



# ANIMIRANI FILM

**Kinodvor. Kinobalon.**  
Moje kino može biti Kinobalon.

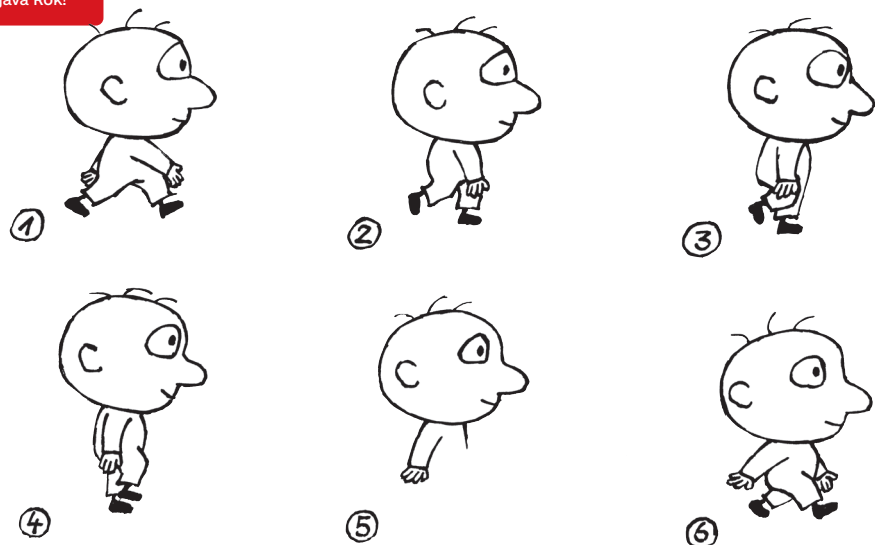
# OTKRIJ ČAROBNI SVIJET ANIMACIJE

Animacija je filmska čarolija u kojoj oživljava nešto što je nepomično. Riječ *anima* vrlo je stara i na latinskom znači duša, dah. Animacijom se, dakle, stvarima udahne život, oživljavaju se. Filmska animacija je oživljavanje crteža, lutaka, predmeta na filmskoj vrpici ili na računalu. Kad se stvari crtaju, govorimo o crtanom filmu. No, kako s pomoću animacije možemo oživjeti i druge stvari, onda takve filmove nazivamo animiranim filmovima.

Animirani filmovi nastaju snimanjem pojedinih slika ili kadrova. Svaka sljedeća slička malo se razlikuje od prethodne. Za jednu sekundu filma potrebno je napraviti 24 sličice. Kad nam se te sličice potom zavrte pred očima, imamo dojam kao da su one oživjele.



Pogledajte kako oživljava Rok!



No, pozor! Animator je zaboravio završiti peti crtež. Možete li ga dovršiti? Možete si pomoći tako da sami pokušate napraviti korak i promatrati kako vam se noga pomiče.



Pogledajte kako oživljava slon!



U animaciji se slike kreću i mijenjaju. Postaju veće ili manje. Mijenjaju svoj oblik. Pojavljuju se i nestaju.

Što se dogodilo sa slonom? I kamo je nestala hrana?

Pokušajte sami oživjeti svoju omiljenu igračku. Posudite od nekoga mobitel i fotografirajte igračku pomičući je malo za svaki sljedeći kadar, odnosno za svaku sljedeću fotografiju koju ćete napraviti. Pripazite da pomak bude jako mali i da kod fotografiranja ne pomičete kameru. Zatim pogledajte snimljene fotografije tako da brzo prelazite s jedne na drugu.

Je li vaša igračka oživjela? Onda ste spremni i možete pokušati sami stvoriti svoj prvi animirani film. Pogledajte sljedeće stranice.



Ovo je QR kod koji vas vodi do video sadržaja. Instalirajte čitač QR koda na svoj mobilni telefon.

