

DUM č. 9 v sadě

25. Inf-1 Animace (bitmapové i vektorové)

Autor: Robert Havlásek

Datum: 16.10.2012

Ročník: seminář (4A, 4B, 6AF, 5AF)

Anotace DUMu: StykZ - vlastní animace (na vlastní subtéma tématu sport).

Materiály jsou určeny pro bezplatné používání pro potřeby výuky a vzdělávání na všech typech škol a školských zařízení. Jakékoliv další využití podléhá autorskému zákonu.



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Vlastní téma animace v programu StykZ

Pedagogická poznámka: Pro tento praktický úkol stanovíme jasná pravidla, co vše od sportovce požadujeme – musí být aktivní, pohybovat se, měnit polohy/úhly končetin. Necht' si studenti vyberou konkrétní sport či pohyb a nechají si jej schválit.

Praktický úkol: Vytvořte animaci sportovce, buď z připravených možností nebo (po schválení) vlastní sportovní námět.

skok na lyžích (pohledem z boku, se statickou scénou či se staticky umístěným sportovcem)

hod oštěpem (pohledem z boku)

dvojskiif (pohledem z boku)

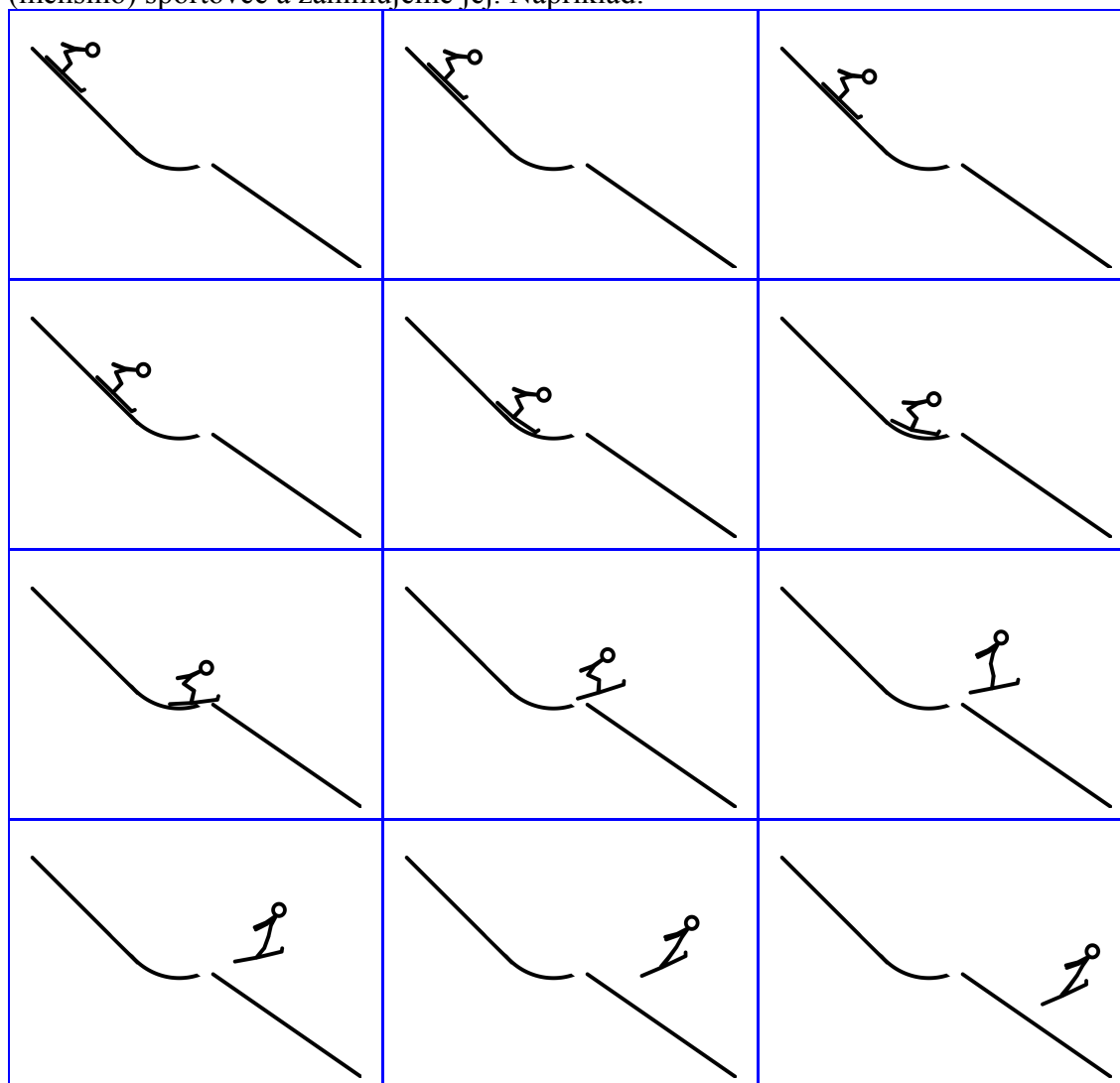
tenis (pohledem zepředu, stačí běžný return)

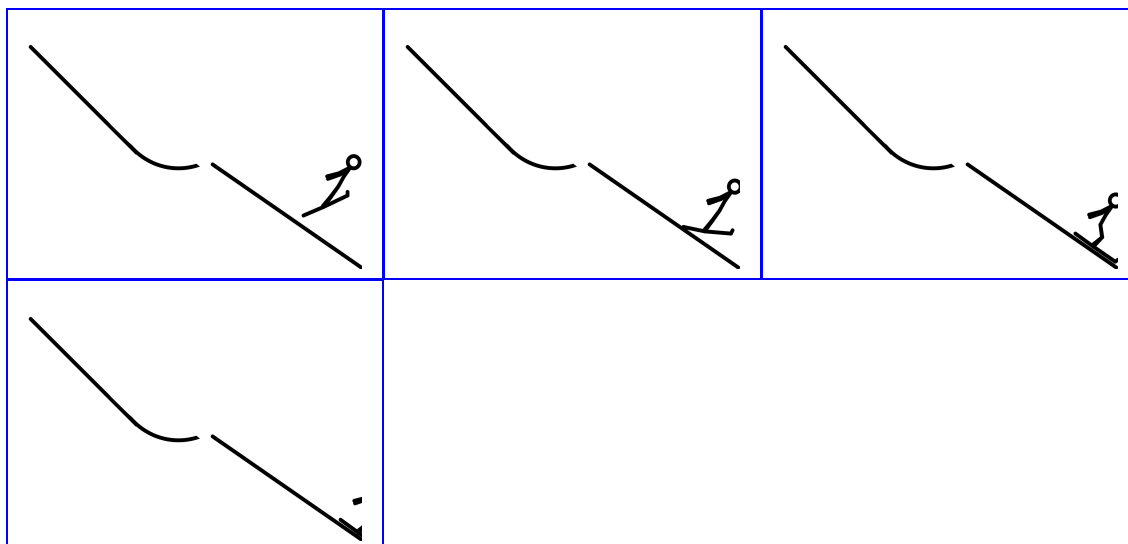
rychlolobruslení (pohledem zepředu)

běh přes překážky (pohledem z boku, poměrně obtížný)

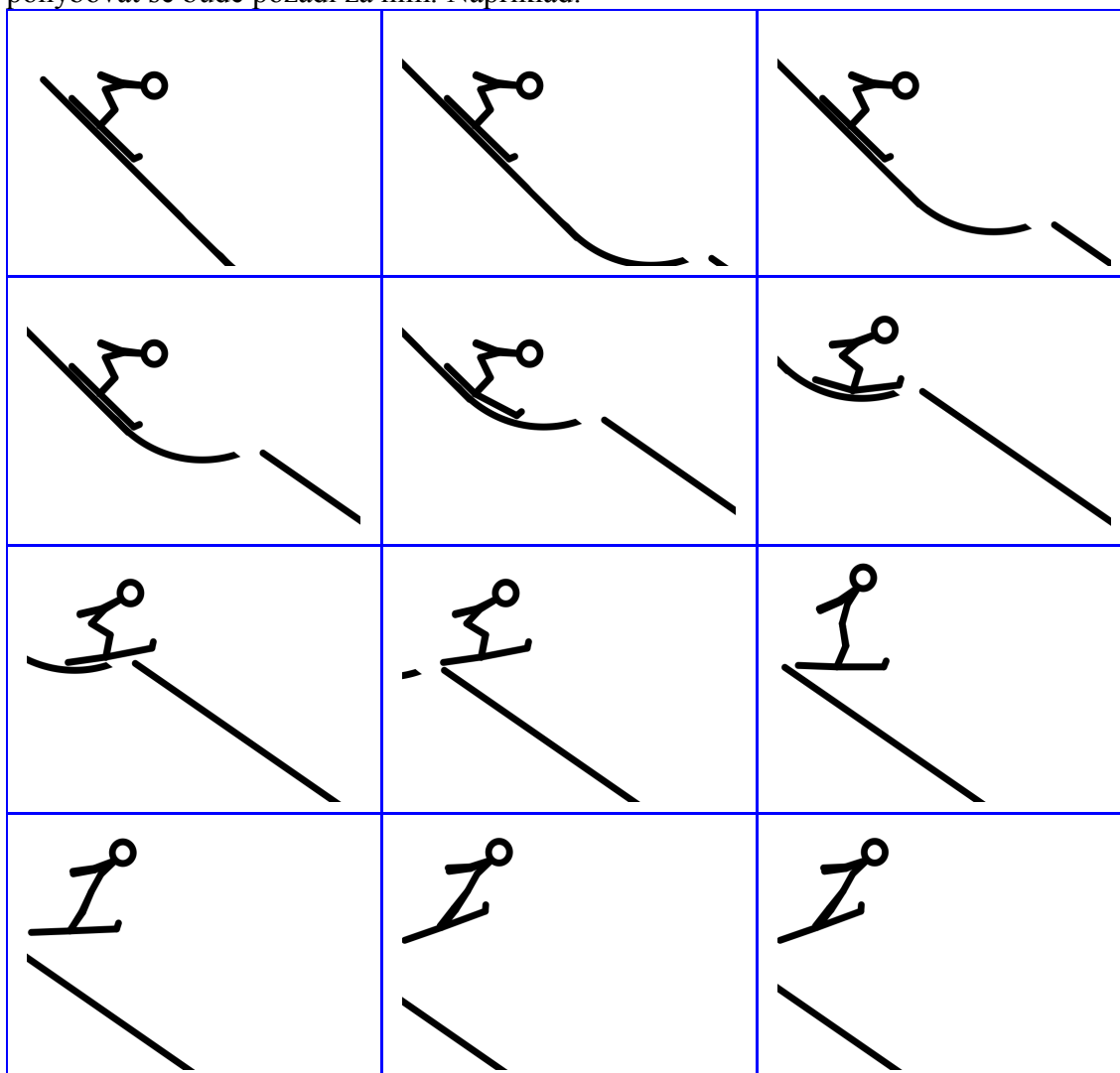
U skoku na lyžích (a i některých dalších pohybů, kde se mění pozadí scény) máme na výběr dvě varianty.

