

MIKC Latgales mūzikas un mākslas vidusskola
Strukturvienība Rēzeknes Makslas un dizaina skola

*“Zīmējuma atdzīvināšana programmā Meta Fair Animated
Drawings»*

Metodiskais materiāls

priekšmetā:

Jaunu materiālu un tehnoloģiju pielietojums vizuālajā
mākslā

Izstrādāja: Jūlija Šilova
2025

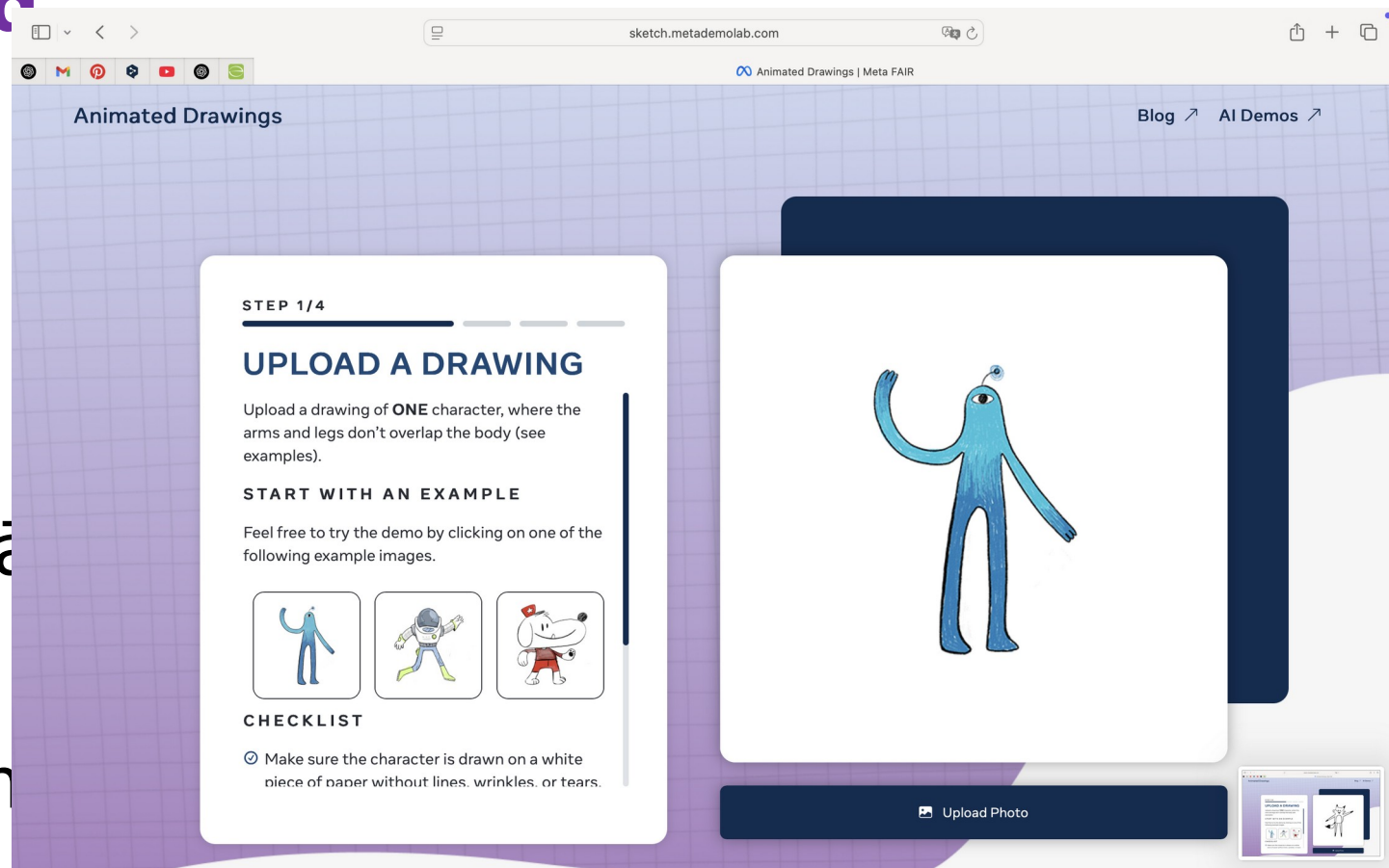
Metodiskā materiāla mērķauditorija:

- Mākslas skolu audzēkņi vecumā no 10 līdz 18 gadiem
- Skolēni ar pamatzināšanām zīmēšanā un interese par digitālo mākslu
- Mākslas skolotāji, kas vēlas iekļaut digitālās tehnoloģijas savā mācību procesā

**Kā atdzīvināt zīmējumu
programmā**

Meta Fair Animated Drawings?

Meta Fair Animated Drawings ir bezmaksas tiešsaistes rīks, kas ļauj pārvērst statisku bērnu zīmējumu par vienkāršu animāciju. Tas ir lielisks veids, kā ieinteresēt skolēnus un savienot vizuālo mākslu ar digitālajām prasmēm.



<https://sketch.metademolab.com/>

Nepieciešams:

- Zīmējums uz papīra (vēlams ar cilvēku vai dzīvnieku figūru)
- Telefons, planšete vai dators ar interneta pieslēgumu
- Piekļuve internetam: <https://sketch.metademolab.com/>

Zīmējuma sagatavošana:

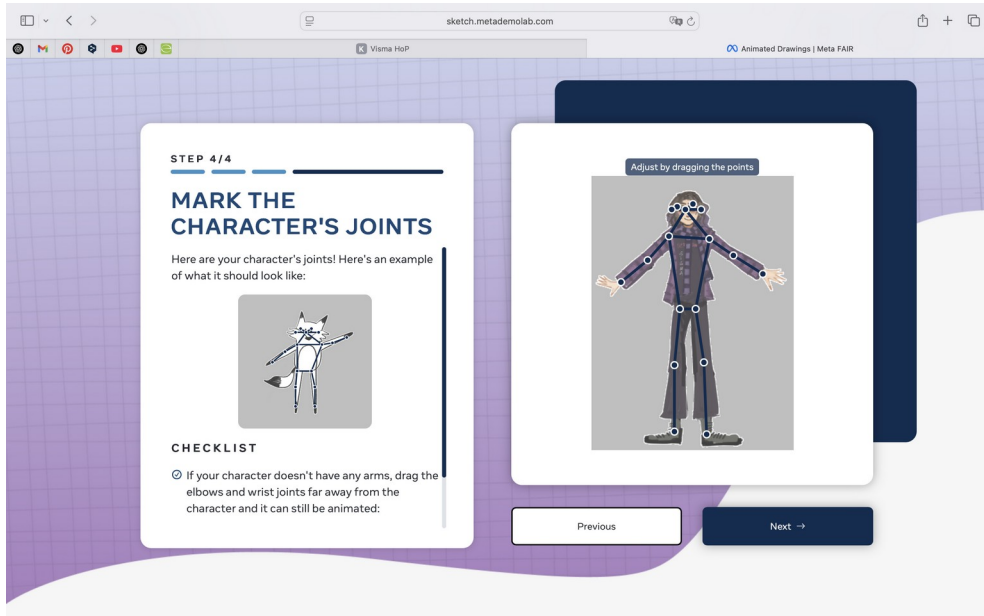
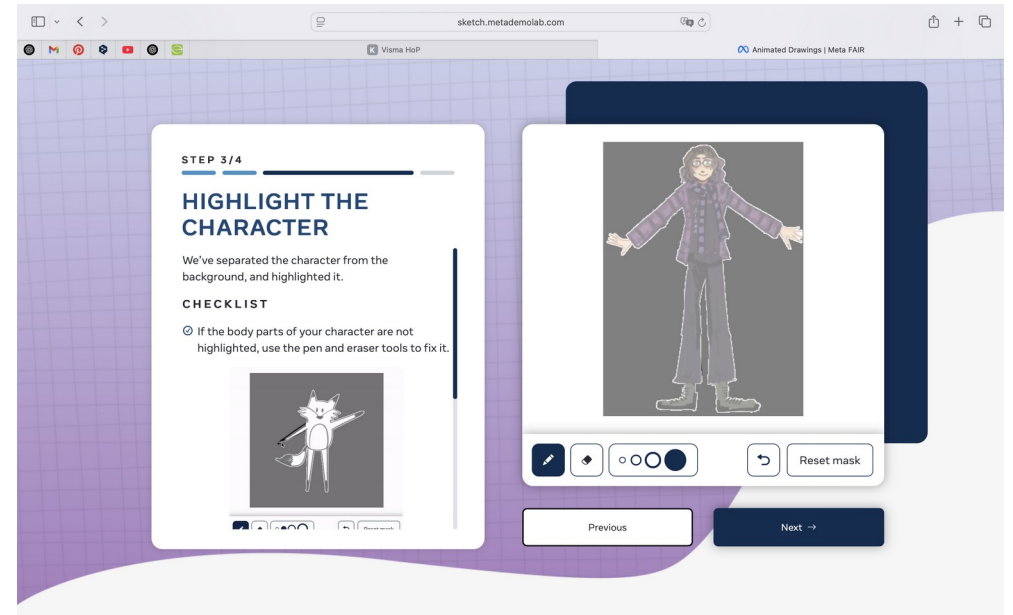
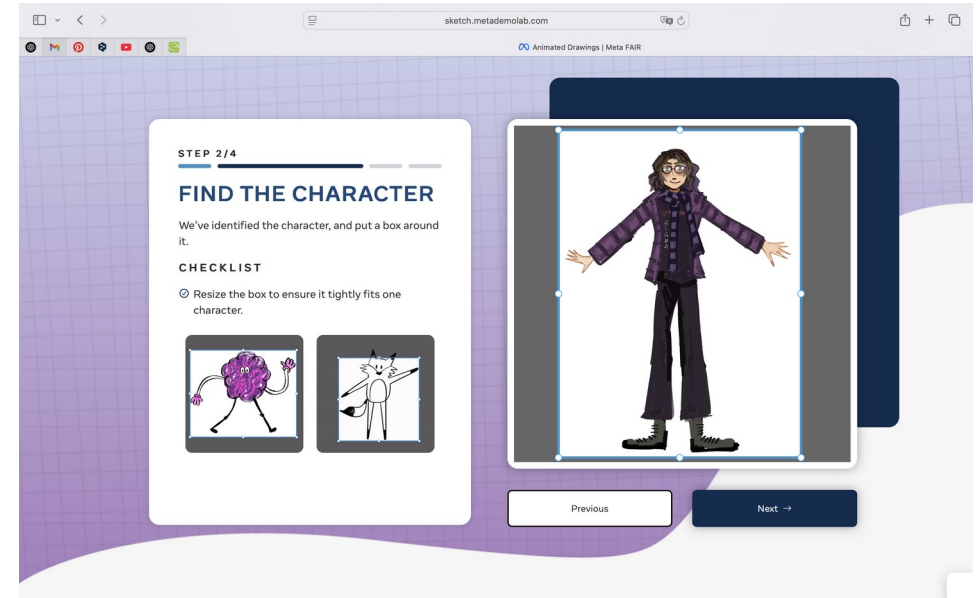
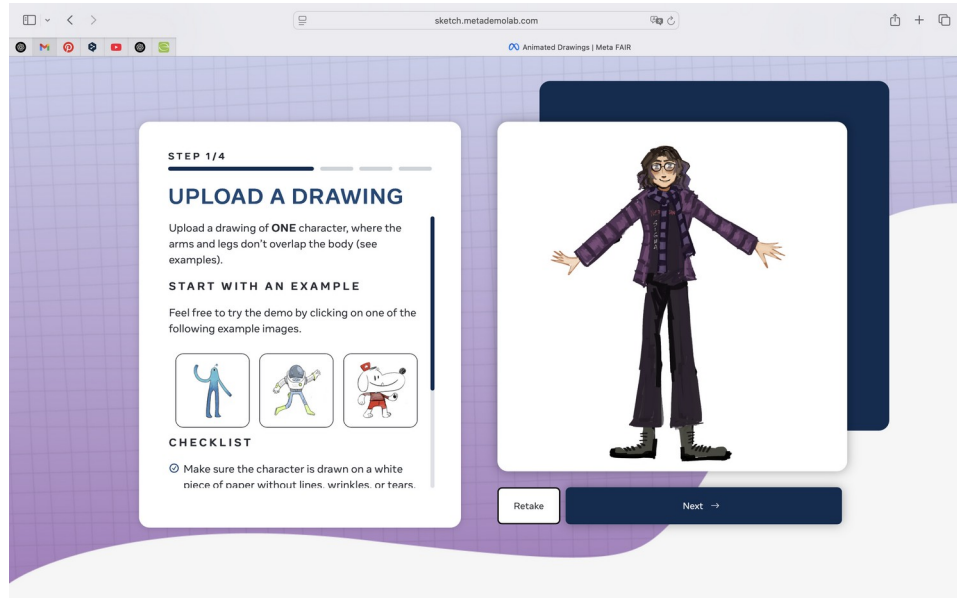
- **Uzzīmēt cilvēka vai dzīvnieka figūru** ar rokām un kājām kas ir atdalītas no ķermeņa.
- **Izmantot skaidru kontūru** (melns flomāsters vai pildspalva).
- **Uz balta fona** – bez ēnojumiem vai detaļām (tas palīdz algoritmam atpazīt formu).
- **Nofotografēt zīmējumu** vai noskenēt un saglabāt kā JPG vai PNG failu.



