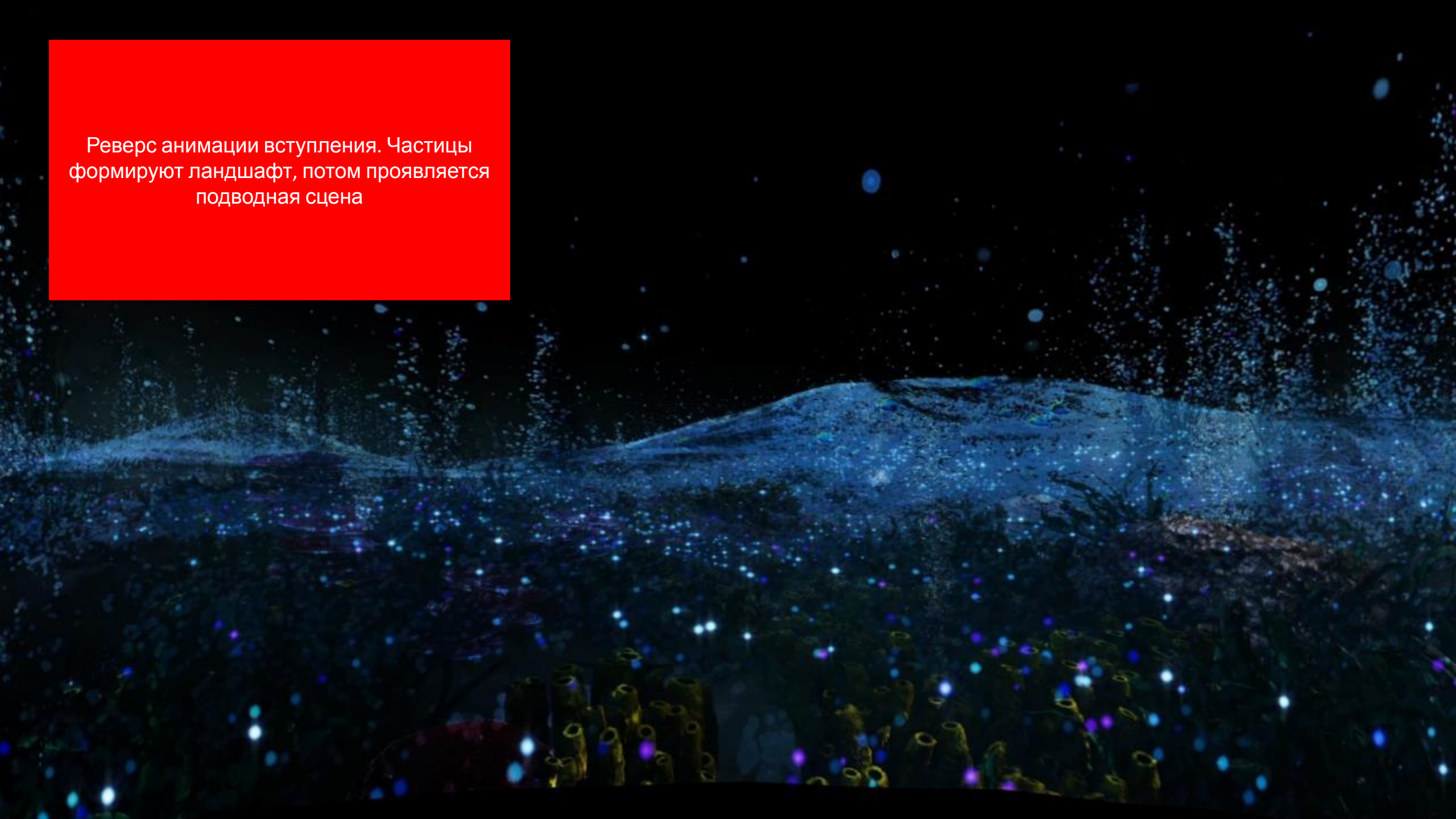




**Статус и комментарии  
по сценам**

Реверс анимации вступления. Частицы формируют ландшафт, потом проявляется подводная сцена





Замена современных рыб на  
соответствующих историческому периоду.  
Доработка анимации акулы.  
Добвление раковин на дно.

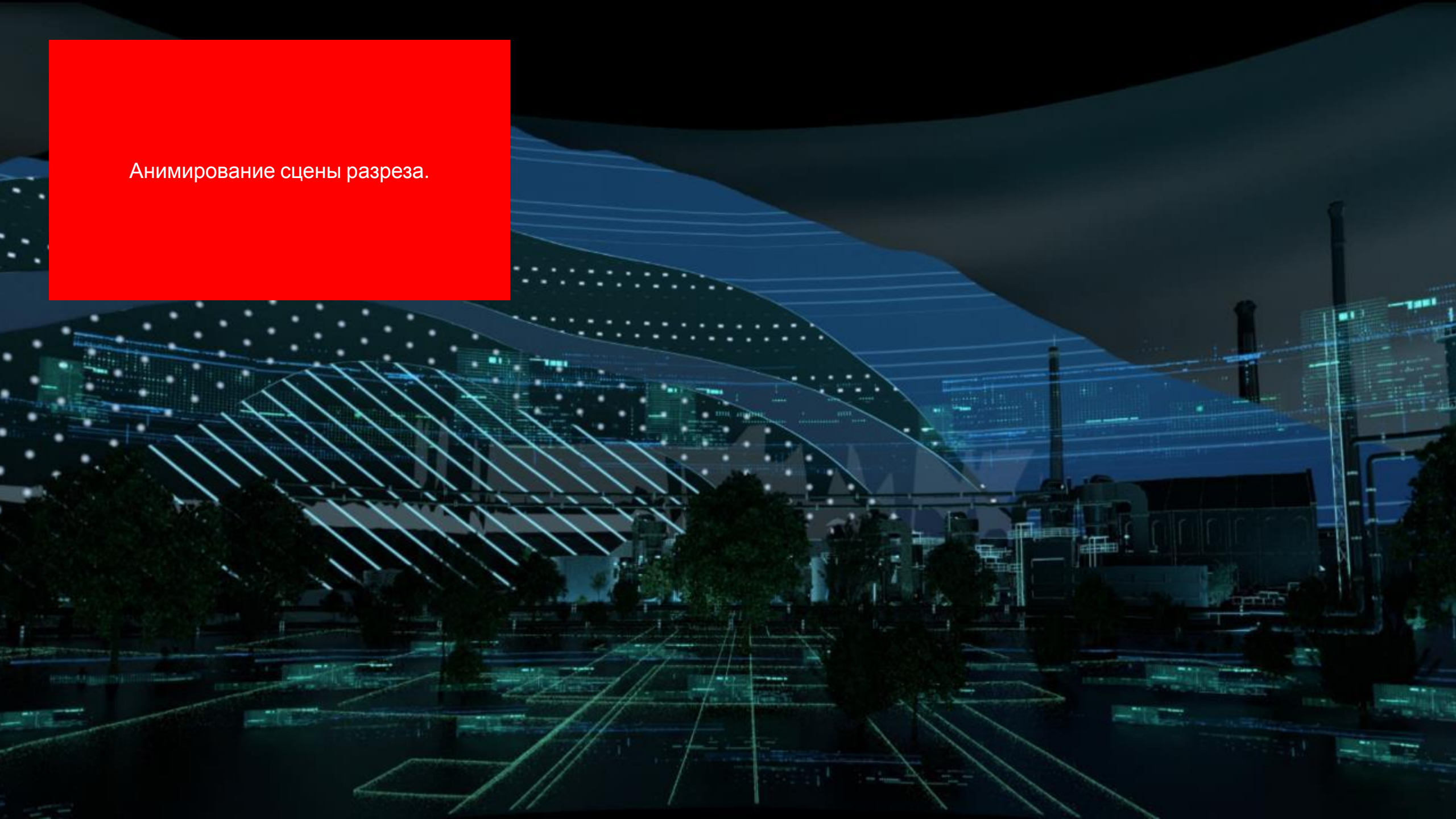


Подсветка кромки воды. Пузырьки, может  
быть пена.