**Kinodvor.** Mestni kino.  
www.kinodvor.org



Animirani film • Zbirka Kinobalon • Idejni koncept i urednice: Petra Slatinšek, Barbara Kelbl • Napravimo animirani film!: Petra Slatinšek, Leon Vidmar • Otkrij čarobni svijet animacije, Optičke igračke: Barbara Kelbl, prema prijedlogu: Marjan Manček: Cici Vesela škola Crtani film – od crteža do crtica, Ciciban 3/2005; Animirani film i dječji program Slon 2007 • Tko je Koyaa?: ZVVIKS, autor skica lutke: Blaž Porenta, autori fotografija: Tina Lagler, Blaž Miklič, Tomaž Šantl • Ilustrirao: Marjan Manček • Dizajn i ilustracija taumatropa: Andraž Filač

Copyright © 2019. Kinodvor  
Copyright za hrvatsko izdanje © Udruga Djeca susreću umjetnost, 2022.  
Prijevod na hrvatski jezik: Daria Bogović  
Udruga Djeca susreću umjetnost, Nova Ves 18, 10 000 Zagreb  
www.sedmikontinent.org

# NAPRAVIMO ZAJEDNO ANIMIRANI FILM!

Pratite upute prema zadanim koracima i napravite sami svoj animirani film! Jeste li spremni? Tri, četiri, krenimo!



Uršula i Arne su se u Kinodvorani sreli s animatorom Leonom Vidmarom, da bi im on pokazao kako napraviti animirani film.

1  
korak

## ŠTO NAM JE POTREBNO?

### Što će oživjeti?

Osvrnite se po svojoj sobi i odaberite predmet koji želite animirati. To može biti lutka, plišana igračka, lego kocke, kamen, pijesak ili možete čak izrezati neki lik iz papira.

### Mobilni telefon

Animiramo fotografiranjem. Najlakše će vam biti ako animirate mobitelom.

- Zamolite roditelje da instaliraju besplatnu aplikaciju *Stop Motion Studio* na svom mobilnom telefonu. Vaš telefon je sada spreman.

A također možete...

- instalirati aplikaciju *StikBot Studio* na svoj telefon;
- - upotrijebiti fotoaparati i računalo ili računalo s kamerom ili tablet. U tom slučaju možete koristiti programe *KoolCapture* ili *Monkey Jam*.



### Stalak za mobitel

Napravite stalak za mobitel od kartona. Ovaj stalak izradila je Uršula prema video uputama koje možete pronaći ovdje: <https://tinyurl.com/stojalo>



Stalak za  
mobitel

Uršula nam je rekla da je izrada stalka bila vrlo jednostavna i da su upute odlične.

Također možete...

- napraviti sličan stalak od lego kockica.



### Stol i svjetlo

Odaberite površinu na kojoj ćete snimati. Može to, recimo, biti pod ili stol. Ako snimate na stolu, lakše ćete moći gledati u ekran telefona. Stavite stol uz zid.

Potražite kod kuće stolnu lampu, stavite je na stol i usmjerite je prema gore, tako da se njezina svjetlost širi prema stropu. Ne brinite ako nemate lampu kod kuće, jer možete snimati i bez nje.

**Imate sve spremno? Super! Onda idemo dalje! Okrenite na sljedeću stranicu kako bismo nastavili sa sljedećim korakom.**



2.  
korak

## ŠTO ĆE SE DOGODITI?

### Ideja!

Već ste odabrali svog junaka ili predmet koji ćete animirati, zar ne?

Što će mu se dogoditi? Smislite samo jedan kratki događaj. Zapišite ga!

Arne i Uršula smislili su napad na ljude i spašavanje iz svemira:

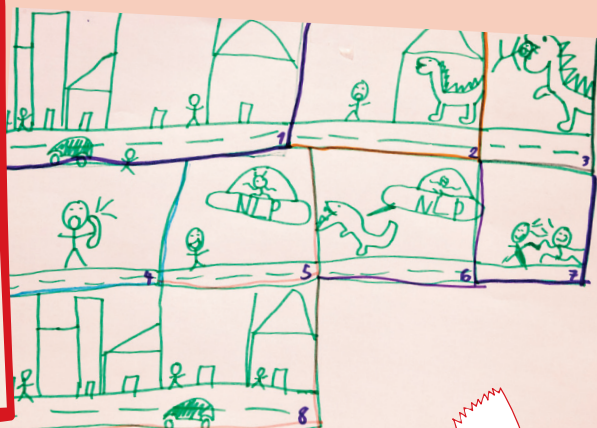
1. Ljudje normalno žive.
2. Napadaju dinozavri.
3. Ljudje na pomoć pozivaju vesoljce.
4. Vesoljci premagaju dinozavre.
5. Ljudje opet normalno žive.

