

METODICKÝ LIST: JAK FUNGUJE PLOŠKOVÁ ANIMACE

Metodický list je určen učitelům 3.–6. ročníku ZŠ.

Metodický list se zaměřuje na tajemství iluze pohybu u ploškové loutky. Slouží jako opora k pracovnímu listu **Hlava ploškové loutky**.

Lekce se skládá ze 4 částí. Úvodní aktivita **Kolik očí, kolik uší?** je zaměřena na pozorování lidské hlavy v pohybu. Jejím cílem je uvědomit si, které části obličeje jsou nebo nejsou vidět z rozdílných úhlů.

Ve druhé části **Vejde jako model lidské hlavy** si žáci s pomocí pracovního listu **Hlava ploškové loutky** vytvoří názornou pomůcku pro kresbu hlavy z různých úhlů. Cílem je nakreslit zjednodušené schéma lidského obličeje se správnými proporcemi.

Třetí část tvoří projekce samotného dílu seriálu **Případ důležitého telegramu** a následná diskuse o technice ploškové animace. Cílem je zjistit, jak plošková animace funguje.

Poslední a nejvíce tvořivou aktivitou je tvorba vlastní části ploškové loutky v pohybu a její animace opět s pomocí pracovního listu **Hlava ploškové loutky**. Jejím cílem je nakreslit jednotlivé fáze pohybu hlavy při otočení a pomocí animace vyzkoušet, zda iluze pohybu skutečně funguje.

Vzdělávací oblasti a průřezová témata RVP:

Člověk a jeho svět, Umění a kultura (obor výtvarná a filmová výchova)

Klíčové kompetence:

komunikační, k řešení problémů, kulturní, digitální – tvorba digitálního obsahu

Celková časová dotace: 3 vyučovací hodiny

- Kolik očí, kolik uší, úvodní motivační hra **10 minut**
- Vejde jako model hlavy, výtvarná aktivita s využitím pracovního listu **35 minut**
- Projekce filmu a následné otázky (brainstorming) **15 minut**
- Výtvarná aktivita – kresba fází otočení hlavy a praktická animace ploškové loutky **70 minut**
- Reflexe aktivit **5 minut**

[Inspektor Fousek na stopě, Česká republika 2009, díl Případ důležitého telegramu](#)

režie: Josef Lamka

scénář: Hana Lamková

animace: Pavel Rak, David Filčík

výtvarník: Eva Sýkorová-Pekárková



Animace postav v dílu Případ důležitého telegramu

Film je vytvořen technikou ploškové animace. Pro postavy tohoto seriálu je charakteristická výrazná mimika. Té je docíleno používáním velkého množství výměnných částí obličeje loutek. Zaměřme se na postavu Micumiši. Její řeč je animována pomocí desítek fází úst. Živost postavy umocňuje mrkání – v animaci docílené přikrytím oka zavřeným víčkem.

AKTIVITY DO HODINY

1. aktivita: Kolik očí, kolik uší?

Jeden z žáků (ideálně s účesem, který nezakrývá uši ani oči) se na chvíli stane modelem. Stoupne si před třídu. Ostatní žáci jsou pozorovatelé.

1. fáze: „Model“ se postupně pomalu otáčí. Úkolem pozorovatelů je zakrýt si ucho a oko (oči) v tu chví-

li, kdy dotyčnou část modelu nevidí. (Při zakrytí oka musí dále pozorovat škvírkou mezi prsty, aby viděli, kdy mají obličej zase odkrýt.)

2. fáze: Model (můžeme vybrat jiného žáka) sedí na židli a pomalu předklání a poté zaklání hlavu. Pozorovatelé opět rukama zakrývají části obličeje, které jsou schované (brada, ústa, oči, čelo).

2. aktivita: Vejce jako model lidské hlavy

Materiál a potřeby: vejce na tvrdo nebo nafukovací balonky, gumičky, tužka, černé fixy, kreslicí karton A4

Lidská hlava se tvarem podobá vejci. Proto můžeme vejce využít jako model pro kresbu hlavy z různých úhlů. (Ve škole doporučujeme použít vejce na tvrdo, případně nafukovací balonek.) Učitel nejprve předvede postup kresby obličeje na vejce či balonek. Žáci poté dostanou materiál a pracovní list, kde je dělení obličeje znázorněno.

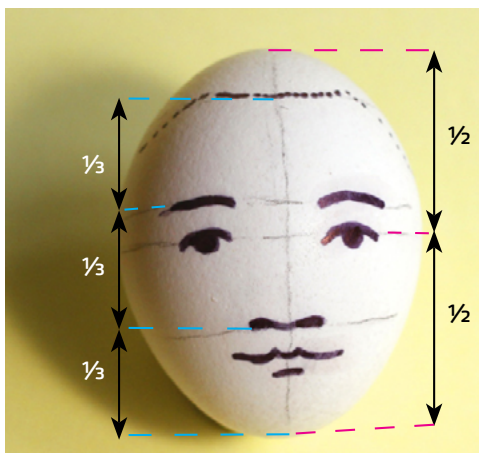
Postup:



Vyznačte vertikální (svislou) a horizontální (vodorovnou) osu. Místo pravítka lze použít gumičky.

Vertikální osa dělí obličej na symetrické poloviny. Horizontální linie vyznačuje polohu očí.

Další horizontálu nakreslete kousek nad osu očí – na ní bude obočí. V polovině pod touto linií vyznačte spodní část nosu. Hranice vlasů leží nad obočím ve stejné vzdálenosti jako nos.



Pod nos nakreslete ústa. Otáčejte vejce a pozorujte, jak se mění pozice jednotlivých částí obličeje a hlavy. Jak se liší poměr mozkové a obličejové části nebo obličeje a brady při nadhledu nebo podhledu?

Učitel může žákům připomenout, že není třeba se trápit s přílišnými detaily (někteří žáci mají tendenci kreslit i oční řasy či příliš složité nos).

Žáci si nakonec nakreslí tužkou na papír vejce s obličejem z více úhlů. Je třeba počítat s různou mírou výtvarné zkušenosti žáků. Ti zkušenější stihnou 5 různých úhlů, méně výtvarně zdatní třeba jen pár kreseb. Důležité je připomínat, že úkolem není nakreslit lidskou hlavu, ale pouze její model v podobě vejce (nos je pouze naznačen spodní částí, není třeba kreslit uši...).

3. aktivita: Projekce filmu a následná diskuze

Podívejte se společně na video [Případ důležitého telefonu](#). Uvedené otázky pro žáky vedou k pochopení principu ploškové loutky.

1. Jakou technikou animace je vytvořen tento příběh? (plošková nebo také papírková loutka)
2. Z jakého materiálu jsou loutky vyrobeny? (z papíru)
3. Jaká výtvarná technika je použita pro jejich vytvoření? (kresba tuší, malba akvarelem)
4. Jak se docílí, aby postava otočila hlavou (například když se dívá dopředu a poté do strany)?

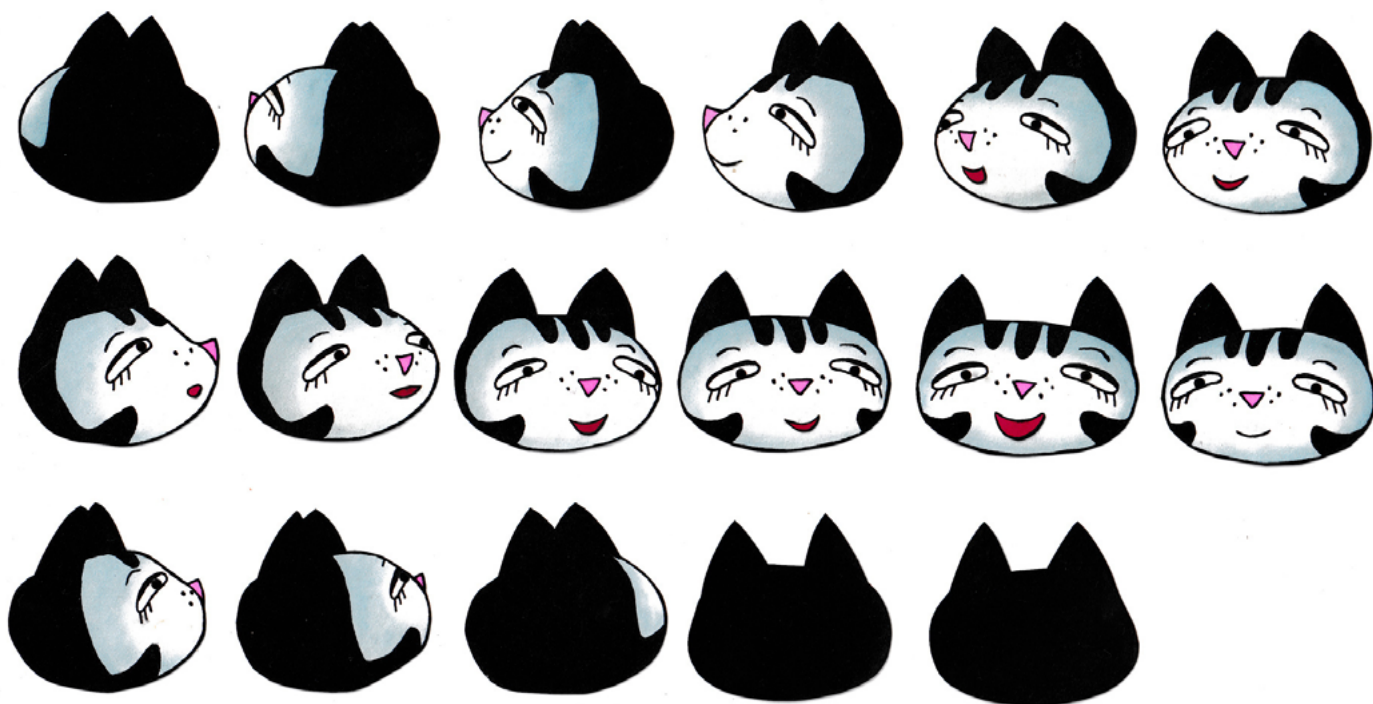
(Je třeba mít vyrobeno více hlav postavy z různých úhlů. Hlavy se postupně vyměňují a po každé výměně se vyfotí jedno políčko – tzv. frame – filmu.)

Ve scéně, kde se Micumiši spouští z vrtulníku a opět se do něj vrací (03:46 – 04:16) vidíme ve dvou záběrech všechny fáze otočení hlavy kolem dokola.

- Úkol pro žáky: tipněte si, kolik hlav by bylo potřeba na plynulé otočení hlavy kočky Micumiši o 360°.

Zde máte všechny fáze tohoto pohybu:

(Je jich 17.)



Občas je třeba, aby postava sklonila nebo zaklonila hlavu. V tomto díle třeba když Micumiši říká „...já se spustím dolů...“ nebo „Kluci, je to mňou kej!“

Zde máte příklad fází hlavy od zakloněné po předkloněnou.



4. aktivita: Výtvarný úkol – kresba jednotlivých fází otáčení hlavy kočky a vlastní animace

Materiál a potřeby: kreslicí karton, tužka, pastelky nebo vodové barvy, perko, štětec, tuš (případně černý fix).

Technika potřebná k animaci:

Takto vypadá umístění tabletu nebo fotoaparátu na stativu.



Veškeré informace k problematice techniky pro školní prostředí najdete zde:

[lekce Animetod – možnosti snímání](#)

Jak animace funguje, tedy princip animace najdete zde:

[lekce Animetod – princip animace](#)

Specifika ploškové animace popisuje toto video:

[lekce Animetod – plošková animace](#)

Doporučujeme samostatnou práci s pracovním listem, kde žáci najdou postup při výrobě jednotlivých fází pohybu ploškové loutky.

Reflexe aktivity – žákům můžete položit následující otázky:

1. Povedla se iluze plynulého pohybu? Dokážete popsat, díky čemu? (Případně pokud nepovedla, co by bylo potřeba, aby byla iluze dokonalejší?)
2. Co jste se nového naučili?
3. Co jste se dozvěděli?

