

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ
КОМПЕТЕНЦИИ
«МОУШН ДИЗАЙН»

2023

Конкурсное задание разработано экспертным сообществом и утверждено Менеджером компетенции, в котором установлены нижеследующие правила и необходимые требования владения профессиональными навыками для участия в соревнованиях по профессиональному мастерству.

Конкурсное задание включает в себя следующие разделы:

1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИИ.....	3
1.1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ТРЕБОВАНИЯХ КОМПЕТЕНЦИИ.....	3
1.2. ПЕРЕЧЕНЬ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ЗАДАЧ СПЕЦИАЛИСТА ПО КОМПЕТЕНЦИИ «Моушн Дизайн»	3
1.3. ТРЕБОВАНИЯ К СХЕМЕ ОЦЕНКИ	7
1.4. СПЕЦИФИКАЦИЯ ОЦЕНКИ КОМПЕТЕНЦИИ.....	7
1.5. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ.....	8
1.5.1. Разработка/выбор конкурсного задания.....	8
1.5.2. Структура модулей конкурсного задания (инвариант/вариатив).....	9
2. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОМПЕТЕНЦИИ	19
2.1. Личный инструмент конкурсанта.....	19
3. Приложения	19

1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИИ

1.1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ТРЕБОВАНИЯХ КОМПЕТЕНЦИИ

Требования компетенции (ТК) «Моушн Дизайн» определяют знания, умения, навыки и трудовые функции, которые лежат в основе наиболее актуальных требований работодателей отрасли.

Целью соревнований по компетенции является демонстрация лучших практик и высокого уровня выполнения работы по соответствующей рабочей специальности или профессии.

Требования компетенции являются руководством для подготовки конкурентоспособных, высококвалифицированных специалистов / рабочих и участия их в конкурсах профессионального мастерства.

В соревнованиях по компетенции проверка знаний, умений, навыков и трудовых функций осуществляется посредством оценки выполнения практической работы.

Требования компетенции разделены на четкие разделы с номерами и заголовками, каждому разделу назначен процент относительной важности, сумма которых составляет 100.

1.2. ПЕРЕЧЕНЬ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ЗАДАЧ СПЕЦИАЛИСТА ПО КОМПЕТЕНЦИИ «Моушн Дизайн»

Таблица №1

Перечень профессиональных задач специалиста

№ п/п	Раздел	Важность в %
1	Проектно-техническая документация, организация рабочего процесса и безопасность	20
	Специалист должен знать и понимать: <ul style="list-style-type: none">• нормативы охраны труда и промышленной гигиены, приемы безопасной работы;• приемы и тенденции сферы деятельности моушн дизайна;• пайплайн создания проекта в индустрии;• методы работы в рамках ограничений, действующих в сфере деятельности;• анализировать референсы и задачи, выбирать наиболее эффективные пути решения;• общие проблемы и задержки, которые могут возникнуть по ходу рабочего процесса.	

	<p>Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • составлять техническое задание; • понимать технические условия заказчика и проекта; • своевременно справляться с поставленной задачей; • действовать самостоятельно и профессиональным образом; • изучать предметную область проекта; • организовывать работу в условиях воздействия неблагоприятных внешних условий и наличия временных ограничений; • своевременно справляться с быстрым изменением условий проекта; • справляться с многозадачностью; • проявлять интерес к новым тенденциям в мире; • проводить анализ уже существующих работ; • сосредотачиваться на областях улучшения работы; • использовать аналитические навыки для определения требований технических условий; • специалист должен уметь находить решение проблем, возникающих в процессе исполнения условий технического задания проекта; • организовывать рабочий процесс; • регулярно контролировать работу для минимизации проблем, которые могут возникнуть на заключительной стадии; • определять целевую аудиторию проекта; • организовывать и поддерживать структуру папок в директориях ПК (для итогового вывода продукта и архивирования); • грамотно составлять документацию. 	
2	Менеджмент и коммуникация	10
	<p>Специалист должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • важность умения внимательно слушать и запоминать; • важность умения правильно донести визуализированную информацию заказчику; • как правильно определить идею, которую хотел донести дизайнер или заказчик; • важность построения доверительных межличностных отношений с заказчиком; • важность правильной формулировки темы вопроса; • важность адекватного восприятия критики; • важность разрешения недопонимания и конфликтных ситуаций. 	
	<p>Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • правильно определять контент-стратегию для поддержания бренда; • уметь правильно донести информацию до зрителя(потребителя); • презентовать проект. • предоставление <u>конструктивного фидбека</u> и умение правильно реагировать на не конструктивные отзывы. 	
3	Программное обеспечение и компьютерная графика	18

