

PRACOVNÍ LIST: PRINCIP KRESLENÉ ANIMACE

Prozkoumej, co všechno umí vyjádřit kreslená animace a jak se ve filmu vypráví příběh pomocí pohyblivých obrázků. Vyzkoušej si vlastní kreslenou animaci bez použití digitální techniky.

1. úkol – Závod s časem

V úvodní části večerníčku vidíš, jak se doktor Animo umí bleskově přesunout z postele do ordinace. Vzpomeneš si, co všechno během této cesty zvládnul udělat?

1.
2.
3.
4.
5.
6.

V pracovním listě *Vyprávění příběhu pomocí obrazů* najdeš políčka z filmu, kde se jednotlivé činnosti ukazují. Seřaď, jak šly za sebou a zkontroluj správnost svých odpovědí.

Všimni si, jak dlouhý čas trvají všechny tyto činnosti doktora Animo ve filmu. Zkus odhadnout, jak dlouho by trvaly ve skutečnosti. Můžeš si jednotlivé činnosti doma změřit na mobilu, jak dlouho trvají tobě, rodičům nebo tvým sourozencům.

2. úkol – Kouzlo kreslené animace

V díle Jak se chtěl stát pudlík lvem vidíš proměnu pudlíka ve lva. Aby jsi tuto proměnu zaznamenal/a, musel kreslíř Pavel Koutský nakreslit více fází změn jednoho tvaru v druhý:



Vyzkoušej si, jak to funguje. Víš, jak na to?

V kreslené animaci platí stejně jako u jiného druhu animovaného filmu, že v jedné sekundě (1s) se musí za sebou objevit 12 snímků, které nazýváme frame (12 fps). Pohyb, tedy každá jemná změna, musí být v kresbě vytvořena zvlášť na samostatném papíru.

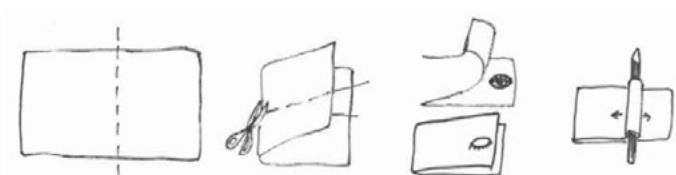
Animátoři proto často velmi dobře promýšlí, jak si práci co nejvíce zjednodušit, nebo kreslenou animaci využívají tam, kde je těžké podobnou věc vyjádřit jiným způsobem. Kreslí například takové situace, kde se pohyb dá opakovat, nebo využívají právě proměn jedné věci v druhou.

KOUZLO KRESLENÉ ANIMACE

PRAKTICKÝ NÁVOD

Jednodušší způsob: rototužka

Nakresli jednoduchý pohyb svého zvířete.



1. Vem si kancelářský papír, přehni jej na půlku (viz nákres) a rozstříhni. Vzniknout dva zkušební listy pro tvé experimenty.
2. Nejdříve kresli na spodní list, důležité je umístit kresbu v pravé části co nejbližší okraji.
3. Vymysli a nakresli jednoduchý tvar zvířete, nebo jen jeho hlavy. V druhém obrázku se může změnit nebo pohnout tak, aby se pohyb mohl stále opakovat (mrknout, otevřít pusku, zamávat, zvednout ucho apod.).
4. Naroluj na tužku horní obrázek a správnou rychlostí pohybuj tužkou sem tam přes spodní obrázek.

Chceš-li vědět víc, podívej se na

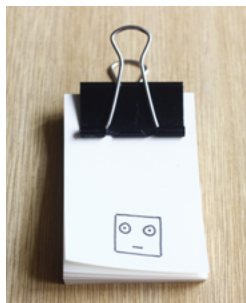
animanie.cz/animetod-kreslena-animace

Pro náročné: flipbook

Nakresli proměnu svého zvířete.

Animetod – metodický list Flipbook

5. Vymysli, jak nebo v co jiného by se mohlo tvé zvíře proměnit.
6. Vem si bloček, budeš pracovat se samostatnými listy, které posléze spojíš kancelářským klipem.



7. Na první stránku nakresli původní podobu zvířete a na další stránku tu konečnou podobu.
8. Podívej se přes okno, jaké změny se ukazují při tvé proměně.
9. Přilož prázdnou stránku bločku na obě kresby a namaluj prostřední, přechodovou fázi.
10. Aby animace fungovala, potřebujeme alespoň 12 obrázků, proto mezi první a prostřední fází přes okno domaluj na další jednotlivé čisté stránky bločku jednotlivé postupné změny tak, aby jich bylo nejméně 5. Každou stránku očísľuj tak, jak jdou jednotlivé fáze za sebou. To samé domaluj a očísľuj od prostřední fáze ke konečné podobě.
11. Sepni všechny stránky bločku podle čísel tak, jak jdou po sobě. Listuj v té správné rychlosti a užij si svou ruční animaci.