*Приложение №5*

ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ МОДУЛИ

КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ

КОМПЕТЕНЦИИ

«Моушн Дизайн»

**Модуль A. Интро для продакшена. (3 часа)**

*Используемые программы: Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Media Encoder, Adobe Premier Pro, Blender, Figma, Microsoft Excel*

При выполнении данного задания вашему вниманию предлагается разработать анимацию интро (заставки) на каналы видеохостингов и в социальные сети для фирмы «МОНОХИМ».

МОНОХИМ – это производитель гидроизоляции, материалов для ремонта и защиты бетона.

МОНОХИМ развивает два перспективных направления производства строительных материалов: Общестроительные и материалы для ремонта и защиты бетона.

Строительные материалы МОНОХИМ являются качественными аналогами зарубежных брендов и позволят строительной отрасли России снизить зависимость от иностранных технологий и продолжать наращивать строительство надежных объектов инфраструктуры, жилых и производственных зданий.

Логотип фирмы представлен ассетом, разрабатывать логотип не нужно.

Перед импортом в программу анимации вам необходимо преобразовать векторную версию логотипа в 3D версию логотипа. Для анимации также необходимо создать дополнительные 3D элементы (или элемент) в соответствии с фирменным стилем и тематикой бренда.

Элементы для анимации разработайте самостоятельно в соответствии с фирменным стилем.

Логотип представлен ниже:



В проекте требуется соблюсти общую айдентику фирмы и проекта. Гайдлайн «МОНОХИМ» будет представлен в папке «Assets».

Создайте не простую и интересную анимацию логотипа с дополнительными элементами, которые будут подходить под айдентику проекта «МОНОХИМ». Поработайте с материалами для объектов, придумайте смысловую и интересную анимацию.

Используйте фирменные цвета, если будете создавать дополнительные элементы оформления, воспользуйтесь гайдлайном.

Логотип, который может быть анимирован, представлен ассетом в папке «Assets». Пересохраните логотип для анимации в формате «ai» в качестве исходника.

Анимацией логотипа мы бы хотели привлечь потенциальных клиентов и партнеров!

Простое увеличение логотипа нам не подходит, вложите идею и смысл в свою анимацию.

При анимации логотипа мы бы хотели увидеть анимацию камеры и показать объемность логотипа движения. Создайте анимацию камеры в любом программном обеспечении для показа объема 3D логотипа.

Используйте фирменные цвета в логотипе, воспользуйтесь гайдлайном.

После анимации логотипа проявите текст с контактами социальных сетей фирмы из файла «Text.pdf», а также, предоставленные иконки в папке «Icons». Иконки переработайте в соответствии с фирменным стилем проекта.

Рендер для анимации мы хотим получить во всех форматах для популярных площадок социальных сетей.

В сценарии должны быть описаны основные действия, происходящие в анимации наглядно, с учетом техник и приемов анимации, а также должен быть расписан хронометраж выполнения анимации.

Записи в сценарии должны быть структурированы и отражены четко и ясно для заказчика.

Для записи в сценарии используйте подобный шаблон таблицы:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Act | Time | Storyboard | coments |

При разработке сторибордов соблюдайте основные принципы создания раскадровок и сторибордов, показывайте основные направления движения элементов, отражайте базовые съемочные ракурсы и стандартные движения камеры для показа в сценарии. Последовательно структурируйте раскадровки и сториборды относительно написанного сценария. Постарайтесь передать цвет, композицию и свет относительно готового рендера.

Для навигации в проекте создайте внутри вашего рабочего файла проекта After Effects структуру проекта, который будет включать папки для: прекмопозиций, конечных рендеров, ассетов и секвенций. С названиями, соответственно: pre\_compose, out\_comp, resources, seq.

**ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ КОНКУРСАНТА**

*При выполнении данного задания ассеты можно использовать из файлов в папке …/Assets. (гайдлайн МОНОХИМ в формате .pdf, логотип в формате .eps, иконки социальных сетей в формате png (папка Icons) и файл Text.pdf с текстовой информацией)*

*При создании анимации вы должны использовать expression.*

*В проекте создайте источник освещения в 3D-проекте.*

*Сохраните версию рабочего файла after effects в 24 версии. (для названия файла сохраните название основного файла проекта с припиской « copy 24.x»)*

*Все элементы во всех проектах именуйте должным образом в соответствии с тематикой элемента включая композицию. (на латинице, исключая текстовые слои на кириллице)*

