

Сценарий ролика

Результат

<http://www.youtube.com/watch?v=9WUQFE5WGk>

Общие требования

1. **Согласовать стиль фона, локаций и одного человечка.**
2. На странице <http://www.edsd.ru> «Нужно двигаться дальше» заменить на «Посмотреть ролик».
3. Роли поместить наверху страницы http://www.edsd.ru/ru/kontakty/nachat_project.
4. Внизу экрана полоска, по которой скользит кружок.
5. На полоске указаны стадии: подготовка, проектирование, дизайн, кодирование, тестирование, внедрение.
6. Слева на полоске часы.
7. Стиль видео соответствует стилю сайта и видеоролика на главной странице.
8. Минимализм и простота форм.
9. Графика человечков простая.
10. Все человечки сделаны в едином стиле, но каждый на вид чем-то слегка отличается: галстуком, бородкой и т. п.
11. Продолжительность ролика 45–75 секунд.

Сцена № 1

12. Кружок установлен на стадию «Подготовка».
13. Часы замедляются.
14. К инженеру подходит клиент, у которого нарисован вопрос около головы.
15. Клиент в костюме, инженер с бородкой и усами.
16. Инженер улыбается.
17. Клиент берет рупор и что-то эмоционально говорит собеседнику.
18. Можно сделать в определенный момент сцену обсуждения, даже незначительного спора.
19. Кружок смещается на стадию «Проектирование».
20. Часы ускоряются.
21. Около головы инженера загорается лампочка синего цвета. Он начинает писать большой документ.
22. Получается книга.
23. Часы замедляются.
24. Инженер показывает клиенту книгу. Заказчик одобрительно кивает головой.

Сцена № 2

25. Кружок смещается на стадию «Дизайн».
26. Часы не ускоряются.
27. Инженер заходит в комнату, где находится художник с мольбертом и холстом.
28. Художник имеет характерные черты: соответствующий головной убор, в руках кисть.
29. Инженер показывает книгу или просто говорит художнику что-то на ухо.
30. Художник на секунду делает задумчивое лицо, потом приходит в обычное состояние.

31. Художник машет кисточкой по холсту, на котором появляется или меняет цвет круг или «черный квадрат».

Сцена № 3

32. Кружок смещается на стадию «Кодирование».
33. Инженер заходит в комнату.
34. Помещение расчерчено, как поле для крестиков-ноликов.
35. В каждом крестике сидит программист за простым столом.
36. Программисты должны быть похожи друг на друга, но с небольшими отличиями.
37. Можно сделать программистов хаотично в разных позах.
38. Спереди сидит главный программист в «ученой» треуголке с кисточкой.
39. Инженер кладет ему на стол книгу.
40. Часы ускоряются.
41. У программистов начинают появляться около голов восклицательные знаки разного цвета.
42. У главного программиста на столе появляется лампочка — результат работы.
43. Программисты не перестают работать. Знаки постоянно появляются и исчезают.
44. Кружок смещается на стадию «Тестирование».
45. Главный программист пытается либо вкрутить лампочку, либо включить ее.
46. Лампочка несколько раз загорается. Свет вспыхивает и гаснет.
47. Главный программист ждет полсекунды и включает лампочку.

Сцена № 4

48. Часы замедляются.
49. Кружок смещается на стадию «Внедрение».
50. В комнате стоит клиент с задумчивым выражением лица.
51. Заходит инженер с лампочкой в руках.
52. Инженер стоит полсекунды и передает лампочку клиенту.
53. Клиент улыбается.
54. Инженер улыбается чуть с задержкой.
55. Клиент держит лампочку бережно, как ребенка.

Сцена № 5

56. Эффект перехода на финальную картинку.
57. Картинка меняется на однородный фон с надписью: «EDISON. Центр разработки программного обеспечения».
58. Загорается логотип в виде лампочки.
59. Можно предложить свой финал.