



art
masters
2023

НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ОТКРЫТЫЙ
ЧЕМПИОНАТ
ТВОРЧЕСКИХ
КОМПЕТЕНЦИЙ



ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

«3D-ДИЗАЙНЕР»

Возрастная
категория
«Юниоры»

I. ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

Название компетенции: 3D-дизайнер

Возраст участников: 14–17 лет (включительно)

Описание компетенции:

Компетенция «3D-дизайнер» посвящена созданию изображений в трехмерном пространстве, включая в себя полный образ, настройку света, текстур, материалов и рендер изображений.

Создаваемые изображения призваны соответствовать актуальным трендам современной digital-культуры.

3D-дизайнер — это специалист по созданию трехмерных объектов, персонажей, локаций, текстур. В современном мире 3D-графика используется в разных сферах: в кинотеатре, на соревнованиях локального и международного уровня, в роликах блогеров и шоу мировых звезд, в музыкальных шоу и выставках, в компьютерных играх и презентациях продукта.

Основные направления трудовой деятельности

1. Графический дизайн и визуальные коммуникации.
Трехмерное моделирование является мощным инструментом, который используют современные дизайнеры. При помощи объемного измерения формируется пространственное мышление при создании графических концепций. 3D-графика современно выделяет дизайн-продукт при создании и презентации айдентики бренда, а 3D-кей-визуалы наполняют рекламные билборды по всему миру, выстраивая новый уровень коммуникации бренда со своей аудиторией. Преобразите мир с помощью своих идей.
2. Анимационная графика (motion design).
3D-графика стала неотъемлемым инструментом современного моушн-дизайнера, помогая воплотить и оживить режиссерские решения любой сложности.
3. Создание компьютерных игр (game design).
Популярность компьютерных игр только растет, давно превратившись в глобальную индустрию. Для моделирования персонажей, создания игровых локаций, визуализации игровой логики и создания аниматика необходим 3D-дизайнер.
4. Веб-дизайн.
3D-объекты часто используются для оформления лендинга, а интерактивная 3D-графика с использованием кода и рендер в режиме реального времени открывают новые возможности в условиях постоянного развития современной веб-культуры.
5. Мультипликация и анимация.
Мультсериалы — это тренд последних лет, захвативший как детей, так и взрослых. Всемирно известная студия Pixar превосходно демонстрирует возможности в мире 3D-мультипликации, а современные 3D-программы помогают воплощать настоящие шедевры в современной индустрии анимации и мультипликации.
6. Визуальные эффекты (VFX) — это технологии кинематографа и телевидения, создающие выразительные и достоверные экранные изображения, труднодостижимые в реальной жизни или невозможные вовсе, в том числе без 3D-графики. Компьютерная анимация может заменить работу каскадеров, декорации или съемку анимационной сцены целиком.

7. Архитектура.

Создание объемных макетов позволяет представить внешние черты сооружения, которое проектируется, с помощью демонстрации с разных сторон в фотореалистичной графике. Современные 3D-инструменты позволяют архитектору разработать и просчитать детали конструкции любой сложности.

Знания и умения

Поиск референсов, знание подходов к PBR- текстурированию, импорт объектов, работа с фактурой и цветом, использование художественных приемов, наблюдательность, выполнение установленных сроков, умение работать в специализированных программах: редактирование текстур объектов в Substance Painter, использование Adobe Photoshop для коррекции карт и их «запечка» в Marmoset Toolbag, создание High Poly и Low Poly моделей, реалистичный рендер в Cinema 4D и Blender.

Обязанности

- Основы 3D-моделирования.
- Создание текстур и текстурирование.
- Настройка камеры, освещения, фотореалистичного рендера.
- Базовая 3D-анимация.
- Разработка объекта по описанию и референсам.
- Моделирование высокополигональных объектов, для рендера статики.
- Рендер в сценах с настроенным освещением и камерами.
- Постобработка.

Как обучиться 3D-дизайну

Форма обучения зависит от ряда условий:

- цель (3D-дизайн как хобби или как работа);
- наличие времени на обучение;
- желание развиваться в сфере 3D-графики;
- определение направления интересов: техническое/игровое, коммерческое/продукт, художественное/креативное.

Основные способы обучения

1. Самостоятельное обучение.

В настоящее время в интернете можно найти огромное количество видеоуроков по работе с 3D-графикой разного уровня — от новичка до профессионала — для любых программ: видеоуроки, tutorиалы, гайды, онлайн-курсы.

