

Зарегистрировано  
в Министерстве юстиции  
Российской Федерации  
14 января 2019 года,  
регистрационный N 53354

## Профессиональный стандарт "Художник-аниматор"

УТВЕРЖДЕН  
приказом Министерства  
труда и социальной защиты  
Российской Федерации  
от 25 декабря 2018 года N 844н

Художник-аниматор

1238

Регистрационный номер

### 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)	(наименование)	(код ОКЗ)	(наименование)

Общероссийский классификатор занятий.

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)

(наименование вида экономической деятельности)

Общероссийский классификатор видов 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
А	Воплощение 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 положения 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	А/04.5	5

			персонажа с помощью покадровой съемки объемных предметов		
--	--	--	--	--	--

### 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	-	Художник-аниматор
ОКПДТР	27454	Художник-мультипликатор
ОКСО	8.55.02.02	Анимация (по видам)

Единый квалификационный справочник должностей руководителей, специалистов и служащих.

Общероссийский классификатор профессий рабочих, должностей служащих и тарифных разрядов.

Общероссийский классификатор специальностей по образованию.

### 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			
			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 обобщенной	Оригинал	X			
трудовой функции			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	Оригинал	X			
трудовой функции			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 переключочной анимации
	Использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии переключки
	Вносить правки в сцену, созданную в технологии переключки, с учетом поставленного задания
Необходимые знания	Основы рисунка
	Основы компьютерной графики
	Принципы работы с программным обеспечением для использования технологии переключки
	Необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии переключки
	Этапы рабочего процесса при создании видеоряда в технологии переключки
	Основы биомеханики в приложении к возможностям технологии переключки
	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 переключки, 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	Оригинал	X			

трудовой  
функции

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

