

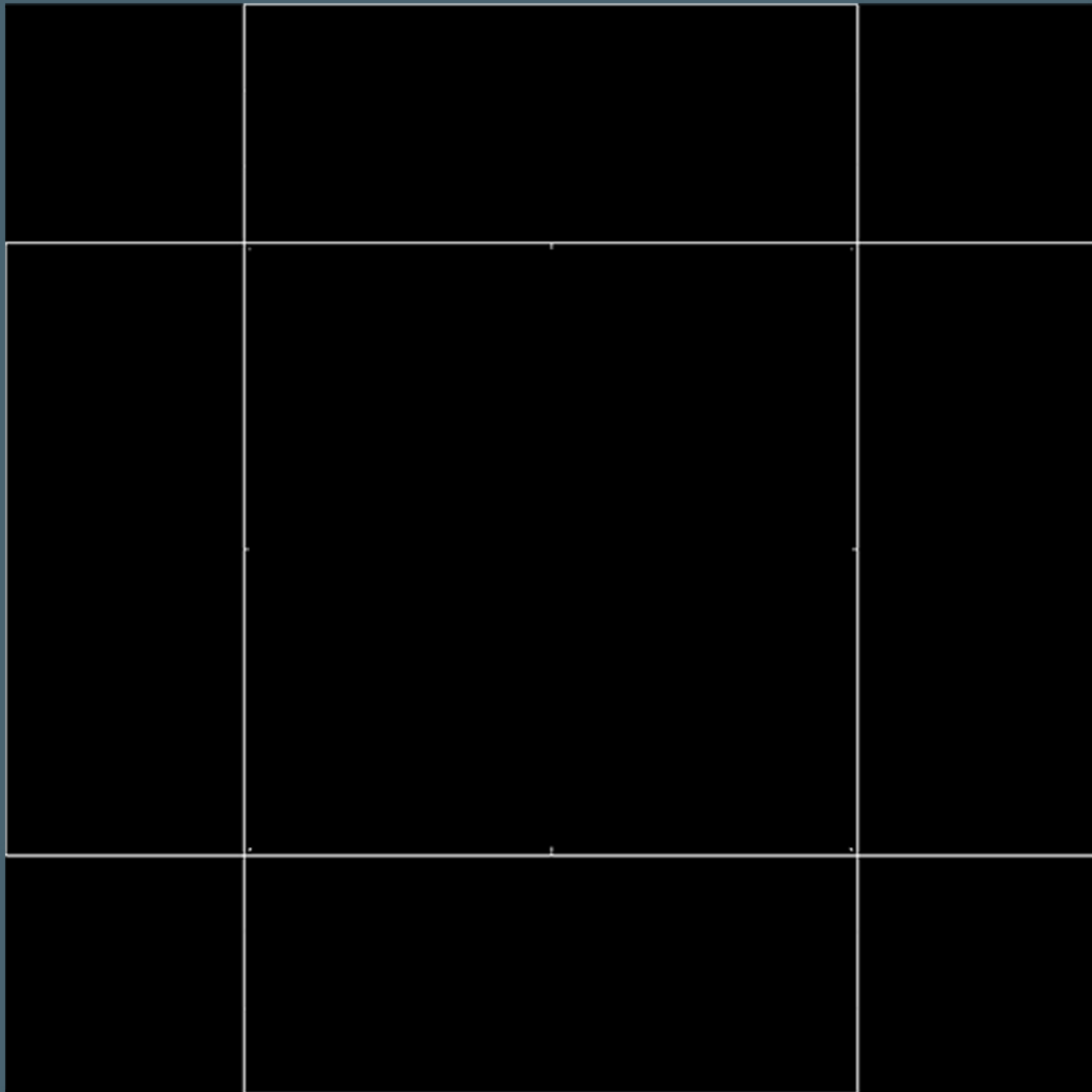
ПАМЯТКА ПЕРВОГО КАДРА

Первый кадр – один из важнейших элементов в креативах. От него зависит судьба всего ролика. Если первый кадр не привлечёт внимание зрителя, то он, скорее всего, не продолжит смотреть материал над которым вы трудились не один час. И ваши труды могут бесследно пропасть в огромном мире контента.

Но мы знаем как этого избежать!

