

**ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ**  
**«ХУДОЖНИК-АНИМАТОР»**  
**юниоры**

## I. ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

**Название компетенции:** Художник-аниматор

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

**Описание компетенции:**

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

В компетенцию «Художник-аниматор» входят умения, связанные как с непосредственным созданием изображения, так и с анимационным движением.

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

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

Художник же продумывает персонажей и локации, разрабатывает цветовые соотношения, рисует компоновки, создает фоны.

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 для последующей анимации и аниматоров — тех, кто способен создать движение из неподвижных изображений.

В современной индустрии можно выделить ряд профессий;

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. **Аниматикер.** Этот специалист должен продумать 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.

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.

**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.

**Область профессиональной деятельности:** анимационные студии, театр, реклама, веб-дизайн, телевидение, киноиндустрия, гейм-индустрия, кинематография, мультипликационные студии, отрасли современного искусства.

#### **Требования к участникам:**

1. Основные навыки (обязательные):
  - Наличие опыта самостоятельной работы в одной или нескольких анимационных техниках;
  - Техническое владение одним или несколькими графическими редакторами, анимационными и монтажными программами;
  - Наличие базовых навыков монтажа, умение самостоятельно совместить изображение, звук; склеить, осуществить рендер в любой удобной программе;
  - Умение донести мысль или последовательность действий при помощи визуального ряда;
  - Умение чередовать движение и паузы внутри сцены и в ритме монтажа;
  - Представление о спейсинге — создании ярких и в то же время понятно и достоверно переданных фазы движения;
  - Умение применять основные законы движения;
  - Способность построения понятной мизансцены (расположение и отношения персонажей внутри кадра), распорядиться пространством кадра и вниманием зрителя согласно авторской задаче;
  - Знание и применение типов композиции, тональных и цветовых отношений.
2. Особые условия/требования:
  - Аккуратное и тщательное оформление портфолио;
  - Готовность обучаться в процессе прохождения конкурса: читать, овладевать новыми навыками, учитывать комментарии Экспертов.

## **II. РЕАЛИЗАЦИЯ ЧЕМПИОНАТА**

Чемпионат проходит в три этапа:

- **I этап. Отборочный.** Электронная регистрация участника на Портале Чемпионата, подача портфолио, прохождение онлайн-тестирования.
- **II этап. Квалификационный.** Выполнение практического задания (выполняется удаленно, с последующей загрузкой работ в Личный кабинет).
- **III этап. Финальный.** Выполнение практического задания. Состоит из двух модулей очной подготовки.

Актуальное расписание этапов публикуется на официальном сайте Чемпионата и в Личном кабинете участника на Портале Чемпионата. Порядок

организации и проведения конкурсных процедур Чемпионата регулируется Положением о Чемпионате.

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 Участника (портфолио);

— онлайн-тестирования, содержащего теоретические и практические вопросы;

— оценки выполнения практических конкурсных заданий на Квалификационном и Финальном этапах.

Требования к портфолио, вопросы тестирования, а также практические конкурсные задания разрабатываются Экспертной группой по компетенции совместно с методической группой и продюсерами Чемпионата.

Критерии оценки разрабатываются Экспертной группой по компетенции совместно с методической группой Чемпионата и зависят от конкурсного задания. Как правило, каждое задание оценивается по четырем-шести критериям.

При оценивании используется балльная шкала оценок. На каждый балл Экспертная группа определяет дескрипторы (признак/описание каждого балла).

Оценку по критериям осуществляет каждый член Экспертной группы по компетенции независимо друг от друга, после чего рассчитывается среднеарифметический балл.

Независимо от количества критериев максимально возможная сумма баллов за этап (после применения коэффициента нормирования) составляет:

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

Баллы за разные этапы не суммируются.

### III. КОНКУРСНЫЕ ЗАДАНИЯ

#### ТРЕБОВАНИЯ К ПОРТФОЛИО <sup>1</sup>

**О себе.** Расскажите о ваших профессиональных интересах и увлечениях, целях 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 400 знаков (без пробелов).

**Видеовизитка.** Длительность — не более 1 минуты.

**Дипломы/сертификаты (заполняется по желанию).** Скан диплома об образовании и значимых профессиональных наград, конкурсов.

Форма представления информации — формат .pdf.

**Курсы (заполняется по желанию).** Курсы, кружки, мастер-классы с указанием мастера. Форма представления информации — текст.

**Профессиональный опыт.** Кратко опишите ваши профессиональные намерения и приведите интересные факты из творческой жизни.

