

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI  
FAKULTA PEDAGOGICKÁ  
KATEDRA VÝTVARNÉ VÝCHOVY A KULTURY

**CYKLUS ANIMOVANÝCH VIDEOKLIPŮ O REÁLIÍCH  
NĚMECKY MLUVÍCÍCH ZEMÍ**  
BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

**Kateřina Nejezchlebová**  
*Vizuální kultura se zaměřením na vzdělávání*

Vedoucí práce: PhDr. Jan Mašek, Ph.D.

**Plzeň 2021**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni, .....

.....  
Kateřina Nejezchlebová

## PODĚKOVÁNÍ

Ráda bych zde poděkovala vedoucímu mé bakalářské práce PhDr. Janu Maškovi, Ph.D, za vstřícnost, trpělivost a cenné rady. Také bych chtěla poděkovat mé rodině za podporu během celého studia.

# 1 OBSAH

ÚVOD.....	5
2 ANIMACE.....	6
<b>2.1 HISTORIE ANIMACE</b> .....	6
2.1.1 Historie české animace.....	8
<b>2.2 DRUHY ANIMACE A ANIMAČNÍ TECHNIKY</b> .....	9
2.2.1 2D Animace.....	9
2.2.2 3D Animace.....	10
2.2.3 Počítačová animace.....	10
2.2.4 Animace dle časování.....	11
<b>2.3 MOTION DESIGN</b> .....	11
<b>2.4 POČÍTAČOVÁ GRAFIKA</b> .....	12
2.4.1 2D grafika.....	13
2.4.2 3D grafika.....	13
3 PRAKTICKÁ ČÁST.....	14
<b>3.1 INSPIRACE</b> .....	14
<b>3.2 PROCES TVORBY</b> .....	14
3.2.1 Video č. 1.....	16
3.2.2 Video č. 2.....	17
3.2.3 Video č. 3.....	17
3.2.4 Video č. 4.....	17
3.2.5 Video č. 5.....	18
<b>3.3 VYUŽITÍ VIDEO VE VÝUCE</b> .....	18
3.3.1 Využití ve výuce německého jazyka.....	19
3.3.2 Využití ve výuce výtvarné výchovy.....	19
ZÁVĚR.....	22
RESUMÉ.....	23
SEZNAM LITERATURY.....	24
SEZNAM PŘÍLOH.....	26
PŘÍLOHY.....	I

## ÚVOD

Moje bakalářská práce je rozdělena do dvou částí, praktické a teoretické. Zadáním praktické části mé bakalářské práce je vytvořit cyklus animovaných videoklipů zabývajících se reáliemi německy mluvících zemí. Videá mají být vytvořena pomocí počítačové animace s minimální stopáží jednoho videa 2 minuty. Tyto videá budou sloužit jako doplňkový edukační materiál ve výuce výtvarné výchovy a německého jazyka.

Výstup praktické části mé bakalářské práce se pohybuje na pomezí počítačové animace a motion designu, který vychází z grafického designu. Proto se teoretická část bude věnovat animaci, její historii a druhům, motion designu a počítačové grafice. V další části je popsán průběh mé tvorby od začátku až k finálnímu výstupu, včetně popisu obsahu jednotlivých videí a inspiračních zdrojů. Na závěr jsem uvedla možnosti využití těchto videí v hodinách výtvarné výchovy a německého jazyka.

Toto téma jsem si zvolila, protože moje druhá aprobace je právě německý jazyk. Chtěla jsem tak propojit dvě věci, které mne zajímají – umění a německý jazyk. A protože jsme na pedagogické fakultě, tak k nim připojit i didaktický přesah, formou výukových videí.

Formu animovaných videí jsem zvolila, protože v počítačové grafice a programu Adobe Illustrator se orientuji už několik let. Program Adobe After Effects jsem již už několikrát při svém studiu použila, ale znala jsem jen základní funkce programu a nikdy jsem v něm netvořila tak rozsáhlý projekt. Vytvořit tedy rovnou 5 animovaných videí i se zvukovým záznamem byla pro mne výzva, ale chtěla jsem vyzkoušet i další možnosti tohoto programu a naučit se něco nového.

## 2 ANIMACE

Jak se můžeme dočíst v několika publikacích o animaci a animovaném filmu, slovo animace pochází z latinského výrazu anima, což znamená duše. To si můžeme vyložit jako jakési vkládání duše, ožívování neživých postav, zvířat, věcí či jevů. Člověku, který takovému pomyslné ožívování provádí, říkáme animátor. To může být trochu zavádějící, protože ne vždy odvede tu nejnáročnější práci ten, jehož jméno se pak uvádí v závěrečných titulcích. Tato profese totiž nemusí být jednoznačně vymezená – může jít o režiséra, scénáristu, výtvarníka, fázáře apod. Dutka (2004) ale dále uvádí, že v padesátých letech se třeba v českých animovaných filmech animátoři v titulcích uváděli – pod titulem „s loutkou pohybovali“ nebo „pohyby loutek“. „Animátor je umělec, který umí výborně kreslit, ale hlavně je skvělým pozorovatelem, jenž dokáže analyzovat jakýkoli pohyb (člověka, živočicha či stromu ve větru) a vybrat z něho ty fáze, které onen pohyb nejlépe charakterizují, nikoliv kopírují!<sup>1</sup>“ Tyto fáze na sebe musí navazovat a dohromady vytvářet iluzi pohybu.

### 2.1 HISTORIE ANIMACE

Teď krátce něco k historii animace. Za ten nejstarší animátorský počín můžeme považovat kresbu bizonů ve španělské jeskyni Altamira, z mladší doby kamenné. Bizoni na stěnách jsou zachyceni v jednotlivých fázích běhu velmi přesně. Mnoho dalších předběžných a nevědomých pokusů o animaci pochází třeba z dob starověkého Egypta, Číny, Řecka nebo Říma, které zachycují jednotlivé fáze pohybu lidí nebo živočichů.<sup>2</sup>

V průběhu let bylo vynalezeno mnoho optických přístrojů umožňující promítání a vytváření animovaných snímků (rotoskop, laterna magica, zootrop, kinesiskop, tachyskop, a další), včetně vynálezu Emila Reynauda, který roku 1892 zdokonalil svoji tvorbu natolik, že dokázal vytvořit až deset či patnáct minut dlouhé a dokonce i barevné animované příběhy, což bylo na konci 19. století velmi obdivuhodné.<sup>3</sup> V tomto století ještě chvíli zůstaneme, abychom se věnovali přínosu Eadwearda Muybridge. Ten byl vášnivým fotografem a mezi jeho zájmy patřily studie pohybu zvířat a lidí. „Vytvářel sekvence fotosnímků jednotlivých fází pohybu (kroku, běhu, rotací, pádu živých tvorů) metodou

---

<sup>1</sup> DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0. str. 7

<sup>2</sup> DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0. str. 8

<sup>3</sup> DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0. str. 11

rychle za sebou jdoucích expozic pomocí série fotoaparátů.<sup>4</sup>“ Muybridge následně řadil tuto sérii snímků do řádků, neboli stripů, v jejich posloupnosti, dohromady to nazýváme kinogram. (viz příloha č. 1) „Muybridge tak vytvořil vodítko, až skoro návod, pro budoucí postupy animace. Jeho snímky byly vlastně klíčovými fázemi animace a po profázování by vznikla standardní animovaná sekvence.<sup>5</sup>“

Na začátku 20. století, můžeme najít další snahu o zachycení pohybu a to konkrétně ve futurismu. Umělci jako Umberto Boccioni, Gino Severini nebo Giacomo Balla chtěli hlavně zachytit pohyb, dynamičnost, rychlou proměnu a rušnost doby. Nešlo tak o objekt samotný ale právě o jeho pohyb. Dobrou ukázkou tomu jsou např. díla Giacoma Bally *Děvčátko běžící na balkoně* nebo *Pes na vodítku* (viz příloha č. 2) „Avšak nejznámějším dílem vycházejícím ze zásad futuristického manifestu je obraz *Akt sestupující ze schodů* (viz příloha č. 3) vytvořený roku 1912 francouzským malířem Marcellem Duchampem.<sup>6</sup>“

Ve 40. letech 19. století přišly do povědomí comic strips. 3 - 6 kreslených políček s prvkem situačního humoru, kterými se proslavil např. Winsor McCay. Byl také skvělý animátor a posléze svými úžasnými animovanými filmy “nakazil“ další autory, kteří si tuto profesi zamilovali. Tak se tento průmysl postupně začal rozvíjet a začalo vznikat spoustu studií, jako Fleischer Studios, Terrytoons, M-G-M, Universal, Warner’s Brothers nebo všem známé studio Walta Disneyho. Ten se oproti ostatním nevěnoval groteskám, ale zakládal si na propracování psychologie postav, empatii a vyprávění příběhu ve svých filmech, resp. pohádkách.<sup>7</sup>

V době mezi válkami vzniklo také několik zajímavých děl od různých evropských tvůrců. Vzhledem k tématu mé bakalářské práce zde musím zmínit Vladislava Stareviče, kterého si pod svá křídla vzal Alexandr Chanžonkov. Starevič vyráběl loutkové animované filmy a protože byl hmyzolog, tématem byl povětšinou hmyz a tak vlastně vznikly první přírodopisné animované filmy. Další postavou byl Berthold Bartosch, který kromě svého

---

<sup>4</sup> PLASS, Jiří. Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace. Plzeň: Fraus, 2010. ISBN 978-80-7238-884-4. str.11

<sup>5</sup> PLASS, Jiří. Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace. Plzeň: Fraus, 2010. ISBN 978-80-7238-884-4. str. 11

<sup>6</sup> PLASS, Jiří. Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace. Plzeň: Fraus, 2010. ISBN 978-80-7238-884-4. str. 10

