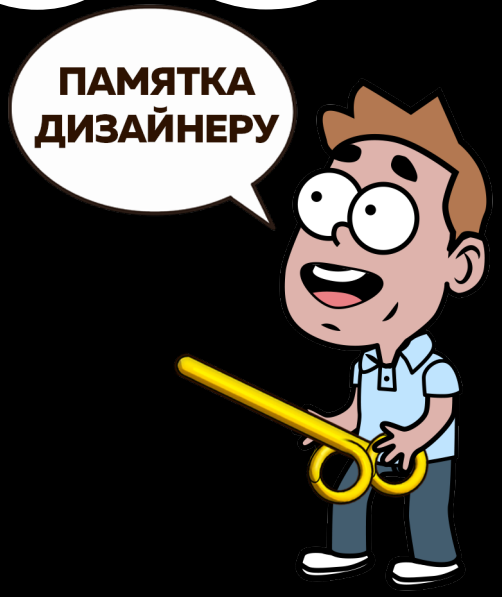
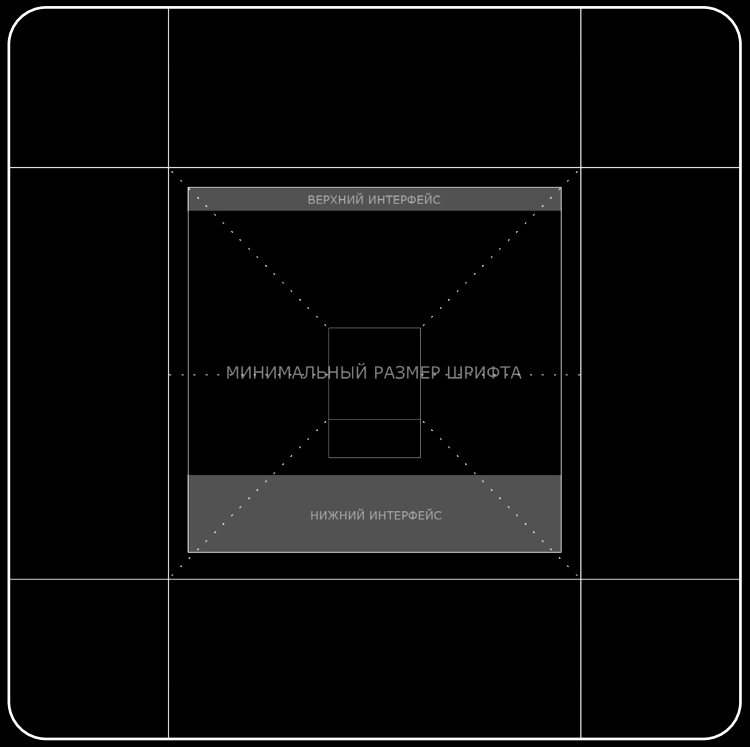
CREOS



ИСПОЛЬЗУЙТЕ СЕТКУ



Приступая к работе начните с сетки. Это позволит вам сразу грамотно выстроить композицию кадра. Соблюдайте отступы указанные в сетке с рекомендациями, не заходите за границы.
При создании креатива следует пользоваться файлом Creos_Сетка_для_создания_креатива.psd,
а при рендере Creos_Сетка_для_рендера.psd

Ссылка на сетку

https://dropbox.com/sh/vczk6of-sed4ssv8/AACDJJVVPqUIzpMbI15CzFMga

1

АКЦЕНТ: ВЫДЕЛЕНИЕ

Делайте акцент на элементах, с которыми происходит взаимодействие.

Выделить объект можно несколькими путями:
Сделать ярче объект (другой вариант - подсветка маской), выделяйте обводкой, добавляйте FX.

Обводка

Выделение маской

Основное место событий обычно находится в центре кадра, часто для акцентирования используется виньетка.

Есть ситуации, когда мы добавляем вначале креатива тутор, чтобы сразу объяснить игроку, какие механики используются в данной игре. Обучение является частью большинства игр, но чаще всего используется в головоломках и квестах.

Виньетка

Выделение Tutor

2

АКЦЕНТ: КОМПОЗИЦИЯ

В центре композиции размещайте то, на что нужно обратить внимание зрителю:

- Главные герои,
- Важные предметы,
- Место действия.

Правильно 2D

Правильно 3D

<u>На левом скриншоте</u> центр кадра очевидно смещён относительно центра событий. Персонаж окажется за пределами кадра в вертикальной ориентации.
<u>На правом скриншоте</u> многие ключевые объекты не видны:

1. Плохо видно зелёный танк
2. Не читаются ники над полосками HP
3. Не видно знак ремонтной мастерской
4. Интерфейс реализован не очень удачно
5. Надпись KILL:0 закрывает знак ремонта

