

**РУКОВОДСТВО
ПО**
РАС
КАД
РОВ
КЕ

РУКОВОДСТВО
ПО

РАС
КАД
РОВ
КЕ

КИМ
ЧОНЪ
ЮЛЬ

Ш
Д
Г
Ш
К

визуальный план для анимации
и видеопроизводства



БОМБОРА

ИЗДАТЕЛЬСТВО

Москва

ОТ АВТОРА



Ким Чонъюль

ПОЧЕМУ НЕ ХВАТАЕТ НАЧИНАЮЩИХ РАСКАДРОВЩИКОВ?

Я работаю руководителем команды раскадровщиков в анимационной студии. С тех пор как я занял эту должность, количество сотрудников всегда держалось на уровне семи-восьми человек, и расширить штат было непросто. Однако с увеличением числа проектов рос и объем работы, и на деле нам требовалось уже более десяти человек.

Почему же нам всегда не хватает людей? Чтобы ответить на данный вопрос, я начал искать способы привлечения художников-раскадровщиков и параллельно разрабатывать учебную программу.

Профессия раскадровщика сама по себе редкая. Количество факультетов и образовательных учреждений, где ей можно обучиться, постепенно сокращается. Ситуация складывается так, что возможности изучать режиссуру очень ограничены. Даже те, кто долго шел к выбору этого пути, часто не имеют профильного образования и не могут соответствовать требованиям компаний к новичкам.

Деятельность раскадровщика представляет собой сферу деятельности с более высоким порогом входа, чем кажется.

Прежде всего, необходимы базовые навыки рисования, но просто хорошо уметь рисовать недостаточно. Наброски раскадровщика выступают инструкцией для команды, поэтому они должны быть понятны всем участникам проекта.

Во-вторых, требуется глубокое понимание визуального языка. И если навык рисования можно улучшить с помощью практики, то визуальным языком трудно овладеть без систематического изучения. Материалы по такой редкой теме не систематизированы, а методику их применения найти еще сложнее. Раскадровщику необходимо мыслить как режиссеру: придумывать сцены и уметь изображать с помощью визуального языка.

В-третьих, нужно уметь анализировать сценарий и тренироваться превращать текст в визуальные образы. Раскадровка — не просто рисунок, а процесс трансформации слов в видеоряд. Поэтому придется изучить множество исходников и, применяя их на практике, составить базу визуальных решений. То есть требуется крайне много времени и усилий.

В Южной Корее почти нет начинающих специалистов, умеющих рисовать, используя киноязык и композицию кадра. Но компаниям нужны раскадровщики, которых можно задействовать в реальных проектах, поэтому предпочтение отдают опытным людям. Можно привлекать и внештатных сотрудников, но команда должна хорошо понимать, над чем работает, и органично взаимодействовать. Поэтому внутренние сотрудники становятся просто незаменимыми. Вследствие этого возникает необходимость в обучении, позволяющем новичкам быстрее адаптироваться к реальной работе.

Поэтому я разработал практикоориентированную программу. Собрал материалы, на которых учился в детстве, структурировал так, чтобы любой мог понять, и применял их на практике в течение пяти лет. В результате это помогло многим начинающим специалистам адаптироваться в команде, а я, в свою очередь, учитывал их замечания и постоянно совершенствовал программу. И теперь я хочу поделиться информацией еще и с теми, кто хочет визуализировать собственные истории, будь то анимация или кино.

В скором будущем границы креативных индустрий сотрутся, и работать можно будет из любой страны с помощью разных платформ. Люди все больше увлекаются визуальным контентом, рассказывающим истории, а значит, таких произведений потребуется создавать все больше. В условиях грядущих перемен я хочу поделиться своим опытом и знаниями, чтобы как можно больше людей смогло стать специалистами международного уровня.

В детстве я часто фантазировал. Идеи били ключом, и я без конца воплощал их в тетрадах и на обратной стороне больших календарей. Дорога в школу занимала полчаса, и за это время я успевал вообразить целые эпизоды. Представлял, как сражаюсь со злодеями, управляя придуманным мной же роботом. Конечно, на меня тогда большое влияние оказали мультфильмы, популярные в то время.

