<u>מסגרות בחירה המחלקה לאמנויות המסך – תשפ"ג</u>

תוכן עניינים:

שנה ב' התמחות אנימציה 2

שנה ג' התמחות וידאו 3

קורסי בחירה לשנה ג'-ד' 3

אשכולות הנחיה – מסלול אנימציה 8

שנה ב' התמחות אנימציה

הסטודנטים יידרשו לבחור קורס חובה אחד מתוך שלושה:

הסטודנטים יידרשו לבחור קורס חובה אחד מתוך שלושה:

המעוניינים בהתמחות תלת בשנה ג ,חייבים להירשם בתעדוף לקורס מאיה ובנוסף ירשמו לשני קורסים נוספים בתלת לאחר התעדוף כמפורט מטה.

קורס מאיה למתחילים - מבוא לריגינג (Character Setup)
סמסטר ב', 3 ש"ס, 2 נ"ז
מרצה: צחי רזניק
מטרת הקורס היא רכישת מיומנות בסיס בריגינג ו- Character Setup בכלי המרכזי של יוצר האנימציה התלת ממדית – תוכנת 'מאיה'. במהלך הקורס ינצלו הסטודנטים את טווח היכולות של התוכנה בתחומים הבאים : הפקת D Assets3 לסרטון בתלת ממד, יצירת שלדים ואמצעי שליטה לאנימציית הדמויות והאביזרים (Rigging),הבעות פנים, תאורה ורינדור (הפקת פריים או רצף של פריימים כמוצר מוגמר) לטובת יישום בתרגילי האנימציה המרכזיים של השנה. הקורס יעבוד במקביל לקורסי האנימציה בתלת ממד וישלב תרגילי בית וכיתה, ביקורות כיתתיות והדגמת תהליכי עבודה.

יסודות צבע
סמסטר ב, 3 ש"ס, 2 נ"ז
מרצה: מארק ינאי
הקניית יכולת שימוש בצבע מתוך מודעות לתכונות ולהתנהגויות של התופעה הצבעונית. חידוד יכולת ההתבוננות, ניתוח ההקשרים הצבעוניים תוך דגש על שליטה טכנית ויכולת יישום שישמשו את הסטודנט בהמשך דרכו וישליכו על לימודי במקצועות האחרים באמצעות סוגיות תאורטיות בתחום תורת הצבע ותרגילים מעשיים. חלקו השני של הקורס מוקדש לציור מעשי מתוך התבוננות תוך הבנת הצורך בפירוש.

רישום בתנועה
סמסטר ב', 3 ש"ס, 2 נ"ז
מרצה: אסנת ולד
הבחירות התנועתיות, והאופן שבו אנחנו מתרגמים אותן לרישום – ציור אחר ציור, הם כליו הבסיסיים של האנימטור. במסגרת הקורס נתמקד במחקר תנועתי הן באופן פיזי (בגופינו שלנו ובאמצעות מודל) והן באמצעות רישום.
נתבונן לעומק במנעד האפשרויות לביצוע ולתרגום של מחווה ספציפית, של משפט תנועתי ושל פעולה של מספר דמויות. נתנסה בצילום רפרנס ובהנחיה של רפרנס, וכן בתרגום של רפרנס לרישום ולאנימציה.
במהלך הקורס נתייחס ל-12 העקרונות של האנימציה, אך גם לשיטות של ניתוח וכתיבת תנועה וכן לגישות של אימפרוביזציה וחיפוש תנועתי הלקוחים מעולם המחול. בעקבות ההתנסות, ועל ידי התבוננות באנימציה שאינה פועלת תחת העקרונות הקלאסיים, ננסה לנסח עקרונות אלטרנטיביים ולבחון כיצד הם משפיעים על תוצרי האנימציה שלנו.

