



● берём **Sequence 07.mp4**

● композиция - немного меняем положение бокала - бокал смещен ПРАВЕЕ относительно центра кадра (см. кадрик)

● падет коктейльная трубочка (все как есть, так и оставляем), небольшая статика

● перекрашиваем трубочку в яркий “травяной” зеленый цвет

● апельсиновый сок делаем теплым, немного оранжевым

● берём **Sequence 08.mp4**

● композиция - бокал смещаем немного ЛЕВЕЕ центра (см. кадрик). Композиция по крупности - ЗАРЕЗАЕМ верхнюю часть бокала верхним краем кадра (см. кадрик)

● по движению - оставляем все как есть (по скорости и паузам)

● берём **Sequence 10.mp4**

● композиция - мальчика ставим немного ПРАВЕЕ центра (см. кадрик).

● мальчик НЕМНОГО отпивает сока (во фрагменте он пьет долго - придется сокращать, отрезая в начале)

● мальчик поднимает голову, отпускает трубочку удивленно смотрит в камеру...

Обрез кадра.

● продолжаем фрагмент **Sequence 10.mp4**

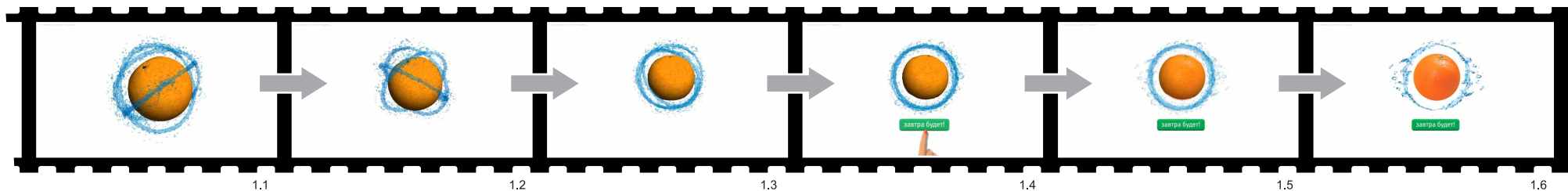
● композиция - просто увеличиваем этот фрагмент до крупного плана мальчика, он находится в центре кадра (бокала уже не видно)

● мальчик смеется в кадре, на мгновение поджимает губы, но это не страшно...

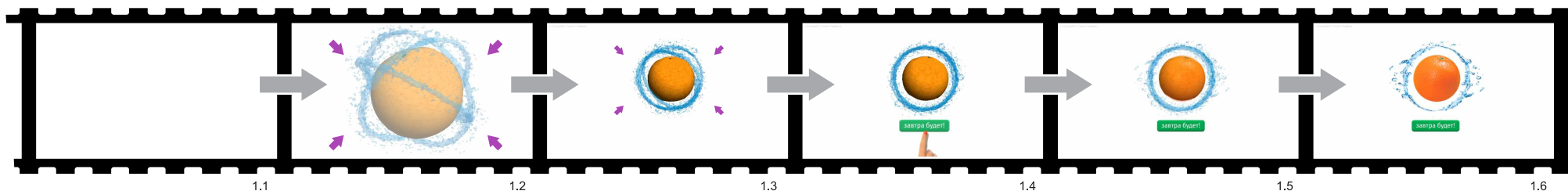
24:41 - 24:45

28:39 - 28:44

КАК СЕЙЧАС:



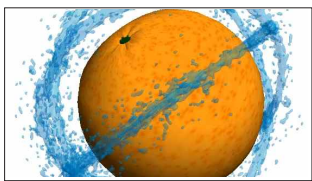
КАК НАДО:



● Выходим в заставку через МИКШЕР, ИЗ БЕЛОГО ПОЛЯ

● Резкий отъезд от апельсина совмещен с резким выходом изображения из микшера

● При таком варианте, апельсин может быть в кадре изначально ОГРОМНЫМ - его верх и низ могут ЗАРЕЗАТЬСЯ краями кадр, как здесь:



Здесь естественно, начальная крупность апельсина показана БЕЗ МИКШЕРА

● Динамика отъезда заключается в следующем - Мы ИЗ УСКОРЕНИЯ ПРИХОДИМ В ЗАМЕДЛЕНИЕ И В ИТОГЕ В ПОЛНУЮ СТАТИКУ, как здесь:



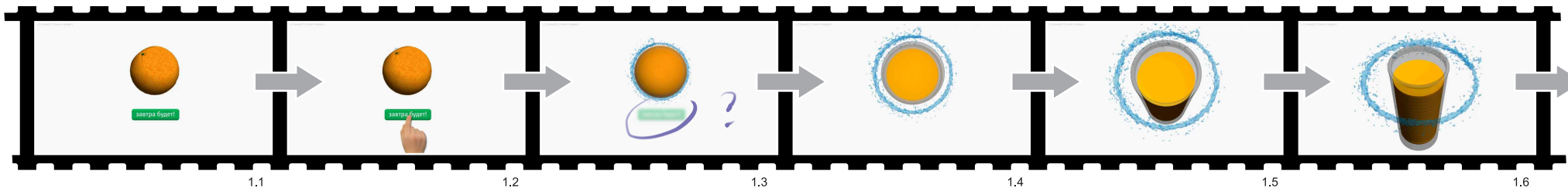
● С нажатием - все ок!

● Сделаем микшер из 3D в 2D БЫСТРЕЕ, АГРЕССИВНЕЕ (существенно) чем сейчас. И САМОЕ ВАЖНОЕ - микшером переходим С ДВИЖЕНИЯ!

