



МИНИСТЕРСТВО ЮСТИЦИИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ЗАРЕГИСТРИРОВАНО

Регистрационный № 53355

от "14" января 2019.

**МИНИСТЕРСТВО ТРУДА И СОЦИАЛЬНОЙ ЗАЩИТЫ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
(Минтруд России)**

ПРИКАЗ

25 декабря 2018г.

Москва

№ 843н

**Об утверждении профессионального стандарта
«Специалист по подготовке к производству анимационного кино»**

В соответствии с пунктом 16 Правил разработки и утверждения профессиональных стандартов, утвержденных постановлением Правительства Российской Федерации от 22 января 2013 г. № 23 (Собрание законодательства Российской Федерации, 2013, № 4, ст. 293; 2014, № 39, ст. 5266; 2016, № 21, ст. 3002; 2018, № 8, ст. 1210, № 50, ст. 7755), **п р и к а з ы в а ю:**

Утвердить прилагаемый профессиональный стандарт «Специалист по подготовке к производству анимационного кино».

Министр

М.А. Топилин

УТВЕРЖДЕН
приказом Министерства
труда и социальной защиты
Российской Федерации
от «25» декабря 2018 г. № 843н

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ СТАНДАРТ

Специалист по подготовке к производству анимационного кино

1235

Регистрационный номер

Содержание

| | |
|---|----|
| I. Общие сведения..... | 1 |
| II. Описание трудовых функций, входящих в профессиональный стандарт (функциональная карта вида профессиональной деятельности) | 2 |
| III. Характеристика обобщенных трудовых функций..... | 4 |
| 3.1. Обобщенная трудовая функция «Создание трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино» | 4 |
| 3.2. Обобщенная трудовая функция «Создание текстурных карт для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино»..... | 7 |
| 3.3. Обобщенная трудовая функция «Настройка виртуальных оптических свойств и физических свойств поверхностей трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино»..... | 9 |
| 3.4. Обобщенная трудовая функция «Подготовка трехмерных компьютерных моделей к анимации в анимационных фильмах»..... | 11 |
| 3.5. Обобщенная трудовая функция «Создание виртуального волосяного покрова трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино» | 15 |
| IV. Сведения об организациях – разработчиках профессионального стандарта..... | 18 |

I. Общие сведения

Подготовка к производству анимационного кино

(наименование вида профессиональной деятельности)

04.006

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 | - | - | |
|------|--|---|---|--|

(код ОКЗ¹)

(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 |
| A | Создание трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино | 5 | Создание промежуточной высокодетализированной трехмерной компьютерной модели анимационного кино | A/01.5 | 5 |
| | | | Создание финальной трехмерной компьютерной модели средней детализации для анимационного кино | A/02.5 | 5 |
| | | | Создание текстурных координат трехмерной компьютерной модели анимационного кино | A/03.5 | 5 |
| B | Создание текстурных карт для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино | 5 | Создание текстурных карт цвета для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино | B/01.5 | 5 |
| | | | Создание технических текстурных карт и масок для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино | B/02.5 | 5 |
| C | Настройка виртуальных оптических свойств и физических свойств поверхностей трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино | 5 | Создание шейдеров, отвечающих за оптические свойства и физические свойства поверхности трехмерных компьютерных моделей анимационного кино | C/01.5 | 5 |
| | | | Предварительная визуализация трехмерной компьютерной модели анимационного кино | C/02.5 | 5 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|--------------------------------------|------------------|
| D | Подготовка трехмерных компьютерных моделей к анимации в анимационных фильмах | 5 | Создание компьютерной системы движений и деформаций для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино Определение связей между участками поверхности трехмерной компьютерной модели анимационного кино и частями виртуального скелета Создание системы коррекции деформаций поверхности трехмерных компьютерных моделей анимационного кино | D/01.5 D/02.5 D/03.5 D/04.5 | 5 5 5 5 |
| E | Создание виртуального волосяного покрова трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино | 5 | Создание инструментов автоматизации процессов подготовки трехмерных компьютерных моделей к анимации с помощью скриптовых языков программирования Создание направляющих линий на поверхности трехмерных компьютерных моделей, используемых в анимационных фильмах, для придания формы виртуальному волосяному покрову Создание вспомогательных текстурных карт, предназначенных для управления поведением и характеристиками виртуального волосяного покрова трехмерных компьютерных моделей анимационного кино Настройка виртуального волосяного покрова для визуализации в анимационных фильмах | E/01.5 E/02.5 E/03.5 | 5 5 5 |

III. Характеристика обобщенных трудовых функций

3.1. Обобщенная трудовая функция

| | | | | | | |
|---|---|---|---------------------------|---------------|---|---|
| Наименование | Создание трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино | | Код | A | Уровень квалификации | 5 |
| Происхождение обобщенной трудовой функции | Оригинал | X | Займствовано из оригинала | | | |
| | | | | Код оригинала | Регистрационный номер профессионального стандарта | |

| | |
|--|--|
| Возможные наименования должностей, профессий | Моделер Моделер лейаута Моделер персонажей |
|--|--|

| | |
|--|--|
| Требования к образованию и обучению | Среднее профессиональное образование – программы подготовки специалистов среднего звена |
| Требования к опыту практической работы | - |
| 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 ³ | - | Художник-аниматор |
| | - | Художник-скульптор |
| ОКПДТР ⁴ | 27440 | Художник-конструктор (дизайнер) (средней квалификации) |
| ОКСО ⁵ | 8.55.02.02 | Анимация (по видам) |

3.1.1. Трудовая функция

| | | | | | | |
|--------------|---|--|-----|--------|-----------------------------------|---|
| Наименование | Создание промежуточной высокодетализированной трехмерной компьютерной 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 трехмерных компьютерных моделей анимационного кино |
| | Разработка дизайна персонажей анимационных фильмов в трехмерном пространстве |
| | Создание трехмерных компьютерных скульптур для последующей печати на трехмерном принтере |
| Необходимые умения | Использовать программное обеспечение для выполнения задач цифровой лепки |
| | Использовать приемы и методы цифровой лепки |
| | Использовать методы и приемы полигонального проектирования трехмерных компьютерных моделей анимационного кино в готовом программном обеспечении |
| | Использовать графический планшет для выполнения задач цифровой лепки |
| Необходимые знания | Основы компьютерной графики |
| | Программное обеспечение для проектирования и цифровой лепки трехмерных компьютерных моделей анимационного кино |
| | Методы и приемы полигонального проектирования трехмерной компьютерной модели анимационного кино в готовом программном обеспечении |
| | Методы и приемы цифровой лепки |
| | Основы пластической анатомии человека и животных |
| | Методы и приемы нанесения детализации на трехмерную компьютерную модель анимационного кино |
| | Методы и приемы построения стилизованных анимационных персонажей для анимационных фильмов |
| Другие характеристики | - |

3.1.2. Трудовая функция

| | | | | | |
|--------------|--|-----|--------|-----------------------------------|---|
| Наименование | Создание финальной трехмерной компьютерной 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 трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино |
| | Создание внутренней структуры файлов для обработки и хранения трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино |
| Необходимые умения | Использовать программное обеспечение для полигонального проектирования трехмерных компьютерных моделей анимационного кино |

| | |
|-----------------------|--|
| | Использовать приемы и методы полигонального и сплайнового проектирования трехмерной компьютерной модели анимационного кино в готовом программном обеспечении |
| Необходимые знания | Основы компьютерной графики |
| | Программное обеспечение для проектирования трехмерных компьютерных моделей анимационного кино |
| | Методы и приемы создания трехмерной компьютерной модели средней детализации на основе высокодетализированной трехмерной компьютерной модели анимационного кино в готовом программном обеспечении |
| | Методы и приемы полигонального проектирования трехмерной компьютерной модели анимационного кино в готовом программном обеспечении |
| | Методы и приемы сплайнового проектирования трехмерной компьютерной модели анимационного кино в готовом программном обеспечении |
| | Правила построения полигональной сетки трехмерных компьютерных персонажей и предметов для анимации |
| Другие характеристики | - |

3.1.3. Трудовая функция

| | | | | | |
|--------------|---|-----|--------|-----------------------------------|---|
| Наименование | Создание текстурных координат трехмерной компьютерной 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 у трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино |
| | Разделение единых трехмерных компьютерных моделей анимационного кино на части |
| | Создание текстурных координат автоматическими методами для каждой части трехмерной компьютерной модели анимационного кино |
| | Выполнение ручной корректировки текстурных координат трехмерных компьютерных моделей анимационных фильмов |
| Необходимые умения | Использовать программное обеспечение для создания текстурных координат трехмерной компьютерной модели анимационного кино |
| | Использовать приемы и методы создания текстурных координат трехмерной компьютерной модели анимационного кино |
| Необходимые знания | Основы компьютерной графики |
| | Программное обеспечение для создания текстурных координат трехмерной компьютерной модели анимационного кино |
| | Методы и приемы создания текстурных координат трехмерной компьютерной модели анимационного кино |
| | Принцип нанесения текстурных карт на поверхность трехмерных компьютерных моделей для анимационных фильмов |

| | |
|-----------------------|---|
| 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 | X | Заимствовано из оригинала | | |
| | | | | Код оригинала | Регистрационный номер профессионального стандарта |

| | |
|--|-----------------------|
| Возможные наименования должностей, профессий | Художник по текстурам |
|--|-----------------------|

| | |
|--|--|
| Требования к образованию и обучению | Среднее профессиональное образование – программы подготовки специалистов среднего звена |
| Требования к опыту практической работы | - |
| 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 | - | 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 для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино |
| | Нанесение базового цвета на текстурную карту для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино |
| | Детализация текстурной карты с помощью процедурных текстур для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино |
| | Детализация текстурной карты с помощью цифровых фотографий для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино |
| Необходимые умения | Использовать программное обеспечение при создании текстурных карт для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино |
| | Использовать графический планшет для решения задач создания текстурных карт цвета |
| | Различать и выбирать цвета и оттенки из спектра цветов для решения задач создания текстурных карт моделей анимационного кино |
| | Использовать фотоколлаж при создании текстурных карт цвета для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино |
| Необходимые знания | Основы компьютерной графики |
| | Методы и приемы создания процедурных текстурных карт для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино |
| | Программное обеспечение для создания текстурных карт |
| | Приемы 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 | B/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 анимационного кино |
| | Создание текстурных карт и масок для настройки отражающих и преломляющих способностей трехмерных компьютерных моделей анимационного кино |
| | Создание текстурных карт и масок для настройки распространения света внутри трехмерных компьютерных моделей анимационного кино |
| Необходимые умения | Использовать программное обеспечение для генерации вспомогательных текстурных карт на основе высокодетализированной трехмерной компьютерной модели анимационного кино |

