

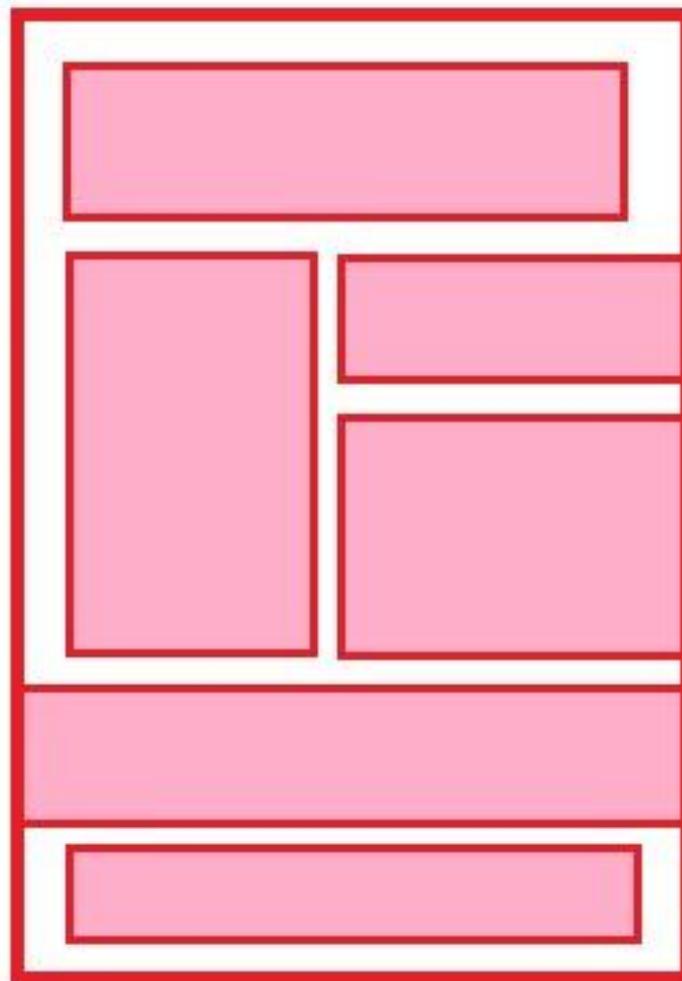
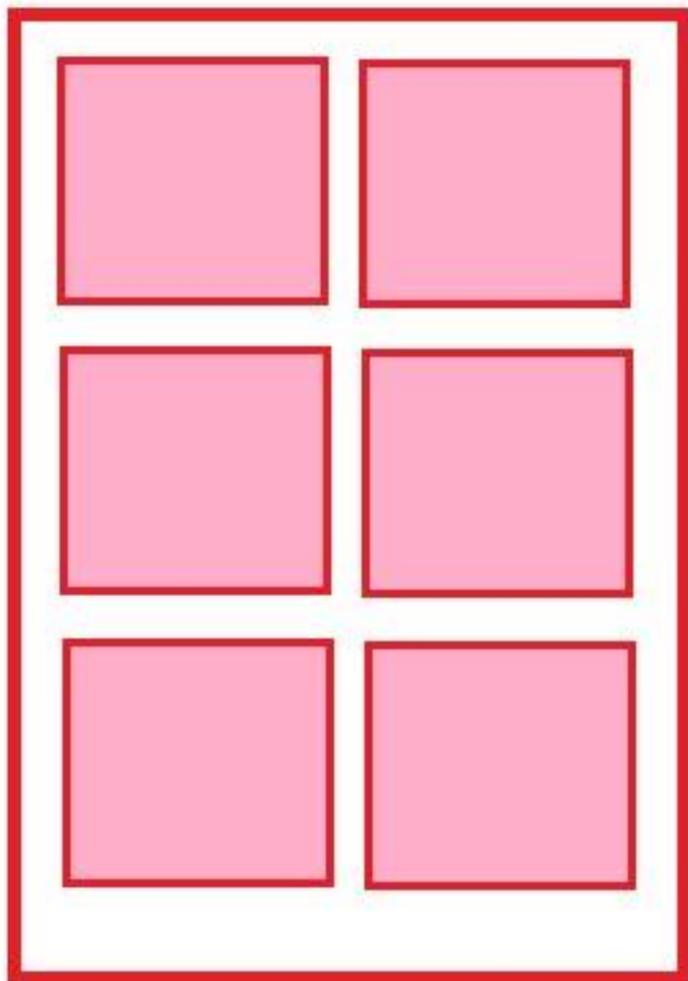
Лекция 1 - II

storyboard

# ОСНОВЫ

- Кадры – способ прямолинейного визуального изложения; они навязывают ясную последовательность картинок, разделённых линиями.
- Сложные раскадровки хороши для ума: выполненные умело, они будоражат читателя и расширяют запас техник, которые вы можете применить, чтобы донести свою идею.

# Классические кадры/эклектика



# Дизайн кадров

Кадры могут принимать любую форму, которую вы бы ни пожелали. Пока содержание понятно и читаемо, всё подходит. Например, вы можете вставить менее заметный кадр необычной формы, показывающий, что происходит где-то в другом месте

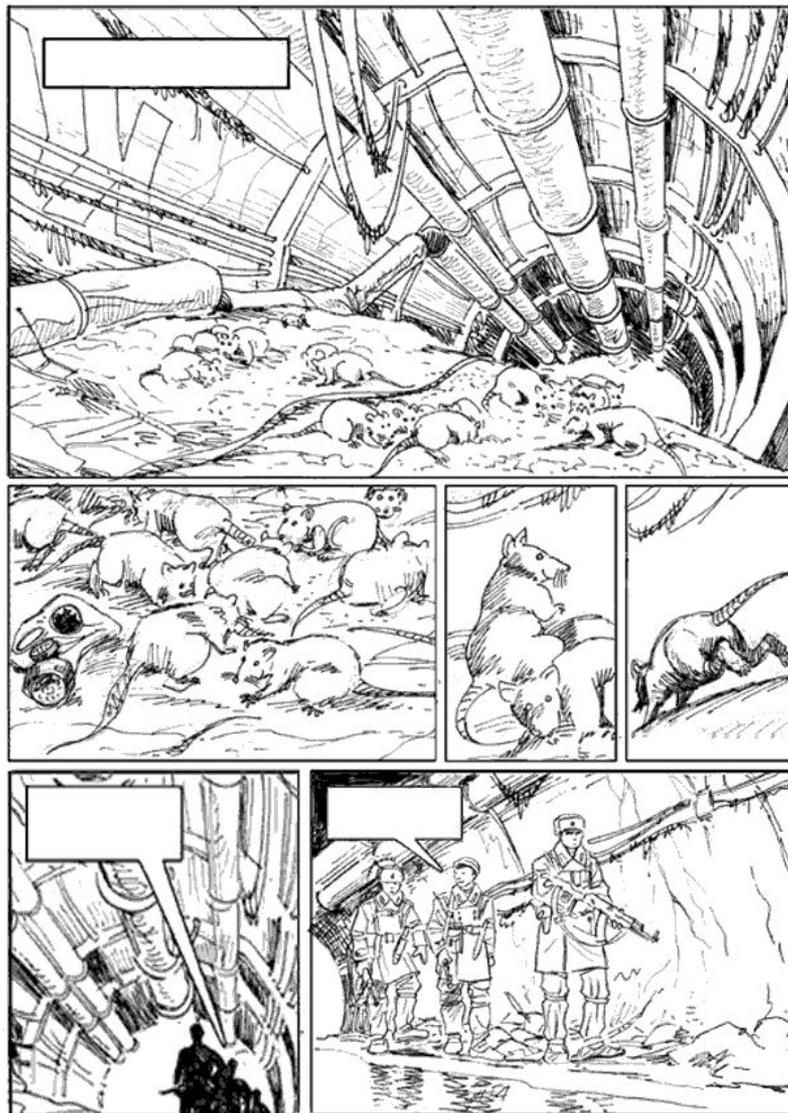


# Границы кадра

Способ привлечь внимание к объекту – заставить этот объект выйти за границу кадра. Он будет удерживать внимание зрителя, и, добавив пару других продвинутых техник, вы получите действительно креативную композицию. Это ещё один приём, который могут использовать художники всех мастей



# Разбираем кадр по элементам



Большой кадр, открывающий нам новую главу истории. Он должен передать нам атмосферу, дать представление о новом месте действия, на это нужно некоторое время — осознать, почувствовать, поэтому он большой и наполнен деталями, располагающими к рассматриванию. Крысы здесь лишь детали, как и все остальное. В целом атмосфера мрачная, грязная, напряженная

Даем крыс крупнее — теперь акцент на них. Крысы нормальному человеку противны, так что в этом кадре мы даем читателю почувствовать сильнее, какое это противное и грязное место. Нагнетаем

Отчасти это продолжение нагнетания обстановки, но здесь вносится уже другой фактор — не атмосферы, а действия. Крыса крупным планом что-то учуяла, поднялась на задние лапки. В этом кадре, кроме двух крыс, мало деталей. Почему? Потому что смысл кадра в двух вещах:

- Совсем близко показать противность крысы.
- Дать понять читателю, что сейчас что-то произойдет

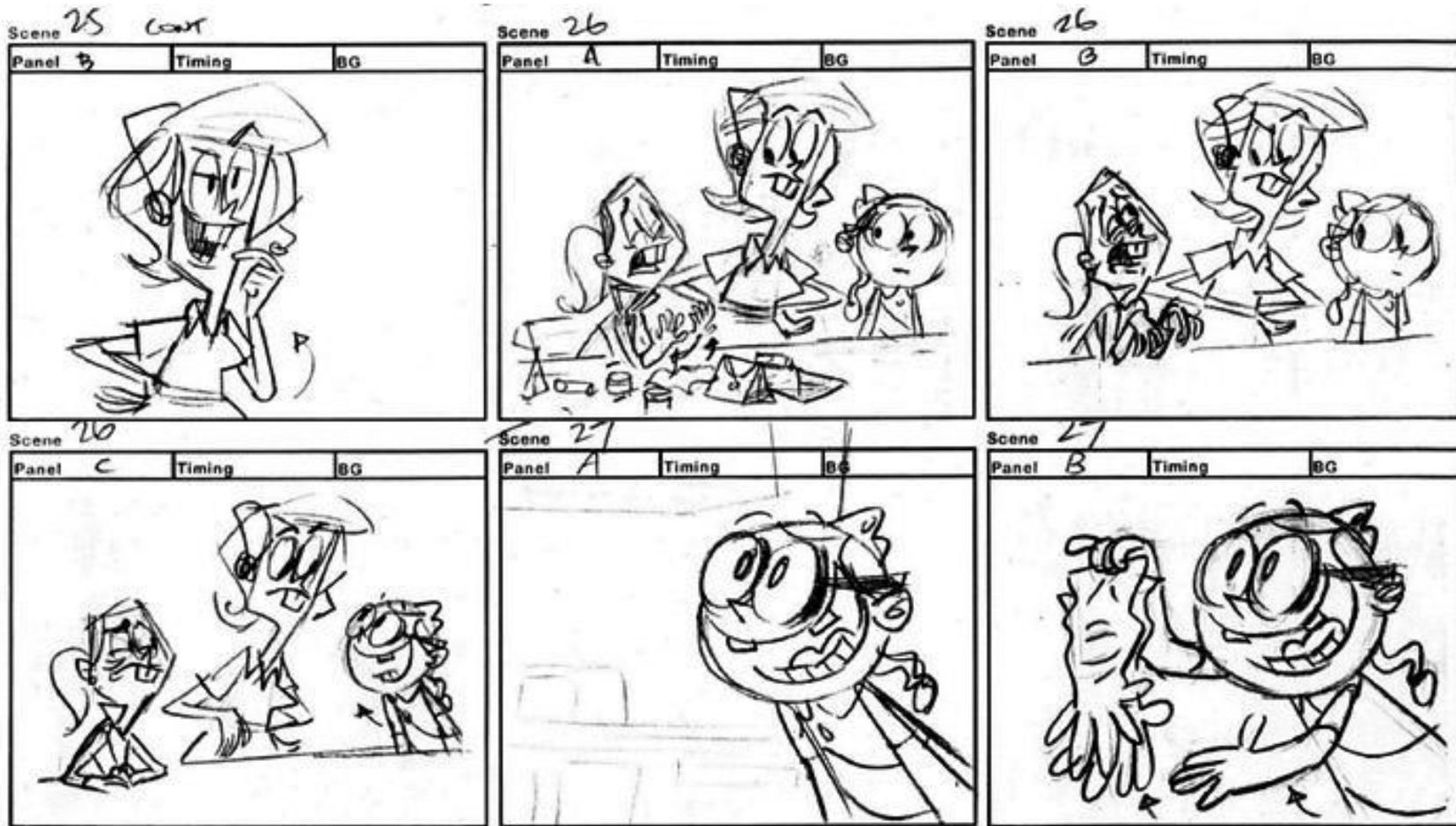
Напряжение предыдущего кадра разряжается. Крыса почуяла нечто опасное и убегает! Опять никаких деталей, поскольку весь смысл кадра в прощальном взмахе хвоста крысы! Что же она почуяла?

Этот кадр дает нам ответ на вопрос: это люди. Люди рисуются маленькими силуэтами вдали — при сохранении перспективы первого кадра, которая дает нам направление их движения — откуда пришли и куда идут. Этот кадр делается маленьким, поскольку он всего лишь переходный на пути к следующему. Главный вопрос, который нас волнует, а ЧТО ЭТО ЗА ЛЮДИ?!

И здесь мы удовлетворяем любопытство читателя. Читатель может их рассмотреть во всей красе. Длинный кадр дает ощущение ПУТИ, поскольку взгляд идет по нему, рассматривая, слева направо достаточно продолжительное время. Четко показано направление движения и действия вообще. В этом кадре главное:

- Люди, которых хотел увидеть читатель.
- Ощущение пути.

# Раскадровки в мультфильмах



SC (112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 122, 123, 124)