קורסי תלת:
סטודנטים המתכוונים להתמחות באנימציית תלת ממד חייבים להירשם לכל קורסי התגבור של תלת ממד להלן:

אנימציה בתלת מימד (Body mechanics)
סמסטר א, 3 ש"ס, ללא נ"ז
מרצה: ערן לזר
מטרת הקורס היא הקניית בסיס ביצירת תנועה פיזיקלית בכלי המרכזי של יוצר האנימציה התלת ממדית - תוכנת 'מאיה'. במהלך הקורס יחשפו הסטודנטים לשלבי העבודה ביישום עקרונות האנימציה הקלאסיים (principles of animation 12) בתלת ממד. החל מתנועה של אובייקטים (props) ודמויות מופשטות, וכלה ביצירת תנועה דינמית ואמינה של דמות אנושית מורכבת. יישום זה יכלול ניתוח מקדים של העקרונות הפיזיקליים והאנטומיים של כל תנועה, בתוספת הברות עם כלי האנימציה הייעודיים לכך בתוכנה. הקורס ישלב תרגילי בית וכיתה, ביקורות כיתתיות והדגמת תהליכי עבודה.

אנימצית דמויות בתלת ממד למתקדמים
סמסטר ב, 3 ש"ס, ללא נ"ז
מרצה: ערן לזר
מטרת הקורס היא הקניית כלים מתקדמים באנימציית דמויות בכלי המרכזי של יוצר האנימציה התלת ממדית – תוכנת 'מאיה'. במהלך הקורס יחשפו הסטודנטים לתהליכים הכרוכים ביצירת משחק מאופיין ואמין של דמויות בתלת ממד. אנימציית משחק בקלוז-אפ (Lip-sync + Facial animation), אנימציית משחק של דמות מלאה בפול-שוט והפקת סצנות וסיקוונסים הכוללים אינטראקציה בין דמויות. יישום זה יכלול ניתוח מקדים של אופי הדמויות ואפיון תנועתן, בתוספת הברות עם כלי אנימציה מתקדמים. הקורס ישלב תרגילי בית וכיתה, ביקורות כיתתיות, הדגמת תהליכי עבודה וניתוח של התפתחות התחום בארץ ובעולם.

שנה ג' התמחות וידאו
על הסטודנטים לבחור קורס אחד מתוך השניים:

קולנוע דוקומנטרי עכשווי
שנתי,3 ש"ש, 6 נ"ז
מרצה: אייל גולדברג
בקורס נצפה ונשוחח על סרטים המותחים את גבולות העשייה הדוקומנטרית ונתנסה במתודות עבודה במטרה להרחיב גבולות אלו.
מטרת הקורס היא להמשיך לעודד את פיתוח השפה האודיו ויזואלית היחודית לכל סטודנט וסטודנטית תוך עבודה על פרוייקט שנתי ומספר תרגילים לאורך השנה, מרמת הרעיון ועד לפיין קאט.
במהלך השנה נפגוש אורחים העומדים במרכז העשייה הדוקומנטרית בישראל.

וידאו-ארט
שנתי, 3 ש"ש, 6 נ"ז
מרצה: אפרת שלם
במהלך הקורס יתחקה התלמיד אחר כמה מושגי מפתח בתחום היצירה הוויזואלית בזמן (יצירת דימוי, תחביר, תרגילים, קומפוזיציה ועוד), בעזרת צפייה בקטעי וידיאו-ארט עכשוויים, סרטי קולנוע, הרצאות, קבלת ביקורת וביצוע תרגילים.

קורסי בחירה לשנה ג'-ד'

