



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

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
(наименование вида профессиональной деятельности)

04.011
Код

Основная цель вида профессиональной деятельности:

Подготовка к съемочному периоду производства в анимационном кино и компьютерной графике

Группа занятий:

| | | | |
|---------------------------------|--|----------------|---------------------|
| 2166 (код ОКЗ ¹) | Графические и мультимедийные дизайнеры (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 (код ОКВЭД ²) | Деятельность в области художественного творчества (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 |
| C | Выбор способа съемки и постановка виртуальных камер в анимационном кино | 5 | Создание предварительных ключевых поз и тайминга движений персонажей в соответствии с сюжетом анимационного кино | B/03.5 | 5 |
| | | | Определение методов и приемов съемки анимационного кино | C/01.5 | 5 |
| D | Разработка и сопровождение художественной концепции проекта анимационного кино | 6 | Организация и контроль качества работ по постановке виртуальных камер в анимационном кино | C/02.5 | 5 |
| | | | 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 |
| Другие характеристики | - |
| | Ключевые тенденции в современной иллюстрации и анимации |

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 | В | Уровень квалификации | 5 |
|--------------|---|-----|---|----------------------|---|

| | | | | | |
|---|----------|-------------------------------------|---------------------------|---------------|---|
| Происхождение обобщенной трудовой функции | Оригинал | <input checked="" type="checkbox"/> | 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 Заклучение 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 | В/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 | V/02.5 | Уровень (подуровень) квалификации | 5 |
|--------------|---|-----|--------|-----------------------------------|---|

| | | | | | |
|--------------------------------|----------|---|---------------------------|---------------|---|
| Происхождение трудовой функции | Оригинал | X | Займствовано 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 |
| Другие характеристики | - |

3.2.3. Трудовая функция

| | | | | | |
|--------------------------------|--|-----|---------------------------|-----------------------------------|---|
| Наименование | Создание предварительных ключевых поз и тайминга движений персонажей в соответствии с сюжетом анимационного кино | Код | В/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 | С | 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 | С/01.5 | Уровень (подуровень) квалификации | 5 |
|--------------|---|-----|--------|-----------------------------------|---|

Происхождение трудовой функции

| | | | | |
|----------|---|---------------------------|---------------|---|
| Оригинал | X | Займствовано 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 |
|--|--|