Так я рос, постоянно рисуя. Я уже закончил школу и университет, но рисовать продолжаю по сей день. Сейчас моя работа — визуализировать идеи и делиться ими с другими.

Раскадровка — это процесс визуальной конкретизации идеи. Он заключается в том, чтобы изложенные в тексте концепции были визуально организованы так, чтобы их мог понять каждый. На основе этого команда обменивается мнениями, и раскадровка выполняет роль своеобразной инструкции при создании видео.

Хоть для меня и было естественным с самого детства выражать свои фантазии в рисунках, со временем я понял, что для многих все иначе. Даже среди студентов, специализирующихся на раскадровке, много тех, кому трудно передать идеи через рисунок. Поэтому я начал задумываться, как системно подойти к проблеме. В итоге я разработал программу, по которой обучал младших коллег, и в процессе совершенствовал материалы. Теперь с помощью этой книги я хочу помочь как можно большему количеству людей развить навык превращать мысли в визуальные образы.

Ваши возможности безграничны. Раскадровка — самый мощный инструмент для обмена идеями и самовыражения. Поэтому дайте волю воображению, воплощайте задумки в рисунках и делитесь ими с другими.

КАКОВА РОЛЬ РАСКАДРОВКИ В ЭПОХУ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА?

С момента начала работы над книгой ситуация кардинально изменилась. Изначально моей целью была систематизация собственного опыта и хаотичной информации из разных ресурсов для написания профессионального руководства для начинающих раскадровщиков. Однако с появлением и стремительным развитием инструментов искусственного интеллекта наступила эпоха, когда любой может за короткое время самостоятельно создать готовые видеоработы.

Если настало время, когда каждый с помощью наброска или текстового запроса способен создавать видео, какую же ценность раскадровка представляет теперь?

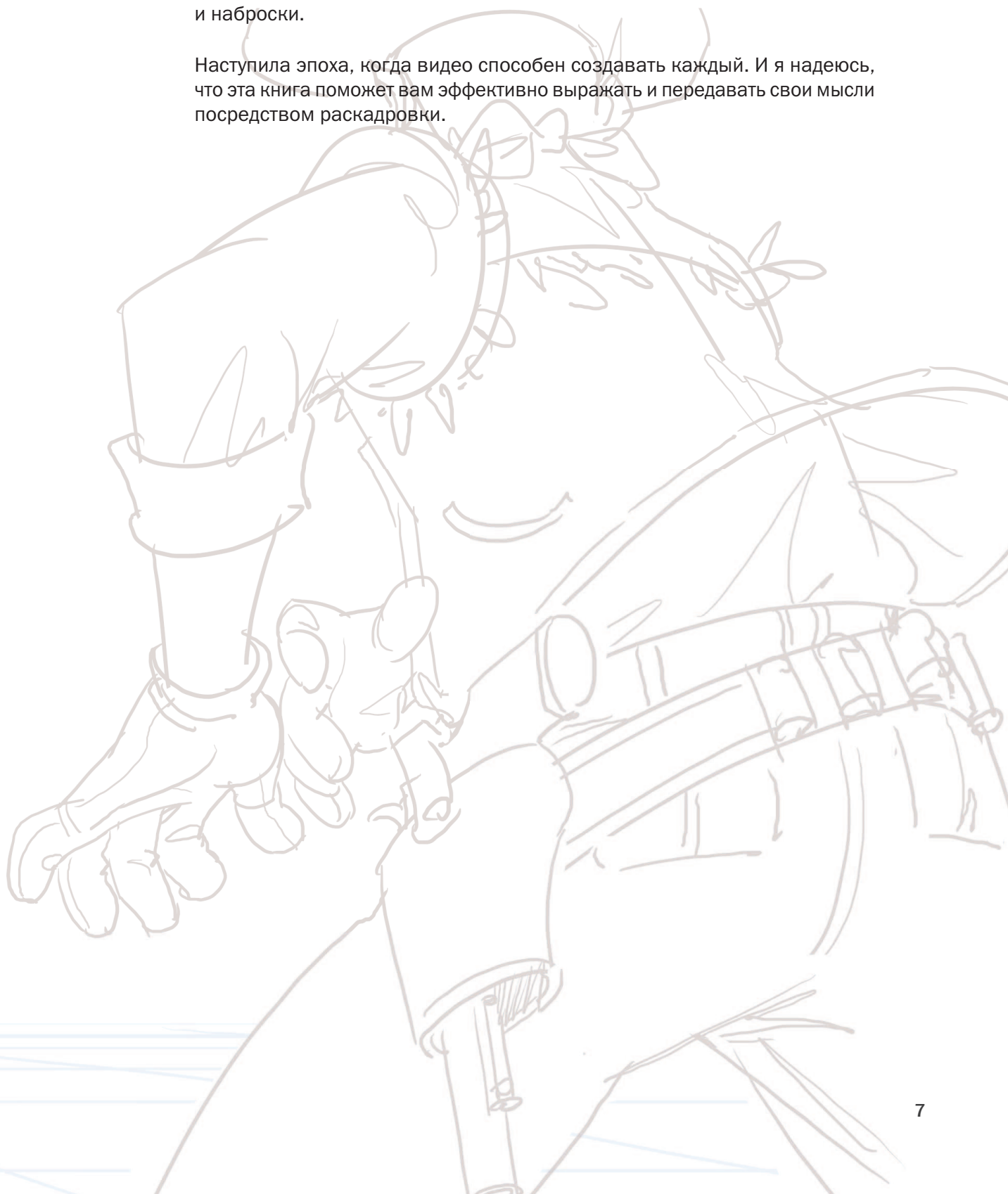
Я долго размышлял и экспериментировал с ИИ-инструментами. Так я пришел к выводу, что умение грамотно создавать раскадровки стало не менее, а даже более важным, чем раньше.

