



---

# ANIMIRANI FILM

---

---

Tekst i dizajn:  
Marina Zlatarić, prof.





## ANIMIRATI

- udahnuti dušu, oživjeti, proizvesti animirani film stvarajući iluziju pokreta

## VRSTE ANIMIRANIH FILMOVA – glavni oblici animacije

### TRADICIONALNA ANIMACIJA (klasična 2D animacija)

- u nastavku je primjer s opisom
- tradicionalna animacija može biti i računalno potpomognuta

### STOP MOTION ANIMACIJA

- zaustavljeni pokret
- likove i predmete pomičemo u kratkim razmacima, frame po frame i fotografiramo svaki pomak
- iluzija pokreta postiže se spajanjem snimljenih fotografija trodimenzionalnih predmeta, lutaka, plastelina, gline, pijeska, kolaž papira, boje, ljudi...

### RAČUNALNA ANIMACIJA (3D ANIMACIJA - CGI ANIMACIJA)

- u nastavku je primjer s opisom



# PROCES NASTANKA ANIMIRANOGA FILMA

**IDEJA** - mora biti originalna, ona zahtijeva vrijeme i razmišljanje

**SINOPSIS** - kratak sadržaj priče animiranog filma

**SCENARIJ** - detaljno razrađena priča (svaki kadar mora biti detaljno opisan, treba navesti i zvukove)

**STORYBOARD** - knjiga snimanja, vizualno prezentira scenarij filma, knjiga snimanja u obliku stripa (opisuje kako izgleda svaki kadar - likovi, pozadine, planovi, kutovi snimanja, pokreti kamere, zvukovi), prikazuje radnju zamišljenoga filma; ispod crteža riječima se može opisati događaj, dijalog, naraciju

**LIKOVNI, POZADINE** – crtanje, oblikovanje

**ANIMACIJA**

**ZVUKOVI** – snimanje i/ili odabir

**MONTAŽA** slike i zvukova

**STORYBOARD**

- prazan predložak -



DORA BOSNIĆ

## ČAJ ZA DVOJE

TEA FOR TWO



## ČAJ ZA DVOJE

- crtani film
- FKVKZ (Foto kino video klub Zaprešić)

Trajanje: 2.07

Kratki sadržaj:

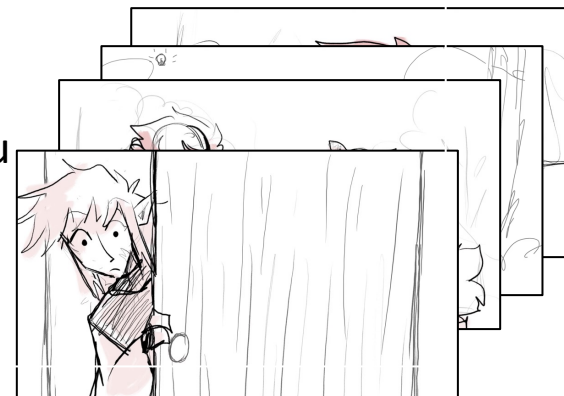
Djevojka dobije poziv na čaj od svog prijatelja, ali joj se putem događaju neočekivane stvari.

- <https://bitly.ws/VW8d>

## CRTANI FILM

- nacrtane faza pokreta (niz crteža) puštene u nizu jednu za drugom stvaraju iluziju pokreta
- crta se na papiru ili celuloidnim folijama postavljenim na crtaćim stolovima (crtaći stolovi osvijetljeni su s donje strane pa papir postaje proziran)
- svaki pokret prenesen je crtež po crtež (frame-by-frame), 24 sličice u sekundi (računala su broj potrebnih sličica smanjila)
- snimanje ili skeniranje crteža u računalo
- bojanje crteža u računalo
- spajanje kadrova u programu za montažu
- izbor i montaža zvukova.

Osim na papiru, crtati se može i na tabletu (frame po frame kao i na papirima).





## BALADA IZ PREDGRAĐA

- stop animacija (lutke)
  - FKVKZ (Foto kino video klub Zaprešić)
  - Trajanje: 2.07
- Inspiracija:  
Animirani film nastao je prema pjesmi Dobriše Cesarića Balada iz predgrađa. Kroz osjećajnost i slikovitost naglašena je socijalna tema.
- <https://bitly.ws/VWvD>

## STOP ANIMACIJA LUTAKA

- lutke moraju imati unutarnju konstrukciju, kostur i zglobove, koji se izrađuje od žice ili specijalnih aluminijskih dijelova
- izrada kostura neophodna je zbog pokretljivosti dijelova tijela i stabilnosti kod pokreta
- osim lutaka potrebno je bilo izraditi kulise

### ***Balada iz predgrađa* - zanimljivosti**

- postavljeno je i osvjetljenje kojim se, osim što prati riječi stihova, prenosi i atmosfera
- za stope u snijegu poslužilo bijelo brašno
- pažljivo je odabran glas koji izgovara stihove pjesme.