Есть несколько важных параметров, которые помогут собрать или усилить первый кадр. Разберем сборку первого кадра с нуля на основе краткого описания креатива.

“Главный герой находится в резервуаре для воды. Он должен добраться до сундука с сокровищами. Мы помогаем персонажу не утонуть, пока вода заполняет резервуар и поднимает героя вверх”



1.
Располагаем
ресайзную сетку.

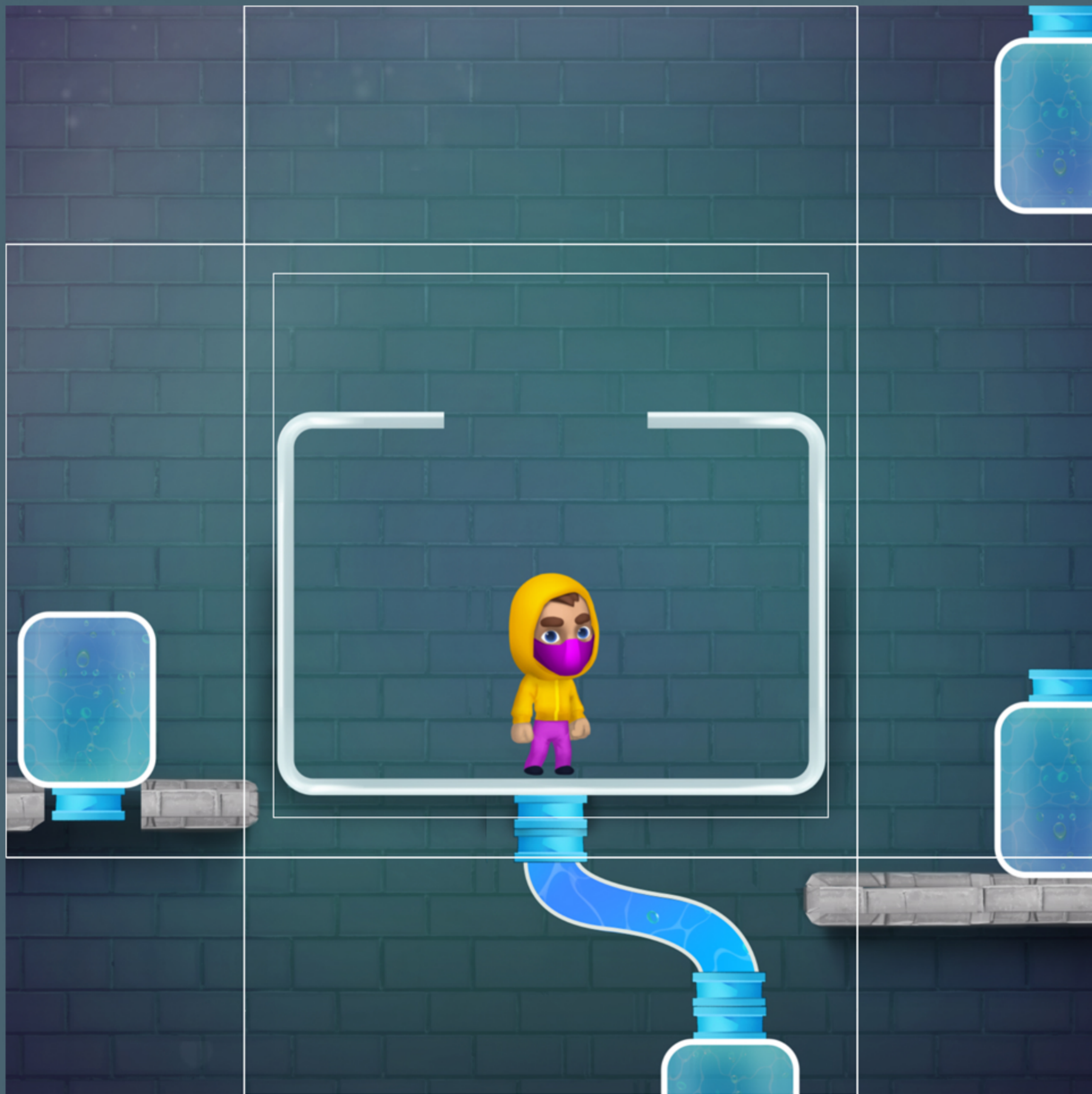


2.
Загружаем в сцену
главного героя.