<sup>7</sup> DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0. str. 15-22

neznámějšího díla *Myšlenka* tvořil v začátcích své kariéry se svým profesorem výukové animované filmy zabývající se politikou nebo kartografií.<sup>8</sup>

Po druhé světové válce se velkým zákazníkem studií stala televize. To znamená pro animovaný film velký rozmach, především ve střední a východní Evropě. Hned na prvním poválečném filmovém festivalu v Cannes zvítězil Jiří Trnka s filmem *Zvířátka a Petrovští* a porazil tak světové tvůrce jako třeba W. Disneye. Právě v zemích východní a střední Evropy se animovaný film dostal ohromnému úspěchu, začíná se brát jako samostatný druh umění a je mu vyhrazena i finanční podpora. Takovéto podpory se v USA animovanému filmu nedostávalo.<sup>9</sup>

Zmíním zde ještě vzdělávací snímky od autora jménem Ishu Patel, zabývající se sexuální výchovou, které natočil pro National Film Board of Canada.<sup>10</sup>

Snad skoro ve všech evropských zemích zažil animovaný film a různé animační techniky po 2. světové válce velký boom. Existuje mnoho skvělých tvůrců a jejich děl z Velké Británie, Francie, Holandska, Belgie, Polska, Maďarska, Jugoslávie, Itálie, Bulharska, Rumunska, Estonska, Ruska nebo i Česka, o kterém píš níže. Samozřejmě nejen v Evropě, ale i např. v Kanadě, Japonsku a již zmíněných Spojených státech amerických se animovaných filmů produkovalo mnoho.

### **2.1.1 HISTORIE ČESKÉ ANIMACE**

V dějinách animace existuje mnoho zručných českých animátorů. Jednou z nich byla Hermína Týrlová, která vytvořila mnoho snímků pro firmu Karla Dodala zvanou Elektajournal. Vznikly filmové ateliéry – zlínské Baťovy ateliéry FAB, pražský ateliér AFIT, který se zabýval filmovými triky.<sup>11</sup> Roku 1945 vznikl ateliér Bratři v triku, kterému vedl Jiří Trnka. Byl úspěšný v loutkové animaci, schopností nahradit mluvené slovo hudbou nebo specifickým způsobem vyprávět děj a tak získal také několik ocenění za svá díla. Po Trnkově smrti byla situace s animovaným filmem nejistá, ale v tu chvíli ji zachránil Kamil Pixa – založil studio Prométheus a organizoval mnoho akcí věnovanému animaci a její podpoře a mnoho nových tvůrců začalo tvořit. Pokud bych měla

---

<sup>8</sup> DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0. str. 28,29

<sup>9</sup> DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0. str. 45-51

<sup>10</sup> DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0. str. 67

<sup>11</sup> DUTKA, Edgar. Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace. 3. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN isbn978-80-7331-252-7. str.75



vyjmenovávat všechny skvělé tvůrce, bylo by to na dlouho. Některé jsem ale přesto vybrala: Břetislav Pojar (*Pojďte, pane, budeme si hrát*), Eduard Hofman, Stanislav Látal (*Bajaja*), Zdeněk Miler (*O krtkovi*), Zdeněk Smetana (*Rákosníček, Pohádky z Mechu a Kapradí*), Karel Zeman, Václav Bedřich, Josef Kluge (*O kocourovi Mikešovi* – podle předloh Josefa Lady), Josef Kábrt (*Kluk z plakátu* – dokonalost papírkové animace), Jan Švankmajer, Petr Sís nebo Jiří Barta.<sup>12</sup>

Závěrem bych chtěla říct, že všechny animované filmy nám mohou něco předat. Nemusí to vždy být vědomosti, nýbrž různé postoje, odlišné názory nebo třeba u pohádek se děti učí rozdíl mezi dobrem a zlem.

## 2.2 DRUHY ANIMACE A ANIMAČNÍ TECHNIKY

Animačních technik dnes existuje spousta. Tím nejzákladnějším dělením je animace dvojrozměrná (2D) a trojrozměrná (3D).<sup>13</sup>

### 2.2.1 2D ANIMACE

2D animace vznikla z několika na sebe navazujících kreseb. Kreslilo se na pauzovací papír, jehož hlavní výhodou je jeho průhlednost. To ulehčovalo práci animátorovi, který mohl položit více vrstev papíru na sebe a lépe se orientovat v jeho práci. Aby vznikla plynulá animace, musel vytvořit 24 kreseb za sekundu. Tento počet se většinou používá v animovaných filmech a říká se mu časování po jednom filmovém okně. Animovat se dá i s polovinou kreseb, tj. 12, neboli jinak řečeno po dvou oknech. Pro vytvoření plynulé iluze velmi rychlého nebo naopak velmi pomalého pohybu musí být vytvořeno více kreseb než běžně – 50 snímků za vteřinu.

Techniky kreslené animace se postupně zdokonalovaly. Začal se používat např. celofán, který umožnil animátorovi zafixovat pozadí, aby ho nemusel kreslit na každý arch papíru znovu a znovu.<sup>14</sup> Animovány byly i třeba olejové nebo akrylové barvy, rytiny do filmového pásu nebo sádrové desky, malba na sklo apod. Plošková, nebo jinak řečeno papírková, animace je technika, která pracuje s loutkami vystřiženými většinou z papíru, ještě rozdělené na další části (hlava, tělo, ruce nebo nohy a jejich části,...). S těmi animátor postupně pohybuje a animuje je. S tím se pojí i technika dokreslovaného papírku.

---

<sup>12</sup> DUTKA, Edgar. Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace. 3. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN isbn978-80-7331-252-7. str.75

<sup>13</sup> DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0. str. 145

<sup>14</sup> DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0. str. 142

V případě, že animátor potřebuje naanimovat specifický pohyb, který mu již vytvořené plošky nedovolují, nakreslí si nejprve jednotlivé fáze a z těch následně vytvoří papírky – plošky. S touto technikou přišel Josef Kábrt. Ten mimo jiné zdokonalil ploškovou animaci natolik, že ji divák nedokázal rozeznat od té kreslené (např. *O klukovi z plakátu*). Výhoda ploškové animace je v její nenáročnosti, ať už finanční nebo fakt, že animátor nemusí vždy kreslit každý snímek znovu a znovu.

### 2.2.2 3D ANIMACE

3D animace má počátky v loutkách. Techniku loutkové animace mimo jiné přivedl k dokonalosti a proslavil Jiří Trnka, kdy místo drátěných koster začal používat ocelové s klouby, které byly i více odolné. Další technikou je animace poloplastické loutky. „Loutka je jako kdyby od hlavy k patě vertikálně rozříznuta na přední a zadní část, aby se dala plochou částí položit na sklo.<sup>15</sup>“ Trojrozměrná animace se dá vytvářet i pomocí modelace – z plastelíny nebo keramické hlíny. Technika pixilace animuje živého herce postupným snímáním fotografií. Animace objektů umožňuje tvůrci nechat oživit a rozpohybovat neživé předměty.

### 2.2.3 POČÍTAČOVÁ ANIMACE

„Počítačová animace se v zásadě také rozlišuje na 2D a 3D, podle programů s kterými pracujeme.<sup>16</sup>“ „2D počítačová animace pracuje s bitmapovou nebo vektorovou grafikou.<sup>17</sup>“ Funguje to vlastně podobně jako u ploškové animace – vektor (nebo photoshopový soubor, obrázek, atd.) je jako ploška, se kterou můžeme libovolně pohybovat. „Všechny prvky 2D-techniky odpovídají klasické technologii plošky a navíc nabízejí inbetweening. Masky, kontramasky, nástroje koloru s opacitami doplňují nástroje 2D.<sup>18</sup>“

Trojrozměrná počítačová animace vytváří prostorové vizualizace, prostor, ve kterém se objekty pohybují nejen doprava a doleva, ale také v souřadnici Z – tedy aby

---

<sup>15</sup> DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0. str. 155

<sup>16</sup> DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0. str. 155

<sup>17</sup> Animuj.cz: <https://animuj.cz/> - <https://animuj.cz/druhy-animace/pocitacova-animace/>, [cit. 2021-06-01]

<sup>18</sup> PLASS, Jiří. Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace. Plzeň: Fraus, 2010. ISBN 978-80-7238-884-4. str. 132

se přibližovala k divákovi, nebo se od něj naopak vzdalovala.<sup>19</sup> Ve 3D animaci můžeme pracovat např. s pozicí kamer a jejich dalšími možnostmi, světly nebo vrhání stínů atd.

#### 2.2.4 ANIMACE DLE ČASOVÁNÍ

Animaci můžeme rozdělit i podle druhů jejího časování. Takzvaná klasická kreslená animace pracovala s neustálým plynulým pohybem a s expresí emocí animovaných postav, což skvěle představují filmy Walta Disneye. S neustálým pohybem pracuje i animace totální, kdy se všechny pohyby kreslí (a to pozadí i postavy dohromady) zatímco kamera je plně statická. Oproti tomu jde animace limitovaná, který pracuje s rytmem akce a klidu.<sup>20</sup>

### 2.3 MOTION DESIGN

Vedle počítačové animace existuje ještě rozpořhybovaná grafika, tzv. motion design. „Pro pojem motion design, nebo Motion Graphics, Motion Graphic Design, není zatím v českém jazyce žádný ekvivalent. V České republice je používán anglicko-český termín „Motion grafika“.<sup>21</sup>“ Motion design se hojně využívá v médiích. V televizi se s ním můžeme setkat v reklamách, titulcích, znělkách pořadů nebo samotných vizualizacích televizní stanice.

