

Kurzusleírás (tematika)

Kurzus neve: Animációs projekt 1. / Látványtervezés

A kurzus oktatója, elérhetősége: Nagy Lajos lajos@kecskemetfilm.hu

Kód: B-AN-201	Tantervi hely: Animációs alapozás	Javasolt félév: 2	Kredit: 20	Tanóraszám:90 Egyéni hallgatói munkaóra: 510
Kapcsolt kódok:	Típus: gyakorlat	Szab.vál-ként felvehető-e? nem	Szab.vál. esetén sajátos előfeltételek:	

A kurzus kapcsolatai (előfeltételek, párhuzamosságok): nincs

A kurzus célja és alapelvei:

A kurzus célja, hogy megalapozza az animációs tartalmak készítéséhez szükséges szakmai, technikai, elméleti és gyakorlati tudást. Ezen belül a hallgatók gyakorolják az animációs filmnyelv speciális eszközrendszerének használatát, speciális ábrázolási módjait. Megismerik a mozgókép és a zene/hang viszonyrendszerét. A kurzus keretén belül egyéni mini projekteket fejlesztenek, melyben a karakterek életre keltése, mozgatása, akciók tervezése és kivitelezése is a feladatuk.

Tanulási eredmények (fejlesztendő szakmai és általános kompetenciák):

Tudás:

1. Alapvető tudása van a kreativitás mibenlétéről és fejlesztettségéről.
2. Alapszintű tudással rendelkezik a retorikai formákról, stílusokról.
3. Felismeri az animációban rejlő innovációs potenciált, annak alkalmazásának lehetőségeit különböző médiumokban.

Képesség:

1. Kreatív, intuitív és elemző módszerekkel új koncepciókat, innovatív megoldásokat fejleszt.
2. Szakmai munkája során együttműködik az animációs tartalmak készítéséhez szükséges társszakmák és különböző művészeti területek képviselőivel.
3. Az animációs és egyéb vizuális tartalmak létrehozása során, képes kapcsolódó művészetek és szakmák alapszintű művelésére (pl. tipográfia, hang, zene, vágás, stb.)

Attitűd:

1. Nyitott új ismeretekre, módszerekre. Más művészeti ágak és szakterületek irányában együttműködésre és párbeszédre törekszik.
2. Elkötelezetten gyakorolja a szakmai prezentációk adta lehetőségeket a projektfejlesztés, tervezés során.

Autonómia és felelősségvállalás:

1. Szakmai orientációja kialakult.
2. Nyitottan és aktívan vesz részt projektek kialakításában vagy formálásában.

A kurzus keretében feldolgozandó témakörök, témák:

1. Tervezési alapismeretek (gyűjtés, kutatás, feldolgozás) elsajátítása, koncepciók fejlesztése.
2. Figura- és háttértervezés, karakterfejlesztés

Tanulásszervezés/folyamatszervezés sajátosságai:

A kurzus menete, az egyes foglalkozások jellege és ütemezésük:

- szeminárium, workshop az animációs filmek konceptuális fejlesztéséről
- gyűjtés, kutatás, a koncepciók kialakítása
- egyéni konzultációk
- felkészülés a prezentációkra

A hallgatók tennivalói, feladatai:

- karakterek, jellemek kialakítása a választott hangnagynak megfelelően (modell-lap, pózok, színminta)
- helyszínek, háttérvilág grafikai megtervezése

A tanulás környezete:

műhelytér, online

Értékelés:

Teljesítendő követelmények:

- a tervezési feladat megoldása, grafikai világ kialakítása, prezentációra való előkészítése (a fejlesztési folyamat bemutatása, modell-lapok, háttérvilág)
- aktív, folyamatos jelenlét a konzultációkon, foglalkozásokon, a feladatok határidőre, az elvárt színvonalon történő megoldása.

Értékelés módja:

év végén, gyakorlati demonstráció

Az értékelés szempontjai (mi mindent veszünk figyelembe az értékelésben):

A gyakorlatokon való aktivitás, kreatív ötletek alkalmazása, megoldáskeresés. A feladatokban nyújtott teljesítmény. Szorgalom, fejlődés és tartalom.

Konzultációkon való aktív részvétel, a különböző részfeladatok teljesítésének, kivitelezésének színvonala.

A megadott feladatnak mennyire felel meg a karakterdesign, a látvány kialakítása

Az érdemjegy kiszámítása:

szorgalom, fejlődés, tartalom / egyenlő arányban, számtani átlag alapján

Kötelező irodalom:

Ajánlott irodalom:

Egyéb információk:

Máshol/korábban szerzett tudás elismerése/ validációs elv:

- *részleges beszámítás/elismerés lehetséges*

Tanórán kívüli konzultációs időpontok és helyszín: