

# ЭСКИЗ ИЛИ ДЕТАЛЬНАЯ ПРОРАБОТКА

Раскадровка использует разные уровни детализации рисунков — от грубых набросков до проработанных иллюстраций. Чтобы определить уровень, необходимый для работы, иллюстратор должен понимать потребности производства, потому что определенные художественные навыки очень помогают визуализировать различные кадры.

В различных областях специализации нужен большой опыт в рисовании и дизайне. Анимация и визуальные эффекты требуют четкого понимания движения и тайминга. Реклама продвигает конкретные товары, поэтому здесь важно умение

работать с цветом. Сравните каждую область специализации в поле ниже и обратите внимание на основные пункты в каждой категории раскадровки.

## ОСНОВЫ ВИЗУАЛИЗАЦИИ

### НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

- Понимание композиции.
- Знание перспективы.
  - Уровень глаз и план.
  - Линейная перспектива и ракурс.
  - Воздушная перспектива и фокусное расстояние.
- Передача формы линиями.
- Передача действия персонажа с помощью простых жестов.

### АНИМАЦИЯ

- Знание анатомии и навык рисования с натуры.
- Знание принципов движения и утрирования.

- Понимание того, как вписать поведение персонажа в тайминг.

### РЕКЛАМА

- Знание принципов теории цвета и визуализации.
- Знание графического дизайна и отношений текста и изображений.

### ВИЗУАЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

- Понимание света, тени и яркости.
- Умение работать с комбинированными кадрами (сочетание живого действия и спецэффектов).
- Знание принципов движения и тайминга.



Необходимый уровень детализации раскадровки варьируется от производства к производству, легкого наброска может быть достаточно.



Но иногда для того, чтобы установить яркий источник света и прояснить детали, может понадобиться более проработанная иллюстрация.

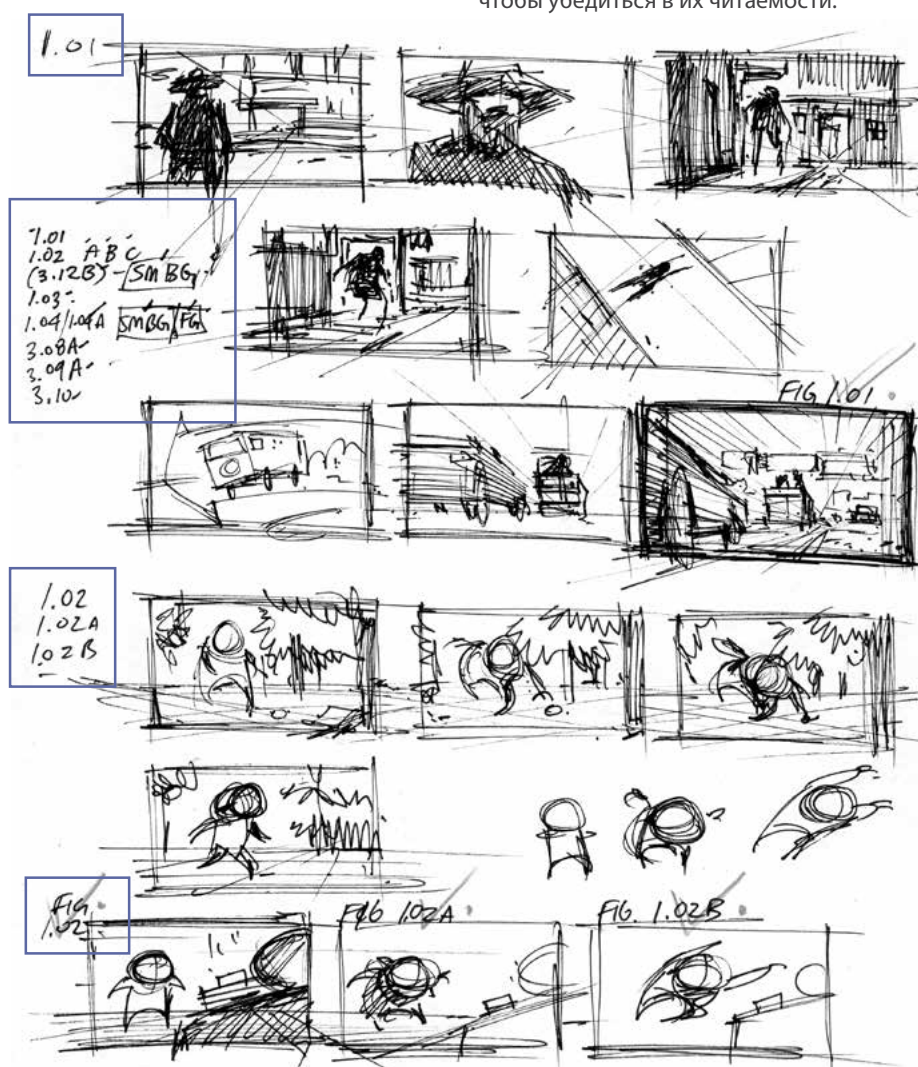
# МАЛЕНЬКИЕ РИСУНКИ, БОЛЬШИЕ ИДЕИ

Все раскадровки начинаются с маленьких черновых набросков в правильном формате (больше о форматах см. с. 74 в следующей главе). Они не должны быть детальными, потому что их основная задача — показать тайминг и композицию.

