

Animirana uvodna špica

Petrovčić, Tin

Undergraduate thesis / Završni rad

2022

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University North / Sveučilište Sjever**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:842476>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

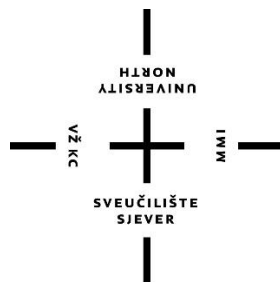
Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-27**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)





Sveučilište Sjever

Odjel za Medijski dizajn

Završni rad br. 179/MED/2022

Animirana uvodna špica:

Even Gods Will Fall

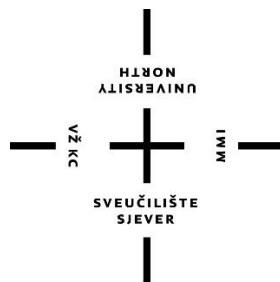
Student

Tin Petrovčić, 0336036754

Mentor

doc. art. Antun Franović

Koprivnica, rujan 2022. godine



**Sveučilište
Sjever**
Odjel za Medijski dizajn

Završni rad br. 179/MED/2022

**Animated intro:
Even Gods Will Fall**

Student

Tin Petrovčić, 0336036754

Mentor

doc. art. Antun Franović

Koprivnica, rujan 2022. godine

Prijava završnog rada

Definiranje teme završnog rada i povjerenstva

ODIEL	Odjel za umjetničke studije												
STUDIJI	prediplomski sveu ilišni studij Medijski dizajn												
PRISTUPNIK	Tin Petrović	MATIČNI BROJ	0336036754										
DATUM	12.9.2022	KOLEGIJ	Ilustracija										
NASLOV RADA	Animirana uvodna špica												
NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU	Animated opening												
MENTOR	Antun Franović	ZVANJE	docent umjetnosti										
ČLANOVI POVJERENSTVA	<table><tr><td>1.</td><td>doc.art. Iva-Matija Bitanga, predsjednik povjerenstva</td></tr><tr><td>2.</td><td>doc.art. Antun Franović, mentor</td></tr><tr><td>3.</td><td>doc.art. Luka Borčić, zamjenski član</td></tr><tr><td>4.</td><td>izv. prof. Simon Bogojević Narath, član</td></tr><tr><td>5.</td><td></td></tr></table>			1.	doc.art. Iva-Matija Bitanga, predsjednik povjerenstva	2.	doc.art. Antun Franović, mentor	3.	doc.art. Luka Borčić, zamjenski član	4.	izv. prof. Simon Bogojević Narath, član	5.	
1.	doc.art. Iva-Matija Bitanga, predsjednik povjerenstva												
2.	doc.art. Antun Franović, mentor												
3.	doc.art. Luka Borčić, zamjenski član												
4.	izv. prof. Simon Bogojević Narath, član												
5.													

Zadatak završnog rada

BROJ	179/MED/2022
OPIS	U završnom radu testiran je medij animacije kao optimalan za izradu uvodne špice. Prakti ni dio završnog rada obuhvaća rad u testiranom mediju, onda artikuliranje same ideje, i dramaturgije preko izrade storyboarda, pa do preko odabira vizualnih, glazbenih, i ostalih nužnih medijskih aspekata. Zaključno s animacijom u teoretskom dijelu završnog rada razlaže se, i obješnjava spomenuti prakti ni postupak uz logi ke. U RADU JE POTREBNO: -izabrati i obrazložiti izbor medija za izradu špice -razraditi ideju namjenu i karakter -artikulirati medij idealan za izradu i namjenu spomenute špice. -obaviti cijelokupni proces animacije sukladno logici slijedu medijskog postupka (od storyboarda do animatica) -razložiti i objasniti kompletan postupak u teoretskome dijelu završnog rada -testirati efekt špice na dostupnom recipijenskom uzorku i izvesti zaključke.

ZADATAK URUČEN	12.9.2022	POTPIS MENTORA	
SVEUČILIŠTE SIEVER			

Sadržaj

1.	Uvod	1
2.	Dizajn likova	3
2.1	Dizajn odjeće	4
2.2	Dizajn lica i kose	12
2.3	Dizajn čudovišta	16
2.4	Finalizacija likova i referentna lista	21
3.	Odabir pjesme	26
4.	Storyboard	27
4.1	Clip studio paint	30
4.2	Animatic	32
5.	Animacija	35
5.1	2D Animacija	36
5.2	Animirane uvodne špice	39
5.3	Izrada uvodne špice	41
6.	Zaključak	54

Predgovor

Odabir teme je bio dug proces, znalo se da će animacija biti u pitanju, ali se nije znalo dali će biti napravljen u 2d ili 3d stilu, hoće li biti epizoda, kratkometražni film ili samo prikaz tehnike animiranja. Na kraju je ispalo da će se napraviti uvodna špica, iz razloga da se prikaže praćenje ritma. Tehnika korištena je frame by frame animacija tj. tradicionalna animacija, jer je autoru najpoznatija. Kroz kreativni proces razrađujemo same likove, storyboard, animatic, odabir muzike itd. Zahvaljujem se svim profesorima koji su uložili vrijeme i trud u nas. Posebno bi se htio zahvaliti svome Mentoru Antunu Franoviću na svim konzultacijama i dobrim savjetima.

Sažetak

Završni rad je originalno autorsko djelo. Sama priča govori o tome kako Jack dobije moći od boga Persubusa na način da se slučajno kao dječak popikne i padne, nabadajući se na jednu od Persubusovih kosti, nakon čega odraste u laboratoriju gdje mu pomažu doktori da otkrije sam samoga sebe te kako kontrolirati svoju novu moć. Nakon par godina upoznaje se s Alice, koja mu je bila i ostala čuvarica. Na ovom dijelu priče postavljena je navedena uvodna špica. Kroz kreativni proces napravljeni su storyboardovi, animatici, dizajn likova, odabir pjesme, nakon čega je napravljena sama animacija. Kroz animaciju korištene su boje kao oblik medija, alat da prikaže kakvo je ponašanje nekog lika, koju on ulogu igra u priči itd. Ritam i kamera prikazuju kako se priča događa u samom serijalu. Postoje dijelovi koji su ozbiljniji i više fokusirani na jednog lika, a pojavljuje se također i odnos njih dvoje, njihov karakter, ili sami odnos između jednog i drugog. Cijela animacija osvještava da je u pitanju priča s akcijom, komedijom i dramom.

Ključne riječi: animacija, storyboard, tradicionalna animacija, frame by frame, Loop, keyframe, anime

Summary

The final paper is an original piece. The story tells how Jack gains his powers from a god name Persubus, by accidentally falling, and piercing himself on one of his bones, after which he is taken to a lab, where they help him understand himself, and for him to control his new power. After a few years he meets Alice, after which she becomes his protector. This is the part of the story where the opening takes place. The storyboards, animatics, character designs, and song choice are made through a creative process, and after that the full animation. Colors are used as media, a tool to show a behaviour of a character and what his role is in the story. The rhythm and camera is used to show what the story is like. There are serious parts where it focuses more on a single character, but also where they focus on two characters, their character, and how they interact with each other. The animation shows that the story is filled with action, comedy, and drama.

Key words: animation, Jack, storyboard, traditional animation, frame by frame

1.Uvod

Tema završnog rada odrađena je animacijom. Kroz školovanje imali smo sličan zadatak gdje smo morali napraviti animaciju uz pjesmu. Zadatak je bio jako zanimljiv i kroz ovaj završni rad prikazano je znanje steknuto od tad uz još novo naučene tehnike. Ideja završnog rada bila je prikazati cijeli kreativni proces nastanka likova, razgradnja storyboarda, animatica te cijeli proces izrade frame by frame animirane uvodne špice. Animacija prikazuje svijet koji postoji već od prije, ima svoja postavljena pravila za koja mi ne znamo, likove koji su nama nepoznati, ali međusobno su si i malo previše poznati.

Priča se ne drži originalne formule dječjih akcijskih crtića gdje je sve crno bijelo. U ovoj priči ne postoji heroj i zlikovac, dan i noć, sve je nešto između. Jack, jedan od glavnih likova, je drski lik koji baš i ne voli druge ljude radi svoje prošlosti gdje su ga mučili i iskorištavali. Većinski je moralno dobra osoba, ali postoje trenutci gdje kap prelije čašu i odluči prekršiti ta pravila. Alice (jedan od glavnih likova) sluša što joj se kaže, jako se drži pravila i ne voli ih kršiti, no nakon provedenog vremena s Jackom se malo opusti. Leo (zlikovac) je sociopat na kojem se testiralo, isto kao i Jacku, ali na način da mu daju moći. Nakon što ih uspješno dobije, pobjegne iz laboratorija na način da ostavi mrtva tijela za sobom i jedini cilj nakon toga bio je ubiti sve što mu se ne sviđa. Eddy (jedan od glavnih likova) je dječak o kojem se Alice i Jack brinu, ima puno jednakih karakteristika kao Jack, stoga često izbije sukob između njih dvojice. Louis (sporedan lik) je Eddyjev najbolji prijatelj iz škole, jako malo se zna o njemu kroz priču, voli sve isto što i Eddy, zato se i tako dobro slažu. Wanderer (sporedan lik) je bog koji se pojavljuje svako malo kroz priču, nema nikakvu direktnu interakciju s glavnim likovima, nego ih samo promatra izdaleka.

Cilj je uvodne špice prikazati o kakvoj priči se radi i za koga je namijenjena. Priča je u ovom slučaju namijenjena za mlađu publiku koja uživa u crtićima malo odraslijih tema, komediji, drami i akciji. Većina crtića u današnje doba imaju zreliju tematiku samo što je malo više skrivena za razliku od ove priče. Napravljeno je tako iz razloga da roditelji i djeca mogu gledati crtić skupa i da svatko ima svoj smisao za određene scene. To se najviše vidi u scenama gdje je nešto neprimjereno ili možda politički usmjereno, može se uočiti u crtićima koji su napravljeni u ranim 2000.-ima ili još čak prije toga. Ova priča se ne oslanja na suptilne ili skrivene poruke nego je sve više direktno.

Za početak animacije mora biti osmišljeno sve prije samog animiranja. Tako ispadne najbrže i najefikasnije za proizvesti animaciju jer ako se mora dogoditi određena zamjena tijekom animiranja, to može oduzeti puno vremena samo osmišljajući kako doći do željenog produkta i onda još sama izvedba tog osmišljenog plana. Prije nego što se bilo što pokrene, mora se znati kakva tema je u pitanju, na kakvu muziku će se animirati te koji će sve likovi biti u animaciji. U ovom slučaju likovi nisu osmišljeni tako da je prvi korak bio osmisliti zapravo sami dizajn likova po njihovom opisu. Nakon tog se odabire pjesma koja odgovara priči, to može biti po tekstu ili ritmu, u ovoj situaciji je to bio ritam. Kada se odabere pjesma onda kreće storyboardanje, to jest osmišljavanje kadra i njegovo trajanje. Animatic je proces izrade samo keyframeova u animaciji, ideja da se osmisli sama kretnja likova u animaciji, isti princip skice i storyboarda, ali isključivo za animacije. Tek poslije svih tih koraka dolazi do animiranja.

2. Dizajn likova

Dizajn likova ili bolje poznato kao character design je proces kreacije jednog lika. Ima različitih načina dizajniranja lika za drukčije svrhe, sve ovisno o tome u kojem mediju će taj lik biti postavljen. Može biti 3d za igricu ili 2d za animirani film, ima malih razlika, ali i dalje postoje. Sami proces kreć od poznavanja lika, tj. njegovog opisa. Najprije se lik treba razumjeti da se napravi. Mora se i razumjeti u kakvome svijetu on živi. Primjerice ako se priča odvija u Europi u 17. stoljeću, lik ne može nositi neki odjevni predmet koji je napravljen u periodu poslije tog, osim, naravno, ako priča ne pokušava biti povijesno točna. Isto tako se mora razmišljati o klasi u kojoj je taj lik, dakle koliko otmjeno ili siromašno on može biti odjeven. Sve se to razvrstava na više grana ovisno o priči i njenome slijedu. Za dizajn lika nema neki točan raspored otkuda krenuti, a otkuda ne, to sve ovisi od dizajnera do dizajnera. U ovom je procesu prvi dizajn bio za odjeću jer autor smatra da se najviše sazna po odjeći. Jedan od najvećih utjecaja za dizajn odjeće u ovoj animaciji je Terry Wei. Terry Wei je character i concept dizajner, trenutno je art direktor u Imagendary Studios koji se bavi dizajnom i kreacijom AAA igrice.



Slika 1: "Legends of runterra Ekko" – Terry Wei

2.1 Dizajn odjeće

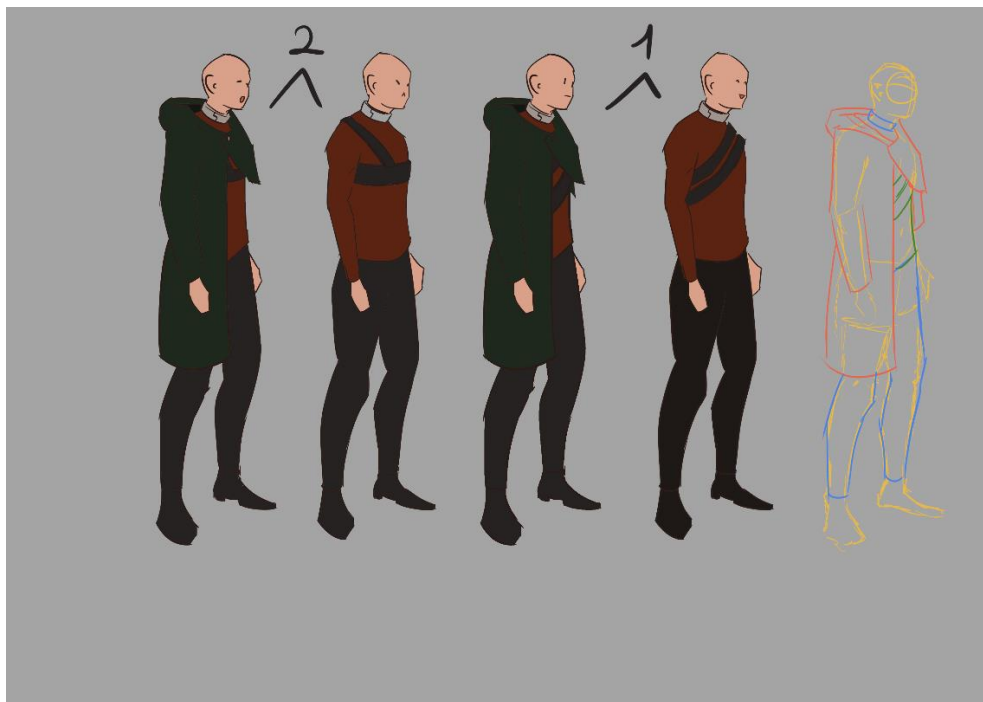
Kod odjeće je jedna od najbitnijih stvari da bude upamtljiva. To ne znači da ne može biti samo obična majica i obične hlače, može, ali onda kombinacija boja mora biti takva da se lako upamti. Najbolji primjer za takvu kombinaciju je Finn iz crtića “Adventure time“. Finn nosi plavu majicu, plave hlače, bijelu kapu, zelenu torbu i crne čizmice, ekstremno jednostavan dizajn, ali upravo je iz tog razloga odličan budući da je jednostavan za zapamtiti. Nekada je manje više.



Slika 2: Finn iz Adventure timea

U ovoj priči je dizajn odjeće za svakog podijeljen na regije od kojih dolaze i naravno njihovog karaktera. Korištena je teorija boje za prikazivanje karaktera likova, dakle toplije boje za likove koji su više otvoreni, dragi, dobri, a hladnije za više smirene i ozbiljne likove. Nije za sve likove proces bio isti, za neke se znalo odmah koje boje će dobiti ili kakvu će odjeću imati pa se u tim dijelovima manje eksperimentiralo nego u ostalim. Najčešće bi se krenulo od same odjeće, dakle što će imati obučeno na sebi i onda se tek nakon toga odlučuje kojih će biti boja. Puno je jednostavnije mijenjati boju odjeće nego samu odjeću. Neki su detalji napravljeni još

sastrane uz odjeću, npr. maske i oružje, iz praktičnosti da se sve može izložiti i vidjeti zasebno kako ne bi došlo do nekakve zabune tijekom kasnijih koraka.