Т.Е. КОГДА ВОДЯНОЕ КОЛЬЦО ЕЩЕ КРУТИТСЯ!!!

● Сейчас кнопка осталась объемной. Хотя мы договоривались ранее, в раскадровках - сделать ее плоской, как в фирменном логотипе ИЦАО





1.1

1.2

1.3

1.4

1.5

1.6

● По движению и композиции - все ок. Плох только один момент - рука мальчика движется в кадре **ОЧЕНЬ БЫСТРО**. Не успевает четко считаться.

Если можно сделать - **БЕЗ** сильного падения качества картинки - **НУЖНО ЗАМЕДЛИТЬ РУКУ**, возможно в конечной (пиковой) фазе нажатия дать 3-5 кадров статики (палец лежит на кнопке)

● Почему зеленая кнопка просто исчезает?

Пусть она **БЫСТРО** улетит в глубину кадра, так же как это было в других заставках

● Здесь вроде все нормально - единственная просьба - 3D бокал должен **МАКСИМАЛЬНО** сходиться с **РЕАЛЬНЫМ** - **ВО ВСЕМ**

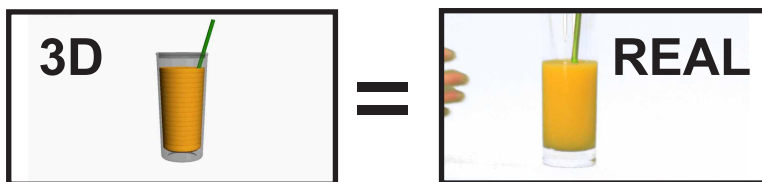
● Единственный вопрос по характеру движения водяного кольца - оно "отлипает" от бокала, постепенно расширяется и... Вдруг останавливается на месте... **ПОЧЕМУ?**

Надо это изменить.

НУЖНО, чтобы водяное кольцо расширялось поступательно, пусть и с **ПЛАВНО УСКОРЯЮЩЕЙСЯ СКОРОСТЬЮ**. **НИ КАКОГО СТОПА БЫТЬ НЕ ДОЛЖНО!**

НО, в определенный момент, оно **РЕЗКО УСКОРЯЕТСЯ** (как собственно у Вас и есть сейчас), расширяясь вылетая за пределы кадра.

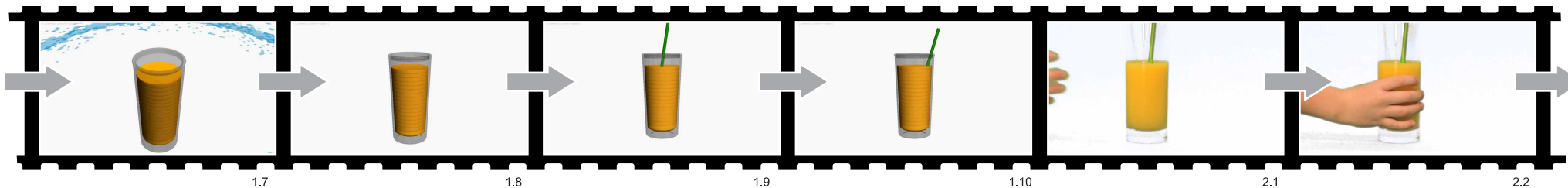
Другими словами - **НАДО УБРАТЬ "СТОП"** в расширении кольца - движение к его расширению постоянно, меняется лишь его скорость



● Здесь показана простая мысль - кадр с 3D бокалом и настоящим (снятым на видео) для зрителя **ДОЛЖНЫ БЫТЬ ПОЛНОСТЬЮ ИДЕНТИЧНЫМИ НА ЭКРАНЕ!** Другими словам, нужно **ТЩАТЕЛЬНО ПОДГОНЯТЬ** 3D бокал под реальное изображение, иначе **НЕ СХОДИТСЯ**. Повторить нужно **ВСЕ - ВСЕ - ВСЕ!**

- 1) Форму бокала
- 2) Уровень сока в бокале
- 3) Наклон и толщину трубочки в бокале

Сейчас по этим и другим пунктам - **ЗНАЧИТЕЛЬНОЕ РАСХОЖДЕНИЕ**



1.7

1.8

1.9

1.10

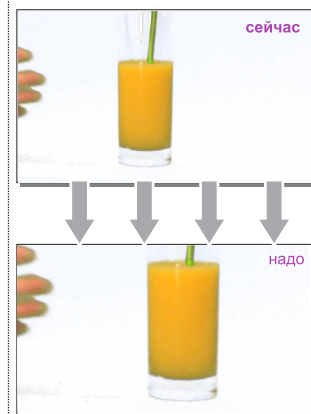
2.1

2.2

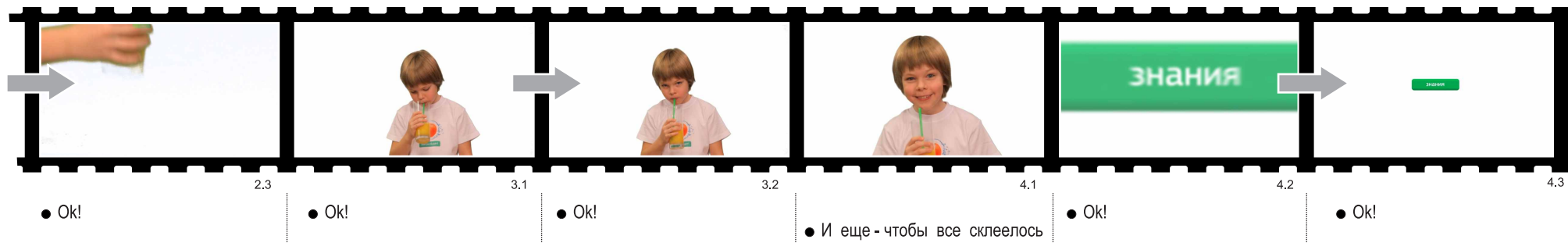
● Трубочка падает нормально.



