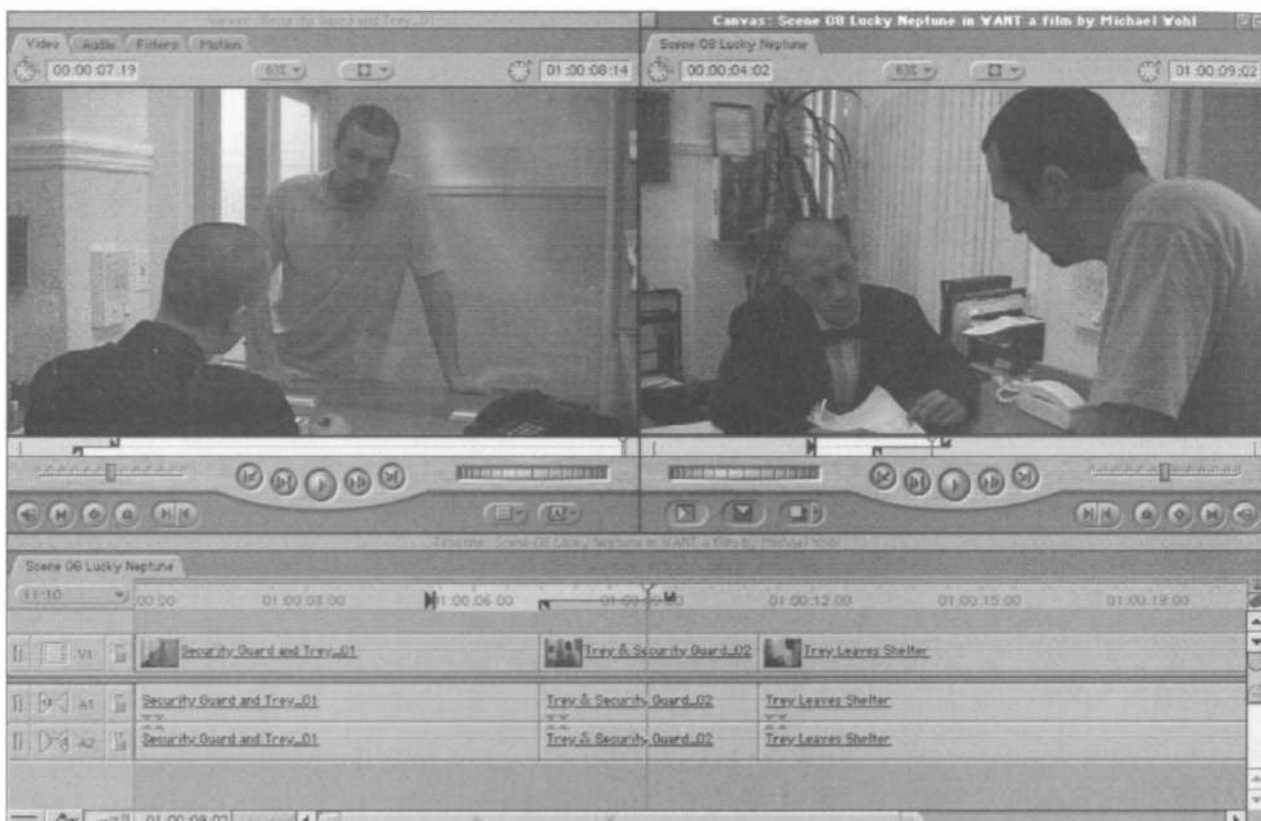
Картинка 6.61. Во многих случаях, чтобы достигнуть непрерывной склейки с захлестом, вам понадобится выполнить дополнительный тримминг после главного прокатывания склейки. Здесь я применял Ripple назад, чтобы сжать время между репликами и добиться нужного времени для склейки.

Теперь, когда мы воспроизводим последовательность, мы видим, что захлест не изменился, но мы подрезали конец плана 2. Это как бы собрало склейку, убрав лишнее пространство и, что важнее, синхронизировав движения Бена в плане 2 со словами, которые мы слышим в плане 3.

Метки Для Захлеста

Так как монтаж с захлестом - фундаментальный раздел профессионального монтажа, FCP имеет специальную функцию, созданную для облегчения установки захлестов: метки для захлеста. Когда вы выставляете In- или Out-кадры либо в окне Viewer, либо в окне Canvas, эта функция выставляет отдельные метки-привязки для видео и для звука. (Картинка 6.62). Это дает вам возможность установить склейки с захлестом еще до того, как клип попадет на линейку.

Спросите, зачем с этим возиться? Это прекрасная функция, если вы точно знаете, где и как вы хотите захлест. Например, довольно часто, когда я монтирую диалог, я замечаю, какую-то реплику или какое-то движение, на котором у меня будет склейка с захлестом. Я могу установить In-кадр только для видео или только для аудио прямо в окне Viewer и вычислить второй кадр позже.

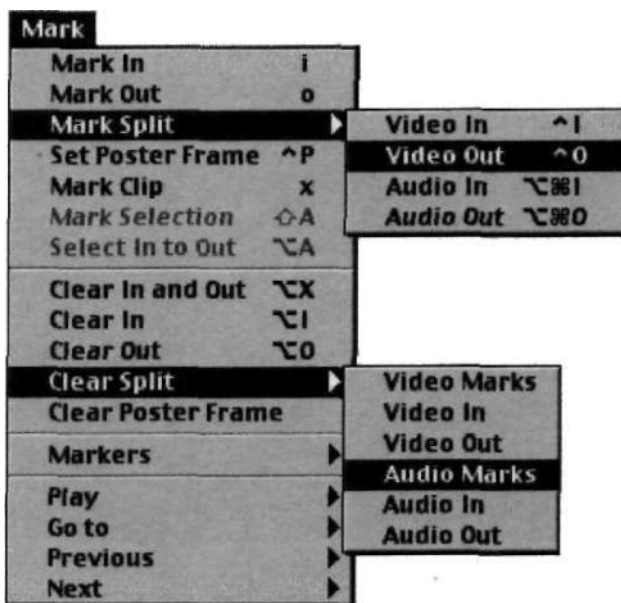


Картинка 6.62. Пометки для захлеста дают вам возможность выставить отдельные In- и Out-кадры для видео и для звука. Вideoпометки - это наивысшая половина In- или Out-кадра, а звуковые - наинизшая. Вы можете как угодно перетаскивать каждую метку, нажав клавишу Option.

Как Устанавливать Метки Для Захлеста

Метки для захлеста могут быть установлены (и удалены) через команды меню Mark (Картинка 6.63) или через контекстное меню в поле прокрутки окна Viewer или Canvas или в поле воспроизводящего курсора линейки. Я знаю, что, как хорошим монтажерам, вам не терпится научиться устанавливать их "на лету" с помощью клавиатурных сокращений. Вот некоторые из них:

Обозначить In-кадр для видео	Ctrl+I
Обозначить Out-кадр для видео	Ctrl+O
Обозначить In-кадр для аудио	Command+Option+I
Обозначить Out-кадр для аудио	Command+Option+O



Картинка 6.63 Меню Mark содержит подменю для маркировки склеек с захлестом и очистки этой маркировки. В то время как вы можете использовать клавиатуру для установки отдельно каждого In-кадра и каждого Out-кадра, для очистки надо использовать Option+I или Option+O (это удалит оба In-кадра и оба Out-кадра) или Option+X (будут удалены все метки).

В то время как метки для захлеста позволяют вам выполнять сложную операцию одним нажатием клавиши, эта функция требует еще и особенного контроля с вашей стороны, так как нужно всегда точно рассчитывать захлесты. Вам нужно держать в голове в два раза больше информации, чем при обычной склейке. Где должно начинаться видео в исходном клипе? Где звук? Они начинаются в одном месте или должен быть захлест? В какую сторону захлест? Где начинается и где оканчивается захлест?

Четырех-, Пяти-, Шестишаговый Монтаж

При трехшаговом монтаже вам надо задать лишь три необходимых параметра, чтобы произвести склейку. Но когда вы работаете с захлестом, количество необходимой информации сильно варьируется. И могут понадобиться самые неожиданные комбинации.

Один Захлест

Простейший случай - это когда вам нужно указать лишь один параметр для захлеста. Например, вы можете указать разные In-кадры для исходного видео и звука и оставить Out-кадры неопределенными. Потом вы можете установить неразведенные In и Out-кадры в окне Canvas (**Картинка 6.64**)



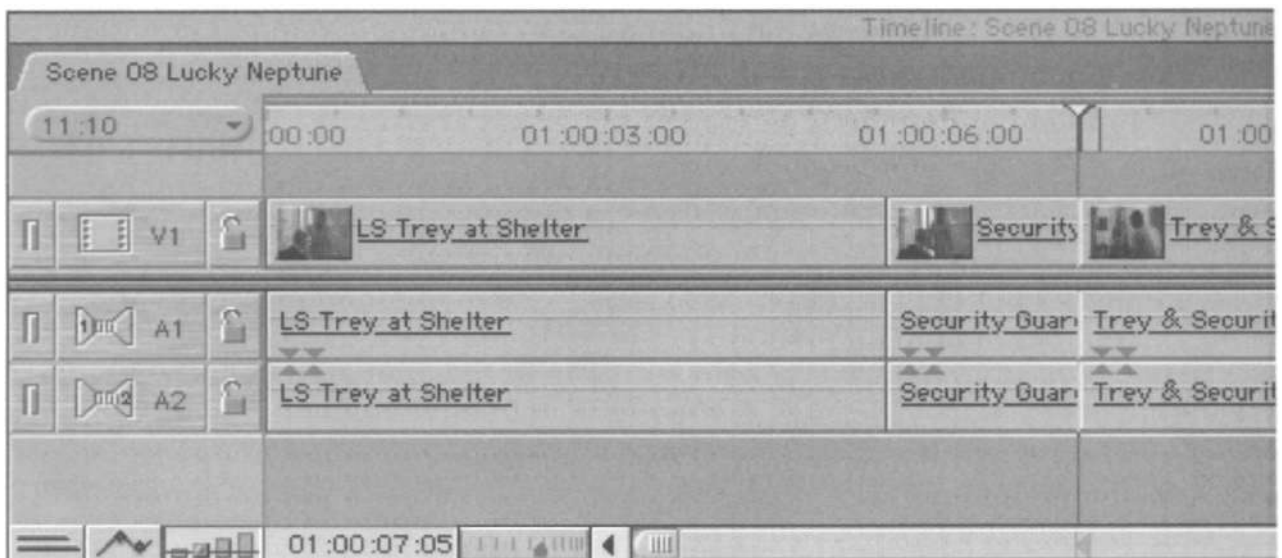
Картинка 6.64. Простейший случай использования меток захлеста - это обозначить только одну из четырех меток. Как и при трехшаговом монтаже, вы можете оставить один параметр неуточненным.

Когда вы применяете склейку, тот из In-кадров исходного клипа (аудио или видео), который идет раньше по времени, будет стыковаться с In-кадром клипа на линейке (Картинка 6.65)



Картинка 6.65. Когда вы ставите этот клип в последовательность, In-кадр в последовательности соотносится с более ранней из In-меток исходного клипа.

Это самый распространенный способ использования меток-захлестов, но сразу предупреждаю, что обратный ход не работает. Если вы разделяете Out-кадр клипа и указываете Out-кадр записи (на линейке), FCP проигнорирует Out-кадр и будет считать, что это неразделенный Out-кадр. Это неправильная логика работы программы и если вы не будете о ней знать, то это может доставить вам немало раздражения. К сожалению, из-за этого ваша свобода действий ограничена. (Картинка 6.66)



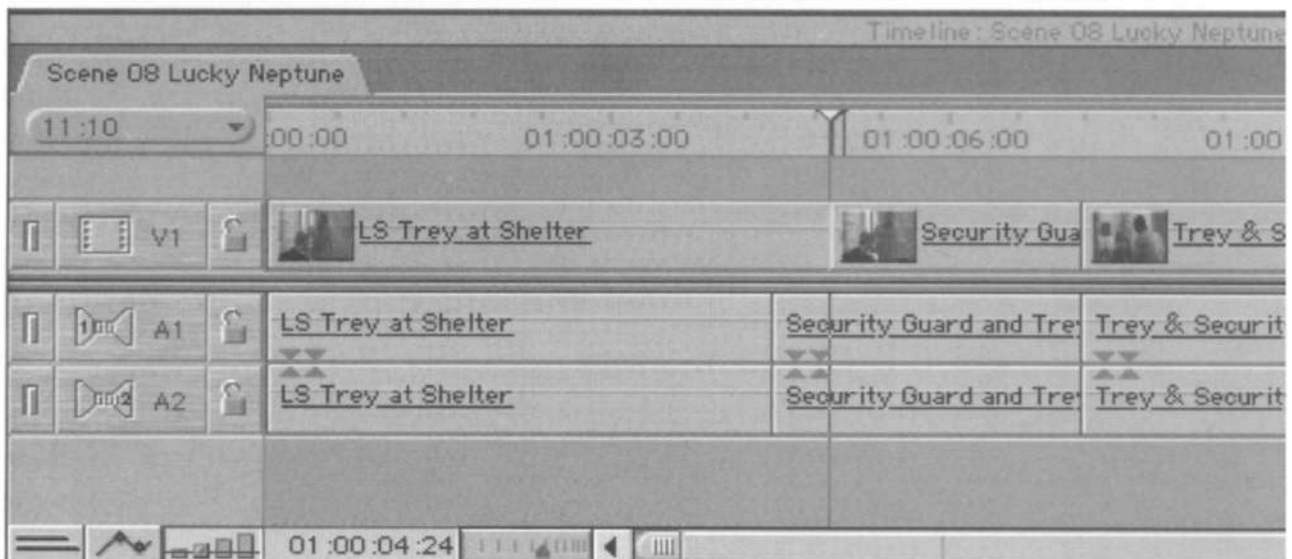
Картинка 6.66. Одна комбинация, которая не работает (без уважительной причины) - это когда вы задаете расщепленный Out-кадр исходника, не указав при этом параметров In-кадра записи.

Два Захлеста

Иногда вам понадобится точно указать точные места, где в последовательности будут находиться склейки. Как я объяснил, программа по умолчанию синхронизирует In-кадр последовательности с более ранним из двух In-кадров в окне Viewer. Если вы хотите избежать этого и сделать так, чтобы In-кадр стыковался с более поздней из расщепленных склеек, вы можете этого добиться, установив только одну метку захлеста в последовательности (**Картинка 6.67**).



In-метка только для видео.



Картинка 6.67. Если вы хотите преодолеть параметр FCP, согласно которому в начало последовательности ставится более ранний из захлестов исходника, установите In-метку на линейке. И склейка окажется там, где вы хотите.

Зачем это делать? По причине того, что каждый клип, который ложится в последовательность, должен нормально сочетаться с клипами, которые уже там находятся. Если вы монтируете с большим количеством захлестов, надо обязательно создавать непрерывность - либо по видео, либо по звуку.

Например, вы монтируете последовательность, в которой двое человек ведут диалог. Вы монтируете их на среднекрупных планах и вы хотите создать L-захлест, так что уходящее видео заканчивается еще до того, как вступает звук со следующего клипа. Вы можете расщепить соответствующие входящие видео и звук в окне Viewer, но когда вы будете ставить клип на линейку, вам надо обязательно поддержать непрерывность звука, чтобы диалог был непрерывным; при этом на видео вы не обращаете особенного внимания (**Картинка 6.68**). Чтобы этого достичь, просто обозначьте In-кадр для аудио в нужной точке на линейке и диалог будет монтироваться идеально. Видео может потребовать некоторой доводки, но зато L-склейку вы сможете применить одной операцией.

***ПОДСКАЗКА:** Вы не можете установить две пары расщепленных склеек, которые не будут сочетаться с соседними планами. Если вы попытаетесь установить захлест исходника, в котором звук будет опережать видео на 20 кадров и в то же время на линейке вы установите захлест в 10 кадров (или видео будет опережать аудио), вы получите сообщение об ошибке Неправильной Склейки (Invalid Edit).*

Мультизахлест

Чем больше вы будете приобретать опыта и уверенности, тем больше вы будете экспериментировать с усложненными метками захлеста, будете выполнять очень сложные захлесты одним нажатием клавиши (представьте план с L-захлестом в начале и J-захлестом в конце, который ложится в нужное вам место на линейке, которое вы задали с помощью метки захлеста). К сожалению, очень возможно, что не все комбинации будут срабатывать (одну я уже описал), - хотя по идее должны. Если вы попадете в такую ситуацию, значит вы наткнулись на баг. Позвоните или напишите в Apple.

Но чем дальше я захожу в этих экспериментах, чем более усложненные операции я произвожу, - в сравнении с теми, которые я описал в предыдущих разделах, тем больше я нахожу, что трачу гораздо больше времени на подготовку захлеста, чем на его осуществление "одним нажатием клавиши". В итоге бывает, что иногда гораздо проще выполнить несколько простых операций на линейке.



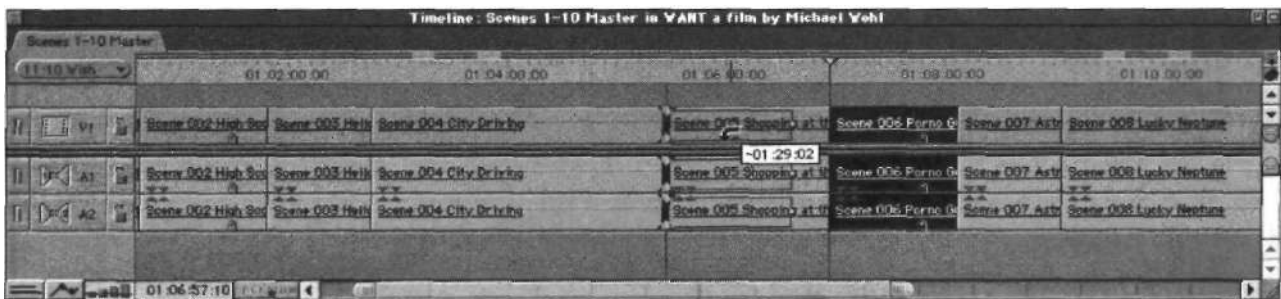
In- метка только для аудио



Картинка 6.68 В этом примере я сначала точно указываю аудио -In на линейке, а потом в один шаг осуществляю L-захлест по меткам захлеста в окне Viewer.

ДЕЛИТЕ БОЛЬШОЙ ПРОЕКТ НА НЕБОЛЬШИЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ

Если вы монтируете большой фильм и хотите упростить процесс монтажа, воспользуйтесь функцией Nested Sequence (Комплексная Последовательность). Вы можете монтировать каждую сцену в отдельной последовательности, потом создать мастер-последовательность и расположить на ней последовательности сцен в нужном порядке. (Картинка 6.69) При этом переставлять местами сцены так же легко, как обычные клипы. Просто выберите сцену, перетяните ее на новое место, удерживая клавишу Option, и отпустите мышь.



Картинка 6.69. вы можете смонтировать каждую сцену на отдельной линейке, а потом собрать фильм в мастер-последовательности. При этом сцены переставляются, как будто это обычные клипы.

К сожалению, изначально эта технология разрабатывалась не для этих целей, а для работы с приложениями по композитингу (см. раздел о композитинге в Главе 8, "Спецэффекты"). Поэтому приготовьтесь к тому, что некоторые функции работать не будут.

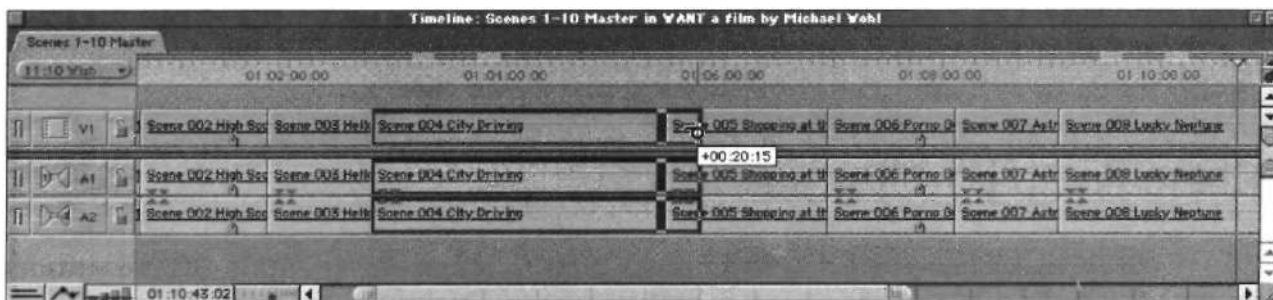
Изменение Длины Не Отображается

Хотя большинство монтажных изменений, производимых в последовательностях более низкого порядка отображаются на мастер-линейке, если вы измените длины той или иной последовательности, на мастер-линейке это не отразится.

Например, вы положили 10 сцен на мастер-последовательность и при этом длина сцены 4 - 2 минуты 23 секунды. Потом на соответствующей линейке вы выполнили Ripple, что укоротило эту последовательность на три секунды. На мастер-линейке длина сцены 4 не изменится: 2 минуты 23 секунды. Просто вместо последних трех секунд будет отображаться черный экран. Если же вы удлинили последовательность на 3 секунды, мастер-линейка просто обрубит ее на пометке 2:23.

Выход: Воспользуйтесь Ripple

Выход из ситуации довольно простой: просто выполните на мастер-линейке операцию Ripple по отношению к нужному клипу, чтобы подровнять сцену под ваши изменения. (Картинка 6.70)



Картинка 6.70 Вы можете выделить склейку сцены и перетащить ее с помощью инструмента Ripple, как в случае с простым клипом. Это обновит вашу мастер-линейку .

Не Надейтесь На Экспорт EDL.

Другой недостаток архитектуры комплексных последовательностей - то, что вы не сможете экспортировать EDL с мастер-линейки, который бы отображал все клипы, использованные в каждой последовательности. Такой EDL не сможет прочитать архитектуру последовательностей более низкого порядка, поэтому у вас будет лишь EDL, состоящий из десяти бесполезных клипов.

Выход: Воспользуйтесь Буфером Обмена

Есть два единственных пути решения этой проблемы:

- экспортируйте EDL для каждой последовательности
- создайте мастер-последовательность, скопировав через буфер обмена все клипы каждой последовательности на одну линейку.

Согласен, это не самые удобные варианты. Если вы воспользуетесь буфером обмена, то ваша мастер-последовательность может разбухнуть до невероятных размеров и на ее создание может уйти немало времени (буфер обмена в FCP, как известно, не очень быстрый). Более того, если после этого вы будете производить изменения в какой-нибудь из последовательностей, они не будут отображаться на мастере. Но если вы создадите мастер после окончательного монтажа, это позволит экспортировать нормальный EDL для всего фильма, что позволит вам в любой момент вернуться к работе или работать с проектом на другой монтажной системе.

Еще О Проблемах Организации Медиа В Проекте

Перезахват, нахождение клипов после перемещения (reconnection) и другие операции по организации медиа в проекте могут создать ошибки при работе с последовательностями, составленными из последовательностей более низкого порядка. Я не знаю другого выхода, кроме как вообще избегать работы комплексными последовательностями, если вам надо произвести какую-либо из вышеперечисленных операций. Надеюсь, в следующих версиях FCP эти проблемы будут исправлены.

БОЛЬШАЯ КАРТИНА

Все тонкие монтажные приемы, изложенные в этой главе, направлены, в основном, на шлифовку и подгонку тех или иных мелких склеек в вашем проекте. И это очень ценные техники, та как вы наверняка будете использовать их для обработки тысяч склеек вашего большого проекта.

Но не забывайте время от времени окидывать взглядом шахматную доску целиком. Грубая монтажная ошибка, допущенная в масштабе всего проекта, гораздо более опасна, чем грубая склейка или использование Roll вместо Ripple.

Что Делает Последовательность?

Когда вы воспроизводите последовательность целиком, спросите себя, работает ли она?

В идеале, повествование должно течь гладко: монтажные склейки не должны отвлекать зрителя и нарушать повествование. Также, нужно не ошибиться с ритмом: не должно быть "провисающих" мест, где ничего не происходит, а также никаких "сверхплотных" мест, где зрители не понимают, что происходит. В конце концов, в последовательности не должно быть ошибок непрерывности - как по вине монтажера, так и по вине съемочной группы. Если вы находите такие проблемы, немедленно вернитесь к ним и исправьте.

После того, как вы смонтировали несколько сцен, соедините их вместе и оцените в целом. Вот некоторые моменты, на которые надо обращать особенное внимание.

История

В большинстве случаев драматургически фильм состоит из тем, которые вы стараетесь раскрыть и идей, которые вы стремитесь утвердить или опровергнуть. Достигли ли вы этого в своем фильме? Если вы делали информационный фильм, подаете ли вы в нем всю необходимую информацию последовательно, эффективно и лаконично? Если это игровой фильм, поражает ли он силой своей драмы? Он оригинален? Он впечатляет?

Отложите Сценарий В Сторону

Иногда главная болезнь фильма "заложена" уже в сценарии. Вы можете, конечно же, свалить всю вину на сценариста, но от этого монтировать фильм вам легче не станет. В некоторых случаях сценарий вообще теряет всю свою значимость - и вы должны будете создавать практически новый фильм из предоставленного вам материала. Если фильм в критическом положении, дело может дойти до того, что вам придется выбрасывать целые сюжетные линии или уводить главную сюжетную линию на задний план, ставя вместо нее то, что изначально задумывалось как элемент драматургического фона. Разумеется, что в такой тяжелой ситуации вам придется работать в тесной связке с режиссером и сценаристом для принятия решений.

Честность - Лучшая Политика

Все члены производственной группы должны крайне честно относиться к своей работе и трезво осознавать, что работает, что не работает и что можно сделать, чтобы улучшить фильм как таковой. В то время как я, в общем-то, стою на позиции толерантности в вопросах критики чужого труда, я считаю медвежьей услугой говорить, что то-то хорошо, когда на самом деле это не так. К своему фильму надо относиться так же честно, как и к любому другому.

Клиент Всегда Прав

Конечно же, все мы стремимся сделать из каждой своей работы шедевр, но если вы работаете, предположим, по корпоративному или правительственному заказу, то главной вашей целью должно быть удовлетворить клиента. Не важно, нравится или не нравится фильм вашей жене или вашему мужу, или вам самим. Ваша задача - дать клиенту то, чего он хочет.

Продемонстрируйте Свое Творение

С другой стороны, если вы монтируете фильм для публичной демонстрации, в вашу ответственность перед продюсером или режиссером входит смонтировать фильм так, чтобы он максимально понравился целевой аудитории.

Я имею в виду обратную связь. На определенной стадии производства обязательно нужно показать фильм какой-нибудь незаангажированной стороне (в идеале, представителям целевой аудитории), чтобы получить реальную оценку своей работе.

Сокращайте

Если фильм затянут, неважно, насколько он хорош: усталость и нетерпение оттолкнут от вас зрителей. Золотое правило кинобизнеса - если можно фильм сократить, то в девяти из десяти случаев это пойдет ему только на пользу. Если вы понимаете, что фильм не работает, начните с поиска того, что можно выбросить.

Недавно я смотрел черновой монтаж фильма одной моей знакомой. Это была экранизация театральной постановки и в черновом варианте фильм длился 96 минут. Но режиссеру почему-то фильм не нравился и она попросила меня помочь советом. В то время как очень многие сцены были просто великолепные - смешные, правдоподобные, блестяще сыгранные - дюжина сцен были очень плохие, плохо сыгранные - неправдоподобные, в конце концов. В довершение, почти все сцены были затянуты. Я решил, что треть фильма просто великолепна, треть - посредственна, а треть - просто ужасна.

Я предложил режиссеру сократить фильм до размеров короткометражки. При длительности в полчаса это было бы отличное кино. Конечно, придется попотеть, чтобы собрать все хорошие моменты, но ведь получасовой хит лучше занудного полного метра.

Длина фильма влияет на зрителей гораздо сильнее, чем вы можете себе представить. Отчасти - по физиологическим причинам. Задайте вопрос, сколько времени может без проблем выдержать ваша аудитория? (Кресла в кинотеатрах очень удобны, - в отличие от стульев в учебных аудиториях или презентационных комнатах). Понадобится ли вашим зрителям перерыв, чтобы сходить в туалет? Может, эти вопросы вам покажутся глупыми, но к ним надо относиться серьезно.

Я помню один из первых показов "Титаника", когда один из зрителей признался, что всю последнюю треть фильма с кучей планов разъяренной воды он безнадежно хотел в туалет. По его словам, после фильма очередь в туалет растянулась невероятно.

Если у вас в фильме нет таких звезд, как Леонардо Ди Каприо и Кейт Уинслет (и такого режиссера, как Джеймс Кэмерон), которые удержат ваших зрителей на местах, вам надо позаботиться о влиянии таких моментов на впечатление зрителей от вашего фильма.

Чтобы выбросить плохой материал из фильма, большого ума не надо. Но только очень хороший монтажер знает, что из удачного материала нужно сократить, чтобы фильм выглядел еще лучше.

Продолжаем Сокращать

Независимо от того, сколько я провозился с той или иной сценой, каждый раз, когда я принимаюсь за нее вновь, передо мною сразу открывается масса мест, откуда еще можно выбросить хоть несколько секунд материала. Доверяйте своим зрителям - они не такие уж дураки, чтобы не прочесть любой ваш кадр за считанные секунды; не уставая, кормите их все новыми и новыми мыслями, все новой и новой информацией, которая будет цепко держать их внимание. Я имею в виду не гламурные сахарные кадры в угоду ленивому обывателю, который, не слезая с любимого диванчика, переключает ТВ-каналы, - я о насыщенной смыслом информации, которая вызовет искренний интерес ваших зрителей.

В черновом варианте "Хочу" длился 190 минут! Я планировал длительность в 90-110 минут. Как видите, мне предстояло сократить фильм чуть ли не наполовину.

Перед тем как, скрепя сердце, я начал выбрасывать целые сцены, я пересмотрел весь фильм и максимально уплотнил каждую сцену. Подрезал некоторые сюжетные линии. Убрал ненужные переходы. Таким образом, я выиграл целых 40 минут. Пять секунд тут, десять секунд там, - и фильм не только стал короче, а еще и динамичнее, а значит, интереснее. После второго такого прохода я вырезал еще 12 минут.

Расстаемся С Самым Дорогим

Даже если вы в полном восторге от композиции в конце плана, когда двое женщин гуляют по набережной в восхитительном контражуре от лучей восходящего солнца, это никак не оправдывает 15-секундного "провисания" между последней репликой диалога и этим замечательным планом.

Если вы до сих пор считаете, что рождены для монтажа, то сразу приготовьтесь к тому, что почти каждый фильм, на котором вы работаете, будет напичкан сценами и кадрами - подчас очень короткими - при виде которых вас будет распирать от гордости. Или склейками, на которые вы потратили по часу времени на каждую, причем одна из них в секунду выражает сразу тему и идею фильма. Или вам попадется какая-то сцена, которая обошлась продюсеру в целое состояние. А в другой сцене актеры играют до того хорошо, что с режиссером прямо на площадке случается приступ восторга...

Как бы там ни было, чуть только что-то из этого не укладывается в фильм или сцену - его место в корзине. И выбросить это должны именно вы.

Я расскажу вам одну историю. В моем фильме "Хочу" был один интересный персонаж, старушка по имени сеньора Гуэро. Я хотел провести тонкую аналогию между ней и одной молодой девушкой, которой был увлечен Трей, поэтому я попросил актрису сыграть обе роли. С помощью латекса и грима мы "прибавили" ей возраста для сцен, в которых она изображала старуху.

Нужно отметить, что актриса с трудом переносила изнурительный процесс гримировки. Чтобы наложить латекс, нужно было целых пять часов и это создавало дискомфорт. Более того, после отсмотра материала я пришел к выводу, что грим наложен плохо и сцену надо переснять, загримировав ее другим латексом. Поэтому на сцены, которые мы планировали снять за два дня, ушло больше шести. Работа спецгриммера стоила очень дорого, к тому же, все сцены с ее участием были эмоционально насыщены и очень трудны для съемки. Те шесть дней были, безусловно, самыми напряженными и дорогостоящими за всю съемку.

В конце монтажа, недовольный фильмом, я вырезал целую сюжетную линию - ту, в которой участвовала сеньора Гуэро. Это было очень трудным решением, которое все изменило - и в лучшую сторону. Такой выбор не только дал мне возможность сэкономить десять минут экранного времени, он открыл нам новый способ, как можно соединить некоторые сцены. Всей съемочной группой мы грустили за сеньорой Гуэро, но именно удаление ее сюжетной линии было именно тем, чего не хватало.

Найдите Лишнее

Повторение, в общем, хороший прием, например в комедии или в фильмах с напряжением (см. раздел "Второй Раз Смешнее" в Главе 3). Но в своем фильме вы неизбежно найдете сцены или планы, которые покажутся вам лишними. Возможно, повторяется одно и то же событие, две сцены могут идти с одинаковым настроением или какой-то, без сомнения, важный жест или план повторяется слишком часто. Вы должны удалять такие элементы. Лучше оставьте что-то одно, но самое лучшее, а все остальное вырежьте. В большинстве случаев повторение просто-напросто тормозит историю ненужной информацией.

Монтируйте Сцены Перекрестно

Есть один маленький секрет, который поможет сократить фильм. Это перекрестный монтаж сцен. Вы еще убедитесь, что если перекрестно смонтировать две сцены длительностью по четыре минуты, то в сумме запросто можно получить не восемь, а шесть минут практически без потерь для содержания. Я гарантирую, что такая практика сэкономит вам как минимум одну минуту на каждой сцене, что не так уж мало.

С помощью этой техники вы сможете удалить много лишних элементов. Допустим, у вас есть три сцены, которые лишь дополняют какое-то одно событие или сценарный элемент. Смонтируйте их перекрестно, оставив лишь то, что нужно. Иногда достаточно оставить по одному плану с каждой сцены.

Борьба Сантиметров

В прошлом я занимался яхтовым спортом, и кто-то когда-то сказал мне, что гонки на яхтах - это борьба сантиметров. Не столько потому, что на финише тебя могут обойти на считанные сантиметры, но больше из-за того, что при очень тесной гонке, яхты могут маневрировать на расстоянии всего нескольких сантиметров друг от друга, часто цепляясь и нанося удары друг другу. К тому же, чем плотнее парус, тем точнее вы можете контролировать ветер, и, натянув основной парус на десять сантиметров выше, вы можете поймать нужный поток, который и определит, кто выиграет гонку, а кто проиграет.

Так же и в монтаже. Микроскопические изменения могут сильно повлиять на весь фильм. Если вы "промажете" на 3-4 кадра, это может полностью испортить переход или склейку. Одна неудачная склейка может испортить всю сцену. Удаление одного лишнего кадра может изменить динамику всей последовательности. А одна затянутая сцена может сделать нудным весь фильм.

Однако, не переусердствуйте с борьбой сантиметров. Перед тем, как менять что-то кардинально, поэкспериментируйте с небольшими изменениями. Чем больше опыта у вас будет, тем тоньше вы будете чувствовать важность небольших изменений.

В начале своей карьеры я монтировал небольшой фильм о гостиничном клерке. Когда я показал черновой монтаж режиссеру, ему ужасно не понравилось. Он не мог точно сказать, что именно. Все, что он сказал - что я не передал силу актерской игры.

Несколько дней я рылся в корзине (я монтировал на 16-мм пленке) в поисках планов, которые бы спасли фильм. Не найдя их, я начал сомневаться в себе и полностью все переклеил. Разочаровавшись, я по памяти начал возвращаться к первоначальному варианту. Однако, при этом я случайно потерял один план (когда монтируешь на пленке, такое случается довольно часто) и смонтировал сцены без него.

После того, как я отсмотрел фильм, я понял, что он смотрится совсем по-другому.

Планом, который я потерял, был незначительный план-реакция главного героя. Когда я показал новый вариант режиссеру, он опять не смог заметить, в чем разница, но однозначно сказал, что этот вариант - явный прогресс по сравнению с предыдущим.

Мораль: никогда не впадайте в отчаяние, делайте выверенные, терпеливые изменения и доверяйтесь процессу. Не исключено, что вы спасете ту или иную сцену, просто поменяв два плана местами.



ИНТЕРВЬЮ: КРИС ТЕЛЛЕФСЕН

Крис Теллефсен начал свою карьеру в 1990 году, смонтировав "Метрополитен" Уита Стилмана. С тех пор он успел поработать на довольно большом количестве проектов - от импровизации Уэйна Уанга "Грусть В Лице" до скандально известного фильма Милоша Формана "Народ Против Ларри Флинта". На его профессиональном счету также комедия Харольда Рамиса "Анализируй это" и "Флирт С Опасностью" Дэвида О'Рассела. Во время интервью он монтировал фильм "Изменчивые Тропинки" британского режиссера Роджера Митчелла.

Майкл Воль: Чтоб вы больше всего любите в своей работе?

Крис Теллефсен: Среди всего прочего, больше всего я люблю монтаж сцен и работу с дублями. Создание такой монтажной формы, в которой игра актеров бы просто блистала. Ну и сборку фильма, конечно же.

Опишите, как вы преодолеваете путь от долгой черновой версии до чистового монтажа?

Самое главное - почувствовать где сильные стороны фильма, а где слабые, где что затянуто. Это достигается только путем многократного просмотра фильма. На определенной стадии начинаешь чувствовать стилистику и хорошие места.

Соображаешь, что делать с ритмом, чтобы было интересно смотреть.

Монтажный ритм - очень важный вопрос - это вдохи и выдохи твоего фильма.

Вы можете немного рассказать о монтаже комедий?

Комедия имеет свою определенную форму: ее задача вызвать смех. Задача очень четкая. Здесь главное обострить потенциально смешные моменты. Здесь на первом месте смех. У тебя в голове как бы сидит целый зрительный зал и ты просто прислушиваешься к его смеху. С драмой в этом плане труднее.

А что у вас на первом месте в драме?

Увлечение. Зрителя надо увлечь событиями, которые происходят с персонажами.

Чтобы он жил историей, приобретал опыт вместе с персонажами. Нужно чувствовать присутствие зрителей, их отклик. В то время как в комедии знаком такого сопереживания четко является смех.

Изменил ли компьютерный монтаж вашу работу?

Иногда самая лучшая склейка - это та, которую делаешь спонтанно. Вот что мне больше всего нравится в цифре: здесь можно позволить себе быть очень спонтанным. Тебе в голову может прийти идея и ты можешь ее тут же реализовать. Это очень удобно. Это как бы развязывает руки. Я очень люблю работать с пленкой, но в цифре можно достичь большего.

Как вам работалось с Милошем Форманом?

Он постоянно ворчал. Я делал четыре варианта сцены, а у него только разжигался аппетит. Он говорил: "О, это уже лучше, только давай не четыре версии, а десять!". Это было безумие. Я делал по 11 вариантов каждой сцены. Вкалывал, как в шахте. Я не шучу, мы вместе сидели в монтажной с 9:30 утра до 23:00. И никаких перекуров.

ГЛАВА СЕДЬМАЯ.

МОНТАЖ ЗВУКА.

Вспомните фильм "Ведьмы из Блэр". Спорим, что чуть ли не любой из вас во время просмотра хоть раз подумал "Я тоже так смогу"?. Если судить с точки зрения сценария и операторской работы, то здесь я с вами согласен. Но вы можете и не подозревать, что перед тем, как фильм попал в ваш местный кинотеатр, на сведение звука было потрачена сумма, наверное, превышающая бюджет фильма в десять раз. Без такого превосходного звука никто не вытерпел бы этот фильм.

Даже несмотря на то, что современная публика научилась относиться терпимо к низкому качеству операторской работы (о чем свидетельствует недавний успех таких фильмов, как "Ведьмы из Блэр" и им подобные - все они сняты ручной камерой на видео с низким разрешением), она совершенно нетерпима к плохому звуку (наверное, из-за широкого распространения в кинотеатрах системы объемного звучания). Без капли преувеличения, такие супернизкобюджетные фильм как "Ведьмы из Блэр" требуют очень тщательной работы со звуком, если они рассчитывают на успех на экране.

РОЛЬ ЗВУКА В ФИЛЬМЕ

Звук - это ток, который движет историю: невидимая сила, которая направляет видимые экранные элементы. Вот почему J- и L- захлесты так важны для монтажа диалогов. Непрерывный прозрачный звуковой трек - один из важных элементов, которые удерживают внимание зрителя.

Проблема, с которой сталкиваются неопытные монтажеры, - это то, что звук невидим, поэтому им легко можно пренебречь. Но недооценка важности звука - очень серьезная ошибка.

Успех фильм больше зависит от хорошего звука, чем от изображения. В то время, как я полностью согласен с мыслью о том, что мы живем в визуальной культуре, все-таки на нас больше влияет то, что мы слышим, нежели то, что мы видим.

Звук - это прямая связь с нашими эмоциями. Если смотреть - значит верить, то слышать - значит, скорее всего, чувствовать. Задумайтесь на минуту о силе, с которой на нас влияет музыка: симфония или даже хорошо сделанная песня могут вызвать у нас самые настоящие слезы или веселье. Редко картинка добивается такого эффекта. Все это находится на саундтреке, который создается во время сведения.

ЧТО ТАКОЕ СВЕДЕНИЕ ЗВУКА?

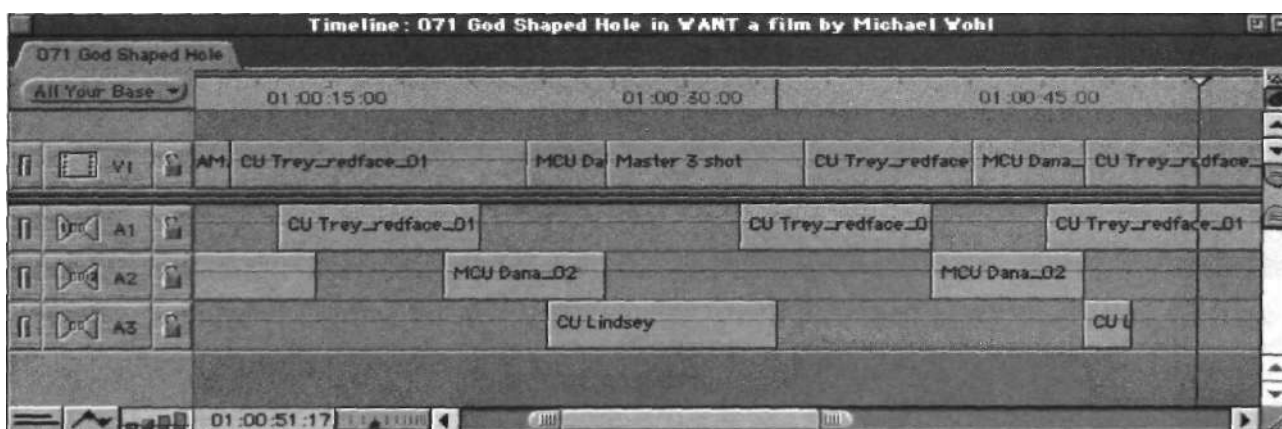
После того, как мы создадим синхронную фонограмму, последняя стадия монтажа - это сведение фонограммы. Итак, мы имеем дело с тремя типами звука - диалоги, шумы и музыка, которые нужно свести вместе. Как правило, весь этот поток находится на разных треках. Сегодня звук к среднему фильму находится на 24 - 28 разных дорожках; некоторые фильмы насчитывают до 120 дорожек!

ДИАЛОГОВЫЕ ТРЕКИ

Диалог или закадровый текст - это наиболее информативная часть вашего саундтрека. Он содержит множество звуковых компонентов, которые вы, естественно, захотите четко услышать. Мы имеем дело с общепринятой практикой, когда каждый голос отдельно обрабатывается с помощью эквалайзера, чтобы максимально оптимизировать его параметры. При сведении на традиционном микшерном пульте, каждой дорожке можно присвоить лишь какое-то одно значение эквалайзера, так что каждый голос размещается на отдельной магнитной ленте.

ВЫРАВНИВАНИЕ С ПОМОЩЬЮ ЭКВАЛАЙЗЕРА - Шлифовка аудиотрека с помощью повышения или понижения уровня звучания определенных частот или частотных полос. Например, вы можете поднять высокие частоты, чтобы добиться четкости, или опустить "бормотание" низкой частоты.

Аналогом этого в FCP является помещение каждого голоса н отдельную дорожку на линейке. Технически это не нужно, так как в FCP можно присвоить разные значения эквалайзера разным клипам, находящимся на одной дорожке. Однако, до сих пор в практике кинематографа часто звук принято сводить вне FCP. Если собираетесь это сделать, то вам придется развести все диалоги по разными дорожкам, так как внешние микшерные системы требуют такого разделения (**Картинка 7.1**).



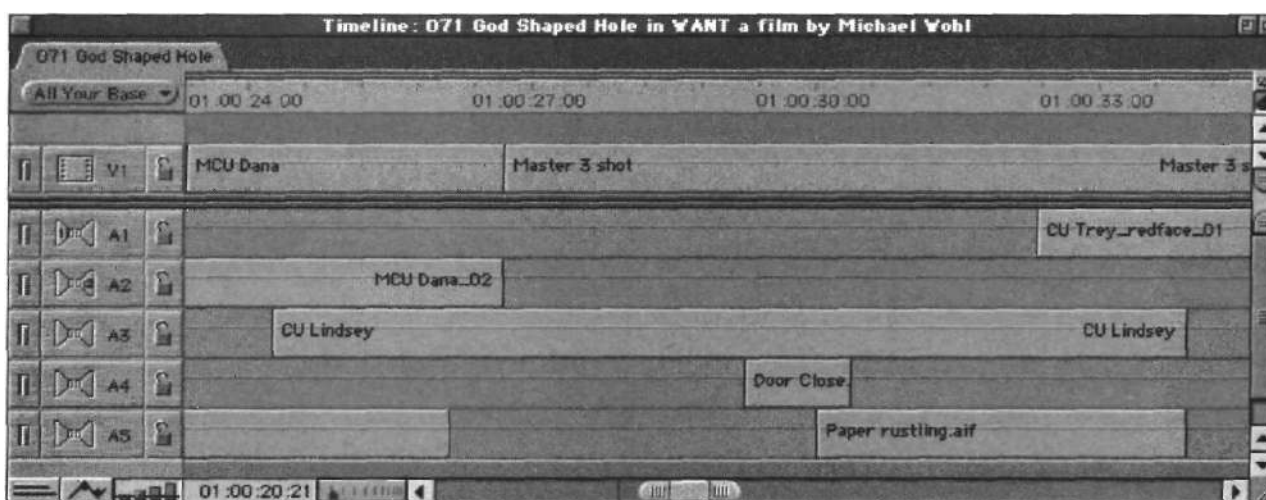
Картинка 7.1. Хорошо размещать диалоги каждого отдельного персонажа на отдельную дорожку.

ДОРОЖКИ СО ЗВУКОВЫМИ ЭФФЕКТАМИ

Все в вашем саундтреке, что не является ни музыкой, ни диалогами, отчасти относится к звуковым эффектам. Звуковые эффекты разделяются на шумы и спецэффекты.

Шумы

Шумы исходят об объектов или событий, которые мы можем увидеть на экране. К ним относятся скрип дверей, шум шагов, звуки выстрелов, звонки телефонов и т. п. В то время как под все эти элементы принято отводить лишь одну дорожку, иногда случается, что несколько эффектов звучат одновременно. (Картинка 7.2)



Картинка 7.2. На шумы надо отводить несколько дорожек. В крупнобюджетных проектах каждый шум пишется на отдельной дорожке.

Воссоздание Звуковых Эффектов После Съеомк

Любой звук, который мы слышим на экране, может быть воссоздан во время пост-продакшн. Это предоставляет звукомонтажеру больше контроля над тем или иным элементом. С одной стороны, можно работать с уровнем шума, не затрагивая при этом диалоговые дорожки.

Например, в фильме "Твистер" все звуки торнадо были полностью синтетическими. Были обработаны рыки диких зверей и шумы, издаваемые разными кухонными принадлежностями (посудомоечная машина и миксер).

