

# **Сценарий**

## **Целевая аудитория – абитуриенты 8 института МАИ**

Пояснения:

- В производстве – то, что из себя будет представлять объект и как он будет сделан.
- Эффект долид – погружение в пространство. Способ перехода между сценами.

## **Сцена 1**

### **«Алиса бежит за кроликом» - кодовое название**

Стиль: Реальная съемка. Всё кроме робособаки и волшебной двери снимается как обычное видео. Рассматриваются два варианта взаимодействия:

1. Отделение кадров с обычной съёмкой видео от кадров с использованием 3D модели робособаки и волшебной двери.
2. Использование построение скелетов уже не только для робособаки но и для ключевых объектов в сцене и кадре (парень, скамейка). Наложение скелетов на хромакей для плавного включения 3D моделей.

### **Действующие лица и ключевые объекты:**

#### **1. Парень (абитуриент) :**

- Внешний вид: молодой человек 17-18 лет, в повседневной одежде (джинсы, рубашка, рюкзак). У него любопытный и вдумчивый взгляд. Жизнерадостный и строит планы на будущее.

В производстве – реальный человек – актёр



2. Робособака (либо кролик) – (маскот 8-го института МАИ) :

– Внешний вид: напоминает собаку-робота с чёрным корпусом из матового металла. На передней панели расположена камера-сенсор, напоминающая глаза, с подсветкой. На боках роб собаки LED-панели, где мелькает цифра "8" и логотип МАИ. Лапы имеют плавный футуристический дизайн, позволяющий легко передвигаться по любой поверхности. Робасобака небольшая, проворная, с красочной подсветкой на лапах и корпусе.

В производстве – будет представлять из себя – 3D модель , смоделированная в Blender ( при необходимости есть планируется добавить в использование ZBrush).



Стиль: Реальная съемка. Всё кроме робособаки и волшебной двери снимается как обычное видео. Рассматриваются два варианта взаимодействия:

1. Отделение кадров с обычной съёмкой видео от кадров с использованием 3D модели робособаки и волшебной двери.
2. Использование построение скелетов уже не только для робособаки но и для ключевых объектов в сцене и кадре (парень, скамейка). Наложение скелетов на хромакей для плавного включения 3D моделей.

**Локация:** Главный вход в МАИ (ГУК) с колоннами и лестницей. Рядом - скамейка, зелень и студенческая атмосфера: вдалеке видны гуляющие студенты и баннеры с символикой МАИ.

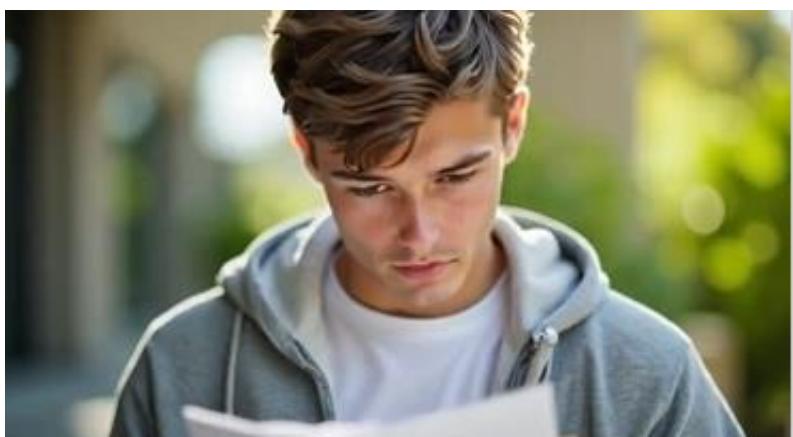
**Сюжет:**

**\*Камера показывает общую картину\***



На скамейке у входа сидит ПАРЕНЬ. Он держит в руках брошюру о факультетах МАИ и внимательно читает. На заднем плане видны колонны ГУКа, день ясный.

**\*Переключение камеры на крупный план парня\***



Парень читает брошюру, затем с лёгким удивлением поднимает взгляд. Он смотрит чуть поодаль от себя.

**\*Камера фокусируется на пространстве у ног парня\***

Перед ногами парня стоит робособака. Она крутится вокруг себя, после усаживается и виляет "хвостом" и ушами из светодиодов и прыгает.

**\*Камера переключается на вид сбоку\***

Дора начинает убегать.

**\*Камера переключается на крупный план парня в профиль\***

Парень наблюдает несколько секунда за собакой, срывается с места

**\*Камера переключается на вид сбоку, крупный план парня\***

Парень бежит за собакой

**\*Камера переключается на вид сбоку с собакой\***

Робособака бежит через лестницу у входа.

**\*Камера переключается на парня вид сбоку\***

Парень продолжает бежать за ней.

**\*Камера переключается, ракурс со спины робособаки\***

Она несётся к яркой двери с узорами, которые складываются в восьмерку. Останавливается. Робособака

стоит напротив волшебной двери с узорами, которые складываются в восьмерку.

