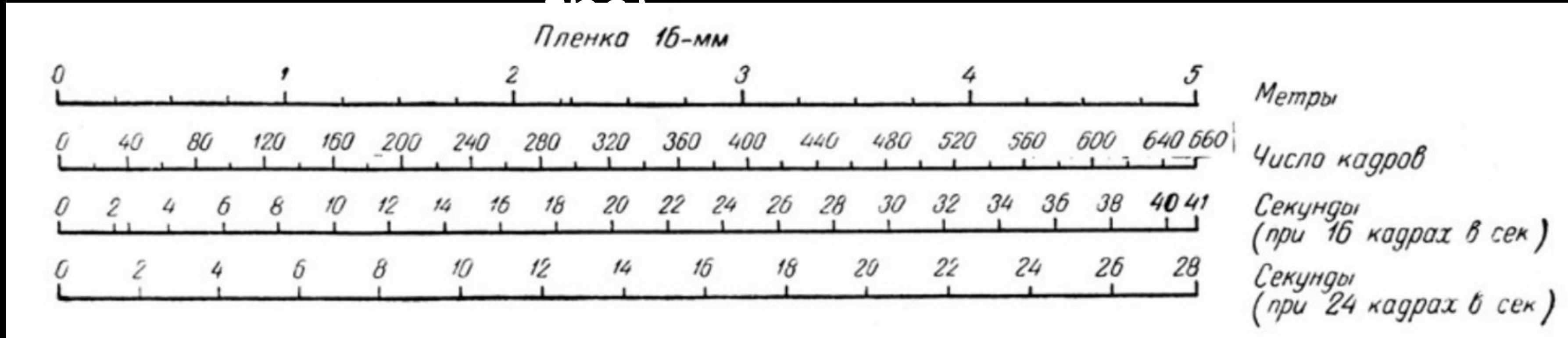


Нас разбаловали технологии,  
что с этим делать?

1 сек. пленки = 18.2см. пленки (24

кадр)



2-й ВАРИАНТ

№ кадров	Метраж на 35-мм пленке при частоте 24 кадра в секунду	Метраж на 16-мм пленке при частоте 24 кадра в секунду	Время действия в секундах
1	2	0,75	4
2	1,5	0,50	3
3	0,5	0,25	1
4	2	0,75	4
5	3	1	6
6	0,5	0,25	1
9	2	0,75	4
8	1,5	0,50	3
8	2	0,75	4
Итого	15	5,5	30

16-мм (\$1,52 за метр без учета НДС)  
Или 1000 руб. за 60 сек. хрона



# Проведем мысленный эксперимент



# Принцип Кулешова

При монтаже в кино, появление нового смысла от сопоставления двух кадров, поставленных рядом.



# Второй принцип Кулешова

*«Подготавливая к съемке сцену, мы с вами все время думаем о будущем монтаже этой сцены. Монтаж должен всегда учитываться и в режиссерском сценарии, и на репетициях, и на съемках, иначе смонтировать сцену (и фильм, состоящий из сцен) будет чрезвычайно трудно, а иногда просто невозможно».*

“Азбука кинорежиссуры”  
Кулешов Лев  
Владимирович

# 10 основополагающих принципов Монтажа по Соколову

1. Монтаж по крупности
2. Монтаж по ориентации в пространстве
3. Монтаж по направлению движения главного объекта в кадре
4. Монтаж по фазе движущихся объектов в кадре
5. Монтаж по темпу движущихся объектов
6. Монтаж по композиции кадров (по смещению центра внимания)
7. Монтаж по свету
8. Монтаж по цвету
9. Монтаж по смещению осей съемки
10. Монтаж по направлению основной движущейся массы в кадре.



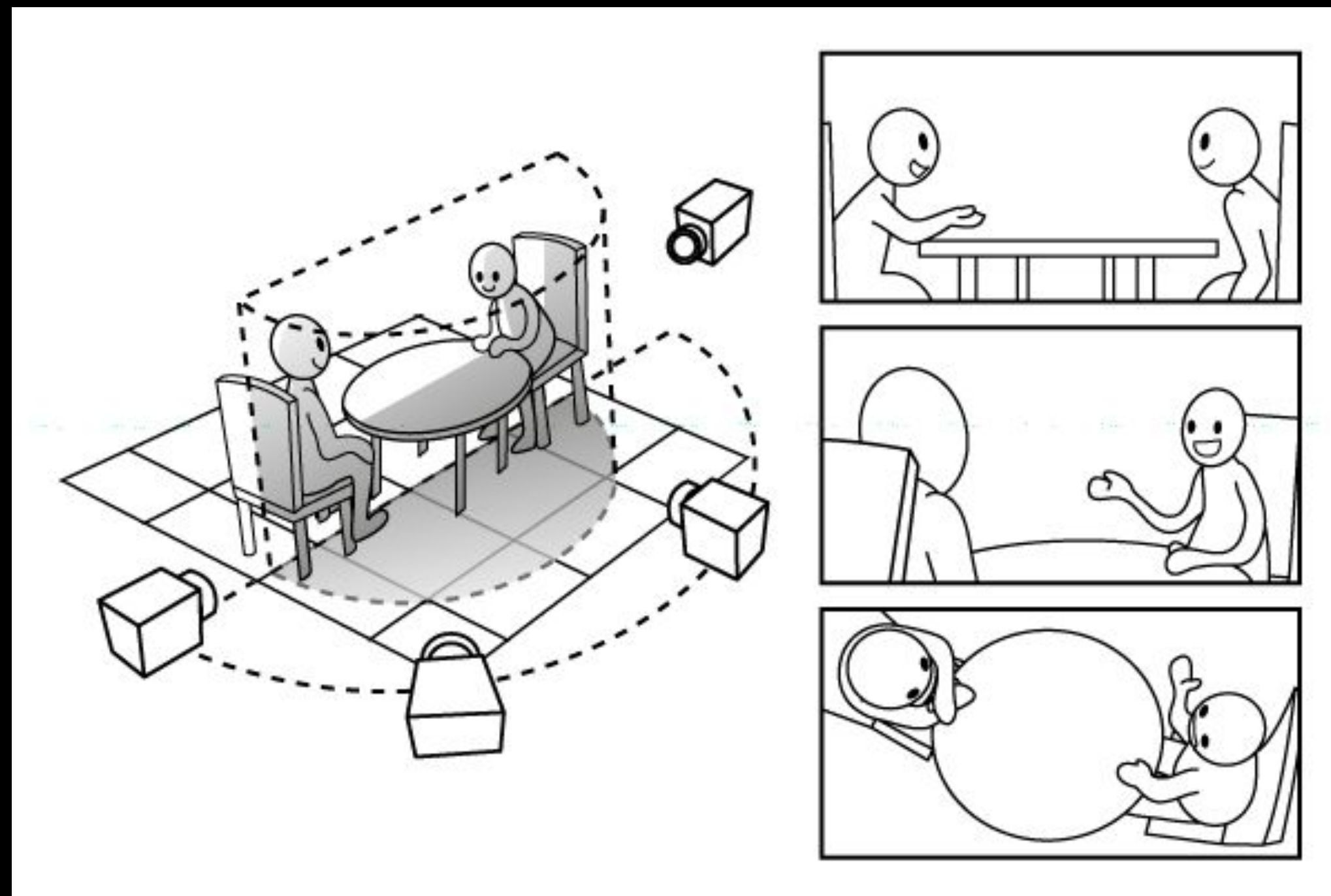
# 1. Монтаж по крупности



- **Деталь.** Глаз человека с бровью и частью носа.
- **Крупный план.** Лицо человека во весь экран по вертикали
- **1-й средний план.** Часть фигуры человека, взятая в рамку кадра, чуть выше пояса.
- **2-й средний план.** Фигура человека по колени.
- **Общий план.** Человек заключается в рамку кадра так, что над его головой и под его ногами остается небольшое пространство до рамки.
- **Дальний план.** Фигура человека в этом случае чрезвычайно мала. Она составляет 1/7, 1/10 часть высоты кадра и меньше.

Отличие в крупности должно быть достаточно заметным, но не настолько резким, чтобы зритель потерял ориентацию, потерял ощущение, что на экране продолжает действовать один и тот же объект

## 2. Монтаж по ориентации в пространстве



Съемка двух объектов, взаимодействующих друг с другом, должна производиться строго с одной стороны от линии их взаимодействия.

Переход "железной линии" возможен только в том случае, если камера обойдет человека в реальном времени. Иначе зритель будет дезориентирован.



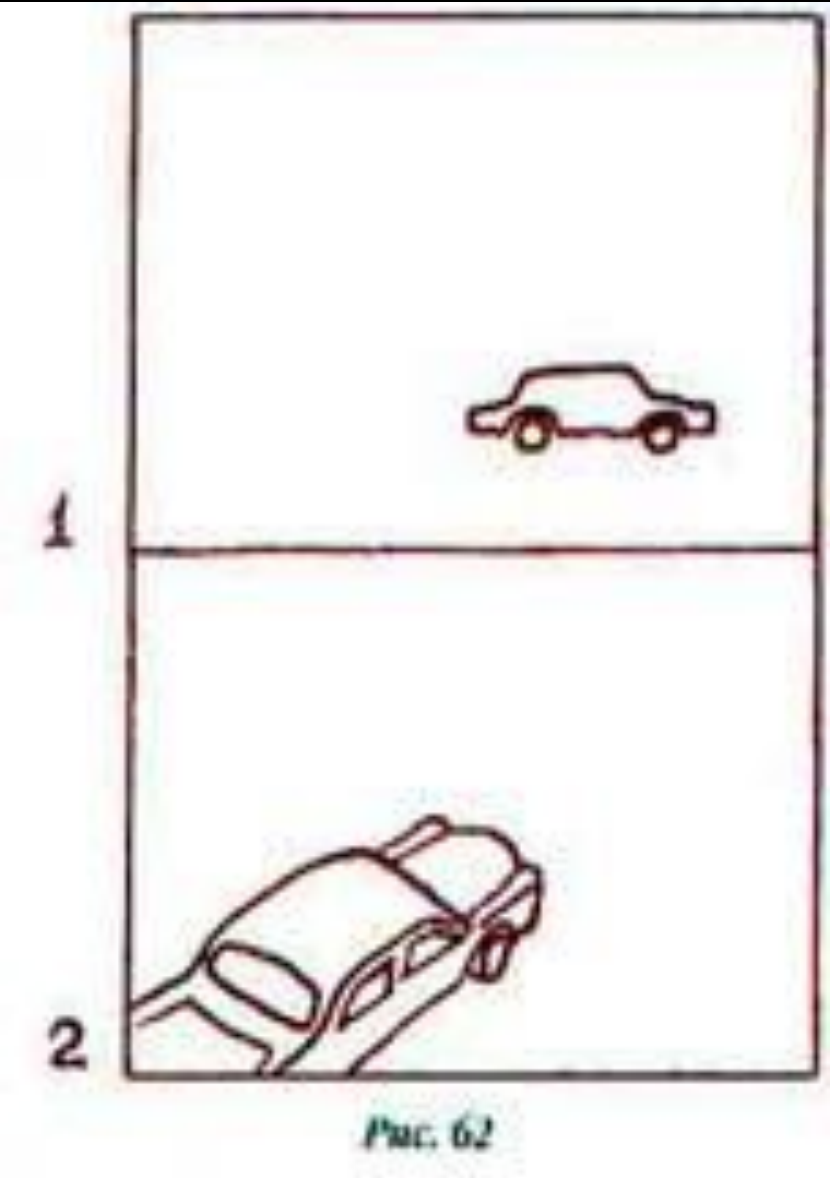
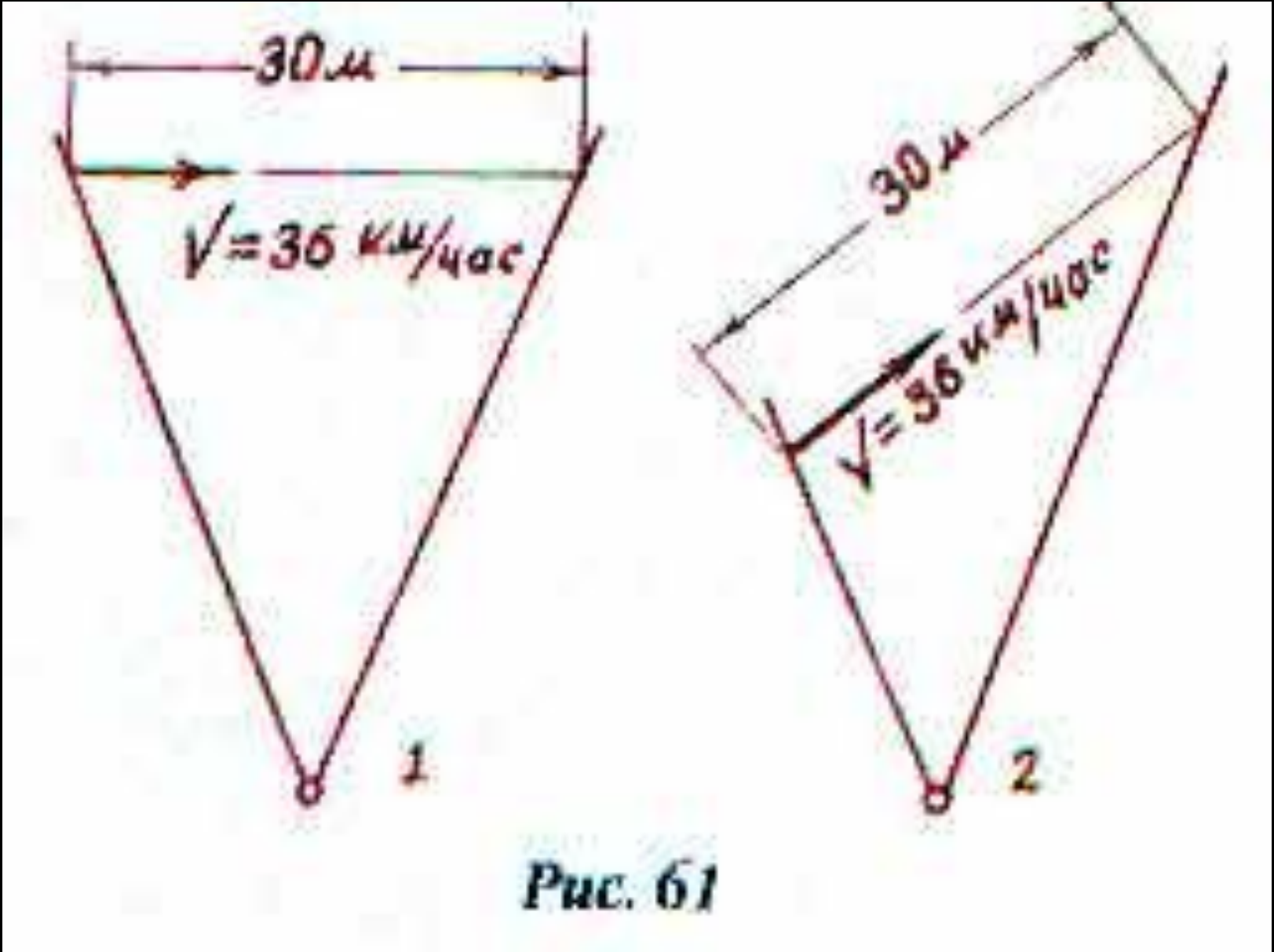
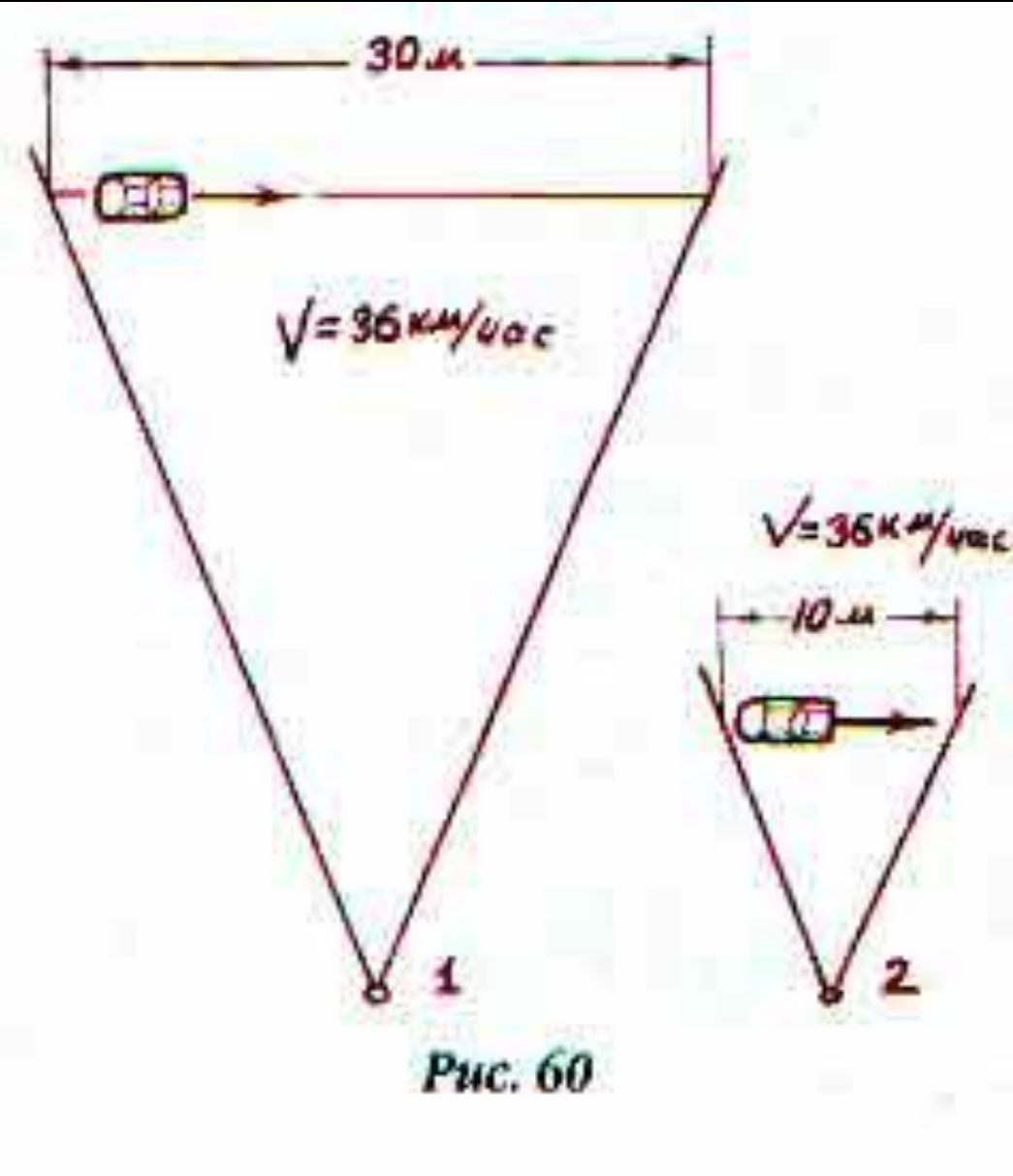
# 4. Монтаж по фазе движущихся объектов в кадре



