



РЕПУБЛИКА БЪЛГАРИЯ
Заместник-министър на образованието и науката

ЗА П О В Е Д

№ РД 09 – 3018/08.10.2021 г.

На основание чл. 13д, ал. 2, т. 1 от Закона за професионалното образование и обучение, при спазване на изискванията на чл. 66, ал. 1 и 2 от Административнопроцесуалния кодекс и във връзка с осигуряването на обучението по учебен предмет и Заповед № РД 09-1102/21.05.2021 г. на министъра на образованието и науката

У Т В Ъ Р Ж Д А В А М

Учебна програма за специфична професионална подготовка по учебен предмет **компютърна анимация** за специалност код **2130501 „Компютърна анимация“**, професия код **213050 „Компютърен аниматор“** от професионално направление код **213 „Аудиовизуални изкуства и техники; производство на медийни продукти“** съгласно приложението.

Учебната програма влиза в сила от учебната 2021/2022 година.

X

Мария Гайдарова
Зам.-министър на образованието и науката

МИНИСТЕРСТВО НА ОБРАЗОВАНИЕТО И НАУКАТА

УЧЕБНА ПРОГРАМА

ЗА СПЕЦИФИЧНА ПРОФЕСИОНАЛНА ПОДГОТОВКА

ПО

КОМПЮТЪРНА АНИМАЦИЯ

теория

УТВЪРДЕНА СЪС ЗАПОВЕД № РД 09 – 3018/08.10.2021 г.

ПРОФЕСИОНАЛНО НАПРАВЛЕНИЕ:

**код 213 АУДИО-ВИЗУАЛНИ ИЗКУСТВА И ТЕХНИКИ;
ПРОИЗВОДСТВО НА МЕДИЙНИ ПРОДУКТИ**

ПРОФЕСИЯ: код 213050 КОМПЮТЪРЕН АНИМАТОР

СПЕЦИАЛНОСТ: код 2130501 КОМПЮТЪРНА АНИМАЦИЯ

София, 2021 година

I. ОБЩО ПРЕДСТАВЯНЕ НА УЧЕБНАТА ПРОГРАМА

Учебната програма по учебен предмет **компютърна анимация** е предназначена за професията „**Компютърен аниматор**“, специалност „**Компютърна анимация**“ от професионално направление „**Аудио-визуални изкуства и техники; производство на медийни продукти**“.

Образователният процес по **компютърна анимация** за специфичната професионална подготовка има за цел след завършване на обучението учениците да:

- използват специализирани програмни продукти за обработка на изображения;
- прилагат различни техники при създаване и обработка на графични изображения;
- създават обекти за анимация с помощта на компютърни програми;
- познават технологиите и техниките за компютърно анимиране на обекти;
- работят със специализирани програми за създаване на анимационни филми;
- умеят да създават реалистични движения на обекти в дву- и тримерно пространство;
- прилагат визуални и аудиоефекти към анимирани обекти;
- създават анимационни филми с определена тематика.

В образователния процес се осъществяват междупредметни връзки с дисциплините както от отрасловата професионална подготовка, така и от общообразователната подготовка.

В учебната програма е включен материал, с овладяването на който се цели въвеждане на учениците в професията и специалността и получаване на необходимите знания и умения.

Чрез учебното съдържание по предмета обучаемите да добиват обща представа за Историята на българската и световната анимация, за да се запознаят с някои по-важни исторически факти, свързани с анимацията; запознаване с избрани анимационни филми, за усъвършенстване на познанията върху творческия процес в анимацията; рисуване на анимационен герой, за да усвои рисунката, за да може да направи завършен анимационен типаж с допълнителни детайли в няколко положения и състояния; създаване на анимационни герои по конкретни приказки, разкази и др., за да развие творческото си мислене и да усъвършенства рисунъка; рисуване на анимационен декор (фон) по конкретна история, филм и др., за да покаже творчески подход по зададената тема; да създава карикатури, шаржове – с цел много бързо да достига до определен етап на рисунката, да разбира спецификата и предназначението и да постига бързи резултати; създаване на комикс, за да може да развие кратка история, да изгражда анимационни типаж, да създава декор, да рисува части от движения, да оцветява, да кадрира в различни планове и др.; кратко анимационно движение – с цел да опознаят анимацията като движеща се рисунка.

Учебното съдържание е разпределено в раздели по класове, като в тях се конкретизира броя на учебните часове и включените теми. Всяка тема се разпределя от учителя в началото на учебната година.

Обучението по предмета се извършва във взаимовръзка с учебните предмети от отрасловата и специфичната професионална подготовка.

