



# Препродакшн в анимации

Как зафиксировать идею и написать историю

# Что такое препродакшн?



## Препродакшн

Планирование и подготовка проекта



## Продакшн

Непосредственное создание анимации



## Постпродакшн

Монтаж и финальная доработка

Препродакшн — это **первый и самый важный этап** производства анимационного проекта. На этом этапе фиксируются все ключевые параметры: концепция, технические требования, визуальный стиль и структура повествования.

Главная цель препродакшна — **сэкономить время и ресурсы**, избежав дорогостоящих ошибок на этапе производства. Без чёткого плана аниматоры рискуют создать красивую, но бессмысленную картинку, которая не донесёт задуманную идею до зрителя.

## Техническое задание: зачем оно нужно?

### ТЗ как договор

Техническое задание — это **официальный документ**, который становится юридическим соглашением между автором и заказчиком (или преподавателем в учебном проекте).

Он защищает обе стороны: автор получает чёткие рамки для творчества, а заказчик — гарантию, что результат будет соответствовать ожиданиям.



#### Чёткие рамки

ТЗ устанавливает границы проекта и защищает автора от постоянных переделок

#### Защита заказчика

Заказчик получает гарантию соответствия результата ожиданиям

#### Утверждение

ТЗ утверждается заказчиком или преподавателем перед началом работы

# Содержание технического задания

Каждое техническое задание должно включать **обязательные разделы**, которые полностью описывают проект и не оставляют места для двойного толкования.

1

Цель и аудитория

Для кого создается проект, какой эффект должен вызвать

2

Сюжетная идея

Краткое описание концепции в одном предложении

3

Технические параметры

- Хронометраж: 20-60 секунд
- Разрешение: 1920×1080 пикселей
- Соотношение сторон: 16:9
- Частота кадров: 24, 25 или 30 fps

4

Стиль и персонажи

- Тип персонажа: животное или антропоморф
- Возрастной рейтинг: 14+
- Формат сдачи: исходники и рендер

# Пример технического задания

📄 Учебный проект: анимация пословицы

**Пословица:** «Семь раз отмерь, один раз отрежь»

**Персонаж:** Антропоморфный портной-кролик, 30-35 лет, аккуратный, немного педантичный

**Хронометраж:** 30 секунд

**Аудитория:** Подростки и молодые люди 14-25 лет, изучающие важность тщательной подготовки

**Разрешение:** 1920×1080, 16:9, 25 fps

**Стиль:** 2D-анимация, яркая палитра, мультяшная графика

**Формат сдачи:** .mp4 и проектные файлы

Этот пример показывает, как **конкретная пословица** может быть превращена в чёткое техническое задание с понятными параметрами.



# От идеи к сценарию

Создание анимационного сценария — это **постепенный процесс детализации** идеи, который проходит через несколько этапов развития.



## Идея

Первоначальное вдохновение или пословица



## Логлайн

Одно предложение, описывающее суть проекта



## Синописис

Развёрнутое описание сюжета в виде абзаца



## Сценарий

Детальное поэпизодное описание всех сцен

Каждый этап добавляет новый уровень детализации, пока общая идея не превращается в **готовый план производства**, понятный всей команде.



# Структура сценария

Сценарий — это **технический документ**, который описывает каждую сцену анимации с точностью до секунды.

01	02	03
Общие данные	Описание персонажей	Поэпизодное описание
Название проекта, пословица, целевая аудитория, краткое описание идеи	Имя, внешность, характер, особенности поведения	Сцены с номерами, местом действия и описанием действий персонажей
04	05	
Технические детали	Тайминг	
Движение камеры, звуковое сопровождение, эффекты, титры	Продолжительность каждой сцены в секундах	

# Как писать сцены: пример

Каждая сцена в сценарии должна быть **самостоятельным блоком** с чётким описанием всех элементов.