Slika 3: Leo dizajn odjeće



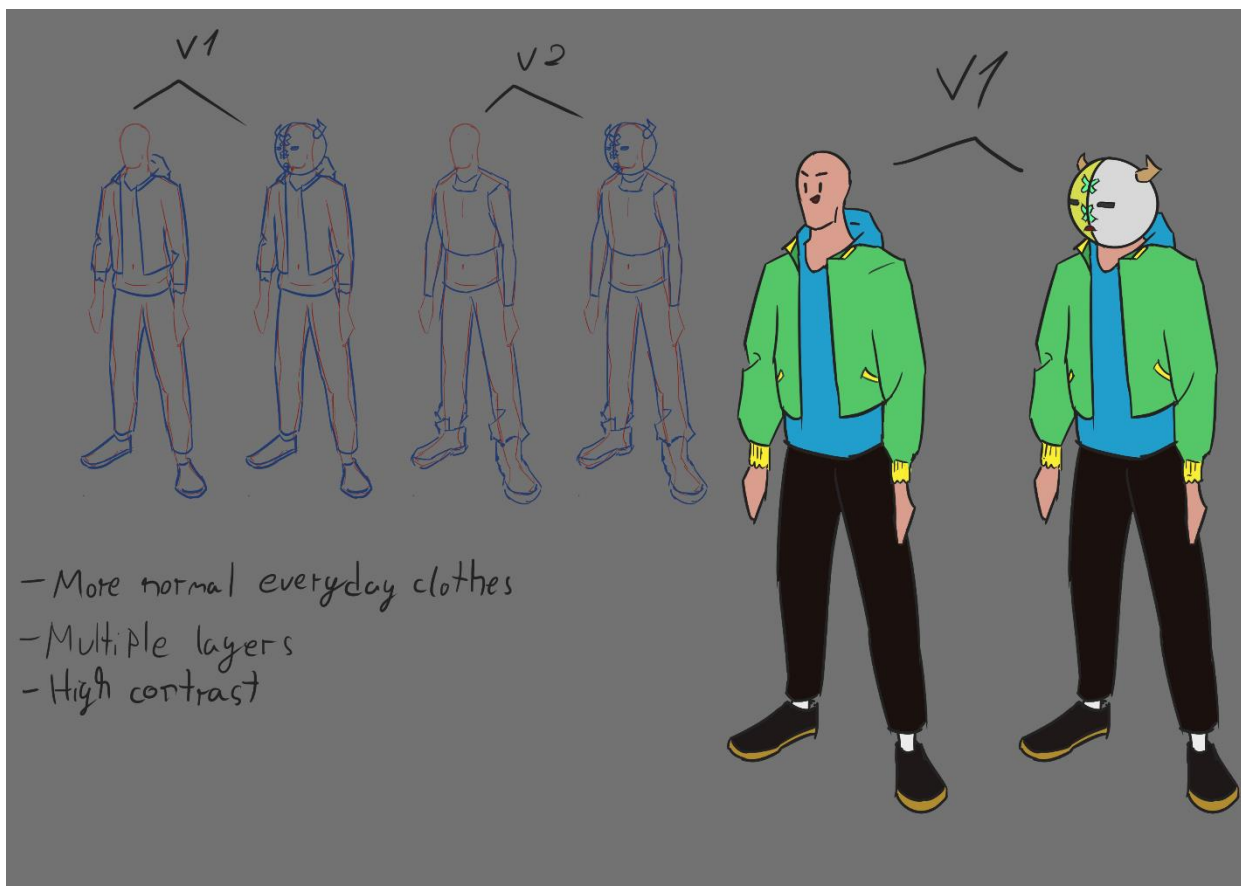
Slika 4: Leo dizajn maske i oružja

Prvi dizajn bio je napravljen za Lea, budući da se za sve druge likove otprilike znalo kako će izgledati. Ima samo dvije ideje za njegovu odjeću jer je koncept sam po sebi otpočetak bio i više nego dobar. Nosi tamno crvenu vestu prekrivenu tamno zelenim polu kaputom, tu se nalazi prije spomenuta teorija boje. Zelena simbolizira mir i sigurnost, dok crvena predstavlja opasnost, jer mu je i takav karakter. Izvana je jako pažljiv, pokušava cijelu atmosferu napraviti sigurnom kako bi se njegove mete opustile i zatim bi ih onda napao. Kaput je napola prerezan kako bi mogao sakrivati stvari na lako dohvatljivom mjestu, ali da i dalje ima cijelu jednu stranu skroz otvorenu. Lanac koji mu stoji na vratu simbolizira to da je bio zatočen većinu svog života, i da neće biti slobodan sve dok ne ubije ljude koji su mu naudili ili željeli ikakvo zlo. Maska i bokser napravljeni su po motivu zeca. Leo je jako nasilan po prirodi i traži bilo kakvu konfrontaciju u svemu samo da se zadovolji. Iz tog razloga ima napravljen masku koja može biti okrenuta na obje strane. Ako si ne želi otkriti identitet, stavi ju ispred, a ako traži da ga neka živina napadne s leđa onda ju okrene prema iza. Oružje je odmah zamišljeno da bude bokser jer najviše nalikuje zečjoj šapi i najbliže je tučnjavi s golim rukama. Isprva je ideja bila da se može pretvoriti u nekakav oblik noža, no ta ideja je brzo otpala jer nije bilo toliko smišljeno kao sami bokser. Bokser ima rupice dizajniran na sebi tako da Leo može usmjereno koristiti svoju moć, tj, magiju. Magija mu je kontrola energije koju ima neorganski preneseno u sebi, iscure van iz njega poput znoja. Ima crne hlače i cipele ima jer ih je najlakše za kamuflirati po noći. Na kraju je odabrana druga varijacija, radi funkcionalnosti i logike pojasa kojeg nosi.



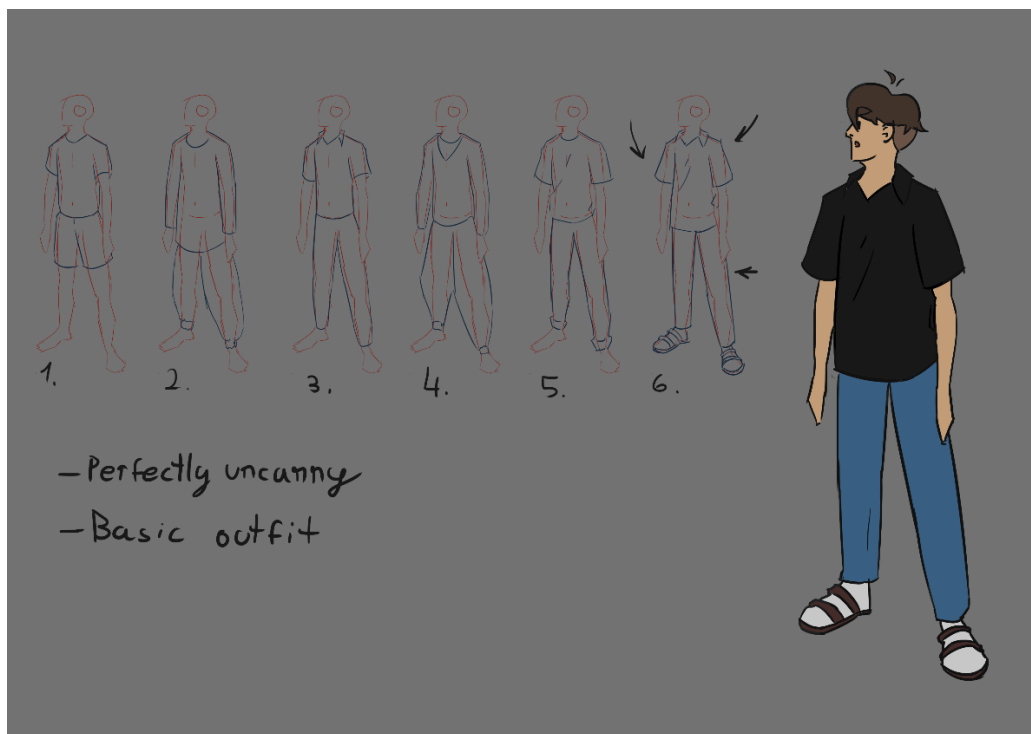
Slika 5: Alice dizajn odjeće

Alice dolazi iz plemena na sjeveru gdje je bila vrsta stražara pod zapovijedi jednog boga. Njeno pleme štuje ocean i općenito samu prirodu. Kod nje je najveći problem bio boja odjeće. Bilo je više ideja kakve boje bi mogla biti, a ova tri izbora na slici bile su najoptimalnije. Bijela boja bila je jedna od opcija jer simbolizira snijeg, svijetlo plava asocira na sante leda a tamnija plava na ocean. Prve dvije ideje za odjeću su otpale jer nije odgovaralo uz ideju njene moći koja izlaze iz njenih tetovaža. Kada bi koristila svoju moć razderala bi pola te odjeće, a ovako tog problema nema.

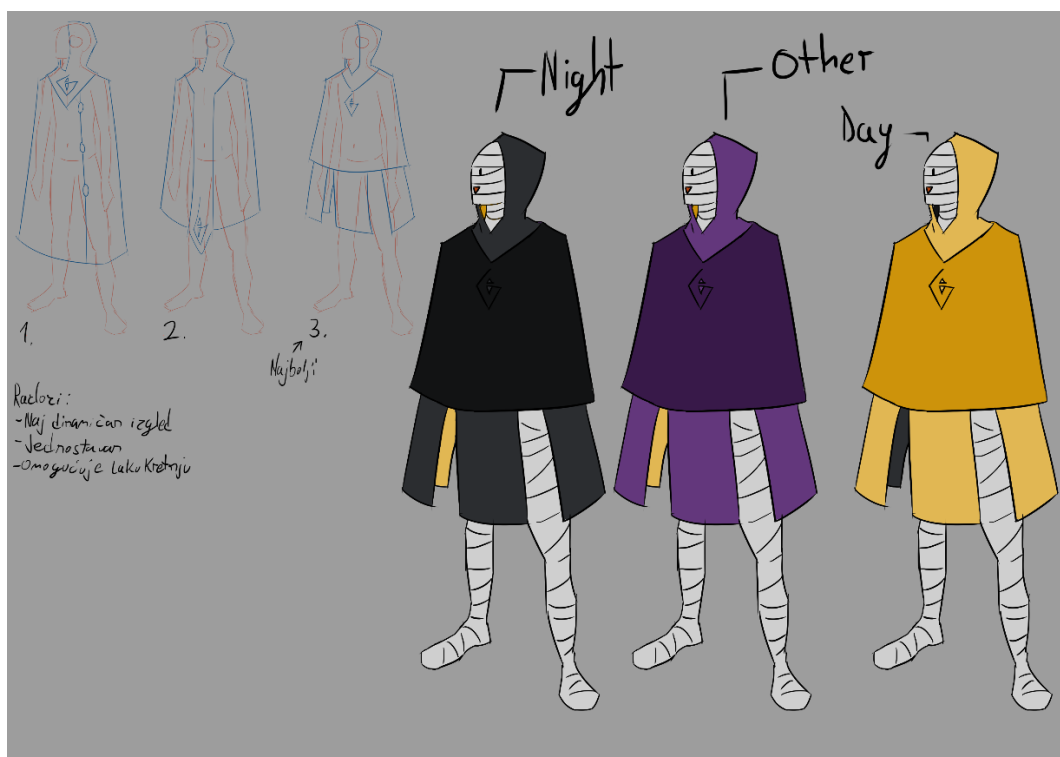


Slika 6: Eddy dizajn odjeće

Eddy je genijalac koji živi sam u modernom gradu. Eddy jako voli boje, zato ima toliko kričavu jaknu i vestu. Hlače i tenisice su mu crne jer mu Jack naređuje da ih mora imati. Kaciga je njegov izum, rasklapa se po pola i rogove koje ima na vrhu nisu dio kacige, već nego su njegovi. Eddy je posebna vrsta demona koja može skrivati svoj demonske karakteristike po volji.



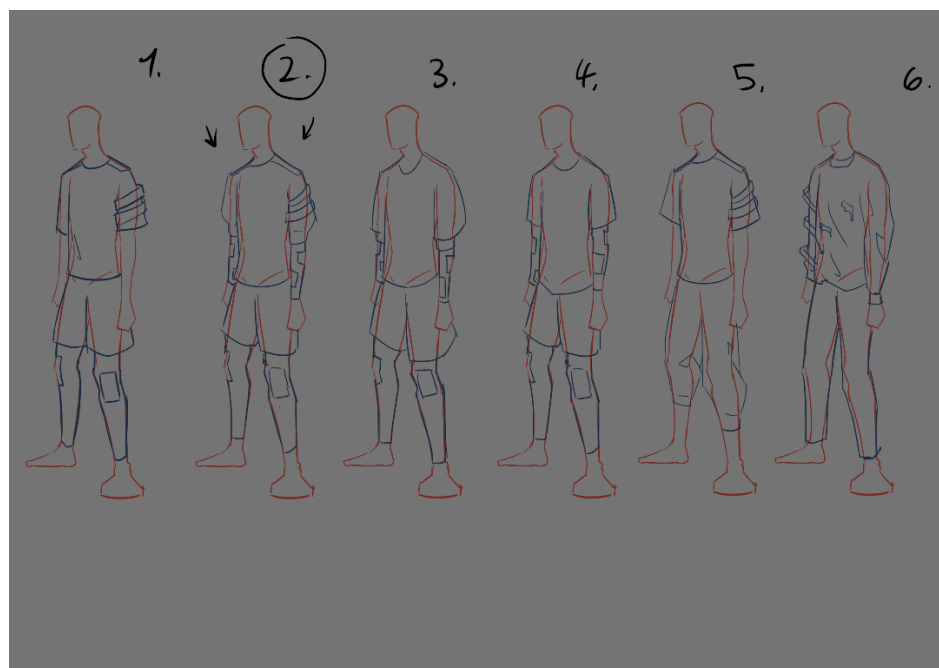
Slika 7: Louis dizajn odjeće



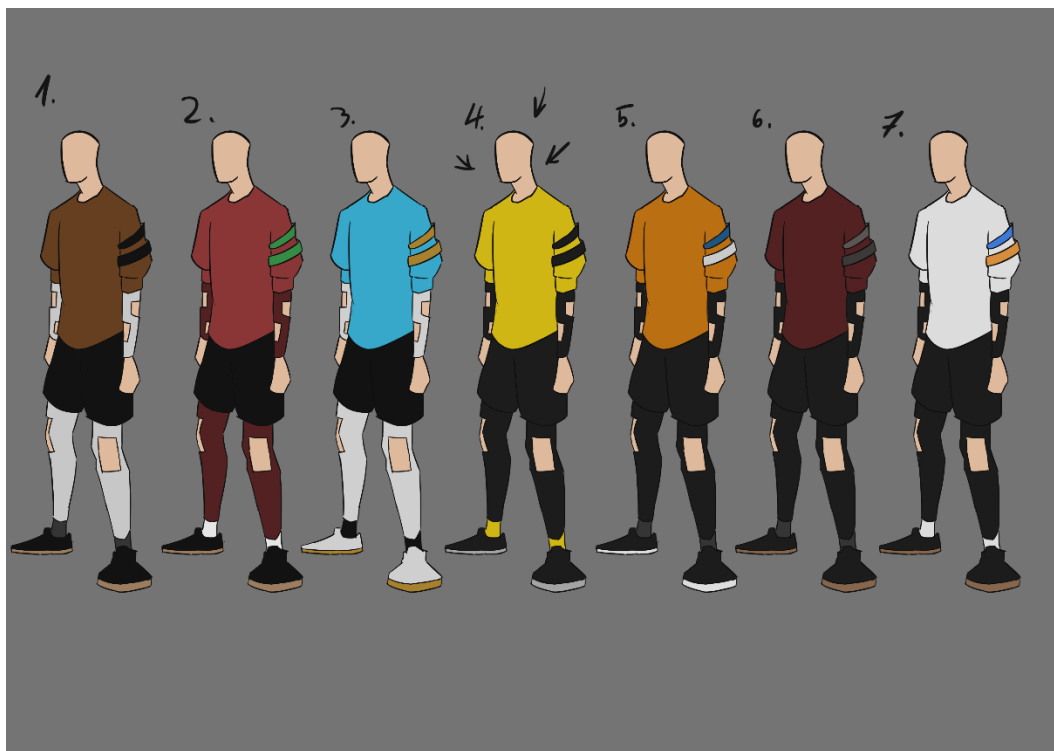
Slika 8: Wanderer dizajn odjeće

Wanderer i Louis su zapravo ista osoba, pa su iz tog razloga odmah stavljeni jedan do drugog. Wanderer je bog vremena i prostora koji stalno putuje od jedne destinacije do druge u potrazi za nečime što ni on ne zna. Cijeli je prekriven omotom jer on nema stalni oblik, nego je više crna mrlja od osobe sve dok on ne odluči da se želi prikazati kao netko ili nešto. Motiv oblika njegove odjeće je meduza, kako bi izgledala misteriozno i zanimljivo, ali ne strašno. Boja odjeće mu se mijenja po prognozi, ako je sunčano je žut, ako je mračno je crno siv, a ako je nešto između, poput maglovitog ili kišnog je ljubičast. Unutarnje boje su mu suprotne od vanjskih, isto kako je noć suprotna danu.

Louis ima dosta neobičnu kombinaciju odjeće jer wanderer ne zna baš previše o ljudima i modi. Autor je htio da Louis izazove pomalo neugodan osjećaj... kao da nešto ubada u oko. Takav doživljaj najviše je postignut s kombinacijom sandala i čarapa.



Slika 9: Jack dizajn odjeće 1

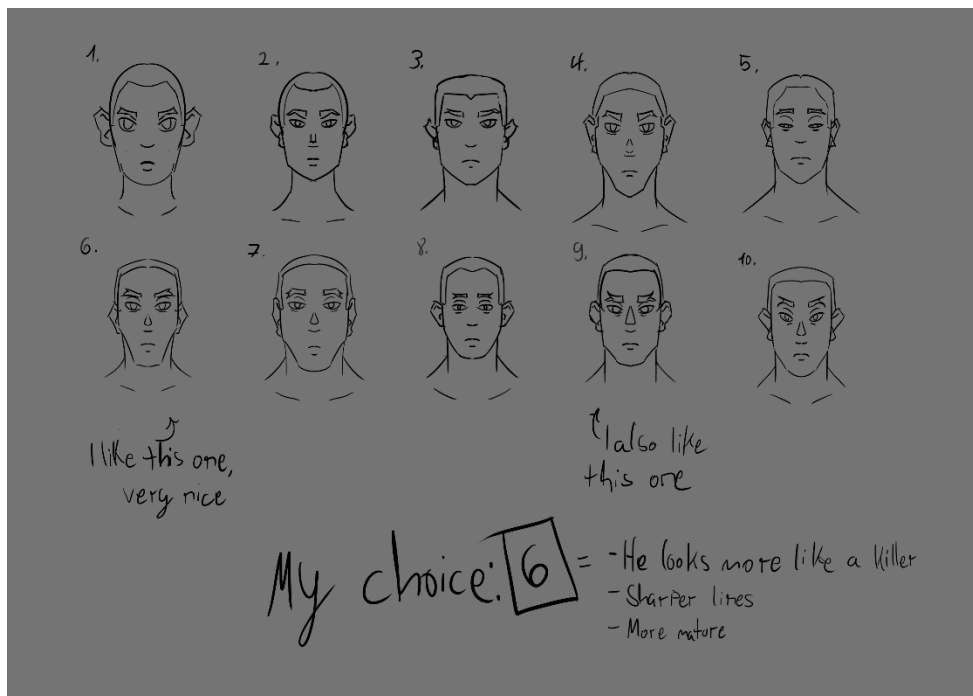


Slika 10: Jack dizajn odjeće 2

Za Jacka se dvoumilo cijelo vrijeme što da nosi jer je glavni lik, pa je svaka ideja morala imati smisao i izgledati odlično. Ispod sve odjeće prekriven je s odjelom čiji je materijal poput tajica, samo što je težak za uništiti i ekstremno je elastičan. Napravljeno je na taj način budući da je Jackova moć da se pretvori u demona, ali nakon što izađe iz te forme nema više odjeću na sebi, tj. ne bi imao da nije prekriven spomenutim odjelom. Između ostaloga nosi dosta široku majicu i hlače kako bi mu olakšalo kretanju. Majica mu je žuta tako da ga se lagano može uočiti, s obzirom na to da i dalje ne može kontrolirati svoje moći, mora ga se moći držati na oku. Omot oko ruke mu je zašivan u majicu, a topredstavlja činjenicu da nije simetričan, uvijek se njiše više jednoj strani nego drugoj.

