*Приложение №5*

ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ МОДУЛИ

КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ

КОМПЕТЕНЦИИ

«Моушн Дизайн»

**Модуль А. Анимация логотипа. (2 часа)**

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

При выполнении данного задания вашему вниманию предлагается разработать анимацию логотипа для компании «ДОМНА».

Креативный кластер Домна – это проект Свердловского областного фонда поддержки предпринимательства, который реализуется при поддержке губернатора Свердловской области и главы Екатеринбурга. Главная задача проекта – содействие в развитии креативных индустрий в регионе.

Логотип компании представлены ассетом, разрабатывать их 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 в соответствии с фирменным стилем.

Элементы для анимации разработайте самостоятельно в соответствии с фирменным стилем.

Логотип, который необходимо будет анимировать в 3D-формате представлен ниже:



Цвета для логотипа подбирайте в соответствии с общей айдентикой проекта и доступными цветовыми решениями.

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

Создайте не простую и интересную анимацию логотипа с 3D элементами, которые будут подходить под айдентику проекта «Домна». Поработайте с материалами для объектов, придумайте смысловую и интересную анимацию. После проявления 3D логотипа сделайте переход в 2D версию полноценного логотипа «Домна».

Цвета для логотипа подбирайте в соответствии с общей айдентикой проекта и доступными цветовыми решениями.

Используйте фирменные цвета, если будете создавать дополнительные элементы оформления, воспользуйтесь руководством по фирменному стилю.

Логотип, который может быть анимирован, представлен ассетом в файле “ Domna\_Guide.pdf” в папке «Assets».

Анимацией логотипа мы бы хотели привлечь потенциальных партнёров и предпринимателей!

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

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

Рендер для анимации мы хотим получить в популярных форматах для медиафасадов.

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:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Item | Action | Time | Storyboard | Comments |

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: прекомпозиций, конечных рендеров, ассетов и секвенций. С названиями, соответственно: PRECOMPOSE, OUTPUT, SOURCE, SEQUENCE.

**ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ КОНКУРСАНТА**

*При выполнении данного задания ассеты можно использовать из файлов в папке …/Assets. (брендубук Домна в формате .pdf)*

*2D логотип в конце анимации должен пропадать любым удобным способом.*

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

*« copy 23.x»)*

*При создании анимации вы должны использовать expressions.*

*В проекте создайте источник освещения для 3D логотипа.*

*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 и орфографических 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: 2 штуки

Формат файла: h.265, h.264

Хронометраж: не более 20 секунд (без долей)

Фрейм-рейт: 30 кадров в секунду

Глубина цвета: 32 bit

Размеры: QuadHD

Битрейт: 7000 -7500 кбит/сек – для h.265, 5000 – 6000 кбит/сек – для h.264

Название основного файла проекта: project

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

**Технические требования к проекту Blender:**

Секвенция: 1 штука

Файл проекта: 1 штука

Формат секвенции: EXR (RGB Alpha)

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

Разрешение: FullHD

Название файла проекта: 3Danim

Расширение файла проекта: blend

Файл 3D анимации должен находиться в папке c названием project\_3d, папка project\_3d находится в корне папки «AnimLogoDomna\_ФИО\_vN», где ФИО - IvanovIvanIvanovich (пример), а N – версия проекта.

**Технические требования к модели логотипа:**

Файл: 1 штука

Формат файла модели: glb

Название файла модели: logoModel

Файл модели должен находиться в папке c названием 3d\_model, папка 3d\_model находится в корне папки «AnimLogoDomna\_ФИО\_vN», где ФИО - IvanovIvanIvanovich (пример), а N – версия проекта.

