Zachęcamy do udziału w " Nadzieja Zmartwychwstania" – konkursie grafiki komputerowej ,

REGULAMIN KONKURSU

1. Celem konkursu jest wyłonienie najbardziej kreatywnych prac, które na podstawie **Ewangelii Mt 28, 1-6, ZMARTWYCHWSTANIE JEZUSA CHRYSTUSA - Pusty grób , przedstawią to wydarzenie zbawcze.**
2. Organizatorem konkursu jest Szkoła Podstawowa nr. 3 W Chmielniku.
3. Uczestnikami konkursu mogą być uczniowie szkoły dowolnego poziomu.
4. Konkurs ma charakter gminny.
5. W konkursie mogą brać udział tylko oryginalne, samodzielnie wykonane, nigdzie nieopublikowane prace.
6. Prace mogą być wykonane jako plakat/poster na komputerze w dowolnym programie komputerowym (nieodręcznie), następnie dostarczone w wersji elektronicznej (plik pdf, jpg.), gotowej do druku jako plakat formatu A3 lub A4.
7. Nie używamy żadnych gotowych szablonów, clipartów, gotowych figur i kształtów, nie korzysta się z fotografii ani innych grafik czy rysunków.
8. Praca nie może zawierać obraźliwych lub niewłaściwych treści. Zgłoszone prace zostaną wstępnie ocenione przez organizatorów konkursu przed zamieszczeniem na stronie internetowej.
9. Prace będą oceniane pod względem: treści merytorycznych, zgodności z tematyką, oryginalności potraktowania tematu, walorów estetycznych, walorów merytorycznych.
10. Wersje elektroniczne prac wraz ze swoim imieniem i nazwiskiem należy przesłać na adres: gosia.sokol@gmail.com
11. Celem konkursu jest:
* rozwój umiejętności grafiki komputerowej, umiejętności plastycznych, rozwój zainteresowań twórczych, refleksja religijna nad najważniejszym wydarzeniem zbawczym Kościoła, pogłębienie i wzmocnienie wiary, przestrzeganie praw autorskich, promocja grafiki komputerowej, promocja programów freeware lub trial.

Praca wykonana samodzielnie - powinna być zgodna z tematem, przemyślana, staranna i estetyczna.

1. Kategoria wiekowa:

**klasy 3-4, klasy 5-6, klasy 7-8**

W JAKIM PROGRAMIE WYKONAĆ RYSUNEK:

* w programie graficznym czyli edytorze grafiki w komputerze umożliwiającym rysowanie np.: TuxPaint (bez stempli i wzorków), MsPaint dowolnej wersji, Gimp, ArtRage, Pixia, Krita, PaintNET, PINTA, MYPAINT, oraz inne programy umożliwiające rysowanie.
* na tablecie lub smartfonie - w aplikacji rysunkowej.
* online na stronach udostępniających edytory graficzne umożliwiające rysowanie, często nie wymagające zakładania konta, a umożliwiające pobranie wykonanego rysunku w wybranym formacie.

Rysujemy posługując się myszką komputerową, lub palcem na ekranie dotykowym lub rysikiem na tablecie graficznym.

JAK ROZPOCZĄC MALOWANIE:

Rozpoczynać należy od ustawienia rozmiaru obszaru roboczego!

Polecany rozmiar obrazka 1000x700 pikseli. Układ poziomy. Może być trochę mniejszy, np. 800x600 pikseli.

JAK ZAPISAĆ i NAZWAĆ PLIK:

Zapis do formatu graficznego .png lub .jpg. Należy w programie wybrać opcję ZAPISZ-JAKO i wybrać typ pliku. W niektórych programach będzie opcja EKSPORTUJ - i wybrać typ pliku .png lub .jpg

**Nazwa przesyłanego pliku według wzoru: szkoła\_ klasa\_Nazwisko\_Imie (bez użycia polskich znaków).**

OCENA PRAC:

W kwietniu powołana komisja dokona przeglądu prawidłowo zgłoszonych prac.

Prace będą kwalifikowane z uwzględnieniem kategorii wiekowych (klasy 3-4, klasy 5-6, klasy 7-8)

1. Prace można zgłaszać do dnia **11 kwietnia 2021 r.**
2. Nadesłanie prac jest jednoznaczne z akceptacją warunków powyższego regulaminu i zgodą na ich publikację

**PROGRAMY - np.:**

**TuxPaint, rysowanie, malowanie, magia-malowanie (freeware)**

**EDYTORY ONLINE - np.:**

**http://artpad.art.com/artpad/painter/**

**http://www.sumopaint.com/app/**

**http://www.abcya.com**