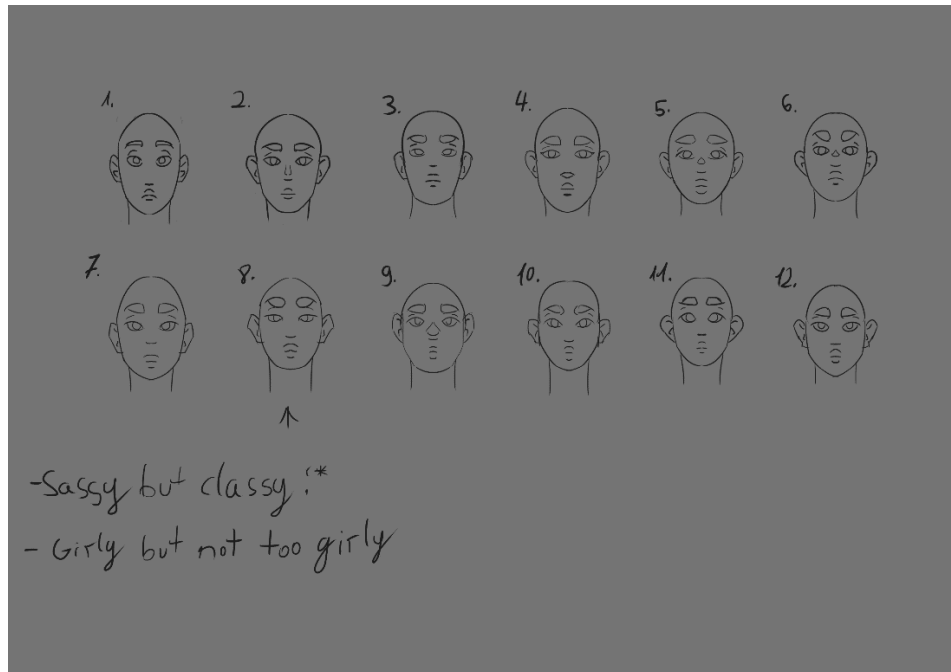
2.2 Dizajn lica i kose

Standard u animaciji je dati zlikovcima dulja lica s oštrijim detaljima, to se često vidi u Disney crtićima i Shonen animeu. Zlikovci bi imali više trokutasti oblik glave dok bi heroji imali više obli, ili okrugli oblik. Glavnim likovima je često dulja kosa kako bi se fokus više usmjerio na njihovo lice. U ovoj animaciji se ujedno i držalo spomenutih pravila, ali također i nije. U ovom procesu se radila kosa i lice u isto vrijeme kako bi se kroz par primjera spojilo ono što je odgovaralo svakom liku. Svi likovi imaju velike obrve da se lakše mogu izražavati emocije, i da su te emocije lakše vidljive.

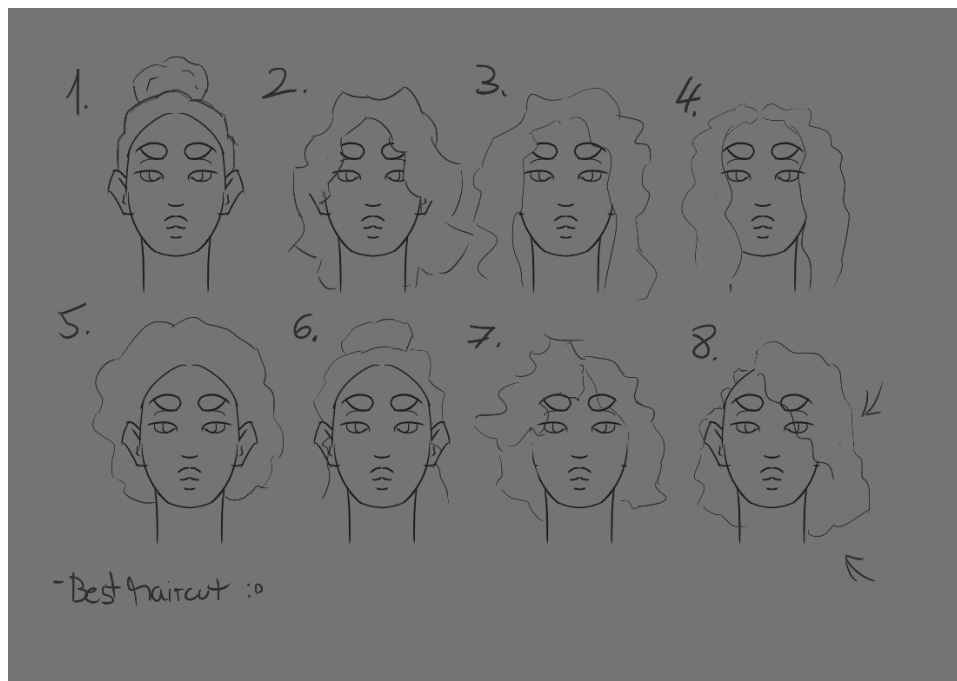


Slika 11: Leo lice i kosa

Izabran je broj 6 jer je to lice autoru izgledaju najviše kao da pripada zlikovcu. Snažno izražene linije, guste obrve s kratkom kosom i dugačko lice. To su sve česte karakteristike kod negativaca. Bilo je dvoumljenja oko toga kako će mu prirodno stajati obrve dok mu je mirno lice, s obzirom na to da je u pitanju lik koji je jako miran i snažan karakter, najviše je smisla imalo da mu stoje samo malo nakošeno. Dovoljno toliko da ne izgleda kao da je ljut na nekoga.

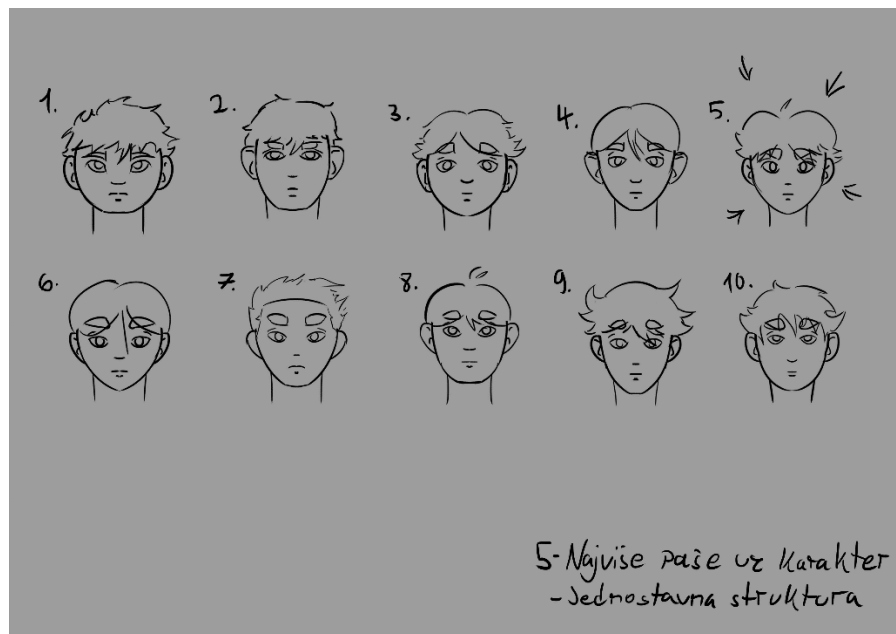


Slika 12: Alice lice



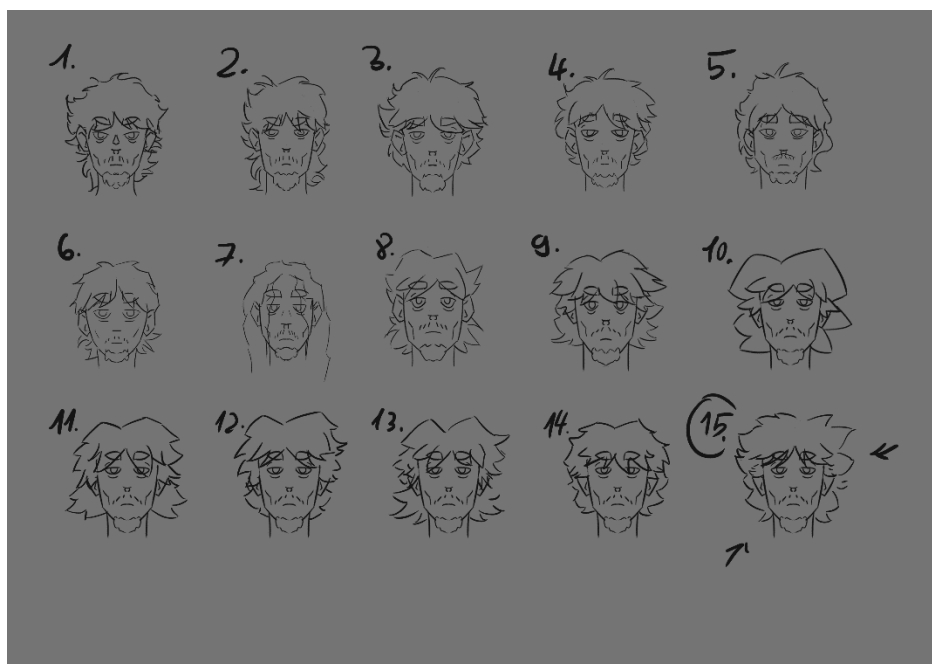
Slika 13: Alice kosa

Kod Alice je cilj bio doći do lica koji pokazuje da je snažna i malo drska. Razlog tome je činjenica da ona kroz priču pokazuje da se sama zna snalaziti i da ne tolerira ljude koji se ne znaju ponašati prema drugima pa im se zato jako bahati i unosi u lice. Taj efekt je postignut kroz njene usne i oči. Usne su joj veće kako bi dala dojam odbojnosti prema nečemu, a oči su joj malo sklopljene kako bi se prikazala usredotočenost prema tome što gleda. U ostalim skicama nisu toliko dobro prikazane te dvije karakteristike. Kosa je bila lakša za odabrati jer su sve ideje bile na suprotnim spektrima. Razlog odabrane frizure je činjenica da Alice dolazi iz plemena koji štuje ocean, stoga je najlogičniji odabir bio valovita frčkava kosa s dvije pletenice. Valovita jer predstavlja ocean a dva pramena koja pokazuju urednost i pažnju.



Slika 14: Eddy i Louis lice

Za Louisa je bila ideja dati mu slatku, nevinu i malo zbunjenu facu. Louis ne zna ništa o svijetu i kako civilizacija zapravo funkcionira, zato mu je lice napravljeno da izgleda kao da ima pitanje za postaviti. U procesu radnje lica za Louisa, oko je zapelo za lice broj 7. To lice je davalo jako snažan karakter, savršeno je pasalo uz Eddyja, dječaka koji se snalazi u svijetu s time što ima i usput indirektno pomaže drugima.



Slika 15: Jack lice i kosa

Jack je glavni lik u cijeloj priči, ostali su isto jako bitni, ali sve gravitira prema njemu. Radi toga je on morao imati najprepoznatljivije karakteristike. Ima uvučeno lice s bradom i brkovima, ima linije ispod očiju od manjka sna, kako bi se prikazala osoba koja nema sve pod kontrolom. Kosa mu je ekstremno raščupana kako bi vidjeli da je jako neuredan i dinamičan. Jack nije stereotipično lijep lik, a ni prva zamisao kada se pomisli na junaka. Najveći cilj kod ovog prikaza je da se publika može prepoznati u njemu kada ga vide.

2.3 Dizajn čudovišta

Dizajn čudovišta je otvoreno polje u kojem se sve ideje mogu iskoristiti s obzirom na to da se kreira nešto iz čistog zraka. Međutim isto kao kod dizajniranja likova, za ta čudovišta se moraju napraviti pravila i imati odgovor na svako pitanje. Kada se kreira čudovište, dobro je porazmisliti otkuda je došlo, kako preživljava, koji mu je cilj itd. Za kreacije čudovišta najviše se vuče inspiracija iz životinja ili mitologije. Kod životinja ima bezbroj varijacija koje se mogu napraviti kako bi se stvorilo unikatno čudovište. U mitologiji je jako lagano za naći par opisa o nekom drevnom čudovištu ili bogu, i po tome napraviti idejnu skicu. Najbitnije pitanje za odgovoriti prije svega je koja je uloga ovom čudovištu u svijetu i kako to utječe na glavne likove. Na tome koraku se odmah definira radi li se o čudovištu veličine maloga plišanca koji prati glavne likove kao maskota ili se (pak) radi o čudovištu veličine nebodera kojeg junak mora poraziti. Najbolji primjer kreacije čudovišta je iz igrice “Bloodborne“ koju je napravio “FromSoftware inc.“. Čudovišta u toj igrici su fenomenalna jer prate cijelu temu i estetiku koji ostatak tog svijeta prikazuje. Proces stvaranja i zamišljanja tih čudovišta je isti koji je napomenut prije. Hidetaka Miyazaki (glavni direktor igrice) pozvao je cijeli tim koji je bio zadužen za zamišljanje čudovišta u igrici te im je čitao knjige od H.P. Lovecrafta, nakon toga im je rekao da želi da naprave čudovišta koja su nalik čudovištima iz njegovih knjiga. U dizajnu je jako bitno imati viziju i osjećaj za to što se kreira.



Slika 16: “Vigar Amelia“ iz igrice “Bloodborne“



Slika 17: “Blood-Starved beast“ iz igrice “Bloodborne“

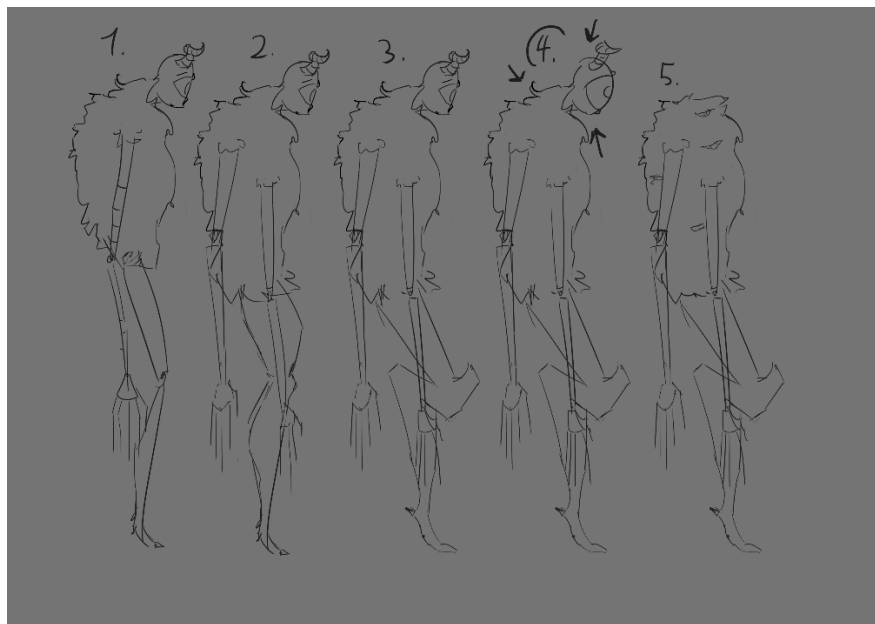
U svijetu kojem se nalaze likovi iz animacije nema previše zadanih pravila, tako da je dizajniranje glavnog čudovišta (glavnog negativca zvanog Persubus) bilo lakše. Prvi korak bilo je proučavanje kakav oblik bi to čudovište trebalo imati. Bi li više izgledalo kao čovjek ili kao životinja. Napravile su se tri skice iz kojeg se trebalo zaključiti što bi najviše pasalo uz likove s obzirom na to da informacija o njihovom svijetu ima jako malo.



Slika 18: Persubus idejne skice

Odlučene karakteristike za ovo čudovište bile su da je prekriven krznom, da ima rogove i da za glavu zapravo ima oko. Krzno svrhu misterioznosti jer ne znamo što se ispod toga nalazi budući da nema definirani oblik, a ima rogove jer je zao pa da asocira na vraga i te naposljetku veliko oko je dano kao simbol da sve vidi. Nema usta, tako da nema nikakav način komunikacije s ikim. Jedini cilj mu je stvarati kaos u svijetu gdje god on prolazi i dobiva satisfakciju iz promatranja uništenja stvari i bića. Prva skica bila je finalna odluka za oblik Persubusa jer je najjezivija i izgleda najpasivnije. Na prvu daje nekakvu ideju strašila, ljudskog izuma koji je napravljen da plaši vrane s polja kako ne bi pojele sve posađeno, a isti takav zadatak ima i Persubus u svijetu, samo što plaši sve i za razliku od strašila on ubija sve što i plaši. Ostale dvije

skice ne prikazuju čudovište koje želi promatrati to što i radi, već prikazuju nešto što samo želi uništavati bez ikakvog višeg cilja.