*Samanta Moroza 3.MG «Keita»
digitālais zīmējums nodarbības
ietvaros*

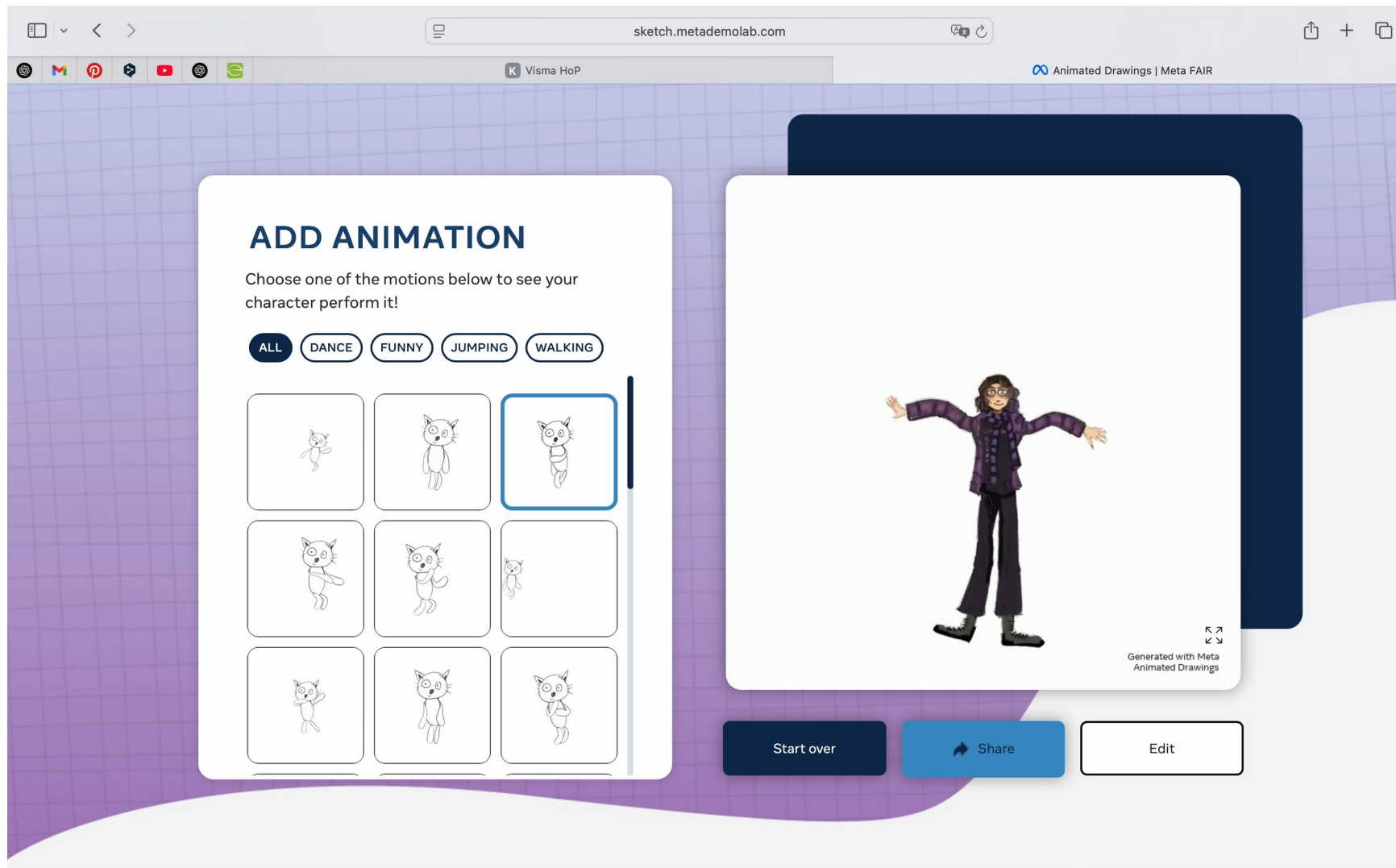
Soļi, kā atdzīvināt zīmējumu:

1. **Atvert saiti:** <https://sketch.metademolab.com/>
2. **Augšupielādēt zīmējumu:**
 - Uzspiest uz pogas "**Upload Photo**".
 - Izvēlēties zīmējuma attēlu.
3. **Apstiprināt figūru:**
 - Programma automātiski identificēs figūru.
 - Ja nepieciešams, koriģēt **kontūru punktus** (roku, kāju, galvas novietojumu).
 - Uzspiest "**Next**".
4. **Izvēlēties animāciju:**
 - Piedāvātas vairākas animācijas, piemēram: dejošana, lēkšana, skriešana u.c.
 - Noklikšķināt uz vienas, lai redzētu rezultātu.
5. **Skatīties animāciju:**
 - Zīmējums sāks kustēties kā animēta figūra
 - Var atkārtot ar citiem zīmējumiem.



<https://sketch.metademolab.com/>

Izvēlēties animāciju:



<https://sketch.metademolab.com/>

Vai var saglabāt animāciju?

Šobrīd Meta Fair Animated Drawings platforma **nenodrošina tiešu video lejupielādi.**

Tas ir tāpēc, ka rīks paredzēts eksperimentiem un demonstrācijām, nevis gala produkta eksportēšanai.

Animāciju var saglabāt šādi:

- 1. Ekrāna ieraksts** (Screen Recording) – izmantojot tālruna, planšetes vai datora ekrāna ierakstīšanas funkciju.
- 2. Ekrānšāviņš (screenshot)**, lai dokumentētu animācijas izskatu.

Ieteicams iepriekš pārbaudīt, kā ierakstīt video attiecīgajā ierīcē.

