



РЕПУБЛИКА БЪЛГАРИЯ

Заместник-министър на образованието и науката

ЗАПОВЕД

X

Исходящ №
Министерство на образованието и науката

На основание чл. 13д, ал. 2, т. 1 от Закона за професионалното образование и обучение, при спазване изискванията на чл. 66, ал. 1 и 2 от Административнопроцесуалния кодекс, във връзка с осигуряването на обучението по учебен предмет и Заповед № РД09-1339/29.05.2024 г. на министъра на образованието и науката

УТВЪРЖДАВАМ

Учебна програма за специфична професионална подготовка по учебен предмет – **анимационна режисура - теория за специалност код 2130501 „Компютърна анимация“ от професия код 213050 „Компютърен аниматор“ от професионално направление код 213 „Аудио-визуални изкуства и техники; производство на медийни продукти“ съгласно приложението.**

X

ИНЖ. ТАНЯ МИХАЙЛОВА
Зам.-министър на образованието и науката

УЧЕБНА ПРОГРАМА

ЗА СПЕЦИФИЧНА ПРОФЕСИОНАЛНА ПОДГОТОВКА

ПО
УЧЕБНИЯ ПРЕДМЕТ

АНИМАЦИОННА РЕЖИСУРА

УТВЪРДЕНА СЪС ЗАПОВЕД №

X

Исходящ №
Министерство на образованието и науката

ПРОФЕСИОНАЛНО НАПРАВЛЕНИЕ:

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

ПРОФЕСИЯ: код 213050 КОМПЮТЪРЕН АНИМАТОР

СПЕЦИАЛНОСТ: код 2130501 КОМПЮТЪРНА АНИМАЦИЯ

София, 2024 година

I. ОБЩО ПРЕДСТАВЯНЕ НА УЧЕБНАТА ПРОГРАМА

Учебната програма по учебен предмет **анимационна режисура** е предназначена за професията **„Компютърен аниматор“**, специалност **„Компютърна анимация“** от професионално направление **„Аудио-визуални изкуства техники; производство на медийни продукти“**, съгласно типовия учебен план за професионално образование с придобиване на трета степен на професионална квалификация, дневна форма на обучение, с прием след завършено основно образование.

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 за създаване на визуална графична синтетика.

Чрез учебното съдържание по предмета обучаемите да добиват обща представа за основните принципи на анимационната режисура. Развиват своето критично и креативно мислене, да усвоят организаторски умения за работа в екип. Задачата на тази дисциплина е да разшири миогледа на бъдещите аниматори с цел постигане на познания за същността и смисъла на художествения образ при обектите на анимацията, за овладяване умения да се ръководи и манипулира въздействието на изображението върху възприятията на човека в името на определен търсен художествен ефект в анимационен продукт.

Учениците се запознават с режисьорската работа в анимацията и възможностите за прилагането на тези знания при създаване на филм.

Учебното съдържание е разпределено по раздели и теми, конкретизиран е броят на учебните часове. 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.

Спецификата на обучението налага учебният процес да се провежда в специализирани кабинети, оборудвани с проектор и дъска, необходими са достатъчно големи и удобни маси, върху които да може да се разполагат по-големи формати. Приложният характер на учебния предмет изисква онагледяване с разнообразни материали и репродукции на художествени произведения, дело на водещи специалисти в областта, посещение на традиционни и мултимедийни изложби, виртуални библиотеки, сайтове и др.

II. ЦЕЛИ НА ОБУЧЕНИЕТО ПО УЧЕБНИЯ ПРЕДМЕТ

С обучението си по **анимационна режисура** се цели учениците да усвоят знания и умения за естетическото, творческо и професионално създаване на филм. Учениците трябва да придобият начални умения за прилагане на получените знания при решаване на конкретни

проблеми в бъдещата си професионална дейност.

Изучаването на анимационна режисура съдейства за стимулиране на образното мислене на учениците, за развиване на професионалните им интереси и за формиране на творческо отношение към филмовото изкуство.