Slika 19: Realiziranje Persubusa

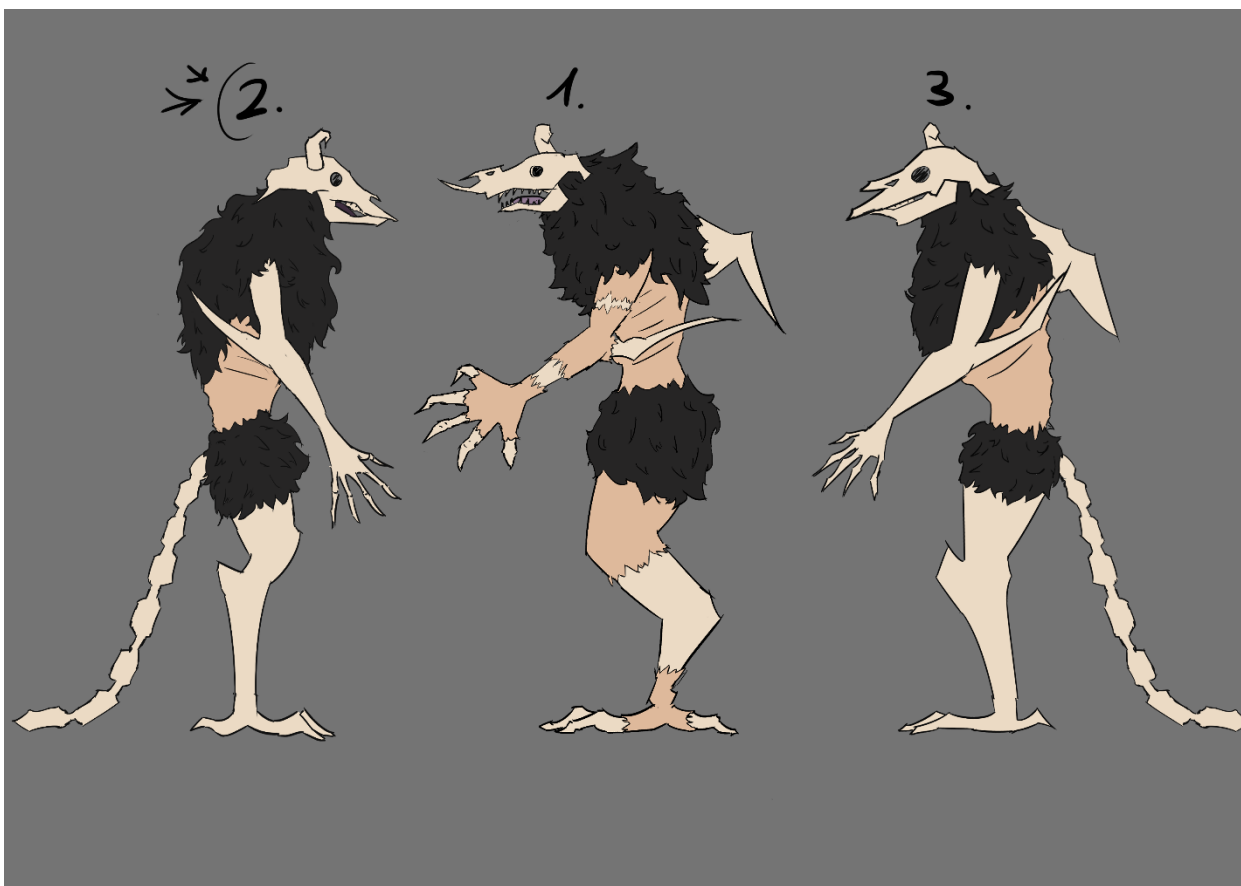


Slika 20: Persubus odabir boja

Nakon odluke oblika čudovišta, trebalo ga se realizirati do kraja, što znači dat mu funkcionalnu konstrukciju i boje. U realizaciji je dobio više obliji oblik glave, drukčije građene

noge, više životinjske kako bi izgledao strašnije i više se razlikovao od obične osobe. Noge mu nalikuju na gepardove iz razloga što je najbrža kopnena životinja, pa bi onda Persubus zato bio još strašniji jer ljudi ne bi mogli pobjeći od njega. Ima moć kreiranja drukčijih dijelova tijela, bilo to ruke, noge, glava, a i ima sposobnost da otkine dio sebe pa da taj dio postane nešto skroz drugo. Zato ima 4 ruke umjesto samo dvije. Odabrana je zadnja kombinacija boje, dakle bijelo krzno s ljubičastom kožom. Crno oko s bijelom zjenicom ima s razlogom da se u mraku može vidjeti samo bijela točka kako se kreće. Ljubičasta koža da izgleda kao da je ozlijeđen, na isti način kako ljudska koža nateče i postane ljubičasta kada se ozljedi. Krzno mu je bijelo kako bi se lakše uočila krv na njoj. S obzirom na to da je on Bog koji voli promatrati kako nešto gubi život, nakon što ulovi svoji plijen i zakolje ga, premaže svoje krzno time, koje nakon nekog vremena to upije. Na taj se način on prehranjuje.

Drugo dizajnirano čudovište je Jack kada mu se moć aktivira. S obzirom na to da njegove moći dolaze od Persubusa, Jack je morao imati slične karakteristike kao i on. Moć mu dolazi od kostiju pa je ideja bila da mu kosti izađu van iz tijela i da bude prekriven svojom kosom isto kako je Persubus prekriven krznom.



Slika 19: Demon Jack idejne skice

U ovim prikazima može se primjetiti Jack kada bi se transformirao bez odjele koji mu prekriva tijelo ispod odjeće. Umjesto obične lubanje, Jacku izraste životinjska lubanja nalik na kozju, a to se referira na Persubusovu moć mutacije (kreacije). Budući da Jack nema kontrolu nad svojim moćima, ne može na komandu raditi nove dijelove tijela nego može izliječiti te koje već ima. Ostavljena mu je obična koža po trupu jer se taj dio ne proširi dovoljno da otpadne ili se rastrga. U prvoj skici i dalje ima kožu svugdje, ali razderanu. To ne bi bila uspješna realizacija jer bi imao previše detalja nasprema drugih likova. Više bi se isticao od ostalih likova pa u finalu ne bi previše pasao stilu. Treća skica ne izgleda dovoljno konstruirano kao druga, detalj na leđima isto tako nije potreban.

2.4 Finalizacija likova i referentna lista

Finalizacija likova je finalni korak u procesu njihovog dizajna. U ovome koraku se spoje svi odabiri od prije, dakle dizajn odjeće, lica i kosa. Kod finalizacije je bitno da se napravi referentna lista koja prikazuje lika iz više kuta. Referentna lista služi kako bi kroz cijeli proces izrade animacije (ili bilo kojeg drugog ilustrativnog medija) imali konzistentnog lika. Ukoliko ne bismo imali referentnu listu bilo bi puno teže iz kadra u kadar napraviti likove koji izgledaju isto kroz cijelu animaciju. Ima drugačijih verzija referentne liste koji ovise od osobe do osobe. U svakoj je nacrtan lik, ali se razlikuje po njihovoj svrsi, npr. za ovu animaciju napravljen je *turnaround* koji je prikaz lika s prednje, bočne i stražnje strane. Postoje i druge verzije gdje su crteži lika s drugačijim izrazima lica, nalaze se u raznim pozama koje se ponavljaju kroz radnju itd. Na nekim listama se može naći i mali opis lika, ili nekog objekta s kojim ima interakciju npr. oružje ili torba.



Slika 20: Carmen character sheet, Mila Useche



Slika 21: Carmen character turnaround, Mila Useche

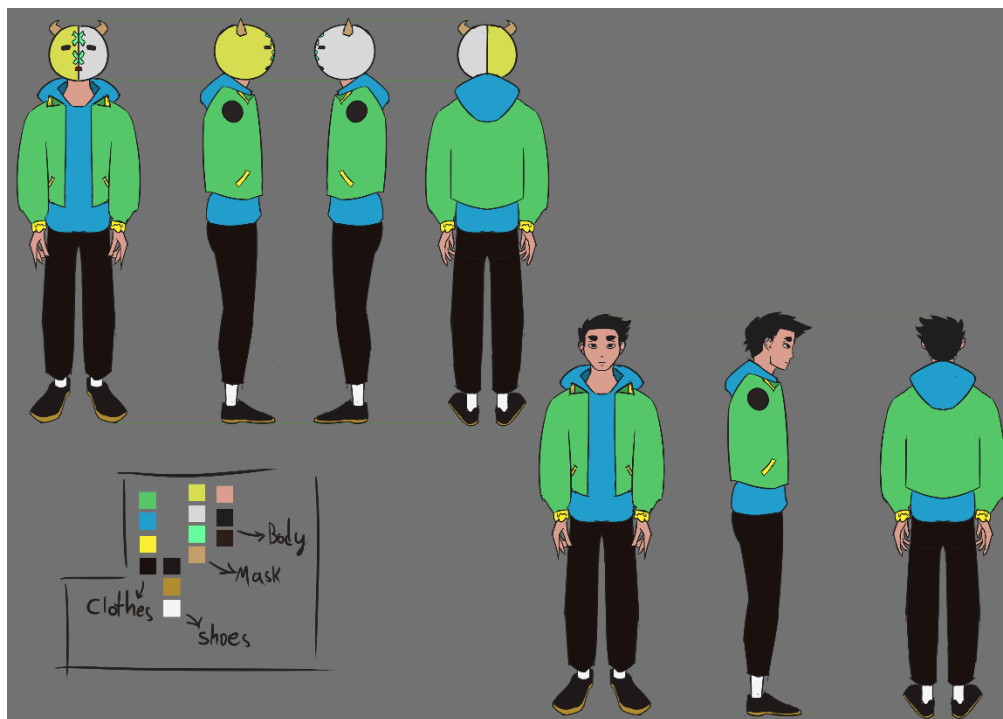
U autorovoj verziji je napravljen samo character turnaround kao referentna lista i uz likove je posložena paleta koja je korištena za njihove bazne boje.



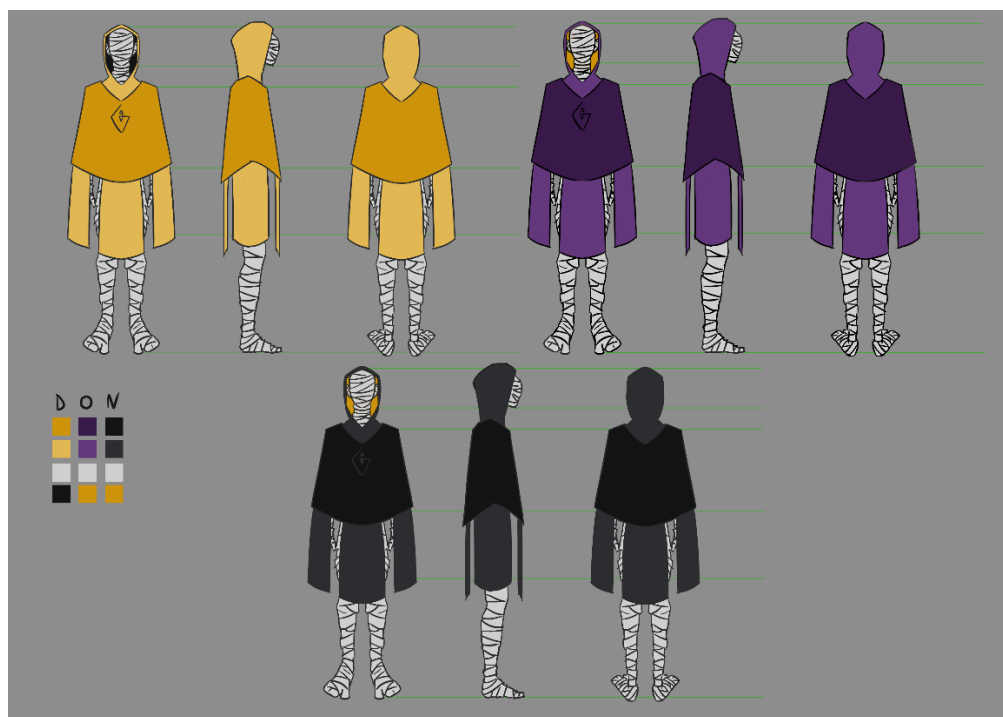
Slika 22: Leo referentna lista



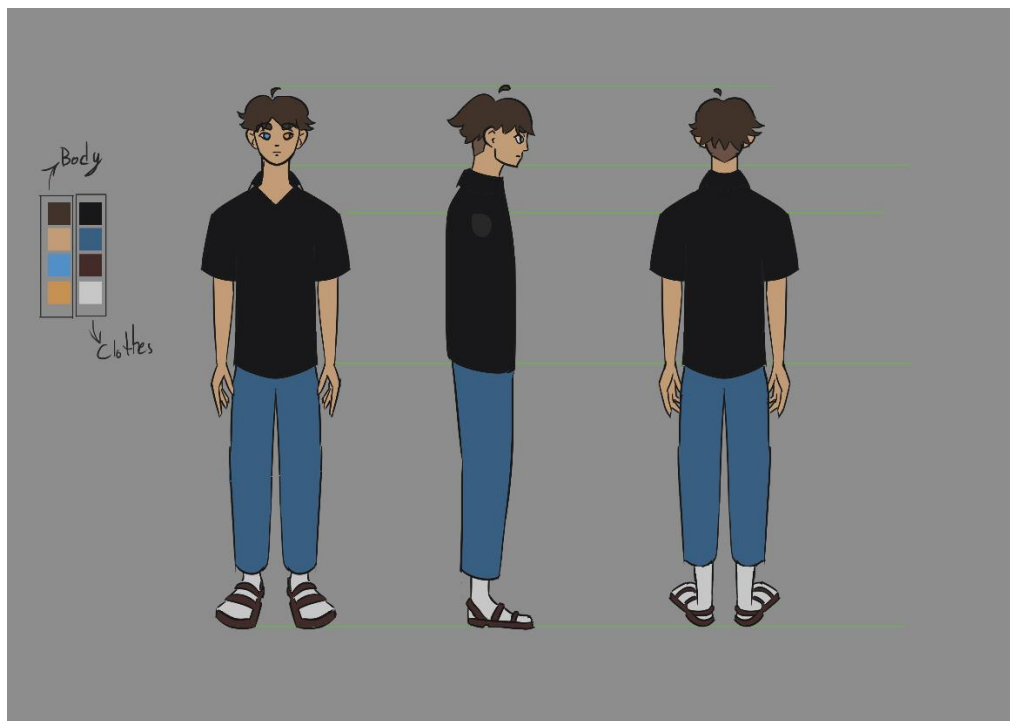
Slika 23: Alice referentna lista



Slika 24: Eddy referentna lista



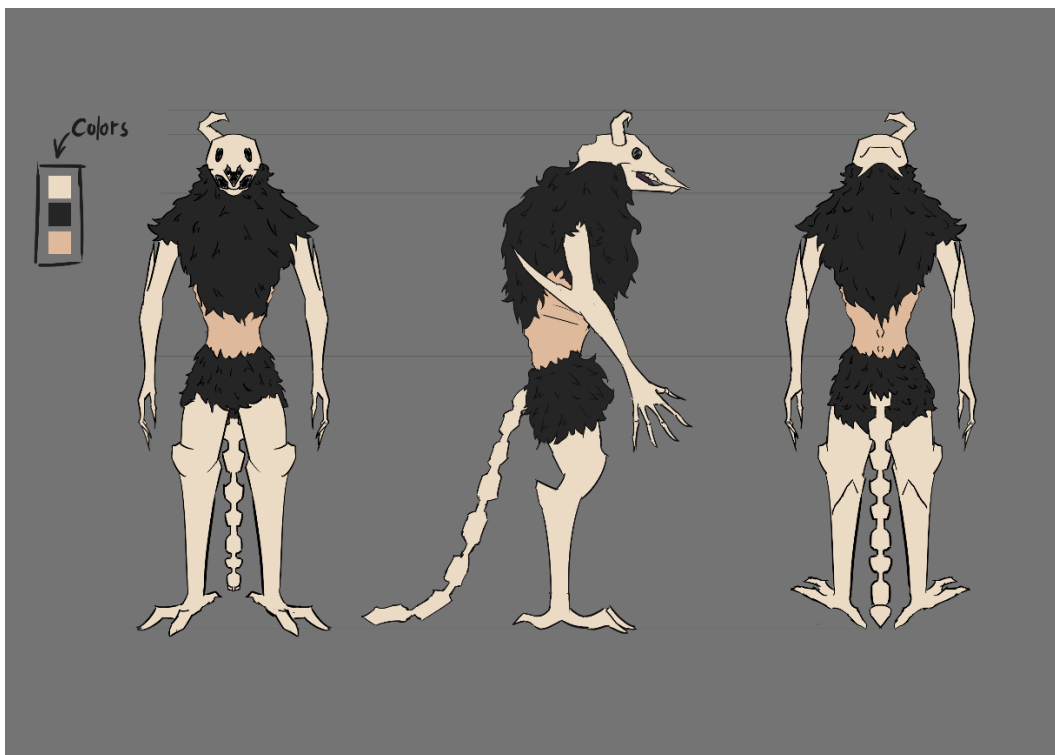
Slika 25: Wanderer referentna lista



Slika 26: Louis referentna lista



Slika 27: Jack referentna lista



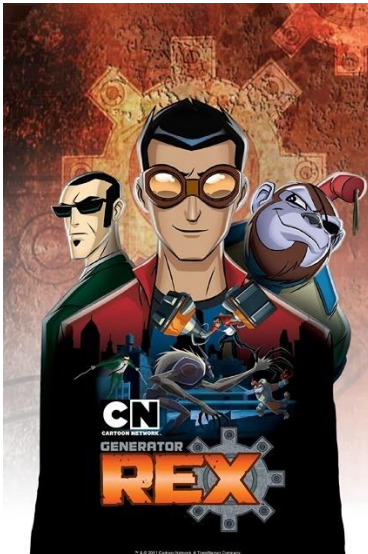
Slika 28: Demon Jack referentna lista

Na nekim listama nisu prikazane ruke jer je veći fokus bio na trup nego na ruke. Kod Alice je ruka nacrtana sastrane jer je jako bitno znati kakav joj je oblik tetovaže, dok kod većinu likova nema ništa na rukavu iz bočnog pogleda. To je često viđeno u turnaroundu kada je više pažnje i detalja stavljeno na sami trup lika.

3. Odabir pjesme

Odabir pjesme se događa prije animiranja uvodne špice. U Američkim crticiima je najčešće slučaj da se pjesma napravi zasebno za crtić, dok je to u Japanu skroz drugačije. Dosta anime studija u Japanu imaju glazbenu kuću pod svojim imenom. Kod njih proces ide tako da glavni direktor posluša sve demo pjesme koje su trenutno na izboru, odabere koja mu se čini kao najbolje rješenje i nakon tog porazgovara s muzičarima kako da izmjene tekst kako bi više pasao. Postoji i situacija gdje samo odaberu već postojeću pjesmu pa kupe licencu za nju, ali to se rjeđe događa. U Američkim crticiima se najčešće cijela pjesma se vrti oko crtića. U stihovima im se većinu vremena nalazi ime crtića i pjevaju o tome što se u crtiću događa, najbolji primjeri toga su “Ben 10“, “Generator Rex“, itd. Za žanr se najviše uzima pop ili punk-pop jer je najdinamičniji i jednostavan za slušati. Međutim u današnje doba gdje je anime (japanski crtici) postao jako popularan, američko se tržište više usmjerava njihovom stilu.

Za ovu animiranu špicu izabrana je Japanska pjesma nazvana Mahi što u prijevodu znači paraliza. Na izboru je bilo puno pjesama koje su bile drukčijih žanrova, tempa, itd. ali ovo je bio najbolji izbor jer točno prati tempo kakav bi crtić imao. Brzo tempirana pop-rock pjesma za koju je bilo jako lako osmisliti promjene kadrova i samih vizuala koji bi se u tome kadru nalazili.