	<p>Специалист должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • использование подходящего программного обеспечения для получения требуемых результатов; • как решать вопросы различной сложности, связанные с по; • принципы построения топологии под subdivision для работы в production; • основы графического оформления информационных программ и оперативной графики. 	
	<p>Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • максимально использовать текстуры, линии, контраст и цвет; • представлять навыки своей работы в доступной информационной среде; • владеть пакетами программ разработки растровой и векторной графики; • владеть пакетами программ разработки 3d графики; • разрабатывать и отрисовывать 2d графику; • моделировать и разрабатывать 3d графику; • создавать базовые и продвинутое текстуры и шейдеры; • осуществлять экспорт с настройкой параметров под определенную задачу; • редактировать и адаптировать исходники созданного дизайна 2d и 3d графики. 	
4	Анимация и композитинг	30
	<p>Специалист должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • основы и принципы классической анимации; • основы программирования; • принципы видеомонтажа; • основы видеодизайна; • основы композитинга, а именно основы оптики, функции альфа-канала; • основные тенденции в сфере анимации, основные стили в анимации и техники; • настройки экспорта и импорта анимации; • параметры анимации. 	
	<p>Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • анализировать недочеты и искать новые креативные методы подачи информации через анимацию или видео; • создавать анимационную графику с соблюдением фирменного стиля; • создавать анимационные ролики; • анимировать 2d и 3d графику; • создавать скелет объекта и выполнять риггинг; • создавать симуляцию разного плана в 3d пакетах; • создавать эффекты; • удалять в анимации, видео или фотоматериале лишние детали и ненужные элементы; • работать с функциями захвата движения; • создавать анимацию движения камеры; • кастомизировать анимационные ролики с примирением кода; 	

	<ul style="list-style-type: none"> • работать с имеющимися ассетами; • выполнять технику объединения визуальных элементов из разных источников в единые видеоматериалы. 	
5	Драматургия и сценарное мастерство	15
	<p>Специалист должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • алгоритмы разработки сценариев; • как правильно структурировать информацию для подачи зрителю; • основы сценарного искусства; • основы драматургии и сценарного мастерства; • базовые съемочные ракурсы и стандартные движения камеры для показа в сценарии; • работать с готовыми сценариями. 	
	<p>Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • выстраивать структуру рассказа; • создавать истории с сильной драматургией; • работать с готовыми сценариями (продолжать их и изменять); • разрабатывать сториборды; • использовать в своих историях яркие примеры из искусства, медиа и литературы. 	
6	Композиция, цветокоррекция и типографика	7
	<p>Специалист должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • основы изобразительного искусства, иллюстрации; • важность наличия вкуса, насмотренности; • художественные стили; • теорию цвета и типографику; • основы композиции и модульной сетки; • основы цветокоррекции; • законы киноискусства; • современные тренды дизайна. 	
	<p>Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • выполнять цветокоррекцию; • быть креативным, проявлять художественный вкус. 	

1.3. ТРЕБОВАНИЯ К СХЕМЕ ОЦЕНКИ

Сумма баллов, присуждаемых по каждому аспекту, должна попадать в диапазон баллов, определенных для каждого раздела компетенции, обозначенных в требованиях и указанных в таблице №2.