Если у вас присутствует в кадре движение персонажа и на момент склейки мы не перемещаемся из одной сцены в другую и не происходит скачок по времени (Jump Cut), то тогда вам необходимо “улавливать” фазу движения на смене планов

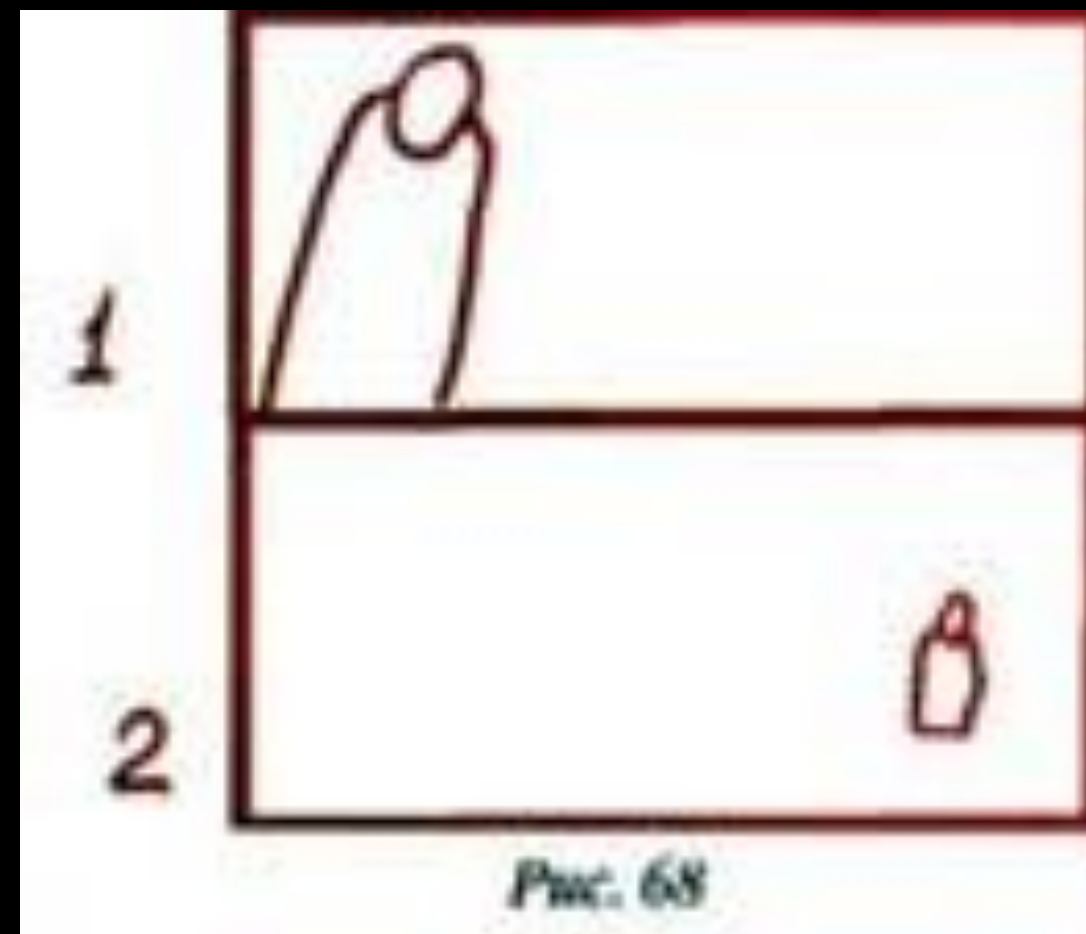


# 5. Монтаж по темпу движущихся объектов



Один и тот же объект во время склейки, при которой изменяется размер объекта, не должен значительно изменять свою скорость, иначе у зрителя возникнет ощущение нереальности от того, что характер объекта резко поменялся