**\*Камера показывает парня\***

Он останавливается перед дверью и, с сомнением, входит. Парень нерешительно делает шаг вперед и входит.

## **Сцена 2**

**«В картине» – кодовое название**

**Действующие лица и ключевые объекты:**

1. Парень (абитуриент) :

– Внешний вид: молодой человек 17-18 лет, в повседневной одежде (джинсы, рубашка, рюкзак). У него любопытный и вдумчивый взгляд. Проявляет любопытство к волшебному миру.

2. Закадровый голос (Г/С) :

– Голос, объясняющий огромные возможности, которые может совершить абитуриент

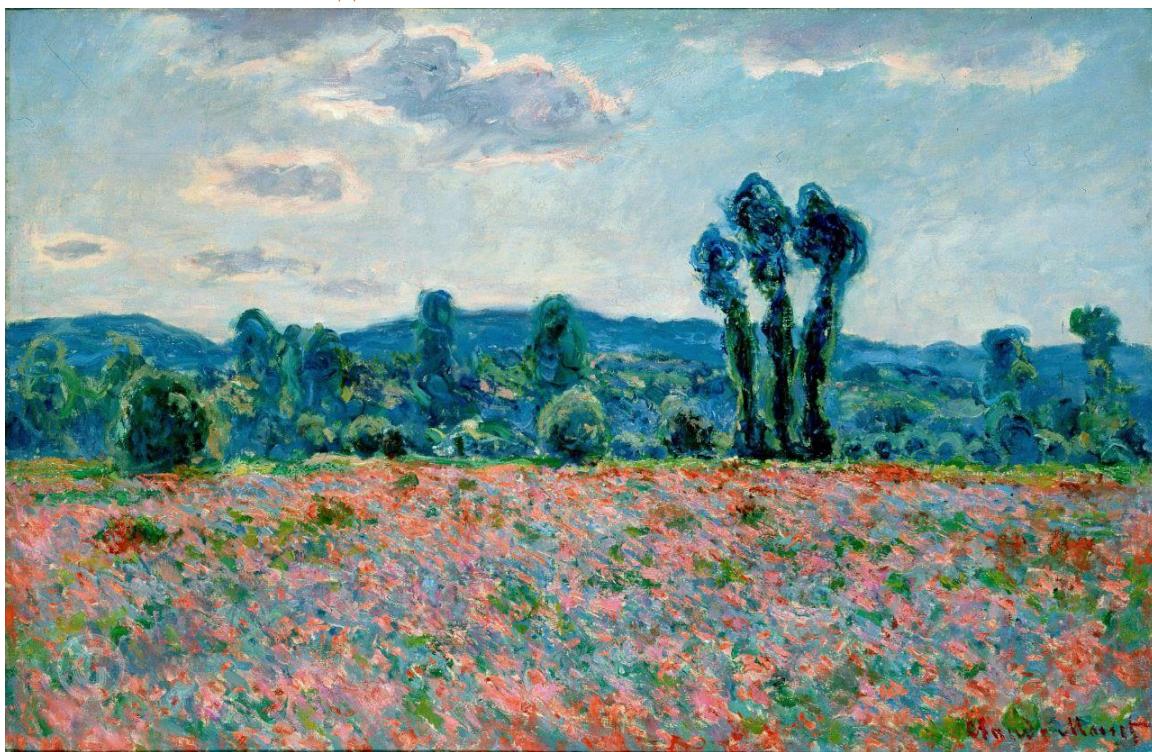
**Локация:** Волшебный мир – внутри картины, реальность постоянно меняется

**Стиль: Картинный – Живопись. Референсы:**

1. Винсент Ван Гог



2. Клод Моне



3. Эдвард Дега



## **Сюжет:**

1. Стиль Ван Гога: мир наполняется движением, световые вихри окружают парня, превращая его шаги в ритмичные мазки. Мазки света оживают, окутывая пространство теплыми тонами.
2. Стиль Моне: всё становится размытым и лёгким, будто вокруг – бесконечный сад из водяных лилий. Парень будто идёт по воде, отражения цветов сменяются под его шагами.
3. Стиль Дега: появляются фигуры балерин, элегантные, будто парящие в воздухе. Они словно приглашают парня войти в мир искусства.

## **\*Кадр на двери\***

Парень открывает дверь, пытаясь войти в волшебный мир.