Основните задачи на учебно-възпитателната работа по предмета са:

да се изяснят и осмислят от учениците основните понятия в анимационната режисура;

да се развиват познавателните интереси на учащите се към производството на филми;

на основата на придобитите знания учениците да придобият елементарни умения за творческо прилагане на основните режисьорски изразни средства;

да се формират качества на: естетика, самостоятелност, творчество, умения за преодоляване на трудностите. Учениците трябва да придобият начални умения за прилагане на получените знания при решаване на конкретни проблеми в бъдещата си производствена дейност.

С усвояването на знания по анимационна режисура се постига ефективност и високи показатели за определяне на нивото на познание в областта на филмовото изкуство.

Основните задачи на учебно-възпитателната работа по предмета са:

да се изяснят и осмислят от учениците основните понятия в режисурата;

да се развиват познавателните интереси на учащите се към съвременната филмова индустрия;

на основата на придобитите знания учениците да придобият елементарни умения за творческо интерпретиране на художествения образ;

да се формират качества на: естетика, самостоятелност, творчество, умения за преодоляване на трудностите.

III. РАЗПРЕДЕЛЕНИЕ НА УЧЕБНОТО ВРЕМЕ

Общият брой учебни часове по учебния предмет **анимационна режисура** се разпределя по класове в съответствие с утвърдения учебен план.

КЛАС	Брой учебни седмици	Общ брой часове
XI	36	72

IV. УЧЕБНО СЪДЪРЖАНИЕ

Структурирането на учебното съдържание е по раздели и теми. За всеки раздел са записани препоръчителен брой учебни часове. Учителят разпределя броя на часовете, предвидени по учебния план и по учебната програма в годишното си разпределение.

За постигане целите на обучението учителят разпределя учебните часове за нови знания, упражнения и контрол.

ВТОРИ ГИМНАЗИАЛЕН ЕТАП

XI КЛАС

№ по ред	Наименование на разделите и темите	Брой часове
	Раздел 1. Драматургия.	20
1.1.	Анотация.	
1.2.	Синопис.	
1.3.	Анимационен сценарий.	
1.4.	Анимационни ефекти.	
1.5.	Композиция.	
1.6.	Практическа задача.	
1.7.	Сториборд.	
1.8.	Практическа задача.	
	Раздел 2. Режиьорска концепция.	52
2.1.	Дизайн на типаж.	
2.2.	Типаж и местодействие.	
2.3.	Лейаут.	
2.4.	Практическа задача.	
2.5.	Липсинг.	
2.6.	Тайминг.	
2.7.	Практическа задача.	
2.8.	Ключови фази.	
2.9.	Междинни фази.	
2.10.	Практическа задача.	
2.11.	Монтаж и Режиьорска концепция.	
2.12.	Практическа задача.	
	Общ брой учебни часове	72

Цели: Запознаване с основни елементи от анимационната режисура и прилагането им при създаването на филм.

V. ОЧАКВАНИ РЕЗУЛТАТИ ОТ УЧЕНЕТО – ЗНАНИЯ, УМЕНИЯ И КОМПЕТЕНТНОСТИ

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

знания:

- познават основните елементи на режисьорската работа;
- знаят спецификата на възприемане на анимационното изображение;
- познават изразните и изобразителни средства на анимационният режисьор;
- знаят психологическото въздействие на рисуваното изображение;

умения:

- пишат анотация, синопсис и сценарий;
- създават сториборд;
- създават типаж и анимирана среда;
- изразяват емоционално отношение чрез филмовото изображение;

компетентности:

- сравняват и коментират самостоятелно и в екип мястото и ролята на режисьора във филма;
- самостоятелно и творчески прилагат теоретичните знания в анимационното кино.

VI. ЛИТЕРАТУРА

1. Маринчевска, Н. Квадрати на въображението. Изд. „Титра“, 2005.
2. Попова, Н. Драматургичното пространство на анимацията. Изд. Нов Български Университет, 2016.
3. Хук, Кандл Анимационна библия,
4. Шандор Фея, “За анимацията въобще”

АВТОРСКИ КОЛЕКТИВ

1. Албена Свещарова-Канариева, ПГ по текстил и моден дизайн, гр. Варна
2. Инж. Ганка Трендафилова, ПГ по текстил и моден дизайн ,гр. Варна
3. Татяна Стоянова, III ПМГ "Академик Методий Попов", гр. Варна