

**Направление:** Информационные технологии

**Кейс:** Подготовка комикса по материалам образовательных игр проекта  
«Изучи интернет — управляй им»

**Организация-работодатель:**

Координационный центр доменов .RU/.РФ

**Отчет по проекту**

**Название проекта:** Незапланированный апдейт

**Автор проекта**

Учащаяся ЛДПК-филиал ГОУ ВО МО ГГТУ

**Состав команды:**

Анискина Д.К. – студентка 3 курса

**Куратор команды:**

Гжегожевский С.В. - преподаватель

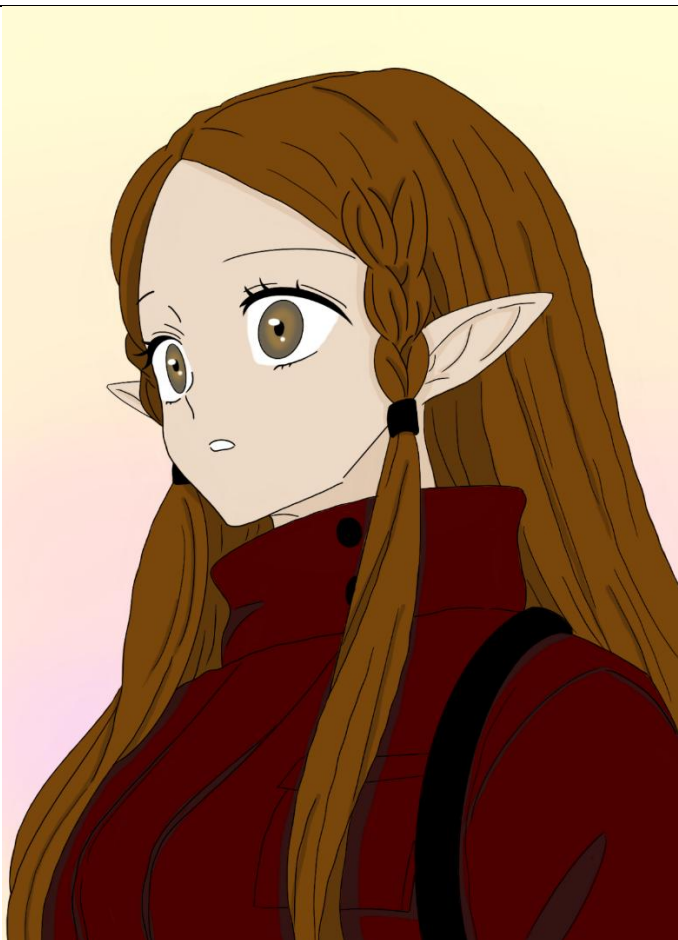
## Оглавление

Главные герои комикса.....	3
Разворот комикса.....	4
Полный сценарий комикса .....	5

## Главные герои комикса



Главный герой комикса: парень 21 год. Спокойный и рассудительный. Плохо находит общий язык с другими, по этому его единственный друг – Грей. Хорош в программировании. После ухода Грея, не в восторге от компании Юнии. Стиль в одежде разнообразный, может ходить как в офисной одежде, так и в удобном спортивном костюме



Второй главный герой комикса: девушка 19 лет. Спокойная, усидчивая и находчивая. В кругу своих друзей веселая и разговорчивая. Хорошо разбирается в дизайне и способна сделать красивый/понятный интерфейс. Отличница и всегда готова прийти на помощь. Нравится Наос. Нет определенного стиля одежды, но нравятся современные наряды - киберпанк

# Разворот комикса



Рис. 1 «Разворот комикса»

## Полный сценарий комикса

Номер страницы	Номер сцены / сюжета на странице в хронологическом порядке	Описание сцены/сюжета (что должно быть изображено и какие реплики произносят персонажи)
1	1	Наос скептически смотрит на её экран.
	2	Наос: "Делай, что считаешь нужным. У нас неделя."
	3	Юния (уверенно улыбаясь): "Хватит с головой!"
	4	Склейка. Показывается позднее время
	5	На столе стоят пустые стаканчики от кофе и обертки от еды
	6	Лицо Наоса становится серьёзным. Наос: "Последний модуль — нейросеть, управляющая миром. Запускаю интеграцию"
	7	Крупный план на палец Наоса, нажимающий клавишу Enter.
	8	Экран монитора заливают яркий, белый свет.
	9	Мониторы в комнате начинают бешено мерцать. Струны фиолетового кода бегут по экрану.
2	1	Юния (испуганно): "Что происходит?! Это глюк?!"
	2	Пол под ногами начинает светиться неоновой сеткой, как в цифровом пространстве.

