УТВЕРЖДЕН

приказом Министерства

труда и социальной защиты Российской Федерации

от «\_\_» \_\_\_\_\_\_2018 г. №\_\_\_

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ СТАНДАРТ

**Специалист по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике**

|  |
| --- |
|  |
| 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 «Выполнение отдельных этапов работ по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике» 5

3.2. Обобщенная трудовая функция «Создание визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике» 8

3.3. Обобщенная трудовая функция «Организация и контроль деятельности по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике» 12

IV. Сведения об организациях – разработчиках профессионального стандарта 15

# I. Общие сведения

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Визуальные эффекты и компьютерная графика в анимационном кино |  |  |
| (наименование вида профессиональной деятельности) | | Код |

Основная цель вида профессиональной деятельности:

|  |
| --- |
| Создание визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |

Группа занятий:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1210 | Руководители учреждений, организаций и предприятий | 2166 | Графические и мультимедийные дизайнеры |
| (код ОКЗ[[1]](#endnote-1)) | (наименование) | (код ОКЗ) | (наименование) |

Отнесение к видам экономической деятельности:

|  |  |
| --- | --- |
| 59.11 | Производство кинофильмов, видеофильмов и телевизионных программ |
| 59.12 | Деятельность монтажно-компоновочная в области производства 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 ОКВЭД[[2]](#endnote-2)) | (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 |
| A | Создание визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | 5 | Разработка художественно- технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | A/01.5 | 5 |
| Производство визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | A/02.5 | 5 |
| B | Организация и контроль деятельности по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | 6 | Организация деятельности специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | B/01.6 | 6 |
| Контроль и координация деятельности специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | B/02.6 | 6 |
| С | Управление процессами создания визуальных эффектов в анимационном кино в анимационном кино и компьютерной графике | 6 | Планирование, организация и координация технологических процессов создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | С/01.6 | 7 |
| Планирование, организация и контроль трудовой деятельности сотрудников отдела по создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | С/02.6 | 6 |
|  |  | 6 |

# III. Характеристика обобщенных трудовых функций

## 3.1. Обобщенная трудовая функция

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование | Создание визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | Код | А | Уровень квалификации | 5 |

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

|  |  |
| --- | --- |
| Возможные наименования должностей, профессий | Специалист по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике  Старший специалист по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике  Ведущий специалист по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике  Художник визуальных эффектов  Старший художник визуальных эффектов  Ведущий художник визуальных эффектов  FX artist /TD  Senior FX artist/ TD  Lead FX artist/ TD |

|  |  |
| --- | --- |
| Требования к образованию и обучению | Среднее профессиональное образование – программы подготовки квалифицированных рабочих (служащих)  Или  Среднее профессиональное образование - программы подготовки специалистов среднего звена в области инженерного дела, технологий и технических наук  И  Дополнительное профессиональное образование –программы повышения квалификации в индустриях компьютерной графики, анимации, разработки компьютерных игр, мультимедиа  и  Высшее образование – бакалавриат в области инженерного дела, технологий и технических наук |
| Требования к опыту практической работы | Нет |
| Особые условия допуска к работе | - |
| Другие характеристики | Заключение о возможности занимать должность выдает 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 | 2166 | Графические и мультимедийные дизайнеры |
| ЕКС | - |  |
| ОКПДТР | 27438 | Художник компьютерной графики |
| ОКСО |  |  |

**3.1.1. Трудовая функция**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование | Разработка художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | Код | А/01.5 | Уровень (подуровень) квалификации | 5 |