Таблица №2

Матрица пересчета требований компетенции в критерии оценки

Критерий/Модуль								Итого баллов за раздел ТРЕБОВАНИЙ КОМПЕТЕНЦИИ
Разделы ТРЕБОВАНИЙ КОМПЕТЕНЦИИ		А	Б	В	Г	Д	n	
	1	4,3	4,2	3,9	4,3	4,1		20,8
	2	1,6	1,6	1,7	2,4	2,5		9,8
	3	3,7	2,6	6,1	2,9	2,8		18,1
	4	4,8	7,5	5,1	4,1	8,1		29,6
	5	3	2	2,6	3	2,7		13,3
	6	1,2	0,6	2,4	3,2	1		8,4
Итого баллов за критерий/модуль		18,6	18,5	21,8	19,9	21,2		100

1.4. СПЕЦИФИКАЦИЯ ОЦЕНКИ КОМПЕТЕНЦИИ

Оценка Конкурсного задания будет основываться на критериях, указанных в таблице №3:

Таблица №3

Оценка конкурсного задания

Критерий		Методика проверки навыков в критерии
А	Анимация логотипа	Соответствие поставленной задаче. Спецификации создания и вывода проекта. Требования к разработке сценария. Художественное качество итогового рендера.
Б	Интро для продакшена	Соответствие поставленной задаче. Спецификации создания и вывода проекта. Требования к разработке сценария. Художественное качество итогового рендера.
В	Эксплейнер видео	Соответствие поставленной задаче. Спецификации создания и вывода проекта. Требования к разработке сценария. Художественное качество итогового рендера.
Г	Анимированная инфографика	Соответствие поставленной задаче. Спецификации создания и вывода проекта. Требования к разработке сценария. Художественное качество итогового рендера.
Д	Анимация персонажа	Соответствие поставленной задаче. Спецификации создания и вывода проекта. Требования к разработке сценария. Художественное качество итогового рендера.

1.5. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

Общая продолжительность Конкурсного задания¹: 17 ч.

Количество конкурсных дней: 3 дня

Вне зависимости от количества модулей, КЗ должно включать оценку по каждому из разделов требований компетенции.

Оценка знаний участника должна проводиться через практическое выполнение Конкурсного задания. В дополнение могут учитываться требования работодателей для проверки теоретических знаний / оценки квалификации.

1.5.1. Разработка/выбор конкурсного задания

Конкурсное задание состоит из 5 модулей, включает обязательную к выполнению часть (инвариант) – 3 модуля, и вариативную часть – 2 модуля. Общее количество баллов конкурсного задания составляет 100.

Обязательная к выполнению часть (инвариант) выполняется всеми регионами без исключения на всех уровнях чемпионатов.

Количество модулей из вариативной части, выбирается регионом самостоятельно в зависимости от материальных возможностей площадки соревнований и потребностей работодателей региона в соответствующих специалистах. В случае если ни один из модулей вариативной части не подходит под запрос работодателя конкретного региона, то вариативный (е) модуль (и) формируется регионом самостоятельно под запрос работодателя. При этом, время на выполнение модуля (ей) и количество баллов в критериях оценки по аспектам не меняются.

Таблица №4

Матрица конкурсного задания

Обобщенная трудовая функция	Трудовая функция	Нормативный документ/ЗУН	Модуль	Константа/вариатив	ИЛ	КО
Создание визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	Реализация художественно-технических решений по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	ПС: 04.009; ФГОС СПО 55.02.02 АНИМАЦИЯ (ПО ВИДАМ)	1	Константа	Раздел ИЛ 1 Раздел ИЛ 2	18.6
Создание визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	Реализация художественно-технических решений по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	ПС: 04.009; ФГОС СПО 55.02.02 АНИМАЦИЯ (ПО ВИДАМ)	2	Вариатив	Раздел ИЛ 1 Раздел ИЛ 3	18.5

¹ Указывается суммарное время на выполнение всех модулей КЗ одним конкурсантом.