Motion design, animace nebo i film se mohou zdát jako velmi podobné obory. Jaké jsou tedy mezi nimi rozdíly? „Dalo by se říci, že animace oživuje charakter a je více narativní, podobně jako film. Naproti tomu motion grafika je design měnící se v čase, využívaný zejména komerčně.“<sup>22</sup> Všechny tyto obory se ale navzájem prolínají.

Úvodní a závěrečné titulky, vizuální identita televizních stanic, znělky pořadů, upoutávky, následující pořady, reklamy nebo spodní lišty sloužící k identifikaci moderátora, hosta, televizní stanice, krátkému titulku nebo doplňujícím informacím. To vše patří k motion designu objevující se v televizi. Často se s ním můžeme setkat i v hudebních videích, nejvíce v tzv. lyric-videích, které animují text písně.

---

<sup>19</sup> MEYER, Trish a Chris MEYER. *Adobe After Effects: výukový průvodce tvorbou videoefektů a animací*. Brno: Computer Press, 2009. ISBN 978-80-251-2500-7. str. 244

<sup>20</sup> DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0. str. 143

<sup>21</sup> HUČKOVÁ, BcA. Olga. *Vizuální styl vysílání televizní stanice* [online]. Zlín, 2011. [cit. 2021-06-02] Diplomová práce. Univerzita Tomáše Bati, Fakulta multimediálních komunikací. MgA. Václav Ondroušek. Dostupné z: <https://docplayer.cz/11128065-Vizualni-styl-vysilani-televizni-stanice-bca-olga-huckova.html>

<sup>22</sup> HUČKOVÁ, BcA. Olga. *Vizuální styl vysílání televizní stanice* [online]. Zlín, 2011. [cit. 2021-06-02] Diplomová práce. Univerzita Tomáše Bati, Fakulta multimediálních komunikací. MgA. Václav Ondroušek. Dostupné z: <https://docplayer.cz/11128065-Vizualni-styl-vysilani-televizni-stanice-bca-olga-huckova.html>

Dnes je motion grafika běžnou součástí i webových stránek nebo mobilních aplikací. Začlenění motion grafiky do webového rozhraní přineslo nové možnosti designérům ale i mnohem zajímavější zážitek uživatelům. Zajímavě řešené animované menu, přechody z jedné sekce na druhou, bannery, animace úvodní obrazovky a další interaktivní a kreativní řešení dělá návštěvu webu nezapomenutelnější. Jedním z příkladů jsou třeba české galerie a muzea: Národní galerie v Praze, Galerie hlavního města Prahy, Centrum současného umění DOX nebo Museum Kampa, viz webové stránky: [www.ngprague.cz](http://www.ngprague.cz), [www.ghmp.cz](http://www.ghmp.cz), [www.dox.cz](http://www.dox.cz), [www.museumkampa.cz](http://www.museumkampa.cz). Aby si internetové stránky udrželi delší pozornost a zájem diváka, využívají efektivně například pohyb myši jako interaktivní prvek webu. Stále se rozvíjející technologie nadále navyšuje potřebu nových motion graphic designérů.<sup>23</sup>

Setkat se s ním ale můžeme i ve veřejném prostoru. Téměř po celém světě můžeme narazit na obrazovky i větších rozměrů – v nákupních centrech, arénách či stadionech, kasínech, nočních klubech, zábavních parcích, letištích, vstupních halách, recepcích, na koncertech nebo veletrzích. Nejvhodnějším příkladem je asi Times Square v New Yorku, USA, kde všechny budovy jsou pokryty obrazovkami promítající množství reklam, využívající mimo jiné i motion design. Když to situace umožňuje, mohou vzniknout i motion grafiky které jsou rozprostřeny do několika obrazovek (místo toho, aby několik obrazovek ukazovalo to samé) a dohromady tvoří jeden celek. Části grafiky, objekty či typografie se mohou pohybovat po větší ploše a samotnému výstupu to dodá zase jinou kvalitu. Samozřejmě motion design se jako druh umění objevuje i na různých výtvarných instalacích, výstavách nebo v muzeích.<sup>24</sup>

Motion design hraje roli i ve vzdělávacích videích a institucích. V zahraničí existuje řada institucí, které používají motion grafiku jako součást dalšího vzdělávání, předávání informací nebo různým simulacím. Ekvivalentem těchto vzdělávacích institucí je např. Techmania Science Center v Plzni s řadou interaktivních nebo informačních videí.

## **2.4 POČÍTAČOVÁ GRAFIKA**

Počítačovou grafiku, stejně jako výše zmíněnou počítačovou animaci, můžeme také rozdělit na dvojrozměrnou a trojrozměrnou.

---

<sup>23</sup> KRASNER, Jon. Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics. Massachusetts, USA: Focal Press, 2008. ISBN 978-0-240-80989-2. str. 71

<sup>24</sup> KRASNER, Jon. Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics. Massachusetts, USA: Focal Press, 2008. ISBN 978-0-240-80989-2. str. 105

Co se týče barev, nejhlavnějšími barevnými modely jsou RGB a CMYK.<sup>25</sup> RGB model využívají monitory, tudíž jsem ho využívala i já při své práci. Naopak CMYK je vhodný pro tvorbu tiskovin.

#### **2.4.1 2D GRAFIKA**

S 2D počítačovou grafikou se dnes můžeme setkat velice často. Veškeré tiskoviny, které se nám dostanou do rukou, byly s největší pravděpodobností vytvářeny v grafickém programu. Jsou to různé plakáty, letáky, časopisy, noviny, knihy, reklamní bannery nebo billboardy apod. Z multimédií to jsou pak webové stránky, internetové reklamy, televizní reklamy, spoty nebo titulky, které jsem již shrnula v kapitole motion designu.

„Existují dva základní druhy dvojrozměrné grafiky – rastrová (bitmapová) a vektorová.“<sup>26</sup>

Rastrová, neboli jinak bitmapová, grafika se skládá z množství malých bodů, které se nazývají pixely. Každý pixel představuje jeden odstín barvy, který při oddálení splyne v jeden celistvý obraz.<sup>27</sup> Nejčastější případ, kde můžeme pixely pozorovat je např. při prohlížení fotografií v počítači a to hlavně po jejich přiblížení, což je i značná nevýhoda bitmapové grafiky.

Vektorová grafika se neskládá z jednotlivých bodů, ale pracuje na principu geometrie a matematiky. Je tvořena body a křivkami – vektory.<sup>28</sup> Oproti rastrové můžeme vektorovou grafiku mnohonásobně zvětšit a její kvalita zůstane vždy stejná.

Na závěr doplním, že rastrová grafika nejčastěji používá formáty typu JPEG (.jpg), PNG (.png), GIF (.gif) nebo TIFF (.tif), zatímco vektorovou grafiku ukládáme např. do formátů PDF (.pdf), Adobe Illustrator (.ai) nebo zapouzdřený PostScript (.eps).

#### **2.4.2 3D GRAFIKA**

Trojrozměrná počítačová grafika má dnes již také velké využití. Často se s ní setkáváme při vizualizaci interiérů nebo architektonických projektů, velké uplatnění nachází i v modelování různých předmětů nebo objektů, nejčastěji pak v oborech strojírenství nebo průmyslu. 3D grafiku můžeme znát také z prostředí počítačových her a v neposlední řadě i virtuální reality.

---

<sup>25</sup> NAVRÁTIL, Pavel. Počítačová grafika a multimédia. Kralice na Hané: Computer Media, 2007. ISBN 80-86686-77-9. str. 15

<sup>26</sup> KOVÁŘOVÁ, Klára. Počítačová grafika na základní škole. Kralice na Hané: Computer Media, 2004. ISBN 80-86686-15-9. str. 10

<sup>27</sup> tamtéž, str. 10

<sup>28</sup> tamtéž, str. 10

### **3 PRAKTICKÁ ČÁST**

V rámci praktické části své bakalářské práce jsem vytvořila 5 animovaných videí, sloužící jako doplňující výukový materiál. Popíšu proces mojí tvorby, jednotlivá videa představím a následně se budu věnovat i jejich použití ve výuce.

#### **3.1 INSPIRACE**

Před samotnou realizací jsem se snažila najít podobná videa, ať už pro inspiraci nebo vlastně zjistit, kolik se toho dá např. právě o německy mluvících zemích najít v podobné formě. Na internetu jsem našla jen pár videí týkajících se německých zemí, které ale nedisponovaly výtvarnou částí a skládaly se povětšinou jen z textu a fotografií. Proto jsem se rozhodla pokusit se o vytvoření svých vlastních.

Mou inspirací byly zahraniční animovaná edukační videa, která jsou volně dostupná na platformě Youtube. Například konference TED a jejich populární TED Talks mají projekt s názvem TED-Ed (zkratka pro education = vzdělávání) a publikují na internetu krátká animovaná videa. Tyto videa většinou vznikají na bázi spolupráce mezi animátorem a pedagogem a obsahově jsou vždy zajímavá a obohacující.<sup>29</sup> Dalším velkým autorem je Vox, jejichž videa jsou z části také animovaná, především využívají informační grafiku a motion design, tudíž byly také zdrojem mojí inspirace. Společnost Vox se zabývá předáváním informací z oblasti zpravodajství, ale přístupnější formou.<sup>30</sup>

V rámci mojí rešerše jsem objevila i německý kanál Sonntagssoziologe, který publikuje jednoduchá animovaná videa týkající se společenských věd. Velmi jednoduchá a krátká vysvětlující videa má také kanál KhanAcademyDeutsch, nezisková organizace, která funguje i zde v Česku a zaměřuje se na vzdělávání. Podobných kanálů existuje mnohem více, především v anglicky mluvících zemích.

#### **3.2 PROCES TVORBY**

Ve své bakalářské práci jsem chtěla spojit obory, které studuji – výtvarnou výchovu i německý jazyk. Troufám si říci, že jsem naplnila i stránku edukativní – videa předávají informace ať už o německy mluvících zemích, německém jazyku nebo užitečných slovíčkách a frázích.