U kratkim crtama opisana priča naziva se i **sinopsis**.



### Strip

Nacrtajte priču u obliku stripa.



Takav strip se još naziva i **ploča scenarija** ili **storyboard**.

## GDJE ĆE SE KRETATI VAŠ JUNAK?

Napravite prostor na stolu po kojemu ćete pomicati svog heroja.



Arne i Uršula odlučili su da će se gradom od lego kockica kretati ljudi i dinozauri.



Nacrtali su kuće na papir i zalijepili taj papir na zid.



Na papiru su nacrtali automobil i izrezali ga.

**Jeste li pripremili scenu? Onda slijedi.... akcija!**

## SNIMANJE

**3.**  
korak

Ovdje možete pogledati animirani film Napad donisaura koji su snimili Uršula i Arne:



Napad dinosaura

# DINO NAPAD



### Uvodna slika

Napišite naslov filma, a možete nešto i nacrtati.

Uzmite svoj mobilni telefon u ruke i otvorite aplikaciju *Stop Motion Studio*.

- Pritisnite ikonu „get started“, što znači „kreni“.
- Potom pritisnite ikonu „new movie“, što znači „novi film“.
- Desno gore vidjet ćete ikonu fotoaparata: Pritisnite je.
- Fotografirajte list papira na kojem ste napisali naslov filma.

**Bravo! Prva fotografija za vaš film je upravo uspješno snimljena! Sada idemo još animirati i junake!**

Program *Stop Motion Studio* je toliko jednostavan da nakon snimanja fotografija pritiskom na „play“ samostalno kreira video. Želite li dodati zvuk ili urediti (montirati) snimku, možete izvesti snimke na svoje računalo i urediti (montirati) ih. Jednostavni programi za uređivanje (montiranje) su *Windows MovieMaker* ili *iMovie* (OsX).

## Animirajmo!

Postavite mobilni telefon na stalak, a stalak na stol tako da na ekranu mobilnog telefona vidite junake i okolinu koju ste pripremili.

Vrijeme je za animiranje. Animiramo tako da pomičemo svoje likove. Za svaki pokret snimamo po jednu fotografiju.



- Nemojte zaboraviti da fotografiramo u aplikaciji *Stop Motion Studio*.
- Pozor! Pomičemo samo likove. Ne mičemo svjetlo, pozadinu ni telefon.
- Fotografirate pritiskom na okrugli crveni gumb.
- I obratite također pozornost na sljedeće: vaša se ruka ne smije vidjeti na fotografijama.

Što ako pogriješite? Ako vam se ne sviđa fotografija koju ste snimili ili ako na njoj vidite svoju ruku, izbrisite je i ponovite snimku toga pokreta lika. Bit će vam najlakše ako to radite u hodu. Pogledajte svaku fotografiju koju ste snimili odmah nakon fotografiranja.

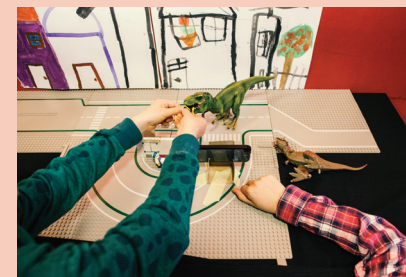
## Kako iz fotografija mogu dobiti film?

Jeste li gotovi s fotografiranjem? Pritisnite simbol „play“ koji se nalazi iznad crvenog gumba za snimanje i pogledajte svoj animirani film!

**Čestitke, uspjeli ste!**

## Samo hrabro!

Snimate fotografiju – pomaknite lik najviše za jedan centimetar – snimate sljedeću fotografiju – pomaknite lik opet najviše za jedan centimetar – snimate novu fotografiju. Pomognite vi stripom u kojem ste nacrtali tijek događaja.



## A KAKO NASTAJE CRTANI FILM?



Animiranjem crteža nastaje crtani film.

