**Görüntü Geçiş biçimleri**

**Kesme:** Bir plandan diğerine geçerken en çok kullanılan yöntem, insan algısına en yakın olan kesmedir. Kesmede bir planın son karesinden sonra, peşinden gelen planın ilk karesini görürüz.

**Zincirleme (Dissolve, Mix):** Bir plan yavaş yavaş yok olurken, ikinci plan belirmeye başlar. Bu durumda, bir süre iki planı birlikte görürüz.

**Kararma-Açılma (Fade out-fade in):** Görüntü yavaş yavaş siyaha döner; bir sonraki görüntü yavaş yavaş siyahtan belirmeye başlar. Siyah yerine başka renk de kullanılabilir.

**Silinme/Süpürme (Wipe):** İkinci görüntü birincinin üzerine belirli bir şekil çerçevesinde gelir ve ekranı kaplar. Sözgelimi sağdan sola ya da soldan sağa doğru gelebilir. Yukarıdan aşağıya, aşağıdan yukarı olabilir. Yıldız biçiminde, sayfa çevrilir gibi, yapboz biçiminde vb. birçok silinme biçimi vardır.

**Flaş:** Bir görüntüden diğerine sanki flaş patlamasını andıran bir geçiş kullanılmasıdır. Araya çok kısa beyaz konarak ya da Additive Dissolve komutunu çok hızlı vererek yapılabilir.

**Ayrıntıdan geçiş:** Bir sahneden diğerine geçerken iki sahneye de ait olabilecek bir ayrıntı çekim kullanılarak ve hem harekette hem de seste devamlılık korunarak yapılan geçiştir. Sözgelimi Luc Besson’un “Leon” filminde Leon patronundan aldığı çantayı lokantada açarken ayrıntı çekim kullanılmıştır. Çantanın açılması bir sonraki çekimde devam eder; ancak bu kez Leon Mathilde ile birlikte bir binanın çatısındadır. Çantanın açılmasına ilişkin ayrıntı çekim her iki mekâna da ait olabilir.

**Grafiksel geçiş:** Bir sahneden diğerine geçerken birbirine görsel olarak benzeyen iki nesne kullanılarak yapılan geçiştir. Sözgelimi Stanley Kubrick’in “2001, Bir Uzay Macerası” filminde maymunun havaya fırlattığı kemiği görürüz; hemen ardından binyılları atlayıp kemiğe benzeyen bir uzay gemisini dünyanın yanında uçarken izleriz.