

УТВЕРЖДЕН
приказом Министерства
труда и социальной защиты
Российской Федерации
от «__» _____ 2015 г. №__

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ СТАНДАРТ

Специалист по подготовке к производству анимационного кино

Регистрационный номер

Содержание

I. Общие сведения.....	1
II. Описание трудовых функций, входящих в профессиональный стандарт (функциональная карта вида профессиональной деятельности)	3
III. Характеристика обобщенных трудовых функций.....	5
3.1. Обобщенная трудовая функция «Создание компьютерных трехмерных моделей для анимационного кино»	5
3.2. Обобщенная трудовая функция «Создание текстурных карт для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино»	9
3.3. Обобщенная трудовая функция «Настройка виртуальных физических свойств и свойств поверхностей трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино»	Ошибка! Закладка не определена.
3.4. Обобщенная трудовая функция «Подготовка трехмерных компьютерных моделей к анимации»	Ошибка! Закладка не определена.
3.5. Обобщенная трудовая функция «Создание виртуальной шерсти и волос трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино»	20
IV. Сведения об организациях – разработчиках профессионального стандарта.....	24

I. Общие сведения

Подготовка к производству анимационного кино

(наименование вида профессиональной деятельности)

Код

Основная цель вида профессиональной деятельности:

Создание готовых к анимации и визуализации трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино

Группа занятий:

2166	Графические и мультимедийные дизайнеры	3439	Средний персонал культуры и кулинарного искусства, не входящий в другие группы
(код ОКЗ ¹)	(наименование)	(код ОКЗ)	(наименование)

Отнесение к видам экономической деятельности:

59.11	Производство кинофильмов, видеофильмов и телевизионных программ
62.09	Деятельность, связанная с использованием вычислительной техники и информационных технологий, прочая
90.03	Деятельность в области художественного творчества

(код ОКВЭД²) (наименование вида экономической деятельности)

II. Описание трудовых функций, входящих в профессиональный стандарт (функциональная карта вида профессиональной деятельности)

Обобщенные трудовые функции			Трудовые функции		
код	наименование	уровень квалификации	Наименование	код	уровень (подуровень) квалификации
А	Создание компьютерных трехмерных моделей для анимационного кино	5	Создание промежуточной высокодетализированной компьютерной трехмерной модели анимационного кино	А/01.5	5
			Создание финальной компьютерной трехмерной модели средней детализации для анимационного кино	А/02.5	5
			Создание текстурных координат компьютерной трехмерной модели анимационного кино	А/03.5	5
В	Создание текстурных карт для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино	5	Создание текстурных карт цвета для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино	В/01.5	5
			Создание технических текстурных карт и масок для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино	В/02.5	5
С	Настройка виртуальных физических свойств и свойств поверхностей трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино	5	Создание виртуальных материалов, отвечающих за физические свойства компьютерных трехмерных моделей анимационного кино	С/01.5	5
			Предварительная визуализация трехмерной компьютерной модели анимационного кино	С/02.5	5

D	Подготовка трехмерных компьютерных моделей к анимации в анимационных фильмах	5	Создание виртуального скелета и элементов управления движением для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино	D/01.5	5
			Назначение связей между участками поверхности трехмерной компьютерной модели анимационного кино и частями виртуального скелета	D/02.5	5
			Создание системы коррекции деформаций поверхности трехмерных компьютерных моделей анимационного кино	D/03.5	5
			Создание инструментов автоматизации процессов подготовки трехмерных компьютерных моделей к анимации с помощью скриптовых языков программирования	D/04.5	5
E	Создание виртуальной шерсти и волос трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино	5	Создание направляющих линий на поверхности трехмерных компьютерных моделей, используемых в анимационных фильмах, для придания формы виртуальным волосам и шерсти	E/01.5	5
			Создание вспомогательных текстурных карт, предназначенных для управления поведением и характеристиками виртуальной шерсти и волос	E/02.5	5
			Настройка виртуальной шерсти и волос для визуализации в анимационных фильмах	E/03.5	5

III. Характеристика обобщенных трудовых функций

3.1. Обобщенная трудовая функция

Наименование	Создание компьютерных трехмерных моделей для анимационного кино		Код	А	Уровень квалификации	5
Происхождение обобщенной трудовой функции	Оригинал	X	Заимствовано из оригинала			
				Код оригинала	Регистрационный номер профессионального стандарта	
Возможные наименования должностей, профессий	Моделер Моделер лейаута Моделер персонажей Главный моделер Ведущий моделер					
Требования к образованию и обучению	Среднее профессиональное образование – программы подготовки специалистов среднего звена, программы подготовки квалифицированных рабочих. Профессиональное образование – программы профессиональной подготовки по профессиям рабочих, должностям служащих, программы переподготовки рабочих, служащих, программы повышения квалификации рабочих, служащих					
Требования к опыту практической работы	-					
Особые условия допуска к работе	-					
Другие характеристики	Присвоение должности осуществляет соответствующая комиссия организации с учетом уровня освоения работником навыков, приобретенного опыта и сложности выполняемой работы по данной профессии					

Дополнительные характеристики

Наименование документа	Код	Наименование базовой группы, должности (профессии) или специальности
ОКЗ	3471	Дизайнеры
	3439	Средний персонал культуры и кулинарного искусства, не входящий в другие группы
ЕТС ³		Художник-аниматор
		Художник-скульптор
ОКПДТР	27440	Художник-конструктор (дизайнер) (средней квалификации)
ОКСО	8.55.02.02	Анимация (по видам)

3.1.1. Трудовая функция

Наименование	Создание промежуточной высокодетализированной компьютерной трехмерной модели анимационного кино	Код	A/01.5	Уровень (подуровень) квалификации	5
--------------	---	-----	--------	-----------------------------------	---

Происхождение трудовой функции	Оригинал	X	Заимствовано из оригинала		
				Код оригинала	Регистрационный номер профессионального стандарта

Трудовые действия	Детализация готовых компьютерных трехмерных моделей
	Разработка дизайна персонажей анимационных фильмов в трехмерном пространстве
	Создание трехмерных компьютерных скульптур для последующей печати на трехмерном принтере
Необходимые умения	Использовать программные продукты для выполнения задач цифровой лепки
	Использовать приемы и методы цифровой лепки
	Использовать методы и приемы полигонального моделирования компьютерных трехмерных моделей в готовых программных продуктах
	Использовать графический планшет для выполнения задач цифровой лепки
Необходимые знания	Основы компьютерной графики
	Программные продукты для трехмерного моделирования и цифровой лепки компьютерных трехмерных модели
	Методы и приемы полигонального моделирования компьютерной трехмерной модели в готовых программных продуктах
	Методы и приемы цифровой лепки
	Основы пластической анатомии человека и животных
	Методы и приемы нанесения детализации на компьютерную трехмерную модель
	Методы и приемы построения стилизованных анимационных персонажей
Другие характеристики	-

3.1.2. Трудовая функция

Наименование	Создание финальной компьютерной трехмерной модели средней детализации для анимационного кино	Код	A/02.5	Уровень (подуровень) квалификации	5
--------------	--	-----	--------	-----------------------------------	---

Происхождение трудовой функции	Оригинал	X	Заимствовано из оригинала		
				Код оригинала	Регистрационный номер профессионального стандарта

Трудовые действия	Построение полигональной сетки компьютерной трехмерной модели
	Создание внутренней структуры файлов для обработки и хранения трехмерных компьютерных моделей
Необходимые умения	Использовать программные продукты для полигонального моделирования
	Использовать приемы и методы полигонального и сплайнового моделирования компьютерной трехмерной модели в готовых программных продуктах
Необходимые знания	Основы компьютерной графики
	Программные продукты для трехмерного моделирования компьютерных трехмерных моделей
	Методы и приемы создания компьютерной трехмерной модели средней детализации на основе высокодетализированной компьютерной трехмерной модели в готовых программных продуктах
	Методы и приемы полигонального моделирования компьютерной трехмерной модели в готовых программных продуктах
	Методы и приемы сплайнового моделирования компьютерной трехмерной модели в готовых программных продуктах
	Правила построения полигональной сетки трехмерных компьютерных персонажей и предметов для анимации
Другие характеристики	-

3.1.3. Трудовая функция

Наименование	Создание текстурных координат компьютерной трехмерной модели анимационного кино	Код	A/03.5	Уровень (подуровень) квалификации	5
--------------	---	-----	--------	-----------------------------------	---

Происхождение трудовой функции	Оригинал	X	Заимствовано из оригинала		
				Код оригинала	Регистрационный номер профессионального стандарта

Трудовые действия	Определение необходимого количества и места расположения текстурных швов
	Разделение единых компьютерных трехмерных моделей на части
	Создание текстурных координат автоматическими методами для каждой части компьютерной трехмерной модели
	Выполнение ручной корректировки текстурных координат компьютерных трехмерных моделей
Необходимые умения	Использовать программные продукты для создания текстурных координат компьютерной трехмерной модели
	Использовать приемы и методы создания текстурных координат компьютерной трехмерной модели
Необходимые знания	Основы компьютерной графики
	Программные продукты для создания текстурных координат компьютерной трехмерной модели
	Методы и приемы создания текстурных координат компьютерной трехмерной модели
	Принцип нанесения текстурных карт на поверхность компьютерных трехмерных моделей
Другие характеристики	-

3.2. Обобщенная трудовая функция

Наименование	Создание текстурных карт для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино		Код	В	Уровень квалификации	5
Происхождение обобщенной трудовой функции	Оригинал	Х	Займствовано из оригинала			
				Код оригинала	Регистрационный номер профессионального стандарта	
Возможные наименования должностей	Художник по текстурам Главный художник по текстурам					
Требования к образованию и обучению	Среднее профессиональное образование – программы подготовки специалистов среднего звена, программы подготовки квалифицированных рабочих. Профессиональное образование – программы профессиональной подготовки по профессиям рабочих, должностям служащих, программы переподготовки рабочих, служащих, программы повышения квалификации рабочих, служащих					
Требования к опыту практической работы	-					
Особые условия допуска к работе	-					
Другие характеристики	Присвоение должности осуществляет соответствующая комиссия организации с учетом уровня освоения работником навыков, приобретенного опыта и сложности выполняемой работы по данной профессии					

Дополнительные характеристики

Наименование документа	Код	Наименование базовой группы, должности (профессии) или специальности
ОКЗ	3471	Дизайнеры
	3439	Средний персонал культуры и кулинарного искусства, не входящий в другие группы
ЕТС ⁴		Художник-аниматор
		Художник-скульптор
ОКПДТР	27440	Художник-конструктор (дизайнер) (средней квалификации)
ОКСО	8.55.02.02	Анимация (по видам)

3.2.1. Трудовая функция

Наименование	Создание текстурных карт цвета для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино		Код	В/01.5	Уровень (подуровень) квалификации	4
Происхождение трудовой функции	Оригинал	X	Заимствовано из оригинала			
				Код оригинала	Регистрационный номер профессионального стандарта	
Трудовые действия	Подбор цветовой палитры для текстурной карты					
	Нанесение базового цвета на текстурную карту					
	Детализация текстурной карты с помощью процедурных текстур					
	Детализация текстурной карты с помощью цифровых фотографий					
Необходимые умения	Использовать программные продукты для создания текстурных карт					
	Использовать графический планшет					
	Умение отличать широкий спектр различных цветов и оттенков					
	Использовать фотоколлаж для создания текстурных карт цвета					
Необходимые знания	Основы компьютерной графики					
	Методы и приемы создания процедурных текстурных карт					
	Программные продукты для создания текстурных карт					
	Приёмы и методы создания фотоколлажей с применением специальных эффектов					
Другие характеристики	-					

3.2.2. Трудовая функция

Наименование	Создание технических текстурных карт и масок для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино	Код	В/02.5	Уровень (подуровень) квалификации	5
--------------	---	-----	--------	-----------------------------------	---

Происхождение трудовой функции	Оригинал	X	Заимствовано из оригинала		
				Код оригинала	Регистрационный номер профессионального стандарта

Трудовые действия	Создание текстурных карт и масок для рельефа поверхности трехмерных компьютерных моделей
	Создание текстурных карт и масок для настройки отражающих и преломляющих способностей трехмерных компьютерных моделей
	Создание текстурных карт и масок для настройки распространения света внутри трехмерных компьютерных моделей
Необходимые умения	Использовать программные продукты для генерации вспомогательных текстурных карт на основе высокодетализированной компьютерной трехмерной модели
	Программные продукты для создания технических текстурных карт и масок
	Использовать графический планшет
	Использовать фотоколлаж для создания технических текстурных карт и масок
Необходимые знания	Основы компьютерной графики
	Программные продукты для создания технических текстурных карт и масок
	Принципы применения вспомогательных текстурных карт
	Виды вспомогательных текстурных карт
	Приёмы и методы создания фотоколлажей с применением специальных эффектов
Другие характеристики	-

