



art  
masters  
2023

НАЦИОНАЛЬНЫЙ  
ОТКРЫТЫЙ  
ЧЕМПИОНАТ  
ТВОРЧЕСКИХ  
КОМПЕТЕНЦИЙ



# ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

## «ХУДОЖНИК-АНИМАТОР»

Основная  
возрастная  
категория

# I. ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

**Название компетенции:** Художник-аниматор

**Возраст участников:** 18-35 лет (включительно)

## **Описание компетенции:**

Компетенция «Художник-аниматор» представляет собой деятельность по созданию анимации в компьютерных программах.

Художник-аниматор — это специалист, который при помощи различных приемов и технологий создает иллюзию движения персонажа при создании анимационных роликов.

Художник-аниматор приводит статичную картинку в движение, добавляет спецэффекты, наделяет героев характером, чувствами, эмоциями, мимикой и неподвижное изображение начинает двигаться.

Художник-аниматор продумывает персонажей, настраивает цветовую гамму и спецэффекты, рисует компоновки, устанавливает порядок сцен и их длительность, обрабатывает жесты и движения, продумывает задний план.

Художник-аниматор может реализовать себя в следующих направлениях:

1. **Аниматор персонажей.** Такой специалист работает над конкретным героем, за анимацию окружающих его элементов отвечает уже другой художник.
2. **Дизайнер пропсов.** Пропсы — детали окружения героев: деревья, автомобили, рекламные баннеры, фонари, элементы интерьера и экстерьера наподобие книг и листьев. Дизайнеры пропсов должны сохранять стиль и тон анимационной сцены, поэтому они работают в тесной связке с другими членами команды.
3. **3D-моделлер.** Это специалист, который придает трехмерным объектам объем и форму.
4. **Риггер.** Он добавляет в 3D-объект цифровой скелет и точки соединений. В результате модель способна двигаться, не нарушая законы физики, и смотрится очень реалистично.
5. **Сторибордер.** Этот специалист должен продумать сцену, составить карту дизайна и объяснить, какие объекты и в каком направлении будут передвигаться.
6. **Фоновый художник.** Занимается разработкой общей цветовой схемы сцены. Обычно он рисует неподвижный фон для анимированных героев.

Одним из основных навыков художника-аниматора можно назвать рисование, а также владение программами: Adobe Photoshop CC/Adobe Flash Professional CC, Adobe Illustrator, Animate, Adobe After Effects, Pencil2D, Moho и прочие.

Художнику-аниматору необходимо обладать следующими личностными качествами: пространственное воображение и мышление, наблюдательность, развитый глазомер, хорошее зрение (для отрисовки мелких деталей), способность уловить суть характера персонажа (навыки карикатуриста), чувство стиля и художественный вкус, усидчивость и способность выполнять монотонные действия, заинтересованность в изучении анимации, коммуникабельность, любознательность, неконфликтность, порядочность (для работы с конфиденциальной информацией), а также эффективно работать в условиях жесткого дедлайна.

В современном мире профессия очень востребована: художники-аниматоры работают на кино- и мультипликационных студиях, в рекламных агентствах, на телевидении, в студиях веб-дизайна или в компаниях по разработке компьютерных игр, эти специалисты также вовлечены во многие другие отрасли современного искусства.

**Область профессиональной деятельности:** анимационная индустрия, кино, реклама, театр, телевидение.

**Требования к наличию профессионального образования:** нет.

#### **Навыки:**

1. Основные навыки (обязательные)
  - Знание 12 принципов анимации по Диснею.
  - Знание основных технологий производства мультипликационного (анимационного) фильма.
  - Знание возможностей и ограничений средств компьютерной графики при разработке художественно-графического оформления движения в анимации.
  - Знание средств и методов осуществления движения в анимации.
  - Знание видов и стилей изобразительного искусства.
  - Знание видов живописно-графической техники.
  - Знание основ цветоведения.
  - Знание средств и методов осуществления декорационной части творческих проектов.
  - Владение основами драматургии, сценического действия.
  - Знание следующих категорий: конфликт, событие, саспенс, катарсис, мимесис.
  - Владение теоретическими основами композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном анимационном проекте.
  - Знание современных тенденций в области анимации.
  - Умение работать в творческой команде.
  - Создание промо своих работ.
  - Умение организовать свой рабочий процесс.
  - Воплощение художественного замысла посредством визуализации движения анимационного персонажа с помощью последовательных рисунков в рисованной анимации.
  - Воплощение художественного замысла посредством визуализации движения анимационного персонажа с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели в 2D- и 3D-программах.
  - Воплощение художественного замысла посредством визуализации движения анимационного персонажа с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки.
  - Воплощение художественного замысла посредством визуализации движения анимационного персонажа с помощью съемки объемных предметов.
2. Особые условия/требования
  - Бережное и тщательное оформление портфолио.
  - Готовность обучаться в процессе прохождения конкурса: читать, овладевать новыми навыками, учитывать комментарии Экспертов.