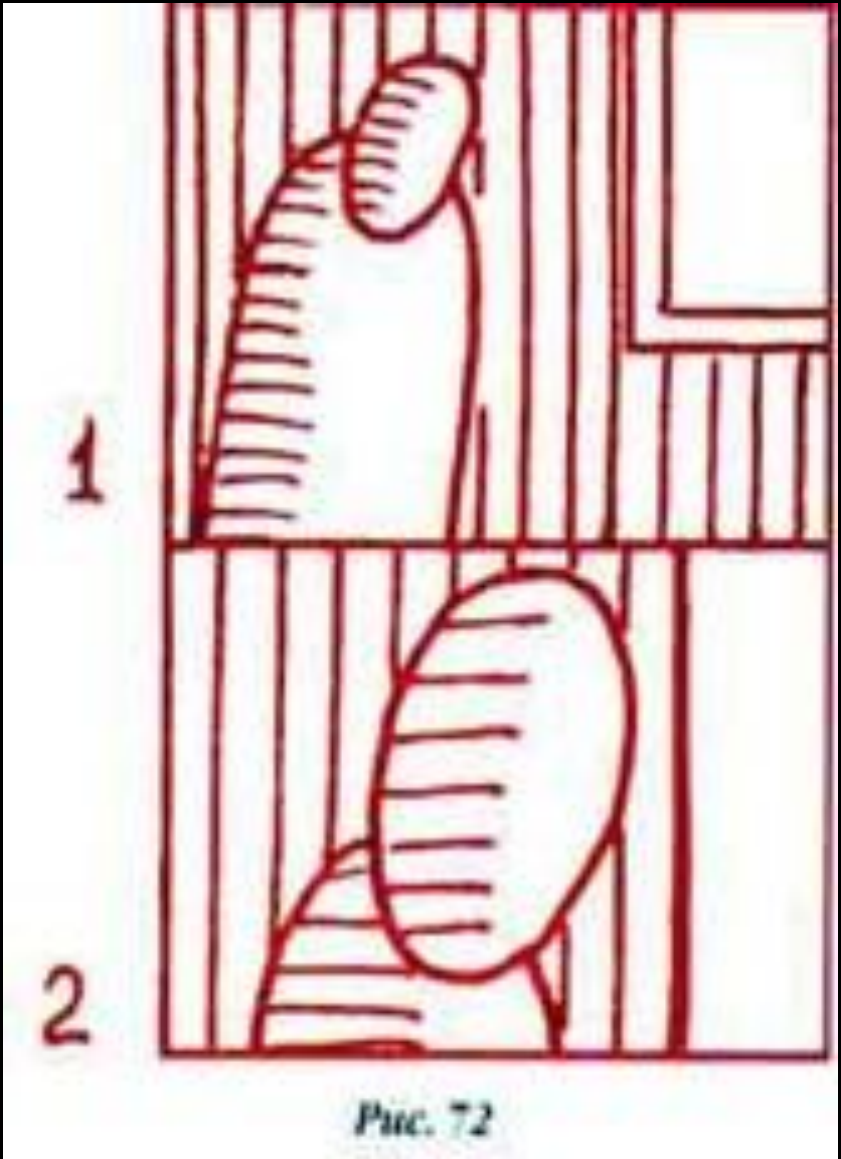
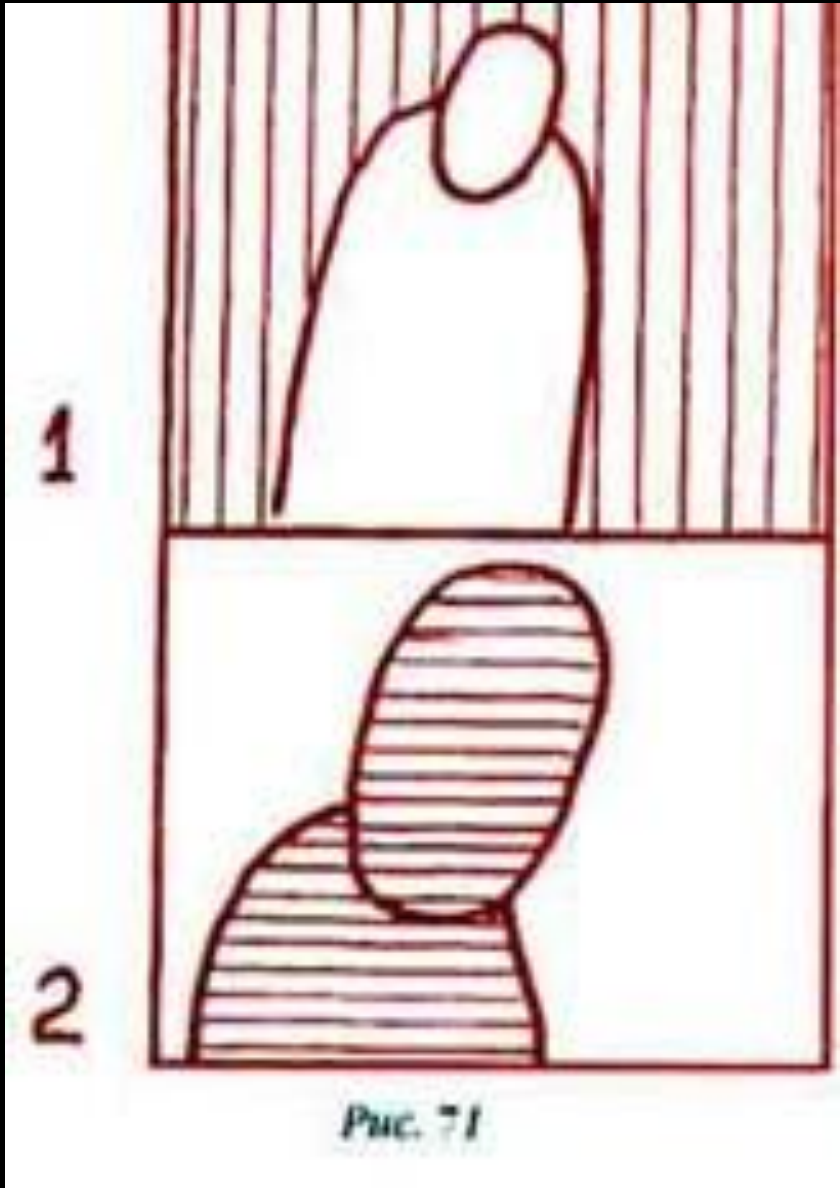
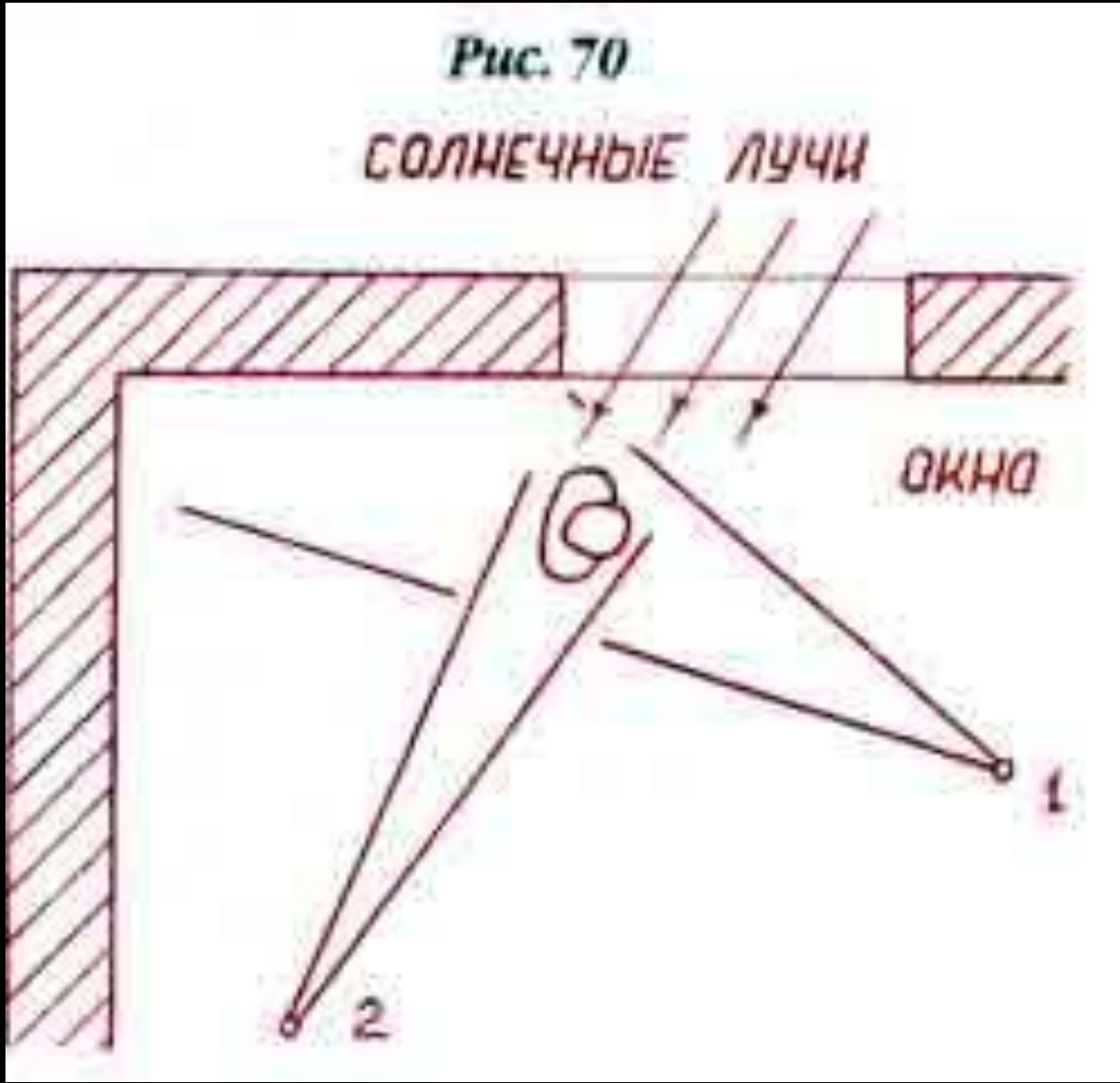
## 6. Монтаж по композиции кадров (по смещению центра внимания)



Практика монтажа показала и подтвердила, что такой перескок центра внимания по горизонтали для сохранения плавности перехода от кадра к кадру не должен превышать одной трети ширины экрана.