כירורגיה של התהליך היצירתי
סמסטר א, 3 ש"ס, 2 נ"ז.
מרצה: אסנת ולד
במסגרת הקורס ננסה לנתח ולזהות את התהליך היצירתי העומד בבסיסן של עבודות אנימציה לא נרטיביות תוך השוואתו עם תהליכי יצירה בתחומים נוספים ועם תהליכי מחקר מדעיים.
בהשראת התהליכים שנזהה, ינסח כל סטודנט "שאלת מחקר" אותה הוא יחקור באמצעים עיוניים, רעיוניים, ויזואליים ובכלים של אנימציה.
תוצר הקורס יהיה ספר אמן המהווה "הצעת מחקר" ומנסח מתודולוגיה למחקר אנימטיבי, וכן מספר "ניסויים אנימטיביים" הבוחנים את ההצעה.
ניתן ואף רצוי להשתמש בתהליך העבודה במסגרת הקורס כתהליך מלווה לפרויקטים בקורסים מקבילים – סרט שנה ג', יומן שנה ג' או סרט גמר
הקורס עוסק בתהליכים של מחקר יצירתי כאשר הדגש הוא על - הגדרה של מוטיבציה/"שאלת מחקר"/רעיון/כיוון, חיפוש מתודולוגיות לפיתוח שאלת המחקר, קבלת החלטה באשר לאופן שבו מתווכים את תוצרי מחקר לצופה.
הסטודנטים יתוודעו לתהליכי מחקר של יוצרים שונים, יגדירו שאלת מחקר משלהם לעבודה של הסמסטר, וייצרו במהלך השיעור שלושה "רצפים" בטכניקה דיגיטאלית לבחירתם שהם "ניסויים" הבוחנים את שאלת המחקר שלהם תחת מסגרת מוגדרת. בסוף הקורס יבחרו הסטודנטים כיצד להציג את תוצרי המחקר, כאשר הם אינם מחויבים להגיע לתוצר מוגמר ויכולים להסתפק בסקיצה מפורטת ובהירה.

רישום
סמס' ב', 3 ש"ס, 2 נ"ז
מרצה: מיכאל פאוסט
הקורס יעסוק בפרשנויות רישומיות מגוונות לחלל וסביבה תוך שימוש במדיומים שונים כגון פחם, צבעי פסטל שמן (שחור לבן), דיו ועוד. נתמקד במפגש בין הגראפי לאורגאני בנוף ועל הנייר, בפרשנות הגלומה ביחס שבין החומר הציורי לאובייקט המצויר וביצירת אטמוספרות ציוריות טעונות ומעניינות.

קומפוזיטינג
סמסטר א, 3 ש"ס, 2 נ"ז
מרצה: משה זילברנגל
קומפוזיציה הינה מכלול של יחסים בין אובייקט לבין מסגרת היצירה האמנותית, ובין האובייקטים השונים בתוך היצירה. הקומפוזיטינג הינו השם שהוענק לעוסקים במלכת הקומפוזיציה בעולם הפילים, הווידאו והאנימציה. זוהי יכולת הדורשת מיומנות גבוהה בתוכנות עריכה שונות, כגון אפטר אפקטס, אפל שייק, אויד די אס ועוד, ומאפשרת ליוצר לברוא וליישם את כל מיומנויות הקומפוזיציה שרכש עד כה: עיצוב, רישום, צורה וצבע, בעולם הווידאו האנימציה והקולנוע. מעצם אופיו החוויתי של הווידאו, ניתן להזמין את הצופה לעולם שכולו פרי דמיונו של היוצר ולהעניק לו חוויה חזותית עשירה ומרגשת. הקורס יתמקד בעקרונות היצירה, הכנת החומרים, ניתוח הפריים / השוט והגישה לקומפוזיטינג, וכן נבחן כיצד ניתן ליישם עקרונות אלו כאמצעי מבע דומיננטי בעיצוב המסך או הסרט. הקורס מיועד לסטודנטים אשר למדו את תוכנת האפטר ו/או תלת ממד.

תבניות
סמסטר ב',3 ש"ס, 2 נ"ז
מרצה: לירן קורן
הקורס הינו המשך לקורס בניית שלדים מסמסטר א'. בקורס ילמדו הסטודנטים כיצד לעצב וליצור בובות המיועדות לאנימציית Stopmo .הסטודנטים ילמדו להזריק סיליקון לתבניות לפסל ולעצב ספוגים.

