

НАРЕДБА № 13 от 09.01.2012 г. за придобиване на квалификация по професията „Аниматор“

Обн. - ДВ, бр. 11 от 07.02.2012 г., в сила от 07.02.2012 г.

Издадена от министъра на образованието, младежта и науката

Раздел I

Общи положения

Чл. 1. С тази наредба се определя Държавното образователно изискване (ДОИ) за придобиването на квалификация по професията 213090 „Аниматор“ от област на образование „Изкуства“ и професионално направление 213 „Аудио-визуални изкуства и техники; производство на медийни продукти“ съгласно Списъка на професиите за професионално образование и обучение по чл. 6, ал. 1 от Закона за професионалното образование и обучение.

Чл. 2. Държавното образователно изискване за придобиването на квалификация по професията 213090 „Аниматор“ съгласно приложението към тази наредба определя изискванията за придобиването на четвърта степен на професионална квалификация за специалностите 2130901 „Анимация“ и 2130902 „Компютърна анимация“.

Чл. 3. Въз основа на ДОИ по чл. 1 и рамковата програма по чл. 10, ал. 3, т. 4 от Закона за професионалното образование и обучение се разработват учебни планове и учебни програми за обучението по специалностите по чл. 2.

Раздел II

Съдържание на Държавното образователно изискване

Чл. 4. (1) С ДОИ по чл. 1 се определят професионалните компетенции в края на обучението по професията, които гарантират на обучаемия възможност за упражняване на професията 213090 „Аниматор“.

(2) Държавното образователно изискване за придобиването на квалификация по професията „Аниматор“ определя общата, отрасловата и специфичната задължителна професионална подготовка за професията, както и задължителната чуждоезикова подготовка по професията и избираемата подготовка.

(3) Съдържанието на всеки вид задължителна професионална подготовка по ал. 2 включва:

1. необходимите професионални компетенции (знания, умения и професионално-личностни качества);

2. тематичните области, от които се формира съдържанието на учебните предмети/модули.

Чл. 5. С ДОИ по чл. 1 се определят и входящото минимално образователно равнище, описанието на професията, целите на обучението, резултатите от ученето, изискванията към материалната база и изискванията към обучаващите.

Преходни и заключителни разпоредби

§ 1. Учебните планове и учебните програми за обучение по професията, действащи към влизане в сила на тази наредба, се прилагат до разработване и утвърждаване на учебните планове и учебните програми по чл. 3.

§ 2. Тази наредба се издава на основание чл. 17, т. 3 във връзка с чл. 16, т. 7 от Закона за народната просвета.

§ 3. Наредбата влиза в сила от деня на обнародването ѝ в „Държавен вестник“.

Министър: Сергей Игнатов

Приложение към чл. 2
Държавно образователно изискване за придобиване на квалификация
по професията „Аниматор“

Професионално направление:		
213	Аудио-визуални изкуства и техники; производство на медийни продукти	
Наименование на професията:		
213090	Аниматор	
Специалности:	Степен на професионална квалификация:	
2130901	Анимация	Четвърта
2130902	Компютърна анимация	Четвърта

1. Входни характеристики

1.1. Изисквания за входящо минимално образователно равнище за лица, навършили 16 години.

За придобиване на четвърта степен на професионална квалификация по професията „Аниматор“ от Списъка на професиите за професионално образование и обучение по чл. 6, ал. 1 ЗПОО (утвърден от министъра на образованието, младежта и науката със Заповед № РД-09-413 от 12.05.2003 г., изм. и доп. със Заповед № РД-09-04 от 08.01.2004 г., Заповед № РД-09-34 от 22.01.2004 г., Заповед № РД-09-255 от 09.04.2004 г., Заповед № РД-09-274 от 18.02.2005 г., Заповед № РД-09-1690 от 29.09.2006 г., Заповед № РД-09-828 от 29.06.2007 г., Заповед № РД-09-1891 от 30.11.2007 г., Заповед № РД-09-298 от 19.02.2009 г., Заповед № РД-09-1803 от 29.10.2009 г., Заповед № РД-09-621 от 18.05.2010 г., Заповед № РД-09-1728 от 01.12.2010 г., Заповед № РД-09-748 от 13.06.2011 г. и Заповед № РД-09-1805 от 09.12.2011 г.) входящото минимално образователно равнище е завършено средно образование.