T. Valley



STONE & TREE



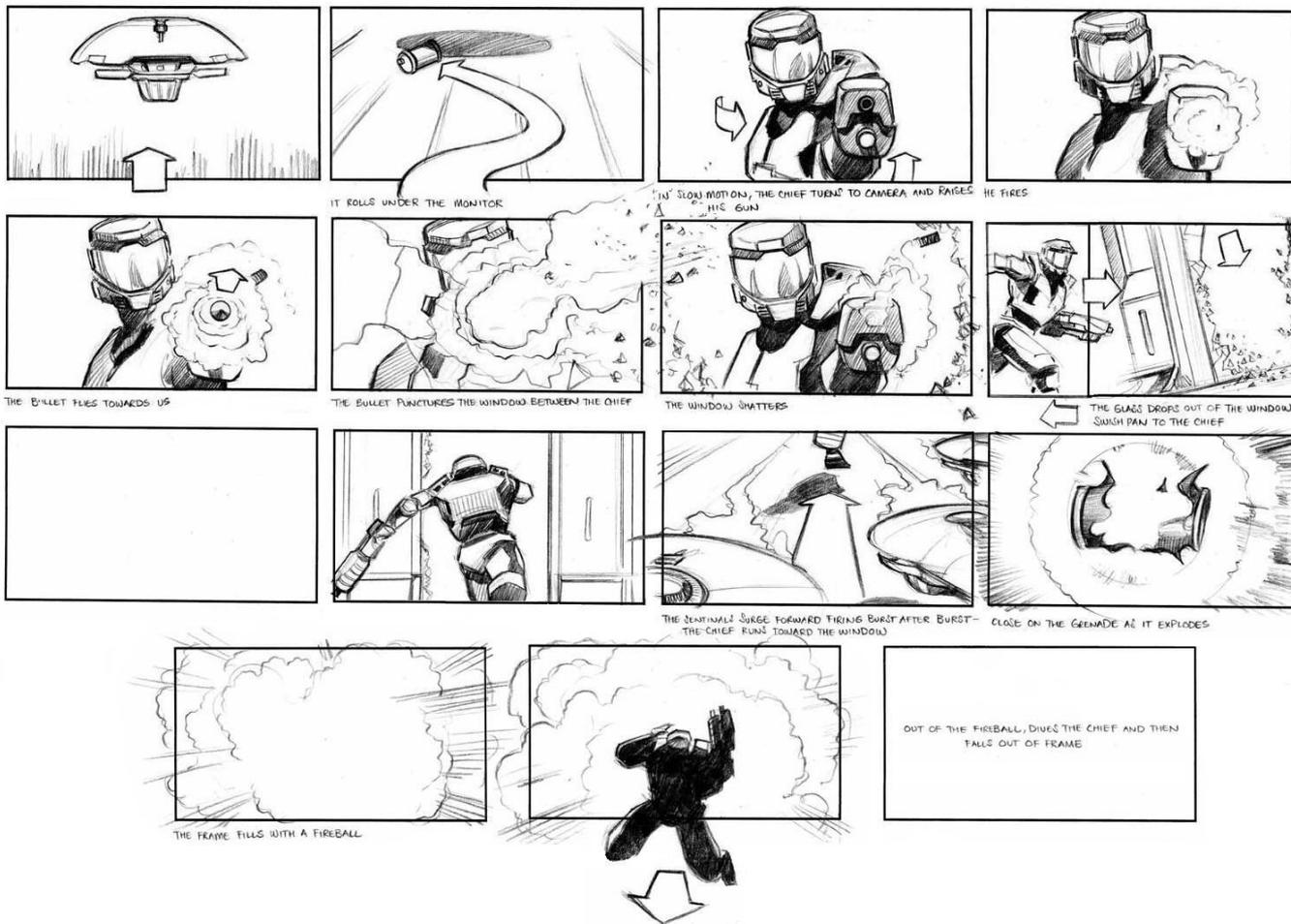
TL-56.2

SC: 19-22, 24, 25, 28, 30-32

# Раскадровки в кино



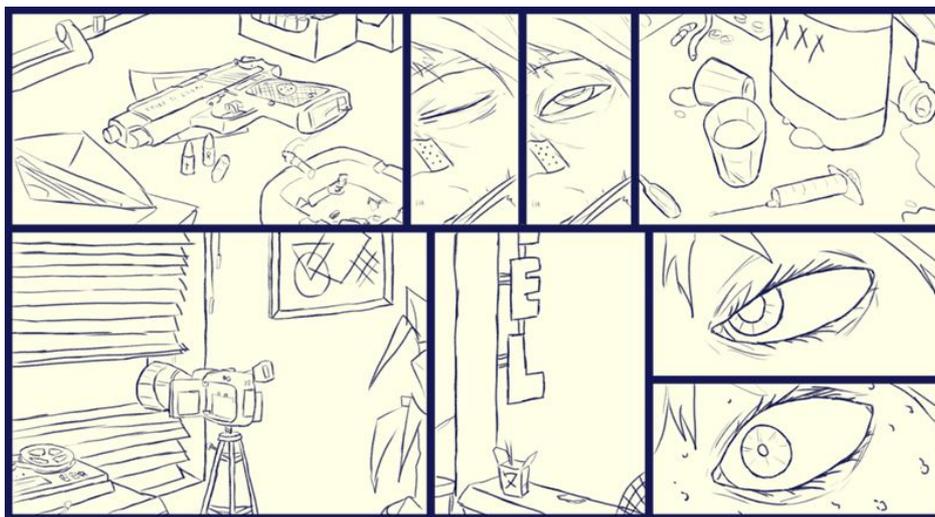
# Раскадровки в играх



# Правила

Рассказ нужно начинать со знакомства зрителя с окружением. Также начальные кадры задают тон и настроение. Поэтому первая панель будет большой, развернутой и показывающей место действия

Панорамный вид – не единственный способ начать историю. Используя цепочки кадров, связанных единой идеей, можно добиться атмосферности при минимальной подаче информации. Такой прием



# Правила

Количество и размер панелей зависит от событий и важности происходящего.

- Важные события – большой кадр.
- Форма панелей зависит от временных рамок: без формы кадр находится «вне времени» (что бывает удобно для подчеркивания заднего плана).
- Заранее рассчитывайте «пузыри» для диалогов и оставляйте немного свободного пространства вокруг персонажей, иначе картинка будет выглядеть загромождённой.
- Короткие, но высокие панели означают быстрые действия – такое композиционное решение очень часто используется при боевых сценах, но вполне подходит и для диалогов при небольших объёмах текста.

# Типы планов

- Дальний план — для показа места действия. Персонажи в таком случае выглядят очень маленькими.
- Общий план — когда видно всего персонажа. Такая композиция тоже подходит для показа места действия.
- Средний план — используется, когда взаимодействуют двое или несколько человек. Вариант – вид героя по пояс.
- Крупный план — когда показана лишь голова персонажа. Применяется также для выведения объекта из фона.
- Макро план — когда показана отдельная деталь. Не переусердствуйте: этот план создан для экстремальных ситуаций.

# Типы планов

Заканчивать страницу принято «крюком» (кадр-крюк). Что такое крюк? Это причина перелистнуть страницу, это вопрос без ответа или незавершенное действие. Последняя панель на странице должна заставить зрителя задаться вопросом: «Что будет дальше?»



# Хитрость

Как сделать событие, например убийство, лучше/интереснее?

Ответ: не показывать его **/действие за кадром на самом деле рисует в воображении зритель/**, и делает это так, как ему лично нравится, а не так, как это решил показать художник. Поэтому событие переживается сильнее. Это довольно распространённый приём, им пользуются в кино и сериалах: понаблюдайте, сами заметите

Направление повествования ведётся слева направо. Т.е. это направление взгляда главного героя, направление его движения. Персонаж находится в левой части изображения, если приходит, и справа, если покидает место действия. Препятствия же смотрят налево и находятся справа. Простые правила, которые сильно облегчают восприятие комикса

Если читатель японец, то направление движения зеркально, справа налево.

