МИНИСТЕРСТВО ЮСТИЦИИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ЗАРЕГИСТРИРОВАНО
Регистрационный № 59582
от "28" августа 2020 г.

МИНИСТЕРСТВО ТРУДА И СОЦИАЛЬНОЙ ЗАЩИТЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
(Минтруд России)

ПРИКАЗ

31 июля 2020 г. № 458н

Москва

Об утверждении профессионального стандарта «Специалист подготовительного периода анимационного кино»

В соответствии с пунктом 16 Правил разработки и утверждения профессиональных стандартов, утвержденных постановлением Правительства Российской Федерации от 22 января 2013 г. № 23 (Собрание законодательства Российской Федерации, 2013, № 4, ст. 293; 2014, № 39, ст. 5266), п р и к а з ы в а ю:

Утвердить прилагаемый профессиональный стандарт «Специалист подготовительного периода анимационного кино».

Министр А.О. Котяков

gost.e-ecolog.ru

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])	(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])	(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 X		Код оригинала	Регистрационный номер профессионального стандарта

Возможные наименования должностей, профессий	Специалист по созданию раскадровки Раскадровщик Сторибордист

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 деятельности Заключение 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]	-	Художник-аниматор
ОКПДТР[4]	27438	Художник компьютерной графики
	27454	Художник-мультипликатор
ОКСО[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 X	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 X			
			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-артист Специалист 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 деятельности Заключение 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 деятельности Заключение 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 съемки 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 съемки
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 концепциям Концепт-артист Концепт-дизайнер Концепт-художник

Требования к образованию и обучению	Среднее профессиональное образование – программы подготовки специалистов среднего звена или Высшее образование - специалитет
Требования к опыту практической работы	Не менее одного года в области создания анимационного кино при наличии среднего профессионального образования Не 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 деятельности Заключение 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

1	«СТУДИЯ ПАРОВОЗ», город Москва
2	ООО «СТУДИЯ ПАРОВОЗ», город Москва
3	ФГБУ «ВНИИ труда» Минтруда России, город Москва
4	ФГУП «Киностудия Союзмультфильм», город Москва

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

gost.e-ecolog.ru