

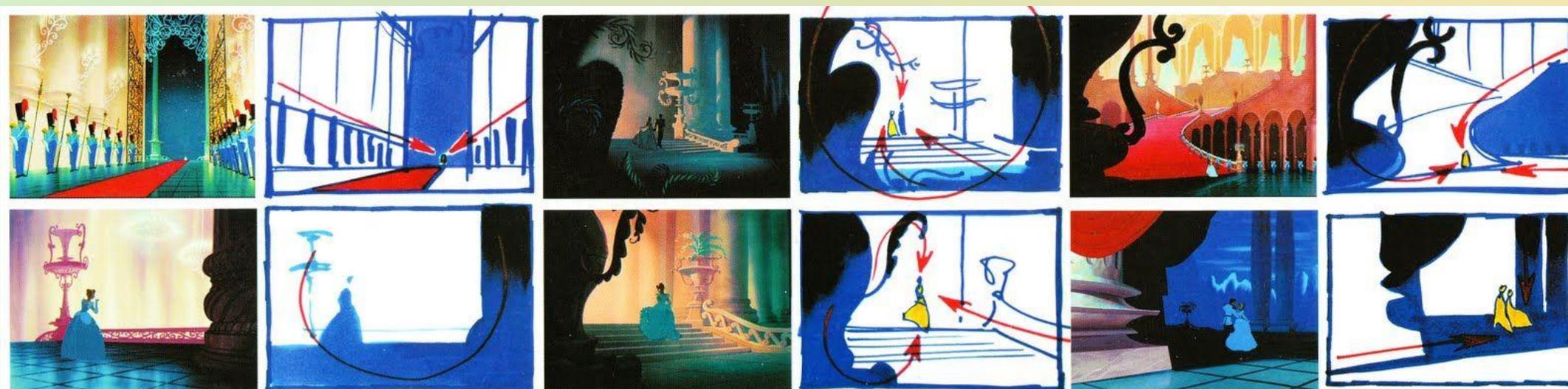


# **Композиция в мультипликации**

Студия: «Lego-go»

# Композиция. Что это?

Композиция - это искусство размещения объектов в кадре.



Композиция позволяет направить внимание на нужную деталь.



# **Мастерство визуального рассказа**

Визуальный рассказ в кино это целое искусство, включающее в себя **три** основных **фактора**:

1

Расположение людей и объектов внутри кадра.

2

Перемещения людей и объектов в рамках кадра.

3

И движение, собственно, кадра.





## Как определяется композиция каждого кадра?

Все начинается с **раскадровки**.

Разработка раскадровки это необходимый этап, который собирает всю историю вместе. Она позволяет понять что именно будет показано на экране.

Раскадровка состоит из рисунков.



The background features a gradient from light green on the left to light yellow on the right. Overlaid on this are several thick, wavy, overlapping bands of color: a teal band on the left, a lime green band in the middle, and a wide orange-to-red gradient band on the right. A white rectangular frame is centered horizontally and vertically, enclosing the text.

# **Типы планов**

1

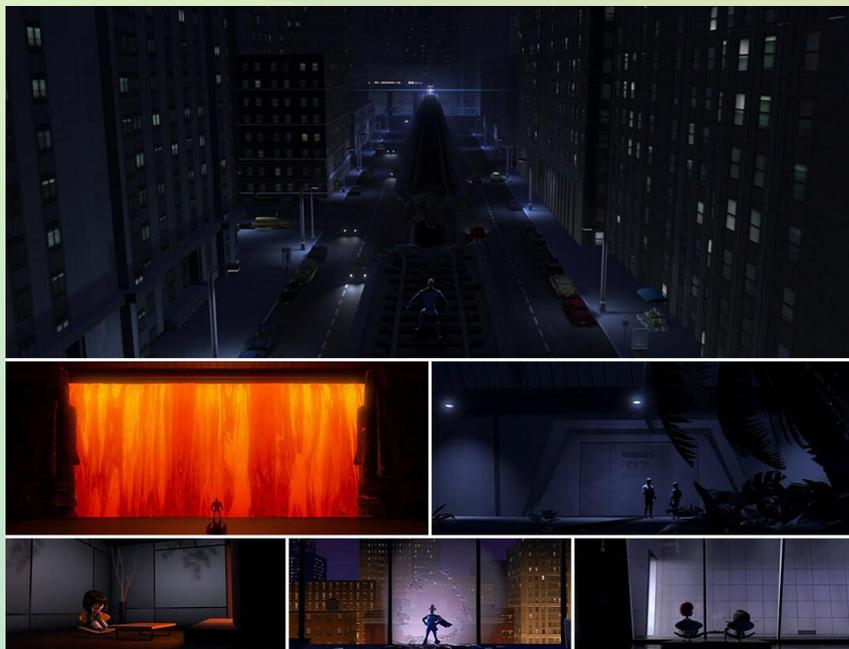
## Сверхобщий план



Этот вид крупности дает общее представление. **Показывает где мы находимся**, и что делают персонажи в этом пространстве. Персонажи в таком кадре очень маленькие, потому что этот **план** не о персонажах, а **об окружающем месте**, где происходит сцена.

