



РЕПУБЛИКА БЪЛГАРИЯ
Министър на културата

ЗА П О В Е Д

№ РД 09 – г.

На основание чл. 13д от Закона за професионалното образование и обучение при спазване на изискванията на чл. 66, ал. 1 и ал. 2 от Административнопроцесуалния кодекс, и във връзка с осъществяване на професионално образование по професията

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 „Аудио-визуални изкуства и техники; производство на медийни продукти“**.

Учебната програма влиза в сила от учебната 2017/2018 година.

БОИЛ БАНОВ

Министър на културата

МИНИСТЕРСТВО НА ОБРАЗОВАНИЕТО И НАУКАТА

УЧЕБНА ПРОГРАМА

ПО

КОМПЮТЪРНА АНИМАЦИЯ

СПЕЦИФИЧНА ПРОФЕСИОНАЛНА ПОДГОТОВКА

УТВЪРДЕНА СЪС ЗАПОВЕД №

ПРОФЕСИОНАЛНО НАПРАВЛЕНИЕ:

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

ПРОФЕСИЯ: код 213050 КОМПЮТЪРЕН АНИМАТОР

СПЕЦИАЛНОСТ: код 2130501 КОМПЮТЪРНА АНИМАЦИЯ

София, 2017 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“, 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.

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 аудиоэффекти 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.

II. ОЧАКВАНИ РЕЗУЛТАТИ ОТ ОБУЧЕНИЕТО

Компетенции	Резултати от ученето
1. Създава анимационни герои по класическа технология и с програми за растерна и векторна графика.	Обучаваният трябва да: 1. Усъвършенства познанията върху творческия процес в анимацията. 2. Умее да създава анимационни герои по конкретни сюжети, да развива творческото си мислене и да усъвършенства рисунъка. 3. Рисуване на анимационен декор(фон) по конкретна история, филм, за да покаже творчески подход по зададената тема. 4. Обработва рисувани изображения в електронен формат със скенер или таблет.

	<p>5. Умее да създава изображения чрез комбиниране на обекти от други изображения</p> <p>6. Извършва геометрични трансформации на графични изображения или отделни техни части.</p> <p>7. Прилага визуални ефекти върху отделни елементи или цели изображения.</p> <p>8. Създава комикс, може да изгражда анимационни типажи, да създава декор, да рисува части от движения, да оцветява, да кадрира в различни планове и др.</p> <p>9. Трансформира графични изображения в подходящ за компютърната анимация формат.</p>
2. Прилага основните техники, използвани в компютърната анимация.	<p>1. Познава характеристиките и спецификата на съвременната компютърна анимация.</p> <p>2. Описва специфичните изисквания за създаване на анимационен продукт.</p> <p>3. Проследява основните фази при създаване на анимационен продукт чрез използване на специализиран софтуер за компютърна анимация</p> <p>4. Може да изработи кратко анимационно движение – с цел да опознае анимацията като движеща се рисунка.</p> <p>5. Познава и категоризира по сложност основните видове софтуерни продукти, използвани в компютърната анимация.</p> <p>6. Описва творческия подход при работа в триизмерно пространство от гледна точка на използваните основни естетически категории.</p>
3. Създава анимационен филм, като използва специализиран софтуер.	<p>1. Участва в създаването на концепция и сценарий на компютърен анимационен филм.</p> <p>2. Рисува сцени и обекти от анимационен филм.</p> <p>3. Позиционира сегменти от модела с помощта на прототипи на анимационните обекти.</p> <p>4. Осъществява последователно процесите, свързани с моделиране и анимиране на обекти.</p> <p>5. Добавя визуални и звукови ефекти към анимирани обекти.</p> <p>6. Анимира сцени от анимационен филм с ключови кадри.</p>

III. ПРЕПОРЪЧИТЕЛНО ПРОЦЕНТНО РАЗПРЕДЕЛЕНИЕ НА УЧЕБНИТЕ ЧАСОВЕ

Общият брой учебни часове по учебния предмет „Компютърна анимация“ се разпределя по класове в съответствие с утвърдения учебен план:

– за VIII клас: 36 седмици по 2 часа – 72 часа;

- за IX клас: 36 седмици по 2 часа – 72 часа;
- за X клас: 36 седмици по 1 час – 36 часа;
- за XI клас: 36 седмици по 2 часа – 72 часа;
- за XII клас: 29 седмици по 2 часа – 58 часа.