	3	Темнота
	4	Наос (шёпотом, в восторге и ужасе): "Это же... наш концепт-арт... Мы внутри игры."
	5	Общий план на город.
3	1	Герои стоят посреди города, который выглядит как компьютерная игра. Вместо неба — серый фон с сеткой координат.
	2	Юния (испуганно): "Наос... мне кажется, или мы действительно внутри?" Наос, поднимая голову на "небо": "Это не сон. Мы в цифре."
	3	Наос трогает стену ближайшего здания. Рука проходит сквозь текстуру, оставляя рябь, как на воде.
	4	В небе над городом возникает огромное полупрозрачное окно с ошибкой. Текст ошибки пульсирует красным: [СИСТЕМНАЯ ОШИБКА: ОТСУТСТВУЮТ КЛЮЧЕВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ. ЗАПУЩЕН ПРОТОКОЛ ОТЛАДКИ]
4	1	В небе появляется силуэт манекена "Смотритель": "Обнаружены живые организмы. Для выхода необходимо закончить игру"
	2	Юния поворачивается в сторону и замечает, что скамейка рядом с ней состоит из одних линий, без цвета и объема. (растерянно): "Это же просто каркасы... Где цвета? Где детали?"
	3	План на лица героев, смотрящих на "Смотрителя": "Это ваше первое задание: Пропавшие текстуры."
	4	План на Смотрителя: "Найдите источник материалов и примените их к окружению. Без этого мир останется пустым."

	5	План на только что появившееся дерево
	6	Юния подходит к дереву, касается его ствола. Вокруг ее пальцев начинают кружиться светящиеся частицы — текстуры.
	7	Юния подходит к ближайшему серому зданию.
5	1	Наос наблюдает, прищурившись. Кирпичи выглядят неровно, некоторые плывут. Наос: “Стоп. Текстуры накладываются криво.”
	2	Наос подходит ближе, всматривается в стык стен. Он начинает чертить пальцем в воздухе линии, появляется сетка координат. Наос: “Потому что у здания нет правильной развертки.”
	3	Через минуту сетка становится ровной. Наос: “Готово. Теперь пробуй снова, но наноси текстуру равномерно, как обои — от угла к углу.”
	4	Юния снова поднимает руки. Теперь частицы ложатся ровно, покрывая стены аккуратным кирпичным узором. Появляются окна с рамами, двери с ручками. Здание обретает объем и цвет.
6	1	Юния вытирает пот со лба (хотя пота нет, жест привычки): “Уф... Это сложнее, чем в фотошопе. Там хоть Ctrl+V есть.”
	2	В воздухе появляется Смотритель. На его экране загорается [ЭТАП 1: ВЫПОЛНЕН]. Смотритель: “Хорошая работа. Вы поняли, что даже красивая картинка требует правильной основы. Следующий этап — анимация.”
	3	Смотритель исчезает. В конце улицы открывается проход — светящаяся арка.
	4	Черный фон. Испытание 2: Сломанная анимация

