

# Раскадровка

Как написать покадровый сценарий

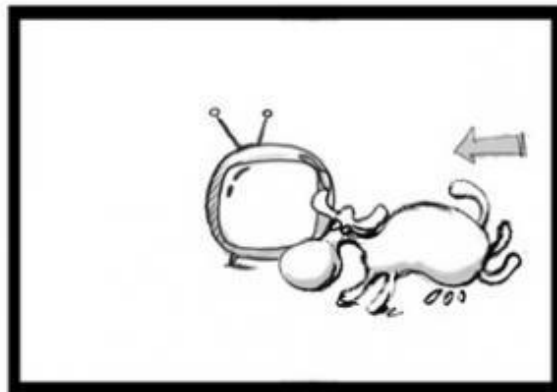


- **Раскадровка** – это лист бумаги с окошками, в которых вы можете нарисовать свои идеи.

Схематическое (графическое) изображение кадров, планирование вашего проекта

**цель** – создание плана съемок. Если ваши идеи будут наглядно зарисованы, Вы значительно быстрее снимете отдельные сцены и кадры, чем в случае спонтанного действия.

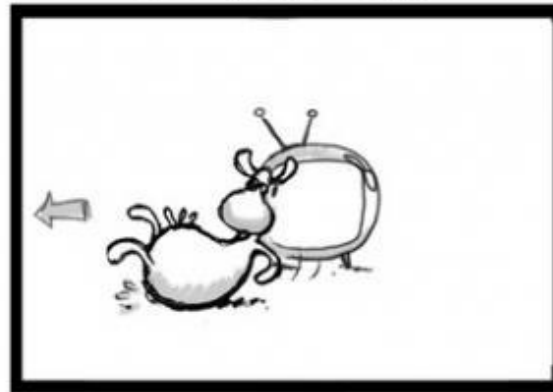
## STORYBOARD



ACTION:

в кадр вбегает корова

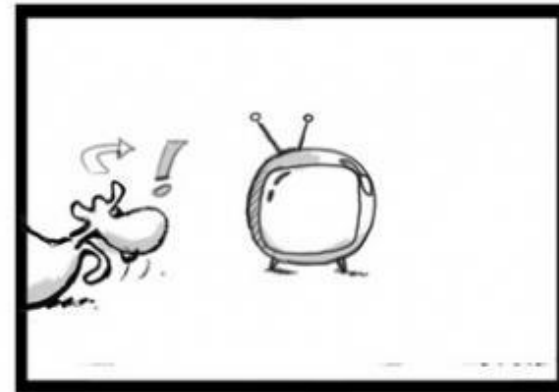
1



ACTION:

подкашливается и проезжает на попе...

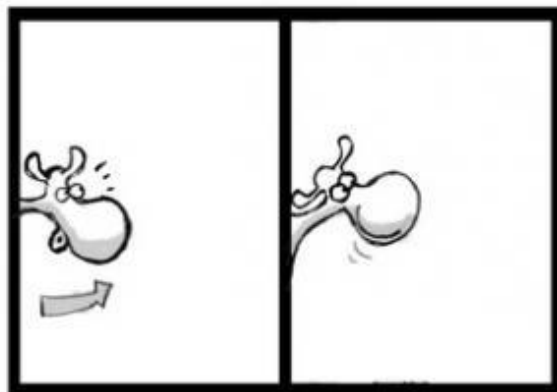
1A



ACTION:

...замечает стоящий телевизор

1B

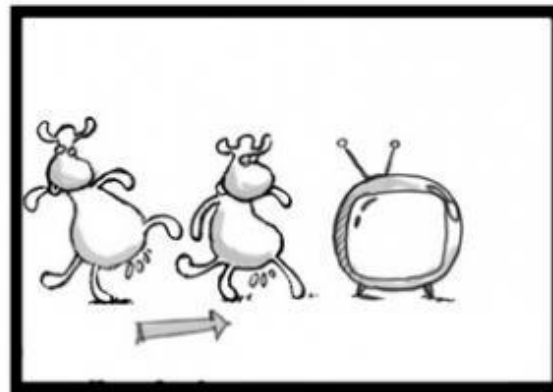


ACTION:

высовывает голову из-за кадра, сначала удивлена - потом довольна

2

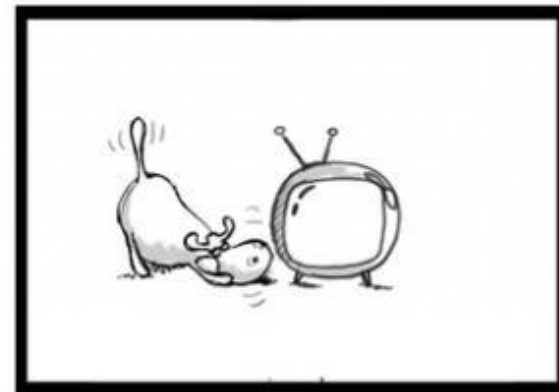
2A



ACTION:

подкрадывается телевизору

3



ACTION:

...обнюхивает его (по-собачьи)

3A

Передвижение героев в кадре, жестикуляция, а также взрывы или другие спецэффекты обозначаются при помощи стрелочек.