## Сцена 1: Мастерская

**Место:** Уютная швейная мастерская с окном

**Действие:** Кролик берёт линейку и начинает измерять ткань, прищурившись от внимательности

**Камера:** Медленное приближение от общего плана к крупному плану лап с линейкой

**Звук:** Тиканье часов, скрип стула, шуршание ткани

**Длительность:** 8 секунд

## Что указывать

- Номер сцены
- Место действия
- Действия персонажа

## Технические параметры

- Движение камеры
- Звуковое сопровождение
- Продолжительность

Важность указания тайминга — это позволяет рассчитать общую длительность анимации и **избежать перерасхода бюджета времени**.





# Ошибки в сценарии

Даже при наличии идеи можно **сделать фатальные ошибки** в структурировании сценария.

## Слишком общее описание

Недостаток конкретики делает сцену неисполнимой для аниматора

## Отсутствие структуры

Нет завязки, кульминации или развязки — история теряет смысл

## Несоответствие пословице

Сюжет не раскрывает смысл исходной идеи или пословицы

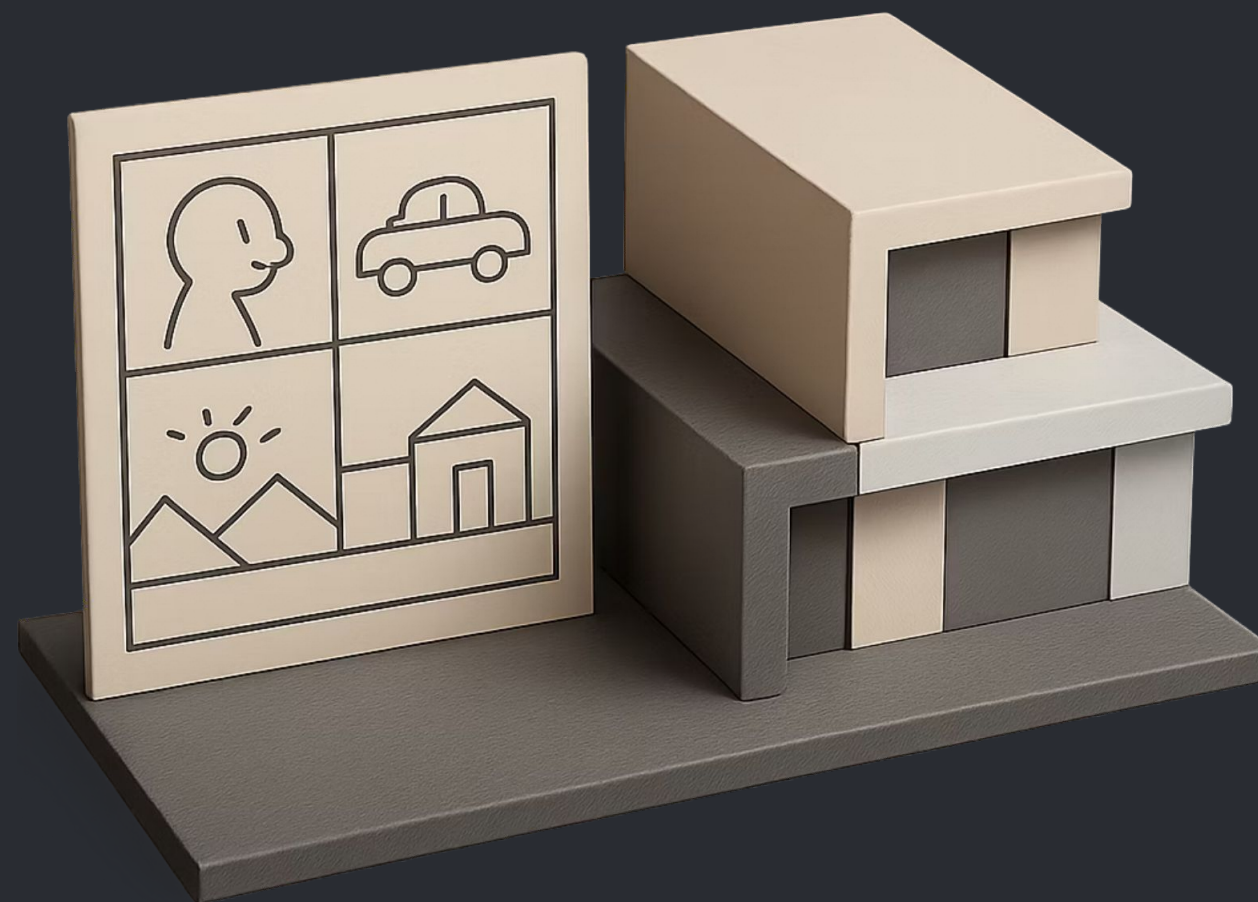
## Игнорирование рейтинга

Контент не соответствует возрастной категории аудитории

# Что такое раскадровка?

Раскадровка — это последовательность рисунков или эскизов, изображающих ключевые моменты будущего ролика или сцены. Каждый кадр фиксирует важное изменение в действии, композиции или настроении.

