

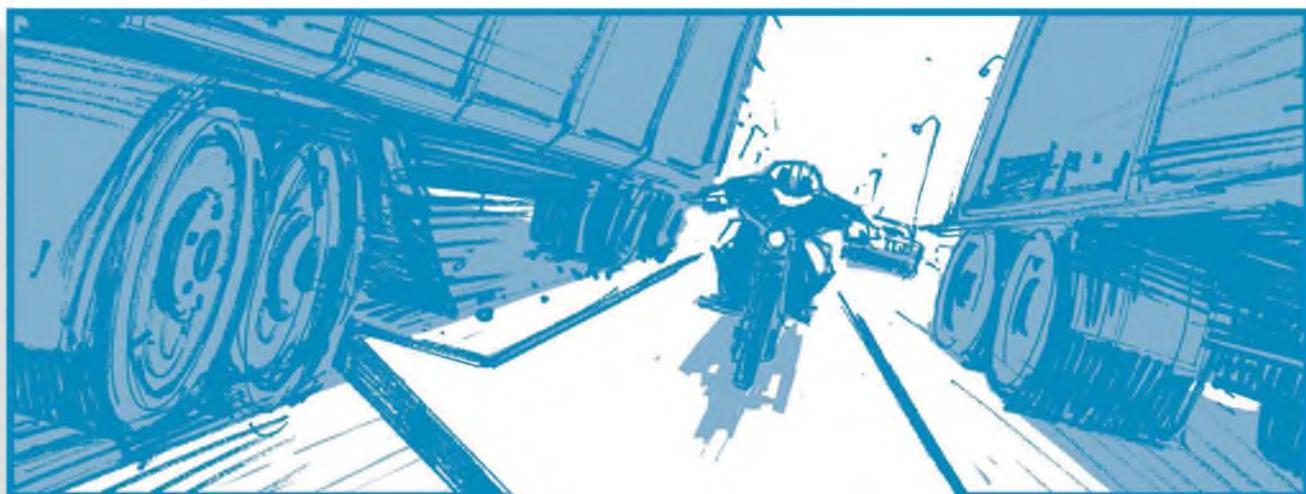
Дэвид Руссо, Бенджамин Филлипс

ОСНОВЫ

РАСКАДРОВКИ

КАК ПЕРЕНЕСТИ ИСТОРИЮ
НА ЭКРАНЫ

ДЛЯ ФИЛЬМОВ, ШОУ И РЕКЛАМЫ



СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	9
ВВЕДЕНИЕ	10

1

ЧТО ТАКОЕ РАСКАДРОВКА? 13

ВИДЫ РАСКАДРОВОК	14
ВИЗУАЛЬНЫЙ ПЛАН РАБОТЫ	17

2

ИНТЕРПРЕТАЦИЯ СЛОВЕСНОГО ТВОРЧЕСТВА 19

БАЗОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ СЦЕНАРИЯ	20
РАЗБОР СЦЕНАРИЯ	22
ЛИТЕРАТУРНЫЙ И РАБОЧИЙ (РЕЖИССЕРСКИЙ) СЦЕНАРИЙ	24
«А СЕЙЧАС СЛОВО НАШЕМУ СПОНСОРУ»	26
○ РАЗНИЦА ВО ВЗГЛЯДАХ. Большие гонки в Саванне	28
○ ИНТЕРВЬЮ с Кеном Чаплином, членом Гильдии режиссеров Америки и Гильдии режиссеров Канады	38

3

ОТРИСОВКА 41

ЭСКИЗ ИЛИ ДЕТАЛЬНАЯ ПРОРАБОТКА	42
МАЛЕНЬКИЕ РИСУНКИ, БОЛЬШИЕ ИДЕИ	43
КАК ПРАВИЛЬНО ВЫБРАТЬ ИНСТРУМЕНТЫ	52
КОМПОЗИТИНГ	60
○ РАЗНИЦА ВО ВЗГЛЯДАХ. Хороший, плохой, неживой	62
○ ИНТЕРВЬЮ с Китом Ингэмом, художником-раскадровщиком и аниматором	70

4

ОСНОВЫ, ЭЛЕМЕНТЫ, ОБОЗНАЧЕНИЯ 73

СООТНОШЕНИЕ СТОРОН КАДРА	74
С ЧЕГО НАЧАТЬ РАБОТУ?	76
КАК ОРГАНИЗОВАТЬ МАТЕРИАЛ?	77
КАК ДОБАВИТЬ ВСТАВНОЙ КАДР?	80
○ УПРАЖНЕНИЕ. Нумерация панелей	84

5	НЕПРЕРЫВНОСТЬ ДЕЙСТВИЯ	87
	ЧТО ТАКОЕ НЕПРЕРЫВНОСТЬ ДЕЙСТВИЯ?	88
	ПО ТУ СТОРОНУ ОСИ	89
	С ШАГОМ В 30 ГРАДУСОВ	94
	НАПРАВЛЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ В КАДРЕ И ВИЗУАЛЬНАЯ ЛОГИКА	96
	КАК СОЗДАВАТЬ НАПРЯЖЕНИЕ И УДИВЛЯТЬ?	100
	○ РАЗНИЦА ВО ВЗГЛЯДАХ. Что скрывает Джекил — Погоня	104
6	ЧТО ВИДИТ КАМЕРА	111
	ГДЕ ПОСТАВИТЬ КАМЕРУ	112
	ЗНАКОМСТВО С МЕСТОМ	113
	НАТУРНЫЕ СЪЕМКИ	114
	ПЛАНЫ И РАКУРСЫ	116
	БЕЗ ЛИШНИХ СЛОВ	120
	ЗА КАДРОМ	126
○ УПРАЖНЕНИЕ. Определение плана и ракурса съемки	130	
7	БОЛЬШЕ ДВИЖЕНИЯ!	133
	НИ С МЕСТА БЕЗ КОМАНДЫ «МОТОР!»	134
	ДВИЖЕНИЯ КАМЕРЫ	135
	ФОТОМАТИК И ДИДЖИМАТИК	142
	КАК УПОРЯДОЧИТЬ ХАОС	146
	○ УПРАЖНЕНИЕ. Навстречу движению	152
	○ РАЗНИЦА ВО ВЗГЛЯДАХ. Что скрывает Джекил — Ужасная метаморфоза	154
○ ИНТЕРВЬЮ с Уитни Когар, художницей-раскадровщицей	160	
8	ЕЩЕ ПО ОДНОЙ	165
	ПОДВОДЯ ИТОГ	166
	ТОСТ ЗА РАСКАДРОВКИ	171
	ПОСЛЕСЛОВИЕ. ЛЮДИ РАССКАЗЫВАЮТ ИСТОРИИ	172
	ПРИЛОЖЕНИЕ	173
АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ	190	
БЛАГОДАРНОСТИ	192	