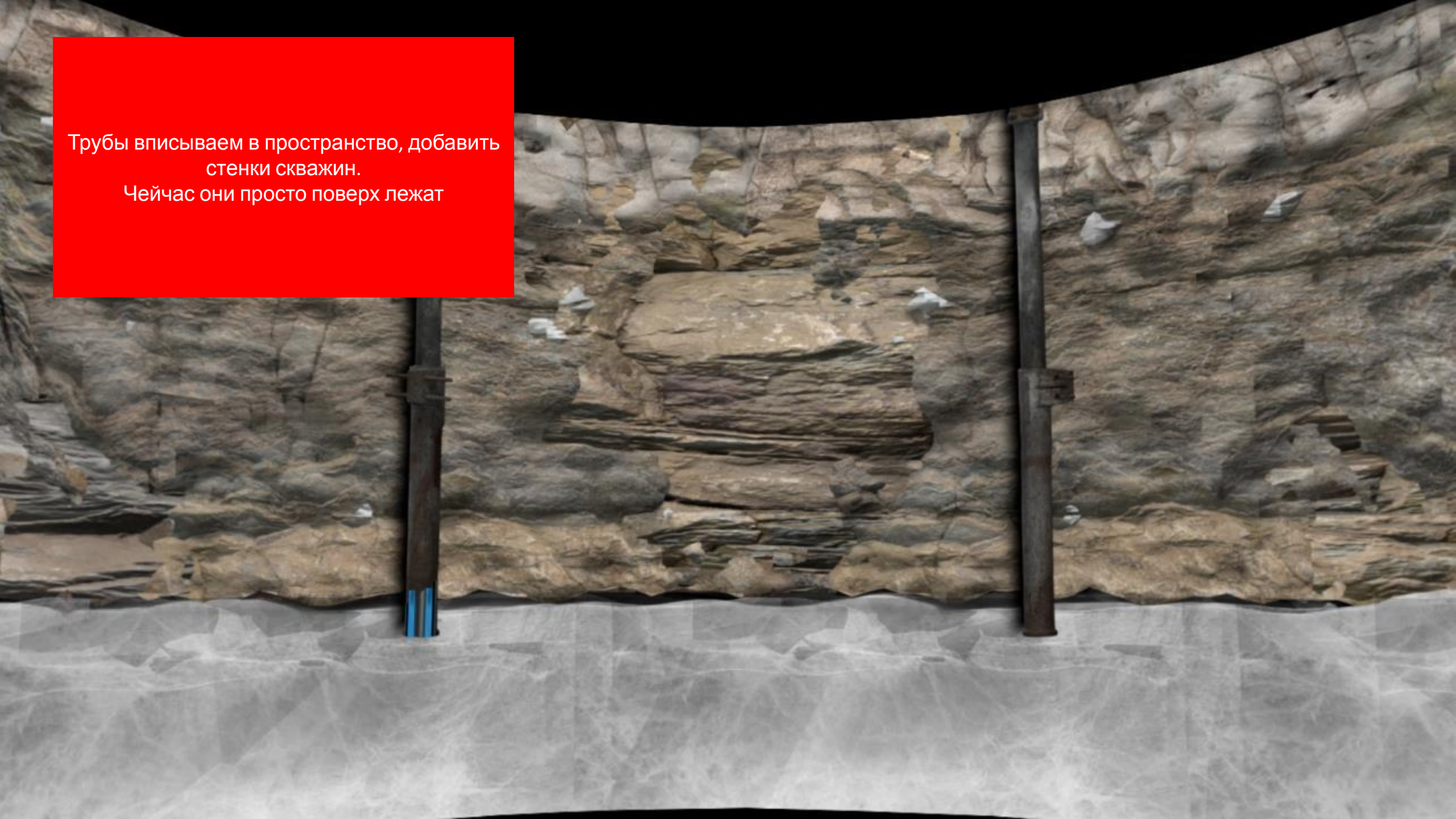


Анимирование сцены разреза.



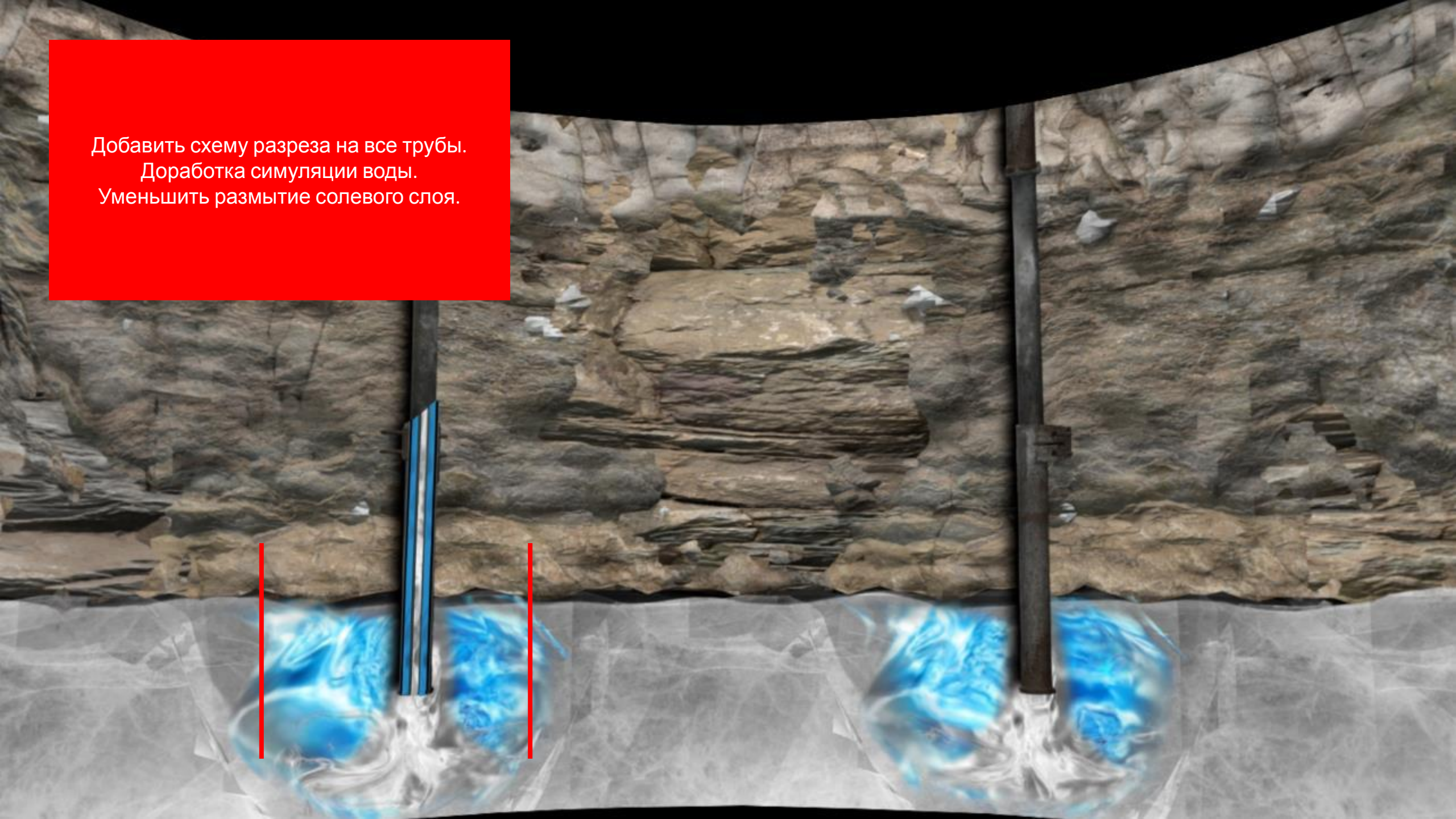


Трубы вписываем в пространство, добавив  
стенки скважин.  
Чейчас они просто поверх лежат





Добавить схему разреза на все трубы.  
Доработка симуляции воды.  
Уменьшить размывание солевого слоя.



Труба должна опускаться сверху.  
Потом заполняться жидкостью, потом взлет.

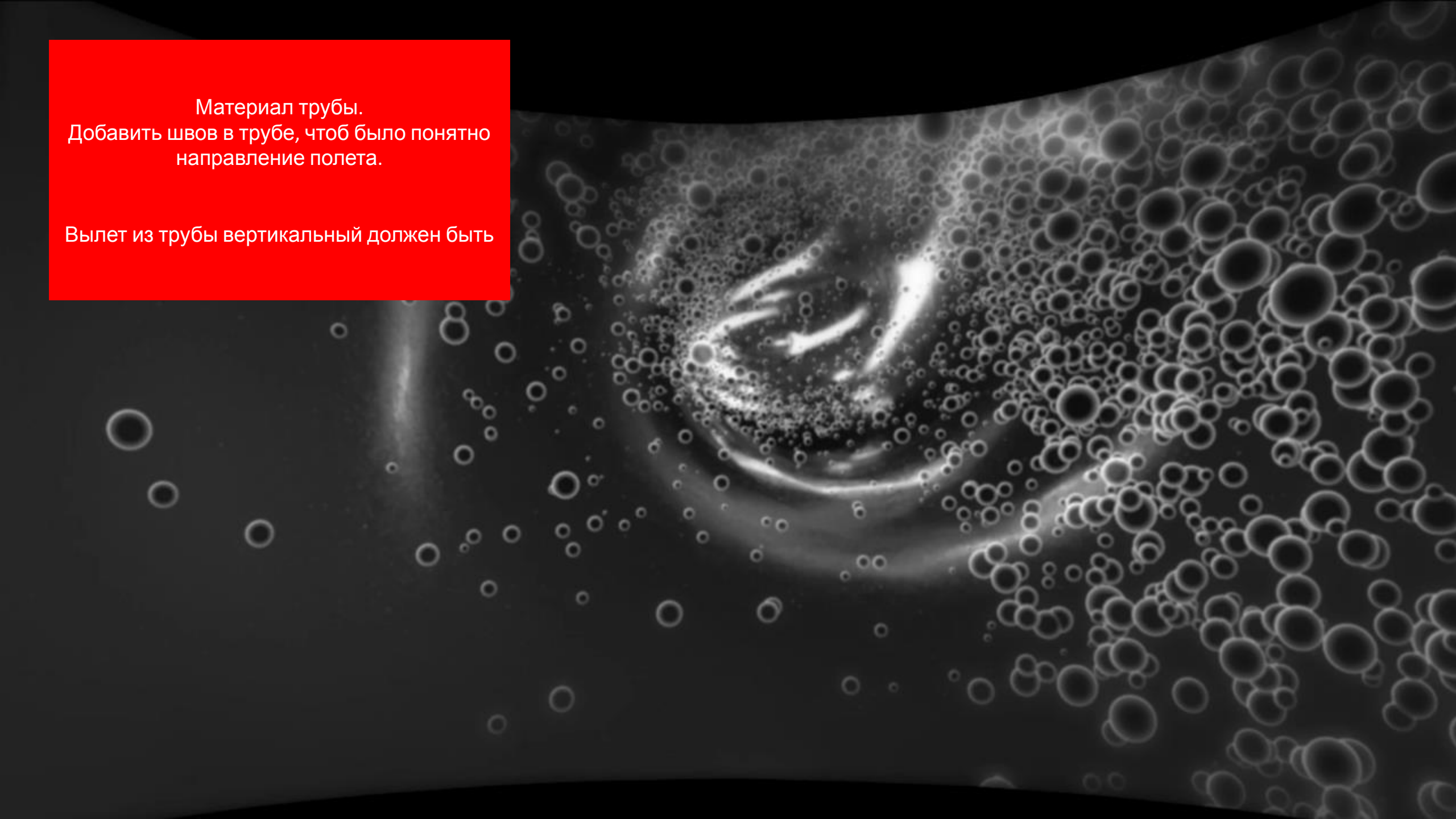
Материал трубы надо доработать.





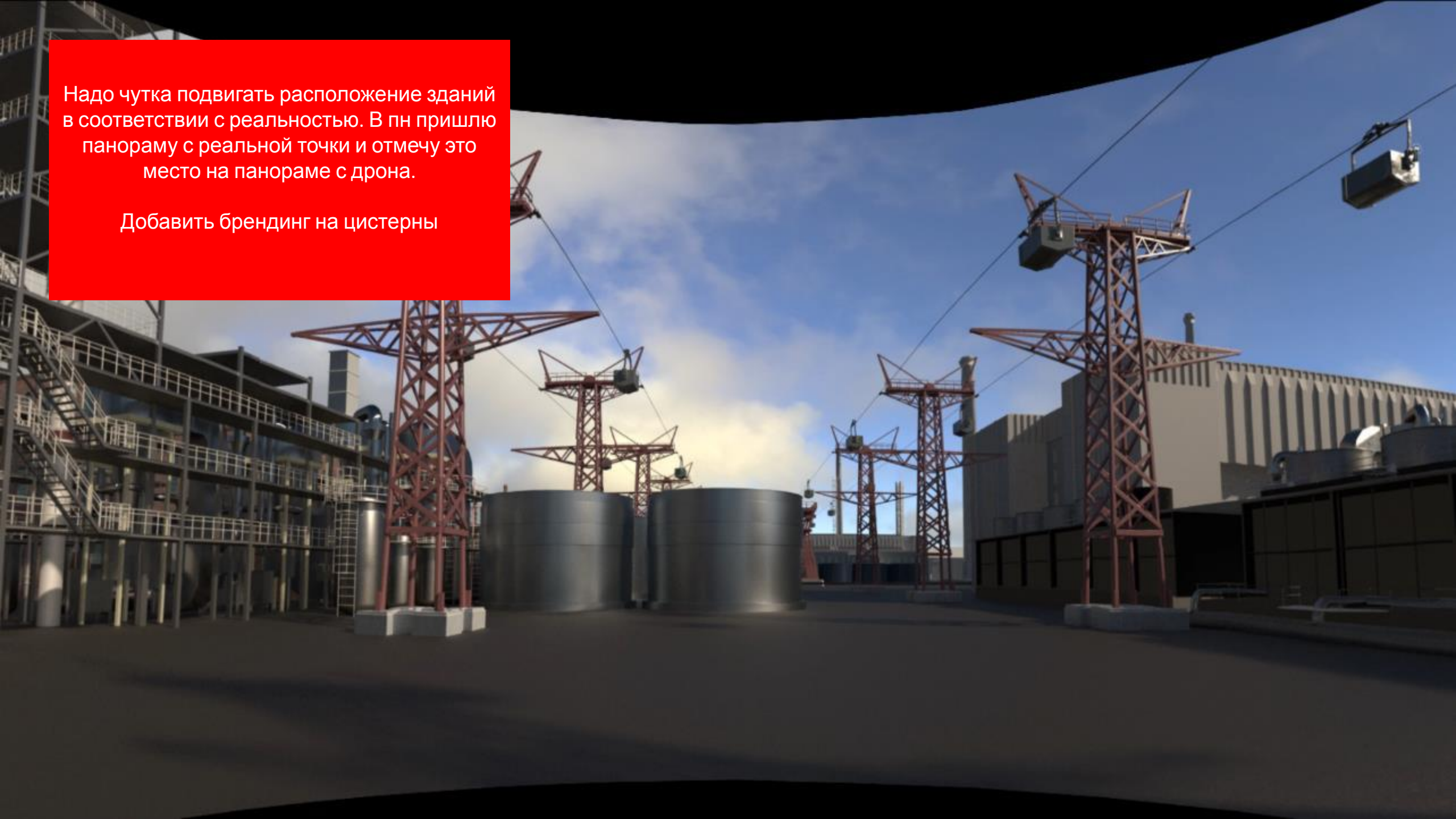
Материал трубы.  
Добавить швов в трубе, чтоб было понятно  
направление полета.