За успешното провеждане на обучението по компютърна анимация:

Училището е длъжно да осигури

- учители с висока квалификация по специалността и с образователен ценз, гарантиращ способността им да осъществят изпълнението на образователните стандарти предвидени в програмата;
- специализирана компютърна зала с необходимия брой спрямо учениците специфични маси “просветки”, на които да рисуват, копират и раздвижват;
- таблети за рисуване на герои, кратки истории и др.;
- проектор, на който да се прожектират анимационни филми и информация за история на анимацията и скенер за вкарване на изображения в компютър;
- онагледяване с разнообразни творчески материали;
- посещение на анимационни фестивали, участия в конкурси, свързани с анимацията и комикса.

Учителите трябва:

- да прилагат в учебния процес и следват логиката на утвърдената учебна програма;
- при нужда да мотивират учениците с индивидуални, съобразени с моментните им възможности задачи, в рамките на учебната програма;
- да балансират теоретичните и практически занятия;
- да онагледяват учебния процес;
- да осигурят за общо ползване в залата комикси, литература, материали, пособия и дигитални устройства, трудно достъпни за всеки ученик поотделно, но крайно важни за успешно протичане на учебния процес;
- да затвърждават наученото или подготвят учебния процес, като се поставят индивидуални задачи за самоподготовка, осъществими в домашни условия или в училищното ателие;

II. ЦЕЛИ НА ОБУЧЕНИЕТО ПО УЧЕБНИЯ ПРЕДМЕТ

Обучението в специалност компютърна анимация си поставя за цел, бъдещите художници-аниматори:

- да усвоят знания и умения за развиване на творческото мислене, усъвършенстването на рисуњка и работата с компютърните програми, предназначени за анимация;
- да придобият добри умения за прилагане на получените знания при решаване на конкретни проблеми в бъдещата си професионална дейност;

- чрез изучаването на анимационните техники и цялостната разработка на герои и декори, да работят върху специфични маси и да правят опити за движение;
- да съдействат за подготовката на учениците, за развиване на професионалните им интереси и за формиране на творческо отношение към анимацията като жанр в изкуство на киното;
- да се изяснят и осмислят от учениците основните познания в стиловете на анимационното производство;
- да се развиват творческите интереси на учащите се към анимационното производство;
- да придобият елементарни умения за творческо прилагане на техническите средства;
- да се формират качества на: точност, самостоятелност, творчество, умения за преодоляване на трудностите;

Чрез усвояване на знания по компютърна анимация ще се постигне по-голяма ефективност, повишаване на качеството при реализиране на проекти в анимационната продукция. Изучаването на Компютърната анимация съдейства за подготовка на учениците, за развиване на професионалните им интереси и за формиране на творческо отношение към различни модерни технически средства. Формира се съвременен поглед върху работния процес и модерно мислене, с които да се постигнат по-високи резултати в постиженията им в усвояването на анимацията.

IV. УЧЕБНО СЪДЪРЖАНИЕ

№ по ред	Типов учебен план	IX клас		X клас		XI клас		XII клас	
		Брой учебни седмици	Общ брой часове	Брой учебни седмици	Общ брой часове	Брой учебни седмици	Общ брой часове	Брой учебни седмици	Общ брой часове
1.	Типов учебен план за професионално образование с интензивно изучаване на чужд език.	36	18	36	36	36	72	29	58

2.	Типов учебен план за професионално образование с разширено изучаване на чужд език.	36	36	36	18	36	72	29	58
3	Типов учебен план за професионално образование без интензивно и без разширено изучаване на чужд език.	36	36	36	18	36	72	29	58

1. Препоръчителен брой на учебните часове:

1.1. Типов учебен план за професионално образование с интензивно изучаване на чужд език.

№ по ред	Наименование на раздели и теми	ПРЕПОРЪЧИТЕЛЕН БРОЙ НА УЧЕБНИТЕ ЧАСОВЕ
IX клас		
1.	История на анимацията	2
2.	Създаване и разработка на типажи, декор и работа с цвят в анимацията. Прожекции	8
3.	Митологични приказки и сюжети	2
4.	Конструкция на анимационен типаж по геометрични форми	4
	Резерв учебни часове	2
	Общ минимален брой учебни часове	18
X клас		
5.	Анимационни диаграми на движението. Прецизно изработване на движещи се обекти в пространството	4
6.	Композиция и цветна обработка на анимационни герои и декори	4
7.	Точно прекопиране в една линия на типажи. Прерисуване на герои с голяма приблизителност от прожектирани кадри на филми. Прецизно почистване на детайла на рисунката	4
8.	Рисуване на анимационен декор в детайли и цвят	2
9.	Анимационна изработка на герой в няколко положения и в различни емоционални състояния	4
10.	Създаване на карикатури, комикс. Разработка на специфични герои и тяхното анимационно движение. Прожекции	2
11.	Митологични приказки и сюжети в създаването на анимационните филми	2
12.	Технология в анимирането на анимационния герой,	2

	оконтуряване на героя и кратко движение	
13.	Създаване на карикатури, комикс. Разработка на специфични герои и тяхното анимационно движение. Прожекции	2
14.	Анимационни техники в анимацията	2
15.	Технология на техническата анимация и създаване на анимационно движение	2
16.	Създаване на сценарий за анимационен филм. Разработка на сториборд. Кадриране	2
17.	Създаване на композиция, инструменти. Маскиране и анимиране в Adobe After Effects	2
	Резерв учебни часове	2
	Общ минимален брой учебни часове	36
	XI клас	
18.	Създаване на анимационни герои и тяхното анимиране в Adobe Photoshop и Adobe After Effects.	6
19.	Работа с визуален материал в Adobe After Effects, маскиране и кратко анимиране	6
20.	Създаване на анимационни герои от митологични приказки и сюжети. Създаване на специфични декори	6
21.	Създаване на сценарий за анимационен филм	6
22.	Разработка на сториборд. Кадриране. Работа с цвят	6
23.	Творческата работа на художника при проектирането и създаването на комикс. История в картинки	6
24.	Създаване на кратки анимации с помощта на визуални ефекти	4
25.	Рисуване и анимиране на произволни анимационни герои в Adobe Photoshop и Adobe After Effects	6
26.	Паралелни анимационни проекти с програмите Adobe Photoshop и Adobe After Effects	8
27.	Създаване на визуални реклами на произволен продукт в Adobe Photoshop и Adobe After Effects	8
28.	3D Studio MAX – работна среда	8
	Резерв учебни часове	2
	Общ минимален брой учебни часове	72
	XII клас	
29.	Създаване на аудиовизуален продукт в Adobe Photoshop, Adobe After Effects и 3D Studio MAX	10
30.	Митологични приказки и сюжети в съвременната анимация	4
31.	Създаване на сценарий и анотация за анимационен филм	4
32.	Разработка на сториборд. Кадриране. Оцветяване на героите и декора. Създаване на аниматик	6
33.	Творческите търсения на съвременните комикс художници – използвани от киноиндустрията за	8

	създаване на филми	
34.	Създаване на кратки анимации с помощта на визуални ефекти	6
35.	Рисуване и анимиране на произволни анимационни герои в Adobe Photoshop и Adobe After Effects	6
36.	3D Studio MAX – работна среда. 3D визуални ефекти и анимация	12
	Резерв учебни часове	2
	Общ минимален брой учебни часове	58

1.2. Типов учебен план за професионално образование с разширено изучаване на чужд език.

№ по ред	Наименование на раздели и теми	ПРЕПОРЪЧИТЕЛЕН БРОЙ НА УЧЕБНИТЕ ЧАСОВЕ
IX клас		
1.	История на анимацията	2
2.	Създаване и разработка на типажи, декор и работа с цвят в анимацията. Прожекции	8
3.	Митологични приказки и сюжети	2
4.	Конструкция на анимационен типаж по геометрични форми	4
5.	Анимационни диаграми на движението. Прецизно изработване на движещи се обекти в пространството	4
6.	Композиция и цветна обработка на анимационни герои и декори	4
7.	Точно прекопиране в една линия на типажи. Прерисуване на герои с голяма приблизителност от прожектирани кадри на филми. Прецизно почистване на детайла на рисунката	4
8.	Рисуване на анимационен декор в детайли и цвят	2
9.	Анимационна изработка на герой в няколко положения и в различни емоционални състояния	4
	Резерв учебни часове	2
	Общ минимален брой учебни часове	36
X клас		
10.	Създаване на карикатури, комикс. Разработка на специфични герои и тяхното анимационно движение. Прожекции	2
11.	Митологични приказки и сюжети в създаването на анимационните филми	2
12.	Технология в анимирането на анимационния герой, оконтуряване на героя и кратко движение	2
13.	Създаване на карикатури, комикс. Разработка на специфични герои и тяхното анимационно движение. Прожекции	2