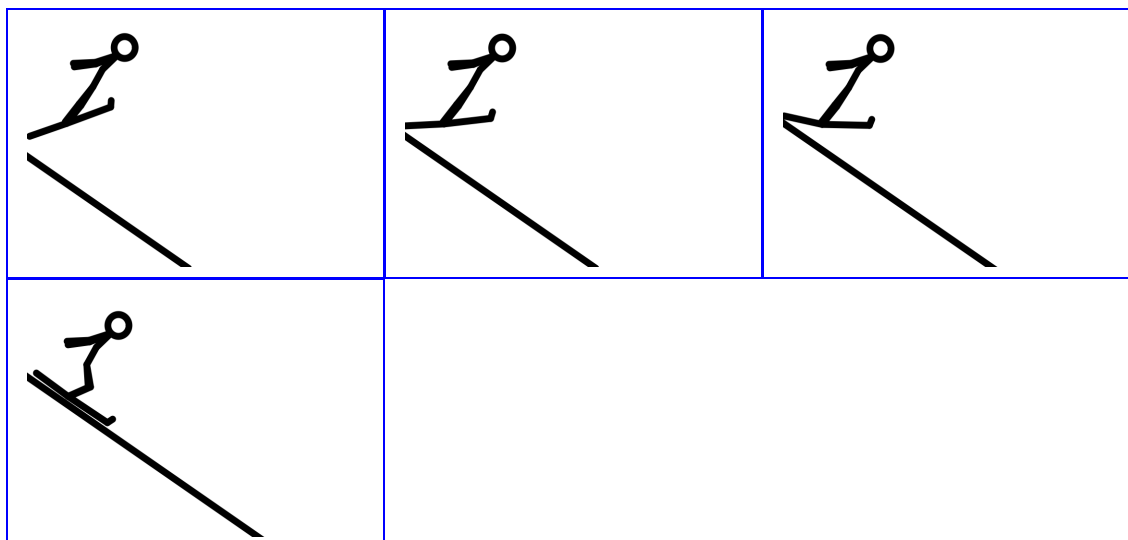
První varianta: Nakreslíme celou scénu, kde se děj odehrává, do poměrně velké plochy, v ní (menšího) sportovce a zanimujeme jej. Například:





Druhá varianta: Nakreslíme poměrně velkého sportovce uprostřed obrazovky (resp. pojedě-li doprava, pak v jedné třetině vlevo), necháme jej měnit tvar figury, ale bude stát na místě, pohybovat se bude pozadí za ním. Například:





U snímků 10 – 14 (a vlastně i dále) vyvstává otázka, jak docílit „iluze pohybu vpřed“, když postava pouze „padá dolů“ a na lince není žádný záchytný bod, který by ukazoval, jak se pohybuje. U této konkrétní animace dle mého názoru stačí „předchozí zkušenost diváka“ z prvních devíti snímků.

Ve verzi, kdy postava zůstává vlevo, je otázkou, jak animaci ukončit: zatímco v první verzi ujela figura mimo obrazovku a logicky animace skončila, zde bychom očekávali, že dojede na úpatí kopce a zastaví...

V některých specifických případech lze použít kombinaci obou předchozích verzí, kdy například kamera sleduje fotbalistu před odkopem a po odkopu sleduje míč, kam letí.

Na závěr pedagogická poznámka: Pokud studenti zpracovávají zadaný pohyb s dostatečnou přesností a zkoumají, kdy se kam která část těla pohybuje, obvykle jim na celou animaci jeden vyučovací celek (45 minut) taktak stačí.