---

<sup>29</sup> TED, Ideas worth spreading [online]. Dostupné z: <https://www.ted.com/watch/ted-ed> [cit. 2021-06-27]

<sup>30</sup> VOX, [online]. Dostupné z: <https://www.vox.com/pages/about-us> [cit. 2021-06-27]

Promyslela jsem si, na přesně jaká témata bych chtěla videa vytvářet. Zvolila jsem nakonec 3 typy videí, které dohromady slouží jako balíček vybraných informací o německém jazyce nebo slovní zásobě.

První dvě videa se týkají reálií, kultury a geografických informací o Německu a Rakousku, což jsou dvě všem známé země, kde se hovoří německým jazykem. Další video obsahuje zajímavosti o německém jazyce – kde všude se německy hovoří nebo rozdíly mezi německou a rakouskou němčinou. Poslední dvě videa jsou zaměřená na praktickou slovní zásobu.

Informace do videí jsem vyhledávala v učebnicích reálií německy mluvících zemí, v posledních dvou videích jsem vycházela z učebnic německé gramatiky.

Nejprve jsem si připravila storyboardy (viz přílohy č. 4 - 8). „Forma zpracování storyboardu na první pohled připomíná kreslený příběh na pokračování nebo strip.<sup>31</sup>“ Jednotlivé obrázky jdou za sebou, tak jak se následně budou animovat. Storyboard většinou obsahuje technické poznámky, údaje o zvuku či hudbě, pohybech kamery, střihu nebo časování. Já jsem tyto informace ve svých storyboardech neuváděla, jednak z toho důvodu, že mám málo zkušeností a nevěděla bych, jak např. snímky načasovat ale také proto, že jsem si chtěla nechat větší prostor pro improvizaci. Tento prostor jsem nakonec využila a během tvorby jsem některé snímky ze storyboardů pozměnila, vynechala nebo naopak přidala. Skicování nebo barevnost také nebývají úplně přesné.

Chtěla jsem, aby k sobě videa pasovaly nejen stylisticky, ale i barevně. Proto jsem navrhla i pro každé video barevné schéma (viz příloha č. 9). Všechna videa spojuje několik stejných barev (tmavě modrá, světle modrá, žlutá a bílá). Některé barvy ovšem se liší – např. ve videu č.1, týkající se Německa jsem použila červenou a zelenou jiných odstínů než u videa č. 2 (Rakousko). Tam jsem zvolila rudější červenou, která je na rakouské vlajce a k ní i doladila tmavší, tyrkysovější zelenou, oproti videu č. 1 kde je červená více do oranžových tónů a zelená je sytější a výraznější. Celková barevnost videí je výrazná a veselá, tudíž je ideální pro dětské publikum.

Font, který jsem ve videích zvolila, je bezpatkový a koresponduje spolu s ilustracemi. Působí hravě a vesele, dalo by se říct skoro až dětsky.

---

<sup>31</sup> PLASS, Jiří. Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace. Plzeň: Fraus, 2010. ISBN 978-80-7238-884-4. str. 57

Všechny podklady pro videa, které jsem následně animovala, jsem vytvářela v programu Adobe Illustrator. Všechny ilustrace, od map zemí, přes obrázky lidí, jídla, přírody, zvířat a dalších předmětů až po různé doplňující ikonky jako šipky, jsem sama kreslila. (viz příloha č. 18).

Samotnou animaci jsem pak tvořila pomocí programu Adobe After Effects (viz příloha č. 10). Některé menší části videí jsem kreslila pomocí grafického tabletu snímek po snímku, většina ale šla lehce naanimovat pomocí klíčových snímků a dalších efektů v programu After Effects. Při animování jsem myslela i na zvukové efekty a mluvený komentář, jehož znění jsem si průběžně zaznamenávala na papír, ale přidávala jsem je až na samotném konci. Obsah každého videa popisuji níže.

Po finálním zpracování celého videa jsem se věnovala zvukové složce. Na nejdůležitější, pomyslnou příčku jsem umístila mluvené slovo, které doprovází celé video a zároveň může divákovi přiblížit, jak tento jazyk zní v praxi. „ V reportáži, dokumentu a výukovém pořadu bývá komentář nejdůležitější složkou. Verbálně popisuje to, co obraz sám vyjádřit nemůže, ve své podstatě odpovídá na otázky, které vyplnou z obrazu.“<sup>32</sup> Poté jsem do videa umísťovala zvukové efekty. Ty jsem využila především při přechodech z jednoho tématu na druhé nebo jako upozornění na důležitou informaci, kterou by divák neměl přehlédnout. Třetí zvukovou složkou je hudba, která slouží jen jako doprovodný prvek ale zároveň se stává i složkou, která video sceluje.

### 3.2.1 VIDEO Č. 1

První video, které jsem vytvořila, se věnuje Německu, jeho realitám a základním informacím. Jako první zde můžeme vidět umístění Spolkové republiky Německa ve světě a jeho sousední země. Další důležitou informací je německá vlajka, se kterou vkráčí do snímku panák a popsány jsou zde i její jednotlivé barvy (viz příloha č. 11). Další část zachycuje mapu Německa, rozdělenou do 16 částí – spolkových zemí. Ty se postupně rozsvěcují a zároveň se zde objevuje i jejich název. Ukázáno je zde i hlavní město Německa, Berlín, ale nezapomněla jsem ani na další velká města, konkrétně hlavní města všech spolkových zemí a jejich umístění na mapě. Další částí videa jsou zeměpisné údaje, které jsem oddělila samostatným titulkem *Geographie*. První jsou zde představeny řeky, přesněji 5 – Labe, Rýn, Vezera, Mohan a Dunaj. Další jsou pohoří, společně s nejvyšší horou Německa, Zugspitze (viz příloha č. 12). Zmínila jsem i několik jezer, ke kterým

---

<sup>32</sup> MAŠEK, Jan. Základy tvorby audiovizuálního pořadu a fotografie. Plzeň: Západočeská univerzita, 2000. ISBN isbn80-7082-608-8. str. 100



jsem vždy přidala žluté šipky, aby se divák mohl lépe zorientovat na mapě, protože poloha jezer kvůli jejich velikosti není ve většině případů tolik zřetelná jako třeba u hor nebo řek. Na konec jsem představila i ostrovy. Třetí část se týká německých památek, kultury nebo aktivit ve volném čase. Uvádím zde například, které památky v Německu navštívit, jaké jídlo vyzkoušet, kam se zajít podívat nebo v čem je Německo charakteristické.

### **3.2.2 VIDEO Č. 2**

Druhé video funguje na stejném principu jako to první s tím rozdílem, že místo Německa představuji Rakousko. Video opět začíná animací otáčecí se zeměkouli a umístěním Rakouské republiky ve světě, následně i představením jejích 8 sousedních zemí. Představuji rakouskou vlajku, její barvy, rozdělení a názvy jednotlivých spolkových zemí, název a umístění hlavního města ale i hlavních měst spolkových zemí. V geografické části opět pomocí animace tekoucích řek představuji nejdelší řeky Rakouska (viz příloha č. 14), jezera a pohoří spolu s nejvyšší horou. V poslední části se věnuji volnočasovým aktivitám v této zemi, důležitým památkám nebo kuchyni charakteristickou pro Rakousko nebo Vídeň.

### **3.2.3 VIDEO Č. 3**

Třetí video se týká samotného německého jazyka. Zabývám se v něm např. rozdílnostmi mezi německou, rakouskou a švýcarskou němčinou, zvláštnostmi nebo četností německého jazyka či v jakých zemích se německy hovoří. Většinu těchto informací o německém jazyce jsem čerpala z knihy *Reálie Německa: Kultur und Gesellschaft in Deutschland*. Toto video obsahuje více faktických a číselných údajů než všechny ostatní. Tyto údaje většinou představuji pomocí různých typů animace typografie. Jako první opět vidíme rotující zeměkouli. Na mapě následně představuji v jakých zemích, případně částích zemí, je němčina úředním jazykem. Dále uvádím informace o počtu německy hovořících lidí nebo místo v žebříčku nejpoužívanějších jazyků v Evropě a to vše za pomoci různých animací typografie. Další část je o spisovné němčině, jejího využití a jejích variant. Následně uvádím několik příkladů slovíček, která jsou odlišná v německé, rakouské a švýcarské němčině (viz příloha č. 15). Další část videa se týká specifik německé abecedy. Například ostré S, které si často lidé neznalí německého jazyka zaměňují s velkým písmenem B, nebo přehlásky.

### **3.2.4 VIDEO Č. 4**

Poslední dvě videa se netýkají faktických informací, nýbrž slovní zásoby. Jsou mnohem více ilustrovaná a neobsahují tolik typografickým animací.

Video číslo 4 je zaměřené na slovní zásobu týkající se jídla a potravin, kuchyně, popř. kuchyňského náčiní. Tato slovní zásoba se může hodit např. při nákupu potravin nebo v restauraci. Po celou dobu videa se pohybujeme po jedné místnosti a to v kuchyni. Video začíná záběrem na celou scénu, následně se přibližuje na její jednotlivé části a popisuje její vybavení – např. skříňky, šuplíky, trouba, lednička, stůl, židle a další. Potom se vždy zaměřuje na jednotlivou část kuchyně a např. na její obsah. První je mísa s ovocem, kde se vždy vyzdvihne do vzduchu jeden druh ovoce po druhém. Druhý je šuplík, který po otevření odhaluje sadu příborů. Další je lednička, ve které se po otevření postupně odhalují potraviny v ní (viz příloha č. 16). Poslední částí místnosti, které se věnuje, je stůl se židlemi. Na něm se postupně objevují různé potraviny, které mohou tvořit snídani, oběd nebo večeři. Celkově se tak ve videu objevuje celkem 42 slovíček týkající se tohoto tématu.