Любое видео, с которым мы сталкиваемся в медиапространстве, является результатом длительного формирования визуального языка. Если обычный пользователь создает изображения с помощью искусственного интеллекта, велика вероятность, что результат окажется бессмысленным набором кадров.

Иными словами, хоть видео сегодня и может создать любой, выстроить видеоряд так, чтобы он рассказывал историю, способен не каждый. Самый лучший способ продумать и донести идею через видео — именно раскадровка.

Недавно начали проводить кинофестивали, где показывают работы, снятые с использованием ИИ. Но даже режиссеры, работающие подобным образом, на стадии планирования обязательно готовили тесты, эскизы и наброски.

Наступила эпоха, когда видео способен создавать каждый. И я надеюсь, что эта книга поможет вам эффективно выражать и передавать свои мысли посредством раскадровки.

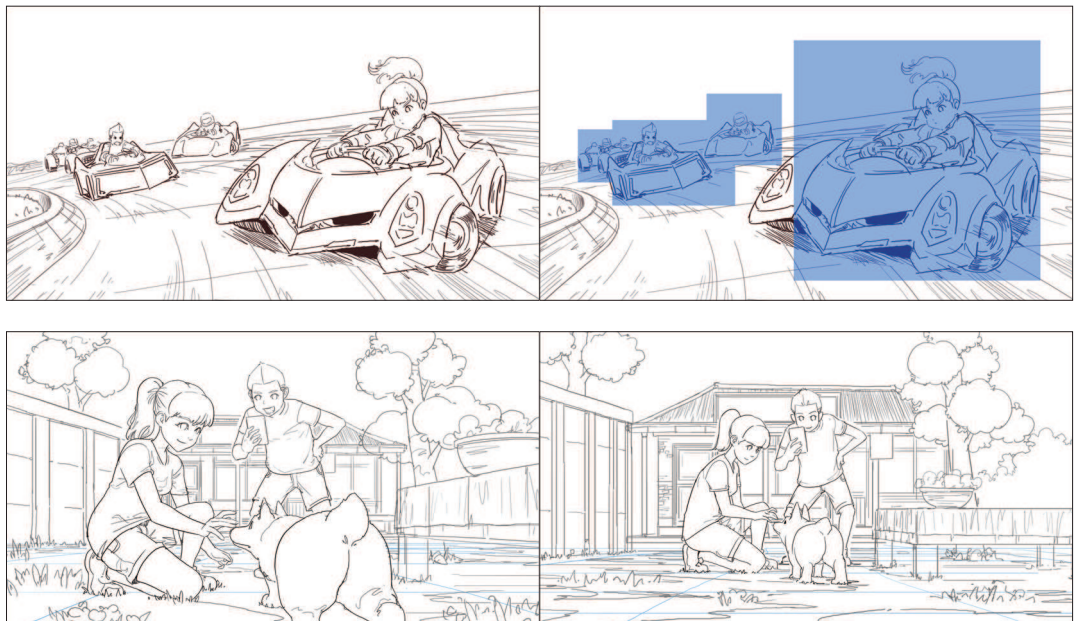


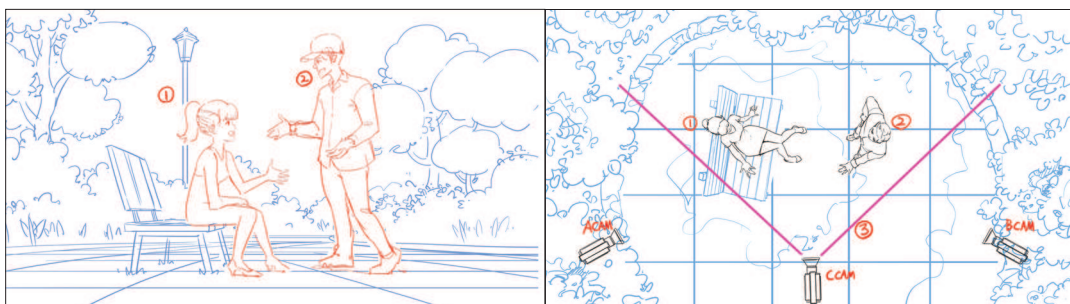
ОСОБЕННОСТИ КНИГИ

- Основные методы использования раскадровки для визуализации сюжета в анимации и видео.
- Методика построения кадра, композиции, расположения элементов, выбор объектива, работа с персонажами и предметами.
- Создание раскадровки на основе сценария и текстовой раскадровки.
- Процесс подготовки раскадровки для рекламных роликов и анимации с использованием ИИ.
- В книге представлены шесть примеров раскадровок с готовыми видеорезультатами.

Раскадровка представляет собой не просто набросок, а ключевой элемент, определяющий успех создания видео. Она играет важную роль, так как визуально структурирует сценарий, подчеркивает эмоции, тем самым уменьшая количество ошибок в процессе съемки. В анимации, кино, рекламе, видеоиграх и производстве разнообразного визуального контента раскадровка прочно заняла место незаменимого инструмента.