- это стык двух кадров, здесь больше всего видна разница между "ДВУМЯ БОКАЛАМИ" - ЕЕ НУЖНО МАКСИМАЛЬНО УБРАТЬ
- И еще - чтобы все склеелось по монтажу, а отчасти чтобы замаскировать "одинаковые бокалы", нужно ЗНАЧИТЕЛЬНО УВЕЛИЧИТЬ КРУПНОСТЬ реального кадра с рукой - ВОТ ТАК:

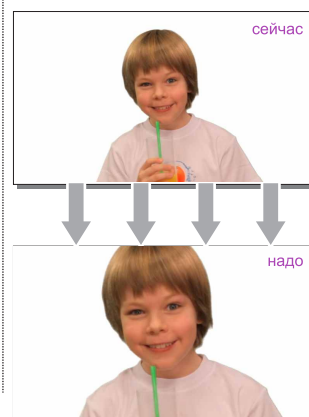


●
Перейдем с общего плана бокала на крупный очень коротким микшером - cross fade

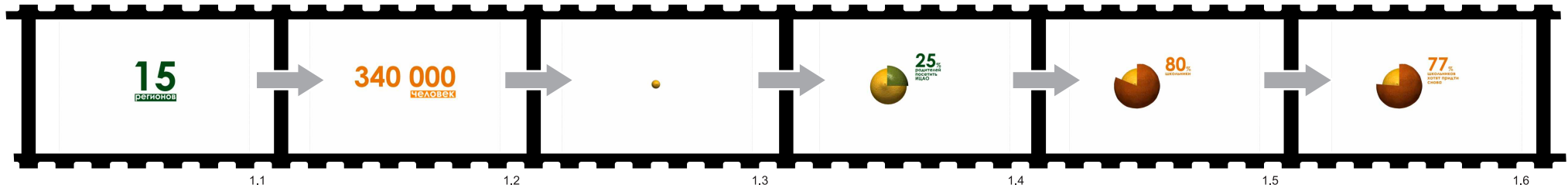


● И еще - чтобы все склеилось по монтажу, нужно ЭТОТ КАДР УКРУПНИТ ЗНАЧИТЕЛЬНО БОЛЬШЕ (желательно чтобы качество при этом не “посыпалось”).

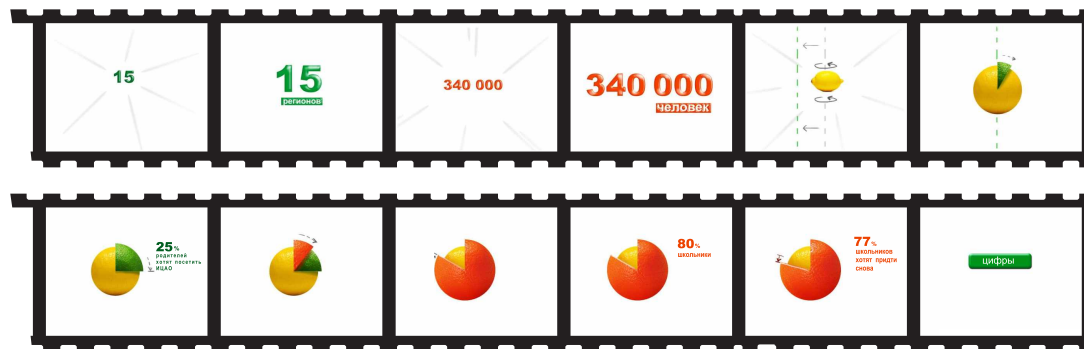
Как то так:



● Перейдем со среднего плана мальчика на крупный коротким микшером - cross fade

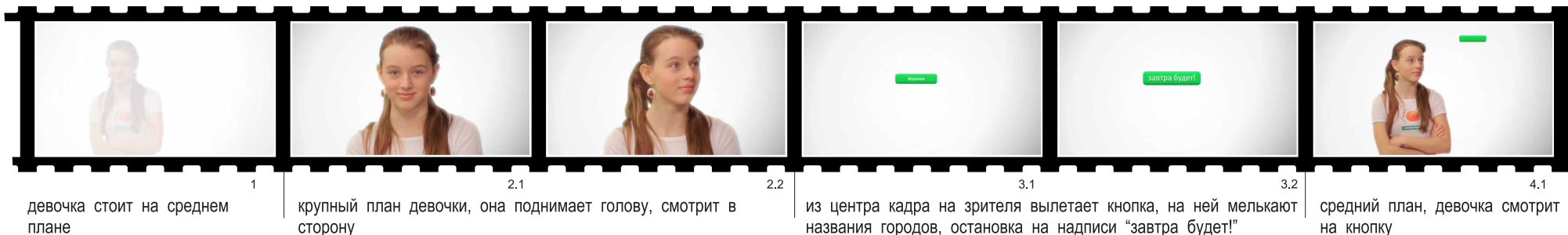


- Самое главное - по анимации и по композиции кадра - все ок!
- Минус только один - ТИПОГРАФИКА. Мои пожелания - прежние:



- Я тупо использовал Arial для текста и **Arial BLACK** (для цифр)
- Желательно, чтобы цифры были из “цветного прозрачного стекла”
- А апельсин, лайм и лимон должны быть максимально ПОХОЖИ на настоящие фрукты (по цвету, текстуре, и т.д.)
- И еще - если бы апельсин был **СОВСЕМ КРУГЛЫЙ**, смотрелась бы инфографика лучше. Если можно его скруглить - скруглите.