Bijela površina je stol za animiranje, ispod površine je svjetlo. Učvrstite papir u stalak na stolu za animiranje tako da se ne miče. Zatim nacrtajte lik. Uršula je nacrtala mačića. Na taj papir stavite sljedeći list i ponovno nacrtajte mačića, ali mu pomaknite rep za jedan centimetar. Zatim stavite novi list papira i ponovite postupak. Kad biste sve listove fotografirali i zatim brzo zavrtnjeli sličice, mačić bi mahao repom!

## ANIMIRANJE S POMOĆU RAČUNALA

Animirani film se može crtati i na računalu ili na tabletu. Za izradu crtica

s pomoću računala možete koristiti

program *FlipaClip* ili *Animation Desk*. Oba programa su besplatna.

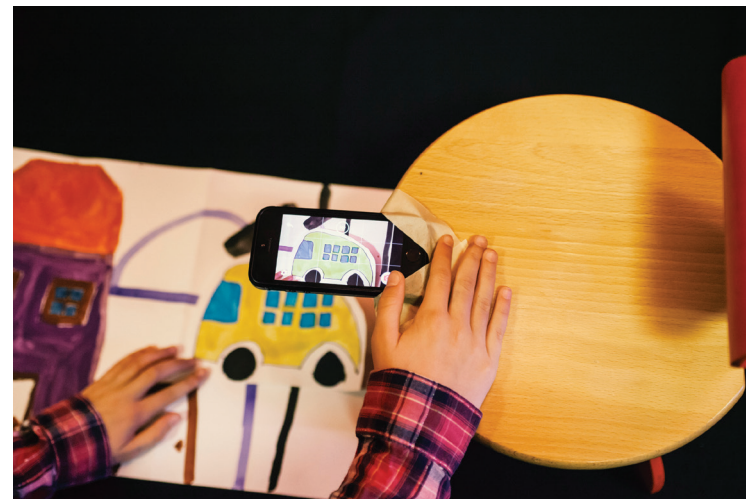
Također je dobar i preporučujemo program *Rough Animator*, ali se on plaća.



## ŠTO JOŠ MOŽEMO ANIMIRATI?

Sve što vam srce poželi!

Uršula je izrezala automobil: pomicala ga je korak po korak i fotografirala. Ova tehnika se naziva kolaž animacija ili *cut-out*. Možete upotrijebiti bilo koji materijal za izrezivanje. Znači papir, karton, plastiku, tkaninu... Zatim snimate sličicu po sličicu. Zalijepite telefon s pomoću ljepljive trake za stolac tako da možete slikati odozgo prema dolje.



Također možete animirati likove napravljene od plastelina.



Možete animirati i pijesak – ili kavu! Uršula je odabrala kavu – i pomiče je po staklu. Ispod stakla je svjetlo.

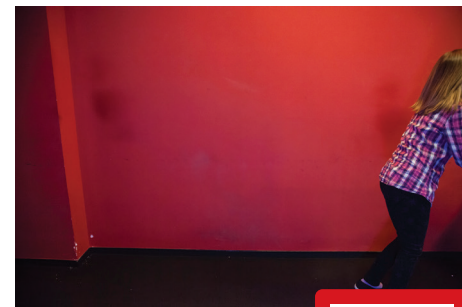
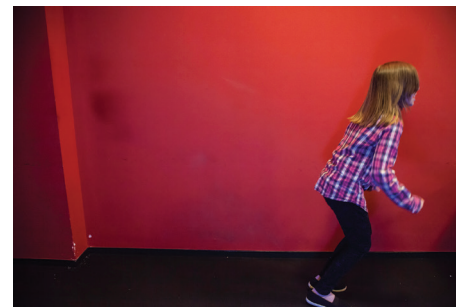
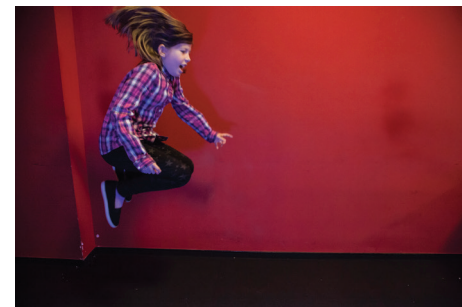
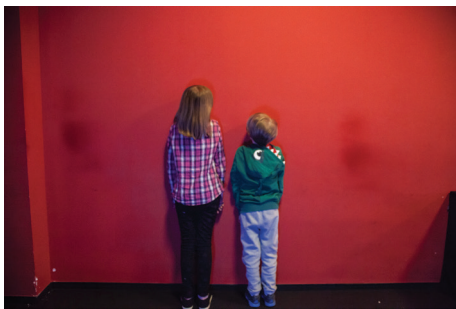


Ili isto tako možete animirati predmete koje svakodnevno koristite...

