



# ANIMAČNÍ TECHNIKY

DITA STUHLÍKOVÁ

- ANIMAČNÍ TECHNIKA – URČUJE PŘEDEVŠÍM UŽITÉ NÁSTROJE, ZAŘÍZENÍ A POSTUPY, DEFINUJE PROSTOROVOST ANIMACE, ČÁSTEČNĚ ŘÍDÍ STYL VÝTVARNA A ANIMACE.
- VÝTVARNÝ STYL – VIZUÁLNÍ STRÁNKA, MŮŽE SE JEDNAT O RUKOPIS VÝTVARNÍKA
- STYL ANIMACE – POHYBLIVÁ STRÁNKA, MŮŽE SE JEDNAT O RUKOPIS ANIMÁTORA, OBSAHUJE RYCHLOST ANIMACE, TEMPO, PLYNULOST, ROZDĚLENÍ NA ÚPLNOU ČI OMEZENOU ANIMACI.



# ROZDĚLENÍ TECHNIK

---

- NEPLÉST SAMOTNÝ ANIMOVANÝ FILM SE ŽÁNREM A TECHNIKY SE STYLEM! ANIMOVANÝ FILM MÁ SÁM MNOHO ŽÁNŘŮ A TECHNIKA MŮŽE BÝT PROVEDENA V RŮZNÝCH STYLECH.
- V SOUČASNOSTI NÁVRAT PŮVODNÍCH TECHNIK. JEJICH UŽITÍ V EXPERIMENTÁLNÍ ANIMACI A V KOMBINACI S DIGITÁLNÍMI TECHNOLOGIEMI ČI JAKO ATRAKCE, VÝSTAVNÍ A SAMOSTATNĚ FUNGUJÍCÍ PŘEDMĚTY.
- TECHNIKY LZE DĚLIT RŮZNÝMI ZPŮSOBY.
- ČASTO DOCHÁZÍ KE KOMBINOVANÉ ANIMACI, VE KTERÉ SE KOMBINUJE VÍCERO ANIMAČNÍCH TECHNIK. POJEM *KOMBINOVANÁ* FUNGUJE V ANIMACI JINAK NEŽ V HRANÉM FILMU.

## **2D**

- TRADIČNÍ KRESLENÁ (KLASICKÁ ANIMACE, RUČNÍ) - ABSOLUTNÍ (TOTÁLNÍ), OMEZENÁ
- DIGITÁLNÍ (POČÍTAČOVÁ) KRESLENÁ
- PLOŠKOVÁ – SILUETOVÁ ANIMACE
- PÍSEČNÁ
- ANIMACE NA SKLO
- ŠKRÁBANÁ
- ANIMACE GUMOU
- KOLÁŽ

## **NA HRANICI**

- RELIÉFNÍ (POLOPLASTICKÁ)
- STRATA-CUT
- PHONOTROP
- “HISTORICKÉ“ HRAČKY
- FLIP-BOOK
- ŠPENDLÍKOVÁ
- VYŠÍVANÁ
- ROTOSKOPIE
- WALL-PAINTED