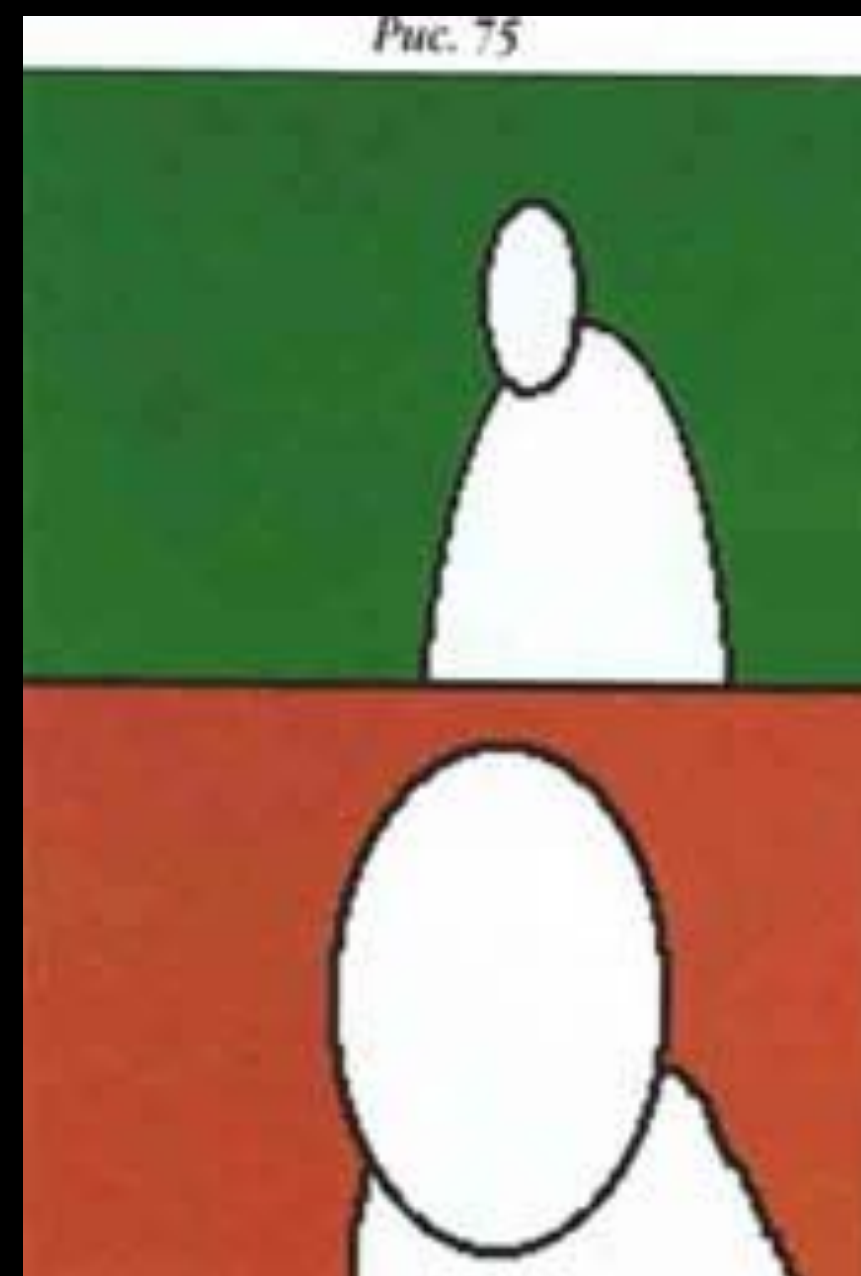
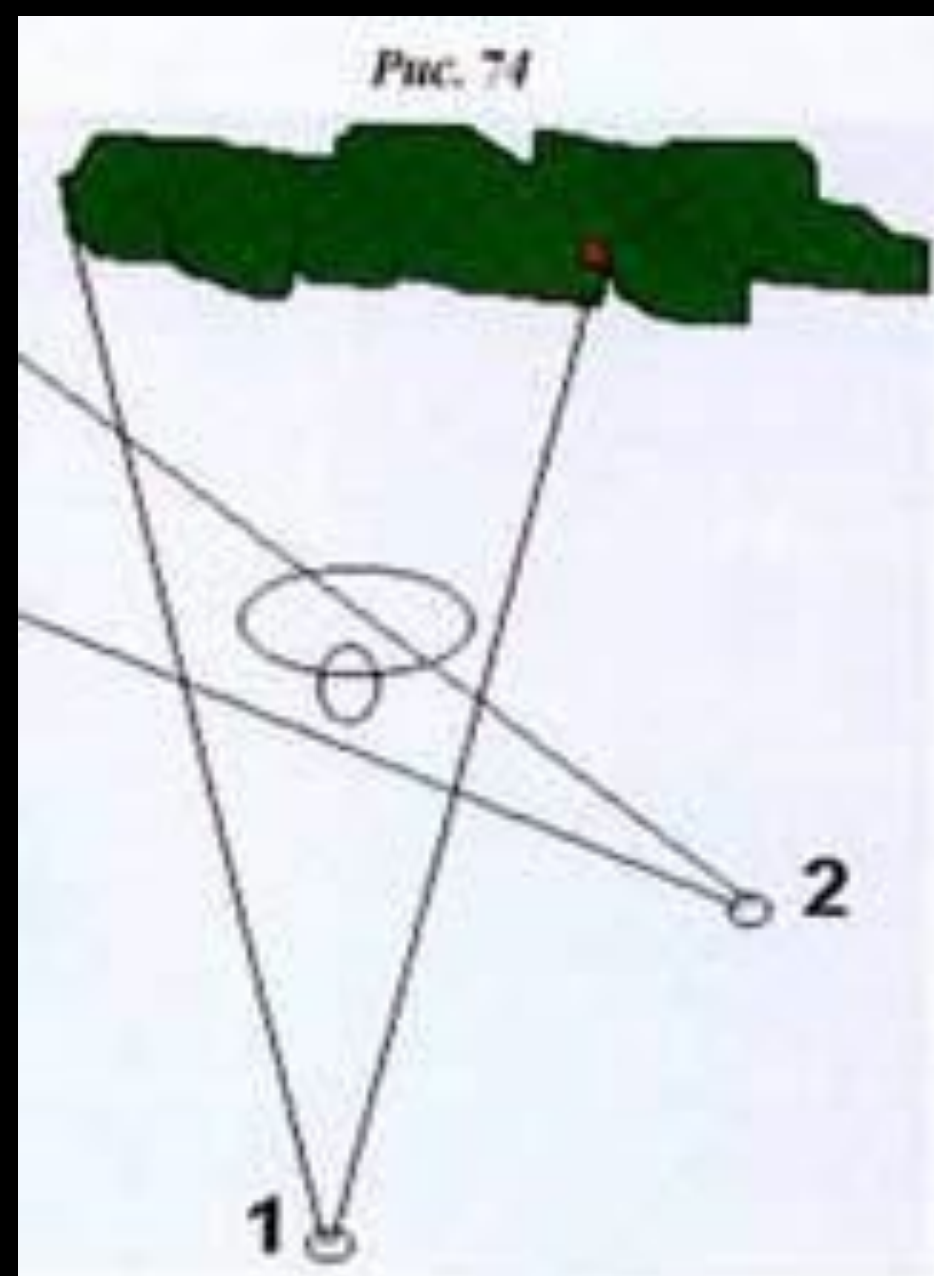


# 7. Монтаж по свету



Чтобы не случилось каких-либо "аварий" в период монтажа, когда съемки уже закончены, когда невозможно что-либо изменить в материале, необходимо заранее в планах мизансцен и в раскадровках предусмотреть выполнение требований монтажа по свету.

## 8. Монтаж по цвету



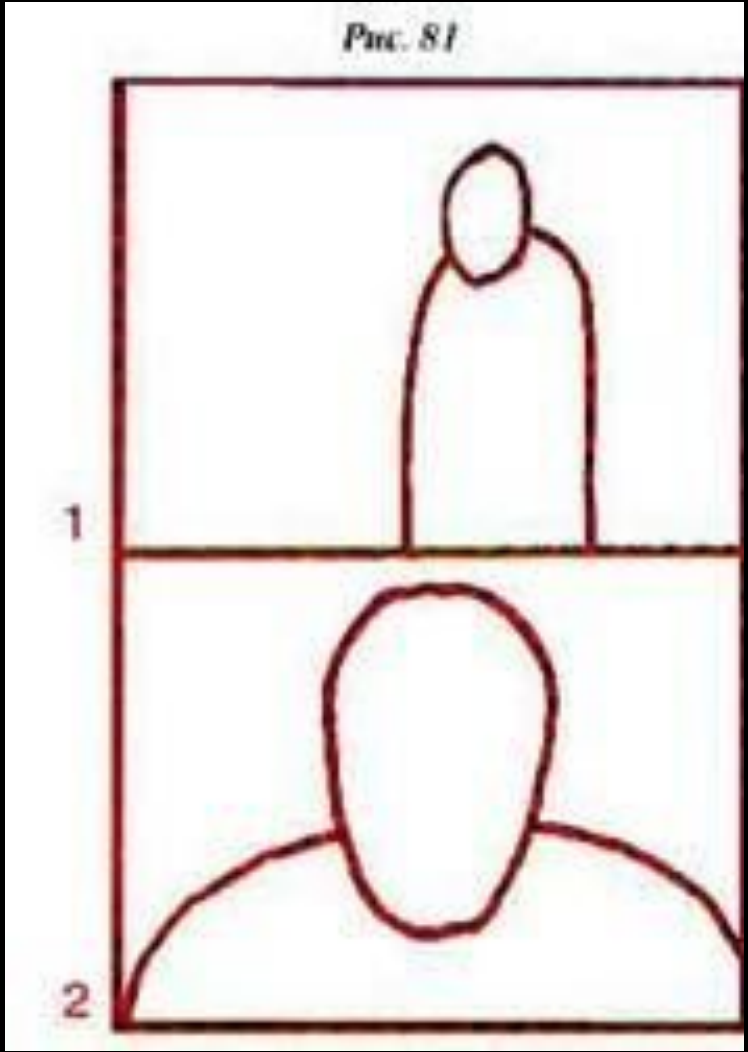
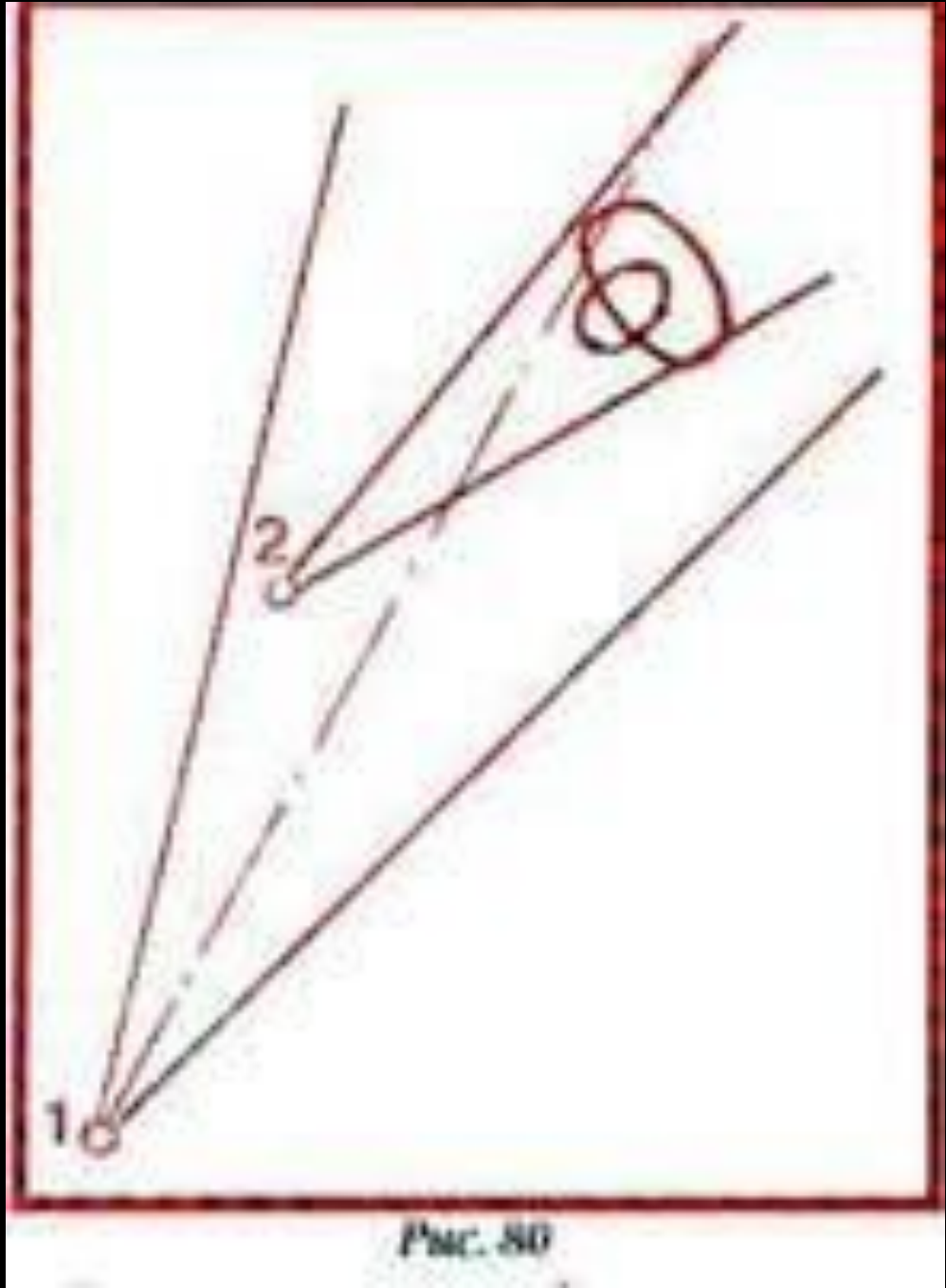
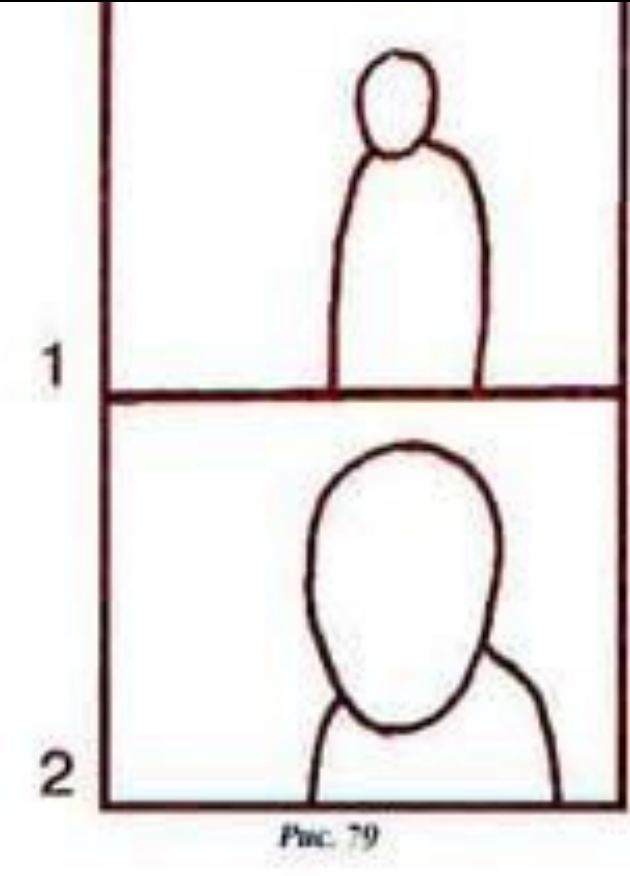
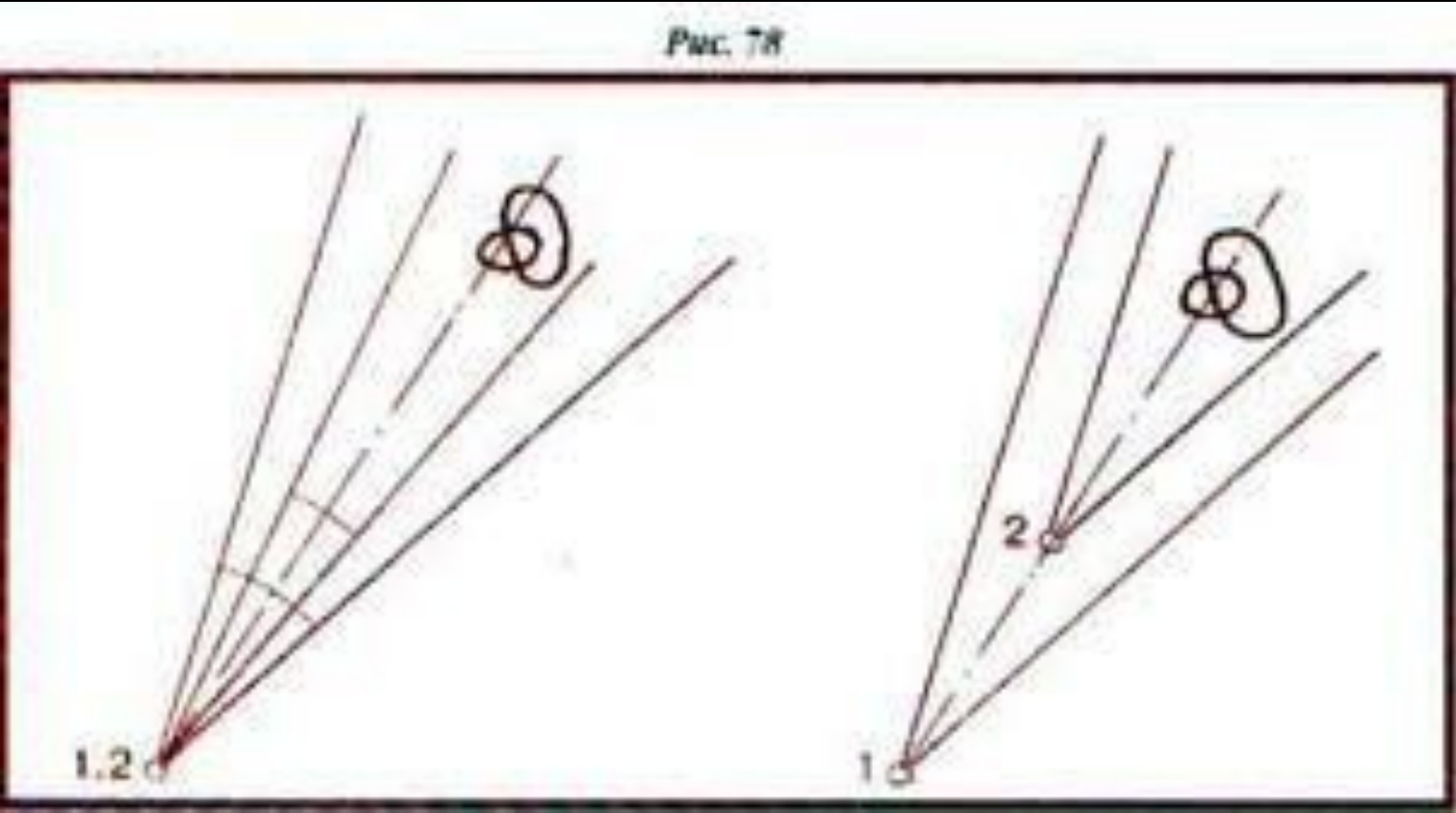
В общей трактовке плавности перехода при изменении цветных пятен от кадра к кадру существует одно простое правило:

- в предшествующем плане должно присутствовать пятно, которое занимает около одной трети площади в рамке кадра.

Это послужит логичным и естественным оправданием для зрителя заполнения цветом всей площади следующего кадра.



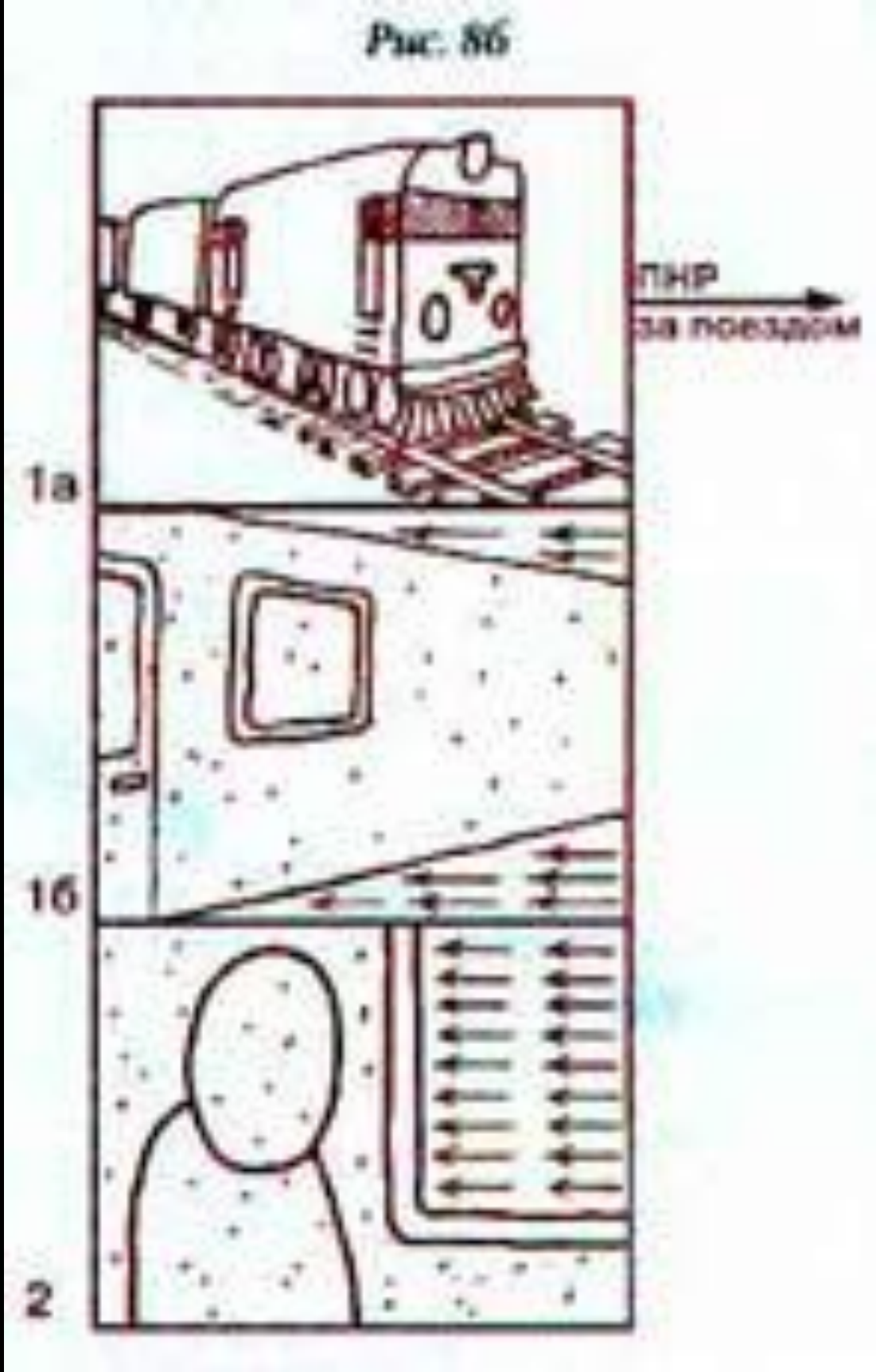
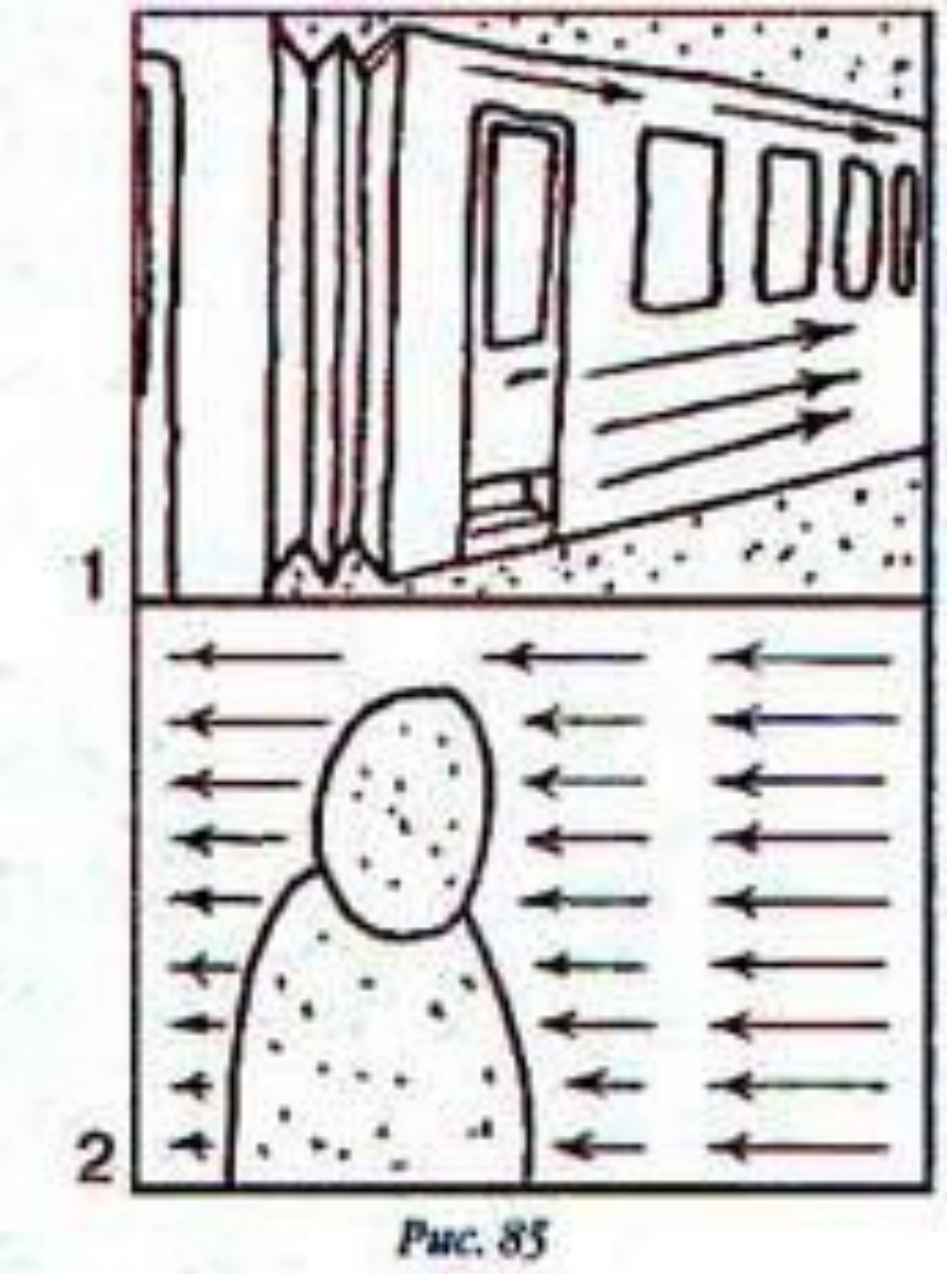
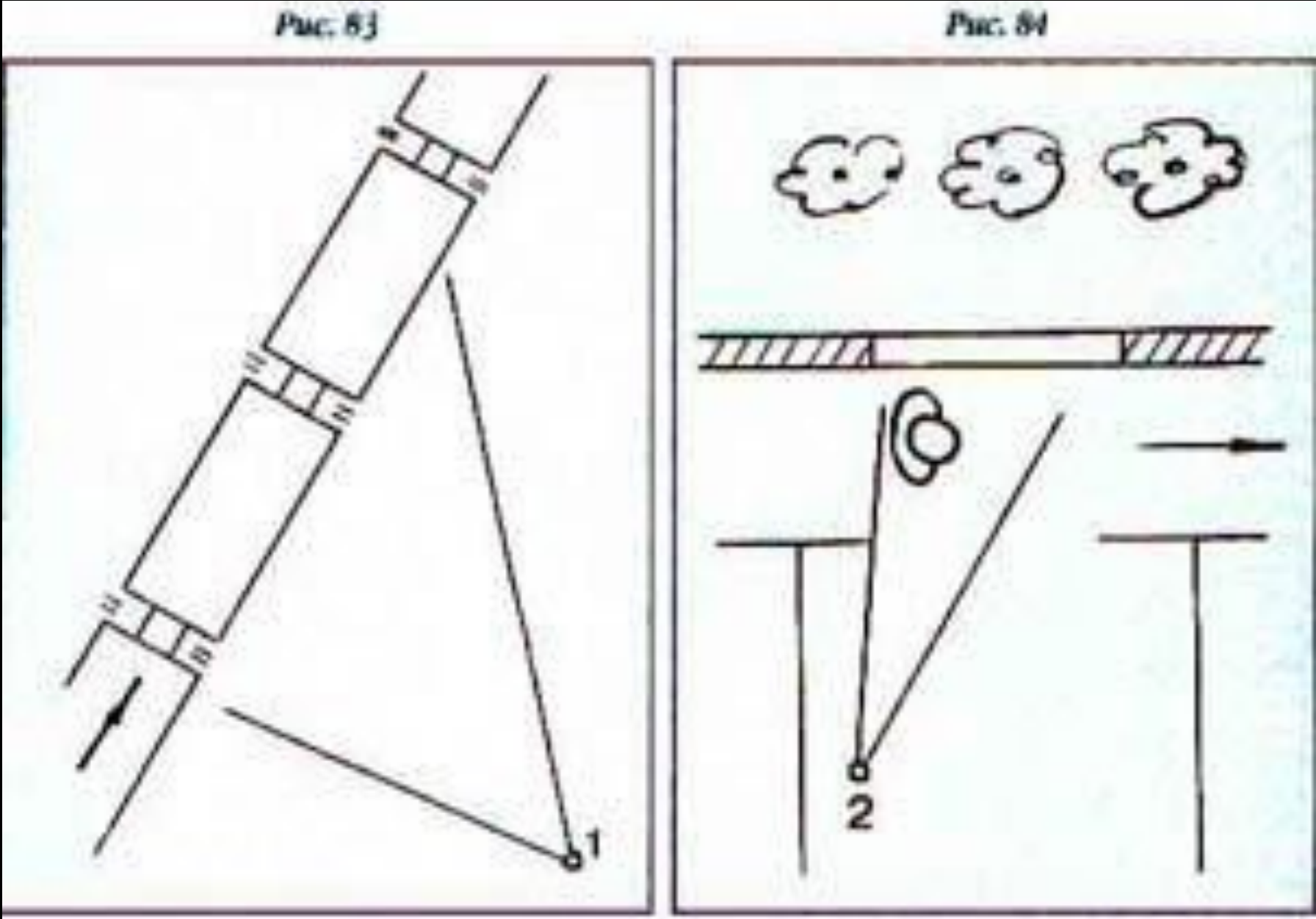
# 9. Монтаж по смещению осей съемки