	5	Герои проходят через арку и попадают в парк. Но парк выглядит странно — все объекты дергаются, двигаются рывками. Деревья то исчезают, то появляются. Скамейка переворачивается вверх ногами и замирает.
7	1	Юния (испуганно): “Что с ними?”
	2	Наос (спокойно, но с интересом): “Анимация сломана. Ключевые кадры не совпадают, частоты кадров сбиты.”
	3	Появляется Смотритель. На его экране надпись: [ОШИБКА: РАЗРЫВ АНИМАЦИИ. НЕСОГЛАСОВАННОСТЬ КЛЮЧЕВЫХ КАДРОВ]. Смотритель: “Второй этап. Все движется неправильно. Вы должны синхронизировать анимации. Найдите мастер-контроллер и настройте таймлайн.”
	4	Наос замечает, что в центре парка есть странный постамент. На постаменте ничего нет, но вокруг него мерцают цифры: 12FPS, 24 FPS, 8 FPS, 60 FPS. Цифры постоянно меняются.
	5	Юния подбегает к нему, оглядываясь на дергающийся мир: “И как нам сделать, чтобы все двигались одинаково?”
8	1	Юния (нервно): “Может, дело в движениях? Смотри, у дерева анимация качания — это цикл. У бегущего человека — другой цикл. Они должны начинаться и заканчиваться одновременно.”
	2	Наос задумывается: “Ты права. Нам нужна синхронизация по времени, а не по частоте. Нужно выровнять таймлайны.”
	3	Наос и Юния ищут способ перезапустить анимации. Юния замечает, что в центре постамента есть углубление в форме ладони.
	4	Юния кладет руку в углубление. Постамент загорается синим.

	5	Появляется голограмма: [МАСТЕР-КОНТРОЛЛЕР. ДОСТУП ПОЛУЧЕН. ВЫБЕРИТЕ РЕЖИМ СИНХРОНИЗАЦИИ]. Появляются варианты: "Покадровая", "По времени", "По событию".
9	1	Юния выбирает "Покадровая". Появляется шкала с цифрами от 0 до 100. Надпись: [УСТАНОВИТЕ СТАРТОВЫЙ КАДР].
	2	Наос: "Ставь 0. Пусть все начинают с начала."
	3	Юния ставит 0 и нажимает "Применить".
	4	Яркий белый свет
	5	План на нормальный парк
10	1	Появляется Смотритель. На экране: [ЭТАП 2: ВЫПОЛНЕН]. Смотритель: "Вы поняли главное — мир живет в едином ритме. Без синхронизации даже красивое движение превращается в хаос. Последний этап — самый сложный. Логика и взаимодействие."
	2	Появляется новая арка
	3	Наос и Юния идут к арке
	4	Показывается хаос на улицах
11	1	Юния (недоуменно): "Они друг друга не замечают? Как призраки?"
	2	Наос наблюдает за происходящим. Он замечает, что каждый объект движется по своей траектории, не обращая внимания на

		другие. Наос: "Нет коллизий. Нет правил взаимодействия. У них отключена физика и логика событий."
	3	Появляется Смотритель. На его экране: [ОШИБКА: ОТСУТСТВИЕ ЛОГИКИ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ. ОБЪЕКТЫ НЕ РЕАГИРУЮТ ДРУГ НА ДРУГА]. Смотритель: "Финальный этап. Мир есть, но он мертв. В нем нет правил. Нет причин и следствий. Создайте логику взаимодействия. Найдите ядро — источник правил."
	4	Юния (в отчаянии): "Где мы искать ядро в этом хаосе?"
	5	Наос показывает на ядро в небе. Вокруг него летают дроны, и от него тянутся тонкие нити к каждому объекту в городе. Наос: "Смотри. Оно управляет всем. Это и есть сервер логики."
12	1	Наос задумчиво наблюдает за дронами. Они двигаются по четкой схеме: облетают шар по кругу, синхронно, как часовой механизм. Наос: "Они патрулируют по расписанию. Между ними есть окна — доли секунды, когда зона открыта. Но за это время не забраться."
	2	Юния подбегает к дрону-доставщику. Осматривает его. У дрона есть кнопка включения, но она не работает. Юния: "Конечно, логики нет. Но если мы создадим событие, которое система заметит..."
	3	Наос подходит ближе. Начинает понимать. Наос: "Событие? Какое?"
	4	Юния: "Смотри, у дрона есть грузовой отсек. Если мы что-то туда положим, система должна обработать заказ. Но груза нет. А если мы сами станем грузом?"
	5	Юния пытается залезть в грузовой отсек дрона. Он слишком мал для человека. Юния (разочарованно): "Не влезу. Я слишком большая для посылки."

