

# Az animáció 12 alapelve

Gergály

Gábor

Predložil Gergály Gábor dne 2026. 03. 24., k - 11:16

Vrsta učne ure/projektnege načrta

načrt lekcije

Sector

Kreatív szakmák, művészetek

Tema, učno področje

Animációs alapfogalmak

Poklicni predmet(i)

Animációs technikák

Mozgókép- és animációtervezés

Razred

11. évfolyam

Cilji učenja in razvoja

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.

Koncepti

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

Potrebna orodja

számítógép, rajzeszköz, papír, digitális rajztábla

Uvodni del učne ure / Priprave na projekt

## **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)

Izvajanje učne ure/projekta

### **3. Feladat ismertetése (5 perc)**

#### **Feladat:**

Keressetek **valós életből referenciát**

pl. videó (YouTube), sportmozgás, hétköznapi esemény

vagy generált jelenet AI-val

Elemezzétek:

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?

Digitalne naprave, ki se uporabljajo za ustvarjanje lastne vsebine

Adobe Illustrator

ChatGPT

Gamma.app - prezentáció készítő

Google Tanterem

Načrt vrednotenja

## **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

### Diferenciáció

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

Domača naloga, projektna naloga

## **Házi feladat**

Animáció továbbfejlesztése

Hang hozzáadása

Rövid történet kialakítása