# ?????????? ????????? ??? ??????????

**Персонажи**

Дефолтно каждый персонаж для перекладки рисуется в ракурсе 3/4. В идеале других ракурсов и не понадобится, только в исключительных случаях, когда задача своеобразна. Отдельно в слоях файла должно быть предусмотрена возможность флипнуть персонажа, для этого следует дорисовать дополнительные ракурсы несимметричных деталей.
ПРИМЕР
В некоторых случаях отражение персонажа по горизонтали делает его менее характерным и симпатичным. В таких случаях подстраиваем режиссуру так, чтобы не показывать его с другой стороны.
ПРИМЕР: Рэн

Каждый персонаж - это марионетка, которой можно задавать разные позы за счет смещения частей относительно друг друга. В основе дизайна персонажей лежат скругленные геометрические примитивы. Сочленения отдельных частей рук следует рисовать закругленными (шарнирами)

То, насколько персонаж делится на элемент, определяется здравым смыслом и тем, какое движение он будет совершать: так, в полноросте нет смысла прорисовывать пальчики на руке как отдельные элементы, и зачастую даже руки-ноги могут не делиться на плечо-предплечье и бедро-голень (но тем не менее кисти и стопы всегда отдельно). Но при крупном плане руки пальчики, как правило, требуются по отдельности, причем если в руке зажат предмет, то это делается так: рисуется слой с ладонью, сверху делаем слой с предметом, сверху - слой с пальцами.

Для создания мимики используется примерно одинаковый стандартный набор выражений рта, применимый ко всем персонажам. Выражение лица создается минимумом средств: за счет изменений положения бровей, раскрытия глаз и выражения рта. В принципе этого хватает более чем :))) Персонажи не разговаривают, так что подробная артикуляция и движения челюстью им ни к чему.

Движения глазами и веками задаются при анимации маской, поэтому по дефолту глаза всегда полностью раскрытые.
Важно: блик на зрачке - это прям вырезанный кружочек в слое со зрачком. А сам зрачок накладыается обтравочной маской поверх слоя с белком глаза.

**Фоны**
**Стандартный размер шота: 1920x1080 px. НО под движение камеры бывает нужно рисовать фоны в иных пропорциях.**

Например, если присутствует сильный наезд/отъезд камеры, рекомендуется рисовать фон и все элементы на нем в разрешении 4к 3840x2160 px

Все элементы фонов рисуются так, чтобы их можно было разбирать на детали как конструктор, переставлять, взаимозаменять и использовать повторно.
Как правило, для цветовой схемы локации достаточно 2-3 основных цветов и до шести их оттенков.
ПРИМЕР

Очень важный нюанс: абсолютно все детали прорисовываются полностью, даже в тех местах, где они закрываются другими деталями. Это касается не только персонажей, но вообще всех составных объектов. Слева - пример правильного и неправильного исполнения.
Все предметы, что есть в кадре, не обрезаются по кадру. особенно это касается дальнего плана, который должен
быть значительно шире экрана на слуай параллакса. Или на случай, если какое-нибудь дерево вдруг захочется переставить.

Фоны разрабатываются как иллюстрации, но с учетом кинематографической композиции кадра. Все внимание героям и взаимодействию между ними. Окружение обрамляет собой место действия, отдельные объекты вместе образуют понятную композицию. Композиция строится от общего к частному. Мелкие декоративные детали (камушки, звезды, листва, травинки и цветочки) расставляются в последнюю очередь.

Рельеф всех планов места действия должен быть легко читаем. Простая, но сбалансированная композиция. Умелое использование отрицательного пространства только приветствуется!

---

Revision #1
Created 2023-06-05 05:40:01 UTC by Николай
Updated 2023-06-05 06:02:31 UTC by Николай