

# VidX

KATEQORIYASI



**FİNAL MƏRHƏLƏSİNİN QAYDALARI**

**BAKI 2024**

## Mündəricat

1. Giriş.....	3
2. Final mərhələsi.....	3
3. Balların hesablanması (Final mərhələsi üçün).....	6



## 1. Giriş

- 1.1. **İncəsənət** — insan hisslərinin təsvir edən vasitədir. İncəsənət mədəniyyətin tərkib hissəsi olan ictimai şüur növüdür. Gerçəkliyin bədii əksi kimi görmə obrazlarında(təsviri incəsənət, memarlıq), səs obrazlarında(musiqi), sözdə (ədəbiyyat), həmçinin incəsənətin müəyyən növlərində(teatr, kino) sintez ilə müəyyən olunur. Texnologiyanın inkişaf etdiyi bir dövəndə incəsənətin müəyyən növləri də öz növbəsində inkişaf edir. Bu səbəblə, incəsənətdə texnologiyanın ayrılmaz bir hissəsini təşkil edir.
- 1.2. STEAM anlayışındaki A hərfi – Art (İncəsənət). Şagirdlərin layihələrini sənət, dizayn və yaradıcılıq məhsullarına çevirməyə imkan verir.
- 1.3. Müsəbiqənin məqsədi iştirakçılar öz təxəyyül və hekayə yaratma bacarıqlarını inkişaf etdirməyə, texnologiyadan istifadə edərək öz hekayələrini yaratmağa və komanda olaraq işləməyə həvəsləndirməkdir. Bundan əlavə, iştirakçıların montaj, ssenari yazmaq, çəkiliş texnikası və video montaj bacarıqlarını təkmilləşdirmələri nəzərdə tutulur. Bu müsəbiqə, incəsənət və rəqəmsal bacarıqların birlikdə inkişafını təşviq etmək məqsədi ilə təşkil olunur.

## 2. Final mərhələsi

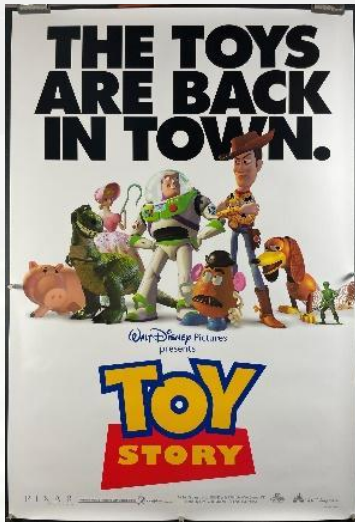
### 2.1. Final yarışının birinci mərhələsi :

- 2.1.1. Final mövzuları iştirakçılara festivalın final mərhələsindən əvvəl elan olunacaq. Komandalar **20 oktyabr saat 12:00-a qədər** animasiya filmlərinin Youtube linkini təqdim etməlidirlər.
- 2.1.2. Seçim mərhələsi bitdikdən sonra finala vəsiqə qazanmış iştirakçılar öz təxəyyüllərindən istifadə edərək əvvəlcədən onlara verilmiş 3 müxtəlif mövzudan birini seçərək hekayə yazmalıdırlar. Yazılan hekayə əsasında iştirakçılar animasiya film hazırlamalıdırlar. Yaradılan animasiya filminə iştirakçılar özləri ad verməli və bu adlar afişada mütləq qeyd olunmalıdır.
- 2.1.3. İştirakçılar seçilən mövzu əsasında yazılan hekayəyə uyğun olaraq personajları yaratmalıdırlar.
- 2.1.4. Personajları yaratmaq üçün 3D modellər, oyuncaq, plastilin, kağız, kölgə effekti və s. kimi vasitələrdən istifadə edə və yaradılan personajları istənilən kimi modifikasiya edilə bilər.
- 2.1.5. Personajların ən azı biri tullantı materiallarından hazırlanmalıdır. Bura hər cür - dəmir, plastik, karton və digər tullantılar daxildir.
- 2.1.6. Komandalar hazırladıqları personajlar əsasında animasiya filmi yaradacaqlar.
- 2.1.7. Videonun təsvir ölçüsü minimum 720p, ümumi müddəti 60-90 saniyə olmalıdır. Hekayə iştirakçılar tərəfindən səsləndirilib videoçarxa əlavə edilməlidir. Təqdim olunan videoçarxlar "Stop motion" və "ChromaKey" texnologiyası ilə hazırlanmalıdır. Bunun üçün iştirakçılar video-animasiyaları "Stop Motion Studio Pro" proqramı vasitəsilə çəkməli, sonra isə həmin video-animasiyaları "CapCut" proqramı ilə montaj etməlidirlər. Video təyin olunan vaxta kimi "YouTube" platformasına yüklənməlidir və linki təqdim edilməlidir.

- 2.1.8. İştirakçılar animasiya filmini hazırlamaq üçün "Chromakey" texnologiyası ilə təchiz edilmiş istənilən məkandan istifadə edə bilirlər.
- 2.1.9. Kompozisiyanın mövzusu "**Tullantıdan sənətə**"- dir. Komandalar tullantı materiallarından kompozisiya işini hazırlamalıdır.
- 2.1.10. Komandaların modeli əvvəlcədən hazırlamalı, modelin ölçüsü 90x90 sm olmalıdır.
- 2.1.11. Hazırlanan kompozisiya yarış sahəsinə gətirilməlidir.
- 2.1.12. Komandalar gördüyü işlər üzrə hesabat hazırlamalıdır. Hesabat PDF formatında olmalıdır.
- 2.1.13. Yazılı hesabatın tərkibi:
- Titul vərəqi;
  - Titul vərəqində qeyd olunmalıdır;
  - Komandaların seçdikləri mövzu ;
  - Animasiya filmlərinə təyin etdikləri ad;
  - Mövzu əsasında yazdıqları hekayə;
  - Hazırlanmış pesonajların çəkilmiş fotosu;
  - Komandaların iş prosesini, yəni animasiya və kompozisiya işinin hazırlanma prosesini əks etdirən fotolar hesabatda öz əksini tapmalıdır.

## **2.2. Final yarışının ikinci mərhələsi:**

- 2.2.1. Komandalar yarış günündə çəkdiqləri video animasiya üçün A2 formatlı kağız üzərində afişa hazırlamalıdır.
- 2.2.2. Afişanı yarış günü komandalara üçün təchiz olunan rəngli qələm, boya və s. vasitələrlə yaradacaqlar.
- 2.2.3. Animasiyanın afişasında mütləq yer almalıdır:
- Animasiyanın adı;
  - Animasiyanın baş qəhrəmanları;
  - Komandanın adı.
- 2.2.4. Digər əlavələr və afişanın tərtibatı iştirakçıların öhdəsinə verilir.
- 2.2.5. Komandalar animasiya filmi, kompozisiya və afişalarını jüriyə təqdim etməlidir.



Animasiya filminin afişi üçün nümunələr.



Kompozisiya üçün nümunələr

### 3. Balların hesablanması (Final mərhələsi üçün)

- 3.1. Final mərhələsində qiymətləndirmə 4 jüri tərəfindən həyata keçiriləcək.  
3.2. Final yarışının birinci mərhələsi üçün qiymətləndirmə meyarları:

Meyarlar	Bal
<b>Məzmun və yaradıcılıq</b> – mövzu ilə bağlı dolğun, yaradıcı, aydın və sadə məlumata malik olduğunu nümayiş etdirmək, axıcılıq, ardıcılıq.	30
<b>Bədii iş</b> – məzmunu uyğun rənglərin seçimi, ümumi dizayn və estetika həlli, məzmunu və bədii işinə uyğun arxa fonun seçimi.	20
<b>Texniki iş</b> – animasiyanın axıcılığı, səhnə quruluşu.	15
<b>Musiqi və səs işi</b> – Musiqinin məzmunu uyğunluğu, musiqinin kadr keçidləri ilə uyğunluğu, səsin və animasiyanın sinxronluğu.	15
<b>Detallar</b> – rekvizitlərə(props) diqqət, səhnə dizaynı, ola biləcək montaj həlləri və ümumi təqdimat.	10
<b>Əməkdaşlıq</b> - Komanda iştirakçıları arasında düzgün iş bölgüsünün aparılması, komandalararası əməkdaşlıq	10
<b>Ümumi</b>	<b>100</b>

- 3.3. Final yarışının ikinci mərhələsi üçün qiymətləndirmə meyarları:

Meyarlar	Bal
<b>Yaradıcılıq və Orijinallıq</b> – Yeni və unikal fikirlər,ifadə üsulları. Mövzuya yenilikçi yanaşma və yaradıcı həllər.	20
<b>Təqdimat</b> - Təqdimatı təqdim edən komanda üzvlərinin ifa bacarığı, səs tonu, danışq sürəti və dinamikası. Auditoriya ilə əlaqə və diqqətin saxlanması.	20
<b>Ekoloji Mesaj və Dəyərləndirmə</b> - Kompozisiyanın ekoloji mesajının gücü və tullantı materiallarının yenidən istifadəsinin vurğulanması.	20
<b>Estetik Bacarıq</b> – Rənglərin, kölgələrin və işıqlandırmanın düzgün və effektiv istifadəsi. Rənglərin uyğunluğu və harmoniyası.	15
<b>Mövzuya Uyğunluq</b> – Afişanın və kompozisiyanın müəyyən edilmiş mövzuya uyğun gəlməsi və mövzu ilə əlaqəli olması. Mövzunun düzgün və dolğun ifadəsi.	15
<b>Vizual cazibədarlıq</b> - Afişanın və kompozisiyanın ümumi estetik cazibəsi və vizual cəlbediciliyi.	10
<b>Ümumi</b>	<b>100</b>