

STEAM: NUO ŽAIDĖJO IKI KŪRĖJO

C GRUPĖS KONKURSO UŽDUOTIS

BACKGROUND'AS

Daugelis žmonių pradeda savo kelią STEAM srityje kaip žaidėjai, kurie tiesiog mėgaujasi ir naudojami kitų sukurtomis technologijomis ir priemonėmis. Tačiau toliau gilindamiesi į šią sritį, galite pastebėti, kad jums patiems patinka ne tik naudoti, bet ir kurti bei diegti naujoves! Stalo žaidimai, kaip žinoma, jau šimtmečius yra populiarūs žaidimo forma, o vienas iš labiausiai atpažįstamų daugelio stalo žaidimų bruožų yra žaidimo metu naudojamos figūrėlės. Šios figūrėlės gali būti įvairių formų – nuo paprastų žaidimo figūrėlių, tokių kaip pėstininkai ir kauliukai, iki sudėtingesnių ir detalesnių miniatiūrų, naudojamų tokiuose stalo žaidimuose kaip "Warhammer". Figūrėlės taip pat gali vaizduoti žaidimo veikėjus ar objektus ir gali būti pagamintos iš įvairių medžiagų. Taigi, jūsų tikslas yra tapti kūrėju ir prikelti savo mėgstamą ar įsivaizduojamą personažą į gyvenimą, sukuriant jo 3D modelį!

C KONKURSO GRUPĖ:
9 - 12 KL.



KVIEČIA

visus 3–12 kl. moksleivius
DALYVAUTI KONKURSE!
Pažink, kurk ir nugalėk!



STEAM:
NUO ŽAIDĖJO IKI KŪRĖJO!

Nuo 2023 04 27

iki 2023 06 03

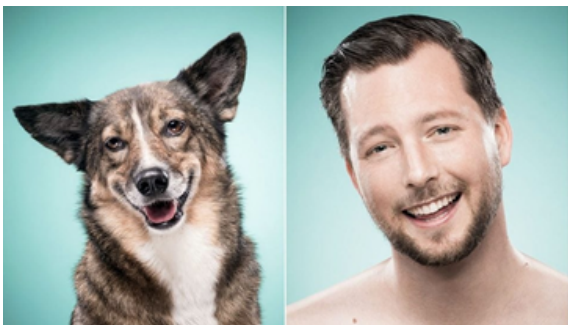
2 etapai

3 amžiaus grupės:
3–5 kl. | 6–8 kl. | 9–12 kl.

Konkurso naujienas sek
KTU JKM Facebook,
Instagram paskyroje ir
<https://jkm.ktu.edu/>

UŽDUOTIS:

1. Pirmiausia pasidomėkite žmogaus veido ir galvos struktūra. Išsiaiškinkite žmogaus veido proporcijas. Pasirinkite veikėją, kurį norite sukurti. Tai gali būti jau egzistuojantis žaidimų ar filmukų veikėjas arba jūsų sukurtas personažas (žmogus, gyvūnas, mitinė būtybė...).
2. Veikėjo galvos ir aksesuaro eskizą galite nubraižyti ant popieriaus lapo, kompiuterio programoje ar planšetėje naudodami grafinio dizaino.
3. Pasirinkite vieną iš dviejų 3D modeliavimo programų: Tinkercad arba Blender ir įdiekite ją savo naudojamame kompiuteryje. Susipažinkite su programos veikimo principais ir funkcijomis, pasinaudodami mūsų pateiktomis instrukcijomis.
4. Naudokite pasirinktą 3D modeliavimo programą – Tinkercad arba Blender, ir jos įrankius bei funkcijas, kad sukurtumėte 3D galvos modelį. Jį turi sudaryti tik pati galva (be kaklo).
5. Naudokite programinės įrangos įrankius ir funkcijas, kad sukurtumėte realistišką savo sugalvoto personažo galvos aksesuarą. Atkreipkite dėmesį į aksesuaro matmenis – atspausdintos detalės turi susijungti tarpusavyje t.y. jei aksesuaras yra kepurė, ji turėtų užsidėti ant galvos.
6. Visą kūrybinį procesą užfiksuokite nufilmuodami trumpą 4-5 min. vaizdo įrašą, nuotraukų koliažą (10-14 nuotraukų) arba sukurkite prezentaciją (10-12 skaidrių). Pristatyme pateikite savo modelio eskizą, atsiradimo istoriją, nuoseklius darbo etapus.



1 PAV. ŠUO, KAIP ŽMOGUS. ŠALTINIS:
[HTTPS://WWW.ROVER.COM/BLOG/PHOTOGRAPHER-CAPTURES-HUMANS-MIMICKING-DOGS-UNCANNY-ACCURACY/](https://www.rover.com/blog/photographer-captures-humans-mimicking-dogs-uncanny-accuracy/)



2 PAV. ŽUVIS MERGINOS PAVIDALE. ŠALTINIS:
[HTTPS://GEEKTYRANT.COM/NEWS/DISNEY-FAN-ART-REIMAGINES-SOME-ANIMAL-CHARACTERS-AS-HUMANS](https://geektyrant.com/news/disney-fan-art-reimagines-some-animal-characters-as-humans)

UŽDUOTIES APRAŠYMAS:

Jūsų užduotis - sukurti jau egzistuojančio arba jūsų sugalvoto žaidimų ar filmukų veikėjo galvos modelį (tai gali būti žmogus, gyvūnas, mitinė būtybė ir pan.) ir jam tinkantį galvos aksesuarą (peruką, kepurę ir pan.). Jūsų sugalvotas veikėjas turėtų būti kuo panašesnis į realų žmogų, t.y. turi būti laikomasi veido simetrijos taisyklių, bruožų. Jei jūsų personažas nėra žmogus, pagalvokite, kaip jis atrodytų, jei būtų žmogus ir sumodeliuokite galvą pagal tai (pvz., jei jūsų veikėjas yra Scooby Doo šuo, tikriausiai Scooby Doo kaip žmogus turėtų rudus plaukus su juodomis dėmėmis, juodas akis, tamsius antakius ir pan.). Tuomet pasirinkite norimą 3D modeliavimo programą, susipažinkite su ja ir savo kūrinių sukonstruokite naudojant 3D modeliavimą. **Turėkite omenyje, kad atrinktos detalės bus spausdinamos 3D spausdintuvu. Tai reiškia, kad turite atkreipti dėmesį ne tik į tai, kad detalė vizualiai atrodytų tvarkingai, bet ir į tai, kaip ji yra techniškai sudaryta – detalė neturi turėti nesusijungiančių sienų, dvigubų briaunų ar susidubliuojančių viršūnių.**

UŽDUOČIAI TAIKOMI REIKALAVIMAI:

- Pateikiamas sukurtas veikėjo galvos modelis ir aksesuaro modelis pasirinktoje 3D modeliavimo programoje.
- Pateikiamas kūrimo eigos pristatymas viena iš pateiktų formų: nuotraukų koliažas, vaizdo įrašas, skaidrių prezentacija.
- Abi detalės turi **būti pateikiamos atskiruose failuose.**

DARBO VERTINIMAS:

Vertinimo kriterijus	3 taškai	2 taškai	1 taškas	0 taškų
3D detalių techninis atlikimas	<ul style="list-style-type: none"> Sumodeliuota galva neturi nereikalingų detalių, nesusijungiančių sienų, susidubliuojančių viršūnių ar briaunų; Sukurta galva atrodo realistiškai, turi glotnų paviršių; Detalės veido bruožai simetriški ir atitinkantys standartus; Sumodeliuota detalė neturi kaklo; Detalė atrodo estetiškai, tvarkingai; Sukurta aksesuaro detalė susijungia su galva; Abi detalės pateikiamos atskiruose failuose. 	<ul style="list-style-type: none"> Detalė neatitinka vieno iš kriterijų ir (arba) ne visai atitinka kriterijų; Sumodeliuotas aksesuaras neatrodo realistiškai. 	<ul style="list-style-type: none"> Detalė neatitinka daugiau nei vieno kriterijaus ir (arba) ne visai atitinka kriterijus; Sumodeliuotas aksesuaras nesusijungia su galva. 	<ul style="list-style-type: none"> Sumodeliuota detalė turi daug nesusijungiančių sienų, kūnų, susidubliuojančių viršūnių ar briaunų; Detalė sumodeliuota su kaklu ar kitais papildomais elementais; Detalė neatrodo estetiškai; Detalės pateikiamos tame pačiame faile;
Pristatymo kokybė	<ul style="list-style-type: none"> Sukurta pristatymas viena iš pateiktų formų – nuotraukų koliažas, vaizdo įrašas, prezentacijos skaidrės; Pristatyme yra nurodytas kiekis nuotraukų, skaidrių, nurodytos trukmės vaizdo įrašas; Pristatyme pateikiami visi kūrybos proceso etapai, personažo atsiradimo istorija, nupieštas eskizas. 	<ul style="list-style-type: none"> Pristatymas neatitinka vieno iš kriterijų ir (arba) ne visai atitinka kriterijų. 	<ul style="list-style-type: none"> Pristatymas neatitinka daugiau nei vieno kriterijaus ir (arba) ne visai atitinka kriterijus. 	<ul style="list-style-type: none"> Pristatyme nepateikiamas eskizas, atsiradimo istorija, kūrybos etapai; Įkeltas tik kelių nuotraukų koliažas ar kelios skaidrės, nufilmuotas labai trumpas (20-30 sek.) vaizdo įrašas.
Papildomi taškai				
1 papildomas taškas		1 papildomas taškas skiriamas pasirinkus naudoti sudėtingesnę 3D modeliavimo programą, t. y. "Blender".		

DARBAS NEBUS VERTINAMAS, JEIGU:

- Tai, kas pateikta, bus plagiatas (pristatyme reikia pavaizduoti kūrimo etapus).
- Sukurtos ne dvi, o viena detalė.
- Nebus pateiktas darbo pristatymas.

UŽDUOTIES TECHNINIS ATLIKIMAS:

Pristatymas pasirinktu formatu ir sukurtos DVI 3D detalės (.blend failai, jei naudojate Blender programą arba .stl, jei naudojate Tinkercad programą) turi būti pateikti iki 2023 m. gegužės 18 d. 23:59 JKM svetainėje.