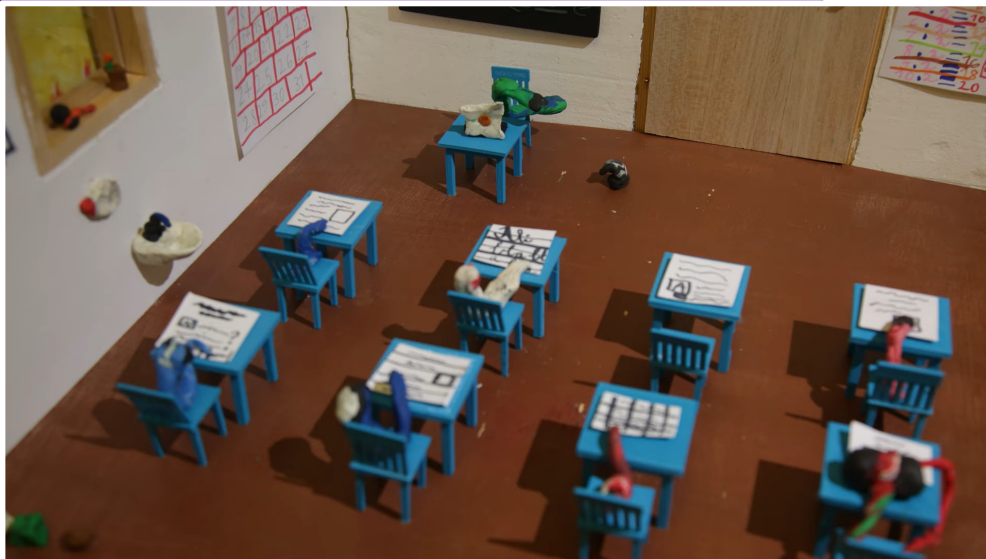
## RAZLIČITOST SPAŠAVA

- stop animacija (plastelin)
- FKVKZ (Foto kino video klub Zaprešić)
- Trajanje: 3'13''

Kratki sadržaj:

Beba glista Glistić ne zna puzati već se kotrlja pa ga mama i tata Glistić pošalju u školu. Glistić je naučio brzo se kotrljati pa je svojom brzinom spasio život sebi i mnogima drugima.

<https://bitly.ws/VvRe>

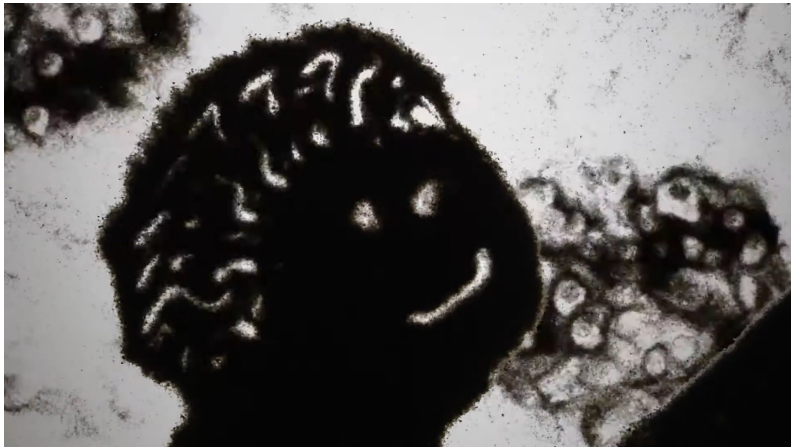
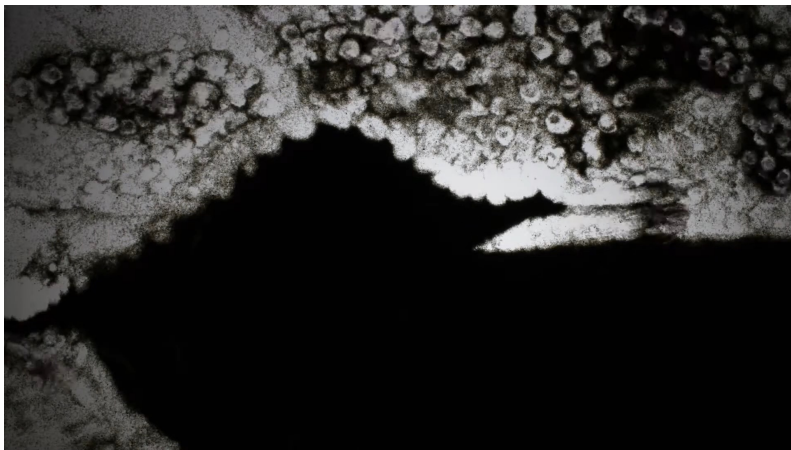


## STOP ANIMACIJA PLASTELINA I GLINE

- likovi, scene i rekviziti izrađuju se od gline, plastelina ili nekog drugog materijala pogodnog za oblikovanje
- kao i lutke, u sebi imaju ugrađenu žicu kako bi bili stabilni i pokretljivi
- gлина mora biti plastelinska, na bazi ulja (nikada ne otvrdne, lako se oblikuje, ima potrebnu čvrstoću i likovi se mogu oblikovati čak i bez kostura).