### 3.2.5 VIDEO Č. 5

Poslední video se týká, jak již bylo řečeno, slovní zásoby. Tentokrát jsem se věnovala výrazům zaměřených na koníčky a volný čas. Zvolila jsem takový přístup, kdy představuji postupně různé osoby a jejich koníčky. Ty jsou znázorněny malými, občas i pohyblivými, ilustracemi. První je Paul, který má rád sport a hraje fotbal. Pod termínem *SPORT* jsem představila ještě několik dalších aktivit, které se tohoto tématu týkají. Další je Lena, která se věnuje hudbě. Opět jsem přidala několik dalších různorodých slovíček týkající se hudby. Dalšími postavami jsou Jonas a Julia (viz příloha č. 17), kde každý představuje 5 koníčků nebo volnočasových aktivit. U těchto dvou osob jsem již nerozřazovala aktivity do různých kategorií. Na závěr se diváků ptám, jaké jsou jejich koníčky a co dělají ve svém volném čase, zároveň představuji posledních 6 různých koníčků a aktivit. Celkem tak video obsahuje 28 slovíček týkající se volného času a koníčků.

## 3.3 VYUŽITÍ VIDEO VE VÝUCE

„Bouřlivý rozvoj technických, zejména pak počítačových systémů způsobil v posledních desetiletích také velké změny při jejich využití ve výchově a vzdělávacím procesu. Úvodem je nutné klasifikovat audiovizuální komunikaci jako součást zprostředkovaného sdělovacího procesu.“<sup>33</sup>

Většina základních či středních škol již dnes běžně disponuje v učebnách technologickým vybavením jako je stolní počítač nebo projektor. V některých školách jsou k dispozici

---

<sup>33</sup> MAŠEK, Jan. Audiovizuální komunikace výukových médií. Plzeň: Západočeská univerzita, 2002. ISBN 80-7082-905-2. str. 7

i počítačové učebny či interaktivní tabule. Problém může nastat u učitelů, kteří by měli mít jisté znalosti a dovednosti o obsluhu a používání počítačů a dalšího softwaru a pomůcek potřebných k výuce. Z těchto důvodů může někdy dojít k primárnímu odmítání nebo nepochopení úlohy multimediálního programu ve vyučovací hodině ze strany učitelů.<sup>34</sup>

Jednou z výhod videa je to, že učivu dodává další dimenzi, obrazovou, díky níž si může žák dostavět ucelenější představu o tématu, než pouze ze slov či textu. Další výhodou je, že se video může přehrát zpětně i několikrát, nebo jen jeho část. Lze jej shlédnout ve výuce ale i doma. Žák nebo učitel ho může mnohokrát zastavit a znovu přehrát, což umožňuje nasměrovat pozornost na některé složky videa nebo detaily, které by byly jinak snadno přehlédnuty. Povolením přístupu k videu skrz internet umožňuje studentovi pracovat samostatně a vlastním tempem, čímž rozvíjí i svoji autonomii.<sup>35</sup>

### **3.3.1 VYUŽITÍ VE VÝUCE NĚMECKÉHO JAZYKA**

Videa, která jsem vytvořila, by měla sloužit jako doplňující edukační materiál v hodinách německého jazyka. Videa jsou určena pro úroveň německého jazyka A1/A2. Úplným začátečníkům v německém jazyce tolik informací nepředají, ale díky vizuální stránce se dá z videa mnoho věcí pochopit i bez znalosti jazyka.

Jak jsem již zmiňovala, jednou z výhod videí je i to, že si jej může učitel se žáky zpětně a opakovaně přehrávat. Tudiž když žáci nebudou něčemu rozumět, mohou si s učitelem projít daný úsek znovu a vysvětlit případná fakta, slovíčka atd. Myslím, že cíl videí je v hodinách německého jazyka jasný. Předat nové informace, fakta nebo zkušenosti jinou, neobvyklou formou.

Po zhlédnutí videa se učitel se žáky může zabývat těmito otázkami: Co jste o daném tématu již věděli, nebo naopak nevěděli? Které slovíčka znáte? Která slovíčka si pamatujete? A samozřejmě se dále věnovat tématu, o kterém video vyprávělo.

### **3.3.2 VYUŽITÍ VE VÝUCE VÝTVARNÉ VÝCHOVY**

I když jsou má videa primárně zaměřena k začlenění do výuky německého jazyka, i v hodinách výtvarné výchovy se dá pracovat s animací.

Animovaná tvorba je dnes již běžnou součástí našeho okolí, tudíž je zřejmé že do jisté míry ovlivňují i školní prostředí. Animace má dle RVP (2021) místo v doplňujících

---

<sup>34</sup> PEJSAR, Zdeněk, ed. Multimédia ve výuce. Ústí nad Labem: Univerzita Jana Evangelisty Purkyně, 2004. ISBN 80-7044-555-6. str. 10

<sup>35</sup> JANÍK, Tomáš a Eva MINAŘÍKOVÁ. Video v učitelském vzdělávání: teoretická východiska - aplikace - výzkum. Brno: Paido, 2011. Pedagogický výzkum v teorii a praxi. ISBN 978-80-7315-213-0. str. 34

vzdělávacích oborech, a to konkrétně ve filmové a audiovizuální výchově, která může obohatit výuku výchovy výtvarné.

Žák by tedy měl díky audiovizuální výchově a práci s digitálními médii získat určité znalosti, dovednosti nebo zkušenosti. Očekávané výstupy u druhého stupně základních škol v audiovizuální výchově jsou následující:

„Žák:

- vybírá, vytváří a pojmenovává prvky vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů; uplatňuje je pro vyjádření vlastních zkušeností, vjemů, představ a poznatků; variuje různé prvky a jejich vztahy pro získání osobitých výsledků
- zaznamenává vizuální zkušenost, i zkušenosti získané ostatními smysly, zaznamenává podněty z představ a fantazie
- zachycuje jevy a procesy v proměnách a vztazích; k tvorbě užívá některé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích – počítačová grafika, fotografie, video, animace
- vybírá, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření
- rozliší působení vizuálně obrazného vyjádření v rovině smyslového účinku, v rovině subjektivního účinku
- interpretuje umělecká vizuálně obrazná vyjádření současnosti i minulosti; vychází při tom ze svých znalostí historických souvislostí i z osobních zkušeností a prožitků
- ověřuje komunikační účinky vybraných, upravených či samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření<sup>36</sup>“

Myslím si, že téma animace je vhodné pro žáky 8. - 9. tříd základních škol. Animované filmy zná každý z dětství, a tak si myslím, že by bylo zábavné, zkusit si nějaký vytvořit i v hodině výtvarné výchovy. Počítačové ilustrace jdou snadno vytvořit i v neplacených programech jako je Inkscape, Vectr, GIMP, online editor Canva nebo klidně i v Malování pro Windows. V dnešní době existuje i mnoho mobilních aplikací, které umožňují pomocí různých nástrojů vytvářet velmi zajímavé kresby. Jsou to například neplacené Adobe Illustrator Draw, Adobe Fresco, iArtbook nebo Autodesk Sketchbook. Pokud škola nemá dostatečné materiální vybavení pro tvorbu digitálních animovaných videí, níže uvádím

---

<sup>36</sup> Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání [online]. Praha: MŠMT, 2021 [cit. 2021-06-28]. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/t/rvp-pro-zakladni-vzdelavani>. str. 87

příklad jak si vytvořit animaci jen za pomoci papíru a tužky. Další možností je využití výše zmíněných mobilních aplikací, protože jsem si jistá, že většina žáků 8. – 9. tříd vlastní mobilní telefony, na kterých mohou tyto aplikace vyzkoušet. Jako bezplatnou alternativu animačního programu Adobe After Effects mohu uvést např. program Synfig studio.

Myslím si, že zkušenost s tvorbou animace podnítl žáky k tvořivému myšlení, trpělivosti, spolupráci a přivede je na způsob jak třeba používat digitální média trochu jinak.

Snadnou aktivitou v hodině by pro žáky mohlo být vytvoření si vlastní animace. Tou nejjednodušší a nejdostupnější formou je flipbook. Stačí k němu jen tužka a několik papírů. Na zvolené téma (let rakety, růst květiny, popřípadě pohyb člověka nebo zvířete) si žák nakreslí jednotlivé fáze pohybu. Pro začátek stačí třeba 20 – 25 obrázků. Pro přesnější a snadnější dokreslování každého snímku můžeme přiložit obrázek k oknu nebo jinému světelnému zdroji, které nám papír prosvítí. Na závěr se všechny archy papírů poskládají za sebe, sevřou se klipem na papír nebo sešijí sešíváčkou a jejím rychlým prohlížením se vytvoří iluze pohybu.

Druhů animace je mnoho, jak jsem již uvedla v první části mé práce, a spoustu z nich by se dalo zařadit do hodin výtvarné výchovy. Myslím, že by tento neobvyklý způsob práce s digitálními (nebo klasickými) médii mohl žáky opravdu nadchnout a zpestřit výuku.

Na závěr bych chtěla zmínit plzeňskou neziskovou organizaci Animánie, která pořádá nejen pro školy kurzy a workshopy zaměřené na animovanou tvorbu. Jejich program tak může zpestřit běžnou výuku a během jejich kurzů vznikají skvělé krátké animované filmy.

## ZÁVĚR

Zadáním praktické části mé bakalářské práce bylo vytvořit 5 animovaných videí, týkajících se německy mluvících zemí a jejich reálií. Videá měla být zhotovena formou počítačové animace, za pomoci motion designu a s minimální stopáží 2 minuty každého videa.

