

Popis předmětu

Zkratka předmětu:	KAU/AN11	Strana:	1 / 4
Název předmětu:	Ateliér Animace 11		
Akademický rok:	2023/2024	Tisknuto:	02.06.2024 22:40

Pracoviště / Zkratka	KAU / AN11			Akademický rok	2023/2024
Název	Ateliér Animace 11			Způsob zakončení	Zkouška
Akreditováno/Kredity	Ano, 17 Kred.			Forma zakončení	Praktická
Rozsah hodin	Seminář 16 [HOD/TYD]			Zápočet před zkouškou	NE
Obs/max	Statut A	Statut B	Statut C	Počítán do průměru	ANO
Letní semestr	0 / -	0 / -	0 / -	Min. (B+C) studentů	10
Zimní semestr	1 / -	0 / -	0 / -	Opakovaný zápis	NE
Rozvrh	Ano			Vyučovaný semestr	Zimní, Letní
Vyučovací jazyk	Čeština, Angličtina			Počet dnů praxe	0
Volně zapisovatelný předmět	Ne				
Hodnotící stupnice	1 2 3 4				
Počet hodin kontaktní	Ano v případě předchozího hodnocení 4 nebo nic.				
Automat. uzn. záp. před zk.					
Periodicita	K				
Nahrazovaný předmět	KVU/AN11				
Vyloučené předměty	Nejsou definovány				
Podmiňující předměty	Nejsou definovány				
Předměty informativně doporučené	Nejsou definovány				
Předměty, které předmět podmiňuje	Nejsou definovány				

Cíle předmětu (anotace):

Cílem výuky je seznámit studenty se specifiky animovaného filmu a širokou škálou klasických technologií, které se vyvíjely celá desetiletí. Uvést studenty do procesů praktického použití animačních technik a seznámit s jednotlivými pracovními postupy přípravy projektu - definování námětu, tvorba scénáře, vypracování story-boardu a stanovení výtvarné koncepce s akcentem na animovaná cvičení v technologii kreslené animace nebo počítačové animace.

Zatímco metody a formy výuky lze popsat velmi konkrétně, obsahovou strukturu předmětu lze vymezit jen obecně. Jedná se o typ výuky specifický pro umělecké školy, kdy témata výuky a tedy její obsahová struktura je velmi flexibilní. Vyplývá jednak z individuálních predispozic a inklinací studentů a jednak z aktuálního socio-kulturního a tedy také stylového kontextu jejich tvorby. Jak v oblasti teoretického poznání (epistémé), tak v oblasti praktické realizace výsledného produktu-artefaktu (fronésis) se žákovy poznání utváří vždy unikátním způsobem.

Požadavky na studenta

Požadavky na studenta:

Kromě výrazného výtvarného talentu a schopnosti rozvíjet výtvarnou asociativní imaginaci v čase by měl student ovládat i užití grafických a animačních editorů, které umožňují realizace projektů od samého počátku až do finální podoby.

Požadavky pro přistoupení ke zkoušce a jejímu absolvování:

- 80% aktivní účast na pracovních seminářích,
- komplexní zpracování jednotlivých kroků v rámci projektu během přípravy, realizace a postprodukce,
- splnění všech dalších seminárních úkolů ve stanovených termínech a v souladu se zadáním vyučujícího,
- vypracování, odevzdání, prezentace a obhajoba projektu v požadované kvalitě a ve stanoveném termínu,
- odevzdání 2 DVD (resp. CD) s uloženou kompletní klauzurní prací (KP) - v souladu s příslušnou vyhláškou děkana,
- tvořivý, aktivní přístup a otevřenost,
- schopnost týmové spolupráce.

Obsah

Výběr tématu samostatného projektu a jeho realizace od námětu do finální podoby.

Postup realizace:

- 1.- 2. námět a hledání adekvátní výtvarné formy ke zvolenému tématu
3. lay-out animační a výtvarná příprava
- 4.- 5. storyboard + animatic komplexní představa realizovaného projektu
- 6.- 10. realizace pomocí grafických a animačních software
- 11.- 12. postprodukce zvukový a hudební mix + editace a dokončení projektu
13. adaptace projektu pro konkrétní mediální aplikace.

Stanovení termínů průběžných konzultací seminárních úkolů a závěrečného semestrálního projektu - klauzurní práce.

Zadání mezního termínu pro odevzdání kompletně dokončeného semestrálního projektu - klauzurní práce v souladu s požadavky vyučujícího.

Zadání mezního termínu pro odevzdání příp. dalších požadovaných úkolů dle požadavků vyučujícího.