Вылет из трубы вертикальный должен быть

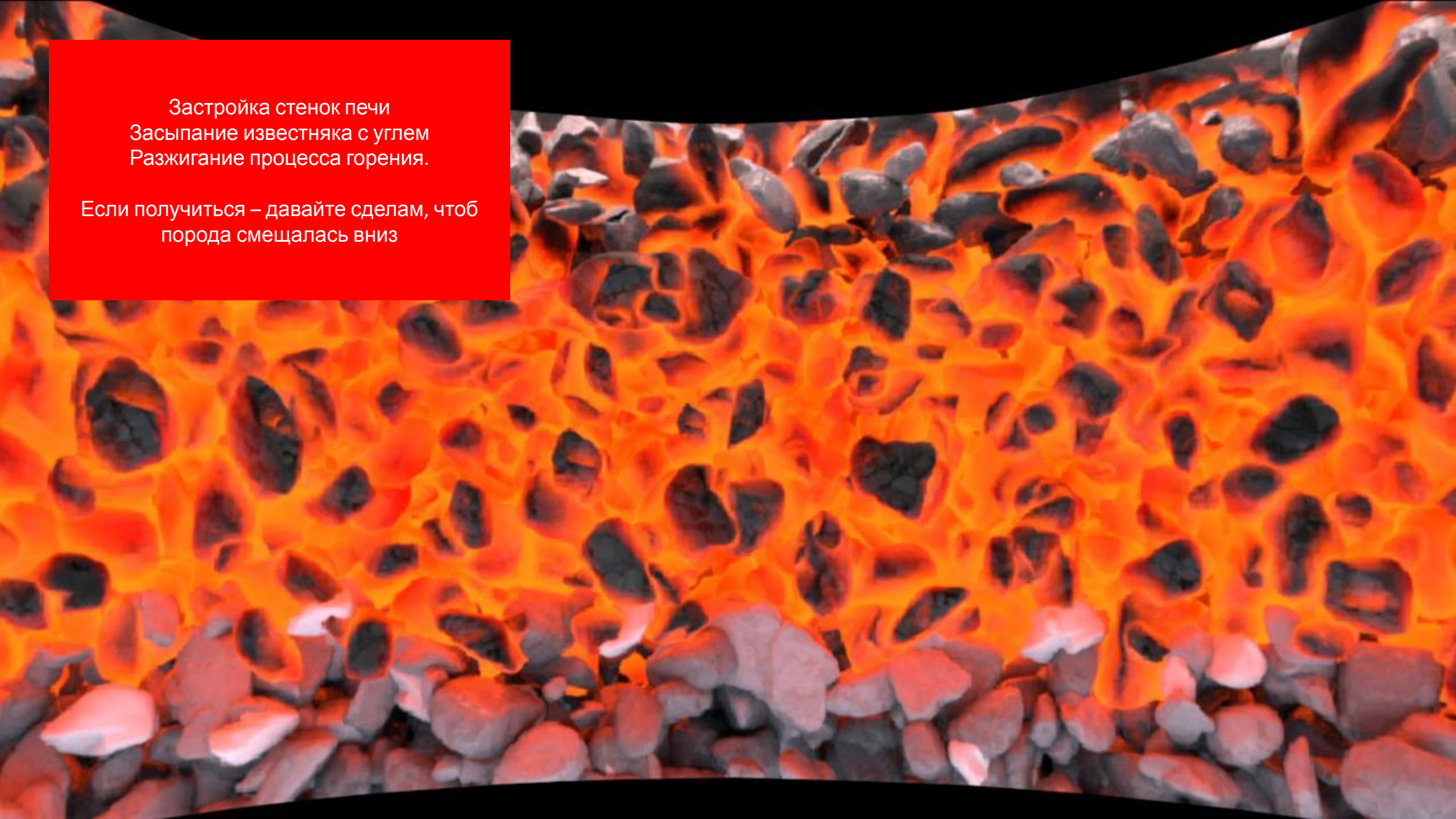


Надо чутка подвигать расположение зданий в соответствии с реальностью. В пн пришлю панораму с реальной точки и отмечу это место на панораме с дрона.

Добавить брендинг на цистерны







Застройка стенок печи  
Засыпание известняка с углем  
Разжигание процесса горения.

Если получится – давайте сделаем, чтоб  
порода смещалась вниз

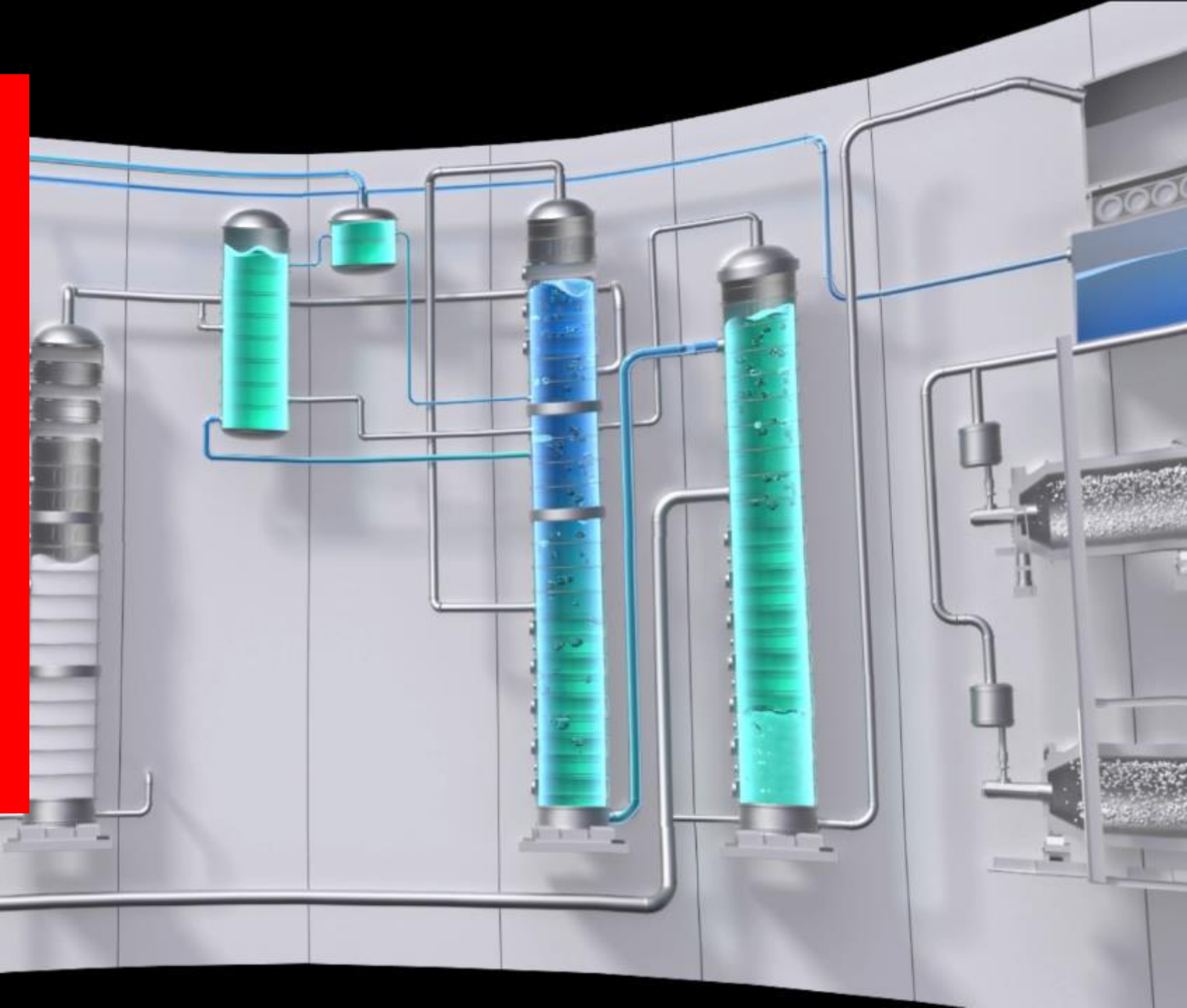
Доработать «красоту» сцены. Материалы,  
тени,

Уменьшить размер пузырьков в колоннах,  
добавить бурлений.

