



# VSTUPNÍ ČÁST

## Název modulu

Kresba (storyboard)

## Kód modulu

82-m-4/AD81

## 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)

24

### Poznámka k délce modulu

### Platnost modulu od

30. 04. 2020

### Platnost modulu do

### Vstupní předpoklady

Absolvování modulů:

Kresba (základy), Kresba (zátiší), Kresba (portrét), Kresba (figura), Kresba (pohybové studie)

# JÁDRO MODULU

## Charakteristika modulu

Cílem modulu je osvojit si specifické prostředky používané výtvarníky storyboardisty. Zvládnout umělecké postupy, jak na základě psaného scénáře (a příp. konzultace s režisérem,...) ztvárnit děj připravovaného filmového díla. Má žákovi poskytnout důkladný vhled do tvorby profesionálního storyboardu, okrajově (z hlediska komponování a designu stránky) se modul dotýká také tvorby kresleného románu, případně komiksu, ale tuto problematiku komplexně neřeší. Modul například není zaměřen na osobitý výtvarný styl či sám příběh, pouze na osvojení technicko-výtvarných komunikačních prostředků nutných pro vyjádření filmových jevů srozumitelných pro celý filmový štáb. Mezi tyto jevy patří například: kamerový švenk, jízda, nájezd, odjezd, sledování, pohled z jeřábu, rotace, rakurz (ptačí, žabí perspektiva), naznačování pohybu objektů ve scéně atd. Žák si přitom osvojí základy standardního členění záběrů na VC, C, AP, PC, PD, D, VD, jejich dalších variant, jejich funkce ve filmu (v obecné rovině), porozumí dalším textovým položkám a údajům, které storyboard paralelně provázejí (názvy a čísla scén, ruchy, hudba, dialogy apod.). Modul pamatuje nejen na vysvětlení všech jmen záběrů, značek a odborných termínů v češtině, ale také v angličtině, aby žák mohl pracovat v mezinárodním štábu, jak je dnes obvyklé.

Po absolvování modulu žák dovede sám či ve spolupráci s režisérem a kameramanem nakreslit filmový storyboard prostřednictvím jeho mezinárodně srozumitelných specifických výrazových prostředků a standardů. Dovede v něm česky i anglicky zaznamenat všechny potřebné údaje používané ve filmovém průmyslu, stejně tak je umí z jiných storyboardů přečíst. Vyjmenovává české i anglické názvy záběrů, ovládá nezbytnou odbornou terminologii. Rozlišuje storyboard, kreslený román a komiks na základě kompozice, designu obrazové řeči, symbolů a účelu díla.

## Očekávané výsledky učení

Žák:

- orientuje se ve členění filmových záběrů na VC, C, AP, PC, PD, D, VD, rámcově i v jejich filmově-komunikační funkci a zná jejich anglické ekvivalenty
- orientuje se v odborných pojmech (např. kamerový švenk, jízda, nájezd, odjezd, sledování, pohled z jeřábu, rotace, rakurz, ptačí, žabí perspektiva) v češtině i angličtině
- rozumí dalším textovým položkám a údajům, které storyboard paralelně provázejí (názvy a čísla scén, ruchy, hudba, dialogy apod.), a to i v anglické mutaci, aby žák mohl pracovat v mezinárodním štábu
- ovládá veškeré další běžné specifické výrazové prostředky používané výtvarníky storyboardisty ve formě srozumitelné pro český i mezinárodní filmový štáb
- používá umělecké postupy, jak na základě psaného scénáře ztvárnit kresebně děj připravovaného filmového díla
- efektivně spolupracuje s režisérem, kameramanem, scénáristou, je-li jeho úkol storyboard vytvořit
- bezpečně rozpozná a charakterizuje rozdíly ve vzhledu, účelu a uspořádání storyboardu, kresleného románu a komiksu (kompozice, rámování, značky, symboly, uspořádání textu apod.)

## Obsah vzdělávání (rozpis učiva)

Obsahové okruhy učiva:

1. Co je storyboard, k čemu slouží, společné a odlišné znaky od kresleného románu a komiksu
2. Rámování kamerou, všechny běžné typy záběrů (výklad s ukázkami),
3. Vazba práce s kamerou na příslušné technologie i s ohledem na finanční náklady (stativ, steadycam, jeřáb, koleje, oktokoptéra...)
4. Návčik kresby storyboardu stran záběrování (prakticky)
5. Šipky pro pohyb objektů ve scéně a další značky ve storyboardu (včetně návčiku jejich kresby)
6. Analýza profesionálního storyboardu (veškeré další značky, texty, pojmy)
7. Návčik překreslení scénáře do storyboardu (prakticky)
8. Beseda s režisérem či scénáristou

## Učební činnosti žáků a strategie výuky

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

Metody slovní - monologické:

- výklad, vysvětlování, popis, přednáška (v kombinaci předváděním pedagogovy tvorby i ukázek)

Metody slovní - dialogická:

- rozhovor, dialog

- rozhovor examinační (na prozkoušení, jestli žák rozumí položkám ve storyboardu, rovněž pak terminologie v AJ)

Metody názorně - demonstrační:

- instruktáž (pedagog v reálném čase skicuje storyboard dle scénáře)
- pozorování a předvádění – metodou předvádění obrázků a projekcí statických i dynamických obrazů (ukázky hotových storyboardů a úryvků filmů dle nich natočených)

Přímé vyučování:

- orientace žáků v učivu, znalost postupů a terminologie
- nácvik kresby storyboardu podle dodaného scénáře (případně žákova autorského scénáře)
- metoda heuristická (pokus omyl - během samostatné práce žáků na storyboardu)
- metoda vrstevnického vyučování seznámení jedné skupiny studentů s částí učiva druhou skupinu studentů - efektivní prohloubení znalostí a procvičování činností)
- samostatné práce žáků (nakreslit storyboard dle psaného scénáře v zadaném rozsahu oken)

Individualizovaná forma výuky (částečně)

Specifikace samostatné práce žáků:

- jeden storyboard dle psaného scénáře (autorem práce může, ale nemusí být sám žák)
- rozsah určí pedagog
- minimálně 8 kreslených záběrů (oken)

Učební činnosti žáků:

- seznámí se s pojmem storyboard
- seznámí se s běžnými typy záběrů
- provede nácvik kresby storyboardu stran záběrování
- provede nácvik překreslení scénáře do storyboardu

## Zařazení do učebního plánu, ročník

2.ročník nebo 3.ročník

# VÝSTUPNÍ ČÁST

## Způsob ověřování dosažených výsledků

Ústní forma zkoušení

- ze znalostí záběrů a další odborné terminologie v češtině i angličtině
- znalost čtení profesionálního storyboardu v češtině i angličtině

Praktická forma zkoušení:

- samostatná práce žáků

Ověřované okruhy:

- Pojem storyboard
- Rámování kamerou
- Nácvik kresby storyboardu

## Kritéria hodnocení

prospěl – neprospěl

- Prospěl: žák ovládá kresbu oken storyboardu pouze na základě textu filmového scénáře. Ovládá obrazové značky popisující pohyb objektů ve scéně a kamery, která ji natáčí. Orientuje se v dalších technických údajích storyboardu (kam se píší čísla scén, dialogy, ruchy...) a je proto schopen realizovat kompletní storyboard pro krátký animovaný film. Tuto schopnost prokáže vytvořením makety storyboardu v rozsahu v rozsahu minimálně 8 kreslených záběrů.

Vedle toho žák ovládá veškeré názvy záběrů, důležitých pohybů kamery a ostatní podstatné terminologie v českém i anglickém jazyce. Dovede číst v profesionálních storyboardech.

- Neprospěl: žák neovládá kresbu oken storyboardu na základě textu filmového scénáře, nebo použití obrazových značek popisujících pohyb objektů ve scéně a kamery. Neorientuje se v technických údajích na storyboardu, a proto není schopen realizovat kompletní storyboard pro krátký animovaný film. Nevytvoří maketu storyboardu v požadovaném rozsahu záběrů. Neovládá podstatnou terminologii v českém i anglickém jazyce. Nedovede číst v profesionálních storyboardech.
- Hranice úspěšnosti zkoušky – žák ještě vyhoví požadavkům zkoušky, pokud je jeho jedinou slabinou kvalita storyboardových kreseb (závadná anatomie figur, chyby v perspektivě apod.), musí však být schopen i méně řemeslně kvalitními prostředky srozumitelně zachytit děj ze scénáře prostřednictvím obrazových a textově-informačních prostředků storyboardu.

Pro splnění modulu ho musí žák absolvovat s maximální absencí do 20 %.

## Doporučená literatura

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.

YIM, Mau-Kun a Iris YIM. *Lessons in masterful portrait drawing: a classical approach to drawing the head*. Cincinnati, Ohio: North Light Books, [2017]. ISBN 1440349762.

HUSTON, Steve. *Kresba postavy pro začínající i pokročilé umělce: každý tah se počítá*. Přeložil Veronika NOHAVICOVÁ. Brno: Zoner Press, 2016. Encyklopedie Zoner Press. ISBN 978-80-7413-342-8.

LOOMIS, Andrew. *Successful Drawing*. Titan Books, 2012, 160 s. ISBN ISBN-10: 0857687611. ISBN-13: 978-0857687616.

KRIZEK, Donna. *Techniky kresby: přes 200 tipů, rad a ukázek názorných postupů*. Přeložil Tomáš SUCHÁNEK. Brno: Zoner Press, 2013. Naučte se kreslit. ISBN 978-80-7413-243-8.

PARRAMÓN, José María. *Jak nakreslit portrét a hlavu*. České vyd. 2. Praha: Jan Vašut, 1998. Jak na to (Jan Vašut). ISBN 80-7236-043-4.

TEISSIG, Karel. *Technika kresby*. Praha: Artia, 1986. Umělcova dílna.

KENOVÁ, S. *Kompozice*. Bratislava: Perfekt, 2000. 64s. ISBN 80- 8046- 164- 3. (v originále KENT, Sarah. Composition. New York: Dorling Kindersley, 1995. ISBN 156458612X.)

## 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 Pavel Trnka. [Creative Commons CC BY SA 4.0](#) – Uveďte původ – Zachovejte licenci 4.0 Mezinárodní.*