

Детали задания №4

Создание с помощью генеративных инструментов аудиовизуального произведения -тизер-ролик для полнометражного фильма. Сюжет свободный на основе синопсиса

1. **Формат:** трейлер/вертикальный
2. **Хронометраж:** 30-60 сек
3. **Разрешение:** Full HD
4. **Синопсис:**

Мотомарс. Большая гонка



Приготовьтесь к самой захватывающей гонке в вашей жизни, ведь она пройдет... на Марсе.

«Мотомарс. Большая гонка» — это увлекательная приключенческая фантастика для всей семьи, с основным акцентом на подростковую аудиторию. В центре сюжета — шестнадцатилетний Митя, живущий в трущобах колонизированного Марса, где ресурсы контролируются, а чистый воздух является роскошью, доступной только избранным. Митя мечтает выиграть Великую Марсианскую Гонку и улететь на Землю, где можно жить без забот и свободно, а главное, бесплатно, дышать. Вместе с друзьями он столкнется с опасностями планетарного масштаба, раскроет тайны красной планеты и в итоге из меркантильного эгоиста он превратится в борца за справедливость и лучшее будущее планеты.

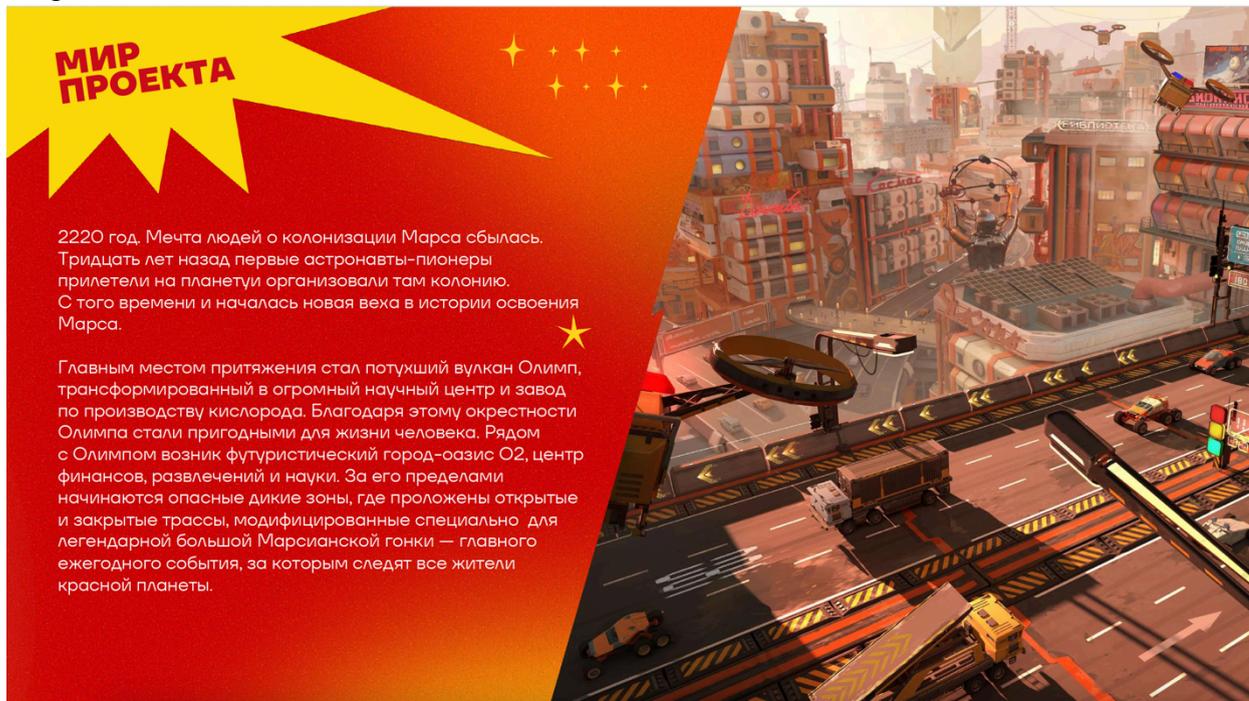
Основная идея фильма — показать, что справедливость для всех важнее личной выгоды, и что даже простые люди могут изменить мир Марс, если они верят в свои силы и действуют сообща.

