Утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации

от 12 апреля 2013 г. N 147н

**МАКЕТ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО СТАНДАРТА**

(в ред. [Приказа](consultantplus://offline/ref=51FDC66FD46A0BDDF9A9FA86F3E4E6982E9FFB48280915BA41FC073D9ED4B2C762430A2FDE606832yFJBJ) Минтруда России от 29.09.2014 N 665н)

**ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ СТАНДАРТ[[1]](#endnote-1)**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Художник-аниматор\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(наименование профессионального стандарта)

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

**Содержание**

I. Общие сведения

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

III. Характеристика обобщенных трудовых функций

3.1. Обобщенная трудовая функция «наименование»

3.2. Обобщенная трудовая функция «наименование»

IV. Сведения об организациях-разработчиках профессионального стандарта

1. **Общие сведения**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Визуализация движения персонажа в анимационном произведении | | | |  |  | |
| (наименование вида профессиональной деятельности) | | | | | Код | |
| Основная цель вида профессиональной деятельности: | | | | | | |
| Реализация художественного замысла в анимационном произведении путем создания, моделирования и визуализации характера, пластики и поведения анимационного персонажа | | | | | | |
| Группа занятий: | | | | | | |
| *2651* | Художники |  |  | | |
|  |  |  |  | | |
| (код ОКЗ[[2]](#endnote-2)) | (наименование) | (код ОКЗ) | (наименование) | | |
| Отнесение к видам экономической деятельности: | | | | | | |
| 90.03 | Деятельность в области художественного творчества | | | | | |
| 59.12 | Деятельность монтажно-компоновочная в области производства кинофильмов, видеофильмов и телевизионных программ | | | | | |
| 59.11 | Производство кинофильмов, видеофильмов и телевизионных программ | | | | | |
|  |  | | | | | |
| (код ОКВЭД[[3]](#endnote-3)) | (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 | Реализация художественного замысла посредством визуализации движения анимационного персонажа | 5 | Визуализация движения анимационного персонажа с помощью последовательных рисунков | А/01.5 | 5 |
| Визуализация движения анимационного персонажа с помощью покадрового изменения координат частей компьютерной модели | А/02.5 | 5 |
| Визуализация движения анимационного персонажа с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки | А/03.5 | 5 |
| Визуализация движения анимационного персонажа с помощью покадровой съемки объемных предметов | А/04.5 | 5 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **III.Характеристика обобщенных трудовых функций** | | | | | | | | | | | | |
| **3.1. Обобщенная трудовая функция** | | | | | | | | | | | | |
| Наименование | Реализация художественного замысла посредством визуализации движения анимационного персонажа | | | | | | Код | A | | Уровень квалификации | | 5 |
|  | | | | | | | | | | | | |
| Происхождение обобщенной трудовой функции | | Оригинал | |  |  | | | |  | |  | |
|  | |  | | | | | | | Код оригинала | | Регистрационный номер профессионального стандарта | |
|  | | | | | | | | | | | | |
| Возможные наименования должностей, профессий | | Художник-аниматор, художник-мультипликатор | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | |
| Требования к образованию и обучению | | Среднее специальное образование | | | | | | | | | | |
| Требования к опыту практической работы | | - | | | | | | | | | | |
| Особые условия допуска к работе | | - | | | | | | | | | | |
| Другие характеристики | |  | | | | | | | | | | |
| Дополнительные характеристики | | | | | | | | | | | | |
| Наименование документа | | | Код | | | Наименование базовой группы, должности (профессии) или специальности | | | | | | |
|  | | |  | | |  | | | | | | |
|  | | |  | | | | | | |
| ЕТКС[[4]](#endnote-4) или ЕКС[[5]](#endnote-5) | | |  | | | Художник-аниматор | | | | | | |
| ОКПДТР[[6]](#endnote-6) | | | 27454 | | | Художник-мультипликатор | | | | | | |
| ОКСО[[7]](#endnote-7), ОКСВНК[[8]](#endnote-8) | | | 8.55.02.02 | | | Анимация (по видам) | | | | | | |
|  | | |  | | |  | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **3.1.1. Трудовая функция** | | | | | | | | | | | | | | | |
| Наименование | | Визуализация движения анимационного персонажа с помощью последовательных рисунков | | | | | Код | | А/01.5 | | | Уровень (подуровень) квалификации | | 5 | |
|  | | | | | | | | | | | | | | | |
| Происхождение трудовой функции | | | Оригинал |  | Заимствовано из оригинала | | | | |  | | |  | | |
|  | | |  | | | | | | | Код оригинала | | | Регистрационный номер  профессионального стандарта | | |
|  | | |  | | | | | | | | | | | | |
| Трудовые действия | | | Ознакомление с заданием режиссера по сцене, его трактовкой образов и характера действия | | | | | | | | | | | | |
| Разбор действия, его направления, темпа и распределения по хронометражу | | | | | | | | | | | | |
| Разработка и зарисовка ключевых поз персонажа | | | | | | | | | | | | |
| Расстановка ключевых поз по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом | | | | | | | | | | | | |
| Доработка движений, проработка деталей | | | | | | | | | | | | |
| Заполнение экспозиционных листов | | | | | | | | | | | | |
| Выполнение поправок в рамках задания режиссера | | | | | | | | | | | | |
| Необходимые умения | | | Способность читать режиссёрскую документацию и делать выводы о реализации характерного движения в технологии прорисовки | | | | | | | | | | | | |
| Способность распределять этапы работы над созданием характерного движения в технологии прорисовки для успешного создания движения | | | | | | | | | | | | |
| Способность применять принципы анимации для создания характерного движения в технологии прорисовки | | | | | | | | | | | | |
| Способность создавать необходимый тайминг для разработки характерного движения в технологии прорисовки | | | | | | | | | | | | |
| Способность использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точного характерного действия в технологии прорисовки | | | | | | | | | | | | |
| Способность составлять технологическую документацию для расчёта движения | | | | | | | | | | | | |
| Способность внести правки в сцену, созданную в технологии прорисовки, с учётом задания режиссёра | | | | | | | | | | | | |
| Необходимые знания | | | Понимание необходимого набора информации, содержащейся в режиссёрской документации, для создания характерного движения в технологии прорисовки | | | | | | | | | | | | |
| Понимание этапов рабочего процесса при создании видеоряда в технологии прорисовки | | | | | | | | | | | | |
| Понимание основ биомеханики в приложении к возможностям технологии прорисовки | | | | | | | | | | | | |
| Понимание главных задач тайминга, позволяющих создавать точное по задаче режиссёра движение | | | | | | | | | | | | |
| Понимание законов композиции, регулирующих движение нескольких объектов | | | | | | | | | | | | |
| Понимание основного набора информации, содержащейся в технологических документах. | | | | | | | | | | | | |
| Понимание тонкостей заполнения технологической документации | | | | | | | | | | | | |
| Понимание технологии анимации прорисовки, позволяющее вносить правки в сцену без нарушения общего характера движения | | | | | | | | | | | | |
| Другие характеристики | | |  | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | |
| **3.1.2. Трудовая функция** | | | | | | | | | | | | | | | |
| Наименование | | Визуализация движения анимационного персонажа с помощью покадрового изменения координат частей компьютерной модели | | | | | Код | | А/02.5 | | | Уровень (подуровень) квалификации | | 5 | |
|  | | | | | | | | | | | | | | | |
| Происхождение трудовой функции | | | Оригинал |  |  | | | | |  | | |  | | |
|  | | |  | | | | | | | Код оригинала | | | Регистрационный номер  профессионального стандарта | | |
|  | | |  | | | | | | | | | | | | |
| Трудовые действия | | | Ознакомление с заданием режиссера по сцене, его трактовкой образов и характера действия | | | | | | | | | | | | |
| Разбор действия, его направления, темпа и распределения по хронометражу | | | | | | | | | | | | |
| Настройка параметров отображения компьютерной модели для создания ключевых поз персонажа | | | | | | | | | | | | |
| Расстановка ключевых поз по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом | | | | | | | | | | | | |
| Доработка движений, проработка деталей | | | | | | | | | | | | |
| Выполнение поправок в рамках задания режиссера | | | | | | | | | | | | |
| Необходимые умения | | | Способность читать режиссёрскую документацию и делать выводы о реализации характерного движения в приложении к компьютерной модели | | | | | | | | | | | | |
| Способность распределять этапы работы над созданием характерного движения при применении компьютерной графики для успешного создания движения | | | | | | | | | | | | |
| Способность применять принципы анимации для создания характерного движения в компьютерной графике | | | | | | | | | | | | |
| Способность создавать необходимый тайминг для разработки характерного движения с применением компьютерной графики | | | | | | | | | | | | |
| Способность использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точного характерного действия в компьютерной графике | | | | | | | | | | | | |
| Способность внести правки в сцену, созданную с применением компьютерной графики, с учётом задания режиссёра | | | | | | | | | | | | |
| Необходимые знания | | | Понимание необходимого набора информации, содержащейся в режиссёрской документации, для создания характерного движения с помощью компьютерной графики | | | | | | | | | | | | |
| Понимание этапов рабочего процесса при создании видеоряда с применением компьютерной графики | | | | | | | | | | | | |
| Понимание основ биомеханики в приложении к возможностям компьютерной графики | | | | | | | | | | | | |
| Понимание главных задач тайминга, позволяющих создавать точное по задаче режиссёра движение | | | | | | | | | | | | |
| Понимание законов композиции, регулирующих движение нескольких объектов | | | | | | | | | | | | |
| Понимание технологии компьютерной графики, позволяющее вносить правки в сцену без нарушения общего характера движения | | | | | | | | | | | | |
| Другие характеристики | | |  | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | |
| **3.1.3. Трудовая функция** | | | | | | | | | | | | | | | |
| Наименование | | Визуализация движения анимационного персонажа с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки | | | | | Код | | А/03.5 | | | Уровень (подуровень) квалификации | | 5 | |
|  | | | | | | | | | | | | | | | |
| Происхождение трудовой функции | | | Оригинал |  |  | | | | |  | | |  | | |
|  | | |  | | | | | | | Код оригинала | | | Регистрационный номер  профессионального стандарта | | |
|  | | |  | | | | | | | | | | | | |
| Трудовые действия | | | Ознакомление с заданием режиссера по сцене, его трактовкой образов и характера действия | | | | | | | | | | | | |
| Разбор действия, его направления, темпа и распределения по хронометражу | | | | | | | | | | | | |
| Перемещение частей куклы и изменение длин костей для создания ключевых поз персонажа | | | | | | | | | | | | |
| Расстановка ключевых поз по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом | | | | | | | | | | | | |
| Доработка движений, проработка деталей | | | | | | | | | | | | |
| Выполнение поправок в рамках задания режиссера | | | | | | | | | | | | |
| Необходимые умения | | | Способность читать режиссёрскую документацию и делать выводы о реализации характерного движения в технологии перекладки | | | | | | | | | | | | |
| Способность распределять этапы работы над созданием характерного движения в технологии перекладки для успешного создания движения | | | | | | | | | | | | |
| Способность применять принципы анимации для создания характерного движения в технологии перекладки | | | | | | | | | | | | |
| Способность создавать необходимый тайминг для разработки характерного движения в технологии перекладки | | | | | | | | | | | | |
| Способность использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точного характерного действия в технологии перекладки | | | | | | | | | | | | |
| Способность внести правки в сцену, созданную в технологии перекладки, с учётом задания режиссёра | | | | | | | | | | | | |
| Необходимые знания | | | Понимание необходимого набора информации, содержащейся в режиссёрской документации, для создания характерного движения в технологии перекладки | | | | | | | | | | | | |
| Понимание этапов рабочего процесса при создании видеоряда в технологии перекладки | | | | | | | | | | | | |
| Понимание основ биомеханики в приложении к возможностям технологии перекладки | | | | | | | | | | | | |
| Понимание главных задач тайминга, позволяющих создавать точное по задаче режиссёра движение | | | | | | | | | | | | |
| Понимание законов композиции, регулирующих движение нескольких объектов | | | | | | | | | | | | |
| Понимание технологии анимации перекладки, позволяющее вносить правки в сцену без нарушения общего характера движения | | | | | | | | | | | | |
| Другие характеристики | | |  | | | | | | | | | | | | |
| **3.1.4. Трудовая функция** | | | | | | | | | | | | | | | |