# Комикс с равными кадрами

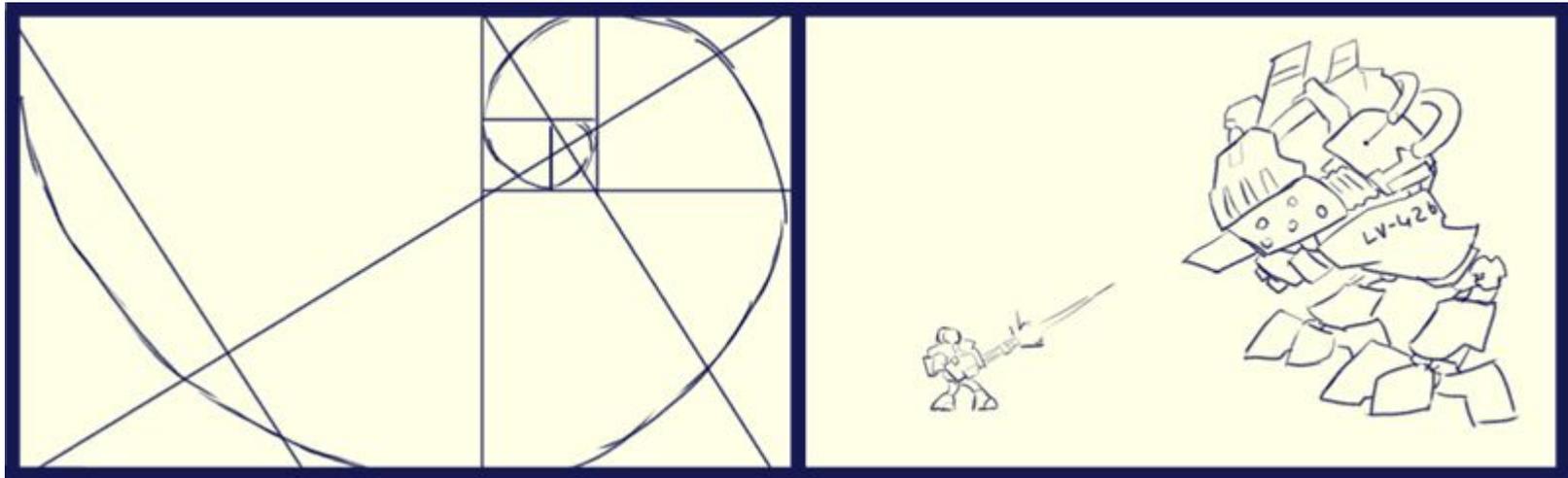


# Композиция

- Композиция – это умение управлять вниманием зрителя  
*/это способность правильно расставлять предметы в кадре так, чтобы зритель почувствовал целостность картины. Композиция должна состоять из фона и «пятен». Если, прищурившись посмотреть на любую работу художника с правильной композицией, то можно увидеть темные отделы на светлом фоне или наоборот, светлые отделы на темном фоне. Это и есть «пятна» – один или несколько элементов разного размера, не повторяющие форму панели или друг друга. Такая композиция считается успешной и будет комфортна для восприятия/*

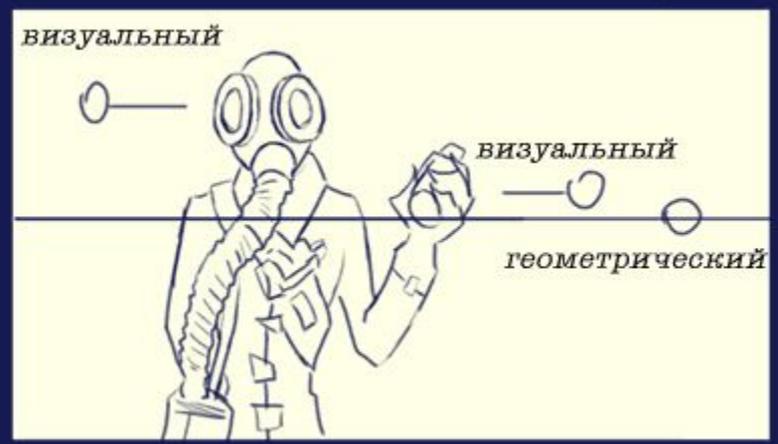
# Логарифмическая спираль

- Золотое сечение – это идеальные пропорции для восприятия человеческим глазом (в теории). Его можно использовать при построении композиции. Только не позволяйте себе ограничиваться его формами.



# Визуальный центр кадра

- Визуальный центр изображения находится выше геометрического. Это связано с тем, как люди смотрят на мир: снизу вверх. **Визуальный центр – это то, куда зритель должен направить свое внимание.** Обычно это лицо говорящего или какое-то действие. Если картинка чуть приподнята, зрителю комфортнее воспринимать её.
- Исключения: когда кадр намеренно нужно опустить (например, при взгляде «сверху»)



# Наброски

Закончив с раскадровкой и разобравшись с композицией настало время, наконец, перейти к наброскам

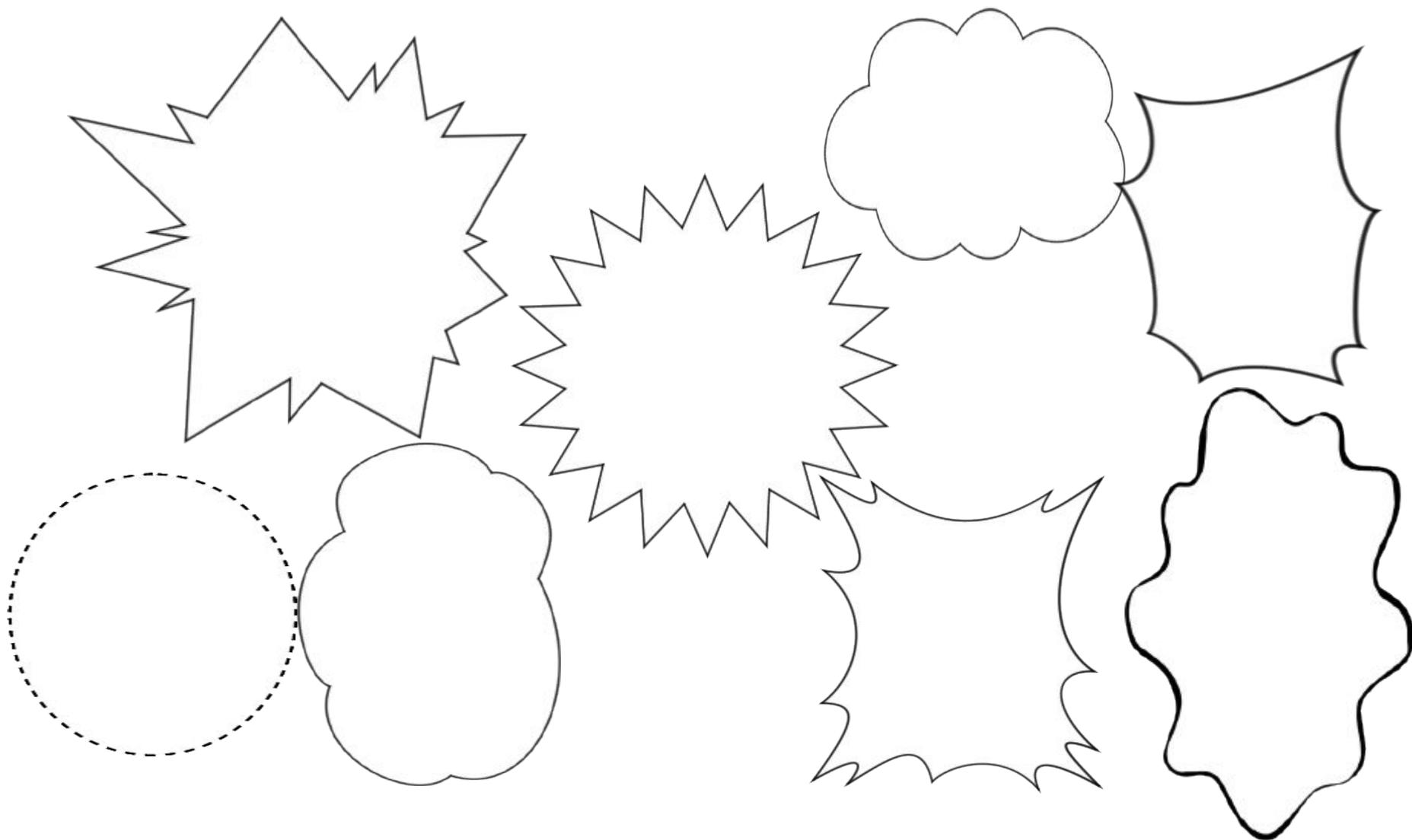
- Берем кадры, которые мы подготовили, и прорабатываем их в деталях, подготавливаем к контуровке. На этом этапе важно помнить о выбранной стилистике.
- В зависимости от навыков, можно рисовать в
- реализме (максимально правильные формы, детальная проработка),
- концептуализме (стилизованные образы, простые геометрические формы),
- в минимализме (голова – шар, глаза – две точки, проработаны ровно настолько, чтоб их можно было узнать).

