Regizorul de animații

Fișa TIC 6.06 · Animația grafică: scenariu și storyboard · clasa a VI-a

Nume: ..... Data: .....

Înainte să apeși butoane, gândești povestea. Învață ce sunt scenariul și storyboardul și planifică prima ta animație.

T Fișa de teorie

cum gândim o animație înainte s-o facem

? Ce este o animație grafică?

O **animație** este o succesiune de imagini sau de poziții care, văzute una după alta, dau impresia de **mișcare**. Ca la orice film, întâi gândim povestea și abia apoi apăsăm butoane. Poți folosi **Scratch** sau orice alt editor de animații: ideile sunt aceleași.

→ Drumul unei animații

1. Idee
2. Scenariu
3. Storyboard
4. Realizare
5. Testare

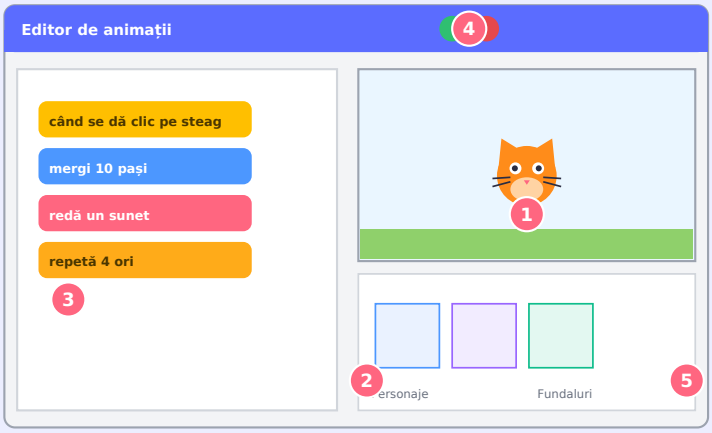
✎ Scenariu

Scenariul este povestea scrisă pe scurt: **titlu**, **personaje** (cine acționează), **decor** (unde se petrece), **scene** (ce se întâmplă pe rând), **sunete** și **final**.

✎ Storyboard

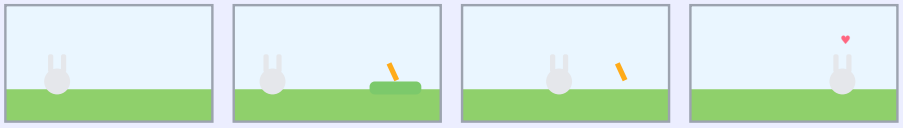
Storyboardul este scenariul desenat: câte un **cadru** pentru fiecare scenă, numerotat, cu notițe: **ce se aude** și **ce se mișcă**.

→ Interfața unui editor de animații



1 **Scena**: aici se vede animația
2 **Lista de personaje** (în Scratch: sprite-uri)
3 **Zona de comenzi**: aici „programezi” mișcarea
4 Butoanele **Start** (steag verde) și **Stop**
5 **Fundalurile** (decorurile) scenei

✎ Exemplu rezolvat: „Iepurele și morcovul”



1. iepurele stă în câmp
2. vede morcovul pe deal
3. aleargă spre deal
4. mănâncă morcovul

Personaje: iepurele. **Decor:** câmp cu deal. **Sunet:** rontăit. **Final:** iepurele zâmbește.

★ Știai că?

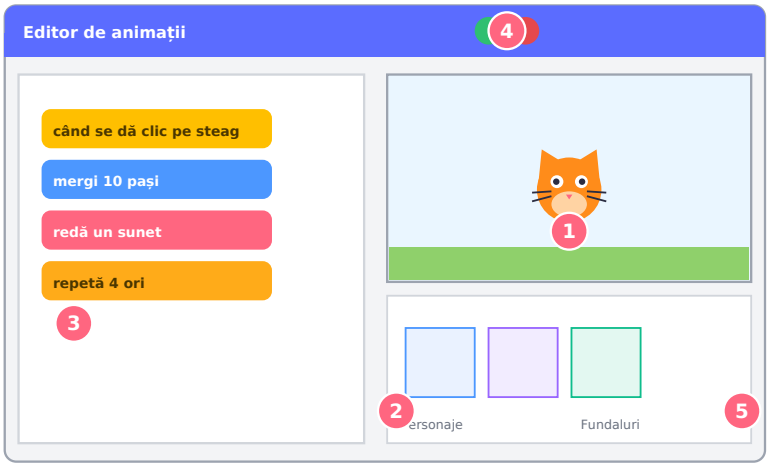
Studiourile de filme de animație fac **storyboard** înainte de a desena prima imagine.

✔ **Reținem într-o frază:** întâi scenariul și storyboardul pe hârtie, apoi realizarea în editor: personaje, decor, scene, sunet.