# Что такое базовые съёмочные ракурсы?

- **Ракурс** – это то, откуда снимает камера. В раскадровке всегда представляйте себя держащим камеру, спрашивайте себя, как лучше всего отобразить действие или объект в сцене. Сделайте это, устанавливая самый эффективный ракурс:

- **Ракурс взглядом персонажа (POV)** используется, когда вы хотите, чтобы зритель понял, что видит персонаж. Вид может быть близким, средним или дальним.
- **Кадр, снятый через плечо (OSS или OTS, также известный как «третье лицо»)** – это взгляд из-за спины человека по направлению к объекту. Обычно используется между людьми в разговоре и обрамляет одного человека/вещь на стороне рамки.
- **Средний план** – это ракурс, где два объекта находятся вместе в одной рамке и обычно разговаривают. Рисуя диалоговые рамки, переключайтесь между средним планом и «третьим лицом».
- **Съёмка с низкой точки/Взгляд снизу** – ракурсы, которые смотрят снизу вверх на человека/предмет.
- **Съёмка с верхней точки/Взгляд сверху** – ракурсы, которые смотрят сверху вниз на человека/предмет.

## Camera Angles

Point of View · POV



Two Shot



Down Shot



Over the Shoulder · OTS



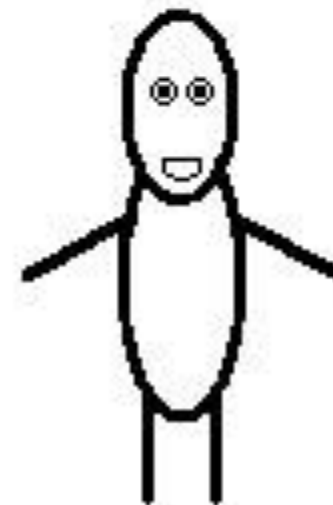
Up Shot · Worm's Eye View



# А если я не умею хорошо рисовать

- Не впадайте в панику: вы не должны быть великим художником, чтобы создать раскадровку сценария. Почти каждый умеет рисовать персонажей из нескольких фигур, поэтому, если вы не доверяете своим способностям карикатуриста, начните с простой техники.
- Попробуйте разместить в [сценарии](#) схематичные зарисовки, чтобы другие люди поняли ваше видение. Некоторые разработчики вместо чертежей делают [фотографии мобильными устройствами](#) или просто формируют список кадров.

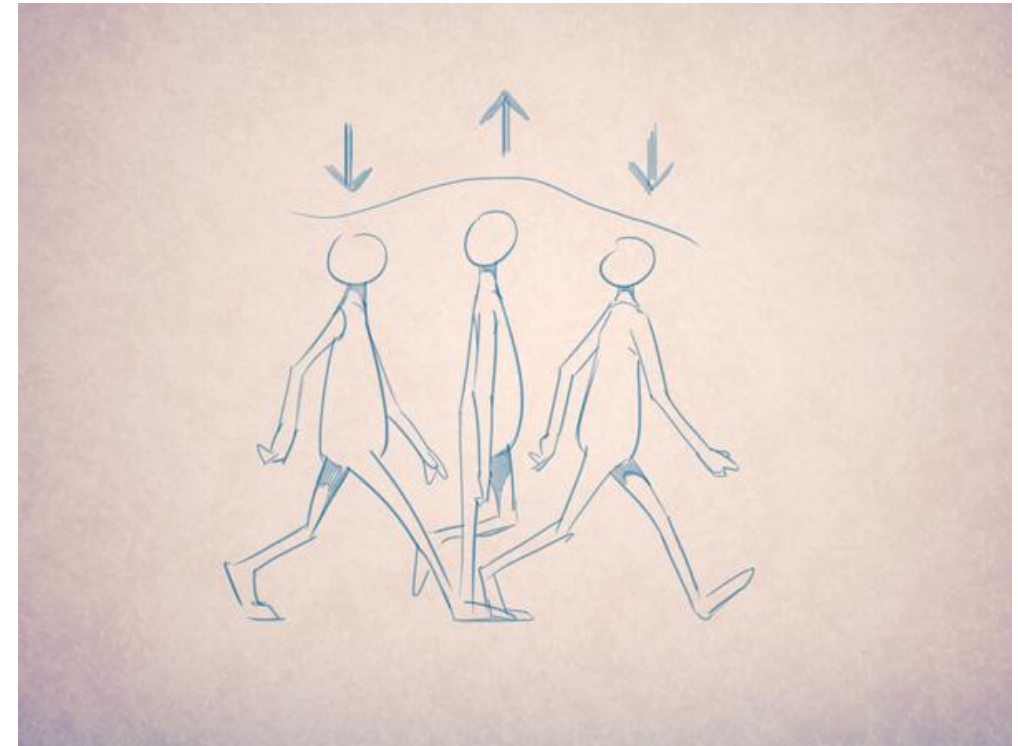
Палка, палка,  
огуречик  
Вот и вышел  
человечек