Новите знания се въвеждат чрез теоретични уроци. Уроците за упражнения дават възможност на учениците:

- да усвоят нови знания;
- да развият уменията си;
- да разгърнат творческите си способности и въображение.

Учебната програма предоставя на учителя свобода при подбора на методите и средствата за постигане на очакваните резултати. В този смисъл, темите за учебно съдържание не следва задължително да са в последователността, в която са предложени.

Съотношението между разпределението на часовете за различните дейности, цитирани в таблицата, е препоръчително и приложението му зависи от конкретните условия.

Вид урок	Препоръчително процентно разпределение
за нови знания	60%
за упражнения	22%
за преговор и обобщение	10%
за контрол и оценка	8 %

IV. УЧЕБНО СЪДЪРЖАНИЕ

Структурирането на учебното съдържание е по раздели и теми. За всеки раздел в програмата са записани препоръчителен брой учебни часове и теми.

В началото на учебната година преподаващият учител разработва за всеки клас годишно тематично разпределение със следната структура:

- разпределение на разделите и темите по учебни седмици за всеки от учебните срокове;
- вида на урока: за нови знания, упражнение, преговор и обобщение, контрол и оценка.
- брой на учебните часове, предвидени в учебния план и учебната програма, за всяка тема, в съответствие с посочените за раздела;

- методи и форми на оценяване по теми и/или раздели.

Годишното тематично разпределение подлежи на изменение, допълнение и реструктуриране при възникнали обстоятелства от обективен характер.

№ по ред	Наименование на разделите и темите	Брой часове
	VIII КЛАС	72
	РАЗДЕЛ I. ИСТОРИЯ НА АНИМАЦИЯТА	4
1	Кратка история на световната анимация. Основни познания за анимацията.	
	РАЗДЕЛ II. СЪЗДАВАНЕ И РАЗРАБОТКА НА ТИПАЖИ, ДЕКОР И РАБОТА С ЦВЯТ В АНИМАЦИЯТА. ПРОЖЕКЦИИ.	68
1	Прожекции на анимационни филми. Анализ.	
2	Рисуване на произволен анимационен герой.	
3	Анимационен типаж в цвят.	
4	Създаване на анимационни герои по приказка или по разказ.	
5	Рисуване на декор (фон).	
6	Митологични приказки и сюжети.	
7	Рисуване на конструкция на анимационен типаж по форма.	
8	Анимационни диаграми на движението.	
9	Специфика на изработката на героя с помощта на цветовете.	
10	Прожектиране на определени кадри от филми, експониране на хартия и оцветяване.	
11	Копиране на изображения с помощта на специфични маси „просветки“, оконтуряване на героя.	
	IX КЛАС	72
	РАЗДЕЛ III. ИСТОРИЯ НА АНИМАЦИЯТА	4
1.	Кратка история на българската и световната анимация. Видове анимация. Принципи.	
	РАЗДЕЛ IV. СЪЗДАВАНЕ НА КАРИКАТУРИ, КОМИКС, РАЗРАБОТКИ НА СПЕЦИФИЧНИ ГЕРОИ И ТЯХНОТО АНИМАЦИОННО ДВИЖЕНИЕ. ПРОЖЕКЦИИ	68
1.	Създаване на карикатури (шаржове).	
2.	Проектиране и създаване на комикс. История в картинки.	
3.	Прожекция на анимационни филми. Анализирание създаването на анимационни герои по приказка или по разказ.	
4.	Рисуване и цветна обработка на декор (фон).	
5.	Митологични приказки и сюжети в създаването на анимационните филми.	
6.	Рисуване на конструкция на определен герой.	
7.	Създаване на анимационни герои по желание.	
8.	Анимационни диаграми на движението.	
9.	Прожектиране на определени кадри от филми, експониране на хартия и оцветяване.	
10.	Технология в анимирането на анимационния герой, оконтуряване на	

