



Montage, de techniek



Datum	Onderwerp
10 okt 2018	Techniek 1/6: aanpak, van film naar scènes en shots
24 okt 2018	HERSTVAKANTIE (geen clubavond)
7 nov 2018	→ Gastspreker Hans Nijhof Geluidsmontage
21 nov 2018	Techniek 2/6: découpage, tijdverdichting
5 dec 2018	SINTERKLAAS (geen clubavond)
19 dec 2018	<i>Reserve/Kerstclip</i>
16 jan 2019	Techniek 3/6: Crosscutting, inserts, J/L-cut
30 jan 2019	Techniek 4/6: Springers vermijden
13 febr 2019	VCB LEDENVERGADERING
27 febr. 2019	<i>Reserve/Praktijk</i>
13 mrt 2019	Techniek 5/6: Lengte van shots, keuze van snij-momenten
27 mrt 2019	Techniek 6/6: afwerking (beeld/geluid)
10 april 2019	<i>Reserve/Praktijk</i>



Aanpak



-
- Bedenk een verhaal (wat wil je vertellen?) en een structuur (chronologisch, thematisch of)
 - Spotten (bekijken van de opnamen (meerdere malen)
 - Muziek opzoeken (of pas later?),
 - Slechte shots verwijderen, indelen in scènes (mapjes Scene01/[*OK/NOK/EVT*], Scene02/[...], *etc.*)
 - Steeds 5-10 shots op volgorde plaatsen (storyboard),
 - Van ieder shot de beste stukjes (die met beweging en rondom de beweging) uitzoeken,
 - Eventueel de volgorde van shots wijzigen,
 - Snijpunten maken (de film krijgt nu zijn ritme).
 - Nabewerken van het beeld en geluid.



Springers vermijden 1/3



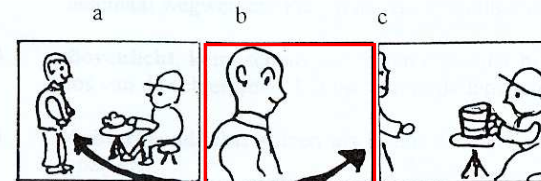
- I.h.a. liefst niet-voelbare overgangen

- Wat zijn springers?



(in het onderwerp of in de achtergrond)

- Voorkomen met Cut-aways
- Gebruik Actie - Reactie shots



Toeschouwer

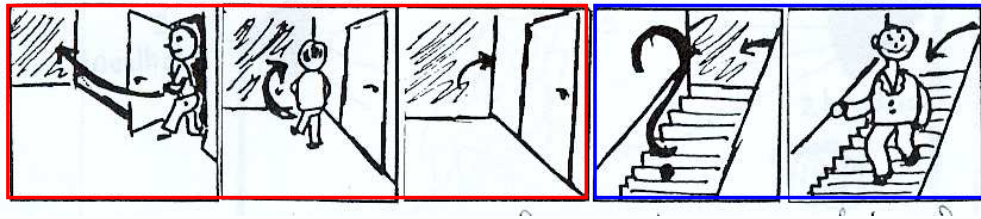
- Tijdverdichting geeft snel springers (m.n. bij shots met 1 dezelfde persoon) → zorg voor continuïteit in (1) plaats van het aandachtspunt, (2) beweging (hoofd, armen e.d.).



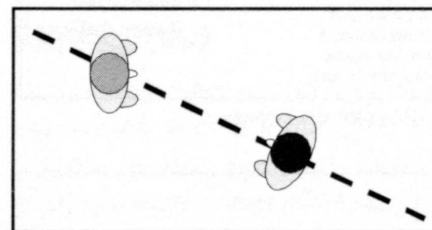
Springers vermijden 2/3



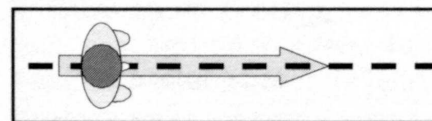
➤ In- en uitlopen van het onderwerp



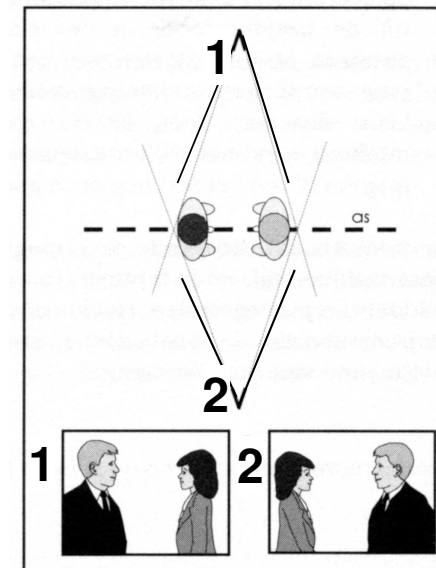
➤ Niet over de as/lijn gaan



Dramatische as



Bewegingsas



Inderdaad: over de as



(ook tijdens de opnamen) Springers voorkomen 3/3



Hulpregels om springers te voorkomen

- Werk, na een totaal, van CU naar CU naar CU (voorbeeld (bij 2 personen) → actie-reactie, volg de handeling (OTS))
- (volgende scène) Begin met een CU (het boek), daarna naar een medium.
- Laat personen/objecten het beeld in komen en/of uitgaan (dus niet gaan volgen!). Dit geeft ook een tijdsverloop aan (waarin iemand zich verplaatst kan hebben).
- Verplaats, bij opeenvolgende shots, de camera minimaal 45 graden en kies een ander kader (T→CU)
- Ga niet over de (bewegings/dramatische) as.



Opdracht



- Maak (op je laptop) de volgende mappenstructuur:
 [D:] VIDEO \ 2018 \ 01_MontageDeTechniek
 - *Les09_30jan2019 / [. . <alle ontvangen mappen/bestanden> . .]*
- Start MagiX (of een ander programma) & open een nieuw project
(instellingen: *PAL HDTV 1080i 16:9 (1920x1080;25ps), Audiosamplerate: 48000*).

Oefening 1:

- Zet de 3 files “.../Oefening**01**/01_RuwMateriaal/*.*” op de tijdlijn.
- Monteer tot een vloeiend lopend (zonder springers) geheel.

Oefening 2:

- Zet de 4 files “.../Oefening**02**/01_RuwMateriaal/*.*” op de tijdlijn.
- Monteer tot een vloeiend lopend (zonder springers) geheel **(let op de continuïteit!)**

Oefening 3:

- Zet de 7 files “.../Oefening**03**/01_RuwMateriaal/*.*” op de tijdlijn.
- Monteer tot een vloeiend lopend (zonder springers) geheel **(let op de continuïteit!)**

N.B.

- (als klaar) Sla je project op in “... / Les09_30jan2019 / **Springers_30jan2019_01** (.MVP)



Slot



Vragen?
Aanpak?