אפיון ומשחק דמות בתלת ממד למתקדמים
סמסטר א', ש "ס, 2 נ"ז
מרצה: דניאל שניאור
מטרת הקורס היא הקניית כלים מתקדמים באנימציית דמויות בכלי המרכזי של יוצר האנימציה התלת ממדית – תוכנת' מאיה .'במהלך הקורס יחשפו הסטודנטים לתהליכים הכרוכים ביצירת משחק ייחודי ,מאופיין ואמין של דמויות בתלת ממד .אנימציית משחק בקלוז-אפ + Lip-sync) ,(Facial animationאנימציית משחק של דמות מלאה בפול-שוט והפקת סצינות וסיקוונסים הכוללים אינטראקציה בין דמויות .יישום זה ייכלול ניתוח מקדים של אופי הדמויות ואיפיון תנועתן , בתוספת הכרות עם כלי אנימציה מתקדמים .הקורס יעבוד במקביל לקורס הפיתוח וההפקה במסלול וישלב תרגילי בית וכיתה ,ביקורות כיתתיות והדגמת תהליכי עבודה.

הנפשה ניסיונית
סמסטר ב, 3 ש"ס, 2 נ"ז
מרצה: ערן היללי
דרך סדרה של ניסויים ננסה לצאת מדרכינו הבטוחה ולחתור לעבר פרוק והרכבה של שפות אנימטיביות מקוריות חדשות.
ערבוב טכניקות, אלתור ואקראיות ישמשו אותנו לאורך הקורס במטרה להפתיע ולקחת אותנו למקומות חדשים

בימוי קולנוע תיעודי - מתקדמים
שנתי, 3 ש"ש, 6 נ"ז
מרצה: יאיר לב
סדנה מעשית שמטרתה הקניית ידע ויכולת עשייה בתחום הקולנוע התיעודי. לשנה ג' תהא זו היכרות ראשונית עם הקולנוע התיעודי באמצעות צפייה בסרטים תיעודיים מהארץ ומהעולם וניתוחם. בקורס יועלו לדיון סוגיות מרכזיות בתחום הקולנוע התיעודי. במקביל יפיקו הסטודנטים סרטי תעודה קצרים בליווי המרצה ובהדרכתו.
עבור המתמחים משנה ד' אשר בחרו בסדנה תהווה המסגרת פורום הנחיה ונקודת מפגש בין המרצה לסטודנט, במסגרת עבודתם על פרויקט הגמר בווידיאו. הסדנה תתרכז באופן מעמיק בווידיאו כמדיום עצמאי וככלי ביטוי אישי במגוון גישות: תיעודי, חברתי ואישי.

וידאו בעידן הדיגיטלי - ברוכות הבאות לטכנו-אוטופיה
סמסטר א, 3 ש"ס, 2 נ"ז
מרצה: רות פתיר
האמנות הדיגיטלית חודרת, משקפת ומייצרת קשת רחבה של תופעות חברתיות ורלוונטיות בעידן האינטרנט, ומאפשרת לאמנים שונים פלטפורמה דינמית החורגת מהערוצים המקובלים ומגיעה אלינו ישירות ליד. הקורס יאפשר בחינה ביקורתית של גורמי היצירה באמנות ובתרבות הדיגיטלית וישאל האם המהפכה הטכנולוגית עמדה בהבטחה שלה של טרנספורמציה רוחנית. במהלכו נסתכל על העבר הבדיוני של ראשית המאה הקודמת ונראה את הקו המחבר בין "פרנקנשטיין" של מרי שלי לאווטאר של בילי אייליש. בין הנושאים השונים נלמד על אמנות בעידן שאחרי האינטרנט,

אנימציה דיגיטלית וקולנוע, גוף וירטואלי (אווטאר), פיסול רשת, גלריות ותערוכות וירטואליות, אינטראקטיביות דיגיטלית, משחקי מחשב, וכו.

יסודות צבע
סמס' ב', 3 ש"ס, 2 נ"ז
מרצה: מארק ינאי
הקורס מיועד לסטודנטים שהתנסו ביסודות צבע. במשך הקורס העבודה בביתה תבוסס על ציור מהתבוננות (דומם, נוף, פורטרט וערום). במקביל לעבודה בביתה, הסטודנטים מחויבים בפרויקט סמסטריאלי, בתיאום עם המרצה, כשמטרתו היא גיבוש גוף עבודה תוך בירור כוונות והצבת מטרה. טכניקות ומדיומים חופשיים.

