

PRACOVNÍ LIST: HLAVA PLOŠKOVÉ LOUTKY

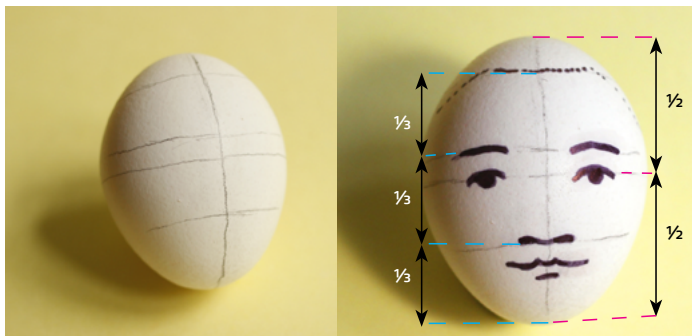
Chceš vědět, jak se kreslené postavičky ve filmu rozpohybuji? Na pohádce Inspektor Fousek na stopě si představíme, jak funguje animace, co je to plošková loutka, a závěrem si ukážeme to nejlepší – jak ji rozpohybovat.

Vejce jako model lidské hlavy

Postup:

1. Na vejci vyznač vertikální (svislou) a horizontální (vodorovnou) osu. Místo pravítka lze použít gumičky.

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



2. Další horizontálu nakresli kousek nad osu očí – na ní bude obočí. V polovině pod touto linií vyznač spodní část nosu.

3. Pod nos nakresli ústa.

4. Otáčej vejce a pozoruj, jak se mění pozice jednotlivých částí obličeje a hlavy. Jak se liší poměr mozkové a obličejové části nebo obličeje a brady při nahledu nebo podhledu?

Nakresli vejce s obličejem z více úhlů:

- anfas (zepředu)
- tříčtvrteční pohled (pootočená hlava, jsou vidět obě oči)
- profil
- z nahledu (předkloněná hlava)
- z podhledu (zakloněná hlava)

Tvým úkolem není nakreslit lidskou hlavu, ale pouze její model v podobě vejce (nos je pouze naznačen spodní částí, není třeba kreslit uši...).

Animace otočení hlavy kočky

Postup:

1. Navrhni podobu své kočky, respektive její hlavy. Nakresli a vybarvi hlavu z anfasu (zepředu).
2. Poté tužkou načrtni další fáze hlavy. Je třeba dávat pozor na dodržení velikosti, aby se hlava například nezmenšovala (udělej si tužkou pomocné linky, které určí spodní a horní okraj hlavy).

3. Všechny fáze vybarvi a linie obtáhni tuší nebo černou fixou.

4. Jednotlivé hlavy vystříhni.

5. Připrav snímací techniku.

6. Na snímacím místě animuj pohyb hlavy:

Vytvoř snímek 1. fáze, vyměň ji za další fázi, opět vyfoť snímek atd.

