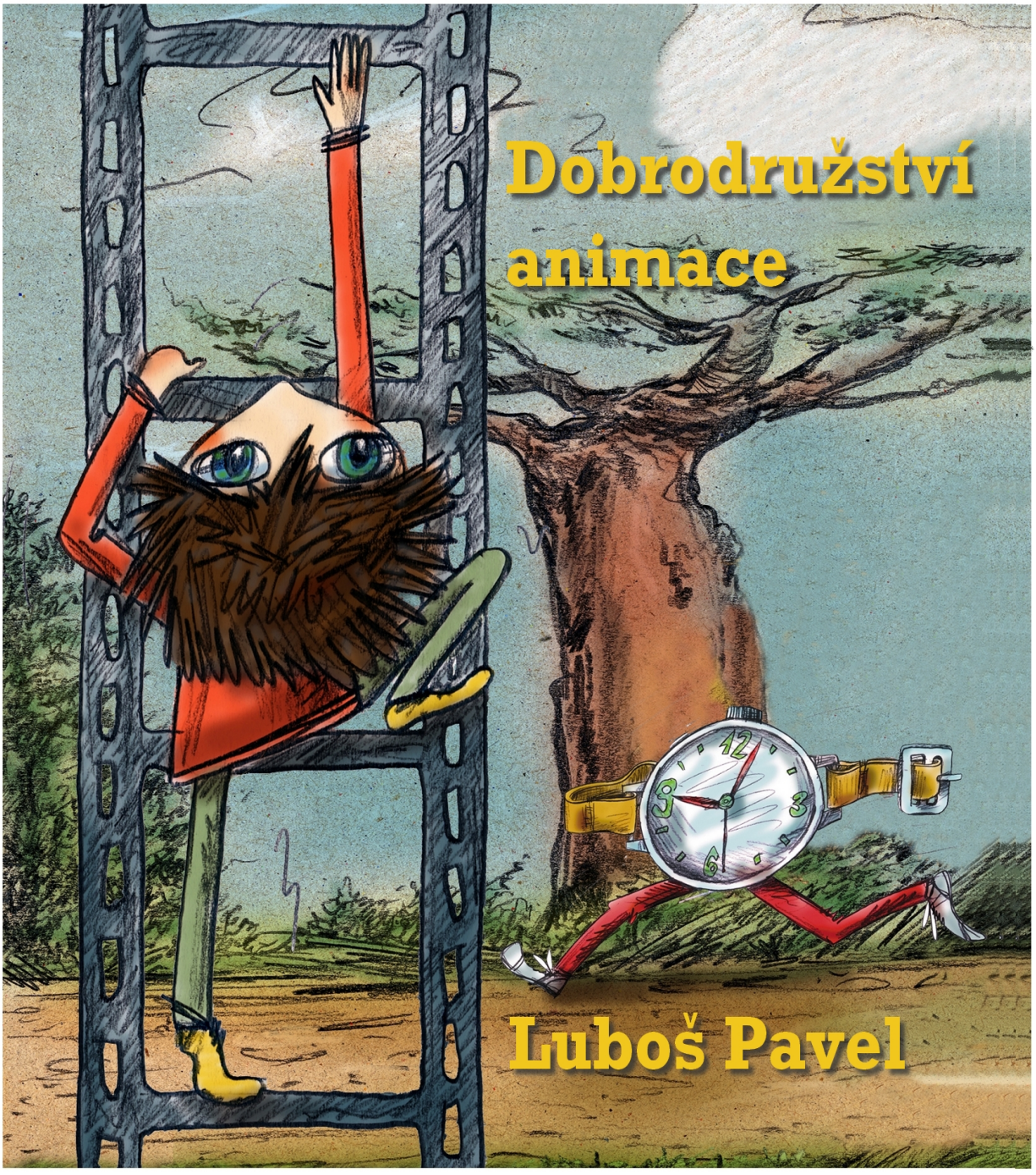


© Luboš Pavel, 2015
Illustrations Jaroslav Soumar, 2015

Obsah

Úvod....4

Kapitola první....5
Jmenuji 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 pultík 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

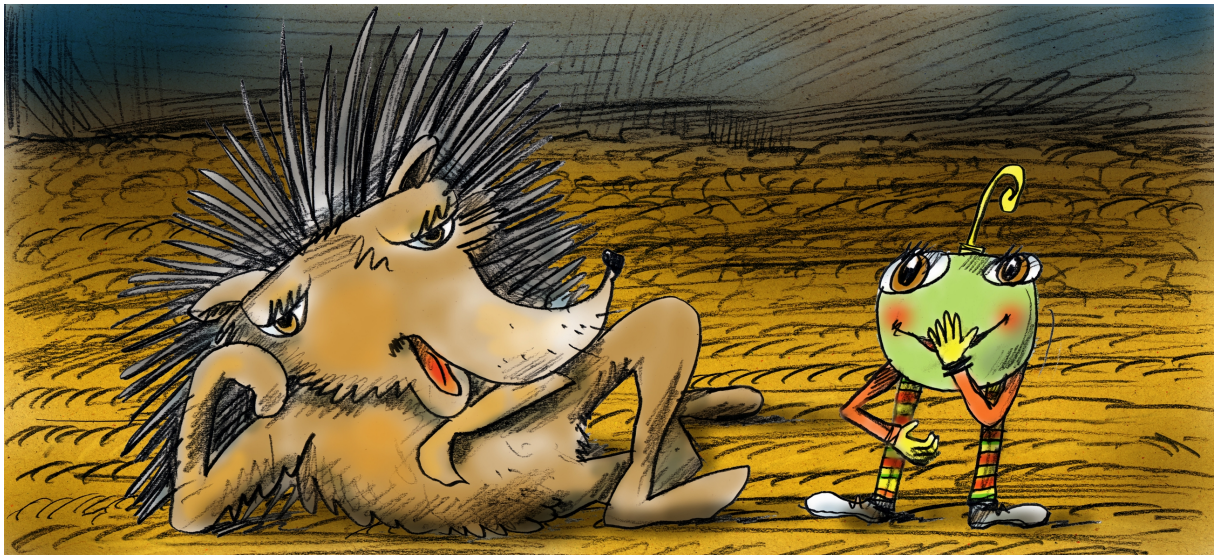
Úvod

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 pracovně 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. Přistupovat ke knížkám i počítači aktivně.



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.

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 klíčkovi, totiž kloučkovi, třeba Kuliferda.

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

A tak se vydal. Vyhrabal se z pod 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.

Takhle ten příběh začíná. Ať tu knížku znáš nebo ne, je to skvěle jednoduchá postavička na to, začít se učit malovat.