Padomi skolotājiem:

- Ļaujiet skolēniem **eksperimentēt ar dažādiem pozu un proporciju zīmējumiem.**
- Salīdziniet, kā **formu atpazīšana** ietekmē animācijas kvalitāti.
- Apvienojiet šo aktivitāti ar **stāstu veidošanu** – skolēni var izdomāt savu varoni un "iedzīvināt" to.
- Izmantojiet to kā ievadu **digitālajai mākslai un animācijai.**

Nodarbības apraksts:

Šis uzdevums tika dots 3. kursa studentiem mākslu izglītības programmas ietvaros, priekšmetā **“Jaunu materiālu un tehnoloģiju pielietojums vizuālajā mākslā”**. Nodarbības tēma bija **“Kursabiedrs”**.

Katrs audzēknis lozēšanas kārtībā izvilka kāda kursabiedra vārdu. Uzdevums bija attēlot šo cilvēku, izmantojot **stilizācijas principus**, ievērojot šādus tehniskos nosacījumus:

- balts fons,
- skaidras, kontrastējošas kontūras,
- Paredzams attālums starp ķermeni, kājām un rokām.

Kad zīmējums bija pabeigts, tas tika **skenēts un “atdzīvināts”**, izmantojot **Meta Fair Animated Drawings** digitālo platformu.

Secinājumi

Šī radošā aktivitāte ne tikai rosināja studentu iztēli un prasmi darboties ar jaunām tehnoloģijām, bet arī būtiski **veicināja klases saliedēšanos**. Zīmējot cits citu, studenti pievērsās viens otram ar lielāku uzmanību un ieinteresētību, kas palīdzēja **stiprināt savstarpējās attiecības un uzticību**.

Uzdevums bija arī **iedvesmojošs**, jo ļāva studentiem eksperimentēt ar stilizāciju un digitālu animāciju, paplašinot priekšstatu par mūsdienu mākslas iespējām. Radošais process un rezultātu apskate kopā radīja **pozitīvu, jautru un atbalstošu atmosfēru**, kas veicināja gan individuālu izpausmi, gan grupas vienotību.

Kopumā šī nodarbība kalpoja kā lielisks piemērs tam, kā radoši uzdevumi var kļūt par efektīvu līdzekli ne tikai mākslinieciskajai attīstībai, bet arī **emocionālajai saliedēšanai un kopā būšanas priekam**.

"Kursabiedri 3.MG"



Samanta
Moroza
«Keita»



Aleksandra
Nikitina
«Samanta
R.»



Linda
Mačuļska
«Samanta
M.»



Samanta
Ruža
«Aleksandra
»



Elita Popova
«Samanta
L.»



Signija
Kulačkova
«Elita»



Generated with Meta
Animated Drawings



Generated with Meta
Animated Drawings

Autore: Lucjanova Luīze



Generated with Meta
Animated Drawings

Autore: Elita Popova "Signija"

Alternatīvas programmas animācijai

- **Toontastic 3D** – piemērota jauniešiem, ļauj radīt animācijas stāstus
- **FlipaClip** – mobilā aplikācija ar zīmēšanas un animācijas funkcijām
- **Stop Motion Studio** – piemērota darbam ar fotogrāfijām un kustību veidošanu
- **Pencil2D** – bezmaksas atvērtā koda programma klasiskai animācijai
- **Adobe Animate** – profesionāls rīks ar plašām iespējām (maksas)

Informācijas avoti:

- Meta Fair Animated Drawings
vietne: <https://sketch.metademolab.com/>
- Google Toontastic 3D: <https://toontastic.withgoogle.com/>
- FlipaClip: <https://www.flipaclip.com/>
- Stop Motion Studio: <https://www.cateater.com/>
- Pencil2D: <https://www.pencil2d.org/>
- Adobe
Animate: <https://www.adobe.com/products/animate.html>
- Praktiska pieredze darbā ar rīkiem un mākslas pedagoģijas metodēm

PALDIES PAR UZMANĪBU!