קולנוע ניסיוני – לקראת קולנוע פוליטי
סמסטר ב, 3 ש"ס, 2 נ"ז
מרצה: ישראלה שאער מעודד
קולנוע ניסיוני הוא קולנוע הקורא תיגר על המדיום ועל השפעותיו האידאולוגיות. יש המכנים אותו קולנוע-נגד, הפועל כנגד הסדר החברתי ומביא לקדמת הבמה את החומק, את המודחק ואת הבלתי ניתן לייצוג. בקורס נתמקד ביכולתו של ז'אנר זה לפרוע זהויות חברתיות וליצור הרהורים פואטיים ומחשבות ויזואליות נועזות על יחסי כוח, מרי אזרחי ומגדר. דרך חשיפה לקולנוע ניסיוני עכשווי והיכרות עם אופי יצירתם של במאים ובמאיות קלאסיים בעלי מימד ניסיוני ביצירתם, נחקור את הפוליטיקה של הדימוי ונלמד על האסטרטגיות הצורניות והאסתטיות בעיצובו כגון: סוריאליזם, הפרת הזדהות, שבירת מימד הזמן, הזרת המבט, עבודה עם סאונד ומוזיקה, ושימוש ב- found footage ובחומרים ארכיוניים.
לאורך הסמסטר הסטודנטים יידרשו לביים תרגילים, שבהם יתנסו בכלי המבע הקולנועיים ויצברו ניסיון בשיוף, בירור, תחקור ודיוק אמירתם הפוליטית והחברתית.

נרטיבים חדשים בטכנולוגיות מתקדמות
סמסטר א, 3 ש"ס, 2 נ"ז
מרצה: אמיר יציב
אנימציה דיגיטלית זמן אמת (אנימציה שאינה דורשת רינדור) הפסיקה להיות נחלתם של משחקי המחשב בלבד והשימוש בה הגיע לאחרונה לוידאו, אנימציה ואמנות חזותית. בקורס מעשי זה תלמד ליצור דימוי ממוחשב בפלטפורמת Unreal Engine. נתמקד ביצירת סביבות, תאורה, חומרים וירטואלים, אנימצית דמויות, הפקה וירטואלית, ושיטות עבודה של רינדור בזמן אמת. קורס זה יחשוף אותך לדור חדש של טכניקות ליצירת דימוי ובסופו כל סטודנט יצור סרט קצר אשר הופק וירטואלית ב Unreal Engine.

כתיבת קוד ויזואלי: תכנות ב- Unreal Engine
סמסטר ב, 3 ש"ס, 2 נ"ז
מרצה: אמיר יציב
למרות שלחלקנו זה נראה מאיים, ניתן ללמוד תכנות ויזואלי ללא ידע מקדים של כתיבת קוד. זה אמנם מסע ארוך להפוך למתכנת מנוסה, אבל השגת ידע תכנות בסיסי מאפשר ליוצר להשתמש בכל מגוון הכלים הזמינים בדרך כלל רק למתכנתים ב Unreal Engine. קורס מעשי בתכנות Unreal Engine, בקורס זה נלמד לבצע הפקה וירטואלית בשילוב כתיבת קוד ויזואלי (blueprint) בתוך התוכנה. לימוד תכנות ב unreal engine יאפשר ליוצרי אנימציה להרחיב באופן משמעותי את ארגז הכלים תוך התמקדות ב:
Virtual Production, Real-Time Rendering, Post production, AI, Special Effects.
בסיומו של הקורס כל סטודנט יצור סרט קצר המשלב קוד ואנימציית זמן אמת ב Unreal Engine.

הערה: אין צורך בידע מקדים של תכנות אך הקורס מתאים לסטודנטים.ות בעלי גישה ויכולות טכניות גבוהות.

