

МАРКОС МАТЕУ-МЕСТРЕ

FRAMED INK

РИСУНОК И КОМПОЗИЦИЯ ДЛЯ ВИЗУАЛЬНОГО СТОРИТЕЛЛИНГА

 ПИТЕР®

Санкт-Петербург · Москва · Минск

2024

designstudio | PRESS 

ПРЕДИСЛОВИЕ	9
ВВЕДЕНИЕ	13
ГЛАВА 1. ОБЩИЕ МЫСЛИ ОБ ИСКУССТВЕ ПОВЕСТВОВАНИЯ	15
Думайте и чувствуйте. История, конкретный эпизод, отдельный кадр — о чем они?	16
Как мы вводим зрителей в наш мир?	16
Общее настроение истории / Последовательность	17
Не объяснять словами, а заставлять зрителя чувствовать	17
ГЛАВА 2. ОСНОВЫ РИСОВАНИЯ И ПОСТРОЕНИЯ КАДРА	19
Атмосфера	20
Освещение	21
Рисование в стиле кьяроскуро (или линия, которой никогда не существовало)	22
Изучаем реальность такой, какой она предстает перед нами	23
Работа с плоскостью / Базовый чек-лист	26
Несколько слов об объективах	30
ГЛАВА 3. ОСМЫСЛЕННАЯ КОМПОЗИЦИЯ КАДРА	35
Введение	36
Часть 1. Визуальное высказывание в рамках неподвижной композиции (анализ примеров)	38
Ресторан (общий случай)	38
Установочный кадр	40
Оживление сцены	41
Смотрим свысока, ощущаем слабость	42
Доминирующий ракурс	43
Использование негативного пространства	44
Порядок и хаос	46
Сложность и простота	47
Большое и маленькое	48
Угловатое и изогнутое	49
Эффект «леса за деревьями» (вопрос числа)	50
Большое, среднее, маленькое	51
Пейзаж — тоже персонаж	52
Скрыть или показать (вопрос эмоций)	53
Странные паузы, странные кадры	54
Точка зрения	55
Дневное / ночное время	56
Удержание фокуса внимания	57
Увеличение масштаба	58
Знание и неведение (параллельный монтаж)	59
Вне стандартных зон интереса (символ)	60
Динамичные кадры	61
Часть 2. Работа с движением	62
Движение камеры в пределах съемочной площадки / Мотивация камеры	62

ГЛАВА 4. КОМПОЗИЦИЯ В РАМКАХ ЭПИЗОДА	75
Как одно влияет на другое: мышление непрерывности	77
На всех парах (1): поезд сбоку	78
На всех парах (2): поезд в перспективе	80
Используя одни и те же элементы, мы можем передать совершенно разную информацию	82
«Ковбои». Часть 1: камера остается на одном месте	82
«Ковбои». Часть 2: изменение положения камеры с определенным намерением	85
Показывая одни и те же элементы, мы можем передать совершенно разную информацию (переходы)	86
«Байкеры». Часть 1: «Таинственный дом»	86
«Байкеры». Часть 2: «Мафиози на чердаке»	89
Линия	91
ГЛАВА 5. ГРАФИЧЕСКИЙ РОМАН	95
Часть 1. Персонажи	97
Общий силуэт / голова	98
Общий силуэт / тело	102
Динамика мимики / лицо	104
Динамика позы / тело	106
Часть 2. Панель и страница	109
Панель	110
Страница	113
Баблы и звукоподражания	118
ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ МЫСЛИ	121