убираем вагонетки

Анимация работы печи

**Как-то акцентировать внимание на  
порошке на выходе (еще подумаю)**





Давайте попробуем добавить красоты в сцену.

Свет подраматичней, материалы может усложнить

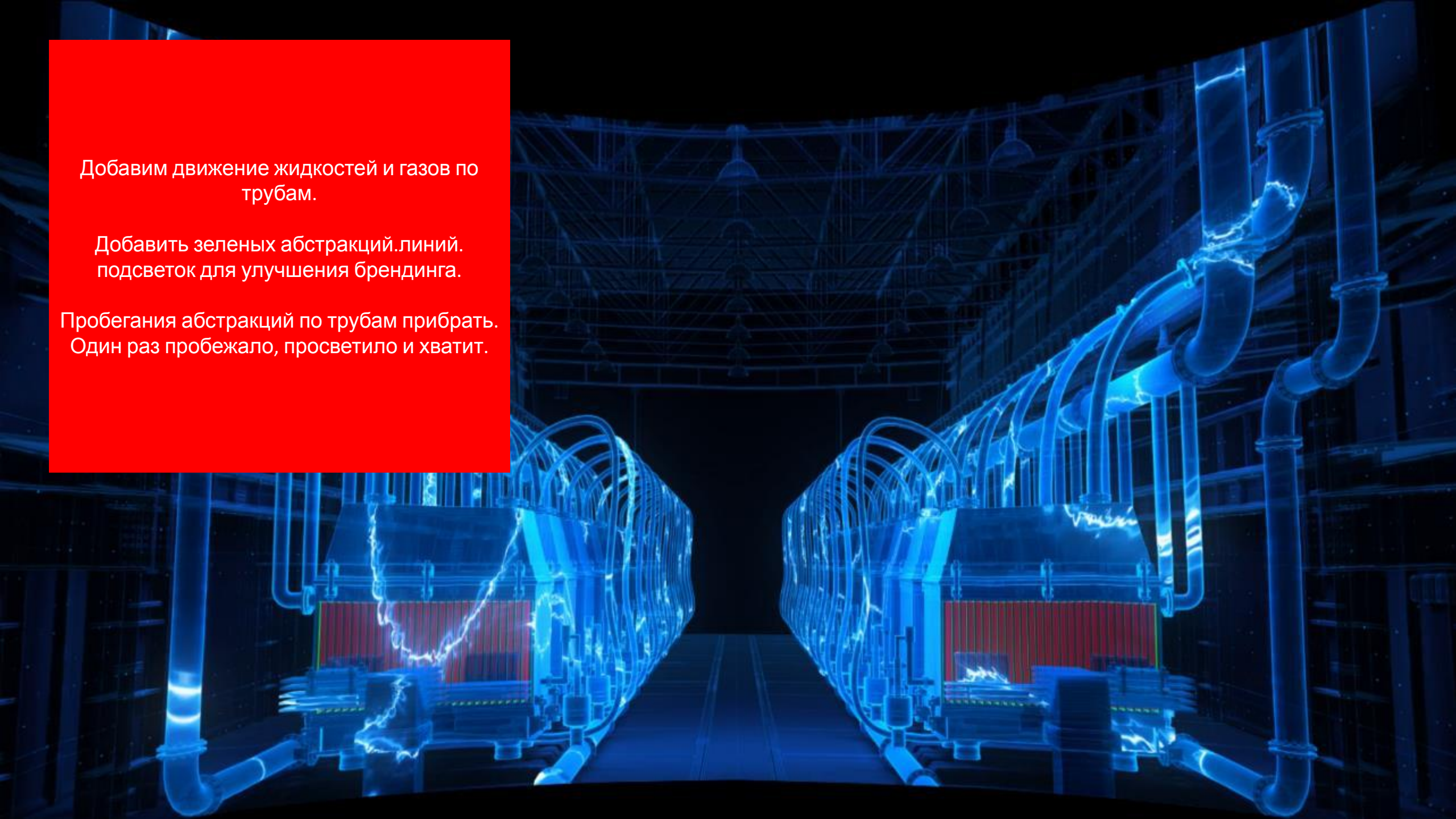
И хотя бы HDRi покачать, чтоб не только пачки ездили...



Добавим движение жидкостей и газов по трубам.

Добавить зеленых абстракций.линий. подсветок для улучшения брендинга.

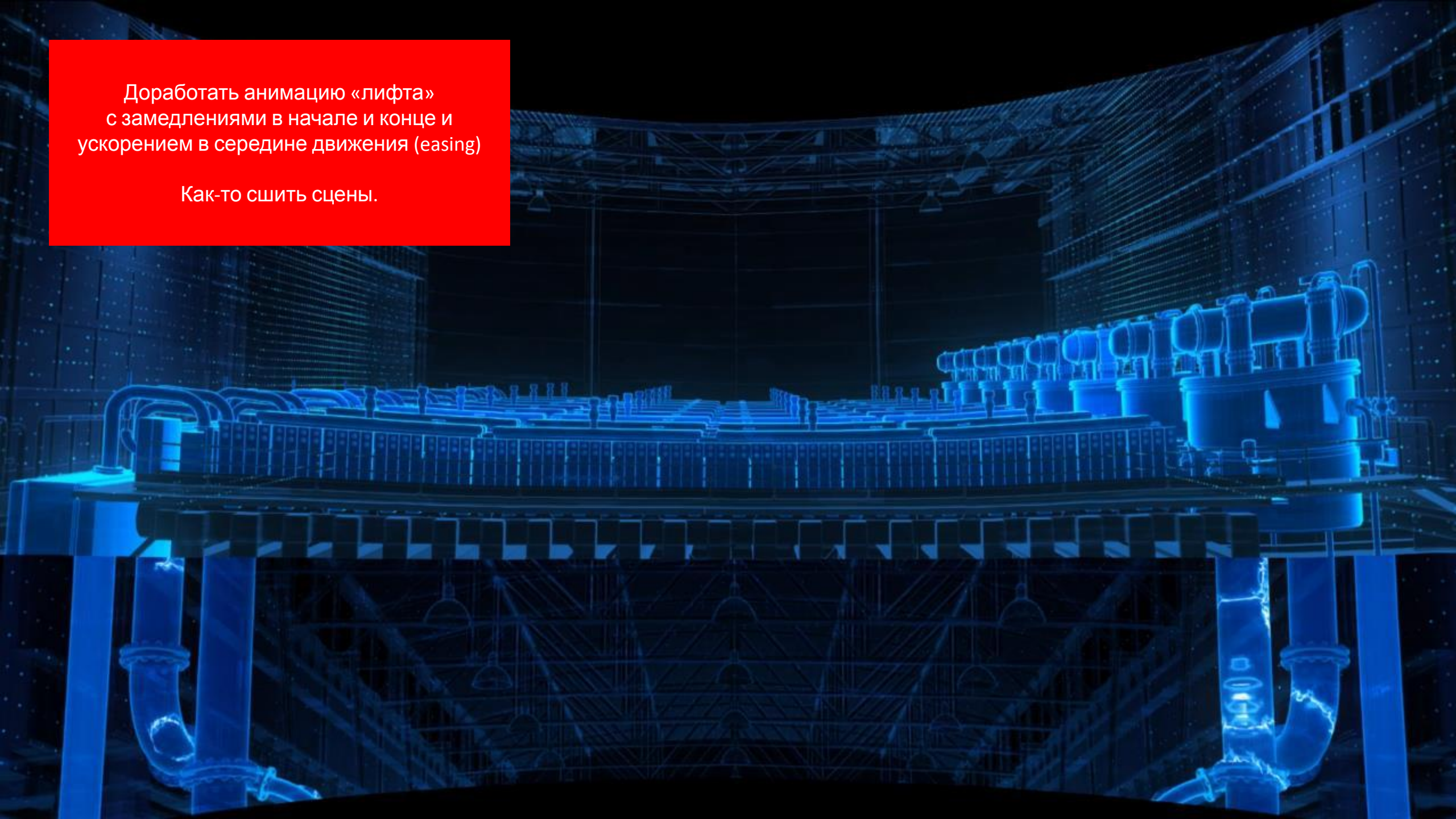
Пробегания абстракций по трубам прибрать. Один раз пробежало, просветило и хватит.



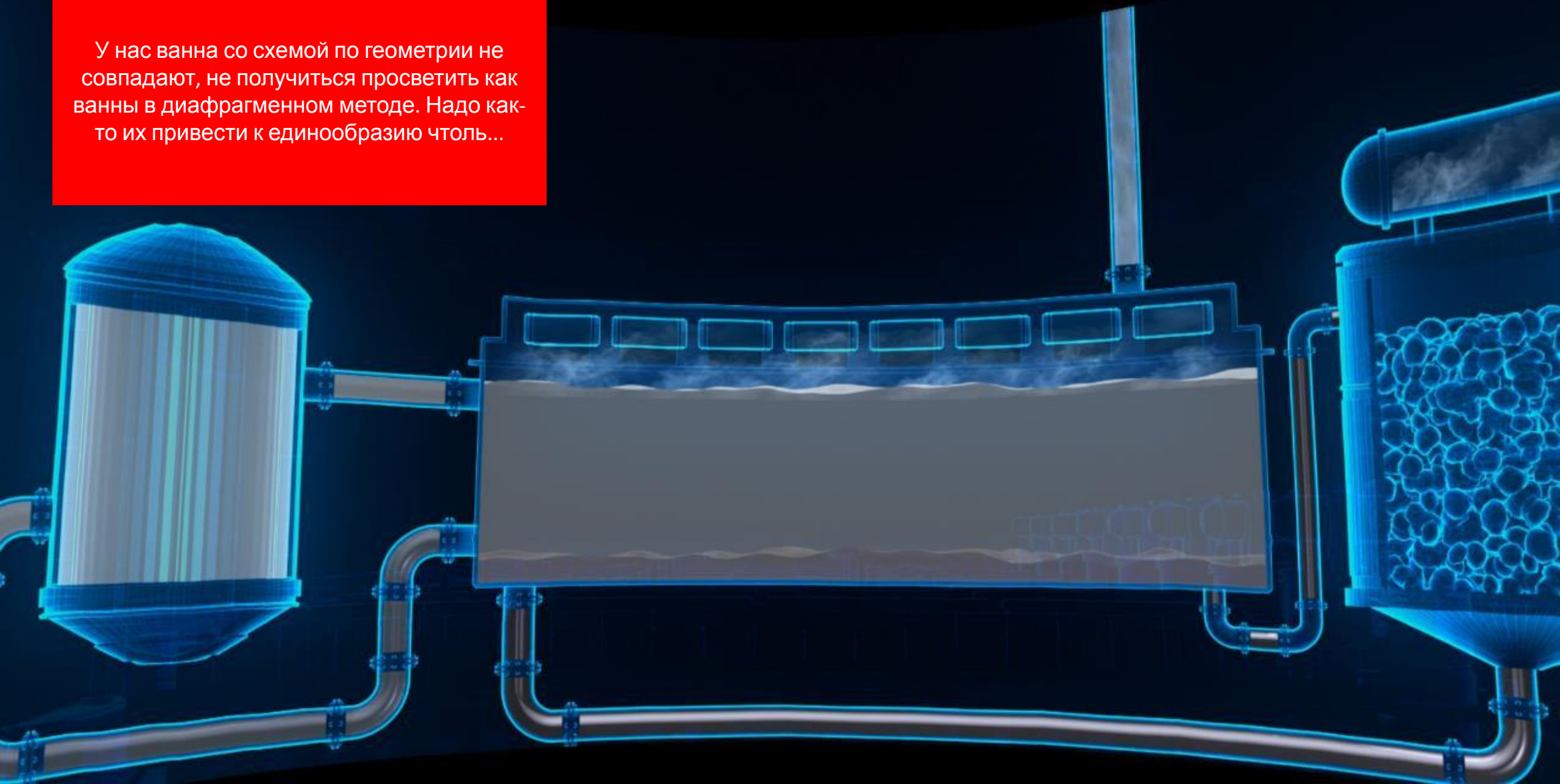


Доработать анимацию «лифта»  
с замедлениями в начале и конце и  
ускорением в середине движения (easing)

Как-то сшить сцены.



У нас ванна со схемой по геометрии не совпадают, не получится просветить как ванны в диафрагменном методе. Надо как-то их привести к единообразию чтоль...

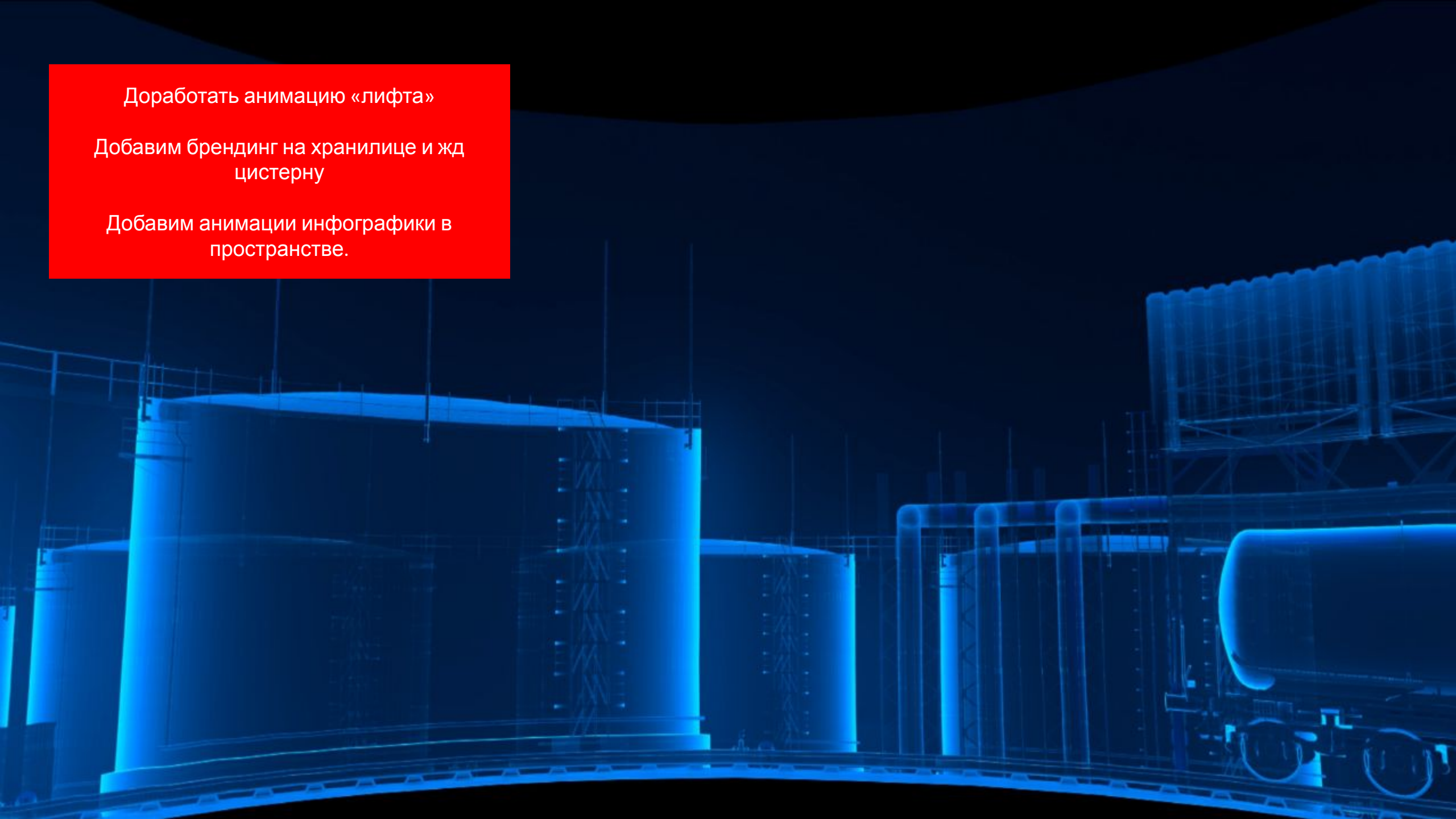




Доработать анимацию «лифта»

Добавим брендинг на хранилище и жд  
цистерну

Добавим анимации инфографики в  
пространстве.



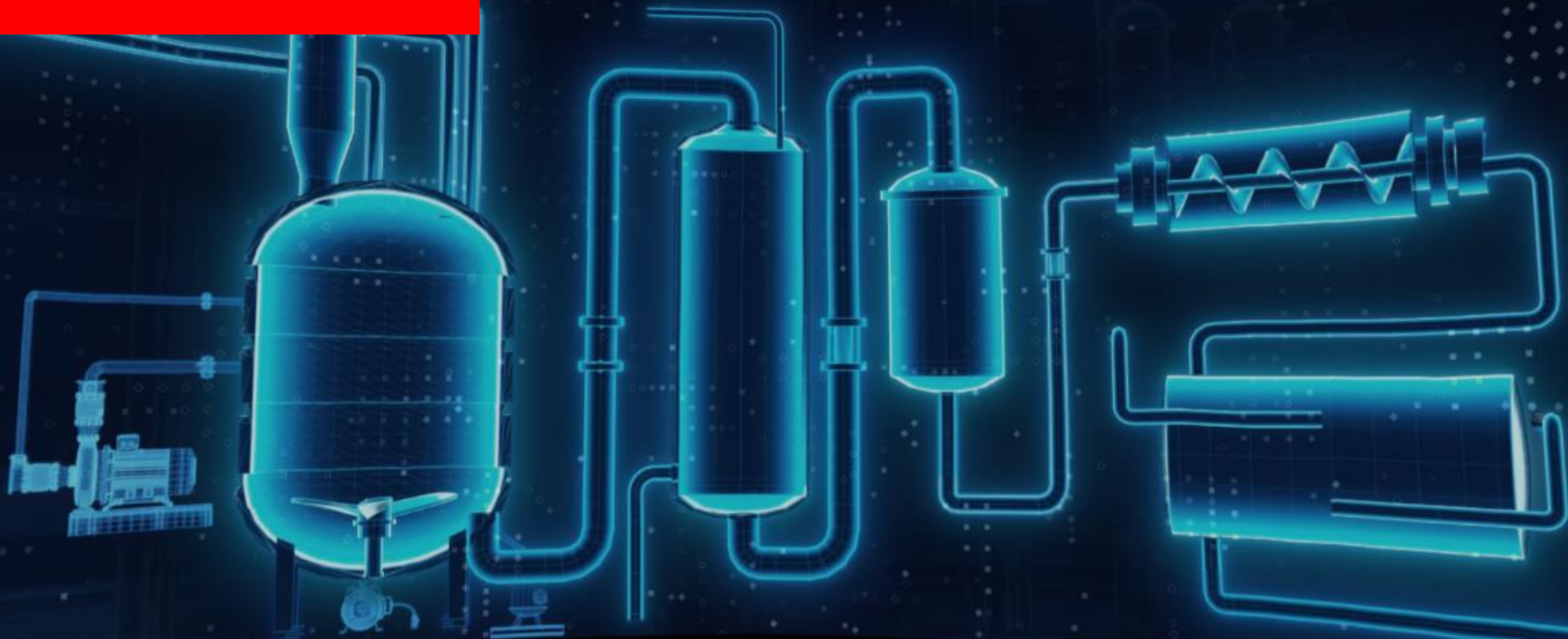
Добавим динамики в пространство (блики, свет)

Добавим брендинг на реакторы. Узнаю, что еще на них должно быть написано.



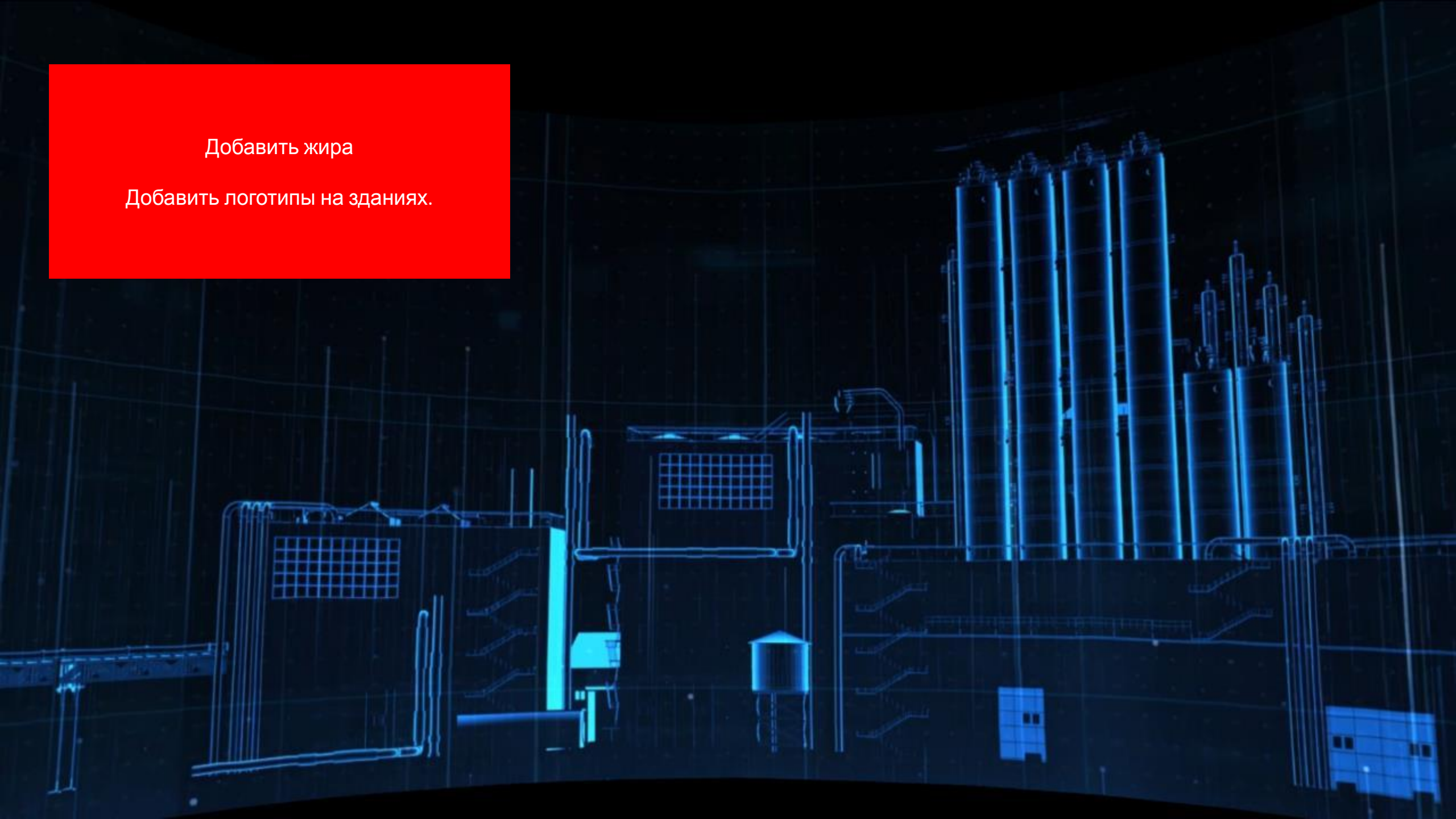


Сцена переделывается по последним  
комментариям.