**Технические требования к сценарию:**

Выходные файлы: 1 штука

Формат вывода: xls

Наличие сторибордов: минимум 15

Название файла сценария: screenplay\_vN

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

*Примечания: папка renders для выходных файлов создается вручную в корне папки проекта (AnimLogoDomna\_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: 3d\_sequence, данная папка должна находится в папке renders.*

**Модуль Б. Анимация элементов интерфейса. (3 часа)**

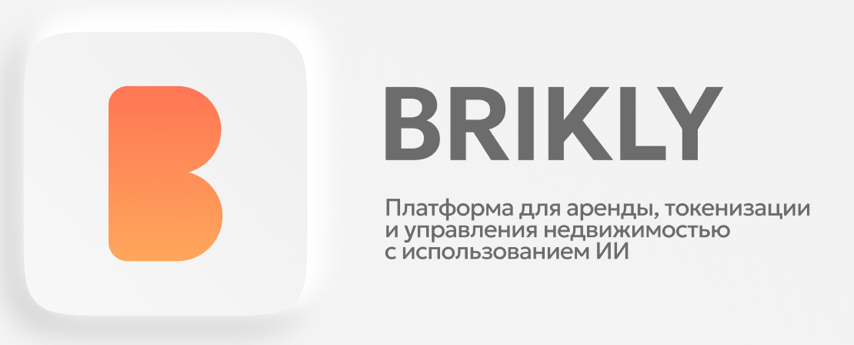
*Используемые программы: Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Media Encoder, Adobe Premier Pro, Blender, Figma, Microsoft Excel*

В данном задании вам предлагается разработать рекламный видеоролик (портфолио), рекламирующий веб-проекты и интерфейсы мобильных приложений фирмы «BRIKLY». BRIKLY – это платформа для аренды, токенизации и управления недвижимостью с использованием ИИ. Для отображения интерфейсов в ролике необходимо разработать 3D-модель телефона на основе выданных материалов от заказчика.

В папке «Assets» в файле под названием «RefPhone» находится референс телефона, по которому необходимо создать 3D-модель мокапа телефона.

Логотип и фирменный стиль проекта находится в папке «Assets» в файле «BRIKLY — Brandbook».

Логотип фирмы представлен ниже:

**

При создании анимации вам необходимо следовать представленному сценарию в папке «Assets», под названием “Script”.

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

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

В рамках анимации интерфейса внутри 3D-мокапа обязательно анимируйте элементы интерфейса для показа основной цели ролика (показать и рассказать про мобильное приложение!).

Рендер мы хотим получить в популярном формате 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: прекомпозиции, конечных рендеров, ассетов и анимации интерфейса. С названиями, соответственно: precompose, output, resource, UI.

**ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ КОНКУРСАНТА**

*В папке …/Assets находится файл брендбука в формате. fig, фото референса для создания 3D-модели под названием «RefPhone», файл сценария под названием «Script» и файл под названием «Brikly Marketing» с макетами интерфейсов мобильного приложения.*

*Для написания текста используйте гарнитуру предоставленную в брендбуке.*

*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 24 версии. (для названия файла сохраните название основного файла проекта с припиской « copy 24.x»)*

*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.*

**Технические требования к проекту After Effects:**

Рендеры: 1 штука

Формат файла: HEVC

Хронометраж: не более 30 секунд (без долей)

Фрейм-рейт: 30 кадров в секунду

Глубина цвета: 32 bit

Размеры: 1920х1080 px

Битрейт: 5000 -7500 кбит/сек – для HEVC

Название основного файла проекта: project

Коллект основного проекта должен находиться в папке c названием src, название коллекта - project\_BRIKLY, папка src находится в корне папки «projectBrikly\_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: ScriptStories\_vN

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

*Примечания: папка render для выходных файлов создается вручную в корне папки проекта (projectBrikly\_ФИО\_vN).  Рендеры для удобства называйте по примеру: MP4\_FULL\_HD (где N номер рендера по счету).*

**Модуль В. 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: precompose, out\_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 24 версии. (для названия файла сохраните название основного файла проекта с припиской « copy 24.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: 1 штука

Формат файла: h.265

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

Фрейм-рейт: 25 кадров в секунду

Битрейт видео: от 6000 - 8000 кбит/сек

Глубина цвета: 8 bit

Разрешение: QuadHD

Название основного файла проекта: project

Коллект основного проекта должен находиться в папке c названием master, название коллекта – dablProj, 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: storyboardScript\_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\_quadhd\_Nmin\_Nsec (где N - количество минут и секунд ролика)*

**Модуль Г. Анимированная инфографика. (4 часа)**

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

В данном модуле вам предлагается разработать дизайн и анимацию стикеров для различных социальных сетей.