3.3. Обобщенная трудовая функция

Наименование	Настройка виртуальных физических свойств и свойств поверхностей трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино		Код	С	Уровень квалификации	5
Происхождение обобщенной трудовой функции	Оригинал	Х	Займствовано из оригинала			
				Код оригинала	Регистрационный номер профессионального стандарта	
Возможные наименования должностей	Специалист по шейденгу Главный специалист по шейдингу					
Требования к образованию и обучению	Среднее профессиональное образование – программы подготовки специалистов среднего звена, программы подготовки квалифицированных рабочих. Профессиональное образование – программы профессиональной подготовки по профессиям рабочих, должностям служащих, программы переподготовки рабочих, служащих, программы повышения квалификации рабочих, служащих					
Требования к опыту практической работы	-					
Другие характеристики	Присвоение должности осуществляет соответствующая комиссия организации с учетом уровня освоения работником навыков, приобретенного опыта и сложности выполняемой работы по данной профессии					
Особые условия допуска к работе	-					

Дополнительные характеристики

Наименование документа	Код	Наименование базовой группы, должности (профессии) или специальности
ОКЗ	3471	Дизайнеры
	3439	Средний персонал культуры и кулинарного искусства, не входящий в другие группы
ЕТС ¹		Художник-аниматор
		Художник-скульптор
ОКПДТР	27440	Художник-конструктор (дизайнер) (средней квалификации)
ОКСО	8.55.02.02	Анимация (по видам)

3.3.1. Трудовая функция

Наименование	Создание виртуальных материалов, отвечающих за физические свойства компьютерных трехмерных моделей анимационного кино	Код	C/01.5	Уровень (подуровень) квалификации	5
--------------	---	-----	--------	-----------------------------------	---

Происхождение трудовой функции

Оригинал	X	Заимствовано из оригинала		
			Код оригинала	Регистрационный номер профессионального стандарта

Трудовые действия	Создание базового виртуального материала
	Настройка распространения света внутри трехмерных компьютерных моделей с помощью изменения параметров базового виртуального материала и применения технических карт и масок
	Настройка отражающих и преломляющих способностей трехмерных компьютерных моделей с помощью изменения параметров базового виртуального материала и применения технических карт и масок
	Настройка рельефа поверхности трехмерных компьютерных моделей с помощью изменения параметров базового виртуального материала и применения технических карт и масок
Необходимые умения	Использовать программные продукты для визуализации трехмерных компьютерных моделей
	Использовать методы и приемы создания основных и составных виртуальных материалов.
	Применять для настройки виртуальных материалов технические карты и маски
Необходимые знания	Основы компьютерной графики
	Программные продукты для визуализации трехмерных компьютерных моделей
	Приемы и методы применения технических текстурных карт и масок
	Приемы и методы применения текстурных карт цвета
	Свойства и параметры основных типов виртуальных материалов
	Методы и приемы создания основных виртуальных материалов
Методы и приемы создания составных виртуальных материалов	
Другие характеристики	-

3.3.2. Трудовая функция

Наименование	Предварительная визуализация трехмерной компьютерной модели анимационного кино	Код	C/02.5	Уровень (подуровень) квалификации	5
--------------	--	-----	--------	-----------------------------------	---

Происхождение трудовой функции	Оригинал	X	Заимствовано из оригинала		
				Код оригинала	Регистрационный номер профессионального стандарта

Трудовые действия	Создание виртуальной трехмерной сцены с источниками света
	Назначение настроенных виртуальных материалов на трехмерные компьютерные модели
	Получение изображений трехмерных моделей, с целью определения характера реакции виртуального материала на различные способы освещения
Необходимые умения	Использовать программные продукты для визуализации трехмерных компьютерных моделей
	Использовать приемы и методы имитации различного вида освещения трехмерных компьютерных моделей в готовых программных продуктах
Необходимые знания	Основы компьютерной графики
	Программные продукты для визуализации трехмерных компьютерных моделей
	Методы и приемы имитации различного вида освещения трехмерных компьютерных моделей в готовых программных продуктах
Другие характеристики	-