Создание визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	Реализация художественно-технических решений по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	ПС: 04.009; ФГОС СПО 55.02.02 АНИМАЦИЯ (ПО ВИДАМ)	3	Константа	Раздел ИЛ 1 Раздел ИЛ 4	21.8
Создание визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	Реализация художественно-технических решений по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	ПС: 04.009; ФГОС СПО 55.02.02 АНИМАЦИЯ (ПО ВИДАМ)	4	Вариатив	Раздел ИЛ 1 Раздел ИЛ 5	19.9
Воплощение художественного замысла посредством визуализации движения анимационного персонажа	Визуализация движения анимационного персонажа с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели	ПС: 04.008; ФГОС СПО 55.02.02 АНИМАЦИЯ (ПО ВИДАМ)	5	Константа	Раздел ИЛ 1 Раздел ИЛ 6	21.2

1.5.2. Структура модулей конкурсного задания (инвариант/вариатив)

Модуль А. (Анимация логотипа)

2 часа

Задания:

При выполнении данного задания вам необходимо разработать анимацию логотипа и сценарий к анимации данного логотипа.

Анимация будет размещена во всех социальных сетях компании, а также видеороликах и рекламе.

Логотип, который вы будете анимировать, представлен ниже, а также в папке assets. Его разрабатывать не нужно, он предоставлен в формате .ai

Для большего понимания компании предлагаем вам изучить информацию о ней, она находится в папке assets под названием company.doc. Анимация не должна разниться с общим позиционированием компании, в принципе требуется соблюсти общую айдентику фирмы и проекта.

Мы бы хотели получить не простую анимацию, наша целевая аудитория – это дети и их родители. Создайте интересную, красивую и красочную анимацию логотипа.

Вы можете добавлять дополнительные элементы для большей передачи идеи проекта, главное, чтобы они не противоречили фирменному стилю и

позиционированию компании, а также поставленной задаче в этом задании. Используйте фирменные цвета, если будете создавать дополнительные элементы оформления.

Создайте оригинальную анимацию проекта, используйте различные эффекты и поработайте со всеми элементами логотипа.

В сценарии должны быть описаны основные действия, происходящие в анимации наглядно, с учетом техник и приемов анимации, а также должен быть расписан хронометраж выполнения анимации.

Записи в сценарии должны быть структурированы и отражены четко и ясно для заказчика.

Для записи в сценарии используйте подобный шаблон таблицы:

№	Description	Timing	Storyboard	Comment
---	-------------	--------	------------	---------

Для навигации в проекте создайте внутри вашего рабочего файла структуру проекта, который будет включать папки для: прекомпозиций, конечных рендеров и ассетов. С названиями, соответственно: Precompose, Output, Assets.

Технические требования к анимации:

Рендеры: 3 штук

Формат файла: H.264

Хронометраж: 10 секунд (без долей)

Фрейм-рейт: 24 кадра в секунду

Глубина цвета: 32 bit

Формат вывода: mp4

Размеры: 1920px x 1080px, 1080px x 1080px, 1080px x 1920px

Название основного файла проекта: Main

Технические требования к сценарию:

Выходные файлы: 1 штука

Формат вывода: xls

Наличие сторибордов: минимум 6

Название файла сценария: script_vN

Файл сценария должен находиться в папке с названием doc, папка doc находится в корне папки проекта.

Модуль Б. (*Интро для продакшена*)

3 часа

Задания:

В данном задании вам предлагается разработать интро/аутро, для вставки в начале и конце видеороликов/передач для площадок видеохостинга.

Интро/аутро должно выглядеть универсально для начала и для конца видео, а также подходить для перебивок между сюжетами видеороликов.

В интро/аутро должна присутствовать техника Морфинг.

Создайте оригинальную анимацию интро/аутро, используйте логотип, который представлен в папке «Assets».