Slika 29: Generator Rex



Slika 30: Ben 10

4. Storyboard

Storyboard je alat koji se koristi kako bi lakše vizualizirali kako će neki projekt izgledati. Na papiru (ili digitalno) se napravi određeni broj okvira koji reprezentiraju kadar snimanja. U tom okviru se zatim nacrtaju sve što se želi prikazati u filmu. Najčešće se pored tih okvira napiše i mali sažetak što se u tome okviru zapravo događa i koliko bi otprilike bilo trajanje tog jednog kadra. Sami ovaj proces izmišljen je u Walt Disneyu 1930-ih. Kod storyboarda je najbitnije što bolje vizualno iskomunicirati što se događa u kadru, jer je storyboard napravljen kako bi se grupi ljudi moglo objasniti što se događa. Ako osoba sama radi kraću animaciju onda joj možda nije ni potreban storyboard jer ima sve smišljeno i vizualizirano u glavi. Što se tiče samih crteža u okviru, oni većinu vremena nisu idealno nacrtani s puno pažnje i detalja, već su brzinski skicirani tek toliko da se može razumjeti tko se nalazi na crtežu. Storyboard se koristi u svim oblicima medija gdje se nalaze likovi i gluma. Razgranjuje se na različite vrste storyboardanja; Običan, photomatic i animatic. Photomatic je serija fotografija poredanih i uređenih skupa kao film. Na njih se još dodaje zvuk i različiti efekti kako bi producenti vidjeli kako bi scena izgledala na ekranu. Animatic je sličan photomaticu samo što su u pitanju crteži (najčešće iz običnog storyboarda) koji su postavljeni jedan za drugim u sekvenci i onda se na vrh njih još postavljaju zvukovi, glasovi i muzika da se provjeri njihov tempo, ritam i sama realnost njihove kretnje.



Slika 31: Storyboard 1



Slika 32: Storyboard 2



Slika 33: Storyboard 3

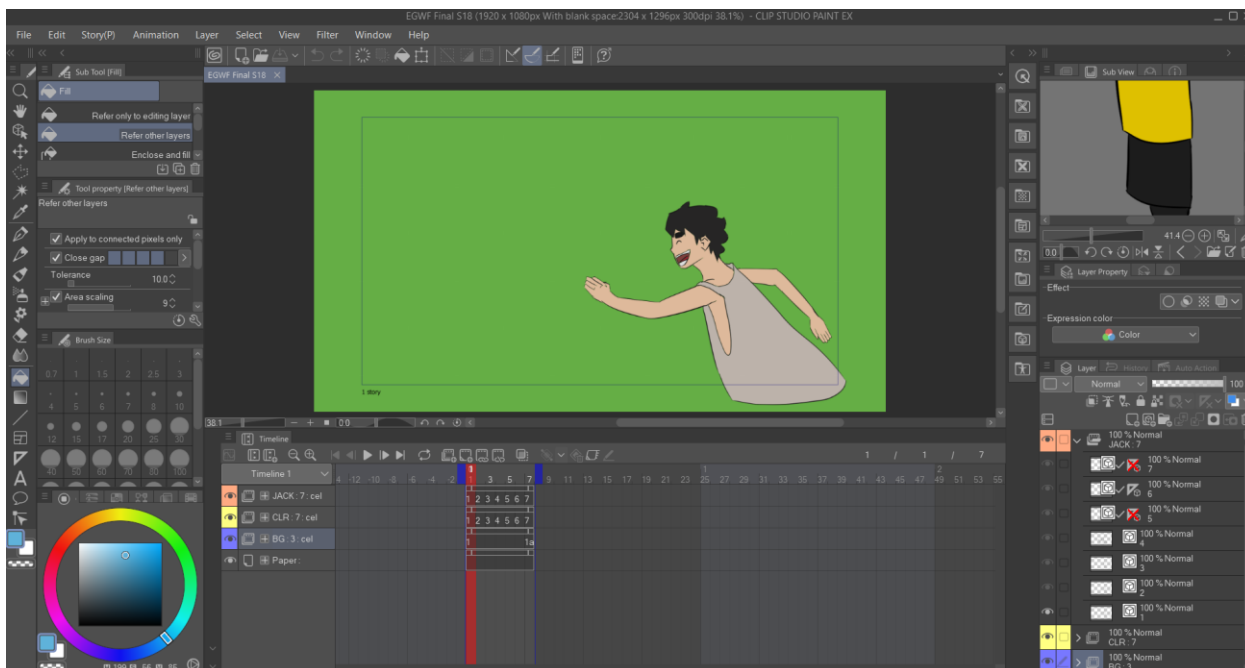


Slika 34: Storyboard 4

Storyboard je napravljen u clip studio paintu, plaćenom programu namijenjenom za crtanje i animiranje. Kod storyboarda napravljenog za autorovu uvodnu špicu korištena je crvena boja koja prikazuje kretanju likova ili pokret kamere (zoom, pan itd.). Neki kadrovi su promijenjeni u zadnjem koraku produkcije ili jednostavno ostavljeni prazni kako bi se u zadnjem koraku ispunili. Tako je napravljeno jer nije bilo potrebe trošiti više vremena na storyboard ako je autor već prije zaključio kako želi da taj ostavljeni dio izgleda u finalnoj produkciji.

4.1 Clip studio paint

Clip studio paint je jedan od poznatijih programa na tržištu, usporediv s Photoshopom i Tv paintom. Clip studio ima jednostavno previše dobrih karakteristika, međutim odvojio bih sljedeće kao najbolje: činjenica da se sve može namještati po volji, bili to prečaci na tipkovnici ili sami izgleda programa. U profesionalnim studijima se ne koristi toliko često. Market standard su adobe programi poput Premiera, After Effectsa i Photoshop jer se svi njima koriste pa je jednostavnije služiti se time. U rijetkim slučajevima se u studiju dopušta da se koristi neki drugi program ako se umjetnik ne može prilagoditi njihovom. Clip studio ima u sebi i 3D modele koji su jako korisni za referencu kod više dinamičnih poza. U Clip studiju su tri glavna elementa za animiranje; timeline, onion skin i layeri. U timeline-u su nam prikazani svi keyframeovi koji su korišteni u trenutno otvorenom projektu. Onion skin nam je funkcija koja prikazuje prijašnji i idući keyframe. Može se namjestiti koliko se vidi unaprijed i koliko unazad. Prijašnji keyframeovi označeni su crvenom bojom a idući zelenom. Može se namjestiti koliko keyframeova se vidi unaprijed ili unazad pa se razlikuju po gustoći boje, bliži su gušći dok su daljnji slabiji. Layeri su nam povezani s keyframovima, u layeru se crta ono što se želi prikazati u keyframeu neće biti vidljiv na timelineu sve dok se postavi. Dakle kada se keyframe obriše, layer i dalje postoji sastrane, a kada se layer obriše onda keyframe ostane prazan na timelinu. Postoji funkcija za upaliti automatsko rađenje keyframeova. Radi na način da se stvori keyframe na označenom mjestu u timelineu gdje se trenutno crta. Ta funkcija nije korištena u izradi autorove animacije jer je lakše pratiti izradu keyframea kada su oni i layeri dvije različite stvari.

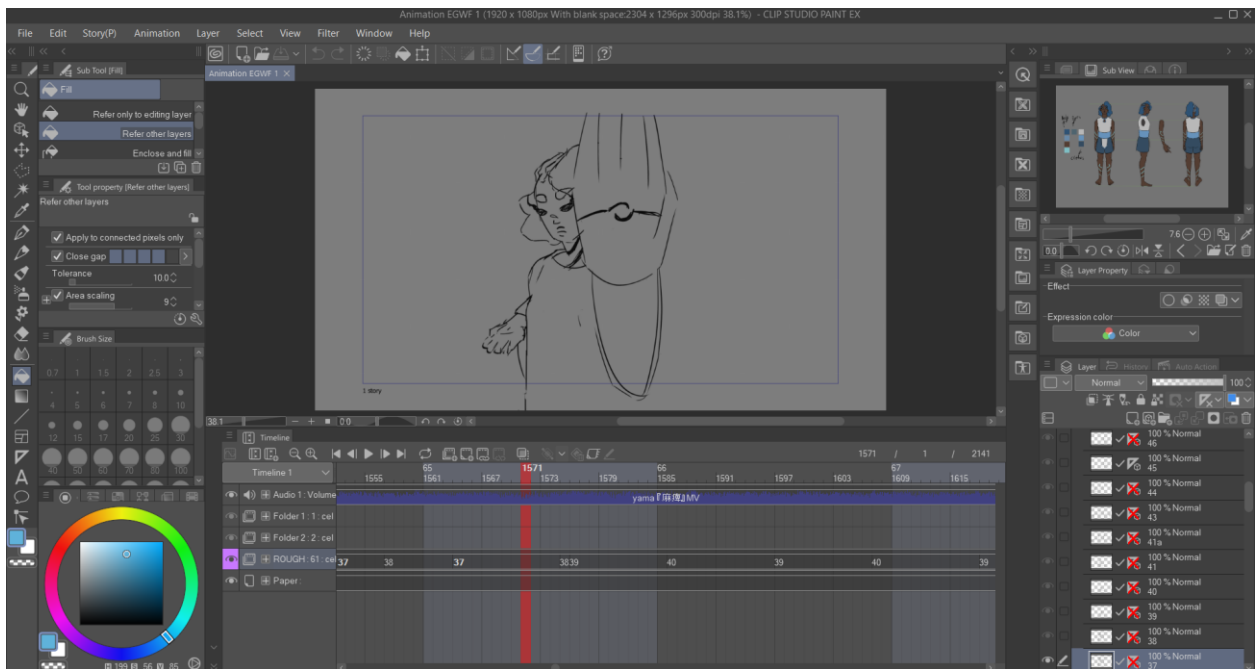


Slika 35: Clip studio paint

Na lijevoj strani su prikazani svi alati koji se mogu koristiti, od crtanja sve do unošenja slova. Svaki alat ima svoju pod kategoriju gdje ima još sličnih alata za iskoristiti, npr. alat za označivanje ima u pod kategoriji isto alat za označiti, ali u drukčijim oblicima ili slobodnim rezom. Ispod dolje u lijevom kutu je odabir boja. U sredini je navedeni timeline s keyframovima. Desno od timelinea su layeri, a iznad njih je Sub view. Sub view ima više korisnih funkcija. Može prikazati cijeli crtež na kojem se radi i mali okvir koji prikazuje koji dio tog cijelog okvira osoba trenutno vidi na ekranu. Druga funkcija je staviti sliku ne vezanu uz crtež. Na tom djelu se najčešće stavlja referentna slika koja se promatra tijekom crtanja i iz koje se mogu uzimati boje.

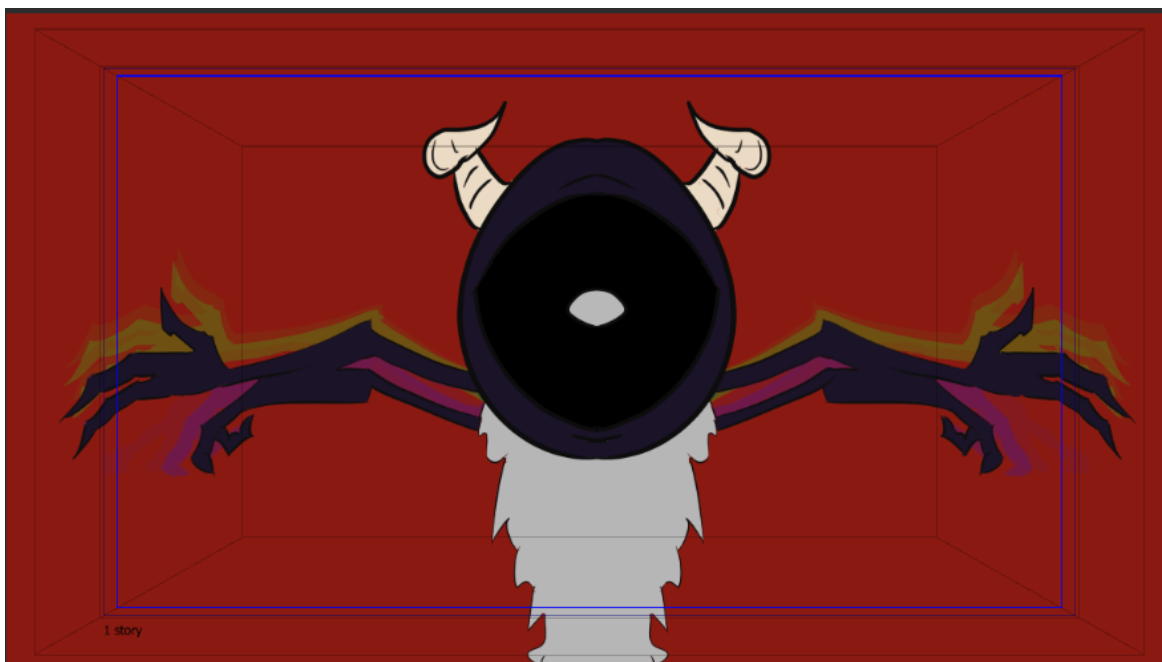
4.2 Animatic

Umjesto korištenja crteža iz storyboarda, sve je nacrtano ispočetka s malo više detalja kako bi bio bolji prikaz finalnog izgleda. U animaticu je najbitnije nacrtati sve glavne keyframeove i onda između njih napraviti nove kako bi popunili kretnju. Ti keyframeovi između glavnih se zovu in-betweens i korišteni su isto u finalnom procesu animiranja, ali u većoj količini kako bi svi pokreti izgledali realnije. Najbitnija stvar kod animatica za ovu uvodnu špicu je bilo da se vide sve tranzicije uz muziku i da su svi pokreti u točnom ritmu.

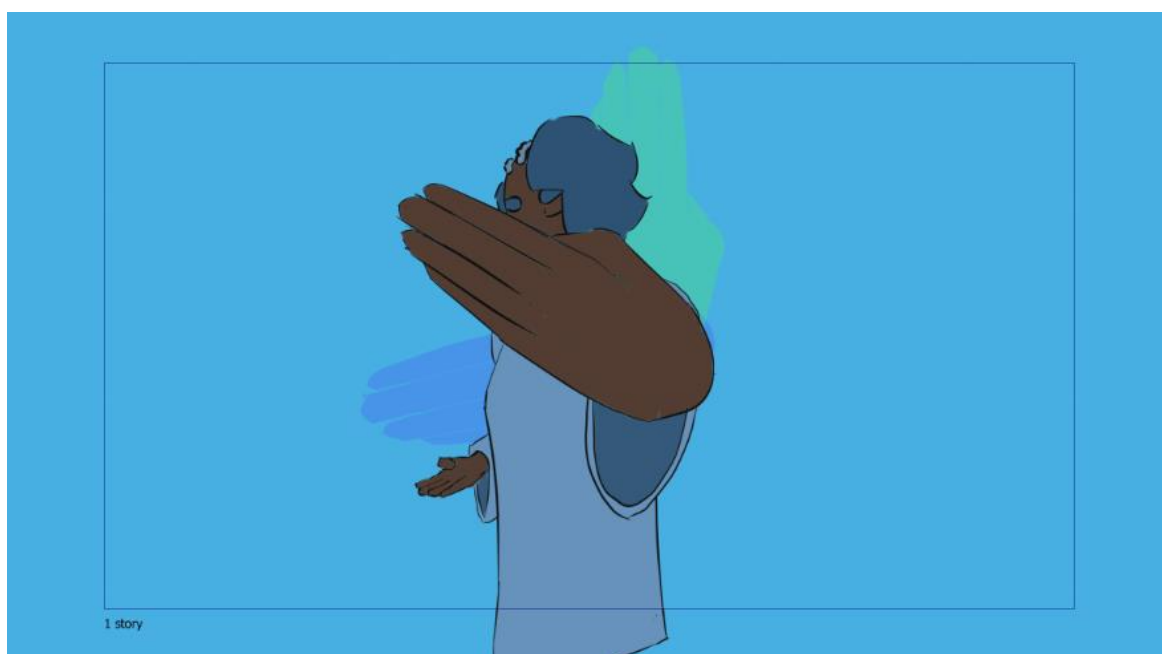


Slika 36: Animatic u Clip studio paintu

Kod animatica se inače bojaju likovi i pozadine kako bi se znalo u kojem su kontrastu jedan od drugog, u ovom slučaju to nije bilo potrebno jer su sve pozadine kroz animaciju jednoboje. Kada se radi u timu od više ljudi koji će raditi finalni proces animacije, onda se u animaticu piše i ritam kadrova (frameova), tj. kako su kadrovi postavljeni na timelineu. Kretnje u animaciji imaju drugačije posložene kadrove ovisno o njihovoj brzini i željenom efektu, npr. kada bi htjeli da se ruka pomakne velikom brzinom od jednog kraja kadra do drugog razmak ruke bit će dosta velik, a ako bi htjeli da se sporo pomiče onda će biti mali razmak ruke između svakog keyframea.