1.2. Изисквания за входящо квалификационно равнище или професионален опит

Ако за обучение по професията „Аниматор“ с придобиване на четвърта степен на професионална квалификация кандидатстват лица, завършили обучение за придобиване на професионална квалификация по професии от професионално направление „Аудио-визуални изкуства и техники; производство на медийни продукти“, „Изящни изкуства“, „Приложни изкуства и художествени занаяти“ и др., част от обучението им се зачита и се организира надграждащо обучение. Съдържанието на обучението се определя след сравнение на компетенциите и резултатите от ученето, описани в държавните образователни изисквания (ДОИ) за придобиване на квалификация по съответните професии.

2. Описание на професията

2.1. Трудови дейности, отговорности, личностни качества, особености на условията на труд, оборудване и инструменти, изисквания за упражняване на професията, определени в законови и подзаконови актове (здравословно състояние, правоспособност и др.)

Аниматорът създава анимационни филми, рекламни клипове, участва в игрални и документални филми с анимационни ставки и похвати, като заснема пофазово създадени рисунки за изграждане на движение. Създава и раздвижва компютърни триизмерни образи или раздвижва неподвижни предмети в различни положения спрямо вертикалната ос на камерата, като по този начин създава илюзия за цялостно движение при прожекция с определена скорост.

Работи с различни видове анимация - чрез фотографиране на нарисован образ (класическа рисуванa) или със създаване на обемни форми от различен материал

(обемна, куклена, пластелинова), изрезкова, анимация върху лента (безкамерна), компютърна 3D (триизмерна) анимация.

Изработването на анимационен продукт включва много етапи и процеси от генерирането на идеи за изграждане на модели до редактирането и завършването на крайния продукт. Всеки от етапите може да включва няколко специфични задачи.

Аниматорът в областта на класическата анимация (рисувана, обемна, изрезкова и др.) създава концепция за всеки анимационен продукт - сюжет, мотиви, теми, идеи, герои, прерастване на изображението в художествен образ, декор и др. Сканира, оцветява и подрежда кадрите на анимационния филм на компютър. Преди започване на снимачния процес аниматорът извършва цялостна проверка на плаките, открива и отстранява допуснатите грешки преди процеса на заснемане.

В работата си аниматорът използва различни техники и изразни средства - скелетна анимация, улавяне на движението и др. Стреми се всички движения в кадъра да са максимално изразителни. Контролира цялостното едромасабно движение. Извършва сканиране на отделните фази, компютърна обработка и компоновка на цялостно изградените кадри. Създава опростена версия на обекта, свързана с неговата конструкция. Определя позицията на всеки сегмент от модела на скелетната конструкция чрез анимиращи променливи авари. Прилага различни методи за анимиране - „анимация чрез ключови кадри“, „запис на движенията“ и др.

При създаване на рисувана анимация аниматорът работи върху работна маса, снабдена с просветка, щифт, форматка и схема за размерите. Основните дейности, които извършва, са:

- създава рисунка за всеки квадрат (кадър) от филмовата лента;
- отчита различните ъ компоненти, като дебелината на контура, точната композиция на персонажа и детайлите в кадъра;
- работи с молив, туш, цветно мастило, бои, хартия, целулоидна плака, като рисува с максимална точност;
- използва характеристиките на екстериора, интериора, детайла, предмета;
- владее различните принципи на пер-спективата;
- прилага законите на покадрово раз-движване;
- съобразява се със сложните взаимовръзки между изобразителното изкуство и снимачната техника и монтажа.