# Последовательные движения и циклы ходьбы

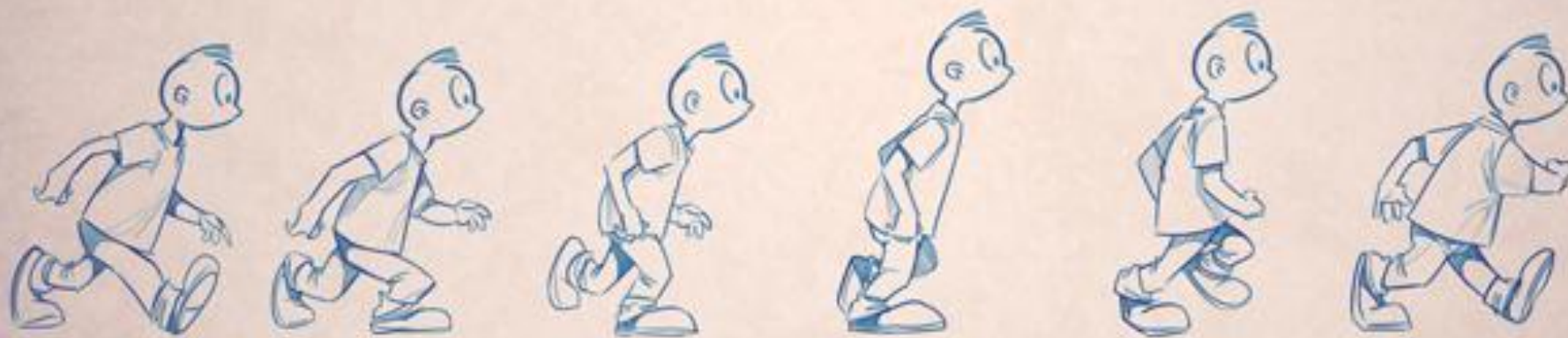
- Любопытно, но ходьба - это не что иное, как попытка поддержать себя в вертикальном положении. Иными словами, мы стараемся избежать падения на землю! Представьте младенца, который пытается стоять вертикально... наклоняясь вперед, он может сделать рефлекторный шаг.
- Взрослые люди ходят уверенно и, как правило, не делают резких шагов. На самом деле, мы едва отрываем ноги от земли. Наши движения сведены к необходимому минимуму, основная цель в том, чтобы переместить тело вперед.
- В анимации все отличается. С помощью походки персонажа можно рассказать целую историю. Поэтому мы воспользуемся техникой преувеличения и таймингом, чтобы добиться желаемого результата.
- Проанализируем упрощенный процесс на рисунке

Пример простого цикла ходьбы: тело слегка поднимается вверх в *стадии переноса*.



Обратите внимание, что руки движутся противоположно ногам;  
а, когда тело поднимается вверх в стадии переноса, одна нога  
прямая.

Теперь заполняем промежутки дополнительными фазами и  
завершаем основной цикл ходьбы в анимации:



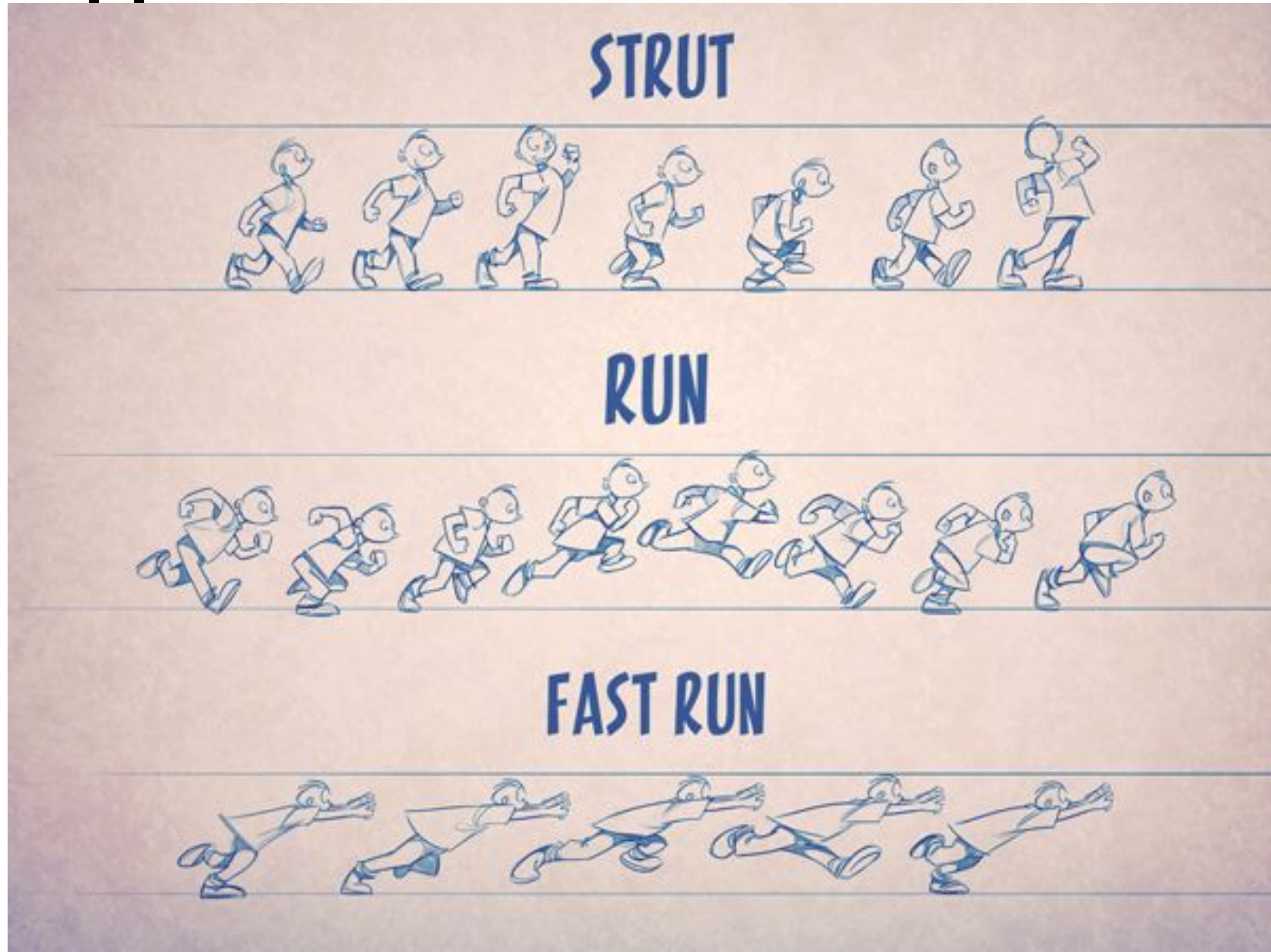




# Разные виды ходьбы и бега

- в анимации (и в жизни) есть разные походки, и ими можно пользоваться для того, чтобы передавать нужные чувства и желания персонажей. Разные шаблоны передают это:

- Шаг
- Бег
- Быстрый бег



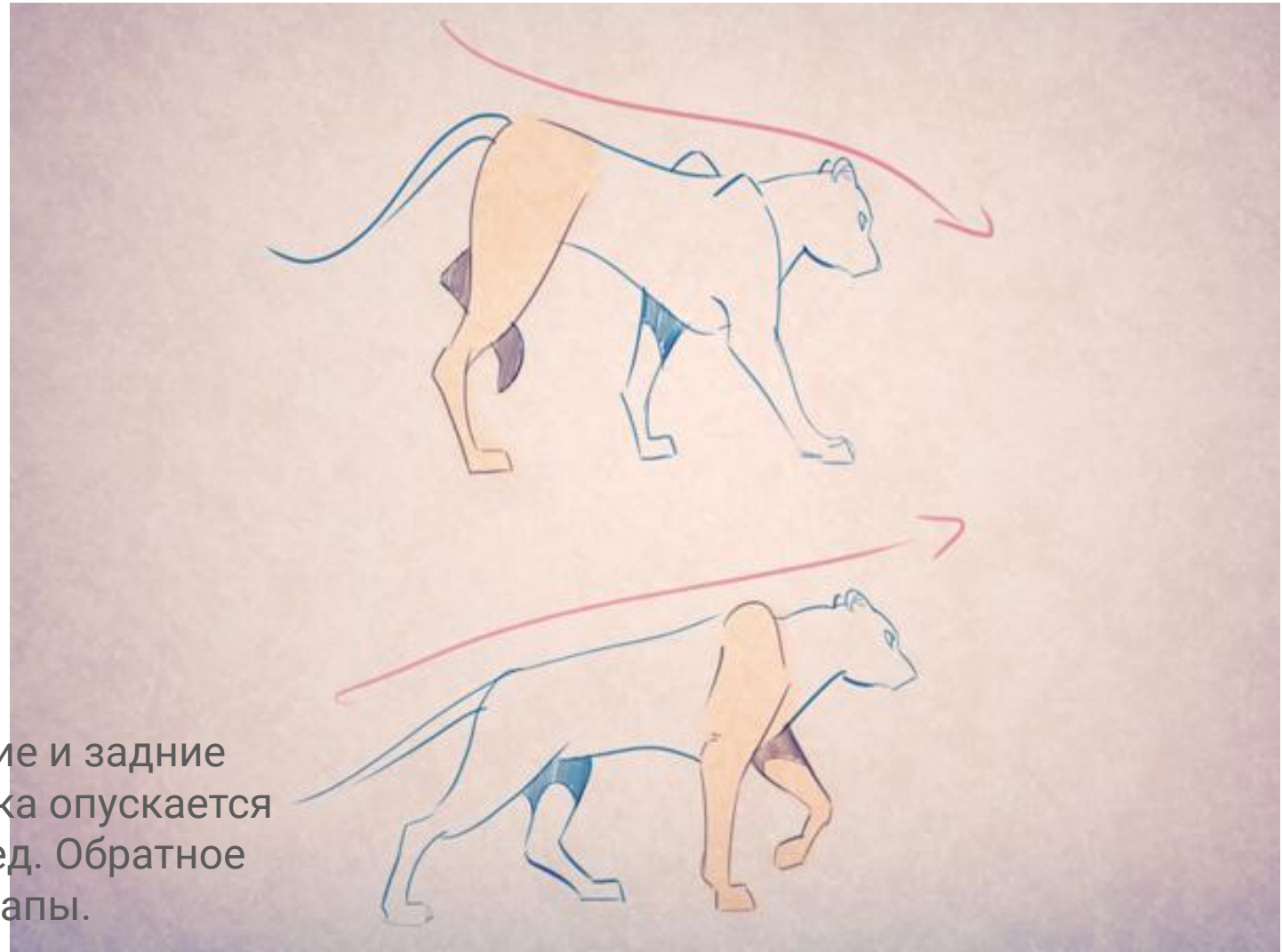
Пример *прогулочного шага*: тело все время движется  
вверх-вниз.



