

ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ
«ХУДОЖНИК-АНИМАТОР»

I. ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

Название компетенции: Художник-аниматор

Возраст участников: 18-35 лет

Описание компетенции:

Компетенция «Художник-аниматор» представляет собой деятельность по созданию анимации для анимационных фильмов, музыкальных клипов, игрового и документального кино, а также для компьютерных игр.

Художник-аниматор — это специалист, который при помощи различных приемов и технологий создает движения персонажа и вообще любых объектов, приводит статичную картинку в движение, наделяет героев характером, чувствами, эмоциями, мимикой, заставляет неподвижное изображение двигаться, сообщая зрителю какие-то чувства и эмоции.

Художник-аниматор может реализовать себя, «оживляя» любых персонажей и любые неодушевленные объекты, которые он придумал сам, а также придуманных и нарисованных (созданных) другими художниками, используя при этом совершенно разные технологии: рисунки на бумаге или цифровом планшете, пластилин, куклы, песок и т. д., а также любые компьютерные программы, при условии, что все перечисленные варианты предполагают покадровую съемку (фиксацию) движения персонажей или объектов.

Предварительно снятое на видео движение реального персонажа или объекта и затем покадрово обработанное при помощи цифровых технологий (прием ротоскопирования) анимацией считаться не будет.

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

Требования к наличию профессионального образования (не является обязательным): нет.

Требования к участникам:

1. Основные навыки (обязательные)
 - Умение воплотить художественный замысел посредством визуализации движения анимационного персонажа либо с помощью покадровой съемки последовательных рисунков в рисованной анимации, либо с помощью покадровой фиксации изменения положения частей компьютерной модели в 2D- и 3D-программах, либо с помощью покадровой съемки движения частей куклы (перекладки в случае плоской марионетки), либо с помощью покадровой съемки объемных предметов, любых сыпучих материалов или изменения формы пластилина.
 - Знание средств и методов осуществления движения в анимации.
 - Знание современных тенденций в области анимации.
 - Способность уловить суть характера персонажа.
 - Пространственное воображение и художественный вкус.
 - Умение взаимодействовать с творческой командой и эффективно работать в условиях сжатых сроков.
 - Усидчивость, терпение и способность выполнять монотонные действия;
 - Любознательность и заинтересованность в изучении анимации.
2. Дополнительные навыки (желательные, но необязательные)

- Знание 12 базовых принципов анимации по Диснею.
 - Знание основных технологий производства анимационного фильма.
 - Знание возможностей и ограничений средств компьютерной графики при разработке движения в анимации.
 - Знание видов и стилей изобразительного искусства.
 - Знание видов живописно-графических техник.
 - Знание возрастной психологии.
 - Наблюдательность и профессиональная насмотренность.
 - Владение двумя-тремя программами: Adobe Photoshop/Adobe Flash Professional, Adobe Illustrator, Animate, Adobe After Effects, Pencil2D, Moho, Toon Boom Animation и прочие.
 - Владеть навыками презентации себя и собственных работ.
3. Особые условия/требования (обязательные)
- 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. Этап состоит из нескольких модулей:

Модуль 1. Заочная подготовка задания (выполняется удаленно, с последующей загрузкой работ в Личный кабинет).

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

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

Модуль 4. Демонстрация и защита выполненной работы перед Экспертами и экспертными зрителями.

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 (в том числе: модули 1 и 2 — 40 баллов; модуль 3 — 10 баллов; модуль 4 — 50 баллов).

Баллы за разные этапы не суммируются.

III. КОНКУРСНЫЕ ЗАДАНИЯ

ТРЕБОВАНИЯ К ПОРТФОЛИО ¹

О себе. ФИО, 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.

Курсы (при наличии). Курсы с указанием мастера.

Форма представления информации — текст.

Профессиональные достижения. Фото диплома об образовании (при наличии) и значимых профессиональных наград, конкурсов.

