



2020
K SEZONĚ

Příloha 3
Animace

Animace v praxi

Chceme-li proniknout do tajemství animovaného filmu, je dobré si jej vyzkoušet i na vlastní kůži, nejen se o něm bavit v náznamech. Princip animace není nikterak náročný na pochopení a dá se jednoduše vyzkoušet.

Pojďme to tedy vzít postupně:

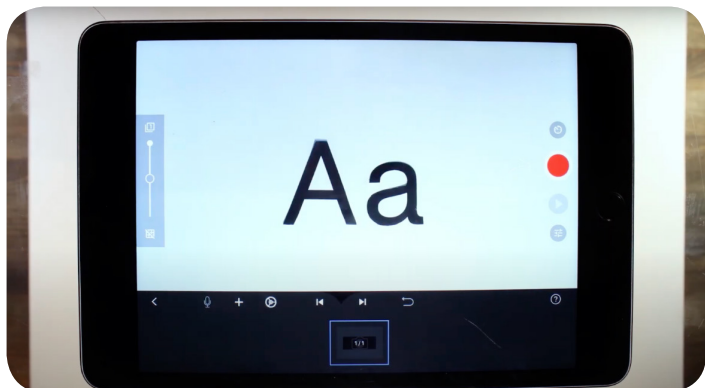
1: Technika

Chceme-li se pustit do animace, měli bychom si připravit nějaký chytrý telefon nebo tablet s aplikací Stop Motion Studio. Místo, kde budeme animovat by nemělo mít těkající světlo; buď tedy využijme tmavé místo, které si pak nasvítíme lampičkou, a nebo místo, které je nasvícené nějakým stabilním umělým osvětlením. Nemáte-li ani jedno, vyberte si nejlépe místo daleko od okna.

Jak si připravit stanoviště Vám rádi poradíme v sérii Jak na animaci?, kterou najdete v playlistech YouTube kanálu Aeroškola. Najdete zde návod, jak připravit stanoviště i jak nastavit aplikaci.



Třeba takhle může vypadat naše animační stanoviště.



A takhle vypadá aplikace Stop Motion Studio.

2: Postava

Nejdříve si potřebujeme vytvořit postavu, která bude hlavním hrdinou nebo hrdinkou našeho filmu. A protože Život k sežrání je hlavně o tom, jak přijmout sám sebe, pojďme i my být hlavními hrdiny našeho příběhu! Nezapomeňte ale, že si můžete přidat cokoli navíc; může to být nový účes, tričko nebo nějaká superschopnost. A co třeba nějaký nový zvířecí společník?

Potřebujeme k tomu jen tužku a pastelky nebo fixy, čtvrtku a lepicí gumu.

- Na čtvrtku si nakreslíme naši postavu, tu ale rozdělíme na jednotlivé kousky (ruce, předloktí, paže, tělo, nohy rozdělíme v kolenu a chybět nesmí samozřejmě hlava). Je dobré už trochu myslet i na to, co naše postava bude dělat. Zvedne ruku a bude mávat? Nezapomeňte pak ruku nakreslit i z druhé strany. Nejlepší je vyzkoušet si velikost vytvářené postavy pod naším snímacím zařízením (telefon, tablet), aby nebyla moc velká nebo malá.
- Jestli je postava nakreslená jen tužkou, tak ji nejdřív vybarvíme pastelkami či fixy. Využít můžeme ale i barevné papíry, výstřižky z časopisů nebo třeba kusy látek.
- Připravenou postavu pak vystříháme a slepíme dohromady lepicí gumou. Jednotlivé části pak budou pěkně pohyblivé.



Naše plošková loutka může vypadat třeba takhle.

3: Příběh

Máme hlavní postavu, teď tedy musíme vymyslet, co vlastně bude dělat. Hned ze začátku bychom po našem hrdinovi neměli chtít žádné dlouhé dobrodružství, nechme ho zatím třeba házet míčem, ale klidně ho můžeme i nechat létat vesmírem nebo nechat vykouzlit stromy rovnou ze země...



... nebo třeba cvičit na kruzích? I když Ben by si asi uměl představit něco zábavnějšího.

4: Prostředí

Když máme vymyšleno, jak naše postava vypadá, co dělá, ještě ji musíme zasadit do nějakého prostředí. To vymyslíme právě na základě toho, co má dělat; nakreslit ho pak můžeme na papír, ale vytvořit ho i na stole, na němž budeme animovat. Pozor, aby se Vám postava vešla do scény.



Vaše postava může jít třeba na zmrzlinu,



hrát na hudební nástroj



nebo vyrazit na koupaliště.

4: Animace

A je tu poslední krok, a to samotná animace. Všechno, co se nemá hýbat, si nejdříve pečlivě přilepíme (třeba naší lepicí gumou). Pak si připravíme postavu do první pozice a vyfotíme ji. Jakmile máme pořízenou první fotografii, můžeme s jednotlivými pohyblivými prvky malinko pohnout a pořídit další fotografii, a takhle pokračovat stále dál, dokud nemáme celou animaci hotovou. A pak už zbývá jen projekce.

Nezapomeňte, že chcete-li dosáhnout plynulého pohybu, musíte jednotlivé části posouvat jen o malé kousky. Pokud chceme pohyb zrychlit (například letící míč), můžeme posouvat i o větší kousky.



Hodně štěstí!

3: Příběh

Máme hlavní postavu, teď tedy musíme vymyslet, co vlastně bude dělat. Hned ze začátku bychom po našem hrdinovi neměli chtít žádné dlouhé dobrodružství, nechme ho zatím třeba házet míčem, ale klidně ho můžeme i nechat létat vesmírem nebo nechat vykouzlit stromy rovnou ze země...



... nebo třeba cvičit na kruzích? I když Ben by si asi uměl představit něco zábavnějšího.

4: Prostředí

Když máme vymyšleno, jak naše postava vypadá, co dělá, ještě ji musíme zasadit do nějakého prostředí. To vymyslíme právě na základě toho, co má dělat; nakreslit ho pak můžeme na papír, ale vytvořit ho i na stole, na němž budeme animovat. Pozor, aby se Vám postava vešla do scény.



Vaše postava může jít třeba na zmrzlinu,



hrát na hudební nástroj



nebo vyrazit na koupaliště.

4: Animace

A je tu poslední krok, a to samotná animace. Všechno, co se nemá hýbat, si nejdříve pečlivě přilepíme (třeba naší lepicí gumou). Pak si připravíme postavu do první pozice a vyfotíme ji. Jakmile máme pořízenou první fotografii, můžeme s jednotlivými pohyblivými prvky malinko pohnout a pořídít další fotografii, a takhle pokračovat stále dál, dokud nemáme celou animaci hotovou. A pak už zbývá jen projekce.

Nezapomeňte, že chcete-li dosáhnout plynulého pohybu, musíte jednotlivé části posouvat jen o malé kousky. Pokud chceme pohyb zrychlit (například letící míč), můžeme posouvat i o větší kousky.



Hodně štěstí!