

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.

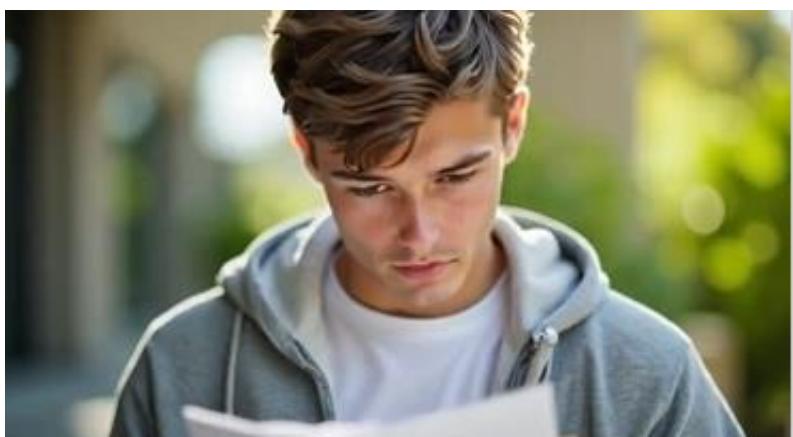
Сюжет:

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

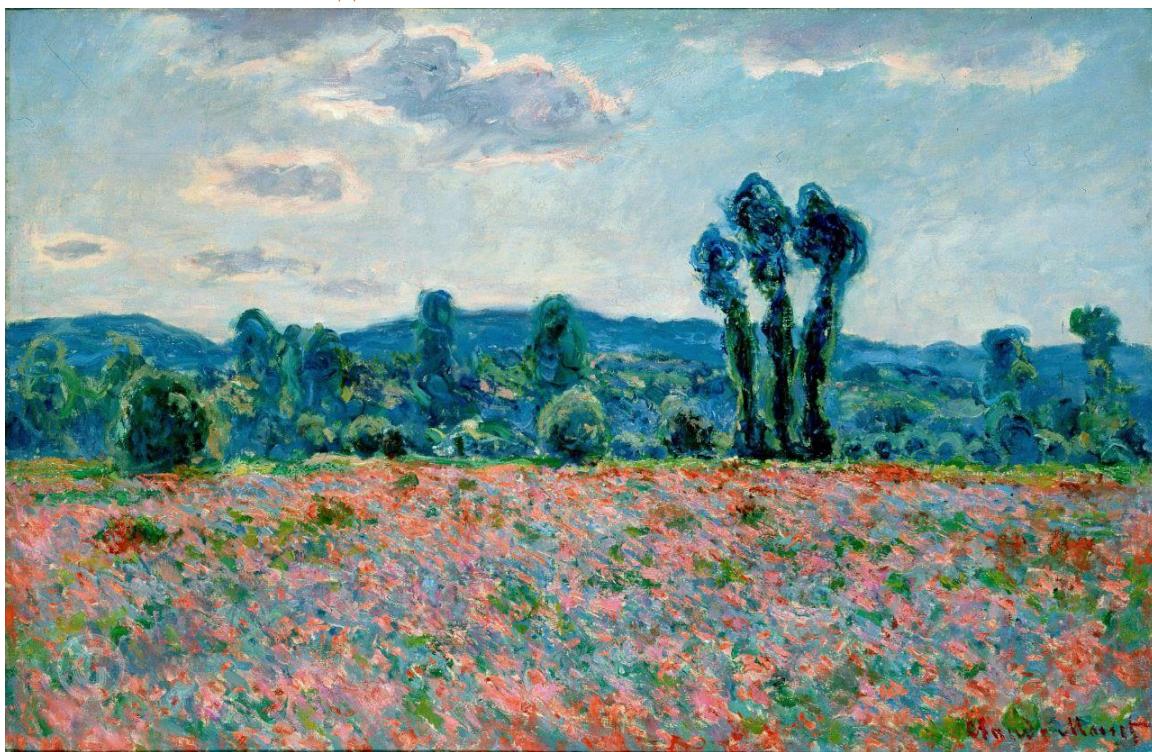
Локация: Волшебный мир – внутри картины, реальность постоянно меняется

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.