Если у вас нет денег и времени на ручное озвучивание шумов, вы можете воспользоваться стандартными библиотеками шумов (вы там можете найти стандартные шумы, вроде проезжающей машины, воя сирен или аплодисментов)

Обычно, эти библиотеки (как правило, на компакт-дисках) предлагают несколько вариантов одного и того же звука, поэтом всегда можно выбрать вариант, который лучше всего ложится под ваше изображение. Проблема в том, что, если вы не знаете хорошо той или иной библиотеки, на поиск нужного шума может уходить много времени. Ладе если у вас есть распечатка шумов, вы можете провести несколько часов, прослушивая чириканье птичек, пока не выберете нужное - если вы вообще его найдете. Не исключен вариант прослушивания нескольких десятков звуков разбивающегося стекла, после которых вы так и не найдете, что вам нужно.

Фоли (Foley)

Многие звукорежиссеры убеждены, что гораздо проще записать тот или иной звук самостоятельно, чем полагаться на библиотеки. Это один из способов воссоздать синхронные шумы, такие как звук шагов. Процесс записи таких шумов называется Фоли-запись, в честь Джека Фоли, одного из первых звукорежиссеров.

Фоновые Шумы

Кроме синхронных шумов, к шумам относят еще специфические звуки, характерные для атмосферы, в которой происходит действие - сумма шумов от источников, которые мы не видим.

Если вы не живете в открытом космосе, любое место имеет свой набор характерных фоновых шумов. Допустим, если вы читаете эту книгу возле своей монтажной станции, шум компьютера - наверняка один из самых сильных звуков, который вы в данный момент слышите, но если прислушаться, то можно, наверное, услышать тиканье часов или шум кондиционера. Может быть, ваш стул немного поскрипывает, когда вы по нему ерзаете. А если на некоторое время замереть, еще можно услышать собственное дыхание. Хотя чтобы услышать все эти звуки, нужна очень высокая концентрация, но если бы они вдруг исчезли, вы бы сразу это почувствовали.

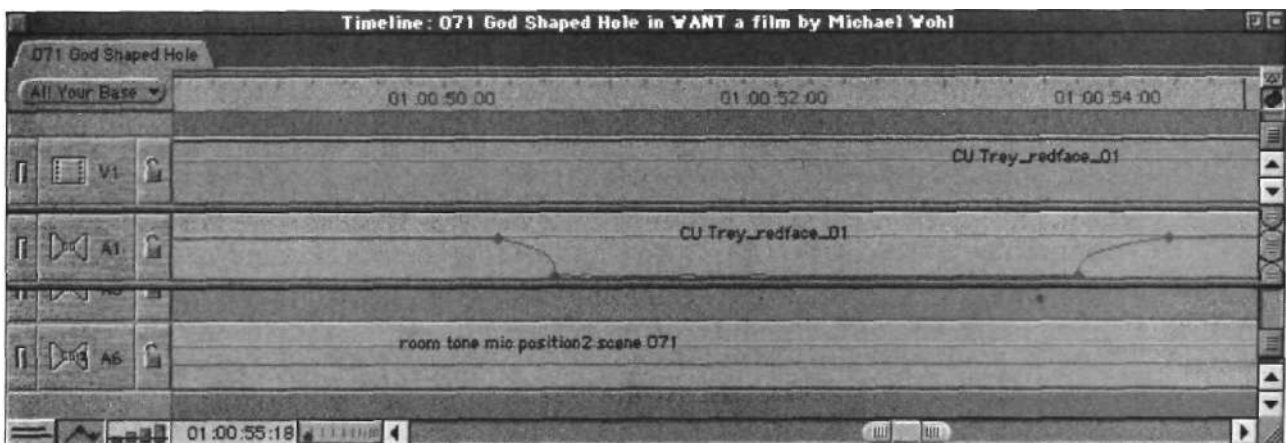
Когда съемочная группа снимает сцену, все стараются не допускать ненужных звуков такой природы. Перекрываются улицы, окна драпируются тканью, шумные приборы выключаются. Это позволяет записывать синхронные шумы безо всяких примесей. А в монтажной комнате все эти эффекты воссоздаются, чтобы добиться максимально естественного эффекта. Это очень тонкая работа, равно как и один из важнейших элементов процесса работы над звуком. Вам надо добиться правильной смеси фоновых шумов, чтобы реалистично воссоздать ту или иную атмосферу. Как и в классическом примере Джека Фоли, который раскалывал арбуз, чтобы воссоздать звук, который получается, когда в человеческое тело всаживают нож.

Например, если сцена происходит в кафе на улице, и допустим на заднем плане проходит человек с собакой на поводке, вы можете вставить лай собаки, даже если на съемках собака своим не лаяла. Более того, вы можете спокойно вставить этот звуковой элемент между репликами героев. Вы создадите чувство реальности, не разрушив тем самым диалога.

Атмосфера

Даже если вы уберете все фоновые шумы, все равно останется еле заметный фон. Этот звук называется атмосферой, и она уникальна для каждой отдельной среды. Она записывается каждый раз после записи каждого диалога. Атмосфера - важнейший элемент для создания реалистичного шума среды, в которой происходит действие. Атмосфера особенно важна, когда надо закрыть пробелы в диалоге. Например, допустим, что во время записи действительно удачного плана кто-то из съемочной группы кашлянул между репликами актеров. Поэтому вам надо вырезать три секунды паузы между репликами, чтобы убрать кашель. Но если вы просто вырежете диалог, то останется неестественная пустота. Если же вы наложите на нее атмосферу, никто не заметит пробела, так как уровень закадровых шумов останется тем же самым (Картинка 7.3)

УРОВЕНЬ - имеется в виду уровень громкости звука



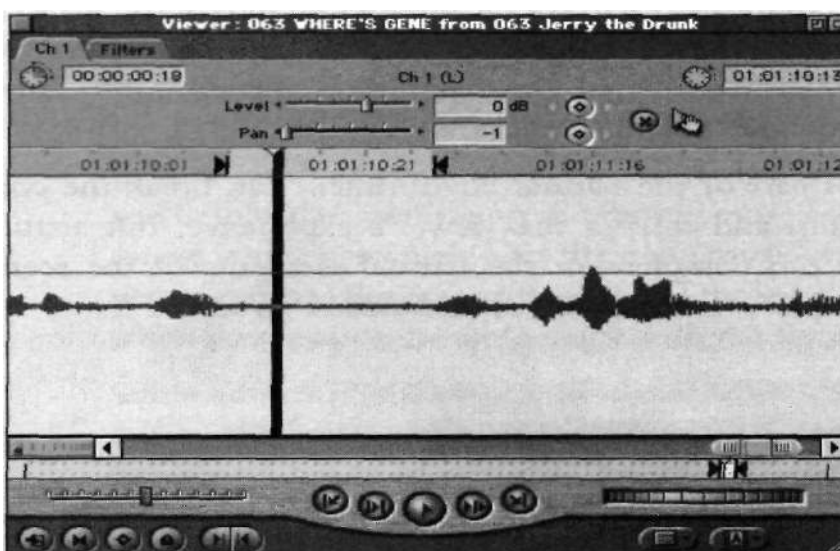
Картинка 7.3

Тишина Из Подручных Средств

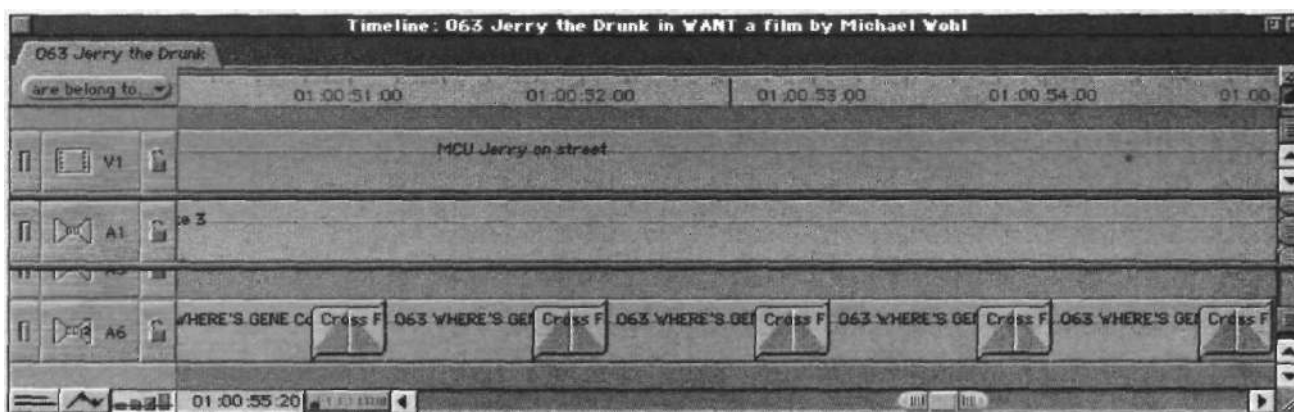
Но что же делать, если звукооператор забыл записать атмосферу для "сцены с кашлем"? Выход - взять атмосферу из другой сцены, особенно если она записана в тех же декорациях. Но тогда нужно начинять этой атмосферой всю сцену.

Если же такой возможности нет, то отыщите в "сцене с кашлем" нормальную паузу между репликами. Это можно просто сделать, если поискать тихие места на волновой диаграмме сцены (**Картинка 7.4**). Скопируйте этот участок и вставьте его в нужных местах (**Картинка 7.5**)

Однако, будьте осторожны: если в "тишине" этого кусочка есть хоть какой-то различимый звук (например, проезжающая за окном машина), постоянное копирование и вставка его создадут неестественные повторы. В этом случае, вам надо отыскать несколько таких участков и просто перемежать между собой.



Картинка 7.4. Участки, где графическая диаграмма не содержит колебаний (или почти не содержит), могут быть использованы для заполнения атмосферы сцены.



Картинка 7.5. Периодически копируя и вставляя "немой участок" на линейку, вы можете создать самодельную атмосферу. Особенно эффективно эти участки можно использовать для звуковых переходов.

Спецэффекты

В некоторых фильмах возникает необходимость наложить шумы, которые в данный момент не присутствуют в месте действия. Например, это может быть аудиоэффект, который воспроизводится, когда на экране появляется таблица или график.

По ходу фильма "Хочу" мы хотели дать зрителю чувство углубления в разум Трея. Один из способов достижения этой цели лежал в области звукорежиссуры: когда Трей начинал терять чувство реальности, мы вводили в фонограмму звуковые эффекты, неестественные, которых на самом деле нет в данном месте действия.

Так как один из факторов, сопровождающих упадок Трея - это огромный винегрет из рекламных слоганов, мы использовали много моментов из телевизионных роликов и радиорекламы. В начале фильма звук был оправдан присутствием в кадре его источника (телевизор, радио и т.п.). Однако, по ходу фильма эта реклама (иногда с умышленными искажениями или многослойным наложением) начинает вторгаться в фонограмму, даже если поблизости нет никакого источника.

Используя звуки, которые не являются частью той или иной окружающей обстановки, мы разбиваем конструируемую реальность, но если умело использовать эту технику, она может изящно дополнить естественные элементы сцены, подчеркнуть тему фильма и как бы усилить голос звукорежиссера.

МУЗЫКАЛЬНЫЕ ТРЕКИ

Музыка оказывает значительное воздействие на настроение сцены, но при этом требует очень осторожного подхода к ее выбору. Использование неправильной музыки может разрушить сцену, но использование нужного музыкального отрывка в нужном месте может превратить сцену в настоящий бриллиант.

Не Прикрывайте Музыкой Плохие Склейки

Музыка может сделать хорошую сцену еще лучше, но пытаться спасти музыкой плохо смонтированную последовательность - идея не из лучших. Перед тем, как подкладывать музыку вы должны смонтировать сцену так, чтобы она нормально выглядела и без музыки. Если это вам не удалось, если вы попытаетесь с помощью музыки подтянуть ее эмоциональный уровень, это может немного помочь, но тогда вы можете потерять аудиторию из-за того, что так открыто пытаетесь манипулировать ее эмоциями.

Опытные зрители очень плохо воспринимают ситуацию, когда с помощью музыки им указывают на то, что они должны чувствовать в данный момент и пытаются

сопротивляться такому контролю, особенно если в сцене нет тех эмоций, которые навязывает музыка. Например, однажды я просто вышел из просмотрного зала после того, как услышал третье проведение темы скрипок. И правильно сделал, потому что, как мне потом передавали, эта тема звучала еще несколько раз.

Временная Музыка

Она может помочь вам в монтаже, если вы сразу подберете такую музыку, которая точно передает чувство и ритм сцены, над которой вы работаете. Конечно, если это будет не та музыка, что нужно, вы можете неправильно смонтировать сцену под ее влиянием. Если у вас в голове крутится какая-то песня, ее ритм и общее настроение повлияют на ваши монтажные решения и помогут вам создать более правильный темпоритм сцены. Однако, если вы до конца не уверены, что эта временная музыка не пойдет в окончательно сведенную фонограмму, монтаж сцены "под нее" может потом привести к серьезным проблемам. В этом случае монтаж, сделанный под черновую музыку, не "ляжет" под чистовую.

Некоторые монтажеры во время работы ставят черновую музыку и это особенно им мешает. Но совсем другое дело - загрузить аудиоматериал в компьютер, поставить на линейку и монтировать сцену под него таким образом.

Не доверяйте особенно черновому саундтреку. Если вам (или вашему режиссеру) очень понравится какая-нибудь песня, под которую вы смонтируете сцену, а потом вы не сможете заполучить права на ее использование, все закончится катастрофическим разочарованием. Я избежал этого во время работы над "Хочу", чередуя две-три песни в качестве черновой музыки. Так как я знал, что не буду так чередовать музыку в фильме, это спасло меня от привязки к какой-либо одной теме.

Выбор Черновой Музыка

Выбор музыки для фильма может быть тяжелым решением, и иногда очень тяжело найти что-нибудь, что подходило бы к сцене. Всегда хочется поставить что-то, что очень нравится самому, но не поддавайтесь искушению. Выбирайте музыку, которая соответствует сцене.

Дополнение Или Контраст?

Первый вопрос, на который надо себе ответить при выборе музыки: хотите ли вы, чтобы музыка дополняла сцену, усиливая эмоциональное влияние сцены, или контрастировала с ней, создавая полифоническую фактуру?

Первая стратегия очень похожа на ситуацию, когда вы диктуете зрителю, что ему надо чувствовать, но по большому счету, всем своим монтажом вы непрерывно указываете зрителю что чувствовать. Фокус в том, чтобы делать это тонко. Использование дополняющей музыки может создать четкое содержательное послание, которое очень легко понять, не чувствуя при этом опеки со стороны режиссера. Например, вы можете использовать музыку с ярко выраженным чувством тревоги (стаккато медных духовых на фоне тихой трепетной мелодии скрипок) для сцены, в которой персонаж пытается убежать от преследователя. Эта музыка усилит напряжение. Использование контрастной музыки снизило бы в этом случае эмоциональное напряжение сцены. Однако, иногда контраст может быть более провокативным. Например, в ключевой сцене в "Хочу" с Треем и его отцом было очень меланхоличное настроение. Между репликами были длинные паузы и оба персонажа много смотрели в пол. Сначала я решил выбрать дополняющую музыку, чтобы усилить настроение и я поставил медленную гитару на фоне синтезатора. Это сработало: музыка сделала сцену еще более грустной. Но от этого появилось ощущение, что сцена затянута.

Я попробовал укоротить сцену и выбросил все, кроме самых необходимых диалогов. Все нормально, она стала динамичнее, однако потеряла в настроении. Поэтому я вернулся к предыдущему варианту и попробовал поменять музыку. Я нашел соло кларнета из этого же куска: спокойная мелодия со случайными резкими всплесками бурного отчаяния (так как только кларнет умеет). Я так подложил музыку, что всплески были как раз между репликами персонажей. Результат был блестящим! Музыка выразила подспудное напряжение, которое царил между персонажами и сцена совсем не казалась затянутой.

Подкладываете Музыку По Частям

Музыка может очень привнести в сцену очень многое, но она может нарушать целостность фильма. Ведь музыка, вышедшая из-под пера композитора - это отдельный законченный организм, живущий своей жизнью. Включение песни или произведения в смонтированную последовательность привносит в нее нечто новое. Но иногда ее вмешательство может оказаться для последовательности смертельным. Один из способов убедиться, что музыка в вашем фильме работает хорошо - это разложить ее на составные части и подкладывать их постепенно.

Таким образом, вы как бы пересобираете музыку, так что ваши шумы и образы ее дополняют. Если музыка специально писалась под ваш фильм, эта процедура сводится

к экспериментированию с треками, включению и выключению различных элементов музыки (струнных, духовых, ритм-секции и т.п.). Как смотрится ваша сцена с теми или иными элементами? А не конфликтуют ли шумы с музыкой, можно одни заменить другими?

В то время, как опытный композитор экспериментирует с этим сам, перед тем как представить вам окончательный вариант, не забывайте сами о таком эксперименте и используйте эту технику при монтаже музыки.

Если вы работаете с записанной музыкой (не для вас), вы можете попросить другого музыканта перезаписать песню или какой-либо инструмент (гитару или бас-гитару, к примеру). Можно переделать партию барабанов на секвенсере или драм-машине.

Можно попытаться перезаписать всю песню по кускам. Однако, имейте в виду, что подобные упражнения по семплингу могут нарушить чьи-то авторские права.

Прочитайте раздел "Никакого Воровства", чтобы почерпнуть больше информации об авторских правах на музыку.

Избегайте Лирики

Использовать музыку без вокала, в общем, хорошая идея, даже если сцена, на которую вы накладываете музыку, не содержит диалога. Лирика воспринимается слишком буквально и ее образы могут спорить с образами на экране. Лирика также может занять центральное место в вашем фильме и изображение может просто дополнять лирические образы, как в музыкальном видео. Конечно, здесь могут быть и исключения, как например с песней группы Dooms "Конец", которая звучит в первой сцене фильма "Апокалипсис Сегодня". Хорошо подобранная вокальная музыка может прекрасно дополнять фильм, но только в очень исключительных случаях.

Малоопытные монтажеры должны остерегаться создания противоречия между повествовательностью песни и повествовательностью самого фильма.

Никакого Воровства

Бесплатное использование материалов с защищенными авторскими правами незаконно. В музыкальной индустрии существует целый легион недовольных музыкантов, готовых загрызть любого, кто нарушит их авторские права. И они имеют на это полное право. Музыканты вкладывают много труда в свое искусство. Если вы включаете ее работу в свою и делаете на этом прибыль (коммерческую или чисто художественную), они заслуживают на должное вознаграждение.

Свяжитесь с издателем музыки по вопросу использования той или иной песни. Если вы используете музыку в документальном фильме или в фильме, не предназначенном для публичного показа, вы можете попробовать договориться о бесплатном использовании или минимальной плате. Однако, если вас поймают с фильмом, при создании которого

использована краденая музыка на телевидении или кинофестивале, вам придется уплатить штраф.

Наймите Композитора

Если у вас есть деньги и время, вы можете нанять композитора, который напишет музыку специально для вашего фильма. Композитор может соотнести ритм музыки с ключевыми моментами вашего фильма или сцены (вплоть до монтажных склеек). Вы также сможете позволить себе роскошь менять инструментовку или темп, чтобы подогнать музыку под фильм. Вместо обаяния известной всем песни, в ваших руках появляется полный контроль над музыкой. А подобная работа с чужой музыкой редко приносит желаемые результаты, тем более что на переделку чужой музыки тоже надо брать разрешение.

АУДИОПРОЦЕСС

Процесс создания готового саундтрека проходит четыре стадии: запись отдельных частей (и захват их на компьютер); монтаж звука и изображения; тонировка и подгонка; и окончательное сведение всех элементов звуковой партитуры фильма в один трек.

ЗАПИСЬ И ЗАХВАТ

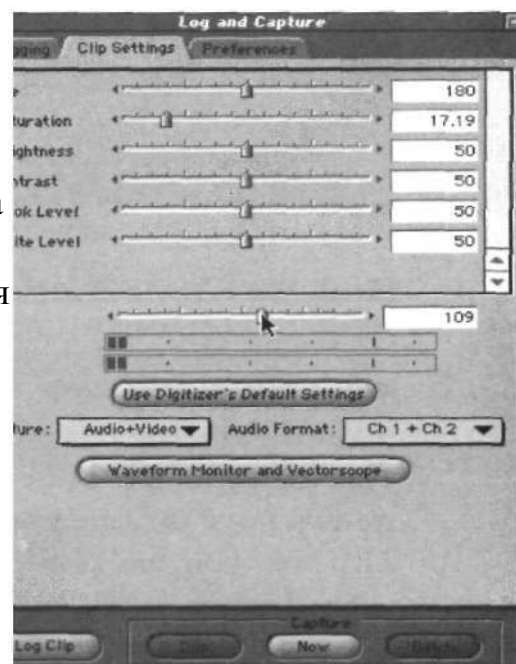
Я не буду в деталях рассказывать, как правильно записывать звук. Для монтажера гораздо важнее понять, как правильно захватывать звук и работать с ним в FCP.

Вы не можете изменять уровень звука, если захватываете его в формате DV-аудио. Что записано на ленту, в таком же виде идет на ваш жесткий диск.

Это не относится к захвату звука с других источников, таких как DAT-магнитофон или любой аналоговый источник (кассета, VHS, Hi8 или Betacam SP) или даже с микрофона, подключенного прямо к вашему компьютеру. В этих случаях вы можете использовать функцию Gain control в таблице Clip Settings окна Log and Capture

(Картинка 7.6)

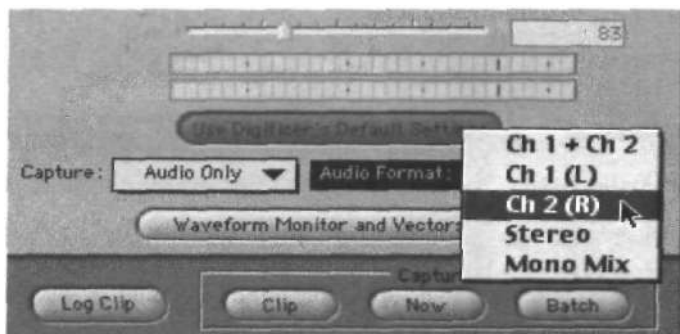
Если вы оцифровываете аналоговый сигнал (предположим, с кассеты формата Betacam SP или кассетного аудиомэгнитофона), на внешнем устройстве надо выставить уровень выходного сигнала в 0 dB, а в FCP - соответственно -12dB. В этом случае аудио будет оцифровано без изменения уровня звучания. Чтобы добиться этого, найдите на вашей ленте участок, где уровень звучания выходного сигнала составляет 0dB (в начале пленки должен быть прописан пик специально для этой цели) и подстройте ползунки Gain control, пока индикатор не остановится на отметке -12dB.



Картинка 7.6. Ползунки Gain неактивны, если вы захватываете звук с DV-носителя. В других случаях используйте эту функцию для контроля уровня входного сигнала.

Аудиоформы

Вы можете захватывать звук пятью возможными способами, или в пяти "формах" (shapes) (Картинка 7.7). В большинстве случаев выбор формы просто сообщает компьютеру, в каком формате был записан звук на оригинальном носителе.



Картинка 7.7. Звук может быть захвачен пятью разными способами в зависимости от формата записи звука на ленте.

Как Был Записан Ваш Звук?

Большинство видеомэгнитофонов записывают звук на один или два канала. Некоторые видеомэгнитофоны пишут звук на четыре канала, однако редко используются все четыре. В профессиональном производстве почти всегда пользуются двумя каналами. Это значит, что если у вас один микрофон, он пишется на один канал. Если два - они раздельно разводятся на два канала, т.е. по одному микрофону на канал. Таким образом, вы можете независимо контролировать их уровни, чтобы выставить оба на оптимальный уровень.

Допустим, на один канал вы пишете звук с пушки, на другой - с лавалье. Даже если оба микрофона направлены на один объект, вы, скорее всего, захотите писать сигналы раздельно, чтобы потом можно было выбрать тот или иной для монтажа или свести их в FCP, чтобы добиться более естественного эффекта, нежели при синхронной записи на площадке.

ПУШКА - Микрофоны часто называются по их модели работы. Пушка - это сверхнаправленный микрофон, который ловит звуки в пределах очень узкого угла впереди микрофона. В большинстве фильмов диалоги пишутся пушкой, закрепленной на удочке. Это дает возможность располагать микрофон довольно далеко от источника звука, чтобы он не попадал в кадр, но при этом записать сигнал без примеси посторонних шумов.

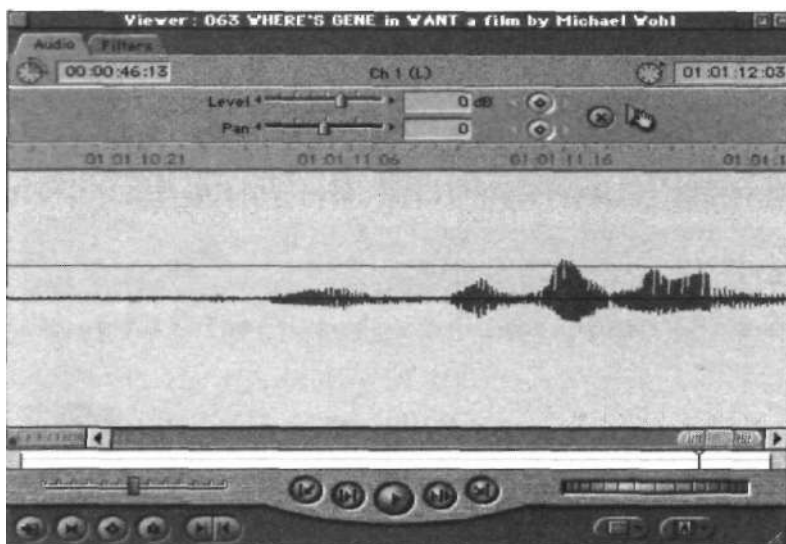
ЛАВАЛЬЕ (ПЕТЛИЧКА) - Маленький всесторонне направленный микрофон, который обычно прикрепляется к воротнику или отвороту одежды говорящего. С помощью этих микрофонов принято компенсировать недостаток низких частот за счет того, что микрофон крепится к груди говорящего, которая является резонатором этого диапазона.

Иногда у вас может быть два радиомикрофона, каждый направлен на отдельного персонажа и записан на отдельный звуковой канал. Как видите, это другой случай, когда необходимо записывать сигнал отдельно, чтобы потом их можно было бы развести при монтаже.

Один Канал

Если ваш звук записан на один канал, укажите в контекстном меню именно на нужный канал. Канал 1 (Channel 1) эквивалентен левому каналу при записи, а Channel 2 - правому. FCP создаст клип с только одной аудио-таблицей и баланс будет отцентрован по обоим каналам, так что его можно будет одинаково слышать как слева, так и справа. (Картинка 7.8)

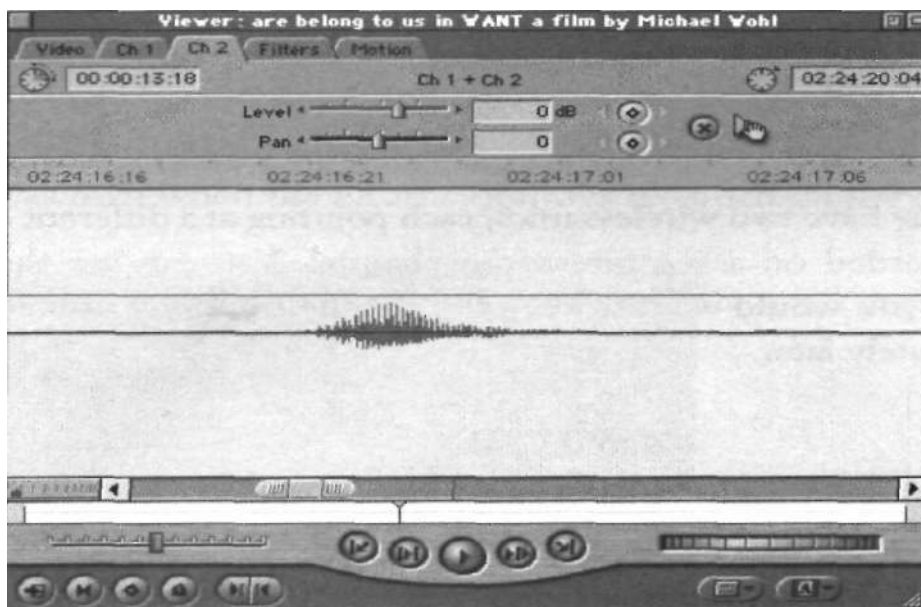
БАЛАНС (АУДИО) - аудиотрек может звучать из правого канала, из левого канала, из обоих каналов одновременно (из центра) или с определенным уклоном влево или вправо. Функция контроля за этой характеристикой называется балансом.



Картинка 7.8. Если вы захватываете клип только с одним аудиоканалом, вы можете видеть волновую диаграмму сигнала и можете выставлять уровень и баланс в соответствующей таблице в окне Viewer.

Два Моноканала

Если ваш трек был записан на 2 аудиоканала, выставьте контекстное меню на опцию Ch 1 + Ch 2. Два канала будут разведены по разным трекам, и баланс будет выставлен по центру. (Картинка 7.9)



***Картинка 7.9** Если вы захватываете клип с предустановкой Ch 1 + Ch 2 (по умолчанию), в вашем распоряжении при монтаже будет 2 аудиографика в окне Viewer. Баланс будет выставлен по центру.*

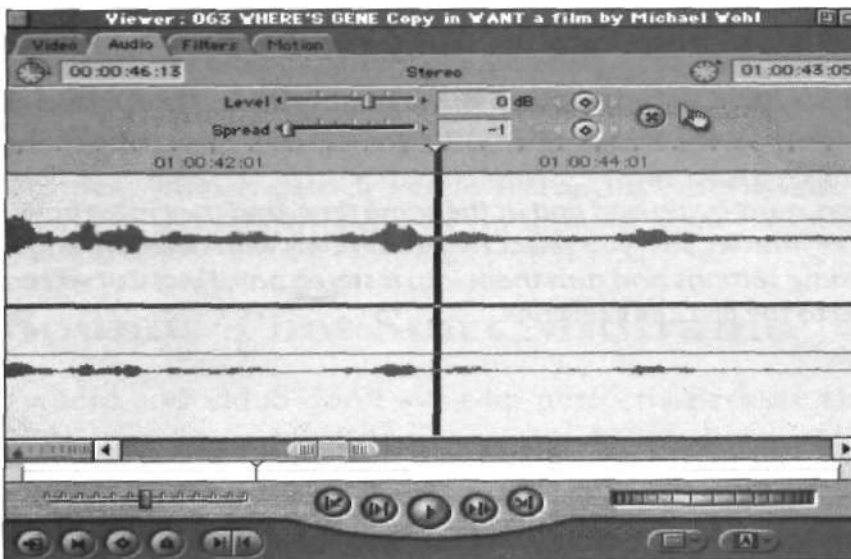
Стереоканалы

Много бытовых камер оснащены встроенными микрофонами, которые записывают звуковой сигнал на ленту в формате "стерео". Хотя качество встроенных микрофонов постоянно повышается, они пока еще не в состоянии записывать настоящий стереосигнал. Правильный стереосигнал требует, чтобы два микрофона находились на таком расстоянии друг от друга, на каком они сами находятся об объекта записи (чтобы получался равносторонний треугольник). Если у вас есть такое "стерео" или на вашу пленку писалось настоящее стерео (скажем, с микшерного пульта на концерте), выставляйте предустановку в известном контекстном меню на режим Stereo. Это создаст клип с одной аудиодиаграммой, но с двумя каналами. Баланс будет выставлен таким образом, что канал 1 пойдет влево, а канал 2 - вправо. (**Картинка 7.10**)

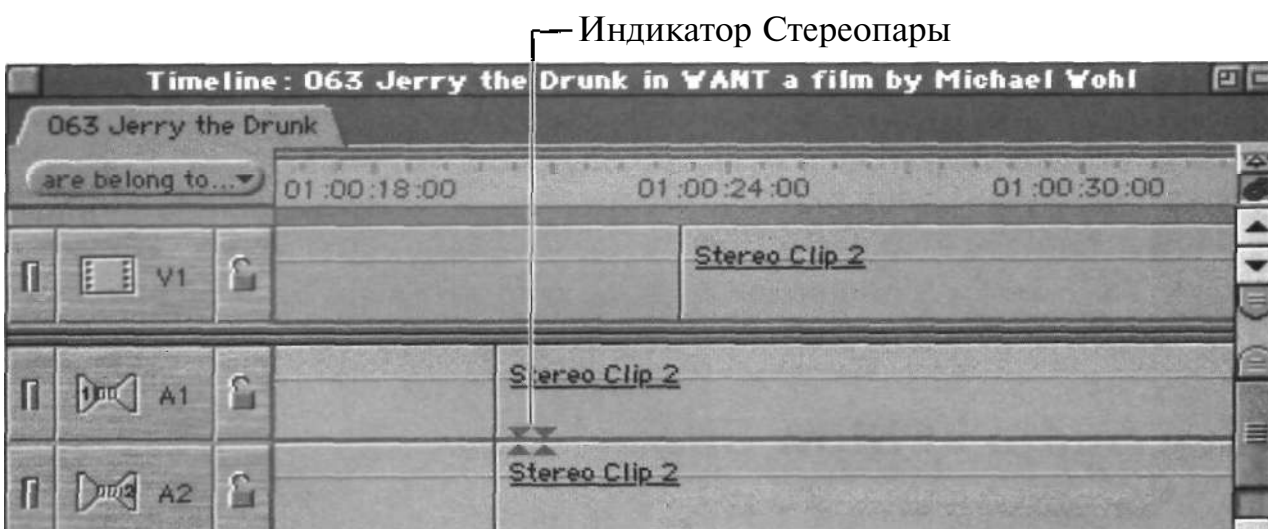
Постфактум

Если вы вдруг сделали ошибку, установив неправильное значение контекстного меню до захвата звука и хотите изменить формат сигнала после того, как захвачен звук, просто измените аудиоформу клипа. Однако, помните, что сделать это можно только на линейке.

Линейка распознает и представляет стереозвук в форме двойного клипа, расположенного на двух соседних дорожках, на границах клипов вы можете видеть индикаторы стереосигнала в виде четырех маленьких стрелочек, попарно направленных друг к другу. (**Картинка 7.11**). Если вы выбираете стереоклип, в меню Modify включается функция Stereo Pair (Стереопара) (**Картинка 7.12**)



Картинка 7.10. Стереоклип отображается двумя треками в одной таблице. Функция контроля баланса, доступная в не-стерео аудиографиках, здесь представлена в виде функции *Spread*, которая подстраивает баланс обоих каналов одновременно.



Картинка 7.11. Индикатор стереопары виден на клипах на линейке.



Картинка 7.12. Галочка напротив функции *Stereo Pair* включается, когда на линейку попадает стереоклип.

Выбрав в меню опцию Stereo Pair, вы можете изменить аудиоформу клипа. Чтобы уничтожить один трек целиком, выберите его на линейке и уничтожьте. Это изменение не повлияет на сам клип в браузере, но клип, с которым вы работаете на линейке, приобретет новые свойства.

***ПОДСКАЗКА:** стереопары должны начинаться и оканчиваться в один и тот же момент, у них должны быть одинаковые уровни и ключевые кадры, поэтому если вы выберете два аудиоклипа с разной длиной или разными установками ключевых кадров и превратите их в стереопару, FCP изменит второй клип под установки первого клипа.*

Режим Mono Mix

Иногда нужно сконвертировать звук, который был записан на два трека, в моносигнал. В этом случае в контекстном меню в окне Log and Capture выберите функцию Mono Mix (Моносмесь). Это сведет два сигнала в один моносигнал для монтажа.

МОНТАЖ ЗВУКА

Правил монтажа звука в основном совпадают с правилами монтажа изображения. Однако, вот несколько моментов, на которые нужно обращать особенное внимание.

Воспроизводите Звук на малой Скорости.

Иногда необходимо попасть на нужный кадр в аудиоклипе, например, если вы хотите отыскать точный момент в звуке закрывания двери или пытаетесь уловить последнее слово в предложении. Если вы будете использовать колесо прокрутки Jog или стрелочки влево и вправо на клавиатуре, FCP воспроизведет весь звук покадрово на нормальной скорости, но рывками. Вы услышите весь звук в пределах одного кадра, воспроизведенный на нормальной скорости.

В ином случае вы можете слушать звук на замедленной скорости, используя ползунок Shuttle или клавиатурные сокращения K+L. Это создает эффект замедленного воспроизведения звука. Звук воспроизводится непрерывно и скорость понижена настолько, что вы легко можете услышать границы нужного слова или другого звукового отрезка.

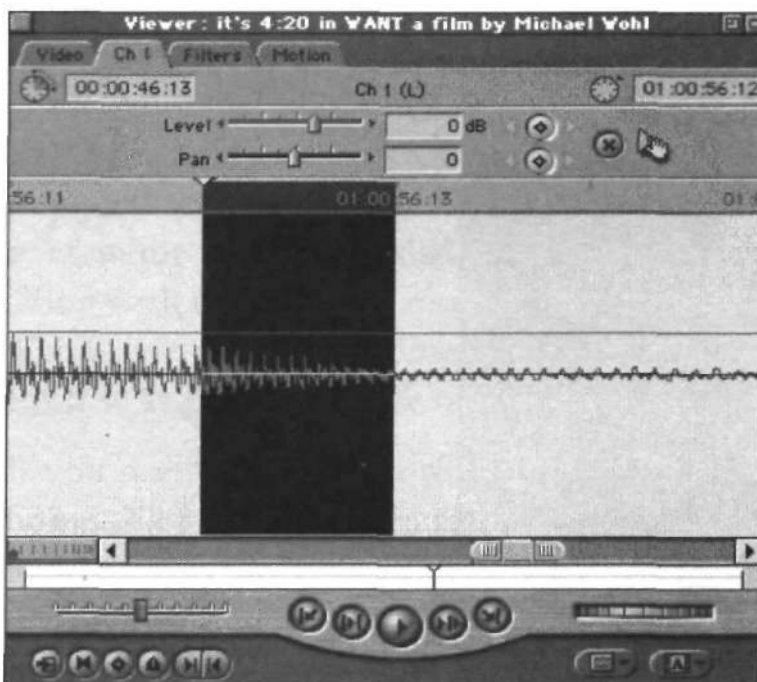
Обычно я пользуюсь ползунком Shuttle, если хочу узнать точное начало или конец определенного звука (особенно это касается слов или долгих резких звуков). Этот эффект основывается на том явлении, что звук может начинаться или оканчиваться в границах одного кадра. Даже если одна секунда видео содержит 25 или 30 кадров, то одна секунда звука содержит 48 000 аудиосэмплов. Это значит, что в одном видеокadre содержится 1600 сэмплов. То есть 1600 возможностей для начала и окончания того или иного звука.

Синхронизируйте Звуки, Которые Начинаются в Середине Кадра

Если аудио и видео не синхронизируются в рамках одного кадра, вы можете двигать звуковой трек с частотой дискретизации в 1/сотую кадра, чтобы исправить ошибку синхронизации.

Допустим, взрыв начинается в 13-м кадре вашей последовательности, но звук запаздывает на полкадра. Несмотря на то, что это, казалось бы, крошечная нестыковка, человеческое ухо может легко ее распознать и зрители это заметят. Вот способ решить эту проблему:

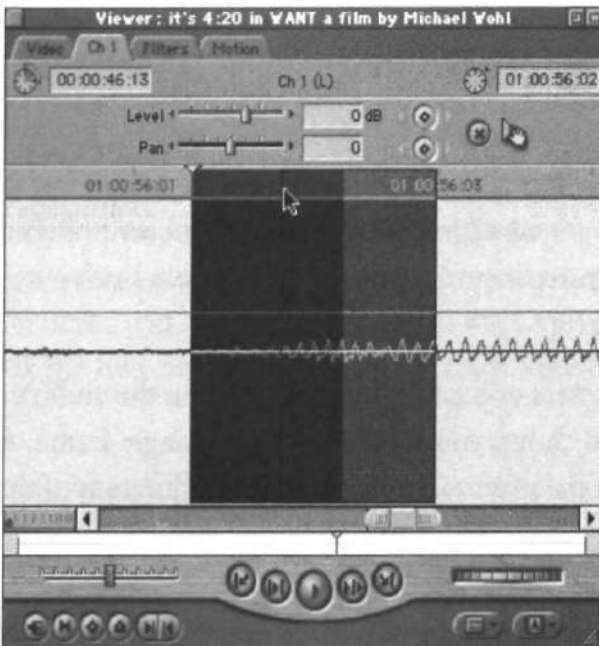
Сначала откройте клип в окне Viewer и увеличьте масштаб до максимума (zoom in) (**Картинка 7.13**). Воспроизводящий курсор отобразит границы кадра. Все сэмплы данного кадра укладываются в обозначаемую ширину воспроизводящего курсора.



Картинка 7.13. Когда вы очень сильно увеличиваете масштаб волновой диаграммы, вы можете увидеть, сколько звука умещается в один кадр (темная область).

Вы можете изменить звук таким образом, что кадр начнется как раз в начале звука взрыва, просто перетащив воспроизводящий курсор в нужное место и установив новый In-кадр. эта операция автоматически подвинет Out-кадр таким образом, что общая длина клипа не изменится. Так вы подстраиваете звук под изображение.

Чтобы двигать воспроизводящий курсор в пределах одного кадра, просто удерживайте клавишу Shift во время перетаскивания. (Картинка 7.14). Это позволит вам разместить головку точно в том месте, где начинается нужный звук. После этого нажмите клавишу I, чтобы установить новый In-кадр. (Картинка 7.15)



Картинка 7.14. Удерживайте Shift и перетягивайте воспроизводящую головку в нужное место в рамках кадра.



Картинка 7.15. Установка нового In-кадра подтягивает аудиоклип отдельно от видео, соотнося начало звука с началом видео.

ТОНИРОВКА

FCP предоставляет в ваше распоряжение массу способов как можно улучшить качество ваших звуковых клипов и манипулировать вашим звуком в художественных целях.

Если вы хотите создать убедительный реалистичный саундтрек, одна из лучших стратегий улучшения качества звука, - это подстройка звука под акустическую среду, в которой он звучит. Эта работа относится к тонировке.

Это приобретает особую важность, когда вы тонируете диалоги после съемки.

Тонировка Диалогов

Некоторые части звука, записанного во время съемок неизбежно будут непригодны для чистового монтажа: в сцене, разворачивающейся в середине 17 века вы вдруг услышите звук пролетающего сверху самолета, или электростатический разряд вдруг поразит петличку в самой середине напряженного диалога. Режиссеру может вздуматься переозвучить некоторые реплики, которые, на его взгляд, выпадают из общего монолога, даже если он записан качественно.

Существует целая линейка профессионального оборудования для тонировки. Актер проговаривает текст в микрофон в то время как слышит черновой звук в наушниках и смотрит на экран, чтобы синхронизировать свою речь с движением губ на экране. Этот процесс повторяется до тех пор, пока актер максимально не приблизится к изображению по синхронности и к требованиям режиссера по настроению.

Если у вас нет под рукой профессиональной тонировочной станции, вы можете спокойно сделать это дома. Посадите актер напротив своей FCP-станции, загрузите проблемный клип в окно Viewer и выберите функцию повторяющегося воспроизведения (Loop Playback) в меню View. Скорее всего, вам надо будет озвучить какой-то определенный участок сцены, поэтому установите In- и Out-кадры вокруг этого отрезка и воспользуйтесь командой Play In to Out (Shift+\). Запустите черновой звук в наушники актера, а то, что он наговорит в микрофон, запишите на чистую DV-кассету. Прорепетируйте участок несколько раз, чтобы он мог "поймать" движения губ. В идеале необходимо использовать те же самые микрофоны, которыми вы писали первый вариант звука.

Потом захватите новый вариант и вручную синхронизируйте лучший дубль с изображением.

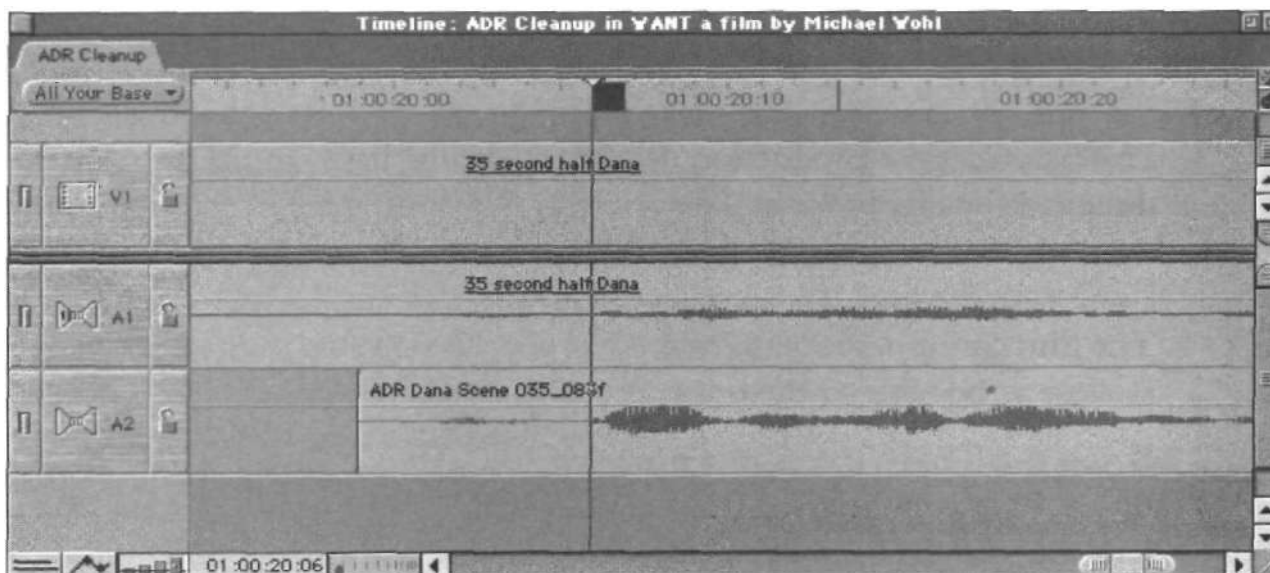
ПОДСКАЗКИ: Если вы тонируетесь дома, усадите актера в самую тихое и звукоизолированное помещение. Оградите его звукоизоляцией из ткани и накройте ваш компьютер, чтобы не было слышно его гула.

А вот еще одна хорошая техника переозвучки: выведите видео с компьютера на новую DV-кассету с таймкодом, чтобы вы могли точно синхронизировать новый звук по старому таймкоду.