При компютърната анимация аниматорът използва специализиран софтуер за създаване на компютърно генерирани образи и движещи се изображения с помощта на компютър. Той трябва да умее да проектира героите, да ги текстурира и създава триизмерна околна среда. Привежда ги в състояние на движение, говор, танци, летене и др.

В своята професионална дейност компютърният аниматор използва специализирани компютърни програми и подпомагаща компютърна техника за покадрово изграждане на време-пространствения анимационен образ. Добавя в 3D моделите заобикаляща среда, специални ефекти, реални състояния и др.

Освен филми аниматорът може да създава видеоигри, архитектурни и медицински презентации. Самостоятелно или в екип аниматорът създава сценарий и сториборд (нарисувана разкадровка на цялостното действие). За целта той осъществява последователно следните процеси: моделиране, текстуриране, анимиране, осветяване, визуализиране, създаване на триизмерна околна среда.

При компютърната анимация аниматорът извършва операции за компютърно обработване на изображенията:

- прилагане на геометрични трансформации (преместване, мащабиране, ротация);
- цветови корекции - върху интензитета на цвета и контраста, преобразуване в друго цветно пространство;
- комбиниране на две или повече изображения;
- интерполация;

- разделяне изображението на области.

Извършва различни видове анимационни прикрепвания - повърхностно, прикрепване на движение по повърхност, прикрепване към път, прикрепване на местоположение, свързващо, насочващо, прикрепване спрямо координатната ос.

За аниматора е важно да умее да работи в екип заедно с колегите си, като проявява отговорност, осъществява ефективна комуникация, спазва сроковете и се придържа към установените правила и изисквания.

За успешното упражняване на професията аниматорът трябва да бъде сръчен, точен, търпелив, да има образно мислене, силна концентрация на вниманието. Трябва да притежава много добри технически умения, да умее добре да рисува, както и да притежава умения за генериране на идеи и на нестандартни решения. Необходимо е да има пространствена представа и творческо въображение, способност за импровизации и хрумвания. За реализиране на планираните творчески идеи аниматорът трябва да притежава предприемачески знания и умения, да може ефективно да представя и презентира идеи и проекти, както и да убеждава.

Работното място на аниматора може да бъде офис или студио в зависимост от ролята му и вида на анимацията.

Аниматорът може да работи като самонаето лице на свободна практика или на трудов договор в рекламни агенции, национални и местни ефирни и кабелни електронни медии, както и да работи в киностудии.

2.2. Възможности за продължаване на професионалното обучение

Придобилите четвърта степен на професионална квалификация по професията „Аниматор“ могат да се обучават за придобиване на квалификация по други сродни професии от област на образованието „Изкуства“. Обучението по общата задължителна професионална подготовка - единна за всички професионални направления, както и част от отрасловата задължителна професионална подготовка и специфичната за професията професионална подготовка се зачита.

Аниматорът непрекъснато трябва да повишава квалификацията си чрез обучение в използването на съвременни технологии и софтуер в анимацията. Лицата, придобили четвърта степен на професионална квалификация по професията „Аниматор“, имат възможност за участие в курсове и семинари, организирани от национални и международни обучаващи институции, браншови организации и др.

2.3. Възможности за професионална реализация съгласно Националната класификация на професиите и длъжностите (НКПД - 2011), утвърдена със Заповед № РД-01-931 от 27.12.2010 г. на министъра на труда и социалната политика, изм. и доп. със заповеди № РД-01-204 от 28.02.2011 г., РД-01-426 от 30.05.2011 г. и РД-01-529 от 30.06.2011 г.

Придобилите четвърта степен на професионална квалификация по професията „Аниматор“ могат да работят на свободна практика или в национални и местни ефирни и кабелни електронни медии, както и в киностудии на длъжности, подходящи за тяхната квалификация на длъжности (професии) 2166-8001 Компютърен аниматор, 3521-3012 Оператор, анимационен филм, както и на други длъжности, допълнени при актуализиране на НКПД.