## **3D**

- STOP-MOTION (FRAME BY FRAME) (ANIMACE OBJEKTŮ)
- LOUTKOVÁ
- PLASTELÍNOVÁ
- PIXILACE
- DIGITÁLNÍ 3D
- CHUCKIMATION

**GRAFIKA:** TYPOGRAFICKÁ ANIMACE, MOTION GRAPHICS/DESIGN, MOTION POSTERS

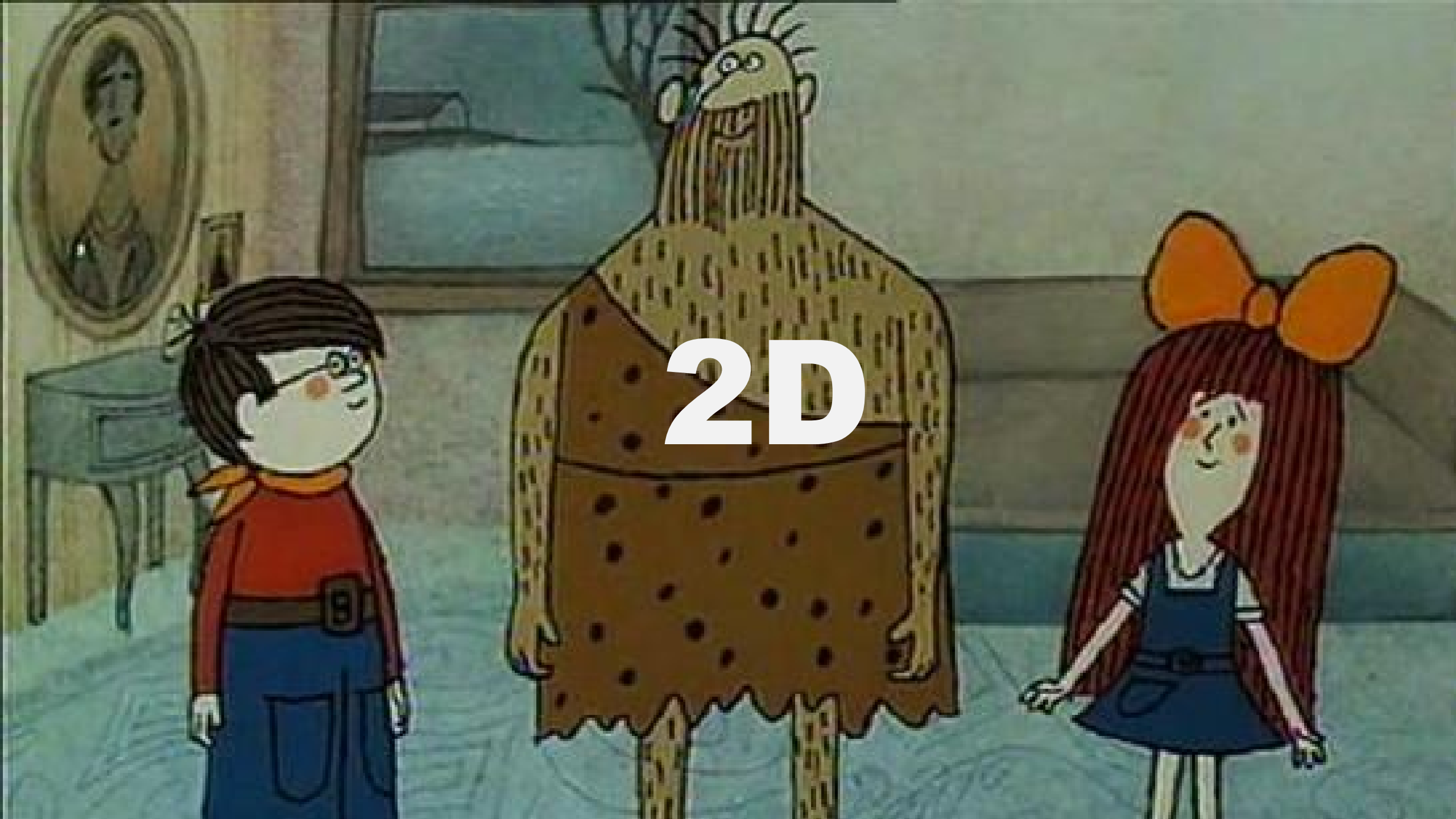
**EXPERIMENTÁLNÍ; INTUITIVNÍ**

**KOMBINOVANÁ**

# ANIMACE OD ROKU NULA







2D



# TRADIČNÍ KRESLENÁ ANIMACE

- *HAND-DRAW ANIMATION, ANIMATED DRAWING*
- JEDNA Z NEJSTARŠÍCH A NEJVÍC UŽÍVANÝCH TECHNIK.
- JEDNOTLIVÉ FÁZE POHYBU JSOU KRESLENY NA PAPÍRY, KTERÉ JSOU PROSVĚTLOVÁNY PROSVĚTLOVACÍM STOLEM (TZV. PROSVĚTLOVAKEM).
- ŠIROKÉ STYLOVÉ MOŽNOSTI DÍKY VELKÉ ŠKÁLE MATERIÁLŮ – PASTELKY, VOSKOVKY, TUŽKA ATD.
- DÍKY SILNÉMU SVĚTLU, PROBLÉMY SE ZRAKEM. VE 20. LETECH 20. STOLETÍ PŘÍCHOD CELULOIDOVÁ FÓLIE-PRŮHLEDNÉHO PAPÍRU, KTERÝ NEVYZADOVAL NA PROSVĚTLENÍ TAK SILNÉ SVĚTLO.
- POSTUPNĚ SE TAK DÍKY CELULOIDOVÉ FÓLII A ULTRAFANU MOHLY KRESLIT ZVLÁŠT POZADÍ A PŘIDÁVAT HLOUBKY ZABERŮM.
- NEJUŽÍVANĚJŠÍ PRO REKLAMNÍ SNÍMKY, VÝUKOVÉ FILMY. V MINULOSTI JEDNA Z NEJRYCHLEJŠÍCH A FINANČNĚ NENAKLADNÝCH TECHNIK.
- LZE PODLE ZPŮSOBU ANIMOVÁNÍ DĚLIT NA ABSOLUTNÍ/TOTALNÍ (*FULL/TOTAL ANIMATION*) A LIMITOVANOU/OMEZENOU (*LIMITED ANIMATION*).
- MNOHO ZPŮSOBŮ FÁZOVÁNÍ.
- SILNÁ VÝTVARNÁ STOPA.
- PŘÍKLAD: *MACH A ŠEBESTOVÁ* (1976, MILOŠ MACOUREK, ADOLF BORN, JAROSLAV DOUBRAVA), *MAXIPES FIK* (1975, VACLAV BEDŘICH), *O KRTKOVI* (1957-2002, ZDENĚK MILER), *PĚRÁK A SS* (1946, JIŘÍ TRNKA), *SNĚHUŘKA A SFDM TRPASÍ (KI)*