В каком бы направлении вы не работали, вам обязательно нужно собирать референс

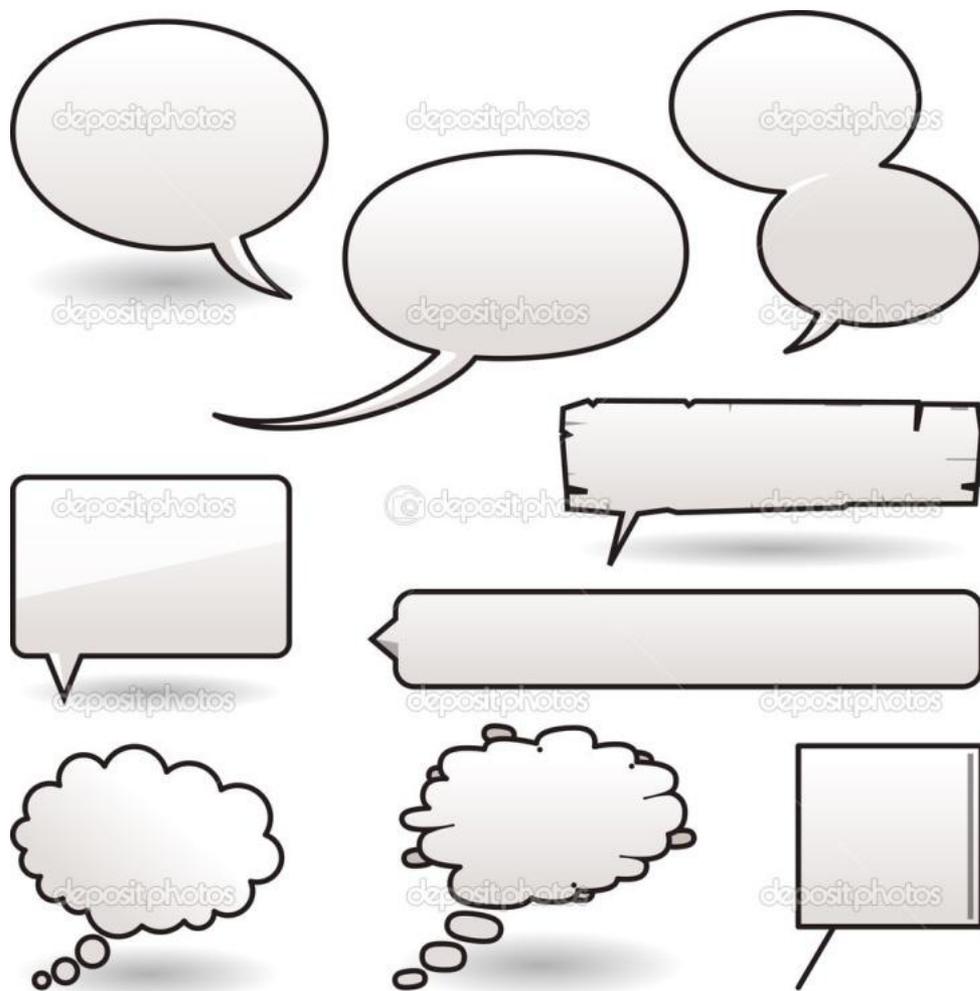
Референс –набор дополнительных материалов,  
которые художник изучает для работы