3. Цели на обучението

3.1. Цели на обучението по общата задължителна професионална подготовка - единна за всички професионални направления

След завършване на обучението по професията обучаваният трябва да:

- познава, спазва и прилага правилата за здравословни и безопасни условия на труд;
- умее да формулира проблеми, задава въпроси, прави отчет за извършената работа, установява и поддържа делови отношения;

- познава стопанското устройство на страната, разбира съществуващите икономически отношения, процеси и явления и прави изводи за факторите, които ги пораждат;
- познава трудовото законодателство, определящо неговия статут, права и задължения;
- ръководи и умее да работи в екип, като участва активно при разпределение на задачите, съдейства на членовете на екипа при изпълнението им и търси помощ от тях; носи отговорност;
- осъществява ефективни работни взаимоотношения с колегите си;
- съзнава необходимостта от повишаване на квалификацията и целенасочено планира участието си в различни форми за продължаващо професионално усъвършенстване;
- демонстрира творчески идеи, подходи и умения;
- умее да намира информация в интернет, работи със специализирани програмни продукти и продукти за създаване на документи;
- владее чужд език на ниво, позволяващо му да осъществява ефективна устна и писмена комуникация по професионални и други теми;
- спазва професионалната етика и има етично поведение.

3.2. Цели на обучението по отрасловата задължителна професионална подготовка - единна за всички професии от професионално направление „Аудио-визуални изкуства и техники; производство на медийни продукти“

След завършване на обучението по професията обучаваният трябва да:

- характеризира различните видове печатни и електронни медии;
- познава продуцентската дейност и описва в детайли процеса на производство на медийни продукти;
- умее да работи с различни видове техника - анимационна, компютърна, операторска, осветителна и монтажна;
- умее да обработва филмови и фотоматериали;
- познава видовете музика и възможностите на звука за озвучаване на анимационния филм;
- познава форматите и носителите на визуална информация;
- описва характеристиките и разпознава основни епохи и стилове в изкуството;
- характеризира етапите в изграждане на художествена творба;
- познава изискванията и принципите за изграждане на композицията на аудио-визуалното произведение и ги прилага при изпълнение на конкретна композиция;
- проследява в исторически план етапите в развитието на анимацията;
- анализира анимационни творби, като използва характерната терминология и изразни средства.

3.3. Цели на обучението по специфичната за професията „Аниматор“ задължителна професионална подготовка

След завършване на обучението по професията обучаваният трябва да:

- умее да работи в областта на различни видове анимация и да създава различни визуални продукти - филми, реклами и др.;
- работи с компютърен хардуер и специализиран софтуер за създаване на компютърно генерирани образи и движещи се изображения;
- рисува на плаки или на други носители;
- работи с изрезки, с обемни материали или други материали и предмети;
- владее техники на рисуване с различни видове бои (акварелни, темперни, маслени, пастелни), моливи, туш;
- обработва мек пластичен материал със съответни инструменти - пластилин, моделин, глина, восък;

- използва по предназначение инструменти за обработване на мек пластичен материал - нож, ланцета, шпакла.

