**ЧЕМПИОНАТ**

**ХАНТЫ-МАНСИЙСКОГО АВТОНОМНОГО ОКРУГА – ЮГРЫ «АБИЛИМПИКС – 2019»**

**Конкурсное задание**

**по компетенции «Дизайн персонажей/Анимация»**

**г.Нижневартовск**

**2019**

**Краткое описание задания**

Школьники: необходимо создать рекламный персонажа для благотворительного фонда помощи бездомным животным в 2D формате и сопроводительный текст, описывающий основную идею создания персонажа.

Студенты: необходимо нарисовать не менее двух эскизов, создать изображение рекламного персонажа компании, предоставляющей клининоговые услуги в 2D формате и сопроводительный текст, описывающий основную идею создания персонажа.

Специалисты: необходимо разработать персонажа для логотипа кинематографической компании, специализирующейся на производстве фильмов в жанре фантастика в 3D формате и сопроводительный текст, описывающий основную идею создания персонажа.

**Структура и подробное описание конкурсного задания**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Наименование и описание модуля | День | Время | Результат |
| **Школьник** | Модуль 1.  Создание персонажа в 2D формате | Первый день | 3 часа | Готовый рекламный персонаж благотворительного фонда помощи бездомным животным в 2D формате |
| Модуль 2.  Подготовка сопроводительного текста | Первый день | Сопроводительный текст к созданному персонажу |
| **Студент** | Модуль 1.  Подготовка эскизов | Первый день | 4 часа | Наличие не менее двух эскизов будущего персонажа, показывающей его в разных позах |
| Модуль 2.  Создание персонажа в 2D формате | Первый день | Готовый рекламный персонаж компании, предоставляющей клининоговые услуги в 2D формате |
| Модуль 3.  Подготовка сопроводительного текста | Первый день | Сопроводительный текст к созданному персонажу |
| **Специалист** | Модуль 1.  Создание персонажа в 3D формате | Второй день | 4 часа | Готовый рекламный персонаж для логотипа кинематографической компании, специализирующейся на производстве фильмов в жанре фантастика в 3D формате |
| Модуль 2.  Подготовка сопроводительного текста | Второй день | Сопроводительный текст к созданному персонажу |

**Последовательность выполненного задания**

**Школьники**

**Модуль 1. Создание персонажа в 2D формате**

Используя предложенный инструментарий IT программ, создать изображение рекламного персонажа для благотворительного фонда помощи бездомным животным.

Рекламный персонаж — это графический образ, представляющий собой человека, животное, фантастическое существо или оживший неодушевлённый предмет, который ассоциируется с продуктом компании. В целом рекламный персонаж повышает узнаваемость компании и создает положительные эмоции. Правильно созданный и рекламируемый персонаж влияет на подсознание потребителя, создавая толчок к приобретению товара, выпускаемого той или иной компанией.

Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке Абилимпикс/Папка под своей фамилией в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf.

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

**Модуль 2. Подготовка сопроводительного текста.**

Создаваемый объект должен иметь простой сопроводительный текст из 30 – 50 слов, описывающий основную идею создания персонажа и его краткую историю. Готовый текст сохранить на рабочем столе в папке Абилимпикс/Папка под своей фамилией в любом из следующих форматов: doc, docx, txt.

**Студенты**

**Модуль 1. Подготовка эскизов**

Выполнить не менее двух эскизов в электронном варианте. Работу необходимо сохранить на рабочем столе в папке Абилимпикс/Папка под своей фамилией\_эскиз в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf.

**Модуль 2. Создание персонажа в 2D формате**

Используя предложенный инструментарий IT программ, создать изображение рекламного персонажа компании, предоставляющей клининоговые услуги.

Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке Абилимпикс/Папка под своей фамилией\_персонаж в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf.

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

**Модуль 3. Подготовка сопроводительного текста**

Создаваемый объект должен иметь простой сопроводительный текст из 40 – 60 слов, описывающий основную идею создания персонажа и его краткую историю. Готовый текст сохранить на рабочем столе в папке Абилимпикс/Папка под своей фамилией в любом из следующих форматов: doc, docx, txt.

**Специалисты**

**Модуль 1. Создание персонажа в 3D формате**

Используя предложенный инструментарий IT программ, создать изображение персонажа для логотипа кинематографической компании, специализирующейся на производстве фильмов в жанре фантастика. Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке Абилимпикс/Папка под своей фамилией.

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

**Модуль 2. Подготовка сопроводительного текста**

Создаваемый объект должен иметь простой сопроводительный текст из 40 – 60 слов, описывающий основную идею создания персонажа и его краткую историю. Готовый текст сохранить на рабочем столе в папке Абилимпикс/Папка под своей фамилией в любом из следующих форматов: doc, docx, txt.

**Критерии оценки выполнения задания**

**Категория «Школьник»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Критерий** | **Оценка** |
| **Модуль 1. Создание персонажа в 2D формате** | | |
| 1. | Проработка персонажа и его деталей | 25 |
| 2. | Степень сложности | 20 |
| 3. | Принадлежность персонажа к данной тематике | 15 |
| 4. | Оригинальность замысла | 15 |
| 5. | Отсутствие дефектов модели | 10 |
| 6. | Правильно выбранный формат файла | 3 |
| **Модуль 2. Подготовка сопроводительного текста** | | |
| 1. | Объем сопроводительного текста не превышает 30-50 слов | 3 |
| 2. | Идея создания персонажа | 3 |
| 3. | История создания персонажа | 3 |
| 4. | Правильно выбранный формат файла | 3 |
|  | Итого | 100 |

**Категория «Студент»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Критерий** | **Оценка** |
| **Модуль 1. Подготовка эскизов** | | |
| 1. | Представлено соответствующее количество эскизов | 5 |
| 2. | Правильно выбранный формат файла | 5 |
| **Модуль 2.** **Создание персонажа в 2D формате** | | |
| 1. | Проработка персонажа и его деталей | 20 |
| 2. | Степень сложности | 15 |
| 3. | Принадлежность персонажа к данной тематике | 15 |
| 4. | Оригинальность замысла | 15 |
| 5. | Отсутствие дефектов модели | 10 |
| 6. | Правильно выбранный формат файла | 3 |
| **Модуль 3. Подготовка сопроводительного текста** | | |
| 1. | Объем сопроводительного текста не превышает 40-60 слов | 3 |
| 2. | Идея создания персонажа | 3 |
| 3. | История создания персонажа | 3 |
| 4. | Правильно выбранный формат файла | 3 |
|  | Итого | 100 |

**Категория «Специалист»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Критерий** | **Оценка** |
| **Модуль 1. Создание персонажа в 3D формате** | | |
| 1. | Проработка персонажа и его деталей | 28 |
| 2. | Степень сложности | 20 |
| 3. | Принадлежность персонажа к данной тематике | 15 |
| 4. | Оригинальность замысла | 15 |
| 5. | Отсутствие дефектов модели | 10 |
| **Модуль 2. Подготовка сопроводительного текста** | | |
| 1. | Объем сопроводительного текста не превышает 40-60 слов | 3 |
| 2. | Идея создания персонажа | 3 |
| 3. | История создания персонажа | 3 |
| 4. | Правильно выбранный формат файла | 3 |
|  | Итого | 100 |