

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

LIKOVİ, POZADINE – crtanje, oblikovanje

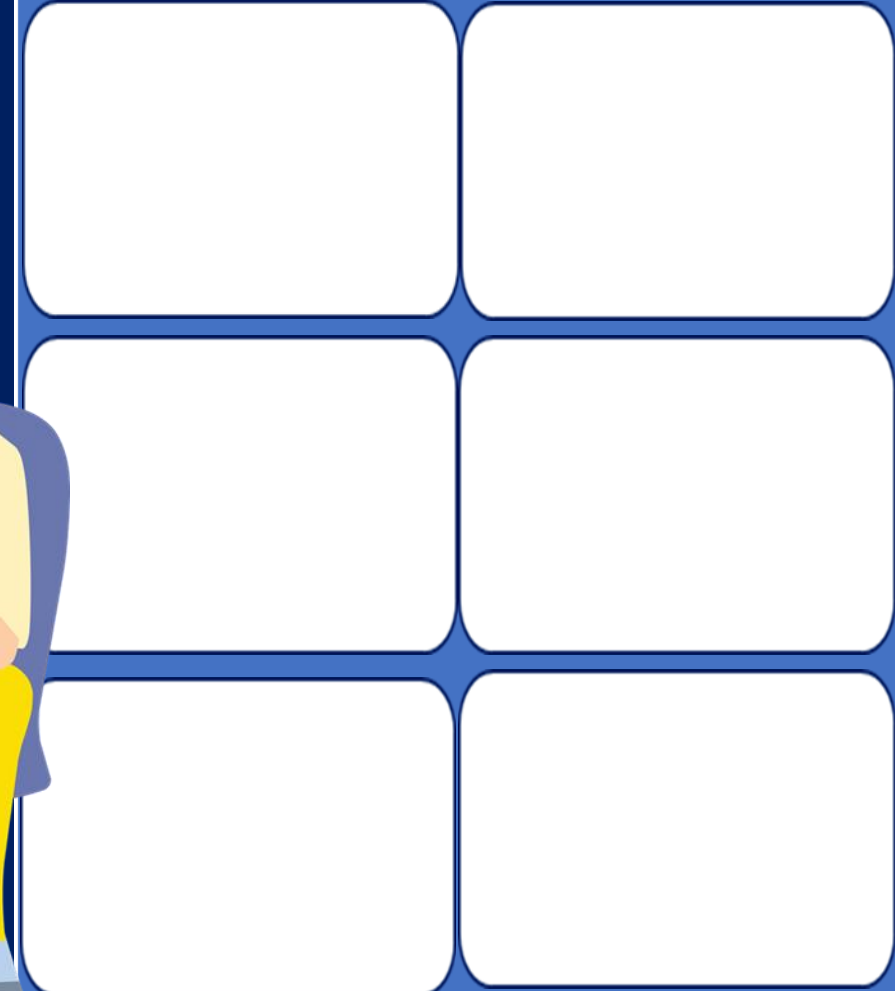
ANIMACIJA

ZVUKOVI – snimanje i/ili odabir

MONTAŽA slike i zvukova

STORYBOARD

- prazan predložak -



DORA BOSNIĆ

ČAJ ZA DVOJE

TEA FOR TWO



FKVKZ

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 računalu
- bojanje crteža u računalu
- 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.



FKVKZ



FKVKZ



FKVKZ

RAZLIČITOST SPAŠAVA

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

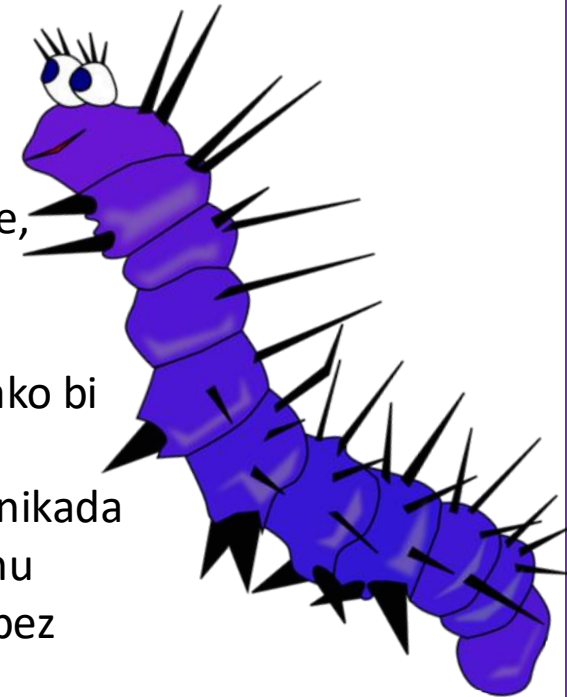
Kratki sadržaj:

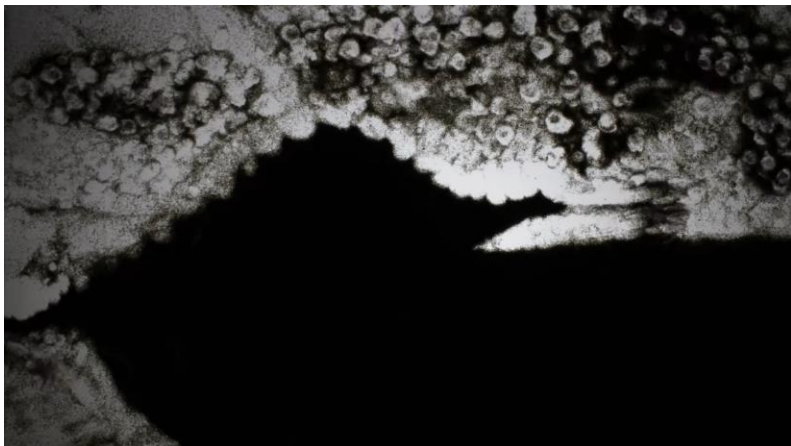
Beba glista Glistić ne zna puzati već se kotrlja pa ga mama i tata Glistić pošalju u školu. Glistić je naučio brzo se kotrljati pa je svojom brzinom spasio život sebi i mnogima drugima.

<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 zaslon
- 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. Ovci 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
- FKVZ (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.

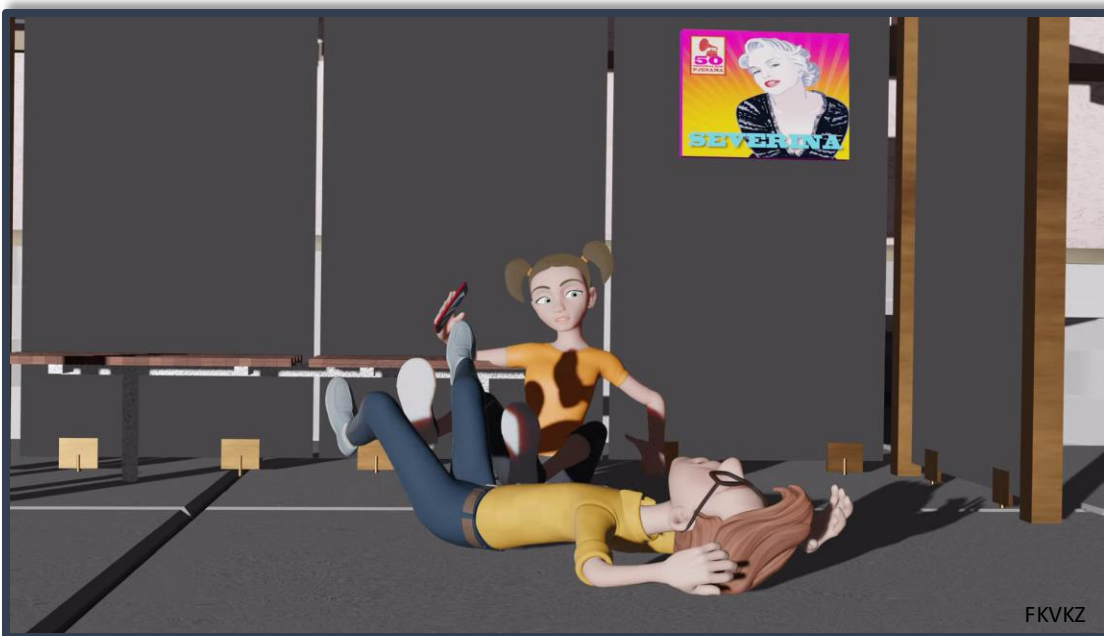
- <https://bitly.ws/W4as>

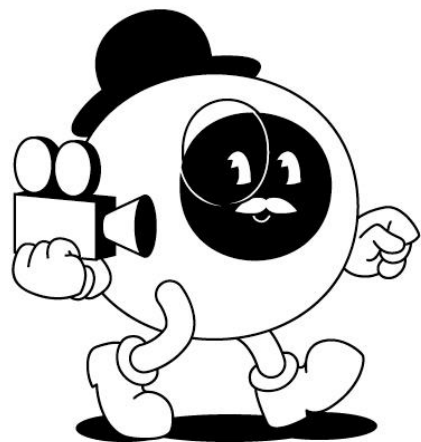


RAČUNALNA 3D ANIMACIJA

- 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