

# МЕДИАТОН

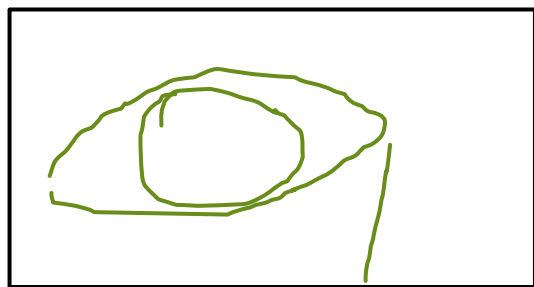
7 тур  
монтаж по крупности  
монтаж по движению

# МОНТАЖ ПО КРУПНОСТИ

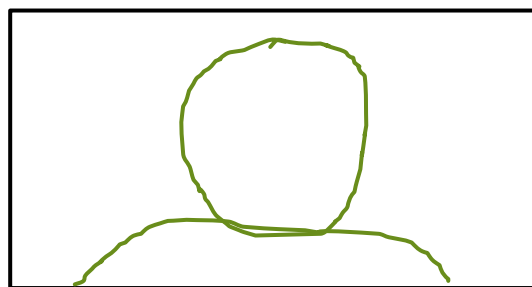
(Предварительное задание)

# Монтаж по крупности

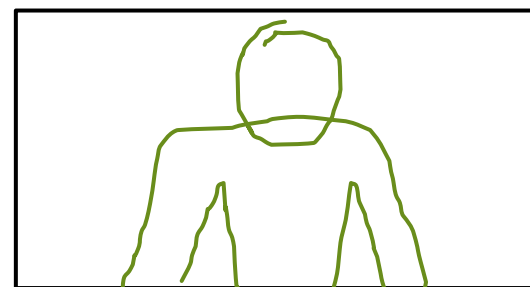
- ▶ Крупность планов по Л.В. Кулешову



деталь



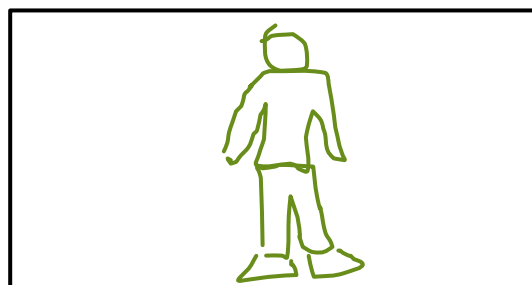
Крупный план



1-ый средний



2-ый средний



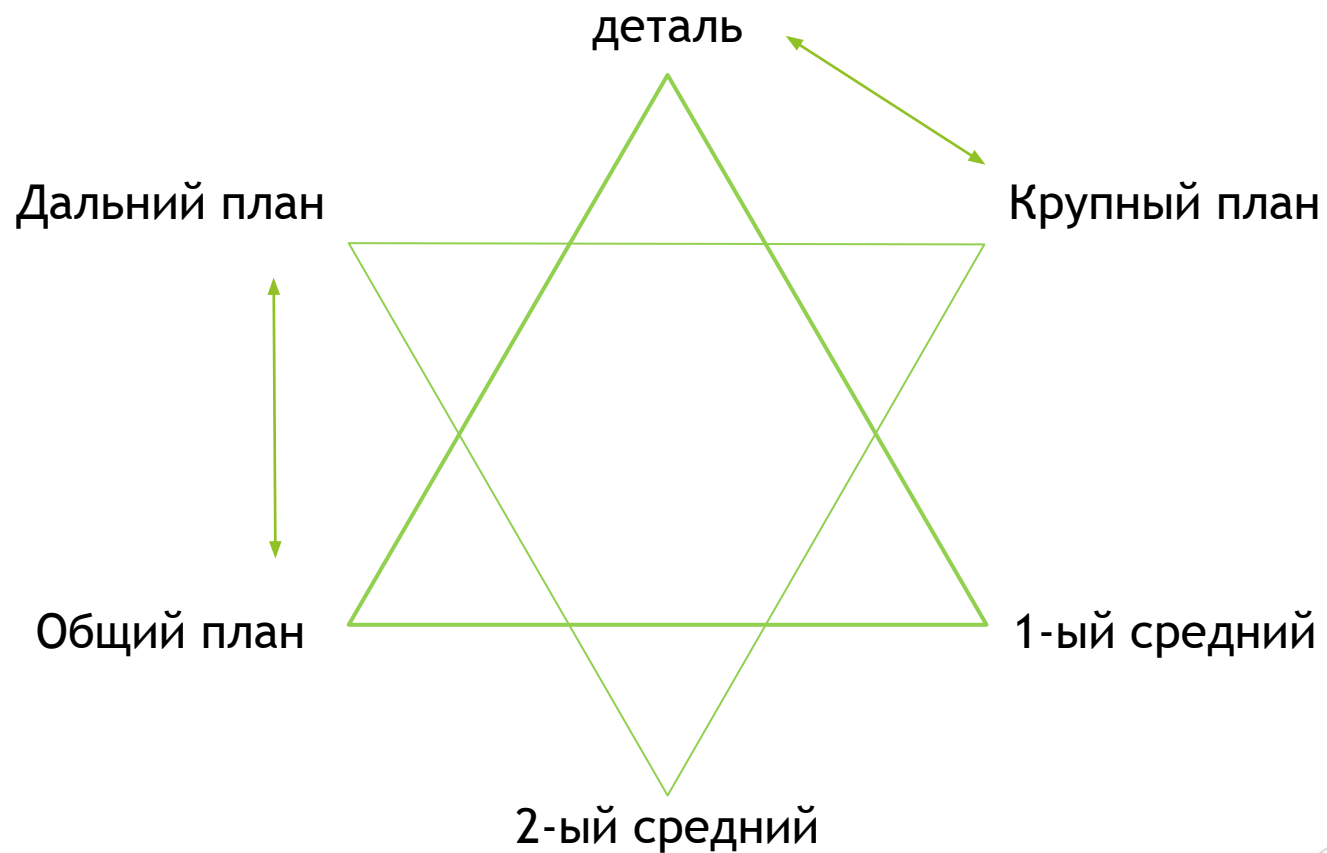
Общий план



Дальний план

# Монтаж по крупности

- ▶ Принцип монтажа по крупности: соседние планы различаются по крупности через план. Исключения для детали и крупного плана, также для общего и дальнего планов



## Монтаж по крупности

- ▶ Принцип монтажа по крупности работает для одной сцены.

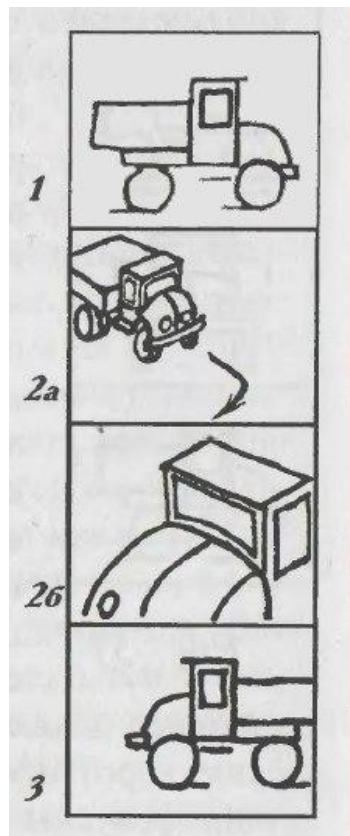
При склейке разных сцен этот принцип не работает

# МОНТАЖ ПО ДВИЖЕНИЮ

(Основное задание)

# Принципы Монтажа по движению

- ▶ монтаж по направлению движения основного объекта в кадре

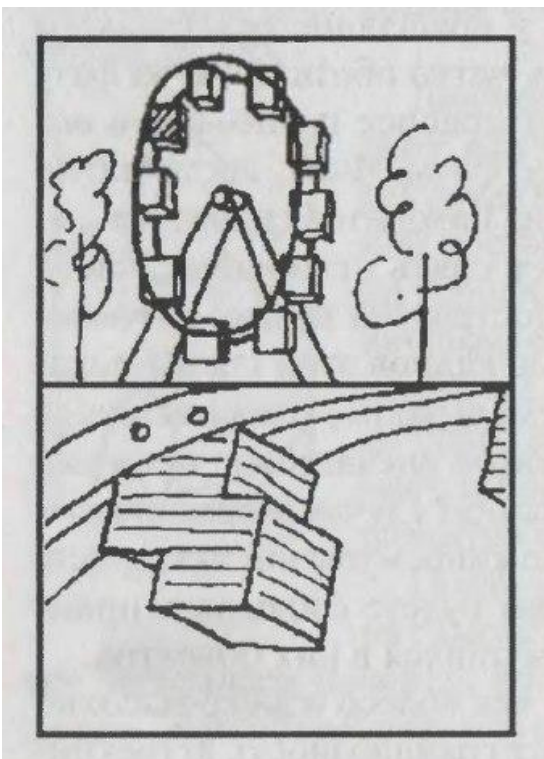


Данный принцип означает, что при изменении движения объекта для комфортного монтажа желательно каждый стык делать под углом не более 90 градусов из 180-ти допустимых (не 360, а именно 180).

При этом, соблюдая 1-й принцип монтажа - по крупности планов

# Принципы Монтажа по движению

- ▶ монтаж по фазе движущихся объектов в кадре