НЕправильно 2D

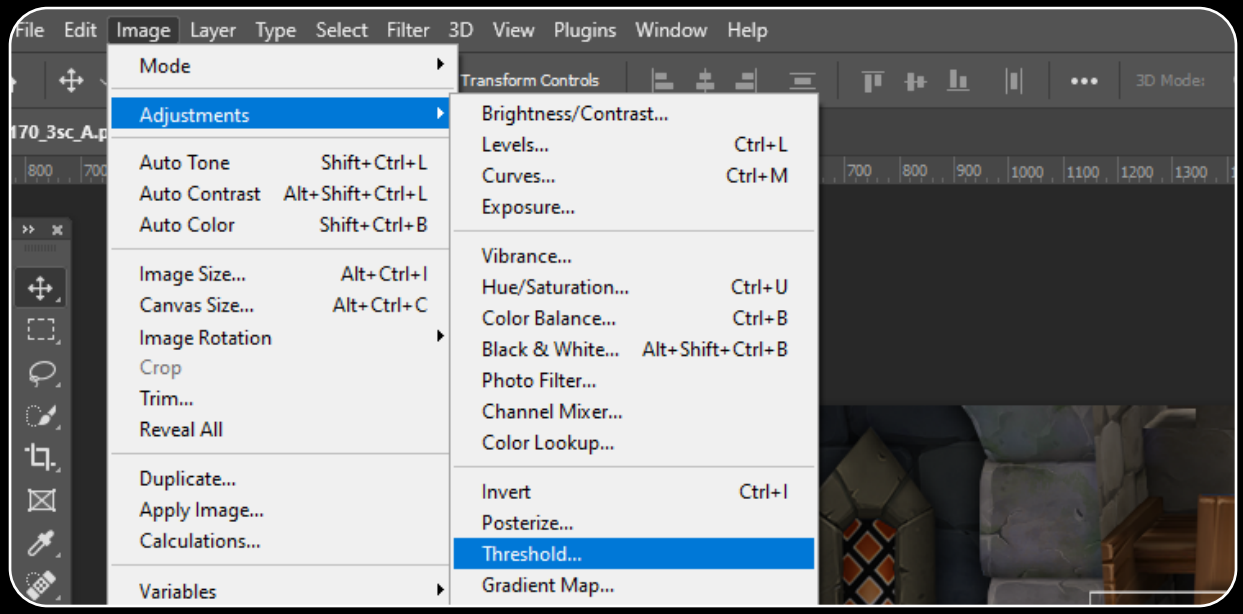
НЕправильно 3D

НЕ ВСЕГДА МЫ ВИДИМ ВЕЩИ ТАКИМИ,
КАКИЕ ОНИ ЕСТЬ НА САМОМ ДЕЛЕ

КОМАНДА THRESHOLD

Чтобы проверить, правильно ли расставлены акценты на статике, используйте команду “Threshold”.

Меню:
Image/Adjustments (Изображение/ Коррекция)

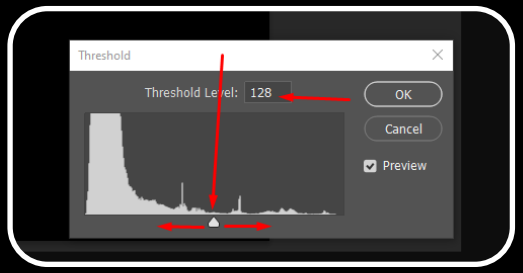


На предыдщуем слайде мы обнаружили, что зелёный танк и знак ремонта плохо виден. Команда Threshold позволяет быстро выявить такие проблемы, но не является единственным решением.

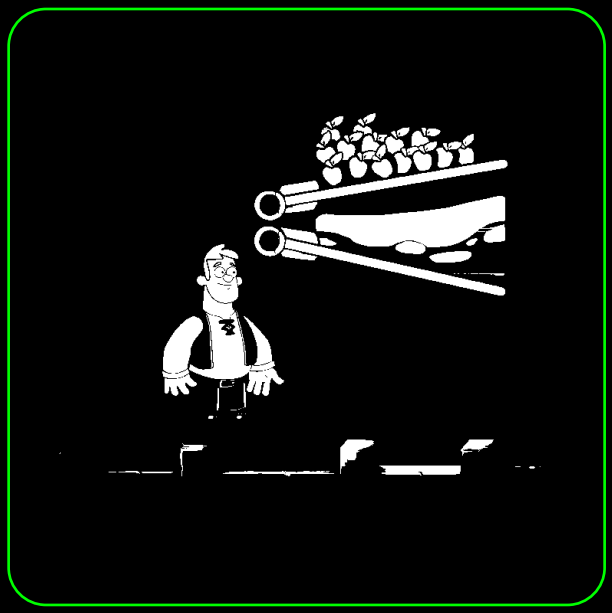
На скриншотах справа мы действительно видим, что зелёный танк и гараж слились с фоном и перестали быть видны

Пример результата использования команды Threshold

Команда **Threshold...** (**Порог...**) превращает цветное изображение или изображение в градациях серого в двухцветное черно-белое. При конвертировании можно перемещением движка под гистограммой или в цифровом поле Threshold Level (Порог яркости) диалогового окна определить пороговое значение яркости, светлее которого пикселы получают белый цвет, а темнее черный.