---

<sup>1</sup> Ниже приведены требования к портфолио участника Чемпионата АртМастерс 2024 года.

Форма представления информации — текст, объем текста — до 500 знаков (без пробелов).

**Примеры профессиональных работ и характеристики.** Обязательно предоставьте видеоролик, смонтированный из разных выполненных вами анимационных сцен (шоурил).  
Длительность — не более 2 минут.

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

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

## **ПРИМЕРЫ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАДАНИЙ <sup>2</sup>**

### **КВАЛИФИКАЦИОННЫЙ ЭТАП**

В рамках Квалификационного этапа Чемпионата АртМастерс 2023 года Участникам было придумать и создать образ героя русского фольклора в условиях современного мира.

Участникам необходимо было кратко описать персонаж из списка героев русского фольклора: характер героя русского фольклора, его слабости, страх или изъясн, в каких условиях и отношениях с родителями вырос герой, его возраст. Затем участники должны были нарисовать своего героя, отобразить характер в его визуальном образе, используя наиболее привычные техники, создавали крутку персонажа, ракурсы в полный рост в развороте на 360 градусов, создавали карту базовых положительных и отрицательных эмоций персонажа, кратко описывали ситуации для своего героя, рисовали короткие раскадровки трех придуманных ситуаций продолжительностью от 4 до 8 сцен.

Результатом выполнения задания стала презентация из получившихся изображений и текста.

Работа выполнялась заочно. Для дальнейшей оценки свои итоговые работы Участники загружали в Личный кабинет на Портале Чемпионата.

При оценивании работ экспертам было важно, чтобы Участники в своей работе удержали объем, пропорции, облик персонажа в рисунке, выразительность эмоциональной карты персонажа и описание характера персонажа должно было соответствовать его изображению.

### **ФИНАЛЬНЫЙ ЭТАП**

В рамках задания Финального этапа в 2023 году Участникам компетенции «Художник-аниматор» возрастной категории «Юниоры» предстояла работа в команде по коллаборации «Кроссмедийный проект» совместно с финалистами компетенций: «Сценарист» и «Звукорежиссер кино и медиа».

Участникам необходимо было создать короткометражный анимационный фильм на тему «Семейные традиции героев русского фольклора» с участием разработанного персонажа.

В ходе выполнения задания первого очного модуля Участники создавали раскадровку и аниматик своего персонажа (монтажный черновик анимационного фильма): записывали черновой звук, ориентируясь на раскадровку, составляли ритмический и композиционный черновик будущего

---

<sup>2</sup> Ниже приведены примеры конкурсных заданий Квалификационного и Финального этапов Чемпионата АртМастерс **2023 года**.

мультфильма, задавали точную продолжительность каждой сцене, продумывали и делали монтажные склейки.

В рамках выполнения задания второго очного модуля Участники разрабатывали художественное решение для фонов и предметов, создавали концепт-фон и размещали на нем персонажа., создавали чистовую анимацию для каждой сцены в мультипликаторе, составляли полученные секвенции в монтажный проект, создавали заходный и финальный титры и подставляли чистовой звук, созданный участниками компетенции «Звукорежиссер кино и медиа» на основании аниматика.

Защита проходила в формате питчинга и демонстрации короткометражного анимационного фильма перед Экспертным сообществом в инновационном образовательном комплексе «Техноград».

## **IV. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

Выполнение практического задания Квалификационного этапа и практического задания на заочном модуле Финального этапа не предполагает несения расходов Организатором.

Организатор осуществляет все расходы на организацию и проведение очных мероприятий Финального этапа.

Для проведения очных модулей Финального этапа на основании разработанного конкурсного задания Экспертной группой формируется инфраструктурный лист. Документ включает в себя всю инфраструктуру, оборудование и расходные материалы, которые необходимы для выполнения конкурсного задания и содержит пример данного оборудования и его четкие и понятные характеристики.

### **ТРЕБОВАНИЯ К КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКЕ**

На основе рекомендаций Экспертной группы с учетом содержания конкурсного задания Финального этапа Организатор осуществляет поиск и отбор конкурсной площадки, отвечающей всем требованиям, для выполнения задания, а также для демонстрации и защиты результатов финальных работ. Площадка(и) утверждается приказом Организатора и фиксируется в задании и инфраструктурном листе.

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

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

## **V. ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ**

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;
- Список источников/литературы;
- Инструкция по охране труда и технике безопасности;
- Дополнительную информацию (при необходимости).