

DeafSkills 2020

Международный чемпионат
DeafSkills 2020

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

ПО КОМПЕТЕНЦИИ

Дизайн персонажей

Москва 2020



UNDEF



The United Nations
Democracy Fund

Содержание

1. Описание компетенции

1.1. Актуальность компетенции

В настоящее время дизайнер по персонажам - востребованная специальность в индустрии компьютерных и мобильных игр, а также в индустрии кино и мультфильмов. Также художники по персонажам создают иллюстрации для книг и рассказов в стиле фэтензи

Художник по персонажам разрабатывает концепты персонажей, производит поиск визуального образа героя под проектные требования и заданную стилистику. В набросках и эскизах он проводит визуальную разработку характера героев, злодеев, второстепенных персонажей, производит финальную отрисовку персонажей. Еще он создает характерные позы героя, особенности его поведения, эмоции.

Дополнительно он может разрабатывать окружение

Сфера деятельности дизайнера по персонажам - мобильные и настольные игры, издательство

1.2. Ссылка на образовательный и профессиональный стандарт

Образовательные и профессиональные стандарты, в рамках которых разработано конкурсное задание: Профессиональный стандарт "Графический дизайнер" утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 17 января 2017 года N 40н

Специальность Художник компьютерной графики

1.3. Требования к квалификации

Требования к квалификации участника для выполнения задания, а также необходимые знания, умения и навыки.

Необходимые умения:

- Работать с проектным заданием на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
- Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

- Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории
- Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений

Необходимые знания:

- Академический рисунок, техника графики, компьютерная графика
- Теория композиции
- Цветоведение и колористика
- Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ;
- Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- Профессиональная терминология в области дизайна;
- Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности;
- Нормы этики делового общения.

2. Конкурсное задание

2.1. Краткое описание задания

В ходе выполнения конкурсного задания необходимо провести:

- Разработать графический дизайн главного персонажа и предоставить в финальной цветовой отрисовке;
- Разработать графический дизайн второстепенного персонажа и предоставить в финальной цветовой отрисовке;

.

2.2. Структура и описание конкурсного задания

Количество и название модулей для выполнения каждой категорией участников, время, отведенное на выполнение задания, описание конечного результата задания по каждому модулю:

Модуль № 1 Создание главного персонажа по заданной тематике в 2D формате	Первый день	5 час	Готовый главный персонаж по определенной тематике в 2D формате
--	-------------	-------	--

Модуль № 2 Разработка четырех эскизов эмоций головы главного персонажа по заданной тематике	Первый день	1 час	Четыре эскиза головы главного персонажа по определенной тематике в 2D формате
Модуль № 3 Создание дополнительного персонажа по заданной тематике в 2D формате	Второй день	4 час	Готовый дополнительный персонаж по определенной тематике в 2D формате

2.3. Последовательность выполнения задания

Модуль 1. Создание главного персонажа по определенной тематике в 2D формате Используя предложенный инструментарий ИТ программ, создать изображение по определенной тематике в 2D формате. Требования к файлу: размер файла А4 разрешение 300dpi. Результат должен быть цветным, изображать персонаж целиком с ног до головы, полностью законченным для финальной презентации, без помарок и грязи. Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке Deafskill/Папка под своей фамилией в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы. Участники не могут одалживать или занимать какой-либо инструмент на время соревнований.

Модуль № 2 Разработка четырех эскизов эмоций головы персонажа по определенной тематике

Выполнить 4 эскиза эмоций головы по заданной тематике в электронном варианте в одном файле размера А4 разрешение 300dpi. Работу необходимо сохранить на рабочем столе в папке Deafskill/Папка под своей фамилией в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf.

Модуль 3. Создание дополнительного персонажа по определенной тематике в 2D формате

Используя предложенный инструментарий ИТ программ, создать изображение по определенной тематике в 2D формате. Требования к файлу: размер файла А4 разрешение 300dpi. Результат должен быть цветным, изображать персонаж целиком с ног до головы, полностью законченным для финальной презентации, без помарок и грязи. Готовую работу сохранить на рабочем столе в папке Deafskill/Папка под своей фамилией в любом из следующих форматов: jpg, png, pdf, а также рабочий файл работы

2.4. Критерии оценки выполнения задания

В данном разделе определены критерии оценки и количество начисляемых баллов. Общее количество баллов задания по всем критериям оценки составляет 100.

№ п/п	Критерий	Оценка
	Модуль 1. Создание главного персонажа в 2D формате	
1	Оригинальность и креативность	11
2	Четкая идентификация персонажа по заданной теме	9
3	Проработанность персонажа и его деталей	6
4	Презентация в полный рост с головы до ног	5
5	Аккуратность и чистота работы	4
6	Правильно выбранный формат файла	3
	Модуль 2. Создание 4 эскизов эмоций головы главного персонажа	
7	Выразительность эмоций	10
8	Соответствие эмоций заданной теме	8
9	Предоставление четырех эскизов эмоций	6
	Модуль 3. Создание второстепенного персонажа в 2D формате	
10	Оригинальность и креативность	11
11	Четкая идентификация персонажа по заданной теме	9
12	Проработанность персонажа и его деталей	6
13	Презентация в полный рост с головы до ног	5
14	Аккуратность и чистота работы	4
15	Правильно выбранный формат файла	3

3. Перечень используемого оборудования, инструментов и расходных материалов

ПЕРЕЧЕНЬ ОБОРУДОВАНИЯ НА 1-ГО УЧАСТНИКА (конкурсная площадка)				
Оборудование, инструменты, ПО, мебель				
№	Наименование	Ссылка на сайт с тех характеристиками	Ед. измерения	Количество
1	Системный блок	Intel Core i5 4xxx 3.2G и выше, 16GB RAM и более, 500GB SHDD SATA 6GB/s и более, NVIDIA GeForce GTX 960 и выше	шт.	1
2	Монитор	27 дюймов и более	шт.	1
3	Клавиатура и Мышь	На усмотрение организаторов	шт.	1
4	Графический планшет	На усмотрение организаторов	шт.	1
5	Adobe Photoshop	http://www.adobe.com/ru/creativecloud/catalog/desktop.html	шт.	1
6	Adobe Illustrator	http://www.adobe.com/ru/creativecloud/catalog/desktop.html	шт.	1
7	Операционная система Windows 7-10	Windows 7 – 10 64 бит	шт.	1
8	Стол для ПК участника	На усмотрение организаторов	шт.	1
9	Кресло/стул для участника	На усмотрение организаторов	шт.	1
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА 1 УЧАСТНИКА				
10	Бумага	A4	шт.	5
11	карандаш	Простой	шт.	1
12	ластик	Простой	шт.	1