14.	Анимационни техники в анимацията	2
15.	Технология на техническата анимация и създаване на анимационно движение	2
16.	Създаване на сценарий за анимационен филм. Разработка на сториборд. Кадриране	2
17.	Създаване на композиция, инструменти. Маскиране и анимиране в Adobe After Effects	2
	Резерв учебни часове	2
	Общ минимален брой учебни часове	18
	XI клас	
18.	Създаване на анимационни герои и тяхното анимиране в Adobe Photoshop и Adobe After Effects	6
19.	Работа с визуален материал в Adobe After Effects, маскиране и кратко анимиране	6
20.	Създаване на анимационни герои от митологични приказки и сюжети. Създаване на специфични декори	6
21.	Създаване на сценарий за анимационен филм	6
22.	Разработка на сториборд. Кадриране. Работа с цвят	6
23.	Творческата работа на художника при проектирането и създаването на комикс. История в картинки	6
24.	Създаване на кратки анимации с помощта на визуални ефекти	4
25.	Рисуване и анимиране на произволни анимационни герои в Adobe Photoshop и Adobe After Effects	6
26.	Паралелни анимационни проекти с програмите Adobe Photoshop и Adobe After Effects	8
27.	Създаване на визуални реклами на произволен продукт в Adobe Photoshop и Adobe After Effects	8
28.	3D Studio MAX – работна среда	8
	Резерв учебни часове	2
	Общ минимален брой учебни часове	72
	XII клас	
29.	Създаване на аудиовизуален продукт в Adobe Photoshop, Adobe After Effects и 3D Studio MAX	10
30.	Митологични приказки и сюжети в съвременната анимация	4
31.	Създаване на сценарий и анотация за анимационен филм	4
32.	Разработка на сториборд. Кадриране. Оцветяване на героите и декора. Създаване на аниматик	6
33.	Творческите търсения на съвременните комикс художници – използвани от киноиндустрията за създаване на филми	8
34.	Създаване на кратки анимации с помощта на визуални ефекти	6
35.	Рисуване и анимиране на произволни анимационни герои в Adobe Photoshop и Adobe After Effects	6
36.	3D Studio MAX – работна среда. 3D визуални ефекти и анимация	12

	Резерв учебни часове	2
	Общ минимален брой учебни часове	58

1.3. Типов учебен план за професионално образование без интензивно и без разширено изучаване на чужд език.

№ по ред	Наименование на раздели и теми	ПРЕПОРЪЧИТЕЛЕН БРОЙ НА УЧЕБНИТЕ ЧАСОВЕ
IX клас		
1.	История на анимацията	2
2.	Създаване и разработка на типажи, декор и работа с цвят в анимацията. Прожекции	8
3.	Митологични приказки и сюжети	2
4.	Конструкция на анимационен типаж по геометрични форми	4
5.	Анимационни диаграми на движението. Прецизно изработване на движещи се обекти в пространството	4
6.	Композиция и цветна обработка на анимационни герои и декори	4
7.	Точно прекопиране в една линия на типажи. Прерисуване на герои с голяма приблизителност от прожектирани кадри на филми. Прецизно почистване на детайла на рисунката	4
8.	Рисуване на анимационен декор в детайли и цвят	2
9.	Анимационна изработка на герой в няколко положения и в различни емоционални състояния	4
	Резерв учебни часове	2
	Общ минимален брой учебни часове	36
X клас		
10.	Създаване на карикатури, комикс. Разработка на специфични герои и тяхното анимационно движение. Прожекции	2
11.	Митологични приказки и сюжети в създаването на анимационните филми	2
12.	Технология в анимирането на анимационния герой, оконтуриране на героя и кратко движение	2
13.	Създаване на карикатури, комикс. Разработка на специфични герои и тяхното анимационно движение. Прожекции	2
14.	Анимационни техники в анимацията	2
15.	Технология на техническата анимация и създаване на анимационно движение	2
16.	Създаване на сценарий за анимационен филм. Разработка на сториборд. Кадриране	2
17.	Създаване на композиция, инструменти. Маскиране и	2