# ZABAVA KROZ ZID – PIKSILACIJA



Kroz zid



Piksilacija je tehnika kojom animiramo ljude. Snimamo ih telefonom ili kamerom, kadar po kadar. Zamolite svoje prijatelje da zamisle neki pokret. Slikajte ih kada miruju. Neka se zatim malo pomaknu, a kad ponovno stanu, opet ih uslikajte. Prijatelji postaju poput živih lutaka.



Skok

# TKO JE Koyaa?

Sjećate li me se? Upoznali smo se u kinu ili na TV-u u lutkarskom animiranom filmu **Koyaa**. Zanima li vas kako sam nastao?



Na filmskom platnu stvari se čine većima nego što zapravo jesu. U stvarnosti je lutka Koyaa visoka 27 centimetara, dok je lutka gospodina Krokara visoka samo 7 centimetara.



Lutku je izradilo šest lutkara prema brojnim skicama i crtežima – sprijeda, straga, sa strane.



Čak i lutka ima kostur. U sebi ima metalni kostur koji lutki omogućava da se postavi u željeni položaj i da u tom položaju ostane.



Tijekom snimanja zadnje serije filmova morala su se zamijeniti 42 para ruku, jer žice u prstima s vremenom pucaju, a silikon se strga i zamaže.



Koyaa svoje emocije izražava s 56 različitih donjih dijelova lica, koje animatori mijenjaju ovisno o tome kako se osjeća – sretno, ljuto ili iznenađeno.



Animator pomaže lutki da se kreće. Tehnikom puppet stop animacije stvara se iluzija kretanja.

Uh, joj, Koyaa je pao! Iako njegov pad traje samo 1 sekundu, da bismo ga snimili, potrebno nam je 25 sličica. Cijeli film, koji bez natpisa traje nešto više od 2 minute, sastoji se od 3375 sličica.



Koyaa živi na udaljenoj planinskoj izbočini visoko iznad oblaka. Scenografija njegova doma visoka je 2,7 metara, a široka 3,5 metara.

Nakon što su **Koyaini** animirani filmovi snimljeni i opremljeni glazbom i zvukom, vrijeme je za njihovu premijeru na velikom platnu. Vidimo li se opet u kinu?

# ZA OČI SOKOLA

Pogledajte fotografije iz hrvatski animiranih filmova. Izrađene su u različitim tehnikama, od različitih materijala.

**Crvenom bojom** zaokružite filmove animirane lutkama (*muppets*).  
**Plavom bojom** zaokružite crtiće. **Zelenom bojom** zaokružite one koji djeluju kao kolaž animacije (*cut-out*).  
I još jedan, malo teži zadatak: koja su dva filma snimljena u 3D računalnoj tehnologiji?