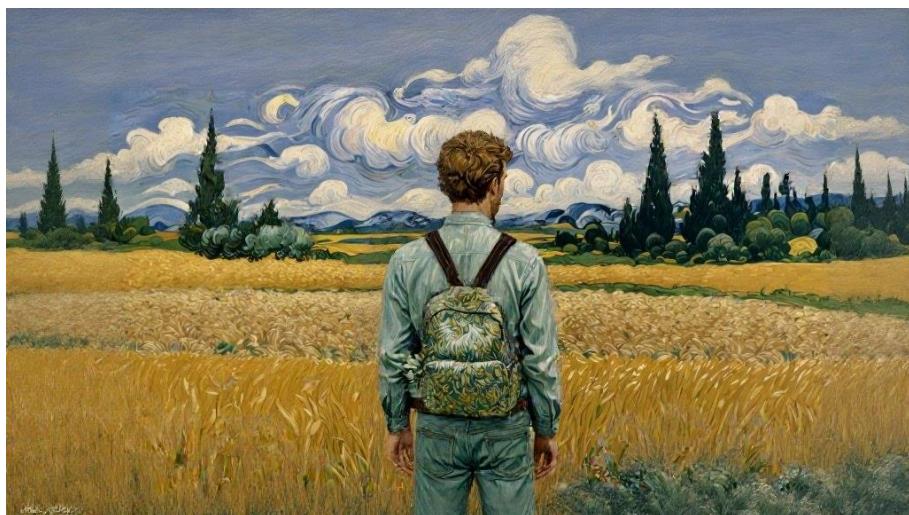


При вхождении парень начинает постепенно преобразовываться и становится частью картинного мира.



**\*Кадр сменяется на помещение\***

Парень видит перед собой нереальный прекрасную природу. Перед ним расстилается красивый пейзаж в стиле импрессионизма.



Пространство наполнено светом и текстурами, словно ожившими мазками. На полу – стопами чувствуются все масла, которые использовались в работе. Всё это создаёт впечатление, что парень сам стал частью огромной живописной картины.

**\*Кадр сменяется на стопы парня\***

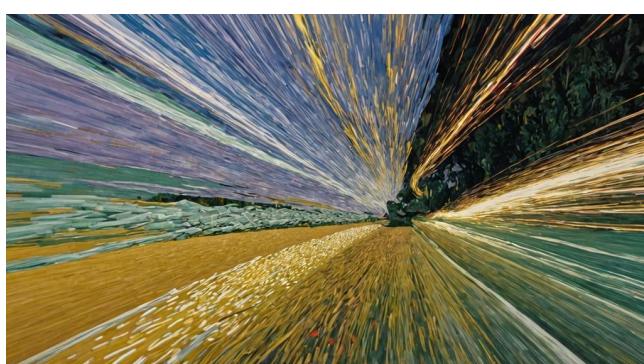
Парень делает несколько шагов по картинному помещению.

**\*Кадр сменяется снова на помещение\***

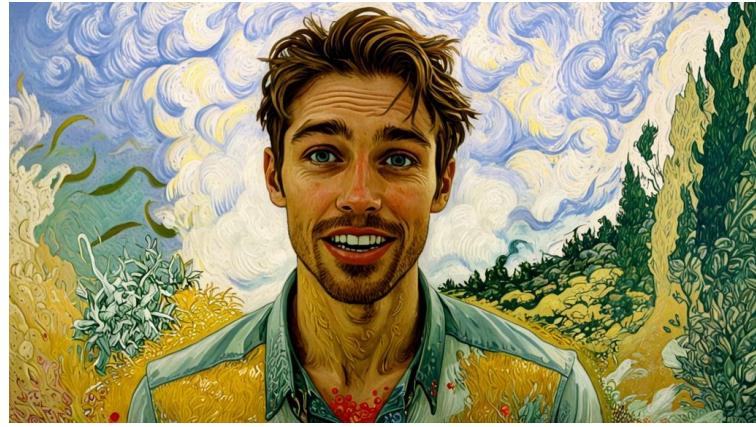
В этот момент звучит закадровый голос

З/Г: "Тебе не нужно быть художником, чтобы прикоснуться к живописи."

**\*Кадр сменяется с помощью эффекта долид\***



Концепт арты:



## **Сцена 3**

**«Сражение» – кодовое название**

**Действующие лица и ключевые объекты:**

1. Рыцарь:

– Внешний вид: Рыцарь изображен в тяжелых доспехах серебристого цвета. Он имеет белые волосы и серьезное выражение лица, что подчеркивает его решимость в бою. Рыцарь также носит черный плащ. Его меч светится ярким светом.



2. Дракон:

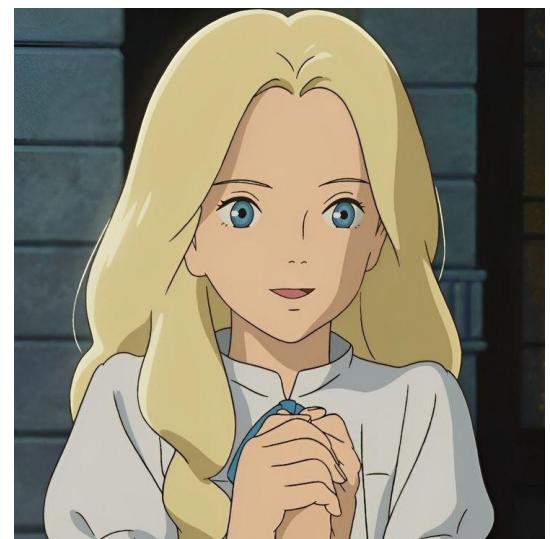
– Внешний вид: Дракон имеет огромную голову, с мощными челюстями, наполненными острыми зубами. Его тело покрыто темными металлическими чешуйками, что придает ему устрашающий вид. Белые чешуйки и яркие красные глаза делают его зловещим. Присмотревшись, он кажется роботизированным.