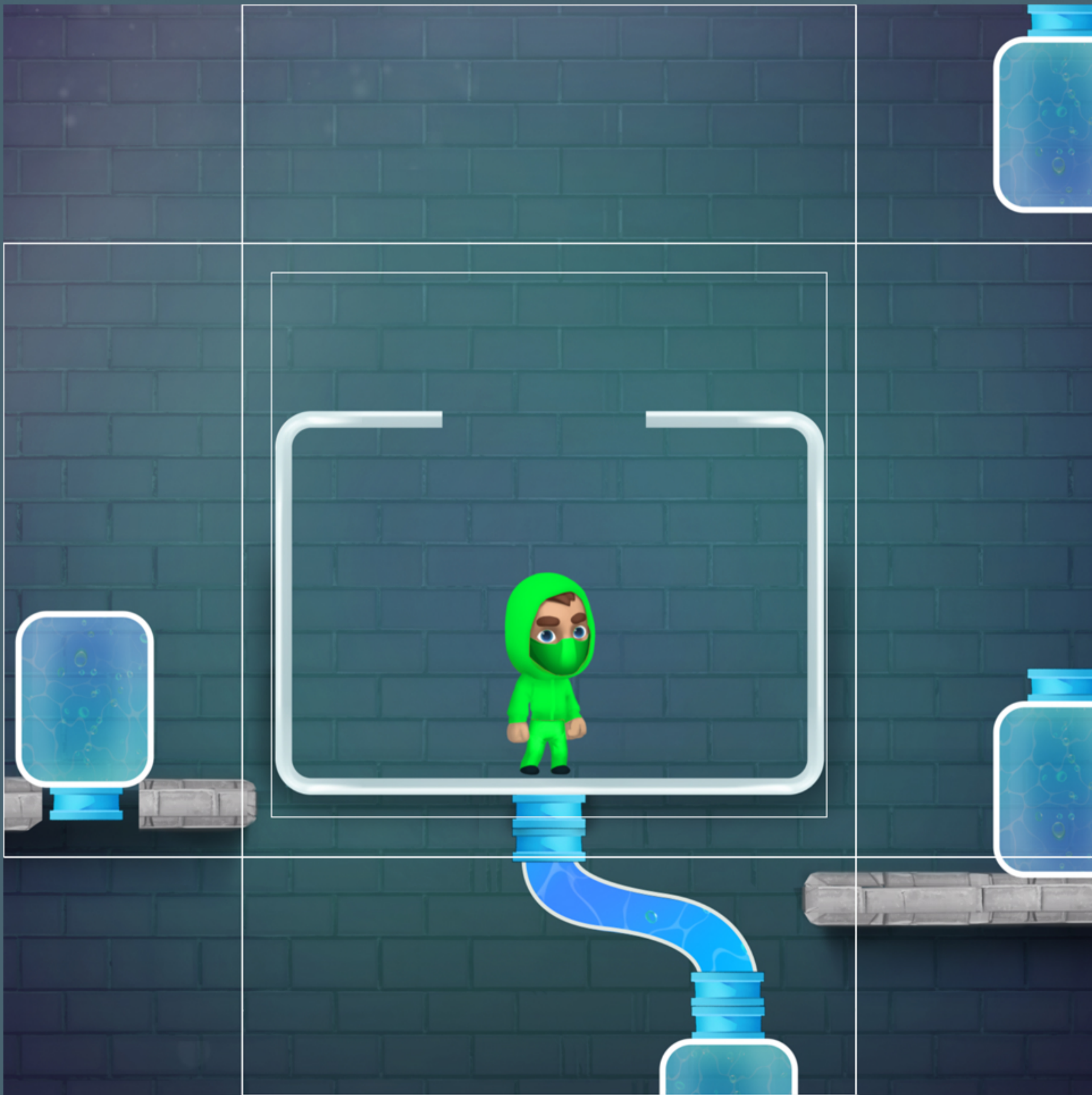


3.

В процессе создания статички мы сможем определиться с точным положением главного героя, но изначально размещаем персонажа строго по середине кадра.



4. Добавляем бэкграунд и условный пол для закрепления персонажа в пространстве. «Ставим» персонажа на пол.