| | |
|-----------------------|--|
| | Использовать программное обеспечение при создании технических текстурных карт и масок для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино |
| | Использовать графический планшет для создания технических текстурных карт и масок |
| | Использовать фотоколлаж для создания технических текстурных карт и масок |
| Необходимые знания | <p>Основы компьютерной графики</p> <p>Программное обеспечение для создания технических текстурных карт и масок для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино</p> <p>Принципы применения вспомогательных текстурных карт для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино</p> <p>Виды вспомогательных текстурных карт для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино</p> <p>Приемы и методы создания фотоколлажей с применением специальных эффектов</p> |
| Другие характеристики | - |

3.3. Обобщенная трудовая функция

| | | | | | |
|--------------|---|-----|---|----------------------|---|
| Наименование | Настройка виртуальных оптических свойств и физических свойств поверхностей трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино | Код | С | Уровень квалификации | 5 |
|--------------|---|-----|---|----------------------|---|

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

| | |
|--|------------------------|
| Возможные наименования должностей, профессий | Специалист по шейдингу |
|--|------------------------|

| | |
|--|--|
| Требования к образованию и обучению | Среднее профессиональное образование – программы подготовки специалистов среднего звена |
| Требования к опыту практической работы | - |
| Особые условия допуска к работе | - |
| Другие характеристики | Заклучение 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 | - | 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 шейдеров, отвечающих за оптические свойства и физические свойства поверхности трехмерных компьютерных 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 шейдера для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино |
| | Настройка распространения света внутри трехмерных компьютерных моделей анимационного кино с помощью изменения параметров базового шейдера и применения технических карт и масок |
| | Настройка отражающих и преломляющих способностей трехмерных компьютерных моделей анимационного кино с помощью изменения параметров базового шейдера и применения технических карт и масок |
| | Настройка рельефа поверхности трехмерных компьютерных моделей анимационного кино с помощью изменения параметров базового шейдера и применения технических карт и масок |
| Необходимые умения | Использовать программное обеспечение для визуализации трехмерных компьютерных моделей анимационного кино |
| | Использовать методы и приемы создания основных и составных шейдеров для компьютерных моделей анимационного кино |
| | Применять для настройки шейдеров технические карты и маски |
| Необходимые знания | Основы компьютерной графики |
| | Программное обеспечение для визуализации трехмерных компьютерных моделей анимационного кино |
| | Приемы и методы применения технических текстурных карт и масок для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино |
| | Приемы и методы применения текстурных карт цвета для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино |
| | Свойства и параметры основных типов шейдеров |
| | Методы и приемы создания основных шейдеров для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино |
| | Методы и приемы создания составных шейдеров для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино |

| | |
|-----------------------|---|
| | компьютерных моделей анимационного кино |
| 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 шейдеров на трехмерные компьютерные модели анимационного кино |
| | Получение изображений трехмерных моделей анимационного кино с целью определения характера реакции шейдера на различные способы освещения |
| Необходимые умения | Использовать программное обеспечение для визуализации трехмерных компьютерных моделей анимационного кино |
| | Использовать приемы и методы имитации различного вида освещения трехмерных компьютерных моделей анимационного кино в готовом программном обеспечении |
| Необходимые знания | Основы компьютерной графики |
| | Программное обеспечение для визуализации трехмерных компьютерных моделей анимационного кино |
| | Методы и приемы имитации различного вида освещения трехмерных компьютерных моделей анимационного кино в готовом программном обеспечении |
| 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, профессий | Риггер трехмерных компьютерных моделей |
|--|--|

| | |
|--|--|
| Требования к образованию и обучению | Среднее профессиональное образование – программы подготовки специалистов среднего звена |
| Требования к опыту практической работы | - |
| 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 | - | 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 деформаций 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 и деформаций в виртуальном трехмерном пространстве в соответствии с особенностями строения и функциональными требованиями к движению и деформациям конкретной трехмерной компьютерной модели анимационного кино |
| | Настройка каждого элемента компьютерной системы движений в соответствии с анатомическими и техническими особенностями трехмерной компьютерной модели анимационного кино |
| | Настройка взаимодействия элементов компьютерной системы движения и деформаций трехмерной компьютерной модели анимационного кино |
| | Создание элементов управления движением и деформацией трехмерной компьютерной модели анимационного кино |
| Необходимые умения | Использовать программное обеспечение для подготовки трехмерных компьютерных моделей к анимации |
| | Использовать методы и приемы создания элементов компьютерной системы движения и деформаций в готовом программном обеспечении |