

# Презентация на тему: «**Раскадровка**»



# **Раскадровка**

***это последовательность рисунков, служащая вспомогательным средством при создании фильмов, мультфильмов.***

***Она помогает визуально представить, каково видение режиссера, каким образом снимать фильм.***

**Создание раскадровки – такой же важный этап, как и написание сценария.**



Раскадровка к изложению «Ёжик»

# **Для чего нужна раскадровка (в большом понимании)**

- 1) Сэкономить время на площадке, продумав заранее снимаемые кадры, необходимую технику, передвижения и т.д.**
- 2) Найти общий язык со съемочной группой.**
- 3) Проверить насколько монтажны будущие кадры и избавиться от ненужных планов.**
- 4) «Продать» идею вашего проекта продюсеру или заказчику.**
- 5) Сделать превизуализацию (представление) для оператора, монтажера, художника компьютерной графики и звукорежиссера.**

Для нас, в маленьком масштабе нашего объединения ( мы с Вами и сценаристы, и художники, и операторы, и звукорежиссёры, и монтажеры), **раскадровка** нужна, что бы понимать какие нам нужны фоны, декорации, нужен ли герой «дублер», какие движения будет совершать герой, соответственно продумать их исполнение.

Продумать какие будут нужны звуки, мелодии, какая будет озвучка. В общем, с помощью раскадровки мы продумываем детали мультфильма.

**А сейчас немного  
истории ...**

## **История создания раскадровки**

Хотя внешним видом раскадровка напоминает комиксы, в ее основе лежат не они, а мультфильмы. Пионером в этой области стал знаменитый Уолт Дисней. Свои ранние мультфильмы он рисовал без помощи раскадровок, но вскоре понял, что в планировании историй совершает ряд ошибок, которые при перерисовке с нуля влетают ему в копеечку. До конца 1920-ых Дисней, как и все остальные аниматоры, использовал простые эскизы-наброски. Но у этого способа, испробованного авторами немых мультфильмов, был один большой недостаток: он не создавал ощущения погружения в историю.

Как-то раз сотрудник команды Диснея Уэбб Смит выступил с креативной идеей, заключающейся в том, чтобы заранее продумать сцену и набросать ее ключевые моменты, а потом развесить их на доске, как «диафильм». Дисней идею одобрил – теперь вся его команда сможет понять, как будет выглядеть завершенная сцена, и художники смогут работать, не отвлекая друг друга. Также эта идея позволяла проводить «брейнштурмы» с коллективным обсуждением, какая очередность кадров будет лучше работать, куда уместней добавлять флэшбеки и когда лучше переключать внимание аудитории с одной линии на другую. Набросанные эскизы чередовались и менялись местами до тех пор, пока результат не выходил идеальным. Так закрепилось понятие «раскадровка».

Хорошая новость – вам не обязательно быть профессиональным художником, чтобы грамотно выразить идею будущего кадра. «Палки», «кружки» и «огуречики» – это всё, что вы должны уметь рисовать. Не нужно тратить слишком много времени на детали и штрихи, важно просто и лаконично передать расположение героев относительно окружающей среды. Но необходимо еще обладать маломальским пространственным мышлением, чувствовать перспективу.



# **Как создать раскадровку: советы**

## 1. Проанализируйте ваш сценарий.

Пробегитесь по сценарию и найдите сцены, которые наиболее важны для вас и для истории. Сосредоточьтесь сначала именно на них, используя их в качестве отправных точек будущей раскадровки. Сделайте заметки прямо в сценарии (или в другом подходящем вам месте), отмечая выбранные сцены.

## 2. Представьте будущие кадры.

Прежде, чем совершать дальнейшие действия, нужно убедиться в том, что у вас есть четкое понимание того, как должен выглядеть каждый кадр. Подумайте, как бы вы могли описать этот кадр кому-то другому, как он будет выглядеть для камеры, как он будет выглядеть для зрителей и как он будет выглядеть для вас.

### 3. Определитесь с инструментами.

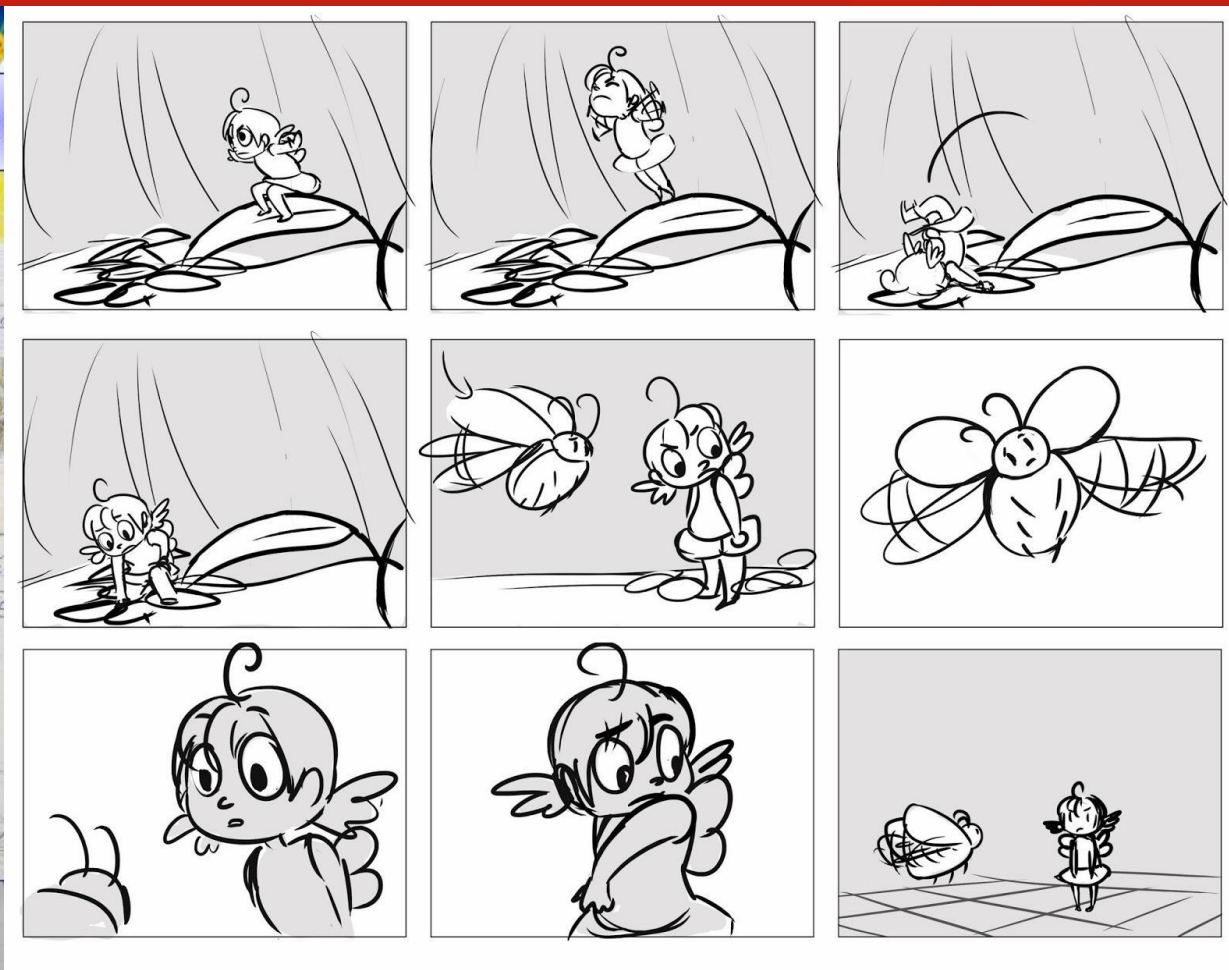
Кто-то делает небольшие наброски на альбомном листе, а кто-то – огромные рисунки на большом ватмане. Я предлагаю взять лист А4 разделить на 16 прямоугольников. (Можно и меньше прямоугольников, все зависит от вашей истории. Ниже на примере вы увидите)

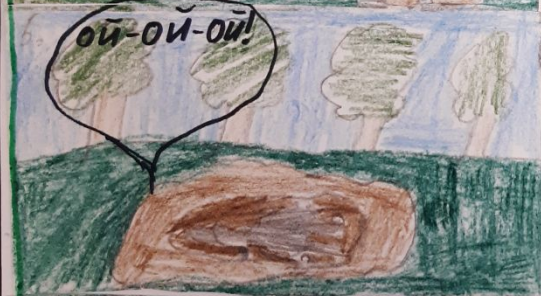
### 4. Создайте раскадровку.

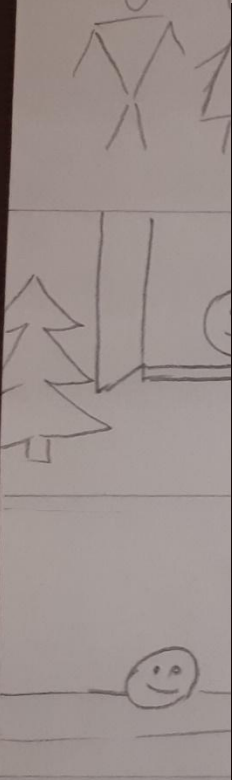
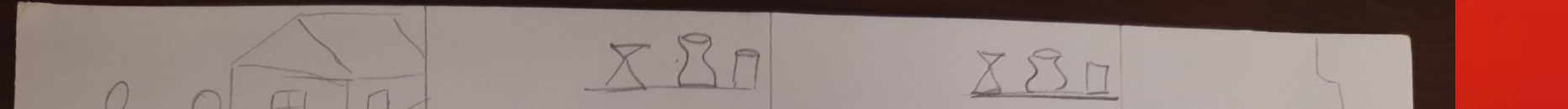
Самое главное – убедиться, что ваша раскадровка не требуют дополнительных объяснений. Хотя это займет некоторое время, вы должны научиться рассказывать историю только с помощью раскадровки, используя базовые принципы комиксов: пузыри с диалогами и обозначения движения.


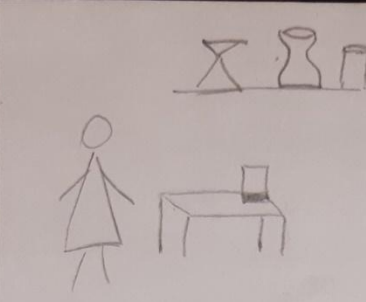
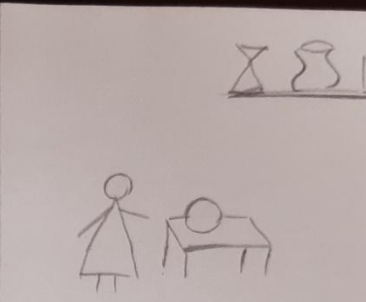
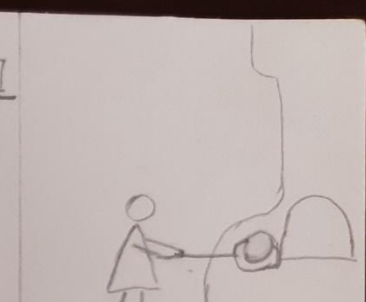
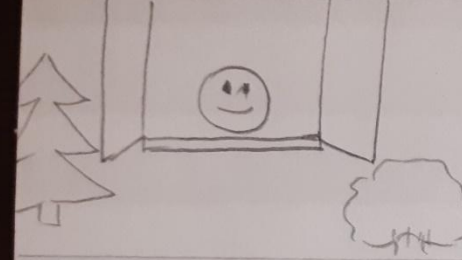
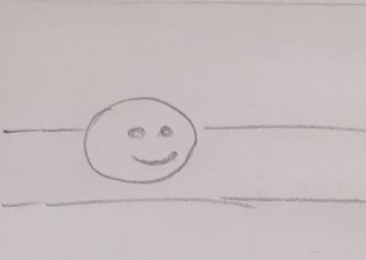
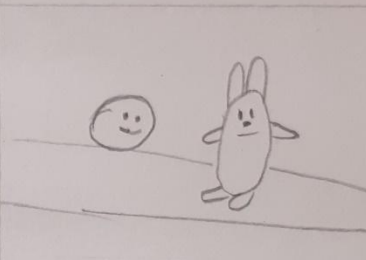
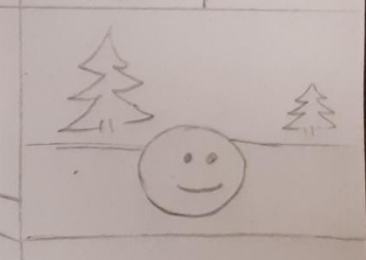

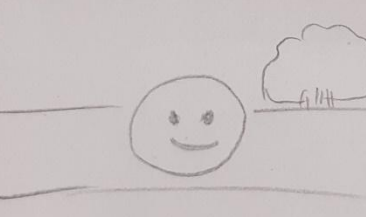
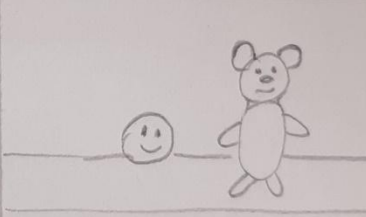
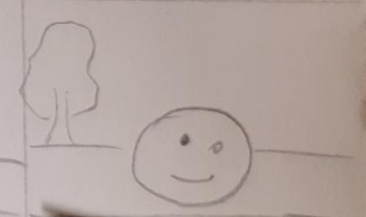


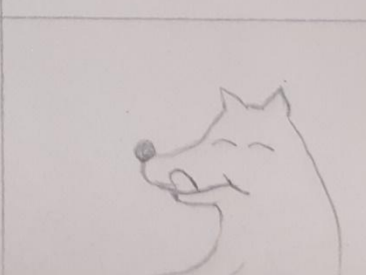
### 5. Покажите раскадровку другим.

# Вот несколько примеров раскадровки:







			
			
			
			<p>KOHELL</p>



# **Задание :**

нарисовать раскадровку по придуманному сценарию.

Она может быть выполнена простым карандашом, а может, как комикс, в цвете.

Фото раскадровок прикрепляем в комментариях или присылаем в мессенджерах.

Вопрос:

Раскадровка какой сказки выполнена на последнем слайде?

Ответ оставляйте под постом. И обязательно ставим лайки!

Спасибо за  
внимание!  
Желаю творческих  
успехов!!  
ЖДУ ваши работы!!!

Презентацию подготовила:

Петрикеева Елена Вячеславовна.

Педагог дополнительного  
образования МБУДО Дом детского  
творчества, творческое объединение  
мультипликации «Мастерская  
мультипликации - Мультяшка»