	анимиране в Adobe After Effects	
	Резерв учебни часове	2
	Общ минимален брой учебни часове	18
	XI клас	
18.	Създаване на анимационни герои и тяхното анимиране в Adobe Photoshop и Adobe After Effects	6
19.	Работа с визуален материал в Adobe After Effects, маскиране и кратко анимиране	6
20.	Създаване на анимационни герои от митологични приказки и сюжети. Създаване на специфични декори	6
21.	Създаване на сценарий за анимационен филм	6
22.	Разработка на сториборд. Кадриране. Работа с цвят	6
23.	Творческата работа на художника при проектирането и създаването на комикс. История в картинки	6
24.	Създаване на кратки анимации с помощта на визуални ефекти	4
25.	Рисуване и анимиране на произволни анимационни герои в Adobe Photoshop и Adobe After Effects	6
26.	Паралелни анимационни проекти с програмите Adobe Photoshop и Adobe After Effects	8
27.	Създаване на визуални реклами на произволен продукт в Adobe Photoshop и Adobe After Effects	8
28.	3D Studio MAX – работна среда	8
	Резерв учебни часове	2
	Общ минимален брой учебни часове	72
	XII клас	
29.	Създаване на аудиовизуален продукт в Adobe Photoshop, Adobe After Effects и 3D Studio MAX	10
30.	Митологични приказки и сюжети в съвременната анимация	4
31.	Създаване на сценарий и анотация за анимационен филм	4
32.	Разработка на сториборд. Кадриране. Оцветяване на героите и декора. Създаване на аниматик	6
33.	Творческите търсения на съвременните комикс художници – използвани от киноиндустрията за създаване на филми	8
34.	Създаване на кратки анимации с помощта на визуални ефекти	6
35.	Рисуване и анимиране на произволни анимационни герои в Adobe Photoshop и Adobe After Effects	6
36.	3D Studio MAX – работна среда. 3D визуални ефекти и анимация	12
	Резерв учебни часове	2
	Общ минимален брой учебни часове	58

1. Раздели и теми:

Раздел 1. История на анимацията

- 1.1. Кратка история на световната анимация.
- 1.2. Основни познания за анимацията.

Цели: Въведение в теория на анимацията. Запознаване с биографиите на автори и колективи, оставили ярка следа в световната анимация. Информация за техните филми и приноса им към световната анимация.

Раздел 2. Създаване и разработка на типажи, декор и работа с цвят в анимацията. Прожекции

- 2.1. Прожекции на анимационни филми. Анализ.
- 2.2. Рисуване на произволен анимационен герой.
- 2.3. Анимационен типаж в цвят.
- 2.4. Създаване на анимационни герои по приказка или по разказ.
- 2.5. Рисуване на декор (фон).

Цели: Познания за цвета в анимацията и технологичните проблеми при създаването на типажа.

Раздел 3. Митологични приказки и сюжети

- 3.1. Митологични приказки и сюжети, връзка със съвременния свят.
- 3.2. Рисуване на митологични герои, образи и декори.

Цели: Учениците разширяват знанията си и могат да ги приложат в анимационни проекти.

Раздел 4. Конструкция на анимационен типаж по геометрични форми

- 4.1. Рисуване на конструкция на анимационен типаж по форма.

Цели: Да усвоят изработването на правилна конструкция на анимационния типаж.

Раздел 5. Анимационни диаграми на движението. Прецизно изработване на движещи се обекти в пространството

- 5.1. Изработка на диаграми на различни движения.
- 5.2. Кратки анимационни движения.

Цели: Придобитите знания по раздвижване на типажа да послужат за изработването на кратки движения.

Раздел 6. Композиция и цветна обработка на анимационни герои и декори.

- 6.1. Специфика на изработката на героя с помощта на цветовете.
- 6.2. Обработка на анимационни декори в цвят с детайли..

Цели: Учениците да използват познанията си по цвят и композиция чрез живописване на обекти в пространството и да ги приложат в анимационни проекти.

Раздел 7. Точно прекопиране в една линия на типажи. Прерисуване на герои с голяма приблизителност от прожектирани кадри на филми. Прецизно почистване на детайла на рисунката.

- 7.1. Прожектиране на определени кадри от филми, експониране на хартия и оцветяване.
- 7.2. Копиране на изображения с помощта на специфични маси „просветки“, детайлно оконтуряване на героя.

Цели: Този раздел има за цел да научи учениците прецизно да се справят с технологичните изисквания в анимацията и да се справят успешно с възложените задачи.

Раздел 8. Рисуване на анимационен декор в детайли и цвят

8.1. Рисуване на декор(фон) по приказка или разказ.

8.2. Прецизна работа с оцветяването на декорите за кратък анимационен разказ.

Цели: Учениците проектират и рисуват анимационен декор за реализацията на кратки анимационни проекти.

Раздел 9. Анимационна изработка на герой в няколко положения и в различни емоционални състояния

9.1. Рисуване на произволен анимационен герой в няколко положения.

9.2. Изработка на анимационен типаж в различни емоционални състояния.

Цели: Да могат с голяма прецизност да създадат герой в 4 положения. Успешно да се справят с емоционалните състояния на героя.

Раздел 10. Създаване на карикатури, комикс. Разработка на специфични герои и тяхното анимационно движение. Прожекции

10.1. Създаване на карикатури (шаржове).

10.2. Проектиране и създаване на комикс. История в картинки.

