

МИНИСТЕРСТВО ТРУДА И СОЦИАЛЬНОЙ ЗАЩИТЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
(Минтруд России)

ПРИКАЗ

25 декабря 2018 г. № 844н

Москва

Об утверждении профессионального стандарта «Художник-аниматор»

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; 2016, № 21, ст. 3002; 2018, № 8, ст. 1210, № 50, ст. 7755), п р и к а з ы в а ю:

Утвердить прилагаемый профессиональный стандарт «Художник-аниматор».

Министр М.А. Топилин

gost.e-ecolog.ru

УТВЕРЖДЕН
приказом Министерства
труда и социальной защиты
Российской Федерации
от «25» декабря 2018 г. № 844н

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ СТАНДАРТ

Художник-аниматор

1237

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 «Воплощение художественного замысла посредством визуализации движения анимационного персонажа» 3
IV. Сведения об организациях – разработчиках профессионального стандарта 8

I. Общие сведения

Визуализация движения персонажа в анимационном произведении	04.008
(наименование вида профессиональной деятельности)	Код

Основная цель вида профессиональной деятельности:

Воплощение художественного замысла в анимационном произведении путем создания, моделирования и визуализации характера, пластики и поведения анимационного персонажа

Группа занятий:

2651	Художники	-	-
(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
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	Воплощение художественного замысла посредством визуализации движения анимационного персонажа	5	Визуализация движения анимационного персонажа с помощью последовательных рисунков	A/01.5	5
			Визуализация движения анимационного персонажа с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели	A/02.5	5
			Визуализация движения анимационного персонажа с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки	A/03.5	5
			Визуализация движения анимационного персонажа с помощью покадровой съемки объемных предметов	A/04.5	5

III. Характеристика обобщенных трудовых функций

3.1. Обобщенная трудовая функция

Наименование	Воплощение художественного замысла посредством визуализации движения анимационного персонажа	Код	A	Уровень квалификации	5

Происхождение обобщенной трудовой функции	Оригинал X			
			Код оригинала	Регистрационный номер профессионального стандарта

Возможные наименования должностей, профессий	Художник-аниматор Художник-мультипликатор 3d-аниматор

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	-

Дополнительные характеристики

Наименование документа	Код	Наименование базовой группы, должности (профессии) или специальности
ОКЗ	2651	Художники
ЕКС[3]	-	Художник-аниматор
ОКПДТР[4]	27454	Художник-мультипликатор
ОКСО[5]	8.55.02.02	Анимация (по видам)

3.1.1. Трудовая функция

Наименование	Визуализация движения анимационного персонажа с помощью последовательных рисунков	Код	A/01.5	Уровень (подуровень) квалификации	5

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

Трудовые действия	Определение образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене
	Разбор действия анимационного персонажа, его направления, темпа и

	распределения по хронометражу
	Разработка и зарисовка ключевых поз анимационного персонажа
	Расстановка ключевых поз анимационного персонажа по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом
	Детальная проработка движений анимационного персонажа и выразительных поз анимационного персонажа
	Заполнение экспозиционных листов
	Выполнение поправок в рисунках и в распределении их по времени в рамках поставленного задания
Необходимые умения	Профессионально рисовать
	Реализовывать характерные движения в технологии рисованной анимации
	Использовать разработанные модели анимационных персонажей без нарушения их узнаваемости
	Распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии рисованной анимации
	Применять принципы анимации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации
	Распределять ключевые позы по хронометражу сцены для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации
	Использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии рисованной анимации
	Составлять схемы движения анимационного персонажа и заполнять экспозиционные листы для дальнейших этапов создания видеоряда в технологии рисованной анимации
	Вносить правки в сцену, созданную в технологии рисованной анимации, с учетом поставленного задания
Необходимые знания	Основы рисунка
	Основы компьютерной графики
	Принципы работы с программным обеспечением для создания рисованной анимации
	Необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации
	Этапы рабочего процесса при создании видеоряда в технологии рисованной анимации
	Основы биомеханики в приложении к возможностям технологии рисованной анимации
	Принципы распределения ключевых поз по хронометражу сцены (тайминг) для визуализации характерного движения
	Принципы восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене
	Требования к заполнению экспозиционных листов
	Технологии рисованной анимации, позволяющие вносить правки в сцену без нарушения общего характера движения
	Принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики
Другие характеристики	-

3.1.2. Трудовая функция

Наименование	Визуализация движения анимационного персонажа с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели	Код	A/02.5	Уровень (подуровень) квалификации	5

Происхождение трудовой функции	Оригинал	X		
			Код оригинала	Регистрационный номер профессионального стандарта

Трудовые действия	Определение образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене
	Разбор действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу
	Настройка параметров компьютерной модели для создания ключевых поз анимационного персонажа
	Расстановка ключевых поз анимационного персонажа по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом
	Дополнительная настройка параметров компьютерной модели для детальной проработки движений и выразительных поз анимационного персонажа
	Выполнение поправок в настройках параметров анимационного персонажа и в распределении их по времени в рамках поставленного задания
Необходимые умения	Использовать библиотеки поз анимационных персонажей без нарушения их узнаваемости
	Использовать инструменты управления анимационным персонажем
	Распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии компьютерной графики
	Применять принципы анимации для визуализации характерного движения в компьютерной графике
	Распределять ключевые позы по хронометражу сцены (таймингу) для визуализации характерного движения с применением компьютерной графики
	Использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии компьютерной графики
	Вносить правки в сцену, созданную с применением компьютерной графики, с учетом поставленного задания
Необходимые знания	Основы рисунка
	Основы компьютерной графики
	Принципы работы с программным обеспечением для создания компьютерной анимации
	Необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации
	Этапы рабочего процесса при создании видеоряда с применением компьютерной графики

	Основы биомеханики в приложении к возможностям компьютерной графики
	Принципы распределения ключевых поз по хронометражу сцены (таймингу) для визуализации характерного движения
	Принципы восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене в приложении к использованию виртуальной камеры
	Технологии компьютерной графики, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения
	Принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики
Другие характеристики	-

3.1.3. Трудовая функция

Наименование	Визуализация движения анимационного персонажа с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки	Код	A/03.5	Уровень (подуровень) квалификации	5

Происхождение трудовой функции	Оригинал	X		
			Код оригинала	Регистрационный номер профессионального стандарта

Трудовые действия	Определение образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене
	Разбор действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу
	Перемещение частей куклы и изменение длины костей, при наличии такой функции, для создания ключевых поз персонажа
	Расстановка ключевых поз анимационного персонажа с помощью движения частей куклы-перекладки по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом
	Детальная проработка движений и выразительных поз анимационного персонажа с помощью движения частей куклы-перекладки
	Выполнение поправок в положении частей анимационного персонажа (с помощью движения частей куклы-перекладки) и в распределении их по времени в рамках поставленного задания
Необходимые умения	Реализовывать характерное движение анимационного персонажа в технологии перекладки исходя из паспорта сцены
	Использовать разработанные модели анимационных персонажей и способы управления ими для визуализации характерного движения с сохранением узнаваемости персонажа
	Распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии перекладочной анимации
	Применять принципы анимации для визуализации характерного движения в технологии перекладочной анимации
	Использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии перекладки

	Вносить правки в сцену, созданную в технологии перекладки, с учетом поставленного задания
Необходимые знания	Основы рисунка
	Основы компьютерной графики
	Принципы работы с программным обеспечением для использования технологии перекладки
	Необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии перекладки
	Этапы рабочего процесса при создании видеоряда в технологии перекладки
	Основы биомеханики в приложении к возможностям технологии перекладки
	Принципы распределения ключевых поз по хронометражу сцены (тайминг) для визуализации характерного движения
	Принципы композиции, определяющие восприятие совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене
	Технологии анимации перекладки, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения
	Принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики
Другие характеристики	-

3.1.4. Трудовая функция

Наименование	Визуализация движения анимационного персонажа с помощью покадровой съемки объемных предметов	Код	A/04.5	Уровень (подуровень) квалификации	5

Происхождение трудовой функции	Оригинал X		
		Код оригинала	Регистрационный номер профессионального стандарта

Трудовые действия	Определение образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене
	Разбор действия, его направления, темпа и распределения по хронометражу
	Создание ключевых поз анимационного персонажа путем изменения относительного положения частей куклы, а также другими доступными методами
	Расстановка ключевых поз по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом
	Детальная проработка движений анимационного персонажа
	Выполнение поправок в движении анимационного персонажа и в распределении ключевых поз по времени в рамках поставленного задания
Необходимые умения	Реализовывать характерное движение анимационного персонажа в технологии кукольной анимации исходя из паспорта сцены
	Использовать имеющийся инструментарий для планирования времени и скорости движения куклы анимационного персонажа на съемочном

	макете
	Распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии объемной анимации
	Применять принципы анимации для визуализации характерного движения в технологии объемной анимации
	Распределять ключевые позы анимационного персонажа по хронометражу сцены (таймингу) для разработки характерного движения в технологии объемной анимации
	Использовать взаимовлияние движения различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии объемной анимации
	Вносить правки в сцену, созданную в технологии объемной анимации, с учетом поставленного задания
Необходимые знания	Основы рисунка
	Основы компьютерной графики
	Принципы работы с программным обеспечением для съемки кукольной анимации
	Необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии объемной анимации
	Этапы рабочего процесса при создании видеоряда в технологии объемной анимации
	Основы биомеханики в приложении к возможностям технологии объемной анимации
	Принципы распределения ключевых поз по хронометражу сцены (таймингу) для визуализации характерного движения в технологии объемной анимации
	Принципы композиции, влияющие на восприятие совместного движения нескольких объектов
	Технологии объемной анимации, позволяющие вносить правки в сцену без нарушения общего характера движения
	Принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики
Другие характеристики	-

IV. Сведения об организациях – разработчиках профессионального стандарта

4.1. Ответственная организация-разработчик

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

4.2. Наименования организаций-разработчиков

1	ФГАОУ ВО «Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», город Москва
2	ФГБУ «ВНИИ труда» Минтруда России, город Москва
3	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