При анимации вы можете создавать дополнительную графику в соответствии с общей айдентикой вашего проекта.

На свое усмотрение вы можете добавлять цвета, сочетающиеся с основными цветами.

После появления логотипа, создайте анимацию типографики с контактными данными в соответствии с вашей композицией на месте логотипа или рядом с ним, текстовая информация для анимации находится в файле Contacts.pdf в папке «Assets».

Типографику оформляйте на свое усмотрение, но в соответствии с фирменным стилем.

Учтите, что часть с анимацией логотипа должна быть завершённым элементом (анимацией), чтобы данную часть можно было отделять и интегрировать в видео в качестве перебивки.

В конце интро/аутро добавьте анимированное проявление иконок социальных сетей, иконки разработайте самостоятельно, ориентируйся на фирменный стиль.

Иконки нужно разработать.

В сценарии должны быть описаны основные действия, происходящие в анимации наглядно, с учетом техник и приемов анимации, а также должен быть расписан хронометраж выполнения анимации.

Записи в сценарии должны быть структурированы и отражены четко и ясно для заказчика.

Для записи в сценарии используйте подобный шаблон таблицы:

№	Описание(действия)	Хронометраж	Иллюстрация	Комментарий
---	--------------------	-------------	-------------	-------------

Для навигации в проекте создайте внутри вашего рабочего файла структуру проекта, который будет включать папки для: прекомпозиций, конечных рендеров и ассетов. С названиями, соответственно: Precompose, Output, Assets.

Технические требования к анимации:

Рендеры: 2 штуки

Формат файла: H.264

Хронометраж: 15 секунд - 20 секунд (целых, без долей)

Фрейм-рейт: 25 кадров в секунду

Глубина цвета: 16 bit

Размеры: FullHD, 1080 x 1920

Формат вывода: mp4

Название основного файла проекта: main

Технические требования к сценарию:

Выходные файлы: 1 штука

Формат вывода: xlsx

Наличие сторибордов: минимум 8

Название файла сценария: script_vN

Файл сценария должен находиться в папке с названием doc, папка doc находится в корне папки проекта.

Модуль В. (Эксплейнер видео)

4 часа

Задания:

При выполнении данного задания вашему вниманию предлагается разработать рекламный промо-ролик для компании «Деревяшер».

Промо-ролик должен быть выполнен в соответствии с фирменным стилем и символикой компании «Деревяшер». Фирменный стиль будет представлен в качестве ассета в папке «Assets».

В проморолике обязательно должен присутствовать логотип компании.

Перед импортом в программу анимации вам необходимо будет преобразовать логотип в 3D версию логотипа, а также создать пользовательский материал для логотипа для последующего использования в анимации.

Используйте данный логотип и не изменяйте его.

При анимации логотипа мы бы хотели увидеть анимацию камеры и показать объемность логотипа движения.

Создайте анимацию камеры в любом программном обеспечении для показа объема 3D логотипа.

Простое увеличение логотипа нам не подходит, создайте сложную анимацию. Мы хотим получить современную и стильную анимацию и дизайн проекта.

Данная анимация должна повысить заинтересованность в бренде и его узнаваемость.

Создайте самостоятельно дополнительные элементы дизайна в соответствии с фирменным стилем.

При создании рекламного ролика вам необходимо следовать представленному сценарию в папке «Assets», под названием «scriptD».

В ролике обязательно должен использоваться текст, предоставленный в файле scriptD.xlsx в папке «Assets».

Для навигации в проекте создайте внутри вашего рабочего файла структуру проекта, который будет включать папки для: прекомпозиций,

конечных рендеров и ассетов. С названиями, соответственно: Precompose, Output, Assets.

Технические требования к анимации:

Рендеры: 1 штука

Формат вывода: mp4

Формат файла: h.264

Хронометраж: не более 1 минуты (без долей)

Фрейм-рейт: 24

Глубина цвета: 32 bit

Разрешение: FullHD

Формат вывода: mp4

Название основного файла проекта: project_main

Коллект основного проекта должен находиться в папке с названием main_project, папка main_project находится в корне папки «_PROJECT_ _ФИО_VN», где ФИО - IvanovIvanIvanovich (пример).