## Z Z ZMAJ

- animacija pijeska
- FKVKZ (Foto kino video klub Zaprešić)
- Trajanje: 2' 46''

Kratki sadržaj:

Jedan stari zmaj spava na planini. Svako malo, nekih tisuću godina ili toliko, netko ga dolazi smetati. A što s takvima nego ih otpuhati?

<https://bitly.ws/We5z>

## ANIMACIJA PIJESKA

- sličan je stop motion animaciji jer pijesak također pomičemo rukama ili nekim alatom korak po korak, frame po frame i svaki frame fotografiramo
- osim pijeska može se koristiti sol, mljevena kava, šećer, riža ili neka druga sitna zrna
- tanki sloj od rastresitog materijala nanosi se na staklo
- uz pomoć dijaprojektora ili svjetlosne ploče slika se prenosi na zaslone
- svaka nova slika izgleda da raste od prethodne.



## ČARA - BIRA

- piksilacija
- FKVKZ (Foto kino video klub Zaprešić)

• Trajanje: 2.15

Kratki sadržaj:

Tri vještice izvode nestašluke sa slučajnim prolaznicima.

Njima je to jako zabavno, ali žrtve njihovih zloča će im se osvetiti.

- <https://bitly.ws/W3E4>

## PIKSILACIJA

- vrsta stop animacije
- umjesto lutaka koriste se ljudi
- glumci imitiraju pokrete lutaka
- ljudi su objekti koji se animiraju, pokreti su isprekidani
- jedan pokret izvodi se u niz malih razmaka
- svaki razmak se fotografira
- brza reprodukcija fotografija stvara iluziju pokreta
- piksilacija omogućuje stvaranje nadrealističnih efekata npr. iznenadnog pojavljivanja, nestajanja, lebdenje...







## CRNA OVCA

- digitalni kolaž
- likovi su crtani pastelom na papiru izvan računala, u računalu su nacrtane pozadine, film je animiran
- ŠAF (Škola animiranog filma, Čakovec)
- Trajanje: 3' 24''
- Autori: grupa učenika 11 – 13 godina

Kratki sadržaj:

Mirni seoski život prekida vjetar koji jednoj od bijelih ovaca zalijepi na glavu fotografiju s plaže. Ovcu se ono što vidi dopadne, odlazi na plažu, sunča se i u svoje stado vraća se kao crna ovca. Tada počinju muke za gospodara koji želi da sve ovce budu iste. No, nikako u tome ne uspijeva...

<https://bitly.ws/32DAj>

**CRNA OVCA** šalje snažnu poruku – nismo i ne trebamo svi biti isti, različitost je ljepota; završava gegom (neočekivanim obratom); dokaz je kako animirani film istovremeno može biti zabavan i poučan.

## RAČUNALNO POTPOMOGNUTA 2D ANIMACIJA

- razvoj računala zamijenio je (ili može zamijeniti) klasično crtanje, crteži se crtaju digitalno (slični su klasičnoj 2D animaciji – crta se, ali digitalno)

SJENE



## SJENE

- računalna 3D animacija
- FKVKZ (Foto kino video klub Zaprešić)
- Trajanje: 3.01

Kratki sadržaj:

Radnja se odvija u gradu gdje se dvoje mladih sudare. Zaljube se, ali kasnije shvate da su zamijenili sjene. Uzaludnim pokušajima da pobjegnu od tih sjena, ponovno se sretnu. Sjene se zamijene i oni žive sretno do kraja života.

- <https://bitly.ws/W4as>



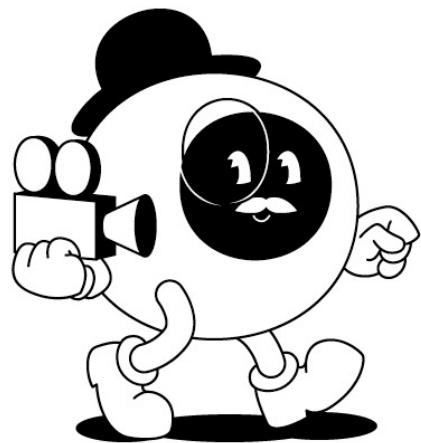
## RAČUNALNA 3D ANIMACIJA

- likovi su trodimenzionalni i kreću se u trodimenzionalnom prostoru
- u montaži im se stavljaju tzv. kosti što likove pokreće u tri dimenzije (imaju i dubinu) i pridonosi karakteru lika.

- Softver Blender besplatan je profesionalni alat koji se koristi za izradu animiranih filmova
- nudi gotovo sve što je potrebno u svijetu 3D animacije (gotove 3D objekte koji se mogu prilagoditi zamislima ili mogućnost korištenja vlastitih objekata).







# FILMSKA PISMENOST



Hrvatski  
audiovizualni  
centar  
Croatian Audiovisual Centre



Hrvatski  
audiovizualni  
centar  
Croatian Audiovisual Centre

## Filmski primjeri:

FKVKZ - Foto kino video klub Zaprešić

ŠAF – Škola animiranog filma, Čakovec

Fotografije: Pixabay