Výstupem mé bakalářské práce je 5 animovaných videí, které jsem rozdělila do tří pomyslných kategorií. První dvě videa se týkají Německa a Rakouska a Jejich reálií. První video má stopáž 3 minuty a 3 vteřiny, druhé 3 minuty a 7 vteřin. Třetí video se věnuje německému jazyku jako takovému, jeho zajímavostem či rozdílnostem v různých německy mluvících zemích. Video má stopáž 2 minuty a 13 vteřin. Poslední dvě videa jsou zaměřena na slovní zásobu. Čtvrté video se věnuje jídlu a prostředí kuchyně, se stopáží 2 minuty a 10 vteřin. Páté video se týká koníčků a volnočasových aktivit, se stopáží 1 minuta a 52 vteřin. Celková stopáž videí tak činí 12 minut a 25 vteřin. Videá jsem tvořila pomocí ilustrací vytvořených v grafickém programu Adobe Illustrator a konečný výstup jsem zhotovila v programu Adobe After Effects.

V teoretické části mé bakalářské práce jsem se věnovala animaci, jejím druhům a její historii, motion designu a počítačové grafice. Ve druhé části jsem shrnula postup mojí tvorby a popsala jednotlivá videa. Na závěr jsem uvedla možnosti využití videí v hodinách německého jazyka a výtvarné výchovy.

Videa jsou vhodná jak pro české žáky, studenty a diváky ale i pro kohokoliv jiného, kdo by se chtěl něco dozvědět o reáliích německy mluvících zemích nebo se přiučit několik německých slovíček.

## **RESUMÉ**

The task of practical part of my bachelor's thesis was to create 5 animated videos relating the German-speaking countries. The videos were to be made in the form of computer animation, using motion design and with a minimum footage of 2 minutes of each video.

The output of my bachelor thesis is 5 animated videos, which I divided into three categories. The first two videos involve Germany and Austria and their culture. The first video has footage of 3 minutes and 3 seconds, the second 3 minutes and 7 seconds. The third video deals with the German language as such, its interesting facts and differences in various German-speaking countries. The video has footage of 2 minutes and 13 seconds. The last two videos focus on vocabulary. The fourth video focuses on food and kitchen area, with footage of 2 minutes and 10 seconds. The fifth video involves hobbies and leisure activities vocabulary, with footage of 1 minute and 52 seconds. The total footage of the videos is 12 minutes and 25 seconds. I created the videos using illustrations created in the graphics editor Adobe Illustrator and the final output was made in the application Adobe After Effects.

In the theoretical part of my bachelor thesis I focused on animation, its types and its history, motion design and computer graphics. In the second part, I summarized the process of my creation and described the individual videos. Finally, I mentioned the possibilities of using these videos in German language and art lessons.

The videos are suitable for Czech pupils, students and viewers as well as for anyone else who would like to learn something about the culture of German-speaking countries or learn a few German words.

## SEZNAM LITERATURY

DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0.

DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace*. 3. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-252-7.

FIŠAROVÁ, Olga a Milena ZBRANKOVÁ. *Němčina A1: Deutsch mit Max: pro základní školy a víceletá gymnázia*. Plzeň: Fraus, 2007. ISBN 80-7238-531-3.

HILPERT, Silke. *Schritte international 3: Kursbuch + Arbeitsbuch*. Ismaning: Hueber, 2006. ISBN 978-3-19-001853-6.

HILPERT, Silke. *Schritte international 4: Kursbuch + Arbeitsbuch*. Ismaning: Hueber, 2007. ISBN 978-3-19-001854-3.

HOMOLKOVÁ, Božena. *Realie německy mluvících zemí*. Plzeň: Fraus, 1997. ISBN 80-85784-26-2.

HUČKOVÁ, BcA. Olga. *Vizuální styl vysílání televizní stanice* [online]. Zlín, 2011. Diplomová práce. Univerzita Tomáše Bati, Fakulta multimediálních komunikací. MgA. Václav Ondroušek. Dostupné z: <https://docplayer.cz/11128065-Vizualni-styl-vysilani-televizni-stance-bca-olga-huckova.html>

JANÍK, Tomáš a Eva MINAŘÍKOVÁ. *Video v učitelském vzdělávání: teoretická východiska - aplikace - výzkum*. Brno: Paido, 2011. Pedagogický výzkum v teorii a praxi. ISBN 978-80-7315-213-0.

KOVÁŘOVÁ, Klára. *Počítačová grafika na základní škole*. Kralice na Hané: Computer Media, 2004. ISBN 80-86686-15-9.

KRASNER, Jon. *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*. Massachusetts, USA: Focal Press, 2008. ISBN 978-0-240-80989-2

MAŠEK, Jan. *Audiovizuální komunikace výukových médií*. Plzeň: Západočeská univerzita, 2002. ISBN 80-7082-905-2.

MAŠEK, Jan. *Základy tvorby audiovizuálního pořadu a fotografie*. Plzeň: Západočeská univerzita, 2000. ISBN 80-7082-608-8.

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

NAVRÁTIL, Pavel. *Počítačová grafika a multimédia*. Kralice na Hané: Computer Media, 2007. ISBN 80-86686-77-9.

PEJSAR, Zdeněk, ed. *Multimédia ve výuce*. Ústí nad Labem: Univerzita Jana Evangelisty Purkyně, 2004. ISBN 80-7044-555-6.



PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. Plzeň: Fraus, 2010. ISBN 978-80-7238-884-4.

Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání [online]. Praha: MŠMT, 2021 [cit. 2021-06-28]. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/t/rvp-pro-zakladni-vzdelavani>

SCHROETER, Sabina. *Reálie Německa: Kultur und Gesellschaft in Deutschland*. Plzeň: Fraus, 2012. ISBN 978-80-7238-447-1.

## **INTERNETOVÉ ZDROJE**

Animuj.cz [online]. Praha. Dostupné z: <https://animuj.cz/> [cit. 2021-06-01]

TED, Ideas worth spreading[online]. Dostupné z: <https://www.ted.com/watch/ted-ed> [cit. 2021-06-27]

VOX, [online]. Dostupné z: <https://www.vox.com/pages/about-us> [cit. 2021-06-27]

## SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1 – Eadweard Muybridge – Kůň v pohybu

Příloha 2 – Giacomo Balla – Pes na vodítku

Příloha 3 – Marcel Duchamp – Akt sestupující ze schodů

Příloha 4 – Storyboard k videu č. 1

Příloha 5 – Storyboard k videu č. 2

Příloha 6 – Storyboard k videu č. 3

Příloha 7 – Storyboard k videu č. 4

Příloha 8 – Storyboard k videu č. 5

Příloha 9 – Barevné schéma

Příloha 10 – Ukázka pracovního prostředí v programu Adobe After Effects

Příloha 11 – Ukázka 1 z videa č. 1

Příloha 12 – Ukázka 2 z videa č. 1

Příloha 13 – Ukázka ilustrací pro video č. 1

Příloha 14 – Ukázka z videa č. 2

Příloha 15 – Ukázka z videa č. 3

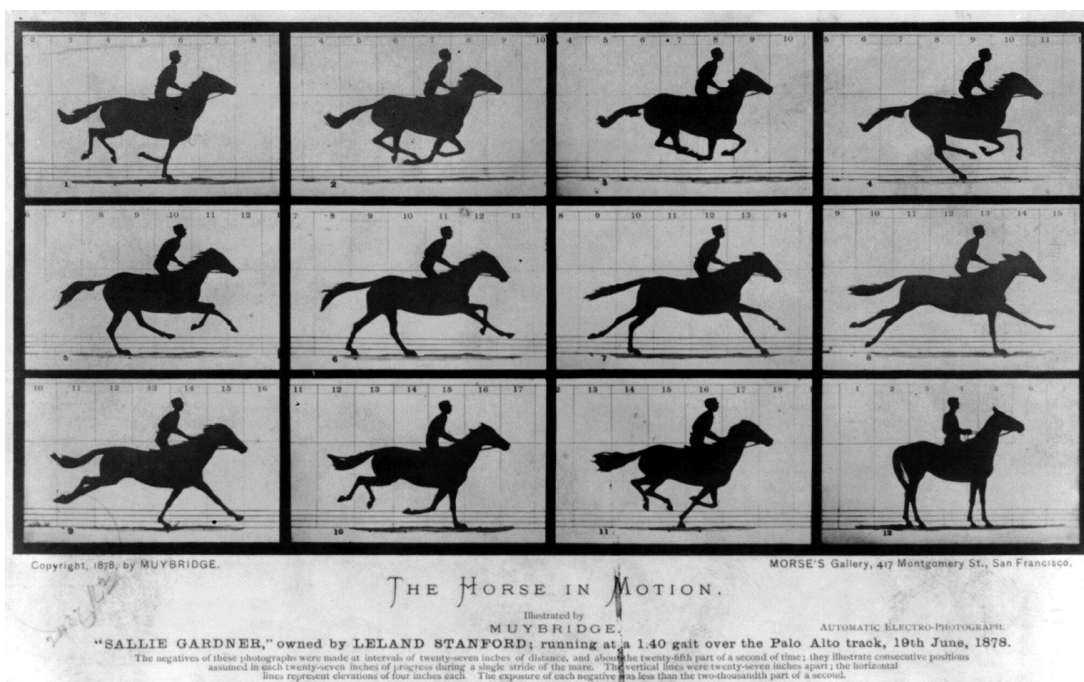
Příloha 16 – Ukázka z videa č. 4

Příloha 17 – Ukázka z videa č. 5

Příloha 18 – Ukázka ilustrací napříč videi

Příloha 19 – Ukázka ilustrací z videa č. 5

## PŘÍLOHY



Příloha 1 – Eadweard Muybridge – Kůň v pohybu. Zdroj:

[https://cs.wikipedia.org/wiki/Eadweard\\_Muybridge#/media/Soubor:The\\_Horse\\_in\\_Motion.jpg](https://cs.wikipedia.org/wiki/Eadweard_Muybridge#/media/Soubor:The_Horse_in_Motion.jpg)

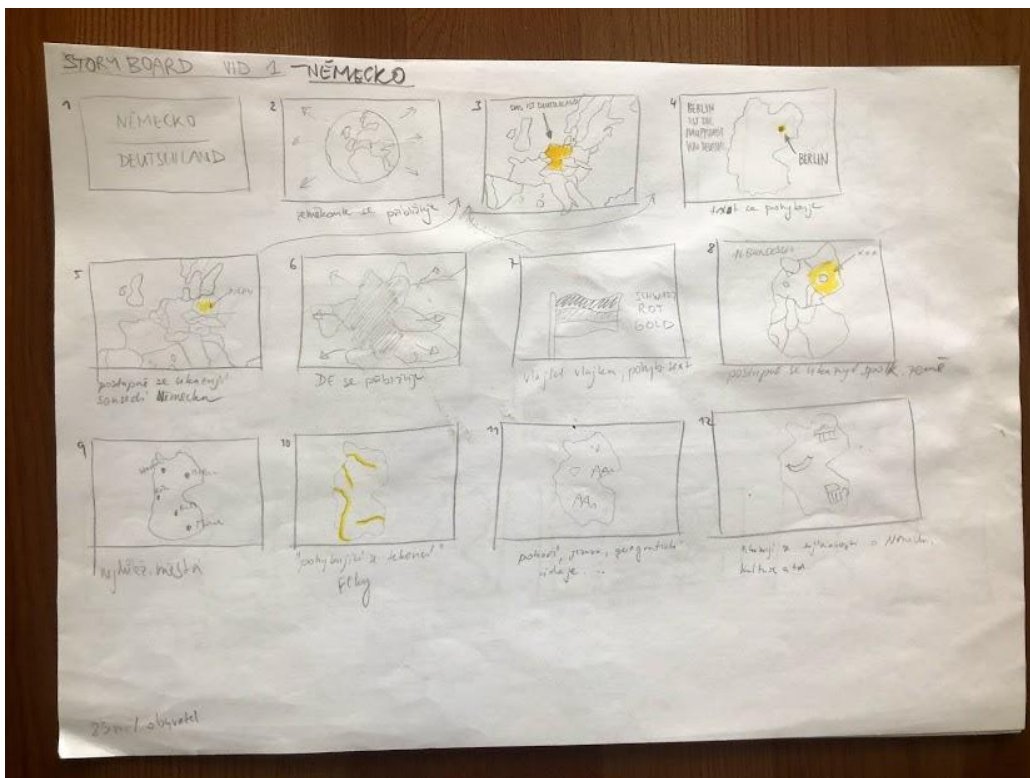


Příloha 2 – Giacomo Balla – Pes na vodítku. Zdroj:

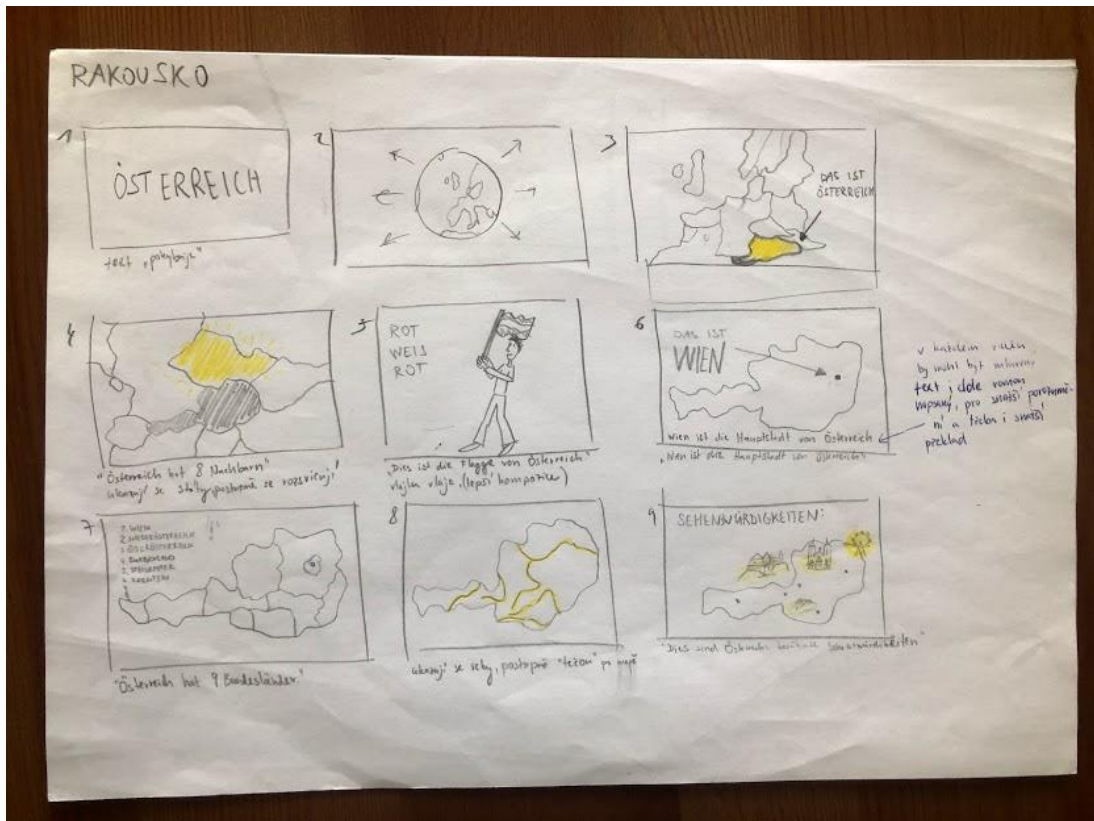
<http://www.umeni.euweb.cz/obsah/futurismus/giacomoballadynamismuspsanavodtku.html>



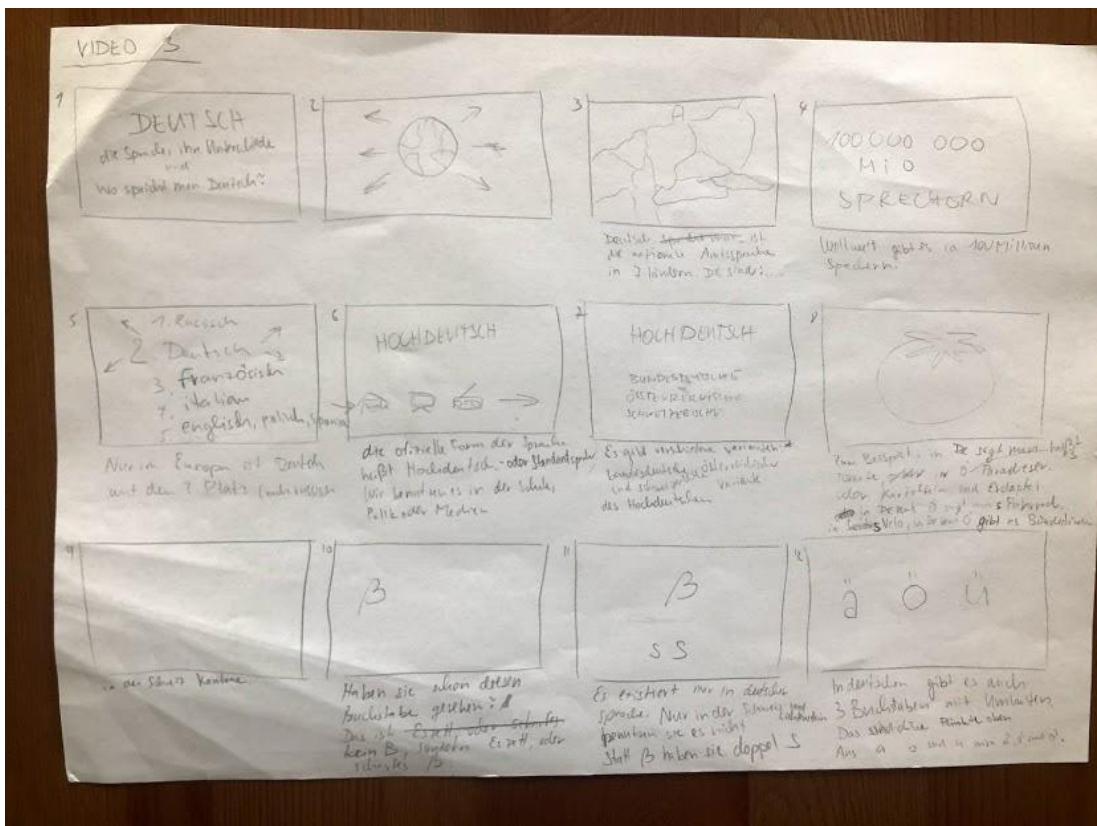
Příloha 3 – Marcel Duchamp – Akt sestupující ze schodů. Zdroj: <https://galerieobrazy.cz/cz/polozky/akt-sestupujici-ze-schodu-c-2/>



