

FESTIWAL SZTUKI ZUCHOWEJ
KONSPEKT
Temat: Animacje rysunkowe
Czas: 1h 30 min
Prowadzący:
Uczestnicy: Zuchy
Miejsce: W budynku, ew. gra może być na zewnątrz.

Cele		Zamierzenia
Zrozumienie podstawowych zasad animacji		Zuch po skończonej zbiórce będzie umiał wymienić przynajmniej jedną podstawową zasadę animacji
Kreatywne wyrażanie siebie		-
Rozwój wyobraźni przestrzennej		-
Materiał/załącznik	Ilość	Uwagi
Ołówki	Tyle ile uczestników	
Projekt/laptop	1	Aby móc wyświetlić film
Flamastry/kredki	Dopasowanie do liczby uczestników	
Małe karteczki	Co najmniej 10 dla każdego	
Kartki A4	1 na szóstkę	
Latarki	1 na szóstkę	Materiał ewentualny

Przebieg:

Lp.	Treść	Czas	Materiały
0	RZECZY DO PRZYGOTOWANIA PRZED ZAJĘCIAMI Wydrukowanie Schematów		
1	Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki	10 min	
2	Historia animacji - (gawęda, film) Streamboat Willie Fantasmagorie	10 min	
2	Zasady animacji (gra) - Jest to zbiór zasad opracowany przez animatorów Walta Disneya, które dzięki tym zasadom tworzyli animacje które tworzyły złudzenie, że postacie Disneya przestrzegają praw fizyki. 12 zasad animacji	20 min	Płiteczka, telefon z możliwością nagrywania słowo, kartki A4
3	Tworzenie własnej animacji (majsterka) - zadaniem będzie stworzenie własnej krótkiej animacji metodą flipbook, gdzie każdy z uczestników rysuje każdą klatkę filmu na osobnej kartce, a następnie łączy	30 min	Ołówki, flamastry, długopis, spinacze, małe karteczki, ew. latarka

FESTIWAL SZTUKI ZUCHOWEJ

	kartki spinaczem i szybko przegląda kartki tak aby uzyskać efekt płynnego filmu Propozycje animacji: Odbijająca się piłkę, poruszanie się człowieka. Jak przygotować flipbook film		
4	Prezentacja prac	10 min	
5	Obrzędowe zakończenie zbiórki	10 min	

2. Gawęda:

Czy wiecie, że filmy animowane mają już ponad 100 lat? Dawno, dawno temu, ludzie zaczęli się zastanawiać, jak pokazać ruch na obrazkach. Jeden z pierwszych, którzy to próbowali, nazywał się **Émile Reynaud**. To on stworzył pierwsze krótkie animacje, czyli obrazki, które się ruszały!

W tamtych czasach powstały też ciekawe urządzenia, które pomagały w oglądaniu ruchu - nazywały się **fenakistiskop**, **zoetrop** i **praksinoskop**. Brzmiały dziwnie, prawda? [Tutaj można pokazać obrazki tych przedmiotów]. Dzięki nim ludzie mogli po raz pierwszy oglądać poruszające się rysunki.

Potem inny twórca, **Émile Cohl**, stworzył pierwszy prawdziwy film animowany - nazywał się „**Fantasmagorie**”. [Można pokazać film]

A później przyszedł czas na **Walta Disneya** - może już o nim słyszeliście? To właśnie on ożywił **Myszkę Miki** i stworzył takie bajki jak „**Królowna Śnieżka**”. Co ważne - Disney był pierwszym, który dodał do animacji **dźwięk i muzykę**, co sprawiło, że bajki stały się jeszcze ciekawsze! [Można puścić fragment "Steamboat Willie"].

Walt Disney stworzył też **12 zasad animacji** - to takie magiczne reguły, dzięki którym rysunki wyglądają, jakby naprawdę żyły. Dziś na zbiórce poznamy te zasady i nauczymy się, jak sami możemy stworzyć własną animację!