	героя и кратко движение.	
11.	Работа с Adobe Photoshop.	
12.	Рисуване и цветна обработка на анимационен типаж в Adobe Photoshop.	
	X КЛАС	36
	РАЗДЕЛ V. ИСТОРИЯ НА АНИМАЦИЯТА.	
1.	История на българската и световната анимация. Основни стилове в анимацията.	4
	РАЗДЕЛ VI. СЪЗДАВАНЕ НА АНИМАЦИОННИ ГЕРОИ И ДЕКОРИ И ТЯХНАТА ВИЗУАЛНА ОБРАБОТКА В ADOBE PHOTOSHOP. МАСКИРАНЕ И АНИМИРАНЕ В ADOBE AFTER EFFECTS	32
1.	Запознаване на различни анимационни техники – изрезкова, обемна, стоп моушън, 3D анимации.	
2.	Рисуване и цветна обработка на анимационен типаж в Adobe Photoshop.	
3.	Създаване на анимационни герои по приказка или по разказ в Adobe Photoshop.	
4.	Рисуване на декор (фон) в Adobe Photoshop.	
5.	Създаване на анимационни движения (фази).	
6.	Митологични приказки и сюжети в съвременните анимационни филми.	
7.	Създаване на комикс в Adobe Photoshop.	
8.	Рисуване на конструкция на определен герой.	
9.	Прилагане на технологията на класическата анимация и създаване на кратко движение.	
10.	Създаване на сценарий за анимационен филм.	
11.	Разработка на сториборд. Кадриране.	
12.	Създаване на композиция, инструменти в Adobe After Effects.	
13.	Работа с визуален материал в Adobe After Effects, маскиране и кратко анимиране. Експорт в определен формат с Adobe After Effects.	
14.	Създаване на кратки анимации с помощта на визуални ефекти.	
	XI КЛАС	72
	РАЗДЕЛ VII. ИСТОРИЯ НА АНИМАЦИЯТА.	
1.	История на българската анимация. Тема и идея във филмовия разказ.	4
2.	Кратка история на световната анимация. Модели и жанрове на анимационния филм.	4
	РАЗДЕЛ VIII. СЪЗДАВАНЕ НА АНИМАЦИОННИ ГЕРОИ И ТЯХНОТО АНИМИРАНЕ В ADOBE PHOTOSHOP И ADOBE AFTER EFFECTS. ПАРАЛЕЛНИ АНИМАЦИОННИ ПРОЕКТИ. ВИЗУАЛНИ РЕКЛАМИ. 3D-СРЕДА И ОСВЕТЛЕНИЕ НА ОБЕКТИ	64
1.	Работа с визуални ефекти и анимиране на маски в Adobe After Effects.	
2.	Създаване на анимационни герои от митологични приказки и сюжети.	
3.	Създаване на анимационни движения (фази) в Adobe After Effects.	
4.	Митологични приказки и сюжети. Тълкуване на мита.	
5.	Създаване на сценарий за анимационен филм.	
6.	Разработка на сториборд. Кадриране. Оцветяване на героите и декора.	
7.	Творческата работа на художника при проектирането и създаването на комикс. История в картинки.	
8.	Създаване на композиция, инструменти в Adobe After Effects.	
9.	Работа с визуален материал в Adobe After Effects, маскиране и кратко анимиране. Експорт в определен формат с Adobe After Effects.	

10.	Създаване на кратки анимации с помощта на визуални ефекти.	
11.	Рисуване и анимиране на произволни анимационни герои в Adobe Photoshop и Adobe After Effects.	
12.	Паралелни анимационни проекти с програмите Adobe Photoshop и Adobe After Effects.	
13.	Създаване на визуални реклами на произволен продукт в Adobe Photoshop и Adobe After Effects.	
14.	3D Studio MAX – работна среда. Създаване на сцена с обекти.	
15.	Създаване на сцена с обекти с помощта на специфично осветление в 3D Studio MAX.	
16.	Създаване на материалност на обекти в тримерна осветена среда. Връзка с Adobe Photoshop.	
17.	Създаване на обект в произволна среда с осветление и кратко анимиране в 3D Studio MAX.	
XII КЛАС		58
РАЗДЕЛ IX. ИСТОРИЯ НА АНИМАЦИЯТА		
1.	История на българската анимация. Влиянието на основните стилове в съвременната анимация.	4
2.	Кратка история на световната анимация. Съвременни стилистични тенденции в анимацията.	4
РАЗДЕЛ X. СЪЗДАВАНЕ НА АУДИОВИЗУАЛЕН ПРОДУКТ В ADOBE PHOTOSHOP, ADOBE AFTER EFFECTS И 3D STUDIO MAX. 3D-СРЕДА – МАТЕРИАЛНОСТ, ОСВЕТЛЕНИЕ И АНИМАЦИЯ НА ОБЕКТИ		50
1.	Визуалните ефекти и анимиране на маски в Adobe After Effects и използването им в анимацията.	
2.	Подготовка, рисуване и анимиране на произволни анимационни герои в Adobe Photoshop, Adobe After Effects и 3D Studio MAX.	
3.	Паралелни анимационни проекти с програмите Adobe Photoshop, Adobe After Effects и 3D Studio MAX.	
4.	Създаване, подготовка и ефекти на анимационни проекти с движения (фази) в Adobe Photoshop, Adobe After Effects и 3D Studio MAX.	
5.	Митологични приказки и сюжети в съвременната анимация. Връзки между митологичното и анимационното мислене.	
6.	Създаване на сценарий и анотация за анимационен филм.	
7.	Разработка на сториборд. Кадриране. Оцветяване на героите и декора. Създаване на аниматик.	
8.	Творческите търсения на съвременните комикс художници – използвани от киноиндустрията за създаване на филми.	
9.	Създаване на кратки анимации с помощта на визуални ефекти.	
10.	Рисуване и анимиране на произволни анимационни герои в Adobe Photoshop и Adobe After Effects.	
11.	Създаване на сцени с обекти с различна цвятна тоналност на специфичното осветление в 3D Studio MAX.	
12.	Създаване на материалност на обекти в тримерна осветена среда. Връзка с Adobe Photoshop – дизайн на текстура за 3D Studio MAX.	
13.	Създаване на визуални реклами на продукт в Adobe Photoshop, Adobe	

	After Effects и 3D Studio MAX.	
14.	Създаване на обект в произволна среда с осветление. Възпроизвеждане на сложна траектория на движение в 3D Studio MAX.	

Раздели и теми:

РАЗДЕЛ I. ИСТОРИЯ НА АНИМАЦИЯТА.

Тема 1. Кратка история на световната анимация. Основни познания за 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 II. СЪЗДАВАНЕ И РАЗРАБОТКА НА ТИПАЖИ, ДЕКОР И РАБОТА С ЦВЯТ В АНИМАЦИЯТА. ПРОЖЕКЦИИ.

Тема 1. Прожекции на анимационни филми. Анализ. Рисуване на произволен анимационен герой.

Цели: *Познания и анализиране на различни конструкции на типажа.*

Тема 2. Анимационен типаж в цвят.

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

2.1. Създаване на анимационни герои по приказка или по разказ.

2.2. Рисуване на декор (фон).

2.3. Митологични приказки и сюжети.

2.4. Рисуване на конструкция на анимационен типаж по форма.

2.5. Анимационни диаграми на движението.

2.6. Специфика на изработката на героя с помощта на цветовете

2.7. Прожектиране на определени кадри от филми, експониране на хартия и оцветяване.

2.8. Копиране на изображения с помощта на специфични маси „просветки“, оконтуряване на героя.

РАЗДЕЛ III. ИСТОРИЯ НА АНИМАЦИЯТА

Тема 1. Кратка история на българската и световната анимация. Видове анимация. Принципи.

Запознаване с постиженията на българските и световните аниматори и колективи и приноса им към българската и световната анимация.

РАЗДЕЛ IV. СЪЗДАВАНЕ НА АНИМАЦИОННИ КАРИКАТУРИ, КОМИКС, РАЗРАБОТКИ НА СПЕЦИФИЧНИ ГЕРОИ И ТЯХНОТО АНИМАЦИОННО

ДВИЖЕНИЕ. ПРОЖЕКЦИИ

Тема 1. Създаване на карикатури (шаржове).

Цели: *Обучаемите да придобият знания за карикатурата като жанр в изобразителното изкуство, черпец въздействието си от преувеличението или изопачаването на характерни черти на даден човек или предмет.*

Тема 2. Проектиране и създаване на комикс. История в картинки.

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

2.1. Създаване на сюжет за комикса.

2.2. Изграждане на комикс панели.