10.3. Прожекция на анимационни филми.

Цели: Да се усвоят знания за изграждането на форма от думи и рисунки, които проследяват развитието на една история.

Раздел 11. Митологични приказки и сюжети в създаването на анимационните филми

11.1. Митологични приказки и сюжети, връзка със съвременния свят. Стиллове.

11.2. Създаване на митологични герои, образи и декори по древни митове и обичаи.

Цели: Учениците разширяват знанията си и ги прилагат в анимационни проекти.

Раздел 12. Технология в анимирането на анимационния герой, оконтуряване на героя и кратко движение

12.1. Поетапно анимиране на определени образи.

12.2. Прецизно оконтуряване и почистване на рисунката.

Цели: Успешно да приложат технологията в анимацията за изработването на кратко анимационно движение, оконтуряване на героя.

Раздел 13. Създаване на карикатури, комикс. Разработка на специфични герои и тяхното анимационно движение. Прожекции

13.1. Създаване на комикс в Adobe Photoshop. Набиране на текст.

13.2. Точно кадриране на композиционни решения в илюстративния разказ.

Цели: Да се усвоят знания за изграждането на форма от думи и рисунки, които проследяват развитието на една история.

Раздел 14. Анимационни техники в анимацията

14.1. Запознаване на различни анимационни техники – изрезкова, обемна, стоп моушън, 3D анимации.

Цели: Запознаване с различните възможности на анимационните техники.

Раздел 15. Технология на техническата анимация и създаване на анимационно движение

15.1. Класическо анимиране на определени образи.

15.2. Точно оконтуряване и почистване на рисунката.

Цели: Успешно да приложат технологията в анимацията за изработването на кратко анимационно движение, оконтуряване на героя.

Раздел 16. Създаване на сценарий за анимационен филм. Разработка на сториборд. Кадриране

16.1. Създаване на кратък разказ, разработка на сценарий, сториборд; кадриране.

Цели: Да приложат знанията си, чрез създаване на сценарий за анимационен филм.

Раздел 17. Създаване на композиция, инструменти. Маскиране и анимиране в Adobe After Effects

17.1. Работа с визуален материал в Adobe After Effects, маскиране и кратко анимиране. Експорт в определен формат с Adobe After Effects.

17.2. Създаване на кратки анимации с помощта на визуални ефекти.

Цели: Запознаване с програма за визуални ефекти и анимация. Използване на ефекти за по-голяма реалистичност на образите.

Раздел 18. Създаване на анимационни герои и тяхното анимиране в Adobe Photoshop и Adobe After Effects

18.1. Създаване на композиция, инструменти в Adobe After Effects.

18.2. Работа с визуални ефекти и анимиране на маски в Adobe After Effects.

18.3. Създаване на анимационни движения (фази) в Adobe After Effects.

Цели: Запознаване с технологията на работа в програма за визуални ефекти и анимация. Използване на технологични средства за реализация на анимационен типаж и анимация в компютърните програми.

Раздел 19. Работа с визуален материал в Adobe After Effects, маскиране и кратко анимиране

19.1. Маскиране на определени обекти. Премахване и поставяне на обекти в пространство.

19.2. Специфично ефектно движение на животно.

19.2. Експорт в определен формат с Adobe After Effects.

Цели: Да могат чрез ефект-маскиране да раздвижват обекти в пространството.

Раздел 20. Създаване на анимационни герои от митологични приказки и сюжети.

Създаване на специфични декори

20.1. Митологични приказки и сюжети. Тълкуване на мита.

20.2. Създаване на митологични същества от различни български обичаи и легенди.

Разработка на специфични декори по български приказки.

Цели: Анализирание на кратки сюжети. Обработка на анимационни типажки по зададени теми.

Раздел 21. Създаване на сценарий за анимационен филм

21.1. Развиване от кратка история на сценарий за анимационен филм.

Цели: Да приложат знанията си, чрез създаване на сценарий за анимационен филм.

Раздел 22. Разработка на сториборд. Кадриране. Работа с цвят

22.1. Създаване на история, рисуване и кадриране.

22.2. Композиране на изображения. Оцветяване на декора.

Цели: Да могат успешно да реализират анимационен проект за филм – сториборд. Да могат добре да композират образи в кадъра на филма.

Раздел 23. Творческата работа на художника при проектирането и създаването на комикс. История в картинки.

23.1. Създаване на проект за комикс в Adobe Photoshop. Набиране на текст. Разработка на дизайн на анимационни типажки.

23.2. Създаване на прецизно кадриране и оконтуряване на композиционни решения в илюстративния разказ.

