



МУЗИКА

Музикалното оформление ще бъде изградено на три нива: атмосфера, ритъм и емоционален акцент. Ще започнем с амбиентни слоеве, които въвеждат в света на историята. При докосването на подаръка, ще добавим минимални електронни пулсации. При трансформацията – напрежението ще се засили чрез бас и синтезатори. Звуките ще бъдат елегантни, технологични, но човешки. Ще търсим баланс между емоция и футуризм.

При активиране на приложението ще се появи дигитален саунд дизайн – интерфейсът ще отговаря със звук на всяко действие. Във финалната сцена с автомобилите – музиката ще стане почти оркестрална в чувството си, макар и изпълнена с електронни средства. Ще ангажираме саунд дизайнер, който да синхронизира звука с ритъма на действието. Всеки тон ще бъде част от преживяването.





R

L

A

Y

r

МУЗИКА

Музикалното оформление ще бъде изградено на три нива: атмосфера, ритъм и емоционален акцент. Ще започнем с амбиентни слоеве, които въвеждат в света на историята. При докосването на подаръка, ще добавим минимални електронни пулсации. При трансформацията – напрежението ще се засили чрез бас и синтезатори. Звуките ще бъдат елегантни, технологични, но човешки. Ще търсим баланс между емоция и футуризм.

При активиране на приложението ще се появи дигитален саунд дизайн – интерфейсът ще отговаря със звук на всяко действие. Във финалната сцена с автомобилите – музиката ще стане почти оркестрална в чувството си, макар и изпълнена с електронни средства. Ще ангажираме саунд дизайнер, който да синхронизира звука с ритъма на действието. Всеки тон ще бъде част от преживяването.

PLAY 1



МУЗИКА

Музикалното оформление ще бъде изградено на три нива: атмосфера, ритъм и емоционален акцент. Ще започнем с амбиентни слоеве, които въвеждат в света на историята. При докосването на подаръка, ще добавим минимални електронни пулсации. При трансформацията – напрежението ще се засили чрез бас и синтезатори. Звуките ще бъдат елегантни, технологични, но човешки. Ще търсим баланс между емоция и футуризм.

При активиране на приложението ще се появи дигитален саунд дизайн – интерфейсът ще отговаря със звук на всяко действие. Във финалната сцена с автомобилите – музиката ще стане почти оркестрална в чувството си, макар и изпълнена с електронни средства. Ще ангажираме саунд дизайнер, който да синхронизира звука с ритъма на действието. Всеки тон ще бъде част от преживяването.

PLAY 2