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

|  |  |
| --- | --- |
| Трудовые действия | Подготовка к разработка художественно-технического решения (сетап или fx rig) для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике (сбор материала, оценка ресурсов, разбиение задачи на составные элементы, поиск и обоснование подхода к решению задачи) |
| Разработка художественно-технических решений (сетапов) для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Оптимизация художественно-технических решений (сетапов)для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Адаптация ранее созданных художественно-технических решений (сетапов) для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Создание документации и обучающих материалов по работе с сетапом |
| Подготовка сетапа для повторного использования при работе над другими подобными визуальными эффектами в анимационном кино и компьютерной графике |
| Необходимые умения | Использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения (сетап или fx rig) в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Применять инструментарий программного обеспечения, используемый для разработки художественно-технического решения (сетапа) в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Использовать программное обеспечение для разработки художественно-технического решения (сетапа) в процессе визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Понимать все производственные этапы создания визуальных эффектов для анимационного кино и компьютерной графики |
| Находить оптимальную комбинацию инструментов для разработки художественно-технического решения (сетапа) в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Применять языки программирования и языки написания сценариев (скриптование) для ускорения и оптимизации процесса работы создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Пользовать инструментарий, необходимый для написание документации о разработанном художественно-техническом решении (сетапе) для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Осуществлять предварительную визуализацию эффекта (рендер) |
| Необходимые знания | Основы компьютерной графики и анимационного кино |
| Технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Программное обеспечение, используемое для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Физические, химические и математические процессы возникновения природных явлений, разбираться в математических моделях этих процессов и их аналогов в программной среде |
| Принципы написания алгоритмов для выполнения задачи по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Основы программирования, используемые для выполнения задачи по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Основные методы и алгоритмы визуализации и симуляции трёхмерных сцен |
| Базовые знания математики, физики и химии |
| Программные продукты для моделирования визуальных эффектов |
| Программные продукты для визуализации, композинга и взаимодействия с рендер-сервером |
| Технический английский язык на базовом уровне (чтение текстов с профессиональной терминологией) |
| Инструментарий написания документации по произведенному визуальному эффекту в анимационном кино и компьютерной графике |
| Другие характеристики |  |
|  | - |

**3.1.2. Трудовая функция**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование | Производство визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | Код | А/02.5 | Уровень (подуровень) квалификации | 5 |

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

|  |  |
| --- | --- |
| Трудовые действия | Сбор информации и примеров для создания визуального эффекта |
| Использование художественно-технического решения (сетапа) для производства визуального эффекта |
| Настройка параметров визуально-технического решения (сетапа) в соответствии с особенностями выполняемого визуального эффекта и поставленной fx-супервайзером задачей |
| Получение комментариев от fx-супервайзера по проделанной работе |
| Внесение изменений и дополнений в визуально-техническое решение (сетап), необходимых для производства выполняемого визуального эффекта |
| Настройка параметров визуализации эффекта |
| Визуализация эффекта ( рендер) |
| Предварительная сборка элементов визуального эффекта и комбинирование их с оригинальных изображением для оценки качества выполненного визуального эффекта |
| Подготовка и передача визуального эффекта в отдел визуализации |
| Подготовка и передача визуального эффекта в отдел композитинга |
| Необходимые умения | Владеть программным обеспечением для производства визуального эффекта |
| Понимать физические, химические и математические процессы возникновения природных явлений, понимание математических моделей этих процессов и их аналогов в программной среде |
| Владеть базовыми навыками программирования и написания сценариев (скриптования) и алгоритмов |
| Вносить изменения, дополнения и правки в визуально-техническое решение (сетап), необходимые для производства выполняемого визуального эффекта |
| Осуществлять визуализацию эффекта (рендер) |
| Необходимые знания | Технологии создания визуальных эффектов |
| Основы компьютерной графики |
| Программное обеспечение, используемого для создания визуальных эффектов |
| Принципы написания алгоритмов для выполнения задачи |
| Основы программирования |
| Основные методы и алгоритмы визуализации и симуляции трёхмерных сцен |
| Базовые знания математики, физики и химии |
| Программные продукты для моделирования визуальных эффектов |
| Программные продукты для визуализации, композинга и взаимодействия с рендер-сервером |
| Основы композиции, цвета и света |
| Технический английский язык на базовом уровне (чтение текстов с профессиональной терминологией) |
| Другие характеристики | - |

3.2. Обобщенная трудовая функция

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование | Организация и контроль деятельности по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | Код | В | Уровень квалификации | 6 |

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

|  |  |
| --- | --- |
| Возможные наименования должностей, профессий | Супервайзер отдела по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике  FX-супервайзер |

|  |  |
| --- | --- |
| Требования к образованию и обучению | Среднее профессиональное образование - программы подготовки специалистов среднего звена в области инженерного дела, технологий и технических наук  Или  Высшее образование – бакалавриат в области инженерного дела, технологий и технических наук  И  Дополнительное профессиональное образование –программы повышения квалификации в индустриях компьютерной графики, анимации, разработки компьютерных игр, мультимедиа |
| Требования к опыту практической работы | Не менее двух лет работы по созданию эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Особые условия допуска к работе | - |
| Другие характеристики | Заключение о возможности занимать должность выдает 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 | 2166 | Графические и мультимедийные дизайнеры |
| ЕКС |  |  |
| ОКПДТР | 27438 | Художник компьютерной графики |
|  | 2.09.03.03 | Прикладная информатика |

