



VSTUPNÍ ČÁST

Název modulu

Softwaru vhodné pro jednoduchou ploškovou animaci (Photoshop + After Effects)

Kód modulu

82-m-4/AD85

Typ vzdělávání

Odborné vzdělávání

Typ modulu

(odborný) teoreticko–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

Délka modulu (počet hodin)

12

Poznámka k délce modulu

Platnost modulu od

30. 04. 2020

Platnost modulu do

Vstupní předpoklady

- Photoshop – moduly zabývající se rastrovou grafikou (např M63–68)

JÁDRO MODULU

Charakteristika modulu

Cílem modulu je animace ve Photoshopu v kombinaci s After Effects z grafické softwarové sady Adobe. Žáci se naučí ovládat animační osu ve Photoshopu transformovat vlastní kresby, koláže nebo fotografie do loutek ploškové animace (včetně rekvizit i pozadí). Žák pomocí importu do After Effects rozhybá postavičky do animovaných sekvencí, propojí je s rekvizitami a umístí do přípravných scén.

Po absolvování modulu žák ovládá přípravu výtvarného materiálu ve Photoshopu. Porozumí animační ose Photoshopu a zvládne i základní animační techniky v After Effects až po výsledný rendering do filmového formátu prostřednictvím Adobe Encoder. Žák je připraven vytvořit krátké animované sekvence reprezentující dovednost potřebnou pro další tvůrčí projekty.

Očekávané výsledky učení

Žák:

- vytváří ve Photoshopu postavičky, rekvizity a pozadí (naskenované, kresbou na tabletu, koláží, editací autorských fotografií apod.)
- pracuje s vrstvami, přehledně je organizuje a pojmenovává
- orientuje se v použití animační osy ve Photoshopu a možnosti vytvářet v ní krátké, limitované animované sekvence
- používá import PSD souborů s pozadím, postavami a rekvizitami tak, aby s nimi mohl neomezeně pracovat v After Effects
- v After Effects vytváří kompozice (Compositions), nastavuje podle potřeby jejich parametry, zejména rozměr, framerate apod.
- orientuje se v principu a účelu nestingu (zanořování animovaných detailů do větších animovaných objektů)
- používá vlastnosti objektů (position, rotation, opacity, transform atd.), využívá je k sestavení a animování figurek
- používá některé pomocné animační pluginy, například Pin Tool
- sestavuje krátké animované sekvence z postav s rekvizitami a s pozadím
- exportuje animace použitím Adobe Media Encoder do různých obecně používaných formátů videa

Obsah vzdělávání (rozpis učiva)

Obsahové okruhy učiva:

1. Tvorba postaviček, rekvizit a pozadí ve Photoshopu (doporučuje se využít autorských výtvarných materiálů a fotografií z dřívějšíka)
2. Příprava objektů na animaci formou ploškové animace (rozdělení do vrstev, začistění přesahů atd.)
3. Nácvik animování v časové ose Photoshopu (limitované možnosti)
4. Seznámení s prostředím After Effects (vysvětlení rozhraní, formátů, nastavení compositions, animačních a jiných nástrojů)
5. Import pozadí, rekvizit a postaviček After Effects (správné nastavení importu, organizace importovaného)
6. Composition Nesting, principy zanořených animací, ovládání vlastností objektů (rotation, position, scale, opacity...)
7. Pin Tool a jeho nasazení pro měkkou animaci
8. Představení důležitých efektů, například rozostření, barevné korekce atd.
9. Sestavování komponent do animovaných sekvencí
10. Export hotových sekvencí přes Adobe Media Encoder (porozumění nastavení exportních parametrů)

Učební činnosti žáků a strategie výuky

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

- metody SLOVNÍ – MONOLOGICKÉ: **Výklad, vysvětlování, popis** (Seznamování s animačními nástroji Photoshopu a kompletně s After Effects)
- metody NÁZORNĚ-DEMONSTRAČNÍ: **Pozorování a předvádění** (tamtéž)
- metody NÁZORNĚ-DEMONSTRAČNÍ: **Instruktaž** a DOVEDNOSTNĚ-PRAKTICKÉ: **grafické a výtvarné činnosti** (V první fázi tvorby ve Photoshopu, je možné buď kreslit na tabletu, nebo editovat starší digitální nebo digitalizované výtvarné práce, dokonce vlastní fotografie, ale žádný externí materiál z internetu!)
- metoda **heuristická** (pokus omyl) ve všech fázích, kdy si žáci osvojují práci v softwarech PSD a AE.
- metoda SLOVNÍ – DIALOGICKÁ: **Dialog** se uplatní během konzultací učitele s žákem, kterému pomáhá s ovládacími prvky SW.