Технические требования к анимации логотипа (3D графика):

Рендеры: 1 штука

Формат вывода: mp4

Формат файла: h.264

Хронометраж: не более 5 секунд (без долей)

Фрейм-рейт: 24

Разрешение: UHD

Название файла проекта: project_3Dlogo

Расширение файла проекта: blend

Файл 3D анимации должен находиться в папке с названием blender_projects, папка blender_projects находится в корне папки «_PROJECT_ _ФИО_VN», где ФИО - IvanovIvanIvanovich (пример).

Технические требования к модели логотипа:

Формат файла модели: obj

Название файла модели: logoModel

Файл модели должен находиться в папке с названием models, папка models находится в корне папки «_PROJECT_ ФИО_VN», где ФИО - IvanovIvanIvanovich (пример).

Технические требования к сценарию:

Выходные файлы: 1 штука

Формат вывода: xlsx

Кол-во иллюстраций: 5 штук

Название файла сценария: script_vN

Файл сценария должен находиться в папке с названием DOC, папка DOC находится в корне папки «_PROJECT_ _ФИО_VN», где ФИО - IvanovIvanIvanovich (пример).

Модуль Г. (Анимированная инфографика)

4 часа

Задания:

В данном модуле вам предлагается разработать небольшую видеовставку для конференции по кибербезопасности.

Данная вставка будет использоваться между слайдов презентации, анимация требуется для повышения интереса у слушателей.

В анимации необходимо продемонстрировать все преимущества мобильного устройства и насколько значимую роль он играет в настоящее время в жизни человека, сколько всего можно делать, используя только мобильное устройство.

Анимация должна быть динамичной и современной. Текст использовать нельзя, только иконки и авторскую графику. Иконки для анимации необходимо выбрать самостоятельно, их должно быть не менее 5. Они должны быть понятны и отчетливо видны зрителю. При необходимости их можно дорабатывать и видоизменять.

Иконки на выбор представлены в папке assets.

При этом, в своей анимации вам запрещается использовать любые виды expression, вы не можете накладывать эффекты, режимы наложения, маски и

стили слоя, вам нельзя использовать градиентные заливки, авто-ориентированные слои, текстовые слои и сплошные слои, режимы track matte, а также использовать функции работы со временем в After Effects и модификаторы.

Вы можете пользоваться стандартными параметрами для анимации shape-слоя, а именно: position, rotation, opacity, scale, path, color, stroke, fill.

На свое усмотрение вы можете добавлять дополнительные элементы для формирования композиции.

Закончить ролик просим вас выключением экрана телефона.

В сценарии должны быть описаны основные действия, происходящие в анимации наглядно, с учетом техник и приемов анимации, а также должен быть расписан хронометраж выполнения анимации.

Записи в сценарии должны быть структурированы и отражены четко и ясно для заказчика.

№	Описание(действия)	Хронометраж	Комментарий	Иллюстрация
---	--------------------	-------------	-------------	-------------

Для навигации в проекте создайте внутри вашего рабочего файла структуру проекта, который будет включать папки для: прекомпозиции, конечных рендеров и ассетов. С названиями, соответственно: Precompose, Output, Assets.

Технические требования к анимации:

Рендеры: 2 штуки

Формат вывода: mp4, mov

Формат файла: h.264 для mp4, QuickTime для mov

Хронометраж: 25-30 секунд

Фрейм-рейт: 25 кадров в секунду

Глубина цвета: 32 bit

Размеры: 1920 x 1080

Название основного файла проекта: main

Технические требования к сценарию:

Выходные файлы: 1 штука

Формат вывода: pdf

Наличие иллюстраций: минимум 10

Название файла сценария: motionscript_vN

Файл сценария должен находиться в папке с названием doc, папка doc находится в корне папки проекта.