2.3. Композиране на страницата в комикса.

2.4. Комиксът и връзката с печатните издания.

Тема 3. Разработки на специфични герои и тяхното анимационно движение.

Прожекция на анимационни филми. Анализирание създаването на анимационни герои по приказка или по разказ.

Цели: *Обучаемите да придобият компетентности за разработването на специфични герои, за подхода при създаването им и анимационното движение и технологичното им изграждане.*

3.1. Рисуване на конструкция на определен герой.

3.2. Рисуване и цветна обработка на декор (фон).

3.3. Митологични приказки и сюжети в създаването на анимационните филми.

3.4. Създаване на анимационни герои по желание.

3.5. Анимационни диаграми на движението.

3.6. Проектиране на определени кадри от филми, експониране на хартия и оцветяване.

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

3.8. Работа с Adobe Photoshop.

3.9. Рисуване и цветна обработка на анимационен типаж в Adobe Photoshop.

РАЗДЕЛ V. ИСТОРИЯ НА АНИМАЦИЯТА.

Тема 1. История на българската и световната анимация. Основни стилове в анимацията.

Запознаване с биографиите на автори и колективи, информация за техните филми и приноса им към българската и световната анимация. Характерни особености в развитието на различните стилове в анимацията. Запознаване с отделни примери, които характеризират даден стил.

РАЗДЕЛ VI. СЪЗДАВАНЕ НА АНИМАЦИОННИ ГЕРОИ И ДЕКОРИ И ТЯХНАТА ВИЗУАЛНА ОБРАБОТКА В ADOBE PHOTOSHOP. МАСКИРАНЕ И АНИМИРАНЕ В ADOBE AFTER EFFECTS.

Тема 1. Рисуване и цветна обработка на анимационен типаж в Adobe Photoshop.

Цели: *Запознаване с технологията на работа и обработка на анимационен типаж в Adobe Photoshop.*

Тема 2. Създаване на анимационни герои по приказка или по разказ в Adobe Photoshop.

Цели: *Познания по композиция и цвят и работа и движения с Adobe Photoshop. Връзка между митологичното и анимационното мислене.*

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

Цели: *Запознаване с различните възможности на анимационните техники.*

3.1. Създаване на анимационни герои по определен сюжет и определена анимационна техника.

3.2. Рисуване на декор (фон) в Adobe Photoshop.

3.3. Прилагане на технологията на класическата анимация и създаване на кратко движение.

Тема 4. Митологични приказки и сюжети в съвременните анимационни филми.

Цели: *Запознаване и анализиране на сюжетите в съвременната анимация.*

4.1. Създаване на комикс в Adobe Photoshop.

4.2. Рисуване на конструкция на герой по сюжет от митологията.

4.3. Прилагане на технологията на класическата анимация и създаване на кратко движение.

Тема 5. Създаване на композиция, инструменти в Adobe After Effects.

Цели: *Запознаване с програма за визуални ефекти и анимация.*

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

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

Тема 6. Създаване на сториборд.

Цели: *Запознаване с рисуване и композиране на изображения. Сценарий.*

6.1. Разработка на сториборд. Кадриране.

6.2. Създаване на сценарий за анимационен филм.

РАЗДЕЛ VII. ИСТОРИЯ НА АНИМАЦИЯТА

Тема 1. История на българската анимация. Тема и идея във филмовия разказ.

Запознаване с характерните особености в сюжета на българските анимационни филми.

Тема 2. Кратка история на световната анимация. Модели и жанрове на анимационния филм.
Запознаване с различните жанрове в световната анимация.

РАЗДЕЛ VIII. СЪЗДАВАНЕ НА АНИМАЦИОННИ ГЕРОИ И ТЯХНОТО АНИМИРАНЕ В ADOBE PHOTOSHOP И ADOBE AFTER EFFECTS. ПАРАЛЕЛНИ АНИМАЦИОННИ ПРОЕКТИ. ВИЗУАЛНИ РЕКЛАМИ. 3D-СРЕДА И ОСВЕТЛЕНИЕ НА ОБЕКТИ

Тема 1. Работа с визуални ефекти и анимиране на маски в Adobe After Effects.

Цели: *Запознаване с технологията на работа в програма за визуални ефекти и анимация.*

Тема 2. Рисуване и анимиране на анимационни герои в Adobe Photoshop и Adobe After Effects.

