



**МОУШН-
ДИЗАЙНЕР**



**art
masters
2023**

НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ОТКРЫТЫЙ
ЧЕМПИОНАТ
ТВОРЧЕСКИХ
КОМПЕТЕНЦИЙ



**Матвей
ЛАПИН**

г. Москва

Процесс создания видеоролика для Политехнического Музея

Спикер: Лапин Матвей Сергеевич

Задачи

- 1) Рассказать зрителю, что из себя представляют мероприятия публичной программы, в каком формате они проходят
- 2) Донести до него, какую пользу ему принесет посещение мероприятий

Сюжет

- Метафора с лифтом: движение вверх обозначает развитие, получение знаний.
- Протагонист едет на лифте, посещает мероприятия публичной программы музея. Чем больше этажей он проехал – тем выше находится, тем более образованным, эрудированным он становится.
- Конечная точка его пути – крыша здания над облаками – пик развития человека, вершина, которой наш герой достиг благодаря публичной программе Политехнического Музея.



Начало создания. Цвета, стиль.

- Основа визуального стиля моей работы – рендеры плакатов из брендбука музея.
- Серый нейтральный бетон позволяет эффективно использовать цвета бренда для создания контрастов.
- В своей работе я часто указываю зрителю, куда смотреть, с помощью выделения объектов цветом.