| Наименование | | Визуализация движения анимационного персонажа с помощью покадровой съемки объемных предметов | | | | | Код | | А/04.5 | | | Уровень (подуровень) квалификации | | 5 | |
|  | | | | | | | | | | | | | | | |
| Происхождение трудовой функции | | | Оригинал |  |  | | | | |  | | |  | | |
|  | | |  | | | | | | | Код оригинала | | | Регистрационный номер  профессионального стандарта | | |
|  | | |  | | | | | | | | | | | | |
| Трудовые действия | | | Ознакомление с заданием режиссера по сцене, его трактовкой образов и характера действия | | | | | | | | | | | | |
| Разбор действия, его направления, темпа и распределения по хронометражу | | | | | | | | | | | | |
| Создание ключевых поз 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 | | | | | | | | | | | | |
| Доработка движений, проработка деталей | | | | | | | | | | | | |
| Выполнение поправок в рамках задания режиссера | | | | | | | | | | | | |
| Необходимые умения | | | Способность читать режиссёрскую документацию и делать выводы о реализации характерного движения в технологии объёмной анимации | | | | | | | | | | | | |
| Способность распределять этапы работы над созданием характерного движения в технологии объёмной анимации для успешного создания движения | | | | | | | | | | | | |
| Способность применять принципы анимации для создания характерного движения в технологии объёмной анимации | | | | | | | | | | | | |
| Способность создавать необходимый тайминг для разработки характерного движения в технологии объёмной анимации | | | | | | | | | | | | |
| Способность использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точного характерного действия в технологии объёмной анимации | | | | | | | | | | | | |
| Способность внести правки в сцену, созданную в технологии объёмной анимации, с учётом задания режиссёра | | | | | | | | | | | | |
| Необходимые знания | | | Понимание необходимого набора информации, содержащейся в режиссёрской документации, для создания характерного движения в технологии перекладки | | | | | | | | | | | | |
| Понимание этапов рабочего процесса при создании видеоряда в технологии перекладки | | | | | | | | | | | | |
| Понимание основ биомеханики в приложении к возможностям технологии перекладки | | | | | | | | | | | | |
| Понимание главных задач тайминга, позволяющих создавать точное по задаче режиссёра движение | | | | | | | | | | | | |
| Понимание законов композиции, регулирующих движение нескольких объектов | | | | | | | | | | | | |
| Понимание технологии объёмной анимации, позволяющее вносить правки в сцену без нарушения общего характера движения | | | | | | | | | | | | |
| Другие характеристики | | |  | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | |
| **IV. Сведения об организациях-разработчиках**  **профессионального стандарта** | | | | | | | | | | | | | | |
| 4.1. Ответственная организация-разработчик | | | | | | | | | | | | | | |
| ФГУП «Киностудия Союзмультфильм» | | | | | | | | | | | | | | |
| (наименование организации) | | | | | | | | | | | | | | |
|  | Руководитель производственного комплекса | | | | |  | | Ганков Алексей Владимирович | | | | | | |
|  | (должность и Ф. И. О. руководителя) | | | | |  | | | | |  | | | |
| 4.2. Наименования организаций-разработчиков | | | | | | | | | | | | | | |
|  | Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» | | | | | | | | | | | | | |
|  |  | | | | | | | | | | | | | |
|  |  | | | | | | | | | | | | | |

1. Профессиональный стандарт оформляется в соответствии с методическими рекомендациями по разработке профессионального стандарта, утвержденными приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 29 апреля 2013 г. № 170н (в соответствии с письмом Министерства юстиции Российской Федерации от 23 июля 2013 г. не нуждается в государственной регистрации). [↑](#endnote-ref-1)
2. Общероссийский классификатор занятий. [↑](#endnote-ref-2)
3. Общероссийский классификатор видов экономической деятельности. [↑](#endnote-ref-3)
4. Единый тарифно-квалификационный справочник работ и профессий рабочих. [↑](#endnote-ref-4)
5. Единый квалификационный справочник должностей руководителей, специалистов и служащих. [↑](#endnote-ref-5)
6. Общероссийский классификатор ОК 016-94 профессий рабочих, должностей служащих и тарифных разрядов. [↑](#endnote-ref-6)
7. Общероссийский классификатор специальностей по образованию. [↑](#endnote-ref-7)
8. Общероссийский классификатор специальностей высшей научной квалификации. [↑](#endnote-ref-8)