В виде ассета вам будет предложен дизайн стикеров, предоставленный дизайнером.



Ваша задача создать анимацию 8 стикеров, все стикеры должны находиться в одном проекте, но каждый в своей прекомпозиции размером 512x512 px.

Не добавляйте дополнительные элементы графического оформления, ваша задача создать только анимацию.

Менять цвета и форму объектов строго запрещено.

Анимация стикеров должна быть не резкой, плавной, без дефектов.

При этом в своей анимации вам запрещается использовать любые виды expression, вы не можете накладывать эффекты, режимы наложения, маски и стили слоя, вам нельзя использовать градиентные заливки, авто-ориентированные слои, текстовые слои и сплошные слои, режимы track matte а также использовать функции работы со временем в After Effects и модификаторы.

Вы можете пользоваться стандартными параметрами для анимации shape-слоя, а именно: position, rotation, opacity, scale, path, color, stroke, fill.

Анимация стикеров должна быть продолжительностью не более 3 секунд и каждый стикер должен быть зациклен, то есть последний ключевой кадр должен обладать таким же значением, каким обладает первый ключевой кадр.

Основную композицию под названием “main” необходимо сделать продолжительностью не более 6 секунд, в этой композиции для зацикливания анимации стикеров вы можете использовать time-remapping. Данная композиция нужна только для представления заказчику.

В основной композиции расположите стикеры в соответствии с правилами композиции для наилучшего восприятия заказчиком.

В конце необходимо будет предоставить рендер всех стикеров по отдельности и основной композиции.

Композиции стикеров отдельно создайте на прозрачном фоне, основную композицию предоставьте с белым фоном.

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:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Description | Timing | Comment | Storyboard |

При разработке сторибордов соблюдайте основные принципы создания раскадровок и сторибордов. Последовательно структурируйте раскадровки и сториборды относительно написанного сценария. Постарайтесь передать цвет и композицию относительно готового рендера.

Для навигации в проекте создайте внутри вашего рабочего файла структуру проекта, который будет включать папки для: отдельных прекмопозиций стикеров, конечных рендеров и ассетов. С названиями, соответственно: PrecomposeItem, Output, Assets.

**ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ КОНКУРСАНТА**

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

*В папке …/Assets находится файл с дизайном стикеров в формате .ai.*

*При создании анимации вы не можете использовать expression.*

*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)*

*Не допускайте грамматических и орфографических ошибок в сценарии.*

*Не забывайте, что существует титульная зона, которая должна включать в себя весь текст или основные элементы. (минимум 10px от края композиции)*

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

*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 стикерам:**

Выходные файлы: 8 штук

Формат вывода: TGS

Итоговый размер каждого файла: не более 64 КБ

Название файлов стикеров: Sticker\_N (где N-номер стикера по счету)

Файлы стикеров должены находиться в папке c названием telegramOUT, папка telegramOUT находится в корне папки «StickersAnim\_ФИО\_vN», где ФИО - IvanovIvanIvanovich (пример), а N – версия проекта.

**Технические требования к анимации стикеров:**

Рендеры: 8 штук

Формат вывода: QuickTime

Хронометраж: не более 3-х секунд (без долей)

Фрейм-рейт: 60 кадров в секунду

Глубина цвета: 8 bit

Разрешение: 512х512 px

Название основного файла проекта: project

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

**Технические требования к анимации основной композиции:**

Рендеры: 1 штука

Формат вывода: h.264

Хронометраж: не более 6-и секунд (без долей)

Фрейм-рейт: 60 кадров в секунду

Глубина цвета: 8 bit

Разрешение: UHD

**Технические требования к сценарию:**

Выходные файлы: 1 штука

Формат вывода: pdf

Наличие иллюстраций: минимум 15

Название файла сценария: motionscript\_vN

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

*Примечания: папка OUT для выходных файлов создается вручную в корне папки проекта. Рендеры для удоства называйте по примеру: render\_Sticker\_n\_3sec (где N номер стикера по счету) и для основной композиции Render\_main\_n\_6sec.*