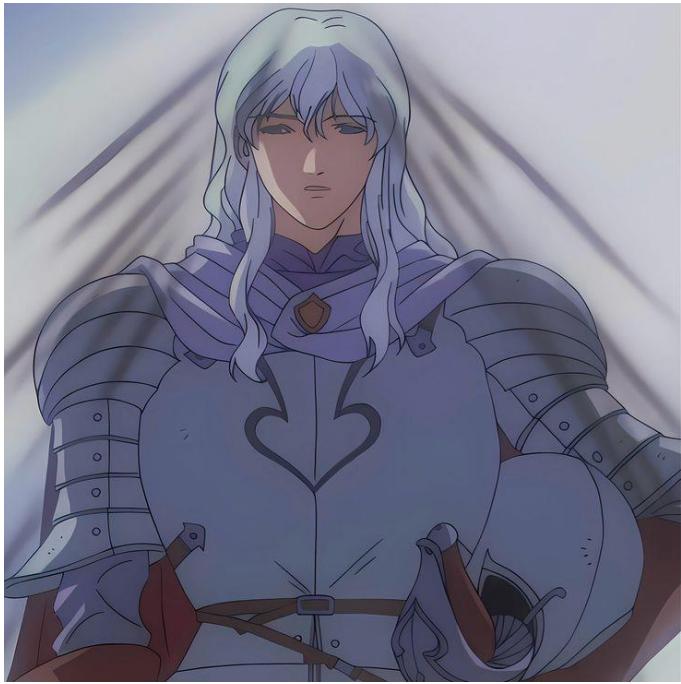
**Локация:** Мрачное место сражения - все вокруг окутано мрачной атмосферой - небо красноватое местами с тусклыми облаками, вдалеке стоит разрушенная башня, на заднем фоне за ней - скалистые зловещие горы.

**Стиль:** Аниме 2D, Основные референсы:

1. Аниме Гибли



## 2. Аниме «Берсерк»



## Сюжет:

**\*Кадр показывает полностью рыцаря и дракона\***

рыцарь в аниме-стиле сражается с роботоподобным драконом.

**\*Камера крупным планом на рыцаря\***

В его руках меч, он взмахивает мечом, направляет его на шею дракона.



**\*Камера крупным планом на дракона\***

Дракон с металлической бронёй, шипами и горящими глазами испускает потоки энергии, отражая атаки рыцаря. Рыцарь, в тяжёлых доспехах с массивным мечом, двигается стремительно и ловко, нанося удары в духе эпических сражений.

З/Г: "Для борьбы с неизвестными трудностями не обязательно быть рыцарем."

**\*Кадр сменяется с помощью Эффекта долид\***

**Концепт-арты:**



## **Сцена 4**

### **«Колдовство» – кодовое название**

**Действующие лица или ключевые объекты:**

1. Волшебник:

– Внешний вид: Волшебник изображен ребенком с голубыми глазами в синей мантии со звездочками, которая словно покрыта космическими элементами и в колпаке волшебника, его серебристые волосы выглядят мягкими и слегка растрепанными. Его лицо дружелюбное и наполнено заинтересованностью, с яркими глазами и широкой улыбкой, что делает его образ теплым и доброжелательным. Мантия темно-синяя с блеском. В руке у него волшебная палочка.



**Локация:** выглядит как уютная комната с магическими элементами: парящие книги, светящиеся зелья, яркая лампа стоит на тумбочке, освещая комнату теплым светом. За окном ночь. На столе рядом с волшебником стоит ноутбук, экран ноутбука светится ярко-желтым.

**Стиль:** Диснеевская мультипликация для сериалов. **Основные референсы:**

## 1. Gravity Falls





## 2. С приветом по планетам



## **Сюжет**

**\*Кадр показывает волшебника, сидящего за столом\***

Волшебник стоит за ноутбуком, экран ноутбука ярко светится желтым. В одной руке держит палочку, а другой рукой указывает на экран и движениями рук пытается наколдовать рабочую программу, линии света исходят от экрана и складываются на нем в сложные узоры. Волшебник намерен решить задачу.



**\*Камера сменяется, крупный план на волшебную палочку\***

Палочка направлена на ноутбук, волшебник пытается что-то с ним сделать.