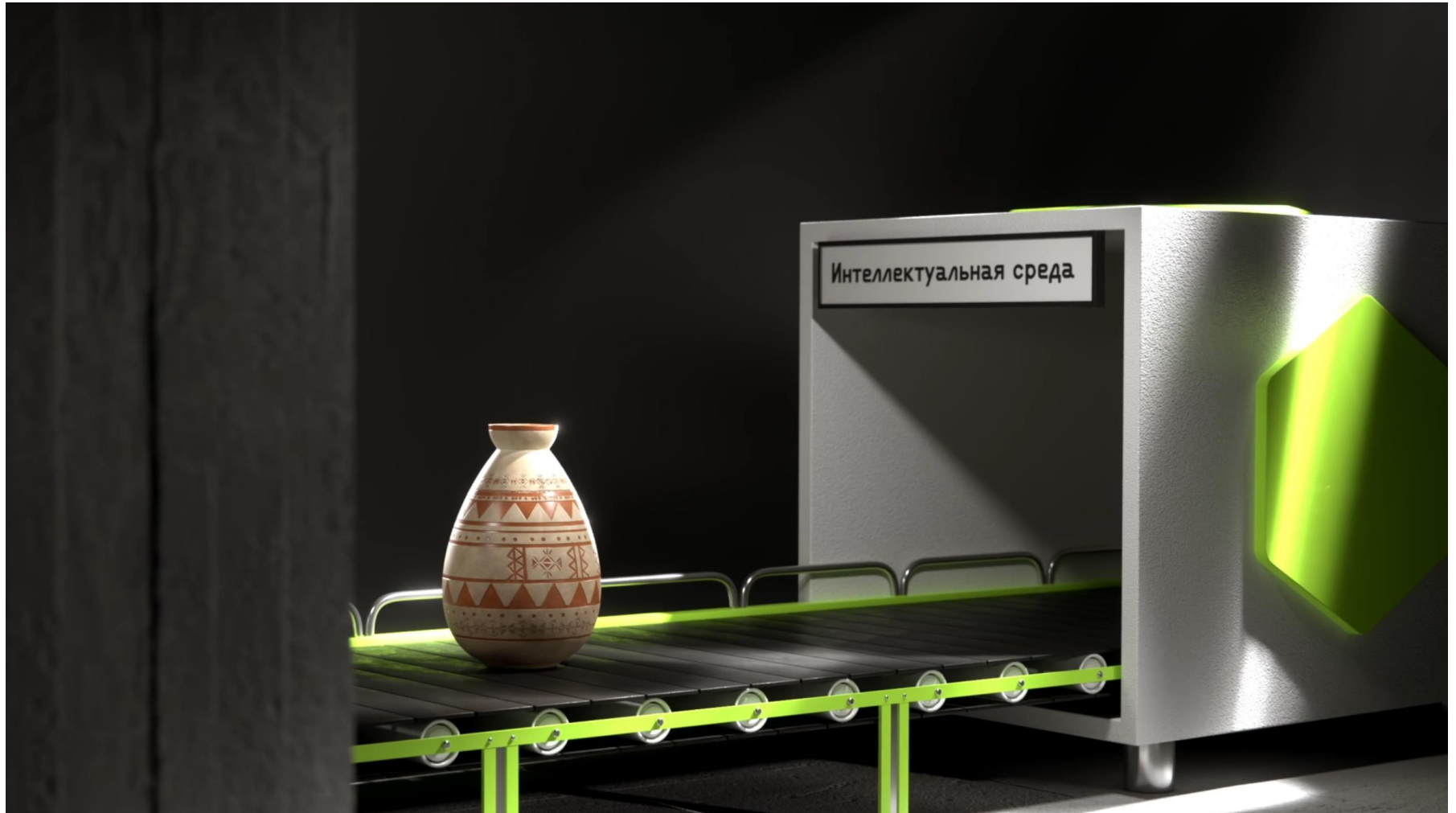


Структура видеоролика

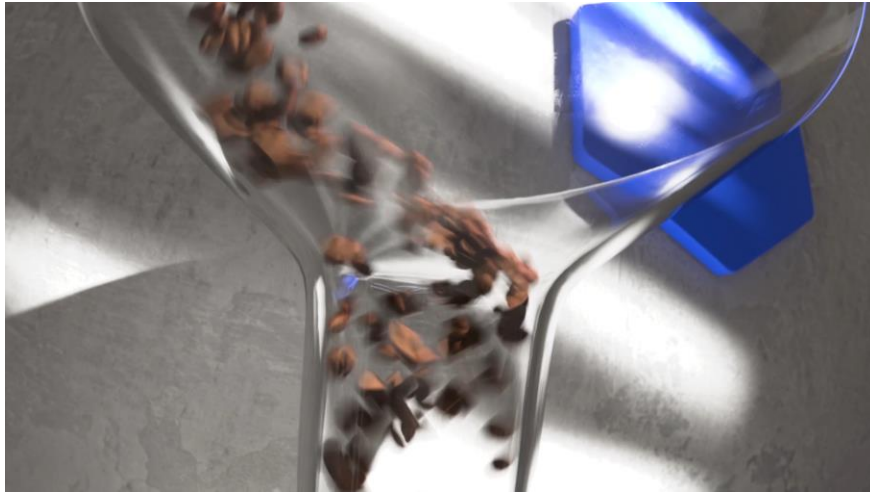
Первый этаж – «Интеллектуальная среда»



Первый этаж – «Интеллектуальная среда»



Второй этаж – «Бранч с ученым»



