Pracovní list – Filmová výchova: Animovaný film Farma zvířat volně inspirovaný literární předlohou George Orwella.

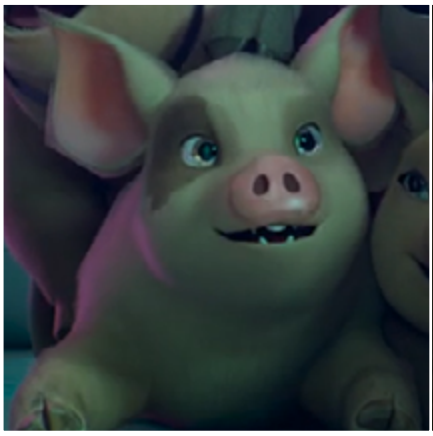


Filmová animace je náročná. Díky týmové práci mnoha lidí vznikají animované filmy i několik let. Každý člen týmu má svou důležitou roli od návrhu scénáře, přes rozpohybování postav až po renderování finálního díla (konkrétní podobu díla). Díky spolupráci všech filmových profesí vzniká svět, který na plátně působí živě a uvěřitelně.

My se zaměříme na jednoho odborníka, kterému se říká designér charakterů neboli tvůrce postav. Ten musí velmi dobře znát lidskou i zvířecí tvář, aby dokázal navrhnout výraz odpovídající situaci ve filmu.

Pojďme si to ukázat. Štístko je mladý čuník, který rád objevuje svět a hodně se učí. V knize tuto postavu nenajdeš, filmaři si ji vymysleli, aby nám ukázali, že i děti a mladí mohou kriticky přemýšlet o svém okolí a dospělácích.

Popiš, jak na tebe z fotek Štístko působí. Např. spokojeně, udiveně, naštvaně, vesele, nadšeně.





Při tvorbě Štístka se designér postav zaměřil hlavně na tvar tlamy, pomocí které vytvářel různé výrazy a emoce. Inspiroval se především lidskou tváří, kde je kromě pusy pro celkové vyznění také důležitý tvar očí a obočí.

V tomto úkolu zkus dokreslit tvar tlamy a pomoz si i tvarem obočí. Vezmi si tužku, ať můžeš pokusy, které se ti nelíbí snadno vygumovat.

Jaké máš možnosti?

Obočí: rovné, sklopené, do obloučku, kostrbaté
Tlama: otevřená, zavřená, rovná, koutky úst nahoře, koutky úst dole





údiv	naštvání	pohoda

Další výraznou složkou v animovaných i jiných filmech hrají barvy. Do políček výše můžeš dokreslit pastelkami barevné pozadí, tak aby barva odpovídala výrazu tváře a podpořila atmosféru ve filmu.

FARMA ZVÍŘAT