**\*Камера сменяется, крупный план на ноутбук\***

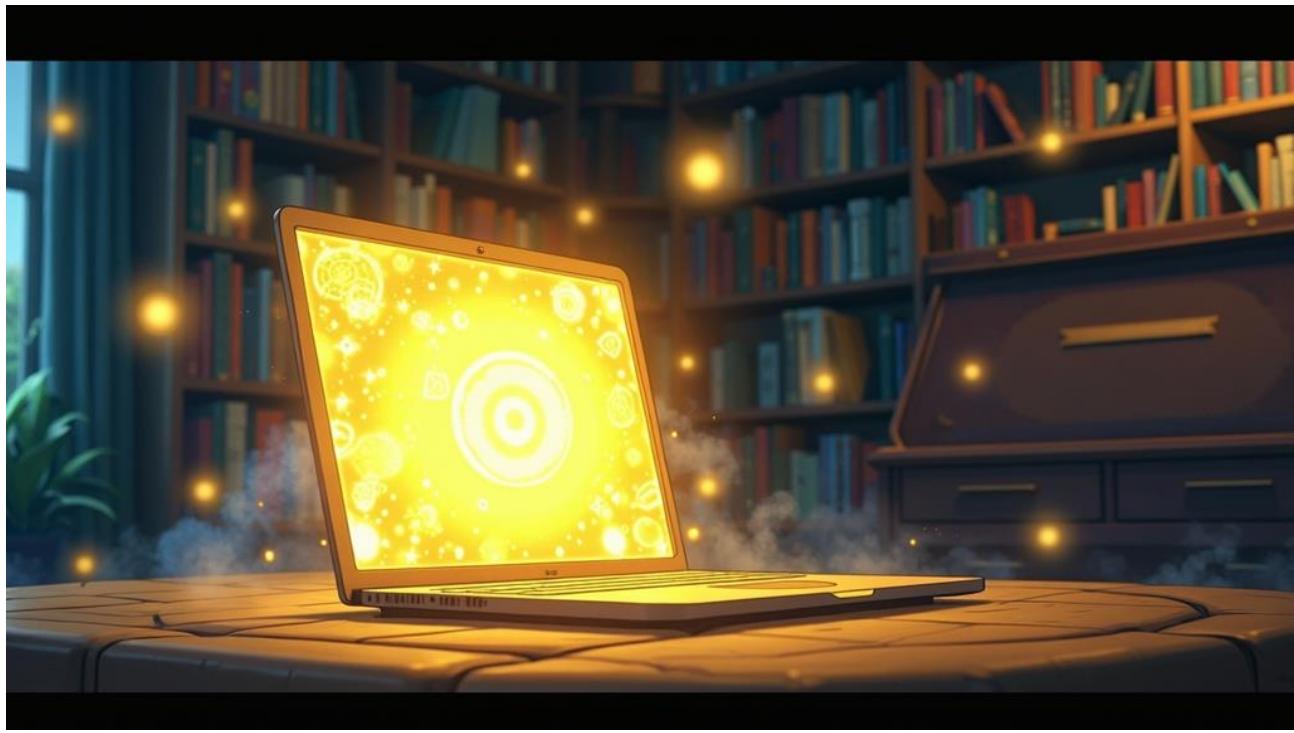
Ноутбук извергает разные узоры золотистого цвета, вокруг начинают бегать желтые огоньки, у волшебника получилось наколдовать желаемое.

З/Г: "Чтобы заставить код работать, не нужно быть магом."

**\*Кадр сменяется с помощью эффекта долид\***

Концепт-арты:





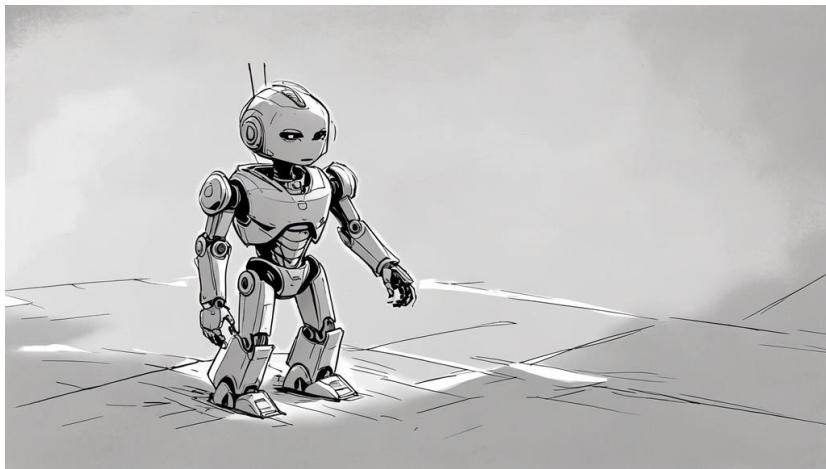
## **Сцена 5**

### **«Рообот» - кодовое название**

#### **Действующие лица и ключевые объекты:**

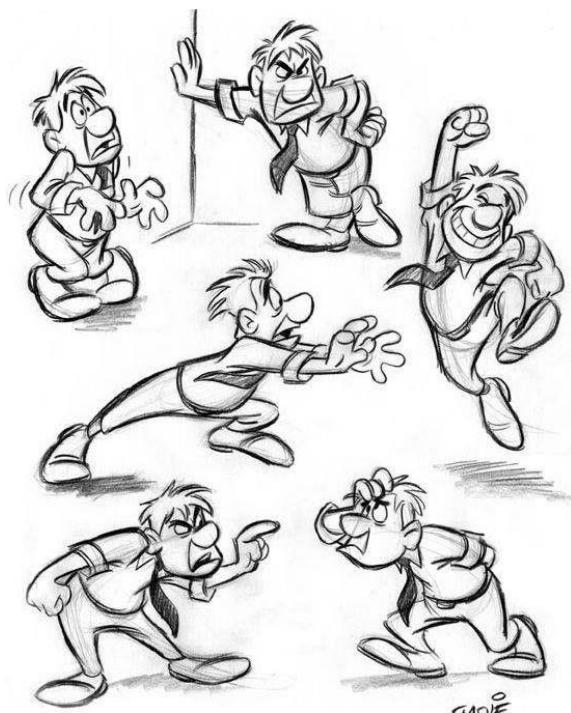
1. Робот:

- Внешний вид: Робот выполнен в стилизованной минималистичной манере. У него прямоугольная голова с небольшим наклоном, что придает ему задумчивое выражение. Лицо робота простое, с двумя небольшими точками-глазами и тонкой линией вместо рта. Голова украшена небольшими антеннами и круглыми элементами по бокам, напоминающими наушники. Тело робота состоит из соединенных металлических сегментов, что придает ему угловатый, механический вид. Руки и ноги шарнирные, с видимыми соединениями и элементами механики, что подчеркивает его искусственное происхождение. Ступни широкие и устойчивые, создают ощущение надежности и равновесия.



**Локация:** Фон простой, серо-белый, что придает в мире, где стиль комикса или наброска. Тени и линии на полу подчеркивают, что робот стоит на твердой поверхности.

**Стиль:** Скетч. Основные референсы:



©Emslie 2000

## Сюжет

**\*Кадр: дальний план, показывает на робота\***

Робот немного задумчивый осматривает территорию.

**\*Камера крупный план на робота\***

Лицо его медленно начинает улыбаться, он поднимает руку, а в ней уже ручка.

**\*Камера чуть-чуть отделяется от робота\***

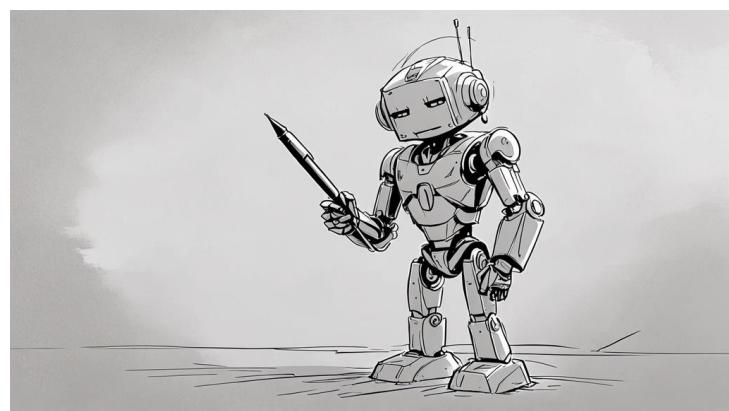
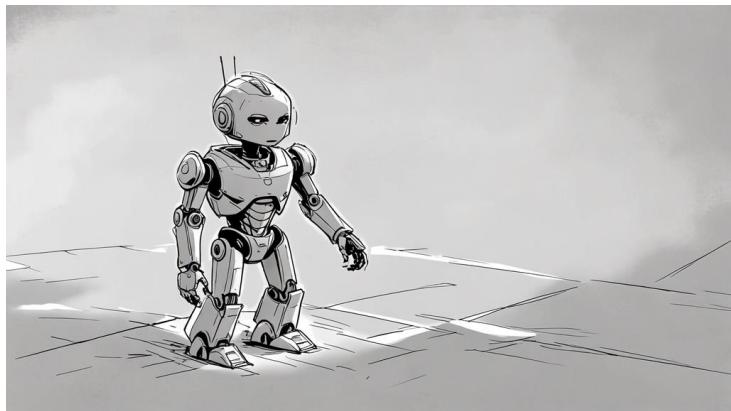
У робота во второй руке уже записная книжка, он начинает творить и записывает в нее свои наработки, робот теперь полностью рад и увлечен процессом.

Линии просты, напоминают скетч, с лёгкими штрихами

- З/Г: "Не надо быть сценаристом, чтобы написать сценарий для этого видео."