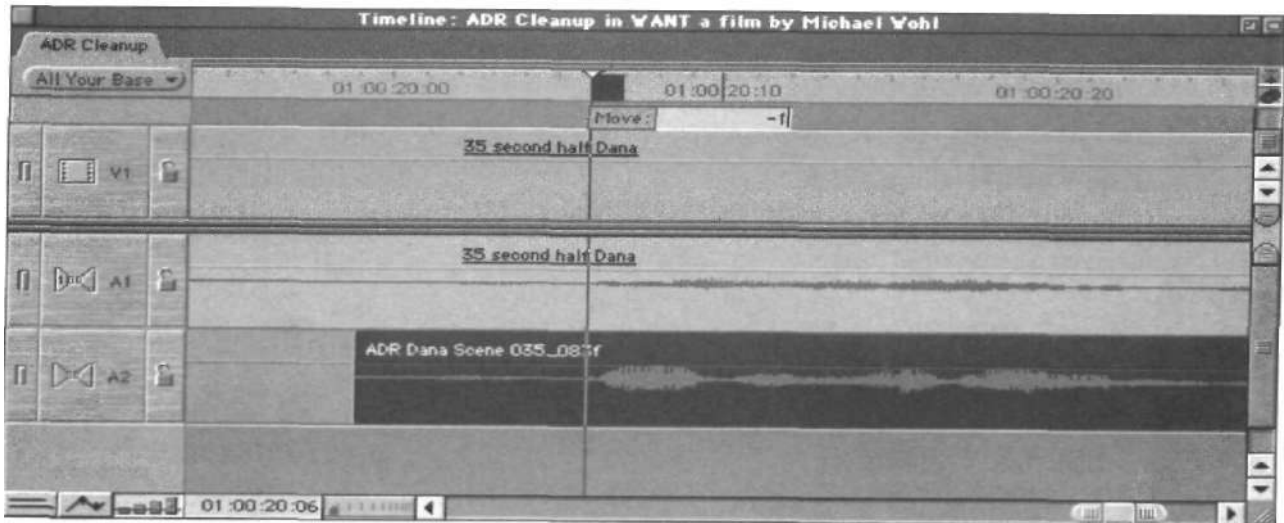
Введите Новый Клип

Записав диалог, вы сделали лишь половину работы. Теперь нужно синхронизировать запись с оригинальным изображением. Если ваш актер хорошо справился с задачей и "поймал" движения губ, то это сделать будет довольно легко.

Поставьте новый клип на линейку под оригинальным звуковым клипом (Картинка 7.16). Увеличьте масштаб и синхронизируйте волновые диаграммы максимально точно. Во время воспроизведения вы можете услышать небольшое эхо, так как два клипа воспроизводятся одновременно. Возьмите новый клип и подвиньте его на кадр-второй в нужную сторону, пока эхо не пропадет (Картинка 7.17.)



Картинка 7.16. Синхронизируйте новый звук с оригинальным по волновым диаграммам. Вы можете включить отображение волновой диаграммы на клипе, нажав **Command+Option+W**.



Картинка 7.17. *Подвиньте клип на кадр-второй в нужную сторону, чтобы избавиться от эффекта эха.*

Если тонированный вариант не соответствует оригинальному в точности, вы можете никогда не избавиться от эха. В этом случае найдите несколько выразительных движений губ на изображении (губные звуки вроде "П" или "Б") и синхронизируйте волновую диаграмму по ним (**Картинка 7.18**). Вам может даже придется подрезать звуковой клип, добавляя или убирая маленькие пробелы между словами, чтобы добиться более удачной синхронизации. После того, как вы сделали все, что смогли в плане синхронизации, удалите черновой звук.



Картинка 7.18. *Найдите выразительное движение губ и максимально точно синхронизируйте звук по нему.*

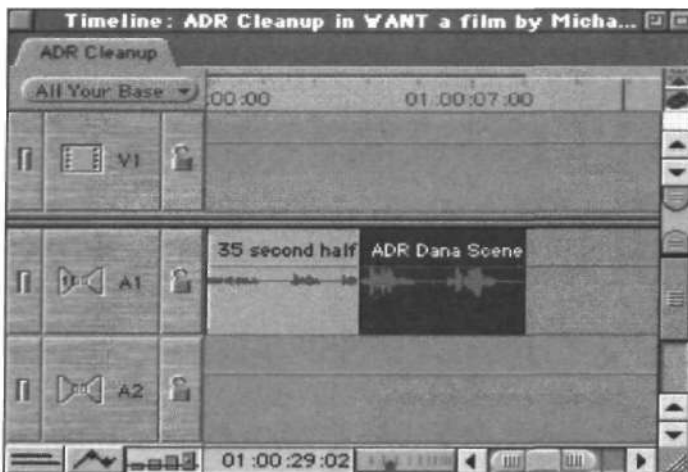
Качество Звука

После того, как вы синхронизировали клип, нужно убедиться, что качество его звучания совпадает с качеством звучания соседних клипов. Чем более вы приближаетесь к первоначальным условиям записи (используя тот же микрофон и расположение), тем больше перезаписанный звук будет похож на дублируемый оригинал. В этом случае небольшие изменения помогут сделать замену совсем незаметной.

ПОДСКАЗКА: Пользуйтесь наушниками. Когда вы занимаетесь чистовой шлифовкой звука, пользуйтесь профессиональными наушниками с хорошим прилеганием. Такую тонкую подстройку невозможно выполнить ни в каких других условиях.

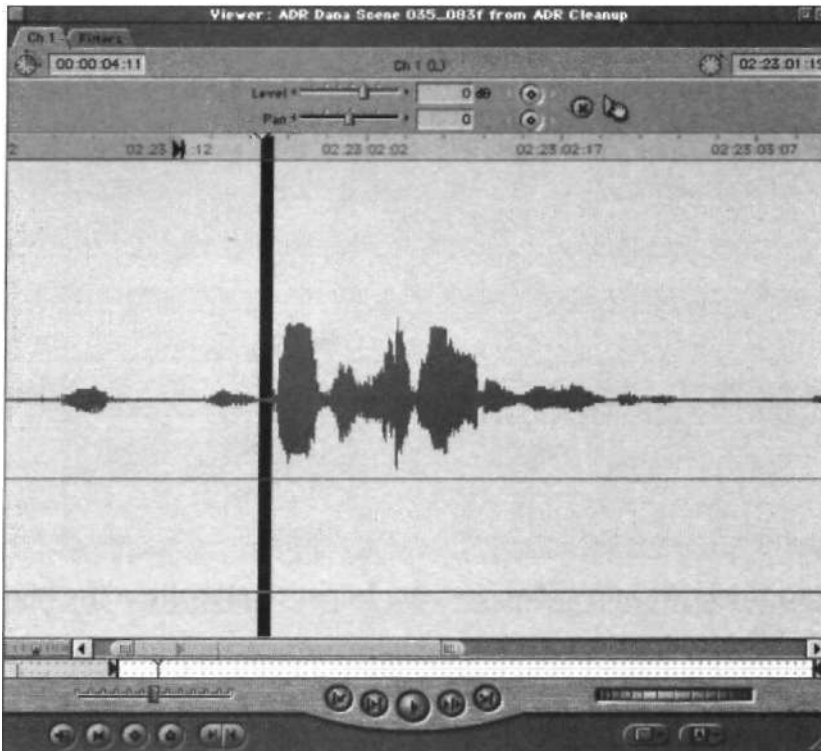
Выровняйте Звук Эквалайзером.

Первым делом нужно использовать эквалайзер, чтобы частотные характеристики звука совпадали с оригиналом. Выберите нормальный участок оригинального диалога и поместите его на линейке прямо перед тонированным вариантом. После этого можно экспериментировать с настройками фильтров на новом клипе до тех пор, пока звучание клипов не совпадет полностью. **(Картинка 7.19)** После того, как вы подобрали нужные настройки нужных фильтров, примените их к новым клипам.



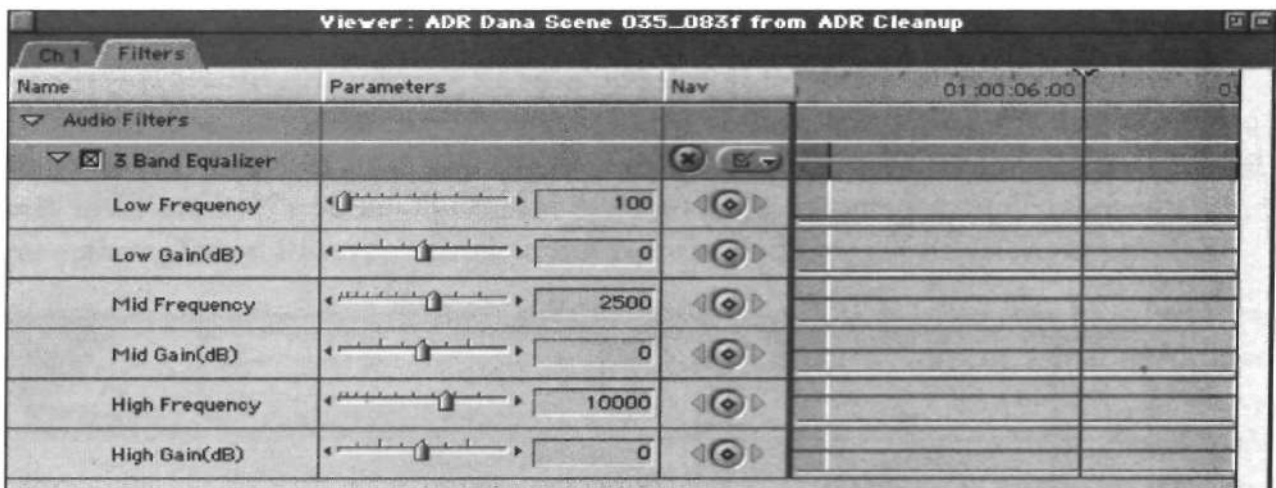
Картинка 7.19. Поставьте копию старого диалога рядом с новым и вопросите их подряд, чтобы уловить разницу.

Чтобы применить фильтр, выберите нужный фильтр из меню Effects (Эффекты) (В этом случае вам понадобится фильтр 3 Band Equalizer (трехполосный эквалайзер). Чтобы изменить параметры применяемого фильтра, его надо открыть в окне Viewer. Сделайте это, щелкнув по клипу на линейке дважды. Чтобы убедиться, что вы работаете с участком клипа, который в данный момент находится на линейке, проверьте это по In- и Out-кадрам в окне Viewer **(Картинка 7.20)**.



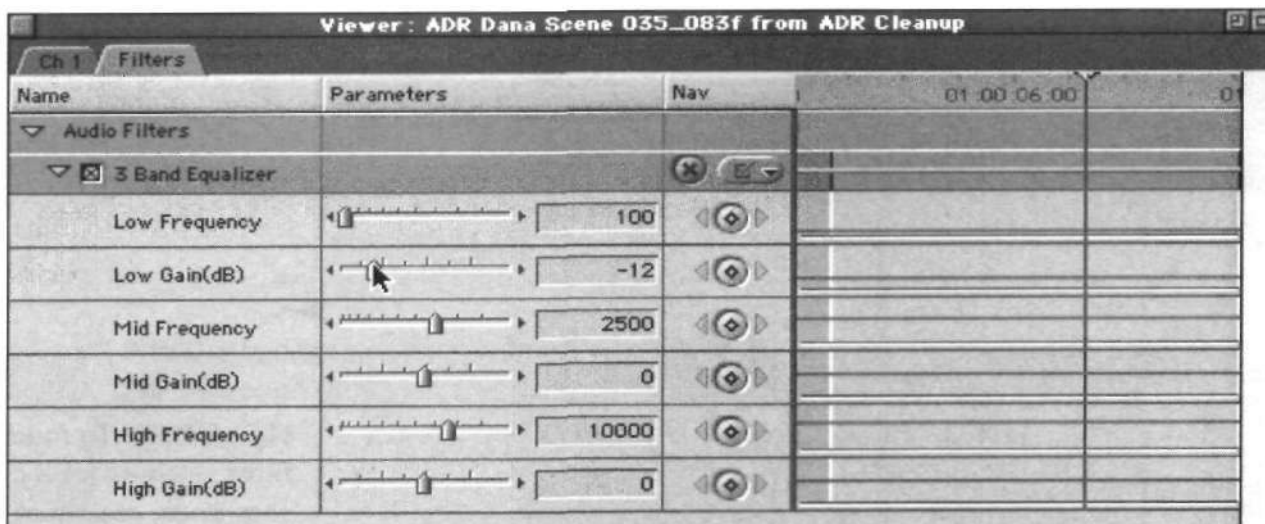
Картинка 7.20. Чтобы изменить настройки клипа, загрузите этот участок в окно Viewer. Поле прокрутки окна Viewer отображает неиспользованные участки клипа.

Воспользуйтесь таблицей Filters (Фильтры) для подстройки параметров фильтров, примененных к клипу (Картинка 7.21). Трехполосный эквалайзер FCP (3 Band Equalizer) - довольно прост в использовании и очень похож на другие эквалайзеры, которыми вы могли до этого пользоваться.



Картинка 7.21. Выберите закладку Filters (Фильтры) для внесения изменений в настройки фильтров, примененных к клипам последовательности.

Например, если клип тонировки диалогов перегружен низкими частотами по сравнению с оригинальной записью, вы можете убрать уровень низких частот клипа, подвинув вниз ползунков Low Gain (Картинка 7.22)

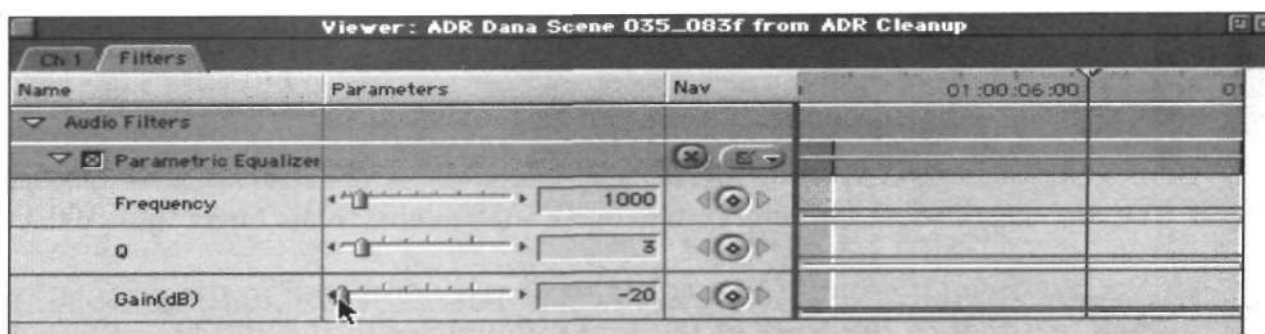


Картинка 7.22. Изменяя положение ползунка *Low Gain* (*Уровень Низкой Частоты*), вы можете добавить или убавить уровень низких частот вашего клипа.

Если частота, которую вы хотите изменить, лежит за порогом стандартной предустановки, вы можете изменить диапазон изменяемой частоты, подвинув ползунок *Low Frequency* (*Низкая частота*), чтобы изменить порог. Просто опускайте ползунок до тех пор, пока не услышите изменения в нужном диапазоне.

Выберите Определенные Частоты С Помощью Параметрического Эквалайзера (Parametric Equalizer)

Если угодно, вы можете использовать фильтр "Параметрический Эквалайзер" (*Parametric Equalizer*) (**Картинка 7.23**). У него идет подстройка только по одной частоте, а также Q-установку. Чтобы изменить уровень определенной частоты, сначала выберите точную частоту, которую вы хотите изменить. Чем меньше число (от 10 Гц), тем ниже звук, чем выше число (до 20 000 Гц), тем выше звук. Потом подберите желаемое значение Q-установки, чтобы установить "ширину" фильтра (какие частоты выше и ниже указанной нужно изменять).



Картинка 7.23. Параметрический Эквалайзер (*Parametric Equalizer*) дает вам возможность изменять какую-то одну определенную частоту.

Например, вы работаете с клипом, в котором по техническим причинам слышен свист в высоких частотах. Для начала, определите частоту свиста. Выставьте Q-установку на 1 (что сводит ширину изменений к 1 Гц) и установите ползунок уровня (Gain) на отметку -20 dB (что полностью заглушает выбранную вами частоту). Теперь "пройдите" по всем частотам, пока свист не исчезнет или, как минимум, станет чуть тише. Так как звук наверняка находится в высоком диапазоне, можете смело начинать где-то с 8000 Гц медленно двигаться вверх, воспроизводя клип, пока свист не исчезнет. После того, как вы определите частоту свиста, поднимите значение Q-установки, чтобы расширить зону работы фильтра. Когда свист полностью исчезнет, вы нашли правильное значение Q-установки. Теперь медленно поднимайте ползунок уровня, отыскивая уровень, на которой свист только-только пропадает. Таким образом, вы избавляетесь от свиста с наименьшими потерями. Полное "выпадение" даже самой узкого диапазона частот сразу становится заметным, так как все звуки обладают большим количеством гармоничных частот.

***ПОДСКАЗКА:** Лучше убирать полосы нежелательных частот, чем "выпячивать" полезную частоту. Эквалайзер - всего лишь способ изменять уровень громкости определенных частот, и если вы выставите какую-то частоту слишком громко, в процессе смешивания с другими звуками могут произойти искажения.*

Поместите Звук В Пространство

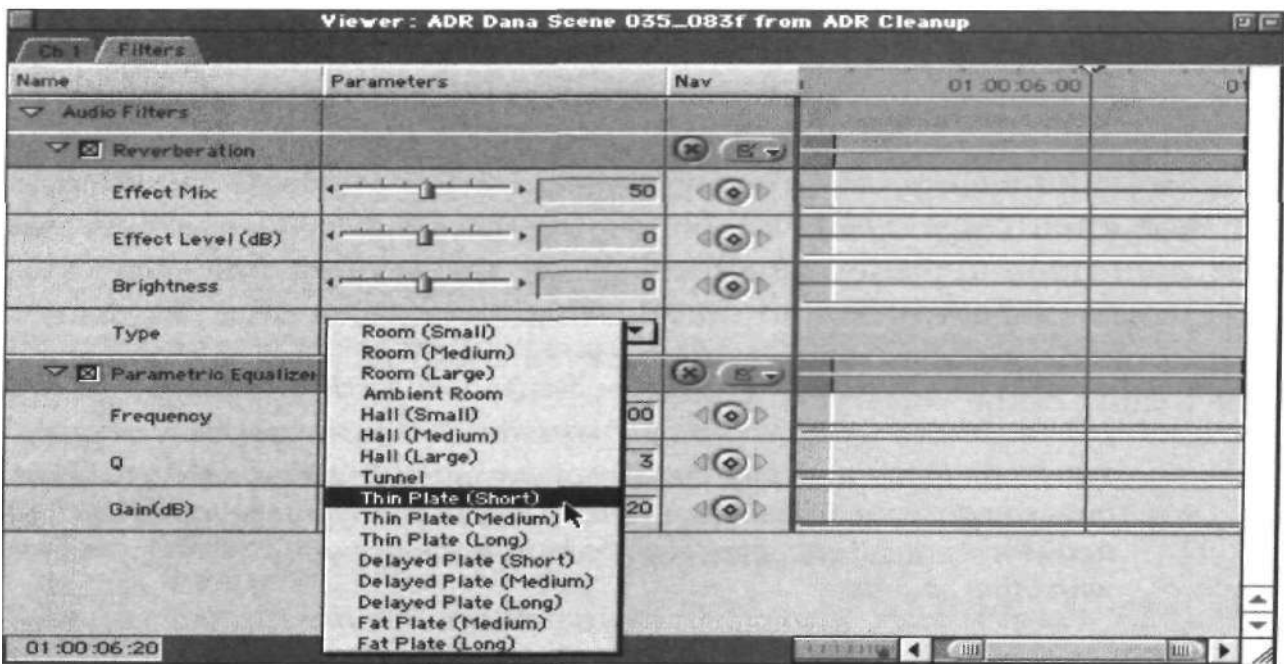
После того, как вы соотнесли новый клип с оригиналом по всем параметрам, вам нужно применить немного реверберации, чтобы звучание акустического пространства клипа тоже максимально совпадало с оригиналом.

Обычно звуковые волны отражаются от стен комнаты и других ровных поверхностей, создавая малозаметное эхо, которое вплетается в звук основного сигнала. Эти отражения создают реверберацию. Чем больше пространство, тем больший путь проходят волны до и после отражений, тем большим появляется эффект эха. Вот почему в большой церкви или зале такая гулкая акустика. Однако, эхо можно легко синтезировать с помощью цифровых эффектов.

Мощный фильтр реверберации (Reverberation), доступный в FCP, позволяет воссоздавать диапазон акустических пространств, начиная с маленькой комнатки и заканчивая большим собором. Однако, правдоподобного результата можно добиться, лишь работая с небольшими установками, которые дают очень тонкий эффект.

Установки, принятые по умолчанию, слишком грубы для большинства практических случаев. Также как и с эквалайзером, лучшая стратегия - подобрать правильные параметры, с которыми новый клип будет максимально соответствовать старому, - это поместить новый клип рядом с копией оригинального нового (фильтрованного) клипа. Воспроизводите их и экспериментируйте с установками реверберации. Если в

результате ваших экспериментов два клипа невозможно отличить друг от друга по звучанию, значит вы добились своего. Теперь просто примените эти установки к другим клипам, которые вы хотите изменить. После того, как вы применили реверберацию (Reverberation), выбрав ее в меню Effects (Эффекты), выберите тип реверберации, которую вы бы хотели применить. (**Картинка 7.24**) Для большей реалистичности эффекта я считаю установки Thin Plate самыми естественными.



Картинка 7.24. Начните с выбора типа реверберации в выпадающем меню.

Ползунок Effect Mix (Миксаж Эффекта) контролирует, сколько эффекта попадает в оригинальный сигнал. Effect Level (Уровень Эффекта) - насколько громкий эффект реверберации. Я советую оставлять этот параметр на значении умолчания (0 dB) и контролировать количество реверберации с помощью ползунка Effect Mix (Миксаж Эффекта).

Фильтр Реверберация (Reverberation) также содержит ползунок Brightness (Яркость). В естественной акустической среде звук звучит несколько глухо, если он реверберирует в большом пространстве, так как низкие частоты от этого перекрывают высокие. Этот ползунок позволит вам контролировать это явление, делая эффект более чистым и ярким.

Не Забывайте Об Атмосфере

После того, как вы отфильтровали свой клип до полного совпадения с другими клипами, введите наконец атмосферу места действия. Только после этого, если повезет, вы не отличите тонированный клип от оригинального.

Проверьте Все

Если после этого клип "выпадает", сделайте все заново, шаг за шагом.

Сначала проверьте синхронизацию клипа. Хотя слова произносил тот же самый актер, глядя на свои губы, он мог все сказать немного по-другому, так что будет слышна разница. Дело может дойти до того, что тот или иной план окажется просто безнадежным для тонировки. Вот почему средние и общие планы лучше поддаются тонировке, чем крупные.

Потом, проверьте все настройки эквалайзера, реверберации и уровень атмосферы - и подстройте то, что нужно, пока клип не зазвучит однородно с соседними.

ЧИСТИМ ЗВУК

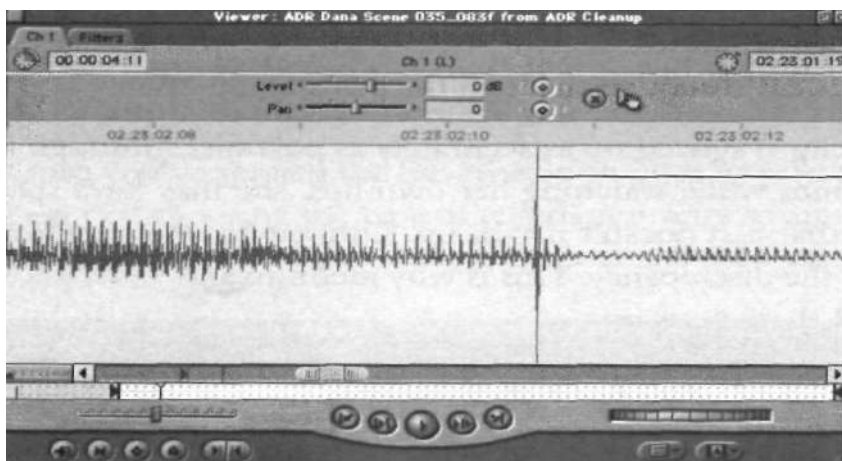
Существует много дополнительных видов чистки, которые можно применить в процессе тонировки.

Убираем Подрывы

Допустим, что в звуковом клипе, удовлетворяющем вас по всем параметрам, вы вдруг слышите подрыв (по причине проблем с кабелем или, допустим, из-за ошибки при сведении). Вы можете легко с этим справиться, просто убрав громкость перед подрывом и повысив ее назад после него - так быстро, что зрители даже и не заметят. Вот как:

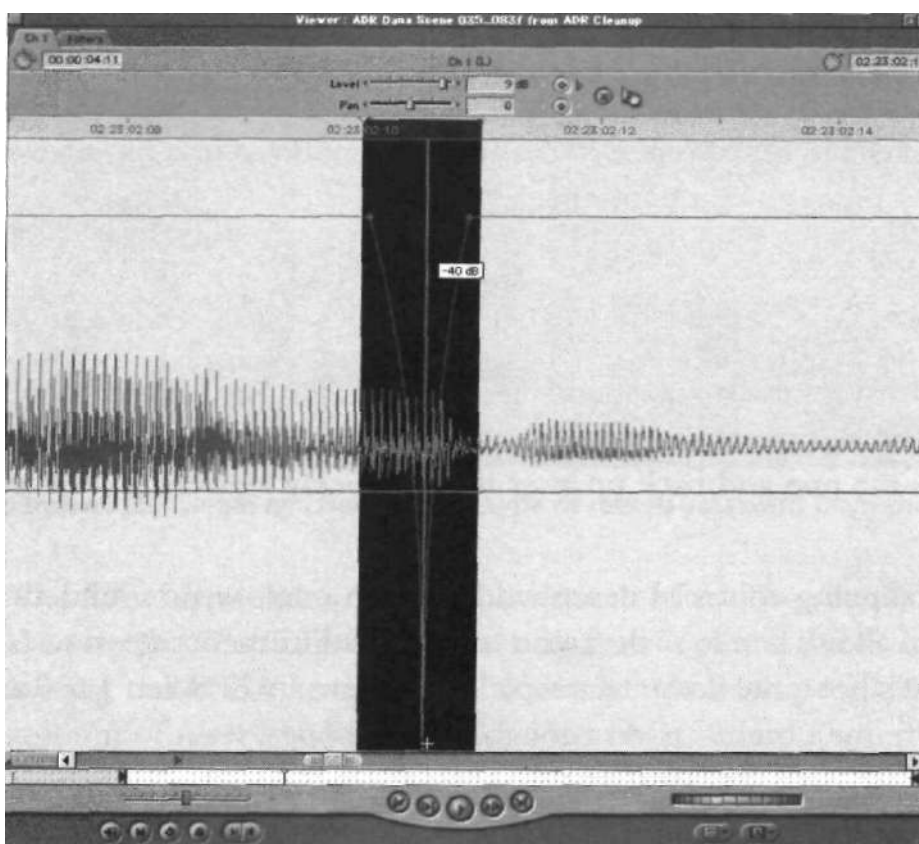
Как же и в случае со сверхточной синхронизацией, о которой я недавно рассказывал, FCP позволяет вам сделать изменения ключевых кадров с той же частотой дискретизации - 1/сотая кадра. Это, конечно, не 1 сэмпл, но для того, чтобы убрать подрывы, хватает.

Сначала найдите подрыв. Откройте подозрительный клип в окне Viewer и увеличьте масштаб до тех пор, пока не найдете подрыв на волновой диаграмме (**Картинка 7.25**). Вы можете установить ключевые кадры уровня, шелкнув по линии уровня (розовая линия), удерживая клавишу Option. Установите ключевой кадр прямо на подрыве, а также по обе стороны от него. Потом потяните центральный ключевой кадр в самый низ (**Картинка 6.27**). Звук так быстро уйдет и вернется, что никто ничего не заметит. Чем ближе друг к другу вы расположите ключевые кадры, тем незаметнее будет уход/выход.



-Подрыв

Картинка 7.25. Подрыв обычно выглядит на волновой диаграмме как узкий шпиль.

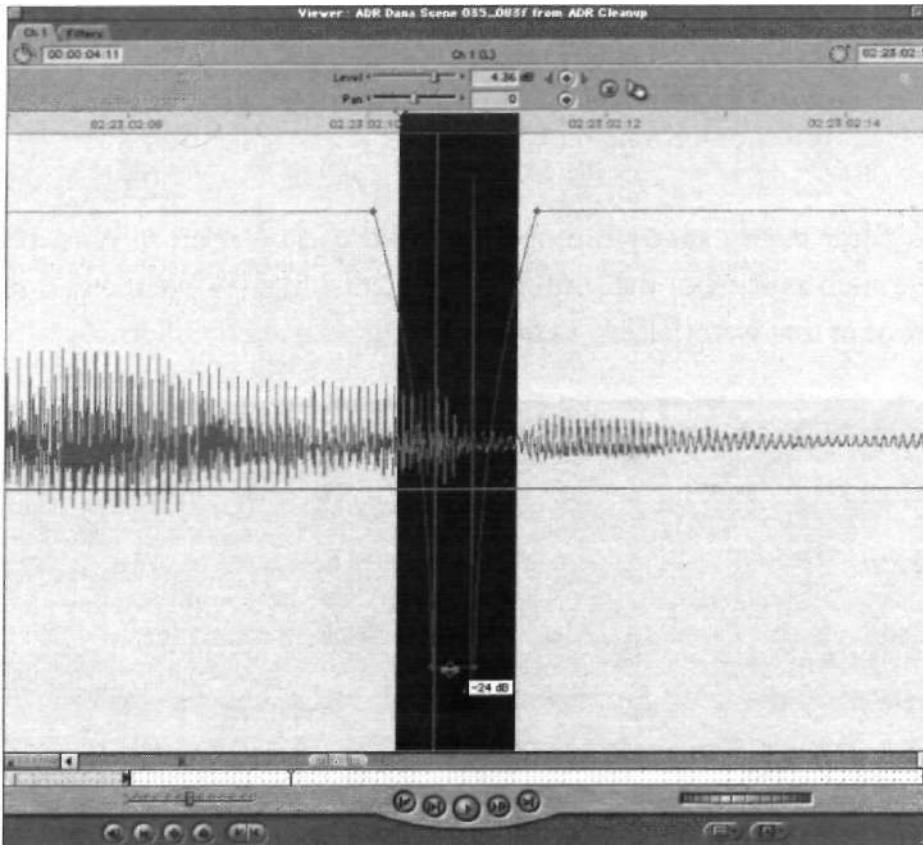


Картинка 7.26. Установив три ключевых кадра, вы можете создать быстрый уход/выход уровня, который скроет подрыв.

Если подрыв длинный или два подрыва находятся рядом, вы можете установить четыре ключевых кадра и увести вниз два соседних кадра, так что тишина будет несколько длительней (**Картинка 7.27**)

Обратите внимание, что линия подъема и спуска на волновой диаграмме несколько изогнута. FCP автоматически применяет логарифмические подстройки аудиоуровня, чтобы динамика совпадала с картиной, привычной для человеческого уха. Уровень в -10dB дважды громче, чем в -20 dB, а не в десять раз. Но вам об этом думать не надо, разве что если вы делаете изменения уровня по числам.

Точно так же как я советовал принимать монтажные решения во время воспроизведения материала, я советую принимать решения насчет подстройки уровня звука тоже во время воспроизведения. Одно из самых больших ограничений FCP состоит в том, что вы не можете делать аудиоподстройку на лету. Вам нужно прослушать, сделать паузу, изменить, потом опять прослушать, сделать паузу, изменить и т.д.



Картинка 7.27. Если вы хотите вывести в тишину большой отрезок клипа, установите четыре ключевых кадра и два средних из них опустите вниз. Отрезок между третьим и четвертым клипом будет абсолютной тишиной.

Фильтры Для Решения Проблем

В FCP имеется широкое разнообразие фильтров и некоторые из них могут очень помочь решить некоторые общие проблемы, возникающие при работе с аудиотреком.

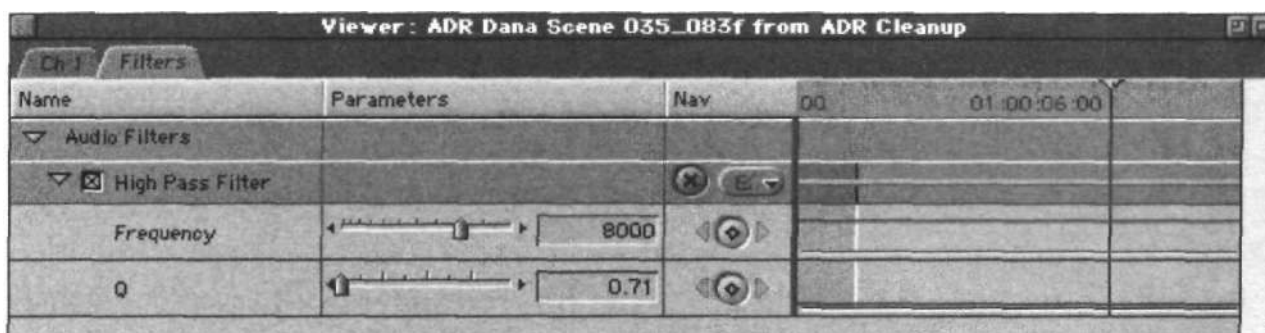
Снижаем Уровень Фонового Шума

Для одной и той же цели - убрать нежелательные шумы - существует несколько разных фильтров. К сожалению, невозможно убрать какую-либо частоту, не повлияв на соседние. Кроме того, как я уже упоминал, каждый голос имеет много гармоничных частот и, таким образом, как бы звучит по всему диапазону. Так что, кроме несущей частоты вам придется убирать еще и обертоны в других диапазонах.

Удалите Нежелательные Частоты с Помощью Pass-фильтров

Если вы хотите удалить частоты выше или ниже какой-либо отметки, вы можете использовать фильтры Low Pass или High Pass. (Картинка 7.28) Фильтр High Pass "пропускает" все частоты, которые находятся выше того или иного порога. Все частоты ниже удаляются. Вы можете использовать этот фильтр, чтобы быстро избавиться от слишком громких низов в вашем клипе.

Фильтр Low Pass делает противоположное и используется для удаления высоких частот, например, статики или шума волн (диктор, конечно, смотрится хорошо на фоне волн, но не забывайте, что место съемки отражается и на звуке).



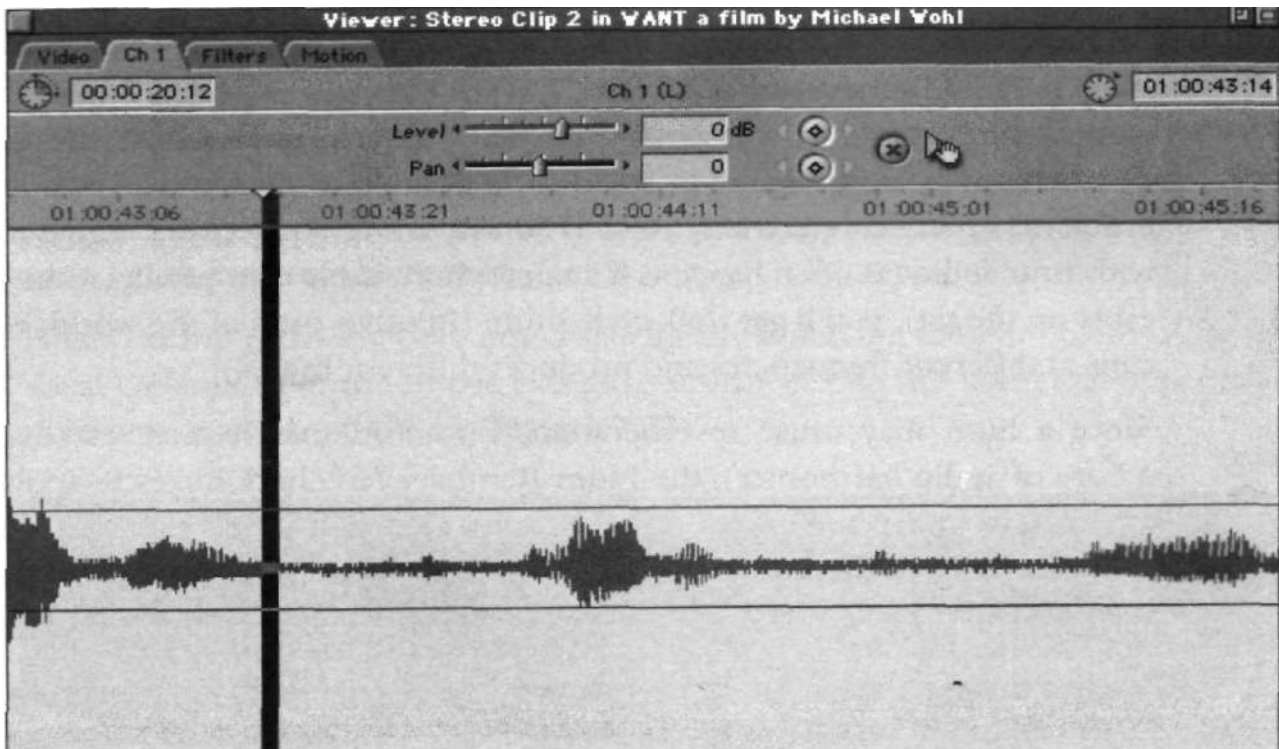
Картинка 7.28. Фильтры High Pass и Low Pass позволяют вам задать частотный порог, выше (или ниже) которого звуки не будут слышны.

Отфильтруйте Нежелательный Шум

Каждый аудиосигнал содержит определенный шум между участками, которые вы хотели бы использовать (Картинка 7.29). Это особенно касается атмосферы и в большинстве случаев такой шум желателен. Но иногда вам понадобится уничтожить этот звук.

Например, вы записали голос диктора в парке, и когда диктор делает паузу, мы слышим звук проезжающих машин на заднем фоне. А вам нужно подложить эту речь на планы, где действие происходит в интерьере. Конечно, этот шум нужно убрать.

С этой работой справится фильтр Expander/Noise Gate (Картинка 7.30), который уничтожает все сигналы тише определенного уровня громкости.



Картинка 7.29. Участки, где волновая диаграмма небольшая по амплитуде, но все же неровная представляют шум атмосферы, записанный между участками полезной информации.



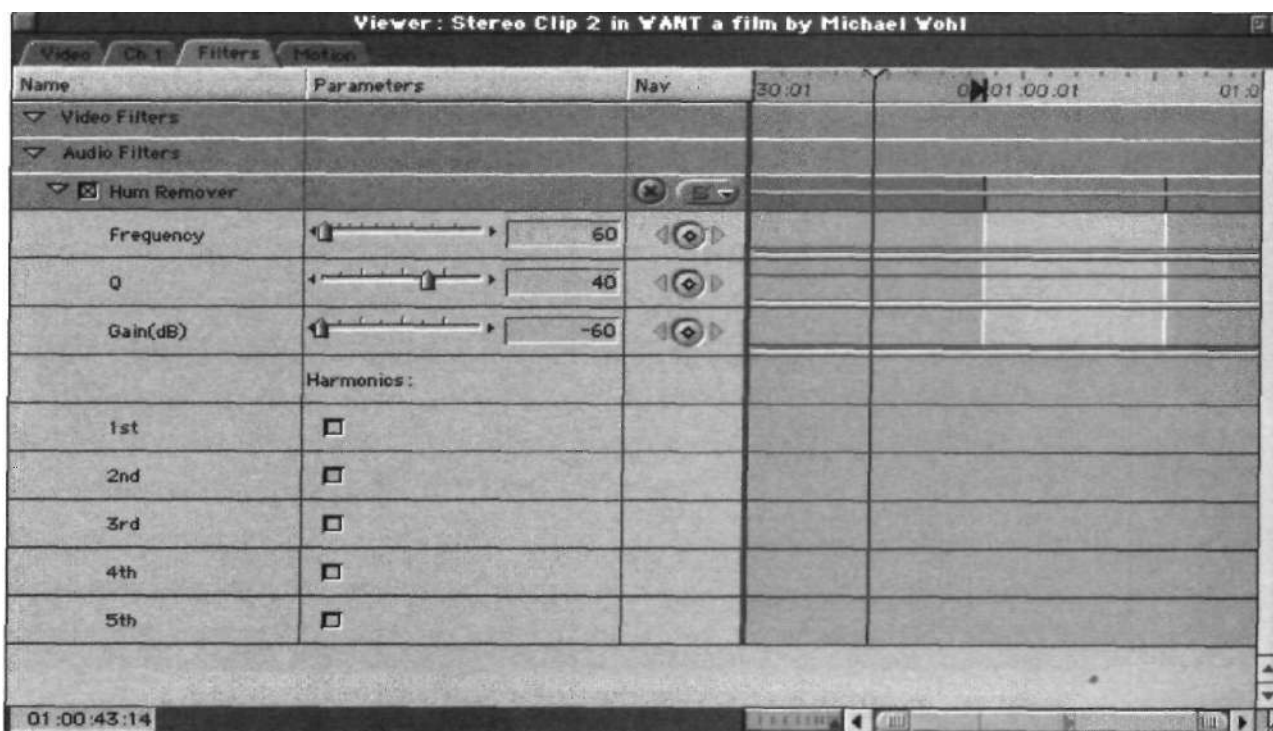
Картинка 7.30. Фильтр *Expander/Noise Gate* используется для удаления нежелательных участков шума с клипа.

Выставьте ползунок Порог (Threshold) на нужную отметку, чтобы удалить шум, а также воспользуйтесь установками Время Атаки (Attack Time) и Время Затухания (Release Time) для того, чтобы определить, как скоро должен включаться фильтр и как долго надо ждать до выключения (Обычно не нужно удалять маленькие пространства между словами, но более долгие паузы между фразами и предложениями нужно чистить).

Уберите Гул

Воспользуйтесь фильтром Очиститель Гула (Hum Remover) для удаления стандартного гула. Этот фильтр работает таким же способом, как и описанный выше Параметрический Эквалайзер, но по умолчанию он настроен на удаление 60-циклического гула. Американское электричество работает на частоте 60 Гц, и если электрический сигнал вмешивается в звуковой сигнал (что часто случается, если звуковой кабель находится рядом с электрическим), вы слышите 60-циклический гул (в других странах электричество работает на других частотах и порождает разные виды гулов).

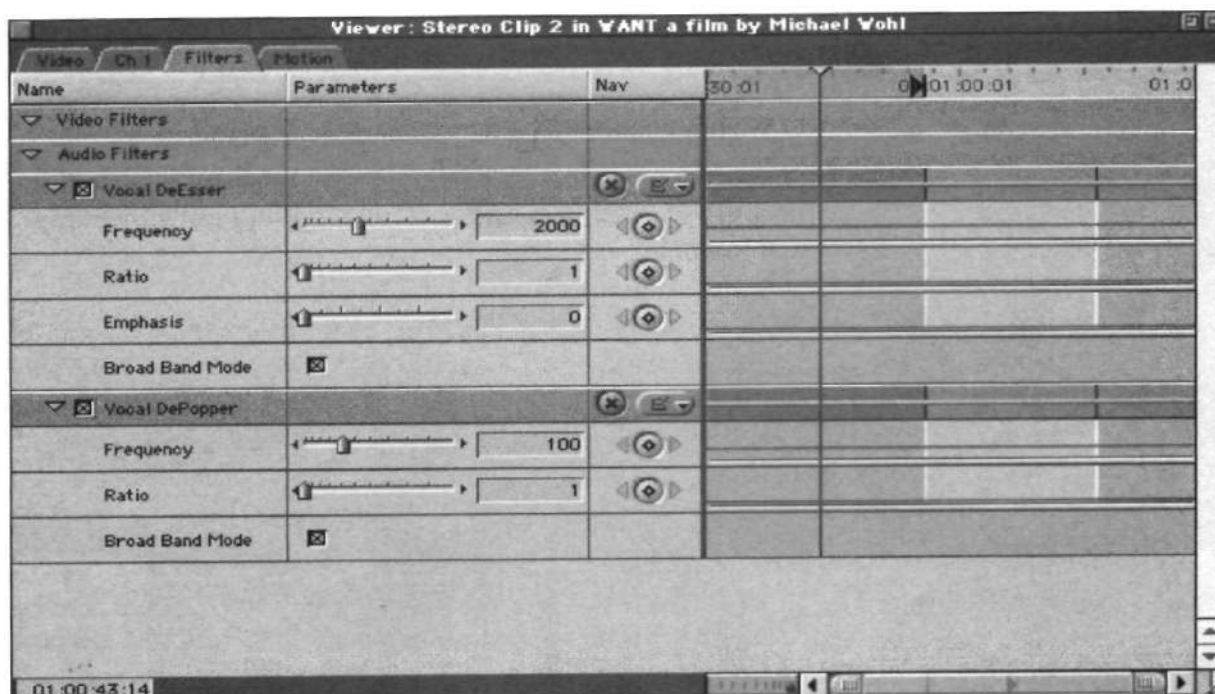
Так как гул может вызывать реверберацию на дополнительных частотах (такова природа звуковых гармоник), Очиститель Гула (Hum Remover) имеет поля для галочек, позволяющих очистку соответствующих гармонических частот. Если после очистки базового параметра вы все же слышите остатки гула, одна за одной ставьте галочки и чистите гармонические частоты до тех пор, пока гул не исчезнет.



Картинка 7.31. Очиститель Гула (Hum Remover) создан для того, чтобы (внимание, сюрприз!) отфильтровать гул. Воспользуйтесь параметром Q , чтобы контролировать ширину действия эффекта.

Фильтры DePop и DeEss

Запись голосов относится больше к искусству, чем к науке. Нужно выбирать из множества микрофонов, экспериментировать с расположением микрофонов и решать множество других проблем. Если говорящий находился слишком близко к микрофону, то фонограмма может содержать множество шипящих (сипящих "Сссс") и губных (шлепающих "П", "Б", "Т" и "Д"), которые могут создавать отвлекающий эффект. В FCP имеются инструменты специально для решения этой проблемы. Используйте фильтр Vocal DeEsser, чтобы убрать избыточные шипящие. Используйте фильтр Vocal DePopper, чтобы убрать избыточные губные (**Картинка 7.32**)



Картинка 7.32. DeEsser и DePopper специально разработаны для решения проблем с записью голоса.

СВЕДЕНИЕ В FCP

В FCP доступны 99 звуковых дорожек на одну последовательность и так как можно встраивать последовательность в последовательность (комплексные последовательности), вы имеете дело практически с неограниченным количеством звуковых треков. Это делает FCP необходимым инструментом для создания окончательно сведенной фонограммы фильма.

Начните с разделения всех ваших элементов, разведения их на разные треки и выполнения разных тонировочных операций, описанных в предыдущей главе и с помощью функций громкости и баланса, сбалансируйте разные треки по разным каналам, чтобы добиться стереоэффекта.

Подстройте Уровень и Баланс

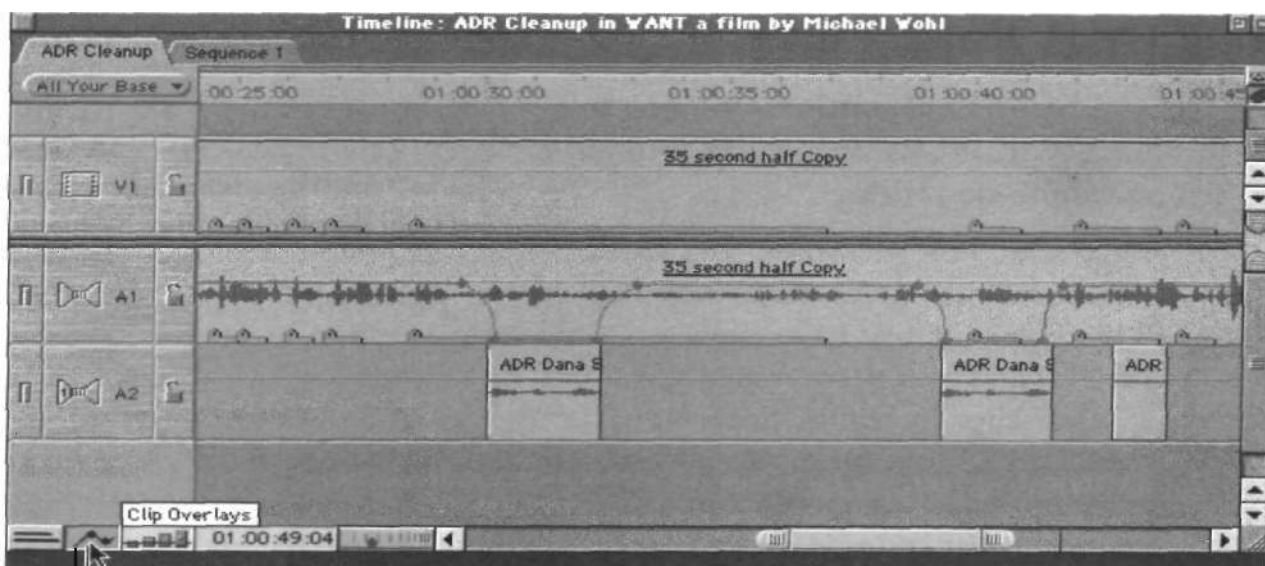
Вы можете контролировать показатели уровня и баланса множеством способов. Один из способов - это изменить эти настройки в закладке Audio в окне Viewer (Картинка 7.33). Вы можете постепенно изменять параметры во времени, используя ключевые кадры. Добавьте ключевой кадр, щелкнув в нужном месте с нажатой клавишей Option и установите делаемый параметр, перетаскив ключевой кадр (точку на линии) до нужного уровня. Также вы можете нажать на кнопку Add Keyframe и установить желаемое значение с помощью ползунка.