Жанр:

наш фильм — это смесь захватывающей приключенческой фантастики с элементами комедии и драмы. В своей истории мы хотим передать дух приключений и юношеского авантюризма, характерного для произведений наших лучших фантастов, таких как Иван Ефремов и Кир Булычев, с их верой в светлое будущее и несгибаемую волю человека. В картине мы попытались раскрыть темы морально этического выбора героя между быстрым и доступным удовольствием и долгосрочной работой над достижением всеобщего процветания.

Мир:

действие нашего фильма разворачивается в далеком будущем на колонизированном Марсе. Основным центром притяжения всех колонистов является футуристический город-оазис O2, расположенного у потухшего вулкана Олимп. За его пределами начинаются опасные дикие зоны, где проложены открытые и закрытые трассы, модифицированные специально под гонки на мощных марсотраках. Природные и техногенные опасности будут подстергать героев за каждым поворотом, не говоря уже про опасные пустынные банды, которые в народе прозвали Стервятниками.



МИР ПРОЕКТА

2220 год. Мечта людей о колонизации Марса сбылась. Тридцать лет назад первые астронавты-пионеры прилетели на планету и организовали там колонию. С того времени и началась новая веха в истории освоения Марса.

Главным местом притяжения стал потухший вулкан Олимп, трансформированный в огромный научный центр и завод по производству кислорода. Благодаря этому окрестности Олимпа стали пригодными для жизни человека. Рядом с Олимпом возник футуристический город-оазис O2, центр финансов, развлечений и науки. За его пределами начинаются опасные дикие зоны, где проложены открытые и закрытые трассы, модифицированные специально для легендарной большой Марсианской гонки — главного ежегодного события, за которым следят все жители красной планеты.

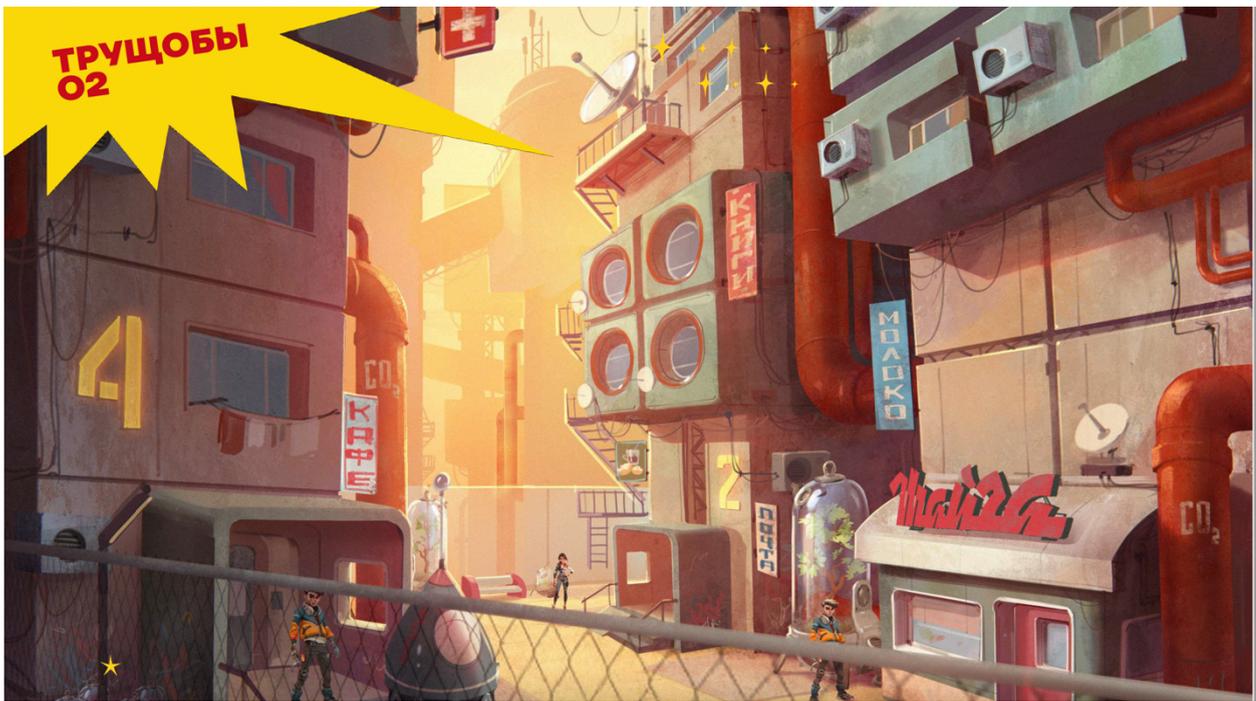
БОЛЬШАЯ ГОНКА

Согласно древнему закону пионеров, каждый год проходит масштабное и зрелищное соревнование в большой Марсианской гонке за право стать Лидерами Марса и получить в управление главный ресурс планеты — воздух.

Гонки проходят несколько дней по диагональной магистрали, охватывающей разнообразные зоны планеты, а сами трассы модифицированы специально под гонки на высокотехнологичных марсотраках. Гонки и скорость на Марсе возведены в культ и проникли во все сферы жизни, а все дети мечтают стать марсогонщиками, чтобы испытать свои силы и удачу.

Визуальное решение:

особенностью нашего проекта станет использование игрового движка. Это позволит нам достичь высокой степени интерактивности и детализации визуального ряда для передачи красоты марсианского ландшафта, а также обеспечит гибкость в создании динамичных сцен гонок. Технологии игрового движка предоставят нам возможность работать с виртуальными камерами, создавать сложные спецэффекты и анимацию, которые будут выглядеть впечатляюще и реалистично. Так же мы стремимся переосмыслить визуальную эстетику советской фантастики с ее уникальными дизайнами космических кораблей и пейзажами других планет.







Персонажи:

В центре повествования — команда молодых гонщиков, которые участвуют в Марсианской гонке. Их характеры и взаимоотношения раскрываются через приключения и совместные усилия, создавая ансамбль героев, каждый из которых уникален и важен для общей истории.



Митя (16 лет) — главный герой, мечтатель и бунтарь, стремящийся победить в Марсианской гонке и вырваться из трущоб. Его арка изменения проходит от эгоистичной мечты о Земле до понимания ценности дружбы и справедливости.

Василиса (18 лет) — соперница Мити, позже становится его партнером по гонке. Смелая, решительная, но скрывающая свою истинную мотивацию и чувства. Она представляет собой образ сильного женского персонажа, который может быть примером для юных зрительниц.

Ильдар (15 лет) — лучший друг Мити и гениальный механик. Несмотря на отсутствие руки, он является ключевым членом команды. Его навыки и изобретательность помогают команде преодолевать технические сложности и находить выход из сложных ситуаций.

Чипа - сын главаря местной бандитской группировки. Умом и сообразительностью особо не отличается, но и любят его не за это. Он - мощный и верный участник команды, и неплохой гонщик. Любит папу и во всем слушается его, потому что папа авторитет.

Стервятники — Первые колонисты планеты, пионеры освоения Марса. По официальной версии они попытались терморморфировать планету, чтобы сделать ее более пригодной для жизни, и чуть не уничтожили ее. Из за этого они были изгнаны из своего же мира, вынужденные выживать на радиоактивных руинах, занимаясь как раз стервятничеством. Антагонистическая сила, считающаяся гражданами О2 террористами, но у самих у них, конечно же своя версия истории, и себя они считают поверженными героями и борцами за справедливость.

Матиас Блейк (52 года) — легендарный гонщик, непобедимый многократный Чемпион Марсианских гонок и кумир Мити и миллиардов жителей Солнечной Системы.

Союз-13 — древний марсотрак с искусственным интеллектом, помогающий героям в их приключениях. Его способности и знания прошлого становятся важным элементом для развития сюжета и решения ключевых проблем.