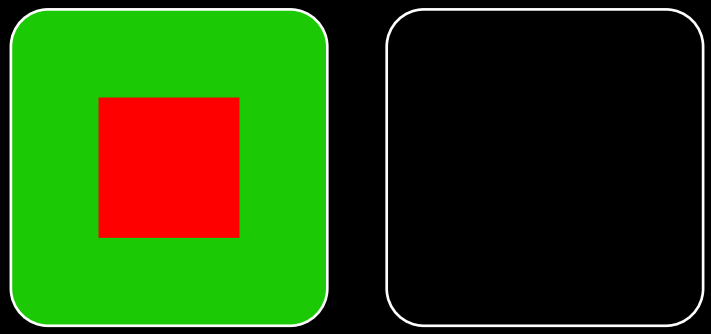
При применении команды персонаж и все ключевые элементы в кадре должны быть видны. Если это не так, статику следует доработать.



Хорошо: Герой и важные элементы видны

Плохо: Герой сливается с фоном, важные элементы (значения уровней) не видны

КОМАНДА THRESHOLD ПОЗВОЛЯЕТ ОПРЕДЕЛИТЬ КАЧЕСТВО ТОЛЬКО СВЕТЛОТНОГО КОНТРАСТА!



Результат использования команды Threshold

В случае, если вы используете цветовой контраст без светлотного, как на этом примере, Threshold будет бесполезен. Поэтому, мы рассмотрим разные виды контраста.

4

КОНТРАСТЫ

Контраст необходим, чтобы выделить главные элементы в креативе. Обычно это герой (герои), функциональные элементы, важные предметы.

Есть несколько основных видов контраста:

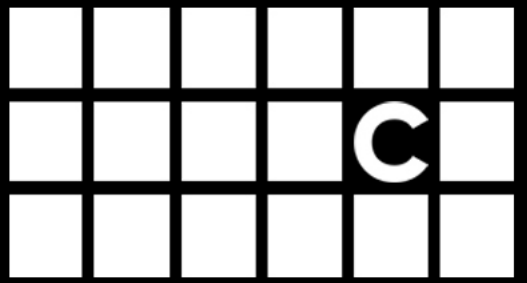
Контраст размера - объект отличается от других подобных объектов размером.

Контраст формы - среди множества квадратов вы легко увидите круглый или треугольный объект.

Контраст цвета - включает контрасты по светлоте и по цвету. На тёмном фоне хорошо видно белый или любой светлый объект и наоборот. Так же среди зелёных одинаковых объектов красный объект будет сразу выделяться.

Контраст движения - любой движущийся объект привлекает к себе внимание. Если есть несколько движущихся объектов и один движется с большей скоростью, чем другие, этот объект будет в фокусе внимания зрителя.

КОНТРАСТ РАЗМЕРА



КОНТРАСТ ФОРМЫ

КОНТРАСТ ЦВЕТА

КОНТРАСТ ДВИЖЕНИЯ

В наших креативах мы часто комбинируем эти виды контраста.

1. Оба персонажа отеделены от фона с исплоьзованием цветового контраста.
2. Один из лучших примеров использования разных типов контрастов - игровое поле игры Rush Royale. Вражеские персонажи разного типа отличаются по размеру и цвету. Враги идут по контрастной для них дороге. Персонажи игрока отделены от зелёного поля контрастной подложкой с обводкой. Юниты разного уровня имеют подложки разной формы. На примере избражено два поля игроков, обозначенные флагами разных цветов.
3. Контраст цветов Герои отличаются от врагов цветами и светлотой, хорошо видны на тёмном фоне.
4. Контраст движения: Даже на статичном скриншоте видно, как один корабль мчится мимо другого.

1

2

3

4

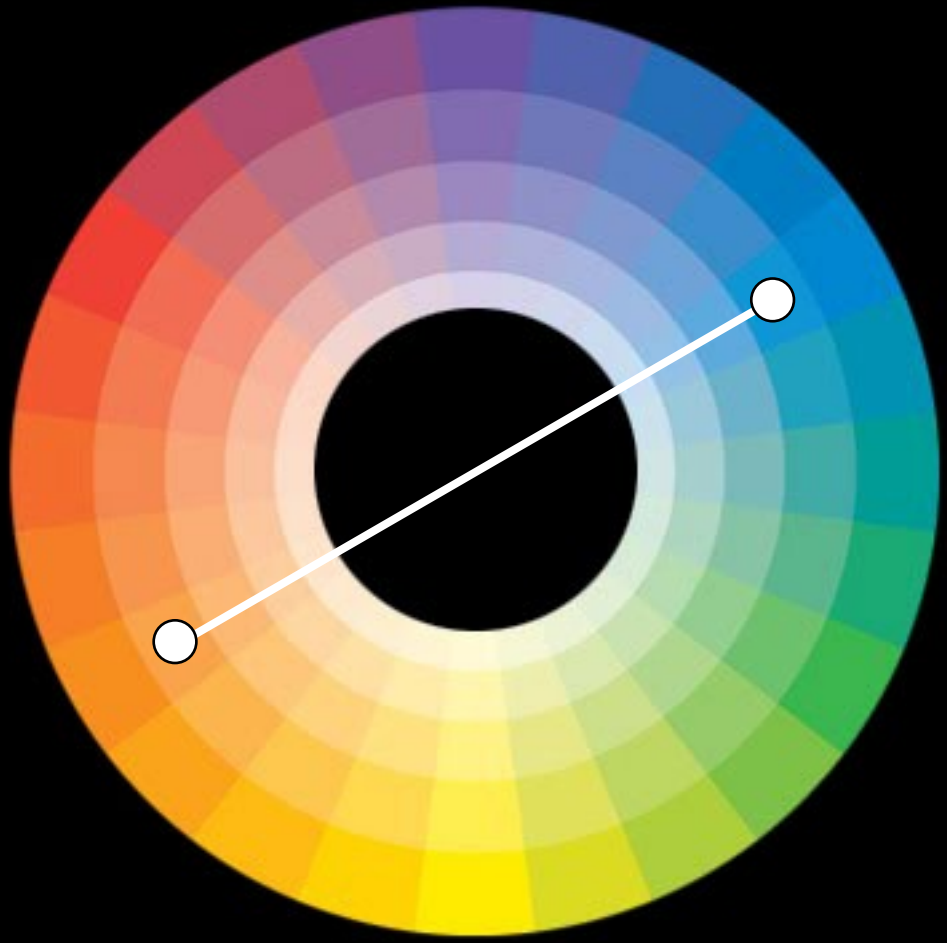
5

ЦВЕТА

Для подбора цветов в креативе, правильного подбора контрастных цветов, вам пригодится цветовой круг.

Контрастные цвета располагаются в противоположных частях цветового круга.

Приступая к работе над креативом, рекомендуем посмотреть геймплей игры, для которой вы делаете креатив. Даже если в креативе используется другая механика, вы всё равно получите хорошее представление о персонажах, выборе цвета для них и локации, стиле оформления интерфейса, анимации и эффектах.



Пример выбора цветового контраста

Пример выбора светлотного контраста

При подборе цветов вам может пригодиться сервис Adobe Color:

https://color.adobe.com/ru/create/color-wheel

Подбирайте объекты и персонажей, противоположного от фона цвета и/или тона.

Плохо: Персонаж виден плохо

Хорошо: Персонаж виден хорошо

Чтобы отделить от фона ключевые объекты используйте различные друг от друга теплые и холодные тона.

Плохо: Всё в кадре одного тона. Переснажей плохо видно

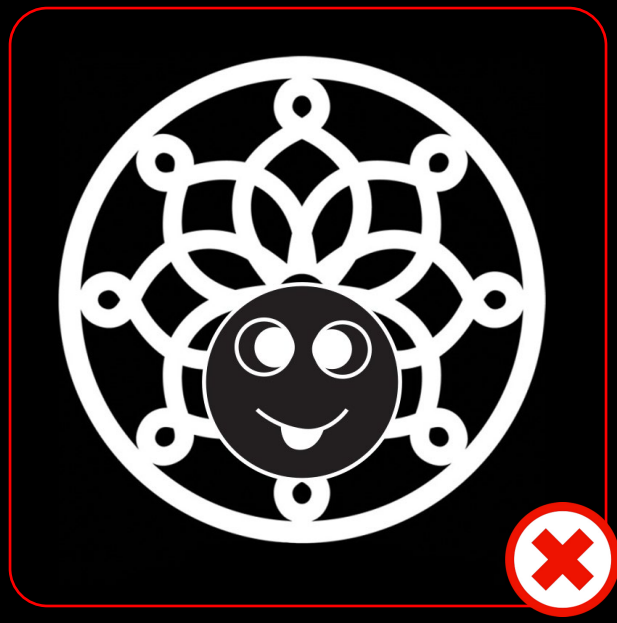
Хорошо: Персонажи отличаются цветом от фона, их видно хорошо

6

ФОН

Используйте простые текстуры для фона. Не загромождайте его лишними объектами.

Обратите внимание, как хорошо видно инвертированный смайлик на ровном фоне и насколько его хуже видно на орнаментальном фоне.
Чем проще фон, тем лучше видно персонажа.



Не загружайте локацию объектами и используйте однотипные элементы.

Разнообразие элементов будет отвлекать зрителя от основной сцены.

БАБЛ И ОБЪЕКТ В БАБЛЕ

Если бабл не показан сразу на первом кадре, он должен появиться с использованием анимации, например изменение показателей Scale/Opacity/Rotation или с помощью FX. Исчезновение бабала с тем же эффектом. Также в то время, что бабл находится в кадре, можно добавить его небольшое дрожание или качение. Сам бабл и содержимое должны быть максимально простыми, а изображение в бабле должно считываться за долю секунды.

Плохо

Хорошо

ЧЁРНАЯ ДЫРА

Обратите внимание, что большая чёрная дыра в фоне, привлекает к себе больше вниманиея, чем персонаж. Это особенность восприятия человека, поэтому, если по заданию эта дыра не ведёт в черноту, стоит сделать в ней какой-то адекватный фон. Любое очень тёмное пятно привлекает к себе внимание не меньше, чем очень светлое, а бывает и больше.

Плохо

Хорошо

7

ЗАГОЛОВОК И ТЕКСТ

Заголовок и любой текст в бабле или показаный иным способом должен усиливать ваш креатив!

Он должен хорошо читаться, не пересекаться с элементами интерфейса и функциональными объектами.

Плохо

Хорошо

Шрифт следует всегда брать из проекта, если в ТЗ не указано иначе.
Обратите внимание, что без крайней необходимости не стоит искажать шрифт, менять его пропорции.

Плохо

Хорошо

8

ИНТЕРФЕЙС

Все элементы интерфейса на экране должны быть выровнены и хорошо видны.

Для зрителя ваш креатив должен выглядеть как полноценная игра.

Стиль интерфейса по возможности стоит брать из проекта.

Кнопки следует брать из проекта. Обычно в ТЗ это указано или приложен пример. В случае, если кнопки проектных кнопок нет, воспользуйтесь нашей подборкой.

Палец обязательно должен быть анимирован при нажатии на интерактивные элементы креатива. Также в зависимости от задачи можно добавить эффект тапа - расходящиеся кольца, вспышка, искры и т.д.

Не забудьте выровнять текст в вашей кнопке и обязательно посмотрите *Инструкцию:*

https://youtu.be/EThn4DvVNR0

СМОТРЕТЬ

АНИМАЦИЯ

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

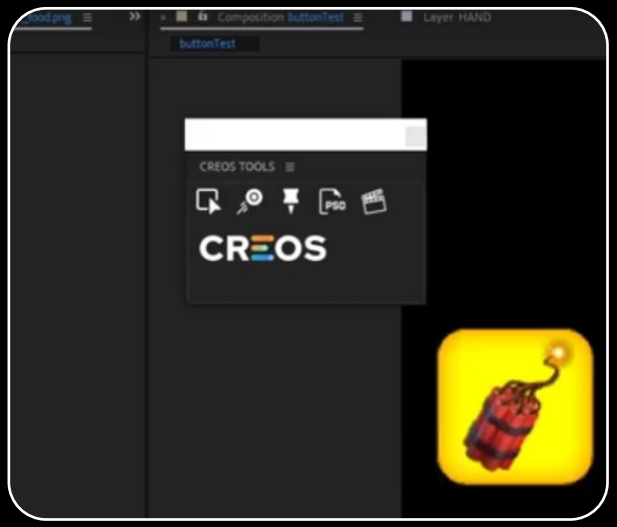
1. При нажатии руки на объект сначала происходит движение пальца, далее пауза 3-5 кадров, затем само действие.
2. Аналогично работают кнопки джойстика, сначала нажатие, потом микро пауза 3-5 кадров, потом действие.
3. Нажатие кнопки происходит синхронно с движением пальца.
4. Если мы наводим руку на предмет, то он должен мгновенно реагировать (загораться/обводиться).
5. При нажатии курсора интерактивный объект должен откликнуться на действие изменением размера, цвета, появлением подсветки и т.д.

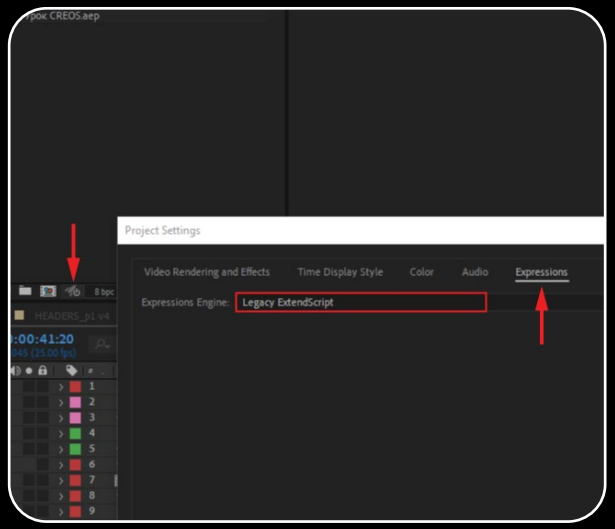
Инструкция: https://youtu.be/o40d9eSfqKs

CREOS Script v 2.0

Функции нашего скрипта:

- *Анимация руки и чойсов*
- *Оптимизация PSD файлов для AE*
- *Красивый полёт получаемых ресурсов*
- *Фиксация объекта (полезно при создании ресайзов)*
- *Автоматизация создания ресайзов*





Чтобы скрипт работал корректно, следует включить **Legacy ExtendScript в настройках проекта.**

Обязательно скачайте и используйте его в работе!
Ссылка и инструкция по использованию:

https://www.youtube.com/watch?v=mWP9STyPE1k

СОСТОЯНИЕ ПОКОЯ | IDLE

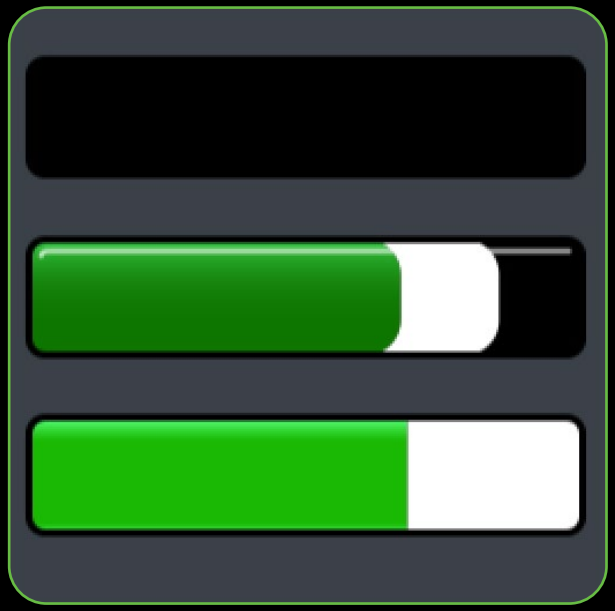
Если вы взгляните на любое живое существо, находящееся в состоянии покоя, обнаружите, что оно не перестаёт двигаться совсем. Видно дыхание, моргание и движение глаз, почёсывание, переминание с ноги на ногу и т.д. то же самое следует использовать и в анимации персонажей.

1. В ваших креативах персонаж в состоянии покоя должен осуществлять минимальные движения, т.е. оставаться живым.
2. Пока персонаж ждёт какого-либо события, он должен реагировать на то, что происходит на игровом поле, следить за действиями руки, Пугаться опасных для него событий и радоваться хорошим и т.д.

ОТОБРАЖЕНИЕ УСПЕХА / НЕУДАЧИ

Необходимо визуально подчеркивать успех/неудачу - подсветкой, заливкой интерактивного объекта/персонажа, наложением зеленой галочки или красного крестика на чойсы, красной виньеткой по краям кадра и т.д. Зеленый цвет - при успехе, красный - при провале.

HP-BAR, РЕСУРСЫ И Т.Д.

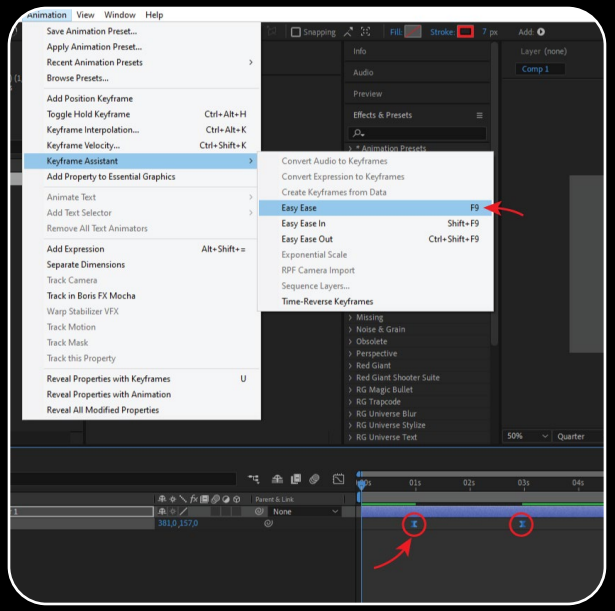


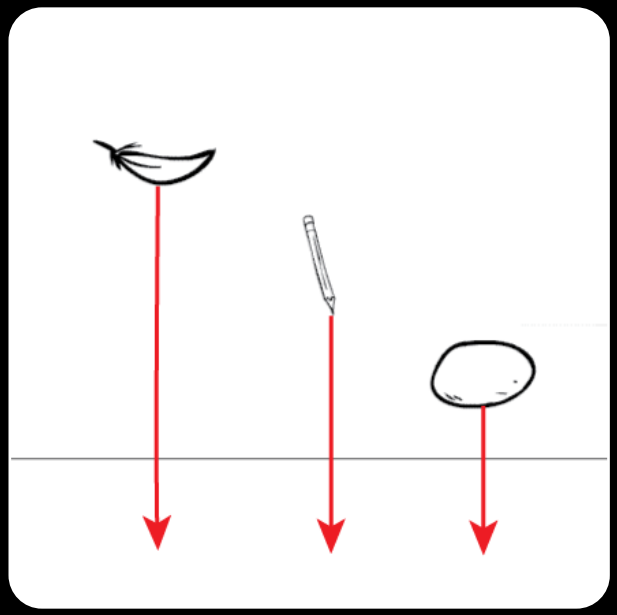
1. Обычно HP-бары “хороших” персонажей зелёного цвета, “плохих” - красного
2. При получении урона на HP-баре выделяется область дамага одним кадром, обычно белым цветом, затем она плавно уводится до границы оставшегося HP.
3. Иконки баров с ресурсами могут изменять размер или можно добавить обводку при увеличении/уменьшении ресурсов.
4. Получение ресурсов можно анимировать с помощью летящих в бар иконок (см. **CREOS** Script) или всплывающих цифр
5. Уменьшение времени в таймере следует подчеркивать изменением цвета timer-bar. Когда времени остаётся совсем мало, таймеру можно добавить пульсацию

ИНЕРЦИЯ

Используйте мягкие ключи.
Стройте графики между ключами.

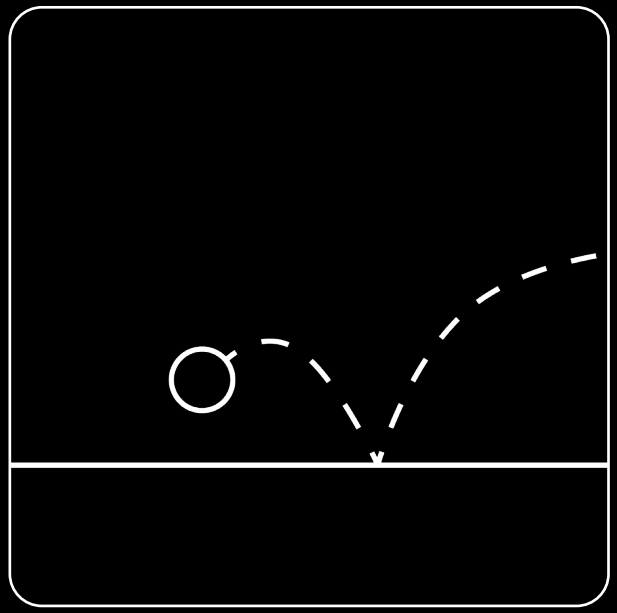
Учитывайте физику действия предметов (ускорение падения с учетом его веса и физических свойств или другие движения). Например, перо будет падать совсем иначе, чем, карандаш и камень. Перо опустится мягко, карандаш сильно отскочит от пола, а камень едва.





Используйте эффект пружины или отскока:

- во время падения предметов или персонажей
- во время столкновения предметов или персонажей



NEWTON 3
The 2D physics engine for Adobe® After Effects®

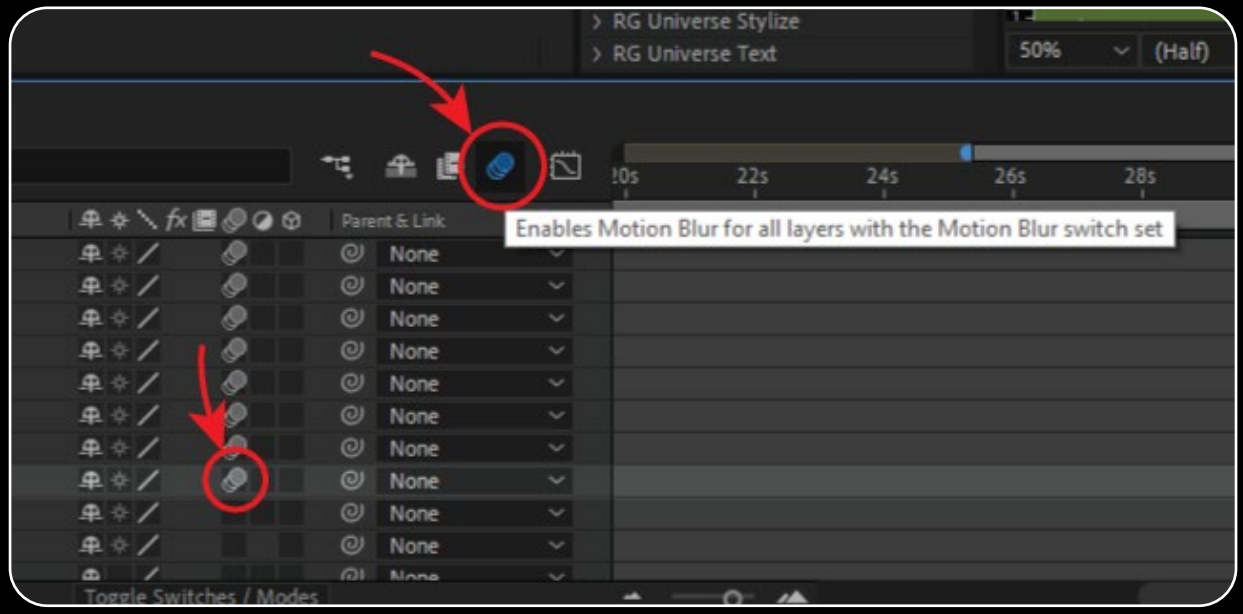
В создании проектов с естественной физикой вам пригодится плагин NEWTON 3

Инструкция: https://youtu.be/4DFxB5iE5Ig

MOTION BLUR

Эффект смазывания быстро движущихся объектов.

Когда вы смотрите на любой быстро движущийся объект, вы обнаруживаете, что он смазывается.
Эту особенность восприятия стоит имитировать в наших проектах. Движения со смазыванием выглядят естественно.



Не все размытые движения смотрятся хорошо. Чтобы ваш креатив смотрелся классно, включайте эффект Motion Blur только для тех слоёв, где это действительно нужно.

Этот эффект так же легко обнаружить в художественных фильмах.
Эффект размытия движущихся объектов смотрится кинематографично.