3.4. Обобщенная трудовая функция

Наименование	Подготовка трехмерных компьютерных моделей к анимации в анимационных фильмах		Код	D	Уровень квалификации	5
Происхождение обобщенной трудовой функции	Оригинал	X	Заимствовано из оригинала	Код оригинала	Регистрационный номер профессионального стандарта	
Возможные наименования должностей	Риггер компьютерной графики Главный риггер компьютерной графики					
Требования к образованию и обучению	Среднее профессиональное образование – программы подготовки специалистов среднего звена, программы подготовки квалифицированных рабочих. Профессиональное образование – программы профессиональной подготовки по профессиям рабочих, должностям служащих, программы переподготовки рабочих, служащих, программы повышения квалификации рабочих, служащих					
Требования к опыту практической работы	-					
Другие характеристики	Присвоение должности осуществляет соответствующая комиссия организации с учетом уровня освоения работником навыков, приобретенного опыта и сложности выполняемой работы по данной профессии					
Особые условия допуска к работе	-					

Дополнительные характеристики

Наименование документа	Код	Наименование базовой группы, должности (профессии) или специальности
ОКЗ	3471	Дизайнеры
	3439	Средний персонал культуры и кулинарного искусства, не входящий в другие группы
ЕТС ²		Художник-аниматор
		Художник-скульптор
ОКПДТР	27440	Художник-конструктор (дизайнер) (средней квалификации)
ОКСО	8.55.02.02	Анимация (по видам)

3.4.1. Трудовая функция

Наименование	Создание компьютерной системы движений и элементов управления движением для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино	Код	D/01.5	Уровень (подуровень) квалификации	5
Происхождение трудовой функции	Оригинал	X	Заимствовано из оригинала		
				Код оригинала	Регистрационный номер профессионального стандарта
Трудовые действия	Расположение и ориентация элементов компьютерной системы движений в трехмерном пространстве в соответствии с особенностями строения трехмерной компьютерной модели				
	Настройка иерархии элементов компьютерной системы движений				
	Настройка каждого элементов компьютерной системы движений в соответствии с анатомическими и техническими особенностями трехмерной компьютерной модели				
	Настройка взаимодействия элементов компьютерной системы движения трехмерной компьютерной модели				
	Создание элементов управления движением для частей системы движения трехмерной компьютерной модели				
Необходимые умения	Использовать программные продукты для подготовки трехмерных компьютерных моделей к анимации				
	Использовать методы и приемы создания виртуального скелета в готовых программных продуктах				
	Использовать методы и приемы создания элементов управления движением в готовых программных продуктах				
	Анализировать принцип работы техники и предметов, представленных в виде компьютерных трехмерных моделей, чтобы избежать неестественных движений и деформаций				
Необходимые знания	Основы компьютерной графики				
	Программные продукты для подготовки трехмерных компьютерных моделей к анимации				
	Основы анатомии живых существ				
	Основы механики движения скелета и мышц живых существ				
	Методы и приемы создания элементов управления движением в готовых программных продуктах				
	Методы и приемы создания элементов компьютерной системы движения в готовых программных продуктах				
	Основы анимации трехмерных компьютерных моделей в готовых программных продуктах				
Другие характеристики	-				

3.4.2. Трудовая функция

Наименование	Назначение связей между участками поверхности трехмерной компьютерной модели анимационного кино и элементами готовой системы движений	Код	D/02.5	Уровень (подуровень) квалификации	5
--------------	---	-----	--------	-----------------------------------	---

Происхождение трудовой функции	Оригинал	X	Заимствовано из оригинала		
				Код оригинала	Регистрационный номер профессионального стандарта

Трудовые действия	Определение области влияния элементов компьютерной системы движения на поверхность трехмерной компьютерной модели
	Проверка характера движения поверхности трехмерной компьютерной модели
	Настройка баланса влияния элементов компьютерной системы движения на поверхность трехмерной компьютерной модели
Необходимые умения	Использовать программные продукты для подготовки трехмерных компьютерных моделей к анимации
	Использовать методы и приемы создания связей между участками поверхности трехмерной компьютерной модели и элементами компьютерной системы движения
Необходимые знания	Основы компьютерной графики
	Программные продукты для подготовки трехмерных компьютерных моделей к анимации
	Основы механики движения скелета и мышц живых существ
	Основы анатомии живых существ
	Методы и приемы создания связей между участками поверхности трехмерной компьютерной модели и элементами компьютерной системы движения
Другие характеристики	-

3.4.3. Трудовая функция

Наименование	Создание системы коррекции деформаций поверхности трехмерных компьютерных моделей анимационного кино	Код	D/03.5	Уровень (подуровень) квалификации	5
--------------	--	-----	--------	-----------------------------------	---