**\*Кадр сменяется с помощью эффекта долид\***

## Концепт-арты:



## **Сцена 6**

**«Атлант» - кодовое название**

**Действующие лица и ключевые объекты:**

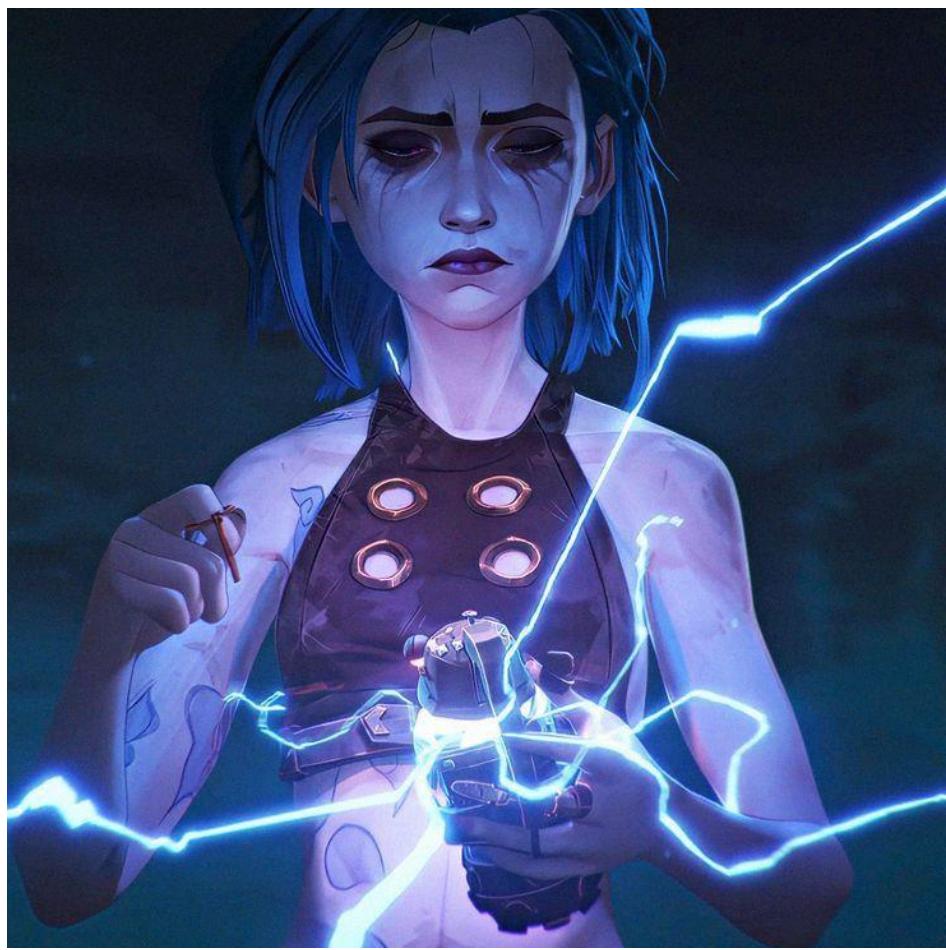
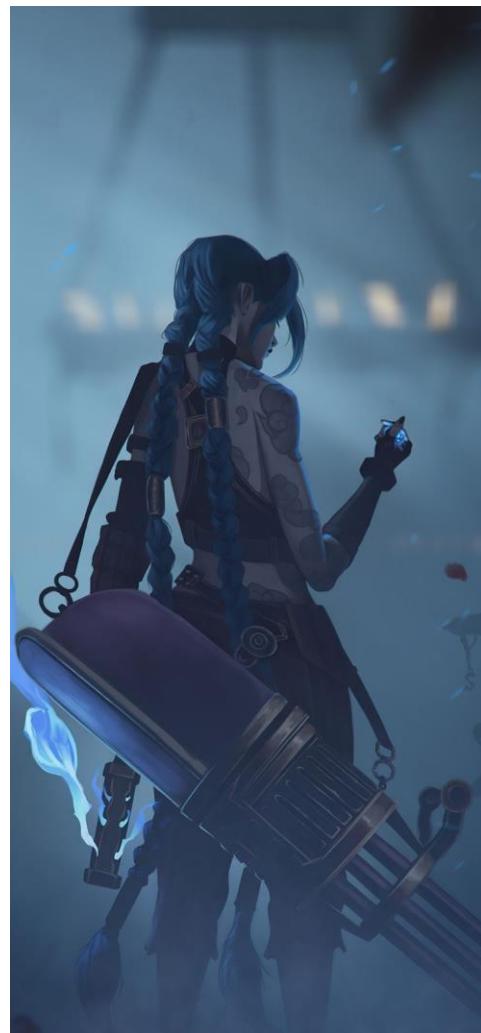
1. Атлант:

- Внешний вид: титан, держащий в руках сферу, напоминающую Землю. Сфера опутана "нитями информации" и светится как Земля наочных снимках из космоса. Вид титана суровый, тело сильное, будто выточено из камня, четко видна каждая мышца его тела.



**Локация:** Пустынная местность, покрытая голубоватым светом. Время рассвета. На горизонте восходит солнце. Вокруг титана обломанные колонны и звезды, связывающие в локации небо и землю. Вокруг гористая местность.

**Стиль:** сериал Arcane . Основные референсы:



## Сюжет

### **\*Кадр дальний план, показывает на Атланта\***

Атлант держит формулы. Сцена показывает гигантскую фигуру, напоминающую Атланта, который вместо Земли держит огромный сферический массив из формул, графиков, светящихся кодов. Всё это вращается и пульсирует, создавая впечатление необъятного потока информации, который, несмотря на свою сложность, выглядит управляемым. Атлант, выглядящий монументально, уверенно поддерживает эту сферу, символизируя силу знаний и технологий.