Картинка 7.33. Измените аудионастройки в закладке Audio окна Viewer, щелкнув и потянув за определенные точки на линиях, изначально расположенных над волновой диаграммой. Розовая линия - показатель уровня, пурпурная - баланс/темп.

С другой стороны, вы можете изменять эти параметры прямо на линейке. Для этого сначала включите функцию Clip Overlays в левом нижнем углу линейки (**Картинка 7.34**) или нажав Option+W. Когда эта функция включена, вы можете видеть контроль резинкой прямо на иконке клипа на линейке. Вы можете выставлять ключевые кадры прямо на линейке, - точно так же, как вы это делаете в окне Viewer: нажмите Option и щелкните по линии, чтобы выставить ключевой кадр и перетяните точку на желаемый уровень.

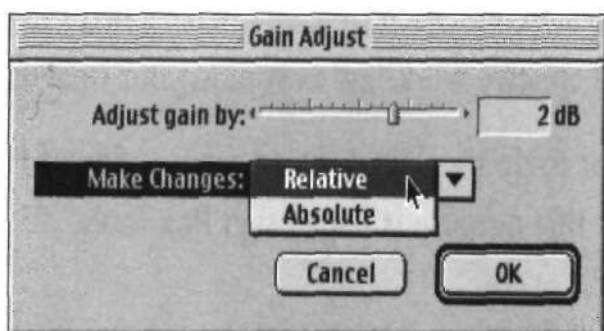
Вам может понадобиться сделать изменение сразу нескольких клипов - чтобы поднять уровень всех аудиоклипов на определенных планах или изменить уровень всех шумов на каких-то определенных планах.



Контроль над функцией Clip Overlays

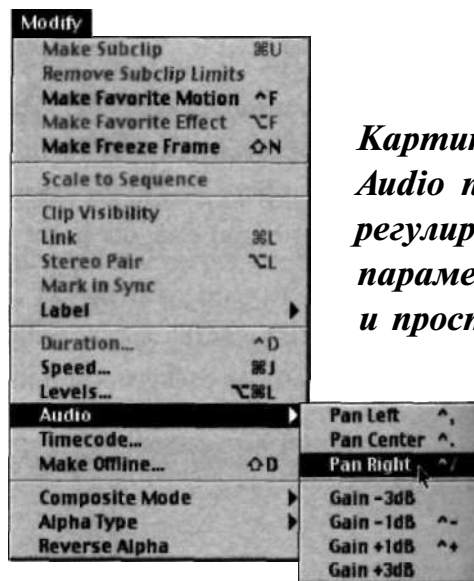
Картинка 7.34. Уровни можно также менять и на линейке.

Чтобы осуществить такое множественное изменение, выберите клипы и выберите пункт Levels (уровни) в меню Modify. Это откроет вам диалоговое окно Gain Adjust (Подстройка Уровня), которое позволит вам изменить уровень выбранных клипов как относительно (изменив уровень клипов от текущей громкости на, скажем, 2 dB), либо абсолютно, установив громкость на такой параметр в абсолютном смысле. (**Картинка 7.35**)



Картинка 7.35. Диалоговое окно Gain Adjust (Подстройка Уровня) позволяет вам изменить уровень сразу нескольких клипов.

Также вы можете производить простые изменения уровня и баланса клипов как на линейке, так и в окне Viewer, используя подменю Audio меню Modify (Картинка 7.36). Здесь вы можете изменять аудиоуровни от 1 до 3 dB вверх или вниз или менять баланс вправо, влево или по центру. В меню указаны соответствующие клавиатурные сокращения для каждого действия.



Картинка 7.36 Подменю Audio позволяет вам регулировать параметры звука легко и просто.

Действительно Ли Реальное Время?

Главный недостаток сведения в FCP - это ограничение по работе в реальном времени. В рекламе FCP анонсирована возможность сведения восьми треков в реальном времени. Это значит, что если на вашей линейке находится восемь треков, вы можете выставить все уровни и баланс, свести, нажать на воспроизведение и сразу услышать результат. На самом деле, в зависимости от того, с каким видео- и аудиоформатом вы в данный момент работаете, только самые мощные компьютеры справляются с этой задачей без выпадения кадров. Большинство компьютеров "залипают", если количество треков начинает превышать пять-шесть.

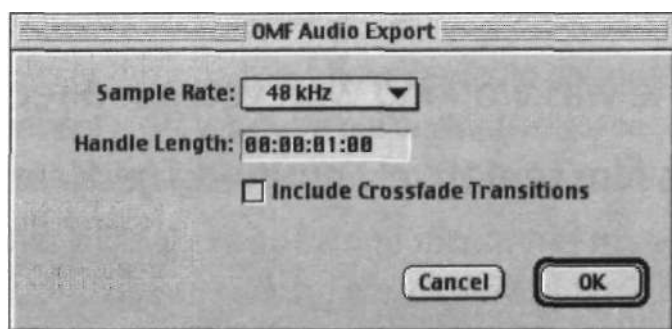
Эти восемь треков заполняются довольно быстро на первом попавшемся более-менее серьезном проекте. Более того, каждый фильтр имеет свой "трек-индекс". Один трек с эквалайзером приравнивается к четырем трекам без фильтров. Как вы себе уже представляете, ваш лимит треков и реального времени исчерпывается очень быстро. После того, как вы превысили лимит воспроизведения аудио в реальном времени, вы должны пересчитывать (Render) последовательность, перед тем как вы сможете услышать сведенное аудио. В зависимости от длины монтажной последовательности (и мощности монтажной станции), пересчет может занять некоторое время. Каждый раз после того, как вы сделаете даже малейшее изменение, вам придется каждый раз пересчитывать целый клип. Как видите, работать придется не очень быстро. Вот почему многие монтажеры предпочитают сводить звук вне FCP. Самый популярный инструмент для этой цели - программа Digidesign Pro Tools.

ПЕРЕСЧИТЫВАНИЕ (RENDERING) - Когда FCP не в состоянии сделать вычисления, чтобы воспроизвести эффект в реальном времени, необходимо остановиться, обработать эффект и записать его в файл. Этот процесс называется пересчетом или рендерингом (Rendering). Только после всего этого, если вы запустите воспроизведение, FCP прочитает файл и воспроизведет эффект в реальном времени. Принудительно команда Render вызывается с помощью комбинации клавиш Command+R.

ЭКСПОРТ В PRO TOOLS

FCP позволяет экспортировать вам звуковые дорожки из вашей последовательности в файл формата OMF (сокращение "Open Media Format" - "Открытый Медиа-Формат"). Этот файл содержит всю аудио-информацию вашей последовательности, включая информацию о треках. Когда вы импортируете файл OMF в Pro Tools (или другое приложение, поддерживающее формат OMF), все треки FCP появляются в новом документе со всеми клипами на них - все готово для дальнейшего монтажа и обработки и выгрузки на пленку. Вы можете даже добавить немного свободного места в начале и в конце, когда вы экспортируете, чтобы было свободное место для монтажа.

(Картинка 7.37)



Картинка 7.37. Когда вы экспортируете файл OMF, следите, чтобы экспорт производился с той же частотой дискретизации звука, что и в последовательности, которую вы экспортируете (как правило, 48 кГц).

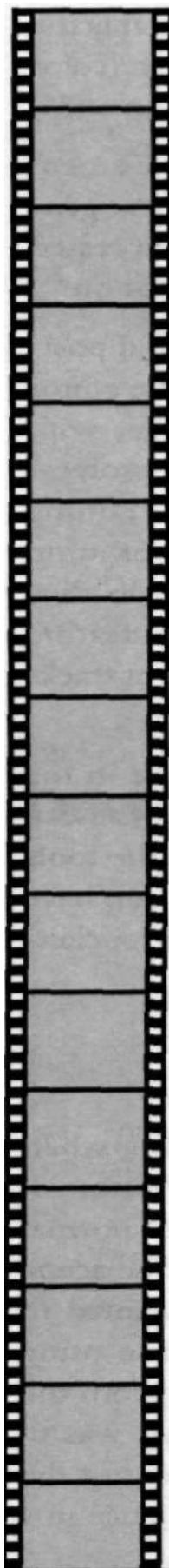
Большое преимущество Pro Tools в том, что вы можете применять все тонировочные изменения, описанные ранее, равно как и многие другие операции в реальном времени. Некоторые системы Pro Tools могут даже разводить звук на мультитрековые форматы, такие как Dolby Surround.

Аудиовозможности в FCP довольно ограничены, а такие аудиосистемы как Pro Tools, специально разработаны для выполнения тонировочных операций и аудиомонтажа.

Если вам предстоит относительно простое сведение, FCP вам вполне хватит. Но если вы делаете что-то посложнее, то лучше займитесь этим в Pro Tools.

ИНТЕРВЬЮ: ДЖОН УИЛСОН

Профессиональная карьера Джона Уилсона уникальна. Около десяти лет он эксклюзивно работал с Питером Гринуэем, известнейшим британским художником и кинорежиссером. Среди его работ - "Контракт рисовальщика", "Зед и два нуля" и незабываемая скандальная работа "Повар, вор, его жена и ее любовник". В 2000 году он смонтировал фильм "Билли Элиот", который был поставлен британским театральным режиссером первой величины Стивеном Долдри и стал международной сенсацией, . Во время этого интервью он работал со старейшим режиссером Льюисом Гилбертом над фильмом "Память воды".



Майкл Воль: Опишите типичный для вас монтажный цикл.

Джон Уилсон: Хорошие режиссеры по ходу съемки объясняют, как снимаемый ими материал должен складываться в фильм. Поэтому, после 7 недель съемки у меня в голове складывается достаточно целостная картина о фильме. Но когда съемки заканчиваются и мы с режиссером уединяемся в монтажной, тут-то все и начинается. Если нужно, сценарий тут же отправляется в мусорную корзину и мы начинаем все сначала. Задача монтажера ведь - работать с материалом, а не скрупулезно следовать сценарию; начинает вырисовываться ритм, переходы между сценами, подкладывается временная музыка, потихоньку набираем обороты, развиваемся. На этой стадии (четвертая-пятая неделя монтажа) мы показываем предварительный вариант продюсерам.

Бывали в вашей практике случаи, чтобы вы посмотрели на сцену и сказали себе: "Ума не приложу, что с этим делать"?

Конечно. В любом фильме всегда есть сцены, которые я называю своим ночным кошмаром. Некоторые сцены требуют большего вмешательства монтажера, потому что так диктует материал. Может случиться, что две или три камеры наткнулись на что-то интересное и теперь монтажер должен строить всю сцену вокруг этой находки. Поэтому да, в каждом фильме попадаете одна или две сцены, глядя на которые, я говорю себе: "Да, с этим придется повозиться".

Иногда очевидна необходимость досъемки, но это очень дорого, а иногда и невозможно. Не всегда можно заполучить нужных актеров, да и время года, глядишь, поменялось. Все эти проблемы могут запросто возникнуть у вас на пути. Поэтому надо быть изобретательным. В начале "Билли Элиот" есть сцена, когда Билли что-то наигрывает на пианино, его отец возвращается с углем для очага, брат возвращается из шахты и говорит, что он собирается идти на забастовку шахтеров - в общем, очень насыщенная сцена, которой совсем нет в сценарии. Мы ее слепили из маленьких кусочков, "одожденных" с других сцен.

Как вы узнаете, что работа завершилась?

Моя работа никогда не завершается. Не существует завершенных фильмов. Любой фильм можно усовершенствовать до бесконечности, но ты знаешь, что время истекло, когда над тобой стоит звукорежиссер и кричит тебе в ухо, что ему нужно изображение для работы - а ты все оттягиваешь сдачу. Но вот когда на твою голову сваливаются все продюсеры и заказчики, тогда уже точно - работа завершена... Работа никогда не заканчивается и ты никогда не бываешь доволен ее результатом. Но я полагаю, что это неотъемлемый элемент фильмопроизводства.

ГЛАВА ВОСЬМАЯ.

СПЕЦЭФФЕКТЫ.

О'кей, вы уже пару месяцев работаете с FCP, уже успели смонтировать пару фильмов. Вы хорошо себя вели, не тыкали в незнакомые кнопки в этих непонятных меню - хотя очень хотелось попробовать, что получится, если нажать на вон ту красную кнопку... Теперь пришло время узнать, что за ней стоит!

Или на третий день вы уже выучили все монтажные функции программы и теперь все, что вам хочется - это научиться делать классные картинки.

В любом случае, вы устали ждать. Подождите, осталось совсем немного.

У FCP есть одно большое преимущество перед другими системами нелинейного монтажа - это тесная интеграция монтажа и спецэффектов. Конечно же, в большинстве других программ тоже есть неплохие наборы эффектов, но в FCP монтаж и эффекты соединены особенным, уникальным способом. Главное, что вы можете применить ЛЮБЫЕ эффекты к ЛЮБОМУ клипу - одним легким движением руки.

НАЧИНАЕМ

Так или иначе, что же такое спецэффект?

Каждый раз, когда вы видеоизменяете план, который был снят на камеру, вы создаете план с эффектом (Об эффектах в камере поговорим позже). Эффект может быть как такой простой, как шумоподавление, так и такой сложный как плавающая выборочная маска, включающая в себя видеоизображение в середине движущихся титров на фоне компьютерного фона. (**Картинка 8.1**)



Картинка 8.1. Этот эффект называется плавающей маской. Для его создания требуются три слоя: фон, текст и изображение в середине текста.

АЛЬФА-КАНАЛ - часть графического файла, определяющая, какие участки изображения прозрачные, а какие - непрозрачные.

ВЫБОРОЧНАЯ МАСКА - почти синоним понятия альфа-канал. Имеется в виду участок пленки, который при печати блокирует фон, так что вы можете использовать фон с другого кадра. В цифровом варианте, например в FCP, он сообщает, какие участки клипа прозрачные, а какие - плотные. Единственная разница в том, что альфа-канал встроен в клип, а выборочная маска - это совершенно отдельный клип.

Перед тем, как вы погрузитесь в изучение нюансов относительно того как, зачем и когда надо создавать тот или иной эффект, обратите внимание на несколько моментов, о которых я сейчас поведу речь.

Станьте Специалистом - Или Наймите Его

Только потому, что в инструкции по FCP написано, что эта программа обладает возможностями для создания замечательных эффектов, многие начинающие монтажеры думают, что вот они сейчас сядут и наваяют эффектов, круче, чем в "Матрице". Против этого есть хорошее лекарство: в следующий раз, когда вы будете смотреть подобный фильм, задержитесь на минутку, почитайте титры и вы увидите, сколько людей потело над тем, что вы уж было собрались делать в одиночку. Иногда сотни.

Вас ждет большое разочарование, если вы купитесь на миф, будто один человек может сделать все. Никто этого не может. Даже вы.

Спецэффекты - это отдельное искусство, а монтаж - отдельное. И то и то требует опыта, таланта и навыков. Например, в замечательном текстовом редакторе Word можно писать что угодно - от любовных романов до инструкций по пользованию подводными лодками. Но это не значит, что вы будете выдавать по роману в неделю только потому, что установили Word себе на компьютер.

Конечно, нужно экспериментировать со всеми доступными функциями, которые есть у вас в распоряжении, чтобы понять, что можно сделать с их помощью, ведь не исключено, что, кроме монтажа, вам еще придется применять в своем фильме какие-то эффекты. Однако, будьте честны по отношению к себе и к своим клиентам. В сфере цифрового медиа и без вас очень много дилетантов, которые берутся за все подряд. Если вы всерьез думаете о карьере в области пост-продакшн, занимайтесь только этим. Хотя FCP может осуществлять практически все виды манипуляций с изображением, и вам время от времени будут необходимы те или иные эффекты или инструменты, не нужно вызубривать все функции этой программы.

Воспользуйтесь Правильным Инструментом

Если же вы всерьез решили погрузиться в мир цифровых эффектов, FCP даже может вас не устроить. Вы сможете выполнять многие эффекты гораздо более качественно на других приложениях. Некоторые эффекты, такие как ротоскопинг или 3-D-рендеринг не могут быть выполнены в FCP вообще; другие, например, органические движения и цветокоррекция, можно делать и в FCP - но делать их в специализированных программах гораздо быстрее и удобнее.

Однако, если вы всерьез решили развивать свои навыки в области специальных эффектов, FCP - прекрасный вариант для начала. Здесь вы можете экспериментировать со слоями, ключевыми кадрами, альфа-каналами и многими другими элементами компьютерной графики и потом применить эти знания в более сложных специализированных приложениях.

Очень важно также понимать ограничения FCP. Вместо того, чтобы тратить часы на то, чтобы сделать некое подобие профессиональных эффектов, воспользуйтесь After Effects. Такие приложения, как After Effect, Discreet Combustion и другие имеют множество специальных функций специально для создания спецэффектов (см. раздел под названием "Экспорт И Импорт С After Effects" в конце этой главы, чтобы почерпнуть больше информации об обмене файлов между FCP и After Effects).

Не Делайте Эффектов В Камере

Современные камеры напичканы множеством эффектов, которые можно применять в процессе съемки. К ним относятся мозаика, съемка в рапиде, стробоскоп и другие, но в то время как они хороши при съемке свадеб, я настойчиво рекомендую не пользоваться ими на серьезных проектах.

Причина проста: после того, как вы записали эффект на первичный материал, ничего изменить вы уже не сможете. Вы не сможете убрать наложенные эффекты.

С другой стороны, если вы запишете видео без эффектов, вы запросто наложите их в FCP. Вместе с тем, вам будет проще контролировать конечный результат: вы сможете регулировать интенсивность эффекта и изменять различные его параметры. Вы можете начать эффект медленней, а потом внезапно убрать его на том или ином месте. Если вы применяете фильтр к смонтированной последовательности, вы можете распространить его на несколько разных планов, легко пересекая монтажные склейки. И если вы передумаете использовать эффект, вы можете запросто его убрать - и делать дальше с оригинальным материалом что угодно.

Если вы собираетесь монтировать ваш материал (а именно для этого вы купили свой Macintosh G4 и FCP), лучше делать такие эффекты в пост-продакшн.

Я, Конечно, Немного Наврал

У этого правила есть одно исключение: эффект медленной работы затвора. Когда вы замедляете скорость работы камеры лишь до пяти-десяти кадров в секунду, это создает прекрасный эффект. Это было использовано в фильме Вонга Кар-Вая "Чанг-Кингский Экспресс". Фильм был приравнен медленными смазанными кадрами ночного Гонконга, чьи яркие ночные огни превращались в медленные цветные взрывы, наполняя город чарующей атмосферой. Эти кадры были сняты на пленку, но современные видеокамеры достигают такого же эффекта.

Я еще не видел ни одного фильтра ни в одном приложении, включая FCP, которые делали бы этот эффект более-менее убедительно. Что ж, подождем немного.

Оставляйте Эффекты На Самый Конец

Другой совет, который сэкономит вам много времени и усилий: не делайте никаких эффектов, пока полностью не закончите монтаж. Почему? Большинство эффектов нужно пересчитывать для того, чтобы воспроизвести их в реальном времени, а рендеринг занимает очень много времени и может ухудшить качество изображения. Допустим, вы применяете фильтр цветокоррекции к той или иной последовательности. Если вы примените фильтр к последовательности, которая еще требует доводки, вам придется всю ее пересчитывать. После того, как вы произведете тримминг, могут появиться новые кадры, - которые тоже потребуют рендеринга.

Также, не советую накладывать эффекты на клип, который уже пересчитан. Если вы работаете в формате DV, каждый новый пересчет ухудшает качество изображения. Это, конечно, не смертельно, но зачем мучить изображение многократным рендерингом?

В большинстве случаев, FCP заботится об этом. Если вы применяете эффект к клипу, который уже был пересчитан, FCP выкидывает старый рендер-файл и пересчитывает два эффекта из исходного файла. В этом случае вы получаете одну степень потери качества, несмотря на то, что применены два эффекта.

Проблема может усложниться, если вы накладываете эффекты поэтапно, осуществляя промежуточный экспорт. например, вы делаете документальный фильм о русской общине в Чикаго. Интервью в большинстве случаев даются на русском, поэтому вы накладываете поверх изображения английские субтитры. так как вы внесли изменения в пиксельную структуру изображения, вам надо пересчитать план. После чернового монтажа вы можете по разным причинам (например, чтобы сделать запасную копию) выгрузить пересчитанную последовательность с субтитрами на DV-ленту.

Когда приходит время чистового монтажа, вы перезахватываете эту DV-ленту (вместо чернового материала без субтитров) и производите чистовой монтаж. В самом конце вы применяете фильтр, делающий ваше изображение более похожим на кино.

Пересчитывая ЭТОТ фильтр, программа не будет знать, что последовательность пересчитывается второй раз и пересчитает по второму кругу.

В то время, как этот пример может показаться довольно редким, существует еще множество ситуаций, когда вы можете захотеть пересчитать клип больше одного раза. Не делайте этого.

ТИПЫ ВИЗУАЛЬНЫХ ЭФФЕКТОВ

Визуальные эффекты делятся на 4 главных категории - это эффекты со скоростью, эффекты с фильтрами, композитинг и компьютерная графика. Этим, конечно, ситуация не исчерпывается. Вы можете комбинировать разные эффекты из этих категорий, например, применяя фильтр к титру на фоне компьютерной графики. Вы можете применять это фильтр к фону или проигрывать его на замедленной скорости, или то и другое.

Органичные и Неорганичные Эффекты

Перед тем, как мы перейдем к разбору самих эффектов, надо еще провести тонкую грань различия между эффектами, которые немного видоизменяют реальное изображение и эффектами, которые оставляют реальность за бортом. Похожую грань я уже проводил в этой книге, говоря о склейках и переходах, которые просто ведут зрителя в мире на экране и которые прерывают эту иллюзию реальности.

Это различие в области эффектов сделать несколько тяжелее, чем может показаться с первого раза. Например, в реальной жизни мы редко переживаем эпизоды, в течение которых время постепенно замедляется или ускоряется. Тем не менее, рапид довольно органично воспринимается зрителями и особенно не прерывает реальности экранного повествования.

С другой стороны, составной кадр, в котором два изображения накладываются друг на друга двойной экспозицией создает неестественный эффект, который заставляет зрителя противопоставлять две картинки. Так и тянет классифицировать эту технику как "кинематографическую магию", которая имеет отдаленное отношение к реальности. Когда вы выглядываете из окна трамвая или офиса, часть изображения у вас за спиной отображается в зеркале, как бы накладываясь на вид из окна.

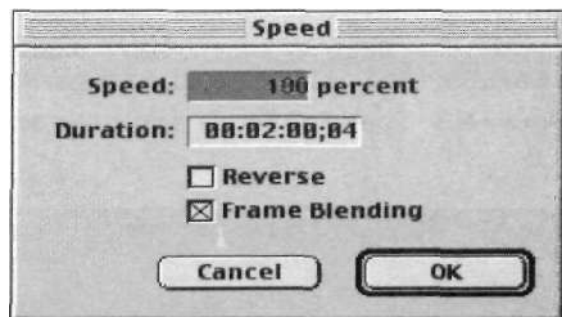
В то время как рапид менее прерывает реальность экрана, чем двойная экспозиция, классификация эффектов становится настоящей проблемой. Несмотря на то, что почти все крупнобюджетные фильмы сегодня не обходятся без спецэффектов, сегодня в моде эффекты, которые похожи на реальность. В большинстве случаев, в таких фильмах как "Идеальный шторм" или "Спасение рядового Райана" продюсеры тратят миллионы долларов на эффекты, цифровая «кухня» которых почти не видна.

Те м не менее, то, что отчасти делает кино таким влиятельным искусством - это способность исказить реальность для достижения большего драматического эффекта. Если вам удастся найти идеальный баланс между реальностью и вымыслом - один из важнейших средств найти собственный кинематографический стиль. Помните "эффект пули" в "Матрице"? Хотя он и не имеет ничего общего с реальностью, он не прерывает драматургию.

ЭФФЕКТЫ СО СКОРОСТЬЮ

Самый распространенный тип эффектов - это манипуляция временем. Эффект со скоростью - это изменение скорости воспроизведения клипа - рапид, ускоренное воспроизведение, рампинг и т.п. Как я только что сказал, изменение скорости - один из наименее отвлекающих эффектов.

Вы можете изменить скорость воспроизведения клипа в FCP, выбрав функцию Speed (Скорость) в меню Modify. Это откроет диалоговое окно Speed (Скорость). (**Картинка 8.2**). Вы можете либо ввести новую скорость в процентах от нормальной скорости клипа, либо просто ввести новую длительность клипа. В любом случае, это повлияет только на кадры между In- и Out-кадрами клипа. Если вы хотите воспроизвести клип в обратном порядке, поставьте галочку напротив Reverse (Обратный ход). Если, к примеру, вы хотите, чтобы клип воспроизводился в обратном порядке в два раза быстрее, поставьте галочку напротив Reverse, а в поле Speed введите 200%.

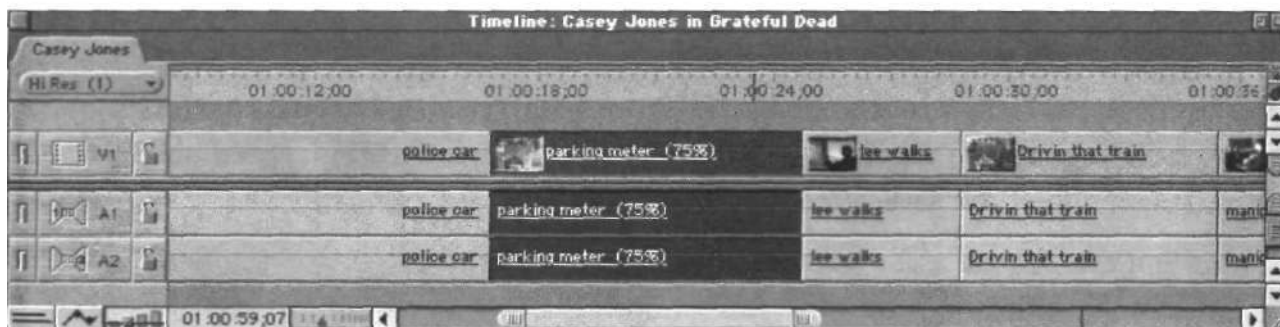


*Картинка 8.2. диалоговое окно Speed (Скорость) дает вам возможность воспроизводить клип на какой-то определенной скорости назад или вперед. Его можно вызвать клавиатурным сокращением **Command+J**.*

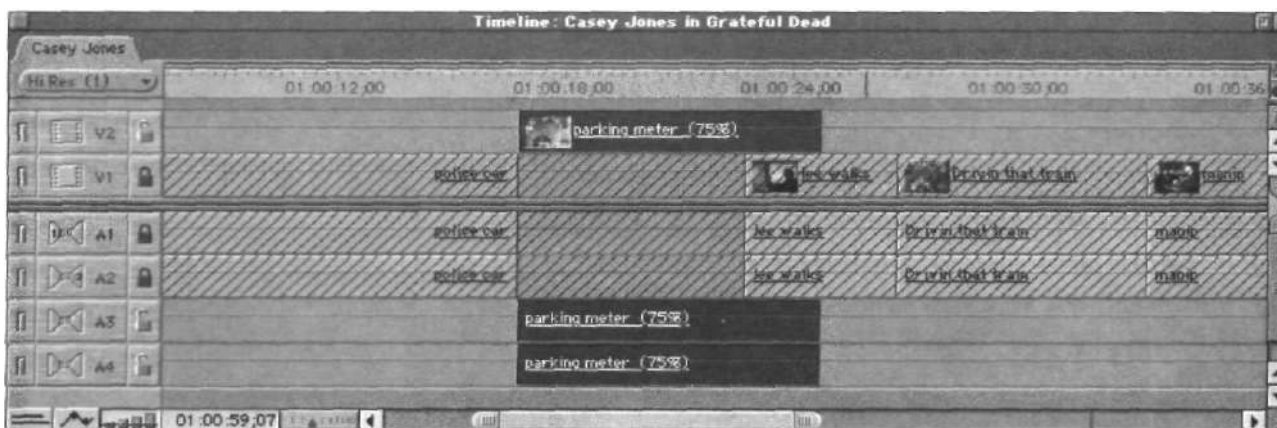
Так как изменение скорости клипа изменяет его длительность, FCP произведет соответствующие изменения других клипов на линейке. Изменение скорости одного клипа выполнит операцию Ripple по отношению к соседним клипам последовательности.

например, если вы в клипе, который длится 10 секунд, выполните изменение скорости в 50%, новая длительность клипа составит 20 секунд. Это приведет, что все последующие клипы будут передвинуты вправо с помощью операции Ripple.

(**Картинка 8.3**) Если вы не знаете, какое изменение скорости вам нужно или не хотите задевать соседние клипы, вынесите этот клип на новую дорожку, замкните все остальные треки и выполните изменение скорости. (**Картинка 8.4**) таким образом, любые изменения скорости не затронут соседние клипы до того, как вы определитесь с окончательной скоростью и интегрируете клип в последовательность. После этого вы сможете открыть треки для изменений, и они будут подвинуты на нужное расстояние.



Картинка 8.3. Изменения в скорости подвинут соседние клипы в нужную сторону с помощью команды Ripple.



Картинка 8.4. Поместив клип на отдельный трек и закрыв для изменений все остальные треки, вы можете изменять скорость данного клипа, не задевая при этом соседние клипы. Если щелкнуть мышью по иконке с изображением замка на каком-либо треке, это закрывает все остальные треки для изменений, открывая лишь выбранный трек.

Рапид

Рапид (замедленное воспроизведение) - это самый распространенный эффект со скоростью. Рапид часто используется для подчеркивания драматических моментов (Рокки поднимает над головой пояс чемпиона мира), подчеркивая важность определенного события (медальон падает в воду в "Титанике") и привлекает особое

внимание к событию или детали, которая прекрасно "прочитывается", даже если она длится всего лишь несколько мгновений (инсценировка убийства Кеннеди в фильме "JFK: выстрел в Нью-Йорке").

Когда вы замедляете клип, FCP создает новые кадры, которые заполняют собой пустое пространство. В диалоговом окне Speed отыщите галочку Frames Blending (см. Картинку 8.2), когда вы включаете эту функцию, FCP создает новые кадры, смешивая соседние кадры. Если эта установка выключена, FCP просто дублирует кадры, создавая тем самым легкий стробоскопический эффект. Последний вариант пересчитывать быстрее, зато первый вариант дает более реалистичный результат.

Ускоренное Воспроизведение

Так же просто ускорить скорость воспроизведения, если вы хотите ускорить ритм, подчеркнуть стремительное действие. Этот прием меньше распространен, чем рапид, но он также время от времени используется. В то время как рапид придает последовательности драматизма, ускорение чаще всего используется в комедиях. Хороший пример этого - это сцена с вождением машины в "Шизополисе" Стивена Содерберга, или как Роберт Дауни-младший изготавливает свой костюм в "ЧапLINE" Ричарда Аттенборо.

Эффект Цейтраферной Съемки

Иногда надо "ускорить" на экране события, которые в реальном времени занимают часы, а то и дни. На экране их надо сжать в секунды. Этот метод съемки применяют к таким природным явлениям, как восход и заход солнца, распусканию цветов. Обычно этот эффект достигается съемкой специальной цейтраферной камерой. Эта камера снимает один кадр в определенный промежуток времени, который вы зададите: скажем, один кадр в минуту или один кадр в час.

Вы можете добиться этого эффекта в постпродакшн таким же образом, как вы применяете другие эффекты со временем. Вы можете взять часовой клип и ускорить его до нескольких секунд.

РЭМПИНГ

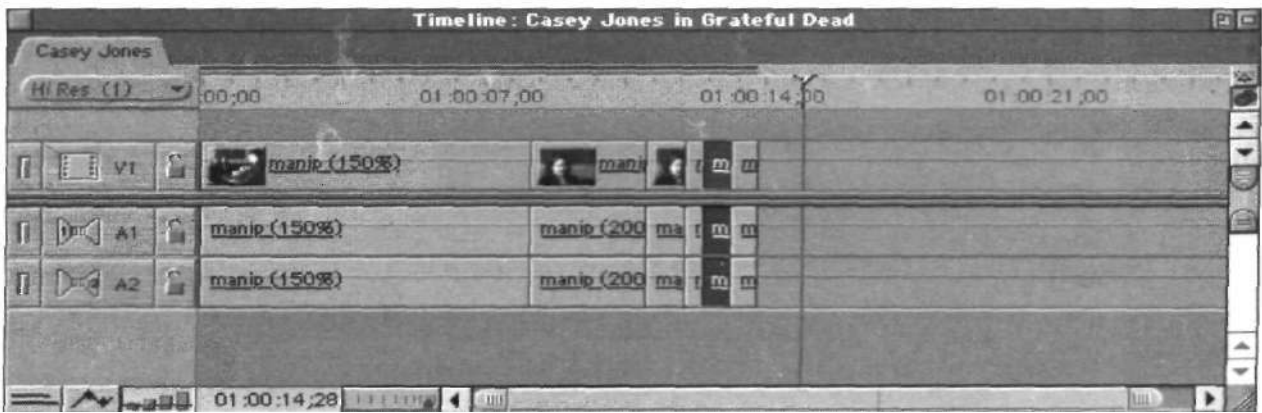
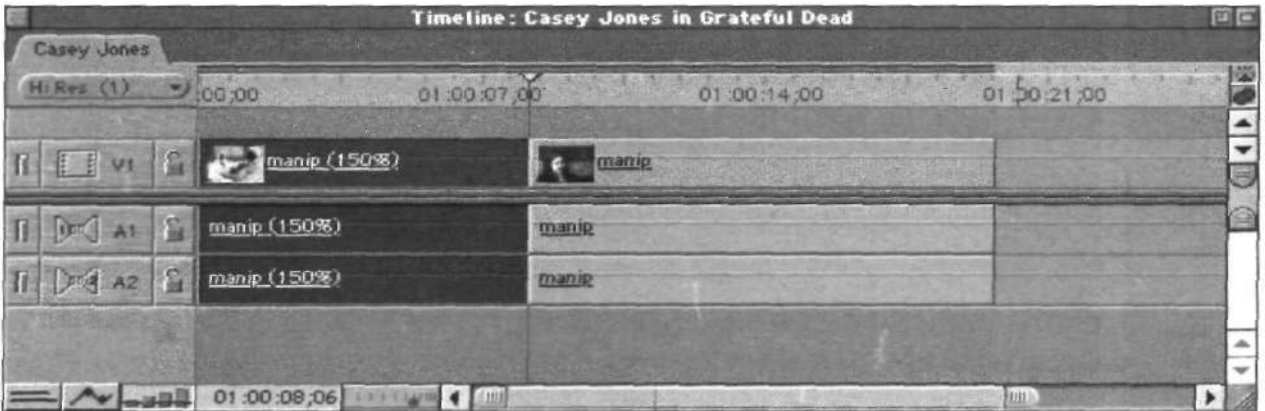
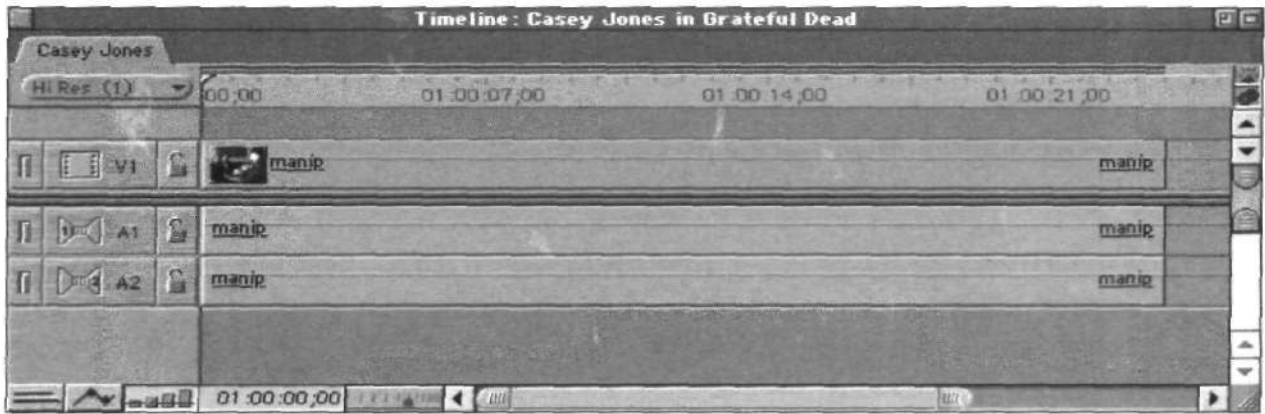
Рэмпинг - это изменение скорости клипа во время его воспроизведения - сейчас становится все более и более популярным. Вы можете часто встретить его в музыкальных клипах, коммерческих роликах и даже в некоторых художественных фильмах. В этом случае клип может начинаться на нормальной скорости, потом ускоряться до 2000%, потом уменьшаться до рапида. Режиссер Гай Ритчи использовал этот эффект в фильме "Кража" в первой сцене, в которой он представлял героев рэмп-планом, который заканчивался стоп-кадром, поверх которого пускался титр.

Во время рэмпинга вы можете перейти от прямого воспроизведения к обратному. Вы можете начать план вперед вполосины скорости, потом воспроизвести назад, остановиться, потом вперед, потом назад и так до бесконечности. Похоже на ситуацию, когда ди-джей разгоняет пластинку. Я часто видел рэмпинг в спортивных сюжетах, особенно про баскетбол: мяч залетает в корзину, вылетает из нее обратно, залетает - вылетает, туда - обратно, туда - обратно. Это быстро надоедает, но не лишено своего шарма.

Теперь, когда я вдохновил вас на эксперимент с этим эффектом, скажу плохую новость: FCP не может этого делать (в FCP версии 4 эта возможность появилась - прим. редактора). Для этого вам понадобится After Effects. Но вы можете сделать что-то подобное и в FCP, используя инструмент Razor Blade и функцию контроля скорости (Speed).

1. Перетяните клип на новую линейку и разрежьте его пополам с помощью Razor Blade.
2. Установите скорость первой половины на 150%
3. Разрежьте вторую половину еще на две половины.
4. Выставьте первую половину второй половины на скорость 200%
5. Разрежьте оставшуюся половину еще на две половины и выставьте первую половину на 300%
6. Повторите операцию, если нужно.

Результат - клип будет все время ускоряться по ходу движения. Конечно, это может быть не так плавно, как в After Effects, но результат будет очень похож (**Картинка 8.5**)



Картинка 8.5. Вы можете создать эффект рэмпинга, разрезав клип на кусочки и присвоив каждому клипу различные значения скорости.

Стоп-кадры

Стоп-кадр - остановка действия на одном кадре - это общепринятый способ окончания последовательности, если вам надо оставить зрителей в состоянии напряжения. Вы можете использовать его как фон для титра или изображения.

Сделать стоп-кадр в FCP проще простого: выберите клип и в меню Modify, выберите функцию Freeze Frame (Стоп-кадр), или просто нажмите Shift+N. Это выберет текущий кадр и откроет его как стоп-кадр в окне Viewer. Установите маркеры In и Out, чтобы указать, как долго вы хотите, чтобы шел стоп-кадр и поместите его в последовательность, как и любой другой клип.

Склейка Fit to Fill

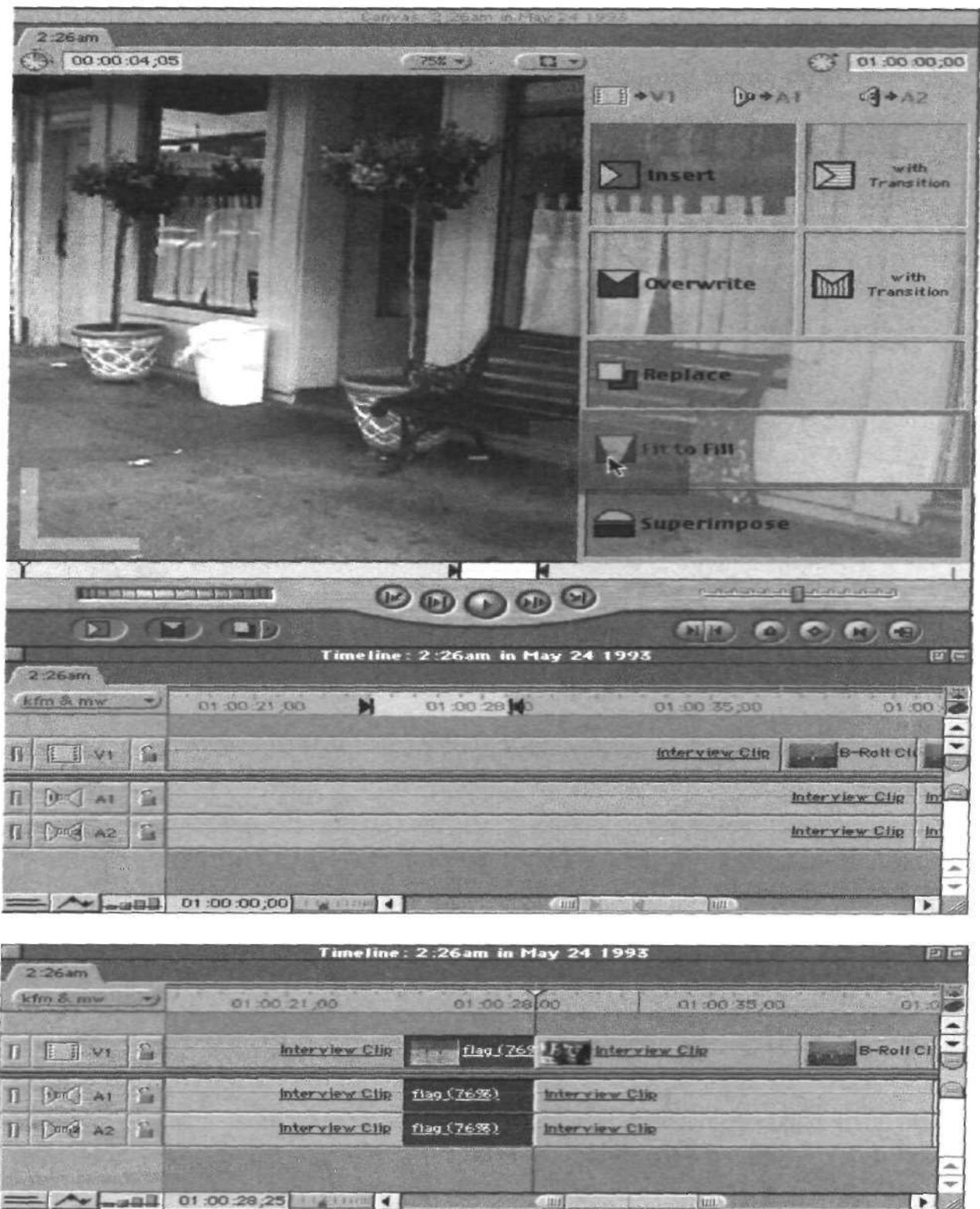
Если вам нужно, чтобы клип заполнил определенный пробел в вашей последовательности, но этот клип либо слишком короткий, либо слишком длинный, вы можете воспользоваться склейкой Fit to Fill. Например, у вас есть 22-секундный клип, в котором диктор рассказывает, как надо натягивать флаг. Также у вас есть план в B-материале, где натягивается план, но этот клип длится лишь 15 секунд. Вам нужно, чтобы этот план перекрыл рассказ и вам не важно, если скорость клипа немного уменьшится.

Склейка Fit to Fill изменит скорость клипа, чтобы он точно подходил под длительность заполняемого места. Эта опция доступна в полупрозрачном меню Edit, но вы можете ее вызвать также нажав Shift+F12.

Чтобы выполнить склейку Fit to Fill, вам надо указать все четыре параметра In-кадр исходника, Out-кадр исходника, In-кадр записи, Out-кадр записи. (Картинка 8.6). Если хотя бы один из этих параметров отсутствует, вы получите сообщение об ошибке. (Вообще-то, это не совсем так: если вы не укажете либо In-кадр, либо Out-кадр исходника, склейка все же будет выполнена. Вы получите сообщение об ошибке, если только будут отсутствовать параметры записи).

Пользуйтесь склейкой Fit to Fill осторожно. Изменения скорости очень заметны.

Относительно незаметной является перемена скорости меньше, чем на 10 процентов, но если вы превысите этот показатель, эффект будет очевиден.



Картинка 8.6. Склейка *Fit to Fill* изменяет скорость клипа, растягивая или укорачивая его до размера промежутка, указанного в последовательности.

Скорость И Аудио

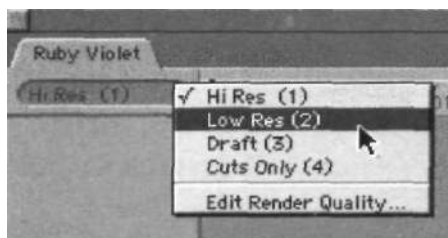
FCP применяет эффекты со скоростью к аудиоклипам с такой же легкостью, как и к видеоклипам. Хорошая новость - применение эффектов к звуку не требует дополнительного пересчета. Плохая новость в том, что невозможно изменить скорость звука, не изменив тональности (высоты) звучания. Если вы ускорите клип, он будет звучать выше, если замедлите - ниже. Иногда этот эффект желаем, но если вы пытаетесь хоть немного изменить скорость, это эффект вас выдаст. Можно изменить скорость клипа, не изменяя высоты...в Pro Tools.

Качество Пересчета (Рендеринга)

На пересчет (*Rendering*) уходит много времени. Даже если вы работаете на очень мощном компьютере, вы будете искать любые возможности ускорить пересчет.

FCP предлагает вам набор разных степеней качества пересчета (*Render Quality, RQ*), чтобы ускорить пересчет. Идея заключается в том, чтобы производить пересчет с более низким качеством, пока вы принимаете предварительные монтажные решения, а после того, как вы определитесь с тем, что вам нужно, вы выставляете высокое качество пересчета (*RQ*) и пересчитываете всю последовательность заново.

Вы можете установить (или изменить) этот параметр в меню *RQ* в левом верхнем углу линейки (**Картинка 8.7**). Содержание этого меню доступно также в подменю *Render Quality* (Качество Пересчета) в меню *Sequence*.



Картинка 8.7. Меню *Render Quality* (Качество Пересчета) отображает текущую установку (*RQ*). Вы можете изменить параметр, выбрав нужную настройку в меню. Вы можете переключаться между четырьмя состояниями, просто нажимая клавишу *Y*. Каждый раз, когда вы нажимаете на эту клавишу, текущее *RQ* меняется на следующее в списке.