Особенности самостоятельного обучения

- Нет наставника, который бы оценил качество работ, поделился полезными советами и оказал помощь. Но огромное комьюнити позволяет делиться работами в социальных сетях в тематических пабликах и чатах, получая отзывы и советы более опытных коллег.
 - Нет опыта с реальными техническими заданиями, а значит нет портфолио, которое можно продемонстрировать клиентам. Но есть возможность таким образом найти свой интересный стиль, развивая свои сильные стороны.
- #### 2. Обучение в институте/университете/колледже.

Особенности обучения в учебных заведениях

- Программа разработана методистами и специалистами в данной области, что позволяет полностью овладеть всеми необходимыми навыками для входа в профессию.
- Высокий проходной балл для поступления на бюджетные места.

- До получения диплома проблематично будет получить опыт, но всегда есть возможность брать небольшие фриланс-заказы.

3. Дистанционное обучение на онлайн-курсах.

Особенности дистанционного обучения

- Самодисциплина, организация самостоятельного процесса обучения (никто не будет требовать результатов, вы сами заинтересованы в получении знаний).
- Качество образования/материала (каждый онлайн-курс разрабатывается индивидуально преподавателем или учебным центром, отсутствуют определенные стандарты и методические материалы).
- Перенасыщенность информацией (большой объем информации может мешать, а не помогать, и есть вероятность столкнуться с устаревшим контентом).
- Недостаток общения (психологический аспект, зачастую некоторым людям важно видеть перед собой преподавателя и однокурсников вживую);
- Качество связи (обучение станет невозможным или неудобным, если будет плохое соединение с интернетом).

Работа

3D-дизайнеры работают в разных областях: дизайн интерьеров и ландшафтов, маркетинг, архитектура, строительство, инженерия, дизайнер, мультипликация, создание игр или видеороликов.

Область профессиональной деятельности: digital, game, реклама, video, графический и веб-дизайн.

Навыки:

1. Основные навыки (обязательные)
 - Желание развиваться в области 3D-графики, повышать технический и художественный уровень собственных работ.
 - Интерес к современным трендам в digital и game-культуре.
 - Умение работать в команде.
 - Умение работать в специализированных программах для 3D-моделирования.
2. Дополнительные навыки:
 - Планирование работы и взаимодействие с командой.
 - Приветствуются знания и навыки в настройке камеры, света, анимации, материалов, текстур в сцене.
 - Навыки презентации себя и собственных работ.
3. Особые условия/требования:
 - Бережное и тщательное оформление портфолио.
 - Готовность обучаться в процессе прохождения конкурса: читать, овладевать новыми навыками, учитывать комментарии экспертов.

II. СИСТЕМА ОЦЕНКИ

Чемпионат проходит в три этапа: отборочный, квалификационный и финальный. Порядок проведения этапов конкурсных процедур Чемпионата регулируется Положением о Чемпионате и его приложениями.

В основе соревнований по компетенциям лежит экспертная оценка.

Проверка знаний и умений осуществляется посредством:

— оценки имеющегося опыта работы, навыков и умений в соответствующей области деятельности (портфолио);

— онлайн тестирования, содержащего теоретические и практические вопросы;

— оценки выполнения практических конкурсных заданий на Квалификационном и Финальном этапах.

Требования к портфолио и вопросы тестирования разрабатываются Экспертной группой по компетенции совместно с методической группой Чемпионата.

Практические конкурсные задания разрабатываются Экспертной группой по компетенции совместно с методической группой и продюсерами Чемпионата.

Критерии оценки зависят от конкурсного задания и разрабатываются Экспертной группой по компетенции совместно с методической группой Чемпионата.

Как правило, критерии оценки задания включают в себя от трех до шести критериев. Независимо от количества критериев максимальная сумма баллов за этап (после применения коэффициента) должна составлять:

— Отборочный этап — 100 баллов (в том числе: портфолио — 60 баллов, тестирование — 40 баллов);

— Квалификационный этап — 100 баллов;

— Финальный этап — 100 баллов.

При принятии решения по критериям оценки используется шкала, разработанная Экспертной группой по компетенции совместно с методологической группой Чемпионата. На каждый балл Экспертная группа определяет дескрипторы (признак каждого балла).

Оценку по критериям осуществляет каждый член Экспертной группы, после чего происходит вычисление среднеарифметического балла.

III. ТРЕБОВАНИЯ К ПОРТФОЛИО

Портфолио заполняется Участником в Личном кабинете на Портале Чемпионата в соответствии с требованиями, установленными Экспертной группой по компетенции.

Ниже приведены требования к портфолио по компетенции «3D-дизайнер», установленные в 2023 году:

О себе: ФИО, фото, профессиональные интересы и увлечения, цели в жизни.