Происхождение трудовой функции	Оригинал	X	Заимствовано из оригинала		
				Код оригинала	Регистрационный номер профессионального стандарта

Трудовые действия	Определение мест на поверхности трехмерных компьютерных моделей анимационного кино, требующих коррекции, путем анализа форм и объемов вследствие движения виртуального скелета
	Создание корректирующего элемента деформации поверхности трехмерных компьютерных моделей анимационного кино
	Настройка взаимосвязей нового элемента деформации трехмерных компьютерных моделей анимационного кино с другими элементами и с виртуальным скелетом
Необходимые умения	Использовать программные продукты для подготовки трехмерных компьютерных моделей к анимации
	Использовать методы и приемы создания коррекции деформаций поверхности трехмерных компьютерных моделей анимационного кино
Необходимые знания	Основы компьютерной графики
	Программные продукты для подготовки трехмерных компьютерных моделей к анимации
	Основы механики движения скелета и мышц живых существ
	Основы анатомии живых существ
	Методы и приемы создания коррекции деформаций поверхности трехмерных компьютерных моделей анимационного кино
Другие характеристики	-

3.4.4. Трудовая функция

Наименование	Создание инструментов автоматизации процессов подготовки трехмерных компьютерных моделей к анимации с помощью скриптовых языков программирования	Код	D/04.5	Уровень (подуровень) квалификации	5
--------------	--	-----	--------	-----------------------------------	---

Происхождение трудовой функции	Оригинал	X	Заимствовано из оригинала		
				Код оригинала	Регистрационный номер профессионального стандарта

Трудовые действия	Разработка алгоритма автоматизации процессов подготовки трехмерных компьютерных моделей к анимации
	Реализация и оптимизация сценария с использованием специализированных программных средств скриптовых языков программирования
	Компиляция, интерпретация и тестирование сценариев, написанных на скриптовых языках программирования
Необходимые умения	Использовать программные продукты для подготовки трехмерных компьютерных моделей к анимации
	Применять скриптовые языки программирования для написания сценариев
	Использовать возможности архитектуры программных продуктов для подготовки трехмерных компьютерных моделей к анимации
Необходимые знания	Основы компьютерной графики
	Основы программирования
	Универсальные скриптовые языки программирования
	Скриптовые языки программирования, встроенные в программы для подготовки трехмерных компьютерных моделей к анимации
	Программные продукты для подготовки трехмерных компьютерных моделей к анимации
Другие характеристики	-

3.5. Обобщенная трудовая функция

Наименование	Создание виртуальной шерсти и волос трехмерных компьютерных моделей		Код	Е	Уровень квалификации	5
Происхождение обобщенной трудовой функции	Оригинал	X	Заимствовано из оригинала			
				Код оригинала	Регистрационный номер профессионального стандарта	
Возможные наименования должностей	Парикмахер компьютерной графики					
Требования к образованию и обучению	Среднее профессиональное образование – программы подготовки специалистов среднего звена, программы подготовки квалифицированных рабочих. Профессиональное образование – программы профессиональной подготовки по профессиям рабочих, должностям служащих, программы переподготовки рабочих, служащих, программы повышения квалификации рабочих, служащих					
Требования к опыту практической работы	-					
Другие характеристики	Присвоение должности осуществляет соответствующая комиссия организации с учетом уровня освоения работником навыков, приобретенного опыта и сложности выполняемой работы по данной профессии					
Особые условия допуска к работе	-					

Дополнительные характеристики

Наименование документа	Код	Наименование базовой группы, должности (профессии) или специальности
ОКЗ	3471	Дизайнеры
	3439	Средний персонал культуры и кулинарного искусства, не входящий в другие группы
ЕТС ³		Художник-аниматор
		Художник-скульптор
ОКПДТР	27440	Художник-конструктор (дизайнер) (средней квалификации)
ОКСО	8.55.02.02	Анимация (по видам)

3.5.1. Трудовая функция

Наименование	Создание направляющих линий на поверхности трехмерных компьютерных моделей, используемых в анимационных фильмах, для придания формы виртуальным волосам и шерсти	Код	E/01.5	Уровень (подуровень) квалификации	5
--------------	--	-----	--------	-----------------------------------	---

Происхождение трудовой функции	Оригинал	X	Заемствовано из оригинала		
				Код оригинала	Регистрационный номер профессионального стандарта