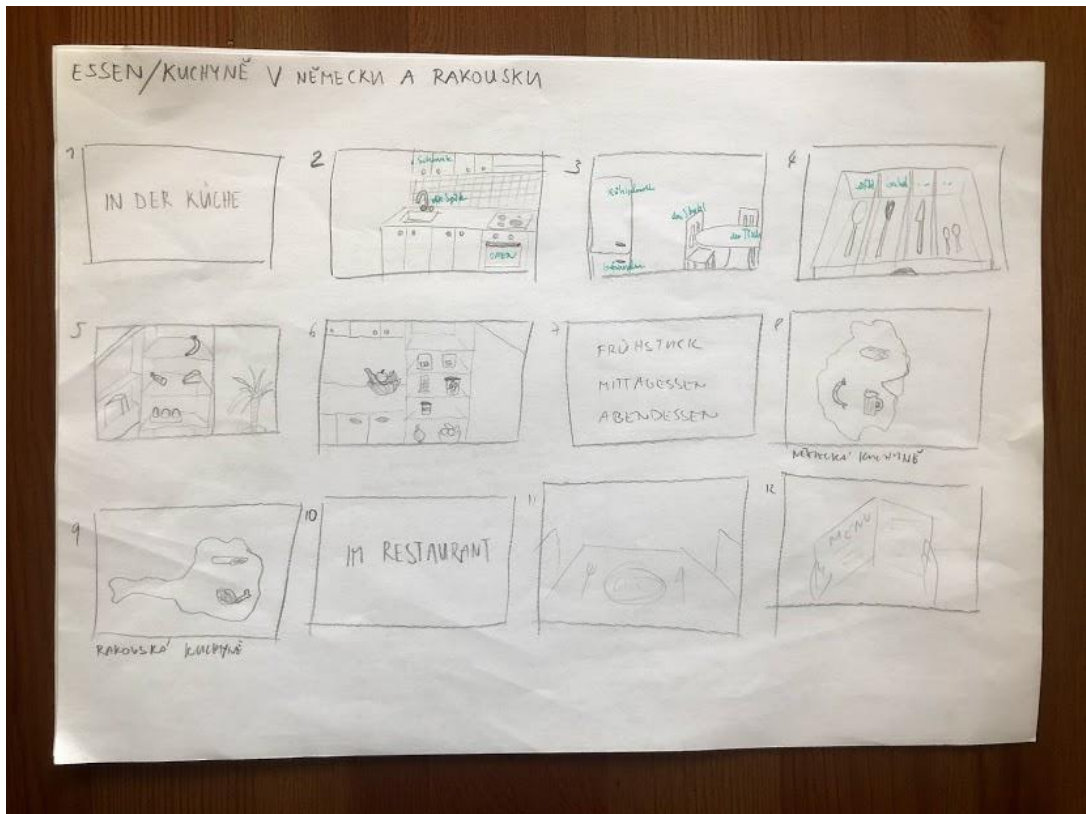
Příloha 4 – Storyboard k videu č. 1



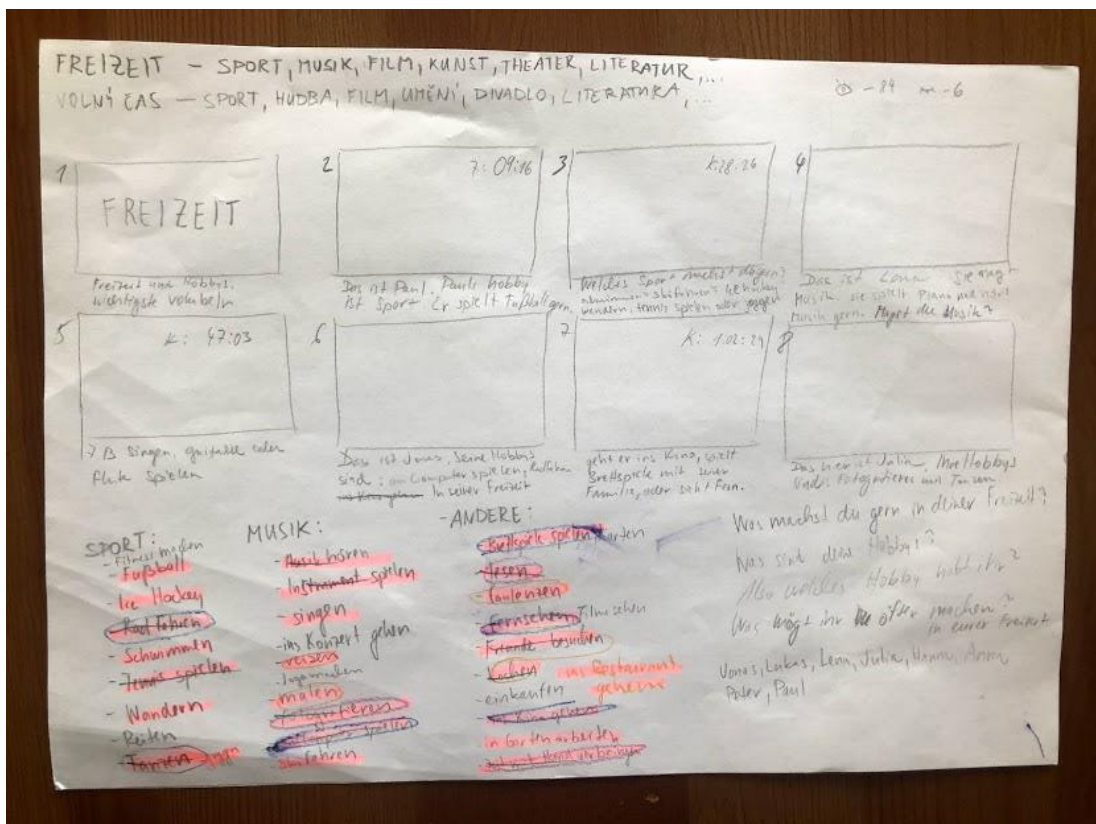
Příloha 5 – Storyboard k videu č. 2



Příloha 6 – Storyboard k videu č. 3

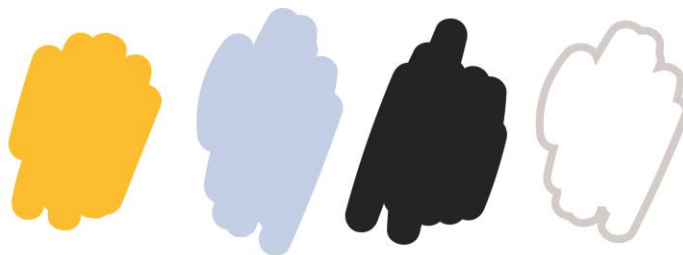


Příloha 7 – Storyboard k videu č. 4

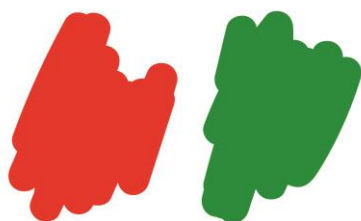


Příloha č. 8 – Storyboard k videu č. 5

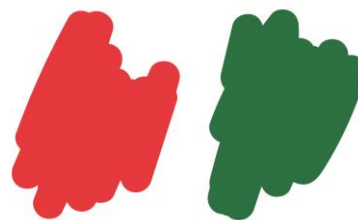
SPOLEČNÉ BARVY:



BAREVNOST VE VIDEO Č. 1:



BAREVNOST VE VIDEO Č. 2:



Příloha 9 – Barevné schéma



Příloha 10 – Ukázka pracovního prostředí v programu Adobe After Effects



Příloha 11 – Ukázka z videa č. 1



Příloha 12 – Ukázka z videa č. 1





Příloha 13 – Ukázka ilustrací pro video č. 1

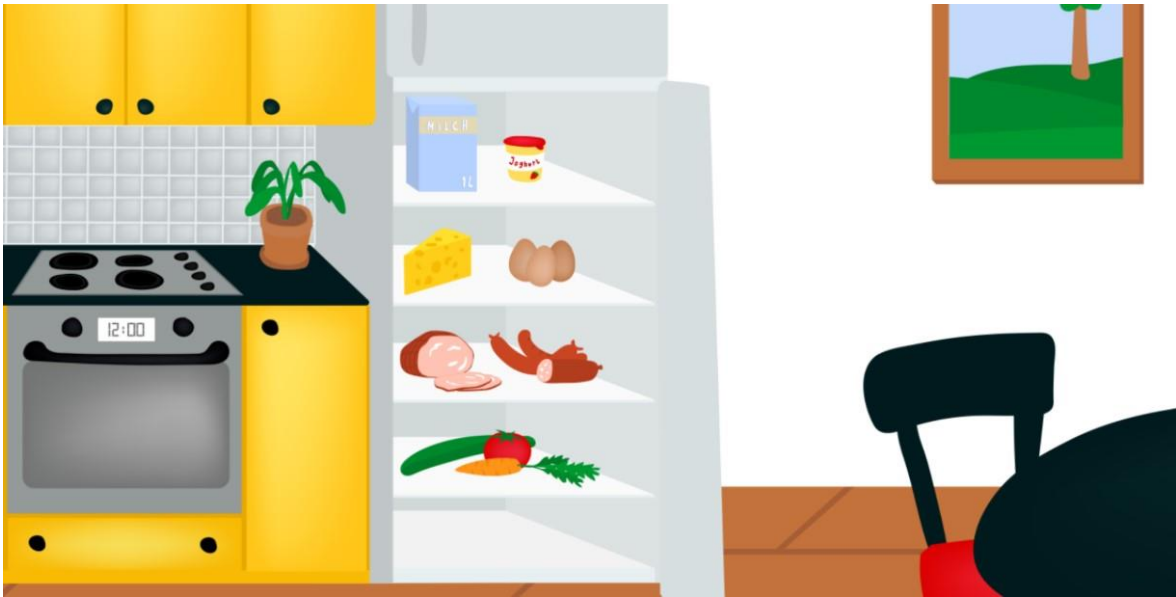
# Flüsse



Příloha 14 – Ukázka z videa č. 2



Příloha 15 – Ukázka z videa č. 3



Příloha 16 – Ukázka z videa č. 4



Příloha 17 – Ukázka z videa č. 5



Příloha 18 – Ukázka ilustrací používaných napříč videi



Příloha 19 – Ukázka ilustrací pro video č. 5