**3.2.1. Трудовая функция**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование | Организация деятельности специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | Код | В/01.6 | Уровень (подуровень) квалификации | 6 |

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

|  |  |
| --- | --- |
| Трудовые действия | Руководство художественно-технической разработкой эффекта в соответствии с творческим замыслом режиссера |
| Подбор примеров (референсов) и постановка задач специалистам по работе над визуальным эффектом |
| Выбор способов оптимизации работ в рамках отдельных этапов технологической цепочки производства визуального эффекта |
| Создание эталонного художественно-технического решения (мастер-сетапа) визуального эффекта |
| Определение сроков разработки художественно-технического решения (сетапа) для создания визуального эффекта |
| Определение сроков создания визуального эффекта в соответствии с творческим замыслом режиссера |
| Руководство группой специалистов по созданию эффекта |
| Осуществление технической поддержки группы специалистов при разработке визуального эффекта |
| Руководство и помощь специалистам в творческой реализации визуального эффекта |
| Проведение отчетных просмотров и обсуждение результатов работы коллектива специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Подготовка предложений по кадровым решениям о сотрудниках отдела специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике и передача их начальнику отдела |
| Необходимые умения | Разрабатывать художественно-технические решения для производства визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике |
| Оценивать сроки разработки визуального эффекта |
| Выбирать и обосновывать способы оптимизации работ в рамках отдельных этапов технологической цепочки производства визуального эффекта |
| Использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения (сетап или fx rig) и постановки задач на создание визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Понимать физические, химические и математические процессы возникновения природных явлений, понимание математических моделей этих процессов и их аналогов в программной среде |
| Владеть инструментарием программного обеспечения, используемым для разработки художественно-технического решения (сетапа) в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Использовать программного обеспечения для разработки художественно-технического решения (сетапа) в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Применять языки программирования и языки написания сценариев (скриптование) для ускорения и оптимизации процесса работы создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Применять инструментарий, необходимыйо для написания документации о разработанном художественно-техническом решении (сетапе) для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Владеть системами информационного обеспечения производства проектов, принятых при производстве визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Осуществлять предварительную визуализацию эффекта (рендер) |
| Необходимые знания | Технологии создания визуальных эффектов |
| Основы компьютерной графики |
| Производственные этапы создания визуальных эффектов для анимационного кино и компьютерной графики |
| Динамика природных явлений, физических и химических принципах возникновения природных явлений |
| Основы менеджмента, продюсирования и супервайзинга |
| Основы математики, физики и химии |
| Основы рендера, шэйдинга и композитинга |
| Основы композиции, цвета и света |
| Технический английский язык на базовом уровне (чтение текстов с профессиональной терминологией |
| Другие характеристики |  |
|  |  |
|  | - |

**3.2.2. Трудовая функция**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование | Контроль и координация деятельности специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | Код | В/02.6 | Уровень (подуровень) квалификации | 6 |

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

|  |  |
| --- | --- |
| Трудовые действия | Определение методов и форм контроля соблюдения технологической цепочки, творческого замысла и сроков реализации этапов работ по производству визуального эффекта |
| Технический и художественный контроль за работой группы специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Контроль и приёмка разработанных художественно-технологических решений, выдача комментариев |
| Технический контроль за входящими и исходящими рабочими материалами по визуальному эффекту |
| Выявление художественных и технических несоответствий в визуальном эффекте и контроль внесения правок для устранения выявленных отклонений |
| Контроль соблюдения сроков разработки визуального эффекта |
| Необходимые умения | Владеть методами технического, технологического и художественного контроля соблюдения технологической цепочки, творческого замысла и сроков реализации этапов работ по производству визуального эффекта |
| Своевременно определять несоответствия в промежуточных результатах создания визуального эффекты установленному заданию |
| Применять навыки производственной коммуникации |
| Необходимые знания | Технологии создания визуальных эффектов |
| Основы менеджмета, продюсирования и супервайзинга |
| Основы компьютерной графики |
| Производственные этапы создания визуальных эффектов для анимационного кино и компьютерной графики |
| Динамика природных явлений, физических и химических принципах возникновения природных явлений |
| Основы менеджмента, продюсирования и супервайзинга |
| Основы математики, физики и химии |
| Основы рендера, шэйдинга и композитинга |
| Основы композиции, цвета и света |
| Технический английский язык на базовом уровне (чтение текстов с профессиональной терминологией |
| Другие характеристики | - |