Этот принцип стоит на страже сохранения фазы движущихся объектов на соседних кадрах. Для рисунка ниже это означает, что чрезмерная задержка съёмки общего плана (обратите внимание, не крупного, а именно общего!) приведёт к "выпаду" кабинки из фазы движения и значительному скачку при просмотре зрителем этих кадров. Идеальный вариант - сохранение фазы движения в  $1/4$  круга (или угла в  $90$  градусов). Так же это касается и ходьбы человека - если в первом кадре он ступил правой ногой, то во втором должна быть сохранена фаза движения - и кадр либо продолжается завершением шага правой ноги, либо начинается с левой (смотря как того требует целостность фазы)



# Принципы Монтажа по движению

## ► монтаж по темпу движущихся объектов

Здесь надо разобрать 3 варианта движения в кадре:

1. Движение с цикличностью действий - например, шаги идущего
2. Движение внутри рамок кадра
3. Движение объекта относительно фона

Разобравшись с типом движения, можно определить темп движения в любом имеющемся (для монтажеров), и планируемом (для операторов) кадре. А определив темп уже можно комфортно склеивать кадры именно по темпу движения.

пример с ходьбой человека - это движение с цикличностью в кадре. Шаг на двух соседних кадрах должен сохранять свой темп, иначе нарушится этот самый принцип по темпу движущихся объектов (конечно, если смена темпа - увеличение, или замедление - не обусловлено сценарием, или режиссёрской задумкой)



СНИМАЙТЕ, МОНТИРУЙТЕ, СОЗДАВАЙТЕ ШЕДЕВРЫ!