Вместо эпиграфа



Конкурс компьютерных художественно-графических работ

ПОЛОЖЕНИЕ О КОНКУРСЕ

Цели конкурса: применение и совершенствование у студентов навыков работы с инструментами компьютерной графики; привлечение к активному использованию информационных технологий в практической деятельности; развитие творческого потенциала студентов.

Организаторы конкурса: кафедра информатики и методики преподавания информатики физико-математического факультета БГПУ.

Участники конкурса: студенты всех курсов, всех специальностей, всех форм получения образования физико-математического факультета.

Условия участия

Конкурс является тематическим и проводится по трем номинациям.

Каждый участник может представить по одной работе в каждую из номинаций, таким образом, не более трех работ.

Сроки проведения конкурса

Работы предоставляются **до 1 декабря** 2018 года лично автором в **каб.519 корп.2**.

Пароль для приема файлов «ЗдравствуйтеПримитеРисунки На#КонкурсКомпьютернойГрафики,Пожалуйста».

Подведение итогов конкурса 10 декабря 2018 года.

НОМИНАЦИИ КОНКУРСА

Номинация «Векторная графика»

Предстоящий 2019 год объявлен в СНГ «годом книги». Предлагаем вам создать обложку книги, учебника, задачника или журнала по информатике, математике или физике.

Требования:

– изображение должно быть подготовлено средствами векторного графического редактора (Inkscape, CorelDraw или другого);

– при создании изображения можно использовать только инструменты и средства редактора; импорт готовых изображений из файлов запрещен;

– дизайн обложки должен включать фон, объекты графики и текстовую информацию; текстовая информация – это название книги, фамилии и инициалы авторов книги, название издательства – некие вымышленные автором работы сведения, имеющие иллюстративный характер;

– работа выполняется на виртуальном листе, соответствующем формату А4 в книжной ориентации (высота больше ширины); разные объекты на листе лучше распределять на разные слои;

– к работе прилагается текстовый документ *заявка-аннотация* (смотрите на сайте шаблон заявки) со сведениями об авторе и описанием, в каком редакторе и какой версии этого редактора выполнена работа, какие инструменты и средства редактора использованы, дизайн какого издания автор представляет, какие идеи хотел выразить своей работой;

– результаты работы предоставляются **в электронном виде** *в папке*, название которой – Фамилия автора; в папке должно быть не менее трех файлов. ***Первый файл*** – модель, сохраненная в «родном» для используемого редактора формате (.max для 3dsmax и т.п.), ***второй файл*** – изображение модели в файле формата .jpg или анимация модели в файле формата .avi, ***третий файл*** – заявка-аннотация – текстовый документ формата .doc или .docx со сведениями об авторе и описанием работы.

Номинация «Растровая графика»

Предстоящий 2019 год, как и 2018, объявлен в Беларуси «годом малой родины». Предлагаем вам создать коллаж из фотографий ваших родных мест и людей, проживающих там. Это могут быть фотографии местности, природы, зданий и сооружений, памятников архитектуры, просто красивых и интересных мест, где вы родились, выросли или жили какое-то время. А также ваши собственные фотографии, вашей семьи, родных и друзей, известных людей из вашей местности, тех, кто ее прославил.

Требования:

– коллаж должен быть подготовлен средствами растрового графического редактора (Photoshop или другого);

– при создании коллажа можно использовать фотографии, выполненные самостоятельно вами или другими лицами;

– элементы коллажа следует располагать на отдельных слоях: фон, фрагменты изображений, корректирующие слои, слои-маски и т.п.; приветствуется использование масок, фильтров, инструментов коррекции и ретуши изображений;

– готовый коллаж должен быть представлен в альбомной ориентации (ширина больше высоты), размеры изображения не менее 800 х 600 пикселей, разрешение изображения – не менее 72 пикселя на дюйм;

– к работе прилагается текстовый документ *заявка-аннотация* (смотрите на сайте шаблон заявки) со сведениями об авторе и описанием, в каком редакторе и какой версии этого редактора выполнена работа, какие инструменты и средства редактора использованы, какие люди и объекты изображены на фрагментах коллажа, какие идеи автор хотел выразить своей работой;

– результаты работы предоставляются **в электронном виде** *в папке*, название которой – Фамилия автора; в папке должно быть не менее трех файлов. ***Первый файл*** – модель, сохраненная в «родном» для используемого редактора формате (.max для 3dsmax и т.п.), ***второй файл*** – изображение модели в файле формата .jpg или анимация модели в файле формата .avi, ***третий файл*** – заявка-аннотация – текстовый документ формата .doc или .docx со сведениями об авторе и описанием работы.

Номинация «Трехмерная графика»

9 декабря 1968 года американский изобретатель Дуглас Энгельбарт из Стэнфордского исследовательского института на конференции по вычислительной технике в Сан-Франциско продемонстрировал в работе первую в мире компьютерную мышь. Этот день считается Днем Рождения компьютерной мыши. А в этом году «мышь» еще и юбилярша – ей исполняется 50 лет. Предлагаем вам создать трехмерную модель традиционной компьютерной мыши или «мыши» с новыми, необычными функциями.

Требования:

– модель должна быть создана средствами редактора трехмерной компьютерной графики (3dsmax, Blender, Photoshop или другого);

– желательно создать сцену для модели: нарисовать «коврик», наложить текстуры, добавить освещение;

– приветствуется анимация, в которой модель вращается, что позволяет рассмотреть ее с разных сторон;

– к работе прилагается текстовый документ *заявка-аннотация* (смотрите на сайте шаблон заявки) со сведениями об авторе и описанием, в каком редакторе и какой версии этого редактора выполнена работа, какие инструменты и средства редактора использованы, что представляет собой модель и какие идеи автор хотел выразить своей работой;

– результаты работы предоставляются **в электронном виде** *в папке*, название которой – Фамилия автора; в папке должно быть не менее трех файлов. ***Первый файл*** – модель, сохраненная в «родном» для используемого редактора формате (.max для 3dsmax и т.п.), ***второй файл*** – изображение модели в файле формата .jpg или анимация модели в файле формата .avi, ***третий файл*** – заявка-аннотация – текстовый документ формата .doc или .docx со сведениями об авторе и описанием работы.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ РАБОТ

1. Соответствие работы предложенной тематике.

2. Новизна, оригинальность работы. Оценивается оригинальность раскрываемой темы, глубина идеи работы, образность, индивидуальность творческого мышления, оригинальность используемых средств.

3. Качество и сложность исполнения работы. Оценивается выбор автором использованных инструментов и средств, их обоснованность и рациональность.

4. Сюжет. Оценивается наличие и оригинальность сюжета, его смысловая законченность.

5. Качество художественного исполнения. Оценивается художественный уровень произведения, дизайн элементов оформления, гармоничное цветовое сочетание, качество композиционного решения.

Все критерии оцениваются по шкале: 0 – отсутствует, 1 – практически не проявляется, 2 – присутствует частично, не всегда рационально, 3 – присутствует в полной мере, использовано рационально.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

Оценку работ выполняет жюри: преподаватели кафедры информатики и методики преподавания информатики и специалисты в области компьютерной графики.

В каждой категории присуждается 1, 2 и 3 место за лучшие работы. Лучшими могут быть признаны одна или несколько работ.

Победителей поздравят и наградят памятными и полезными подарками.

Организаторы оставляют за собой право отклонять работы в случае возникновения сомнений в авторстве участника; содержащие ненормативную лексику, высказывания, оскорбляющие человеческое достоинство, призывающие к насилию; выполненные с несоблюдением правил и технических требований, установленных в данном положении.