3.3. Обобщенная трудовая функция

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование | Управление процессами создания визуальных эффектов в анимационном кино в анимационном кино и компьютерной графике | Код | С | Уровень квалификации | 6 |

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

|  |  |
| --- | --- |
| Возможные наименования должностей, профессий | Руководитель отдела по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике  Руководитель отдела FX  Head of department FX |

|  |  |
| --- | --- |
| Требования к образованию и обучению | Высшее образование – магистратура в области инженерного дела, технологий и технических наук  И  Дополнительное профессиональное образование –программы повышения квалификации в индустриях компьютерной графики, анимации, разработки компьютерных игр, мультимедиа |
| Требования к опыту практической работы | Не менее пяти лет работы по созданию эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Особые условия допуска к работе | - |
| Другие характеристики | Заключение о возможности занимать должность выдает 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 | 1210 | Руководители учреждений, организаций и предприятий |
| ЕКС | - | Руководитель (заведующий, начальник, директор,  управляющий) структурного подразделения |
| ОКСО |  | Художник компьютерной графики, Мультимедийные дизайнеры |

**3.3.1. Трудовая функция**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование | Планирование, организация и координация технологических процессов создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | Код | С/01.6 | Уровень (подуровень) квалификации | 6 |

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

|  |  |
| --- | --- |
| Трудовые действия | Анализ и корректировка использования материально-технической базы организации для нужд работы отдела |
| Оптимизация технологических процессов в рамках отдела |
| Внедрение новых или совершенствование существующих технологических решений для оптимизации работы отдела |
| Разработка рекомендаций по внутренней структуре и организации разрабатываемых художественно-технических решений (сетап), контроль их следованию |
| Создание и наполнение библиотеки художественно-технических решений широкого спектра применения для работы отдела |
| Взаимодействие с смежными отделами (департаментами) для совершенствования технологических процессов внутри организации |
| Необходимые умения | Изучать, обобщать и адаптировать информацию о передовых технологиях, используемых при производстве цифровых эффектов |
| Владеть стратегическими и тактическими методами анализа и планирования процесса технологического сопровождения производства эффектов для анимационного кино и компьютерной графики |
| Необходимые знания | Основы менеджмета, продюсирования и супервайзинга |
| Технологии создания визуальных эффектов |
| Основы компьютерной графики |
| Производственные этапы создания визуальных эффектов для анимационного кино и компьютерной графики |
| Технический английский язык (чтение текстов с профессиональной терминологией |
|  |
| Другие характеристики | - |

**3.3.2. Трудовая функция**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование | Планирование, организация и контроль трудовой деятельности сотрудников отдела по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | Код | С/02.6 | Уровень (подуровень) квалификации | 6 |

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

|  |  |
| --- | --- |
| Трудовые действия | Анализ и корректировка занятости сотрудников отдела, рациональное распределение производственных задач среди сотрудников отдела по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Контроль за выполнением текущих задач сотрудниками отдела |
| Формирование кадровой политики работы отдела по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Оперативного контроля за соблюдением творческо-технологической цепочки производства визуальных эффектов сотрудниками отдела по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Необходимые умения | Владеть методом анализа и контроля эффективности использования рабочей силы сотрудников отдела по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| Применять навыки «позитивной» коммуникации |
| Владеть методами текущего и оперативного контроля за соблюдением исполнителями и супервайзерами технологической цепочки производства анимационного кино |
| Рационально распределять и координировать выполнение производственных задач сотрудниками, участвующими в реализации этапов технологической цепочки производства анимационного кино |
| Необходимые знания | Основы менеджмета, продюсирования и супервайзинга, психология |
| Технологии создания визуальных эффектов |
| Основы компьютерной графики |
| Понимание всех производственных этапов создания визуальных эффектов для анимационного кино и компьютерной графики |
| Технический английский язык (чтение текстов с профессиональной терминологией |
| Другие характеристики | - |

# 

# IV. Сведения об организациях – разработчиках профессионального стандарта

**4.1. Ответственная организация-разработчик**

|  |
| --- |
| ФГБУ «ВНИИ труда Минтруда России», город Москва |
|  |

**4.2. Наименования организаций-разработчиков**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Ассоциация организаций индустрии анимационного кино, город Москва |
|  | Студия CGF, город Москва |

1. Общероссийский классификатор занятий. [↑](#endnote-ref-1)
2. Общероссийский классификатор видов экономической деятельности. [↑](#endnote-ref-2)