Фаина Червякова: Интерактивная AR-модель анатомии тарбозавра как элемент цифровой экспозиции Государственного Дарвиновского музея

Выпускники Высшей школы дизайна и архитектуры ИСИ 2026 года участвуют в конкурсе грантов, организованном Комитетом по науке и высшей школе Правительства Санкт-Петербурга.

Фаина Червякова - выпускница образовательной программы бакалавриата 54.03.01_03 «Информационный дизайн» представила проект «Интерактивная AR-модель анатомии тарбозавра как элемент цифровой экспозиции Государственного Дарвиновского музея». Научный руководитель - доцент ВШДиА ИСИ Алла Леонидовна Михайлова.

Анимационный промо-ролик разработан для молодежного проекта «ГСП_Молодость». Проведено предпроектное исследование, включающее анализ аналогов и целевой аудитории, что позволило определить актуальные визуальные и коммуникационные подходы. Разработаны концепция ролика, сценарий и раскадровка, обеспечившие логичную структуру и последовательность визуального повествования. Создана айдентика проекта, а также производная графика, адаптированная для использования в анимационной среде, выполнена сборка анимационных сцен с применением современных инструментов 2D- и 3D-анимации.

Эффективные видеоролики, ориентированные на молодежь, характеризуются высокой динамикой, использованием гибридной 2D/3D- графики и маскотов, применением актуальных визуальных приёмов и соответствием культурным кодам аудитории. Дополнительно была разработана айдентика проекта, отражающая миссию «ГСП_Молодости» и обеспечивающая баланс между корпоративной идентичностью и молодежной направленностью.

Процесс разработки анимационного ролика, включал создание концепции, сценария, раскадровки, графики, анимации и звукового сопровождения. Сюжет ролика выстроен с использованием классической драматургической структуры, что обеспечило логичность повествования и эффективную передачу ключевого сообщения — представить обновленную визуальную идентичность проекта и сформировать позитивный образ компании «Газстройпром» как современного и привлекательного работодателя в глазах школьников, студентов и молодых специалистов. Также был подробно изложен процесс создания дополнительных графических материалов — серии анимированных стикеров.