Профессиональный иллюстратор нарисует много вариантов любого кадра, прежде чем приступит к большим хорошо проработанным раскадровкам. В некоторых случаях дальнейшая разработка может и не понадобиться. На этой стадии отобранные наброски композиции отмечаются соответствующими кадровыми номерами.

Некоторые иллюстраторы обводят выбранные кадры более толстой рамкой вместо того, чтобы их нумеровать. Обратите внимание на заметки слева от набросков. Они используются, чтобы отслеживать кадры, которые должны быть закончены в текущий день.

Маленьких черновых набросков может быть достаточно для производства, тем не менее стоит уделить им немного дополнительного внимания, чтобы убедиться в их читаемости.



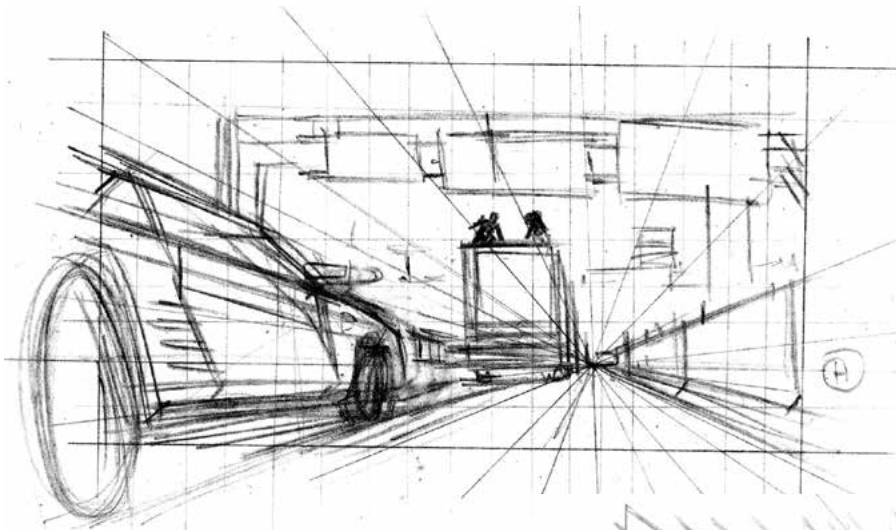
## Рабочие раскадровки

Завершив наброски и переходя к работе над рабочими раскадровками, иллюстратор в первую очередь делает общую разметку. Чтобы повторить и доработать композицию, созданную в набросках, он расчерчивает перспективу (линию горизонта, точки и линии схода) и рисует очертания основных элементов. Как правило, для этого используются инструменты, дающие легкие линии (например, карандаш 2Т или нефотографируемый синий карандаш<sup>1</sup>), что позволяет прорабатывать изображение постепенно.

Завершив разметку, художник добавляет и прорисовывает детали более насыщенными линиями (например, карандашом 4М). Так можно добиться

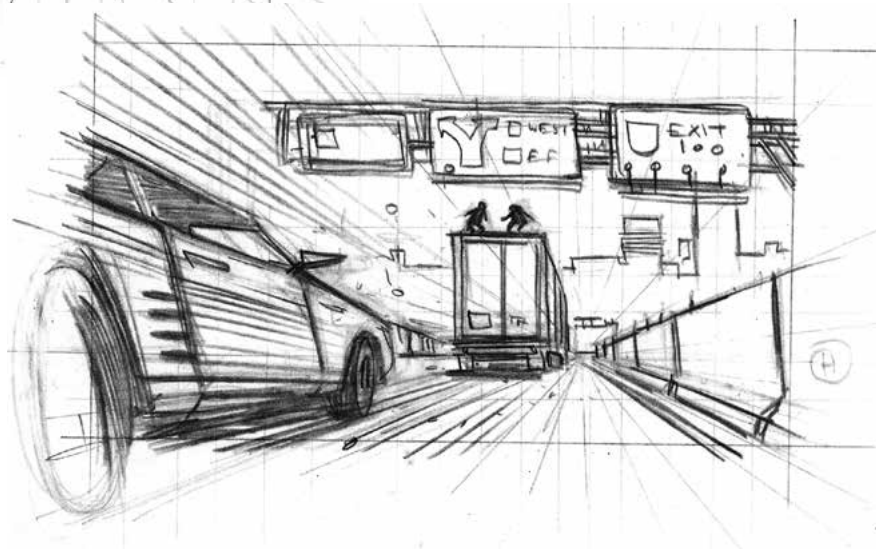
одновременно большей четкости и проработанности изображения. Для большинства игровых фильмов уже на этом этапе достигнута основная цель раскадровки — визуализировать то, что видит камера. Обычно достаточно проработанного скетча, и дальше над иллюстрацией работать не нужно.