Bla - Martina Meštrović



Ježeva kućica - Eva Cvijanović



Vrlo mokra noć u muzeju - Milan Trenc



Vau Vau - Boris Kolar



Cvrčak i Mravica - Luka Rukavina



Krava na mjesecu - Dušan Vukotić



Čudesna Šuma - Milan Blažeković, Doro Vlado Hreljanović



Tajni laboratorij Nikole Tesle - Bruno Razum



Smijuljica - Ivana Guljašević



Bijela Vrana - Miran Miošić



Leteći medvjedići - Dušan Vukotić



Surogat - Dušan Vukotić



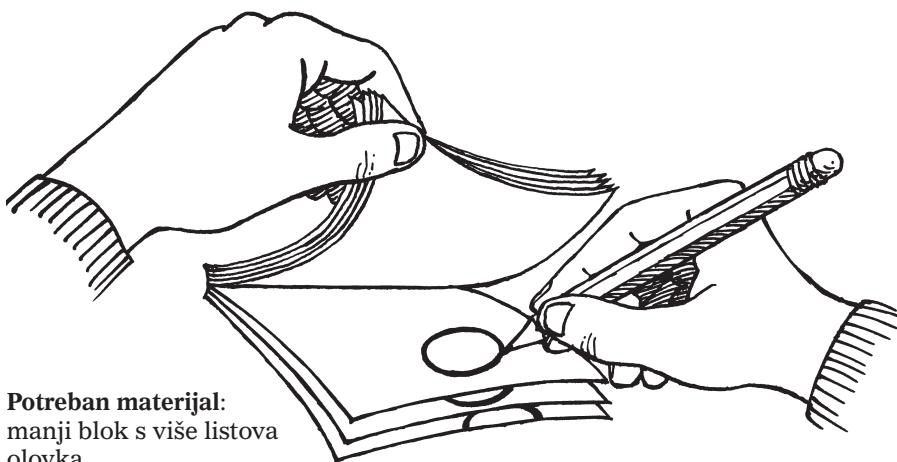
Škola hodanja - Borivoj Dovniković



Šegrt Hlapić - Silvije Petranović

U 3D računalnoj tehnologiji napravljeni su filmovi: **Cvrčak i Mravica** - Luka Rukavina, **Krava na mjesecu** - Dušan Vukotić, **Šegrt Hlapić** - Silvije Petranović, **Škola hodanja** - Borivoj Dovniković, **Surogat** - Dušan Vukotić, **Leteći medvjedići** - Dušan Vukotić, **Bijela Vrana** - Miran Miošić, **Smijuljica** - Ivana Guljašević. U tehničkom kolažu ili cut-out animaciji su napravljeni: **Čudesna Šuma** - Milan Blažeković, Doro Vlado Hreljanović, **Tajni laboratorij Nikole Tesle** - Bruno Razum, **Ježeva kućica** - Eva Cvijanović, **Vrlo mokra noć u muzeju** - Milan Trenc, **Vau Vau** - Boris Kolar, **Bla** - Martina Meštrović, **Čudesna Šuma** - Milan Blažeković, Doro Vlado Hreljanović, **Smijuljica** - Ivana Guljašević.

# KNJIŽICA OŽIVLJUJE



**Potreban materijal:**  
manji blok s više listova  
olovka

Na svakom listu nacrtajte predmet koji želite animirati. Možete, na primjer, pokušati s loptom. Počnite od posljednjeg lista u bloku. Nacrtajte na zadnjem listu loptu, a kada je crtež gotov, prekrijte taj list sljedećim listom. Ponovno nacrtajte loptu tako da se malo razlikuje od prethodne. Kakva i kolika će biti razlika ovisi o tome što želite pokazati.

Ako želite pokazati da lopta raste, nacrtajte na svakom sljedećem listu malo veću loptu.

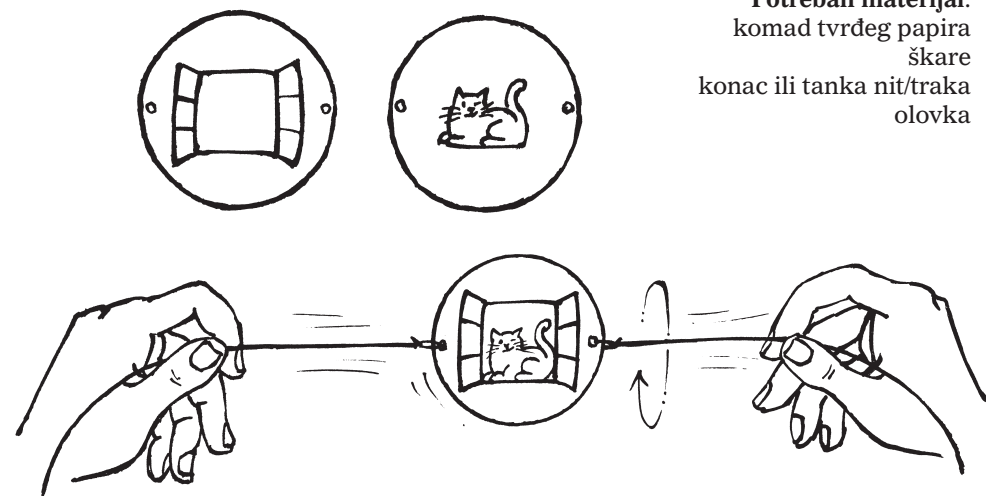
Ako želite da lopta putuje na drugi kraj lista, svaki put je nacrtajte malo dalje u odnosu na prethodni list – kao da se miče putem prema naprijed. Možete isto tako mijenjati boju lopte pa ići od svijetle do tamne i obrnuto. Ako želite da se kreće ili mijenja polako svoju poziciju, crtajte je s malim pomacima, ali ako želite da se kreće brzo, crtajte je s većim pomacima.

