



ВСЕРОССИЙСКОЕ  
ЧЕМПИОНАТНОЕ  
ДВИЖЕНИЕ  
ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ  
МАСТЕРСТВУ

# КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

«3D Моделирование для компьютерных игр»  
Регионального этапа Чемпионата по  
профессиональному мастерству «Профессионалы» в  
2026 г.

Кемеровская область - Кузбасс

2026 г.

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:**

<b>1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИИ</b> .....	4
1.1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ТРЕБОВАНИЯХ КОМПЕТЕНЦИИ.....	4
1.2. ПЕРЕЧЕНЬ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ЗАДАЧ СПЕЦИАЛИСТА ПО КОМПЕТЕНЦИИ «3D МОДЕЛИРОВАНИЕ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР» .....	4
1.3. ТРЕБОВАНИЯ К СХЕМЕ ОЦЕНКИ.....	8
1.4. СПЕЦИФИКАЦИЯ ОЦЕНКИ КОМПЕТЕНЦИИ .....	9
1.5. СОДЕРЖАНИЕ КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ .....	9
1.5.1. Разработка/выбор конкурсного задания (ссылка на Яндекс Диск с матрицей, заполненной в Excel).....	9
1.5.2. Структура модулей конкурсного задания (инвариант/вариатив).....	10
<b>2. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОМПЕТЕНЦИИ</b> .....	17
2.1. Личный инструмент конкурсанта .....	19
2.2. Материалы, оборудование и инструменты, запрещенные на площадке .....	19
<b>3. Приложения</b> .....	19

## **ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ СОКРАЩЕНИЯ**

- 1. ТК – требования компетенции*
- 2. КЗ – конкурсное задание*
- 3 ИЛ – инфраструктурный лист*
- 4. КО – критерии оценки*
- 5. ПЗ – план застройки площадки компетенции*

## 1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИИ

### 1.1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ТРЕБОВАНИЯХ КОМПЕТЕНЦИИ

Требования компетенции (ТК) «3D моделирование для компьютерных игр» 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 «3D МОДЕЛИРОВАНИЕ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР»

#### Перечень профессиональных задач специалиста

№ п/п	Раздел	Важность в %
1	<b>Pre и post-production (инвариант)</b> <i>- Специалист должен знать и понимать:</i> <ul style="list-style-type: none"><li>• Основы компьютерной графики</li><li>• Программное обеспечение для трехмерной визуализации</li><li>• Программное обеспечение для композитинга</li><li>• Программное обеспечение для взаимодействия с рендер-сервером</li><li>• Теория цвета</li><li>• Психологическое воздействие цвета</li></ul>	14,5

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Основные схемы освещения</li> <li>• Физика распространения света, оптика</li> <li>• Методы и алгоритмы визуализации трехмерных сцен</li> <li>• Профессиональная терминология в сфере визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино</li> </ul> <p>- <i>Специалист должен уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Использовать компьютерные программы для выполнения задач по настройке освещения, корректировке шейдеров и визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино</li> <li>• Использовать компьютерные программы для композитинга с целью осуществления деятельности, связанной с настройкой освещения в трехмерных компьютерных сценах анимационного кино</li> <li>• Использовать компьютерные программы для взаимодействия с рендер-сервером</li> <li>• Использовать цветовые экспликации и мастер-сцены для настройки освещения в трехмерных компьютерных сценах анимационного кино</li> <li>• Использовать фото- и кинематографические методы и приемы для постановки света в трехмерных компьютерных сценах анимационного кино</li> </ul>	
2	<p><b>3D Моделирование и UV (инвариант)</b></p> <p>- <i>Специалист должен знать и понимать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Основы компьютерной графики</li> <li>• Программное обеспечение для проектирования и цифровой лепки трехмерных компьютерных моделей анимационного кино</li> <li>• Методы и приемы полигонального проектирования трехмерной компьютерной модели анимационного кино в готовом программном обеспечении</li> <li>• Методы и приемы цифровой лепки</li> <li>• Основы пластической анатомии человека и животных</li> <li>• Методы и приемы нанесения детализации на трехмерную компьютерную модель анимационного кино</li> <li>• Методы и приемы построения стилизованных анимационных персонажей для анимационных фильмов</li> <li>• Методы и приемы сплайнового проектирования трехмерной компьютерной модели анимационного кино в готовом программном обеспечении</li> <li>• Правила построения полигональной сетки трехмерных компьютерных персонажей и предметов для анимации</li> </ul> <p>- <i>Специалист должен уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Использовать программное обеспечение для выполнения задач цифровой лепки</li> </ul>	47

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Использовать приемы и методы цифровой лепки</li> <li>• Использовать методы и приемы полигонального проектирования трехмерных компьютерных моделей анимационного кино в готовом программном обеспечении</li> <li>• Использовать графический планшет для выполнения задач цифровой лепки</li> <li>• Использовать программное обеспечение для полигонального проектирования трехмерных компьютерных моделей анимационного кино</li> <li>• Использовать приемы и методы полигонального и сплайнового проектирования трехмерной компьютерной модели анимационного кино в готовом программном обеспечении</li> </ul>	
3	<p><b>Текстурирование (инвариант)</b></p> <p>- <i>Специалист должен знать и понимать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Основы компьютерной графики</li> <li>• Программное обеспечение для создания текстурных координат трехмерной компьютерной модели анимационного кино</li> <li>• Методы и приемы создания текстурных координат трехмерной компьютерной модели анимационного кино</li> <li>• Принцип нанесения текстурных карт на поверхность трехмерных компьютерных моделей для анимационных фильмов</li> <li>• Программное обеспечение для создания текстурных карт</li> <li>• Свойства и параметры основных типов шейдеров</li> <li>• Методы и приемы создания основных шейдеров для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино</li> <li>• Методы и приемы создания составных шейдеров для трехмерных Компьютерных моделей анимационного кино</li> </ul> <p>- <i>Специалист должен уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Использовать программное обеспечение при создании текстурных карт для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино</li> <li>• Использовать графический планшет для решения задач создания текстурных карт цвета</li> <li>• Различать и выбирать цвета и оттенки из спектра цветов для решения задач создания текстурных карт моделей анимационного кино</li> <li>• Использовать фотоколлаж при создании текстурных карт цвета для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино</li> </ul>	20,5
4	<p><b>Риггинг и анимация (вариатив)</b></p> <p>- <i>Специалист должен знать и понимать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Программное обеспечение для подготовки трехмерных компьютерных моделей к анимации</li> <li>• Основы анатомии живых существ</li> </ul>	8

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Основы механики движения скелета и мышц живых существ</li> <li>• Методы и приемы создания элементов управления движением и деформацией трехмерной компьютерной модели анимационного кино в готовом программном обеспечении</li> <li>• Методы и приемы создания элементов компьютерной системы движения и деформаций трехмерной компьютерной модели анимационного кино в готовом программном обеспечении</li> <li>• Основы анимации трехмерных компьютерных моделей анимационного кино в готовом программном обеспечении</li> <li>• Методы и приемы создания связей между участками поверхности трехмерной компьютерной модели анимационного кино и элементами компьютерной системы движения и деформаций</li> <li>• Методы и приемы создания коррекции деформаций поверхности трехмерных компьютерных моделей анимационного кино</li> </ul> <p>- <i>Специалист должен уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Использовать методы и приемы создания элементов компьютерной системы движения и деформаций в готовом программном обеспечении</li> <li>• Анализировать принципы работы техники и предметов, представленных в виде трехмерных компьютерных моделей, для выявления и устранения движений и деформаций, не соответствующих функциональным требованиям</li> <li>• Использовать программное обеспечение для подготовки трехмерных компьютерных моделей к анимации</li> <li>• Использовать методы и приемы создания коррекции деформаций поверхности трехмерных компьютерных моделей анимационного кино</li> </ul>	
5	<p><b>Охрана Труда</b></p> <p>- <i>Специалист должен знать и понимать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Инструкцию по охране труда компетенции 3D Моделирование для компьютерных игр</li> <li>• Инфраструктурный лист по компетенции 3D Моделирование для компьютерных игр</li> <li>• Программу проведения чемпионата по компетенции 3D Моделирование для компьютерных игр</li> </ul> <p>- <i>Специалист должен уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Пользоваться всей номенклатурой техники и ПО, утвержденной ИЛ по компетенции</li> <li>• Настраивать оборудование и программное обеспечение под себя (в рамках требования инструкции по охране труда)</li> <li>• Следовать временным ограничениям по выполнению КЗ (либо его этапов)</li> </ul>	5

6	<b>Бережливое производство</b> - Специалист должен знать и понимать: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Принцип организации иерархии папок</li> <li>• Основные индустриальные наименования процессов и результата работы специалиста</li> </ul> - Специалист должен уметь: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Создавать иерархию и наполнение рабочих папок согласно ТЗ</li> <li>• Называть результат работы согласно ТЗ</li> <li>• Осуществлять рабочую деятельность согласно временным ограничениям</li> <li>• Следовать заданному pipeline</li> </ul>	5

### 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/Модули						Итого баллов за раздел ТРЕБОВАНИЙ КОМПЕТЕНЦИИ
Разделы ТРЕБОВАНИЙ КОМПЕТЕНЦИИ		А	Б	В	Г	
	1	14,5				14,5
	2		47			47
	3			20,5		20,5
	4				8	8
	5	5				5
	6	2,5		0,5	2	5
Итого баллов за критерии		22	47	21	10	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
<b>А</b>	<b>Pre и Post-production</b>	Приложение №5
<b>Б</b>	<b>3D Моделирование и UV</b>	Приложение №5
<b>В</b>	<b>Текстурирование</b>	Приложение №5
<b>Г</b>	<b>Риггинг и анимация</b>	Приложение №5

## 1.5. СОДЕРЖАНИЕ КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ

Общая продолжительность Конкурсного задания: 21 ч.

Количество конкурсных дней: 3 дня.

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

Оценка знаний конкурсанта 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 (ссылка на Яндекс Диск с матрицей, заполненной в Excel)

Конкурсное задание состоит из 4 модулей, включает обязательную к выполнению часть (инвариант) – **Модуль А. Pre и Post-production, Модуль Б. 3D Моделирование и UV, Модуль В. Текстурирование** и вариативную часть – **Модуль Г. Риг и анимация**. Общее количество баллов конкурсного задания составляет 100.

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

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

### **1.5.2. Структура модулей конкурсного задания (инвариант/вариатив)**

#### **ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО МИРА**



**AAA-Игра «RAID: Shadow Legends»** - пошаговая ролевая игра в жанре фэнтези, активно развивающаяся и набирающая аудиторию. Изначально выпущена на мобильных устройствах, а позже портирована и на ПК.

Сюжет разворачивается в вымышленном королевстве Телерия, которое было покорено Тёмным лордом Сиротом. Игроки берут на себя роль древнего

телерианского воина, воскрешённого, чтобы победить Тёмного лорда Сирота и восстановить мир и гармонию на территории Телерии.

**Игровой процесс** предлагает составить собственную команду из множества разнообразных героев. Собранных чемпионов ждёт длинная череда пошаговых сражений, а самые смелые игроки могут испытать свои силы в PvP либо присоединиться к командным клановым войнам.

**На чемпионате** вам предстоит создать персонажа для игры RAID: Shadow Legends и его оружие. Из представленных ниже четверых героев вам предстоит создать свою интерпретацию персонажа и оружие для него. Ориентируйтесь на представленные референсы, но предложите зрителям новое восприятие героя.

**Герои (на выбор):**

- *Безумный шляпник (Major-модель), посох-трость, чайник (minor-модель);*
- *Лавовый рыцарь (Major-модель), Щит (minor-модель);*
- *Король льда (Major-модель), молот (minor-модель);*
- *Гензель (Major-модель), арбалет (minor-модель).*

**Общие требования:**

- Атлетичное телосложение;
- Легко читаемые атрибуты, отсылающие на референс (амуниция, обмундирование, аксессуары);
- Множество элементов детализации, выполненной посредством скульптинга;
- Продемонстрируйте историю персонажа через детализацию;
- Оружие согласно КЗ;
- Модель поставлена в позу Контрапост.

**Интерпретируйте задание и представленные ниже референсы таким образом, чтобы в результате у вас получился персонаж с собственным уникальным дизайном**

### Ссылка на референсы:

<https://disk.yandex.ru/d/h4o9MYV24QwtmQ>

Проверка работы будет осуществляться каждый конкурсный день. По итогу каждого конкурсного дня вам необходимо сдать на проверку следующие этапы работы (см. таблицу):

Д1	*High poly Major; *High poly Minor.	7ч
Д2	*Базовая 3D-Major модель/Ретоп; *Базовая 3D-Minor модель/Ретоп; *UV Udim развертка 3D-моделей.	7ч
Д3	* Текстурные карты 3D-модели; * Рендер из Marmoset ToolBag; * 3D-модель с настроенным риггом и скином; * Анимация; * Модель в настроенной сцене игрового движка; * Папка с правильной структурой и иерархией.	7ч

### Модуль А. Pre и Post Production (Инвариант)

*Время на выполнение модуля: 2 часа*

#### Задания:

№	Этап	Содержание
1	Pre-production	Прочесть и верно интерпретировать задание, понять критерии успешной работы. Внимательно изучить Концепт-арт (ы), предоставленные Главным экспертом. Продумать, как будут выглядеть ваши модели, в каком мире они будут существовать, проработать детали, присущие моделям. Создать папку с правильной структурой и неймингом.
2	Post-Production	Экспортируйте готовые модели, анимацию, текстуры в игровой движок. Настройте освещение в сцене. Подготовьте наиболее удачную позу для вашей модели. Проверьте отсутствие видимых ошибок деформации меша при анимации.

**Убедитесь, что вы следуете следующим инструкциям:**

*Pre и post-production*

- Модели должны соответствовать стилистике игры Raid: Shadow legends;
- Задача интерпретировать Raid: Shadow legends под стилистику полуреализм (близкий к реализму);
- Модель должна развивать идею, представленную в Концепт-арте, не противоречить ему;
- Соблюдается строгая иерархия и структура папок (Фамилия конкурсанта: 1) Modeling, 2) Texturing, 3) Render, 4) Animation 5) Engine;
- Корневая папка носит название фамилии конкурсанта;
- Оружие соответствует выбранному персонажу и стилистике, заданной КЗ;
- Наименование файлов в папках соответствует их содержанию (например, в случае работы с Udim карта metal – это действительно карта metal\_№ Udim, или, High poly model – название модели\_HP)
- Модели правильно импортированы в сцену игрового движка.

## **Модуль Б. 3D Моделирование и UV (Инвариант)**

*Время на выполнение модуля: 12 часов*

**Задания:** на основе предоставленной дизайн-концепции создать трёхмерные модели персонажа и его оружия в программном обеспечении для 3D-моделирования. Последовательность действий на данном этапе определяется конкурсантом самостоятельно. Важно, чтобы в конечном счёте была предоставлена 3D-Major модель и 3D-Minor модель с правильной топологией. Построить корректную UV (UV Udim) - карту развертки. Необходимо «развернуть» модели для последующего создания текстур и дополнительных карт.

### **Моделирование**

**Задание:** на основе предоставленной дизайн-концепции создать трёхмерную модель персонажа (Major) и трёхмерную модель оружия (Minor) в программном обеспечении для 3D-моделирования.

### **Проверяемый результат работы**

- готовый скульпт 3D Major-модель;
- готовая базовая 3D Major-модель, 55'000 - 60'000 трисов;
- готовый скульпт 3D Minor-модель;
- готовая базовая 3D Minor-модель, 5'000 - 7'000 трисов;

### **UV развертка моделей**

**Задание:** построить корректную UV Udim развертку для Major-модели и корректную UV Udim развертку/уникальную UV-развертку для Minor-модели. Необходимо «развернуть» модель для последующего создания текстур и дополнительных карт.

### **Проверяемый результат работы**

- UV Udim развёртка 3D Major-модели;
- UV Udim развёртка/UV-развертка 3D Minor-модели.

### **Рекомендации для обеих моделей**

Большинство объектов было построено посредством скульптинга в программном обеспечении ZBrush, с последующей ретопологией
Структура складок ткани выполнена грамотно, читаемые и логичные формы ткани
Структура дерева выполнена грамотно, читаемые и логичные формы дерева
Структура кожи выполнена грамотно, читаемые и логичные формы кожи (skin)
Структура металла выполнена грамотно, читаемые и логичные формы металла
Детализация модели выполнена посредством скульптинга
Сцена в Blender/Max/Maya организована грамотно, на сцене есть только нужные объекты
Модель выставлена в нулевые координаты, pivot настроен по нижней границе модели
Распределение полигонов на модели выполнено грамотно и принимает во внимание области, где потребуется деформация
Фаски и/или жесткие рёбра на модели исключают ошибки затенения.
Большинство элементов сетки модели было оптимизировано для соответствия polyloop на модели
Топология оптимизирована, подчёркивает форму объекта

Модель узнаваема по своему силуэту
Модель соответствует предложенной в задании стилистике
На модели нет N-угольников
На модели нет вывернутых нормалей
3D-Major Модель укладывается в бюджет полигонов 55'000 - 60'000 трисов
3D-Minor Модель укладывается в бюджет полигонов 5'000 - 7'000 трисов
Количество полигонов модели более 90% от общего бюджета
Выполнена развёртка модели
Размер текселя: 20.48
Область занимаемого пространства на каждом тайле UV-развертки не менее 50%
UV-развёртка выполнена аккуратно и эффективно для модели
Швы для UV развертки выполнены в рамках стандартов моделирования
UV Udim развертка состоит из мин. 3 тайлов
Udim UV развертка создана. Каждый элемент Udim UV развертки расположен в своих координатах
Все Udim имеют совпадение тексель
Части UV-развёртки сгруппированы по цветам
UV не накладываются друг на друга (кроме повторяющихся/отзеркаленных)
UV использует повороты/вращения, чтобы максимально использовать пространство
Нет очевидной пикселизации на поверхностях

## Модуль В. Текстурирование (Инвариант)

*Время на выполнение модуля 3,5 часа*

**Задания:** отрисовать текстуры заданных в задании материалов, выполнить текстурирование, уделив внимание особенностям каждой текстуры (например: складки, морщины, трещины, рваные места), использовать текстурные карты.

– Необходимо следовать строгому текстурному pipeline (Metal, Roughness);

- Текстура должна соответствовать и передавать суть заданной стилистики;
- При текстурировании необходимо использовать минимум 8 материалов;
- Продемонстрируйте элементы стилистики Raid: Shadow legends;
- Продемонстрируйте элементы изношенности, повреждения одежды и тела персонажа и его оружия;
- Тектурные карты для модели: Base color / Metal / Rough / Ambient Occlusion / Normal;
- Минимум одна дополнительная текстурная карта;
- Все создаваемые вами карты должны нести логический смысл и применены не в случайных местах;
- Рендер завершенной работы из Marmoset Toolbag.

### **Рекомендации**

Текстуры подчеркивают информацию, созданную посредством скульптинга
Использованный цвет и тон демонстрируют базовый цвет материалов
Текстуры поверхностей корректно описывают материалы
Швы спрятаны на текстурах
Текстура соответствует стилистике игрового мира
Создана карта Metal
Создана карта нормалей
Создана карта Roughness
Был представлен набор различных материалов
Карта Ambient Occlusion была создана
Были созданы карты Emissive
В Substance Painter использованы ancor point
Предоставлен рендер завершенной работы
Выполнена настройка сцены Marmoset Toolbag



*Время на выполнение модуля 3,5 часа*

**Задания:** грамотно привязать кости (подвижные элементы) к модели для корректной анимации. Выполнить анимацию модели, как указано в задании.