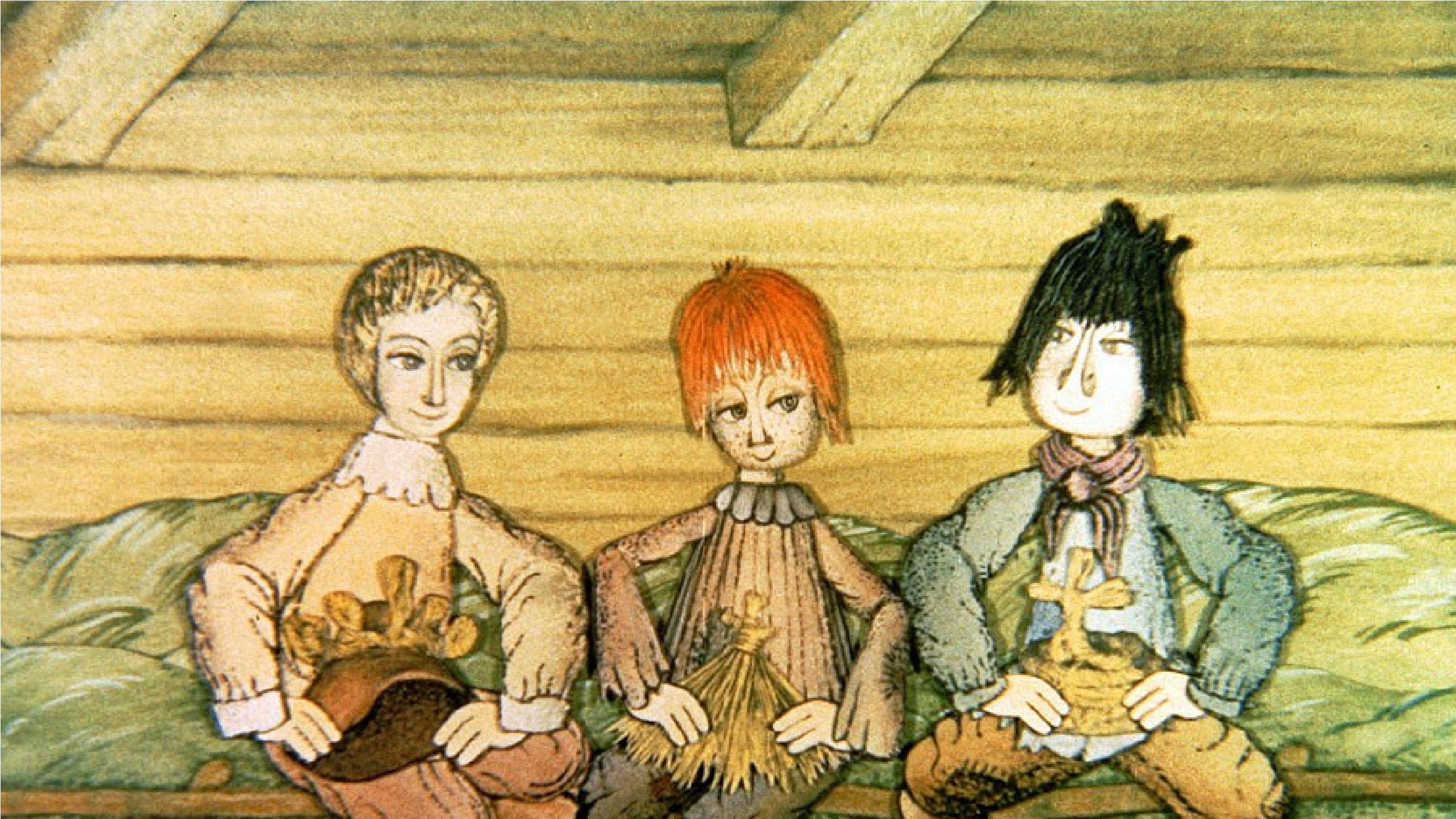
# POČÍTAČOVÁ KRESLENÁ

- NA STEJNÉM PRINCIPU JAKO TRADIČNÍ, ALE NEKRESLENÍ SE NA PRŮHLEDNÉ PAPIRY A PROSVĚTLOVACÍ STŮL. TUHLE POZICI ZASTÁVÁ POČÍTAČOVÝ PROGRAM. KRESLÍ SE PŘES TABLET.
- V SOUČASNÉ DOBĚ SE JEDNÁ HLAVNĚ O PROGRAMY: TVPAINT (STARŠÍ, ALE POUŽÍVALY I VELKÁ STUDIA) A ADOBE ANIMATE (DŘÍVE FLASH)
- LZE KOUPIIT NEBO VYTVOŘIT NESPOČET TAHŮ DIGITÁLNÍCH ŠTĚTCŮ.
- PRÁCE JE RYCHLEJŠÍ, PROTOŽE MŮŽETE POTŘEBNÉ SNÍMKY NEBO ČÁSTI KOPÍROVAT, VRÁTIT ZPĚT CHYBY ANIŽ BYSTE MŮSELI PŘEKRESLOVAT ATD.
- POČÍTAČOVÁ ANIMACE ČASTO NAPODOBUJE TRADIČNÍ TECHNIKY A ROZMAZÁVÁ HRANICE MEZI RUČNÍM A POČÍTAČOVÝM. U PŘÍPADU *KLAUS* (2019) UŽ ANIMACE VE 2D VYPADÁ DOKONCE JAKO 3D.
- PŘÍKLADY: VĚTŠINA ZNÁMÝCH ANIMOVANÝCH CELOVEČERÁKŮ, ALE I NETFLIX FILM *KLAUS* (2019, SERGIO PABLOS). Z ČESKÝCH PAK *TRAMVAJ* (2012, MICHAELA PAVLÁTOVÁ), *SH, T HAPPENS* (2019, DAVID ŠTUMPF, MICHAELA MIHÁLYOVÁ), 21. 10. PREMIÉRA *MOJE SLUNCE MAD* (2021, MICHAELA PAVLÁTOVÁ).

# PLOŠKOVÁ ANIMACE

- *PAPÍRKOVÁ, CUTOUT ANIMATION*
- PLOCHÉ NEJČASTĚJI PAPIROVÉ LOUTKY. KAŽDÁ ČÁST, KTERÁ SE BUDE HÝBAT MUSÍ BÝT VYSTŘIŽENA ZVLÁŠTĚ. TO STEJNÉ VÝRAZY ATD.
- ANIMUJE SE NA STOLE. TEN MŮŽE BÝT PROSKELNÝ S NĚKOLIKA PATRY PODLE POTŘEB POZADÍ A JINÝCH VRSTEV. KAŽDÝ POHYB SE SNÍMÁ PO OKÉNKU FOŤÁKEM NEBO KAMEROU.
- V SOUČASNOSTI NA PODOBNÉM PRINCIPU FUNGUJE ANIMACE V PROGRAPU ADOBE AFTER EFFECTS.
- TECHNIKA JE ROZPOZNATELNÁ PRÁVĚ SRKZE VIDITELNÉ ROZDĚLENÍ ČÁSTÍ POSTAV ATD.
- POD PLOŠKOVOU ANIMACI LZE JEŠTĚ ZAŘADIT ANIMACI SILUET A NA ROZMEZÍ MEZI PLOŠKOVOU A 3D ANIMACI FUNGUJE RELIÉFNÍ ANIMACE.
- PŘÍKLADY: *O MIKEŠOVI* (1970, JOSEF KLUGE), *JEŽEK V MLZE* (1975, JURIJ NORŠTEJN), *ČARODĚJŮV UČEŇ* (1977, KAREL ZEMAN), *PLODY MRAKŮ* (2017, KATEŘINA KARHÁNKOVÁ), *POJĎTE PANE, BUDEME SI HRÁT* (RELIÉFNÍ, 1965-1973,











# PÍSEČNÁ ANIMACE

- ANIMACE SYPKÝCH MATERIÁLŮ, PÍSKOVÁ ANIMACE, ANIMACE PÍSKEM, SAND ANIMATION.
- FORMA ANIMACE NEBO PERFORMANCE?
- PÍSEK SE POUŽÍVÁ JAKO MATERIÁL A NÁSTROJ ZÁROVEŇ. PRACUJE SE NA PROSVĚTLOVACÍM STOLE.
- NEJVĚTŠÍ PŘEDSTAVITELKA: CAROLINE LEAF
- PŘESNOST, VĚTŠÍ ZTRÁTA ANIMÁTOROVY KONTROLY.
- PŘÍKLADY: *THE STREET* (1976, CAROLINE LEAF), *THE DANCING BULRUSHES* (1985, STEVEN SUBOTNICK, JOANNA PRIESTLEY), *CARMEN TORERO* (1996, ALEXANDRA KOREJWO)





*THE METAMORPHOSIS OF MR. SAMSA (1977, CAROLINE LEAF)*





# ANIMACE NA SKLO

- *PAINT-ON-GLASS ANIMATION*
- VĚTŠINOU OLEJOVÉ BARVY NA SKLE. NĚKDY KVAŠ. POTŘEBA POMALÉHO SCHNUTÍ.
- ČASTO JSOU KOMBINOVÁNY I S PÍSKEM NEBO JINÝMI STRUKTURAMI.
- PŘÍKLADY: *THE OLD MAN AND THE SEA* (1999, ALEXANDR PETROV), *THE MAN WITH NO SHADOW* (2004, GEORGES SCHWIZGEBEL)