Каждое *RQ* по-разному влияет на время пересчета. Вы можете изменить и эти настройки, выбрав пункт *Edit Render Quality* (Редактировать Качество Пересчета) в меню *RQ*. Это откроет *Render Quality Editor* (Редактор Качества Пересчета) (**Картинка 8.8**)

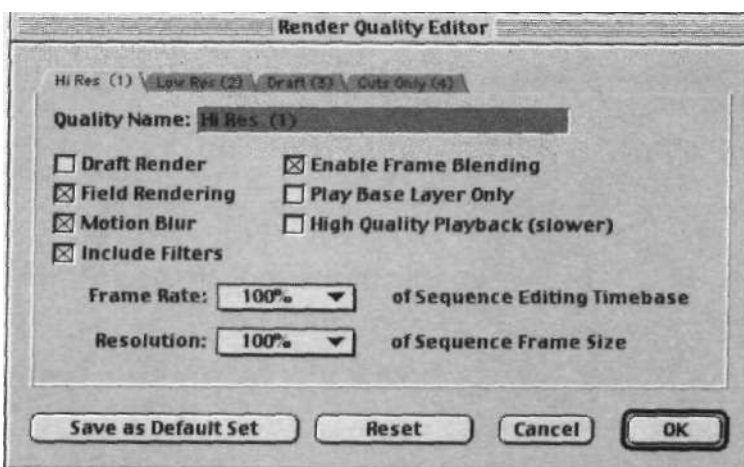
Не спешите изменять эти настройки. Настройки, принятые по умолчанию, довольно удобны.

Итак, первая опция под названием *Hi Res* (Высокое Разрешение) дает вам наивысшее качество воспроизведения. Используйте эту настройку после того, как вы сделаете все решения и захотите увидеть финальный результат. При этой опции пересчет самый медленный и занимает больше всего времени.

Вторая опция под названием *Low Res* (Низкое Разрешение) (**Картинка 8.9**) ускоряет пересчет, за счет выключения таких функций как *Frame Blending*, *Field*

Rendering и Motion Blur. Все эти три функции забирают много времени при пересчете. Когда вы вернетесь в режим Hi Res, вы сможете пересчитать их с высоким качеством (так как сами настройки сохраняются).

К тому же, режим Low Res считает изображение в половинном разрешении. По этим причинам, вы достигаете значительного ускорения скорости пересчета (этот параметр во много зависит от особенностей самой последовательности: если на ней у вас не содержится клипов с Frame Blending и другими аналогичными опциями, это еще более ускорит пересчет). Однако, взамен вы получите худшее качество изображения вплоть до того, что вы не различите кое-каких мелких деталей.



Картинка 8.8. Render Quality Editor (Редактор Качества Пересчета) позволяет вам вручную настраивать установки пересчета для каждой из четырех опций.



Картинка 8.9. Режим Low Res обычно значительно ускоряет процесс пересчета. Однако, это плохо сказывается на качестве изображения.

Можете спокойно изменять настройки пересчета, но при этом настройку Hi Res лучше оставить нетронутой. Вы должны быть всегда уверены, что у вас есть как минимум одна настройка пересчета в полном разрешении для финального пересчета.

Еще один полезный совет насчет пересчета: когда FCP воспроизводит участок последовательности, который требует пересчета, вместо изображения на видео выводится

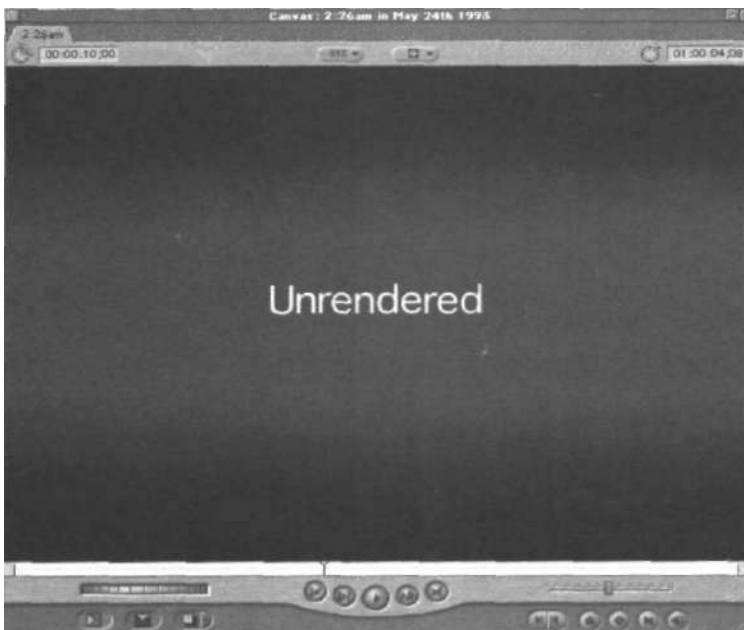
продолжение на следующей странице

Качество Пересчета (Render Quality) предложение

синее табло с надписью "Unrendered" ("Требуется Пересчет") (Картинка 8.10). В то время как эта надпись предостерегает вас от окончательной выгрузки недоделанной работы, во время временного просмотра она может просто вас раздражать. Если вы включите опцию *Play Base Layer Only* (Воспроизводить Только Основной Слой) в *Render Quality Editor* (Редактор Качества Пересчета), FCP постарается воспроизвести только основной слой видео (как правило, расположенный на треке V1) вместо отображения сообщения "Unrendered" ("Требуется Пересчет").

Это значит, что если на треке V2 у вас есть непересчитанный титр, FCP воспроизведет трек V1 и проигнорирует титр. Также, если у вас между клипами есть непересчитанный переход, вместо него будет показана просто склейка, так как эффект переход тоже требует пересчета.

Четвертая опция RQ под названием *Cuts Only* (Только Склейки) совпадает с установками *Hi Res*, кроме того, что в нем нет функции *Play Base Layer Only* (Воспроизводить Только Основной Слой) - она включена постоянно.



Картинка 8.10. Злое окошко "Unrendered" (Требуется Пересчет) исчезает, если установить RQ в опцию *Cuts Only* (Только Склейки)

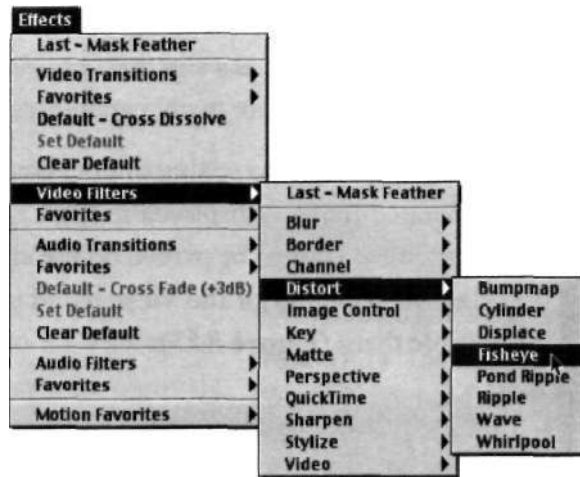
ЭФФЕКТЫ С ФИЛЬТРАМИ

Фильтр-эффекты модифицируют пиксели на изображении - от простого осветления или затемнения кадра до создания эффекта живописи. FCP осуществляет эти манипуляции, используя специальные фильтры. FCP поставляется с более 80 встроенными фильтрами и в каждом вы найдете такое количество настроек, что в результате получается поистине необозримая палитра эффектов (Картинка 8.11) В FCP также можно использовать эффекты, специально разработанные для программы

After Effects. Это добавляет в ваше распоряжение еще сотни эффектов. Большинство фильтров разработаны для очистки изображения или более-менее натуралистичного его изменения, а не для создания суперэффектов. Среди них вы найдете такие фильтры как фильтры цветокоррекции (color correction), фильтры шумоподавления (noise reduction), фильтры ослабления или усиления резкости (blur, sharpen), или фильтры для работы с перспективой, такие как Rotate (Поворот) или Flop (Симметричный Переворот). (Конечно же, любой из этих фильтров может использоваться для того, чтобы придать вашим изображениям драматические искажения).

Чтобы применить тот или иной фильтр, достаточно лишь выбрать клип, к которому вы хотите применить фильтр, и выбрать соответствующий фильтр в меню Effects. Вы также можете перетянуть фильтр из таблицы Effects в браузер и бросить на нужный клип на линейке.

После того, как вы применили фильтр, вы можете изменить его параметры, открыв закладку Filters соответствующего клипа в окне Viewer. (Картинка 8.12). Помните, что каждый клип надо ОТДЕЛЬНО открывать в окне Viewer, чтобы изменить его настройки.



Картинка 8.12 Фильтры доступны из меню Effects или из закладки Effects в окошке браузера.

Это поле отображает ключевые кадры для каждого параметра

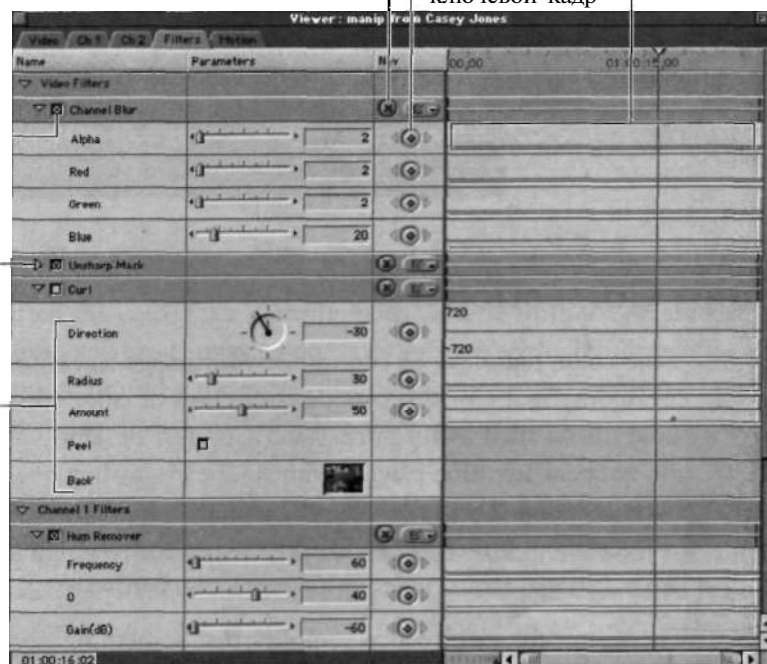
Кнопка Reset возвращает параметры установок к значениям, принятым по умолчанию

Добавить ключевой кадр

Эта галочка включает/выключает данный эффект

Этот выключатель открывает/скрывает настройки данного фильтра

Параметры фильтра



Картинка 8.12.

Подстройте параметры фильтра, выбрав закладку Filters в окне Viewer. Порядок, в котором они размещены в этом списке, отображает порядок, в котором они будут применяться.

Большинство параметров фильтров поддаются контролю с помощью ключевых кадров, так что эти параметры можно постепенно менять во времени. Например, это значит, что в течении времени между соседними ключевыми кадрами клип может становиться менее и менее резким. С помощью механизма ключевых кадров можно добиться очень сложных эффектов, изменяя во времени множество параметров.

Когда вы изменяете настройки в таблице за закладкой Filters, производится обработка изображения и новая картинка тут же отображается в окне Canvas. Для этого требуется, чтобы воспроизводящий курсор находился прямо на клипе, который в данный момент изменяется. С другой стороны, вы можете, сделав изменения, тут же переключиться в закладку Video окна Viewer и там увидеть все изменения. (Картинка 8.13)



Картинка 8.13. Выбрав закладку Video в окне Viewer, вы тут же можете посмотреть на результат своих манипуляций.

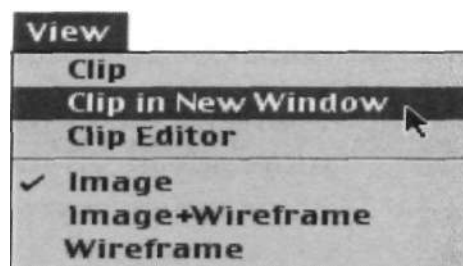
Цветокоррекция

Если цветность, яркость или контраст вашего изображения оставляет желать лучшего, вы можете воспользоваться скромным набором фильтров для цветокоррекции, доступным в FCP. Многие из этих фильтров, такие как Brightness and Contrast или Tint (Яркость и Контраст) будут вам знакомы, если у вас есть опыт работы с Adobe Photoshop или каким-либо другим редактором растровой графики. В FCP эти фильтры работают точно так же, как и в Photoshop-е. Другие фильтры, такие как Proc Amp или Gamma Correction работают как традиционные аналоговые фильтры на установках аппаратной цветокоррекции.

Термин "цветокоррекция" подразумевает существование чего-либо, требующего коррекции. Обычно ситуация такова, что у вас есть план (или серия планов) в последовательности, которые не монтируются по цвету или яркости с соседними планами.

Может быть, этот план был доснят при другом освещении или в течение дня просто немного "переехало" солнце, изменив освещение на лице героя. Вот что вам теперь придется "корректировать".

После того, как вы применили нужный фильтр и открыли закладку Filters, чтобы изменить настройки, выберите кадр из "хорошего" клипа и загрузите его в новом окне, выбрав функцию Clip In New Window (Клип в новом окне) в меню View (Картинка 8.14) Расположите это окно рядом с окном Canvas. И убедитесь, что воспроизводящий курсор находится именно на изменяемом клипе (Картинка 8.15)



Картинка 8.14. Команда Clip In New Window (Клип в новом окне) откроет новое окно Viewer для вашего клипа.



Картинка 8.15. Упорядочив окна таким образом, вы можете запросто сравнить изменения, которые вы производите с клипом на линейке, с контрольным кадром в новом окне Viewer.

Сравнивайте Сходные Кадры

Не пытайтесь сопоставить цветность крупного плана с цветностью дальнего плана. Найдите другой крупный план, чтобы можно было сравнить цвет одного и того же яблока. В идеале, вам нужен крупный план того же актера под правильным освещением для контрольного кадра. Если его нет, используйте другой элемент данной сцены для сравнения.

Сначала обратите внимание на черно-белую гамму. Найдите место, которое по идее должно быть абсолютно одинаковым в светах на том и том кадре. Потом изменяйте параметры фильтра до тех пор, пока эти участки не сравняются. Потом таким же образом отрегулируйте черное. Затем найдите цвет, который должен быть идентичным в одних кадрах, - допустим, цвет обоев или листья на дереве. Выровняйте цвета, используя настройки hue (оттенок), phase (фаза), saturation (насыщенность) или chroma, до тех пор, пока изображения не станут максимально похожи.

Однако, будьте осторожны! В очень редких случаях вам удастся достигнуть идеального сходства. Во-первых, по причине убогости инструментов. Четырех ползунков в этой ситуации совсем недостаточно! Также, природа цветокоррекции такова, что, изменив какой-то один цвет, вы неизбежно искажаете другие цвета.

Откровенно говоря, я бы рекомендовал производить цветокоррекцию в программе Discreet Combustion, которая располагает более продвинутыми инструментами.

Например, она позволяет свести коррекцию до какого-то одного цвета, так что вы можете подстроить какой-то определенный тон, не искажая соседних тонов.

Делайте Это В Последнюю Очередь

Если возможно, оставьте цветокоррекцию на самый последний этап работы над фильмом. В общем-то, цветокоррекция идет на пользу любому фильму: с ее помощью можно исправить много мелких недостатков: переэкспозицию, или убрать паразитные голубые тона, образовавшиеся от смешения света от источников с разной цветовой температурой (сквозь окно бил слишком сильный дневной свет).

Цветокоррекция - действительно полезная вещь. Однако, делая ее, не спешите ругать вашего оператора. В традиционном процессе очень многое зависит от цветоустановки, так что наберитесь терпения и дождитесь контрольной копии из лаборатории. Во время цветоустановки и создается та цветовая картина, которую вы увидите в кинотеатре. Если бы вы взглянули на срезки любого фильма (даже самого крупнобюджетного), которые, естественно, не прошли стадию цветоустановки, вы бы просто были поражены их цветовой неоднородностью.

КОНТРОЛЬНАЯ КОПИЯ - Первая финальная копия фильма, которая вышла из лаборатории, где прошла все стадии цветоустановки и все необходимые процедуры осуществления переходов, впечатывания комбинированных съемок

ЦВЕТОУСТАНОВКА - Специальный процесс работы с цветом, во время которого гамма каждого плана подстраивается таким образом, чтобы он наилучшим образом сочетался с соседними планами.

Делайте Это Без Компрессии

Если вы собираетесь делать цветокоррекцию (или какую-либо другую коррекцию) почти в каждом кадре вашего фильма, не делайте этого в формате DV в FCP. Сделать это значит пересчитать весь фильм, что, в свою очередь, значит, что все кадры придется перекомпрессировать, что потянет за собой такое негативное явление, как артефакты пересчета.

Если вам позволяет бюджет, я рекомендую осуществлять цветокоррекцию на аналоговых монтажных станциях в несжатом формате D1. Правильно, я предлагаю вам на какое-то время оставить мир нелинейного монтажа и заняться перегонном

вашего видео с пленки на пленку, применяя по ходу этого необходимую цветокоррекцию. В то время, как это удовольствие может обойтись вам очень дорого (от 100 до 1000 долларов за 1 час работы), этот вариант даст вам самые лучшие результаты. Вы не только будете делать все на стационарных аппаратах цветокоррекции (агрегаты стоимостью в миллионы долларов с красивыми названиями вроде Henry, DaVinci, Alex и Inferno), но ими будут управлять специалисты, которые вытянут из вашего изображения все, что можно.

Абстрактные Фильтры

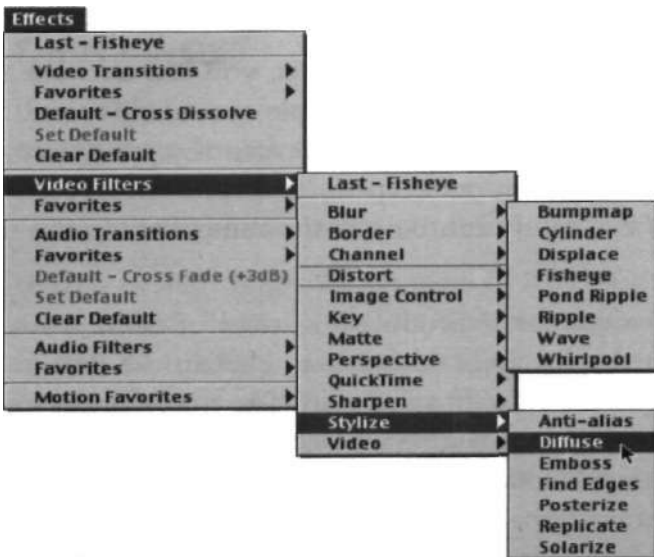
Если вы желаете создать интересный художественный эффект, вы можете использовать фильтры, которые сделают ваше изображение похожим на живопись или на отражение вашей картинки в воде, по которой идут расходящиеся круги. В традиционных повествовательных фильмах эти приемы применяются редко, но если в вашу задачу входит удержать глаз зрителя на экране в течение нудной сцены, такие конфетки для глаз - то, что вам нужно.

Например, недавно я сделал несколько роликов для фирм-производителей медицинского оборудования: информационное видео, разъясняющее особенности работы этих сложных машин врачам и больничному медперсоналу. Материал был очень сухой и хотя мы ввели максимум драматизма в сцену подключения и наладки машин, нам срочно нужны были средства, которые не дали бы глазам врачей закрыться. И для осветления переходов между секциями мы использовали фильтр под названием Find Edges (Найти Края), который отыскивает контрастные участки на изображении и придает им неоновый блеск. (**Картинка 8.16**). Этот абстрактный визуальный элемент помог нам уравновесить скучные методологические моменты использования медицинского оборудования.



Картинка 8.16. Фильтр *Find Edges* - один из абстрактных фильтров, доступных в FCP.

Большинство абстрактных фильтров находятся в категориях Distort (Искажение) и Stylize (Стилизация). (Картинка 8.17), но некоторые отличные фильтры находятся в других местах. Я рекомендую поэкспериментировать с фильтром Color Style (Цветовой Стил) в подменю QuickTime (Картинка 8.18). И попробуйте фильтр Zoom Blur в секции Blur (Размытие четкости). (Картинка 8.19). Не бойтесь комбинировать разные фильтры: иногда комбинация фильтров и их настроек может создать уникальный эффект поразительной красоты.



Картинка 8.17. Подменю Distort содержит фильтры, которые осуществляют физическое искажение текстуры вашего изображения - такие как Pond Ripple или Fisheye. Фильтры в подменю Stylize изменяют само изображение, изменяя пиксели довольно абстрактным способом.



Картинка 8.18. Фильтр Color Style создает изображение в духе иллюстраций к комиксам.



Картинка 8.19. Фильтр *Zoom Blur* симулирует эффект супербыстрого наезда камерой (называемого еще наездом со смазкой), но экспериментируя с его параметрами, вы можете добиться очень интересных вариантов.

Контроль с Помощью Ключевых Кадров и Фильтров

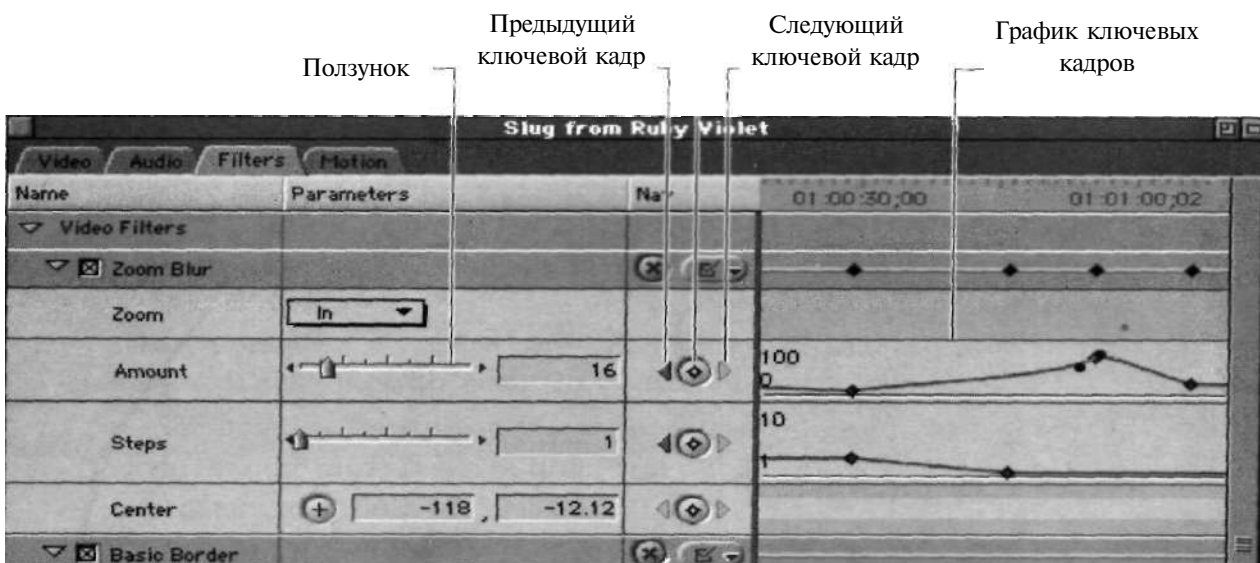
Архитектура ключевых кадров FCP одинакова во всех элементах программы. Если вы поняли ее принцип работы, вы можете использовать ее как в работе с аудиоуровнями, так и с параметрами фильтров, компьютерными эффектами, даже титрами.

Главные органы управления ключевыми кадрами - это кнопка *Add Keyframe* (добавить ключевой кадр), контроль уровня (обычно ползунок), график ключевых кадров и некоторые другие органы навигации по ключевым кадрам (**Картинка 8.20**)

Продолжение на следующей странице

Добавить
ключевой кадр

continues on next page

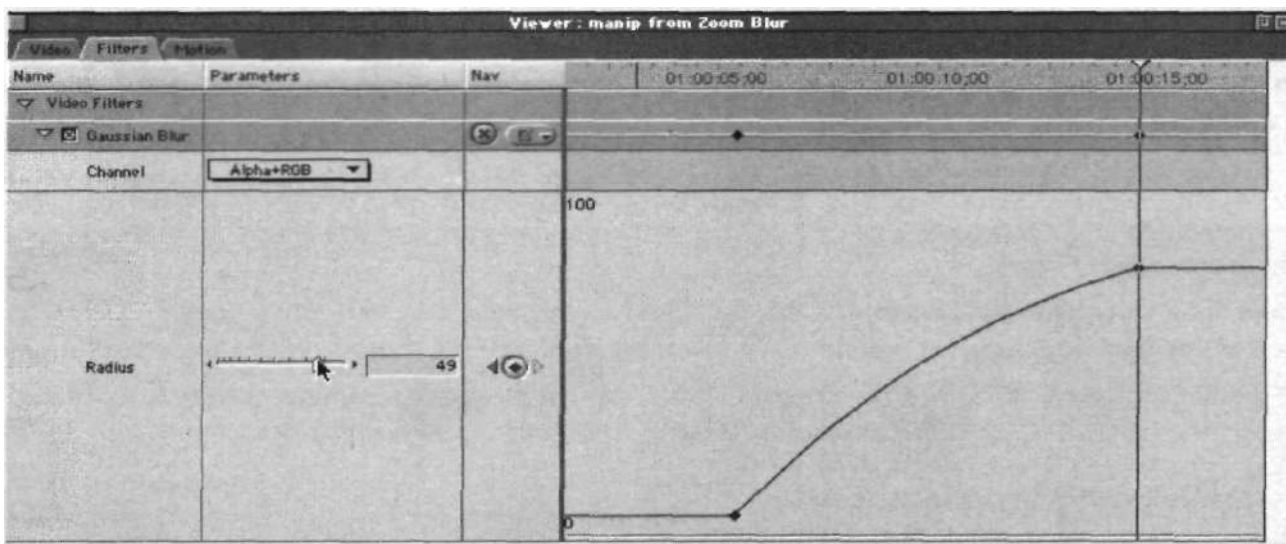


Картинка 8.20. Главные органы управления ключевыми кадрами одинаковы во всех окнах, где осуществляется контроль с помощью ключевых кадров.

Контроль с Помощью Ключевых Кадров и Фильтры (продолжение)

Так как ключевые кадры - это динамичный инструмент, изменяющий свои параметры во времени, проверьте положение воспроизводящего курсора перед установкой ключевого кадра. Поле того, как вы установите первый ключевой кадр, все, что нужно для того, чтобы установить следующий ключевой кадр - это изменить его значение в нужный момент времени.

Например, если вы устанавливаете параметр фильтра *Gaussian Blur* на 12, оно будет равно 12 в течение всего клипа. Если вы какой-либо другой точке клипа вы измените это значение на 5, на протяжении всего участка между этими двумя ключевыми кадрами оно будет постепенно спускаться от 12 к 5. Это изменение будет отображено на графике ключевых кадров (**Картинка 8.21**)

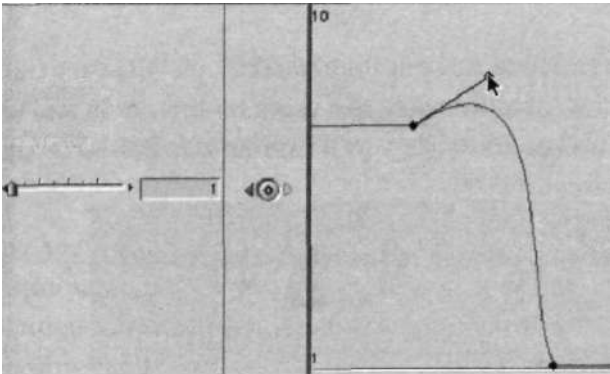


Картинка 8.21. Графики ключевых кадров очень гибки. Вы можете их как угодно растягивать, просто потянув за нижний край графика, вы можете увеличивать и уменьшать их масштаб - точно так же, как и на линейке. Также, вы можете изменить значения графика, просто потянув за нужную точку нужного ключевого кадра.

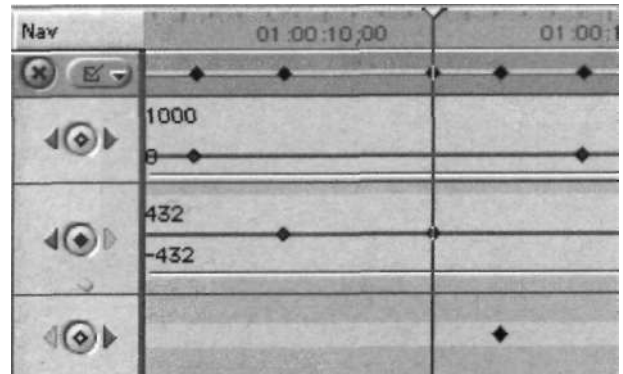
Вы можете сменить ключевой кадр на гладкий участок графика, просто кликнув по нему с нажатой клавишей *Ctrl*. Это добавит отрезок Безье, с помощью которого можно будет контролировать кривизну графика ключевых кадров (**Картинка 8.22**). Таким образом вы можете влиять на динамику изменений эффекта во времени. В этом примере с фильтром *Blur* он будет снижаться линейно, но немного задержится между отметками 5 и 6. Это создаст более естественный эффект (см. раздел "Сгладьте Начало И Конец" позже в этой главе).

После того, как вы установили несколько ключевых кадров, вы можете осуществлять навигацию по ним, используя кнопки *Предыдущий Ключевой*

Кадр/Следующий Ключевой Кадр (*Previous Keyframe/Next Keyframe*). Если в одном из направлений нету больше ключевых кадров, та или иная кнопка перестанет быть активной (**Картинка 8.23**)



Картинка 8.22. Изменение точки ключевого кадра позволяет использовать отрезок Безье для того, чтобы контролировать кривизну графика ключевых кадров.



Картинка 8.23. Кнопки навигации по ключевым кадрам перестают быть активными, если в данном направлении больше нет ключевых кадров.

КОМПОЗИТИНГ

Для многих людей это слово ассоциируется с 3-D-шлемами для регби, летающими по экрану или забавными титрами в таких фильмах как "Остров доктора Моро" или "Семь". Но сам по себе композитинг существует в ораздо более простых формах, нежели то, что я только что описал. Каждый раз, когда вы сводите два изображения на одном экране, вы занимаетесь композитингом. Любые субтитры - уже композитинг. Любой мультиэкран - уже композитинг.

В FCP композитинг можно опознать по присутствию двух клипов на линейке в определенный момент времени. Вы можете легко достигнуть этого, просто разместив два клипа друг над другом на разных треках.

Склейка С Наложением (Superimpose)

Вы можете перетянуть клипы на линейку и просто положить на нужные треки. Но иногда вам придется выровнять клип, традиционно используя введение In- и Out-кадров для исходника и для записи. Последний тип склейки, который вы найдете в полупрозрачном меню Edit - это склейка с наложением (Superimpose). Клавиатурное сокращение для нее - клавиша F12.

Склейка с наложением (Superimpose) помещает ваш клип в последовательность на

трек, находящийся НАД вашим целевым треком (**Картинка 8.24**). Один из самых распространенных случаев использования склейки с наложением (Superimpose) - это ситуация наложения субтитров. Вы можете указать In- и Out-кадры на линейке и перетянуть титр просто в окно Canvas. Если вы опустите его в поле Superimpose, FCP разместит его именно там, где вы указали.

После того, как клип правильно размещен во времени, вам нужно определиться в какой части кадра он будет находиться.



Картинка 8.24. Применение склейки с наложением (Superimpose) если нужно создает дополнительный трек, чтобы разместить новый клип над целевым треком.

Подвижные Эффекты

Любой клип может быть перемещен, повернут, увеличен/уменьшен, искажен, скадрирован, одним словом - его положение относительно кадра может быть как угодно изменено. Все это называется подвижными эффектами. Чтобы выполнить подвижный эффект, просто возьмите клип в окне Canvas и переместите его в нужное место. (Картинка 8.25).



Картинка 8.25. Вы можете изменять любой параметр размера и формы клипа, нажав и протянув его по окну Canvas.

Если вы собираетесь перемещать клип по окну Canvas, в выпадающем меню View вам нужно установить опцию Image+Wireframe (Изображение+Рамка) (Картинка 8.26). Если вы включили эту установку, вокруг каждого кадра вы увидите рамку; если тот или иной клип выбран, его углы будут соединены диагоналями в форме буквы "X" (Картинка 8.27)



Картинка 8.26. Выпадающее меню View (Вид) предоставляет вам несколько опций отражения для окон Viewer и Canvas. Когда установлена опция Wireframe (Рамка) или Image+Wireframe (Изображение+Рамка), вы можете перемещать и изменять размеры изображения относительно формата кадра как угодно. Переключайтесь между этими опциями с помощью клавиши W.



Картинка 8.27. Вы можете определить, выбрано ли то или иное изображение или нет, по диагоналям, соединяющим в форме буквы "X" углы рамки.

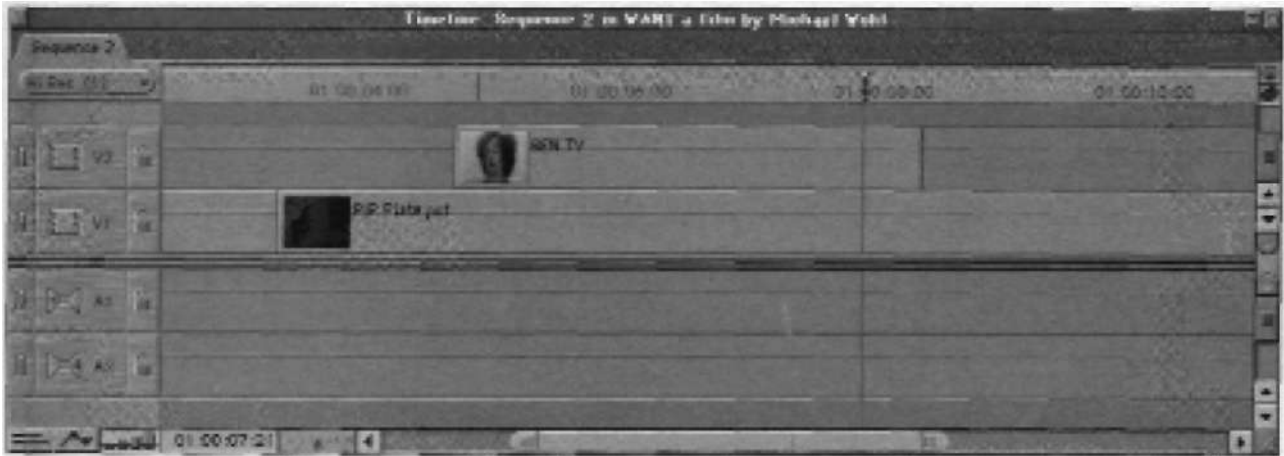
Встраиваем Изображение в Изображение

Допустим, вы хотите эффект картинка в картинке так, чтобы картинка 2, накладываемая на картинку 1, появлялась в верхнем правом углу картинке 1 (Картинка 8.28) Начните с того, что положите оба клипа на линейку в один и тот же момент времени. (**Картинка 8.29**).

Из Главы 5 ("Базовый Монтаж") вы помните, что клипы на треках выше перекрывают клипы на нижних треках. В этом случае мы немного сожмем клип 2, чтобы он только частично перекрывал клип 1.

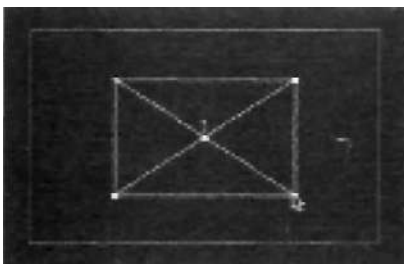


Картинка 8.28. Простой эффект изображения в изображении.

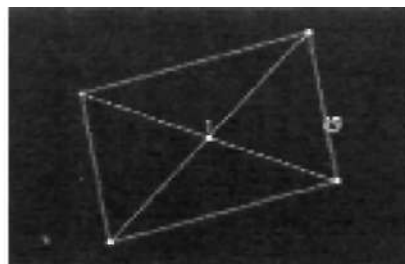


Картинка 8.29. Клипы на треках выше перекрывают клипы на треках ниже.

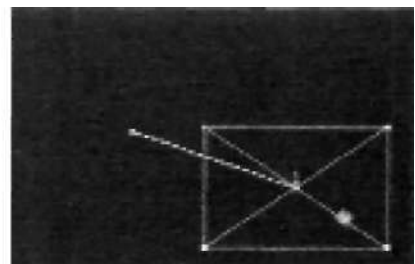
После того, как клипы правильно соотнесены друг с другом во времени на линейке, вы готовы сжать и поставить на нужное место клип 2. Убедитесь, что включен режим рамки. Потом щелкните по одному из углов рамки, чтобы его уменьшить. Если вы щелкнете по стороне рамки, вы можете повернуть клип. И если вы щелкнете где-нибудь в пределах рамки, вы можете переместить его (**Картинка 8.30**).



Изменить размер



Повернуть



Переместить

Картинка 8.30. В зависимости от места, по которому вы щелкнете, вы можете изменить клип различными способами.

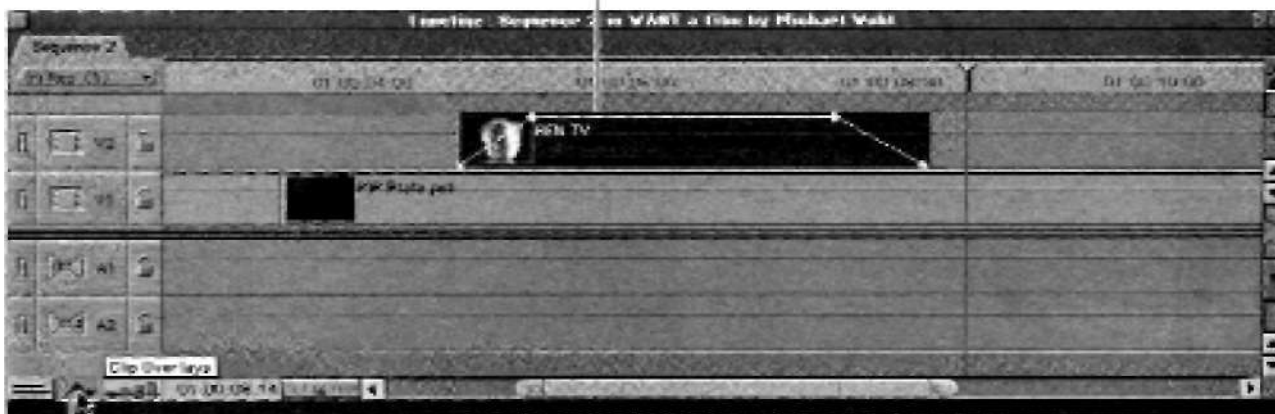
ПОДСКАЗКА: Клавиша *Shift* накладывает или снимает те или иные ограничения движения клипа. Если вы перемещаете клип при нажатой клавише *Shift*, это ограничивает направление перемещения строго к вверх-вниз и влево-вправо. Если вы уменьшаете/увеличиваете клип, удерживание клавиши *Shift* снимает ограничение по стандарту соотношения сторон изображения и вы можете вытягивать-сжимать изображение как угодно. Когда вы поворачиваете клип, *Shift* ограничивает угол поворота 45 градусами.

Начало и Конец Эффекта

Но вам еще надо определиться, КАК клип 2 появится и исчезнет. В этом случае он просто вдруг появится на экране и так же внезапно исчезнет. Но, допустим, вам надо плавно ввести его и в нужный момент сжать до точки, которая исчезнет.

Я представил вам функцию контроля Clip Overlays (**Картинка 8.31**) в главе 7 ("Монтаж Звука"), когда мы говорили о возможности установки звука прямо на линейке. Но эта функция этим не исчерпывается. Она не только предоставляет контроль резинкой для уровней звука, но и еще контроль резинкой для такого свойства изображения, как непрозрачность.

График непрозрачности.



Функция Clip Overlays

Картинка 8.31. Функция Clip Overlays находится в левом нижнем углу окна линейки (Timeline). Включение ее отображает график непрозрачности прямо на иконке клипа на линейке, что позволяет легко вводить и выводит тот или иной клип с экрана, регулируя эту функцию прямо на линейке.

НЕПРОЗРАЧНОСТЬ - антоним прозрачности. Чем более непрозрачен объект, тем сильнее он закрывает объект, стоящий за ним.

Вы можете добавлять ключевые кадры на резинке, просто щелкнув по линии с удержанной клавишей Option. Потом просто перетяните нужную точку до нужной величины. См. Картинка 8.31, на которой изображен ввод изображения в изображение от состояния полной прозрачности (клип невидим) до полной непрозрачности (клип закрывает участок нижнего клипа за собой).

Чтобы вывести изображение из изображения, стиснув его в точку, необходимо будет поработать с таблицей в закладке Motion.

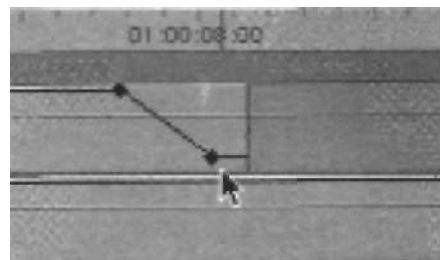
Установка Ключевых Кадров Возле Краев Клипа

Клипа

Одна из тонкостей работы с ключевыми кадрами на линейке - это установка ключевых кадров близко к краю клипа. Проблема в том, что когда вы хотите установить ключевой кадр возле края клипа, FCP хватается за самый торец клипа, думая, что вы хотите изменить его длительность. Ведь в практике точки ввода и вывода выставляются возле концов клипа.

Вот два способа решить эту проблему:

1. Установите ключевой кадр в глубине клипа, а потом просто его перетащите к концу (**Картинка 8.32**). Это самое распространенное решение проблемы, так как эти две операции особо не прерывают вашего рабочего процесса.
2. Включите инструмент Pen (Ручка), нажав клавишу P. Использование этого инструмента позволяет вам выставлять какие угодно ключевые кадры где только вашей душе угодно.



Картинка 8.32

Установите кей-кадр в глубине клипа, а потом просто перетащите его ближе к краю.

Используйте Таблицу За Закладкой Motion для Точного Контроля

Вы можете заставить клип сжаться, просто потянув его за угол рамки в окне Canvas - но в этом случае тяжело добиться точности, особенно если вы работаете со значениями, близкими к нулю. Вот поэтому FCP позволяет вам задать этот параметр в числовом виде. Дважды щелкнув по клипу в окне Canvas, вы загрузите его в окно Viewer (тот же самый эффект получится от двойного щелчка по клипу на линейке). В окне Viewer выберите закладку Motion (Движение) (**Картинка 8.33**). В него вы можете вносить числовые изменения каждого параметра размеров и формы клипа.



Картинка 8.33. Каждый клип в FCP содержит закладку с таблицей Motion (Движение).

Чтобы осуществить динамическое пропорциональное изменение размеров изображения во времени (в данном случае, от 35% до 0%), мы должны установить 2 ключевых кадра. С конца клипа первый ключевой кадр оказывается вторым, а второй - первым.

Вуаля! Исчезающий клип!



Картинка 8.34. Установите ключевые кадры в таблице Motion (Движение) точно таким же способом, как вы бы это сделали в таблице Audio (Аудио): щелкните мышью с нажатой клавишей Option, чтобы добавить ключевой кадр, а потом перетяните его на желаемую высоту. Или щелкните по кнопке Add Keyframe (Добавить Ключевой Кадр) и установите на нужное значение ползунков.

Контролируйте Движение Клипа Позацией Ключевого Кадра

Допустим, вместо появления клипа из ничего и сжимания его в точку, вы хотите, чтобы он пролетел через экран и остановился на нужном месте. Ключ к позиционированию ключевого кадра находится в том, чтобы точно определить "точку приземления", а потом вернуться и выставить стартовую точку.

Сначала найдите место, где движение клипа оканчивается и установите изображение в конечной позиции. В данном случае мы хотим, чтобы картинка двигалась по кадру в течение 1 секунды и приземлялась в правом верхнем углу экрана. После того, как вы задали время и место, добавьте ключевой кадр в окне Canvas, нажав на клавишу Add Keyframe (Добавить Ключевой Кадр) в основании окна (**Картинка 8.35**). Это укажет FCP, что эта точка является конечной для данного движения.



Картинка 8.35. Кнопка Add Keyframe (Добавить Ключевой Кадр) в окне Canvas (или Viewer) добавляет ключевые кадры почти для всех параметров движения: Scale (Масштаб), Rotation (Вращение), Center (Центр), Anchor Point (Точка Якоря), Aspect Ratio (Соотношение Сторон), Crop (Кадрировать) и Distort (Исказить). Щелкнув по этой кнопке с удержанной клавишей Ctrl, чтобы уточнить, по какому из параметров надо добавить ключевой кадр.

Может быть, вы заметили, что в таблице Motion в окне Viewer нет графы ключевых кадров для параметра Center. Это потому, что ключевой кадр для параметра Center находится прямо в окне Canvas. Когда вы изменяете положение клипа во времени, появляется линия с точками прямо в окне Canvas, которая показывает путь, по которому следует клип (**Картинка 8.36**)



Картинка 8.36. Пути движения появляются в окнах Canvas и Viewer. Они показывают, как будет перемещаться изображение.

Поставьте ваш курсор на первый кадр клипа (здесь прекрасно подойдет использование стрелочки вверх, нажатие которой передвигает воспроизводящий курсор на предыдущую склейку). Потяните клип на желаемую исходную точку в окне Canvas. Во время того, как вы будете тянуть клип, за ним будет оставаться след, показывающий путь, по которому будет перемещаться клип. Почему линия появляется еще до того, как вы установите ключевой кадр? Потому что вы уже указали программе, что ключевой кадр будет установлен при конечной точке движения. Перетягивая клип, в то время как воспроизводящий курсор находится в более раннем моменте времени, вы автоматически устанавливаете новый ключевой кадр позиции (**Картинка 8.37**)



Картинка 8.37. Перетащите элемент на начальную точку.

ПОДСКАЗКА: Используйте выпадающее меню *Zoom* в окне *Canvas*, чтобы контролировать, какую часть видимой площади кадра вы можете видеть в текущем окне. Если вы захотите расположить какой-либо кадр за пределами другого кадра, уменьшите размер кадра, чтобы можно было видеть закадровую подложку и вывести первый элемент за пределы второго кадра. (Картинка 8.38.)

Выпадающее меню *Zoom* в окне *Canvas* позволяет вам выставить текущий уровень увеличения в окне

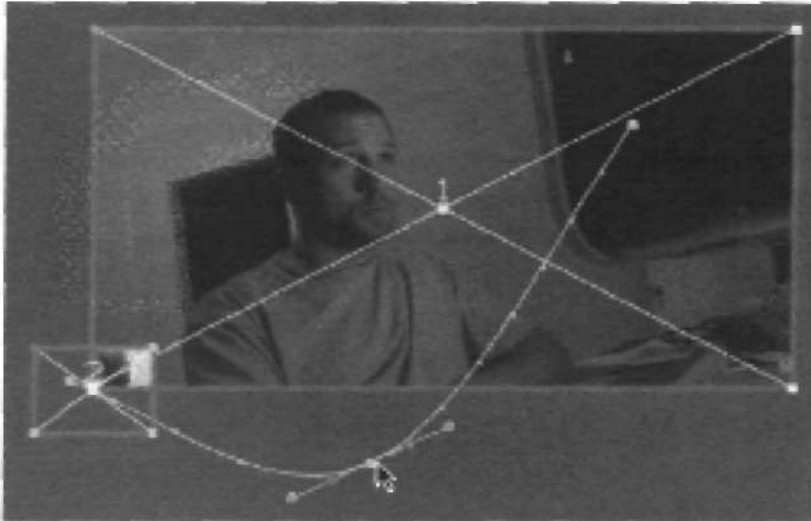
Установка *Fit All* автоматически подберет масштаб увеличения, чтобы были видны все элементы, находящиеся на экране.

Установка *Fit to Window* выставит такой масштаб, при котором видимые границы кадра совпадут с границами окна независимо от абсолютного значения увеличения.



Картинка 8.38. Когда вы уменьшаете масштаб окна *Canvas* или *Viewer* (*Zoom Out*), вы можете увидеть области, которые вы никогда не увидите в законченном фильме. Это позволяет делать "кадры с крыльями", которые будут летать как по экрану, так и за его пределами.