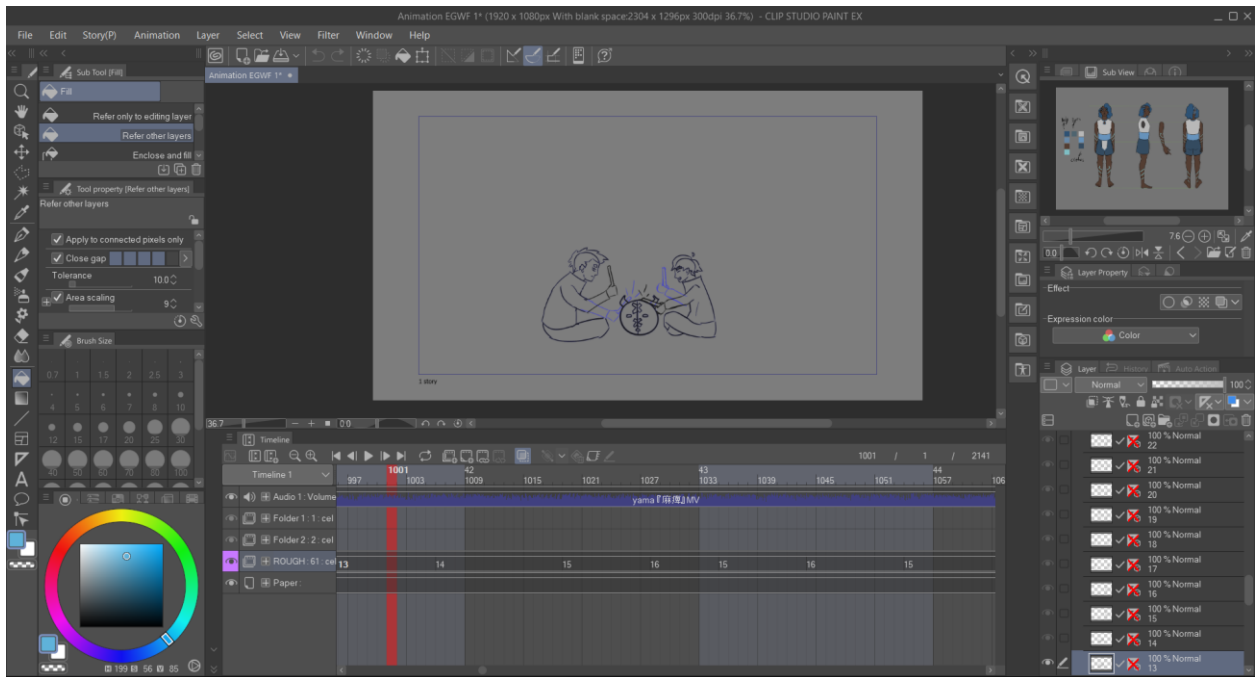
Slika 37: Spori pokret ruke



Slika 38: Brz pokret ruke

Kada animacija ima brzi ljudski pokret onda je poželjeno staviti još dva keyframe iza željenog pomaka kako bi se prikazalo njegovo podešavanje. Primjerice kada se ruka jako brzo pomakne u nekom smjeru ona ne stane točno gdje je bilo planirano, već se pomakne malo

unaprijed nego gdje je željeno, i onda se pomakne malo prema nazad gdje je trebala biti. Ta metoda se koristi za skoro svaku brzu kretnju u animaciji jer osim što daje ljudski osjećaj, daje i veću dinamičnost. Neke stvari iz animatica su promijenjene u finalnoj animaciji, većinu iz estetskih razloga i boljeg doživljaja uvodne špice.



Slika 39: Animatic u Clip studio paintu 2

5. Animacija

Ima jako puno vrsta animacija, ali sažeto se dijele na 3D, 2D i kombiniranu animaciju. Tradicionalna animacija je najstariji i najosnovniji tip animiranja. U tradicionalnoj animaciji je potrebna samo olovka i komad papira. Danas se to razvilo na više drugih verzija animiranja koji su puno jednostavniji i manje zahtjevni. Najpopularniji studio Walt Disney dao je život animaciji i popularizirao ga. Njihov stil je jedan od najpoznatijih i najtraženijih još i danas. 3D animacija, ili kompjuterska animacija, je metoda animiranja koja je izmišljena 1972. godine. Prije toga je bilo 3D kompjuterski napravljenih slika, ali te godine je bila prva animacija. Animaciju su napravili Ed Catmull i Fred Parke, a Ed Catmull je nakon toga postao suosnivač Pixara i bio predsjednik od "Walt Disney Animation Studios". Animacija prikazuje 3D renderiranu ruku kako se okreće oko svoje osi. Nakon toga su ljudi počeli češće koristiti 3D za razne stvari poput prikaza tijela, organa, utjecaj droge i bolesti na njima. Počelo se koristiti za arhitekturu, proizvodnju auta, reklama itd.



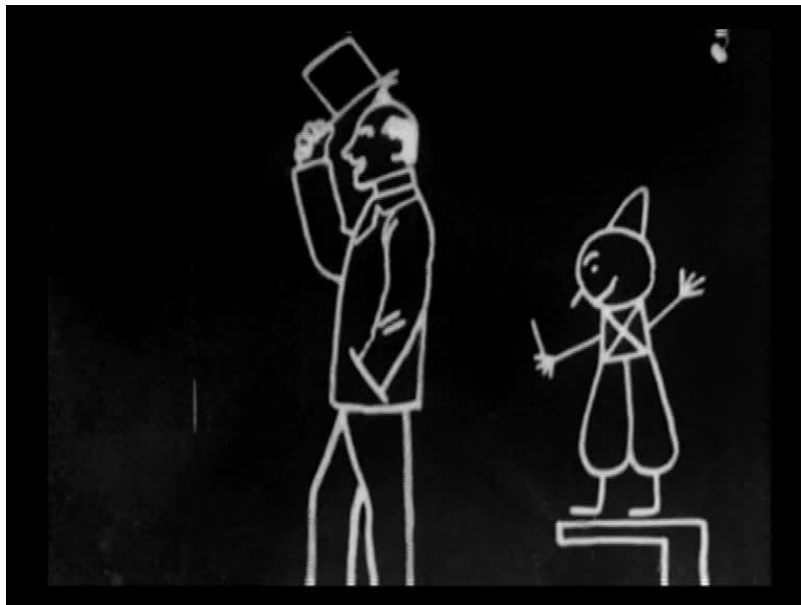
Slika 40: Walt Disney



Slika 41: Walt Disney Studios

5.1 2D Animacija

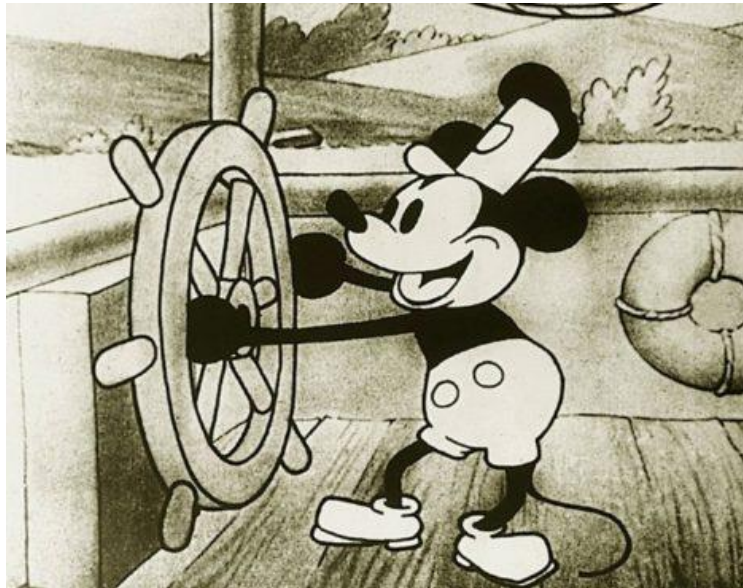
2D animacija krenula je od 1908. godine s Francuskim animiranim crtićem “Fantasmagorie“ (Fantazija u prijevodu). Fantasmagorie nema priču, već se prati lik koji se stavlja u različite situacije. Animacija je nacrtana na papiru s olovkom. Proces animacije je bio da se stavi komad papira na osvijetljeno staklo i onda se crta po papiru i na vrh njega stavlja novi komad, ista funkcija kao “onion skin“ samo što je to u današnje doba puno jednostavnije. Cijela animacija izgleda kao da je napravljena s kredom na ploči, ali do toga se dolazi zahvaljujući efektu snimanja jer je sve bilo snimljeno u negativu. Animacija je uspješno napravljena, čak i po današnjim standardima. Sve linije su jako definirane, čiste, nema nikakvih nejasnoća tijekom gledanja i pokreti su jako uvjerljivi.



Slika 42: *Fantasmagorie*

Najbitniji crtić za 2D animaciju je Steamboat Willie. Steamboat Willie je Američki animirani kratkometražni film iz 1928. godine od Walt Disney Studia. U ovom animiranom filmu se po prvi put vidi jedan od najslavnijih likova u povijesti crtića, Mickey Mouse, Disneyeva maskota i najvoljeniji lik. U crtiću se Mickey zabavlja na brodu i ignorira rađanje svog posla. Na pola animacije prikazana je i Mickeyeva djevojka Minnie. Orkestar je bio zadužen da stvara glazbu u animaciji, no u to vrijeme se to trebalo odraditi sve odjednom pa je bilo komplikacija u pratnji tempa. Taj su problem su riješili tako da su stavili loptu koja je odskakala u ritmu tako da bi orkestar mogao pratiti. Loptu su makli iz finalne animacije. Isto kao i Fantasmagorie, ovaj crtić

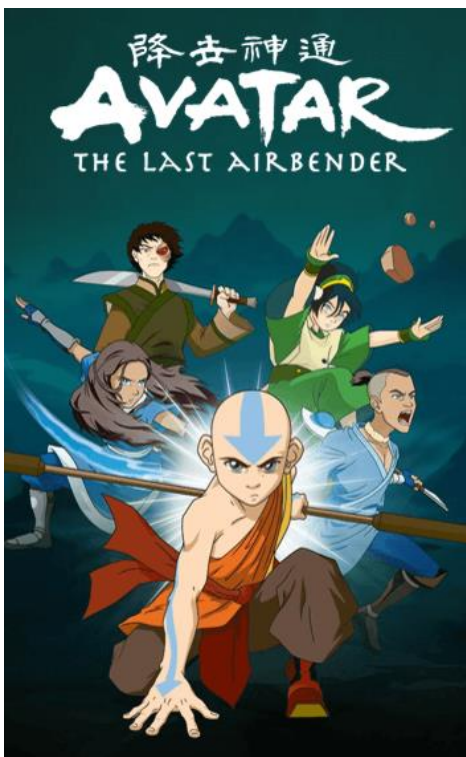
bi i danas bio jako prihvatljiv, ne po zvuku nego po animaciji. Zvuk je impresivan za vrijeme koje je izašlo, ali u današnjem standardu to ne bi bilo nimalo prihvatljivo.



Slika 43: Steamboat Willie

2D animacija je u današnjici je puno naprednija od prijašnje dva navedena crtića, najviše iz razloga jer se sada većina stvari radi digitalno pa je puno brže i efikasnije. U današnje vrijeme se više ne isplati raditi nešto tradicionalno budući da zahtjeva puno više vremena, pažnje i na koncu novaca. Najpoznatiji žanr danas je anime, kojem iz dana u dan popularnost postaje sve veća. Prije je ljude znalo biti sram kada bi su priznali da gledaju crtiće, a pogotovo anime, međutim u današnje doba je to postalo jako popularno do razine da se u svakom dućanu s odjećom može naći barem jedna majica s animeom na njoj. Većina animea ima specifičan izgled koji je jako prepoznatljiv. Karakteriziraju ih likovi s velikim očima, šiljastom kosom i odjećom punom raznih boja. Astro Boy je jedan od ranih uspješnih animea koji je popularizirao taj žanr. Crtić je napravljen u Disneyevom stilu samo s manjim brojem keyframea kako bi uložili manje novaca i vremena u njega. To se smatra kao moderno doba jer se tada krenuo popularizirati. Nakon toga je počeo izlaziti anime poput Neon Genesis Evangelion, Ghost in the shell i Cowboy Bebop koji su se počeli i prikazivati izvan Japana s prevedenim glasovima. Jedan on najpoznatijih studija je Studio Ghibli koji ima 5 od 10 najuspješnijih anime filmova ikada. puno njihovih filmova je smatrano klasicima poput Spirited away i My Neighbor Totoro. Dosta stranih crtića su

inspirirano anime stilom, a najpoznatiji je Avatar: The last airbender, za koji se i dalje argumentira hoće li se klasificirati kao anime ili kao crtić. Stil je toliko sličan animeu da je započeo upit “Što je zapravo anime?”. Dandanas nema točnu definiciju. Neki kažu da je crtić koji je inspiriran Japanskim stilom, neki kažu da mora biti iz Japana, itd.



Slika 44: Avatar: The Last Airbender



Slika 45: Astro Boy

5.2 Animirane uvodne špice

Uvodna špica je najbitniji dio u koji bi se trebalo uložiti najviše truda jer se prikazuje u svakoj epizodi. Ima puno različitih vrsta uvodnih špica, neke imaju veze s pričom, neke nemaju, neke prikazuju dijelove iz epizoda a neke ne. Najčešće se u uvodnoj špici prikazuju događaji koji će se odvijati tijekom sezone, to je na neki način obećanje koji studio daje gledateljima, “Ovo će se dogoditi ove sezone“ ili “Animacije će biti ovakve kvalitete“. Kada se radi uvodna špica tog stila, kvaliteta produkcije uvodne špice i samih epizoda ne smije biti drastično različita jer se onda krenu postavljati pitanja poput “Zašto im epizode ne izgledaju ovako? Jesu potrošili sve novce samo na ovo.“. Dobar primjer za tako nešto je Boruto: The Next Generations koji ima odlične animacije za uvodne špice, ali su onda za većinu epizoda jako upitne i lošije u kvaliteti.



Slika 46: Boruto, Naruto Next Generations

S druge strane spektra stoje uvodne špice koje nemaju previše veze sa samom pričom. Oni su tu samo da pokažu likove, tip crtića i stil animiranja. U nekim slučajevima je tako bolje, jer se gledatelju ne otkrije previše toga što će se dogoditi u priči. Kada je u pitanju ovakva uvodna špica, ona se u nekim slučajevima ne mijenja iz sezone u sezonu. Naravno to ovisi od crtića do

crtića. Najbolji primjeri ovoga su Scissor Seven i Adventure time. U njihovim uvodnim špicama se ne prikazuje ništa što se događa u samim epizodama crtića, ali su jako uspješni. Adventure time ima jednu od najboljih uvodnih špica, jako je prepoznatljiva i zanimljiva za promatrati.



Slika 47: Scissor Seven

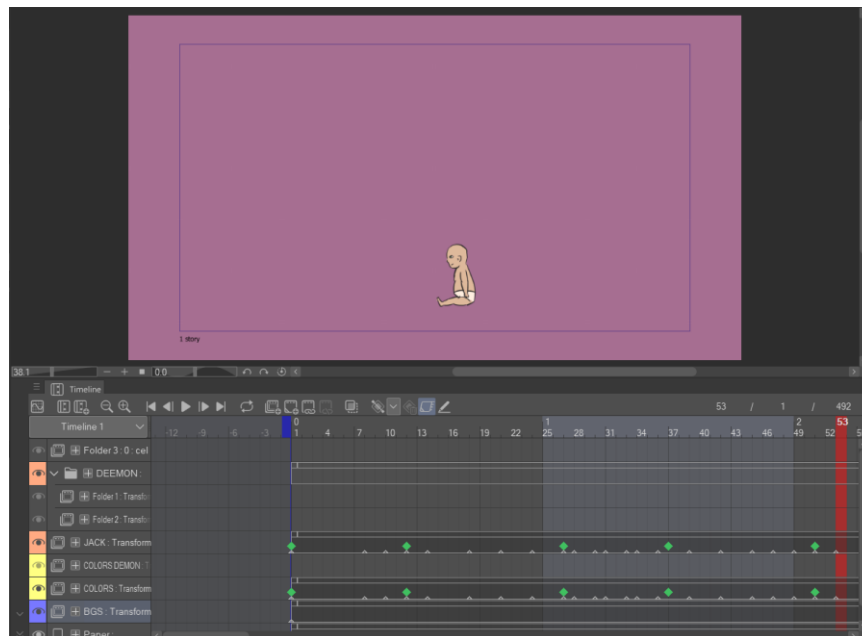


Slika 48: Adventure Time

Razlika u uvodnim špicama isto ima efekt otkud dolaze, standard u Japanu za anime je da u uvodnoj špici prikažu što će se kroz sezonu događati, dok u Američkim crtićima je više samo prikaz likova i animacije.

5.3 Izrada uvodne špice

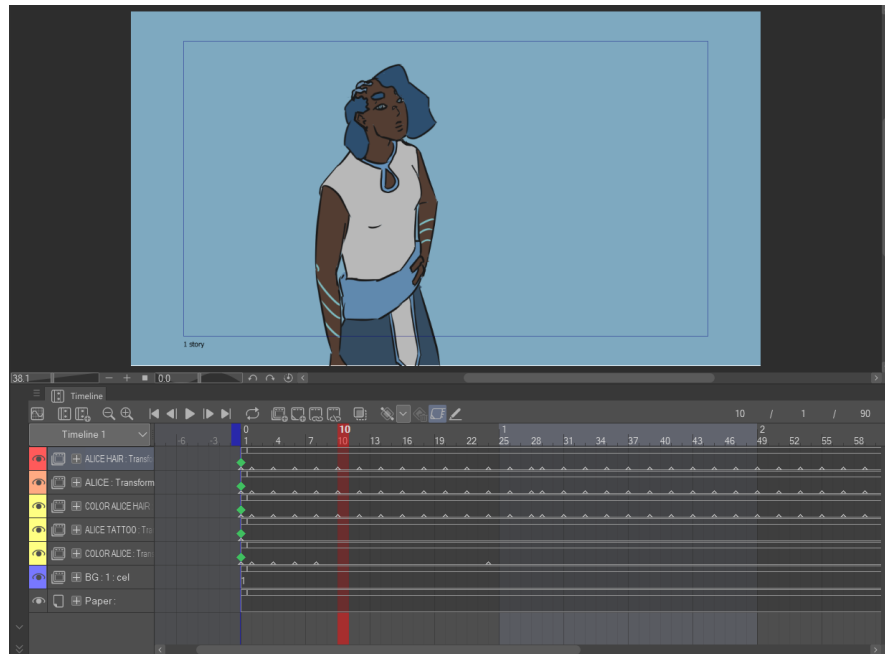
Za način prikazivanja priče u uvodnoj špici se išlo popola, prikazuju se neki dijelovi koji će se događati u priči, ali većina kadrova samo prikazuju likove i njihove interakcije. Animacija je napravljena scena po sceni, što znači da se svaki kadar napravio skroz renderirano i onda se prelazio na drugi. Takav način izvedbe je odabran radi manjeg urednosti i zato što je kompjuteru puno lakše renderirati scenu po sceni nego da mora cijelu špicu odjednom. Animacija je napravljena u standardu od 24 fps (frames per second ili kadrova po sekundi) i rezolucija je 1920x1080 piksela isto po standardu. Na jednom ekranu je bio upaljen animatic da se može pratiti broj keyframeova i tajming animacije, a na drugom ekranu je bio Clip Studio Paint u kojem s animiralo.



Slika 49: Prva scena u Clip Studio Paintu

Prva scena u animaciji nam prikazuje Jacka kako od male bebe postane ono što je sada. Tako je napravljeno jer je ovo uvodna špica za kasniju sezonu, a u prijašnjoj sezoni pratimo Jacka kao malog dječaka kako odraste. U prvoj sceni su dva djela koji se odvajaju “Distort camera” efektom koji je dodan u Adobe Premieru. U drugoj sceni vidimo Jackovog demona kako ga drži u ruci, simbolizam da Jack nema kontrolu nad njim nego suprotno ili da ga demon pokušava štiti. Ima dva značenja jer u priči Jack postane demon isto kada je ozlijeđen, pa bi se moglo gledati to na način kao da ga se čuva. Kotrljanje bebe je napravljeno crtanjem frame by frame plus još

dodani efekt za mijenjanje pozicije. Dakle beba je nacrtana kako se kotrlja statično u svojoj osi, ali uz dodani efekt se postiže njena prava kretnja. Svi mali detalji kao što su treptanje su isto nacrtani frame by frame bez efekata.

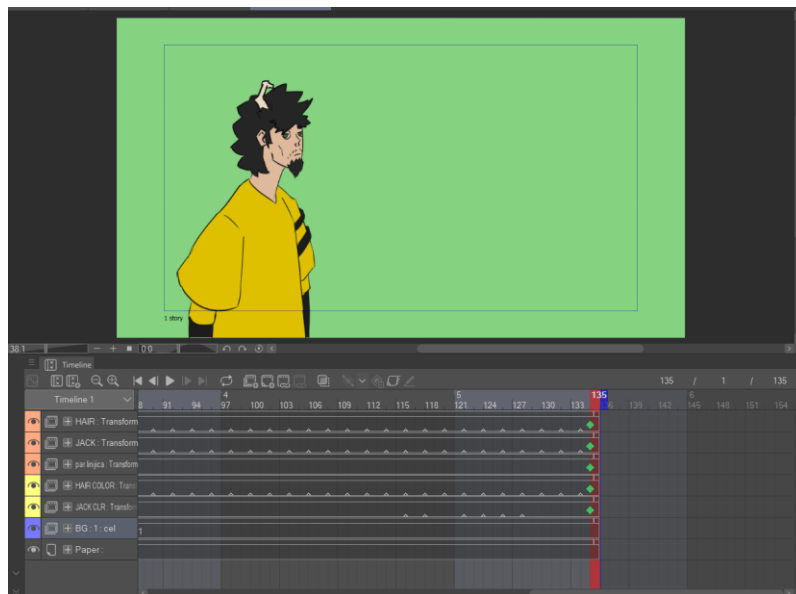


Slika 50: Druga scena u Clip Studio Paintu

Druga scena je jedna od više jednostavnijih gdje je napravljena “loop“ animacija za Alicinu kosu. Loop animacija je kada se nešto ponavlja, što znači da u ovoj sceni prvi keyframe je jednako i zadnji keyframe pa se tako ponavlja. Kretanja je postignuta s efektom u Clip Studio Paintu, a animacija kose je napravljena frame by frame.



Slika 51: Treća scena u Clip Studio Paintu



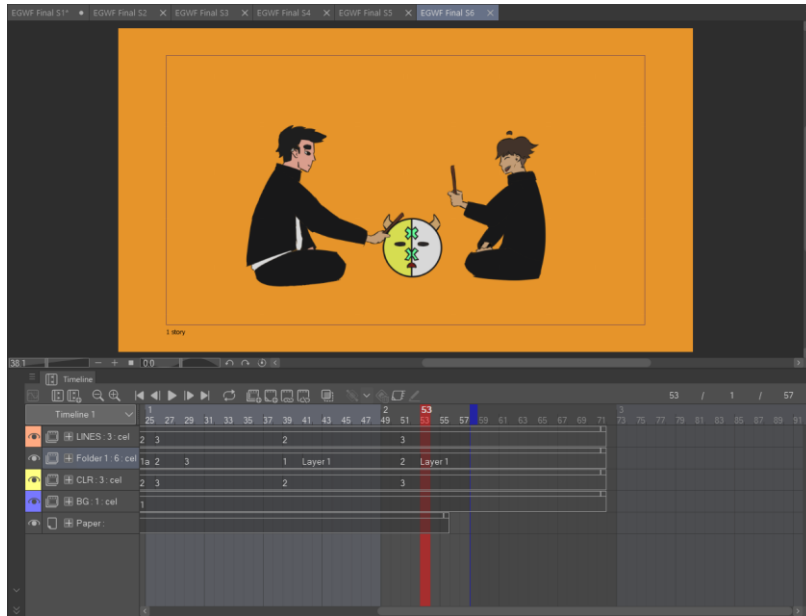
Slika 52: Četvrta scena u Clip Studio Paintu

Treća i četvrta scena su napravljene na isti način kao i druga samo što u četvrtoj sceni je napravljena zasebna loop animacija za Jackovu bradu.



Slika 53: Peta scena u Clip Studio Paintu

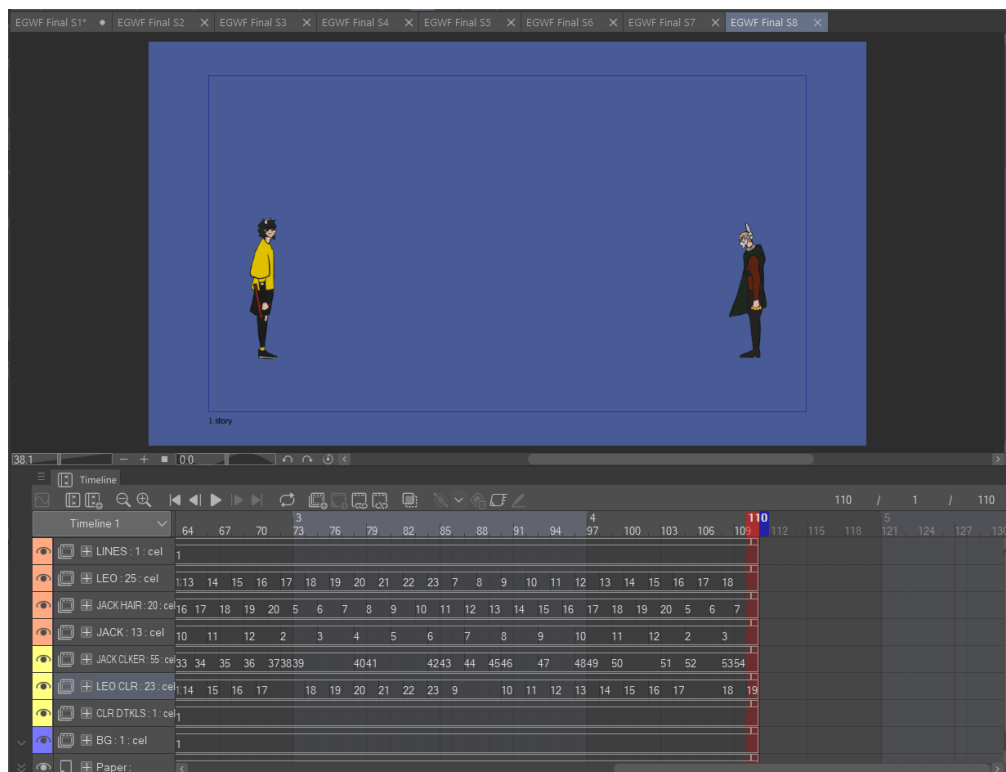
Peta scena je jedna od kompliciranijih. U Petoj sceni se pokaže Leo s glavom usmjerenom prema dolje, tijelo mu se lagano diže s poda kao da se ustaje, pogleda u kameru i onda bude tranzicija gdje nosi svoju masku i prekriven je krvi. Sve je u ovoj sceni napravljeno frame by frame. U ovoj sceni je bilo jako bitno pratiti ritam pjesme do tranzicije kako bi se postigao bolji efekt. Tranzicija je isto nacrtana frame by frame. Moglo se dodati u Premieru samo “Slide transition” efekt, ali ovo postiže puno bolji efekt jer se mrak omata oko Leovog lica, s čime se dobiva veći osjećaj realnosti.



Šesta scena je napravljena s 3 keyframea koja se ponavljaju. Znači isto je loop animacija kao što su neke prijašnje. Svrha ovog kadra je prikazati Eddyja i Louisa kako se zabavljaju, da publika zna da su oni više zaigrani i opušteni likovi.



Sedma scena je napravljena kao loop animacija isto kao i neke prijašnje. Iza njega je postavljen plavi kadar koji će se poklapati s idućim scenama. Napravljeno je tako da se zna da se sve te scene odvijaju na istome mjestu.

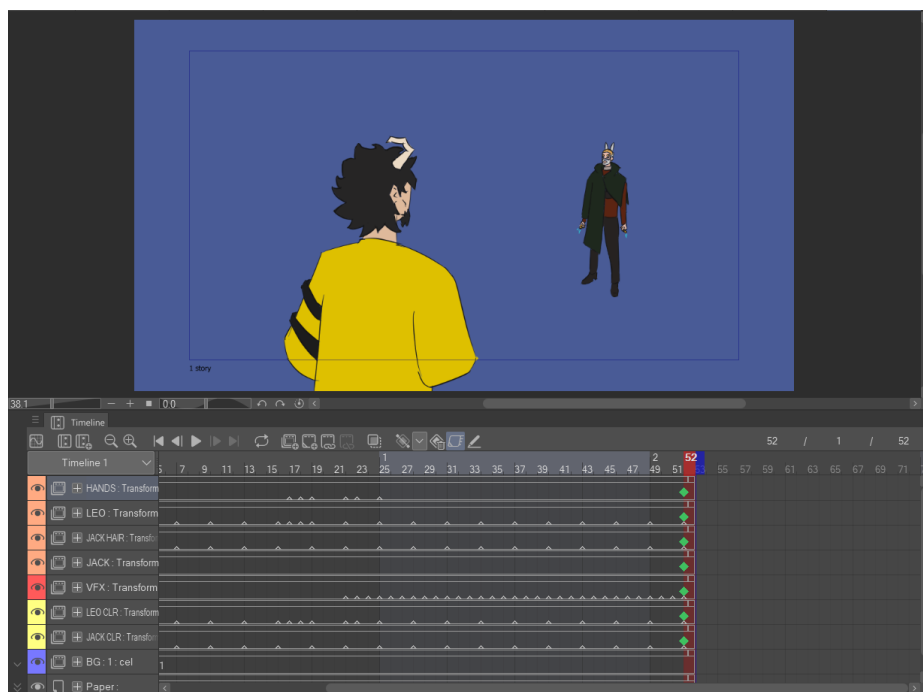


Slika 56: Osma scena u Clip Studio Paintu

Osma scena je loop animacija. U ovom kadru su prikazani Jack i leo kako se oštro gledaju. Trenutno što se vidi je zapravo perspektiva od Wanderera (lika iz prošle scene). Ovaj kadar prikazuje odnos između njih troje. Wanderer je intrigiran njihovim odnosom, Leo mrzi Jacka i želi ga istući, a Jacku je svejedno što se događa samo da može što prije doma.

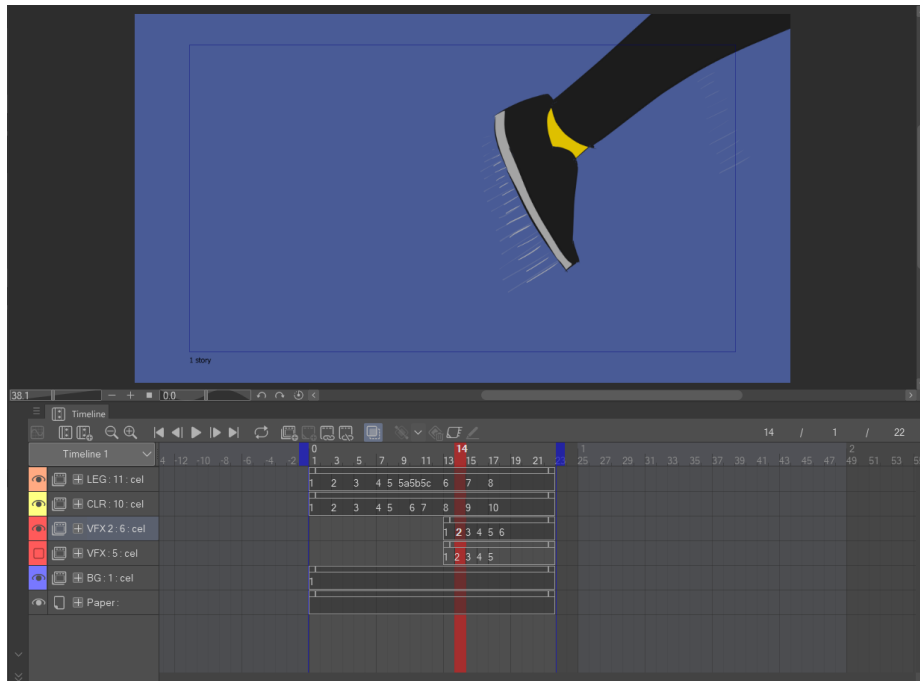


Slika 57: Deveta scena u Clip Studio Paintu

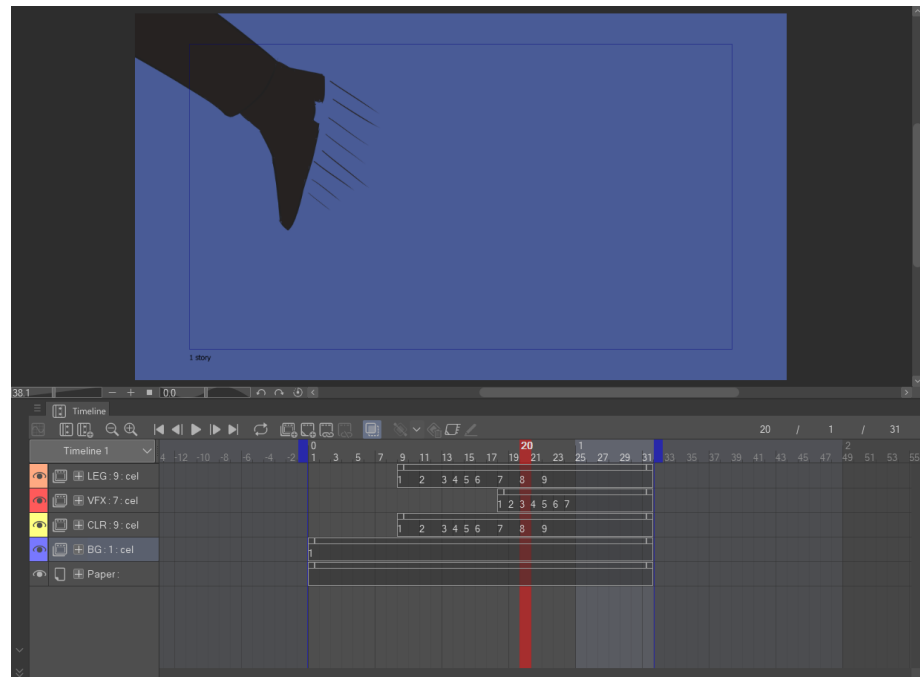


Slika 58: Deseta scena u Clip Studio Paintu

Deveta i deseta scena prikazuju pogled preko ramena na Jacka i Lea. Napravljena je loop animacija za Jackovu kosu i Leovu odjeću. Jedan i drugi imaju jednu akciju koju naprave kad je kamera na njima. Jack zavrti svoj pendrek i kvrčne vratom, a Leo aktivira svoje oružje tako da dignu i spusti ramena. Dodan je efekt pomicanja da kadar ne izgleda statično.



Slika 59: Jedanaesta scena u Clip Studio Paintu



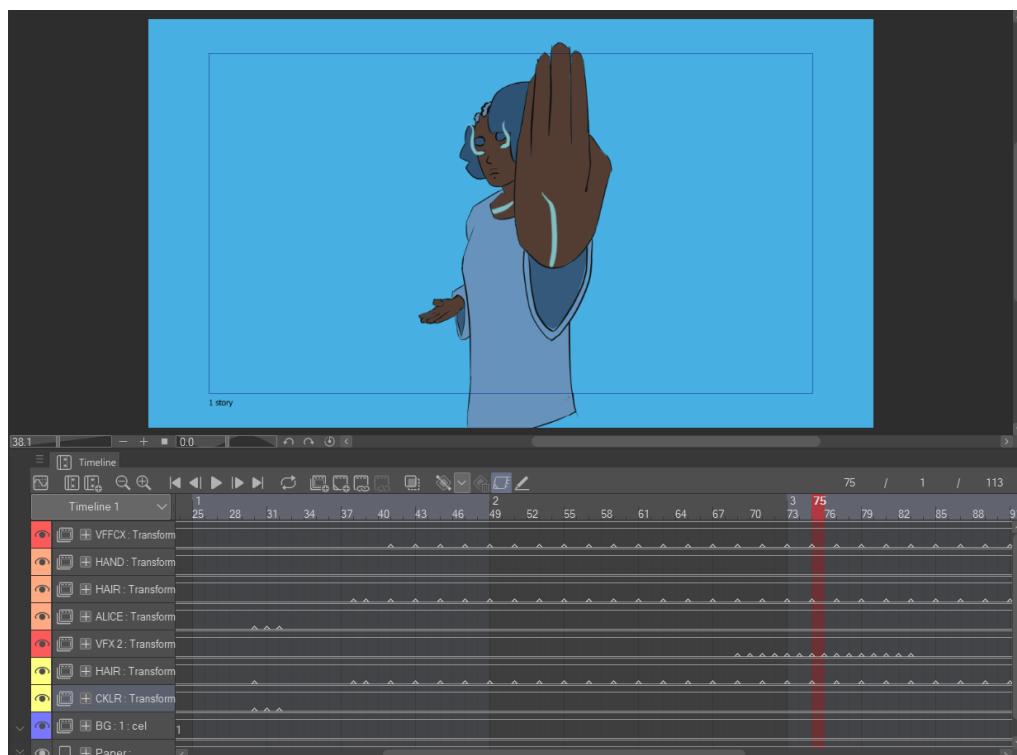
Slika 60. Dvanaesta scena u Clip Studio Paintu

Jedanaesta i dvanaesta scena prikazuju Jacka i Lea kako kreću trčati jedan prema drugome. Sve je nacrtano frame by frame i nije korišten nikakav efekt. U ovim scenama je korištena malo i tehnika smear. Smear je prikaz veće brzine gdje se postavljaju linije u in between kadrovima kako bi stvorili iluziju sličnoj zvanom “Motion blur”.



