

# Dino\_pm Layout Guidelines / Руководство по сборке

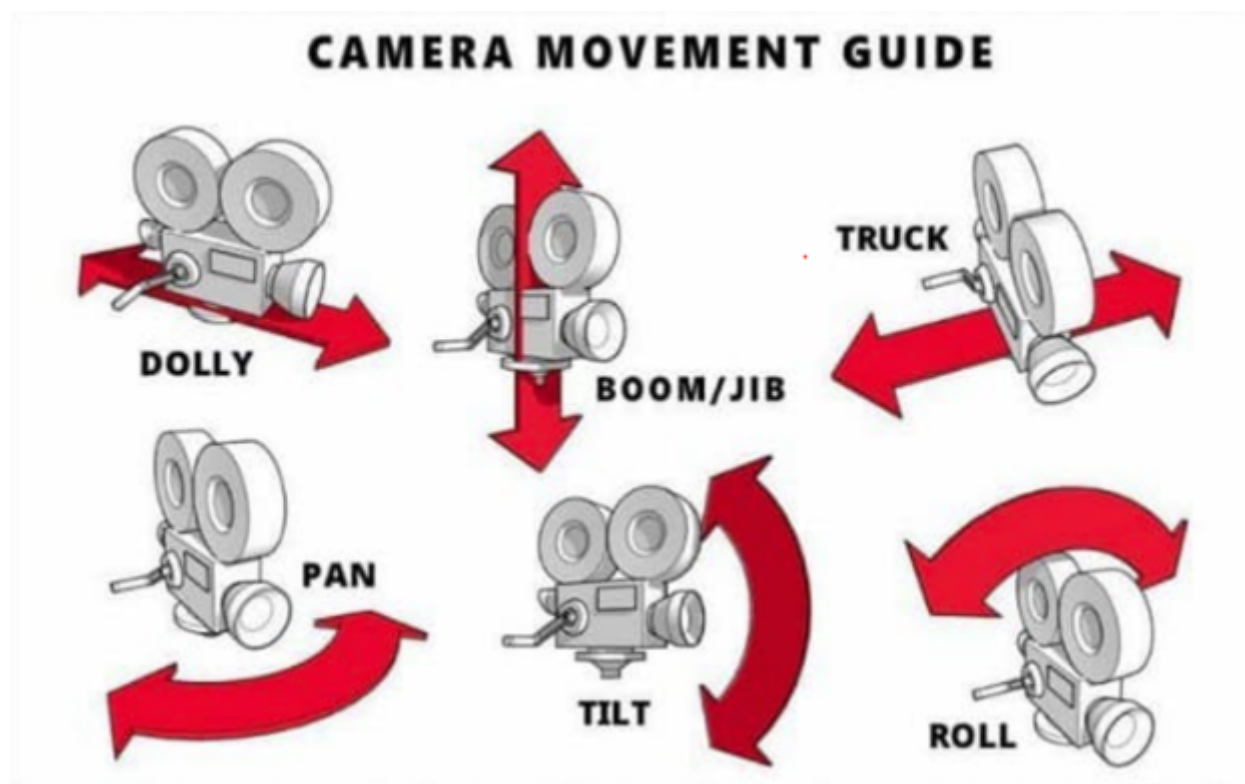
## Важные моменты для layout проект «Дино»

Сборка сцены выполняется только в программе **Maya 2023.3**, plug-ins **USD 0.23.0**, **Bifrost 2.5** и выше

### Основные требования.

5. О фильме [тут](#).
6. Если вы не понимаете как двигаются персонажи в мизансцене, нужно сделать съемочный план. ( расставить персонажей по локации и посмотреть где должны быть персонажи и камеры.)
7. Очень редко мы ставим персонажа по центру. Стараемся поставить его немного в стороне от центральной оси. Композиция кадра в основном строиться на третях.
8. Если персонаж в кадре стоит в полный рост то он не должен залезать за *safe action*.  
[Позы,тех. требования, постановка камеры.](#)
9. Нужно ознакомиться с инструкцией [“Работа с WebApp”](#)
10. Все шоты стартуют с первого кадра, *fps* 25 к/с. *Aspect ratio* = 1.85 , *Разрешение* 1998x1080. Название камеры по названию шота.
11. В сиквенции обязательно должен быть ритм оптики основанный на крупностях кадра.
12. Позы должны быть выставлены точно по таймингу, который задан в аниматике если не было других комментариев от режиссера. Очень важно передать эмоциональное состояние персонажей.
13. Мимику и жесты рук для персонажей надо брать из studio library ( *Z:\dino\_pm\_files\Animation\Library*).
14. Пикер в сцену нужно тянуть вот отсюда: *Z:\dino\_pm\_files\Animation\dwPicker* Аутсорс может писать свои файлы в *Z:\dino\_pm\_files\Animation\Library\Users*
15. Фокусное расстояние - стараться использовать широкую линзу (32-35 мм хорошо, 41-50 исключение) в некоторых случаях можно и до 90 мм но по ситуации.
16. Обязательное включение *safe action*

# Основные движения камеры используемые в кинематографе:



[Ultimate Guide to Camera Movement — Every Camera Movement Technique Explained \[The Shot List Ep6\] - YouTube](#)  
[Ultimate Guide to Camera Angles: Every Camera Shot Explained \[Shot List, Ep. 3\] - YouTube](#)  
[Ultimate Guide to Camera Shots: Every Shot Size Explained \[The Shot List, Ep 1\] - YouTube](#)  
[Ultimate Guide to Film Composition & Framing — Key Elements Explained \[Shot List Ep. 11\] - YouTube](#)

##### В некоторых источниках вместо **boom/jib** можно увидеть термин **pedestal**.

## Терменология и принципы постановки камеры используемые на проекте.

**Truck** всегда выполняется в плоскости по горизонтали, вертикали, и под углом в 45°

**Panarama / Pan** по горизонтали, вертикали

**Jib** в одной плоскости

**Dolly** может использоваться с Zoom и с Jib

**Tilt** только это движение

**Roll** в сериале не используется

- Нельзя заваливать **горизонт**.
- Позы должны быть выставлены точно **по таймингу**, который задан в аниматике если не было других комментариев от режиссера. Очень важно передать **внутреннее эмоциональное состояние** персонажей.
- Очень важно сохранить **скорость движения** объекта съемки когда они **движутся** в каком то **направлении** от плана к плану.
- Соблюдение географии мизансцены. В некоторых случаях можно чуть чуть «подворовываться» для лучшей монтажности кадров. (Подвесить персонажа в воздухе для лучшего фона)
- В рамках выданной сиквенции нужно соблюдать **ритм изменения** оптики.
- При использовании монтажных приемов типа jump cut, шторка камера ....

**Например:**

Крупность	Фокусное расстояние	
Крупный план	50	хорошо
Второй средний	41	хорошо

Так же верно:

Крупность	Фокусное расстояние	
Крупный план	41	хорошо
Второй средний	35	ok

Не делать вот так:

Крупность	Фокусное расстояние	
Крупный план	32	плохо
Второй средний	32	плохо