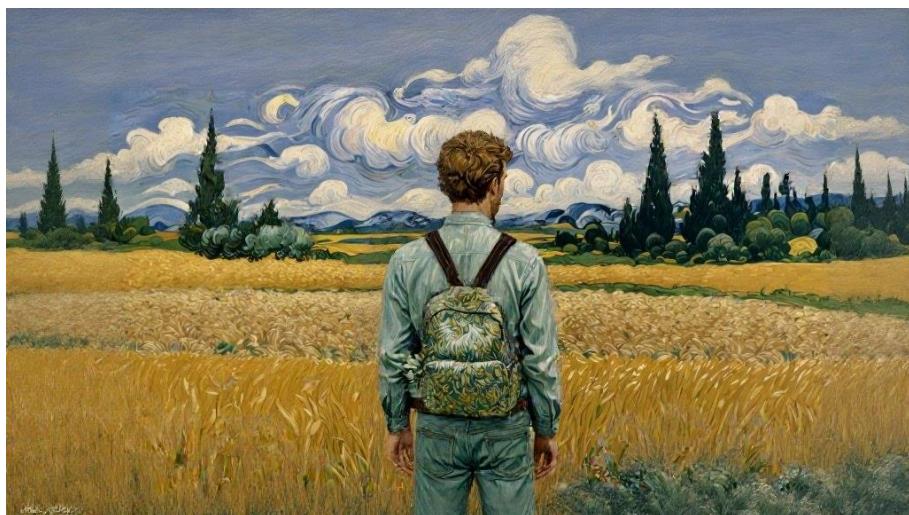


При вхождении парень начинает постепенно преобразовываться и становится частью картинного мира.



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

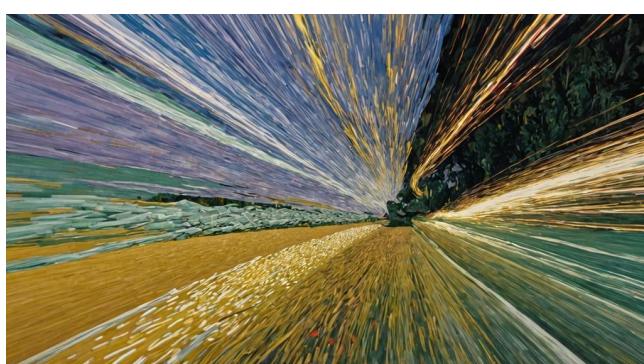
Парень делает несколько шагов по картинному помещению.

Кадр сменяется снова на помещение

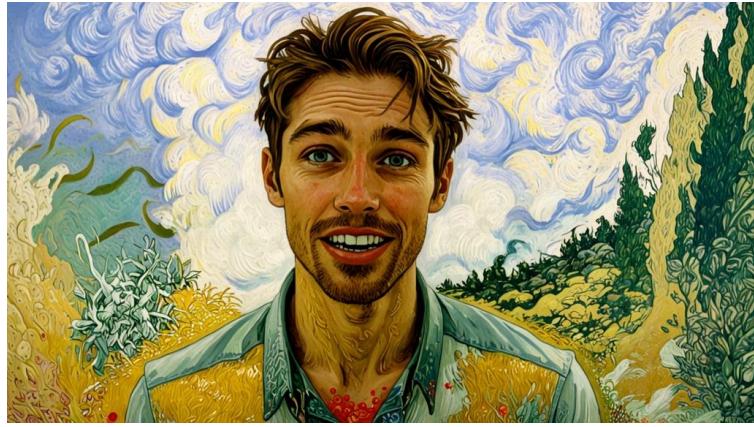
В этот момент звучит закадровый голос

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:

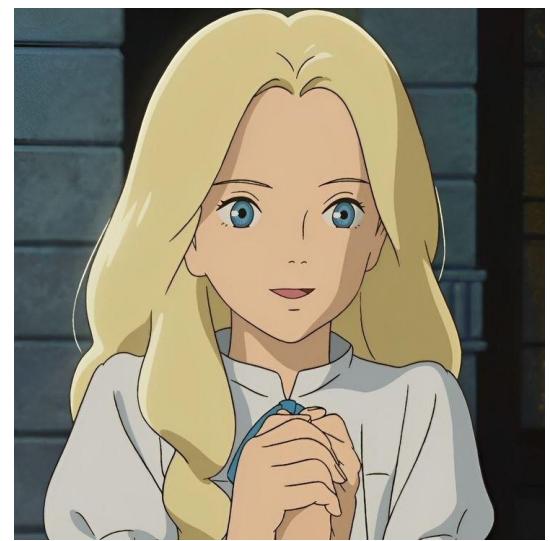
– Внешний вид: Дракон имеет огромную голову, с мощными челюстями, наполненными острыми зубами. Его тело покрыто темными металлическими чешуйками, что придает ему устрашающий вид. Белые чешуйки и яркие красные глаза делают его зловещим. Присмотревшись, он кажется роботизированным.



