



Srednja medijska in grafična šola Ljubljana

n: Pokopališka 33, 1000 Ljubljana, Slovenija

e: tajnistvo@smgs.si, www.smgs.si

KATALOG ZNANJA

Izobraževalni program: Medijski tehnik SSI

Letnik: 4.

Obseg modula: 102 uri

Kreditne točke: 5 KT

Izbirnost: modul je obvezen za vse dijake z izbiro 1 (grafični reprodukcijski sistemi, animacija v ravnini in prostoru)

Izdelala: Mojca Guštin

1. Ime modula: ANIMACIJA (ODPRTI KURIKUL/OK)

2. Usmerjevalni cilji:

Dijak bo zmožen:

- > načrtovati, pripraviti, izvesti in kontrolirati lastno delo pri izdelavi animiranega filma/animacije,
- > razumeti prvine filmske pripovedi v animiranem filmu/animaciji,
- > pridobivati sposobnost analiziranja zgradbe in dramaturško zasnovano animiranega filma/animacije;
- > osvojiti navade za kreativno razmišljanje, metodičnost, sistematičnost in urejenost,
- > nadgrajevati svojo osebnost z razvijanjem sočutja in dovtetnosti za doživljanje drugih ter sprejemati družbeno odgovornost,
- > načrtovati, pripraviti, izdelati in kontrolirati lastno delo pri izdelavi animiranega filma/animacije
- > razvijati sposobnosti uporabe različnih metod za izdelavo animiranega filma/animacije,
- > razvijati sposobnosti za animiranje človeških likov, živalskih likov in predmetov;
- > razvijati zmožnost kreativnega ustvarjanja in oblikovanja likov, scenografije, rekvizitov in ozadja,
- > razvijati veščine in spretnosti rokovanja s tehnologijami za izdelavo animiranega filma,
- > uporabljati orodja in naprave ter informacijsko-komunikacijsko tehnologijo za izdelavo animiranega filma/animacije,
- > kreativno raziskovati različne tehnike in pristope izdelave različnih animacij,
- > spremljati trende in novosti na področju animiranega filma/animacije,
- > razvijati lastno ustvarjalnost, natančnost in vztrajnost,
- > vključevati nove tehnologije v proces načrtovanja,
- > kritično vrednotiti lastne izdelke in dela različnih ustvarjalcev,
- > razvijati avtorski pristop in prepoznati zvrsti animacije,
- > osvojiti zavedanje o avtorstvu izdelka,
- > uporabiti različne pripomočke za predstavitev avtorskega izdelka;
- > sodelovati v skupini in voditi skupino za izdelavo izdelka,
- > razvijati in bogatiti svoj jezikovni zaklad ter skrbeti za pravilno slovensko izražanje in strokovno terminologijo,
- > razvijati podjetne lastnosti, spretnosti in vedenje.

Poklicne kompetence:

- > načrtuje posamezne faze izdelave, lastno delo in delo v delovni skupini;
- > pozna prvine filmske pripovedi v animiranem filmu/animaciji;
- > sooblikuje in sodeluje pri specifičnih praktičnih in teoretičnih veščinah in znanju na izbranem strokovnem področju;
- > izdelava kreativno zasnovano, realizacijo (predprodukcija, produkcija in postprodukcija) in predstavitev;
- > sodeluje v delovni skupini ter bogati izražanje in strokovno terminologijo.

Operativni cilji:

INFORMATIVNI CILJI	FORMATIVNI CILJI
<p>Analiza vzorčnih animiranih filmov</p> <p>Dijak/-inja:</p> <ul style="list-style-type: none">– razume prvine filmske pripovedi v animiranem filmu, analizira njeno zgradbo in dramaturško zasnovo;– povezuje odnos med zgodbo in likovno podobo;– razume in na primeru izbranega animiranega avtorja razloži značilnosti avtorskega animiranega filma;– pozna najvidnejše slovenske avtorje animiranih filmov in presoja njihov pomen v širšem smislu;– razume operativne in terminske načrte za izvedbo projekta;– načrtuje in sooblikuje delo v delovni skupini;– razvija podjetne lastnosti, spretnosti in vedenje;– povezuje uporabo orodji in naprav ter informacijsko-komunikacijske tehnologije za izdelavo animiranega filma/animacije;– pozna principe organizacije dela;– pozna normative časa za izvedbo posameznih faz izdelave.	<p>Dijak/-inja:</p> <ul style="list-style-type: none">– analizira zgradbo in dramaturško zasnovo animiranega filma;– z lastno projekcijo vtke svoja razmišljanja in čustva v pripovedovanje zgodbe;– na primeru izbranega animiranega avtorja razloži značilnosti avtorskega animiranega filma;– sodeluje v delovni skupini za izdelavo animiranega filma/animacije;– uporablja orodja in naprave ter informacijsko-komunikacijsko tehnologijo za izdelavo animiranega filma/animacije;– upošteva časa za izvedbo posameznih faz izdelave.

