

VI РЕГИОНАЛЬНЫЙ ЧЕМПИОНАТ «АБИЛИМПИКС»

Согласовано
Руководитель ЦРД
«Абилимпикс» Республики
Марий Эл
_____ Н.И. Морозов
_____ 2022 г.

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

по компетенции

ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖЕЙ



Республика Марий Эл , 2022

1. Описание компетенции.

1.1. Актуальность компетенции.

Одна из самых перспективных областей современного дизайна – это 2D/3D художник. Формула успеха будущих 2D/3D художников состоит из трёх элементов: «художественные навыки» + «владение специальным софтом» + «профессиональные качества».

Первый элемент формулы — «художественные навыки» — необходимая база, без которой не обойтись. Очевидно, что 2D/3D художник должен уметь рисовать: знать анатомию, разбираться в светотени, цвете, перспективе и т. д. Цифровое искусство остаётся искусством, а значит, имеет свои требования.

Второе составляющее будущего успеха — владение специальным софтом, такими как: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, 3D's Max и многие другие. При этом понадобится графический планшет — неотъемлемый атрибут компьютерного художника.

Профессиональные качества, которые имеет 2D/3D художник, — любознательность, стрессоустойчивость, усидчивость, эстетический вкус и умение работать в команде. Хорошие перспективы открывает знание английского языка.

Отрасли, в которых наиболее востребована профессия 2D/3D художника - это игровая индустрия, киноиндустрия, промышленный дизайн, архитектура, реклама, электронная коммерция, интернет-сайты, дизайн различных приложений, иллюстрации для комиксов и другие.

Способность обладать профессиональными навыками 2D/3D художника, поможет инвалидам и лицам с ограниченными возможностями здоровья повысить личностную самооценку, социально адаптироваться в обществе, обрести конкурентное преимущество в глазах потенциального работодателя, в качестве которых могут быть: киностудии, студии мультфильмов, телевидение, компании по производству компьютерных игр, рекламные агентства, издательские предприятия и другие.

1.2. Ссылка на образовательный и/или профессиональный стандарт.

Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, в части предметных областей «Искусство», раздел Изобразительное искусство и «Информатика и информационно коммуникационные технологии»

1.3. Требования к квалификации.

Должен знать:

- ❖ основные виды и жанры изобразительных (пластических) искусств;
- ❖ основы изобразительной грамоты (цвет, тон, колорит, пропорции, светотень, перспектива, пространство, объем, ритм, композиция);
- ❖ анализировать содержание, образный язык произведений разных видов и жанров изобразительного искусства и определить средства выразительности (линия, цвет, тон, объем, светотень, перспектива, композиция);
- ❖ использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни для:
 - восприятия и оценки произведений искусства;
 - самостоятельной творческой деятельности:
 - в рисунке и живописи (с натуры, по памяти, воображению), в иллюстрациях к произведениям литературы и музыки, декоративных и художественно-конструктивных работах.
- ❖ назначение и функции используемых информационных и коммуникационных технологий.

Должен уметь:

- ❖ создавать рисунки, чертежи, графические представления реального объекта, в частности, в процессе проектирования с использованием основных операций графических редакторов, учебных систем автоматизированного проектирования;
- ❖ осуществлять простейшую обработку цифровых изображений;
- ❖ пользоваться персональным компьютером и его периферийным оборудованием (принтером, сканером, модемом, мультимедийным проектором, цифровой камерой, цифровым датчиком);

❖ следовать требованиям техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий.

2. Конкурсное задание.

2.1. Краткое описание задания.

Необходимо создать изображение персонажа для компьютерной игры жанра - «Приключения» в 2D формате, анимировать его и подготовить сопроводительный текст, описывающий основную идею создания персонажа.

	Наименование и описание модуля	День	Время	Результат
Школьник	Модуль 1. Создание Изображения персонажа для компьютерной игры жанра - «Приключения» в 2D формате	Первый день	2,5 ч.	Готовый персонаж в 2D формате
	Модуль 2. Анимация персонажа	Первый день	2 ч.	Анимация персонажа и фоновой среды длительностью не менее 10 секунд
	Модуль 3. Подготовка аннотации	Первый день	0,5 ч.	Краткая аннотация, описывающая актуальность, историю и идею создания персонажа

2.2. Последовательность выполнения задания.

Модуль 1. Создание изображение персонажа в 2D формате

Используя предложенный инструментарий IT программ, создать изображение персонажа для компьютерной игры жанра - «Приключения» в 2D формате. Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке Abilimpics/Папка под своей фамилией на латинице (английская раскладка) под названием modul1 в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы под тем же названием.

Модуль 2. Анимация персонажа

Используя предложенный инструментарий IT программ создать анимацию персонажа для компьютерной игры жанра – «Приключения» и фоновой среды, в которой отражается идея создания персонажа и суть всей работы. Анимация должна быть не менее 10 секунд. Готовую анимацию сохранить на рабочем столе в папке Abilimpics/Папка под своей фамилией на латинице (английская раскладка) под названием modul2 в любом из следующих форматов: GIF, WebP, APNG, BPG, AVI проверив его совместимость с данным компьютерным устройством, а также рабочий файл работы под тем же названием.

Модуль 3. Подготовка сопроводительного текста.

Создаваемый объект должен иметь аннотацию (не более 500 знаков с пробелами), включающую название работы, идею создания персонажа и суть всей работы (например, уникальность, историю, актуальность и др.). Готовый текст сохранить на рабочем столе в папке Abilimpics/Папка под своей фамилией на латинице (английская раскладка) под названием modul3 в любом из следующих форматов: doc, docx, txt.

*Участники не могут одалживать или занимать какой-либо инструмент на время соревнований.

2.3. Критерии оценки выполнения задания.

Категория «Школьники»

Наименование модуля	Задание	Максимальный бал
1. Создание изображение персонажа в 2D формате	Используя предложенный инструментарий ИТ программ, создать изображение персонажа для компьютерной игры жанра - «Приключения» в 2D формате. Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке Abilimpics/Папка под своей фамилией на латинице (английская раскладка) под названием modul1 в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы под тем же названием.	50
2. Анимация персонажа	Используя предложенный инструментарий ИТ программ создать анимацию персонажа для компьютерной игры жанра – «Приключения» и фоновой среды, в которой отражается идея создания персонажа и суть всей работы. Анимация должна быть не менее 10 секунд. Готовую анимацию сохранить на рабочем столе в папке Abilimpics/Папка под своей фамилией на латинице (английская раскладка) под названием modul2 в любом из следующих форматов: GIF, WebP, APNG, BPG, AVI проверив его совместимость с данным компьютерным устройством, а также рабочий файл работы под тем же названием.	35
3. Подготовка аннотации	Создаваемый объект должен иметь аннотацию (не более 500 знаков с пробелами), включающую название работы, идею создания персонажа и суть всей работы (например, уникальность, историю, актуальность и др.). Готовый текст сохранить на рабочем столе в папке Abilimpics/Папка под своей фамилией на латинице (английская раскладка) под названием modul3 в любом из следующих форматов: doc, docx, txt.	15
ИТОГО		100

Модуль 1. Создать изображение персонажа 2D формате

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)*
Создать изображение персонажа для компьютерной игры жанра - «Приключения» в 2D формате	1.	Детализированы черты лица	2	2	
	2.	Форма тела	2	2	
	3.	Материал (кожа, волосы, шерсть и т.д.)	2	2	
	4.	Пропорции и преувеличение	2	2	
	5.	Персонаж нарисован в полный рост	2	2	
	6.	Одежда, фактура	2	2	
	7.	Текстура	2	2	
	8.	Светотеневая проработка	2	2	
	9.	Прорисована фоновая среда	2	2	
	10.	Фоновая среда соответствует тематике задания	2	2	
	11.	Цветовая гармония	1	1	
	12.	Цветовая тема	1	1	
	13.	Целостная картина персонажа в фоновой среде	3		3
	14.	Принадлежность персонажа данной тематике	2	2	
	15.	Наличие собственного стиля	1	1	
	16.	Отсутствие плагиата	1	1	
	17.	Композиционное решение	2	2	
	18.	Пластическое решение	2	2	
	19.	Оригинальность замысла	3		3
	20.	Применение 2D технологий в соответствии с темой	2	2	
	21.	Разнообразие использования инструментария	2	2	
	22.	Отсутствие дефектов лица	2	2	
	23.	Отсутствие дефектов тела	2	2	
	24.	Отсутствие дефектов деталей	2	2	
	25.	Правильно выбранный формат и наименование файлов	2	2	
	26.	Правильный путь сохранения и наименование файлов	2	2	
Итого			50	44	6

Модуль 2. Создание анимации

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)*
Создать анимацию персонажа для компьютерной игры жанра - «Приключения» и фоновой среды. В которой отражается идея создания персонажа и суть всей работы	1.	Соответствие образа и характера движения анимационного персонажа теме	5		5
	2.	Количество и уровень сложности анимации фоновой среды, в которой отражается идея создания персонажа и суть всей работы	6	6	
	3.	Количество и уровень сложности анимации, в которой отражается идея создания персонажа и суть всей работы	4	4	
	4.	Взаимовлияние различных частей персонажа	2	2	
	5.	Распределение движение по хронометражу между кадрами	2	2	
	6.	Выразительность ключевых поз движения	2	2	
	7.	Хронометраж анимации не менее 10 секунд	2	2	
	8.	Детальная проработка движений персонажа	2	2	
	9.	Детальная проработка анимации фоновой среды	2	2	
	10.	Отсутствие дефектов анимации персонажа	2	2	
	11.	Отсутствие дефектов анимации фоновой среды	2	2	
	12.	Правильно выбранный формат и наименование файлов	2	2	
	13.	Правильный путь сохранения и наименование файлов	2	2	
Итого			35	30	5

Модуль 3. Подготовка аннотации

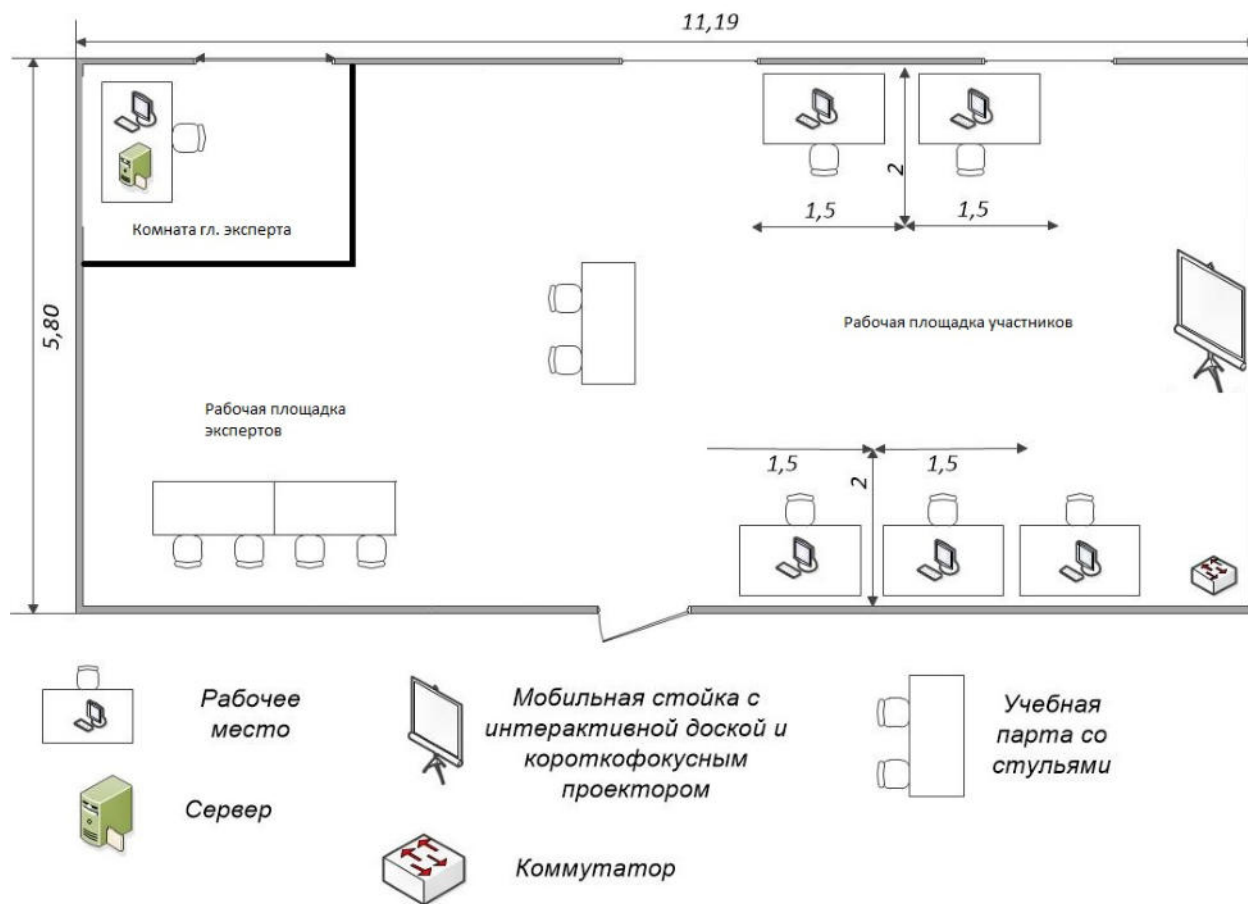
Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)*
Подготовить аннотацию (не более 500 знаков с пробелами), включающую название работы, идею создания персонажа и суть всей работы (например, уникальность, историю, актуальность и др.)	1.	Количество знаков не более 500 с пробелами	2	2	
	2.	Название работы в соответствии с темой	2	2	
	3.	Идея создания	3		3
	4.	Суть всей работы	2	2	
	5.	Краткость и целесообразность изложенного текста	2	2	
	6.	Целостность изложенного текста	2	2	
	7.	Правильно выбранный формат файла	1	1	
	8.	Правильный путь сохранения и наименование файлов	1	1	
Итого			15	12	3

3. Перечень используемого оборудования, инструментов и расходных материалов.

3.1. Для всех категорий одинаковый набор оборудования

Оборудование на 1-го участника				
Оборудование, инструменты, ПО, мебель				
№	Наименование	тех. характеристики оборудования, инструментов и ссылка на сайт производителя, поставщика	Ед. изм	Кол -во
1.	Системный блок	DEPO Neos DF429 SM/W10_64/i7-8700/32Gb2133D/SSD240Gb/GTX1060_3Gb++/CIS/KL/KBu/Mu/500W/CAR2PCB	шт.	1
2.	Монитор	Philips 275E1S/01 27"	шт.	1
3.	Клавиатура	Depo K-0383 U Black	шт.	1
4.	Мышь	Depo M-RV-1180 U Black	шт.	1
5.	Графический планшет	Графический планшет Wacom Intuos S Bluetooth, черный (CTL-4100WLK-N)	шт.	1
6.	Adobe Photoshop	Adobe Photoshop 2020 http://www.adobe.com/ru/creativecloud/catalog/desktop.html	шт.	1
7.	Операционная система Windows 10	Windows 7 – 10 64 бит	шт.	1
8.	Стол для ПК участника	Офисный стол шириной 120 см, глубиной 70 см и высотой 75 см	шт.	1
9.	Кресло/стул для участника	Кресло офисное «Бюрократ»	шт.	1
Расходные материалы				
10.	Карандаш	Простой	шт.	5
11.	Вода	Бутилированная	л.	10
12.	Ручки	Простые шариковые	шт	10
13.	Блокноты	32 листа	шт.	10
14.	Стаканы одн.	Пластиковые 200мл	уп.	10
Дополнительные требования к площадке				
Количество точек электропитания и их характеристики, количество точек интернета и требования к нему, количество точек воды и требования (горячая, холодная)				
№	Наименование	Тех. характеристики	Ед. изм	Кол -во
15.	Электричество на 1 пост для участника	380 вольт		
16.	Сетевой фильтр	На 1 участника	шт.	1

3.2. Схема застройки соревновательной площадки



5. Требования охраны труда и техники безопасности

5.1. Общие требования безопасности

Настоящая инструкция распространяется на персонал, эксплуатирующий средства вычислительной техники и периферийное оборудование. Инструкция содержит общие указания по безопасному применению электрооборудования в учреждении. Требования настоящей инструкции являются обязательными, отступления от нее не допускаются.

