



VSTUPNÍ ČÁST

Název modulu

Navrhování charakterů

Kód modulu

82-m-4/AD83

Typ vzdělávání

Odborné vzdělávání

Typ modulu

odborný praktický

Využitelnost vzdělávacího modulu

Kategorie dosaženého vzdělání

M (EQF úroveň 4)

Skupiny oborů

82 - Umění a užité umění

Komplexní úloha

Obory vzdělání - poznámky

- 82-41-M/17 Multimediální tvorba
- 82-41-M/05 Grafický design

Délka modulu (počet hodin)

16

Poznámka k délce modulu

Platnost modulu od

30. 04. 2020

Platnost modulu do

Vstupní předpoklady

Nejsou stanoveny

JÁDRO MODULU

Charakteristika modulu

Cílem modulu je klást důraz na kreativitu žáků a rozvíjet jejich vlastní tvorbu. Žák rozvíjí ryze autorský tvůrčí přístup a vytváří osobité filmové postavy (charaktery). Žák si osvojí práci s autentickými inspiračními zdroji, odvozuje z nich náměty, výtvarné principy, atributy, celé originální postavy. Žák si osvojí postup rozpracování návrhu postavy do vizualizace ze všech pohledů. Pracuje libovolnou výtvarnou technikou, plošnou, prostorovou i ve 3d softwaru.

Po absolvování modulu má žák prohloubený smysl pro invenční autorskou tvorbu charakterů pro animovaný film. Disponuje minimálně jedním kompletním autorským návrhem postavy. Je připraven prezentovat své řešení před spolužáky.

Očekávané výsledky učení

Žák:

- charakterizuje a seznámí se s osobitým přístupem významných výtavníků animovaného filmu
- vytváří návrh na základě myšlenkového konceptu, z něho odvozuje vzhled figur
- používá experimentální výtvarné postupy pro inspiraci nových řešení
- rozpoznává nosné motivy ve vytvořeném materiálu, vybere je a mění je na jednotlivé principy
- vytváří charaktery v jednotném originálním designu
- vizualizuje postavu ze všech pohledů, v jakých může být ve filmu použita (obvykle anfas, profil, zadní pohled, v perspektivě)
- prezentuje své návrhy před spolužáky, popisuje postup, inspirační zdroje, obhájí vlastní řešení

Obsah vzdělávání (rozpis učiva)

Obsahové okruhy učiva:

1. Významní výtvarníci animovaného filmu a znalost jejich práce
 - z fotografií
 - z filmů
 - z modelů
 - z návštěv výstav
2. Myšlenkový koncept jako cesta k originálnímu řešení a jeho důležitost
3. Netradiční experimentální (ne)výtvarné techniky jako další zdroj osobitého uměleckého výstupu
4. Výběr těch nejlepších a nosných objevených motivů či výtvarných principů
5. Vybudování koncepce figur na základě vybraných motivů a principů
6. Vývoj charakteru
7. Vizualizace vytvořeného charakteru z potřebných úhlů pohledu, případně v prostorové variantě
8. Prezentace vlastního návrhu před ostatními, obhajoba, diskuze

Učební činnosti žáků a strategie výuky

Strategie učení: ve výuce se doporučuje kombinovat níže uvedené metody výuky.

Metody slovní:

- **odborný výklad s prezentací** (seznamení s významnými výtvarníky)

Metody slovní - dialogické:

- **rozhovor** (konzultace)
- **dialog** (fáze vývoje charakteru a tvorby originálního řešení.)
- **diskuze** (nad hotovými návrhy charakterů)

Metody názorně - demonstrační:

- **instruktáž** (při tvorbě a vývoji charakteru)

Přímé vyučování:

- hodnocená samostatná práce - **praktické předvedení** (ukázky a postupy experimentálního hledání a generování nápadů)
- **metoda heuristická** (pokus o mysl - ve třetí fázi, kde je cílem experimentovat a hledat nová výtvarná vyjádření a motivy)

Individualizovaná forma výuky

- **experimentování** (s materiálem a netradičními technikami)
- **brainstorming**

Specifikace samostatné práce:

- ukázky a postupy experimentálního hledání a generování nápadů

- koncept (tvorba od myšlenky k výtvarnému řešení)
- experiment s netradičními technikami a přístupy
- tvorba figurálního archetypu s originálním charakterem
 - originální motiv či metoda tvorby
 - aplikace originálního řešení
- vizualizace z více pohledů
 - vizualizovaný charakter v pohledu zepředu, zboku, zezadu a v perspektivě
 - obhajoba před kolektivem

Učební činnosti žáků:

- charakterizuje významné výtvarníky animovaného filmu
- vytváří myšlenkový koncept jako cesta k originálnímu řešení
- používá netradiční experimentální (ne)výtvarné techniky jako další zdroj osobitého uměleckého výstupu
- používá při tvorbě známé nosné motivy či výtvarné principy
- buduje koncepci figur na základě vybraných motivů a principů a vyvíjí charakter figur
- vytváří vizualizace vytvořeného charakteru z potřebných úhlů pohledu, případně v prostorové variantě
- prezentuje vlastní návrh před ostatními spolužáky

Zařazení do učebního plánu, ročník

2.ročník

VÝSTUPNÍ ČÁST

Způsob ověřování dosažených výsledků

Praktická forma zkoušení

- samostatná práce žáků

V rámci výuky jsou ověřovány především praktické dovednosti formou samostatné práce.

Ověřované okruhy:

- dodržení správného postupu (koncept a experiment)
- schopnost odhalit ve vytvořeném nějaký nosný originální výtvarný prvek či motiv
- schopnost jej aplikovat na figurální archetyp a vytvořit tím originální charakter
- dovednost jej rozpracovat do vizualizace z více pohledů

Kritéria hodnocení

prospěl – neprospěl

- PROSPĚL: žák splnil všechna kritéria hodnocení.
- HRANICE ÚSPĚŠNOSTI: žák tvoří v nedostatečné originalitě a má nekompletní vizualizaci, neobhájil vlastní řešení
- NEPROSPĚL: žák nevytvořil návrh charakteru pro animaci, nepostupoval od myšlenky k návrhu (konceptuálně), neexperimentoval, a žákova výtvarná úroveň není dostatečná

Doporučená literatura

NATHAN, Ian, 2017. *Tim Burton: the iconic filmmaker and his work*. London: Aurum Press. ISBN 978-1781315958.

ALINGER, Brandon, Wade LAGEOSE a David MANDEL, 2017. *Star Wars art: Ralph McQuarrie*. Přeložil Milan POHL. V Praze: Egmont Publishing. ISBN 978-80-252-3981-0.

VANKMAJER, Jan a Bruno SOLAŘÍK, 2018. *Jan Švankmajer*. Přeložil Robert RUSSELL, přeložil Nathan FIELDS. V Brně: CPress. ISBN 978-80-264-1814-6.

JOHNSON, Keith Leslie, [2017]. *Jan Švankmajer*. Urbana: University of Illinois Press. Contemporary film directors. ISBN 978-0-252-08302-0.

ŠVANKMAJER, Jan, DRYJE, František a Bertrand SCHMITT, ed., 2012. *Jan Švankmajer: možnosti dialogu : mezi filmem a volnou tvorbou*. V Řevnicích: Arbor vitae. ISBN 978-80-7467-015-2.

POŠ, Jan. *Výtvarníci animovaného filmu*. Praha: Odeon, 1990. Současné české umění. ISBN 80-207-0159-1.

VAŠÍČKOVÁ, Pavlína. *Zdeněk Smetana - ilustrátorské dílo*. Olomouc, 2016. bakalářská práce (Bc.). UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI. Filozofická fakulta

LORD, Peter a David SPROXTON. *The Art of Aardman: The Makers of Wallace & Gromit, Chicken Run, and More*. Chronicle Books, 2017. ISBN ISBN-10: 145216651X. ISBN-13: 978-1452166513.

TRNKA, Jiří. *Zahrada Jiřího Trnky: obrazy, ilustrace, plastiky, loutky* : Galerie Smečky, prosinec 2009 - leden 2010. Praha Studio trnka, 2009. ISBN 978-80-87209-49-3.

MATTESI, Michael. *Force: Character Design from Life Drawing*: (Force Drawing Series). Burlington: Focal Press, 2008. ISBN ISBN-13: 978-0240809939. ISBN-10: 0240809939.

Škola kreslení a malování: [výtvarné nápady pro šikovné děti]. Ilustroval Victor G. AMBRUS. Přeložila Lenka BERÁNKOVÁ. Praha: Svojtka & Co., 2013. ISBN 978-80-256-1117-3.

COLMAN, David. *The art of animal character design*. Los Angeles, CA: David's Doodles, c2007. ISBN 9780979068607.

Poznámky

Obsahové upřesnění

OV RVP - Odborné vzdělávání ve vztahu k RVP

Materiál vznikl v rámci projektu Modernizace odborného vzdělávání (MOV), který byl spolufinancován z Evropských strukturálních a investičních fondů a jehož realizaci zajišťoval Národní pedagogický institut České republiky. Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je . [Creative Commons CC BY SA 4.0](#) – Uveďte původ – Zachovejte licenci 4.0 Mezinárodní.