# Отличия в ходьбе четвероногих животных

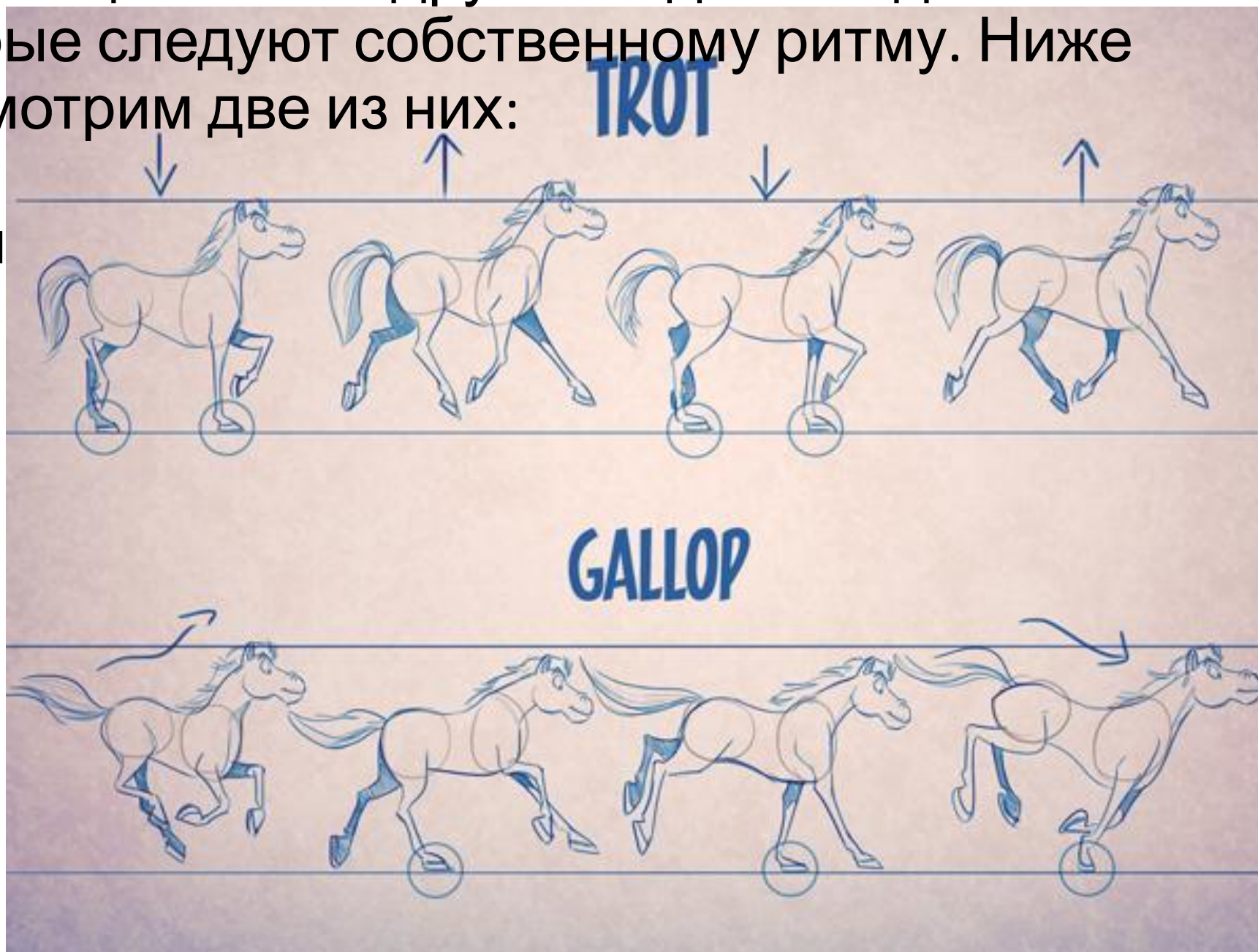
- Движение четвероногих животных - более сложная тема, потому что вам необходимо следить за перемещением передних и задних лап. Плавность движений усложнит вашу работу, но ее имеет смысл изучать на примерах движений в реальной жизни.
- Походка мультяшного животного - упрощенная трактовка того, что происходит в реальном животном мире. Мышцы и суставы занимают разное положение в зависимости от фазы движения тела:

Посмотрите вверху, как ведут себя передние и задние лапы в *стадии переноса* тела: голова слегка опускается вниз, когда задняя нога переносится вперед. Обратное происходит во время переноса передней лапы.