Studijní opory

Garanti a vyučující

- **Garanti:** Doc. MgA. Vojtěch Domlátil (100%)
- **Vede seminář:** Prof. akad. mal. Jiří Barta (100%), Doc. MgA. Vojtěch Domlátil (100%), MgA. Vojtěch Kočí (100%)

Literatura

- **Základní:** Dutka, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu ; Minimum z historie české animace*. Praha (1 vyd.), 2002.
- **Základní:** ukázky ze světové i domácí animované tvorby (v celé škále často používaných žánrů), ukázky z animované grafiky (motion design) a příklady interaktivních animací (hry, webová grafika)..
- **Základní:** Kubíček, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha : Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-019-8.
- **Základní:** Dovnikovič, B. *Základy kreslené animace*.
- **Základní:** Valušiak, Josef. *Základy střihové skladby*. V Praze : FAMU, 2005. ISBN 80-7331-039-2.
- **Doporučená:** Wiedemann, Julius. *Animation Now!*. Hong Kong : Taschen, 2007. ISBN 978-3-8228-3789-4.
- **Doporučená:** Urc, Rudolf. *Animovaný film*. Bratislava : Osveta, 1980.
- **Doporučená:** Bendazzi, Giannalberto. *Cartoons : one hundred years of cinema animation*. London : John Libbey, 1994. ISBN 0861964454.
- **Doporučená:** Poš, J. *Český animovaný film*.
- **Doporučená:** Field Syd. *Jak napsat dobrý scénář..* Praha, 2007. ISBN 80-87067-65-7.
- **Doporučená:** McCloud, Scott. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha : BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.
- **Doporučená:** Boček, Jaroslav. *Jiří Trnka : Historie díla a jeho tvůrce*. Praha : Státní nakladatelství krásné literatury a umění, 1963.
- **Doporučená:** Kurz, Sibylle. *Pitch it!*. ISBN 978-80-7331-284-8.

Časová náročnost

Všechny formy studia

Aktivity	Časová náročnost aktivity [h]
Kontaktní výuka	208
Vypracování seminární práce v magisterském studijním programu [5-100]	50
Příprava na zkoušku [10-60]	65

Projekt individuální [40]	100
Příprava prezentace (referátu) [3-8]	20
Celkem:	443

Hodnotící metody

Odborné znalosti - odborné znalosti dosažené studiem předmětu jsou ověřovány hodnotícími metodami:

Individuální prezentace,
Výstupní projekt,

Odborné dovednosti - odborné dovednosti dosažené studiem předmětu jsou ověřovány hodnotícími metodami:

Demonstrace dovedností (praktická činnost),
Výstupní projekt,
Praktická zkouška,

Obecné způsobilosti - obecné způsobilosti dosažené studiem předmětu jsou ověřovány hodnotícími metodami:

Individuální prezentace,

Předpoklady

Odborné znalosti - pro úspěšné zvládnutí předmětu se předpokládá, že je student před zahájením výuky schopen:

vybavit si znalosti o širším spektru pokročilých výrazových prostředků v grafických a animačních editorech, o jejich možných vzájemných vztazích a kombinacích vhodných pro výtvarný experiment a posun tématu k vlastnímu osobitému stylu, jejich využití pro tvorbu animačních projektů od počátku až po realizaci do finální podoby,
vybavit si a aplikovat znalosti potřebné pro následnou úpravu animovaného filmu, postprodukcí, střih, atd.,
využívat koncepčního výtvarného myšlení pro hledání vhodných tradičních i experimentálních výrazových prostředků pro animaci a její následné zpracování,
využívat znalosti o vizuálních prostředcích vhodných pro animované filmy v jejich tradiční i inovativní podobě podobě,
navrhování variant s ohledem na správné propojení funkce a estetických kritérií projektu,
interpretovat své znalosti o historických i současných stylových kánonech, možnostech jejich propojení,
využívat znalosti o způsobech komunikace se zadavatelem za účelem zjištění jeho požadavků,
kritického posouzení vlastní práce v oborovém kontextu,
plánování projektu v produkčním týmu řešícím komplexní úkoly, o způsobech zdůvodňování a obhajování vlastní návrhové činnosti ve vztahu k dalším členům produkčního týmu,

Odborné dovednosti - pro úspěšné zvládnutí předmětu se předpokládá, že student před zahájením výuky dokáže:

navrhování autorského námětu a jeho strukturace do scénáře i s netradičním zřetězením děje, využívat škály vizuálních a zvukových prostředků, dokázat je kombinovat a alterovat ve výtvarném experimentu při hledání vlastního osobitého stylu,
aplikovat znalosti o technických a technologických postupech pro tvorbu a následnou úpravu a postprodukcí animovaného filmu do jeho finální podoby,
plánuje složitý animační projekt a navrhuje jeho různé podoby s důrazem na výtvarnou formu, samostatně i řídí tým složený z různých štábních profesí při realizaci animovaného filmu,
zvolit odpovídající technologii pro výrobu finálního produktu v závislosti na jeho následném využití,
reflektovat svoji tvorbu v souvislostech profesních, technických a technologických postupů, svůj návrh a výběr předložit zadavateli a zdůvodnit jej s ohledem na zadání a zjištěné požadavky,
kriticky posuzovat vlastní práce v oborovém kontextu a stylovém rámci, vybrat nejvhodnější variantu finálního grafického projektu a vytvořit k ní komplexní návrhovou dokumentaci,
vybírat vhodné formy prezentace a propagace animačního projektu v závislosti na cílové skupině nebo daných divácích,
s erudií prezentovat svoji práci profesnímu společenství,
být schopen akceptovat a tvůrčím způsobem využít hodnotící a kritické response,
plnohodnotně se zapojovat do organizace a činnosti produkčního týmu řešícího komplexní úkoly, zdůvodnit a obhájit svůj výběr před dalšími členy produkčního týmu

Obecné způsobilosti - před zahájením studia předmětu je student schopen:

mgr. studium: samostatně získávají další odborné znalosti, dovednosti a způsobilosti na základě především praktické zkušenosti a jejího vyhodnocení, ale také samostatným studiem teoretických poznatků oboru.,
mgr. studium: do řešení problémů zahrnují úvahu o jejich etickém rozměru,
mgr. studium: srozumitelně a přesvědčivě sdělují odborníkům i laikům informace o povaze odborných problémů a vlastním názoru na jejich řešení,

Vyučovací metody**Odborné znalosti - pro dosažení odborných znalostí jsou užívány vyučovací metody:**

Přednáška s demonstrací,
Seminární výuka (diskusní metody),
Individuální konzultace,

Odborné dovednosti - pro dosažení odborných dovedností jsou užívány vyučovací metody:

Demonstrace dovedností,
Seminární výuka (badatelské metody),
Prezentace práce studentů,
Projektová výuka,

Obecné způsobilosti - pro dosažení obecných způsobilostí jsou užívány vyučovací metody:

Diskuse,

Výsledky učení**Odborné znalosti - po absolvování předmětu prokazuje student znalosti:**

o samostatném plánování složitějšího animačního projektu zaměřeného na aplikaci všech dosavadních znalostí a zkušeností při práci na samostatně zvoleném úkolu,
o navrhování variant s ohledem na správné propojení funkce a estetických kritérií finálního filmu, o možnostech zpracování a postprodukce animovaného filmu a jeho prezentace jakožto autorského díla,
o způsobech komunikace se zadavatelem za účelem zjištění jeho požadavků a argumentaci ve prospěch svého výtvarného přístupu,
o technologických procesech pomocných disciplín v rámci vývojářského týmu projektu,
o lokálních i zahraničních společnostech a jednotlivcích zabývajících se problematikou daného projektu,

Odborné dovednosti - po absolvování předmětu prokazuje student dovednosti:

samostatně si zvolit oblast tvorby a animování v závislosti na svém zájmu, zvolit si vlastní rámcové zadání a to postupně alterovat, řídit a dokončit svou práci na vlastním zadaném projektu,
sepíše a vybaví vizualizacemi řešerši a projektovou dokumentaci včetně referenčních umělců a inspiračních východisek, následného zpracování animovaného filmu a postprodukční činnosti, tvorby zvukové stopy a koncepčních východisek svého autorského filmu,
být vedoucím členem týmu, samostatně se vzdělávat v zájmu rozvoje společné práce, aplikovat znalosti o podpůrných činnostech tvorby animovaného filmu (stříh, technické zabezpečení, postprodukce, atd.)
zvolit odpovídající technologii vývoje animovaného filmu a všech dílčích fází práce na něm a ty poté zrealizovat,
převést požadovaný a zamýšlený vizuál do vhodných animačních technik ve formě daných postupů či výtvarného experimentu,
kriticky posuzovat vlastní práce v oborovém kontextu a stylovém rámci, před zákazníkem a před ostatními členy týmu,
vybírat vhodné formy prezentace a propagace prototypu/projektu v závislosti na cílové skupině diváků,
prakticky aplikovat koncepční výtvarné myšlení,

Obecné způsobilosti - po absolvování předmětu je student schopen:

mgr. studium: plánují, podporují a řídí s využitím teoretických poznatků oboru získávání dalších odborných znalostí, dovedností a způsobilostí ostatních členů týmu,
mgr. studium: dle vyvíjejících se souvislostí a dostupných zdrojů vymezí zadání pro odborné činnosti, koordinují je a nesou konečnou odpovědnost za jejich výsledky,
mgr. studium: samostatně řeší etické problémy,

Předmět je zařazen do studijních programů:

Studijní program	Typ stud.	Forma stud.	Obor	Etapa	V.st.pl.	Rok	Blok	Statut	D.roč.	D.sem.
Audiovize	Navazující	Prezenční	AU - specializace MgA.	Animace /	2	1	2023	Povinné předměty	A	2 ZS