

Техническое задание

Фоновые анимации для диалоговых экранов

Требования:

- Заставки не должны отвлекать от чтения текста, поэтому должны быть полупрозрачными. Заставки будут вставляться поверх всего интерфейса, поэтому это необходимо иметь ввиду.
- Длительность анимации 15 секунд без резких всплесков в графике.
- Инструкция по экспорту описывается здесь —
<https://unionassets.com/after-effect-importer/use-tutorial-151> (видео —
https://www.youtube.com/watch?v=yTg_PPoCPx8). Разрешение 1920×1080 (401 ppi) - вертикальное.
- Каждая сцена должна быть цикличной, без швов и плавно начинаться и заканчиваться.
- Заставка должна максимально доносить свое значение. Чтобы кроме иконки рядом с именем персонажа и текста по сюжету - ему было понятно - что это состояние символизирует: страх, кровь, холод и т.д.
- Заставок иногда может быть две одновременно. В таком случае обе заставки воспроизводятся параллельно.

Заставки:



1. **Обычное состояние.** Начальная и самая главная заставка, т.к. воспроизводится максимальное игровое время, когда персонаж не находится ни в одном из выше-перечисленных состояний. Тут делаем футуристичную заставку, например, из полигонов или треугольников. Красиво переливающаяся в прозрачности. Сложность в том, что заставка должна быть очень приятной визуально и практически не отвлекать от чтения. Не следует добиваться этого путем минимальной прозрачности.



2. **Кровотечение.** Заставка сообщает игроку о кровотечении персонажа в данный момент и возможной гибели, если не прибегнуть к соответствующим действиям. Можно сделать пульсирующие красные, круглые градиенты. Или имитировать падения красных, размытых капель на плоскость и некотором увеличении в конце падения (как-будто капля растекается, разбиваясь о плоскость).



3. **Галлюцинации.** Яд вживляется изначально каждому участнику гонки.

Периодически его влияние усиливается, особенно в последних главах, когда каждая минута дорога. Визуально можно обыграть как зеленые, “шипучие” облака/дымка.



4. **Низкий заряд.** Перепады энергии могут случаться только у Джейд (персонажа - девушки) из-за энергозатратной оптики. Недостаток можно визуально показать желтыми разводами и частичным “затуханием” интерфейса.



5. **Холод.** Может случиться, что персонаж замерзает после ледяной воды или ночи в холодной пещере. Показать можно заледенелыми следами как на окнах зимой. Пленка должна появляться в разных частях экрана и плавно исчезать.



6. **Тревога.** Состояние будет включаться в основном во время экшена — кто-то стреляет или что-то взрывается, может когда персонаж увидел вдали объект,

представляющий собой угрозу и т.д. Визуально можно показать белыми вспышками, как от вспышек фотоаппарата или появляющиеся трещины с исчезающими начальными траекториями.



7. **Страх.** Для примера возьмем время перед сном в пещере. Персонаж слышит звуки, напоминающие волчий вой. В этот момент начинается заставка состояния страха. Ее можно показать черными разводами с гранж текстурой.



8. **Ярость.** Индивидуально для Джейкоба. Персонаж имеет особенность - психическую неуравновешенность. В связи с этим периодически выходит из под собственного контроля. Визуально оформляем на свое усмотрение.



9. **Голод.** Все просто. Начинается чувство голода — включается состояние голода. Совет от игрока что-нибудь съесть и состояние голода проходит. Визуально на свое усмотрение.



10. **Допинг.** Индивидуально для Фрэнка. Персонаж изначально получает в амуниции ампулы с наркотиком собственной разработки. Наркотик увеличивает физ. способности. Визуально можно показать пробегающими тонкими линиями различной прозрачности.