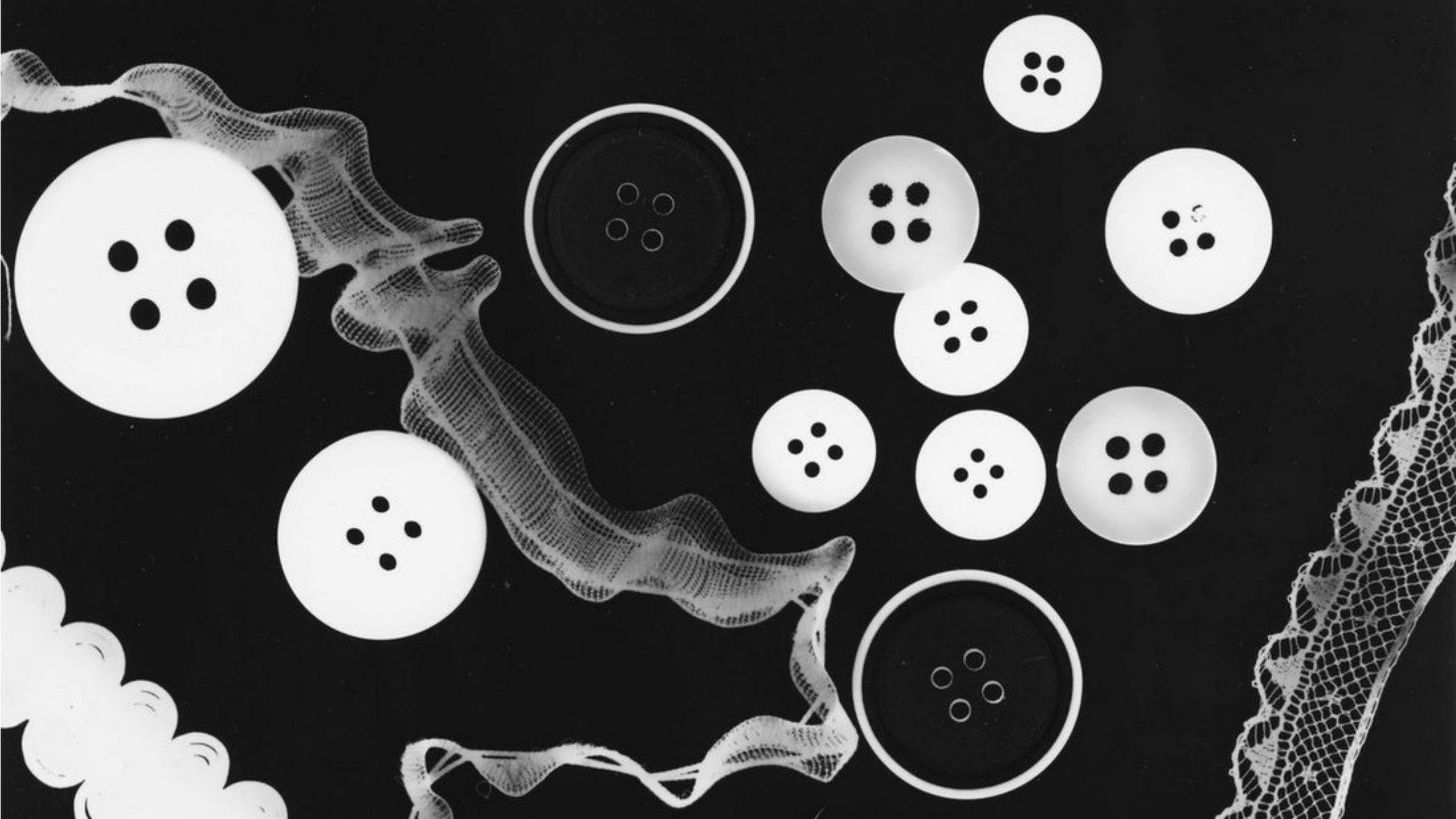






# ANIMACE NA FILM

- ŠKRÁBANÁ, *DRAWN-ON-FILM ANIMATION*
- BEZKAMEROVÉ
- NA MATERIÁL JE NEJMÉNĚ NÁROČNÁ. VHODNÁ NA EXPERIMENTY.
- KRESBA SE ŠKRÁBE PŘÍMO NA OKÉNKA NA FILMOVÉM KOTOUČI.
- POTŘEBA VELKÉ PŘENOSTI. CHYBY NELZE VZÍT ZPĚT.
- ŠKRÁBE SE ŽILETKAMI, RUČNÍMI MALÝMI ŘEZÁKY, LEPTÁ SE.
- DVĚ METODY: POUŽÍJE SE PRÁZDNÝ FILM, NA KTERÝ SE MŮŽE I MALOVAT NEBO SE POUŽÍVÁ ČERNÝ VYVOLANÝ, NA KTERÝ SE ŠKRÁBE A LEPTÁ.
- JEŠTĚ EXISTUJE TŘETÍ METODA, KDY SE PRACUJE PŘÍMO V KOMOŘE NA NEVYVOLANÝ FILM. NA TEN SE POKLÁDAJÍ RŮZNÉ PŘEDMĚTY A FILM SE S NIMI KRÁTCE OSVĚTLÍ (FUNGUJE PODOBNĚ JAKO FOTOGRAF).
- ZASAŽENÍ DO ZVUKOVÉ VRSTVY FILMU NORMAN MCLAREN VYTVÁŘEL ZVUK POMOCÍ KRESBY NA FILM. PŘESNĚ SEDÍ ZVUK K OBRAZU.
- PŘÍKLADY: ABSTRAKCE HARRYHO SMITHA, *DITTY DOT COMMA* (2001, STEVEN WOLOSHEN), *A COLOR BOX* (1935, LEN LYE). *DOTS* (1940. NORMAN MCLAREN)