3. Zasady animacji

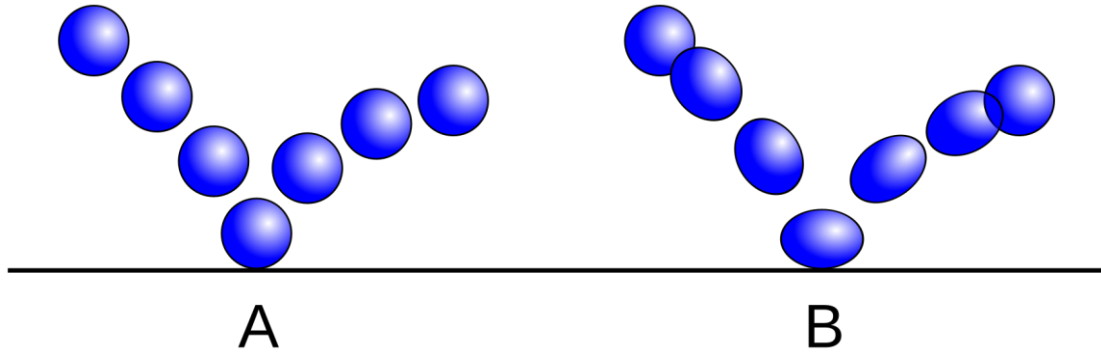
Zasada	Zadanie:
zgniatanie i rozciąganie	Zadaniem zuchów będzie upuszczenie małej piłeczki tak, aby odbiła się pod kątem około 45 stopni. Następnie należy nagrać to telefonem w trybie slow motion, aby zobaczyć, że piłeczka lekko się spłaszcza przy upadku i rozciąga przy odbiciu. (Schemat 1)
nakładanie się i podążanie za akcją, rysowanie progresywne	Wybieramy jedną osobę, która będzie głównym aktorem. Zadaniem pozostałych zuchów jest podążać za nią - tak, jakby były kolejnymi klatkami filmu. Każde

FESTIWAL SZTUKI ZUCHOWEJ

	<p>dziecko pokazuje następny etap ruchu głównego aktora. Rysunek progresywne oznacza, że rysujemy każdą klatkę jako następny etap poprzedniej</p>
Wyprzedzanie, rozpędzenie i zwolnienie	<p>Zadaniem zuchów będzie skok w dal z miejsca. Zwracamy uwagę, jak przygotowujemy się do skoku - najpierw uginamy kolana, machamy rękami, a dopiero potem skaczemy. Warto też zauważyć, że sam moment wybicia się z ziemi jest krótszy niż lot i lądowanie. (Schemat 2)</p>
Drugi plan, inscenizacja	<p>Zadaniem zuchów będzie odegranie krótkiej scenki: Na ulicy jedna osoba podchodzi do drugiej i pyta o drogę. Pozostałe zuchy tworzą tło - ktoś przechodzi obok, ktoś rozmawia z kimś innym. Ważne, żeby scena była tak zagrana, aby widz od razu wiedział, że najważniejsza jest rozmowa dwóch głównych postaci.</p>
Zasada łuku	<p>Zadaniem zuchów będzie rzut piłką, a następnie pokazanie rękami toru lotu skaczącej piłki, aby pokazać typową trajektorię ruchu obiektu.</p>
Wyolbrzymienie, urok	<p>Zadanie polega na tym by zrobić najśmieszniejszą minę</p>
taktowanie	<p>Zadanie polega na powtórzeniu ruchów. Zuchy będą miały za zadanie przejść krótką odległość w trzech różnych sposobach:</p> <ul style="list-style-type: none"> • idąc bardzo powoli, • idąc w normalnym tempie, • biegnąc. <p>Należy zwrócić uwagę na czas trwania każdej z czynności, czyli jak długo trwały one w porównaniu do siebie. W animacji najczęściej używa się 24 klatek na sekundę, co oznacza, że każda czynność będzie miała określoną liczbę klatek, by wyglądała naturalnie.</p>
rysunek przestrzenny,	<p>Zadaniem zuchów będzie narysowanie sześcianu w taki sposób, aby wyglądał jak obiekt trójwymiarowy, mimo że znajduje się na kartce papieru, która ma tylko dwa wymiary.</p>

FESTIWAL SZTUKI ZUCHOWEJ

Schemat 1



Schemat 2