5.2. Требования безопасности перед началом работы

Перед началом работы следует убедиться в исправности электропроводки, выключателей, штепсельных розеток, при помощи которых оборудование включается в сеть, наличии заземления компьютера, его работоспособности.

5.3. Требования безопасности во время работы

Для снижения или предотвращения влияния опасных и вредных факторов необходимо соблюдать Санитарные правила и нормы, гигиенические требования к дисплейным терминалам, персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы.

Во избежание повреждения изоляции проводов и возникновения коротких замыканий не разрешается: вешать что-либо на провода, закрашивать и белить шнуры и провода, закладывать провода и шнуры за газовые и водопроводные трубы, за батареи отопительной системы, выдергивать штепсельную вилку из розетки за шнур, усилие должно быть приложено к корпусу вилки.

Для исключения поражения электрическим током запрещается: часто включать и выключать компьютер без необходимости, прикасаться к экрану и тыльной стороне блоков компьютера, работать на средствах вычислительной техники и периферийном оборудовании мокрыми руками, работать на средствах вычислительной техники и периферийном оборудовании, имеющих нарушения целостности корпуса, нарушения изоляции проводов, неисправную индикацию включения питания, с признаками электрического напряжения на корпусе, класть на средства вычислительной техники и периферийном оборудовании посторонние предметы.

Запрещается под напряжением очищать от пыли и загрязнения электрооборудование.

Запрещается проверять работоспособность электрооборудования в непригодных для эксплуатации помещениях с токопроводящими полами, сырых, не позволяющих заземлить доступные металлические части.

Недопустимо под напряжением проводить ремонт средств вычислительной техники и периферийного оборудования.

Ремонт электроаппаратуры производится только специалистами-техниками с соблюдением необходимых технических требований.

Во избежание поражения электрическим током, при пользовании электроприборами нельзя касаться одновременно каких-либо трубопроводов, батарей отопления, металлических конструкций, соединенных с землей.

При пользовании электроэнергией в сырых помещениях соблюдать особую осторожность.

5.4. Требования безопасности по окончании работы

После окончания работы необходимо обесточить все средства вычислительной техники и периферийное оборудование. В случае непрерывного производственного процесса необходимо оставить включенными только необходимое оборудование.

5.5. Требования безопасности в аварийных ситуациях

При обнаружении неисправности немедленно обесточить электрооборудование, оповестить администрацию. Продолжение работы возможно только после устранения неисправности.

При обнаружении оборвавшегося провода необходимо немедленно сообщить об этом администрации, принять меры по исключению контакта с ним людей. Прикосновение к проводу опасно для жизни.

Во всех случаях поражения человека электрическим током немедленно вызвать врача.

До прибытия врача нужно, не теряя времени, приступить к оказанию первой помощи пострадавшему.

Необходимо немедленно начать производить искусственное дыхание, наиболее эффективным из которых является метод «рот в рот» или «рот в нос», а также наружный массаж сердца.

Искусственное дыхание пораженному участнику электрическим током производится вплоть до прибытия врача.

На рабочем месте запрещается иметь огнеопасные вещества.

В помещения запрещается:

- зажигать огонь;
- включать электрооборудование, если в помещении пахнет газом;
- курить;
- сушить что-либо на отопительных приборах;
- закрывать вентиляционные отверстия в электроаппаратуре

Источниками воспламенения являются:

- искра при разряде статического электричества
- искры от электрооборудования
- искры от удара и трения
- открытое пламя

При возникновении пожароопасной ситуации или пожара персонал должен немедленно принять необходимые меры для его ликвидации, одновременно оповестить о пожаре администрацию.

Помещения с электрооборудованием должны быть оснащены огнетушителями типа ОУ-2 или ОУБ-3.