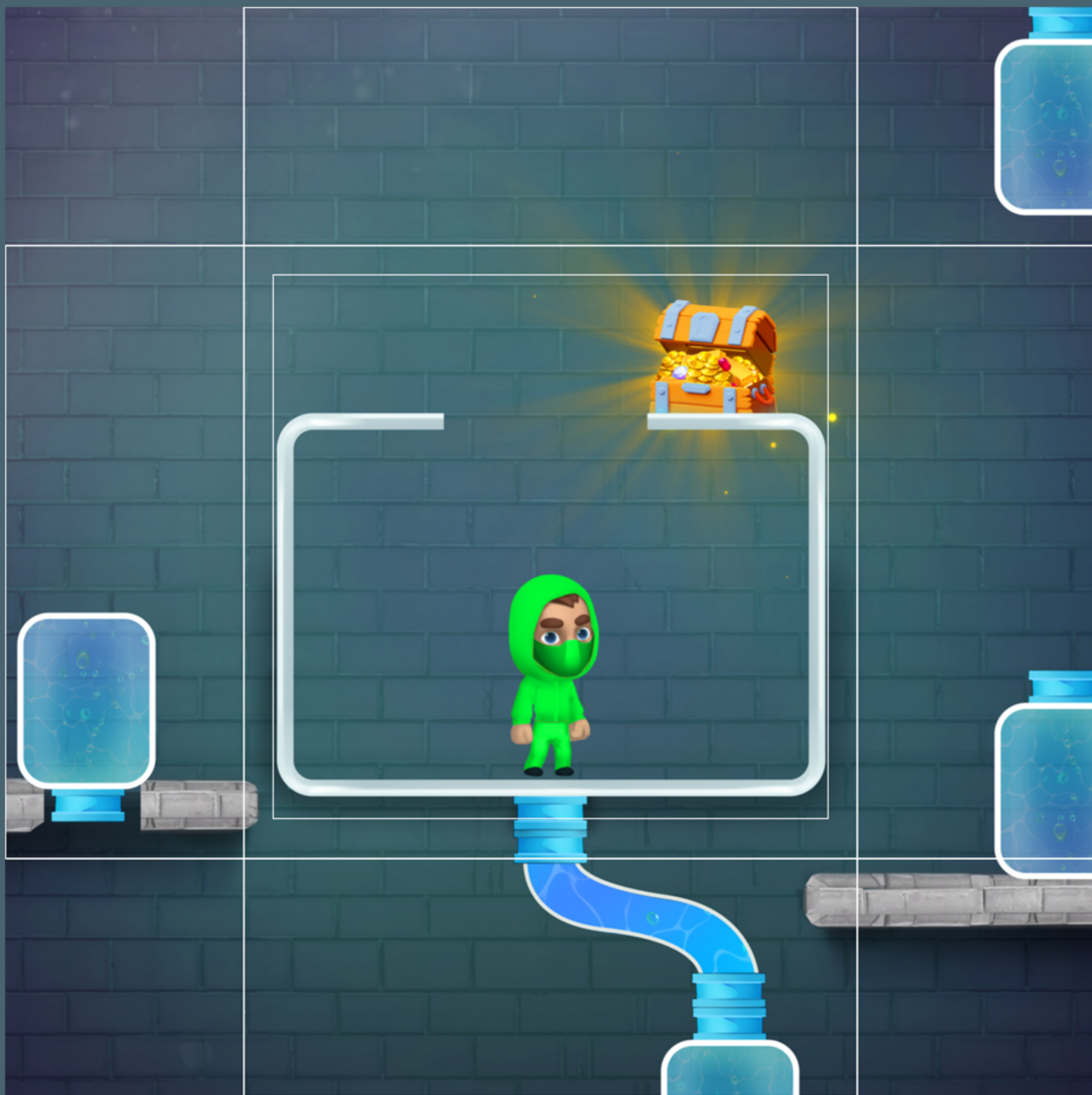


5.
Если необходимо –
меняем цветокоррекцию
главного героя,
чтобы он не сливался
с бэкграундом. Не забываем
следовать Памятке дизайнера
и соблюдаем контрастность
изображения.