INFORMATIVNI CILJI	FORMATIVNI CILJI
<p>Operativni in terminski načrt za izvedbo projekta</p> <p>Dijak/-inja:</p> <ul style="list-style-type: none">– razume operativne in terminske načrte za izvedbo projekta;– sooblikuje delo v delovni skupini;– razvija podjetne lastnosti, spretnosti in vedenje;– povezuje uporabo orodji in naprav ter informacijsko-komunikacijske tehnologije za izdelavo animiranega filma/animacije;– pozna principe organizacije dela;– pozna normative časa za izvedbo posameznih faz izdelave.	<p>Dijak/-inja:</p> <ul style="list-style-type: none">– načrtuje prostorske razsežnosti kadra ter strukturiranje plana;– oblikuje operativne in terminske načrte za izvedbo projekta;– sodeluje v delovni skupini za izdelavo animiranega filma/animacije;– uporablja orodja in naprave ter informacijsko-komunikacijsko tehnologijo za izdelavo animiranega filma/animacije;– upošteva časa za izvedbo posameznih faz izdelave.

INFORMATIVNI CILJI	FORMATIVNI CILJI
<p>Filmske zakonitosti in značilnosti animiranega filma</p> <p>Dijak/-inja:</p> <ul style="list-style-type: none">– razume in uporablja filmske zakonitosti v animiranem filmu;– kreativno in inovativno pristopi k postavitvi prostorske razsežnosti;– zna uporabiti časovno in medsebojno povezanost posameznih elementov;– zna uporabiti in ohraniti občutek enotnega prostora pri pravilu osi.	<p>Dijak/-inja:</p> <ul style="list-style-type: none">– načrtuje prostorske razsežnosti kadra ter strukturiranje plana;– premišljeno uporabi objektiv kamere glede na globinsko polje;– testira uporabo različnih snemalnih kotov;– shematično prikaže pravilo osi.

INFORMATIVNI CILJI	FORMATIVNI CILJI
<p>Proces izdelave animiranega filma</p> <p>Dijak/-inja:</p> <ul style="list-style-type: none"> – pripravi idejno zasnovano zgodbo; – našteje faze izdelave procesa; – pripravi posamezne faze in elemente ter uporabi potrebna orodja in materiale za izdelavo; – razume razlike med animiranjem človeških likov v primerjavi z animiranjem živalskih likov in predmetov; – načrtuje in realizira pomen in učinek zvočne razsežnosti animiranega filma; – uporabi različna orodja za montažo in postprodukcijo animiranega filma. 	<p>Dijak/-inja:</p> <ul style="list-style-type: none"> – uporablja različne strategije za načrtovanje procesa animiranega filma; – shematično prikaže potek animiranega filma/animacije s pomočjo zgodborisa; – izdelava likovno zasnovano likov in ozadja; – samostojno izdelava like, ozadje, scenografijo posamezne elemente in rekvizite; – animira gibanje človeških likov in živalskih likov ter predmetov; – avtorsko zvočno opremi in sinhronizira animirani film; – uporabi različna orodja za postprodukcijo animiranega filma.

INFORMATIVNI CILJI	FORMATIVNI CILJI
<p>Izdelava animiranega filma</p> <p>Dijak/-inja:</p> <ul style="list-style-type: none"> – primerja animirani film z igranim filmom; – kreativno in inovativno pristopi k pripravi, izdelavi in končni obdelavi kratkega animiranega filma/animacije v izbrani tehniki; – predstavi in zagovarja svoj avtorski izdelek. 	<p>Dijak/-inja:</p> <ul style="list-style-type: none"> – uporablja različne strategije za načrtovanje procesa animiranega filma/animacije; – ogleda si in primerja animirani filma z igranim filmom; – izvede postopek predprodukcije, produkcije in postprodukcije; – uporabi profesionalno tehnologijo za izražanje lastnih idej skozi animirani film/animacijo; – uporabi različne pripomočke za predstavitev avtorskega izdelka; – samostojno ali v skupini predstavi in zagovarja avtorski izdelek.