



art  
masters  
2023

НАЦИОНАЛЬНЫЙ  
ОТКРЫТЫЙ  
ЧЕМПИОНАТ  
ТВОРЧЕСКИХ  
КОМПЕТЕНЦИЙ



# ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

## «ХУДОЖНИК-АНИМАТОР»

Возрастная  
категория  
«Юниоры»

## I. ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

**Название компетенции:** Художник-аниматор

**Возраст участников:** 14–17 лет (включительно)

### **Описание компетенции:**

Компетенция «Художник-аниматор» юниорской категории — это навыки создания анимации в аналоговых или цифровых техниках. Эти навыки могут применяться в анимационных фильмах, компьютерных играх, рекламных роликах.

В компетенцию «Художник-аниматор» входят умения, связанные непосредственно с созданием изображения, а также с анимационным движением.

Главный навык аниматора — умение передавать физику неживых объектов, движение тела, мимику живых персонажей.

Аниматор оживляет неподвижные изображения, приводит в движение неживые объекты в соответствии с их физическими свойствами, весом, материалом, передает характер и пластику живых персонажей.

Художник же продумывает персонажей, разрабатывает цветовые соотношения, рисует компоновки, создает фон.

В современной профессии художника-аниматора существует ряд специализаций.

1. **Аниматор персонажей.** Такой специалист обладает актерским мастерством, способен эмоционально и пластически играть разные характеры.
2. **Художник пропсов.** Пропсы — это предметы и вещи, с которыми взаимодействует анимированный персонаж: деревья, автомобили, рекламные баннеры, фонари, элементы интерьера и экстерьера наподобие книг и листьев. Художники пропсов должны сохранять стиль и тон анимационной сцены, поэтому они работают в тесной связке с художниками по фонам и аниматорами команды.
3. **3D-моделлер.** Это специалист, который придает трехмерным объектам объем и форму.
4. **Риггер.** Создает для живых и неживых объектов цифровой скелет — рычаги, за которые аниматор будет двигать объект в сцене, создавая анимацию. Грамотный скелет — это залог правильной физики объекта и пластики персонажа.
5. **Сторибордер-аниматикер.** Этот специалист должен продумать и объяснить аниматору динамическую композицию сцен, их нарративную взаимосвязь и склейки.
6. **Художник по фонам.** Создает неподвижные фоны к конкретным сценам, руководствуясь разработанным художником-постановщиком концептом анимационного мира. Он должен уметь удерживать дизайн и общий стиль изображений.

В исторической традиции художник-аниматор должен уметь и рисовать, и создавать анимационное движение. Эти навыки делают его универсальным специалистом. Но современная индустрия позволяет делить специалистов на художников — тех, кто создает изображение, и аниматоров — тех, кто способен придать изображению реалистичное движение.

Производство разных анимационных фильмов требует владения разным программным обеспечением, поэтому художник-аниматор должен уметь быстро осваивать новые программы.

Сегодня основные инструменты работы художника-аниматора: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Animate, Adobe After Effects, Moho, Toon Boom Harmony и прочие.

**Качества, которые необходимо развивать:** пространственное воображение и мышление, наблюдательность, глазомер, актерское мастерство и способность уловить суть характера персонажа, чувство стиля и художественный вкус, усидчивость и способность выполнять монотонные действия, заинтересованность в изучении анимации, любознательность, неконфликтность, порядочность (для работы с конфиденциальной информацией), а также способность эффективно работать в условиях дедлайна.

**Работа.** В современном мире анимация 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, рекламы, а также эти специалисты вовлечены во многие другие отрасли современного искусства.

**Область профессиональной деятельности:** анимационные фильмы, театр, кино, реклама, телевидение, музыкальное видео.

### **Навыки**

Основные навыки (обязательные):

- Опыт самостоятельной работы в одной или нескольких анимационных техниках.
- Техническое владение одним или несколькими графическими редакторами, анимационными и монтажными программами.
- Базовые навыки монтажа, умение самостоятельно совместить изображение, звук; склеить, осуществить рендер в любой удобной программе.
- Умение донести мысль или последовательность действий при помощи визуального ряда.
- Представление о тайминге (времени), чередовании движения и пауз внутри сцены и в ритме монтажа.
- Представление о спейсинге (интервале) — стремление ярко и в то же время понятно и достоверно передать фазы движения.
- Применение основных законов движения.
- Способность построить понятную мизансцену (расположение и переходы актеров), распорядиться пространством кадра и вниманием зрителя согласно авторской задаче.
- Знание и применение типов композиции, тональных и цветовых взаимоотношений.

Особые условия/требования:

- Аккуратное 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(а) 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 — форматы .pdf, .jpg, .png.

**Курсы.** Курсы, кружки, мастер-классы с указанием мастера. Форма представления — текст.

**Профессиональный опыт:** кратко опишите ваши профессиональные намерения 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 предоставить одну ссылку на видеоролик, размещенную на внешнем источнике с открытым доступом. Длительность — не более 2 минут.

Продемонстрируйте примеры своих лучших художественных работ (живопись, графика, наброски). Количество — не более 10 работ. Форма представления — презентация в формате .pdf.

Разместите ссылку на готовый мультфильм, в котором принимали непосредственное участие **(при наличии)**.

**Примечание.** Организатор гарантирует, что присланные материалы не будут выложены в публичный доступ. Ссылки на работы должны быть активными, с открытым доступом, не требующими регистрации. Информирование: 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 юниорской категории необходимо было создать сказочного персонажа на тему: «Культурный код — народная мудрость» с определенными условиями:

- разрешено использовать любое привычное и удобное программное обеспечение для выполнения задания (можно рисовать от руки);
- разрешено применить любую технику и материалы для выполнения;
- разрешено выбрать любое графическое решение, которое подразумевает дальнейшую работу в 2D-анимации.

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 двух модулей очной подготовки. Выполненные работы демонстрируются перед Экспертным сообществом.

В рамках Практического задания Финального этапа в 2022 году участникам компетенции «Художник-аниматор» юниорской категории предстояло создать анимационный фильм по заданному сценарию — «Культура народов России», используя свой персонаж, созданный во время практического задания квалификационного этапа.

Участникам необходимо было пройти несколько модулей от препродакшена анимационного фильма (разработки фонов и аниматики) до создания анимации и монтажа анимационного фильма.

Юным участникам при выполнении практического задания разрешалось советоваться со своей командой и Экспертом по всем возникающим вопросам, а также искать в интернете материалы по стилю, фольклорным элементам и референсы движения.

Результатом Практического задания Финального этапа стал финальный рендер анимационного фильма в формате .MOV и демонстрация проекта Экспертному сообществу.

## **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).