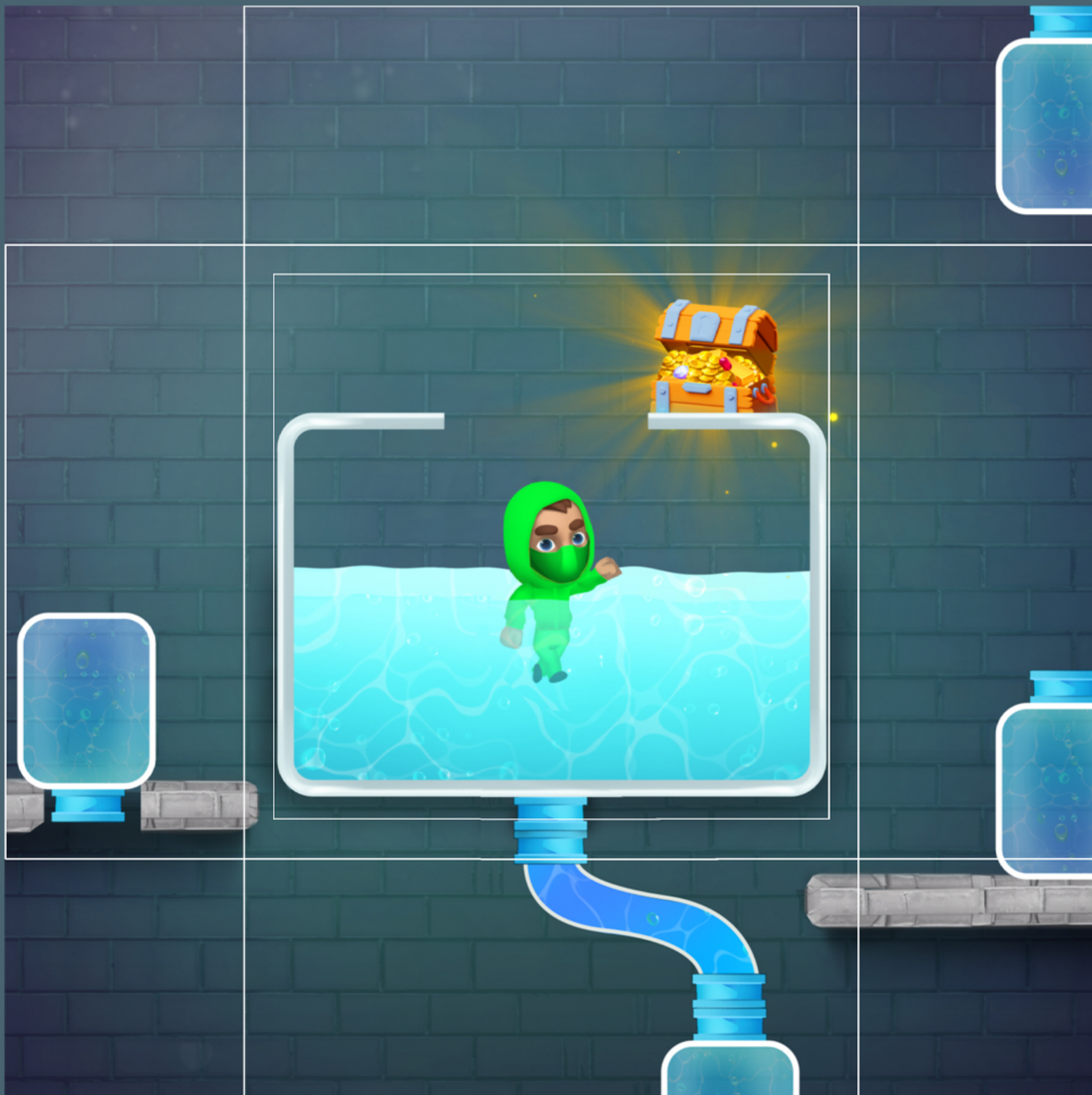
Важно!

Задача первого кадра моментально донести смысл креатива.

Зритель сразу должен понимать: *персонаж находится в опасности и/или стремится к какой-либо цели.*



6. В данном примере мы располагаем на локации сундук. Он будет являться главной целью персонажа. Позади сокровища необходимо сделать легкую, ненавязчивую подсветку. Для привлечения внимания игрока.