Иногда бывает полезно показать разницу в освещенности. Это нужно не всегда, но различная яркость создает атмосферу кадра и может помочь полнее передать информацию. Рабочие раскадровки чаще всего выполняют в оттенках серого, быстро добавляя больше тонов при помощи маркеров или цифровой обработки.



Обратите внимание, как здесь размечены линии схода.

Заметьте, что иллюстратор выделяет в этом карандашном эскизе.



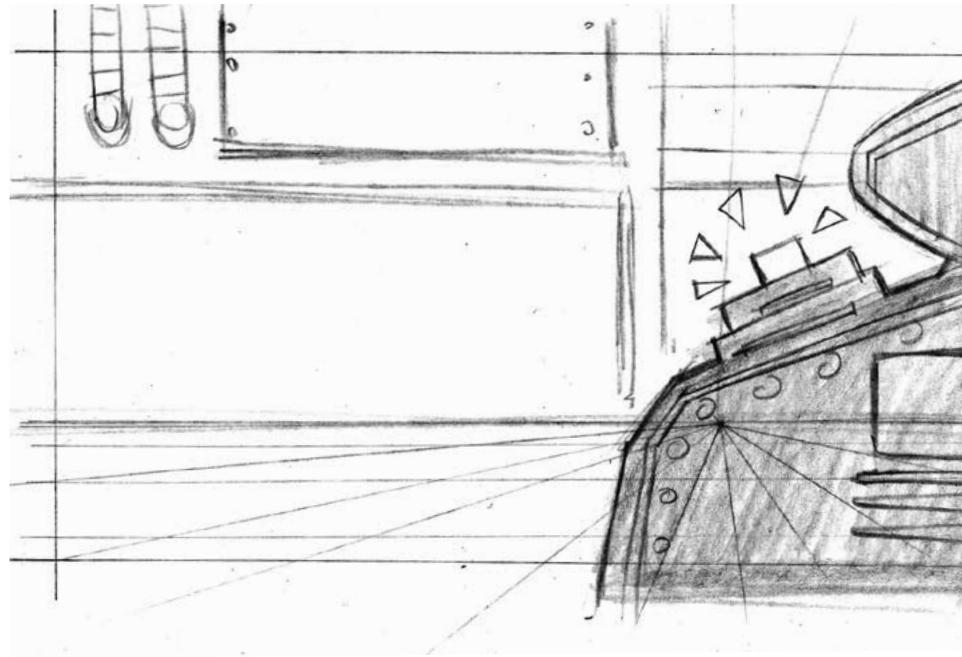
<sup>1</sup> Нефотографируемый синий (англ. non-photo blue pencil) — оттенок голубого цвета, невидимый при фотокопировании или видеосъемке изображения. Можно найти в российских магазинах, используя английское название, например у бренда Prismacolor. — Н. Б.



Съемочная группа быстро разберется в такой малодетализированной раскадровке в оттенках серого и легко ее воспроизведет.

## Анимационные раскадровки

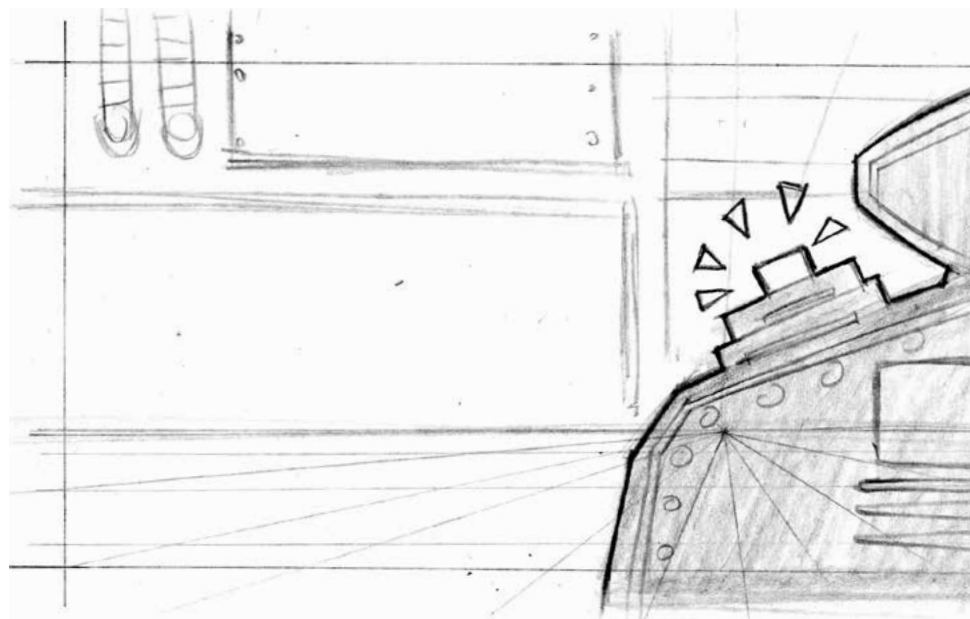
Создание анимационной раскадровки состоит из тех же этапов: сначала наброски, потом общая разметка. Повествование в анимации строится в основном через тайминг<sup>1</sup> и развитие персонажа, поэтому иллюстратор будет использовать один и тот же фон на протяжении всей сцены. Вот почему сначала он создает фоновое изображение без героев: размечает перспективу и легкими линиями набрасывает объекты на переднем плане.