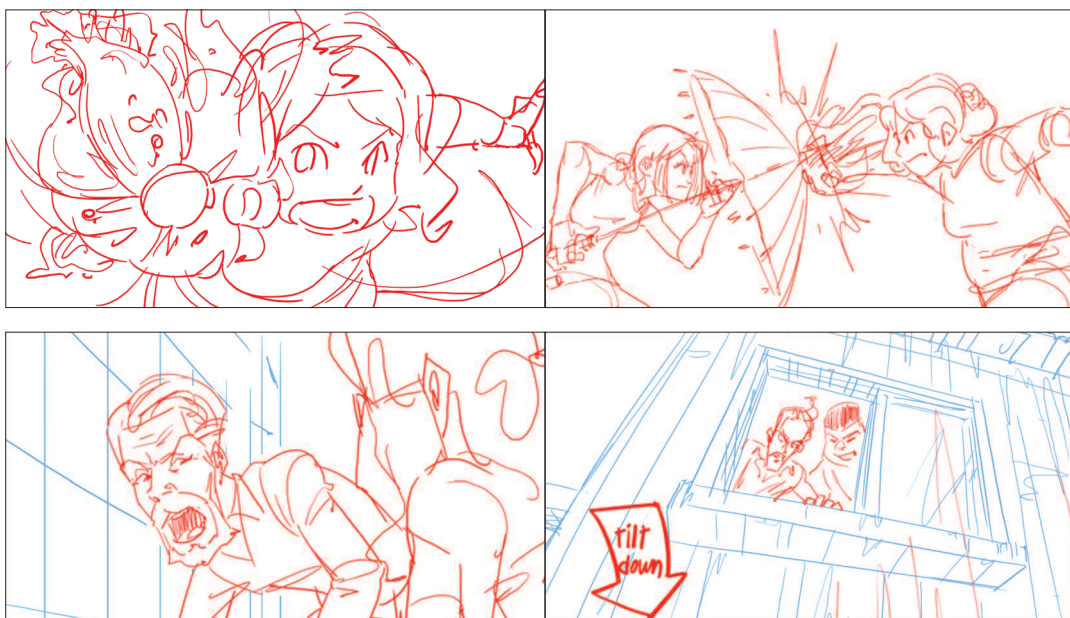
Эта книга предлагает руководство для креативных продюсеров и создателей контента — от теории до практики. Здесь рассматриваются способы управления вниманием зрителя через анализ соотношения сторон кадра и композиции, а также методы построения пространства с использованием концепции объема. Кроме того, разбираются особенности и способы применения стандартных, широкоугольных и телеобъективов с уникальными советами по созданию реалистичных сцен.





Самое важное при создании раскадровки — анализ сценария. В книге изложены принципы его структурирования и способы эффективного использования монтажной последовательности и движений камеры. Подробно объясняется процесс визуальной режиссуры: от постановки экшен-сцен до адаптации сценария, вдохновленной одной строкой из литературного произведения.

Кроме того, описываются возможности сочетания искусственного интеллекта (ChatGPT и Midjourney) с традиционными методами для более результативного создания раскадровок.



Книга будет полезна для аниматоров, создателей видео, художников-раскадровщиков, рекламных продюсеров, а также авторов, интересующихся созданием контента на основе искусственного интеллекта. Опираясь на пошаговые инструкции и реальные примеры, читатели смогут открыть новые грани раскадровки и сформировать собственный творческий почерк.

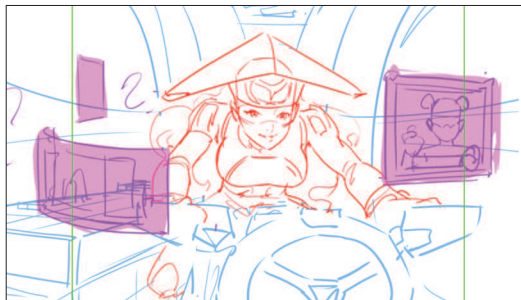
СОЗДАНИЕ РАСКАДРОВКИ С ПОМОЩЬЮ ИИ

В этой книге мы попробуем создать раскадровку с использованием искусственного интеллекта (Midjourney и ChatGPT).

Хотя ИИ пока не способен полностью автоматизировать все этапы работы, мы рассмотрим, как его применить на практике.

1. СОЗДАНИЕ РАСКАДРОВКИ С ПОМОЩЬЮ ИНСТРУМЕНТОВ ИИ

На основе сценарного наброска сгенерируем подходящие изображения в Midjourney и скомпонуем их в визуальный референс.



2. СОЗДАНИЕ РАСКАДРОВКИ РЕКЛАМНОГО РОЛИКА С ПОМОЩЬЮ ИИ

С помощью ИИ сгенерируем изображения и на их основе составим раскадровку для рекламного ролика.

#	Page NO.	Picture	Time	Action	Shot
407c01			7	완성된 맛있는 조리된 라면	NA: "사랑과 정성으로 음식을 만듭니다"
408c01			8	식당 안 사람들이 즐겁게 라면을 먹는 모습	"고객님이 저희의 가족입니다"

3. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИИ ДЛЯ СОЗДАНИЯ АНИМАЦИИ

С помощью ChatGPT напомним сценарий, проанализируем боевые сцены и проработаем экшен-эпизоды. После этого подготовим раскадровку научно-фантастической анимации.



#	Page NO.	Picture	Time	Action
s12c01			12	도시 로우 앵글 ex 풀샷 - 건물이 무너지면서 사람들을 덮치려고 하는 모습
s13c01			13	화면에 건물 걸고 하이앵글 사람들 풀샷 - 건물이 사람들 향해 넘어지고 사람들 비명을 지른다
s14c01			14	ex 하이앵글 풀샷 - 하이로 로봇이 이 현장에 도착하는 광각 뒷모습 풀샷 빠르게 향한다.

КАК ПРОСМОТРЕТЬ ПРИМЕРЫ РАСКАДРОВКИ

Примеры последовательностей раскадровки можно просмотреть, отсканировав QR-коды, размещенные в книге.

QR 코드로 확인하



#	Page NO.			
Cut	Picture	Time	Action	Dialog
s10c07			s10 말 장면 텍스트 첫 말이 빠르게 뒤로 빠 스럽 하면서 아래에 있던 우산을 들어 올리면서 물친다.	
s12c05			s11 두 사람 노발 사이드 미디어 첫 드라마틱하게 감치 공격을 막은 말의 모습으로 마무리	

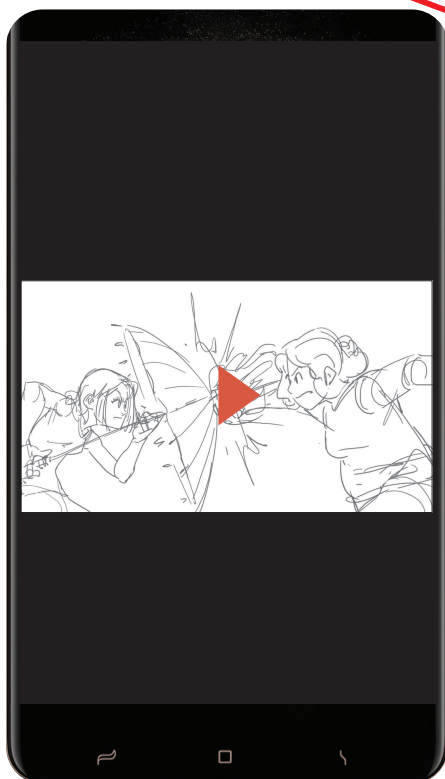
이런 형식으로 자신만의 스토리보드 시트를 만들어서 연습해 보시다.

문단과 관련된 스토리보드를 영상으로 제작해보았습니다.

QR 코드로 확인하시거나, 다운로드로 제공하는 예제데이터에서 확인해보실 수 있습니다.



154



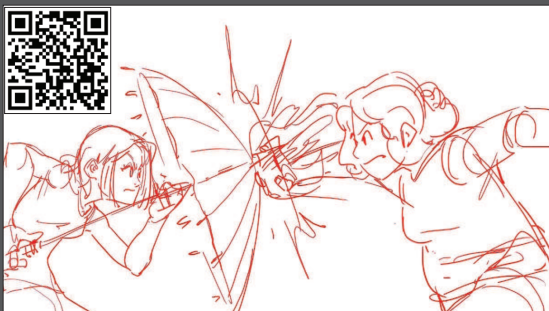
ПРИМЕРЫ РАСКАДРОВОК

(видео можно посмотреть с помощью QR-кодов)

В книге представлены видеопримеры секвенций (последовательностей кадров), описанных в тексте.

Вы можете посмотреть их, отсканировав QR-коды, размещенные в соответствующих главах.

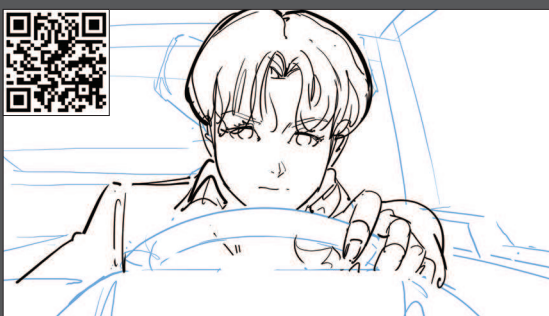
Пощечина кимчи



Вторжение монстра



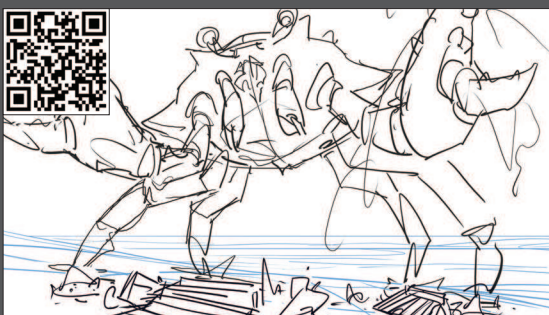
Автомобильный экшен



Пожилая пара на закате



Буйство королевского краба



Экшен Валькирии

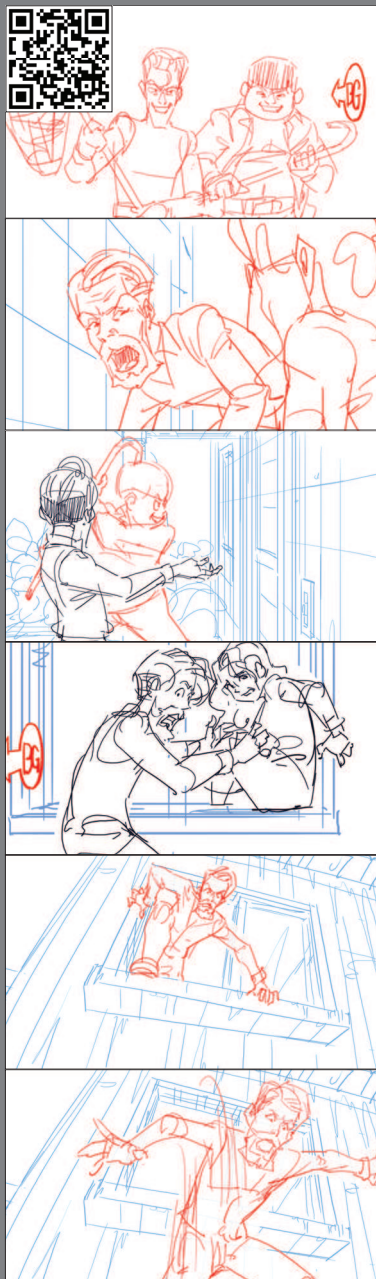


ОСНОВНЫЕ ПРИМЕРЫ СЕКВЕНЦИЙ РАСКАДРОВКИ

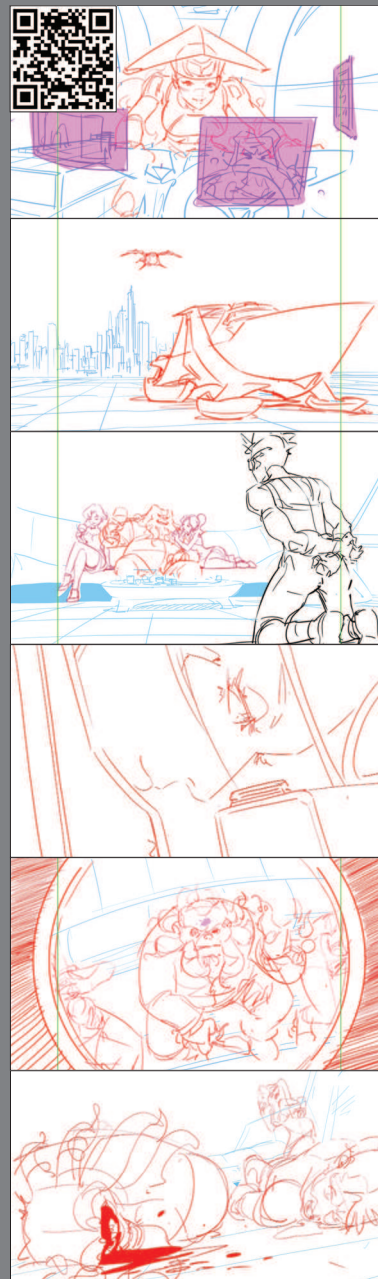
Пример секвенции
«Пощечина кимчи»