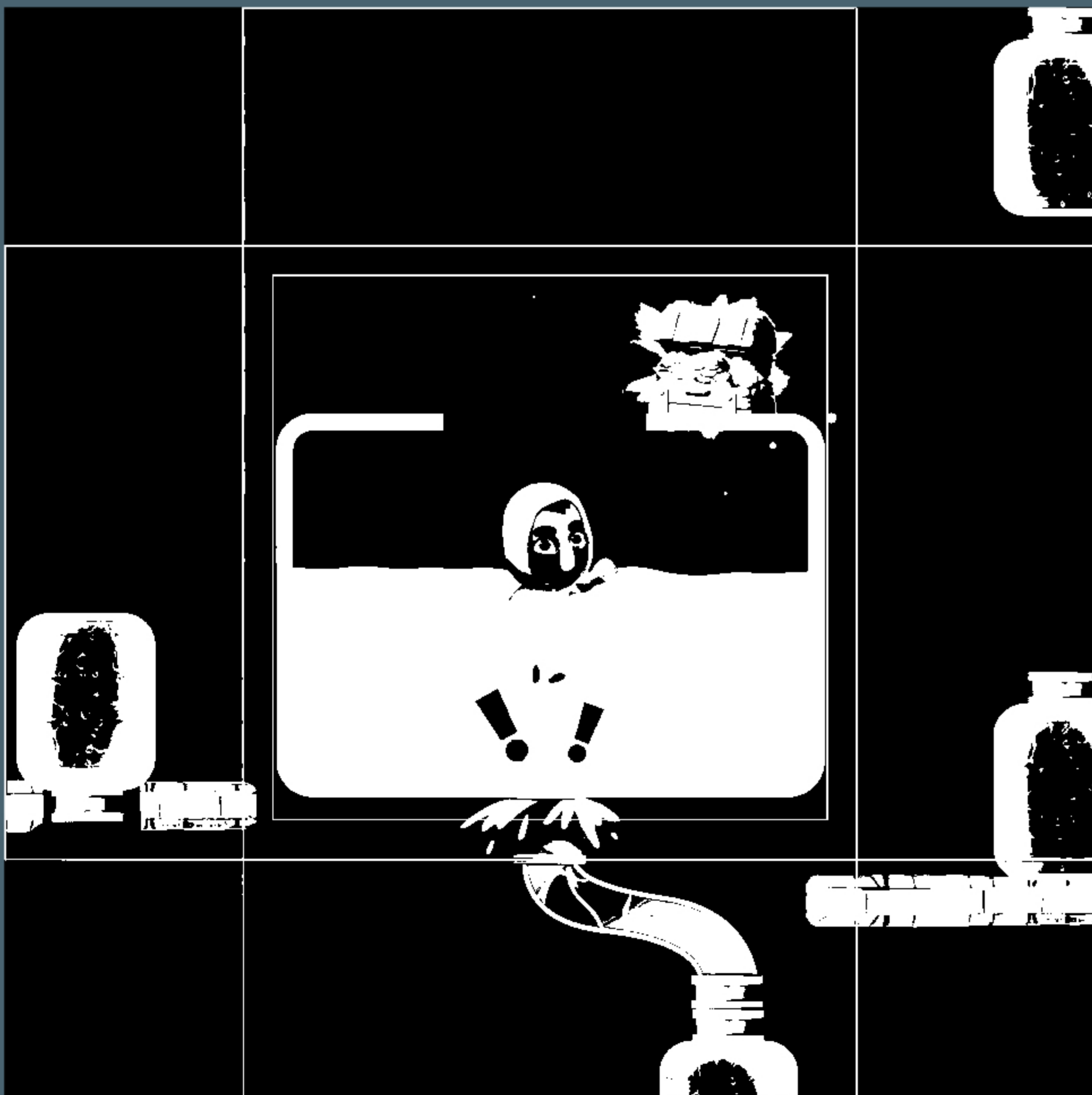
7.
Добавляем воду как элемент механики, благодаря которой персонаж сможет добраться до сокровища. Вписываем героя в новую обстановку.



8. Вода здесь является также и опасностью для персонажа. Поэтому подсвечиваем этот момент с помощью дополнительных элементов. Они помогут усилить эффект опасности.

Важно!

Полезная команда **Threshold** (Image/Adjustments) выявит проблемы *светлотного контраста изображения*. О других видах контраста можно подробнее узнать в Памятке дизайнера.



