





© Luboš Pavel, 2015

Illustrations Jaroslav Soumar, 2015

Obsah

Úvod.....	4
Kapitola první.....	5
Imenuji se Jakub Tužka aneb jak mi to kreslí	5
Kapitola druhá.....	7
Základní tvary aneb jak z nich poskládat předměty a postavy	7
Kapitola třetí.....	9
Co to je film aneb jak oklamat lidské oko	9
Kapitola čtvrtá.....	11
Běh naostro aneb jak Kuliferda oběhl zeměkouli	11
Kapitola pátá.....	12
Jednoduché řešení aneb jak kreslit na okně	12
Kapitola šestá.....	14
Animační pulťík aneb pomáhá celá rodina	14
Kapitola sedmá.....	17
Pohyb a body ohybu aneb důležité znalosti	17
Kapitola osmá.....	19
Jednoduché drobnosti aneb co ještě animovat	19
Kapitola devátá	21
A už tu máme pohyb aneb vyzkoušej si	21
Kapitola desátá.....	23
Nápady se sypou aneb pohybovat můžeš se vším	23
Kapitola jedenáctá.....	26
Jak to bylo dál aneb jak se vytváří pohyb	26
Kapitola dvanáctá.....	28
Pozadí v animovaném filmu aneb i to je důležité	28
Kapitola třináctá.....	30
Střihový program aneb pustíme si film	30
Kapitola čtrnáctá.....	35
Dobrodružství animace aneb hraj si	35
O autorovi.....	37
Aneb kdo ti tohle všechno vypráví	37

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.

Pak jim pan učitel začal vyprávět příběhy. Ty příběhy si pracovní rozdělili na velké nástěnce na jednotlivé situace – scény a každé dítě dostalo za úkol zpracovat jednu část příběhu. Na konci roku společně poskládali celý animovaný film.

Každý, kdo si čte nebo slyší vyprávět příběh, si ho ve své hlavě představuje jako film. 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 pro to, abychom si ukázali, jak za pomoci obrázků Jardy Soumara zachytit svůj vnitřní film na papír. Krok za krokem, kapitolu za kapitolou spolu s čtenářem prožijeme dobrodružství animace.

Čtenáři se seznámí s technikou tvorby postaviček, s různými možnostmi, jak rozpohybovat obrázek nebo nějaký jiný objekt. Animovat mohou dokonce sami sebe. Jsou zde kapitoly věnované výrobě animačního pultíku nebo práci s počítačovým programem, ale hlavním obsahem a záměrem knihy je naučit děti malovat, animovat a hrát si. Přístupovat ke knížkám i počítači aktivně.