משחק, בימוי ואפיון קולות
סמסטר א, 3 ש"ס, 2 נ"ז
מרצה: אמיתי יעיש
הקורס יחשוף את עבודת השחקן ע"י התנסות במשחק, בימוי וניתוח התקשורת בין היוצר לשחקן כשותף ליצירה ולא רק מבצע.
במהלך הקורס נשחק, נאלתר ונביים קולות עם שחקנים בסצנות שיכתבו [בשת"פ עם ביה"ס למשחק ניסן נתיב]

קורסי בחירה פתוחים מהמחלקה לתקשורת חזותית

שפת הקומיקס
סמסטר ב', 3 ש"ס, 2 נ"ז, יום רביעי 14:00-17:00
פרופ' מישל קישקה
הקומיקס הינו עולם קסום אך האמנים העוסקים בו אינם קוסמים.
הם יוצרים שמספרים סיפורים חזותיים ומילוליים תוך בחינת חוקי השפה, תוך התמודדות עם שאלות של תוכן וצורה, תוך בדיקת האפשרויות של סיפור על ציר זמן, של תזמון ושל עריכה.
הקומיקס שנולד בעיתונות בסוף המאה ה-19 לא הפסיק להמציא את עצמו מחדש מאז וכך שרד את את כל המדיומים החדשים שפרצו לחיינו כגון קולנוע, טלויזיה ואינטרנט.

הקורס בנוי מתרגילים קצרים שמטרתם להכיר ולתרגל את מרכיבי היסוד של השפה: עיצוב דמויות ומצבים, עריכה של פריים בודד ושל רצף פריימים עם שימוש בבועות דיבור, שהם הדי.אן.איי של שפת הקומיקס.
בסוף הקורס יידע הסטודנט להתמודד עם סטריפ, עם עמוד שלם ועם סיפור קצר על שני עמודים.
הסמסטר ילווה בסדרת הרצאות עיוניות שירחיבו את בסיס הידע בתולדות הקומיקס.

ג'אם עיצוב משחקים
סמסטר א', 3 ש"ס, 2 נ"ז, יום רביעי 17:30-20:30
עידן רוזה
קורס מעשי בו יעבדו הסטודנטים/ות בצוותים משותפים עם מפתחים/ות מקורס בחירה מקביל של הביה"ס למדעי המחשב באוניברסיטה העברית. הקבוצות יתנסו לראשונה בתהליכי עבודה בצוות, ידרשו לשיתוף פעולה וילמדו את הדינמיקה ומערכת היחסים בין מפתחים למעצבים בדרך ליצירה משותפת בדומה לעבודה בצוותים בתעשייה. במהלך הקורס הסטודנטים/ות יעבדו יחד על סדרה של משחקים דיגיטליים קטנים וניסיוניים תוך כדי למידה והיכרות עם נושאים של רעיונאות, המצאה ותכנון משחקים. העבודה תתרחש בקבוצות משתנות ובסבבים קצרים בדרך לבניית פרוטוטייפים רעיוניים שחיקים (**playable**), תוך כדי ניתוח והתבוננות על ההיבטים השונים של עולם המשחקים הדיגיטליים: דפוסים של אינטראקציה ושיתוף, יצירת הזדהות ומעורבות, מנגנונים משחקיים והתייחסות לסוגות משחק.

אשכולות הנחיה – מסלול אנימציה

אשכולות הנחיה
שנתי, 4 נ"ז
בכל אשכול מרצים.ות המכסים יחדיו את כל תחומי פרוייקט הגמר: תוכן, ארט, בימוי, עריכה ועוד.
בנוסף, כל תחום יקבל חיזוק לאשכולות בנושאים כגון: תאורה, אפקטים, קומפוזיטינג, שלדים.
סדר מפגשי האשכול מבוסס התקדמות בפרוייקט: פרה, פוסט ופרודקשן. ראש המחלקה מלווה את כל הפרוייקטים בעבודה עם ראשי האשכולות.
לבחירתכם, שני אשכולות בתחום ההתמקצעות שלכם (פירוט המנחים בתכנת התעדוף).