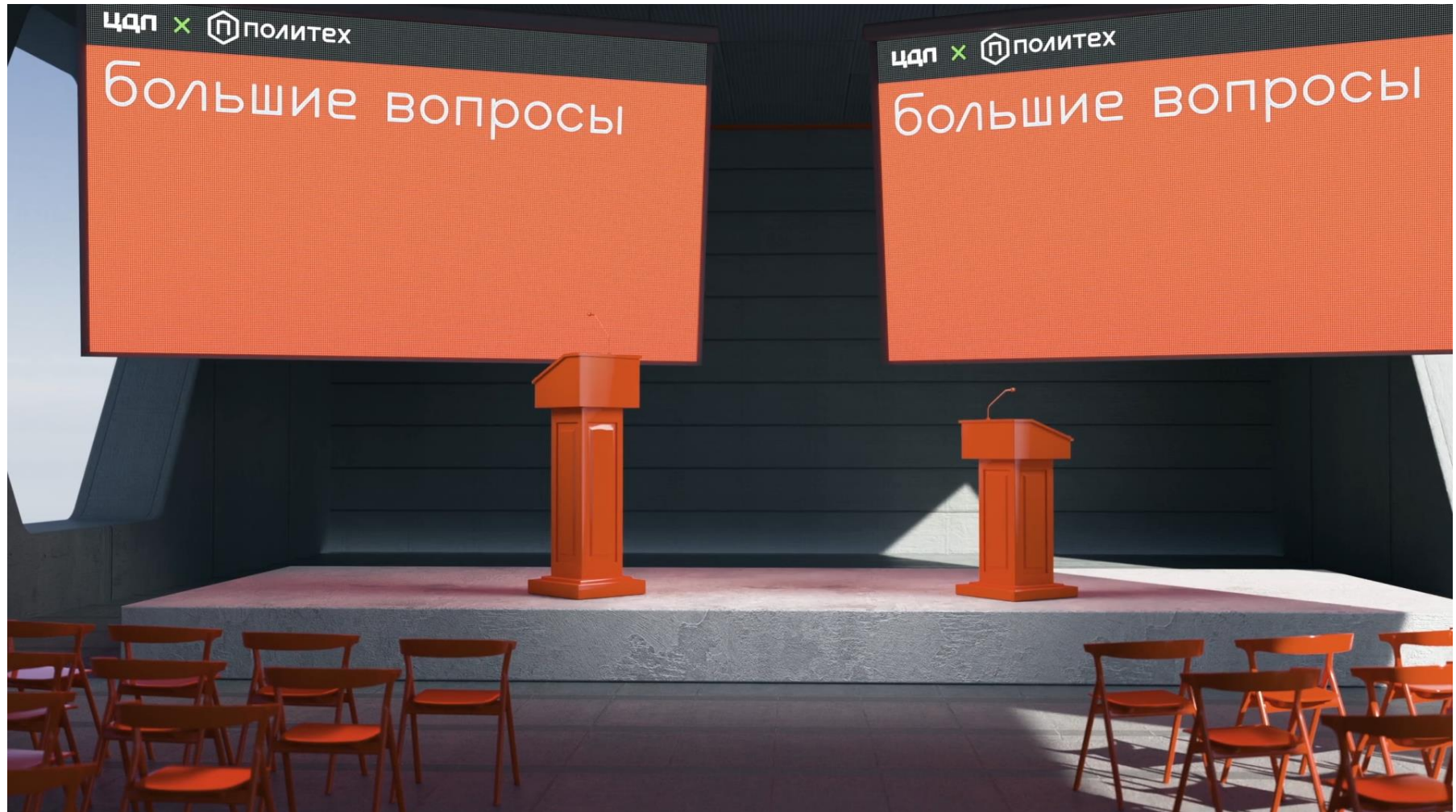
Второй этаж – «Бранч с ученым»



Последний этаж – «Большие вопросы»



Последний этаж – «Большие вопросы»