Добавить жира

Добавить логотипы на зданиях.





Доработать переход на сцену (кстати како он будет?)

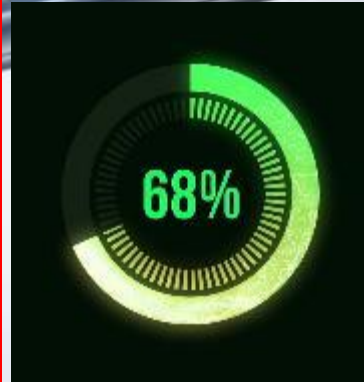
Доработать красоту сцены, усложнить задник.

Внешний вид счетчика переделываем.  
Заполнение более жирной зеленой шкалой.  
Посложнее вид.

Текст на счетчике  
«Количество продукции БСК» «кг»

Данные заменим на реальные

Анимацию на счетчике сделаем синхронизированной с работой роботов, а не постоянной



Квартира с кучей счетчиков!!!!!!!  
У Каждого предмета в ней!!!!



Сцена с городом на переделке/доработке.

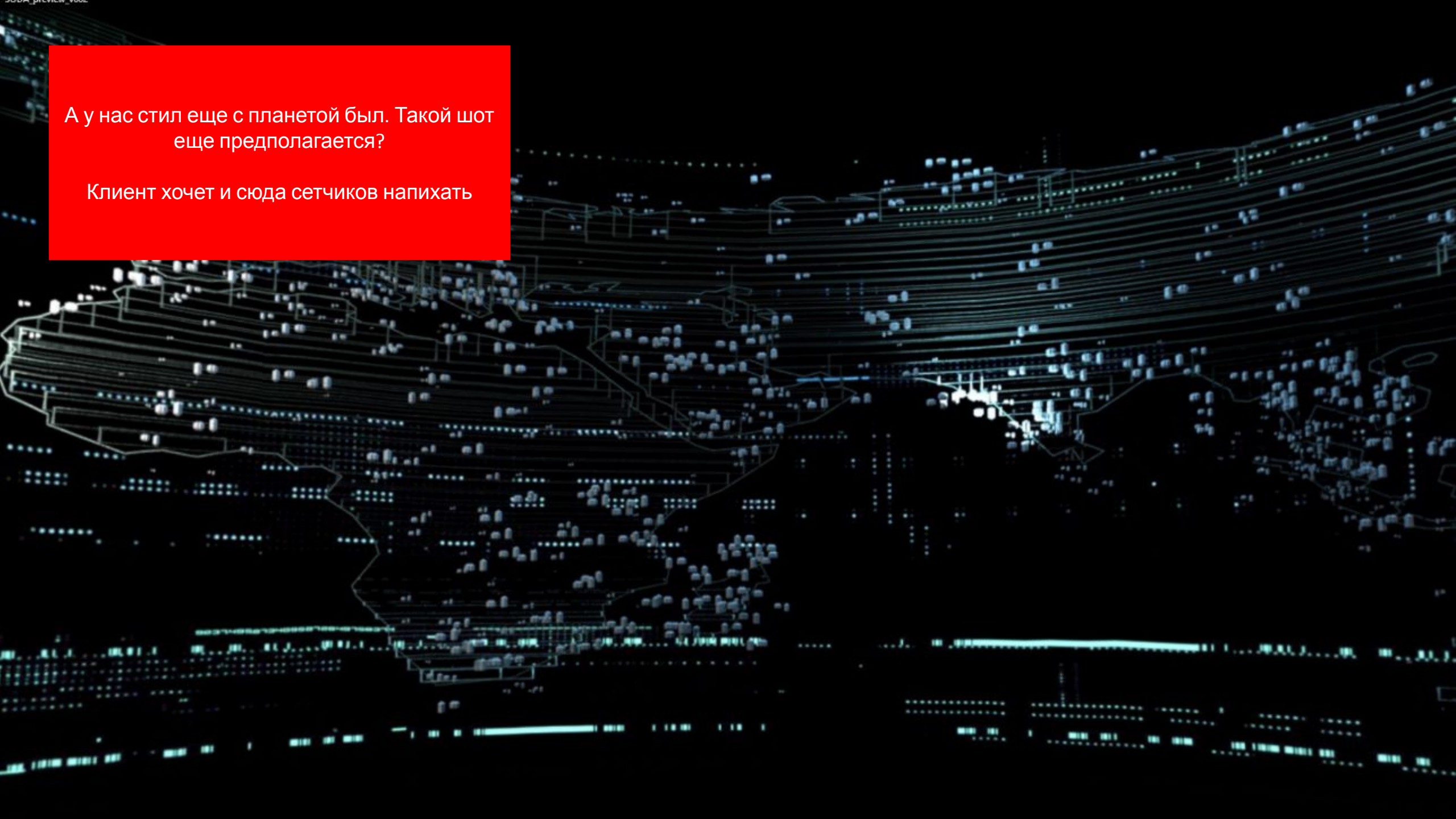
Добавить счетчики, переделаем красоты.

Добавить транспорт (не надо прям очень детализированный) на улицы тоже со счетчиками



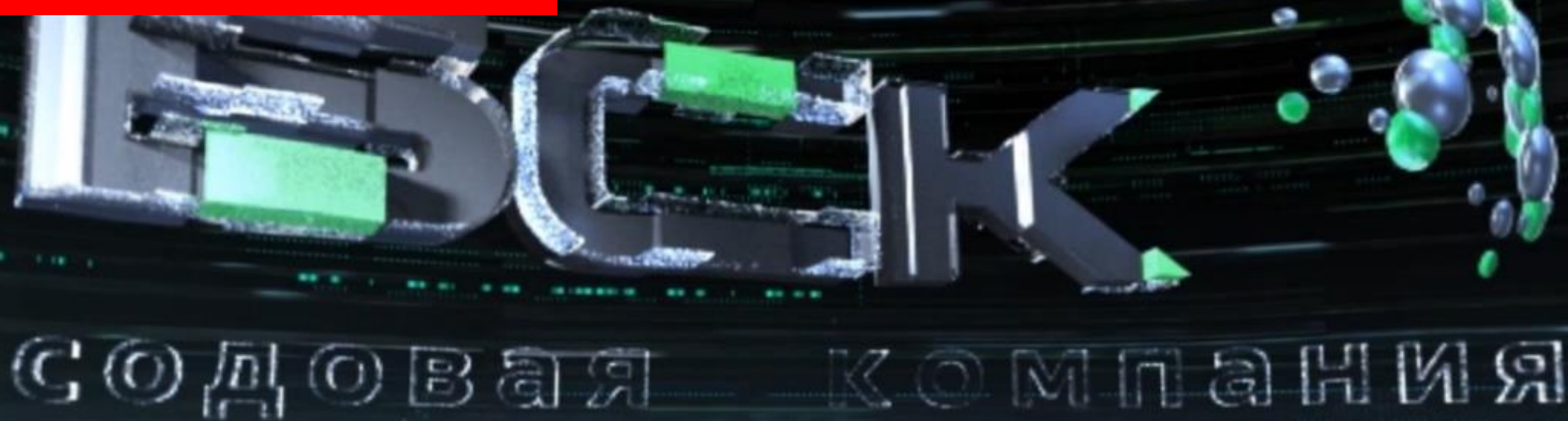
А у нас стил еще с планетой был. Такой шот  
еще предполагается?

Клиент хочет и сюда сетчиков напихать





Изменяем написание на «Башкирская  
содовая компания»



БСК  
СОДОВАЯ КОМПАНИЯ

The image features a 3D logo for the Bashkir Soda Company. The letters 'БСК' are rendered in a metallic, embossed style with a bright green rectangular highlight on each letter. To the right of the letters is a decorative graphic of a soda stream with bubbles, colored in shades of green and silver. Below the 'БСК' logo, the full name 'СОДОВАЯ КОМПАНИЯ' is written in a clean, white, sans-serif font. The background is a dark, futuristic space with glowing green lines and a grid pattern.