В этом случае картинка в картинке будет вылетать из-за кадра (слева снизу) и приземляться в правом верхнем углу. Но вам и этого мало. Теперь вам кажется, что все это будет смотреться естественнее, если картинка в картинке будет летать по кривой траектории. Вы можете добавить ключевых кадров на пути движения, щелкая и оттягивая точку на пути. (Картинка 8.39) Это добавит ключевой кадр и, как вы видите на картинке, элемент будет двигаться по кривой.



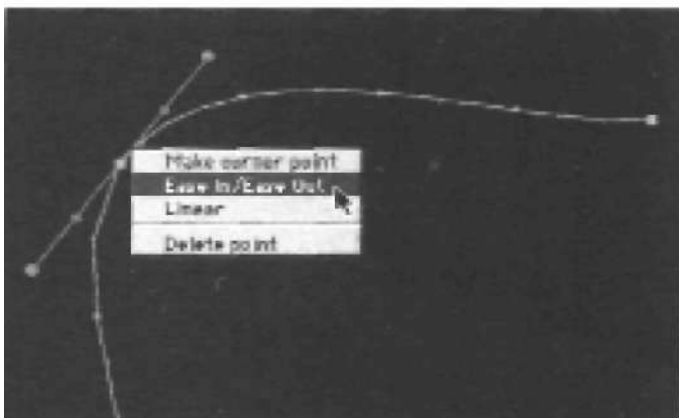
Картинка 8.39. Чтобы добавить точки на пути движения элемента, нужно всего лишь щелкнуть и потянуть. Новые точки появляются автоматически вместе с отрезками Безье для контроля кривизны траектории.

Сгладьте Вход и Выход

В дополнение к созданию кривого пути, вы можете захотеть, чтобы картинка плавно замедляла движение по мере приближения к конечной точке, чем останавливалась резко.

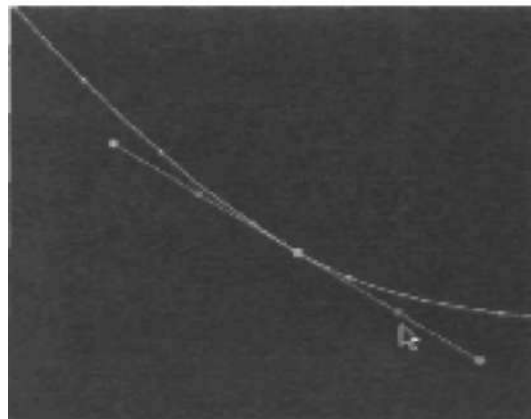
Когда вы заставляете клипы летать по экрану, вы должны плавно начинать и останавливать их движение, чтобы соответствовать естественным правилам инерции. Вот как это делается.

Вы выставляете на любой ключевой кадр опцию Ease In/Ease Out, доступную в контекстном меню, которое появляется, если вы щелкаете по ключевому кадру с нажатой кнопкой Ctrl. (**Картинка 8.40**)



Картинка 8.40. Щелчок по ключевому кадру с нажатой кнопкой Ctrl выдает контекстное меню, которое позволяет вам установить точки замедления/ускорения. Вы можете установить эту опцию на каком-либо повороте (резкое изменение направления) и линейной точке (с помощью отрезка Безье).

Если вы пытаетесь выполнить точные движения, вам понадобится больше контроля над скоростью движения и ускорением и замедления предустановок опции Ease In/Out. Вы можете вручную изменить параметр ускорения с помощью маленьких точек зацепки по обе стороны отрезка Безье. (Картинка 8.41) К сожалению, в то время как это может выглядеть очень наворочено, я нахожу эти органы управления практически бесполезными. Не существует способа добиться точного результата в этой области, а степень контроля очень ограничена.

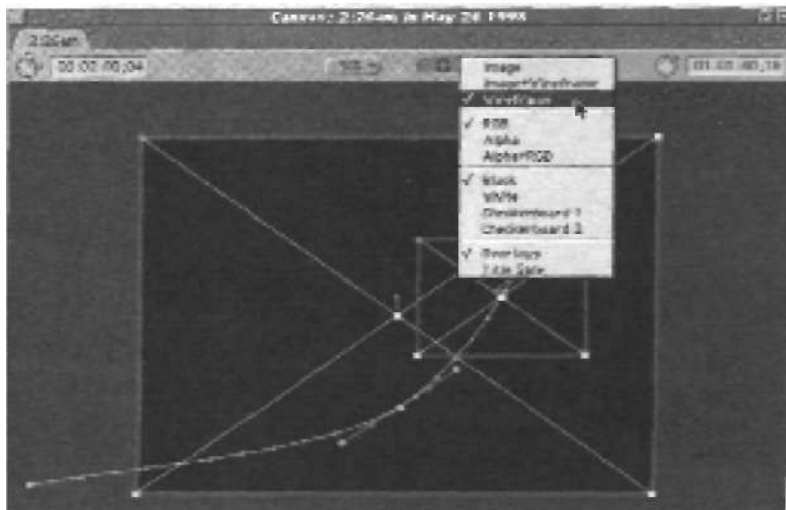


Картинка 8.41. Отрезок Безье содержит точки контроля ускорения.

Чтобы добиться более точного контроля, я рекомендую использовать программу After Effects. Эта программа предоставляет очень гибкий и точный контроль над установками ускорения. Она позволяет вам контролировать ускорения для каждого параметра каждого клипа или фильтра, поэтому вы можете контролировать, как скоро вступает в действие Blur или как медленно замедляется перед остановкой фильтр Pond Ripple.

Preview-Движение Без Пересчитывания

Как известно, чтобы увидеть конечный результат эффекта, нужно пересчитать последовательность. Однако, если вы хотите посмотреть на быстрое preview движений клипа, которые вы обозначили, вы можете увидеть его, установив меню View окна Canvas на отметку Wireframe (Картинка 8.42). В этом состоянии вместо клипы вы видите просто рамку, но когда вы запускаете воспроизведение последовательности, эти рамки начинают выполнять заданные движения в реальном времени. В это время воспроизводится также звук, поэтому вы можете соотнести с ним динамику движений своих объектов.



Картинка 8.42. Установив меню Canvas View на режим Wireframe, вы получаете возможность отсматривать заданные движения в реальном времени. Вы можете переключать состояния меню с помощью клавиши M.

Примените Фильтр Motion Blur

Идеально точное движение искусственных объектов может смотреться неестественно. Один из способов решить эту проблему является применение эффекта под названием Motion Blur. Motion Blur имитирует некоторую размытость, которая случается, когда камера снимает объекты, слишком быстро движущиеся по отношению к ограниченной скорости затвора камеры.

Вы можете подумать, что чем четче движущийся объект, тем лучше он воспринимается зрителем, но наш глаз настолько привык к такому смазыванию при быстром движении, что когда его нет, объекты кажутся неестественными (**Картинка 8.43**). Это особенно выделяется, когда вы сочетаете естественные движения с движением, синтезированным в FCP.

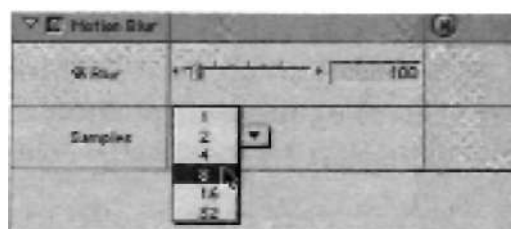
Motion Blur применяется только к объектам, движение которых было синтезировано через органы управления движением в FCP. Объекты, естественно движущиеся в кадре, такой обработке не поддаются.



Картинка 8.43. Motion Blur создает эффект легкой размытости изображения движущихся объектов.

Вы можете включить этот эффект в таблице за вкладкой Motion в окне Viewer (**Картинка 8.44**).

В данном случае существуют два параметра, значения которых нужно установить. Параметр %Blur задает интенсивность эффекта. С этим значением нужно поэкспериментировать, так как оно зависит от размеров объекта и скорости его движения. Для быстро движущихся объектов характерна большая степень размытости, чем для медленного движения.



Картинка 8.44 Включите Motion Blur в закладке Motion. Этот эффект отобразится только в том случае, если включен параметр Motion Blur в Render Qualities

Поэтому для быстрых объектов показатель %Blur должен быть выше, чем для медленных. Повышение этого параметра аналогично снижению скорости работы затвора в камере, что создает смазывание в каждом кадре. По мере замедления объекта коэффициент Blur снижается.

Второй параметр - это Samples. Он определяет, сколько кадров используется для создания эффекта размытости. Если этот параметр слишком низок, вы увидите что-то вроде слайд-шоу, а не непрерывный эффект. Этот параметр надо выставлять на самую высокую отметку, чтобы достичь наиболее гладкого эффекта, однако это не обязательно при медленно движущихся объектах. И не забывайте, что чем выше этот параметр, тем больше времени потребуется на его пересчитывание. Пересчет эффекта Motion Blur занимает относительно много времени, поэтому значение Samples 16 значительно замедлит пересчет вашей последовательности.

Конечно, вы можете воспользоваться пониженным значением качества пересчета (RQ) для чернового варианта, а после того, как примете окончательное решение, вы можете вернуться к нормальному качеству и пересчитать все заново.

Перемещаем Клипы В Трехмерном Пространстве

Другой распространенный динамичный эффект - это передвижение объектов в трехмерном пространстве - как будто экран обладает глубиной. Вы наверняка видели этот эффект при подаче титров или всяческих анимированных объектов. Однако, как и большинство динамичных эффектов, они редко используются в повествовательных художественных фильмах.

Динамичные 3-D эффекты хорошо привлекают к себе внимание зрителей и очень удачно применяются, когда нужно выделить какую-то информацию на графике или в таблице. Движущиеся объекты на экране создают действие, а действие всегда удерживает внимание. Поэтому, даже если в вашем ролике нет сцены с гонкой на мотоциклах, подобные эффекты могут хорошо разбавить нудную инструкцию по технике безопасности.

К сожалению, возможности FCP в этой сфере очень ограничены, поэтому это второй случай, когда вам лучше обратиться по этому вопросу к программам After Effects (не ниже 5-й версии) или Discreet Combustion.

Оба эти пакета предлагают прекрасные инструменты работы с трехмерной графикой, позволяя перемещать объекты по оси Z, наравне с X и Y. Вы можете перемещать один объект за другим или разводить их по разным планам в глубине экрана. К тому же, объекты при этом сами приобретают глубину, поэтому книжка или коробка похожи на книжку или коробку а не на плоские прямоугольники.

Однако, если у вас нет выбора или вам принципиально нужно создать трехмерный объект в FCP, все не так уж и плохо.

Фильтр Basic 3D (Главный 3D-фильтр) в FCP

Фильтр Basic 3D можно найти в подменю Perspective (Перспектива) меню Effects (Эффекты). Он создает эффект, как будто бы ПЛОСКОСТЬ экрана с изображением клипа движется в трехмерном пространстве. (Картинка 8.45) Этот эффект получается от применения графических искажений, которые симулируют движение плоскости экрана.



Картинка 8.45. Фильтр Basic 3D позволяет вам симулировать движение объекта в трехмерном пространстве.

Воспользуйтесь Секретным 3-D Инструментом.

Другой способ имитировать трехмерность в FCP - это один тайный инструмент Distort Tool (Инструмент Исказить). Этот инструмент (**Картинка 8.46**) позволяет вам взяться за какой-то один угол клипа и переместить лишь один этот угол, - что растягивает и искажает форму клипа (**Картинка 8.47**)



Картинка 8.46. Инструмент Distort (Исказить) скрыт за инструментом Crop (Кадрировать). К нему можно получить доступ, нажав на клавишу D.



Картинка 8.47. Вы можете исказить форму клипа, потянув за один его угол.

Очень немногие люди знают, что этот инструмент может быть превращен в магический 3-D инструмент простым нажатием клавиши Shift. Когда вы деформируете клип таким образом, он искажает свою форму согласно законам перспективы, так что один угол рамки оказывается к вам ближе, чем другой. Когда удерживаете клавишу Shift во время искажения с помощью инструмента Distort (Исказить), вы воссоздаете такой эффект. (Картинка 8.48)



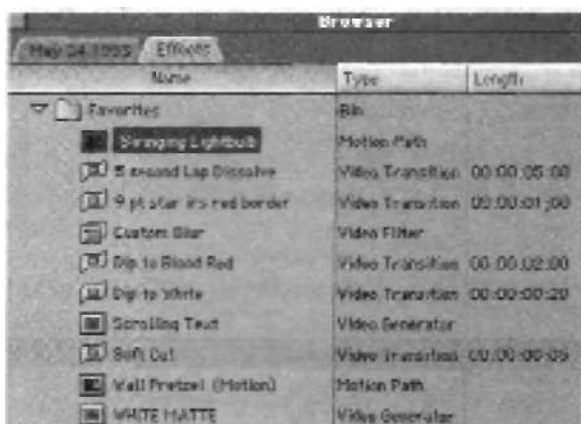
Картинка 8.48. Магический 3D-инструмент - это просто инструмент Distort с нажатой клавишей Shift.

Если вы совместите этот тип искажений с изменением значения меню Scale (Масштаб), что приближает или удаляет клип от зрителей на определенное расстояние, вы можете создавать довольно убедительные трехмерные эффекты прямо в FCP.

Сохранение Любимой Настройки Движения

Настройки движения можно сохранять, чтобы потом применить к другому клипу. Допустим, вы делаете клип об охране окружающей среды, который состоит из шести эпизодов, каждый из которых показывает как правильно нужно вести себя в той или иной ситуации. В каждой сцене, когда персонаж подходит к какому-то выводу, с верха крана падает трехмерный пузырь, который разворачивается в текст и скачет взад-вперед по экрану, пока текст не исчезнет.

После того, как вы определите движение бульки в эпизоде 1, вы можете сохранить эту настройку движения и применять ее ко всем остальным эпизодам. Сохранить настройку движения просто. Если у вас есть клип с движением в окне Viewer или этот клип выделен на линейке, выберите пункт Make Favorite Motion (Создать Любимое Движение) в меню Modify. Это добавит эту настройку движения в папку Favorities (Любимые) в браузере (**Картинка 8.49**). Если такая настройка уже лежит там, вы можете переименовать ее или применить к другим клипам. Вы можете применять ее как простой фильтр, который находится в разделе Motion Favorities (Любимые Настройки Движения) в меню Effects (**Картинка 8.50**).



Картинка 8.49. Папка Favorities (Любимые) может сохранять любимые настройки движения, равно как и любые другие эффекты.



Картинка 8.50. Любимые настройки движения могут быть применены, как простые фильтры через раздел Motion Favorities меню Effects.

Проверьте Инструкцию

Раз вы начали экспериментировать с Движением клипов, вы откроете, что Final Cut Pro имеет ряд опций, которые значительно облегчат вам жизнь в этом смысле. Я не имею возможности их здесь описать, так что отсылаю вас к Инструкции Пользователя Final Cut Pro в разделы о Drop Shadow (Наклонная Тень), Aspect Ratio (Соотношение Сторон Кадра), Anchor Point (Точка Якоря), Bevel (Скос) и Border (Граница).

Смешивание Слоев

После того, как вы преуспели в работе с движущимися объектами, у вас возникнет необходимость, когда нужно накладывать два клипа на экране друг на друга. Если вы не хотите, чтобы верхний клип перекрывал нижний, вам надо указать, как они будут взаимодействовать между собой визуально.

Иногда вам надо будет смешать несколько изображений, чтобы сделать красивый фон для графика или титра. Иногда вам надо будет создать поэтическую комбинацию изображений. Здесь нет правил, поэтому полагайтесь исключительно на свое чутье. Final Cut Pro обладает набором инструментов, которые помогут вам успешно выйти из подобных ситуаций. Очень трудно точно перечислить все случаи, когда надо применять тот или иной инструмент, но чем лучше вы будете знать, как они работают, тем лучше вы сможете воплощать с их помощью своих идеи.

Установите Непрозрачность (Opacity)

Все клипы обладают непрозрачностью и по умолчанию этот параметр равен 100%. Чем меньше вы делаете непрозрачность, тем более прозрачным становится клип, открывая клипы, которые находятся за ним.

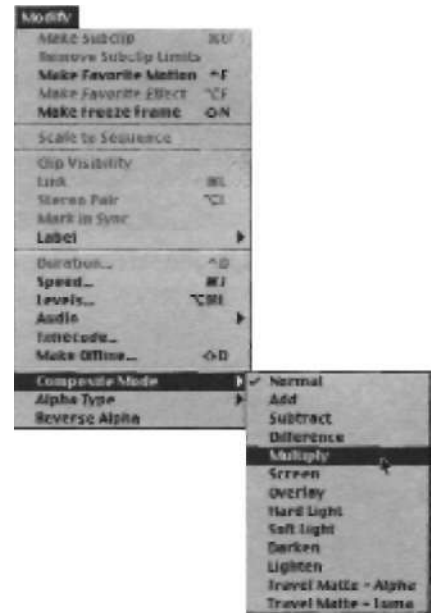
Я уже рассказал, как работать с этим параметром с помощью функции Clip Overlays на линейке. Но вы также могли заметить, что в таблице за закладкой Motion в окне Viewer тоже находится функция Opacity (Непрозрачность). Эти органы управления дублируют друг друга - изменение одного изменяет другой и наоборот. Точно также, как контроль резинкой уровня громкости звука н линейке идентично контролю а таблице за закладкой Audio в окне Viewer.

Смешивайте Ваши Изображения с помощью функции Composite Modes (Составные Режимы)

Каждый раз, когда вы накладываете два клипа друг на друга у вас есть несколько способов их визуального смешения.

В Главе 5 я рассказывал о аддитивном и неаддитивном наплывах как двух видах перекрестного наплыва. С помощью настроек Composite Mode (Составной Режим) вы можете получить до десяти способов смешивания изображений при наложении. Точно так же как каждый клип обладает определенным уровнем непрозрачности, каждый клип обладает составным режимом. По умолчанию этот параметр установлен в значение Normal. Это значит, что при 100%-й непрозрачности клип ничего сквозь себя не пропускает, а при уменьшении этого значения клип линейно увеличивает свою прозрачность и пропускает сквозь себя все изображения "за своей спиной", как при обычном перекрестном наплыве.

Однако, если вы выставите значение Composite Mode (Составной Режим), допустим, на Multiply (Множественный), Hard Light (Сильный Свет) или Lighten (Осветлить), вы можете добиться разнообразных эффектов (**Картинка 8.51**). Я не могу здесь пуститься в подробные объяснение особенностей каждой функции, так как они основаны на сложных математических закономерностях и приводят к очень разным результатам. Но я могу порекомендовать несколько настроек. Во всех этих случаях я буду подразумевать, что параметр Opacity (Непрозрачность) выставлен на 100%, поэтому описываемые мной изменения будут применены лишь к самому верхнему клипу.



Картинка 8.51

Добавьте Эффекты Осветления (Lightening) и Затемнения (Darkening)

Некоторые режимы сделают ваше изображение более темным или более светлым. В какой-то мере это может быть достигнуто с помощью параметров непрозрачности клипа. Некоторые режимы вообще не изменяют средних параметров яркости клипа вообще.

Если вы хотите сделать фон для логотипа или названия, имеет смысл сделать светлый фон для более темного логотипа - или наоборот. Такие режимы как Add (Добавить), Screen (Экран) и Lighten (Осветлить) делают ваше изображение немного более светлым, в то время как режимы Subtract (Вычесть), Multiply (Умножить) и Darken (Затемнить) - более темным.

Я думаю, режимы Multiply (Умножить) и Screen (Экран) (которые являются крайними синонимами) приводят к самому лучшему результату и, следовательно, самые полезные. Режим, выставленный на Multiply (Умножить) смешивает только светлые элементы (таким образом притемнив их), оставив темные нетронутыми, режим Screen - наоборот (**Картинка 8.52**)



Картинка 8.52. *Multiply и Screen - две самых полезных и привлекательных настройки для смешивания изображений.*

Так как Multiply вообще убирает абсолютно белые участки в комбинированном клипе, а Screen убирает участки абсолютного черного, вы можете использовать эти режимы для вычленения черного или белого из клипа. Если у вас есть блик объектива на черном фоне, смешивание этого блика с другим изображением в режиме проигнорирует черные участки и смешает блик с самим изображением снизу (**Картинка 8.53**).



Картинка 8.53. *Режим Screen убирает черные участки, так что остается только блик.*

Настройка Overlay - уникальна в своем роде, так как она сочетает эффекты Multiply и Screen. Multiply влияет только на пиксели, которые темнее 50 процентов серого, а Screen - только на соответствующие светлые пиксели. Режим Overlay комбинирует эти два действия, создавая совершенно новый эффект.

Такие дополнительные установки как Difference (Разница), Hard (Жесткий) и Soft Light (Слабый Свет), создают эффект обращения изображения на основании его комбинированных качеств (**Картинка 8.54**). Режимы Hard Light и Soft Light описать труднее. Они создают эффект освещения кадром либо жестким рисующим, либо мягким заполняющим светом. Я сомневаюсь, что с помощью этих режимов можно добиться более-менее реалистичных результатов, но в отдельных случаях они могут сделать снимок более красивым (**Картинка 8.55**)



Картинка 8.54. Режим Difference (Разница) создает обращенное изображение



Картинка 8.55. Режимы Hard Light и Soft Light создают уникальные эффекты, в зависимости от содержания клипа.

Контроль Прозрачности С Помощью Альфа-Каналов (Alpha Channels)

Очень часто, работая с такими элементами как логотипы или какая-либо графика, вам придется контролировать форму непрозрачных участков изображения. Если у вас есть круглый логотип, вряд ли вы захотите увидеть его на экране в квадратной рамочке в своей последовательности. Final Cut Pro (как и другие программы, имеющие дело с компьютерной графикой) контролируют прозрачные участки изображения с помощью так называемого альфа-канала. Вы найдете альфа-каналы в таких форматах изображений как файлы PICT или TIFF, вы найдете его в трехмерной анимации, в некоторых видеоклипах. **(Картинка 8.56)**

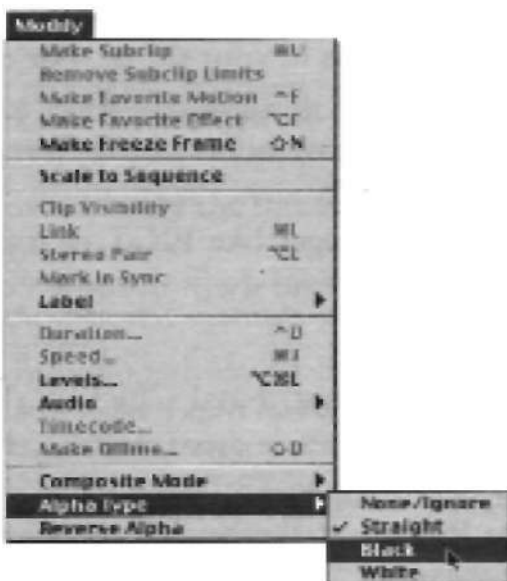
Когда бы вы ни открыли клип с альфа-каналом в FCP, альфа-канал автоматически распознается и соответствующие места в клипе будут интерпретированы как прозрачные, когда вы поместите клип в последовательность. Разные программы сохраняют эту информацию по-разному, но FCP определит и постарается интерпретировать альфа-канал правильно.



Картинка 8.56. Альфа-канал изображения содержит информацию о прозрачных и непрозрачных участках изображения. Черные участки - прозрачные, а белые - непрозрачные. Серые участки обозначают полупрозрачность.

Иногда может быть так, что вы импортируете файлы, альфа-канал которых интерпретирован неправильно - либо, чаще всего, инвертирован (в последнем случае прозрачные и непрозрачные области меняются местами). В этих случаях вам вручную придется справляться с этой ошибкой программы.

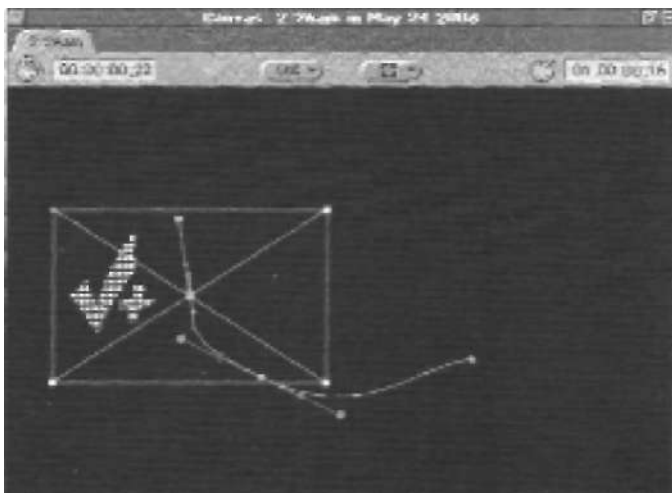
Вы можете изменить альфа-канал любого клипа в меню Modify. Вы можете исправить инвертированный альфа-канал, выбрав опцию Reverse Alpha, а также вы можете изменить неправильную альфа-установку (как правило, эта ошибка появляется в виде ореола вокруг прозрачного объекта), выбрав другую установку из подменю Alpha Type (Тип Альфа) (**Картинка 8.57**)



Картинка 8.57. Клипы с альфа-каналом, сгенерированным напротив белого фона, необходимо установить в позицию White (Белый). Установка Ditto - для черных областей. Элементы без фона должны быть установлены в Straight. Обычно эти настройки определяются автоматически во время импорта клипа. Их надо изменять лишь в случае каких-либо проблем.

Отображайте Альфа-Канал В Режиме Wireframe-Preview

Если у вас есть клип с альфа-каналом, и вы переключаете окно Canvas или Viewer в режим Wireframe, Final Cut Pro отображает границы альфа-канала в виде областей с точками (**Картинка 8.58**). Это дает вам возможность предвидеть, как будет отображаться на экране сама графика. Эта схема отображения срабатывает даже при предварительном показе (Preview) в реальном времени, о котором я говорил.



Картинка 8.58. графика с альфа-каналом видна при воспроизведении клипа в режиме Wireframe.

С другой стороны, вы можете включить режим отображения альфа-канала клипа (или последовательности), выбрав опцию Alpha из меню View окна Viewer или Canvas (**Картинка 8.59**). Если вы выбираете опцию Alpha+RGB, альфа канал будет отображаться в виде полупрозрачного красного слоя поверх изображения.



Картинка 8.59. Выберите опцию Alpha в меню View для отображения альфа-канала вашего клипа.

Во время работы вашего художника над вашей графикой (в Photoshop-е или другой похожей программе) вы обычно можете забыть о альфа-каналах. FCP их увидит и позаботится о них. И прозрачная дыра для круглого логотипа чудесно окажется круглой. Но очень важно понимать как FCP использует альфа-канал каждый раз когда вы хотите, чтобы часть изображения стала прозрачной.

И вот мы подошли к такому важному понятию, как работа с ключами или кеинг (Keying).

Работа С Ключами (Keying)

Хотите вставить персонаж или объект с одного плана в фон другого плана? Ключ (Key) - это специальный эффект, который поможет вам этого достичь. Но для этого объект должен был снят на однородном, одноцветном, равномерно освещенном фоне. После этого вы можете искусственно убрать фон, создав прозрачный альфа-канал на месте фона. Потом объект накладывается на другой фон, который просвечивает через прозрачный альфа-канал (**Картинка 8.60**). Этот процесс называется работой с ключом (Keying, сокращения от chroma-keying). Убираемый цвет называется ключевым цветом. Чаще всего ключевой цвет- зеленый или голубой. Это потому, что однотонный основной цвет проще всего понимается компьютером и цвет человеческой кожи в большинстве случаев выпадает из голубой и зеленой гаммы. Эти фоны - как и планы - называются зелеными экранами и голубыми экранами. Иногда телевизионщики называют такие экраны рир (Rear) (прим. редактора).



Картинка 8.60. В процессе работы с ключом, ключевой кадр убирается из плана, оставляя после себя прозрачный участок. Потом объект комбинируется с другим фоном, из чего получается составной план.

Создайте Подходящий Ключ

Final Cut Pro предоставляет в ваше распоряжение достаточно инструментов, чтобы создать любую выборочную маску, но вам придется основательно поработать, чтобы подобрать элементы фона и переднего плана, которые будут убедительно сочетаться. Сначала убедитесь, что нормально сочетается освещение. Если рисующий свет на переднем плане направлен слева, не используйте фон, в котором ключевой свет идет из-за головы.

То же самое касается цвета и стиля освещения: если вы хотите скрыть факт совмещения двух планов, не ожидайте, что план, снятый в студии с мягким студийным светом с диффузными фильтрами, будет нормально сочетаться с фоном с резким полученным светотеневым рисунком.

Учитывайте Точку Съемки И Движение Камеры

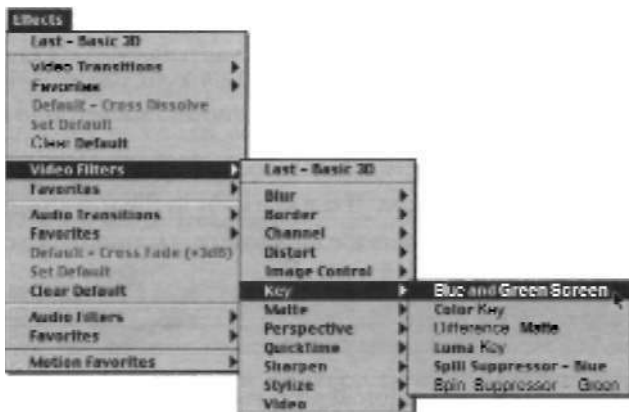
Если голубой экран снят с низкого ракурса, фон должен быть снят точно так же. Если вы хотите задействовать движение камеры, вы должны сделать на декорации какие-либо опознавательные пометки, по которым компьютер мог бы определить движение. В любом случае, вам придется использовать функцию контроля движения (Motion Control). Motion Control воссоздает движения камеры, которые использовались в студии, так что вы сможете применить их и к новому фону.

Motion Control - механическая компьютеризированная система, которая записывает и воссоздает движение камеры.

Примените Ключ (Key)

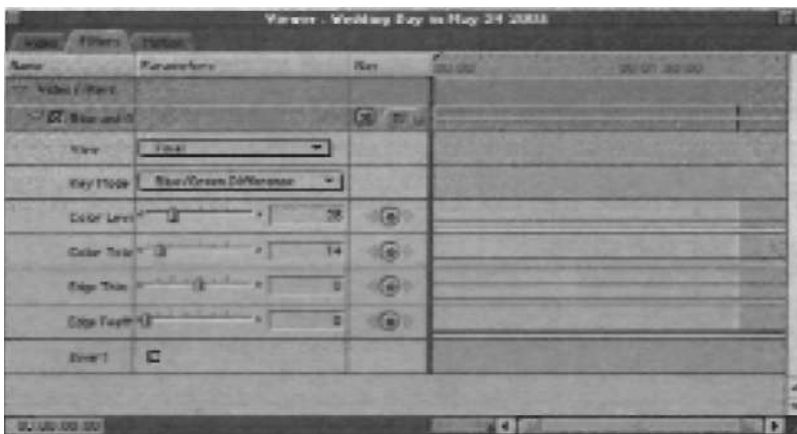
Final Cut Pro может применить ключ, используя один из нескольких фильтров (**Картинка 8.61**). Чтобы удалить фон из самых распространенных планов, воспользуйтесь опциями Blue and Green Screen Filter (Синий и Зеленый Экранный Фильтр). Blue and Green Screen Filter (Синий и Зеленый Экранный Фильтр) создан не для любых оттенков синего и зеленого, а для специально снятых в профессиональной студии для данной цели планов.

Сначала вам нужно упорядочить планы на линейке. Так как Ключевой Фильтр (Key Filter) делает цветные области прозрачными, просто положите новый фон на трек над ключевым планом. Таким образом он будет просвечивать через прозрачные участки ключевого плана.



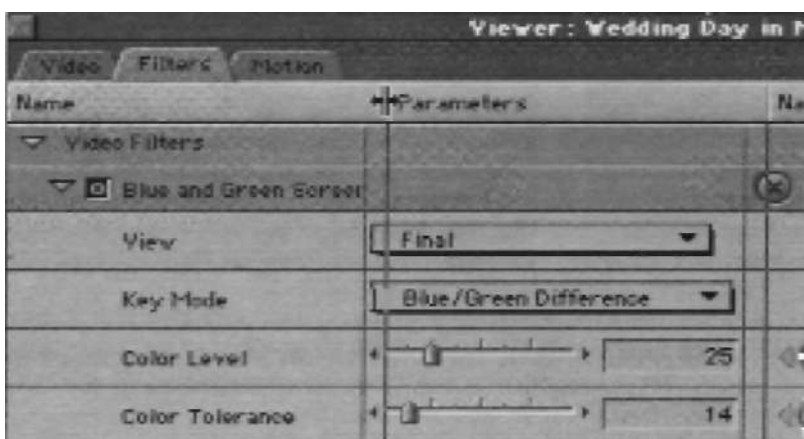
Картинка 8.61. Инструменты для работы с ключом в Final Cut Pro реализованы как фильтры.

Примените Blue and Green Screen Filter (Синий и Зеленый Экранный Фильтр) к вашему ключевому клипу, который был снят напротив профессионального зеленого или синего фона.



Картинка 8.62. Blue and Green Screen Filter - наилучший выбор если клипу был снят напротив профессионального зеленого или синего фона.

ПОДСКАЗКА: Если вы не можете прочитать наименования параметров, увеличьте размеры окна, просто потянув его за край.



Картинка 8.63. Вы можете изменить размер любой колонки любого окна, просто перетянув ее границу в самом ее заголовке.

Теперь вы должны выставить нужные параметры в таблице за закладкой Filters (Фильтры), чтобы правильно применить ключ.

Первым делом определите значение Key Mode (Режим Ключа) как Blue/Green Screen Difference (Разница Синего/Голубого Экрана). Независимо от того, на каком из этих фонов находится передний план, я рекомендую именно эту опцию. Если после того, как вы правильно выставили все остальные параметры, вы не получили желаемого результата, вернитесь на эту стадию и поменяйте режим.

Потом выставите параметр Edge Feather (Толщина Границы) на нуль. По умолчанию, он выставлен на 10 пикселей, но это неправильно, так как это смягчает границу по краям вашего изображения. При таком высоком параметре очень сложно работать с ключом аккуратно.

После этого, подстройте ползунки параметров Color Level (Уровень Цвета) и Color Tolerance (Цветовая Чувствительность), пока вы не получите максимально чистый ключ. Я не могу точно сказать вам, на какую отметку выставлять ползунки, так как это напрямую зависит от вашего исходного материала. Но я могу указать вам признаки хорошего ключа. Чтобы добиться правильного значения этих двух ползунков, вам надо хорошо изучить альфа-канал, генерируемый эффектом ключа.

Выпадающее меню View дает вам возможность увидеть не отфильтрованный исходный клип, выборочную маску как таковую, конечный выходной продукт фильтра (в котором зеленые области становятся прозрачными и через эту прозрачность виден второй фон), или дисплей, на котором вы видите все три слоя одновременно (Картинка 8.64). Для этого выставьте опцию Matte (Выборочная Маска)



Картинка 8.64. Изменение настроек меню View изменяет то, что в данный момент отображается в окне Canvas.

Вы поймете, что подобрали нужный ключ тогда, когда фон станет полностью черным и в непрозрачной части не останется ни одного черного пятна (Картинка 8.65).

Любые блеклые серые области будут полупрозрачными. Поднимайте ползунок Цветовой Чувствительности (Color Tolerance) до тех пор, пока не добьетесь максимальной насыщенности черного и белого цветов.

По завершении этой операции вернитесь в режим Final. Так как качество вашего ключа зависит от особенностей взаимодействия между фоном и передним планом, необходимо производить окончательные поправки, глядя на окончательное изображение. Увеличьте масштаб окна Canvas и изучите границу ключа. Убедитесь, что в кадре нет остатков зеленого экрана и что вы, с другой стороны, не переусердствовали и не "съели" края объекта на переднем плане.

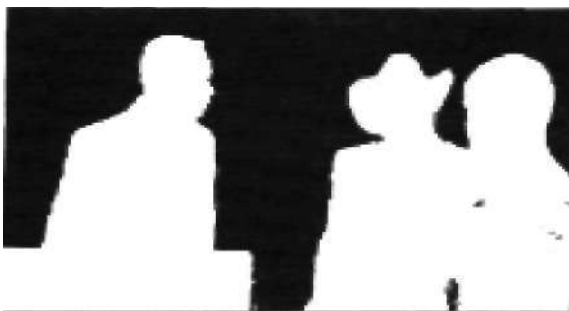
В конце концов, после того, как вы добились максимальной чистоты ключа, воспользуйтесь функциями Edge Thin (Толщина Края, - которая сжимает или растягивает края вашей выборочной маски) и Edge Feather (Поле Края, которая смягчает край выборочной маски), чтобы точно подогнать друг к другу края переднего плана и фона.

Избавьтесь От Паразитных Отражений

Довольно часто, когда вы снимаете объект на синем или зеленом экране, некоторая часть цвета отражается на объекте, особенно если он содержит много блестящих поверхностей. Это значит, что сияющее лицо вашего актера может сиять немного зеленоватым светом. Поэтому, если вы даже и создали идеальный стык между фоном и объектом, само лицо потребует некоторой доработки.

Вы можете удалить этот зеленоватый оттенок, применив фильтр Spill Suppressor (Подавление Отражения) по отношению к исходному клипу. Это уберет все синие (зеленые) паразитные подсветки с объекта. Выберите синий (green) или зеленый (blue), затем установите ползунок параметра Amount (количество), чтобы уточнить количество удаляемого цвета. Перемещайте ползунок до тех пор, пока подсветка не исчезнет; потом медленно перемещайте ползунок вверх, пока она не начнет снова появляться; потом верните ее назад буквально на миллиметр - и готово.

Не забывайте, что порядок, в котором присутствуют фильтры в таблице за соответствующей закладкой в окне Viewer, отображают порядок, в котором они будут применяться к данному клипу. Если вы примените фильтр Spill Suppressor (Подавление Отражения) перед тем, как примените фильтр Blue and Green Screen, вы уберете всю "зелень" с кадра и ключ не работает.



Картинка 8.65. *Воспользуйтесь установкой Matte (Выборочная Маска) в меню, для того, чтобы максимально точно установить ключ. Затем установите максимальную разницу между черными и белыми участками изображения в выбранном режиме. Черное - прозрачные участки, белое - непрозрачные.*

Установите Плагин Ultimatte

Устанавливать плагины в программы After Effects в Final Cut Pro довольно просто. И хотя разные пакеты имеют разные процедуры установки, если вы успешно завершите установку, эффекты появятся в меню Effects вместе с остальными вашими фильтрами. Несколько таких плагинов специально посвящены работе с ключом. Самый известный из них - Ultimatte.

Ultimatte - это мощный и разнообразный инструмент создания ключа. Но он разработан для применения к материалу, который был снят специально "под" этот плагин с использованием специального оборудования Ultimatte, которое генерирует "живую" выборочную маску прямо во время съемки. Вы также можете использовать этот фильтр к любому плану с синим или зеленым экраном, но перед тем, как раскошелиться на этот плагин, я предлагаю вам все-таки поэкспериментировать со встроенными фильтрами и функциями, чтобы достичь наилучших результатов. Ключевые алгоритмы Final Cut Pro достаточно продвинуты, и это при том, что Вам надо задавать лишь пять параметров. Пакет Ultimatte состоит из трех разных фильтров и так или иначе, вам придется работать с джужинами разных установок и ползунков. Конечно, все эти дополнительные параметры дают вам более точный контроль, но на то, чтобы их достойно освоить, у вас уйдет уйма времени и усилий.

Не Используйте Ключей в Формате DV

И сейчас, когда вы знаете о ключах почти все, пора узнать самое серьезное. Предупреждаю, не делайте этой операции с материалом, снятым в формате DV! Именно: если вы планируете снимать план на синем или зеленом фоне, не снимайте его на DV-камеру. Арендуйте Betacam, Digital Betacam или DVC Pro. Зачем? Не забывайте, что DV - это высококомпрессированный формат, и хотя алгоритм этой компрессии очень сложен, он основывается на очень ловком обмане человеческого глаза. Но обмануть компьютер таким же образом не удастся, так как он очень точно подcatchает любую отсутствующую информацию.

Человеческий глаз более чувствителен к изменению в яркости и освещенности, нежели к изменениям в цвете, поэтому DV добивается такой поразительной экономии места именно за счет цветовой информации. на самом деле, этот формат компрессии "выбрасывает" почти две трети цветовой информации. Поразительно - как хорошо выглядит DV-картинка при такой компрессии. Но, к сожалению, когда Final Cut Pro "спрашивает", где провести точную черту между рыжими кучеряшками вашего актера, нужной информации он не находит. Если исходной точкой вашей работы является размещение фильма в Интернет при высокой компрессии и маленьком разрешении, съемка голубых экранов на DV может как раз вам подойти, но если вы собираетесь показывать фильм на широком экране или транслировать его по ТВ высокой четкости,

то здесь могут возникнуть уже описанные проблемы.

Другие Виды Ключей

Не все ключи снимаются на фоне голубых или зеленых экранов. Иногда вам понадобится сделать ключ из плана, который был снят на фонах другого цвета. Для этих случаев воспользуйтесь другими ключевыми фильтрами в Final Cut Pro.

Фильтр Color Key (Цветной Ключ)

В стандартных случаях люди строят ключи на синем или зеленом фоне, но на самом деле, вы можете создать ключ, оттолкнувшись от любого фона - и довольно часто вам придется это делать. Однажды мне надо было сделать ключ знака доллара (синий или зеленый фон просто бы слился бы с объектом по переднему плану). В таких случаях используйте фильтр Color Key (Цветной Ключ). Он поможет вам создать ключ от любого цвета на вашем изображении.

Difference Matte (Разностная Выборочная Маска)

Этот ключ сравнивает два кадра и создает ключ на основе разницы между ними. Представьте, что у вас есть план, в котором кто-то стоит на фоне фрески и вы хотите отделить объект от фона. Если вы сможете найти кадр, в котором снята только фреска и сравнить этот кадр с кадром с актером, разницей будет...актер! И выборочная маска будет создана на основе этой формы.

Luma Key (Выборочная Маска По Светимости)

Вы можете принять уровень светимости изображения за уровень прозрачности. Помните, ведь альфа-канал - не более чем черно-белое изображение, в котором черное значит прозрачность, белое - непрозрачность, а все градации серого между белым и черным обозначают разные степени полупрозрачности. Если вы извлечете показатели светимости из клипа, у вас в руках окажется черно-белая версия клипа, по которой вы можете определить степень прозрачности/непрозрачности разных его элементов.

Создание Выборочных Масок (Mattes)

Работа с ключом (keying) основывается на выборочной маске (matte), сгенерированной на основе различных параметров клипа. Обычно под этим подразумевается работа с планом, снятым на специальном чистом голубом или зеленом фоне. Однако, вы можете сделать ключ совсем без цветного фона; иногда для создания выборочной маски (Matte) вам понадобится лишь какой-то элемент изображения. Так как выборочная маска - лишь способ определить, какая часть фонового изображения проступает на верх, а какая часть скрыта за объектом на переднем плане, вы можете использовать выборочную маску, чтобы применить данный эффект к любой детали изображения.

Например, допустим, что у вас есть план, в котором переэкспонировано окно. Вы хотите притенить окно без понижения освещенности всего изображения (**Картинка 8.66**). Вы можете создать выборочную маску, используя один из инструментов, о которых я вам сейчас расскажу, чтобы отделить окно от всего изображения. После этого вы можете воспользоваться фильтром Gamma Correction (Коррекция Гаммы) по отношению к окну и противодействовать пересвеченному в данном плане окну.



Картинка 8.66. Окно в данном плане пересвечено, но сама по себе комната снята с нормальной экспозицией. Воспользуйтесь выборочной маской, чтобы снизить яркость окна.

Скадрируйте (Сгор)

Для создания очень простых выборочных масок Final Cut Pro предоставляет вам возможность скадрировать любые видимые участки клипа. Это значит, что вы можете без проблем справиться с такими проблемами, как стояк осветительного прибора, влезший в кадр, или видеошум, появившийся при захвате (Некоторые аналоговые карты видеозахвата создают несколько линий черного или цветного шума внизу или правом краю каждого клипа). Чтобы скадрировать план, воспользуйтесь инструментом Сгор (**Картинка 8.67**) и потяните образовавшуюся рамку за одну из сторон, чтобы выбрать нужную область изображения. (**Картинка 8.68**). Если вы потянете за угол рамки, вы сможете кадрировать одновременно снизу и сбоку.



Картинка 8.67. Клавиатурное сокращение для инструмента Сгор - клавиша С.



Картинка 8.68. Вы можете кадрировать изображение с любой стороны или кадрировать его с угла, чтобы управлять одновременно двумя сторонами рамки.

Так как за область полями кадрировочной рамки автоматически становится прозрачной, вы таким образом, уменьшаете площадь видимой области. Поэтому если вы кадрируете план, находящийся на нижнем треке, область за полями рамки станет черной. Если же под кадрируемым клипом находится еще какой-то клип, он станет просвечивать наверх через прозрачные участки.

Создаем Индивидуальные Выборочные Маски В After Effects

Возможности кадрирования очень ограничены, так как вы можете работать только с прямыми сторонами и прямоугольными формами выборочных масок. Когда вы захотите создать выборочную маску с более сложной конфигурацией (допустим, для того, чтобы выделить пересвеченное окно в кабине автомобиля), инструмент Stor вам не поможет.

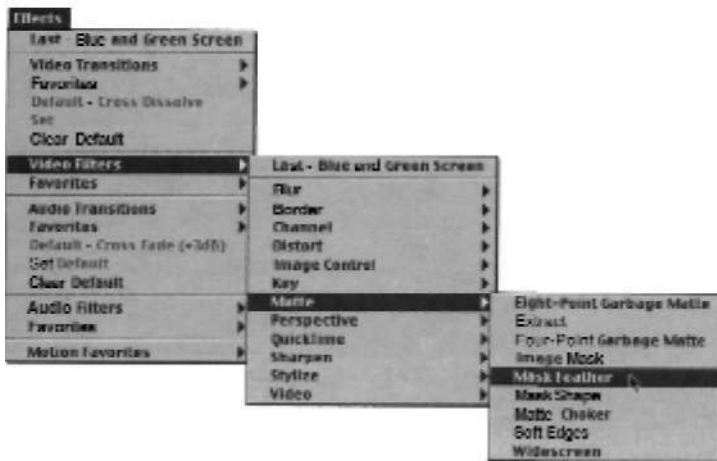
Здесь я снова могу порекомендовать использование After Effects. Эта замечательная программа позволяет создавать выборочные маски произвольной формы, которые вы можете контролировать с помощью кривых Безье и, более того, вы можете создать их бесконечное количество. Поэтому вы не только можете быстро изолировать круглое окно, вы можете сделать это со сразу тремя окнами, каждый из которых в форме корабельного якоря.

Final Cut Pro содержит несколько дополнительных инструментов для работы с якорями и в некоторых простых случаях они могут даже быть полезными. Более того они работают тут же в инструменте, так что вам не придется производить дополнительный экспорт/импорт файлов.

Избавляемся От Мусора С Помощью Мусорных Выборочных Масок (Garbage Mattes)

Функционально мусорные выборочные маски ничем не отличаются от любых других масок; они так называются потому что с их помощью вы можете избавиться от нежелательного мусора в кадре. Они часто используются с такими инструментами, как ключевые фильтры. Например, если в ваш кадр, снятый на голубом экране, попадает небольшой кусочек сцены, который не был окрашен в голубой цвет, вы можете применить мусорную маску, чтобы и этот кусочек тоже стал прозрачным.