**Модуль Д. Анимация персонажа. (5 часов)**

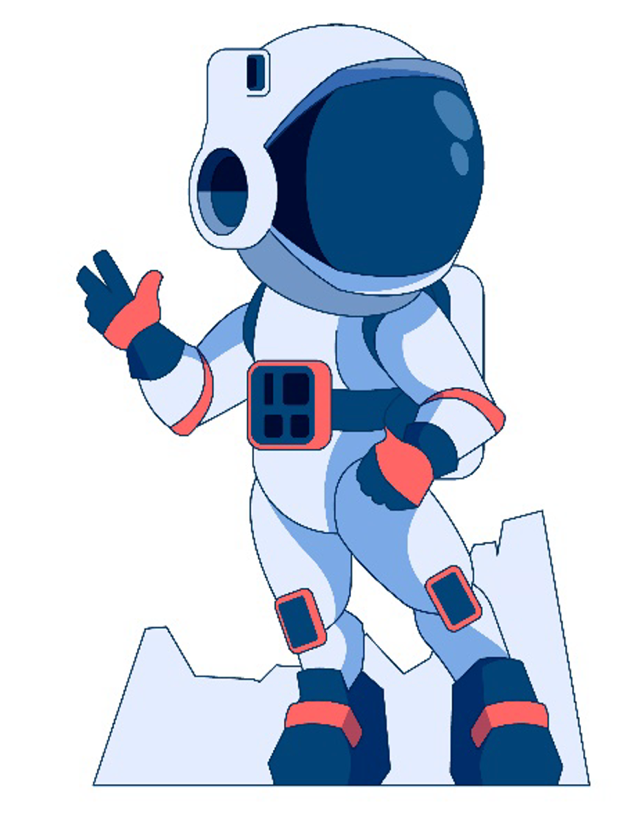
*Используемые программы: Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Media Encoder, Duik Angela (плагин для After Effects), Microsoft Word, Microsoft Excel*

В данном задании вам предлагается создать скелет (сделать риг), разработать конструктор персонажа, 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 космонавтики. Соблюдайте принципы анимации, создайте второстепенную анимацию для персонажа.

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

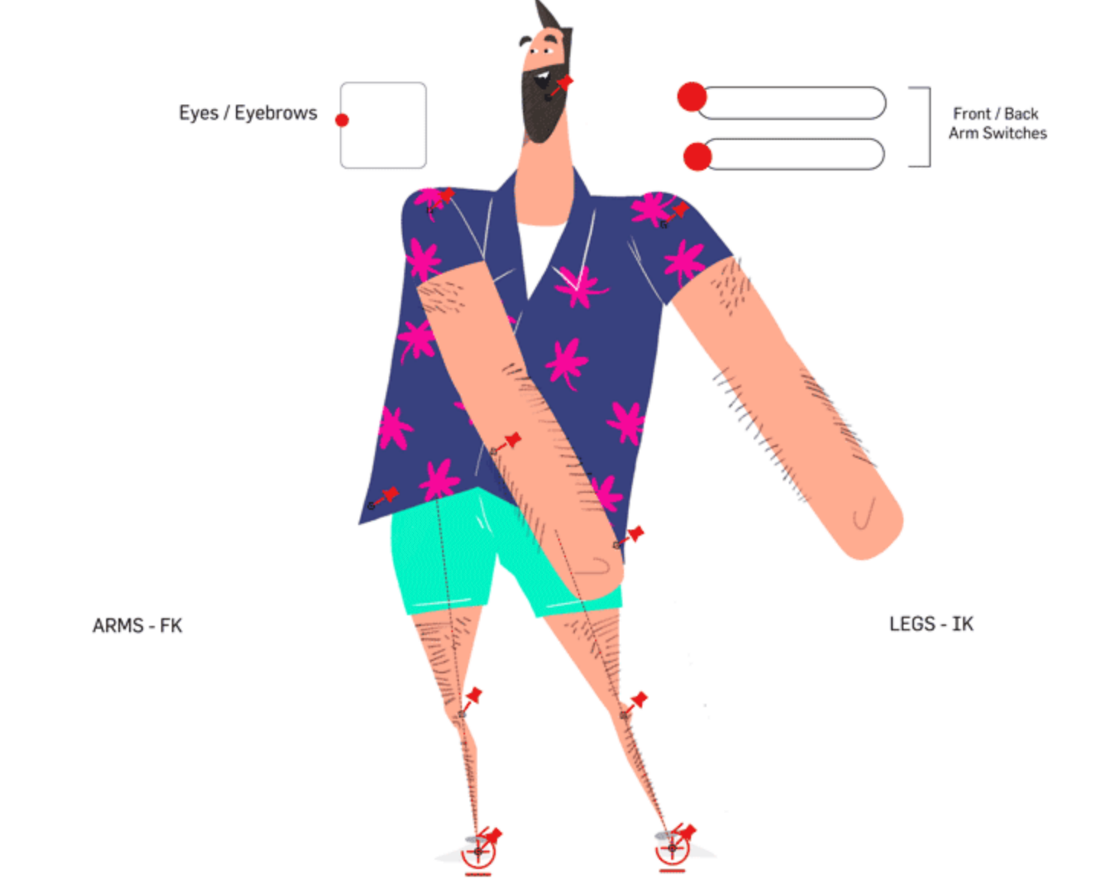
Персонаж, которого вам предстоит анимировать, находится ниже:



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

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 риги в данном плагине.

Создайте риг персонажа в соответствии с указанными техническими требованиями.

В дальнейшем мы хотим использовать данный риг для анимации нескольких персонажей на сцене. При разработке персонажа сделайте 3 различных вариаций частей тела персонажа. Части тела должны сочетаться между собой, чтобы добиться наибольшего числа комбинаций персонажа.

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.

Также, создайте техническую документацию (руководство пользователя) для объяснения последовательности работы с элементами управления (контроллерами).

В конце у вас должен получиться анимированный ролик, который должен поспособствовать повлиять на мышление и поведение людей по отношению к космосу и празднику дня космонавтики. Такой ролик должен быть привлекательным, что позволит с большей вероятностью достучаться до зрителя.

Шаблон для записи в технической документации используйте следующий:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Item | Action | Info | Screen |

Записи в технической документации должны быть структурированы последовательно и отражены четко и ясно для моушн дизайнера. Добавьте поясняющие комментарии о возможных ошибках при работе с контроллером и скрины экрана с подписями или выделениями основных зон работы в данном шаге.

Вы составляете алгоритм действий пользователя при работе с вашим ригом, пишите аккуратно, грамотно и разборчиво во избежание ошибок со стороны пользователя.

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: Proj

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

**Технические требования к ригу:**

Обязательные кости: Hand L, Hand R, Head, Spine, Foot L, Foot R

Обязательные контроллеры: Root (ДВИГАТЬ ВСЕГО ПЕРСОНАЖА), Hips (НИЖНЯЯ ЧАСТЬ ТЕЛА), Arm L (ЛЕВАЯ РУКА), Arm R (ПРАВАЯ РУКА), Foot L (ЛЕВАЯ НОГА), Foot R (ПРАВАЯ НОГА), Head (ГОЛОВА), Torso (ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЧАСТЬ ТЕЛА), Shoulders (ВЕРХНЯЯ ЧАСТЬ ТЕЛА), Head\_Type (Изменение варианта головы), Hand\_Type (Изменение варианта рук), Body\_Type (Изменение варианта тела), Leg\_Type (Изменение варианта ног)

Способ управления контроллерами: IK

Комментарии:

1. Части тела (Руки, Ноги, Тело, Шея) 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. Для оптимизации проекта, вынесите все контроллеры для персонажа на отдельную композицию
6. Реализуйте отдельные элементы управления для управления цветом вышеперечисленных элементов или переключения состояний указанных выше элементов

**Технические требования к инструкции пользователю:**

Выходные файлы: 1 штука

Формат вывода: pdf

Наличие иллюстраций: минимум 15

Название файла сценария: manual\_vN

Файл сценария должен находиться в папке c названием UserGuide, папка UserGuide находится в корне папки «CharacterSpace\_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: april\_N\_mp4 (где N- разрешение в формате записи: 1920х1080)*