

Az animáció 12 alapelve

Gergály

Gábor

Gergály Gábor küldte be 2026. 03. 24., k - 11:16 időpontban

Terv típusa

Óraterv

Bővebb szakterület

Kreatív szakmák, művészetek

Témakör, tanulási terület

Animációs alapfogalmak

Szakmai tantárgy(ak)

Animációs technikák

Mozgókép- és animációtervezés

Évfolyam

11. évfolyam

Tanulási, fejlesztési célok

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", amitől a tökéletes mozdulat karakteresebb lesz.

Fogalmak

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

Szükséges eszközök

számítógép, rajzeszköz, papír, digitális rajztábla

Bevezető rész, előkészítés

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)

Megvalósítás részletes tervezése

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?

Tananyagkészítéshez és az órai munkához használt alkalmazás

Adobe Illustrator

ChatGPT

Gamma.app - prezentáció készítő

Google Tanterem

Értékelési terv

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

Differenciálás

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

Feladatok

Házi feladat

Animáció továbbfejlesztése

Hang hozzáadása

Rövid történet kialakítása