- З/Г: "Нет необходимости быть Атлантом, чтобы выдержать огромный поток информации."

### **\*Кадр сменяется с помощью эффекта долид\***

## Концепт-арты:



## **Сцена 7**

### **«Финал» – кодовое название**

#### **Действующие лица и ключевые объекты:**

1. Парень (абитуриент) :

- Внешний вид: молодой человек 17-18 лет, в повседневной одежде (джинсы, рубашка, рюкзак). У него любопытный и вдумчивый взгляд. Удивлён происходящим.

2. Сергей Сергеевич Крылов:

- Внешний вид: Одет в костюм. Официально – деловой стиль в одежде. Улыбчив.



**Локация №1:** Технологичная неоновая комната, суперкомпьютерами на заднем фоне

**Локация №2:** ИТ – этаж МАИ.

Стиль: 1. Реализм в сериях игр Dark Pictures Anthology и в сериале  
«Любовь, смерть и роботы»



## **Сюжет**

### **Стиль – реализм в играх и сериалах**

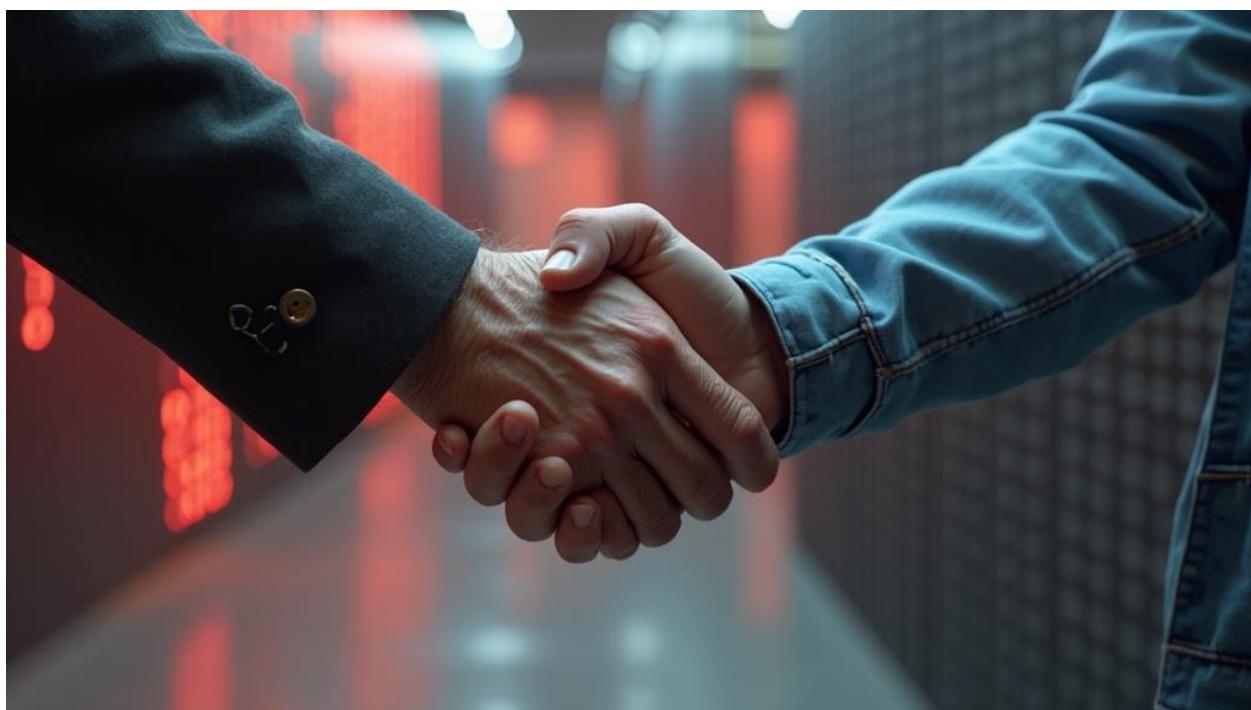
**\*Кадр дальний план, охватывает локацию № 1\***

На фоне ИТ этажа появляется Сергей Сергеевич Крылов. За ним видны экраны и световые панели, напоминающие футуристический офис или космическую станцию с суперкомпьютерами.

Сергей Сергеевич протягивает руку парню для рукопожатия.

**\*Кадр сменяется. Крупный план на руки\***

Сергей Сергеевич и парень пожимают друг другу руки.



**\*камера отдаляется от них\***

Руки Сергея Сергеевича и парня начинают становиться обычными и стиль пропадает, идёт обычная съемка и при полном отдалении мы оказываемся уже на фоне локации №2.

- З/Г: "Тебе не нужно выбирать! В 8-м институте ты сможешь всё!"

Логотип МАИ на фоне

### Концепт-арты:

