УТВЕРЖДЕН

приказом Министерства

труда и социальной защиты Российской Федерации

от «31» июля 2020 г. № 458н

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ СТАНДАРТ

**Специалист подготовительного периода анимационного кино**

|  |
| --- |
| 1329 |
| Регистрационный номер |

Содержание

I. Общие сведения 1

II. Описание трудовых функций, входящих в профессиональный стандарт (функциональная карта вида профессиональной деятельности) 2

III. Характеристика обобщенных трудовых функций 3

3.1. Обобщенная трудовая функция «Создание раскадровки посредством передачи образов анимационных персонажей при помощи конструирования их движения и поведения» 3

3.2. Обобщенная трудовая функция «Сборка трехмерных сцен анимационного кино» 5

3.3. Обобщенная трудовая функция «Выбор способа съемки и постановка виртуальных камер в анимационном кино» 9

3.4. Обобщенная трудовая функция «Разработка и сопровождение художественной концепции проекта анимационного кино» 11

IV. Сведения об организациях – разработчиках профессионального стандарта 14

# I. Общие сведения

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка и обеспечение подготовительного периода анимационного кино |  | 04.011 |
| (наименование вида профессиональной деятельности) | Код |

Основная цель вида профессиональной деятельности:

|  |
| --- |
| Подготовка к съемочному периоду производства в анимационном кино и компьютерной графике |

Группа занятий:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 2166 | Графические и мультимедийные дизайнеры | - | - |
| (код ОКЗ[[1]](#endnote-1)) | (наименование) | (код ОКЗ) | (наименование) |

Отнесение к видам экономической деятельности:

|  |  |
| --- | --- |
| 59.11 | Производство кинофильмов, видеофильмов и телевизионных программ |
| 59.12 | Деятельность монтажно-компоновочная в области производства кинофильмов, видеофильмов и телевизионных программ |
| 62.09 | Деятельность, связанная с использованием вычислительной техники и информационных технологий, прочая |
| 90.03 | Деятельность в области художественного творчества |
| (код ОКВЭД[[2]](#endnote-2)) | (наименование вида экономической деятельности) |

# II. Описание трудовых функций, входящих в профессиональный стандарт (функциональная карта вида профессиональной деятельности)

|  |  |
| --- | --- |
| Обобщенные трудовые функции | Трудовые функции |
| код | наименование | уровень квалификации | наименование | код | уровень (подуровень) квалификации |
| A | Создание раскадровки посредством передачи образов анимационных персонажей при помощи конструирования их движения и поведения | 5 | Определение основных характеристик образов анимационных персонажей в соответствии с заданием режиссера, монтажера и оператора | A/01.5 | 5 |
| Конструирование визуально-аудиальных образов анимационных персонажей | A/02.5 | 5 |
| B | Сборка трехмерных сцен анимационного кино | 5 | Предварительная постановка виртуальных камер и настройка их технических параметров для съемки анимационного кино | B/01.5 | 5 |
| Постановка анимационных персонажей и окружения для съемки сцен анимационного кино | B/02.5 | 5 |
| Создание предварительных ключевых поз и тайминга движений персонажей в соответствии с сюжетом анимационного кино | B/03.5 | 5 |
| C | Выбор способа съемки и постановка виртуальных камер в анимационном кино | 5 | Определение методов и приемов съемки анимационного кино | C/01.5 | 5 |
| Организация и контроль качества работ по постановке виртуальных камер в анимационном кино | C/02.5 | 5 |
| D | Разработка и сопровождение художественной концепции проекта анимационного кино | 6 | Разработка и согласование с режиссером и моделлером концепт-артов отдельных объектов анимационного кино | D/01.6 | 6 |
| Разработка общей визуальной стилистики проекта и контроль ее реализации в процессе создания анимационного кино | D/02.6 | 6 |

# III. Характеристика обобщенных трудовых функций

## 3.1. Обобщенная трудовая функция

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование | Создание раскадровки посредством передачи образов анимационных персонажей при помощи конструирования их движения и поведения | Код | A | Уровень квалификации | 5 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Происхождение обобщенной трудовой функции | Оригинал | Х |  |  |  |
|  |  | Код оригинала | Регистрационный номер профессионального стандарта |

|  |  |
| --- | --- |
| Возможные наименования должностей, профессий | Специалист по созданию раскадровки РаскадровщикСторибордист |

|  |  |
| --- | --- |
| Требования к образованию и обучению | Среднее профессиональное образование – программы подготовки специалистов среднего звена |
| Требования к опыту практической работы | - |
| Особые условия допуска к работе | - |
| Другие характеристики | Рекомендуется дополнительное профессиональное образование –программы повышения квалификации по профилю деятельностиЗаключение о возможности занимать должность выдает соответствующая комиссия организации с учетом уровня освоения специалистом навыков, приобретенного опыта и сложности работы, выполняемой по данной должности |

Дополнительные характеристики

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Наименование документа | Код | Наименование базовой группы, должности (профессии) или специальности |
| ОКЗ | 2166 | Графические и мультимедийные дизайнеры |
| ЕКС[[3]](#endnote-3) | - | Художник-аниматор |
| ОКПДТР[[4]](#endnote-4) | 27438 | Художник компьютерной графики |
| 27454 | Художник-мультипликатор |
| ОКСО[[5]](#endnote-5) | 8.55.02.02 | Анимация (по видам) |

**3.1.1. Трудовая функция**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование | Определение основных характеристик образов анимационных персонажей в соответствии с заданием режиссера, монтажера и оператора | Код | A/01.5 | Уровень (подуровень) квалификации | 5 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Происхождение трудовой функции | Оригинал | Х | Заимствовано из оригинала |  |  |
|  |  | Код оригинала | Регистрационный номер профессионального стандарта |

|  |  |
| --- | --- |
| Трудовые действия | Преобразование сценария и комментариев режиссера анимационного кино в ассоциативно-визуальный художественный образ |
| Визуализация текстового сценария анимационного кино в виде нарисованных слайдов с описанием их основных параметров  |
| Определение ритмической структуры анимационного кино, распределение тайминга ключевых действий и задание хронометража сцен |
| Принятие решений по основным характеристикам образов анимационных персонажей и взаимодействие с творческой группой по вопросам создания и утверждения раскадровки |
| Необходимые умения | Использовать различные художественные материалы и техники, стили, в том числе с применением специализированных технических средств |
| Отражать принципы динамики анимационных персонажей и объектов |
| Использовать растровые и векторные графические редакторы, применяемые в анимационном кино |
| Создавать ассоциативно-визуальный художественный образ анимационного персонажа в разных художественных стилях |
| Необходимые знания | Основы живописи, рисунка, колористики, композиции, перспективы  |
| Основные виды программного обеспечения, используемого при создании раскадровки |
| Технологии создания образа анимационного персонажа |
| Основы сторибординга (создания раскадровки), ключевые фазы создания сториборда (раскадровки) |
| Основы режиссуры и драматургии  |
| Основы актерского мастерства |
| Ключевые тенденции в современной иллюстрации и анимации |
| Другие характеристики | - |

**3.1.2. Трудовая функция**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование | Конструирование визуально-аудиальных образов анимационных персонажей | Код | A/02.5 | Уровень (подуровень) квалификации | 5 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Происхождение трудовой функции | Оригинал | Х |  |  |  |
|  |  | Код оригинала | Регистрационный номер профессионального стандарта |