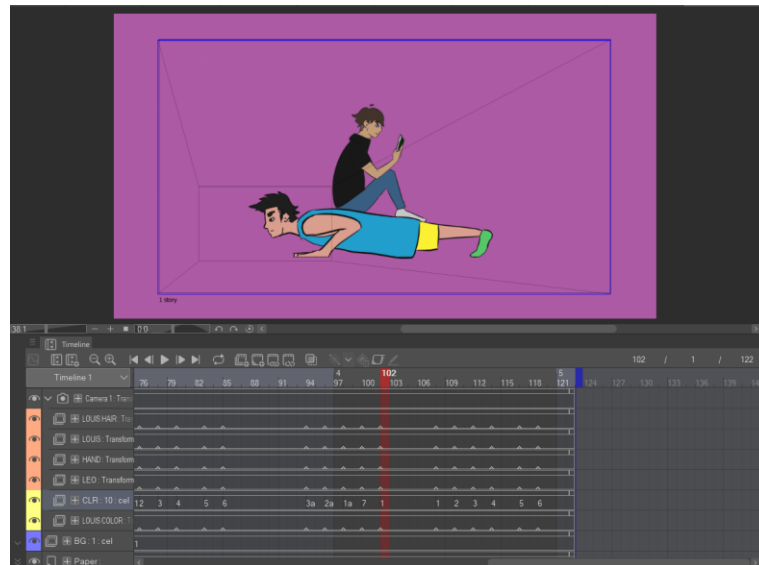
Slika 61: Trinaesta scena u Clip Studio Paintu

U ovoj sceni je prvo prikaz Jacka i Lea kako brzo trče jedan prema drugome, nakon toga se idu udariti i uspori se vrijeme. Korištena je ista metoda kao i na prvoj sceni gdje se prvo nacrtala lik kako vrši pokret i onda je dodan kasnije efekt da ga se zapravo pomakne. Stavljen je efekt približavanja kamere uz povećavanje likova kako bi se stvorila iluzija brzine kretanja i smanjenja distance. Dio koji prikazuje puhanje vjetra u kosi i odjeći nije loop animacija, nego je svaki frame nacrtan zasebno. Ovdje je napravljeno drukčije jer je više uživljena scena, pa je zato više fokusa i vremena stavljeno u nju.



Slika 62: Četrnaesta scena u Clip Studio Paintu

Četrnaesta scena prikazuje Alice kako trenira. Ovaj prikaz je napravljen da prikaže publici Alicinu moć, ali da ne otkrije što je zapravo. Korišten je efekt pomaka da ne bude previše statično, a tetovaža na ruci nije loop animacija nego je sve zasebno crtano.

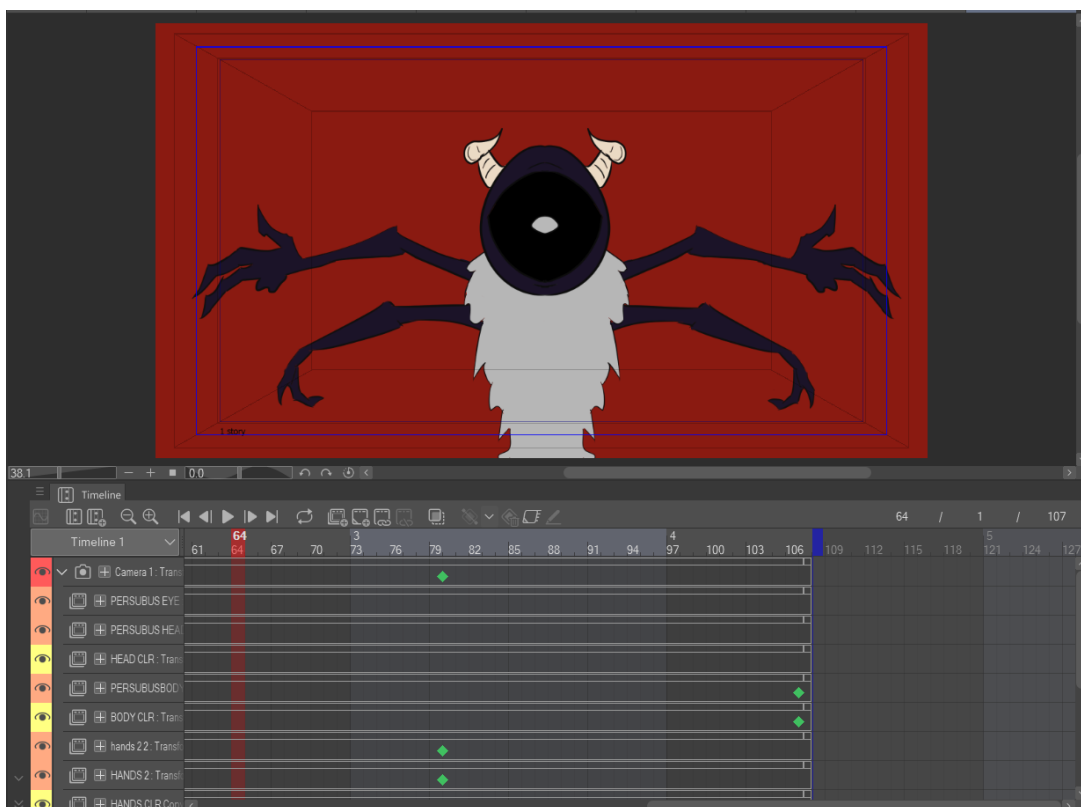


Slika 63: Petnaesta scena u Clip Studio Paintu



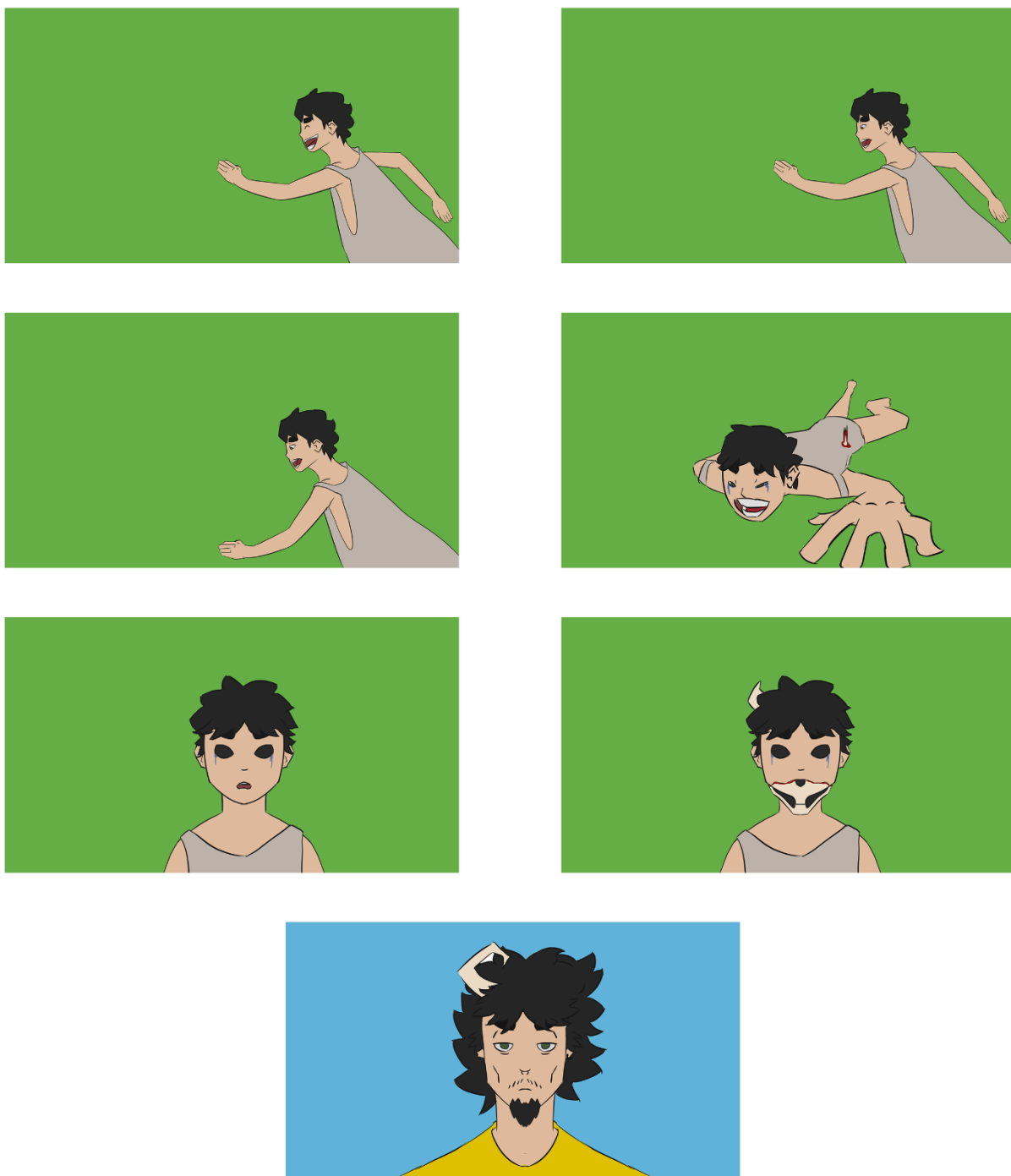
Slika 64: Šesnaesta scena u Clip Studio Paintu

Ove dvie scene prikazuju svo četvero glavnih likova kako treniraju u parovima. U petnaestoj sceni je kamera prvo zumirana na Eddyjevu facu i onda se naglo prebaci na drugu kameru kako bi imao malo humorističan prikaz na njih dvojce. Šesnaesta scena je isto tako postavljena samo što je ovdje cilj pokazati koliko je Jack jači od Eddyja. Eddy radi sklekove s dvie ruke dok mu je Louis na leđima, a Louis ima negdje pedesetak kila dok Jack radi sklekove na jednoj ruci sa 120 kila na leđima. Nikakav efekt osim promjene kamere nije korišten u obijem scenama.



Slika 65: Sedamaesta scena u Clip Studio Paintu

Ovo je zadnja animirana scena u animaciji. U ovom kadru je prikazan Persubus kako koristi svoju moć stvaranja dijelova tijela. Svaka prije navedena metoda osim smeara je korištena ovdje. Jedino nisu korištene dvije kamere kao i prijašnje dvije scene nego se jedna kamera pomiče unazad. Na kraju je iskorišten isti distort camera efekt koji je korišten u prvoj sceni kako bi se napravila tranzicija u iduću scenu koja je serija crteža bez animacija.



Slika 66: Osamnaesta scena

Zadnja scena u animaciji prikazuje kako je Jack dobio svoje moći. Sve je nacrtano u Clip Studio Paintu u animation folderu tako da je jednostavnije za “exportati” sve slike odjednom i da se tijekom crtanja može vidjeti kako je prijašnji crtež izgledao.

6. Zaključak

Postigao se zadovoljavajući rezultat. Cijela izrada uvodne špice od početka do kraja napravljena je bez ikakvih tehničkih i fizičkih poteškoća. Kod cijelog dizajniranja likova nije bilo previše dvojbi oko finalnog izbora, bilo je jasno koji od mogućih opcija je bio korektan. Kod storyboarda je bila greška. Kod početka izrade animacije se bio napravio storyboard prije odabira pjesme, iz tog storyboarda ništa nije bilo iskoristivo jer većina stvari nije pasalo uz tempo i osjećaj pjesme.

Kroz cijeli proces je bilo naučeno puno stvari, bilo to praktičnog dijela u programu ili teoretskog dijela kod kreativnog stvaranja. Naravno uvijek ima mjesta za poboljšanje.



**IZJAVA O AUTORSTVU
I
SUGLASNOST ZA JAVNU OBJAVU**

Završni/diplomski rad isključivo je autorsko djelo studenta koji je isti izradio te student odgovara za istinitost, izvornost i ispravnost teksta rada. U radu se ne smiju koristiti dijelovi tuđih radova (knjiga, članaka, doktorskih disertacija, magistarskih radova, izvora s interneta, i drugih izvora) bez navođenja izvora i autora navedenih radova. Svi dijelovi tuđih radova moraju biti pravilno navedeni i citirani. Dijelovi tuđih radova koji nisu pravilno citirani, smatraju se plagijatom, odnosno nezakonitim prisvajanjem tuđeg znanstvenog ili stručnoga rada. Sukladno navedenom studenti su dužni potpisati izjavu o autorstvu rada.

Ja, Tip Petrovčić (ime i prezime) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom Amirana vodna žrica: Even gods will fall (upisati naslov) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:
(upisati ime i prezime)

Tip Petrovčić
(vlastoručni potpis)

Sukladno Zakonu o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju završne/diplomske radove sveučilišta su dužna trajno objaviti na javnoj internetskoj bazi sveučilišne knjižnice u sastavu sveučilišta te kopirati u javnu internetsku bazu završnih/diplomskih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice. Završni radovi istovrsnih umjetničkih studija koji se realiziraju kroz umjetnička ostvarenja objavljuju se na odgovarajući način.

Ja, Tip Petrovčić (ime i prezime) neopozivo izjavljujem da sam suglasan/na s javnom objavom završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom Amirana vodna žrica: Even gods will fall (upisati naslov) čiji sam autor/ica.

Student/ica:
(upisati ime i prezime)

Tip Petrovčić
(vlastoručni potpis)

Popis slika

1. Slika 1: <https://twitter.com/r8cT13JiwZJyKoT/status/1469174480312274945/photo/3>
2. Slika 2:
https://static.wikia.nocookie.net/adventuretimewithfinnandjake/images/f/f3/Original_Finn.png/revision/latest?cb=20200424114126
3. Slika 3: Leo dizajn odjeće, *autor*
4. Slika 4: Leo dizajn maske i oružja, *autor*
5. Slika 5: Alice dizajn odjeće, *autor*
6. Slika 6: Eddy dizajn odjeće, *autor*
7. Slika 7: Louis dizajn odjeće, *autor*
8. Slika 8: Wanderer dizajn odjeće, *autor*
9. Slika 9: Jack dizajn odjeće 1, *autor*
10. Slika 10: Jack dizajn odjeće 2, *autor*
11. Slika 11: Leo lice i kosa, *autor*
12. Slika 12: Alice lice, *autor*
13. Slika 13: Alice koasa, *autor*
14. Slika 14: Eddy i Louis lice, *autor*
15. Slika 15: Jack lice i kosa, *autor*
16. Slika 16: <https://www.pinterest.com/pin/81557443241440378/>
17. Slika 17: https://vsbattles.fandom.com/wiki/Blood-Starved_Beast?file=Bloodborne-bestiar-blood-starved-beast-two-column-01-ps4-us-20mar15.0.png
18. Slika 18: Persubus idejna skica, *Autor*

19. Slika 19: Demon Jack idejne skice, *autor*
20. Slika 20: <https://www.artstation.com/artwork/nYJRAX>
21. Slika 21: <https://www.artstation.com/artwork/nYJRAX>
22. Slika 22: Leo referentna lista, *autor*
23. Slika 23: Alice referentna lista, *autor*
24. Slika 24: Eddy referentna lisat, *autor*
25. Slika 25: Wanderer refentna lista, *autor*
26. Slika 26: Louis referentna lista, *autor*
27. Slika 27: Jack referentna lista, *autor*
28. Slika 28: Demon Jack refentna lista, *autor*
29. Slika 29:
- https://www.imdb.com/title/tt1636691/mediaviewer/rm191629824/?ref=tt_ov_i
30. Slika 30:
- https://www.imdb.com/title/tt0760437/mediaviewer/rm2168394241/?ref=tt_ov_i
31. Slika 31: Storyboard 1, *autor*
32. Slika 32: Storyboard 2, *autor*
33. Slika 33: Storyboard 3, *autor*
34. Slika 34: Storyboard 4, *autor*
35. Slika 35: Clip studio paint, *autor*
36. Slika 36: Animatic u clip studio paintu, *autor*
37. Slika 37: Spori pokret ruke
38. Slika 38: Brzi pokret ruke
39. Slika 39: Animatic u Clip studio paintu 2

40. Slika 40: https://disney.fandom.com/wiki/Walt_Disney?file=Walt_Disney_2.jpg
41. Slika 41: <https://deadline.com/2022/02/batman-russia-ukraine-release-disney-ban-1234962100/>
42. Slika 42: https://en.wikipedia.org/wiki/File:La_Fantasmagorie_%281908%29.webm
43. Slika 43: https://www.moma.org/learn/moma_learning/walt-disney-ub-iwerks-steamboat-willie-1928/
44. Slika 44: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/WesternAnimation/AvatarTheLastAirbender>
45. Slika 45: [https://astroboy.fandom.com/wiki/Astro_Boy_\(character\)](https://astroboy.fandom.com/wiki/Astro_Boy_(character))
46. Slika 46: https://www.imdb.com/title/tt6342474/mediaviewer/rm670991617/?ref=tt_ov_i
47. Slika 47: <https://www.imdb.com/title/tt11503082/>
48. Slika 48: https://www.rottentomatoes.com/tv/adventure_time
49. Slika 49: Prva scena u Clip Studio Paintu, *autor*
50. Slika 50: Druga scena u Clip Studio Paintu, *autor*
51. Slika 51: Treća scena u Clip Studio Paintu, *autor*
52. Slika 52: Četvrta scena u Clip Studio Paintu, *autor*
53. Slika 53: Peta scena u Clip Studio Paintu, *autor*
54. Slika 54: Šesta scena u Clip Studio Paintu, *autor*
55. Slika 55: Sedma scena u Clip Studio Paintu, *autor*
56. Slika 56: Osma scena u Clip Studio Paintu, *autor*
57. Slika 57: Deveta scena u Clip Studio Paintu, *autor*
58. Slika 58: Deseta scena u Clip Studio Paintu, *autor*

59. Slika 59: Jedanaesta scena u Clip Studio Paintu, *autor*
60. Slika 60: Dvanaesta scena u Clip Studio Paintu, *autor*
61. Slika 61: Trinaesta scena u Clip Studio Paintu, *autor*
62. Slika 62: Četrnaesta scena u Clip Studio Paintu, *autor*
63. Slika 63: Petnaesta scena u Clip Studio Paintu, *autor*
64. Slika 64: Šesnaesta scena u Clip Studio Paintu, *autor*
65. Slika 65: Sedamnaesta scena u Clip Studio Paintu, *autor*
66. Slika 66: Osamnaesta scena, *autor*

Literatura

1. <https://imagendary.com/about/>
2. <https://krishastudio.com/2d-animation-styles-and-techniques-with-examples/>
3. <https://www.youtube.com/watch?v=aEAObel8yIE>
4. <https://www.youtube.com/watch?v=BBgghnQF6E4&t=11s>
5. https://www.moma.org/learn/moma_learning/walt-disney-ub-iwerks-steamboat-willie-1928/
6. <https://www.rightstufanime.com/post/global-history-of-anime>