Цели: *Запознаване с технологията за изработка на типаж и анимация в компютърните програми.*

- 2.1. Създаване на анимационни герои от митологични приказки и сюжети.
- 2.2. Създаване на анимационни движения (фази) в Adobe After Effects.
- 2.3. Митологични приказки и сюжети. Тълкуване на мита.
- 2.4. Творческата работа на художника при проектирането и създаването на комикс. История в картинки.
- 2.5. Създаване на композиция, инструменти в Adobe After Effects.
- 2.6. Работа с визуален материал в Adobe After Effects, маскиране и кратко анимиране. Експорт в определен формат с Adobe After Effects.
- 2.7. Създаване на кратки анимации с помощта на визуални ефекти.
- 2.8. Паралелни анимационни проекти с програмите Adobe Photoshop и Adobe After Effects.
- 2.9. Създаване на визуални реклами на произволен продукт в Adobe Photoshop и Adobe After Effects.
- 2.10. 3D Studio MAX – работна среда. Създаване на сцена с обекти.
- 2.11. Създаване на сцена с обекти с помощта на специфично осветление в 3D Studio MAX.
- 2.12. Създаване на материалност на обекти в тримерна осветена среда. Връзка с Adobe Photoshop.
- 2.13. Създаване на обект в произволна среда с осветление и кратко анимиране в 3D Studio MAX.

Тема 3. Създаване на сториборд.

Цели: *Запознаване с рисуване и композиране на изображения. Сценарий.*

- 3.1. Разработка на сториборд. Кадриране. Оцветяване на героите и декора.
- 3.2. Създаване на сценарий и анотация.

РАЗДЕЛ IX. ИСТОРИЯ НА АНИМАЦИЯТА

Тема 1. История на българската анимация. Влиянието на основните стилове в съвременната анимация.

Запознаване с оригинални стилове, експериментаторски дух, въплътен в различни техники и естетически платформи от "златната ера" на българската школа.

Тема 2. Кратка история на световната анимация. Съвременни стилистични тенденции в анимацията.

Откриването на условията за анимацията - линии, форми и цветове, обеми, всевъзможни техники и трикове, тайминги, истории и типажки.

РАЗДЕЛ X. СЪЗДАВАНЕ НА АУДИОВИЗУАЛЕН ПРОДУКТ В ADOBE PHOTOSHOP, ADOBE AFTER EFFECTS И 3D STUDIO MAX. 3D-СРЕДА – МАТЕРИАЛНОСТ, ОСВЕТЛЕНИЕ И АНИМАЦИЯ НА ОБЕКТИ.

Тема 1. Визуалните ефекти и анимиране на маски в Adobe After Effects и използването им в анимацията.

Цели: Запознаване с технологията на работа в програмата за визуални ефекти и анимация.

Тема 2. Подготовка, рисуване и анимиране на анимационни герои в Adobe Photoshop, Adobe After Effects и 3D Studio MAX.

Цели: Запознаване с технологията за изработка на анимационни герои и анимиране в компютърните програми.

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

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

2.3. Митологични приказки и сюжети в съвременната анимация. Връзки между митологичното и анимационното мислене.

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

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

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

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

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

Photoshop – дизайн на текстура за 3D Studio MAX.

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

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

Тема 3. Създаване на сториборд и аниматик.

Цели: *Запознаване с рисуване, композиране и анимиране на изображения. Сценарий.*

3.1. Разработка на сториборд. Кадриране. Оцветяване на героите и декора.

3.2. Създаване на сценарий и анотация.

3.3. Създаване на аниматик.

V. СПЕЦИФИЧНИ МЕТОДИ И ФОРМИ ЗА ОЦЕНЯВАНЕ НА ПОСТИЖЕНИЯТА НА УЧЕНИЦИТЕ

Годишната оценка по учебния предмет „Компютърна анимация – теория“ е оценката от задължителното текущо изпитване в края на учебната година.

Съотношение при формиране на срочна оценка

Текущи оценки от устни, писмени и практически изпитвания	60%
Оценки от контролни работи	20%
Оценки от други участия (работа в часовете, изпълнение на домашни работи, работа в групи, работа по проекти и др.)	20%

VI. 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.