|  |  |
| --- | --- |
| Трудовые действия | Создание аниматика посредством конструирования анимационных персонажей, их движений и мимики |
| Создание 2D-раскадровки в анимационном кино |
| Создание ритмической структуры анимационного кино |
| Внесение правок в раскадровки, сториборды с учетом комментариев режиссера, монтажера и оператора анимационного кино |
| Необходимые умения | Применять основы анатомии и биомеханики при создании раскадровки в приложении к возможностям компьютерной графики |
| Разрабатывать 2D-раскадровки в анимационном кино |
| Достигать точного характерного действия персонажа или объекта в соответствии с заданием режиссера, монтажера и оператора и их комментариями |
| Необходимые знания | Основные виды программного обеспечения, используемого при производстве анимационного кино |
| Технологии создания образа анимационного персонажа |
| Основы графического рисунка |
| Основы компьютерной графики |
| Основы анатомии человека и животных |
| Основы биомеханики в приложении к возможностям компьютерной графики анимационного кино |
| Основные принципы распределения хронометража сцены в анимационном кино |
| Основы режиссуры, драматургии и актерского мастерства |
| Другие характеристики | - |

3.2. Обобщенная трудовая функция

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование | Сборка трехмерных сцен анимационного кино | Код | B | Уровень квалификации | 5 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Происхождение обобщенной трудовой функции | Оригинал | X | Заимствовано из оригинала |  |  |  |
|  |  |  |  |  | Код оригинала | Регистрационный номер профессионального стандарта |

|  |  |
| --- | --- |
| Возможные наименования должностей, профессий | Специалист по созданию макета сцены Лейаут-артистСпециалист по лейауту |

|  |  |
| --- | --- |
| Требования к образованию и обучению | Среднее профессиональное образование – программы подготовки специалистов среднего звена |
| Требования к опыту практической работы | - |
| Особые условия допуска к работе | - |
| Другие характеристики | Рекомендуется дополнительное профессиональное образование –программы повышения квалификации по профилю деятельностиЗаключение о возможности занимать должность выдает соответствующая комиссия организации с учетом уровня освоения специалистом навыков, приобретенного опыта и сложности работы, выполняемой по данной должности |

Дополнительные характеристики

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Наименование документа | Код | Наименование базовой группы, должности (профессии) или специальности |
| ОКЗ | 2166 | Графические и мультимедийные дизайнеры |
| ЕКС | - | Художник-аниматор |
| ОКПДТР | 27438 | Художник компьютерной графики |
| 27454 | Художник-мультипликатор |
| ОКСО | 8.55.02.02 | Анимация (по видам) |

**3.2.1. Трудовая функция**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование | Предварительная постановка виртуальных камер и настройка их технических параметров для съемки анимационного кино | Код | B/01.5 | Уровень (подуровень) квалификации | 5 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Происхождение трудовой функции | Оригинал | X | Заимствовано из оригинала |  |  |  |
|  |  |  |  |  | Код оригинала | Регистрационный номер профессионального стандарта |

|  |  |
| --- | --- |
| Трудовые действия | Создание виртуальных камер в трехмерных сценах анимационного кино и настройка их технических параметров |
| Предварительная расстановка камер в трехмерных сценах анимационного кино в соответствии с раскадровкой и требованиями творческой группы |
| Решение художественных и технических задач по постановке виртуальных камер для съемки анимационного кино |
| Мониторинг и настройка технических аспектов постановки виртуальных камер в соответствии с установленными правилами технологического процесса анимационного кино |
| Необходимые умения | Использовать программное обеспечение для постановки виртуальных камер в трехмерных сценах анимационного кино и компьютерной графики |
| Читать и понимать техническую документацию, применяемую при создании анимационного кино |
| Применять в производстве анимационного кино основные принципы драматургии  |
| Сохранять и адаптировать заданные раскадровкой композицию и ракурс виртуальной камеры при ее постановке в трехмерной сцене |
| Необходимые знания | Программное обеспечение для постановки виртуальных камер в трехмерных сценах |
| Основные принципы видеомонтажа |
| Основы анимации и мультипликации |
| Основы построения композиции кадра |
| Нормы этики делового общения |
| Основы компьютерной графики |
| Профессиональная терминология в сфере компьютерной графики |
| Особенности и взаимосвязь этапов производства анимационного кино |
| Технические принципы работы кинокамеры |
| Другие характеристики | - |

**3.2.2. Трудовая функция**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование | Постановка анимационных персонажей и окружения для съемки сцен анимационного кино | Код | B/02.5 | Уровень (подуровень) квалификации | 5 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Происхождение трудовой функции | Оригинал | X | Заимствовано из оригинала |  |  |  |
|  |  |  |  |  | Код оригинала | Регистрационный номер профессионального стандарта |

|  |  |
| --- | --- |
| Трудовые действия | Постановка персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру |
| Сборка анимационных сцен |
| Определение ключевых поз персонажей в соответствии с хронометражем раскадровки или аниматика |
| Решение технических задач, связанных с постановкой персонажей и объектов в виртуальном пространстве анимационных сцен |
| Взаимодействие с творческой группой по вопросам, связанным с постановкой персонажей и объектов в виртуальном пространстве анимационных сцен |
| Необходимые умения | Применять основные техники и принципы видеомонтажа в анимационном кино |
| Применять принципы биомеханики при постановке объектов и персонажей |
| Производить предварительное тестирование персонажей и объектов, используемых при сборке анимационных сцен на предмет их соответствия основным техническим критериям производственного процесса |
| Определять действия анимационного персонажа, его движение в динамике по заданному хронометражу |
| Необходимые знания | Основные виды программного обеспечения, используемого при производстве анимационного кино |
| Технологии создания образа анимационного персонажа |
| Профессиональная терминология в сфере компьютерной графики |
| Основы компьютерной графики и графического рисунка |
| Основные принципы производства анимационного кино |
| Анатомия человека и животных |
| Другие характеристики | - |

**3.2.3. Трудовая функция**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование | Создание предварительных ключевых поз и тайминга движений персонажей в соответствии с сюжетом анимационного кино | Код | B/03.5 | Уровень (подуровень) квалификации | 5 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Происхождение трудовой функции | Оригинал | X | Заимствовано из оригинала |  |  |  |
|  |  |  |  |  | Код оригинала | Регистрационный номер профессионального стандарта |

|  |  |
| --- | --- |
| Трудовые действия | Распределение персонажей и объектов в виртуальном пространстве с учетом тайминга, сборка анимационных сцен |
| Создание последовательной нарезки кадров в анимационном кино |
| Приемка собранных сцен, выдача комментариев, передача принятого материала на утверждение режиссеру анимационного кино |
| Обмен производственным материалом с подразделениями препродакшена, моделинга, ригинга и анимации |
| Решение художественных и технических задач по оптимизации производственного процесса определения основных поз и характеристик движения персонажа в соответствии с сюжетом анимационного кино |
| Добавление в сцену финальных моделей всех объектов и окружения персонажа анимационного кино |
| Необходимые умения | Использовать программное обеспечение для сборки трехмерных сцен и постановки виртуальных камер анимационного кино  |
| Читать и понимать техническую документацию, применяемую при создании анимационного кино |
| Сохранять и адаптировать заданные раскадровкой композицию и ракурс камеры в трехмерной сцене |
| Применять основные техники и принципы видеомонтажа |
| Применять принципы биомеханики при постановке объектов и персонажей |
| Определять тайминг (хронометраж) и задавать ключевые движения персонажей и объектов в соответствии с раскадровкой или аниматиком  |
| Необходимые знания | Программное обеспечение для сборки сцен и постановки виртуальных камер в трехмерных сценах анимационного кино |
| Профессиональная терминология в сфере компьютерной графики |
| Основы компьютерной графики |
| Основные принципы видеомонтажа |
| Основы анимации и мультипликации |
| Основы построения композиции кадра |
| Технические принципы работы кинокамеры |
| Основы анатомии и биомеханики  |
| Особенности и взаимосвязь этапов производства анимационного кино |
| Нормы этики делового общения |
| Другие характеристики | - |

3.3. Обобщенная трудовая функция

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование | Выбор способа съемки и постановка виртуальных камер в анимационном кино | Код | C | Уровень квалификации | 5 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Происхождение обобщенной трудовой функции | Оригинал | X | Заимствовано из оригинала |  |  |  |
|  |  |  |  |  | Код оригинала | Регистрационный номер профессионального стандарта |

|  |  |
| --- | --- |
| Возможные наименования должностей, профессий | Оператор виртуальной камеры Камерамен |

|  |  |
| --- | --- |
| Требования к образованию и обучению | Среднее профессиональное образование – программы подготовки специалистов среднего звена |
| Требования к опыту практической работы | Не менее двух лет в области съемок анимационного кино  |
| Особые условия допуска к работе | - |
| Другие характеристики | Рекомендуется дополнительное профессиональное образование –программы повышения квалификации по профилю деятельностиЗаключение о возможности занимать должность выдает соответствующая комиссия организации с учетом уровня освоения специалистом навыков, приобретенного опыта и сложности работы, выполняемой по данной должности |

Дополнительные характеристики

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Наименование документа | Код | Наименование базовой группы, должности (профессии) или специальности |
| ОКЗ | 2166 | Графические и мультимедийные дизайнеры |
| ЕКС | - | Художник-аниматор |
| - | Художник-скульптор |
| ОКПДТР | 27438 | Художник компьютерной графики |
| 27454 | Художник-мультипликатор |
| ОКСО | 8.55.02.02 | Анимация (по видам) |

**3.3.1. Трудовая функция**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование | Определение методов и приемов съемки анимационного кино | Код | C/01.5 | Уровень (подуровень) квалификации | 5 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Происхождение трудовой функции | Оригинал | X | Заимствовано из оригинала |  |  |  |
|  |  |  |  |  | Код оригинала | Регистрационный номер профессионального стандарта |

|  |  |
| --- | --- |
| Трудовые действия | Разработка и выбор методов и приемов съемки в соответствии с раскадровкой, требованиями режиссера анимационного фильма |
| Художественная постановка виртуальных камер в сценах, определение ключевых сцен, точек розыгрыша и приемов их съемки в анимационном кино |
| Внесение корректировок в постановку виртуальных камер по комментариям творческой группы в ходе всего процесса производства анимационного кино вплоть до финальной визуализации (рендера) |
| Разделение фаз движения персонажей и объектов анимационного кино |
| Необходимые умения | Использовать программное обеспечение для постановки виртуальных камер анимационного кино и компьютерной графики |
| Применять основные методы видеосъемки при постановке виртуальных камер |
| Применять основные операторские приемы видеосъемки при постановке виртуальных камер |
| Определять тайминг и задавать траектории движения виртуальных камер в соответствии с раскадровкой или аниматиком  |
| Применять основные техники и принципы видеомонтажа |
| Необходимые знания | Программное обеспечение для постановки виртуальных камер в трехмерных сценах анимационного кино и компьютерной графики |
| Основы режиссуры и сценария |
| Основы компьютерной графики |
| Основные методы видеосъемки |
| Основные операторские приемы видеосъемки |
| Основные принципы видеомонтажа |
| Основы анимации и мультипликации |
| Основы построения композиции кадра |
| Основные схемы освещения |
| Технические принципы работы кинокамеры |
| Профессиональная терминология в сфере компьютерной графики |
| Особенности и взаимосвязь этапов производства анимационного кино |
| Нормы этики делового общения |
| Другие характеристики | - |

**3.3.2. Трудовая функция**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование | Организация и контроль качества работ по постановке виртуальных камер в анимационном кино | Код | C/02.5 | Уровень (подуровень) квалификации | 5 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Происхождение трудовой функции | Оригинал | X | Заимствовано из оригинала |  |  |  |
|  |  |  |  |  | Код оригинала | Регистрационный номер профессионального стандарта |

|  |  |
| --- | --- |
| Трудовые действия | Подготовка экспертного заключения о выставлении камер в сценах анимационного кино |
| Совместная с режиссером переработка материала в соответствии со сценарием анимационного кино, стилистикой, технологическими вводными данными |
| Постановка и распределение задач по постановке виртуальных камер в анимационном кино |
| Необходимые умения | Определять ключевые моменты и точки розыгрыша в сценах для выбора способа сьемки анимационного кино  |
| Распределять этапы расстановки камер для соблюдения заданного хронометража анимационного кино |
| Использовать потенциал композиции в кадре анимационного кино |
| Сотрудничать со смежными подразделениями в рамках производства анимационного фильма |
| Необходимые знания | Основные виды программного обеспечения, используемого при производстве анимационного кино |
| Технологии создания образа анимационного персонажа |
| Основные принципы использования программного обеспечения в анимационном кино |
| Основы компьютерной графики и построения композиции кадра |
| Оптимизация постановки виртуальных камер в соответствии с требованиями установленного технического процесса |
| Основные принципы видеомонтажа при производстве анимационного кино |
| Методы и принципы выставления камер и выбора способа и условий сьемки  |
| Другие характеристики | - |

3.4. Обобщенная трудовая функция

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование | Разработка и сопровождение художественной концепции проекта анимационного кино | Код | D | Уровень квалификации | 6 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Происхождение обобщенной трудовой функции | Оригинал | X | Заимствовано из оригинала |  |  |  |
|  |  |  |  |  | Код оригинала | Регистрационный номер профессионального стандарта |

|  |  |
| --- | --- |
| Возможные наименования должностей, профессий | Художник по виртуальным концепциямКонцепт-артистКонцепт-дизайнерКонцепт-художник |

|  |  |
| --- | --- |
| Требования к образованию и обучению | Среднее профессиональное образование – программы подготовки специалистов среднего звенаилиВысшее образование - специалитет |
| Требования к опыту практической работы | Не менее одного года в области создания анимационного кино при наличии среднего профессионального образованияНе менее шести месяцев в области создания анимационного кино при наличии высшего образования |
| Особые условия допуска к работе | - |
| Другие характеристики | Рекомендуется дополнительное профессиональное образование –программы повышения квалификации по профилю деятельностиЗаключение о возможности занимать должность выдает соответствующая комиссия организации с учетом уровня освоения специалистом навыков, приобретенного опыта и сложности работы, выполняемой по данной должности |

Дополнительные характеристики

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Наименование документа | Код | Наименование базовой группы, должности (профессии) или специальности |
| ОКЗ | 2166 | Графические и мультимедийные дизайнеры |
| ЕКС | - | Художник-аниматор |
| ОКПДТР | 27438 | Художник компьютерной графики |
| 27454 | Художник-мультипликатор |
| ОКСО | 8.55.02.02 | Анимация (по видам) |
| 8.54.05.03 | Графика |
| 8.55.05.01 | Режиссура кино и телевидения |
| 8.55.05.03 | Кинооператорство |

**3.4.1. Трудовая функция**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование | Разработка и согласование с режиссером и моделлером концепт-артов отдельных объектов анимационного кино | Код | D/01.6 | Уровень (подуровень) квалификации | 6 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Происхождение трудовой функции | Оригинал | X | Заимствовано из оригинала |  |  |  |
|  |  |  |  |  | Код оригинала | Регистрационный номер профессионального стандарта |