Расскажите, почему вы выбрали направление 3D-дизайна? Перечислите три существующих работы в области 3D-дизайна, которые вас вдохновляют.

Курсы: необходимо указать проходили ли вы курсы по компьютерному дизайну (если да, то перечислите, какие именно курсы).

Профессиональный опыт: расскажите о ваших увлечениях в области digital-сферы.

Примеры профессиональных работ и характеристики: необходимо загрузить примеры работ — набор созданных вами персональных и/или профессиональных работ в формате .pdf одним файлом.

Примечание. Организатор гарантирует, что присланные материалы не будут выложены в публичный доступ. Ссылки на работы должны быть активными, с открытым доступом, не требующими регистрации. Информировем: если участник присылает работы в количестве, превышающем установленное, Эксперт выбирает необходимое количество работ на свое усмотрение.

IV. ПРИМЕР КОНКУРСНЫХ ЗАДАНИЙ

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ КВАЛИФИКАЦИОННОГО ЭТАПА

В рамках Практического задания Квалификационного этапа Чемпионата АртМастерс 2022 года юным участникам предстояло разработать концепцию персонажа: его идею, стилистику, форму, внешний вид, детали и историю. Для выполнения данного задания допускалась импровизация всевозможных сочетаний, смешивание разных форм, а также предоставлялась возможность использовать программное обеспечение наиболее удобное участнику юниорской категории.

Практическое задание выполнялось в заочной форме. Для дальнейшей оценки свои итоговые работы участники загружали в Личный кабинет Портала Чемпионата.

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ ФИНАЛЬНОГО ЭТАПА

Конкурсное задание Финального этапа состоит из двух модулей очной подготовки. Выполненные работы демонстрируются перед Экспертным сообществом.

В рамках Практического задания Финального этапа в 2022 году участникам юниорской категории компетенции «3D-дизайнер» предстояло создать 3D-модель персонажа и его окружения, основываясь на концептах 2D-персонажей, придуманных аниматорами. Для выполнения финального задания юным участникам Чемпионата предстояла работа над созданием двух продуктов: анимационный фильм и лендинг.

Результатом выполненного задания стала презентация финального продукта в очном формате перед Экспертным сообществом.

V. ИНФРАСТРУКТУРНЫЙ ЛИСТ

Для проведения очных модулей Финального этапа на основании разработанного конкурсного задания организатором формируется инфраструктурный лист, который включает в себя всю инфраструктуру, оборудование и расходные материалы, необходимые для выполнения конкурсного задания. Инфраструктурный лист содержит пример оборудования и его четкие и понятные характеристики в случае возможности приобретения аналогов.

МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ УЧАСТНИКА

Решение о списке разрешенных к использованию на площадке личного оборудования и материалов принимает Экспертная группа по компетенции на основании разработанного конкурсного задания, утвержденного Организатором.

МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ, ЗАПРЕЩЕННЫЕ НА ПЛОЩАДКЕ

Решение о списке запрещенных к использованию на площадке оборудования и материалов принимает Экспертная группа по компетенции на основании разработанного конкурсного задания, утвержденного Организатором.

ТРЕБОВАНИЯ К КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКЕ

На основе рекомендаций Экспертной группы с учетом содержания Практического конкурсного задания Финального этапа организатором производится поиск и отбор конкурсной площадки/площадок, отвечающей всем требованиям для выполнения, демонстрации и защиты результатов финальных

работ. Площадка(и) для подготовки и проведения защиты утверждается приказом организатора и фиксируется в задании и инфраструктурном листе, которые публикуются в Личном кабинете Участника на Портале Чемпионата.

VI. ПАРТНЕРЫ ИЗ ИНДУСТРИИ

С целью повышения практической значимости результатов конкурсных заданий для креативных индустрий, возможности масштабирования и применения их за рамками конкурса Организатор вправе привлекать партнеров из индустрии для участия в разработке конкурсных заданий Финального этапа. Также партнеры могут привлекаться в качестве Экспертных зрителей с целью участия в независимой оценке результатов практических заданий во время их демонстрации и защиты на Финальном этапе.

VII. ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ ЧЕМПИОНАТА

Информация для участников публикуется на сайте Чемпионата и в Личном кабинете на Портале Чемпионата в соответствии с регламентом и графиком Чемпионата. Информация может включать:

- описание компетенции;
- конкурсные задания этапов;
- инфраструктурный лист;
- инструкцию по охране труда и технике безопасности;
- дополнительную информацию (при необходимости).