**ПОСЕРЕДИНЕ:** Иллюстратор нарисовал на заднем и переднем плане объекты, которые в дальнейшем будут присутствовать на панелях. Оригинальный эскиз намного светлее приведенного здесь — его специально затемнили, чтобы показать некоторые тонкие линии.

Художник закончил работу над фоновым изображением, быстро обведя все объекты другим инструментом — более темными линиями. Это сделано, чтобы добиться большей четкости, а не большей детализации изображения.

**СПРАВА:** Обратите внимание, как на этой иллюстрации контур отделяет передний план от заднего.



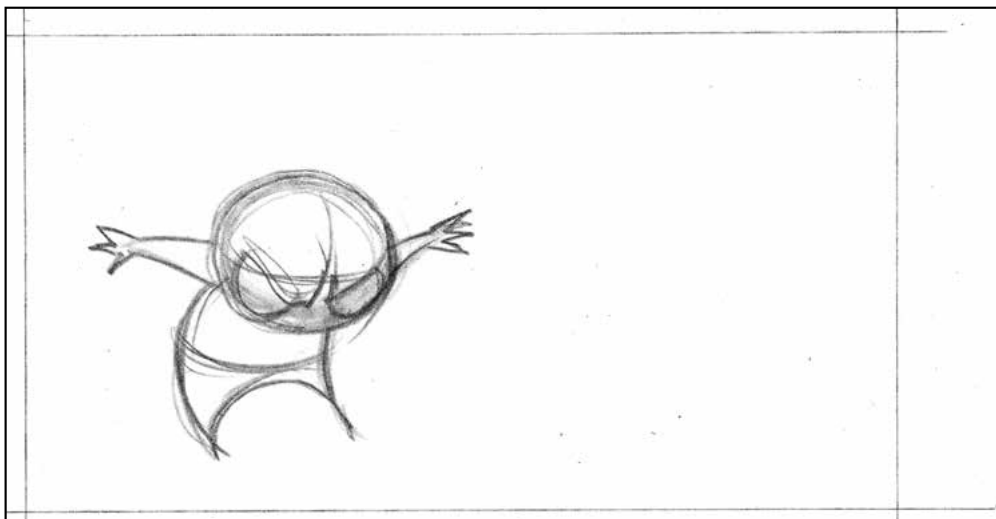
<sup>1</sup> В анимации «тайминг» (от англ. timing) — это комплексный термин, описывающий соотношение движения со временем и пространством кадра. — Н. Б.

Теперь иллюстратор схематично строит персонажа из базовых форм (круга и т. д.). На этом этапе главное — передать силуэт героя и правдоподобно изобразить его действия. На рисунках ниже

иллюстратору удастся создать активного героя, который живет и свободно перемещается в кадре.



Так выглядит отправная точка в действии героя.



Мы видим, как персонаж сначала совершает движение в противоположную от основного действия сторону — такой прием в анимации называется подготовительное, или упреждающее, действие (подготовка, или упреждение)<sup>1</sup>.