*Не допускайте грамматических ошибок в сценарии.*

*Не забывайте, что анимация логотипа всегда происходит внутри safe area. (определяйте ее на свое усмотрение, но не меньше 10px от края экрана)*

*В выходных рендерах должна отсутствовать звуковая дорожка.*

*Количество файлов должно быть ограничено техническими требованиями (для исходный файлов, выходных и для рабочих файлов).*

*Удаляйте неиспользуемые футажи в проекте, если такие имеются.*

*В .glb файле должна присутствовать только модель логотипа, без лишних объектов.*

**Технические требования к проекту After Effects:**

Рендеры: 4 штуки

Формат файла: h.265, h.264

Хронометраж: не более 20 секунд (без долей)

Фрейм-рейт: 30 кадров в секунду

Глубина цвета: 16 bit

Размеры: FullHD (вертикальная и горизонтальная).

Битрейт: 4000 – 8000 кбит/сек – для hevc, 4000 – 6000 кбит/сек – для avc1

Название основного файла проекта: ae\_project

Коллект основного проекта должен находиться в папке c названием Src, название коллекта - project\_AE, папка Src находится в корне папки «ProjectMonohim\_ФИО\_vN», где ФИО - IvanovIvanIvanovich (пример), а N – версия проекта.

**Технические требования к проекту Blender:**

Секвенция: 1 штука

Формат секвенции: EXR (RGB Alpha)

Формат названия для секвенции: picture\_N (N – номер кадра секвенции)

Разрешение: FullHD

Название файла проекта: 3Dlogo

Расширение файла проекта: blend

Файл 3D анимации должен находиться в папке c названием Project3D, папка Project3D находится в корне папки «ProjectMonohim\_ФИО\_vN», где ФИО - IvanovIvanIvanovich (пример), а N – версия проекта.

**Технические требования к модели логотипа:**

Файлы: 1 штука

Формат файла модели: glb

Название файла модели: MonohimLogo\_3d

Файл модели должен находиться в папке c названием Model3D, папка Model3D находится в корне папки «ProjectMonohim\_ФИО\_vN», где ФИО - IvanovIvanIvanovich (пример), а N – версия проекта.

**Технические требования к исходникам:**

Файлы: 1 штука

Размеры: HD

Формат: ai

Название файлов: Монохим\_logo

Файл исходника должен находиться в папке c названием Source, папка Source находится в корне папки «ProjectMonohim\_ФИО\_vN», где ФИО - IvanovIvanIvanovich (пример), а N – версия проекта.

**Технические требования к сценарию:**

Выходные файлы: 1 штука

Формат вывода: xlsx

Наличие сторибордов: минимум 15

Название файла сценария: script\_vN

Файл сценария должен находиться в папке c названием doc, папка doc находится в корне папки «ProjectMonohim\_ФИО\_vN», где ФИО - IvanovIvanIvanovich (пример), а N – версия проекта.

*Примечания: папка RENDERS для выходных файлов создается вручную в корне папки проекта (ProjectMonohim\_ФИО\_vN). Рендеры для удобства называйте по примеру: render\_h265\_vN (где N номер рендера по счету) для after effects. Для секвенции 3D – анимации создайте отдельную папку под названием: seq3D (здесь находится секвенция изображений из файлов 3D-программ), данная папка должна находится в папке RENDERS.*

**Модуль Б. Эксплейнер видео. (4 часа)**

*Используемые программы: Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Media Encoder, Adobe Premier Pro, Microsoft Excel, Figma*

В данном модуле вам предлагается разработать рекламный проморолик и для компании «ДАБЛ ДАБЛ».

ДАБЛ ДАБЛ — это жилой комплекс в динамично развивающейся локации с хорошей экологией и удобным транспортным сообщением поблизости от Московского тракта.

Логотип фирмы представлен ассетом, разрабатывать логотип не нужно.

В проекте требуется соблюсти общую айдентику фирмы и проекта. Гайдлайн «ДАБЛ ДАБЛ» будет представлен в папке «Assets».

При создании анимации вы можете создавать дополнительную графику в соответствии с общей айдентикой проекта. Обязательно в анимации используйте технику трекинга на объекты фотографий из гайдлайна (привязать необходимо фразы в соответствии со сценарием к заданию).

Один из логотипов, который обязательно необходимо анимировать в соответствии со сценарием представлен ниже (вы можете перекрашивать логотип в соответствии с гайдлайном и представленными логотипами в гайдлайне):



При создании рекламного проморолика вам необходимо следовать представленному сценарию в папке «Assets», под названием “Double\_script”.