4. Резултати от ученето

Компетенции	Резултати от ученето Обучаваният трябва да:
<i>Общи за професията „Аниматор“</i>	
1. Спазва изискванията за здравословни и безопасни условия на труд	<p>1.1. Знае и прилага правилата за здравословни и безопасни условия на труд</p> <p>1.2. Познава видовете техника и оборудване и спазва правилата за безопасна работа с тях</p> <p>1.3. Посочва вредното въздействие на консумативите, използвани в лабораторията, и познава мерките, които се прилагат за предотвратяването му</p> <p>1.4. Знае и прилага правилата за пожарна и аварийна безопасност</p> <p>1.5. Взема адекватно решение в ситуация на инцидент или друга извънредна ситуация, възникнала по време на работа</p> <p>1.6. Спазва изискванията за опазване на околната среда</p> <p>1.7. Оказва долекарска помощ при възникнали инциденти на работното място</p>
2. Организира и координира работата на група или екип	<p>2.1. Осъществява ефективна комуникация с членовете на работния екип</p> <p>2.2. Спазва принципите на професионалната етика и ги прилага като модел на поведение</p> <p>2.3. Координира работата на група от хора, като познава силните и слабите страни на всеки член от екипа</p> <p>2.4. Умее да работи с представители на различни творчески професии – сценаристи, художници, композитори, звукооператори, монтажисти и др.</p>
3. Използва информационни и комуникационни технологии	<p>3.1. Използва съвременни информационни технологии за професионално развитие</p> <p>3.2. Прилага специфичен за професията на аниматора специализиран софтуер</p> <p>3.3. По време на работа общува с екипите чрез използване на съвременни комуникационни средства</p>
4. Спазва разпоредбите на трудовото законодателство	<p>4.1. Описва статута на различните видове медии – частни, държавни и общински, и посочва тяхното значение</p> <p>4.2. Прави описание на структурата и съдържанието на документите, свързани с трудовото законодателство – трудов договор, допълнително споразумение, длъжностна характеристика и др.</p> <p>4.3. Познава разпоредбите на Кодекса на труда, свързани с работно време, почивки, отпуски, форми на заплащане и други права и задължения на лицата,</p>

Компетенции	Резултати от ученето Обучаваният трябва да:
	<p>практикуващи творчески професии</p> <p>4.4. Попълва документи, свързани с постъпване и напускане на работа, ползване на отпуски, писма, становища, предложения и др.</p> <p>4.5. Познава изискванията към образованието и квалификацията, необходими за заемане на различни длъжности и позиции в киното или телевизията</p>
<p>5. Познава различните видове анимация, етапите и операциите при създаване на анимационни продукти</p>	<p>5.1. Проследява в исторически план основните етапи в развитието на анимацията</p> <p>5.2. Характеризира спецификата на принципите и техниките, прилагани в анимацията в отделните етапи от нейното историческо развитие</p> <p>5.3. Описва задълбочено методите и техниките, използвани в съвременната анимация при създаване на анимационни продукти</p> <p>5.4. Посочва последователността на етапите и операциите в процеса на създаване на анимационни продукти</p> <p>5.5. Назовава и класифицира основните материали, предмети и средства, използвани в анимацията</p> <p>5.6. Определя характеристиките на завършения анимационен продукт и посочва основните изисквания за определяне на качеството му</p>
<p>6. Създава различни визуални продукти – филми, реклами и др., при спазване на технологичната последователност на етапите и операциите</p>	<p>6.1. Посочва последователността на етапите и операциите при изработване на различни визуални продукти</p> <p>6.2. Ефективно организира работното си място</p> <p>6.3. Правилно подбира материалите, необходими за изработването на визуалния продукт в зависимост от функционалното му предназначение</p> <p>6.4. Избира подходящ компютърен софтуер, необходим за изработването на визуалните продукти</p> <p>6.5. Спазва технологичната последователност в процеса на създаване на различни визуални продукти</p> <p>6.6. Точно и прецизно следи за спазване на техническите параметри и естетическите изисквания на създадените визуални продукти</p> <p>6.7. Оценява качеството на създадените визуални продукти</p>
<p><i>Специфични за специалност 2130901 „Анимация“</i></p>	
<p>7. Създава образи чрез рисуване</p>	<p>7.1. Умее да рисува фигури на хора и животни, растения, предмети и др.</p> <p>7.2. Рисува на плаки или други носители</p>

Компетенции	Резултати от ученето Обучаваният трябва да:
	<p>7.3. Рисува с бои (акварелни, темперни, маслени, пастелни), моливи, туш и др.</p> <p>7.4. Има знания за живопис, цветове, гами, колорит, нюанс, тон</p> <p>7.5. Прилага линейна и въздушна перспектива при изграждане на пространството</p> <p>7.6. Подбира подходящ формат и мащаб на рисунката</p> <p>7.7. Познава етапите на създаване на рисуван творба – идея, скица, ескиз</p>
8. Създава изрезкови и обемни обекти	<p>8.1. Използва различни материали при създаване на изрезкови обекти</p> <p>8.2. Работи с различни видове хартия, макетен нож, линеал</p> <p>8.3. Създава обемни материали – кукли и предмети</p> <p>8.4. Работи с мек пластичен материал – пластилин, моделин, глина, восък</p> <p>8.5. Работи с инструменти за мек пластичен материал – нож, ланцета, шпакла, тел за рязане на глина и др.</p>
9. Работи с различните видове класическа анимация	<p>9.1. Посочва видовете анимация и основните изразни средства</p> <p>9.2. Познава характерните особености на различните видове анимация – рисувана, куклена, изрезкова, обемна, рисунка върху лента</p> <p>9.3. Анализира общите черти и различията при различните видове анимация</p> <p>9.4. Създава анимационни продукти, като използва различните видове анимация – рисувана, куклена, изрезкова, обемна, рисунка върху лента</p> <p>9.5. Познава и прилага принципите и различните методи за анимиране – анимация чрез ключови кадри, запис на движенията и др.</p> <p>9.6. Владее основните техники на изобразителното изкуство – графика, живопис и др.</p> <p>9.7. Използва основни естетически категории – символ, метафора, алегория, асоциация и др.</p>
10. Създава проект на класически анимационен филм	<p>10.1. Привежда аргументи при изграждането на концепция за създаване на класически анимационен филм</p> <p>10.2. Създава концепция на класически анимационен филм – сюжет, мотиви, теми, идеи, герои, прерастване на изображението в художествен образ, декор и др.</p> <p>10.3. Подготвя сценарий, като използва основни естетически категории – символ, метафора, алегория, асоциация и др.</p>

Компетенции	Резултати от ученето Обучаваният трябва да:
	<p>10.4. Самостоятелно или съвместно с екипа подготвя цялостен проект за създаване на класически анимационен филм – анотация, сториборд, експликация, календарен план, бюджет и др.</p> <p>10.5. Създава макети, изрезки, обемни обекти (кукли) и др. за всеки квадрат (кадър) от филмовата лента</p>
11. Създава класически анимационен филм	<p>11.1. Познава етапите и спазва последователността им при създаване на класически анимационен филм</p> <p>11.2. Създава рисунка за всеки квадрат (кадър) от филмовата лента</p> <p>11.3. Работи върху целулоидни плаки, хартиен или друг носител с молив, туш, цветно мастило, бои</p> <p>11.4. Създава нарисувана разкадровка на цялото действие – сториборд</p> <p>11.5. Извършва цялостна проверка на плаките преди започване на снимачния процес</p> <p>11.6. Отчита допуснатите грешки и ги отстранява преди заснемане</p> <p>11.7. Владее принципите на линейната, сферичната и въздушната перспектива</p> <p>11.8. Прилага законите на светлосянката</p> <p>11.9. Извършва сканиране на кадрите</p> <p>11.10. Обработва кадрите с помощта на специализиран софтуер</p>
<i>Специфични за специалност 2130902 „Компютърна анимация“</i>	
12. Познава специализирания софтуер и техниките, използвани в компютърната анимация	<p>12.1. Задълбочено представя характеристиките и спецификата на съвременната компютърна анимация</p> <p>12.2. Описва специфичните изисквания за създаване на анимационен продукт</p> <p>12.3. Проследява основните фази при създаване на анимационен продукт чрез използване на специализиран софтуер за компютърна анимация</p> <p>12.4. Познава и категоризира по сложност основните видове софтуерни продукти, използвани в компютърната анимация</p> <p>12.5. Описва творческия подход при работа в тримерно пространство от гледна точка на използваните основни естетически категории</p>
13. Създава анимационен филм, като използва специализиран софтуер	<p>13.1. Създава концепция на компютърен анимационен филм</p> <p>13.2. Подготвя сценарий за създаване на компютърен анимационен филм, като използва основни естетически категории – символ, метафора, алегория, асоциация и др.</p>