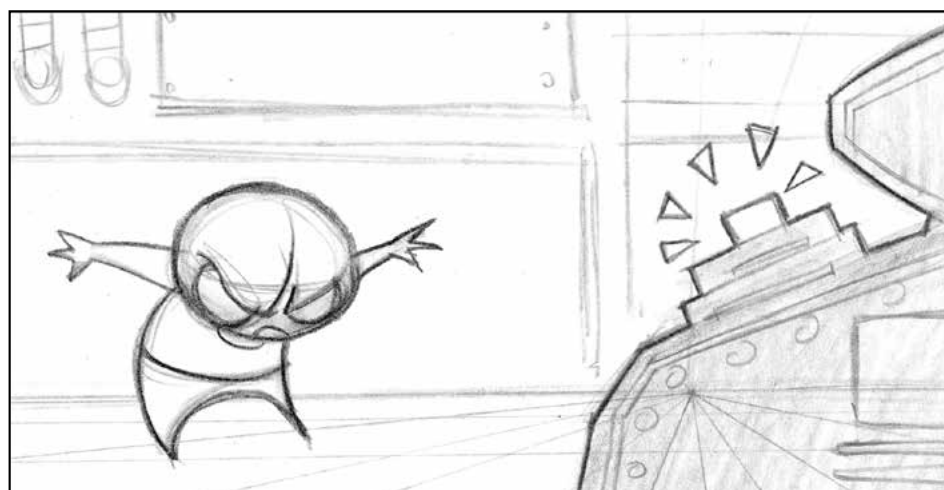
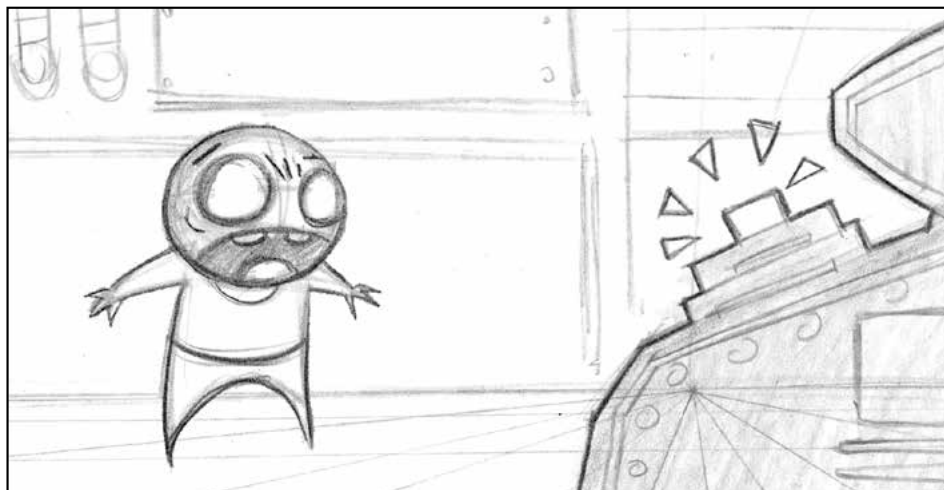


Персонаж начинает двигаться. Благодаря подготовительному действию это движение получилось более выразительным.

<sup>1</sup> Один из 12 основных принципов анимации, изложенных аниматорами Олли Джонстоном и Фрэнком Томасом в работе «Иллюзия жизни: анимация Диснея». — Н. Б.

Чтобы закончить раскадровку сцены, персонажа прорисовывают четче и объединяют с фоном. Композитинг<sup>1</sup> можно выполнить, копируя и вставляя изображения вручную или при помощи специальных программ.

Чтобы работать максимально эффективно, иллюстратор обязательно уточняет потребности производства, прежде чем приступать к финальной отрисовке.



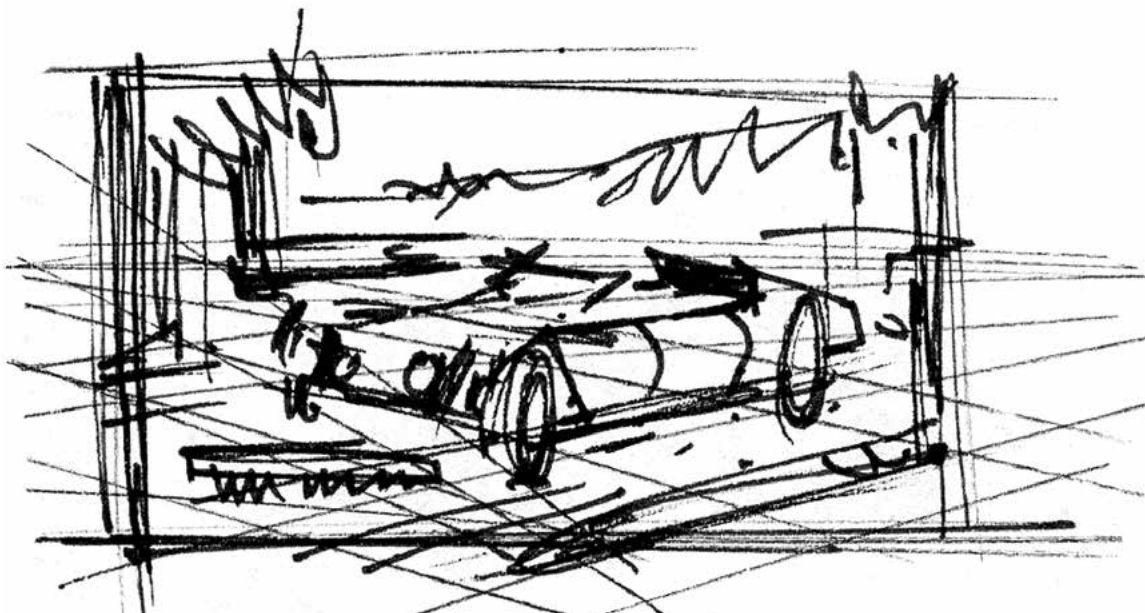
Ключевые кадры в анимации получаются, если вписать силуэт в сцену. И чтобы завершить раскадровку конкретно этой сцены, нужно объединить действия персонажа и фоновое изображение.