# ODMAZÁVANÁ ANIMACE

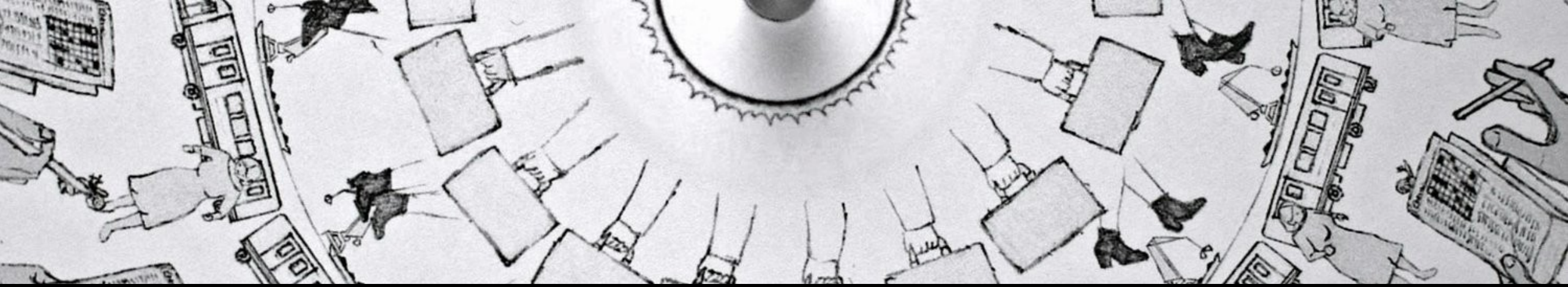
- *ERASURE ANIMATION*
- OBRAZ SE NAKRESLÍ, VĚTŠINOU TUŽKOU NEBO UHLEM A MAŽE SE V JINOU FÁZI.
- KRESBA SE ROZMAZÁVÁ, GUMUJE...
- MŮŽE SE POUŽÍVAT I KŘÍDA.
- NEJZNÁMĚJŠÍ  
PŘEDSTAVITEL: WILLIAM  
KENTRIDGE

# KOLÁŽ

- KOLÁŽOVÁ ANIMACE JE V SOUČASNOSTI OBLÍBENÁ HODNĚ V REKLAMÁCH A JINÝCH SPOTECH. JE REALISTICKY POPISNÁ, PROTOŽE ČASTO POUŽÍVÁ DO KOLÁŽÍ FOTOGRAFIE.
- DOKRESLOVÁNA, DOMALOVÁNA APOD.
- MŮŽE BÝT VNÍMÁNO JAKO KOMBINOVANÁ ANIMACE.
- PŘÍKLAD: *MISSING ONE PLAYER* (2015, LEI LEI), *MILÝ TATI* (2021, DIANA CAM VAN NGUYEN)







# NA HRANICI MEZI 2D A 3D



# RELIÉFNÍ

- *POLOPLASTICKÁ, RELIEF ANIMATION*
- MEZI PLOŠKOVOU A LOUTKOVOU ANIMACÍ.
- LOUTKY JSOU ČASTO VYROBENY Z VÝRAZNĚ STRUKTUROVANÝCH MATERIÁLŮ. JSOU „VYTPLAČENY“ DO PROSTORU Z PAPÍRU.
- ANIMOVÁNÍ PROBÍHÁ STEJNĚ JAKO U PLOŠKOVÉ ANIMACE.
- POČÁTKY RELIÉFNÍ ANIMACE MŮŽEME U POJARA SLEDOVAT UŽ VE FILMECH JAKO *BILIÁR* Z ROKU 1961.
- PŘÍKLADY: *POJĎTE PANE BUDEME SI HRÁT* (1965-1973, BŘETISLAV POJAR, MIROSLAV ŠTĚPÁNEK), *VESELÉ VTÁČIE*







# STRATA-CUT

- *ODVRSTVOVANÁ, STRATICUT*
- POMĚRNĚ NOVÁ TECHNIKA. V ČESKU NENÍ NĚJAKÝ VÝRAZNÝ ZÁSTUPCE. VOJTA KOČÍ TUŠÍM VYUŽÍVÁ PRO ABSOLVENTSKÝ FILM.
- MATERIÁL: JÍL, PLASTELÍNA, HLÍNA.
- UVNITŘ VELKÉHO VÁLCE JE VYTVAROVANÝ VZOR NEBO OBRAZ. POSTUPNÝM ODŘEZÁVÁNÍM VÁLCE SE OBRAZ MĚNÍ. KAMERA SNÍMÁ KAŽDÉ ODŘÍZNUTÍ.
- OBRAZY VE VNITŘ SE VYTVÁŘÍ NEJČASTĚJI ABSTRAKTNÍ, PROTOŽE JE TO JEDNODUŠŠÍ. SKLÁDAJÍ SE VRSTVY HMOTY V RŮZNÉM POŘADÍ.
- NEJVĚTŠÍ PŘEDSTAVITEL: DAVID DANIELS



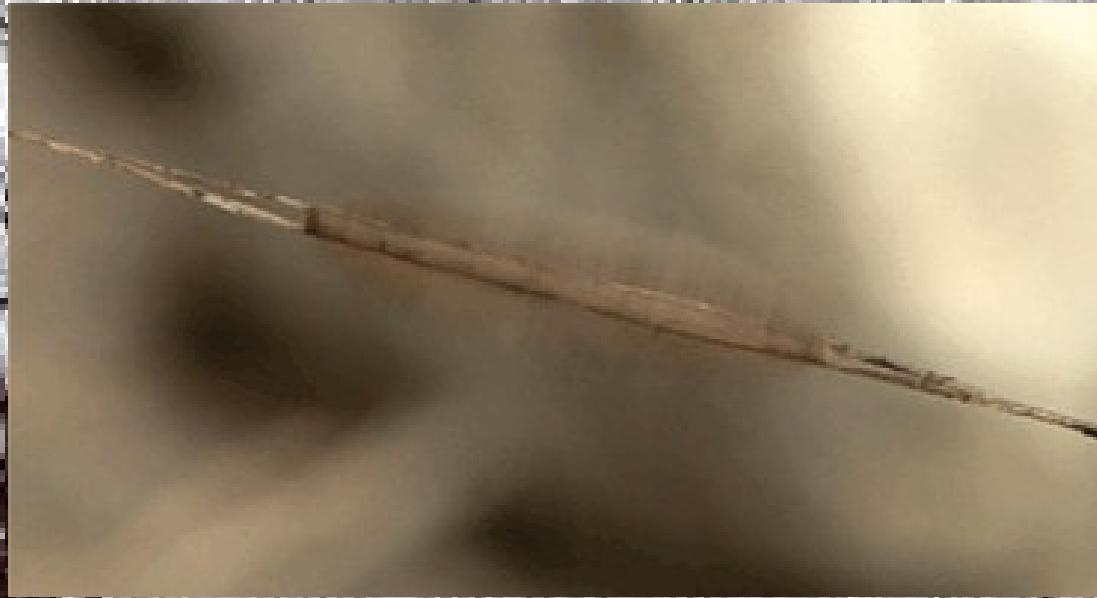
JOURNEY THROUGH A MELTING BRAIN (2009, DAVID DANIELS)