# Баллоны /бабблы/ с текстом



Форма баллонов подбирается в зависимости от характера персонажа и общего стиля



# Разница баллонов в черно-белом и цветном исполнении



# Задание – придумать социалку на основе комикса Offцы используя свой дизайн баллонов с текстом и раскадровку

OFFцы

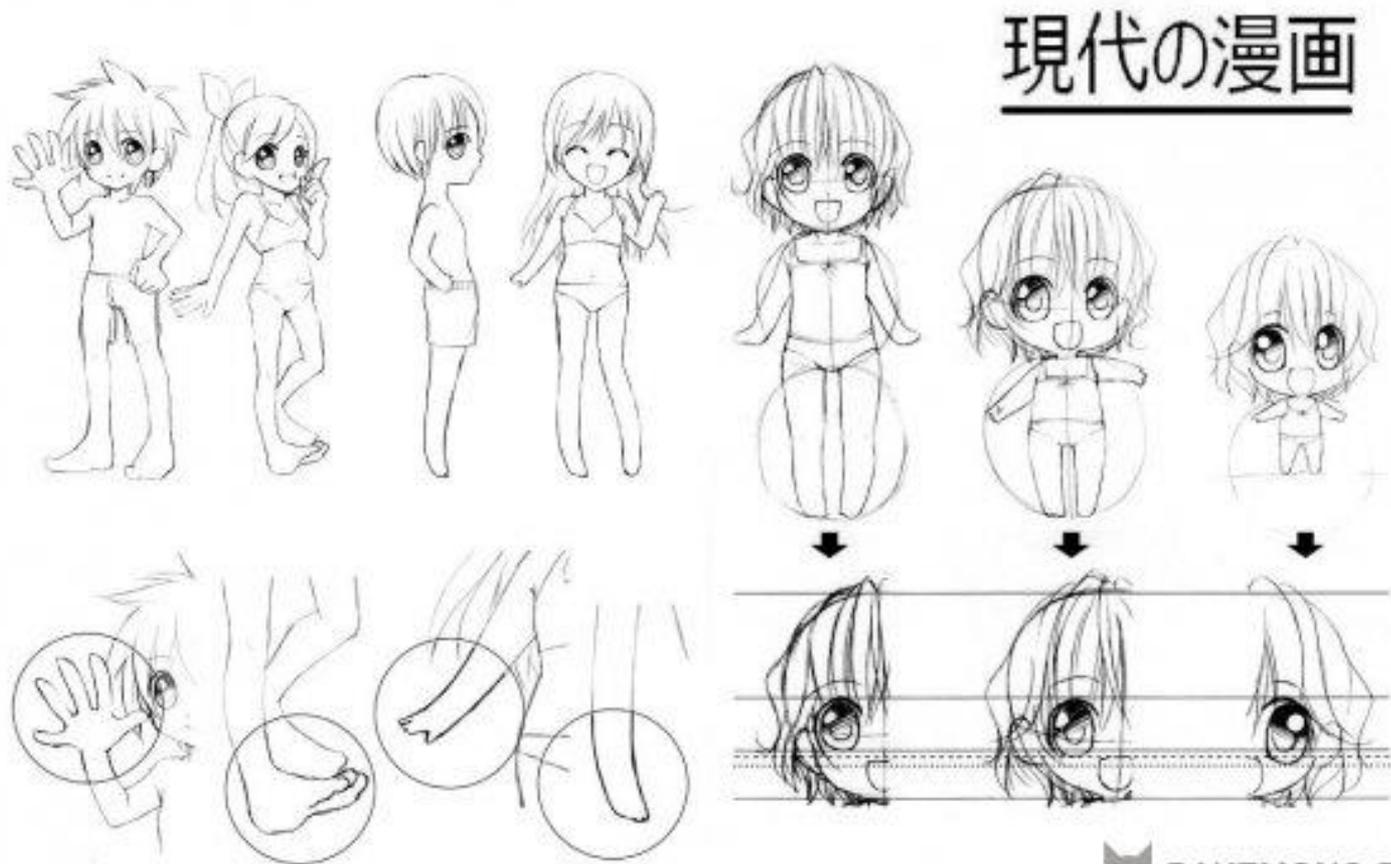
работа



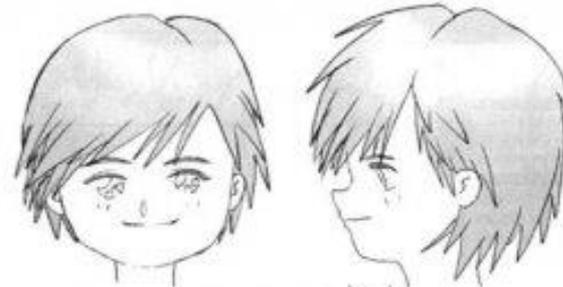
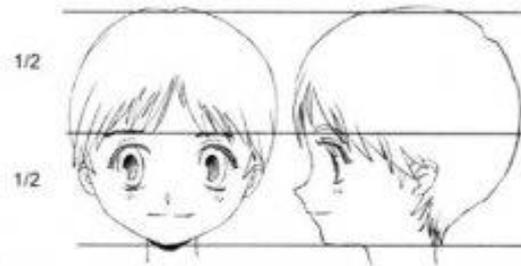
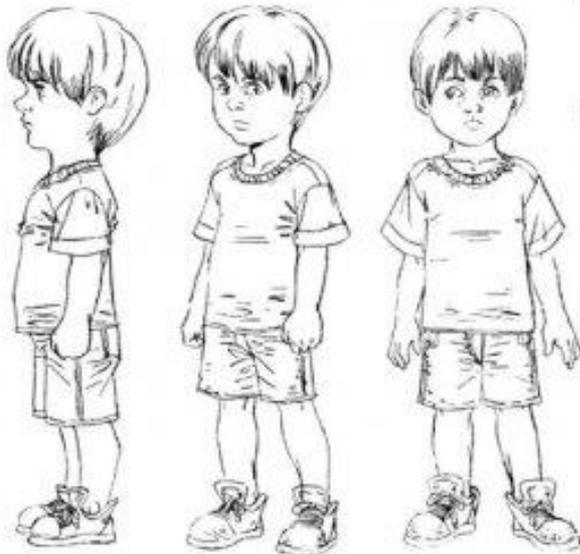
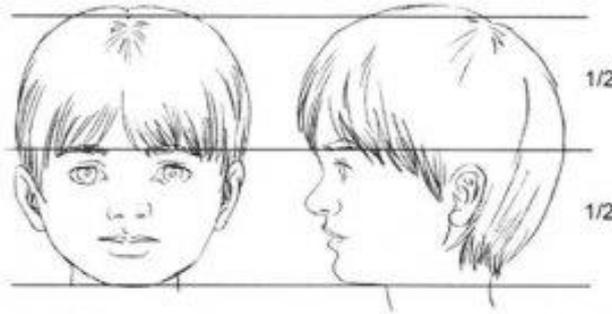
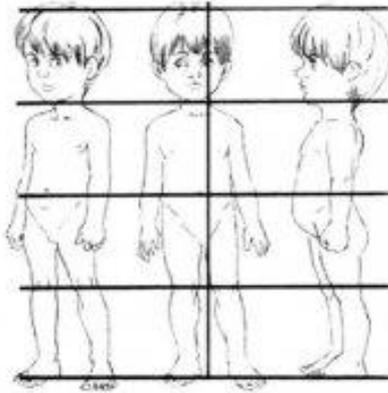
# Манга – рисуем чиби



# Искажение пропорций персонажа при создании чиби



# Три типа рисовки – классика/манга/манхва



# Соотношение пропорций



現代の漫画

BAKEMONO.RU

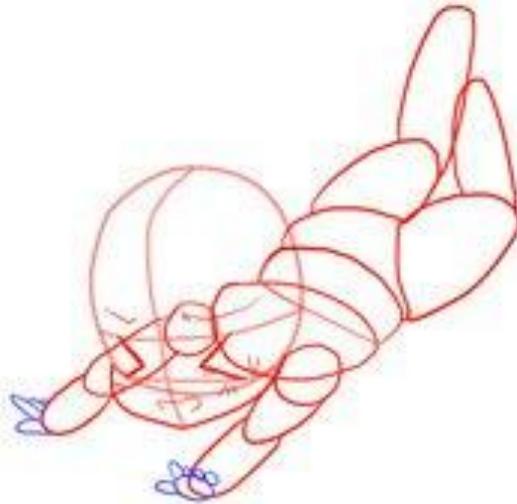
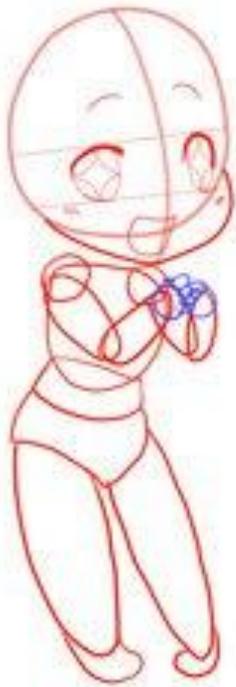
# Конечности чибби персонажей

1. Руки более сужены  
ближе к конечностям



2. Ноги сужены и пальцев  
совсем не видно *Russia.com*

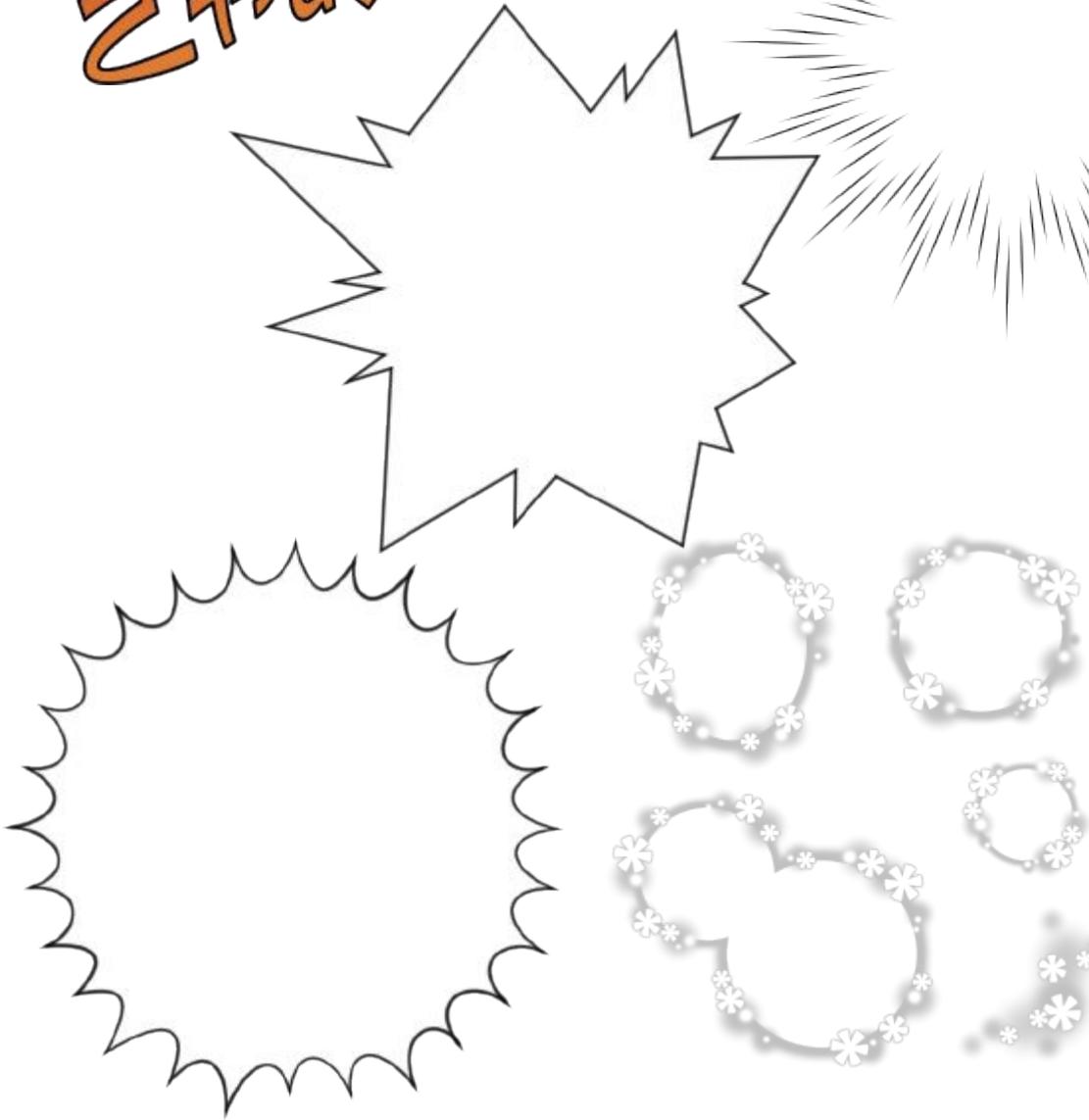
# Построение чиби в движении



BAKEMONO.RU

ぎゃああああ

うる  
うる..



キロッ

Домашнее задание – нарисовать социалку с  
чиби в цвете с использованием раскадровки и  
баллонов с текстом