Цели: Да се усвоят знания за изграждането на форма от думи и рисунки, които проследяват развитието на една история.

Раздел 24. Създаване на кратки анимации с помощта на визуални ефекти

24.1. Създаване на анимационни движения в Adobe After Effects.

Цели: Да могат да анимират кратки движения с помощта на програмата.

Раздел 25. Рисуване и анимиране на произволни анимационни герои в Adobe Photoshop и Adobe After Effects

25.1. Рисуване и кратки анимации на произволни анимационни герои.

Цели: Да създават и раздвижват анимационни типажи.

Раздел 26. Паралелни анимационни проекти с програмите Adobe Photoshop и Adobe After Effects

26.1. Създаване на анимационни проекти с цветови характеристики на анимационните герои.

Цели: Да могат да използват познанията за цветовете характеристики и да реализират сложни анимационни проекти с цвят, дълбочина и перспектива.

Раздел 27. Създаване на визуални реклами на произволен продукт в Adobe Photoshop и Adobe After Effects

27.1. Проектиране на визуални реклами на телевизионен принцип.

27.2. Създаване на кратка история и сториборд за реализиране на ТВ реклама.

Цели: Успешно да създават проекти за телевизионен дизайн. Да развият кратки истории и сториборд.

Раздел 28. 3D Studio MAX – работна среда

28.1. Създаване на сцена с обекти.

28.2. Работа със специфично осветление.

28.3. Създаване на материалност на обекти в тримерна осветена среда. Връзка с Adobe Photoshop.

28.4 Създаване на обект в произволна среда с осветление и кратко анимиране в 3D Studio MAX.

Цели: Запознаване с 3d технологиите. Изучаване на нов софтуер със специфични особености за дизайн и анимация в 3d пространството.

Раздел 29. Създаване на аудиовизуален продукт в Adobe Photoshop, Adobe After Effects и 3D Studio MAX

29.1. Подготовка, рисуване и анимиране на произволни анимационни герои в Adobe Photoshop, Adobe After Effects и 3D Studio MAX.

29.2. Паралелни анимационни проекти с програмите Adobe Photoshop, Adobe After Effects и 3D Studio MAX.

29.3. Създаване, подготовка и ефекти на анимационни проекти с движения (фази) в Adobe Photoshop, Adobe After Effects и 3D Studio MAX.

Цели: Учениците да могат да разработят аудиовизуален продукт с помощта на компютърни програми. Използване на нови решения за визуални ефекти и анимация.

Раздел 30. Митологични приказки и сюжети в съвременната анимация

30.1. Връзки между митологичното и анимационното мислене.

30.2. Създаване на митологични същества и декори от различни български обичаи, приказки и легенди.

Цели: Анализиране на кратки сюжети. Обработка на анимационни типажи по зададени теми.

Раздел 31. Създаване на сценарий и анотация за анимационен филм

31.1. Развиване от кратка история на сценарий за анимационен филм.

Цели: Да приложат знанията си, чрез създаване на сценарий за анимационен филм.

Раздел 32. Разработка на сториборд. Кадриране. Оцветяване на героите и декора.

Създаване на аниматик

32.1. Създаване на история, рисуване и кадриране.

32.2. Цветни композиционни решения. Аниматик.

Цели: Да могат успешно да реализират анимационен проект за филм – сториборд. Добре могат да композират образи в кадъра на филма.

Раздел 33. Творческите търсения на съвременните комикс художници – използвани от киноиндустрията за създаване на филми

33.1. Творчески проект на комикс в Adobe Photoshop. Набиране на текст. Разработка на дизайн на анимационни типажи.

33.2. Кадриране и оконтуряване на различни прозорци и образи.

Цели: Да се усвоят знания за изграждането на форма от думи и рисунки, които проследяват развитието на една история.

Раздел 34. Създаване на кратки анимации с помощта на визуални ефекти

34.1. Създаване на кратки анимационни движения с визуални ефекти в Adobe After Effects.

Цели: Да може да анимира кратки движения с помощта на програмата.

Раздел 35. Рисуване и анимиране на произволни анимационни герои в Adobe Photoshop и Adobe After Effects

35.1. Дизайн на анимационни типажи и тяхната анимационна проекция в програмата за визуални ефекти. Кратки анимационни импресии.

Цели: Да създава и раздвижва анимационни типажи.

Раздел 36. 3D Studio MAX – работна среда. 3D визуални ефекти и анимация

36.1. Създаване на сцени с обекти с различна цветова тоналност на специфичното осветление в 3D Studio MAX.

36.2. Създаване на материалност на обекти в тримерна осветена среда. Връзка с Adobe Photoshop – дизайн на текстура за 3D Studio MAX.