Никогда не снимайте следующий кадр, находясь на оси объектива предыдущего кадра.



# 10. Монтаж по направлению основной движущейся массы в кадре.

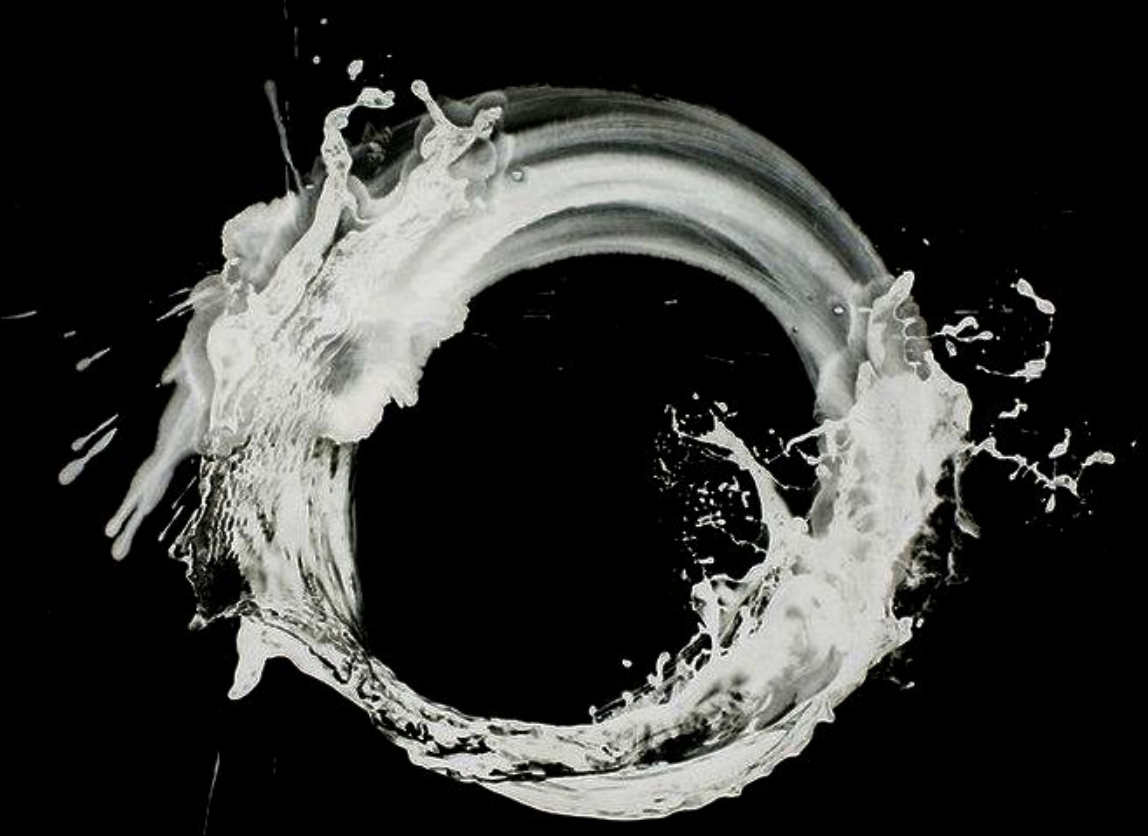


Направления движущихся масс в соседних кадрах должны совпадать или иметь близкие векторные значения.



Как применить на практике  
принципы Кулешова и  
Соколова?





Как нарушать правила и придавать  
видео ваш собственный стиль?





Попробуйте в своем монтаже найти  
примеры из принципов Соколова