Трудовые действия	Определение областей роста виртуальной шерсти и волос на поверхности трехмерных компьютерных моделей
	Выбор необходимого числа направляющих линий на поверхности трехмерных компьютерных моделей
	Придание направляющим линиям нужной длины и формы
Необходимые умения	Использовать программные продукты для создания виртуальной шерсти и волос трехмерных компьютерных моделей
	Использовать методы и приемы создания направляющих линий на поверхности трехмерных компьютерных моделей
	Создавать любые типы и формы виртуальных причесок на волосах различной длины
Необходимые знания	Основы компьютерной графики
	Программные продукты для создания виртуальной шерсти и волос трехмерных компьютерных моделей
	Методы и приемы создания направляющих линий на поверхности трехмерных компьютерных моделей
	Основы моделирования и композиции причесок
	Приемы художественного моделирования причесок
Типы, виды и формы волос и шерсти	
Другие характеристики	-

3.5.2. Трудовая функция

Наименование	Создание вспомогательных текстурных карт, предназначенных для управления поведением и характеристиками виртуальной шерсти и волос	Код	E/02.5	Уровень (подуровень) квалификации	5
--------------	---	-----	--------	-----------------------------------	---

Происхождение трудовой функции	Оригинал	X	Заимствовано из оригинала		
				Код оригинала	Регистрационный номер профессионального стандарта

Трудовые действия	Рисование текстурных карт, отвечающих за количество виртуальной шерсти и волос на поверхности трехмерных компьютерных моделей
	Рисование текстурных карт, отвечающих за цвет шерсти и волос на поверхности трехмерных компьютерных моделей
	Рисование текстурных карт, отвечающих за форму и длину шерсти и волос на поверхности трехмерных компьютерных моделей
Необходимые умения	Использовать программные продукты для создания виртуальной шерсти и волос трехмерных компьютерных моделей
	Использовать программные продукты для создания текстурных карт
	Назначать параметрам шерсти и волос текстурные карты
Необходимые знания	Основы компьютерной графики
	Программные продукты для создания виртуальной шерсти и волос трехмерных компьютерных моделей
	Параметры и свойства виртуальной шерсти и волос в выбранном программном продукте для создания виртуальной шерсти и волос трехмерных компьютерных моделей
Другие характеристики	-

3.5.3. Трудовая функция

Наименование	Настройка виртуальной шерсти и волос для визуализации в анимационных фильмах	Код	Е/03.5	Уровень (подуровень) квалификации	5
--------------	--	-----	--------	-----------------------------------	---

Происхождение трудовой функции	Оригинал	X	Заимствовано из оригинала		
				Код оригинала	Регистрационный номер профессионального стандарта

Трудовые действия	Настройка цвета виртуальной шерсти и волос
	Настройка прозрачности виртуальной шерсти и волос
	Получение изображений трехмерных моделей с виртуальной шерстью и волосами, с целью определения характера реакции виртуального материала на различные способы освещения
	Создание виртуальной трехмерной сцены с источниками света
Необходимые умения	Использовать программные продукты для создания виртуальной шерсти и волос трехмерных компьютерных моделей
	Применять вспомогательные текстурные карты для настройки визуализации виртуальной шерсти и волос
	Использовать программные для визуализации трехмерных компьютерных моделей
Необходимые знания	Основы компьютерной графики
	Программные продукты для создания виртуальной шерсти и волос трехмерных компьютерных моделей
	Законы колористики
	Программные продукты для визуализации трехмерных компьютерных моделей
Другие характеристики	-

IV. Сведения об организациях – разработчиках профессионального стандарта

4.1. Ответственная организация-разработчик

Ассоциация организаций индустрии анимационного кино
ФГБУ «ВНИИ труда Минтруда России»
ООО «ВИЗАРТ АНИМЭЙШН»

4.2. Наименования организаций-разработчиков

1	ООО «Б.С.Т»
2	ООО «Воронежская анимационная компания»
3	ООО «ОПЕН Альянс Медиа»
4	Сказка

¹Общероссийский классификатор занятий.

²Общероссийский классификатор видов экономической деятельности.

³Единый квалификационный справочник должностей руководителей, специалистов и других служащих.

⁴Единый квалификационный справочник должностей руководителей, специалистов и других служащих.

¹Единый квалификационный справочник должностей руководителей, специалистов и других служащих.

²Единый квалификационный справочник должностей руководителей, специалистов и других служащих.

³Единый квалификационный справочник должностей руководителей, специалистов и других служащих.