В анимации есть и другие виды походок животных, которые следуют собственному ритму. Ниже рассмотрим две из них:

шаг  
галоп

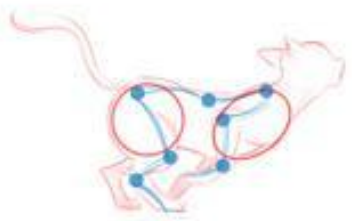
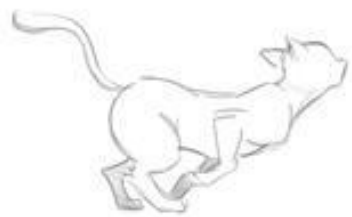
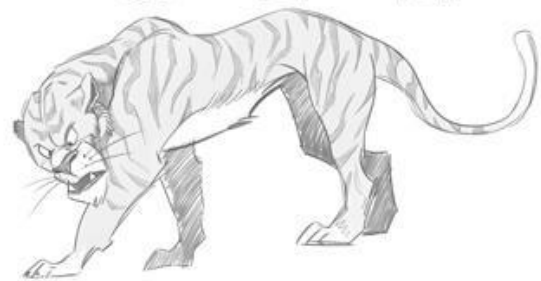
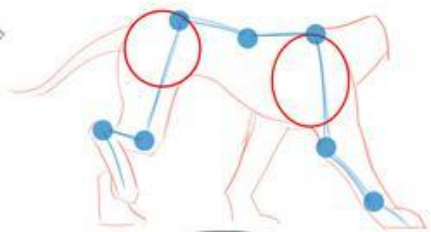
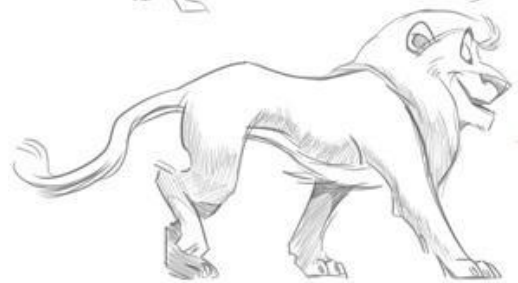


Пример анимированного галопа. Передние лапы инициируют движение и задают необходимый импульс.



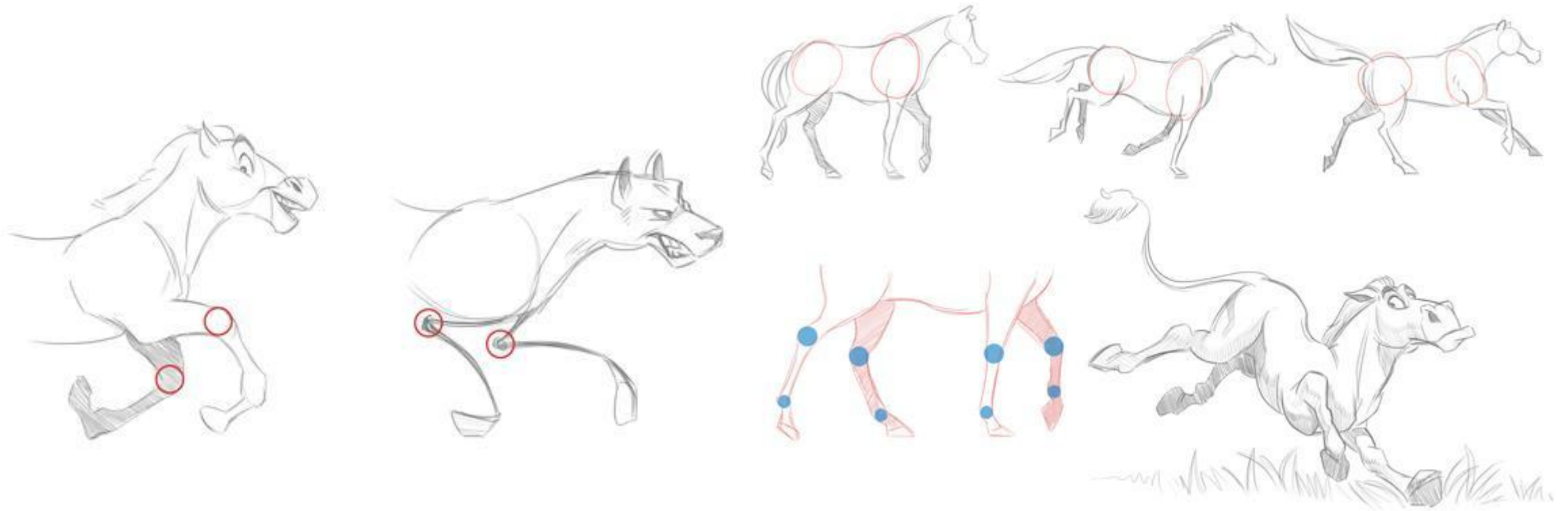
- Реалистичная передача цикла ходьбы или бега зависит от нескольких факторов, таких как вес, рост, намерение... Самое важное здесь - наблюдать за этими движениями, основываясь на реальных примерах из ж