36.3. Създаване на визуални реклами на продукт в Adobe Photoshop, Adobe After Effects и 3D Studio MAX.

36.4. Създаване на обект в произволна среда с осветление. Възпроизвеждане на сложна траектория на движение в 3D Studio MAX.

Цели: Запознаване с 3d технологиите. Работа с нов софтуер със специфични особености за дизайн и анимация в 3d пространството.

- ***В края на втория срок задължително се прилагат и всички учебни задачи по компютърна анимация през учебната година.***

Пример:

Рисуване и анимиране на анимационни герои, декори по зададена тема в компютърни програми.

1. Развиване от кратка история на сценарий за анимационен филм.
2. Разработка на сториборд, рисуване и кадриране. Създаване на аниматик.
3. Създаване на аудиовизуален анимационен продукт.

Оценката трябва да се базира на следните изисквания:

1. Задълбоченост на изследването по зададената тема и проблематиката свързана с нея;
2. Последователност и изчерпателност на разсъжденията по темата;
3. Свободно владееене на учебния материал съгласно учебната програма;
4. Спазване на граматичната, правописната и пунктуационната норма;
5. Познаване и правилно използване на специфичната терминология;
6. Графично оформление на ученическия текст.

IV. ОЧАКВАНИ РЕЗУЛТАТИ ОТ УЧЕНОТО – ЗНАНИЯ, УМЕНИЯ И КОМПЕТЕНТНОСТИ

В края на обучението учениците трябва да притежават следните знания, умения и компетентности:

знания:

- ✓ основните понятия в компютърната анимация;
- ✓ спецификата на възприемане на отделните форми и цветове;
- ✓ познават методите за изграждане на двуизмерно и триизмерно пространство чрез форма и цвят ;
- ✓ познават изразителните и изобразителните възможности на формите и цветовете;
- ✓ познават психологическото въздействие на формите и цветовете;

умения:

- ✓ създаване на анимационни типажи и тяхното оцветяване;
- ✓ използва възможностите за емоционално въздействие на формите и цветовете при проектирането;
- ✓ конструкция на типажи;
- ✓ анимационни схеми на движенията;

- ✓ композиция, умения за работа с цвят, разработка на анимационни декори;
- ✓ точно прекопиране на изображения и оконтуряване на героя;
- ✓ анимационна разработка на анимационен типаж в няколко положения и в различни състояния;

КОМПЕТЕНТНОСТИ:

- ✓ влиянието на основните стилове в съвременната анимация, Съвременни стилистични тенденции в анимацията;
- ✓ създаване на аудиовизуален продукт в Adobe Photoshop, Adobe After Effects и 3D Studio MAX;
- ✓ връзки между митологичното и анимационното мислене;
- ✓ създаване на митологични същества и декори от различни български обичаи, приказки и легенди;
- ✓ създаване на сценарий и анотация за анимационен филм;
- ✓ разработка на сториборд. Кадриране. Оцветяване на героите и декора. Създаване на аниматик;
- ✓ творческите търсения на съвременните комикс художници – използвани от киноиндустрията за създаване на филми;
- ✓ създаване на кратки анимационни движения с визуални ефекти в Adobe After Effects;
- ✓ дизайн на анимационни типаж и тяхната анимационна проекция в програмата за визуални ефекти;
- ✓ 3D Studio MAX – Работа със специфично осветление, създаване на материалност на обекти в тримерна осветена среда - връзка с Adobe Photoshop.
- ✓ създаване на 3D проект с анимация, осветление и материалност на обекти.

V. ЛИТЕРАТУРА

1. Маринчевска, Н. Българско анимационно кино 1915 – 1995 г. Изд. „Колибри“, София, 2001.
2. Маринчевска, Н. Квадрати на въображението. Изд. „Титра“, 2005.
3. Попова, Н. Драматургичното пространство на анимацията. Изд. Нов Български Университет, 2016.
4. Николова, Ц. Хипотезата за „странната долина“ и анимацията. Изд. Нов Български Университет, 2014.
5. Веселинов, И. Анимационният свят на Иван Веселинов. Изд. Нов Български Университет, 2015.

6. Колектив на Adobe Systems - Photoshop. Изд. Алекс Софт, 2016.
7. Колектив на Adobe Systems - Adobe After Effect. Изд. Алекс Софт, 2016.
8. Баркър, К. Photoshop задкулисни трикове за дизайнери - част 1. Изд. Алекс Софт, 2017.

АВТОРСКИ КОЛЕКТИВ

Национална професионална гимназия по полиграфия и фотография – София.