# PHONOTROP

- POJMENOVAL JIM LEA
- NA POHYBLIVÉM KODU DOKOLA NEJČASTĚ, KTERÉM JSOU ZAZNAMENÁNY POHYBY. TY POHYBY JSOU ZAZNAMENÁNY POHYB. TEN JE ZAZNAMENÁN KAMEROU/VIDEO.
- FUNGUJE PODOBNĚ JAKO KOD. POHYB NA PHONOTROPU LZE VIDĚT JEN SKRZE KAMERU. KOMBINUJE POKÉNKOVÉ SNÍMÁNÍ A ŽIVOU AKCI.
- ZE SOUČASNÝCH TVŮRCŮ NAPŘ. TESS MARTIN (*ORBIT*, 2019)



# THAUMATROPE



# FENAKISTISKOP





# ZOETROPE



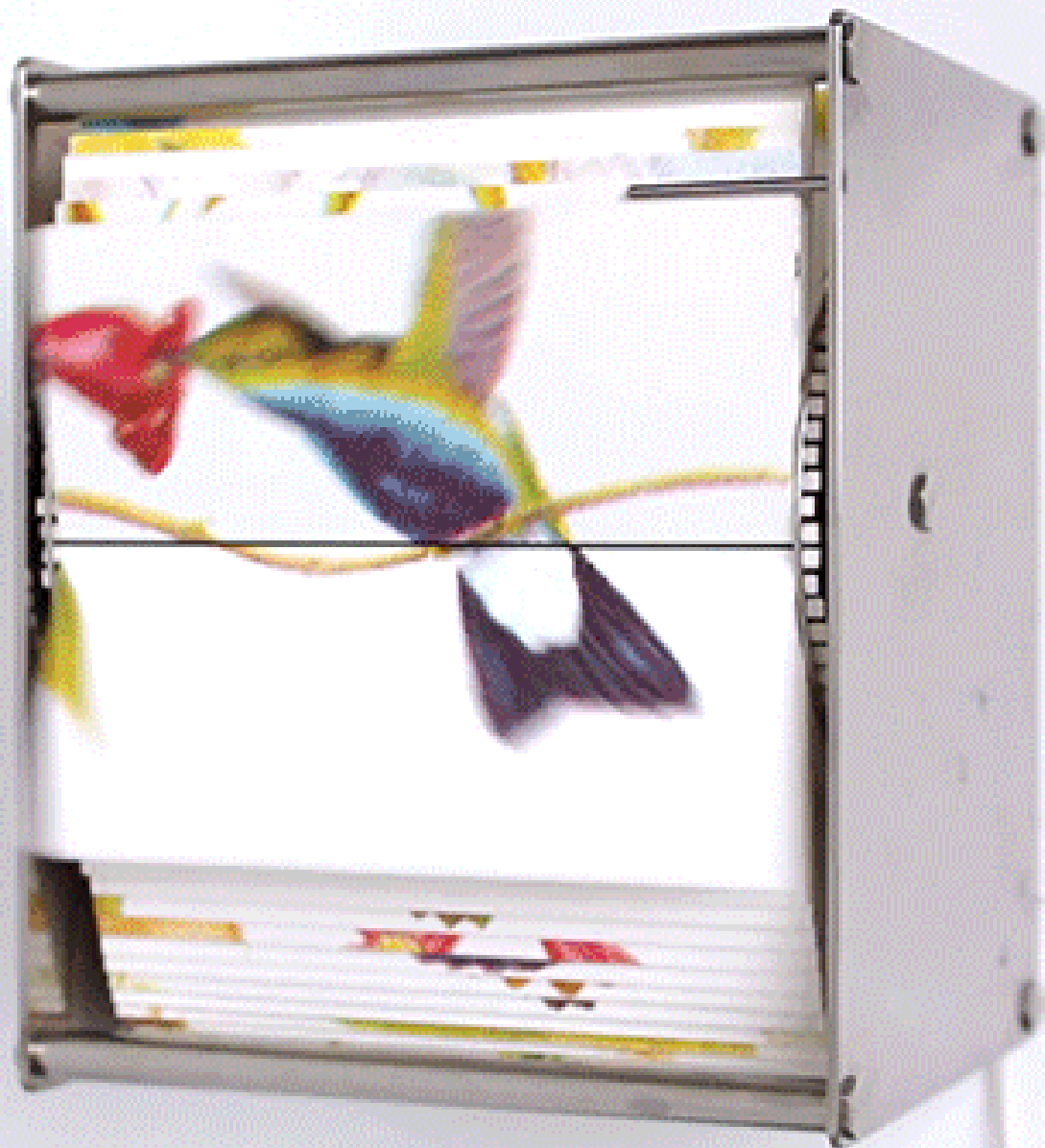


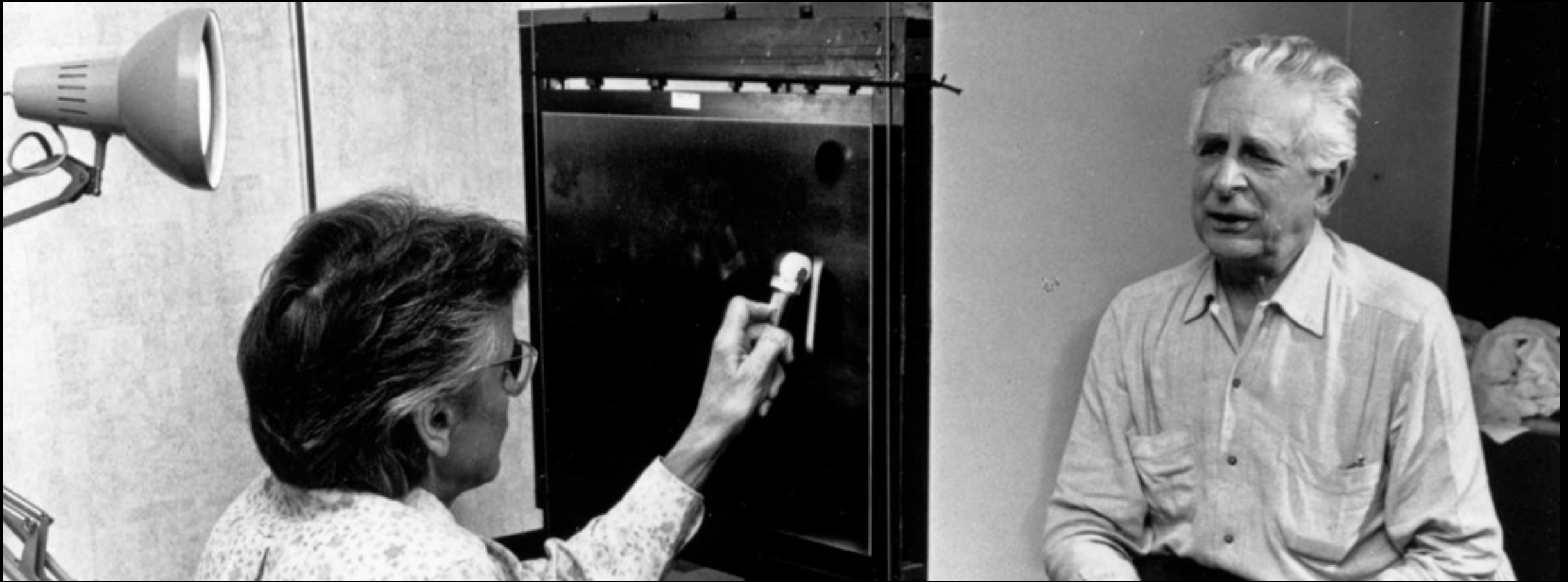
PRAXINOSKOP



# FLIPBOOK

- KNÍŽEČKY, NA KAŽDÉ STRANĚ JEDNA FÁZE POHYBU.
- VÝSTAVNÍ A SBĚRATELSKÉ OBJEKTY.
- FLIPBOOK MACHINE UMISŤUJÍ ANIMACI PŘÍMO DO PROSTORU.
- SRANDY NA ROHY ŠKOLNÍCH SEŠITŮ.
- SPÍŠE AMATERSKÁ NEBO VEDLEJŠÍ VÝSTAVNÍ ČINNOST TVŮRCŮ.
- PŘÍKLAD: FLIPBOKU





## ŠPENDLÍKOVÁ

- *PINSCREEN*
- POUŽÍVÁ SE DESKA, NA KTEROU SE UMISŤUJÍ ŠPENDLÍKY, KTERÉ VYTVÁŘEJÍ STÍN A POMOCÍ VYSOUVÁNÍ A ZASOUVÁNÍ ŠPENDLÍKŮ SE ANIMUJE OBRAZ.
- S PŘÍCHODEM TÉTO TECHNIKY JE SPOJEN HLAVNĚ ALEXANDR ALEXEIEFF A CLAIRE PARKER.
- JEDNÍM Z PŘEDSTAVITELŮ JE I JACQUES DROUIN. U NÁS TECHNIKU VYUŽIL BŘETISLAV POJAR U FILMU *ROMANCE Z TEMNOT* (1986).



# VYŠÍVANÁ

- *EMBROIDERMATION*
- VĚTŠINOU NA LÁTCE MÍSTO PAPÍRU NEBO PŘÍMO NA ZOETROPU ANIMÁTOR FÁZE VYŠÍVÁ.
- OPĚT SPÍŠE EXPERIMENTÁLNÍ, VÝSTAVNÍ.
- ČASTO SE VYUŽÍVÁ SPÍŠE PRO HUDEBNÍ VIDEOKLIPY. PREFERUJE PRO NÁROČNOST FORMÁT KRÁTKÉ STOPÁŽE.
- PŘÍKLAD: *THRONE-‘THARSIS SLEEPS’* (2014, NICOS LIVESEY), *EMBROIDERED ZOETROPE* (2013, ELLIOT SCHULTZ)







# ROTOSKOPIE

- ROTOSCOPY
- ZAVEDL MAX FLEISCHER.
- ZÁBĚRY SE NEJDŘÍVE NATOČÍ JAKO HRANÝ FILM A POSLÉZE SE PŘEKRESLUJÍ.
- VELMI REALISTICKÝ POHYB.
- OTÁZKA ZDA JDE O ANIMOVANÝ FILM. ANIMÁTOR RICHARD SWARBRICK VE SVÉM TEXTU O ROTOSKOPII ŘEŠÍ OTÁZKU POHLCOVÁNÍ TRADIČNÍCH TECHNIK DIGITÁLNÍMI TECHNIKAMI:

*„Video didn't kill the radio star, but have traditional forms of animation been dispatched by more modern methods?“*

- VE SVĚTĚ MNOHO ZÁSTUPCŮ TĚTO TECHNIKY.
- ROTOSKOPIE NEMUSÍ BÝT POUZE DIGITÁLNÍ, ALE NAPŘ. I KLASICKÁ KRESLENÁ NAPŘ. VIDEOKLIP A-HA TAKE ON ME (1986, STEVE BARRON)
- PŘÍKLADY: *LOVING VINCENT* (2017, DOROTA KOBIELOVÁ, HUGH WELCHMAN), *SPOLU SAMI* (2018, DIANA CAM VAN NGUYEN)

# ANIMACE NA ZDI

- *WALL-PAINTED*
- FÁZE ANIMACE SE MALUJÍ/SPREJUJÍ NA FASÁDY DOMŮ A PRÁZDNÉ ZDI.
- VĚTŠINOU SE TÍMTO ZPŮSOBEM V ZAHRANIČÍ ZACHRAŇUJÍ STARÉ BUDOVY URČENÉ TŘEBA K DEMOLICI ATD.
- FÁZE SE NEMAŽOU. NECHÁVAJÍ SE VIDITELNÉ. OBRAZ SE POUZE POSUNUJE V PROSTORU.
- VĚTŠINOU SE JEDNÁ O TÝMOVOU PRÁCI.
- HLAVNÍ PŘEDSTAVITEL: BLU (*BIG BANG BIG BOOM*, 2010)





3D



# STOP-MOTION

- ANIMACE OBJEKTŮ, POOKÉNKOVÁ ANIMACE, FRAME STOP ANIMATION
- V ZAHRANIČÍ JE POJEM STOP-MOTION ČASTO POUŽÍVÁN JAKO NADTRÍDA PRO KAŽDOU ANIMACI, KTERÁ FUNGUJE NA PRINCIPU FRAME-BY-FRAME. TEDY PRO KAŽDOU, PŘI KTERÉ SE POHYBUJE PŘEDMĚTEM PO OKÉNKU. JE TO PRO NĚ SPÍŠE TYP ANIMACE NEŽ TECHNIKA. SPADÁ POD TO ČASTO I LOUTKOVÁ NEBO PLASTELÍNOVÁ ANIMACE JAKO WALLACE AND GROMIT ATD. V ČESKU JE TENTO POJEM UŽÍVÁN SPÍŠE PRO ANIMACI OBJEKTŮ. V ZAHRANIČÍ SE ANIMACE OBJEKTŮ OZNAČUJE JAKO *OBJECT ANIMATION*.
- STOP-MOTION SE V ČESKU ZÁSADNĚ ODLIŠUJE OD PIXILACE, KTERÁ POOKÉNKOVĚ
- PŘÍKLADY: *HRA S KAMENY* (1965, JAN ŠVANKMAJER), *UZEL NA KAPESNÍKU* (1959, HERMÍNA TÝRLOVÁ)





# PLASTELÍNA

- *CLAYMATION, CLAY-ANIMATION*
- OPĚT JEDNA ZE STOP-MOTION ANIMACÍ.
- VYUŽÍVÁ SE SPECIÁLNÍ ANIMAČNÍ PLASTELÍNA, ZE KTERÉ SE VYROBÍ POSTAVA A KTERÁ SE POSTUPNĚ ANIMUJE.
- ČASTO ZŮSTÁVAJÍ OTISKY ANIMÁTORA APOD. VIDITELNÉ STOPY ANIMÁTORA.
- ANIMAČNÍ PLASTELÍNY JSOU NETVRDNOUCÍ. NEJČASTĚJI UŽÍVANÉ PLASTELÍNY JSOU ZNAČKY *JOVI* (ŠPANĚLSKO), *NEWPLAST* (ANGLIE) NEBO *VAN AKEN* (JÍŽNÍ KAROLÍNA). NAPŘ. STUDIO AARDMAN, KTERÍ ZPOPULAROZOVALI ANIMACI PLASTELÍNY V CELOVEČERNÍCH NEBO SÉRIOVÝCH FILMECH VYTVOŘILI UŽ SVOU VLASTNÍ PLASTELÍNU S NÁZVEM *AARDMIX*. EXISTUJÍ I NA VZDUCHU SCHNOUCÍ HMOTY, TVRDSÍ PLASTELÍNY APOD.
- ANIMACE PLASTELÍNY JE VHODNÁ PŘEDEVŠÍM PRO METAMORFÓZY. LOUTKY TEDA ČASTO NEMAJÍ TĚLESNÉ HRANICE. MOHOU SE NATAHOVAT, ZMENŠOVAT, ZVĚTŠOVAT ATD.
- PŘÍKLADY: *MOŽNOSTI DIALOGU* (1982, JAN ŠVANKMAJER), *CHOBOTNICE Z 2. PATRA* (1986, JINDŘICH POLÁK), *CREATURE COMFORTS* (1989, NICK PARK)



# PIXILAXE

- *PIXILATION*
- POSNÍMKOVÉ ANIMOVÁNÍ LIDSKÉ POSTAVY. HERCI JSOU JAKO OBJEKT/LOUTKA, SE KTEROU SE SNÍMEK PO SNÍMKU POHYBUJE.
- DŮLEŽITÁ JE KOORDINACE HERCE.
- SILNÉ OMEZENÍ V POHYBOVÝCH HRANICÍCH LIDSKÉHO TĚLA.
- PŘÍKLADY: *JÍDLO* (1992, JAN ŠVANKMAJER), *NEIGHBOURS* (1952, NORMAN MCLAREN)



# DIGITÁLNÍ 3D

- *COMPUTER ANIMATION, 3D ANIMATION*
- SPECIFICKÉ 3D ANIMAČNÍ PROGRAMY
- DIGITÁLNÍ 3D VĚTŠINOU VYUŽÍVAJÍ PRO TVORBU CELOVEČERNÍCH FILMŮ VELKÁ ZAHRANIČNÍ STUDIA.
- V SOUČASNOSTI JDE O LEVNĚJŠÍ A RYCHLEJŠÍ ZPŮSOB ANIMACE.
- V MNOHA PŘÍPADECH UŽ JDE SPÍŠE O PROGRAMOVÁNÍ.
- TOUTO TECHNIKOU JSOU PAK TVOŘENY I KRAŤASY PŘED CELOVEČERNÍ FILMY.
- PŘÍKLADY: *DUŠE* (2020, PETE DOCTER, KEMP POWERS), *GARDEN PARTY* (2017, FLORIAN BABIKIAN A SPOL.), *ANIMALS* (2019. TUE SANGGAARD). *KOZÍ*





# CHUCKIMATION

- KOMBINACE STOP-MOTION ANIMACE A HRANÉHO FILMU.
- JAKOBY SI NEVIDITELNÁ RUKA HRÁLA S PANÁČKY, VOJÁČKY NEBO JINÝMA FIGURKAMA.
- HRAČKA ZŮSTÁVÁ HRAČKOU.
- ZNÁMÉ PŘEDEVŠÍM DÍKY ACTION LEAGUE NOW!
- VĚTŠINOU PARODICKÉ ŽÁNRY, HUMOR PRO DOSPĚLÉ ATD.



# Totální animace

- *Plná, absolutní, full animation, total animation*
- Nejčastěji se jedná o neustálý pohyb každé kresebné části. Často se tak hýbe i pozadí, předměty, které jsou obvykle statické.
- Jedna fáze-jeden celý obraz.
- Totální animace má tak daleko plynulejší pohyb, kvůli možnosti velkého počtu framů.
- Kamera je animována.
- Příklad: *Moucha* (1980, Ferenc Rofusz), *Stařec a moře* (1999, Alexandr Petrov), *Bezelstné hry* (1987, Igor Ševčík)







# OMEZENÁ ANIMACE

- *Limitovaná, limited animation*
- Stylizovaný, neplynulý pohyb, méně fází za vteřinu
- Často jsou používány univerzální pohyby, postavy nemají přesnou a plynulou mimiku...
- Způsob animace populární hlavně v Ásii.
- Časté jsou nájezdy kamer na postavy atd.
- Poznatelné na animaci řeči.
- Příklady: *Princezna Mononoke* (1997, Hayao Miyazaki), *O zlaté rybce* (1951, Jiří Trnka)

