**Практическая работа 6 по анимированию статичного изображения кота в Adobe After Effects**

**Цели работы:**

1. Ознакомиться с интерфейсом Adobe After Effects.
2. Научиться импортировать статичные изображения и разбирать их на слои.
3. Научиться анимировать движения головы и хвоста кота с использованием ключевых кадров.
4. Применить эффекты и настройки для создания плавной анимации.

**Необходимые материалы:**

* Компьютер с установленным Adobe After Effects.
* Изображение кота, разделенное на слои (голова, хвост, тело). Если у вас одно изображение, вы можете использовать Photoshop для вырезания частей.

**Пункт 1: Подготовка рабочего пространства**

1. **Запуск программы**: Откройте Adobe After Effects.
2. **Создание нового проекта**: В главном меню выберите "File" -> "New" -> "Project".
3. **Настройка рабочего пространства**: Выберите рабочее пространство "Animation" в верхнем правом углу.

**Пункт 2: Подготовка изображения**

1. **Импорт изображения**:
   * В меню выберите "File" -> "Import" -> "File…".
   * Найдите и выберите изображение кота и нажмите "Open".
2. **Создание новой композиции**:
   * Перетащите импортированное изображение на значок "Create a new composition" в нижней части панели проекта.

**Пункт 3: Разделение изображения на слои (если требуется)**

*Если у вас одно изображение, выполните следующие действия в Photoshop или другом графическом редакторе:*

1. **Открытие изображения в Photoshop**:
   * Вырежьте голову и хвост кота, создавая отдельные слои.
2. **Сохранение слоев**:
   * Сохраните файл в формате PSD, чтобы сохранить слои.

*После этого вернитесь в After Effects и импортируйте PSD-файл:*

1. **Импортируйте PSD**: В меню выберите "File" -> "Import" -> "File…" и выберите ваш PSD-файл.
2. **Импорт как композиция**: В диалоговом окне выберите "Import Kind" -> "Composition - Retain Layer Sizes".

**Пункт 4: Настройка композиции**

1. **Открытие композиции**: Дважды щелкните на созданной композиции в панели проекта.
2. **Проверка параметров композиции**: Откройте панель "Composition" через "Composition" -> "Composition Settings" и проверьте настройки.

**Пункт 5: Анимация головы кота**

1. **Выбор слоя с головой**: Выделите слой с головой кота.
2. **Анимация позиции**:
   * Нажмите "P" на клавиатуре, чтобы открыть параметры позиции.
   * Установите первый ключевой кадр, щелкнув на значок секундомера рядом с "Position".
   * Переместите индикатор времени (Playhead) на 2 секунды вперед.
   * Измените позицию головы, переместив ее немного влево или вправо.
3. **Добавление второго ключевого кадра**:
   * Переместите индикатор времени еще на 2 секунды вперед и верните голову в исходное положение.

**Пункт 6: Анимация хвоста кота**

1. **Выбор слоя с хвостом**: Выделите слой с хвостом кота.
2. **Анимация позиции**:
   * Нажмите "P" на клавиатуре, чтобы открыть параметры позиции.
   * Установите первый ключевой кадр, щелкнув на значок секундомера.
   * Переместите индикатор времени на 2 секунды вперед и измените позицию хвоста, придавая ему движение (например, вверх или вниз).
3. **Добавление второго ключевого кадра**:
   * Переместите индикатор времени еще на 2 секунды вперед и верните хвост в исходное положение.

**Пункт 7: Применение эффекта «Пульсация» (по желанию)**

1. **Добавление эффекта**: Выберите слой с головой или хвостом кота.
2. **Применение эффекта**:
   * Перейдите в меню "Effect" -> "Distort" -> "Puppet".
   * Используйте инструмент Puppet для создания точек на голове и хвосте.
3. **Анимация точек Puppet**:
   * Установите ключевые кадры для точек, чтобы создать эффект пульсации или колебания.

**Пункт 8: Предварительный просмотр анимации**

1. **Предварительный просмотр**: Нажмите пробел на клавиатуре для воспроизведения композиции и просмотрите вашу анимацию.
2. **Корректировка**: Если необходимо, вернитесь к ключевым кадрам и внесите изменения для улучшения анимации.

**Пункт 9: Экспорт анимации**

1. **Экспортирование анимации**:
   * Перейдите в меню "File" -> "Export" -> "Add to Render Queue".
   * В панели "Render Queue" выберите настройки (формат, кодек и т.д.).
   * Нажмите "Render" для экспорта вашей анимации.