Без Motion Blur

С Motion Blur

ПОРЯДОК СЛОЁВ

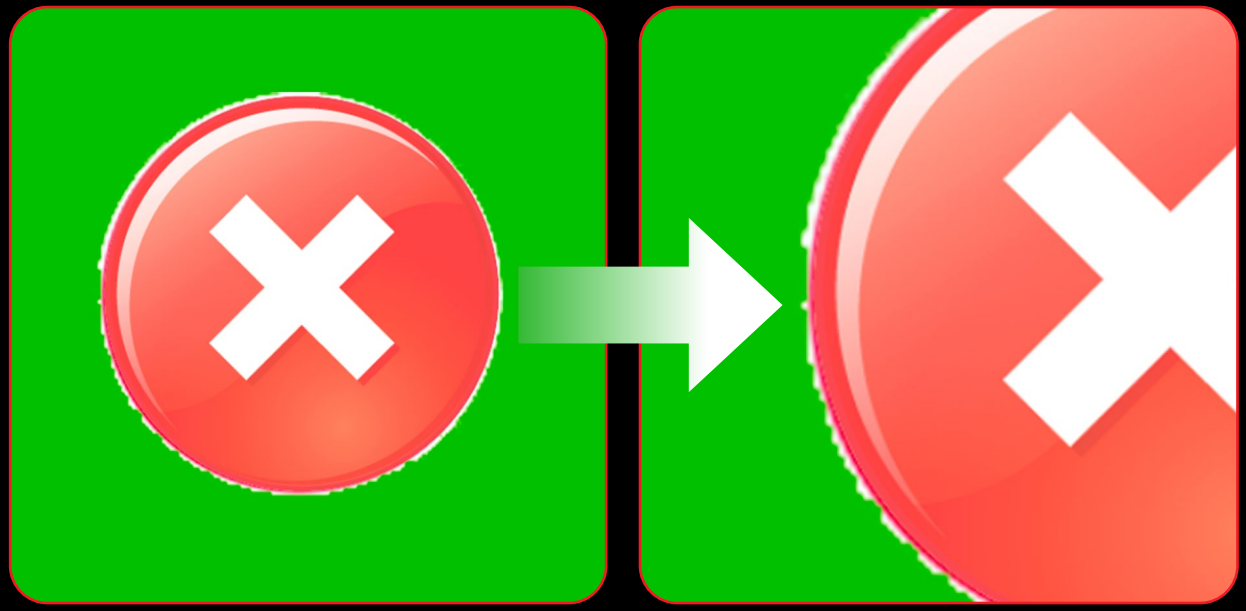
Следите за логичностью расположения объектов.

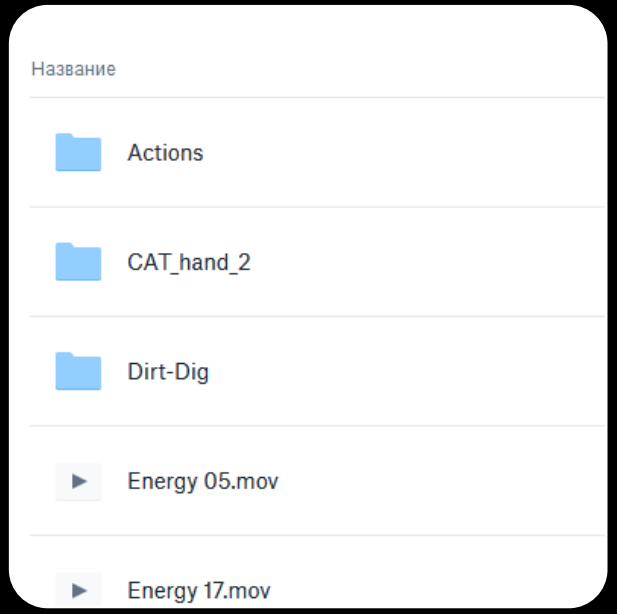
В данном креативе персонаж идёт по краю водоёма. Но нога у него оказалась под слоем воды, что невозможно как в реальной жизни, так и в нашем креативе.

Как в жизни, так и в наших креативах последовательность расположения объектов относительно зрителя должна быть естественной.
При сборке креатива следует обратить внимание на последовательность слоёв согласно их расположению относительно камеры.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

1. **Вырезайте объекты аккуратно**
2. **Обязательно проверьте тех. требования в описании ТЗ!**
3. Длительность роликов, включая пэкшот, обычно не превышает 30 секунд
4. Длительность пэкшота не менее 2 секунд
5. Размер одного ресайза должен быть не более 45 Мб и размер коллекта не более 500 Мб (коллект может быть больше только в исключительных случаях)
6. Контейнер .mp4, кодек H.264, частота кадров 60 FPS, битрейд должен быть 10-20 Мб
7. Интерфейсы всегда используйте из проекта
8. Нельзя использовать в проекте объекты из других игр и приложений
9. Обязательно использовать в работе объекты и персонажей из других готовых креативов этого же проекта (эффекты, отриганые персонажи, открытие сундуков и т.д.)





Пример, использования в проекте материалов из другого проекта.

CREOS

БЫСТРОЙ И ЛЁГКОЙ ВАМ РАБОТЫ И БЫСТРОГО РЕНДЕРА!

Если у вас есть какие-то вопросы при выполнении задач, обращайтесь к вашему менеджеру.

Если есть остались вопросы, пишите на support@creos.me