Это визуальный план, который позволяет команде увидеть сцену до того, как начнётся анимация. Раскадровка помогает понять композицию каждого кадра, движение камеры, мимику персонажей и точный тайминг событий.





# Сколько кадров нужно?

## 6-12

Кадров для ролика

Оптимальное количество для видео 20-60 секунд

## 3-5

Секунд на кадр

Средняя длительность каждого визуального момента

Количество кадров должно отражать смену сцен, основные действия персонажа и изменения ракурса. Важно не перегружать раскадровку — не нужно рисовать каждый промежуточный шаг движения. Достаточно зафиксировать ключевые позы и поворотные моменты сцены.

# Технические требования к кадру



## Соотношение 16:9

Формат кадра должен соответствовать  
финальному видео



## Нумерация

Сквозная нумерация всех кадров по  
порядку



## Подпись

Номер, действие, длительность,  
движение камеры, звук

Читаемость важнее красоты. Кадр должен быть понятен с первого взгляда, даже если он выполнен схематично. Главное — передать композицию, движение и эмоции.

# Способы создания раскадровки



## Рисунок от руки

Классический способ: эскизы на бумаге с последующим сканированием или фотографированием. Быстро и доступно.



## 3D-блокинг

Примитивы и камеры в Blender для пространственного планирования сцены.



## Цифровой рисунок

Планшет с графическим софтом (Photoshop, Krita, Procreate) для более точной проработки.



## Коллаж из референсов

Сбор фотографий с дорисовкой стрелок и обозначений движений.

# Что должна показывать раскадровка?



## Типы планов

Общий, средний, крупный план или деталь объекта



## Движения

Направление движения персонажа и камеры стрелками



## Эмоции

Мимику и выражение лица персонажа



## Освещение

Смену света и атмосферы, если это важно для сцены



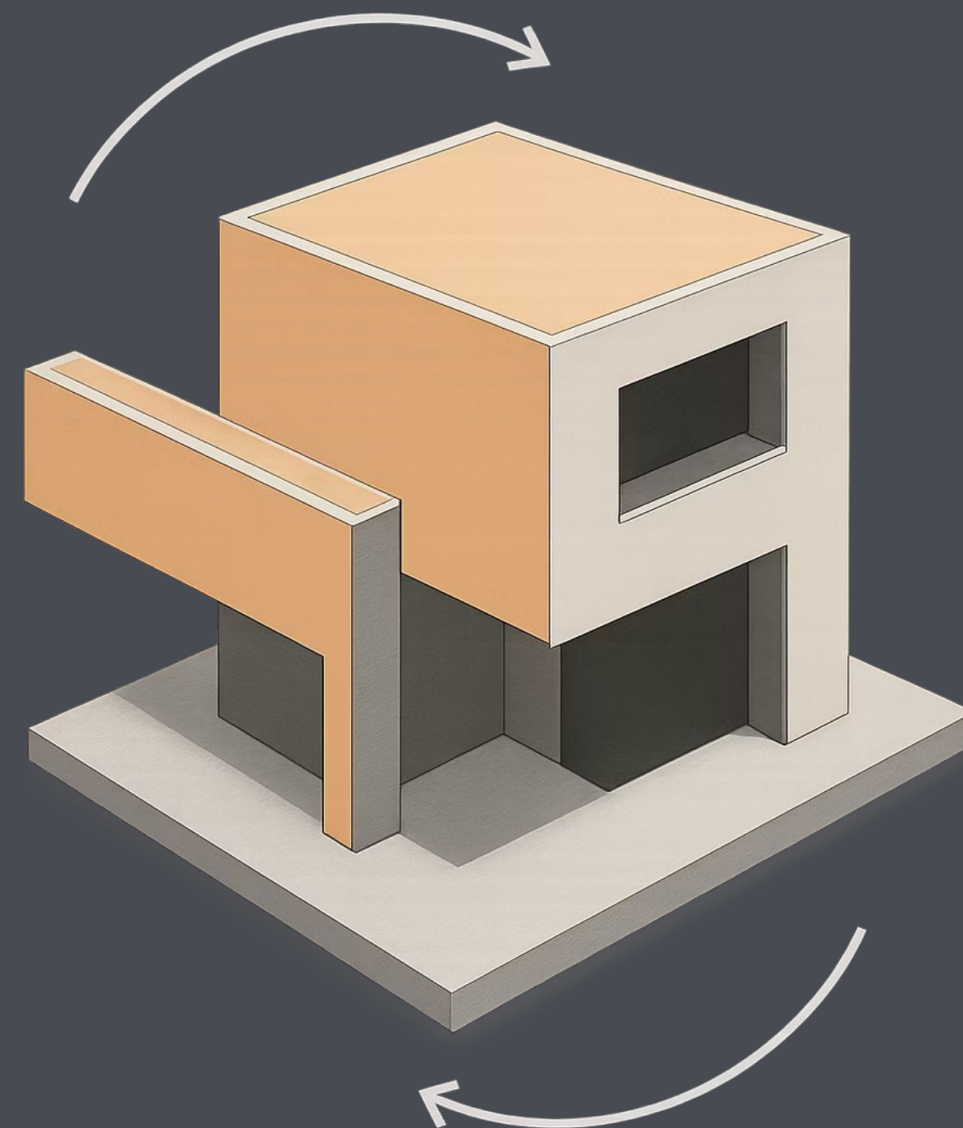
# Пример хорошего кадра раскадровки

## Структура кадра

- Квадрат 16:9 с фигуркой персонажа
- Стрелка движения камеры
- Подпись внизу с номером, действием и длительностью