Компетенции	Резултати от ученето Обучаваният трябва да:
	<p>13.3. Подготвя проект за компютърен анимационен филм – анотация, сториборд, експликация, календарен план бюджет и др.</p> <p>13.4. Създава рисувана разкадровка на цялото действие – сториборд</p> <p>13.5. Определя позицията на всеки сегмент от модела чрез авари – анимиращи променливи</p> <p>13.6. Осъществява последователно процесите моделиране, текстуриране, анимиране, осветяване, визуализиране</p> <p>13.7. Прилага различни методи за анимиране – чрез ключови кадри, запис на движенията</p> <p>13.8. Извършва различни видове ротационни прикрепвания – повърхностно, прикрепване към път, на местоположение, спрямо координатната ос, свързващо, насочващо</p> <p>13.9. Прилага специализиран софтуер за компютърна обработка на образите</p>
14. Извършва операции за компютърно обработване на изображенията	<p>14.1. Познава последователността на операциите за компютърно заснемане на изображенията</p> <p>14.2. Прилага геометрични трансформации – преместване, мащабиране, ротация</p>
	<p>14.3. Извършва цветови корекции – върху интензитета на цвета и контраста, преобразуване в друго цветно пространство</p> <p>14.4. Умее да извършва комбиниране на две или повече изображения и интерполация</p> <p>14.5. Умее да разделя изображението на области</p>
15. Работи със специфични програмни продукти за създаване на компютърен анимационен продукт	<p>15.1. Раздвижва компютърно генерирани образи чрез използване на специализиран софтуер</p> <p>15.2. Обработва записано с помощта на актьор движение, като използва специализиран софтуер</p> <p>15.3. Създава динамични симулации на твърди тела със специализиран софтуер</p> <p>15.4. Работи със специализиран софтуер за предварителна визуализация на сцените с цел корекции само на необходимите елементи (ако се налага)</p> <p>15.5. Работи със специализиран софтуер за създаване на виртуални ефекти и допълнения към декора</p> <p>15.6. Работи със специализиран софтуер за създаване на симулации на ефекти от истинска камера</p>

5. Изисквания към материалната база

5.1. Учебен кабинет

Учебният кабинет трябва да разполага с работно място за обучаващия (работна маса и стол), работно място за всеки обучаван (работна маса и стол), учебна бяла дъска, мебели (предимно шкафове за различни цели), плазмен телевизор, екран за прожектиране, DVD, видео-техника, компютър със специализиран софтуер за демонстрации, мултимедиен проектор, филми и други технически средства за обучение.

5.2. Учебно студио

Учебното студио трябва да бъде оборудвано с компютър със специализиран софтуер за всеки обучаван, принтер, скенер, мултимедия, екран и др.

5.3. Учебно ателие

Ателието трябва да разполага с подходящи стативи, маси с просветки, таблети и др. за всеки обучаван.

6. Изисквания към обучаващите по теория и практика

Право да преподават теория и практика по професията „Аниматор“ - четвърта степен на професионална квалификация, имат лица с образователно-квалификационна степен „магистър“ или „бакалавър“ от професионални направления „Теория на изкуствата“, „Обществени комуникации и информационни науки“, „Изобразително изкуство“, „Театрално и филмово изкуство“ и др., които имат квалификация или професионален опит в областта на компютърната и класическата анимация и аудио-визуалните изкуства в съответствие с предмета/модула на дисциплината, която преподават.

Препоръчително е на всеки три години обучаващите да преминават курс за актуализиране на професионалните знания и умения.