

**Dobrodružství
animace**

Luboš Pavel

Jaroslav Soumar

Obsah

Úvod

Kapitola první

Jmenuji se Jakub Tužka aneb jak mi to kreslí 4

Kapitola druhá

Základní tvary aneb jak z nich poskládat předměty a postavy 7

Kapitola třetí

Co to je film aneb jak oklamat lidské oko 9

Kapitola čtvrtá

Běh naostro aneb jak Kuliferda oběhl zeměkouli 11

Kapitola pátá

Jednoduché řešení aneb jak kreslit na okně 12

Kapitola šestá

Animační pultík aneb pomáhá celá rodina 14

Kapitola sedmá

Pohyb a body ohybu aneb důležité znalosti 17

Kapitola osmá

Jednoduché drobnosti aneb co ještě animovat 19

Kapitola devátá

A už tu máme pohyb aneb vyzkoušej si 21

Kapitola desátá

Nápady se sypou aneb pohybovat můžeš se vším 24

Kapitola jedenáctá

Jak to bylo dál aneb jak se vytváří pohyb 28

Kapitola dvanáctá

Pozadí v animovaném filmu aneb i to je důležité 30

Kapitola třináctá

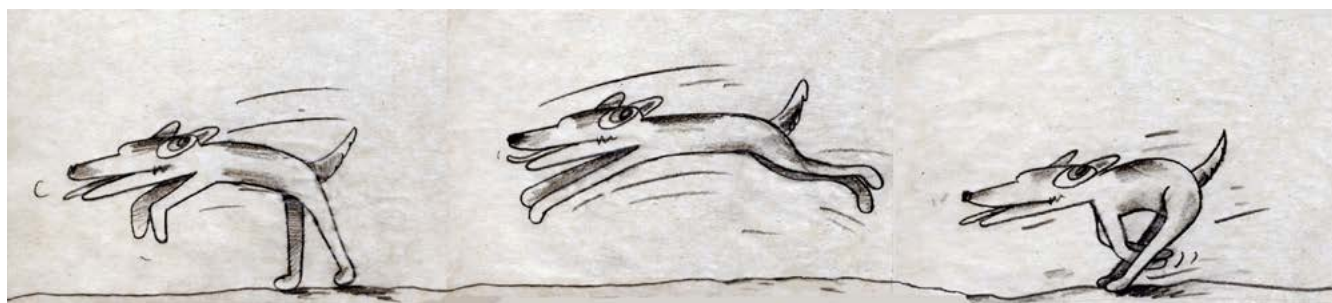
Stříhový program aneb pustíme si film 32

Kapitola čtrnáctá

Dobrodružství animace aneb hraj si 38

O autorovi

Aneb kdo ti tohle všechno vypráví 40



Úvod

Jaroslav Soumar, ilustrátor této knihy, je učitelem na ZUŠ. Přišel během své práce na zajímavý postup, jak učit děti malovat. Malování je, alespoň do určitého věku, jednou z nejoblíbenějších činností dětí (kromě toho také sledování pohádek). Děti ale nebaví opakovat to samé jen proto, aby se dobře naučily nakreslit například koně. Začal je tedy učit malovat pomocí tvorby animovaných obrázků. Čtyřikrát stejný kůň děti nudí, ale když jsou to čtyři různé fáze běžícího koně a tyto obrázky se v počítači spojí do plynulého pohybu, děti jsou z tvorby nadšené. Namalují pak rády třeba i deset fází koně.

Skoro každé dítě touží stát se alespoň na chvíli filmovou hvězdou, nebo režisérem vlastního filmu. Obojí se mu může splnit, když si přečte knihu Dobrodružství animace. I předškolní děti podle této knihy pochopí, jak se takový animovaný film dělá, ty malé děti za malé asistence, a ty větší děti úplně samy.

Luboš Pavel, autor této knihy, vypráví v jiné knize příběh o malém hrášku – Kuliferdovi (můžete si ji koupit jako ebook). Postavičky z té knihy využijeme k tomu, abychom si ukázali, jak krok za krokem vytvořit první krátký animovaný film. Kapitolu za kapitolou prožijeme opravdové dobrodružství animace.

Čtenáři se seznámí s technikou tvorby postaviček, s různými možnostmi, jak rozpohybovat obrázek nebo nějaký jiný objekt. Animovat mohou dokonce sami sebe. Pro děti náročná práce s počítačem a softwarovým programem je obsahem pouze jedné závěrečné kapitoly. Děti si mohou celou dobu hrát a zkoušet animovat i bez počítače.



Kapitola první

Jmenuji se Jakub Tužka aneb jak mi to kreslí

Tak jsem tady. I s velkou tužkou na rameni. Jsem o něco větší než hrášek Kuliferda z knížky O Kuliferdovi. Takhle ten příběh začíná:

Byl jednou jeden hrášek, který se nechtěl uvařit v hrachové polívce, a šikovně proto spadl pod kuchyňskou linku. Tam mu v té tmě a vlhku vyklíčily nožičky a ručičky a na hlavě místo vlasů takový malinkatý klíček. Říkejme tomu klíčkoví, totiž kloučkovi, třeba Kuliferda.

„Hurá,“ volal tenhle Kuliferda, „narostly mi ručičky, narostly mi nožičky, vydám se do světa.“

A tak se vydal. Vyhrabal se zpod kuchyňské linky ven a štrádoval si to po modrých dlaždičkách přímo za nosem. Ehm, to jsem vám neřekl, že měl také nos? No jistě, přímo mezi očima. Šel si tedy za tím nosem, zvědavý, co očima objeví, šel a šel, až potkal ježka.

Ať tu knížku znáš, nebo ne, hrášek Kuliferda je skvěle jednoduchá postavička na to, začít se učit malovat. Hrášek, to je vlastně jednoduché kolečko.