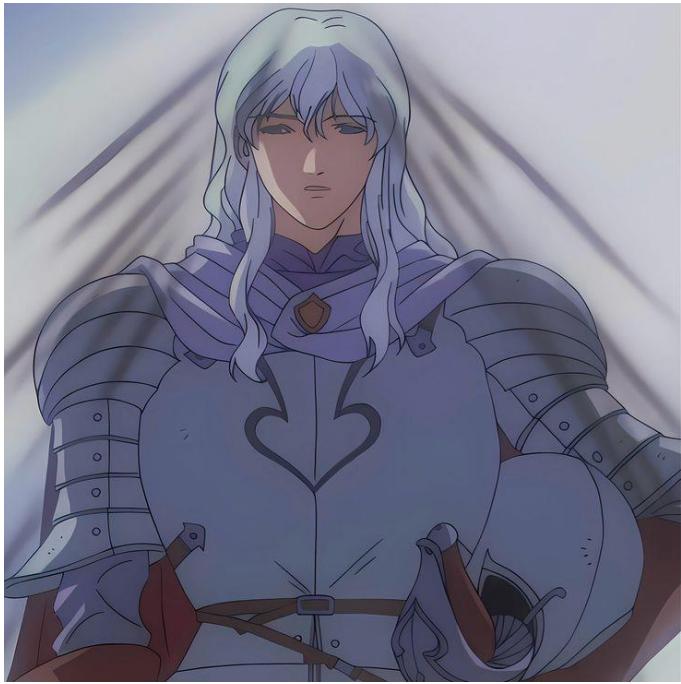
Локация: Мрачное место сражения - все вокруг окутано мрачной атмосферой - небо красноватое местами с тусклыми облаками, вдалеке стоит разрушенная башня, на заднем фоне за ней - скалистые зловещие горы.

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 с длинной серебристой бородой и волосами, которые выглядят мягкими и слегка растрепанными. Его лицо дружелюбное и наполнено мудростью, с яркими глазами и широкой улыбкой, что делает его образ теплым и доброжелательным. Он носит волшебную мантию, украшенную звездным узором, которая словно покрыта космическими элементами. Мантия темно-синяя с блеском. На голове у него волшебная шапка с похожим узором. В руке у него волшебная палочка.



Локация: выглядит как уютная комната с магическими элементами: парящие книги, светящиеся зелья и огромный компьютер с артефактами вокруг, с мягким светом, падающим через окно. На столе можно заметить несколько колб с жидкостями, что дает ощущение. Атмосфера спокойная и почти волшебная.

Стиль: Диснеевская мультипликация для сериалов. Основные референсы:

1. Gravity Falls





2. С приветом по планетам



Сюжет

Кадр показывает волшебника, сидящего за столом

Волшебник сидит за ноутбуком, на нем все горит красным. В одной руке держит палочку, а другой рукой указывает на экран и движениями рук вызывает линии кода, которые светятся и складываются на экране в сложные узоры. Он намерен решить задачу.

Камера сменяется, крупный план на волшебную палочку

Палочка направлена на ноутбук, пытаясь код на нем заставить заработать.

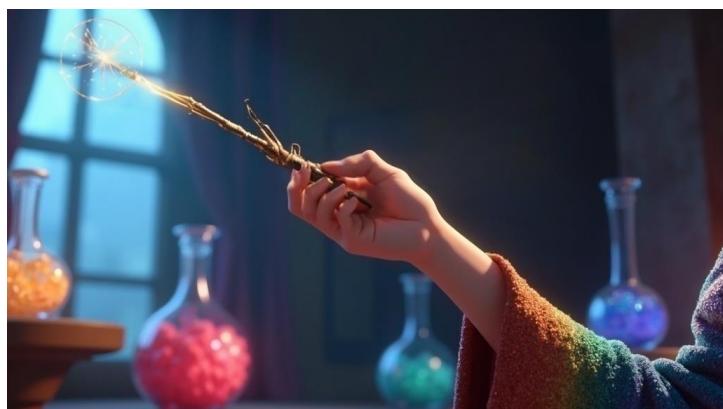
Камера сменяется, крупный план на ноутбук

Код на ноутбуке наконец то загорелся зеленым и начал работать.

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

Кадр сменяется с помощью эффекта долид

Концепт-арты:



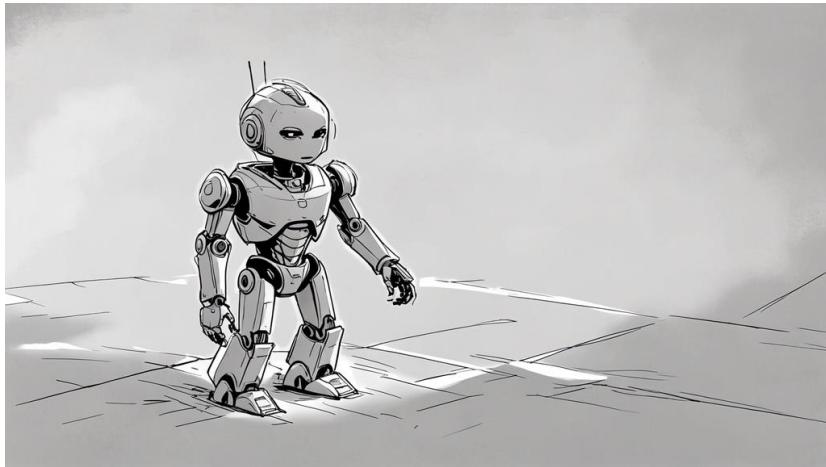
Сцена 5

«Рообот» - кодовое название

Действующие лица и ключевые объекты:

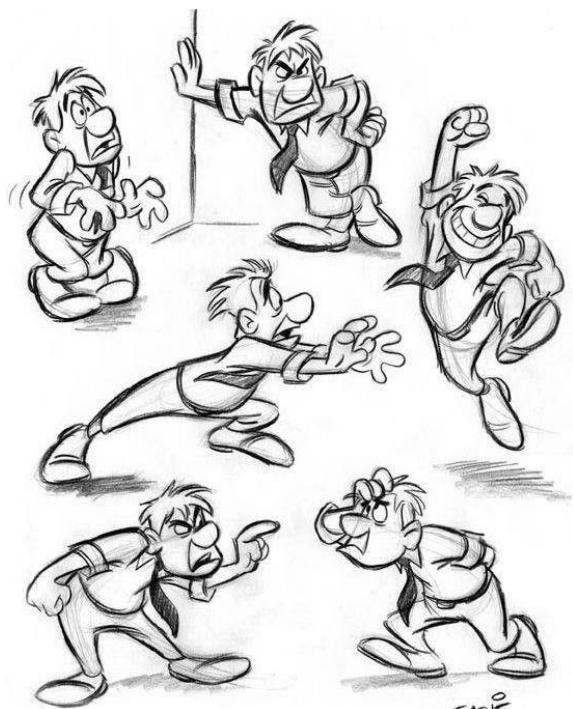
1. Робот:

- 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

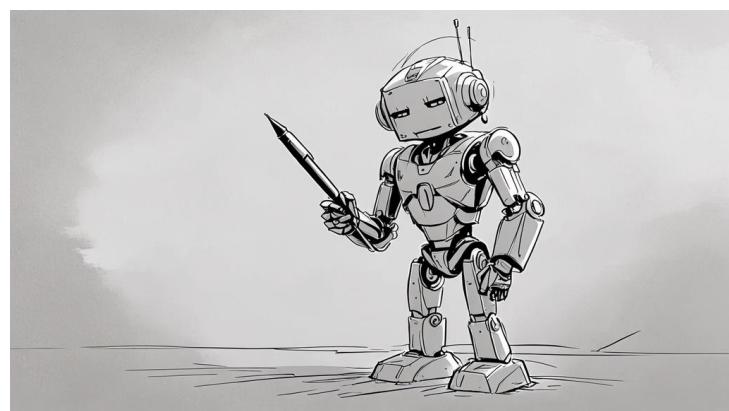
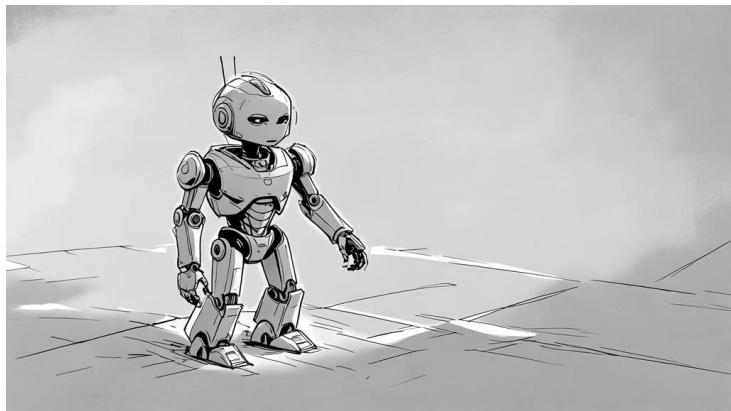
У робота во второй руке уже записная книжка, он начинает творить и записывает в нее свои наработки, робот теперь полностью рад и увлечен процессом.

