Практикум №2 по дисциплине «Компьютерная анимация, компьютерная графика»
70 баллов

Цель. Знакомство с принципами анимации готовых материалов в After Effects.
Задача. Сделать походку персонажа или другое движение в After Effects. Фон-панораму подготовить в Photoshop или Illustrator.
Этапы выполнения:

1. Подобрать несколько референсов персонажей (векторная графика, компьютерная перекладка). Подобрать несколько референсов фона для панорамы с тремя-четырьмя планами (ближним, средним, дальним).
2. Сделать несколько эскизов одного персонажа в цвете. Экспериментировать с формой, размером, одеждой, прической и т.п. Для похожки выбрать одного из них.
3. Нарисовать фон-панораму в Фотошопе или Иллюстраторе по слоям (минимум 4 слоя). Размер минимум 3840 на 1080. Желательно, чтобы один план был с элементами, перекрывающими персонажа (стволы деревьев, фонарные столбы и т.п.)
4. Сохранить документ в .psd или .ai для дальнейшей анимации в After Effects.
5. Загрузить эскизы персонажа и фон в After Effects.
6. Отрисовать персонажа вектором в программе, каждую деталь на отдельном слое (можно сделать это в Иллюстраторе). При желании можно подготовить персонажа в фотошопе.
7. Расставить точки вращения, присоединить зависимые слои к слоям. От которых они зависят.
8. Расставить ключи, сделать походку или другое движение всем телом.
9. Объединить персонажа в прекомпозицию, поместить её между слоями фона. Зациклить анимацию, продвинуть персонажа по горизонтали.
10. Сделать эффект параллакса с помощью анимации слоев или с помощью 3D слоев под камерой (продвижение для походки, наезд для других анимаций).
11. Экспортировать видео.
12. Загрузить в lms видео и коллект проекта в After Effects.






Критерии оценки работ:

- 55-70 – Задание студентом понято верно. Придуман интересный, подходящий для перекладочной анимации персонаж, фон сочетается с выбранным персонажем, он нарисован красиво и аккуратно, разбит на 4 слоя по планам (всё, что относится к одному плану на одном слое). Походка сделана правильно, все части двигаются сообща, добавлены остаточные дейтсвия некоторых элементов. Создан эффект параллакса. Панорама

длинная, персонаж находится в кадре долго, его можно рассмотреть. Видео экспортировано в правильном формате.
- 40-55 – Задание студентом понято верно. Придуман интересный, подходящий для перекладочной анимации персонаж, фон сочетается с выбранным персонажем, он нарисован красиво и аккуратно, разбит на 4 слоя по планам (всё, что относится к одному плану на одном слое). Походка сделана правильно, все части двигаются сообща. Создан эффект параллакса. Панорама длинная, персонаж находится в кадре достаточно долго, его можно рассмотреть. Видео экспортировано в правильном формате.
- 25-40 – Задание студентом понято верно. Персонаж не очень хорошо подходит для перекладочной анимации, фон не совсем сочетается с выбранным персонажем, он нарисован красиво и аккуратно, разбит на 4 слоя по планам (всё, что относится к одному плану на одном слое). Части персонажа двигаются с ошибками. Эффект параллакса создан не убедительно. Панорама не очень длинная. Видео экспортировано в правильном формате.
- менее 25 – Задание студентом понято неверно. Персонаж не очень хорошо подходит для перекладочной анимации, фон не совсем сочетается с выбранным персонажем, он нарисован некрасиво и неаккуратно, разбит на 4 слоя по планам (всё, что относится к одному плану на одном слое). Персонаж двигается с ошибками. Эффект параллакса создан не убедительно. Панорама не очень длинная. Видео экспортировано в неправильном формате.