Пример секвенции
«Пожилая пара на закате»



Пример секвенции
«Экшен Валькирии»



СОДЕРЖАНИЕ

ЧАСТЬ 01. ЧТО ТАКОЕ РАСКАДРОВКА **18**

1. ИСТОРИЯ РАСКАДРОВКИ **20**

- Бумажная раскадровка в анимации **20**
- Раскадровка для рекламы **22**
- Раскадровка для кино **23**
- Роль аниматика в визуализации истории ... **27**

ЧАСТЬ 02. РОЛЬ РАСКАДРОВКИ **28**

1. ВИЗУАЛЬНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ ЗАМЫСЛА РЕЖИССЕРА **30**

2. ПРЕОБРАЗОВАНИЯ СЦЕНАРИЯ В ВИЗУАЛЬНЫЕ ОБРАЗЫ **31**

3. РАСКАДРОВКА КАК ИНСТРУКЦИЯ К СОЗДАНИЮ ВИДЕО **33**

4. ОПТИМИЗАЦИЯ ВИДЕОПРОИЗВОДСТВА И СОКРАЩЕНИЕ ЗАТРАТ **34**

ЧАСТЬ 03. О КАДРЕ **36**

1. ЧТО ТАКОЕ КАДР? **38**

2. КЛАССИФИКАЦИЯ ПО СООТНОШЕНИЮ СТОРОН КАДРА **38**

3. ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ ЗНАЧЕНИЕ КАДРА **39**

ЧАСТЬ 04. КОМПОЗИЦИЯ КАДРА **42**

1. ОБЪЕМ: ОЩУЩЕНИЕ МАССЫ ОБЪЕКТА В КАДРЕ **44**

- Понимание объема **44**
- Магнетизм экрана и объема **47**
- Виды объема (позитивное и негативное пространство) **51**
- Упрощение изображения **52**
- Понимание негативного пространства **53**
- Использование пространства **54**
- Трансформация кадра с помощью объемов **63**

СОДЕРЖАНИЕ

ЧАСТЬ 05. РАБОТА С ОБЪЕКТИВОМ	68
1. КАК ПОСТРОИТЬ ПЕРСПЕКТИВУ	70
Условия для построения перспективы	70
Высота угла съемки	71
Точка схода	72
Подбор пропорций внутри изображения	74
2. ВИДЫ И ОСОБЕННОСТИ ОБЪЕКТИВОВ	81
— Стандартный объектив	82
— Широкоугольный объектив	84
— Телеобъектив	85
— Примеры съемки широкоугольным объективом и телеобъективом	88
— Создание изображений в формате широкоугольного и телеобъектива с помощью ИИ	89
ЧАСТЬ 06. ПЕРСОНАЖ КАК ЦЕНТР КОМПОЗИЦИИ	90
1. КАК КАДРИРОВАТЬ ПЕРСОНАЖА	92
— Общий план (Full shot)	92
— Средний план (Medium shot)	94
— Погрудный план (Bust shot)	94
— Поясной план (Waist shot)	97
— Крупный план (Close-up shot)	97
— План через плечо (Over-the-Shoulder Shot)	98
2. ГРУППИРОВКА ПЕРСОНАЖЕЙ	99
— Ось взаимодействия	
— Размещение нескольких персонажей с соблюдением оси взаимодействия	101
— Принципы группировки трех персонажей в кадре	105
— Случай, когда к группе из нескольких персонажей добавляется еще одна	118