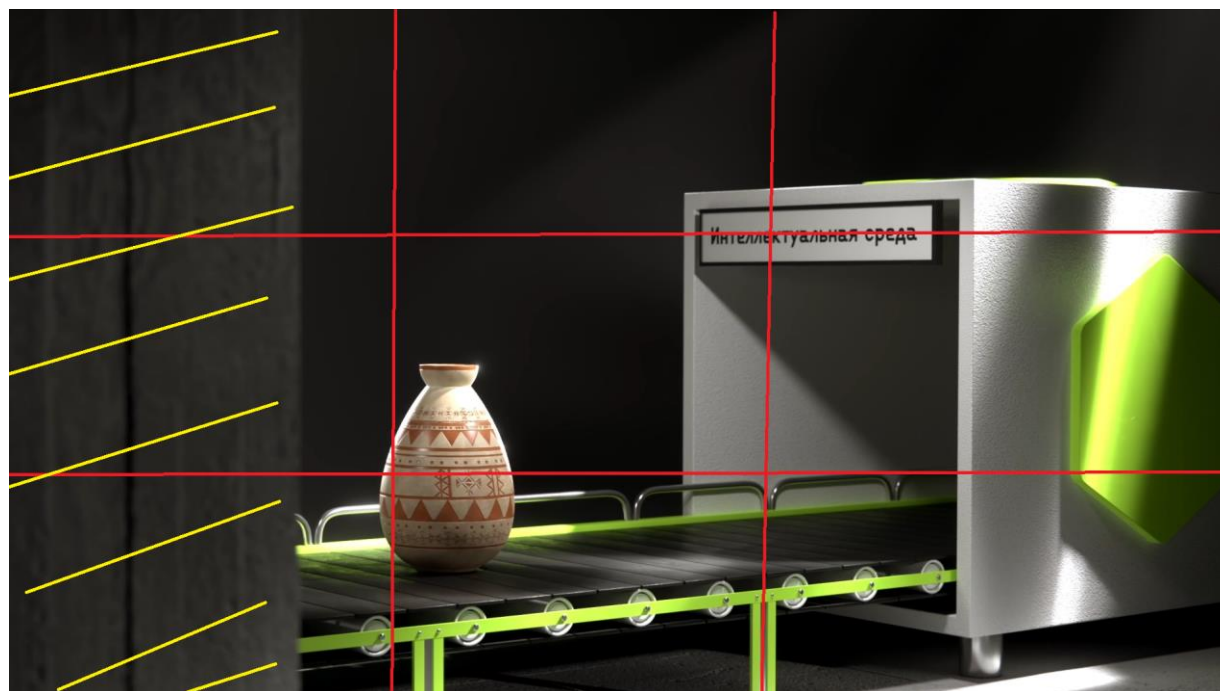
Пэкшот



Техническая часть

Сцена с конвейером. Камера.

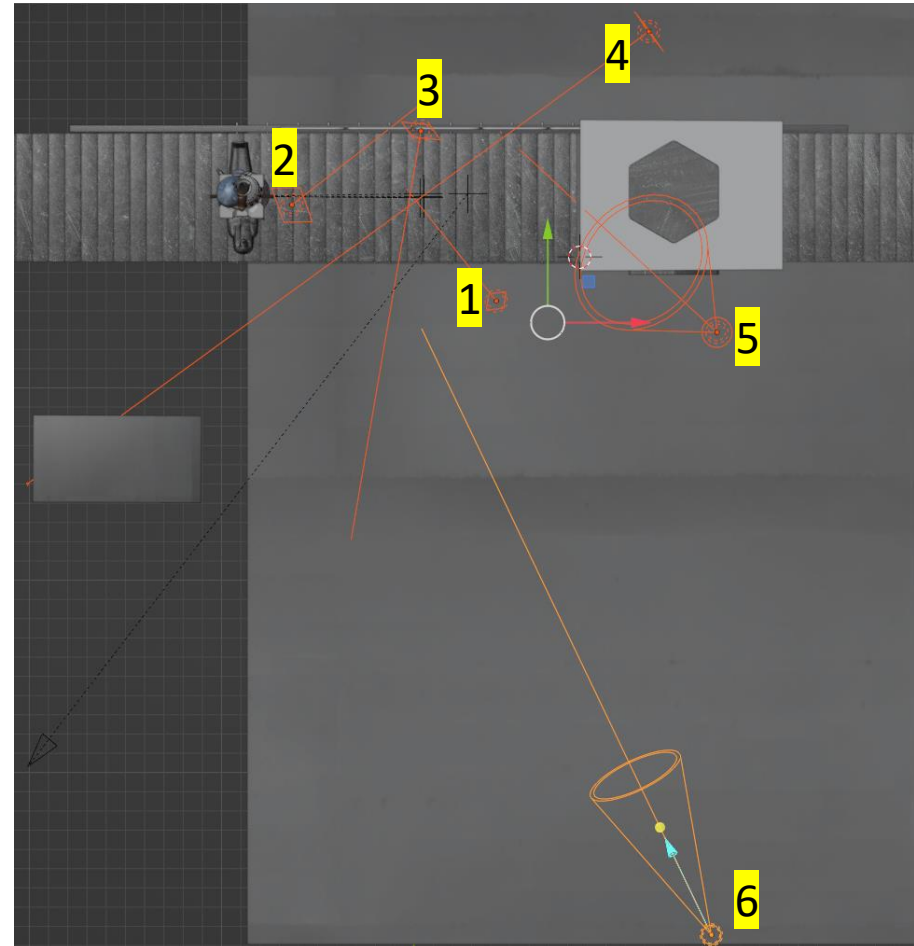
- Движение камеры наследуется из предыдущей сцены
- Композиция – трети
- Есть объект переднего плана чтобы создать глубину в сцене



Сцена с конвейером. Освещение.

6 источников освещения с разными задачами:

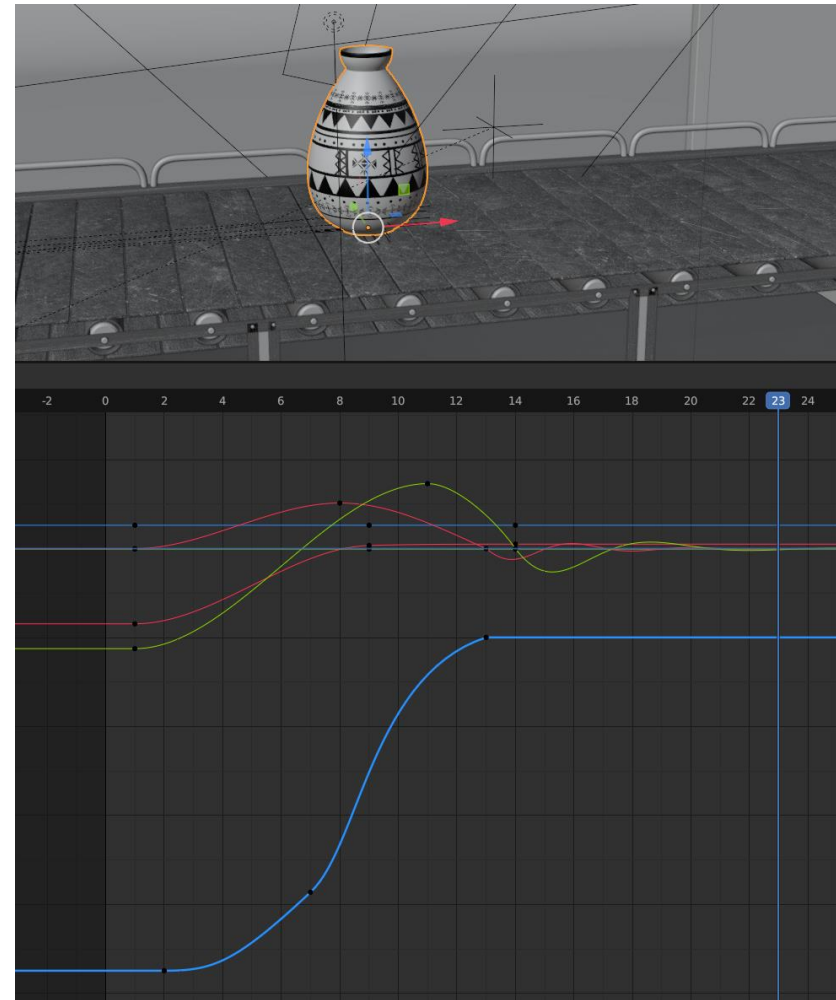
- 1 – рисующий, основной
- 2 – заполняющий тени
- 3 и 4 – контровные источники света, чтобы отделить объект от фона
- 5 – *drubo* (свет с текстурой), чтобы создать красивый рисунок на правой части конвейера
- 6 – светит под конвейер чтобы показать материал



Сцена с конвейером. Анимация.

Симуляций нет. Вся анимация в сцене ручная.

- Каждый предмет прикреплен к нулю, ноль отвечает за движение предмета по конвейеру. Сами же объекты анимированы отдельно. Они наклоняются при ускорении и качаются при остановке.



Спасибо за внимание