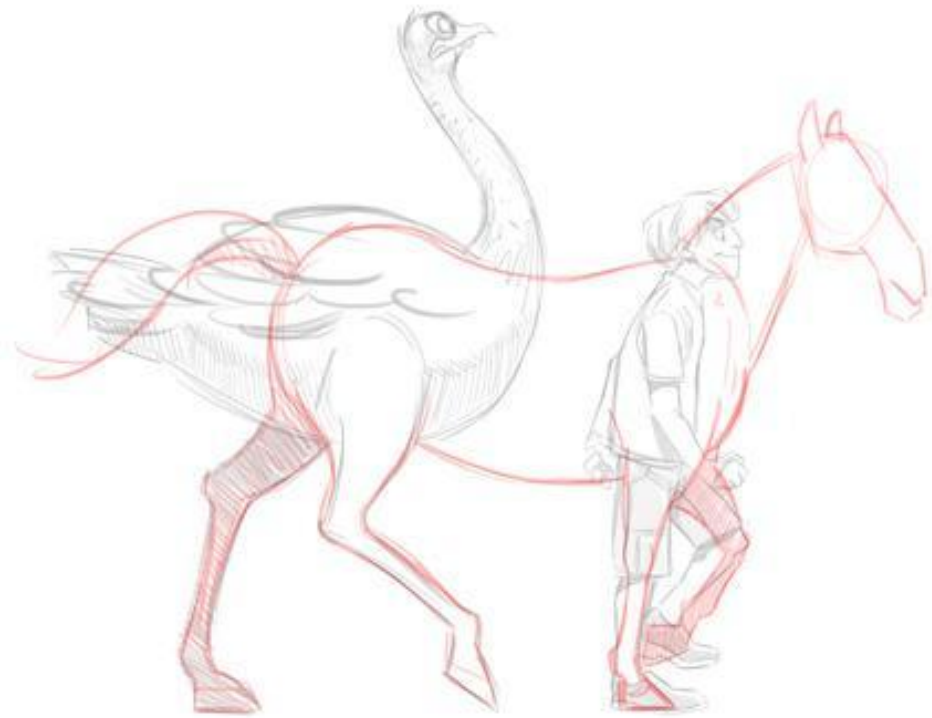
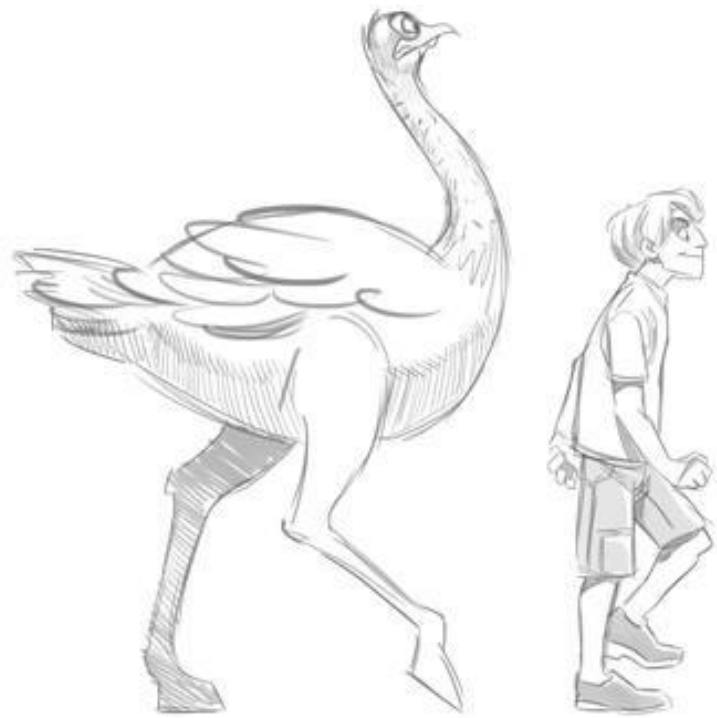