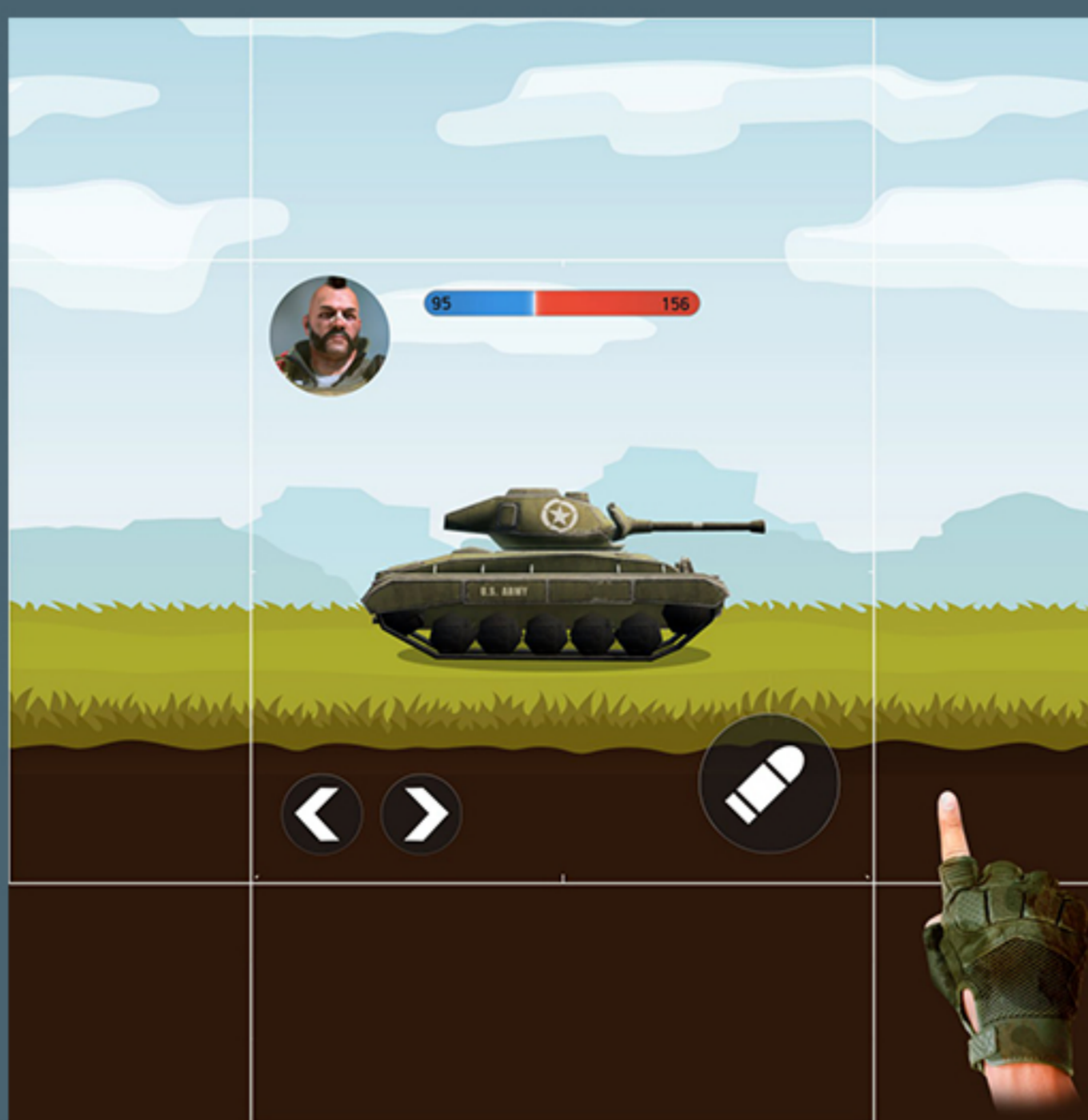
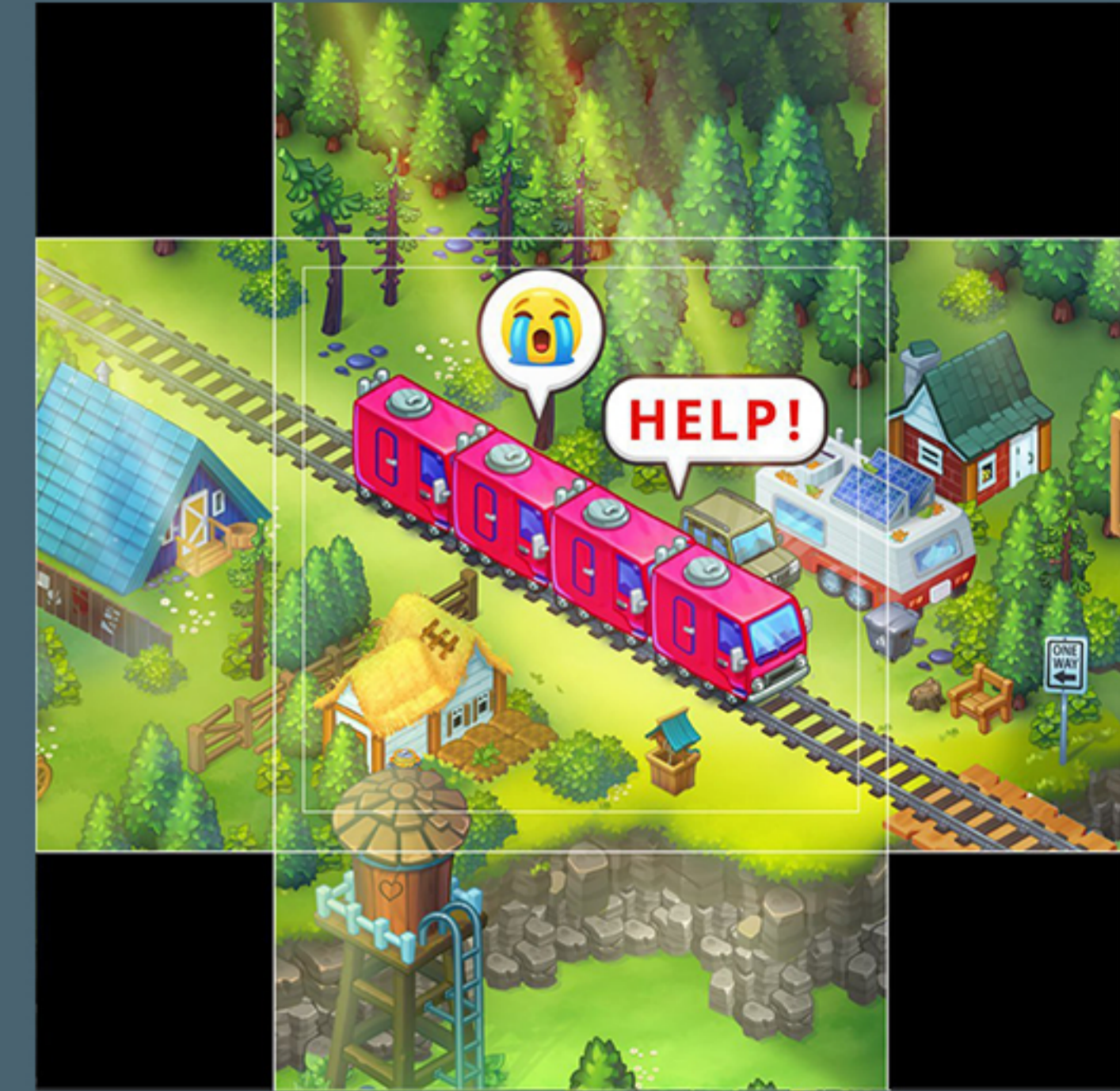
9. Выделяем кадр, нажимаем Ctrl Shift C, затем Ctrl V. К полученному изображению применяем Threshold. Если мы не видим главного героя или важные элементы креатива, то должны доработать статику.



10.
Дорабатываем кадр необходимыми правками. По завершению компоновки, остается добавить элементы интерфейса. В нашем случае это монетки со шкалой и зеленая стрелочка.

Первый кадр готов!

ПРИМЕРЫ ХОРОШИХ "ПЕРВЫХ" КАДРОВ (2D)



ПРИМЕРЫ ХОРОШИХ "ПЕРВЫХ" КАДРОВ (3D)