	6	Наос смотрит на дрона, потом на проходящих мимо людей-призраков. Наос: "А если нас будет много? Если мы соберем группу и создадим массовое событие?"
13	1	Наос (с энтузиазмом): "Флешмоб! Если много объектов одновременно делают одно и то же, система это замечает. Это как DDOS-атака, только мирная. Мы соберем толпу и заставим их всех смотреть в небо. Шар заметит аномалию."
	2	План на прохожих, которые бесцельно ходят по площади
	3	Юния скептически смотрит на прохожих. Юния: "Они же не реагируют. Как мы их соберем?"
	4	Наос подходит к ближайшему прохожему и встает у него на пути. Прохожий останавливается, его система пытается обработать препятствие. Прохожий (механически): "Обнаружено препятствие. Маршрут заблокирован. Ожидание..." Наос (Юнии): "Видишь? Они реагируют на физическое присутствие, если их заблокировать. Помогай!"
14	1	Наос забирается на крышу припаркованного фургона, чтобы его было видно. Он поднимает голову и смотрит в небо на шар, замирая в неподвижности.
	2	Юния внизу командует прохожим: "Смотрите туда! Вверх!"
	3	Сначала ничего не происходит. Потом один прохожий, самый близкий к фургону, медленно поднимает голову и тоже смотрит на шар. За ним — второй, третий. Через минуту вся толпа стоит, задрал головы, и смотрит на ядро в небе.
	4	Юния (шепотом): "Работает... Они повторяют за тобой."

15	1	Шар начинает медленно опускаться к площади. Он снижается все ниже и ниже, притянутый коллективным вниманием. Дроны-охранники пытаются его удержать, но не могут — событие слишком масштабное.
	2	Юния (с восторгом): "Он летит к нам!"
	3	Наос спрыгивает с фургона и подходит к шару. Касается его поверхности. Шар открывается, как цветок, обнажая пульсирующее ядро — большой кристалл с надписью [ЛОГИЧЕСКОЕ ЯДРО].
	4	Наос смотрит на кристалл: "В нем нет правил. Только сырые данные. Нужно задать логику."
	5	Наос погружает руки в кристалл. Его пальцы начинают светиться, по рукам бегут строки кода.
	6	Он морщится от напряжения. Наос: "Я пишу базовые правила... Не проходить сквозь стены... Тормозить перед людьми... Платить за товар... Реагировать на события..."
16	1	Наос (обессиленно): "Готово... Базовые правила заданы."
	2	Кристалл закрывается, шар поднимается обратно в небо. Но на площади начинают происходить изменения.
	3	Резкая белая вспышка
	4	План на исправленный город с правилами
	5	Юния смотрит на все это с широко открытыми глазами. Юния (счастливо): "Оно работает! Они стали... живыми!"

17	1	Появляется Смотритель. Он больше не выглядит механическим — его свечение стало теплым, а на экране появилось подобие улыбки. Смотритель: [ВСЕ ЭТАПЫ ВЫПОЛНЕНЫ. МИР ПОСТРОЕН. ВЫ НЕ ПРОСТО ИСПРАВИЛИ ОШИБКИ — ВЫ СОЗДАЛИ ДУШУ ЭТОГО МИРА].
	2	Открывается большой портал
18	1	Юния (растроганно): "Они нас помнят... Они настоящие теперь."
	2	Наос смотрит на свои руки, потом на город. Наос (тихо): "Я думал, программирование — это просто код. А это... это создание миров."
	3	Возвращение. Они подходят к portalу. Юния берет Наоса за руку. Юния: "Идем? Там нас, наверное, заждались."
	4	Они шагают в портал. Яркая вспышка.
19	1	Герои сидят за своими компьютерами в комнате. На столах — пустые стаканчики из-под кофе. Юния трет глаза. Юния: "Это был сон?.."
	2	Наос смотрит на экран. Код, над которым они работали, больше не выдает ошибок. Он работает идеально. На экране всплывает маленькое окошко: [ПРОЕКТ ГОТОВ. ТЫ КРУТ!]
	3	Наос смотрит на Юнию и впервые за комикс широко улыбается. Наос: "Неплохо мы поработали. Продолжим?"
	4	Герои дают друг другу пять
20	1	Финальный кадр: Готовый комикс лежит на столе. Рядом — цветок из света, который подарил мальчик. Он не исчез. Надпись внизу: "Иногда, чтобы создать мир, нужно в него"

		попасть. Но еще важнее — найти тех, кто пройдет этот путь с тобой."
--	--	---