## Обозначения

- → Направление движения
- ↑ Движение камеры
- 🕒 Длительность в секундах





# Ошибки в раскадровке

## Отсутствие подписей

Без подписей кадр теряет смысл и становится нечитаемым

## Несоответствие сценарию

Раскадровка должна точно отражать текст и логику сценария

## Неправильное количество кадров

Слишком мало — не получится передать действие, слишком много — перегрузка

## Нечитаемые рисунки

Сложно разобрать детали — теряется вся польза раскадровки

## Нет указания длительности

Без тайминга невозможно построить точную анимацию

## Нарушение 16:9

Искажение формата приведёт к проблемам при монтаже

# Инструменты для раскадровки

## Storyboarder

Бесплатное специализированное ПО с шаблонами и экспорт в PDF

## Canva

Онлайн-редактор с готовыми макетами для быстрой раскадровки

## Blender

3D-блокинг примитивами и работа с камерами для пространственного планирования

## Бумага + карандаш

Классика, которая всегда под рукой и не требует технологий

# Связь раскадровки с анимацией

01

---

## Построение сцены в Blender

Создание базовой композиции на основе раскадровочных кадров

02

---

## Расстановка камер

Позиционирование виртуальных камер согласно обозначениям в кадрах

03

---

## Задание тайминга

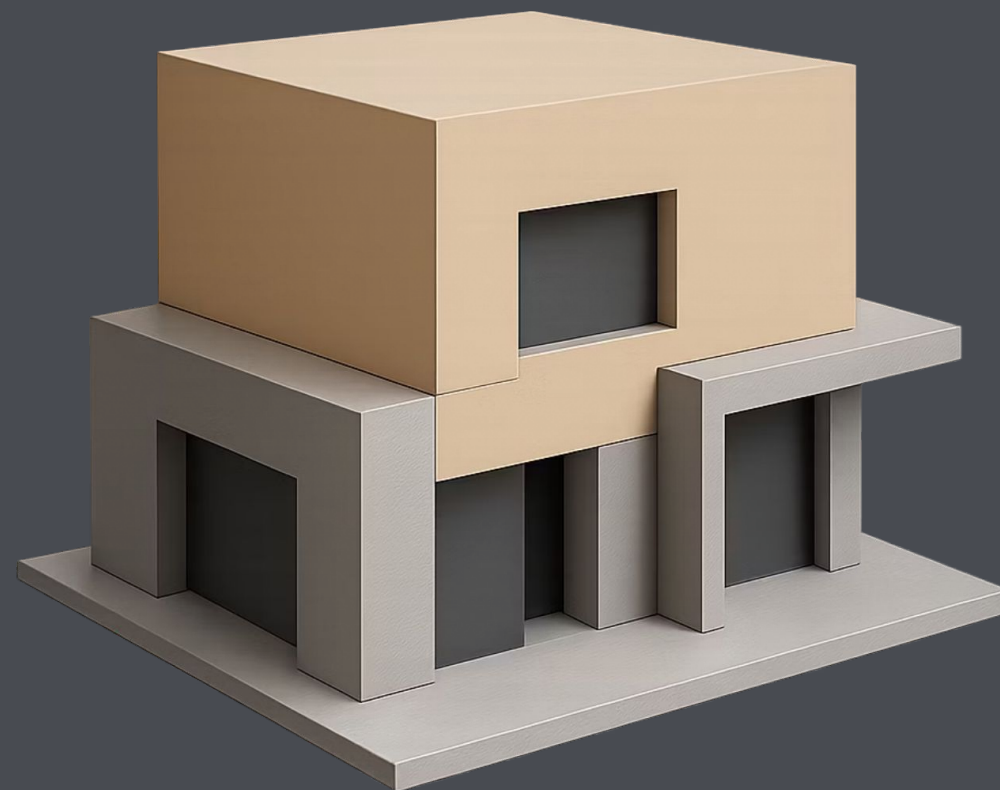
Выставление длительности каждого кадра по подписям в раскадровке

04

---

## Анимация персонажей

Проработка движений и эмоций согласно зафиксированным позам



# Основа успешной анимации



## Чёткое ТЗ

Определяет технические параметры  
и защищает обе стороны

## Детальный сценарий

Описывает каждую сцену с  
точностью до секунды

Без чёткого технического задания и детального сценария **продакшн превращается в хаос**. Команда аниматоров работает вслепую, каждый понимает задумку по-своему, результат отличается от ожидаемого, а исправления требуют в разы больше времени и ресурсов. Препродакшн — это **инвестиция в качество**. Чем больше времени вы потратите на планирование, тем быстрее и проще пройдёт производство анимации.

*Хороший сценарий — это половина успешного проекта. Без него даже самый талантливый аниматор не сможет создать то, что вы задумали.*

# Итог

Раскадровка — это мост между сценарием и анимацией. Правильная раскадровка экономит время на производстве и помогает избежать ошибок.

- ✓ Все кадры подписаны  
Номер, действие, длительность, звук
- ✓ Есть тайминг  
Каждый кадр с указанием длительности в секундах
- ✓ Понятны движения  
Стрелки движения персонажа и камеры видны сразу
- ✓ Соблюдён формат 16:9  
Соотношение сторон соответствует финальному видео