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:

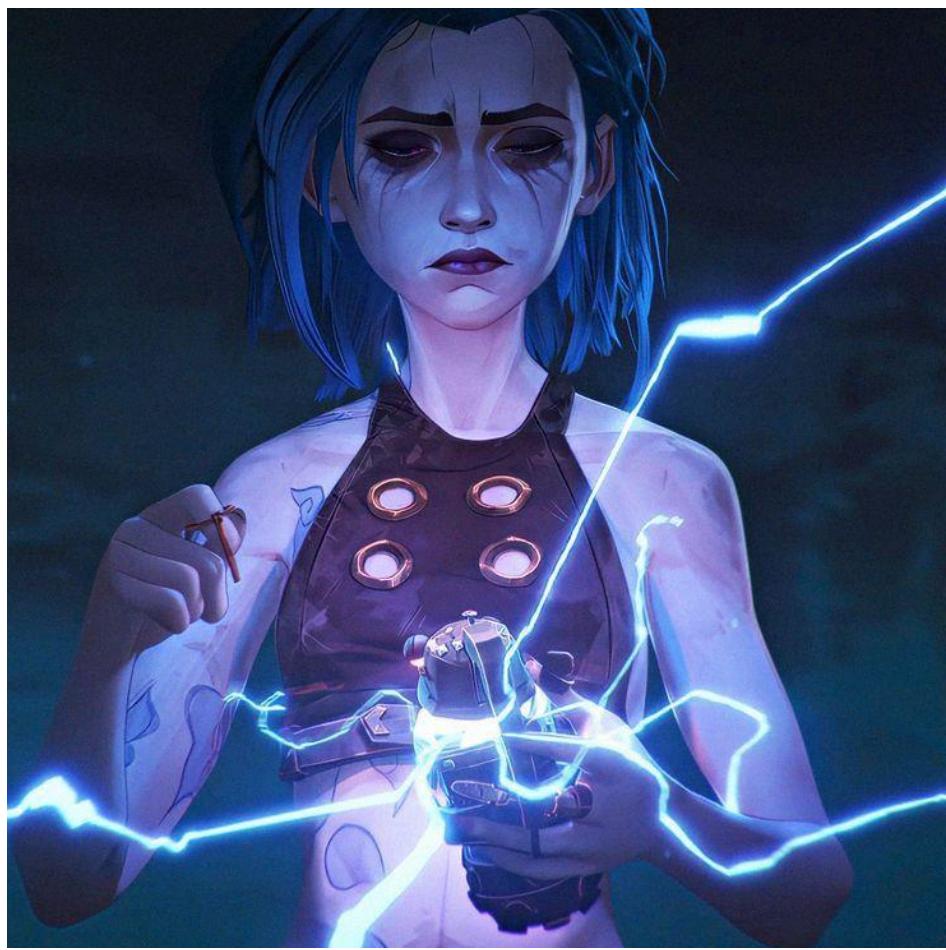
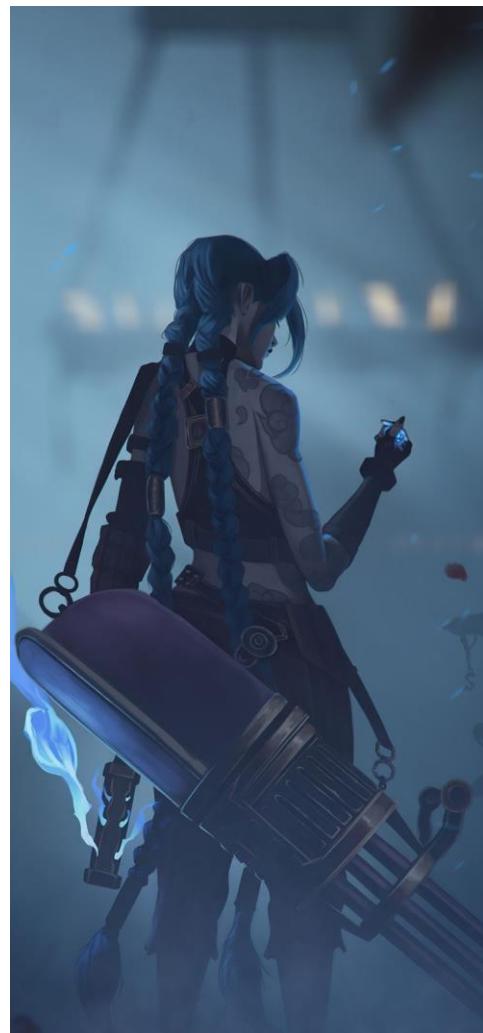
1. Атлант:

- 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

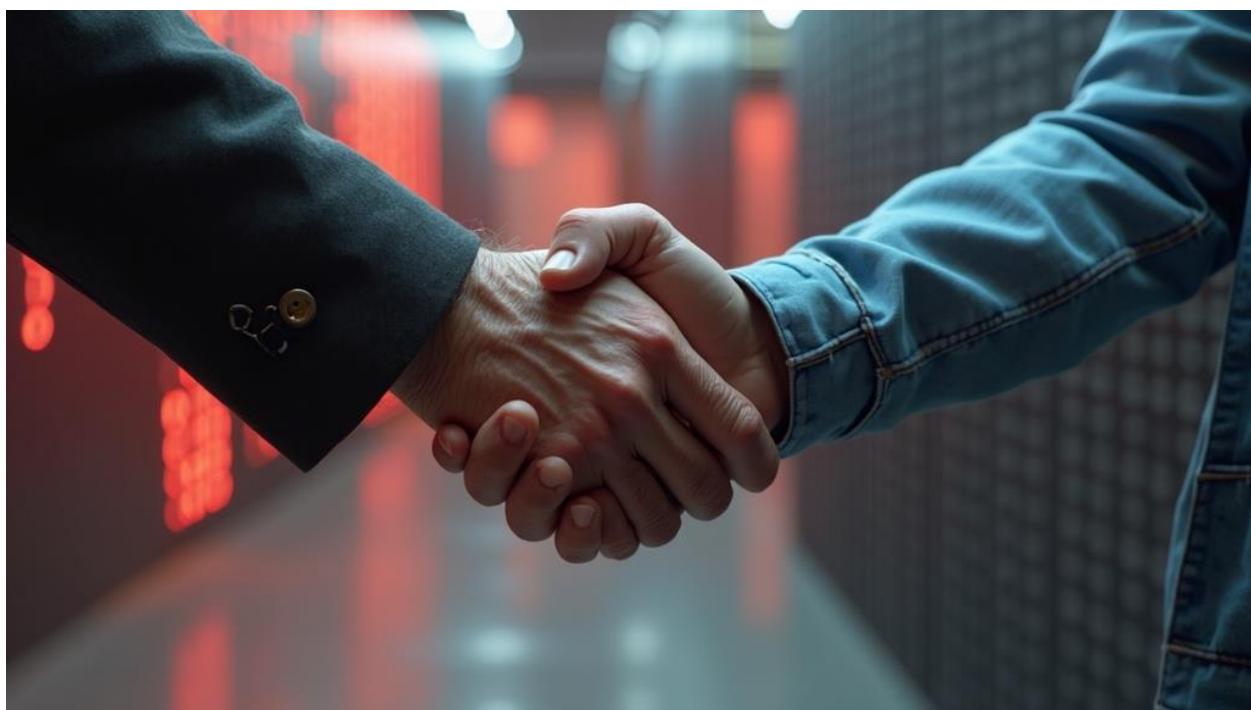
Кадр дальний план, охватывает локацию № 1

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:

