



art
masters
2023

НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ОТКРЫТЫЙ
ЧЕМПИОНАТ
ТВОРЧЕСКИХ
КОМПЕТЕНЦИЙ



ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

«МОУШН-ДИЗАЙНЕР»

Основная
возрастная
категория

I. ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

Название компетенции: Моушн-дизайнер (специалист компьютерной графики)

Возраст участников: 18-35 лет (включительно)

Описание компетенции:

Компетенция «Моушн-дизайнер» посвящена созданию анимированных графических изображений при помощи современных компьютерных технологий.

Создаваемые изображения призваны отвечать на запросы индустрии и потребителей и представлять самостоятельную композиционно-художественную ценность, основанную на достижениях современной визуальной культуры. Изображения могут быть созданы как в двумерном, так и трехмерном пространстве.

Моушн-дизайнер часто работает в паре с графическим дизайнером, его задача использовать ранее созданные элементы в качестве key visuals (ключевых кадров), а также создавать собственные элементы. Моушн-дизайнер создает графические видеоролики для того, чтобы рассказать историю и акцентировать внимание зрителя на продукте, а также воссоздать на экране то, что невозможно снять вживую с реальными объектами.

Многие моушн-дизайнеры начинают свой путь с графического дизайна или с веб-дизайна, а некоторые приходят из видеомонтажа.

Работу моушн-дизайнера можно разделить на следующие уровни:

- **Базовый уровень.** Моушн-дизайнер создает простую анимацию, превращая статичную графику в подвижное изображение.

- **Начальный уровень.** Моушн-дизайнер работает с 2D-объектами, использует эффекты обработки видео (effects), работает с ключами анимации (изменяет настройки позиции объектов), синхронизирует видео со звуковой дорожкой.

- **Продвинутый уровень.** Моушн-дизайнер работает с трехмерными объектами, анимирует их в 3D-пространстве, использует системы генерации частиц (particles), риги (rigging, скелеты), векторные шейпы (shapes), программирует в Adobe After Effects, Houdini, Blender или программах (expressions, add-ons, nodes programming), или создает генеративную графику (generative design).

Профессия моушн-дизайнера предполагает в первую очередь знание следующих основ графического дизайна.

- Основой любого кадра является композиция. Именно правильная композиция позволяет сделать изображение живым и интересным. Специалист по моушн-графике должен гармонично расположить и связать друг с другом графические элементы.

- Моушн-дизайнер обязан разбираться в колористике (теории цвета), уметь правильно подбирать цветовую гамму проекта, а также иметь представление об основах психологии цвета.

- Не менее важно знание типографики (художественного и выразительного оформления текста). Специалисту по анимационной графике необходимо понимать, какие шрифты максимально гармонируют с общей картиной: стоит ли использовать современные или готические шрифты, начертание букв с засечками или без них, а также знать, каким образом вписать текст в общую композицию, чтобы эмоционально зацепить читателя.

Моушн-дизайнеру необходимо владеть навыками сценарного искусства, способностью создавать сюжетную линию, знать, как используются приемы

драматургии и иметь представление о режиссерском мастерстве, а также обладать знаниями профессиональных инструментов.

Программы для motion design. Фото-, графические и видеоредакторы Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, программы для монтажа Adobe Premiere Pro, After Effects. На продвинутом уровне понадобятся программы для 3D-моделирования: Blender, Cinema 4D, Autodesk Maya.

Принципы анимации. Их нужно знать, чтобы корректно воссоздать движение объекта или человека, скорость и замедление, изменение пропорций и положение в пространстве.

Основы графики и композиции. Чтобы правильно изображать объекты на разном расстоянии, передавать тени и объем, анатомию человека.

Основы видеомонтажа. Необходимо знать 10 правил видеомонтажа, как устроена работа оператора, режиссера, монтажера и продюсера.

Область профессиональной деятельности: реклама, digital, промо, продуктовый дизайн, театральная и концертная деятельность, музыкальное видео, event-индустрия, телевидение, кинематография.

Требования к наличию профессионального образования: нет.

Навыки:

1. Основные навыки (обязательные)
 - Владение основами художественной композиции.
 - Умение подбирать цветовые и шрифтовые решения.
 - Знание художественных стилей и актуальных трендов в графическом дизайне.
 - Умение работать в специализированных программах, например, Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Illustrator, Premiere Pro, Cinema 4D, Autodesk 3ds Max, Maya, Blender.
 - Желание развиваться в области моушн-дизайна и компьютерной графики, осваивать новые инструменты, повышать профессиональный уровень собственных работ.
2. Дополнительные навыки (необязательные):
 - Планирование работы, взаимодействие с командой и работа с обратной связью.
 - Навыки в 3D-моделировании, настройки камеры, света, анимации, материалов, текстур в сцене.
 - Умение работать с частицами, симуляциями; использование нейросетей.
 - Навыки презентации себя и собственных работ.
3. 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 организации проведения этапов 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.

Ниже приведены требования к портфолио по компетенции «Моушн-дизайнер», утвержденные в 2023 году.

О себе: ФИО, фото, профессиональные интересы и увлечения.

Расскажите, почему вы выбрали направление компьютерной графики?

Опишите ваши профессиональные устремления, чего бы вы хотели добиться в области моушн-дизайна в ближайшие три года?

Перечислите студии или индивидуальных представителей индустрии моушн-дизайна и компьютерной графики, которые вас вдохновляют. Приведите минимум 3 ссылки на портфолио.

Дипломы/сертификаты (заполняется по желанию): фото дипломов и (или) сертификатов о профессиональном или дополнительном образовании, рекомендательные письма.

Курсы: необходимо указать проходили ли вы курсы по дизайну или компьютерной графике (если да, то перечислить).

Профессиональный опыт: укажите, был ли у вас опыт работы в области моушн-дизайна и компьютерной графики. Опишите ваш профессиональный опыт в этой области.

Примеры профессиональных работ и характеристики: необходимо предоставить ссылку на портфолио — набор созданных вами персональных и/или профессиональных работ (в которых степень вашего участия была максимальной) в виде смонтированного видеоролика (шоурила), загруженного на публичный видеохостинг. Длительность — не более 1 минуты.

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

IV. ПРИМЕР КОНКУРСНЫХ ЗАДАНИЙ

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ КВАЛИФИКАЦИОННОГО ЭТАПА

В рамках Практического задания Квалификационного этапа Чемпионата АртМастерс 2022 года участникам необходимо было создать анимированный графический видеоролик, посвященный 100-летию джаза в России, с использованием современных технологий компьютерной графики под определенный музыкальный трек. Для выполнения данного задания участникам было разрешено применить любой удобный редактор.

Практическое задание выполнялось в заочной форме. Для дальнейшей оценки свои итоговые работы участники загружали в Личный кабинет Портала 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 Чемпионата в 2022 году участникам Чемпионата предстояло создать графический 20-секундный ролик, посвященный одной из компетенций Чемпионата АртМастерс. Участникам предлагалось подобрать референсы и создать мудборд из 3-10 изображений, найденных в открытых ресурсах, визуализировать образы, создать от 4 до 8 изображений (разрешением 1920 x 1080), включая пэкшот (логотип АртМастерс) и анимировать их с использованием любого удобного графического пакета.

Результатом выполненного задания стала презентация ролика и защита проекта перед Экспертным сообществом и Экспертными зрителям.

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 конкурс 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).