## II. СИСТЕМА ОЦЕНКИ

Чемпионат проходит в три этапа: отборочный, квалификационный и финальный. Порядок проведения этапов конкурсных процедур Чемпионата регулируется Положением о Чемпионате и его приложениями.

В основе соревнований по компетенциям лежит экспертная оценка.

Проверка знаний и умений осуществляется посредством:

- оценки имеющегося опыта работы, навыков и умений в соответствующей области деятельности (портфолио);
- онлайн тестирования, содержащего теоретические и практические вопросы;
- оценки выполнения практических конкурсных заданий на Квалификационном и Финальном этапах.

Требования к портфолио и вопросы тестирования разрабатываются Экспертной группой по компетенции совместно с методической группой Чемпионата.

Практические конкурсные задания разрабатываются Экспертной группой по компетенции совместно с методической группой и продюсерами Чемпионата.

Критерии оценки зависят от конкурсного задания и разрабатываются Экспертной группой по компетенции совместно с методической группой Чемпионата.

Как правило, критерии оценки задания включают в себя от трех до шести критериев. Независимо от количества критериев максимальная сумма баллов за этап (после применения коэффициента) должна составлять:

- Отборочный этап — 100 баллов (в том числе: портфолио — 60 баллов, тестирование — 40 баллов);
- Квалификационный этап — 100 баллов;
- Финальный этап — 100 баллов.

При принятии решения по критериям оценки используется шкала, разработанная Экспертной группой по компетенции совместно с методологической группой Чемпионата. На каждый балл Экспертная группа определяет дескрипторы (признак каждого балла).

Оценку по критериям осуществляет каждый член Экспертной группы, после чего происходит вычисление среднеарифметического балла.

## III. ТРЕБОВАНИЯ К ПОРТФОЛИО

Портфолио заполняется Участником в Личном кабинете на Портале Чемпионата в соответствии с требованиями, установленными Экспертной группой по компетенции.

Ниже приведены требования к портфолио по компетенции «Художник-аниматор», установленные в 2023 году:

**О себе:** ФИО, фото, профессиональные интересы и увлечения, цели в жизни. Ответьте на следующие вопросы: «Почему я решил участвовать в Чемпионате?», «Каких целей я хочу здесь достичь?». Форма представления информации: текст, объем текста — до 250 знаков (без пробелов).

**Видеовизитка:** указывается ссылка на видеовизитку, размещенная на внешнем источнике с открытым доступом. Длительность — не более 1 минуты.

**Дипломы/сертификаты:** фото диплома об образовании (при наличии) и значимых профессиональных наград, конкурсов. Форма представления — презентация в формате .pdf

**Курсы.** Курсы с указанием мастера. Форма представления — текст.

**Профессиональный опыт:** кратко опишите ваши профессиональные устремления и приведите интересные факты из творческой жизни. Форма представления информации: текст, объем текста — до 500 знаков (без пробелов).

**Примеры профессиональных работ и характеристики:** в обязательном порядке необходимо представить одну ссылку на шоурил, размещенную на внешнем источнике с открытым доступом. Длительность — не более 2 минут.

Продемонстрируйте примеры (не более 15) своих лучших художественных работ (живопись, графика, наброски). Форма представления — презентация в формате .pdf.

***Примечание.** Организатор гарантирует, что присланные материалы не будут выложены в публичный доступ. Ссылки на работы должны быть активными, с открытым доступом, не требующими регистрации. Если участник присылает работы в количестве, превышающем установленное, Эксперт выбирает необходимое количество работ на свое усмотрение.*

## IV. ПРИМЕР КОНКУРСНЫХ ЗАДАНИЙ

### ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ КВАЛИФИКАЦИОННОГО ЭТАПА

В рамках Практического задания Квалификационного этапа Чемпионата АртМастерс 2022 года участникам необходимо было написать краткий синопсис истории на тему «Культурный код — анимация», отрисовать персонажа (персонажей) и создать комикс.

Практическое задание выполнялось в заочной форме. Для дальнейшей оценки свои итоговые работы участники загружали в Личный кабинет на Портале Чемпионата.

### ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ ФИНАЛЬНОГО ЭТАПА

Конкурсное задание состоит из следующих модулей:

Модуль 1. Заочная подготовка Практического задания Финального этапа (задание выполняется удаленно, с последующей загрузкой работ в Личный кабинет на Портале Чемпионата).

Модуль 2. Очная подготовка Практического задания Финального этапа (на площадке проведения Финального этапа).

Модуль 3. Black box — специальное Практическое очное задание, с условиями выполнения которого Участник знакомится на конкурсной площадке и должен выполнить его в отведенный промежуток времени.

Модуль 4. Защита выполненной работы перед Экспертами и Экспертными зрителями.

В рамках Практического задания Финального этапа в 2022 году участникам компетенции «Художник-аниматор» предстояло создать анимационную заставку для Национальной анимационной премии «ИКАР». Финалистам были

предоставлены сценарий и персонажи, которых нужно было самостоятельно перерисовать. Далее участникам необходимо было:

- сделать фоны и пропсы/реквизит для будущего анимационного ролика;
- сделать раскадровку со своим персонажем;
- собрать все материалы (сценарий, персонаж, остановка, раскадровка) в презентацию;
- сделать аниматик хронометражем 15-20 сек.

Итогом работы финалистов стала демонстрация презентации, отражающей этапы работы над анимационной заставкой, и защита выполненной работы перед Экспертным сообществом и Экспертными зрителям, которая прошла в государственной киностудии по производству мультипликационных фильмов «Союзмультфильм».

## **V. ИНФРАСТРУКТУРНЫЙ ЛИСТ**

Для проведения очных модулей Финального этапа на основании разработанного конкурсного задания организатором формируется инфраструктурный лист, который включает в себя всю инфраструктуру, оборудование и расходные материалы, необходимые для выполнения конкурсного задания. Инфраструктурный лист содержит пример оборудования и его четкие и понятные характеристики в случае возможности приобретения аналогов.

### **МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ УЧАСТНИКА**

Решение о списке разрешенных к использованию на площадке личного оборудования и материалов принимает Экспертная группа по компетенции на основании разработанного конкурсного задания, утвержденного Организатором.

### **МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ, ЗАПРЕЩЕННЫЕ НА ПЛОЩАДКЕ**

Решение о списке запрещенных к использованию на площадке оборудования и материалов принимает Экспертная группа по компетенции на основании разработанного конкурсного задания, утвержденного Организатором.

### **ТРЕБОВАНИЯ К КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКЕ**

На основе рекомендаций Экспертной группы с учетом содержания Практического конкурсного задания Финального этапа организатором производится поиск и отбор конкурсной площадки/площадок, отвечающей всем требованиям для выполнения, демонстрации и защиты результатов финальных работ. Площадка(и) для подготовки и проведения защиты утверждается приказом организатора и фиксируется в задании и инфраструктурном листе, которые публикуются в Личном кабинете Участника на Портале Чемпионата.

## **VI. ПАРТНЕРЫ ИЗ ИНДУСТРИИ**

С целью повышения практической значимости результатов конкурсных заданий для креативных индустрий, возможности масштабирования и применения их за рамками конкурса Организатор вправе привлекать партнеров из индустрии для участия в разработке конкурсных заданий Финального этапа. Также партнеры могут привлекаться в качестве Экспертных

зрителей с целью участия в независимой оценке результатов практических заданий во время их демонстрации и защиты на Финальном этапе.

## **VII. ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ ЧЕМПИОНАТА**

Информация для участников публикуется на сайте Чемпионата и в Личном кабинете на Портале Чемпионата в соответствии с регламентом и графиком Чемпионата. Информация может включать:

- описание компетенции;
- конкурсные задания этапов;
- инфраструктурный лист;
- инструкцию по охране труда и технике безопасности;
- дополнительную информацию (при необходимости).