Kad vam ponestane stranica u bloku, palcem brzo prelistajte sve stranice bloka i – pogledajte! – Lopta je oživjela.

Takva se knjižica naziva i **slikovnica** ili **džepni kino** (koristi se i engleska riječ *flip book*).

# VRTI SE, VRTI

**Potreban materijal:**  
komad tvrdog papira  
škare  
konac ili tanka nit/traka  
olovka



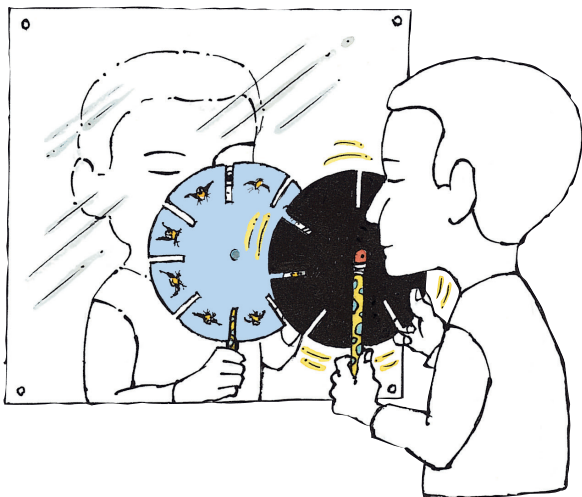
Izrežite krug s balonom koji se nalazi na stražnjoj korici ove knjižice. Zatim napravite rupice u krugu, kao što je prikazano na skici. Provucite nit kroz rupice. Zatim uhvatite nit sa svake strane i zavrtite je, povlačeći je. Krug će se početi vrtjeti – dobro je ako se vrti što je brže moguće. Pogledajte crteže. Okretanjem se spajaju se u jednu sliku.

Ovu jednostavnu optičku igračku, čudesni zvrk, nazivamo **taumatropom**.

Sada sami napravite svoj taumatrop. Od čvršćeg papira izrežite novi krug i na njemu nacrtajte svoj crtež. S jedne strane kruga možete, na primjer, nacrtati akvarij, a s druge ribu. Ili kavez i pticu. Pokušajte izmisliti i neke druge likove i napravite vlastitu animaciju.

# PRIRUČNI KINO

**Potreban materijal:**  
veći komad tvrdog papira  
škare  
olovka s gumicom  
pribadača



Najprije izrežite krug promjera najmanje 15 cm. Nacrtate utore kao što je prikazano na skici, a zatim ih izrežete, tako da dobijete proreze. Na jezičcima koji ostanu između proreza možete nacrtati pticu – svaki put malo drugačije, baš kao što smo učinili s animacijom koju smo radili s pomoću bloka s papirom. Ako želite da ptica pomiče krila, na prvom jezičku nacrtajte krila skroz nisko, a zatim svaki put malo više.

Kada završite s crtanjem, probušite središte kruga pribadačem i pričvrstite krug na gumicu od olovke. Stanite ispred ogledala. Gledajte kroz jedan od proreza pokretne slike u ogledalu. Jednom rukom držite olovku, a drugom vrtite krug. Ptica će se početi kretati.

Uređaj koji oponašamo ovom igračkom zove se **praksinoskop**.



