

Az animáció 12 alapelve

Gergály

Gábor

Enviado por Gergály Gábor el 2026. 03. 24., k - 11:16

Tipo de plan de clase / proyecto

Plan de clase

Sector

Kreatív szakmák, művészetek

Tema o área de aprendizaje

Animációs alapfogalmak

Materia(s) profesional(es)

Animation techniques

Motion picture and animation design

Curso

11. évfolyam

Objetivos de aprendizaje y desarrollo

Az óra végére a tanulók képesek lesznek az animációs alapelvek olyan szintű alkalmazására, hogy a mozgás életszerűbb legyen, ugyanakkor tegyenek bele olyan extrát vagy "hibát", amittől a tökéletes mozdulat karakteresebb lesz.

Conceptos

nyújtás, előkészítés, frame, túlmozgás, erős vonalrajzok, másodlagos mozgások, időzítések, ütem, ritmus

Herramientas necesarias

számítógép, rajzeszköz, papír, digitális rajztábla

Parte introductoria y preparación del plan de clase / proyecto

1. Ráhangolás és célkitűzés (5 perc)

Rövid ismételés: mi az animáció 12 alapelve

Óra céljának ismertetése:

„Valós példából → animációs alkalmazás → bemutatás”

2. Csoportalakítás és feladat kiosztása (5 perc)

3-4 fős csoportok

Minden csoport kap **2-3 animációs alapelvet**
(pl. squash & stretch + timing + anticipation)

Plan de desarrollo de la clase/proyecto

3. Feladat ismertetése (5 perc)

Feladat:

Keressetek **valós életből referenciát**

pl. videó (YouTube), sportmozgás, hétköznapi esemény

vagy generált jelenet AI-val

Elemézzétek:

Hol jelenik meg az adott animációs alapelv?

Készítsetek egy **rövid animációt**, amely:

ugyanazt a mozgást mutatja

tudatosan alkalmazza az alapelveket

4. Kutatás és referencia gyűjtés (15 perc)

A csoportok:

Videókat keresnek (pl. ugrás, dobás, esés, reakciók)

Kiválasztanak egy jelenetet, kijegyzetelik a mozgás fázisait és melyik alapelv hol jelenik meg

Tanári szerep:

Mentor szerep, kérdésekkel irányítani

5. Tervezés (15 perc)

Csoportok elkészítik:

Egyszerű storyboard (3-6 képkocka)

Meghatározzák:

fő mozgások és kiegészítik az alapelvekkel

2. tanóra (45 perc)

1. Animáció készítése (20 perc)

Lehetséges formák:

- Flipbook (papíron)
- Digitális (PowerPoint, rajzprogram)
- Egyszerű frame-by-frame animáció

Elvárások:

- Rövid (3–10 másodperc)
- Látható legyen legalább 2 alapelv

2. Prezentációk (20 perc)

Minden csoport (3–4 perc):

1. Milyen alapelveket kaptak
2. Mi volt a referencia (valós vagy AI)
3. Hogyan alkalmazták az alapelveket
4. Animáció bemutatása

Osztály feladata:

- Kitalálni, mely alapelvek jelennek meg

3. Reflexió és lezárás (5 perc)

Kérdések:

- Mi volt a legnehezebb?
- Melyik alapelv volt a legkönnyebb alkalmazni?
- Hol láttátok viszont a valóságban?

Dispositivos digitales utilizados

Adobe Illustrator

ChatGPT

Gamma.app - prezentáció készítő

Google Tanterem

Plan de evaluación

Csoportmunka (0-5 pont)

- Együttműködés
- Feladatmegosztás

Alapelv alkalmazás (0-10 pont)

- Felismerhetőség
- Tudatos használat

Kreativitás (0-5 pont)

- Ötlet
- Megvalósítás

Prezentáció (0-5 pont)

- Érthetőség
- Magyarázat minősége

Diferenciación

- Gyengébb csoportoknál: csak 2 alapelv
- Haladó csoportok:
 - több alapelv kombinálása
 - komplexebb mozgás

Deberes o tarea del proyecto

Házi feladat

Animáció továbbfejlesztése

Hang hozzáadása

Rövid történet kialakítása