# Домашнее задание – социалка по типу комикса Offцы, создать страницу используя тушь, гелевые ручки, отмытку акварелью

OFFцы

ноги

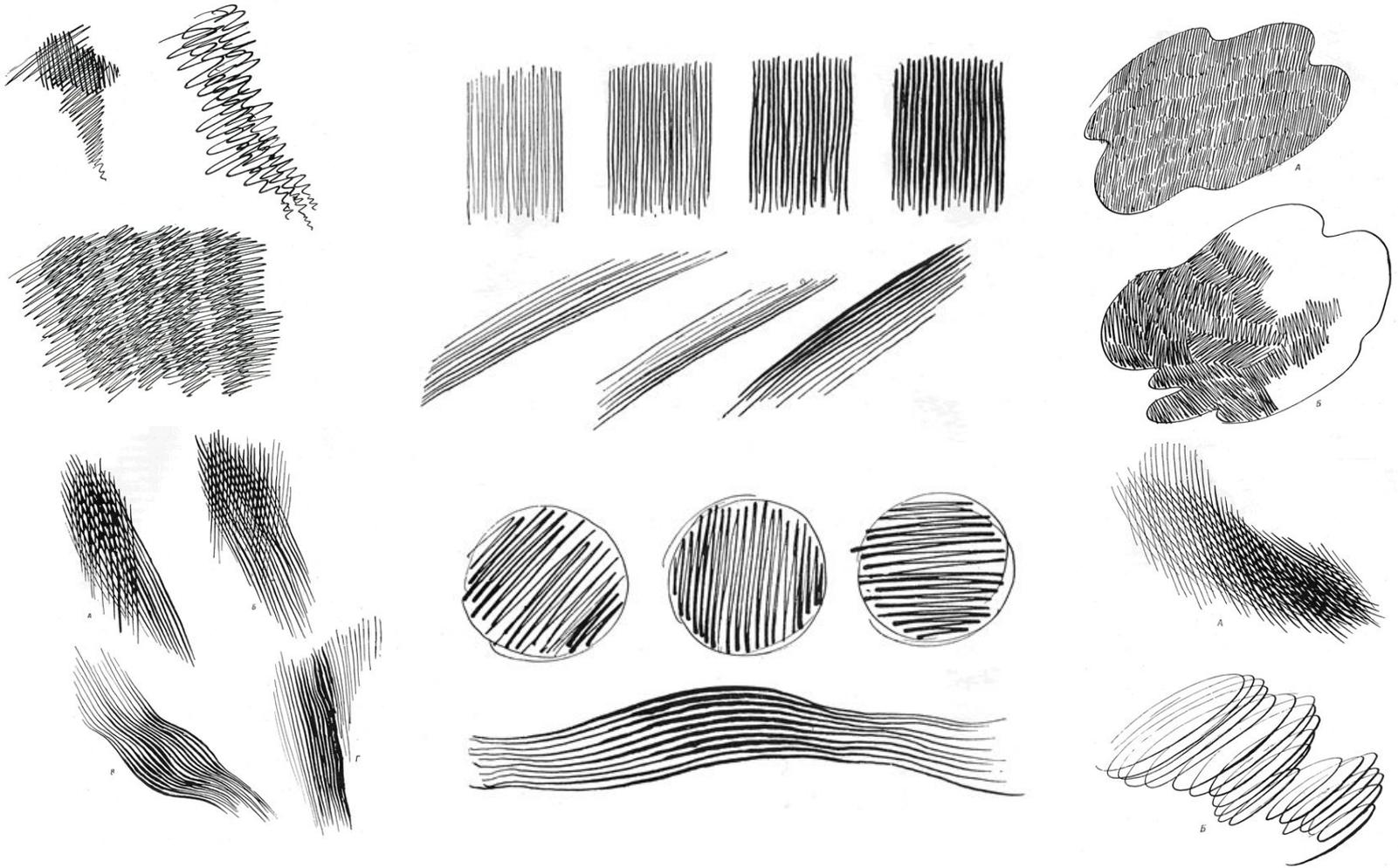


OFFцы

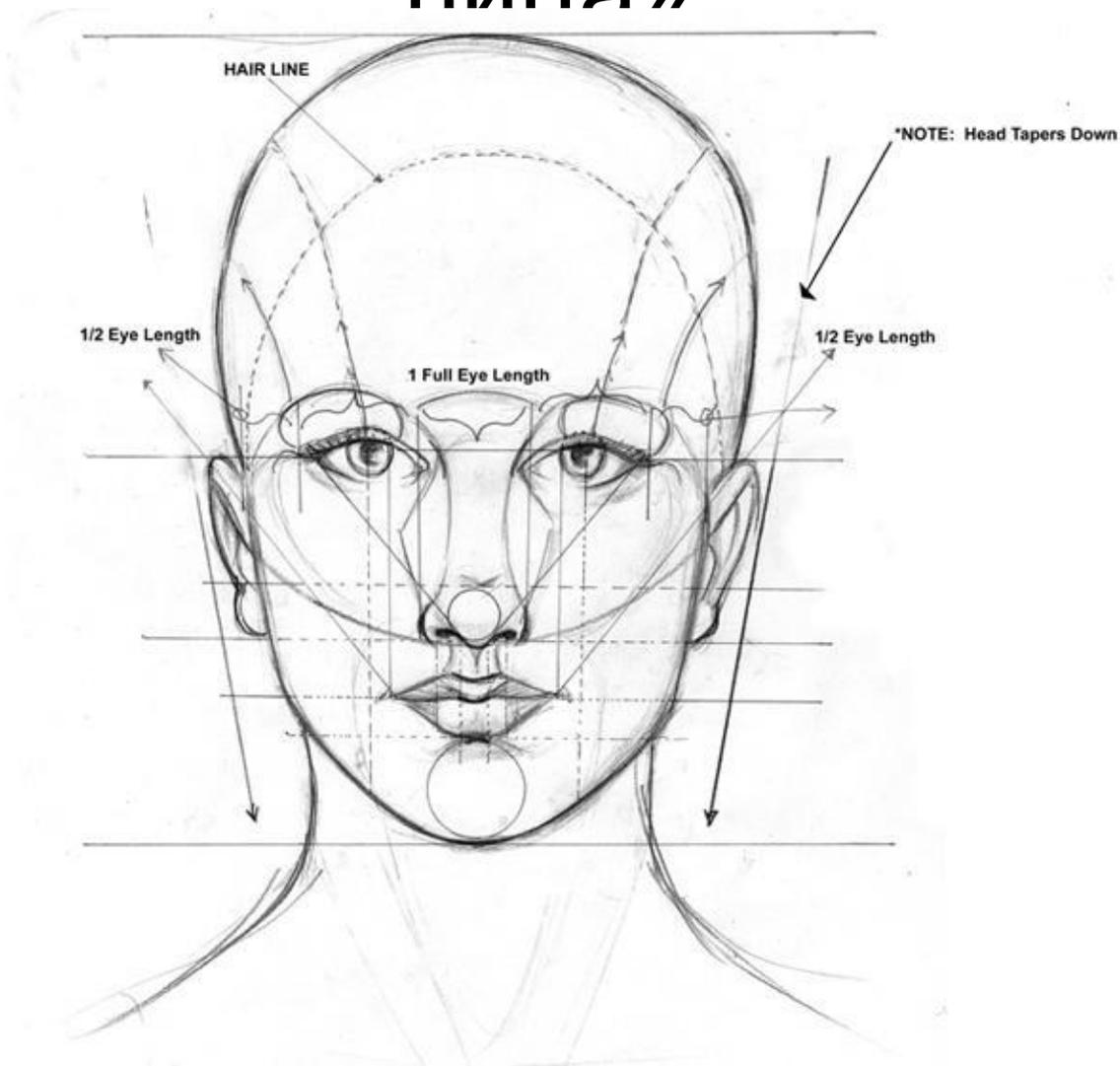
радио



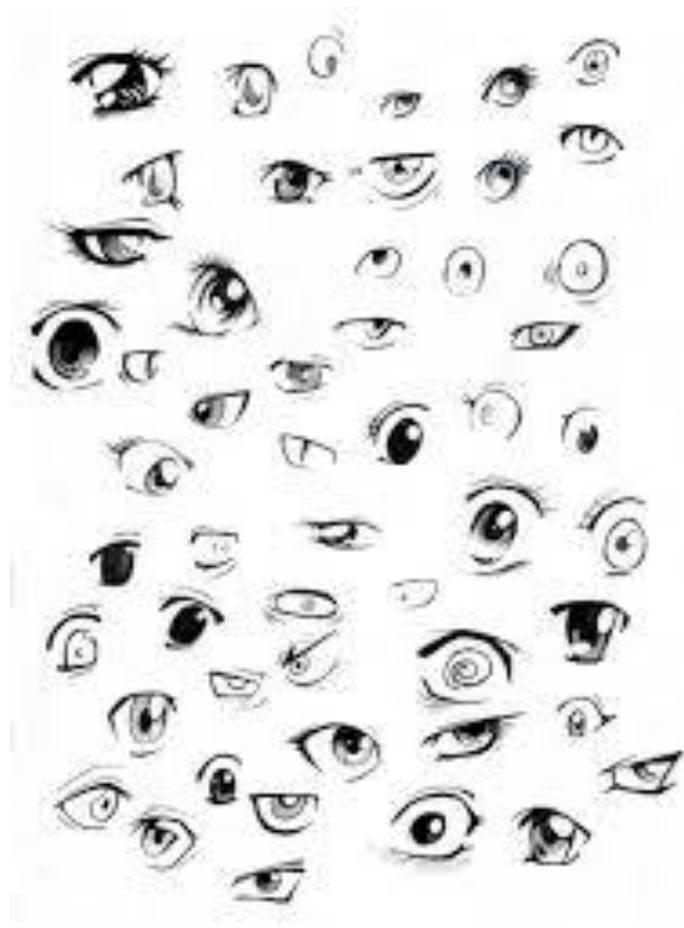
# Дополнительно- тренировать руку в рисовании тушью. Быстрые упражнения для выработки легкости штриха



# Тщательно изучить анатомию и построение «эклектического пила»



# Мимика и глаза манга персонажей



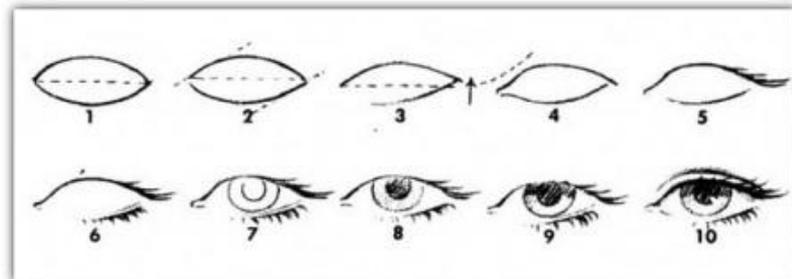
# Анатомия подбородка, носа и глаза персонажа комиксов

*Иллюстрация /*

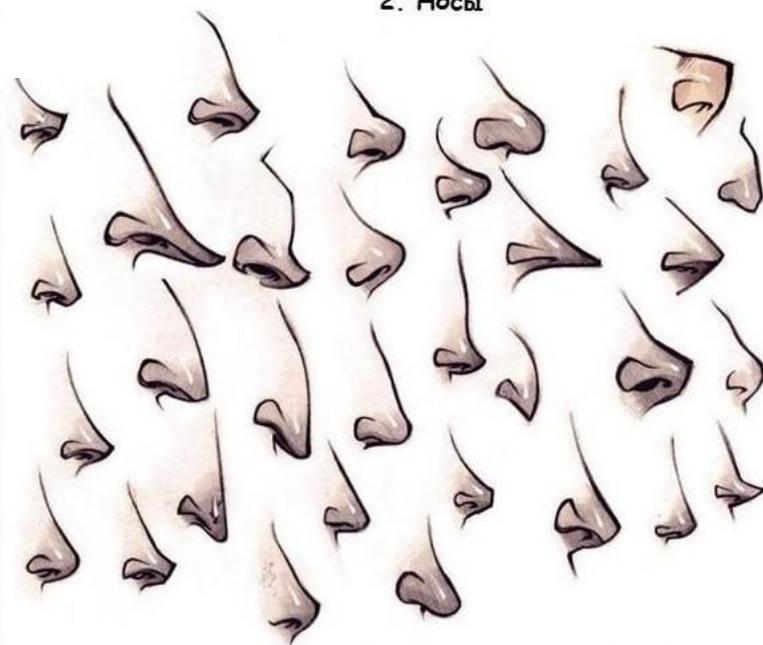
## 3. Губы и подбородок



Не бойтесь подбородков. Не все люди имеют идеальный подбородок и прекрасные черты лица. Подбородок - показатель характера.



## 2. Носы



Или персонаж может быть горбоносый, или курносый, или вообще с идеальным носом как у Бреда Питта. Нос может быть коротким, длинным или сломанным. Форма зависит от вашей фантазии 8)