В конце вам необходимо предоставить collect файлов. Название collect'a: ProjectTelephone _ФИО_vN, где ФИО - IvanovIvanIvanovich (пример).

Модуль Д. (Анимация персонажа)

5 часов

Задания:

В данном задании вам предлагается создать скелет (сделать риг) и анимировать предложенного персонажа, а также разработать сценарий к анимации.

Так как риг персонажа будет выполняться в плагине Duik самостоятельно подготовьте персонажа для рига в данном плагине.

Выдержите общую айдентику проекта, не меняйте цвета или общую форму персонажа, ассет должен остаться без изменений.

Необходимо создать второстепенную анимацию во время всего движения персонажа.

Также необходимо создать анимацию всего заднего плана персонажа. Иконки не должны быть статичными, а также двигаться, как угодно, но главное не перебивать внимания от персонажа.

Сделать ресайз композиции для формата истории в социальную сеть. Композицию кадра и размеры объектов можно менять по необходимости.

Задний план также будет представлен в качестве ассета.

При создании анимации не забывайте использовать соответствующие принципы анимации.

В сценарии должны быть описаны основные действия, происходящие в анимации наглядно, с учетом техник и приемов анимации, а также должен быть расписан хронометраж выполнения анимации.

Записи в сценарии должны быть структурированы и отражены четко и ясно для заказчика.

Для записи в сценарии используйте подобный шаблон таблицы:

№	описание(действие)	хронометраж	иллюстрация	комментарий
---	--------------------	-------------	-------------	-------------

Технические требования к анимации:

Рендеры: 4 штуки

Формат вывода: mp4, mov

Формат файла: h.264 для mp4, QuickTime для mov

Хронометраж: 50 секунд (без долей)

Фрейм-рейт: 24 кадра в секунду

Глубина цвета: 8 bit

Разрешение: 1920x1080, 1080x1920

Название основного файла проекта: main

Технические требования к сценарию:

Выходные файлы: 1 штука

Формат вывода: pdf

Наличие иллюстраций: минимум 8

Название файла сценария: Script_vN

Файл сценария должен находиться в папке с названием Dос, папка Dос находится в корне папки проекта.

В конце вам необходимо предоставить collect файлов. Название collect'a: Project_ФИО_vN, где ФИО - IvanovIvanIvanovich(пример).

2. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОМПЕТЕНЦИИ²

Конкурсант при выполнении одного из конкурсных модулей обязан отправить файлы на рендер до конца времени текущего модуля, после окончания времени прекратить выполнение какой-либо работы. Если в момент завершения официального времени модуля рендер находится в процессе выполнения, то рабочая машина конкурсанта дополнительно получает 20 минут на рендер, какие-либо взаимодействия до завершения рендера участниками или экспертами с рабочей машиной строго запрещено, после завершения дополнительных 20 минут работа считается завершённой.

После завершения времени на рендер все программы закрываются, файлы не сохраняются, менять местоположение рендеров и других файлов строго запрещено!

В случае, если рендер не успел завершиться в дополнительное время, процесс рендера прерывается через диспетчера задач. Все программы закрываются, файлы не сохраняются, менять местоположение рендеров и других файлов строго запрещено.

2.1. Личный инструмент конкурсанта

Нулевой

2.2. Материалы, оборудование и инструменты, запрещенные на площадке

Работа в программных обеспечениях, заявленных в инфраструктурном листе, организуется без использования дополнительных плагинов, кодеков и скриптов, если такие не указаны в инфраструктурном листе.

3. ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение №1 Инструкция по охране труда и технике безопасности по компетенции «Моушн Дизайн».

Приложение №2 План проведения компетенции «Моушн дизайн» в Кузбассе 2023

² Указываются особенности компетенции, которые относятся ко всем возрастным категориям и чемпионатным линейкам без исключения.