КАК СЕЙЧАС:



1
девочка стоит на среднем плане

2.1
крупный план девочки, она поднимает голову, смотрит в сторону

3.1
из центра кадра на зрителя вылетает кнопка, на ней мелькают названия городов, остановка на надписи "завтра будет!"

3.2
4.1
средний план, девочка смотрит на кнопку

КАК НУЖНО ПЕРЕДЕЛАТЬ:

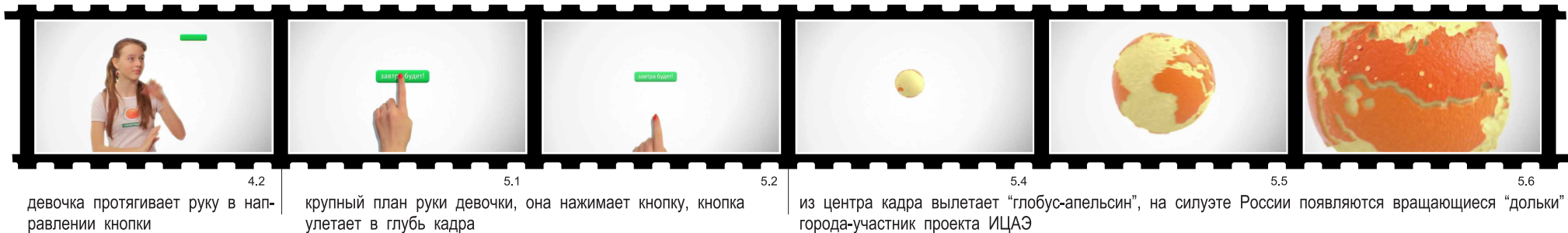


3.1
города появляются и исчезают на кнопке также как и раньше (здесь ни чего не меняется)

3.2
4.1
ИЗМЕНЕНИЕ
вместо надписи "завтра будет!" (как было раньше) в конце ставим надпись "география"
география
соответственно, зеленая кнопка с "географией" неподвижно стоит на пустом фоне в течении 1-2 секунд

здесь все оставляем как было - без изменений

КАК СЕЙЧАС:

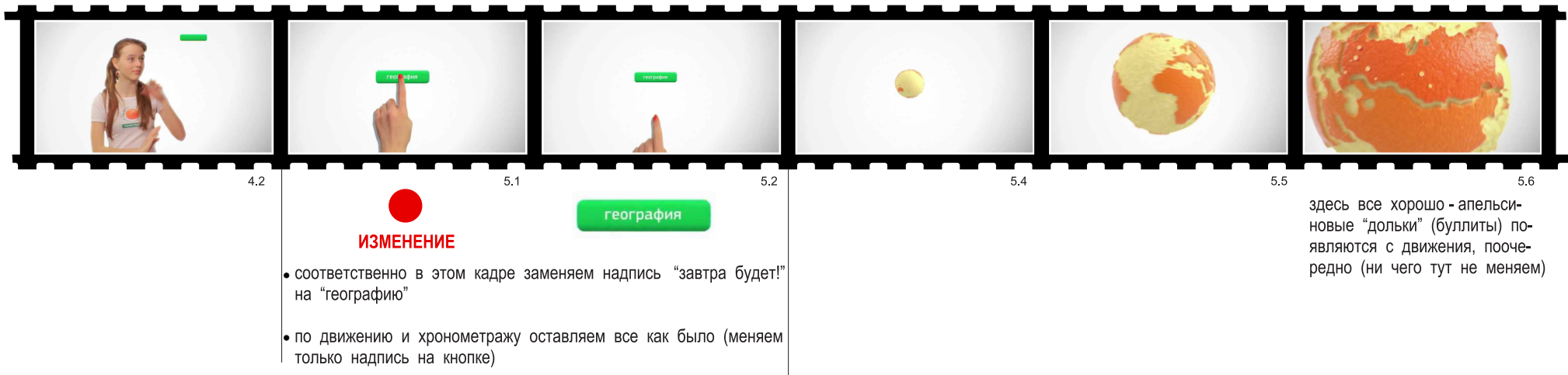


4.2
девочка протягивает руку в направлении кнопки

5.1
5.2
крупный план руки девочки, она нажимает кнопку, кнопка улетает в глубь кадра

5.4
5.5
5.6
из центра кадра вылетает “глобус-апельсин”, на силуэте России появляются вращающиеся “дольки” - города-участник проекта ИЦАЭ

КАК НУЖНО ПЕРЕДЕЛАТЬ:

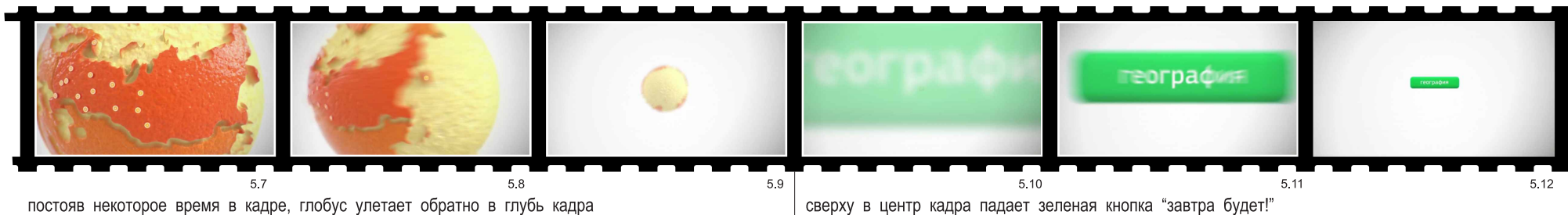


4.2
5.1
5.2
ИЗМЕНЕНИЕ

- соответственно в этом кадре заменяем надпись “завтра будет!” на “географию”
- по движению и хронометражу оставляем все как было (меняем только надпись на кнопке)

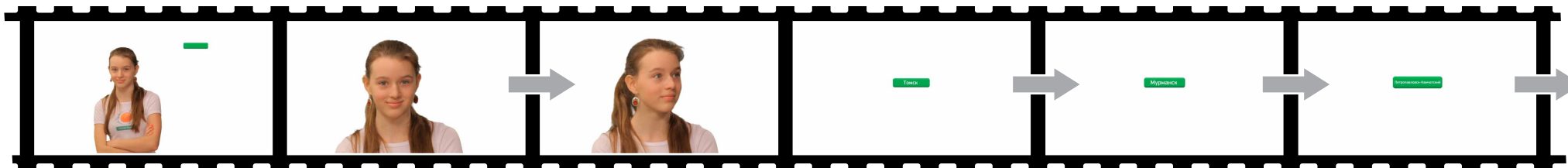
5.4
5.5
5.6
здесь все хорошо - апельсиновые “дольки” (буллиты) появляются с движения, поочередно (ни чего тут не меняем)

КАК СЕЙЧАС:



КАК НУЖНО ПЕРЕДЕЛАТЬ:



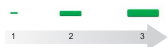


● Прошу **ПРОЩЕНИЯ** - небольшая ошибка с моей стороны.

Плохо смотрится “мелькание” кнопки - не понятно даже мене:). Поэтому небольшая (простая) коррекция эпизода. Вот она в чем заключается:

1) Девочка стоит, кокетливо смотрит в камеру...рядом с ней **НЕТ НИ КАКОЙ КНОПКИ...**

2) Как только мы рассмотрели девочку, тут же (в том самом месте, где сейчас) из своего математического центра, простым скелом появляется зеленая кнопка (**ПРОСТО СТОИТ - НЕ МИГАЕТ, НЕ ДЕРГАЕТСЯ**)



3) Несколько мгновений в кадре девочка и кнопка вместе...

Перейдем с кадра 1 на кадр 2.1 (с крупного плана девочки на средний) коротким простым микшером (типа **cross fade**)

● Здесь все - ок!

● По движению и анимации - все хорошо, одна беда - размеры шрифтовых надписей - они “безобразно” пляшут из-за разной длины названий городов...

● Что делаем: ориентируемся на размер Петропавловск-Кам. **ВСЕ НАДПИСИ, КРОМЕ “ЗАВТРА БУДЕТ!” МЫ БУДЕМ ПИСАТЬ ОДНИМ КЕГЛЕМ.**

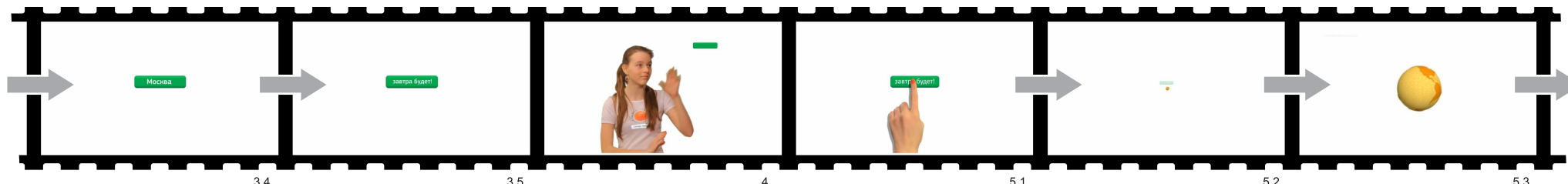
Вот как это сделал я

● Я использовал “узкий” шрифт Arial Narrow (если есть другой, получше - ура)

- Томск
- Воронеж
- Ростове-на-Дону
- Калининград
- Мурманск
- Ниж. Новгород
- Новосибирск
- Красноярск
- Челябинск
- Смоленск
- Владимир
- Ульяновск
- Петропавловск-Кам.
- Санкт-Петербург
- Москва
- завтра будет!

сокращенный вариант

сокращенный вариант



● Здесь правим только размер шрифтов...