Выполнить анимацию модели: idle-анимация (стоит шатается и смотрит по сторонам).

Время анимации: 5 секунд стоит-шатается.

Частота кадров: 30 fps.

### **Рекомендации**

Все задачи выполнены вовремя
3D-модели соответствует стилистике игрового мира
Созданные кости соответствуют модели и её подвижным частям
Кости спрятаны внутри меша
Созданы прямая и инверсная кинематика
Анимационные ключи установлены в Blender/Max/Maya для проверки движения
Анимация экспортирована в FBX
На зацикленной анимации не видно склеек
Настроено корректное время анимации и частота кадров
Присутствуют явные признаки вторичной анимации

## **2. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОМПЕТЕНЦИИ<sup>1</sup>**

Во время работы на площадке конкурсантам запрещено использовать любые устройства, позволяющие вести аудио, фото и видео фиксацию, подобные устройства должны быть сданы на хранение Главному эксперту (либо своим экспертам-наставникам) перед началом соревновательного дня. В рамках компетенции использование подобных устройств во время выполнения КЗ является грубейшим нарушением правил. Эксперт и конкурсант могут быть дисквалифицированы.

---

<sup>1</sup> Указываются особенности компетенции, которые относятся ко всем возрастным категориям и чемпионатным линейкам без исключения.

Бумажные копии конкурсных заданий должны быть подписаны конкурсантом на титульном листе и после рабочего дня остаться на рабочем месте.

После окончания чемпионата конкурсантам и экспертам запрещено забирать файлы с работой, без разрешения Главного эксперта. Главный эксперт должен собрать файлы с итогами работы и передать их менеджеру компетенции по его требованию.

Экспертам группы оценивания запрещено комментировать оценки другим экспертам ни в процессе оценивания, ни после окончания оценивания без разрешения Главного эксперта.

В случае оценки в соревновательный день ДЗ чемпионата, конкурсант сам решает сколько времени потратить на тот или иной модуль. Например, конкурсант может 5 часов моделировать, а потом за 1 час создать UV развертку и приступить к следующему модулю. Эксперты в конце работы будут оценивать все, выполненные модули.

В случае оценки помодульно (или ежедневно) главный эксперт задаёт время на каждый модуль (согласовывается с менеджером компетенции). Например, на моделирование 5 часов, и 3 часа на UV-развёртку (время приведено для примера, распределение может быть в любой пропорции, это согласовывают главный эксперт и менеджер компетенции на основании задания). После первых пяти часов работы собираются все работы конкурсантов, конкурсанты переходят к этапу - UV-развертка. Этот подход к оценке НЕ запрещает конкурсанту потратить на этап или модуль меньше времени. Например, конкурсант может потратить на Моделирование + UV 6 часов, а оставшиеся 2 часа распределить в пользу модуля текстурирование. Подход запрещает конкурсанту тратить на модуль больше времени, чем задано. Кроме того, этот подход помогает экспертам заканчивать работу на площадке раньше.

## **2.1. Личный инструмент конкурсанта**

Нулевой – нельзя ничего привозить;

## **2.2. Материалы, оборудование и инструменты, запрещенные на площадке**

На площадке конкурсантам запрещено использовать любые устройства, позволяющие вести аудио, фото и видео фиксацию. Все телефоны, камеры, плееры, диктофоны и подобные устройства должны быть сданы на хранение Главному эксперту (или экспертам-наставникам) перед началом соревновательного дня.

## **3. ПРИЛОЖЕНИЯ**

Приложение №1. Инструкция по заполнению матрицы конкурсного задания;

Приложение №2. Матрица конкурсного задания;

Приложение №3. Инструкция по охране труда по компетенции «3D моделирование для компьютерных игр».