



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Principy animované tvorby

Mgr. Zdeňka Krejčová

Zdeňka Krejčová je malířka, ilustrátorka a výtvarnice animovaného filmu, Věnuje se ilustrátorské činnosti, především pohádkových a dětských knih. Spolupracuje s animovaným filmem, především jako výtvarnice na večerníčcích, např.: Pasáček Asaf, O Kořínkovi, Cesta tří králů, Sv. Pavel, Malý král a také na filmu Sněhová královna.

Ve svém příspěvku seznámila studenty s principy kreslené animace, zmínila i svoje zkušenosti.

U kreslené animace záleží pouze na tom, jak je nakreslená. Limitem u kreslené animace je pouze sám tvůrce, který animaci tvoří. Průkopníkem kreslené animace byl Walt Disney, který také položil základy všeobecně používaným principům kreslené animace, které platí dodnes, využívá je i počítačová animace. Tyto principy mají zaručit plynulost děje a návaznost pohybů. Jde o 12 technologických principů, díky nimž pohyb v kreslené animaci působí věrohodněji.

Prvním principem je zplošťování a natahování. Tělo se při pohybu a při jakékoliv akci zplošťuje a natahuje; kontura takové postavy neustále „dýchá“, což dává pocit vzájemné souvislosti všech částí těla. Bez tohoto principu by celý pohyb postavy působil kostnatě a strnule.

Dalším principem je příprava neboli předjímání. Snaží se napodobit klasický pohyb člověka, který si ani neuvědomujeme. Předtím než člověk udělá nějaký pohyb, musí vykonat protipohyb, aby nabral energii v podobě napětí, hlubokého nádechu, dřepu, záklonu těla, atd. – akce vyžaduje přípravu.

Obecným principem je scéničnost. V tomto kontextu spíše mizanscéna. Animace musí být tvořena v závislosti na divákovi. Scény musí být organizované tak, aby byly pro diváka srozumitelné a aby věnoval pozornost důležitým aspektům.

Principy hlavní fáze a fázovaný pohyb jsou spíše používány ve velkých studiích, kde animaci netvoří pouze jeden animátor. Jeden nejprve realizuje klíčové pohyby a jiný animátor nebo asistent dotvoří pohyby, které hlavní pohyby spojují. Pro autorskou animaci je naopak charakteristický postup stále vpřed (straight ahead), kdy animátor, který je zpravidla i výtvarníkem a režisérem, začne kreslit záběr od první fáze a postupuje kontinuálně až k fázi poslední.

Tento princip k sobě automaticky váže další – průběžný pohyb nebo dokončení a přesah akce, které slouží k tomu, aby na sebe pohyb neustále navazoval. Další využívanou



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

technikou jsou změkčení začátku a konce pohybu a oblouky. Pohyb musí být veden po oblouku. Bez tohoto principu výsledný pohyb vypadá mechanicky.

Výrazný detail nebo doplňková akce podporuje hlavní myšlenku celé scény. Absence doplňkových akcí vede ke schematičnosti postav, k jejich přeměně ve funkční automaty. Tento princip je důležitý pro realističtější působení animace. Znamená, že animace se ve svém působení snaží kopírovat film hraný.

Nejdůležitějším principem je časování, jež je důležité pro všechny typy animací. Počet fází, použitých pro jakýkoliv pohyb, definuje čas, který ta nebo jiná akce setrvá na projekční ploše. Tempo určuje rytmus celé akce.

Nadsázka je princip, který se využívá jen v typech animace, které jsou na nadsázce a hyperbole postavené.

Jedenáctým principem Disneyho tvorby je tzv. pevná kresba. Velkou důležitost přikládal klasickému umění kresby, která je základem každého dobrého animátora.

Posledním a velmi důležitým principem disneyovské animace je přitažlivost nebo spíše líbivost. Díky ní přitahuje disneyovská animace masového diváka, jehož zalíbení v kýči je pověstné. Autorská animace se tomuto principu úzkostlivě vyhýbá.

Výše uvedené principy jsou všeobecně využívané u kreslené animace, pokud chce tvůrce dosáhnout větší míry nápodoby pohybu. U loutkové animace jsou principy omezeny.