|  |  |
| --- | --- |
| Трудовые действия | Подбор вспомогательных изображений (референсов) на визуальный ряд в соответствии с художественными требованиями проекта  |
| Взаимодействие с творческой группой по вопросам стилизации объектов анимационного кино |
| Разработка и создание предварительных эскизов предметов, объектов окружения и реквизита анимационного кино и компьютерной графики в соответствии с художественным замыслом творческой группы |
| Детализация и финальная проработка утвержденных творческой группой эскизов объектов анимационного кино |
| Создание дополнительных специализированных эскизов для корректной реализации объектов в виртуальном пространстве  |
| Взаимодействие со специалистами по подготовке к производству анимационного кино по вопросам реализации эскизов объектов в виртуальном пространстве |
| Контроль соблюдения заданного художественного стиля объектов при реализации эскизов в виртуальном пространстве специалистами по подготовке к производству анимационного кино |
| Необходимые умения | Рисовать от руки и с использованием графических редакторов |
| Использовать программное обеспечение для разработки эскизов объектов анимационного кино и компьютерной графики |
| Применять на практике различные художественные техники  |
| Использовать специализированные технические средства для создания эскизов объектов |
| Следовать общей визуальной концепции проекта  |
| Осуществлять поиск вспомогательных изображений (референсов) |
| Создавать объекты в разных художественных стилях  |
| Необходимые знания | Программное обеспечение для разработки эскизов объектов анимационного кино и компьютерной графики |
| Основы живописи, рисунка, композиции, перспективы и колористики  |
| Основы анатомии человека и животных |
| Основы черчения |
| Технология процесса создания виртуальных объектов для анимационного кино |
| Профессиональная терминология в сфере компьютерной графики |
| Особенности и взаимосвязь этапов производства анимационного кино |
| Нормы этики делового общения |
| Другие характеристики | - |

**3.4.2. Трудовая функция**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование | Разработка общей визуальной стилистики проекта и контроль ее реализации в процессе создания анимационного кино | Код | D/02.6 | Уровень (подуровень) квалификации | 6 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Происхождение трудовой функции | Оригинал | X | Заимствовано из оригинала |  |  |  |
|  |  |  |  |  | Код оригинала | Регистрационный номер профессионального стандарта |

|  |  |
| --- | --- |
| Трудовые действия | Общий контроль и сопровождение стилистики проекта анимационного кино |
| Контроль финальной отрисовки объектов анимационного кино по утвержденному концепту в заданной стилистике и в соответствии с проектными требованиями |
| Необходимые умения | Вносить корректировки в стилистику проекта в соответствии с комментариями режиссера анимационного кино |
| Осуществлять декомпозицию общих задач для соблюдения хронометража проекта в анимационном кино |
| Применять различные техники и специализированное программное обеспечение для осуществления текущего и оперативного контроля выполнения художниками-аниматорами поставленных задач |
| Необходимые знания | Технологии создания образа анимационного персонажа  |
| Основные принципы производства анимационного кино |
| Основные виды программного обеспечения, используемого при производстве анимационного кино |
| Основы живописи, рисунка, композиции, перспективы и колористики  |
| Основы анатомии человека и животных  |
| Другие характеристики | - |

#

# IV. Сведения об организациях – разработчиках профессионального стандарта

**4.1. Ответственная организация-разработчик**

|  |
| --- |
| Ассоциация организаций индустрии анимационного кино, город Москва |
|  Исполнительный директор Ирина Геннадьевна Мастусова |

**4.2. Наименования организаций-разработчиков**

|  |  |
| --- | --- |
|  | «СТУДИЯ ПАРОВОЗ», город Москва |
|  | ООО «СТУДИЯ ПАРОВОЗ», город Москва |
|  | ФГБУ «ВНИИ труда» Минтруда России, город Москва |
|  | ФГУП «Киностудия Союзмультфильм», город Москва |

1. Общероссийский классификатор занятий. [↑](#endnote-ref-1)
2. Общероссийский классификатор видов экономической деятельности. [↑](#endnote-ref-2)
3. Единый квалификационный справочник должностей руководителей, специалистов и служащих. [↑](#endnote-ref-3)
4. Общероссийский классификатор профессий рабочих, должностей служащих и тарифных разрядов. [↑](#endnote-ref-4)
5. Общероссийский классификатор специальностей по образованию. [↑](#endnote-ref-5)