Вы можете использовать дополнительные элементы, эффекты, а также обязательно используйте текст из сценария для акцентирования внимания!   
  Основная концепция рекламного проморолика рассказать о преимуществах данного застройщика в удобстве для потенциальных покупателей недвижимости!

Применяйте эффекты и новейшие тенденции в мире моушн дизайна.  
 Оформление для вашего рекламного проморолика должно соответствовать всем правилам гайдлайна, любое отхождение несет для нашей компании убытки и простои в рамках обязательств перед заказчиком.

Рендер необходимо будет подготовить в формате популярного разрешения для социальных сетей.

В сценарии должны быть нарисованы сториборды, которые описывают основные действия, происходящие в анимации наглядно, с учетом техник и приемов анимации.

Сториборды в сценарии должны быть структурированы и отражены четко и ясно для заказчика.

При разработке сторибордов соблюдайте основные принципы создания раскадровок и сторибордов, показывайте основные направления движения элементов, отражайте базовые съемочные ракурсы и стандартные движения камеры для показа в сценарии. Последовательно структурируйте раскадровки и сториборды относительно написанного сценария. Постарайтесь передать цвет, композицию и свет относительно готового рендера.

Для навигации в проекте создайте внутри вашего рабочего файла структуру проекта, который будет включать папки для: прекомпозиций, конечных рендеров, ассетов. С названиями, соответственно: PRE\_COMP, MAIN\_COMP, source.

**ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ КОНКУРСАНТА**

*При выполнении данного задания ассеты можно использовать из файлов в папке …/Assets.*

*В папке …/Assets находится файл гайдлайна в формате .pdf, файл сценария под названием «Double\_script».*

*Для написания текста используйте гарнитуру, предоставленную в гайдлайне.*

*При создании анимации вы должны использовать expression.*

*Все элементы во всех проектах именуйте должным образом в соответствии с тематикой элемента включая композицию. (на латинице, исключая текстовые слои на кириллице)*

*Сохраните версию рабочего файла after effects в 23 версии. (для названия файла сохраните название основного файла проекта с припиской « copy 23.x»)*

*В выходном рендере должна отсутствовать звуковая дорожка.*

*Количество файлов должно быть ограничено техническими требованиями (для исходный файлов, выходных и для рабочих файлов).*

*Удаляйте неиспользуемые футажи в проекте, если такие имеются.*

**Технические требования к выходному ролику:**

Рендеры: 2 штуки

Формат файла: Apple Pro Res 422, HEVC

Хронометраж: не менее 50 секунд и не более 1 минуты 20 секунд (без долей)

Фрейм-рейт: 60 кадров в секунду

Битрейт видео: от 6000 - 8000 кбит/сек

Глубина цвета: 8 bit

Разрешение: FullHD

Название основного файла проекта: project

Коллект основного проекта должен находиться в папке c названием master, название коллекта – doubleProj, папка master находится в корне папки «ProjectDoubleDouble\_ФИО\_vN», где ФИО - IvanovIvanIvanovich (пример).

**Технические требования к сценарию:**

Выходные файлы: 1 штука

Формат вывода: xls

Наличие сторибордов: минимум 15

Название файла сценария: storyboard\_vN

Файл сценария должен находиться в папке c названием DOC, папка DOC находится в корне папки «ProjectDoubleDouble\_ФИО\_vN», где ФИО - IvanovIvanIvanovich (пример).

*Примечания: папка OUT для выходных файлов создается вручную в корне папки проекта. Рендеры для удоства называйте по примеру: render\_fullhd\_Nmin\_Nsec (где N - количество минут и секунд ролика)*

**Модуль В. Анимация персонажа. (4 часа)**

*Используемые программы: Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Media Encoder, Duik Angela (плагин для After Effects), Microsoft Word, Microsoft Excel*

В данном задании вам предлагается создать скелет (сделать риг), разработать анимированную сцену с персонажем и анимировать предложенного персонажа.

Анимируйте предложенного персонажа и созданную вами графику для использования в качестве социального ролика посвященному всемирному дню защиты животных. Соблюдайте принципы анимации, создайте второстепенную анимацию для персонажа.

При создании социального ролика вам необходимо следовать представленному сценарию в папке Assets, под названием “AnimalsScript”.