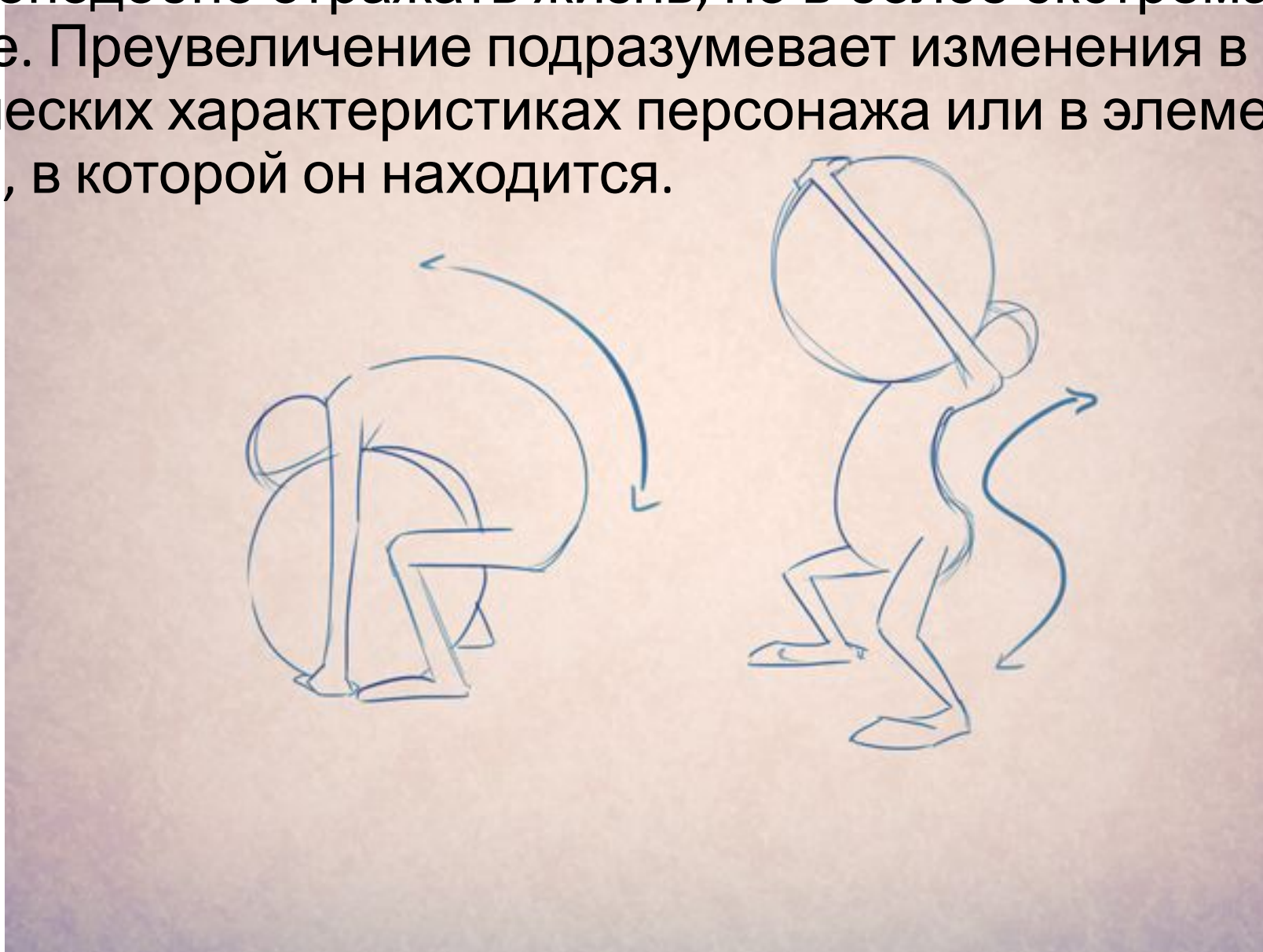


- Рисование ходьбы и бега - довольно сложная тема, которая заслуживает отдельного курса, посвященного только ей. Анатомия некоторых животных, таких как лошади, имеет свои отличия, из-за которых их ноги движутся по-другому.





- По правилам студии Дисней, эта техника должна правдоподобно отражать жизнь, но в более экстремальной форме. Преувеличение подразумевает изменения в физических характеристиках персонажа или в элементе сцены, в которой он находится.



# Нацеливание и акцент

- В анимации мы называем "**нацеливанием**" эффект, который предшествует "**акценту**". Оба необходимы для того, чтобы заметно выделить выражение удивления. Они совершаются по следующему алгоритму:
- Персонаж видит нечто удивительное;
- Возникает предвкушение (голова быстро опускается);
- Момент "акцента" имеет место, голова поднимается вверх.
- Персонаж возвращается в исходное состояние.
- Давайте проследим, как работает этот алгоритм.

- **Шаг 1**

- Начинаем с рисунка персонажа с радостным или естественным выражением лица:



- **Шаг 2**

Персонаж видит нечто удивительное и, в предвкушении момента, опускает голову вниз и замуривается. Это движение увеличивает впечатление того, что он видит нечто невероятное!

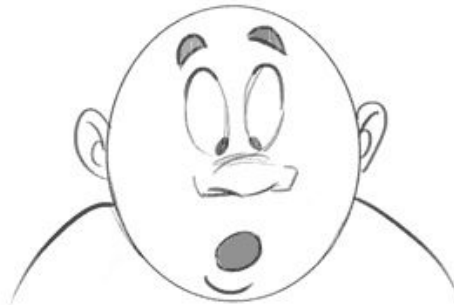


- **Шаг 3**

- Далее следует реакция на удивление, голова поднимается.

## **Шаг 4**

Персонаж успокаивается и возвращается в исходное состояние.



# Создайте свою раскадровку с ДВИЖЕНИЯМИ

- Изобразите покадрово любое движение в 6 кадрах (или в 12) – прилагаю шаблон на 6 и шаблон на 12

Это может быть элемент танца, ходьба, приседание, прием пищи (как двигается рука с ложкой ко рту и обратно в тарелку) и другие

Движение животного или любое его действие (пример: кошка умывается)

- Попросите кого-нибудь вам позировать, чтобы срисовать действие или снимите себя на видео и сделайте по нему раскадровку
- Подпишите под каждым кадром как перемещается, та или иная конечность (пример: левая рука вниз, правая нога в сторону и тд)
- При желании из раскадровки можно создать флипбук, в таком случае, следите, чтобы человек находился в одной точке и при движении не скакал с одного края листа на другой

Присылайте свои результаты педагогу вотсап или на почту [PonomarevaArina@yandex.ru](mailto:PonomarevaArina@yandex.ru)

**Спасибо за внимание! Успехов!**

