



POLSKI INSTYTUT SZTUKI FILMOWEJ

Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.


JAROCIN
FREE·WOLNE
MIASTO



Temat: Nigdy nie wolno się poddawać - Tintin na tropie przygody.

Nauczyciel wybiera zadania, dopasowując je do etapu kształcenia (wieku odbiorców).

1. W filmie Stevena Spilberga wykorzystana została technologia **motion capture**. Zapoznaj się, na czym ona polegała, a następnie wypowiedz się, czy tak wykonana animacja podoba się Tobie.

Motion capture (mocap) – technika stosowana w filmach i grach komputerowych, polegająca na „przechwytywaniu” trójwymiarowych ruchów aktorów i zapisywaniu przez komputer. Dzięki niej zarejestrowane postaci poruszają się bardzo naturalnie i realistycznie, a przechwycone dane są gotowe do dalszej obróbki. Technologia ta nie zastępuje w pełni pracy animatora, wnosi jednak znaczące wsparcie do procesu animacji. Aby stworzyć animacje za pomocą tej techniki potrzebne są kamery oraz markery (czujniki). Aktor zakłada na siebie czarną kamizelkę po czym mocuje się markery. Jeśli kamery są już rozstawione można przystąpić do pracy. Kiedy człowiek się poruszy jego ruchy przekierowywane są do komputera i podlegają dalszej obróbce (między innymi czyszczeniu animacji).

http://pl.wikipedia.org/wiki/Motion_capture

2. W filmie występuje **retrospekcja**. Poniżej masz wyjaśnione, co ten termin oznacza. Zastanów się, w którym momencie filmu jest wykorzystana i czemu służy.

retrospekcja

1. książk. przypominanie sobie, odtwarzanie w pamięci dawnych przeżyć
2. książk. odwoływanie się do przeżyć, faktów z przeszłości

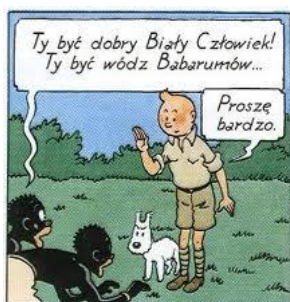
<http://slovníki.gazeta.pl/pl/retrospekcja>

3. Sporządź list gończy Sacharyny dla funkcjonariuszy Tajniaka i Jawniaka. Umieść w nim jak najwięcej informacji dotyczących poszukiwanego.





4. Uwaga! Biuro detektywistyczne „Łamigłówka” poszukuje pracowników. Napisz list polecający Tintina, udowadniając, że jak najlepiej nadaje się do tej pracy.



5. „Przygody Tintina” powstały na podstawie komiksu belgijskiego pisarza – artysty Herge, wydrukowanego w ponad 200 milionach egzemplarzy, tłumaczonego na 50 języków. Poniżej masz wypisane tytuły poszczególnych części przygód Tintina. Ułóż tytuły w kolejności alfabetycznej. Odszukaj tytuły innych filmów animowanych, bądź fabularnych, które powstały na podstawie komiksu.

„Krab o złotych szczytach”

„Tintin w Ameryce”

„Skarb Szkarłatnego Rackhama”

„Błękitny Lotos”

„Pęknięte ucho”

„TinTin w Kongo”

„Cygara faraona”

„Tintin w krainie czarnego złota”

„Kierunek Księżyc”

„Świątynia słońca”

„Tajemnica Jednorożca”

„Siedem kryształowych kul”

„Spacer po Księżycu”

„Czarna wyspa”

„Berło Ottokara”

„Tajemnicza gwiazda”

„Afera Lakmusa”



6. W filmie występuje otwarte zakończenie, zapowiadające kolejną część przygód reportera Tintina. Zabaw się w scenarzystę, możesz przeczytać też niektóre fragmenty komiksu i spisz pomysły na nowe przygody bohatera.

Przygotowała: Justyna Szczepaniak

stowarzyszenie
LAROCCIN XXI