A Exersăm planificarea

doar ce ai citit pe pagina de teorie

1 **Etichetează editorul.** Scrie numărul zonei în dreptul numelui ei:



Fundalurile (decorurile)	…
Zona de comenzi	…
Lista de personaje	…
Scena	…
Butoanele Start / Stop	…

2 **Potrivește cu linii** termenul cu explicația:

1 Personaj	A locul în care se petrece acțiunea
2 Decor (fundal)	B cel care face acțiunea în poveste
3 Scenă	C povestea scrisă pe scurt
4 Scenariu	D o parte a poveștii, cu o acțiune
5 Storyboard	E scenariul desenat în cadre numerotate

3 **Pune scenele în ordine.** Povestea „Pisica și peștele”: decupează cartonașele, ordonează-le și lipește-le în cadrele storyboardului:

✂ Pisica pleacă tristă din cameră.

✂ Peștele se ascunde după o plantă.

✂ Pisica stă lângă acvariu și se uită la pește.

✂ Pisica întinde laba spre pește.

1	2	3	4
lipește / desenează aici	lipește / desenează aici	lipește / desenează aici	lipește / desenează aici
Ce se aude:	Ce se aude:	Ce se aude:	Ce se aude: .....
Ce se mișcă:	Ce se mișcă:	Ce se mișcă:	Ce se mișcă: .....

4 **Storyboardul tău.** Povestea: „Robotul care își găsește un prieten”. Desenează sau scrie în fiecare cadru ce se vede, apoi completează ce se aude și ce se mișcă:

1	2	3	4
lipește / desenează aici	lipește / desenează aici	lipește / desenează aici	lipește / desenează aici
Ce se aude:	Ce se aude:	Ce se aude:	Ce se aude: .....
Ce se mișcă:	Ce se mișcă:	Ce se mișcă:	Ce se mișcă: .....

B Scenariu, ordine, durată

gândește ca un regizor

5 **Ce lipsește din scenariu?** „Robotul Rex merge pe stradă. Apoi se întâmplă ceva.” Spune dacă scenariul are fiecare element (da / nu):

Titlu	....
Personaje (Rex)	....
Decor (stradă)	....
Scene clare, în ordine	....
Sunete	....
Final	....

6 **Ordonează pașii** realizării unei animații (1–5):

Nr. corect	Pasul
...	Storyboard
...	Testare
...	Idee
...	Realizare în editor
...	Scenariu

7 O animație are 4 scene, de **5 s, 8 s, 4 s și 3 s**. Cât durează în total? ..... Dacă scena a doua se scurtează cu 3 s, cât durează? .....

8 Încercuiește A sau F:

Afirmația	A / F	Dacă e falsă, corectează. Dacă e adevărată, spune de ce.
a) Storyboardul se face după ce ai terminat animația.	○ A ○ F	....
b) Același personaj poate apărea în mai multe scene.	○ A ○ F	....
c) Decorul poate fi diferit de la o scenă la alta.	○ A ○ F	....

C La calculator

două misiuni

▶ MISIUNEA 1 · Storyboard digital

1. Deschide PowerPoint (sau Paint). Fă **4 cadre**: în PowerPoint, un diapozitiv = un cadru; scrie numărul cadrului în titlu.
2. Alege povestea ta (sau „Robotul care își găsește un prieten”). În fiecare cadru desenează cu **forme** ce se vede.
3. Sub desen scrie două notițe: **Ce se aude** și **Ce se mișcă**. Salvează ca **Storyboard.pptx**.

Verific cu ochii mei:

- ☐ Cele 4 cadre sunt numerotate în ordinea poveștii
- ☐ Fiecare cadru are notițele „Ce se aude” și „Ce se mișcă”
- ☐ Povestea are început, mijloc și final

▶ MISIUNEA 2 · Primul decor, primele personaje

1. Deschide un editor de animații (de ex. **Scratch**) și începe un proiect nou.
2. Alege **un fundal** și **două personaje** pentru cadrul 1 al storyboardului. Pune-le în pozițiile din desen.
3. Redenumește personajele cu numele din poveste. Salvează proiectul ca **Animatie-1**.

Verific cu ochii mei:

- ☐ Pe scenă se vede decorul și 2 personaje
- ☐ Personajele au nume din poveste
- ☐ Proiectul Animatie-1 este salvat

Misiune îndeplinită? bifează și colorează stelele: 1 = încă exersez, 3 = pot explica altcuiva

- ☐ Pot numi zonele unui editor de animații. ☆☆☆
- ☐ Știu ce conține un scenariu. ☆☆☆
- ☐ Pot face un storyboard cu 4 cadre. ☆☆☆
- ☐ Știu ordinea pașilor unei animații. ☆☆☆

★ PROVOCARE BONUS

Adaugă o **scenă a 5-a** cu o surpriză. Ce modifici în scenariu și ce desenezi în storyboard?