Мусорные маски, доступные в Final Cut Pro, - это попытки имитировать функциональность After Effects, но в использовании они достаточно неуклюжи. Вы можете применить эту маску как фильтр, который можно выбрать в подменю Matte (Выборочная Маска) в меню Effects (**Картинка 8.69**)



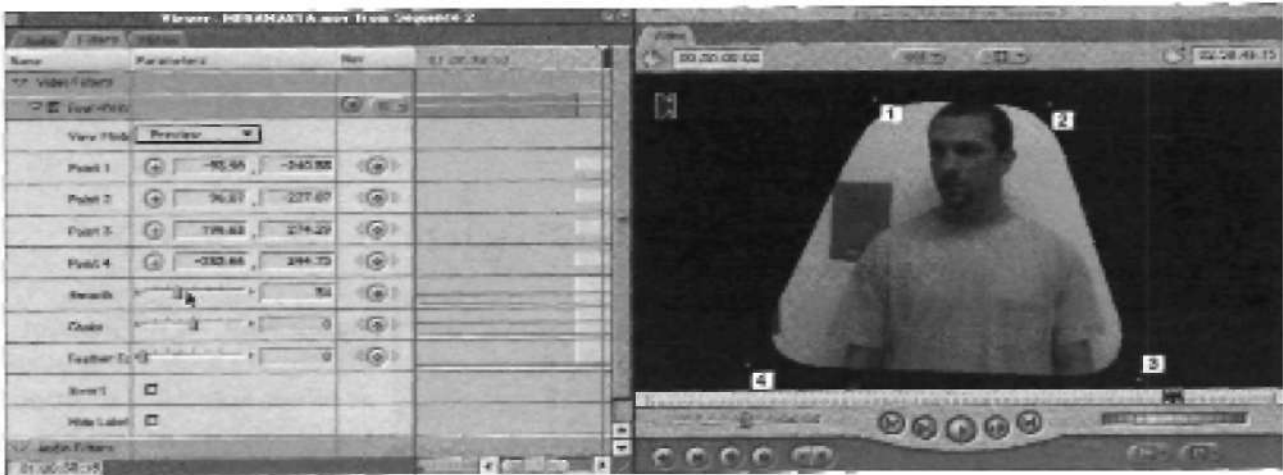
Картинка 8.69. Все выборочные маски Final Cut Pro применяются как фильтры, которые находятся в подменю Matte (Выборочная Маска) меню Effects.

Вместо того, чтобы вручную перетаскивать точки выборочной маски, куда нужно, воспользуйтесь функцией Point (точка) в таблице за закладкой Filters. (**Картинка 8.70**). Вам необходимо щелкнуть по инструменту Point в окне Viewer, а затем щелкнуть по окну Canvas в том месте, где вы хотите, чтобы находилась эта точка.



Картинка 8.70. Четырехточечная Мусорная Выборочная Маска (Four-Point Garbage Matte) создает прозрачную форму с помощью четырех точек.

Более того, можете забыть о контроле кривой Безье. если вы хотите, чтобы ваша маска имела закругленную форму, просто воспользуйтесь ползунком Smooth (Сгладить). Таким образом, ваша маска приобретет закругленные очертания (**Картинка 8.71**). Вы также можете придать мягкости ее краям, задав нужное значение ползунку Feather Edges (**Картинка 8.72**). Конечно, вы можете добиться хороших эффектов с помощью этих инструментов, но как по мне, все это похоже на забивание гвоздей плоскогубцами.



Картинка 8.71. Функция Smooth закругляет контуры вашей выборочной маски.



Картинка 8.72. Функция Feather Edges смягчает край вашей выборочной маски.

Создавайте Простые Формы С Помощью Маски-Формы (Mask Shape)

Вы можете создавать выборочные маски таких простых форм, как бриллианты, овалы и прямоугольники с помощью фильтра Маска-Форма (Mask Shape) (В терминологии Final Cut Pro понятия Mask и Matte - синонимы)

Маска-Изображение (Image Mask)

Данный фильтр позволяет вам выбрать другой клип и использовать его светимость в качестве маски.

Помещаем В Широкий Экран

Воспользуйтесь фильтром Широкий Экран (Widescreen), чтобы создать эффект “каше” сверху и снизу кадра. Этот эффект имитирует соотношение сторон кадра широкоэкранный формат, в котором показывают фильмы в кинотеатре.

Преимущество этого фильтра перед кадрированием с помощью инструмента Crop в том, что вы можете двигать изображение вверх или вниз под каше. Таким образом, если голова персонажа “обрезана” сверху этим каше, вы можете подвинуть изображение немного вниз, пока голова не “встанет” на свое место. Конечно, таким образом, вы срезаете больше “низа”, так что в любом случае приходится чем-то жертвовать.

Смягчите С Помощью Функции Mask Feather

Вы можете применить фильтр Mask Feather, чтобы смягчить края любой маски.

Создайте Путешествующие Маски (Traveling Mattes)

Термин “путешествующая маска” (travelling matte) относится к любой маске, которая перемещается по экрану. В принципе, все описанные мною маски могут быть отнесены к этой категории, так как все их можно контролировать с помощью ключевых кадров, а следовательно, и изменять их положение в кадре и форму со временем. Но в этом разделе я имею в виду нечто другое: один клип используется в качестве маски для другого клипа, при том, что оба клипа движутся независимо друг от друга. Например, хорошим примером такой маски является титр, в середине букв которого мы наблюдаем движущееся изображение в то время как сам титр тоже движется по экрану. Это одна из самых полезных масок в Final Cut Pro.

Путешествующая Маска (Travel Matte) - частный случай композитного (составного) режима. Если вы выставляете составной режим клипа (Composite Mode) на опцию Travel Matte (Путешествующая Маска), клип, находящийся на нижнем треке, будет использован в качестве маски. Чтобы задействовать эту функцию, поместите клип-маску (например, текст,двигающийся по экрану) на трек и поместите видео, которое вы хотите воспроизводить сквозь буквы, на трек над ним. Выставьте композитный режим верхнего клипа а положение Travel Matte - Luma. Это прекрасно срабатывает, если вы имеете дело с простой графикой, например, черным текстом на белом фоне (**Картинка 8.74**). если же у вас есть белый текст на черном фоне и вам надо его инвертировать, просто примените к клипу-маске фильтр Invert (Инвертировать), который находится в подменю Image Control (Контроль Изображения) секции Filters меню Effects.



Картинка 8.73. Классическая путешествующая маска может быть создана с помощью альфа-канала одного клипа, который и выступит собственно маской для второго клипа.



Картинка 8.73. Если в качестве маски для одного клипа вы используете показатель светимости другого клипа, не забывайте о том, что черное - это прозрачное, а белое - непрозрачное.

Вы можете подложить еще и третий клип под путешествующей маской, чтобы создать фон для вашей маски (**Картинка 8.75**). Обратите внимание на то, что лучше выбирать фон, который не будет отвлекать внимания от маски - иначе вы не создадите ничего, кроме беспорядка.

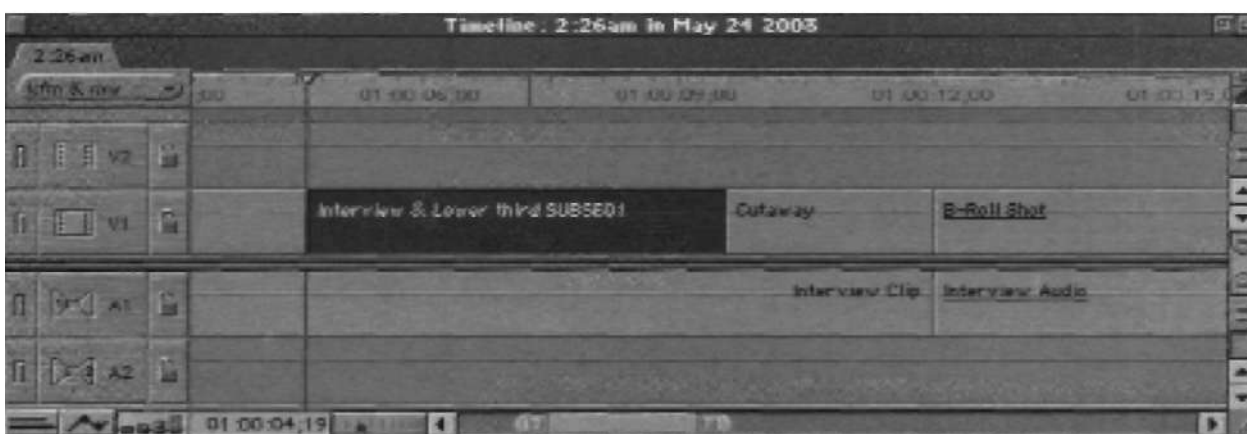
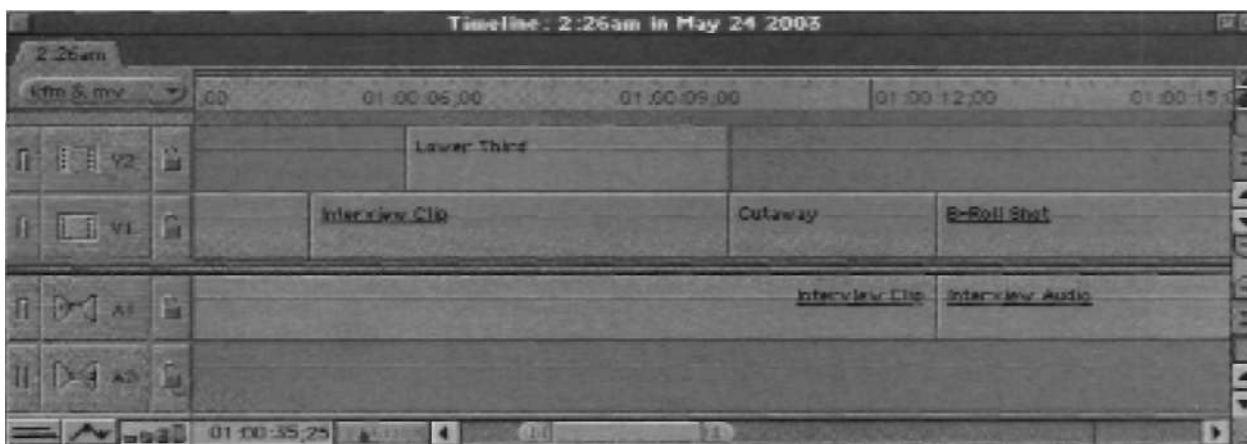


Картинка 8.75.
Большинство путешествующих масок используются с фоновыми элементами. Выберите спокойный однотонный фон, который не "заглушит" маску.

Комплексные Последовательности

Иногда вы можете применить какой-то определенный эффект к целой группе клипов. Положим, у вас есть титр из двух слов, которые находятся в разных клипах, и вы хотите свести их вместе. Или вы хотите применить два эффекта к одному клипу в четко заданном порядке. Для подобных ситуаций Final Cut Pro предлагает вам встраивать одну последовательность в другую. В простейшем случае - у вас есть интервью и субтитры, которые вам надо свести вместе, и одновременно смикшировать наплывом с другим клипом (**Картинка 8.76**). Этот случай - прекрасный пример того, как функция встраивания последовательности в последовательность может облегчить вам эту задачу.

При каких бы обстоятельствах вы ни производили встраивание, связь между последовательностями существует в две стороны. И если вы вдруг исправите грамматическую ошибку в клипе с субтитром, это исправление будет отображено на всех уровнях.



Картинка 8.76. Мы хотим одновременно смикшировать наплывом интервью и графику. Встроив их друг в друга (создав комплексную последовательность), мы можем работать с ними как с одним клипом.

Существует два способа создать комплексную последовательность:

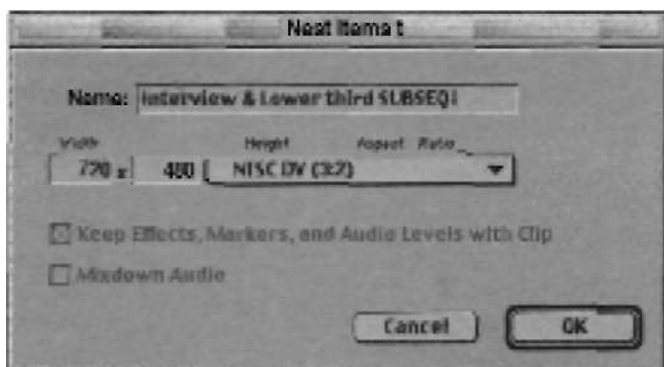
Перетяните Одну Последовательность В Другую

Вы можете отдельно смонтировать две последовательности, а потом просто перетянуть одну последовательность прямо из браузера прямо в другую - как будто это не последовательность, в простой клип. Но эта схема хороша, если вы планируете встраивание наперед. Например, в случае с интервью и титрами, который я только что привел, вы могли бы создать новую последовательность, наложив на интервью соответствующие титры, а потом перетащить целую последовательность из браузера на линейку мастер-последовательности как один клип и смонтировать ее наплывом с прилегающим клипом.

Используйте Команду Nest Items (Встроить)

Если вы не готовите комплексную последовательность заблаговременно, а принимаете такое решение по ходу работы (как чаще всего и случается), воспользуйтесь вторым методом - Командой Встроить (Nest Item(s)).

Выберите объекты, которые вы хотите встроить на линейке, после чего выберите команду Nest Item(s) из меню Sequence - или просто нажмите клавиши Option+C. Это откроет диалоговое окно Встроить (Nest Items) (**Картинка 8.77**)



Картинка 8.77. Диалоговое окно Nest Items позволяет вам задать новую последовательность, которую создаете.

Не забудьте сразу присвоить новой последовательности хорошее имя. Раз вы начинаете создавать комплексные последовательности, если вы не отнесетесь к этому серьезно, вы быстро запутаетесь. Называйте комплексные последовательности так, чтобы сразу было понятно, что в них содержится, а также, что они используются в мастер-последовательности.

После срабатывания диалогового окна будет создана новая последовательность с заменой клипов тут же, в последовательности. Новая последовательность будет помещена на самый низкий из доступных треков, как обычный клип, с той лишь разницей, что, если щелкнуть по ней мышью, то вы не увидите соответствующего клипа в окне Viewer, а тут же, на линейке (Timeline) за новой закладкой развернется выбранная встроенная последовательность (Если вы хотите открыть ее в окне Viewer - чтобы изменить настройки фильтра параметр движения - нажмите клавишу Enter или выберите команду Sequence in New Window (Последовательность В Новом Окне) в меню View).

КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

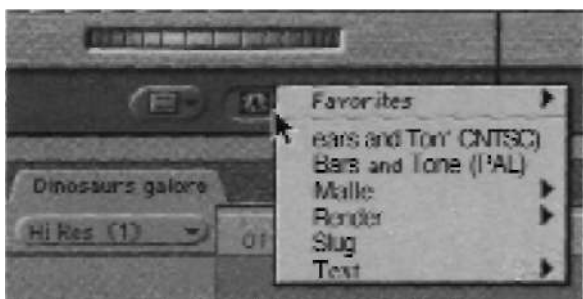
Последний тип эффектов относится к элементам, полностью созданным в вашем компьютере. Имеются в виду всевозможные титры, фоны, 3D-объекты (от статичного логотипа до полностью анимированного движущегося динозавра)...

В большинстве случаев вы будете импортировать эти элементы в Final Cut Pro из других приложений, но сначала я хотел бы сказать пару слов о том, что вы можете сами создать их, не выходя из Final Cut Pro.

Генераторы (Generators)

Final Cut Pro содержит группу эффектов под названием генераторы (generators). Это клипы, сгенерированные программой, которые можно использовать как любые другие клипы. К ним относятся титры, цветные маски, градиенты и шум. Вы можете заставить их летать по экрану с помощью органов управления движением (Motion Controls), искажать их и изменять их размер, добавлять косые тени. Вы можете добавлять фильтры, использовать их для создания комплексных последовательностей и изменять титры в соответствии с общей эстетикой вашего фильма.

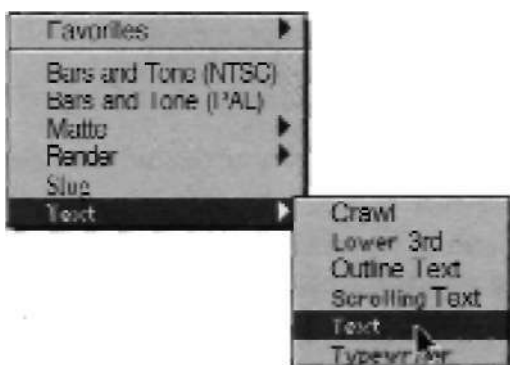
Генераторы находятся в окне Viewer. Вы можете выбрать тип клипа, который вы хотите создать, просто выбрав нужную опцию в меню Generators (Генераторы) (Картинка 8.78)



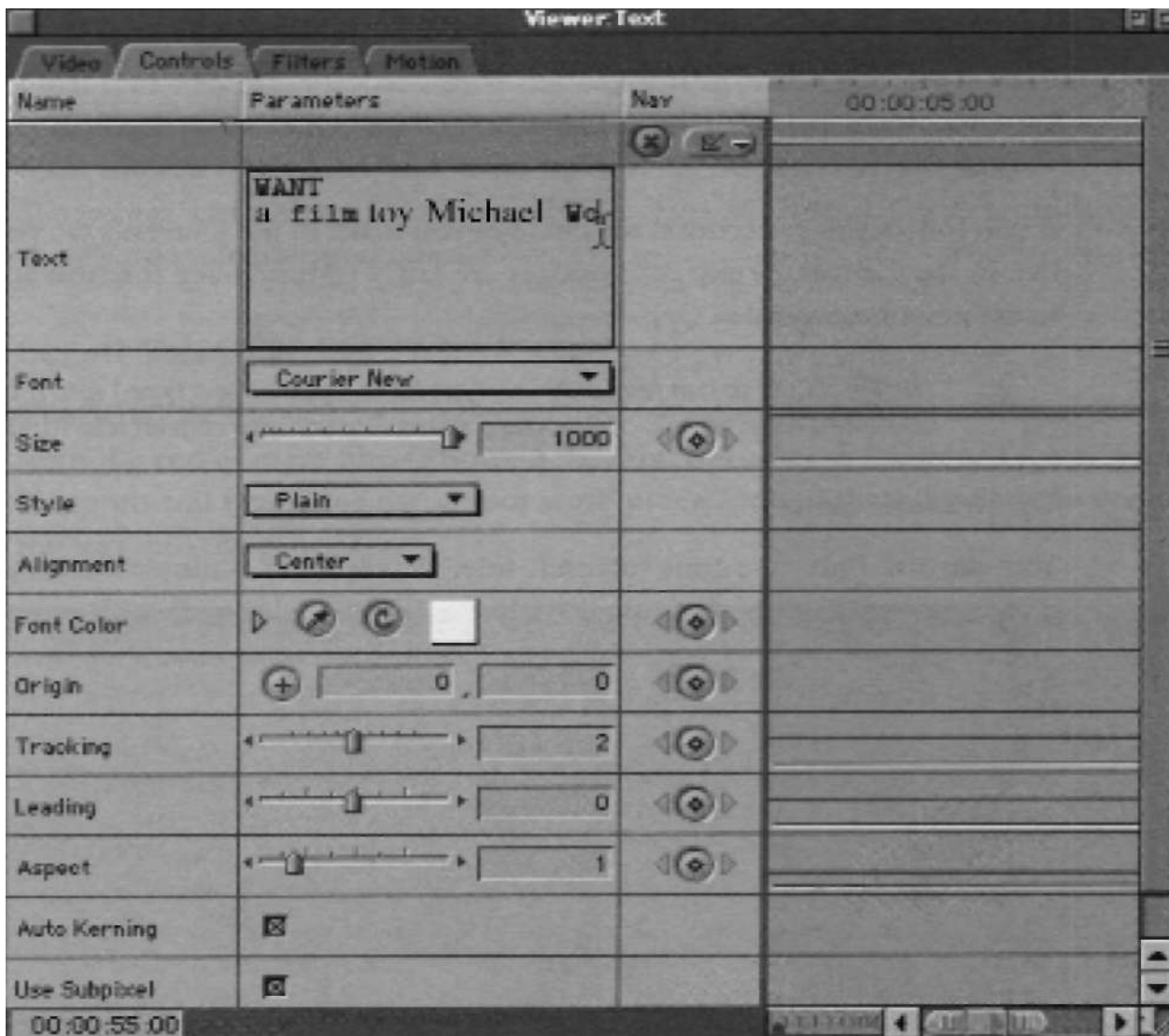
Картинка 8.78. Это меню в нижнем правом углу окна Viewer дает доступ ко всем генераторам Final Cut Pro.

Титры (Titles)

Когда вам необходимо создать базовые титры, попробуйте генераторы из категории Text (Текст) (Картинка 8.79). Когда вы выбираете что-либо в меню Generators (Генераторы), этот генератор открывается в окне Viewer за закладкой под названием Controls (Управление) (Картинка 8.80). Все параметры генераторов изменяются здесь.



Картинка 8.79. Final Cut Pro содержит несколько разных видов генераторов. Простейший из них - Text (Текст)



Картинка 8.80. Если у генератора есть изменяемые параметры, вы можете получить к ним доступ через таблицу за закладкой *Controls*.

Лучший способ использования текстового генератора - это поставить его на линейку до того, как вы вставите в него нужный текст и начнете изменять различные параметры. Таким образом вы можете наблюдать изменения, которые вы производите тут же, в окне Canvas. Вот так:

1. Выберите текстовый генератор из выпадающего меню.
2. Выставьте In- и Out-кадры в окнах Viewer и Canvas и произведите склейку, чтобы поместить генератор в последовательность.
3. Поместите воспроизводящий курсор где-нибудь в области титра.
4. Произведите двойной щелчок по генератору на линейке, чтобы открыть его в окне Viewer (Будьте внимательны! Если вы пропустите этот шаг, вы измените какой-то

другой клип)

5. Откройте таблицу за закладкой Controls и измените текст и настройки, чтобы добиться желаемого титра.

Если вы выполните все эти шаги, все изменения, которые вы применяете к клипу, будут тут же отражаться в окне Canvas.

ПОДСКАЗКА: *Final Cut Pro читает только шрифты True Type. Если вам нужно применить шрифт, который сейчас находится в формате Type1, поищите бесплатную программу, которая переконвертирует этот шрифт в True Type.*

Пользуйтесь Читабельными Шрифтами

Вы можете пользоваться только одним шрифтом для каждого отдельного титра. Если вы хотите в рамках одного титра использовать несколько шрифтов, создайте несколько генераторов. Желателен также толстый шрифт. Помните, что в видео реализована черезстрочная развертка и если вы выберете шрифт, состоящий из тонких горизонтальных линий, он будет мерцать при воспроизведении в видеоформате.

ЧЕРЕЗСТРОЧНАЯ РАЗВЕРТКА - Видеоизображение состоит из сотен горизонтальных ТВ-линий. Телевидение передает информацию, разбивая эти линии на два поля. Верхнее поле содержит нечетные ТВ-линии (1,3,5 и т.д...), нижнее поле состоит из четных ТВ-линий (2,4,6 и т.п...). В время воспроизведения эти поля чередуются между собой, что и создает эффект непрерывности движения. Это и называется чересстрочной разверткой.

Вообще, шрифты семейства sans serif являются наилучшими для титров, так как в них нет крошечных орнаментов (serif), которые характерны для семейства шрифтов serif. Также неплохо использовать шрифты больших размеров. Шрифты меньше 30 с трудом читаются с экрана. Я предпочитаю что-то между 36 и 96.

Генераторы Final Cut Pro страдают от нерановмерного форматирования текста.

Возможно, в связи с этим, вам понадобится установить параметр tracking (расстояние между буквами) на 1 или 2. Еще одна проблема насчет форматирования, что ползунок параметра Tracking активен только тогда, когда в поле Kerning стоит галочка. Не забывайте это.

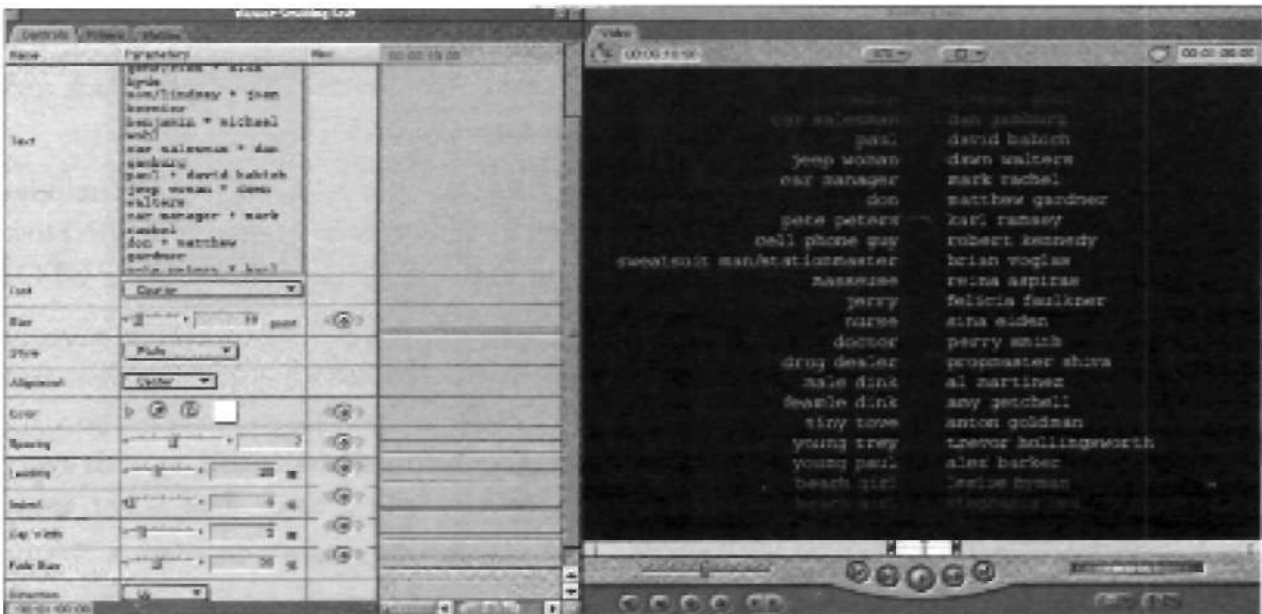
Я рекомендую изменять также цвет шрифта. Ясный 100-процентный белый на видеомониторе смотрится очень резко, а на некоторых телевизорах может вызвать даже искажения. Если вам нужен нормальный белый титр, выставьте это значение на 90%. Вы получите нормальный белый цвет без искажений.

Другие Текстовые Генераторы (Text Generators)

Final Cut Pro имеет несколько дополнительных текстовых генераторов для более узких целей. Генератор Lower Third (Субтитр) - быстрый и удобный способ подложить субтитры или подписать участников вашего интервью. Генератор Typewriter (Печатная Машинка) эффект набора текста на печатной машинке (к сожалению, в него не встроен соответствующий звук)

Движение Титров По Экрану

Генератор Scrolling Text (Движущийся Текст) - идеальный вариант для создания движущихся титров, особенно в начале и в конце фильма (**Картинка 8.81**). Вы можете вводить сколько угодно текста. Я рекомендую набрать список в вашем текстовом редакторе, а потом просто вставить его через буфер обмена.



Картинка 8.81. Генератор Scrolling Text (Движущийся Текст) создает титры, неотъемлемые в каждом фильме. Значок звездочки (*) - это секретное послание, которое сообщает Final Cut Pro, что между данными словами надо поставить пробел, а сами слова развести в две разные колонки текста. распознается только первая звездочка.

Для этого генератора можно установить несколько специальных настроек.

Границы Появления и Ухода

Хотите установить участки вверху и снизу экрана, в которые/из которых будут уходить/появляться титры? Воспользуйтесь ползунком Fade Size.

Ширина Пробела (Gap Width)

А этот ползунок совершенно бесполезный, если вы не знаете его секрета (в инструкции вы его не найдете). Если вы поставите звездочку в каждой строке текста, Final Cut Pro распознает этот символ как запрос добавить пробел в том месте строки. Параметр Ширина Пробела (Gap Width) контролирует ширину этого пробела. Эта функция особенно полезна для разведения текста, на две колонки, что очень часто встречается в финальных титрах.

Чтобы создать эти колонки напечатайте текст первой строки первой колонки, поставьте затем звездочку, после чего введите текст для первой строки второй колонки. Вводите, таким образом, каждую строку текста (См. картинку 8.81)

Создайте Цветные Маски (Color Mattes)

Final Cut Pro может генерировать цветные поля. В то время как эта возможность может сразу не впечатлять, вы потом удивитесь, как часто вы будете в ней нуждаться. Во-первых, в конце фильма, когда главный герой отправляется на небеса, вы можете захотеть увести кадр не в черное, а в белое. Или вы захотите черные титры на оранжевом фоне для большого фильма про Хэллоуин.

К тому же, инструменты Crop и Matte могут превратить любой клип в индивидуальную маску. Это касается и генераторов. Нужны два маленьких голубых бриллианта под корпоративным логотипом вашей компании? Как насчет крошечного овала, который пролетит через весь кадр, подобно НЛО? Самый распространенный клип-генератор - это простая цветная маска (simple color matte). По умолчанию, он серый на 20 процентов. Так что единственный параметр, который вы можете изменять в таблице за закладкой Controls - это цвет (Color). Но помните, что так же как и с любым другим параметром, вы можете изменять значение во времени. Так что ваше НЛО может переливаться всеми цветами радуги, пока перелетит из одного конца экрана в другой. Также как в случае и с любым другим клипом, вы можете изменять показатель непрозрачности генератора, добавлять косую тень (drop shadow) или применять любые фильтры.

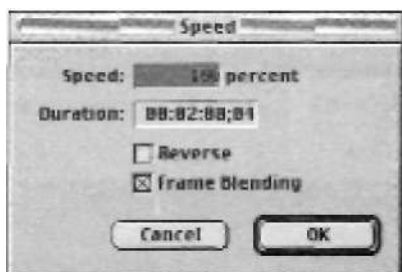
Что хорошо насчет белой цветной маски (white color matte), это то, что вы можете сводить ее с другими клипами с помощью композитных режимов (composite modes). Если вы примените белую маску (white matte) к изображению и поэкспериментируете с непрозрачностью (opacity) и композитным режимом (composite mode), вы можете сделать изображение мягче и ярче, создав специфический "туман", который очень хорошо подходит к flashback-эпизодам. Кроме того, вы можете создать хороший светлый фон для темного титра. Попробуйте поработать с такими параметрами как Soft Light (Мягкий Свет), Overlay (Оверлей), or Add (Добавить).

Ре-генерация (Regeneration)

Также как и с фильтрами и путями движения, вы можете сохранять генераторы в вашей папке Favorites (Любимые). В первую очередь я рекомендую создать белую цветную маску и добавить ее в этот список.

Таким образом, у вас всегда будет быстрый доступ к ней в разделе Favorites меню Generators (**Картинка 8.82**). После того, как вы определитесь, какие генераторы используются чаще всего, вы сможете и их добавить в Избранные.

Чтобы сделать это, откройте генератор и установите в нем нужные вам параметры (в этом случае, мы выставляем базовую цветную маску на белое (White)). Затем, выберите функцию Make Favorite Effect (Сделать Эффект Избранным) в меню Modify. Если захотите переименовать ее, зайдите в таблицу за закладкой Effects в браузере (**Картинка 8.83.**)



Картинка 8.82. Если вы сохраняете генератор как избранный, он будет отображаться в подменю меню Generators (Генераторы).



Картинка 8.83. Сохраненные таким образом генераторы могут быть также найдены в папке Избранные (Favorites), где их можно как угодно редактировать.

Градиенты (Gradients)

Градиент - это просто цветная маска, которая использует два цвета вместо одного. Выберите цвета в таблице за закладкой Controls, выставьте направление и форму градиента. Из градиентов получаются хорошие фона, хотя этот эффект сейчас и не в моде.

Если вам нужен фон для графика или даже диктора, который был снят на синем экране (или другом однородном фоне, который вы можете убрать), попробуйте такую технологию создания элегантного подвижного фона:

выставьте цвета градиента на два сходных тона одного цвета. Потом примените фильтр-искажение, такой как, например, Wave (Волна) или Whirlpool (Смерч). Это создаст легкое движение фона. Не нужно большого драматизма на этом поприще, так как фон начнет отвлекать внимание от диктора, - просто создайте небольшое движение, чтобы вдохнуть в кадр немного динамизма.

Пару слов о генераторе Slug (Черное)

Когда вы монтируете фильм, снятый на пленку, очень важно, чтобы длина видеоряда и фонограммы точно совпадала для поддержания синхронности. Поэтому если вы добавляете план, для которого еще нет фонограммы, вы заполняете пробел на другой пленке проклейкой. Генератор Slug (Черное) выполняет эту функцию в Final Cut Pro. Когда вы запускаете Final Cut Pro, экран окна Viewer черный, но это совсем не значит, что он пустой. В данный момент он отображает Slug (Черное). Это значит, что если вы хотите поставить своеобразную проклейку в последовательность, просто возьмите мышкой за экран окна Viewer и перетяните в окно Canvas, даже без загрузки клипа. Slug (Черное) состоит как из видео (черный экран), так и из аудио (тишина). Slug (Черное) также очень удобен, если вы хотите создать черную маску. Вместо того, чтобы параметр цвета в избранной цветной маске менять на черный, просто воспользуйтесь генератором Slug (Черное).

Импорт Файлов

В большинстве случаев, когда вы при монтаже используете элементы, сгенерированные компьютером, они созданы в каком-то другом приложении. Если это двумерная картинка, то она могла проходить обработку в Freehand или Illustrator (для векторной графики) или Photoshop (для растровой графики). Если это трехмерная графика (статичная или анимированная), вам придется иметь дело с импортом файлов, обработанных в Maya, Lightwave, или 3-D Studio Max. Final Cut Pro может воспринимать огромное множество форматов, но вот несколько подсказок, которые облегчат вам жизнь.

Импорт двумерных картинок в формате TIFF, PICT или TGA

Final Cut Pro не может переводить векторную графику в растровый формат. Это значит, что если вам присылают логотип в файле EPS, Final Cut Pro его не прочитает. Что делать? Откройте его в Photoshop'е и сохраните в формате TIFF. Это переведет векторную картинку в растровый формат.

Final Cut Pro может читать почти все растровые файлы, в том числе MP, JPEG, SGI, PNG, PSD, TIFF, PICT и TGA, равно как и некоторые специфичные форматы для Macintosh, такие как MacPaint и QuickTime Image. Однако, не все эти форматы сохраняют информацию об альфа-канале. Так как это делают такие форматы, как PICT, TIFF и TGA, любой из этих форматов идеален для использования в Final Cut Pro.

Импорт 3D-анимации

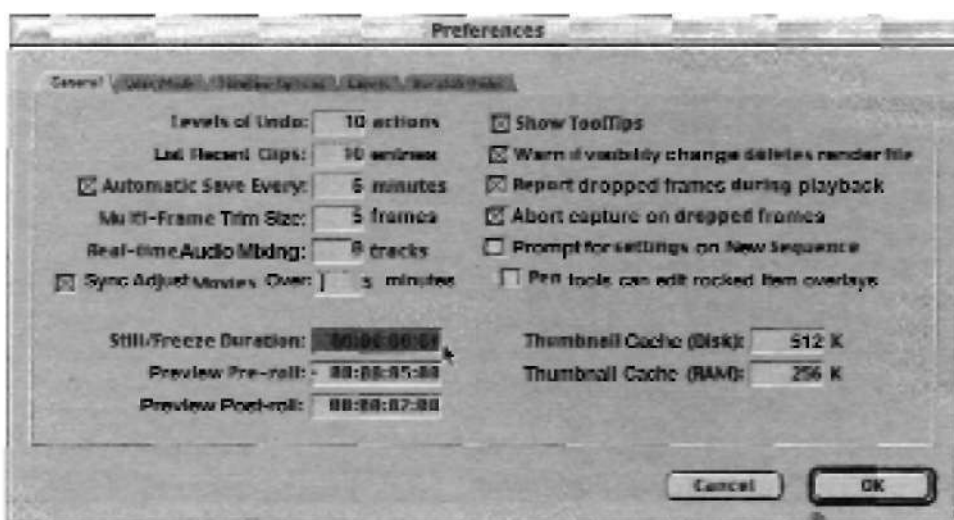
Если ваше 3D-приложение может на выходе создавать такие файлы, как QuickTime movie (*.mov), а большинство приложений это умеет, сохраняйте вашу работу именно в этом формате. Вы без проблем импортируете такой файл в Final Cut Pro. Просто не забудьте выставить анимационный кодек (Animation codec) на глубину цвета в 32 бита. Таким образом, альфа-канал (то, что отделяет вашего динозавра от фона) будет импортирован в Final Cut Pro вместе с файлом. Анимационный кодек (Animation codec) работает практически без потерь (если выставить его на наивысшее качество), поэтому во время процесса трансфера вы не будете терять данных.

Старайтесь не выводить ваш 3D-файл в формате DV, так как он сожмет файл перед тем, как он попадет в Final Cut Pro. И уничтожит информацию об альфа-канале. Когда вы положите его на линейку, вам придется его пересчитывать, перекомпрессировать, что приведет только к деградации изображения.

Используйте Серию Стоп-Кадров

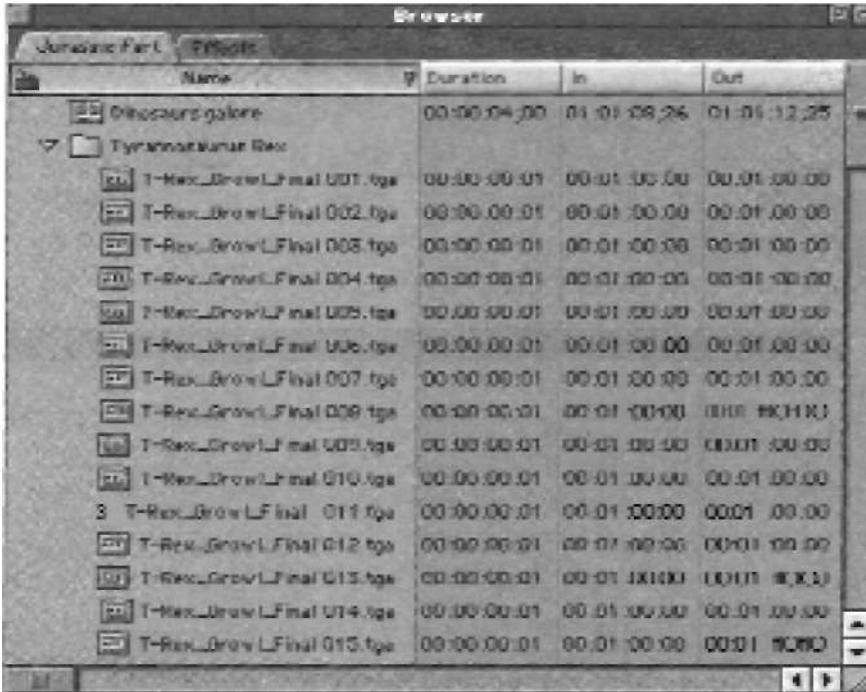
Если вы не можете экспортировать 3D-объект как QuickTime movie, единственный выход - экспортировать его как серию стоп-кадров. Стоп-кадры могут быть в любом из вышеперечисленных форматов. Так как Final Cut Pro не распознает автоматически серию стоп-кадров и не сольет их в один клип, вы можете достигнуть этого результата согласно со следующих инструкций.

1. Чтобы импортировать отдельные кадры вашей анимированной последовательности, сначала сведите параметр Still/Freeze Duration (Длительность Стоп-Кадра) до одного кадра (**Картинка 8.84**). Эта установка задает длительность каждого статичного и стоп-кадра, который вы импортируете.



Картинка 8.84. Измените настройку Still/Freeze Duration (Длительность Стоп-Кадра) до одного кадра.

2. Убедитесь, что ваша 3D-программа сохраняет все изображения в одну папку, и затем импортируйте эту папку в Final Cut Pro. Когда вы указываете Final Cut Pro импортировать папку, в браузере создается отдельная корзина, в которую помещает все содержимое папки (**Картинка 8.85**)



Картинка 8.85. Корзина содержит все картинки, из которых покадрово складывается ваша анимированная последовательность.

3. Перетяните эту папку прямо в окно Canvas. Final Cut Pro расположит изображения в последовательность одно за другим, автоматически воссоздав вашу анимацию (**Картинка 8.86**).

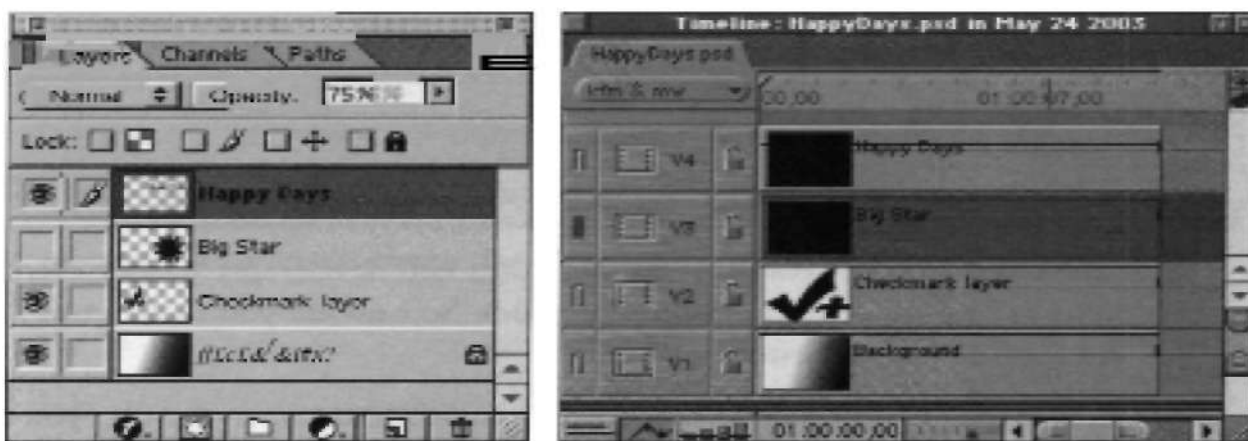


Картинка 8.86. Изображения на линейке в правильном порядке.

И все! Так как картинки находятся в другом формате, нежели ваше видео, вам придется все пересчитать перед тем, как вы сможете его воспроизвести - но в этом случае вы пересчитываете его как часть последовательности, так что все обойдется только одним рендерингом.

Импортирование Многослойных Файлов В Формате Phtoshop (*.PSD)

Когда вы создаете файл в Photoshop-е, данный формат позволяет содержать различные элементы изображения в различных слоях (layers). Когда вы импортируете многослойный файл формата Photoshop в Final Cut Pro, изображения раскладывается по разным трекам - каждый слой на отдельно треке, так что вы можете анимировать и манипулировать каждым слоем отдельно. Это одна из самых лучших эффект-функций в Final Cut Pro (Картинка 8.87)



Картинка 8.87. Слева вы видите Палитру Слоев (Layer palette) программы Photoshop. Справа - тот же самый файл, импортированный в Final Cut Pro.

И для достижения такого результата вам совсем ничего не надо делать. Любой PSD-документ, импортируемый в Final Cut Pro, будет восприниматься таким образом.

Как такое возможно?

Photoshop - это самый лучший инструмент манипулирования изображением и лучшее место для работы с графикой, которую вы собираетесь импортировать в Final Cut Pro. Например, вы можете создать таблицу с каждым элементом в отдельном слое. После импорта в Final Cut Pro вы можете работать с каждой колонкой отдельно, например, по очереди уводить их в черное. Или, скажем, вы хотите сделать титр, в котором каждая буква анимируется отдельно. Вы помещаете каждую букву в отдельный слой в Photoshop-е и осуществляете всю анимацию в Final Cut Pro.

Даже готовые картинки могут приобрести очень много хорошего после обработки в Photoshop-е перед последующей анимацией. Однажды я выполнял заказ по анимации ряда картин Марка Шагала. Сначала я импортировал изображения в Photoshop, где мне не составило труда разложить каждый элемент на отдельный слой. Потом я переместил этот многослойный файл в Final Cut Pro, где я применил все движения: я заставил овцу из работы "Я И Деревня" подмигивать, а в работе "Au-Dessus De La Ville" я заставил парочку летать в воздухе!

Final Cut Pro получает очень много полезной информации от Photoshop-а, такой как непрозрачность слоя, состояние слоя и даже информацию о композитном режиме того или иного слоя. Каждый элемент получает свой собственный трек и свой собственный альфа-канал в Final Cut Pro и получает информацию о прозрачности из Photoshop'a. Вы не можете импортировать текстовые слои, эффекты слоев или формы (Shapes), так что перед импортом файла эти слои необходимо перевести в растровую форму.

ОБМЕН ФАЙЛАМИ С ПРОГРАММОЙ AFTER EFFECTS

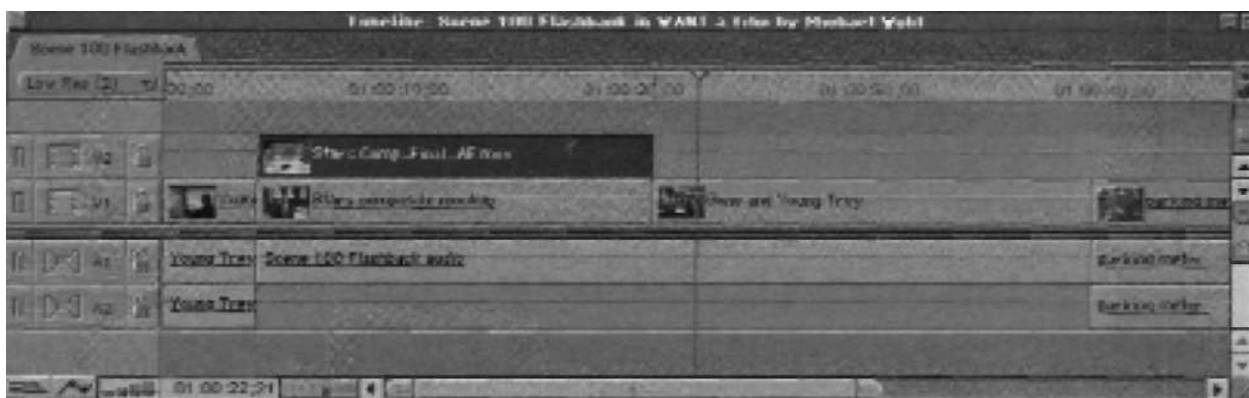
Хотя Final Cut Pro является моим окончательным выбором в плане программы для нелинейного монтажа, After Effects - инструмент номер один в области эффектов и компьютерной графики. Так как же обмениваться файлами для обработки между двумя этими программами?

After Effects поддерживает формат Quick Time. Это значит, что вы можете открывать файлы, захваченные в Final Cut Pro, прямо с диска в After Effects. Поэтому смело открывайте файлы в After Effects, применяйте сложные эффекты вроде рампинга или сверхсложного контроля с помощью ключевых кадров и экспортируйте результат в формате QuickTime movie (*.mov), чтобы потом загрузить файл обратно в Final Cut Pro.

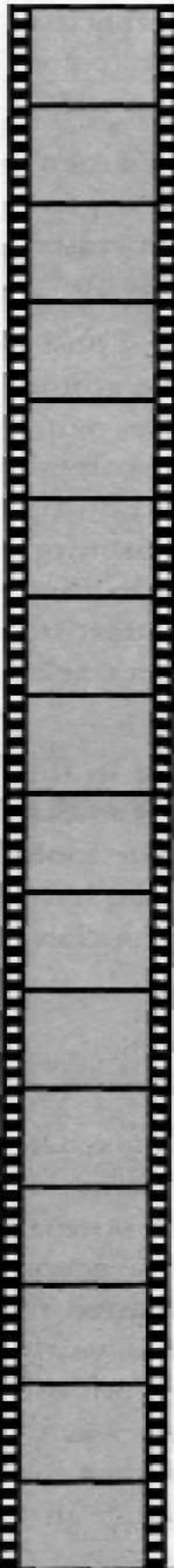
Если вы не собираетесь микшировать экспортируемый план наплывом, накладывать или комбинировать его с другими элементами в Final Cut Pro, можете смело зажимать его DV-компрессией, чтобы его можно было нормально воспроизводить в Final Cut Pro сразу после импорта. Однако, если экспортируемый из After Effects файл будет еще раз пересчитываться в Final Cut Pro, производите экспорт с кодеком Animation, как я описывал в разделе о 3D-объектах. Таким образом, вы избегнете ненужного пересчета и сохраните наилучшее качество.