Specifikace samostatné práce:

samostatná práce obsahuje následující cvičení

- pozadí pro animaci
- rekvizity a figury
- ovládání rozhraní After Effects
- nesting compositions
- Pin Tool / ovládnutí měkké animace
- Parametrické animování
- Export

Učební činnosti žáků:

- tvorba postaviček, rekvizit a pozadí ve Photoshopu

- příprava objektů na animaci formou ploškové animace (rozdělení do vrstev, začistištění přesahů atd.)
- nácvik animování v časové ose Photoshopu (limitované možnosti)
- seznámení s prostředím After Effects (vysvětlení rozhraní, formátů, nastavení compositions, animačních a jiných nástrojů)
- import pozadí, rekvizit a postavíček After Effects (správné nastavení importu, organizace importovaného)
- composition Nesting, principy zanořených animací, ovládání vlastností objektů (rotation, position, scale, opacity...)
- Pin Tool a jeho nasazení pro měkkou animaci
- představení důležitých efektů, rozostření, barevné korekce
- sestavování komponent do animovaných sekvencí
- export hotových sekvencí přes Adobe Media Encoder

Zařazení do učebního plánu, ročník

2.ročník

VÝSTUPNÍ ČÁST

Způsob ověřování dosažených výsledků

Ústní forma zkoušení

- základní pojmy a terminologie

Praktická forma zkoušení:

- samostatná práce žáků
 - tvorba plošek a pozadí
 - animování v After Effects
 - export hotových sekvencí

Každá fáze je hodnotitelná a lze ověřit. Figurky, rekvizity a pozadí musí mít specifické vlastnosti (rozložení do vrstev, vykrojení z pozadí, pojmenované vrstvy). Během animování v AE musí ovládnout nesting, animaci prostřednictvím parametrů a nástroj Pin Tool. Ověření exportu je prokazatelné dle odevzdaných požadovaných sekvencí ve správném formátu, animované, fungující.

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

Ověřované okruhy:

- pozadí pro animaci
- rekvizity a figury
- ovládání rozhraní After Effects
- nesting compositions
- Pin Tool / ovládnutí měkké animace
- Parametrické animování
- Export

Kritéria hodnocení

prospěl – neprospěl

Seznam cvičení / kritérium splnění

prospěl

- pozadí pro animaci / výtvarná úroveň, správné proporce pro daný účel, velikost rozlišení, RGB
- rekvizity a figury / výtvarná úroveň, vykrojené z pozadí, pojmenované oddělené vrstvy
- ovládání rozhraní After Effects / (posoudí pedagog na základě pozorování žákova úsilí)
- nesting compositions / ovládnutí klíčového principu zanořených animací
- Pin Tool / ovládnutí měkké animace
- Parametrické animování / ovládání animace pomocí parametrů (position, scale, rotation, opacity atd.)
- Export / ovládání exportu do aktuálního filmového média (například H264)

hranice úspěšnosti zkoušky:

- 50 % správných výstupů

neprospěl:

- žák nedokončí dílo a není schopen správně projít procesem tvorby

Doporučená literatura

MEYER, Trish a Chris MEYER. *Adobe After Effects: výukový průvodce tvorbou videoefektů a animací*. Brno: Computer Press, 2009. ISBN 978-80-251-2500-7.

PERKINS, Chad. *After Effects: nejužitečnější postupy a triky*. Brno: Computer Press, 2011. ISBN 978-80-251-3571-6.

CAPLIN, Steve. *100% Photoshop: vytváříme úchvatnou grafiku bez potřeby jediné fotografie*. Brno: Computer Press, 2012. ISBN 978-80-251-3708-6.

FAULKNER, Andrew a Conrad CHAVEZ. *Adobe Photoshop CC: oficiální výukový kurz*. Přeložil Tomáš SLAVÍČEK. Brno: Computer Press, 2016. ISBN 978-80-251-4741-2.

KELBY, Scott. *Tipy a triky pro Photoshop*. Přeložil Jakub GONER. Brno: Computer Press, 2018. ISBN 978-80-251-4928-7.

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.