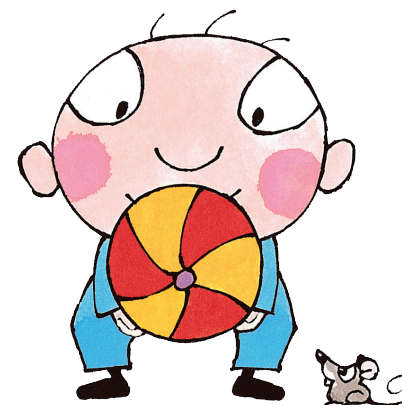
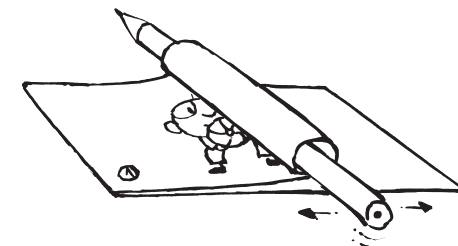
# JEDAN, DVA I KRENIMO

Ova optička igračka je vrlo jednostavna. Potrebne su vam samo škare da izrežete sliku po označenim crticama. Namotajte sliku na olovku kao što je prikazano na skici. Zatim brzo pomičite olovku lijevo-desno. Što radi Rok, a što miš?

Takvu dvostranu slikovnicu nazivamo još **pokretnom slikom**.

Napravite sami svoju pokretnu sliku. Uzmite list papira i presavijte ga po dužini tako da donja stranica bude duža od gornje. Zatim nacrtajte dva crteža, kao što već znate. Što ćete sada smisliti?

**Potreban materijal:**  
škare  
list papira  
olovka

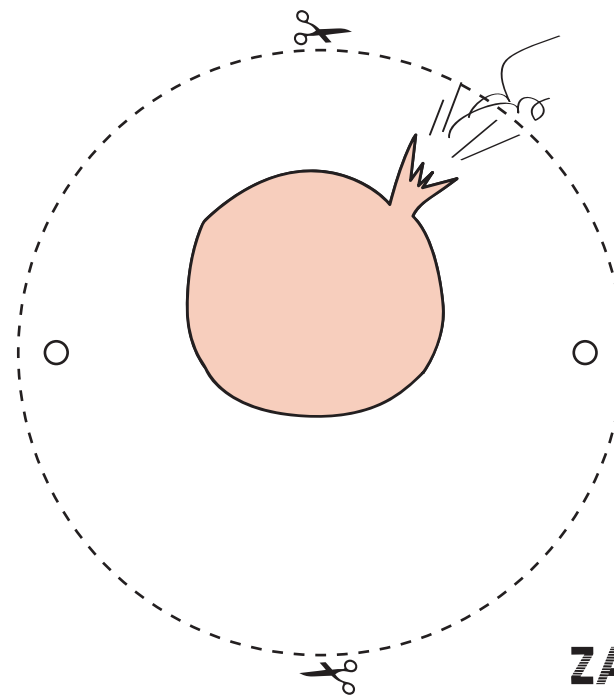


# KOJE ANIMIRANE FILMOVE VOLIŠ?

**Nacrtaj nam  
svoju omiljenu  
scenu!**

Mišicu Celestinu iz  
animiranog filma **Ernest  
i Celestina** nacrtala je Ela  
(8 godina).

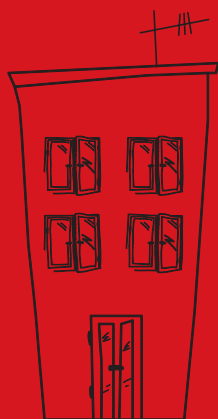
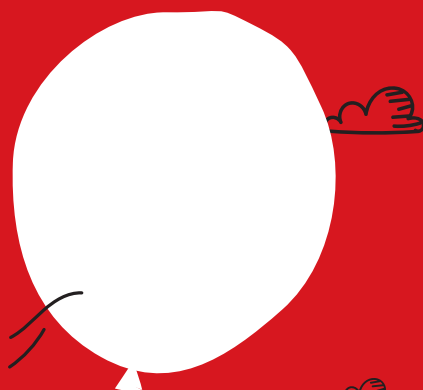
Fotografirajte nam  
svoj crtež ili neki drugi  
predmet koji ste izradili  
nakon što ste pogledali  
film i pošaljite nam svoju  
fotografiju na adresu  
[info@sedmikontinent.org](mailto:info@sedmikontinent.org). Objavit ćemo  
vaš rad na našim  
mrežnim stranicama te  
vas iznenaditi nekim  
prigodnim darom.



Izreži krug i  
završi kao što  
je prikazano na  
stranici 19.

**ZAVRTI ME**





MOJE  
KINO  
MOŽE BITI  
KINOBALON