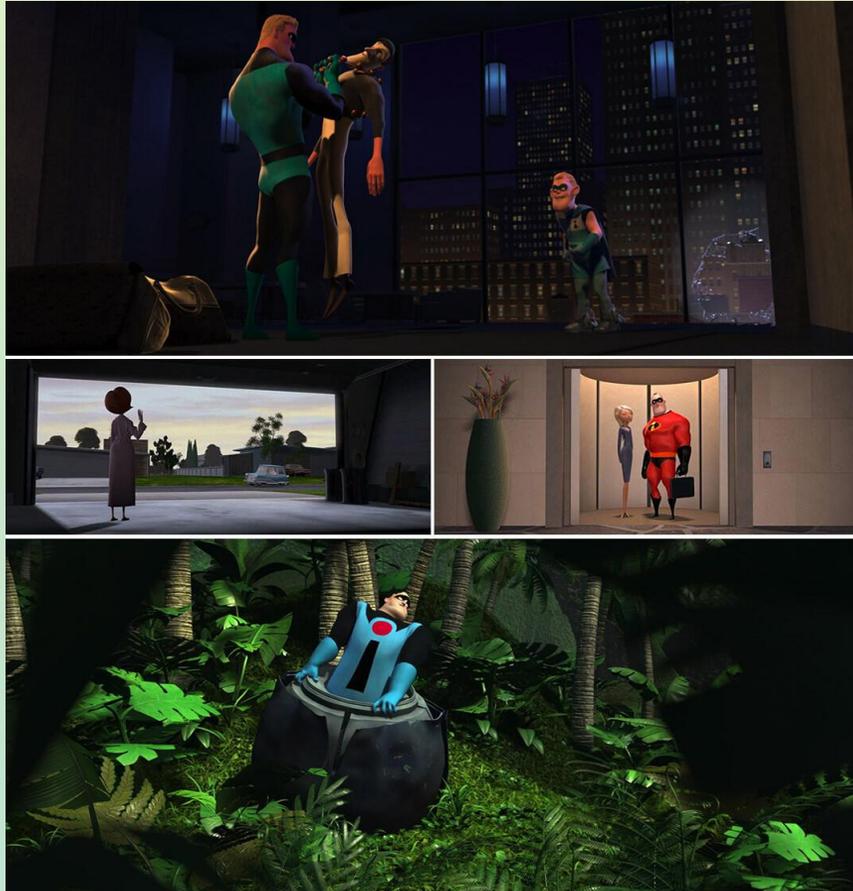
2

## Дальний план



Чтобы увидеть наших героев и то, что они делают в этом месте, мы переходим на дальний план. Этим типом крупности мы не столько **определяем «мир»**, сколько **персонажей в мире**.

## Общий план



В данном плане мы видим персонажа полностью заполняющего кадр по высоте.

**Вокруг персонажа совсем немного пространства.** Персонаж не обрезается, только если он не находится за каким-нибудь объектом.

Среда становится менее важной, главное не «где», а «**кто**».

Этот кадр демонстрирует персонажей, их движения, жесты, а также взаимодействия с другими.

4

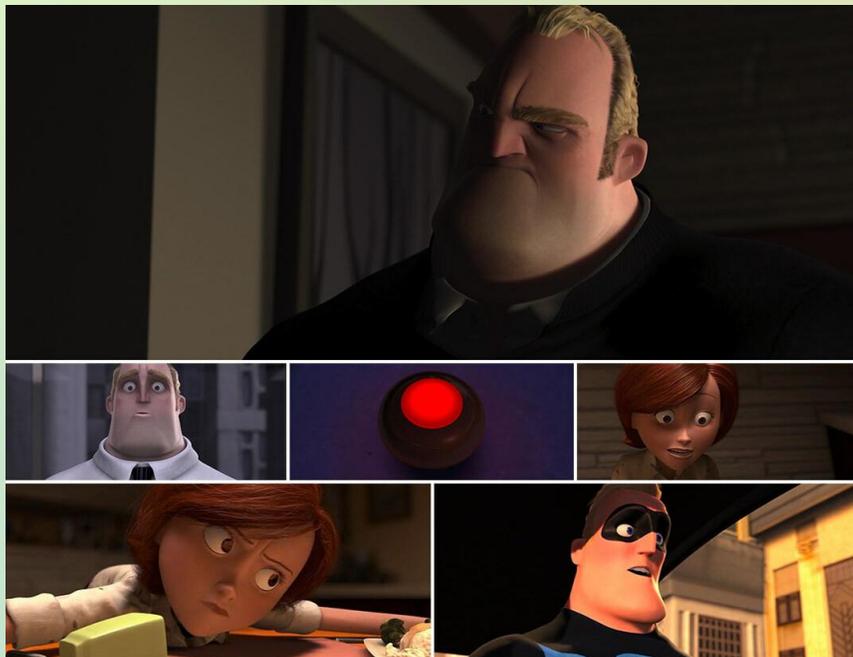
## Средний план



Средний план часто используется, чтобы показать персонажа **близко**, но не слишком, как правило **по талию**, оставляя достаточно свободного пространства вокруг, чтобы дать возможность действовать и жестиковать без отрыва от обстановки. Средний план **не скрывает деталей**, наоборот, он **показывает** вам что-то конкретное.

5

## Крупный план



В крупном плане по высоте помещается голова и шея персонажа, иногда с плечами. Этот план нужен **для выражения эмоций**, а также как способ передачи диалогов.

1

## Сверхкрупный план



Такая крупность может быть использована для того, чтобы **показать** большое напряжение, очень тонкую эмоцию.



СВЕРХОБЩИЙ



ДАЛЬНИЙ



ОБЩИЙ



СРЕДНИЙ



КРУПНЫЙ



СВЕРХКРУПНЫЙ