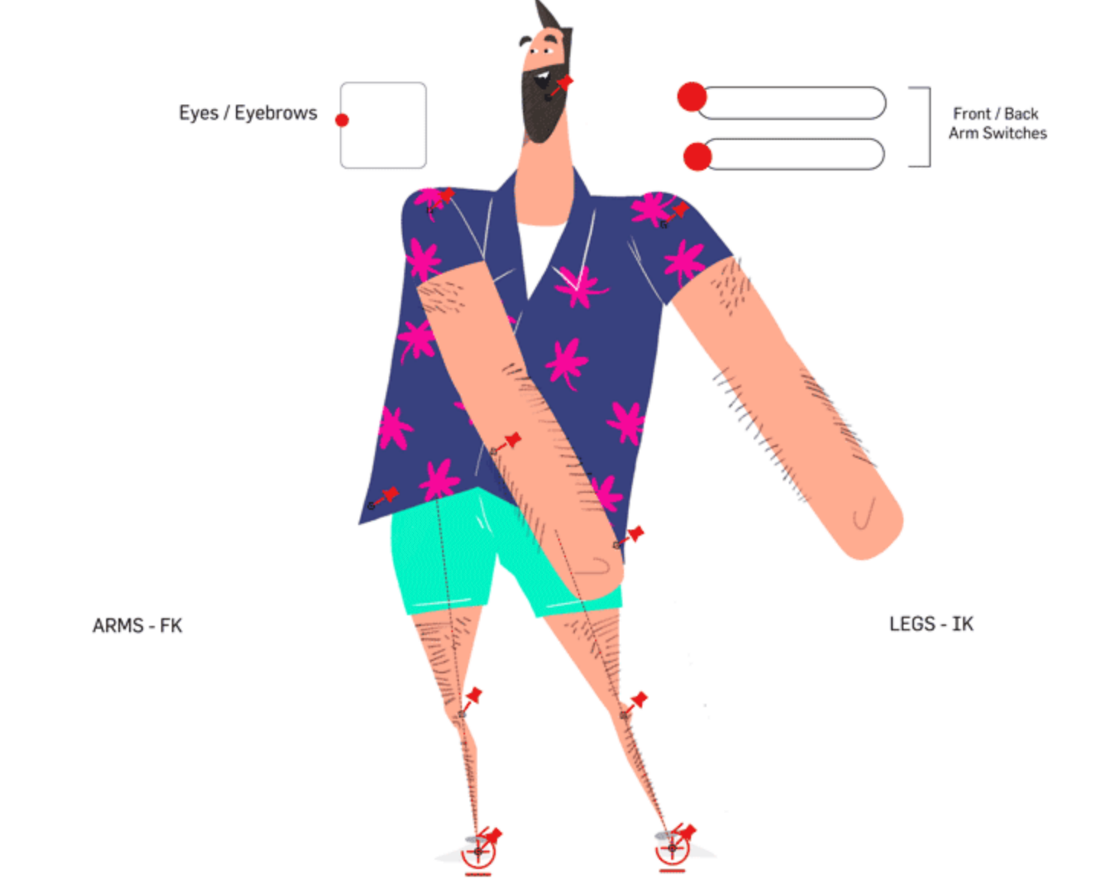
Персонаж, которого вам предстоит анимировать, находится ниже:



Подготовьте и обработайте сцену для анимации и рига удобным для вас способом. Вы можете добавить дополнительную графику в дополнение к персонажу.

Реализуйте поворот различных частей персонажа (создайте слайдеры для поворота частей тела персонажа согласно техническим требованиям), а также создайте слайдеры для переключения различных частей персонажа. Слайдеры должны отрабатывать корректно.

Пример рига со слайдерами:



Так как риг персонажа будет выполняться в плагине Duik, самостоятельно подготовьте персонажа для рига в данном плагине.

Создайте риг персонажа в соответствии с указанными техническими требованиями.

Вы можете создать дополнительные элементы управления в виде контроллеров для движения отдельных элементов персонажа.

Вы можете использовать дополнительные элементы, эффекты, а также обязательно используйте текст из сценария для акцентирования внимания!

В конце работы разработайте анимированную сцену с персонажем, который будет сопровождать основной текст.

В конце у вас должен получиться анимированный ролик, который поможет изменить отношение людей к животным и привлечь внимание к необходимости их защиты. Ролик должен быть визуально привлекательным и эмоционально вовлекающим, чтобы эффективно донести послание до зрителя.

Для навигации в проекте создайте внутри вашего рабочего файла структуру проекта, который будет включать папки для: прекомопозиций, конечных рендеров и ассетов. С названиями, соответственно: Comp, Rig, Out, Files.

**ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ КОНКУРСАНТА**

*При выполнении данного задания ассеты можно использовать из файлов в папке …/*Assets*. (файл с персонажем, сценарий)*

*При создании анимации вы должны использовать expression.*

*Сохраните версию рабочего файла after effects в 23 версии. (для названия файла сохраните название основного файла проекта с припиской « copy 23.x»)*

*Все элементы в композиции именуйте должным образом в соответствии с тематикой элемента включая композицию. (на латинице, исключая текстовые слои на кириллице)*

*Не забывайте, что существует титульная зона, которая должна включать в себя весь текст или основные элементы. (определяйте ее на свое усмотрение, но не меньше 10px от края экрана).*

*В выходных рендерах должна отсутствовать звуковая дорожка.*

*Удаляйте неиспользуемые футажи в проекте, если такие имеются.*

*Количество файлов должно быть ограничено техническими требованиями (для исходный файлов, выходных и для рабочих файлов).*

*Контроллеры должны быть подписаны соответствующим образом.*

*Не допускайте грамматических и орфографических ошибок в технической документации.*

*Слои контроллеров, подписи к контроллерам должны быть типа Guide Layer.*

*Контроллеры должны быть сгруппированы по композиции и используйте дополнительные текстовые слои для группировки! (формируйте секции)*

**Технические требования к проекту:**

Рендеры: 2 штуки

Формат файла: H.264, H.265

Хронометраж: не более 30 секунд (без долей)

Фрейм-рейт: 25 кадров в секунду

Глубина цвета: 8 bit

Битрейт: от 4000 до 6000 кбит/сек для mp4

Разрешение: WQXGA (соотношение сторон 16:10)

Название основного файла проекта: ProjAnima1s

Коллект основного проекта должен находиться в папке SRC c названием projectAnima1s, папка SRC находится в корне папки «Anima1\_ФИО\_vN», где ФИО - IvanovIvanIvanovich (пример), а N – версия проекта.

**Технические требования к ригу:**

Обязательные кости: Claws L, Hand L, Forearm L, Arm L, Claws R, Hand R, Forearm R, Arm R, Head, Neck, Spine, Claws L, Thigh L, Calf L, Foot L, Claws R, Thigh R, Calf R, Foot R, Tail

Обязательные контроллеры: Root (ДВИГАТЬ ВСЕГО ПЕРСОНАЖА), Hips (НИЖНЯЯ ЧАСТЬ ТЕЛА), Front leg L (ЛЕВАЯ ПЕРЕДНЯЯ ЛАПА), Front leg R (ПРАВАЯ ПЕРЕДНЯЯ ЛАПА), Leg L (ЛЕВАЯ ЗАДНЯЯ ЛАПА), Leg R (ПРАВАЯ ЗАДНЯЯ ЛАПА), Head (ГОЛОВА), Torso (ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЧАСТЬ ТЕЛА), Shoulders (ВЕРХНЯЯ ЧАСТЬ ТЕЛА), Tail (ХВОСТ), Mouth\_Type (Изменение варианта рта), Eye\_Type (Изменение варианта глаз), Head\_Move (Поворот головы), Eye\_Move (Перемещение глаз)

Способ управления контроллерами: IK

Комментарии:

1. Части тела (Лапы, Тело, Шея, Хвост) должны растягиваться при сильном отклонении контроллера
2. Все части тела не должны отрываться друг от друга при растягивании
3. Контроллер Root должен перемещать персонажа целиком
4. Должны присутствовать контроллеры для переключения вариантов частей тела персонажа
5. Должны присутствовать контроллеры для перемещения элементов персонажа
6. Для оптимизации проекта, вынесите все контроллеры для персонажа на отдельную композицию
7. Реализуйте отдельные элементы управления для управления цветом вышеперечисленных элементов или переключения состояний указанных выше элементов

**Технические требования к сценарию:**

Выходные файлы: 1 штука

Формат вывода: pdf

Наличие иллюстраций: минимум 15

Название файла сценария: AnimalScript\_vN

Файл сценария должен находиться в папке c названием Doc, папка Doc находится в корне папки «Anima1\_ФИО\_vN», где ФИО - IvanovIvanIvanovich (пример), а N – версия проекта.

*Примечания: папка renders для выходных файлов создается вручную в корне папки проекта. Рендеры для удобства называйте по примеру: render\_N\_mp4 (где N- разрешение в формате записи: 1920х1080)*