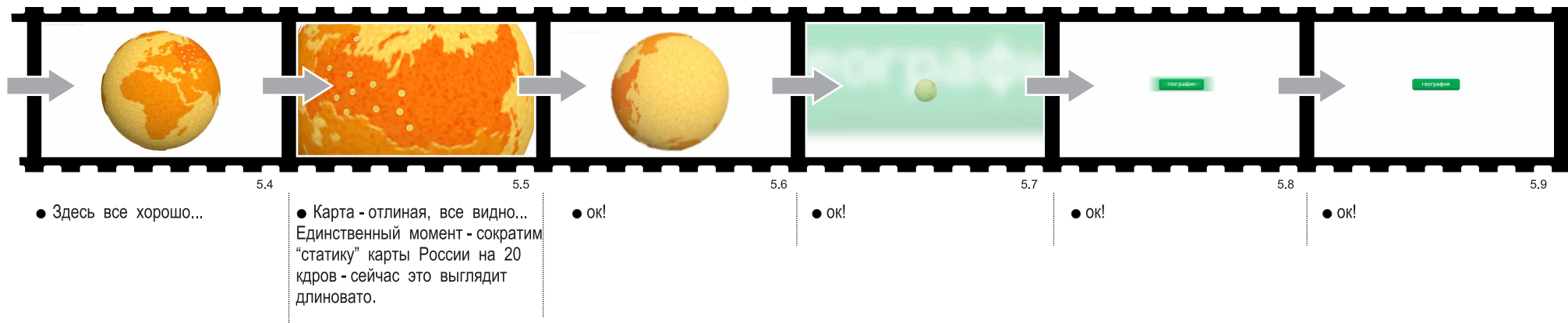
● По движению все ок!

● ок!

● Одно маленькое дополнение - добавим 5-6 кадров кнопки БЕЗ РУКИ в начале кадра. Только после этого, появляется рука и нажимает кнопку. Если не сделать этого, кадр не совсем считается...

● Еще одно маленькое дополнение - кнопка ПОЛНОСТЬЮ ИСЧЕЗАЕТ, НЕСКОЛЬКО КАДРОВ ПУСТОТЫ, только после этого, ИЗ ТОГО САМОГО МЕСТА, вылетает на нас апельсин.

Сейчас, они одновременно находятся в кадре, это видно в кадрике...





● по композиции и хронометражу - все ок!

● давайте немного уменьшим кнопку (как на рисунке)

● в этом ракурсе кнопка к зрителю повернута обратной стороной, поэтому, на кнопке НЕТ названий городов -



она просто “мигает” (немного масштабируется и меняет насыщенность). Главная задача кнопки в этом ракурсе - просто привлечь внимание, заинтриговать зрителя, задаться вопросом: “Что это такое?”

● кнопка медленно движется на зрителя - это хорошо, но есть ряд поправок:

1) давайте “прогоним” по кнопке ВЕСЬ список городов - участников проекта (это их гордость)

2) давайте “прогоним” по кнопке список городов В СЛЕДУЮЩЕМ ПОРЯДКЕ (хронологически):

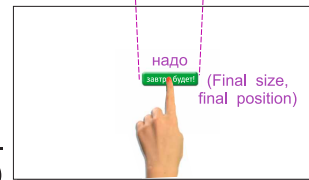
- 1) Томск
- 2) Воронеж
- 3) Ростове-на-Дону
- 4) Калининград
- 5) Мурманск
- 6) Ниж. Новгород сокращенный вар.
- 7) Новосибирск
- 8) Красноярск
- 9) Челябинск
- 10) Смоленск
- 11) Владимир
- 12) Ульяновск
- 13) Петропавловск-Кам. сокращ. вар.
- 14) Санкт-Петербург
- 15) Москва

Завтра будет! стоп, пауза

3) на появлении надписи “завтра будет” укрупнение кнопки ПРЕКРАЩАЕТСЯ - кнопка занимает свое финальное положение в кадре. Пауза (полная статика)

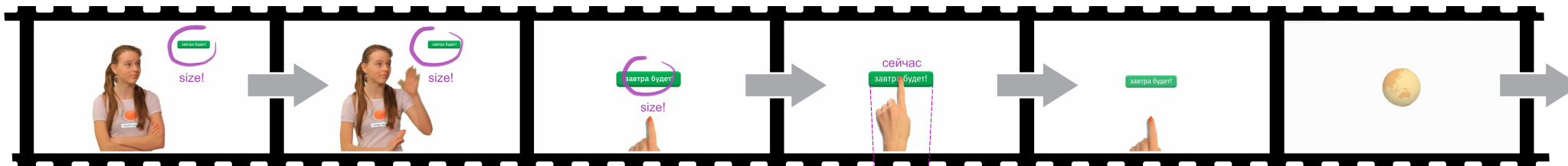
● скорость смены городов в кадре - отличная

● из-за дополнений хронометраж эпизода должен существенно увеличиться



● в данный момент зеленая кнопка (ее финальный размер) очень большая, такое ощущение, что это пенал, поэтому ее надо уменьшать (см. как в кадрике)

Кнопка - в Final size, final position



4.1

4.2

5.1

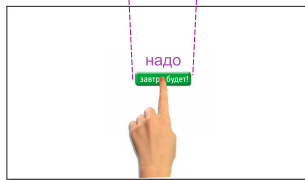
5.2

5.3

6.1



● по композиции и хронометражу и обрезку фрагмента - все ok!



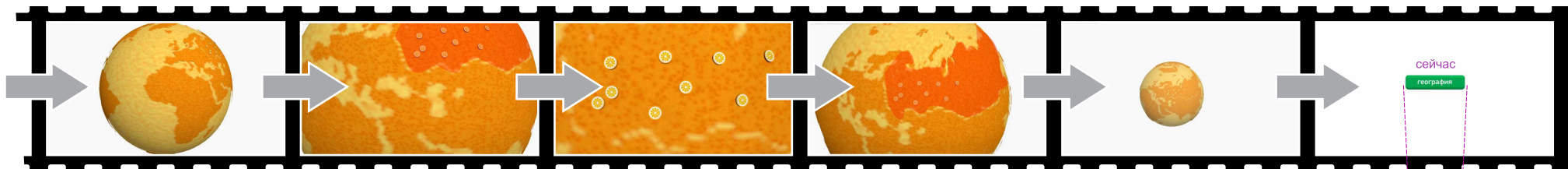
● в данный момент зеленая кнопка очень большая, такое ощущение, что это пенал, поэтому ее над уменьшать (см. как в кадрике)

Кнопка - в Final size, final position

● появление глобуса-апельсина - если можно, пусть он появляется чуть мене быстро, и НЕ из микшера, а просто из центральной точки кадра

- уменьшаем как в кадре 1 зеленую кнопку
- удаляем названия городов с кнопки (как в кадре 1)





6.2

● Александр, я так понял что “натянуть” на сферу мою “апельсиновую” карту мира это сложно?