<sup>1</sup> Композитинг (от англ. compositing) — создание целостного изображения при помощи совмещения двух и более слоев. — Н. Б.

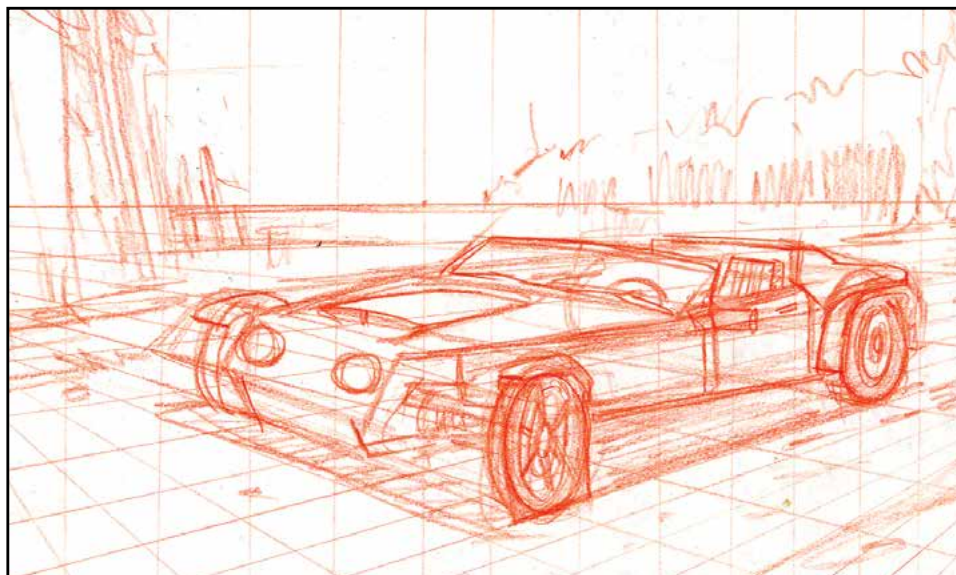
## Презентационные раскадровки

Презентационные раскадровки для рекламы — одни из самых иллюстративных. В конце концов, клиент ожидает увидеть точную отрисовку конкретного продукта. Из-за высоких требований и коротких сроков работы, чтобы сэкономить время, иллюстраторы часто используют стоковые фотографии. Кроме того, художнику нужно предусмотреть место для размещения определенных графических элементов, например логотипов.

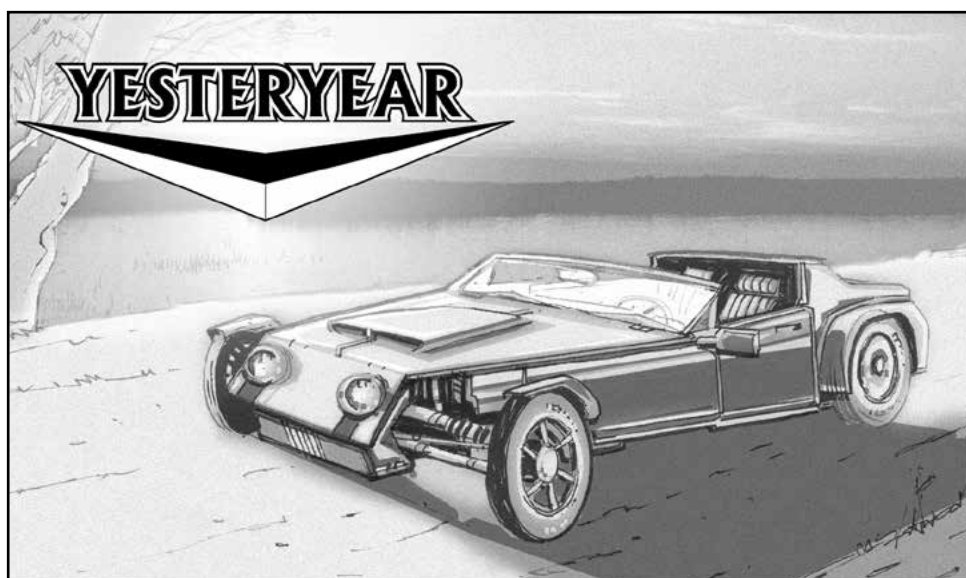
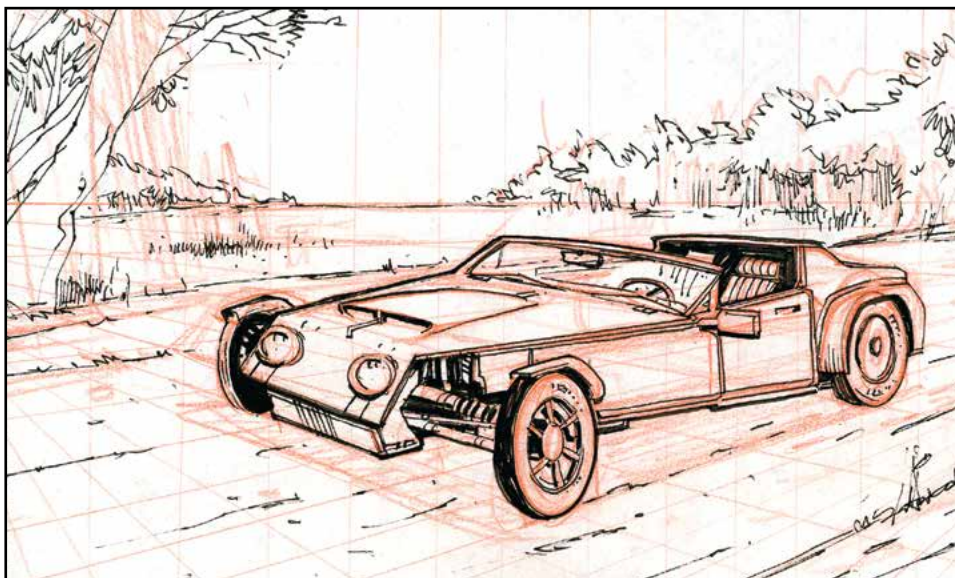
Как обычно, вначале легкими линиями размечается композиция, повторяющая изначальный набросок. Детали прорабатывают в процессе прорисовки контуров. После этого рисунок сканируют и делают четче уже в электронном виде. На этом же этапе добавляют больше тонов и фотографические элементы.



Определившись с идеей, художник быстро делает набросок композиции.



Как обычно, чтобы выполнить малодетализированный рисунок, иллюстратор сначала размечает линии перспективы.



**СВЕРХУ:** Здесь иллюстратор детальнее прорисовывает изображение и готовит его к дальнейшей обработке.

**ПОСЕРЕДИНЕ:** Обратите внимание, как в этой иллюстрации сочетаются рисунок и фотография.

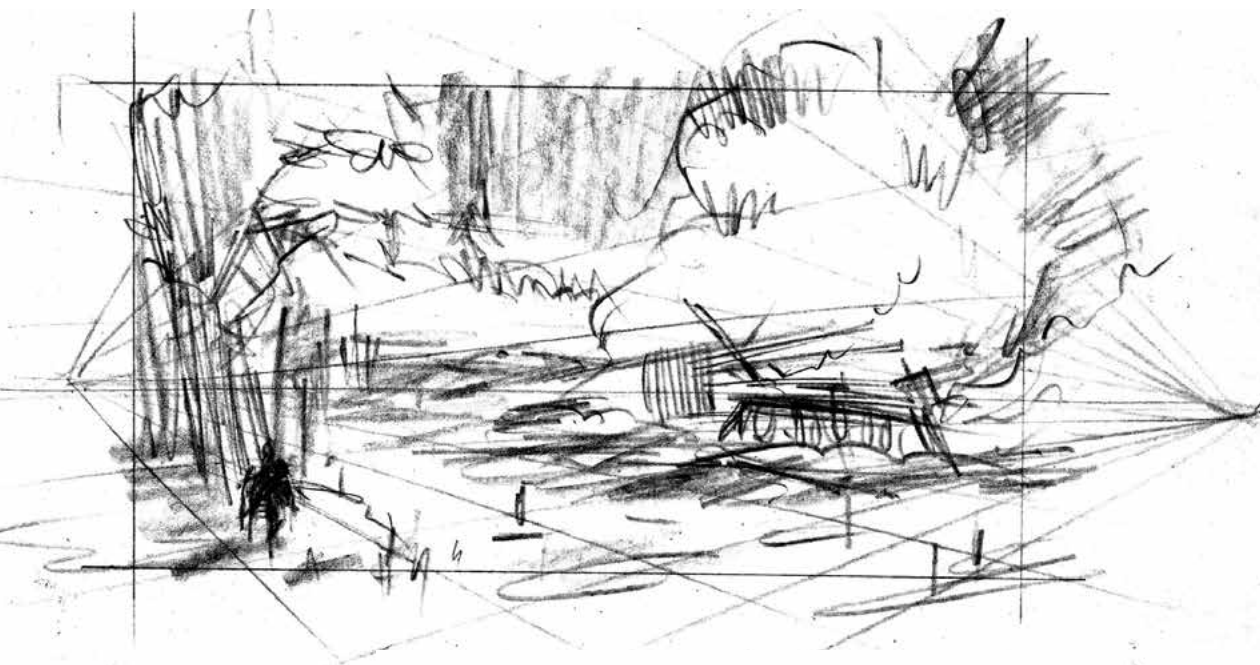
**ВНИЗУ:** Добавление высококачественного логотипа усиливает визуальное впечатление, и это часто используют в презентационных раскладках.

## Превизуализация

В превизуализации сочетаются элементы раскадровки для игрового кино (план и ракурс съемки, фокусное расстояние) и анимации (движение и тайминг).

На рисунках с двух ближайших страниц мы видим опустошенную местность. Из-под земли внезапно вырастает механический монстр. Чтобы показать визуальные эффекты, художник делает

два отдельных эскиза, которые затем объединяет в одну выразительную иллюстрацию. В превизуализации очень важны движение и тайминг, поэтому эти рисунки (фон и итоговое объединенное изображение) нужно рассматривать как последовательность. Именно так — через соединенные действия и реакции на него — и строится повествование.



Художник размечает фон выразительными карандашными линиями и набрасывает очертания механического чудовища, добавляя четкую стрелку направления его движения.



Используя маркер, художник выделяет участки сплошного черного цвета на фоне и отдельно — на фигуре механического монстра. (Обратите внимание, как робота очерчивает стрелка.)



При работе над сценой с визуальными эффектами важно заранее планировать степень освещенности. Здесь мы видим, как художник создает настроение и атмосферу, быстро пройдясь по изображениям серыми маркерами одного-двух оттенков. Проследите, как живое действие и спецэффекты объединяются в одной итоговой иллюстрации.



# КАК ПРАВИЛЬНО ВЫБРАТЬ ИНСТРУМЕНТЫ

Пусть эта глава не научит азам графики (об этом написано много других превосходных руководств), зато расскажет о достаточной степени отрисовки изображений для каждого из четырех основных видов раскадровки.

Хороший иллюстратор отрисовывает каждую раскадровку чисто и четко, помня о том, что они должны сохранить качество при воспроизведении — пережить одну-две операции копирования или печати. С учетом этого и выбираются инструменты для каждого конкретного случая. Хотя все больше художников пользуются компьютерными программами, большинство раскадровок создаются карандашами, ручками и маркерами.

Для этого есть причины. В первую очередь — скорость работы. По сути, создание раскадровок — это коллективный процесс. Буквально за считанные минуты, не имея ничего, кроме стопки бумаги и маркера, талантливый художник в компании коллег и инвесторов может накидать несколько сцен. Также стоит учитывать компактность и мобильность. Многие художники работают на съемочной площадке вместе с режиссером или оператором-постановщиком. Кстати, «площадка» может располагаться где угодно — от высокотехнологичного павильона до безлюдной пустыни, — а значит, там не всегда есть стабильный источник электроэнергии для использования цифровых технологий. Еще важны доступность и удобство. Бумагу, карандаши и маркеры можно купить за несколько долларов в любом местном киоске, и для них не нужно скачивать обновления!

Такие популярные инструменты, как карандаши, маркеры черного цвета и серых оттенков, обеспечивают высокий темп работы, а также отличаются компактностью и доступностью, но у каждого из них свои сильные и слабые стороны. В итоге раскадровщик руководствуется личными предпочтениями, исходя из своего подхода, техники и стиля.

Одним художникам удобно работать простыми карандашами, которые отличаются универсальностью

и разнообразием тонов. Им нравится точность нюансов и контроль, которые обеспечивает этот инструмент с многовековой историей. Другие считают, что карандаш дает слишком широкие возможности для внесения изменений, и становятся одержимы созданием «идеального» изображения. Склонные к этому художники создают великолепно проработанные и отрисованные работы, но с трудом укладываются в дедлайны.

Уверенные в себе и экспрессивные художники чаще останавливают выбор на маркерах и ручках. Они любят работать линией и штриховкой и опираются на глубокое чувство композиции, что позволяет им реализовывать смелые решения. Еще им нравится, что не нужно отрываться от процесса, чтобы заточить карандаш.

Дальше мы обсудим сильные и слабые стороны этих популярных инструментов для рисования — простых карандашей и маркеров — и пошагово разберем процесс создания иллюстраций, чтобы показать читателю, как используется каждый из них при отрисовке изображения.

## ПОЛЕЗНЫЙ ФАКТ

Степень проработанности изображений часто зависит от того, на каком этапе находится работа над сценарием. Продюсеру, ищущему поддержки для литературного сценария, могут понадобиться детализированные иллюстрации, которые помогут продать идею инвесторам. А режиссеру с рабочим сценарием нужно получить раскадровку как можно скорее, чтобы уложиться в немислимые сроки.