Форма представления информации — презентация в формате .pdf

Профессиональный опыт. Кратко опишите ваш профессиональный бэкграунд (при наличии) — укажите место, должность и период работы по профессии художник-аниматор. Перечислите проекты, над которыми работали. Приведите другие дополнительные интересные факты из вашей творческой жизни, которые считаете важными.

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.

¹ Ниже приведены требования к портфолио участника Чемпионата АртМастерс **2024 года**.

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

ПРИМЕРЫ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАДАНИЙ ²

КВАЛИФИКАЦИОННЫЙ ЭТАП

В рамках Квалификационного этапа Чемпионата АртМастерс 2023 года участникам было предложено создать раскадровку к стихотворению одного из советских детских поэтов в современной интерпретации.

Участникам необходимо было ознакомиться с творчеством советских детских поэтов, нарисовать одного или нескольких персонажей из выбранного стихотворения, сделать раскадровку (не более 3 страниц формата А4), в которой должны присутствовать диалоги или строки из стихотворения, указать автора и название стихотворения.

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

При оценивании работ экспертам было важно, чтобы работа отражала тему Чемпионата «Связь поколений», приветствовался изобразительный юмор, ирония, абсурд, авторский подход, оригинальность интерпретации сюжета, владение выбранной техникой при создании раскадровки, привлекательность персонажей и монтажное мышление при выполнении раскадровки

ФИНАЛЬНЫЙ ЭТАП

В рамках задания Финального этапа в 2023 году участникам компетенции «Художник-аниматор» предстояло создать анимационный музыкальный клип на стихи К.И. Чуковского.

Подготовка к очному модулю началась с прослушивания оригинальной песни на стихи К.И. Чуковского и участия в жеребьевке, на которой между участниками компетенции «Художник-аниматор» были распределены музыкальные фрагменты из песни. Также участникам необходимо было прослушать свой музыкальный фрагмент, выбрать не менее двух персонажей из мультфильмов/иллюстраций, которые подходят по смыслу музыкального фрагмента и текста (иллюстрации «Айболит», Владимир Сутеев; мультфильм «Муха-Цокотуха», 1960 г. Режиссеры: Владимир Сутеев, Борис Дежкин; мультфильм «Путаница», 1982 г. Режиссер: Галина Барина; мультфильм «Мойдодыр», 1954 г. Режиссер: Иван Иванов-Вано; мультфильм «Тараканище», 1963 г. Режиссер: Владимир Полковников) или самостоятельно нарисовать не менее двух персонажей и минимум один фон для своего музыкального фрагмента. Затем участникам необходимо было стилизовать выбранных персонажей, сделать раскадровку на свой музыкальный фрагмент с выбранными (стилизованными) или нарисованными персонажами и фонами из анимационных фильмов и сделать аниматик хронометражем под свой музыкальный фрагмент.

В ходе выполнения задания очного модуля участники дорабатывали персонажей и фоны под анимацию, делали монтаж своего музыкального фрагмента таким образом, чтобы музыкальный фрагмент был совмещен с предыдущим и последующими фрагментами участников по крупности сцен или выполнен оригинальным переходом монтажа: «шторка», «переплыв». Затем

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

участники компетенции «Художник-аниматор» делали анимацию своего фрагмента, ставили чистовые фоны под анимацию и собирали монтаж.

Защита проходила в формате презентации, в которой были отражены этапы работы над музыкальным фрагментом, а также участники демонстрировали свой анимационный музыкальный фрагмент клипа перед Экспертным сообществом на площадке киностудии «Союзмультфильм».

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. 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.

Так, в разные годы проведения Чемпионата, партнерами компетенции «Художник-аниматор» выступали: киностудия «Союзмультфильм», Национальная анимационная премия «ИКАР», Московская центральная городская детская библиотека имени А.П. Гайдара.

Также партнеры могут привлекаться в качестве экспертных зрителей с целью участия в независимой оценке результатов выполненного участником задания Финального этапа во время его демонстрации и защиты перед Экспертным сообществом.

VI. 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).