Просто она более дурацкая, содержит меньше деталей и больше похожа на “полуочищенный” апельсин. Здесь 100% точность не нужна - скорее наоборот (чем хуже - тем лучше)

6.3

● И еще, а РОССИЮ можно выделить из Евразии более красным цветом (как это было в раскадровке? и по высоте?)

6.4

● ВНИМАНИЕ. Чрезвычайно важно показать территорию всей России, а не только ее европейскую часть (как сейчас).

В зеленой кнопке у нас промелькнуло 15 названий городов. Задача же “апельсиновой” карты проекта в чистом виде (дольками-точками, но без названий)

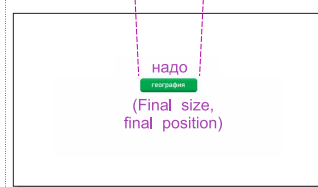
6.5

● Давайте чуть подольше дадим разглядеть зрителю географию проекта (дадим дольше ВСЮ карту России, с крутящимися дольками

6.6

● Отъезд апельсина - с чуть БОЛЬШИМ круговым движением

6.Z



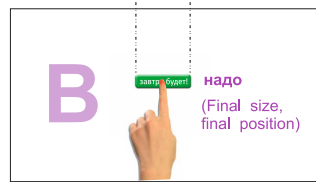
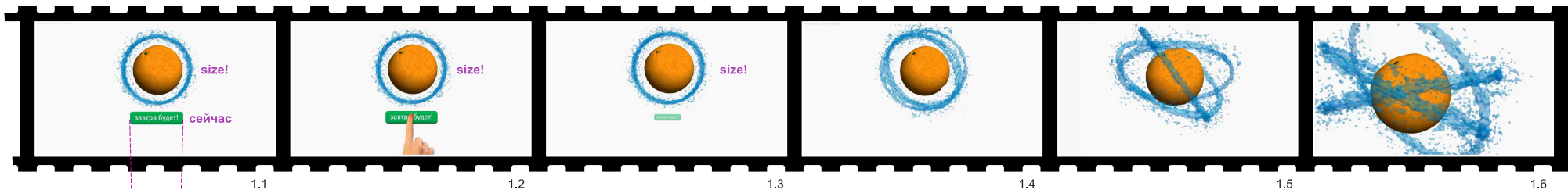
● сделаем кнопку такого же размера, как и в предыдущих кадрах (уменьшим)
Кнопка - в Final size, final position

● появление и анимация кнопки - ok!



● ориентировочно так должен увидеть зритель карту России

● города-участники должны реально стоять на своих местах (у меня только скетч)



● Важно понять следующее - зеленая кнопка ВО ВСЕХ 7-и ЗАСТАВКАХ ОДИНАКОВОГО РАЗМЕРА, из чего следует СТРОГАЯ привязка всех остальных объектов к ее размеру (апельсина, воды, рук подростков).

Именно поэтому, у нас есть всего 2-а вида пэкшотов, полностью одинаковых как по композиции, местоположению, размеру объектов, это:

● Все нормально, за исключением размера логотипа - его надо немного уменьшить, ориентируясь на размер зеленой кнопки

1) пэкшот А ("лого")

2) пэкшот В ("кнопка")

В качестве напоминания об этом рядом стоит надпись: **Final size, final position**

● Очень медленно уменьшается кнопка - сделаем ее "улет" в глубь кадра в 2-3 раза быстрее чем это есть сейчас

● Очень, ОЧЕНЬ медленно и РАВНОМЕРНО раскручиваются водяные кольца вокруг апельсина. Поэтому:

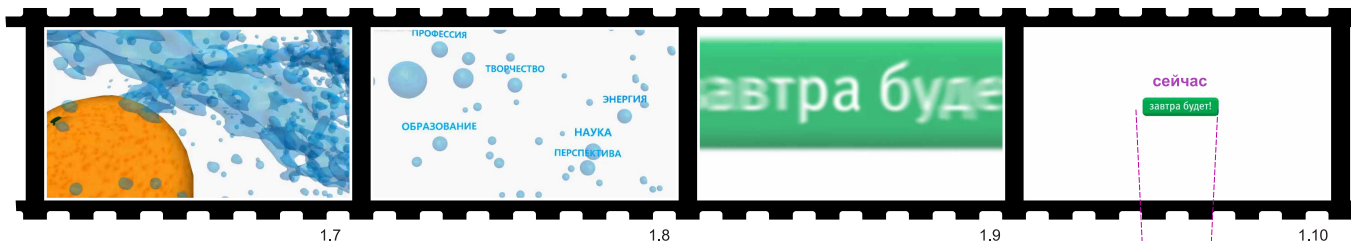
1) сделаем скорость "раскрутки" колец на 1/3 быстрее (минимум)

2) сделаем более "раскрутку" колец более "ВЗРЫВНОЙ" - пусть они раскручиваются как механ из, со все возрастающей скоростью -



● Кольца ускоряются (по нарастающей)

● Еще быстрее...