Единственная проблема, которая может возникнуть при экспорте файла из After Effects, это то, что After Effects не будет подозревать о таймкод-треке, создаваемом Final Cut Pro при пакетном захвате (с тем, чтобы вы смогли экспортировать EDL или перезахватить материал позже). По этой причине, всегда сохраняйте оригинальный клип в Final Cut Pro каждый раз, когда ставите на линейку тот же клип, только

обработанный в After Effects (**Картинка 8.88**). Просто поставьте клип на трек над оригинальным клипом, так что во время воспроизведения вы будете видеть только обработанную версию.



Картинка 8.88. Поместите обработанный в After Effects клип прямо над оригиналом на линейке Final Cut Pro.



ИНТЕРВЬЮ: ПОЛ ХИРШ

Пол Хирш известен благодаря своему "Оскару", полученному за монтаж "Звездных войн", но это далеко не все. Его карьера превзошла все, о чем мечтает каждый монтажер. Он работал с Брайном ДеПалмой на десяти фильмах, включая "Кэрри", "Погаснуть" и "Миссия невыполнима". Он монтировал такие стилистически разнообразные фильмы как "Выходной", "Стальные магнолии", "Империя наносит ответный удар" Ферриса Бюллера и "Падение" Джоеля Шумахера. Как раз перед нашим интервью он закончил монтаж комедии Эдди Мерфи "Плутто Нэш".

Майкл Воль: Опишите, пожалуйста, весь свой рабочий процесс - от чернового до чистового монтажа.

*Пол Хириш: Ну, вообще это похоже на собирание мозаики из смальты. У тебя есть эскиз, по которому ты начинаешь работать, но ты настолько углубляешься в складывание мозаики, что не замечаешь целой картины. И поэтому когда отходишь на пару шагов назад и смотришь на все целиком, то невольно говоришь: "Боже, до чего близки вон те глаза" или "Этот нос слишком большой", или "Вон та женщина, что стоит слева от дерева, она должна стоять справа от дерева", что-то в этом роде. И только посмотрев на все сразу, понимаешь, что нужно исправить. Это комбинация отхода назад, чтобы окинуть взглядом целое и углубления в детали. **Что за последнее время поменялось в монтаже? Не только с точки зрения технологии, а вообще, в целом?***

Раньше, когда вы работали с пленкой, продюсеры и заказчики не особенно стремились в монтажную комнату. Монтажные раньше были для них мрачным местом. Но после того, как поменялась технология, в монтажных комнатах можно все чаще и чаще встретить продюсеров. В тоже время, я полагаю, у этих ребят всегда было плохо с терпением, и очень немногие из них выжидали в монтажной, дожидаясь, пока вы переклеите пленку, чтобы внести и показать ту или иную поправку в пленке. Но теперь электронный монтаж настолько быстр, что все изменения происходят прямо на глазах у заказчика. Поэтому, процесс стал как бы более управляем, чем он был до этого.

Отличаются ли проблемы в монтаже в различных жанрах, таких как комедия, драма и экшн?

*Проблемы везде одинаковы. Вы должны сделать начало, середину и конец. Вы должны применить эффективные переходы. Комичные, драматичные - в зависимости от задачи. У вас везде проблемы с ритмом. У вас везде будут проблемы с четкостью изложения. У вас везде будут проблемы с игрой актеров. **Вы какие-то из этих проблем для себя выделяете?***

Работать должно все, и работать нормально. В беретесь за проблемы по очереди и стараетесь решить все. Моя жена однажды меня спросила: "Ты можешь сказать мне, смонтирована ли картина хорошо?". Я ответил: "Дорогая, иногда самым большим моим вкладом в фильм бывает то, что я выбрасываю какую-то сцену. Выбрасываю ее - и все идет как по маслу - вот все, что нужно. Поэтому как тут скажешь, что было сделано?". Если работа сделана хорошо, картина смотрится так, будто с ней ничего не делали. И когда ты смотришь на нее в конце, ты боролся месяцами, стараясь вылизать все как можно чище, чистил все переходы и тому подобное, и теперь, когда ты закончил, все смотрят и говорят: "Да, это - то, что надо".

ГЛАВА ДЕВЯТАЯ.

ЦИФРОВОЕ БУДУЩЕЕ.

Не знаю, как вы, а мне лично уже до боли надоел выбор фильмов в местных кинотеатрах. По ходу того, как все большие и большие компании поглощают небольшие киностудии, выпускаемая ими продукция скатывается все дальше и дальше в пучину дремучего консерватизма. Вот то скудное меню, которым нас сегодня насильно кормит Голливуд:

- Посредственные комедии телевизионного качества, которые стоят, в основном на зрелищных трюках и пошлых шутках, вызывающих физиологический смех аудитории.
- Мелкие романтические комедии, замешанные на половых стереотипах поведения, воспевающих беспомощность любви.
- Экшн-комедии тупого насилия с бородатыми приколами, вводящие зрителей в состояние первобытного упоения кровью.

Сценарии коммерческих фильмов пишутся уже не сценаристом, а комитетом (даже если этот комитет состоит из сценариста, режиссера и продюсера). Чем дальше, тем эти комитеты разрастаются и тупеют, пуская по боку прекрасные правила рассказа истории Джо Кемпбэлла. Вместо того, чтобы черпать вдохновение в мифе и характере, творчество начинается с детального анализа статистики и социологических исследований с целью выявления сценарного секрета, принесшего кассу очередному тупому хиту.

И, вместо свежих голосов, которые рассказывали бы нам свежие истории, кинематографический мейнстрим все больше становится похожим на порнографию. Сюжет - всего лишь стандартный полуфабрикат, связующий "денежные" сцены насилия (для мужчин) или романтики (для женщин). Схемы, которые методично разбивают сердца и разносят вдребезги автомобили, отполированы точно рассчитанными хитовыми репликами, с умным цинизмом произносимыми звездами этого сезона. Подспудный контекст? Фильмы - это сахарные леденцы. Они тают во рту и портят вам ужин.

ЕСЛИ ВАМ НЕ НРАВЯТСЯ ТАКИЕ ФИЛЬМЫ, ИДИТЕ И СНИМАЙТЕ СВОЕ КИНО

И это все? Это тот пик, на который взлетел кинематограф за столетие технологической, культурной и эстетической революции? Так быть не должно! На самом деле, по всему миру снимаются тысячи независимых фильмов, лишенных цинизма и кризиса воображения, поразившего большинство киностудий. Есть один приятный момент и, я надеюсь, вы поняли его по ходу чтения этой книги, - а именно: КТО угодно может снять фильм (кто угодно, у кого есть относительно недорогое оборудование). DV-камера, компьютер и Final Cut Pro - вот все, что вам нужно для того, чтобы делать фильмы равные или даже лучше голливудских десятиmillionных проектов.

НАДЕЖДА ИЗ ИНТЕРНЕТА

Современное кинопроизводство насыщено глубокой иронией. В то время как себестоимость фильма дешевеет, бюджеты растут. Участие звезд, декорации и спецэффекты, конечно же, стоят денег, но больше всего затрат идет на рыночное продвижение фильма.. Так как снимается все больше и больше фильмов, на то, чтобы выделить тот или иной фильм из общего потока, чтобы о нем услышали зрители, идет все больше и больше денег.

Если на производство и продажу вашего фильма затрачено 40 миллионов долларов, вам нужно продать около 5 миллионов билетов по \$8.50 каждый, чтобы принести прибыль. Вот почему студия пытается максимально сэкономить бюджет при разработке сметы фильма. Но недавно появилась новая надежда. Интернет дает возможность продавать фильмы для узкой аудитории. Если ваш фильм стоит 50 тысяч, вам надо продать лишь 6 000 билетов, чтобы покрыть расходы и получить прибыль. Найти 6000 человек, которые захотят заплатить за просмотр вашего фильма гораздо проще, чем найти 5 миллионов зрителей.

РЫНОК В ИНТЕРНЕТЕ

Я не собираюсь учить вас, как продать фильм через Интернет, - этому вопросу посвящено множество сайтов и книг. Хочу лишь сказать, что за последний год сайт моей студии Bare Witness Productions посетило около 20 000 человек. И это при том, что мы не давали почти никакой рекламы, кроме рассылки фильмов по фестивалям. Продать фильм через Интернет довольно просто, если у вашего фильма есть конкретная целевая аудитория. Например, если вы делаете фильм про нарушение прав человека афганским правительством Талибан, вы можете найти зрителей на сайте, посвященном Талибану, или правам человека. В крайнем случае, вы можете получить список адресов для рассылки у одного из организаторов сайта. Если ваш проект ориентирован на более широкую аудиторию, сразу найти конкретные места большого скопления потенциальных зрителей будет труднее, но вы можете поместить трейлер своего фильма на сайте, посвященном независимому кино, такому как Atom Films, Filmfilm или Eveo. В интернете вы можете найти множество ресурсов по независимому кинопроизводству и в частности по маркетингу и дистрибуции (См. список веб-адресов в приложении)

***ПОДСКАЗКА:** Не забывайте о том, что однажды сказал режиссер Рождер Кормен насчет маркетинга: Даже самая дорогая рекламная кампания удержит зрителей в креслах максимум в течение одних выходных. После того, если люди не посоветуют своим друзьям и знакомым посмотреть фильм, вы умрете, как собака. Другими словами - хороший фильм - лучшая маркетинговая стратегия.*

Со столь минимальными усилиями вы потенциально сможете донести свой фильм до самых широких слоев вашей аудитории. Совместите это с традиционным маркетингом (прямая рассылка и реклама в газетах и журналах), насколько вы это себе можете позволить, и вы, думаю, сможете убедить пару тысяч человек, что ваш фильм стоит посмотреть. Все, что вам после этого остается - это надеяться, что фильм понравится зрителям. Если вы увидите, что фильм понравился, можете смело заказывать тур по кинотеатрам в нескольких городах. Ведь вместо того, чтобы традиционно отдавать фильм в руки какого-нибудь дистрибьютора (компания, которая закупает права на фильм, прокатывает его в кинотеатрах, а производителю выплачивает определенный процент от сборов), независимые продюсеры часто арендуют кинотеатр и представляют фильм прямо публике (таким образом, забирая себе большую часть сборов).

ДИСТРИБЬЮЦИЯ ФИЛЬМОВ В ИНТЕРНЕТ (ВЕБ-КИНО)

Все идет к тому, что фильмы в основном будут распространяться через Интернет. Конечно, этого еще не произошло, но я уверен, что это только дело времени. Я не хочу вселять в вас розовые надежды насчет Интернет-перспектив, но веб-доставка ваших фильмов - это одно из лучших средств, с помощью которого вы сможете найти достаточно зрителей для вашего фильма. Допустим, что только 15000 человек из 6-миллиардного населения земли интересуются культурным наследием индейцев майя. Две трети из них вы наверняка сможете найти в сети Интернет. Если вы сможете продать им право на реальный просмотр вашего последнего фильма, "Раскопки в Ицтакихуатле", в режиме онлайн, 25 тысяч долларов, вложенные в съемки этого фильма, могут оказаться неплохой инвестицией. В конце концов, на фильмах можно заработать неплохое состояние, даже не снимая рекламные ролики для теннисного снаряжения или косметики.

Конечно, для того, чтобы эта мечта стала реальностью, наука должна пройти довольно долгий путь. По крайней мере, никто всерьез не будет воспринимать веб-видео серьезно, пока не появится реальная возможность просмотра видео в реальном времени в качестве не ниже телевизионного. Кроме того, перед вами встанет проблема пробиться к зрителю через море информации. Вам надо будет разработать эффективную, ненавязчивую, индивидуально ориентированную маркетинговую стратегию, чтобы быть уверенным, что вашим фанатам майя не придется "лопатить" кучу ненужной информации, чтобы добраться до вашего сайта.

Успех фильмов, ориентированных на более широкую аудиторию, будет больше зависеть от отзывов всевозможных критиков, кураторов и зрителей, опубликованных на различных обзорных сайтах и в других местах, где зритель может отделить зерна от плевел.

Веб-видео Сегодня

Но даже оставив на некоторое время мечты и спустившись на землю, я не нахожу ни одного аргумента против того, чтобы вывесить ваш фильм в Интернет уже сегодня. Вашу работу увидят (в основном, искушенная урбанизированная публика). В крайнем случае, вы сможете увидеть, вызывает ли ваш фильм какой-либо отклик. Если вы сняли информационный или образовательный фильм, он будет добавлен в информационную сокровищницу по данному вопросу. Вы, таким образом, включитесь в дискуссию по этому вопросу.

И благодаря универсальной природе фильма, вы представите свои взгляды в наиболее убедительной форме.

Не рассчитывайте на баснословную прибыль от продажи своего видео в Интернете. Теперешнее качество сетевого видео пока что не стоит платы в восемь долларов за просмотр. Но присутствие в сети может привлечь к вашему видео реального дистрибьютора, который согласится купить права на дистрибьюцию фильма по традиционным каналам.

Экспорт Видео Для Веба

Что нужно сделать, чтобы поместить видео в Интернет?

Не так уж много! Конвертировать ваш фильм для показа в Интернете очень просто. И если вы уже имеете свой сайт, поместить видеоролик на страницу рядом с обычной графикой труда не составит. А если у вас нет своего сайта, многие сайты с удовольствием разместят его у себя.

DV - это высококомпрессированный формат, но, несмотря на это, он еще слишком громоздок для показа в режиме онлайн. Поток несжатого видео составляет около 27 МБ/сек, в то время как для DV этот показатель равен приблизительно 3,6 МБ/сек. А для того, чтобы пускать видео по Интернету с нормальной скоростью, необходим поток от 10 до 50 КБ/сек. как вы понимаете, это во много раз меньше, чем DV!

Войны Форматов

Как выбрать лучший формат, размер файла и тип компрессии для вашего веб-видео? В этом вопросе столько нюансов, что я могу позволить себе остановиться лишь на некоторых из них (большинство книг и веб-ресурсов, указанных в приложении, отвечают именно на эти три вопроса). Однако, вот некоторые советы, которые помогут конструктивно решить эту проблему.

На данный момент существуют три основных формата компрессии видеосигнала, которые, естественно, жестко конкурируют между собой: RealPlayer, Windows Media Format и QuickTime. В большинстве случаев неважно, каким форматом вы пользуетесь. Все три работают с нормальным качеством, все три нормально отображаются на большинстве компьютеров, присоединенных к Интернет, все три удобны при хостинге.

Независимо от того, какой формат вы решите использовать для работы, я могу посоветовать вам программу, которая создает эти компрессированные файлы: это Cleaner производства Media 100 (я не знаю, почему эта программа названа Cleaner (Очиститель), так как она наоборот - пачкает ваше прекрасное изображение).

В комплекте поставки Final Cut Pro находится лимит-версия Cleaner под названием Cleaner EZ, поэтому, покупая Final Cut Pro, вы автоматически покупаете и Cleaner. Одно из главных ограничений этой программы в том, что она "зажимает" файлы только в формат QuickTime.

Однако, должен заметить, что сам я предпочитаю именно этот формат. Он довольно универсален, так как вы можете оптимизировать степень компрессии для видео и для аудио отдельно, и, самое главное, он обладает хорошими интерактивными возможностями, но об этом чуть позже.

Вы можете создавать и экспортировать готовое веб-видео в формате QuickTime прямо из экспортного меню (Export) Final Cut Pro, но я рекомендую использовать для этих целей Cleaner. Этот пакет обладает дюжиной опций и функций оптимизации, которые позволяют создавать очень небольшие клипы с превосходным качеством.

Cleaner может компрессировать видео в любые форматы, а также производить перекодировку между разными форматами. Я думаю, что в течение ближайших нескольких лет война форматов перейдет в более мирную фазу. Поэтому я не рекомендую привязываться к какому-то одному формату. Ознакомьтесь с основными принципами компрессирования, чтобы научиться создавать хорошие видеоклипы для веба и пользоваться любым форматом в любое время.

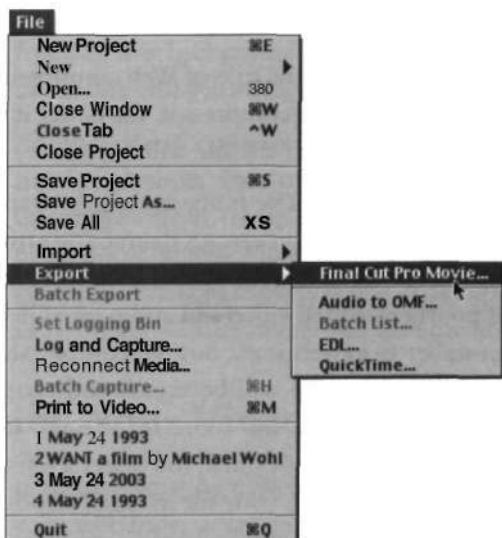
Экспортируйте Фильм-Ссылку

Чтобы пользоваться Cleaner-ом для финальной последовательности в Final Cut Pro, нужно знать один маленький секрет. Cleaner работает только с одним клипом, а ваша финальная последовательность может включать в себя сотни маленьких клипов, расположенных в нужном порядке и соотнесенных друг с другом во времени. Чтобы конвертировать вашу последовательность в веб-фильм, вам надо экспортировать целый файл, в котором будет содержаться весь фильм.

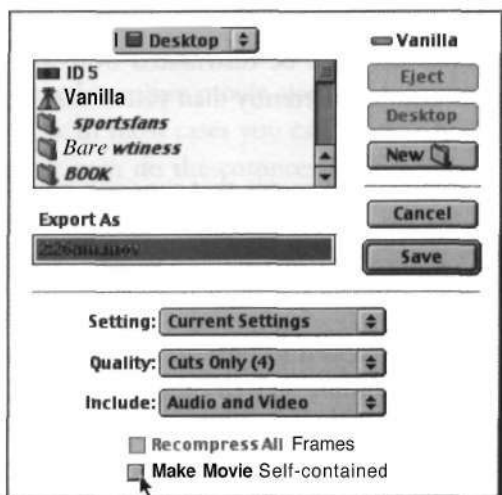
Но если вы выгрузите новый клип, содержащий всю нужную информацию, файл может получиться просто гигантский. Даже если ваш фильм длится 15 минут, на его экспорт уйдет прилично времени, а размер конечного файла будет около 3 гигабайт! Чтобы преодолеть эту проблему, Final Cut Pro предоставляет вам возможность экспортировать так называемый фильм-ссылку. Этот файл содержит только указания на нужные участки исходников. Сам по себе этот файл очень маленький, но этого достаточно, чтобы Cleaner справился с этой задачей.

К сожалению, этот секрет почти нигде не описан. Чтобы экспортировать фильм-ссылку, вы должны выбрать функцию Final Cut Pro Movie из подменю Export (**Картинка 9.1**) Потом, когда появится диалоговое окно, снимите галочку с позиции Make Movie Self-Contained (Сделать Самодостаточный Фильм) (**Картинка 9.2**).

Снимая эту галочку, вы дадите Final Cut Pro указание создать фильм-ссылку вместо полноценного фильма, содержащего всю видео и аудиоинформацию последовательности.



Картинка 9.1. Чтобы создать фильм-ссылку, вы должны экспортировать клип Final Cut Pro (а не QuickTime movie).



Картинка 9.2. Снимите галочку Make Movie Self-Contained. Созданному фильму потребуются клипы-исходники, на которые он ссылается.

Фильм-ссылка не содержит никакой аудио- или видеoinформации фильма — именно поэтому его размер такой маленький. Он просто состоит из набора ссылок на исходные клипы, поэтому будьте осторожны и не уничтожьте ненароком какой-нибудь из исходных клипов. Если хоть один исходный клип будет отсутствовать, фильм-ссылка воспроизводиться не будет и Cleaner не сможет его использовать.

Мусор На Входе - Мусор На Выходе

Эта аксиома - один из первейших принципов веб-компрессии. Чем лучше качество видео- и аудиоисходника, тем лучше оно будет после компрессии. И файл будет меньше. К сожалению, даже самое лучшее веб-видео выглядит ужасно. Размер кадра крошечный, частота воспроизведения снижается с 30 до 15 или 10 кадров в секунду, компрессия создает отвлекающие артефакты, такие как блоки или видеошум, снижается качество звука. Однако, если вы загрузите в Cleaner плохо освещенный, плохо снятый и плохо записанный фильм, на выходе вы получите еще больший мусор. Кроме того, это затруднит работу алгоритма компрессии и файл получится гораздо больше. А это значит, что его надо будет дольше закачивать и он будет занимать больше места на диске сервера. Чем выше качество оригинала, тем больше шансов у компрессора выдать на выходе качественный фильм в файле небольшого размера.

Учитывайте Особенности Веб

Если вы знаете, что данный фильм будет распространяться по Интернету, вы должны монтировать с учетом этого, а не так, как для телевидения или для показа в кинотеатре.

Например, если конечным результатом будет фильм, который будет воспроизводиться в браузере на экране размером в почтовую марку, то лучше избегать общих планов. Детали общих планов будут очень маленькими или совсем потеряются на экране. Используйте больше крупных планов для веб-видео.

Так как частота кадров уменьшается до 10-15 в секунду, поэтому динамичный монтаж может воспроизводиться неправильно, так как видео сжато. Чтобы снизить частоту кадров, выбрасывается половина, а то и две трети кадров. Если вы будете использовать планы короче одной секунды, четкость склеек будет полностью утеряна, что выльется в грязную смешанную картинку. Или видеосклейки просто не будут синхронно соответствовать звуку.

Также, при столь сниженной частоте кадров, отвратительно будут смотреться и короткие перекрестные наплывы. Если у вас наплыв длится 5 кадров, а вы воспроизводите его на частоте 10 кадров в секунду из пяти кадров наплыва вы увидите только один. Вы просто получите два частично смешанных кадра без гладкого перехода как такового - и это будет смотреться просто как ошибка монтажа. Это относится к любому короткому переходу.

Даже снимать фильм нужно с учетом возможности показа фильма в Интернете. Компрессия очень плохо обходится с перегруженным фоном, поэтому если вы снимаете интервью на фоне волнующегося пшеничного поля или озера, или на фоне загруженной транспортом дороги, при компрессии вы получите либо большую мерцающую кашу вместо фона, либо файл будет очень большой, либо то и другое.

Другая вещь, которой не переносит компрессия - это движение камеры, особенно наездов/отъездов и съемок с рук. Алгоритм компрессии экономит место на диске отчасти просто не обновляя пикселы, которые остаются неизменными от кадра к кадру; вместо того, чтобы еще раз показывать тот же пиксел, алгоритм компрессии говорит "Показать то же, что и в прошлый раз". Но когда камера движется, с каждым новым кадром меняется почти каждый пиксел, что увеличивает размер вашего фильма. Или, если вы будете настаивать на маленьком размере файла, алгоритм компрессии просто превратит такие пикселы в видеошум, когда он будет не в состоянии "зажать" фильм до нужных размеров.

Хостинг Вашего Видео

Если вы сами себе вебмастер, вы можете сами встроить клип в веб-страницу или создать ссылку, чтобы клип открывался с помощью того или иного приложения, например Windows Media Player. В зависимости от HTML-авторинг-программы, эта процедура почти не отличается от процесса встраивания обычной графики в формате JPEG.

Если у вас нет своего сайта, вы можете выслать фильм на какой-нибудь популярный сайт с онлайн-видео, такой как ifilm, администратор которого сам обо всем позаботится. В большинстве случаев от вас просто требуется выслать DV-кассету почтой, а администратор сам сожмет ваше видео (со всеми вытекающими отсюда последствиями). Кроме того, не забывайте, что, так как собственное видео - все равно что собственный ребенок. Так что в то время, как вы запросто смогли потратить целую ночь на эксперименты по оптимизации компрессии, чтобы добиться наилучшего результата, большинство киносайтов зажимают сотни фильмов в день. Ваш фильм, скорее всего, просто попадет на конвейер и никто уж тем более не будет с ним возиться всю ночь. Некоторые фильмы оценивают ваш фильм перед тем, как предоставить ему хостинг на своем сайте и могут отказать в хостинге, если фильм не понравится или если фильм не будет соответствовать тематике или стилистике сайта. Некоторые сайты хостят фильмы на конкретную тематику (кроме незаконной порнографии). Быстрый поиск в Интернете по запросу "веб-кино" (web cinema) или "виртуальные кинотеатры" (virtual theaters) предоставит вам множество мест, где примут ваш фильм - в большинстве случаев бесплатно.

Например, на ifilm не только примут ваш фильм, но, к тому же, любой посетитель сайта сможет выставить ему свою оценку и ifilm налево и направо рассказывает истории, как безвестные режиссеры, выставив свой фильм на сайте, успешно продавали их и получали контракты на сценарии и работу на телевидении или в рекламе. Некоторые даже получали контракты на съемки.

Чем Хорош Веб?

Наибольшая преграда развитию веб-кино - это недостаточная пропускная способность бытового Интернета. Если бы качество и оперативность веб-видео достигла уровня телевидения, Интернет с его неограниченными каналами и индивидуальным сервисом вытеснил бы телевидение. Единственная проблема в пропускной способности сети. Несмотря на то, что возле монитора можно усадить несколько человек, веб-видео смотрят, в большинстве случаев, в одиночку. Одно из уникальных и характерных свойств посещения кинотеатра - это опыт коллективного просмотра вместе с 200 другими людьми, в такой толпе и комедия смешнее, и саспенс напряженнее. Сидя в одиночку напротив экрана монитора, такого опыта не получишь.

И так быть не должно.

Интернет содержит скрытый потенциал развития технологии виртуального кинотеатра, когда сотни, тысячи или даже миллионы зрителей могут присутствовать вместе с вами во время просмотра онлайн-программы. Я не могу точно сказать, каким образом будет реализована эта идея, но мне кажется, что технология рано или поздно сможет решить и эту проблему, создав удачное сочетание лучших качеств телевидения с неограниченными возможностями Интернет.

Уже сейчас реализована технология загрузки кино из Интернет в кинотеатры, оборудованные цифровыми видеопроекторами. Это предоставляет возможность живого опыта коллективного просмотра, но сэкономить деньги на печати кинокопии (которая иногда обходится в десятки тысяч долларов).

Интерактивное Кино

И есть кое-что еще - что-то, которое я, за неимением лучшего названия, называю интерактивным кино, хотя оно и не до конца интерактивно, и не до конца кино (по крайней мере, в сегодняшнем виде). Одна из самых замечательных возможностей, предоставляемых нам сегодня сетью Интернет - это создание фильмов, просмотр которых требует невиданного доселе уровня зрительского вмешательства.

Вот один пример для аналогии: когда его только изобрели, телефон считался исключительно военным прибором. По тем временам это была сверхтехнология, но единственной областью применения ее была передача коротких, срочных сообщений между офицерами высокого ранга. Идея горячей линии между Вашингтоном и Москвой тогда еще появиться не могла. Так же как и не могла появиться идея заказывать пиццу прямо из вашего автомобиля, чтобы ее доставляли на дом как раз к моменту вашего прихода, или телефонная торговля акциями, одним словом, любая область, в которой мы используем телефон - включая доступ к Интернету. Эти обычные функции были просто невообразимы, когда не был изобретен телефон. Я считаю, что мы сейчас находимся в таком же состоянии невежества по отношению к

интерактивному кино. На данный момент, результаты самых филигранных исследований в области интерактивного взаимодействия между видеоносителем и компьютером применяются только в компьютерных играх. Многие эксперты считают, что в данной ситуации интерактивное видео может быть только спортом, но никак не развлечением, так как сама природа интерактивности несовместима с опытом повествования. Я не верю этому. Я думаю, что мы в состоянии создать систему развлечения где-то посередине между современным кино и виртуальной реальностью. Если вы не знаете, напомню, виртуальная реальность - это технология, которая позволяет зрителю в буквальном смысле слова ступить в трехмерную реальность, взаимодействовать с повествовательными элементами и создавать таким образом уникальный личный опыт, который можно сравнить только с опытом сна.

ДЕЛАЙТЕ ТО, ЧЕГО НИКТО ДО ВАС НЕ ДЕЛАЛ

Почему я здесь обо всем этом говорю? Потому что верю в то, что вы, новое поколение видеомонтажеров, медиа-творцов, кинематографистов, сможете воплотить эти идеи в жизнь. Я думаю, что развивать веб-кино можно и без таких сложных приспособлений, как аппарат виртуальной реальности. Простая технология пометок на бумаге прошла путь от примитивной бухгалтерии до искусства литературы, передающего человеческие чувства невиданным доселе способом. Я верю, что мы находимся на грани подобных преобразований в области кино.

Final Cut Pro - лишь инструмент, позволяющий упростить, удешевить и ускорить процесс монтажа. Но сочетания доступных средств видеопроизводства и огромный потенциал Интернета в качестве средства передачи создает возможности, которые могут намного превзойти сумму этих составляющих.

Я призываю вас посмотреть на эту возможность свежим взглядом. Не нужно просто воспроизводить то, что было до вас. Делайте то, чего до вас никто не делал. Фильм, закачанный в веб-страницу, может работать с несколькими потоками одновременно. Зритель может щелкнуть мышкой, набрать текст, сказать что-то, чтобы повлиять на то, что он видит и слышит. Содержимое видеоизображения может основываться как на уже смонтированном фильме, так и на произвольно материале, созданном компьютером. Сигнал с веб-камеры может быть включен на лету в видеопоток. Камера, направленная как на зрителя, так и на чью-то игру, может быть сведена с заранее заготовленными изображениями и звуками в реальном времени. Возможности неограничены!

Я приведу вам два примера того, как я использовал подобные технологии в моей профессиональной практике. Во время последнего семестра на курсах Future Cinema в Государственном Университете Сан-Франциско мы создали сайт, посвященный маятниковой миграции и общественному транспорту, в котором задействовали различные виды медиа. Мы начали с четырех потоков видео, которые одновременно загружались в компьютер зрителя. Это были четыре истории на тему маятниковой миграции, смонтированные таким образом, что все они были одинаковой длины. Щелкая по тому или иному участку экрана, зрители могли выбирать ту или иную историю, выбирая таким образом, какой звуковой поток слышен. Таким же образом, на экран выводилась транспортная статистика в текстовом виде, равно как и интерактивная карта развития сюжетов четырех разных игровых историй. В довершение всего, сайт был снабжен ссылками на другие ресурсы, посвященные общественному транспорту, а также материал редактора, в котором рассказывалось о влиянии маятниковых миграций на студенческую жизнь.

Нашей целью было свести воедино непосредственность видеоносителя с развлекательностью четырех игровых историй, что служило базой широкого мультимедийного опыта на ту или иную тему.

Другой проект, над которым я работаю со своей компанией, Bare Witness Productions - это интерактивный фильм, свободная трактовка на новелле Акутагавы Рюноске "Расёмон". "Расёмон" - история изнасилования и убийства, показывает, насколько по-разному рассказчики трактуют "реальность". Это произведение - фундаментальное исследование субъективности, по глубине достойное сравнения с теорией относительности Эйнштейна. В 1950 году Акира Куросава поставил фильм по мотивам этой новеллы, блестящий шедевр киноискусства, отразивший (кроме многих других вещей) невероятной силы шизофрению, охватившую послевоенную Японию, в то время как США, ее бывший враг, тратил миллиарды долларов, превращая ее в современную страну первого мира.

Я планирую поставить те же вопросы субъективности и множественности взглядов, чтобы исследовать природу опыта интерактивного кино. Каким образом тот или иной зритель может создать свой собственный повествовательный опыт какого-то события? Существует ли одна истинная версия событий, или все версии отмечены налетом человеческой субъективности?

Мы будем снимать каждое событие много раз, с разных психологических перспектив, а потом представим оконченное кино в веб-формате, в котором зритель сможет переключаться между разными версиями, стновясь на ту или иную точку зрения.

РАССКАЗЫВАЙТЕ СВОИ ИСТОРИИ

Рассказывая истории, мы извлекаем смысл из окружающих нас явлений и объединяем людей в группы. Кто-то конечно, может не согласиться с тем, что это единственный и самый важный краеугольный камень цивилизации. Все зависит от умения рассказывать истории.

У всех нас есть что рассказывать. Тем не менее, за несколько последних десятилетий количество голосов, рассказывающих истории, систематически уменьшалось.

Искусство мейнстрима превратилось в красную тряпку для быка, на которой крошечное меньшинство рассказчиков представляют нам убогие сюжетики, рекламирующие культуру потребления и пассивности.

Теперь у нас есть шанс услышать свой собственный голос.

В ваших руках находятся просто-таки революционные инструменты. Рискните и расскажите свои истории.

Произошел переворот в экономике кинопроизводства. Воспользуйтесь этой возможностью и расскажите свои истории.

Рождается новое медиа. Вы и я - пионеры, исследователи возможного. Мы живем в невероятном периоде истории планеты. Встаньте и рассказывайте свои истории.

Кто-то ведь должен это делать...



ИНТЕРВЬЮ: УОЛТЕР МАРЧ

Уолтер Марч - один из выдающихся монтажеров нашего времени. Его прекрасная книга "В мгновение ока" - основательная теоретическая работа по монтажу. Кроме того, что он великий монтажёр, он ещё и один из лучших звукорежиссёров за всю историю киноискусства. Среди фильмов, на которых он работал, - "Разговор", "Джулия", "Апокалипсис сегодня", "Невыносимая легкость бытия", "Американское граффити", "Талантливый мистер Рипли" и "Английский пациент" (за который он получил беспрецедентный двойной "Оскар" за монтаж звука и изображения). В его фильмографии как сценариста и режиссёра - мрачный, динамичный (и досадно не оцененный по достоинству) фильм "Возвращение в Оз". Для этого интервью он оторвался от монтажа фильма Катрин Биглоу "К-19".

Майкл Волль: Что, по вашему мнению, делает искусство кино уникальным?

Уолтер Марч: Я думаю, что в каждой эпохе есть доминирующее медиа, которое соответствует ей более всего. В 19 веке это была симфоническая музыка и роман. По разным техническим и художественным причинам фильм стал голосом 20 века. Отчасти из-за того, что кино синтезирует в себе все искусства: это фотография и в определенном смысле живопись, это театр, архитектура, музыка и роман - все в одном. И в лучших своих образцах кино - больше, чем просто сумма этих элементов.

Как вы думаете, каким образом повлияет на индустрию удешевление технологии?

Люди приходят в восторг от любой новой технологии, особенно если она что-то удешевляет. Например, таким инструментам, как Final Cut Pro это удастся лучше, чем технологиям Avid. В конце концов, я же не могу сказать, до чего мы дойдем. Теперь киномонтаж - такая вещь, на простейшем уровне которой может заниматься и наслаждаться почти каждый, но чтобы выйти на более высокий уровень, нужно приложить столько же усилий и настойчивости, как и в любом другом искусстве. Цена билета на скачки, может быть, и упала, но цена победы осталась такой же, если не выше. Я очень рад, что сейчас студентам кинофакультетов дают неиспользованные дубли и срезки профессионального материала, чтобы они могли приобретать опыт на материале самого высокого качества, а затем сравнивать результат с фильмом, который вышел на экраны.

Какое, на ваш взгляд, самое большое испытание ждет сегодня независимого кинематографиста?

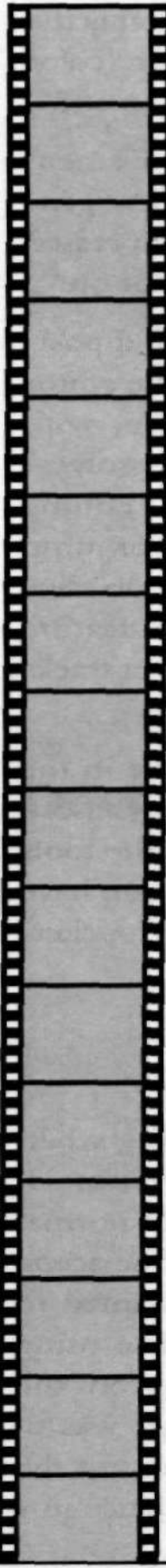
Это поиск альтернативных путей дистрибуции своей продукции. В том числе я подразумеваю и Интернет - как в смысле опубликования своей работы, так и в смысле способа, которым можно ее дистрибутировать.

Дистрибуция всегда была бичом божьим для независимого кино. Так или иначе, но фильм сделать, в принципе, реально. Можно выпросить, одолжить, украсть аппаратуру, воспользоваться кредитной карточкой, доброй волей друзей, так или иначе выкарабкаться из этой ситуации. Настоящие проблемы начинаются, когда вы пытаетесь донести до зрителей то, что вы сделали.

Что вам больше всего нравится в монтаже и звукорежиссуре?

В очень раннем возрасте я влюбился в магнитофон. Что мне в нем нравилось (это же относится и к монтажу), так это то, что с его помощью можно ухватить фрагмент реальности и потом можно этим фрагментов манипулировать и сопоставлять его с другими фрагментами самыми непредсказуемыми способами. Я заболел этим в начале 1950-х годов, и до сих пор

(продолжение на следующей странице)



этим болею - уже в начале 21 века. Я также люблю сотрудничать, работать с другими людьми, кроме того, я всегда интересуюсь новыми технологиями, как их можно применить и как элементы старых технологий могут быть интегрированы в эти новые системы.

Сможете ли вы рассказать о специфических проблемах, с которыми вы сталкиваетесь в монтажной комнате?

Ну, в определенном смысле вопрос всех вопросов - это "Как сопоставить эти два плана?". Как и любой другой монтажер, я должен найти нужный материал и перейти к следующему плану в нужный момент - к нужному персонажу в нужный момент, и наполнить сцены динамикой, сделать их интересными, при этом уложиться в график и все такое... Но это все уже не имеет для меня особенного значения. Я полагаю, это как обучение игре на каком-то инструменте: покуда проблемы аппликатуры и чтения с листа оставлены позади, об этом специально не думаешь.

То, что меня сейчас занимает - это вопросы структуры, ритма и того, что вы называете излишеством. Подвижное изображение само по себе несколько излишне: двадцать четыре кадра в секунду, почти одинаковых, но все же чуть-чуть разных. Это метафора целого процесса, так как художник, прочитав сценарий, воплощает персонажей и ситуации посредством декораций. Оператор делает то же со светом, композицией и движением камеры. Актеры делают это во время игры. Художник по костюмам воплощает это в костюмах. Например: из-за находки художника в сцене 3, аудитория уже что-то узнает о персонаже. "Ага, раз он владеет таким фешенебельным центром развлечений, значит, он зарабатывает много денег". И нам уже не нужна сцена, в которой раскрывается, что он делает большие деньги - она излишня. Тем не менее, только после завершения съемок и сборки фильма в одно целое начинаешь улавливать такие "излишества". Потом ставится вопрос, что и где надо убрать, только на более тонких уровнях.

Руководствуетесь ли вы такой логикой при монтаже отдельных сцен? В смысле избавления от излишеств...

Именно. Это как бы частный случай. Сколько держать этот план? Излишен ли он с точки зрения того, что в предыдущем плане мы уже видели что-то подобное? Ведь всего сразу не увидишь. Секреты открываются постепенно. Смотреть на черновую сборку - все равно, что смотреть на запущенный сад, половину которого предстоит

вырезать. Этого нельзя делать газонокосилкой - ведь вместе с сорняком можно срезать и прекрасные цветы. Поэтому надо терпеливо все перебрать вручную и отделить цветы от сорняков. Потом смотришь на сад издали и понимаешь, что вон те цветы слева росли бы лучше, если бы их пересадить поближе к солнцу. Начинаешь менять что-то местами — и становится все интересней и интересней.

Как вы осуществляете процесс чистовой доводки черновой монтажной версии?
Нужно время, чтобы увидеть все излишества. В "Разговоре", который был моим первым фильмом в плане монтажа, черновая версия длилась четыре с половиной часа. В конце концов, мы получили прекрасное кино длительностью 1 час 52 минуты. Но до этого пришлось пройти долгий путь, и при этом в корзину летели части, которые раньше казались неотъемлемыми элементами сценария. Нет безвыходных ситуаций, просто на все нужны время и риск, которому вы подвергаете пациента (фильм). На этом этапе очень трудно избежать депрессии.

Есть какие-то советы молодым монтажерам?

В начале своей карьеры обращайтесь особое внимание на материал, с которым вы решаете работать. Конечно, выбирать особо не приходится, но никогда не бойтесь отказываться. Бытует предрассудок, что если в начале от чего-то откажешься, больше работать возможности не будет. Но, что гораздо важнее, это когда ты принимаешься не за свое, ты размениваешь себя на что-то, что тебе несвойственно. И, естественно, ты здесь не достигнешь никаких высот, и результат может только испортить твою репутацию.

Также нужно осознавать, что большую часть времени вы находитесь в монтажной с режиссером - для которого этот фильм как ребенок. Это не ваш ребенок. Ну, частично он ваш, и вы в ответе за "вашу" часть. Но работа в монтажной иногда бывает похожей на психоанализ, во время которого вы будете задавать режиссеру вопросы вроде "Чего вы хотите добиться здесь?", "Чего вы хотите добиться этим?". Вы должны выработать в себе умение правильно задавать такие вопросы, так как кто-то ответит, а кто-то и обидится. Это относится ко многим кинопрофессиям, не только к монтажу: половина работы это сам процесс, а вторая половина вашей работы - это умение общаться с людьми и тонко чувствовать ситуацию.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Вам предстоит еще столько узнать о монтаже, Final Cut Pro и мире цифрового видео, что никакая книга (даже моя - не побоюсь этого слова) не в состоянии охватить всего этого сразу. Так что вот вам перечень книг и мест в Интернете, где вы сможете найти больше информации и продолжить свое обучение.

Однако, не забывайте: читать хорошо, а монтировать лучше. Приступайте к монтажу! Ничто не заменит вам опыта.

КНИГИ

В мгновение ока (In the Blink of an Eye). Уолтер Марч (Walter Murch) Издательство Silman-James Press, 2001. Прочитайте эту книгу. Она навсегда изменит ваши представления о монтаже.

Первый монтаж: разговоры с киномонтажерами (First Cut: Conversations With Film Editors). Габрэрэлла Олдхэм (Gabriella Oldham) Издательство University of California Press, 1992.

Если вам понравились интервью в этой книге, "Первый монтаж" - это сборник 23 таких дискуссии с самыми известными киномонтажерами.

О монтаже фильма (On Film Editing), Эдуард Дмытрык (Edward Dmytryk) Издательство Focal Press, 1984.

Этой простой, элегантной книге по эстетике и технике киномонтажа уже около 20 лет, но это до сих пор одна из лучших книг на данную тему, которые я прочел за всю свою жизнь.

Герой с тысячей лиц (The Hero with a Thousand Faces). Джозеф Кэмпбэлл (Joseph Campbell) Издательство Princeton University Press, переиздано в 1972.

Эта книга даст вам много полезной информации о жизни вообще, но она обязательна, если вы хотите постичь глубинные основы структуры историй - хороший монтажер обязан это чувствовать.

Путешествие писателя: структура мифа для писателей (The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers). Кристофер Воглер (Christopher Vogler) Издательство Michael Wiese Productions, 1998.

Во многом основанная на работе Джозефа Кэмпбэлла, эта книга обязательна для сценаристов, а монтажерам она поможет понять фундаментальные основы повествования.

Нелинейка-4 (Nonlinear 4). Майкл Рабин (Michael Rubin) Издательство Triad Put Company, 2000.

Необходимая отсылка к технологии компьютерного монтажа, особенно DV. Также зайдите на сайт компании www.nonlinear4.com.

Создание компьютерной графики в After Effects (Creating Motion Graphics with After Effects). Крис и Триш Майер (Chris and Trish Meyer) Издательство CMP Books, 2000.

От лучших в мире учителей, подробная инструкция к моей любимой программе для создания компьютерной графики

Final Cut Pro 2 для Macintosh: быстрый гид для профессионалов (Final Cut Pro 2 for Macintosh: Visual QuickPro Guide). Лиза Бреннейс (Lisa Brenneis) Издательство Peachpit Press, 2001.

Фундаментальный гид в для ежедневного использования Final Cut Pro. Этим все сказано.

Инструкция пользователя Final Cut Pro 2 (The Final Cut Pro 2 User's Manual). Издательство Apple Computer, 2001.

Необходимый справочник, содержащий не только детальное описание всех кнопочек и функций программы, но также множество практических советов.

ВЕБ-САЙТЫ

2-pop (www.2-pop.com)

2-pop - это группа монтажеров Final Cut Pro, которая работает с самого первого дня существования программы. Этот сайт - прекрасный ресурс и замечательное место для валяния дурака вместо того, чтобы работать над вашим фильмом.

ifilm (www.ifilm.com)

Очень полезный сайт для независимых кинематографистов - и не только потому, что на нем можно разместить свою работу, но и потому, что там всегда есть свежая информация о том, что происходит в мире веб-видео и в мире кино вообще.

The Internet Movie Database (www.imdb.com)

Здесь вы найдете все, что вы хотели знать о кино, разложенное по названиям, именам и даже элементам сюжета. Пополните свой киногlossарий в разделе Fun & Games.

Adam Wilt's DV Page (www.adamwilt.com/DV.html)

Адам - DV-мастер. Его сайт - это краткий, четко оформленный источник информации о технологии, которая лежит в основе вашей монтажной системы. Хотя сайт со слишком техническим уклоном, все же добавьте его в свои закладки.

Codec Central (www.codeccentral.com)

Это сайт ребят, которые создали программу Cleaner. Отличный ресурс информации, как говорится, с первых рук о компрессии видео для веба. Также замечательное место, где можно найти обновления к разным кодекам и стриминг-технологиям.

DV Creators.net (www.dvcreators.net)

На этом сайте hostится Final Cut Pro411, специальная доска объявлений, посвященная Final Cut Pro. Здесь вы найдете прекрасные ресурсы в плане техподдержки, подсказок и техник для Final Cut Pro. DV Creators.net также организывает мастер-классы "DV Revolution", трехдневные курсы по цифровому видео. Все во всем - информативное введение в каждый аспект цифрового видеопроизводства, и море удовольствия (особенно если их веду я).

The DV Guys (www.dvguys.com)

Еще один удобный ресурс по тонкостям и техникам работы в Final Cut Pro и цифрового видео вообще. Также доступна еженедельная радиопрограмма с интервью, дискуссиями, обзорами и юмором.

Filmmaker magazine (www.filmmakermagazine.com)

Заглядывайте сюда за умными комментариями и новостями мира независимого кино, а также полезными статьями с названиями вроде "12 секретов как продать ваш фильм". Если понравится сайт, подпишитесь на журнал.

Res (www.res.com)

Эти ребята - пионеры цифровой революции в видео, равно как и основатели Resfest, первого фестиваля цифровых фильмов. Этот сайт и соответствующий ему журнал всегда приятно почитать. Там вы всегда найдете массу полезной информации и продуктов. Не пропускайте мимо глаз еженесячные комментарии Роба Нильсона. С каждым новым выпуском я узнаю много нового.

DV Magazine (www.dv.com)

Солидный ресурс обзоров новых продуктов, инструкций и текущей информации о видеоарте. Умно и компетентно. На сайте находится много содержимого соответствующего журнала плюс некоторые полезные веб-функции, которые делают этот сайт неоценимой закладкой.

Indie Bin (www.indiebin.com)

Это новый сайт для сообщества независимых кинематографистов обладает интересным содержимым, а также ценными ссылками на ресурсы мира независимого кино в Интернете.

Bare Witness Productions (www.barewitness.com)

Моя скромная продакшн-студия. Приходите посмотреть наши фильмы в онлайн.

Want the Movie (www.wantthemovie.com)

Сайт моего текущего проекта. Вы уже видели столько стоп-кадров с этого фильма в этой книге, что вам, наверное, уже невтерпеж. Скачайте трейлер и поделитесь со мной своим мнением!