● И еще быстрее...

● Происходит “взрыв Вселенной” - внезапно (очень быстро, из центра вылетают слова). Слова вылетают наоборот - из ускорения, в замедление:



● Немного поправим финальную местоположение и размер слов в кадре. Вот как то так:

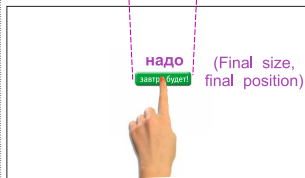


Цвет букв оставляем прежним, (здесь он бордовый только для наглядности).

Важный момент - “ЭНЕРГИЯ” пусть будет в середине кадра

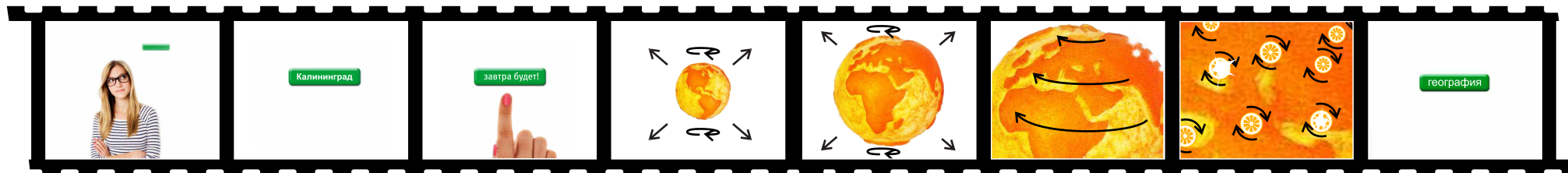
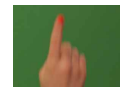
● Очень важное дополнение - этот пэкшот стоит в кадре очень МАЛО, поэтому давайте дадим разглядеть его зрителю - УВЕЛИЧИМ хронометраж момента на 1-1,5 секунды до момента исчезновения

● Кнопка падает однотипно, также как в предыдущих и последующих заставках (здесь все - ок)

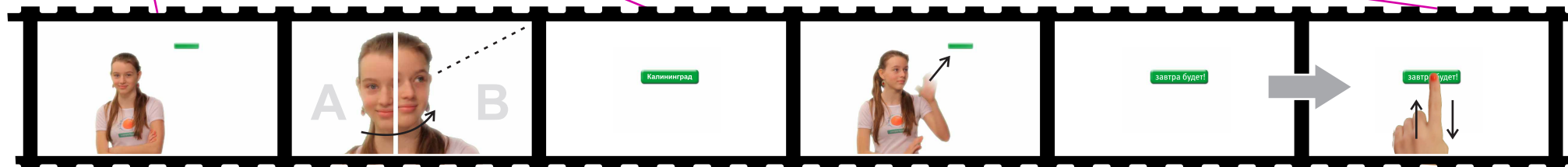


● сделаем кнопку такого же размера, как и в предыдущих кадрах (уменьшим)
Кнопка - в **Final size, final position**

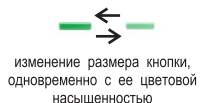
● появление и анимация кнопки - ок!



10 сек.



- вверху помигивает зеленая кнопка (может немного уменьшаться - увеличиваться, по зацикленной схеме). Масштабирование не значительное, но заметное



- берём самое начало фрагмента **Sequence 01_1.mp4**. Девочка немного покачиваясь стоит в кадре, один раз "стреляет" глазами в камеру...

Обрез кадра.

- берём продолжение фрагмента **Sequence 01_1.mp4**.

- увеличиваем крупность до крупной (см. кадрик)

- на этом крупном плане девочка делает поворот головы влево (для нее) и смотрит на мигающую кнопку (самой кнопки на этой крупности мы НЕ видим)

Обрез кадра.

- в кадре только кнопка - она уже полностью статична и НЕ меняет своего цвета

- на кнопке появляются в разной последовательности названия городов (список ранее прилагался)

- шрифт простой, без засечек, похож на фирменный (им написано "завтра будет!"), размер соответственный, кегель-одинаковый, выравнивание - относительно центра, цвет белый

- смена названий городов без микшера, простыми склейками

- скорость смены названий высокая, но такая, что бы при желании можно их было прочитать

- последней появляется надпись "завтра будет!", пауза...

- берём продолжение фрагмента **Sequence 01_1.mp4**. С того момента, когда девочка начинает протягивать к кнопке свою руку.

- ВНИМАНИЕ! Обрезаем это движение ТОЧНО по фазе (см. как в кадрике). Дело в том, что далее она нажимает кнопку открытой ладонью, а нам нужен вариант с нажатием кнопки указательным пальцем...

Обрез кадра.

- в кадре только кнопка "завтра будет!", небольшая статика...

- берем **Sequence 04.mp4**

- ВНИМАНИЕ! Кнопку нажимает ЛЕВАЯ рука девочки (т.е. данный фрагмент надо "отзеркалить" относительно Y)

- указательный палец нажимает кнопку как показано на рисунке - в районе ее центра - (в пробеле между двумя словами)

- крайне желательно "кинуть" тень от указательного пальца девочки на поверхность зеленой кнопки "з.б.!" :)

- желательно НЕМНОГО дать статике, или замедлить короткую фазу нажатия - что бы это движение было более АКЦЕНТИРОВАННЫМ, не смазанным... чуть-чуть...