

Obrazac izvedbe 2D animacije

Studenti:Marko Balenović, Tin Švagelj

Tema	<i>Ovdje navesti naslov/naziv teme animacije.</i> Kombinatori u kaosu.
Izvedba pokretne grafike za uvodnu/završnu špicu ili prijelaz među scenama	<i>Ovdje numerirati i kratko opisati obje izvedbe (što je animirano, kojim postupcima, kojim redoslijedom, jesu li i kako primijenjene transformacije, je li i kako primijenjena animacija korištenjem armature i sl.)</i> <div><div>1.</div><div>Na uvodnoj špici je čarobnjak koji predstavlja temu. Čarobnjak je animiran korištenjem armature.</div></div> <div><div>2.</div><div>Na završnoj špici čarobnjak pozdravlja sve koji su gledali i zahvaljuje im na pažnji. Čarobnjak je animiran armaturom i osnovnim geometrijskim transformacijama.</div></div>
Primjena modifikatora	<i>Ovdje numerirati i kratko opisati sva 3 slučaja primjene modifikatora za animaciju (što je animirano, zašto su korišteni baš ti modifikatori, koja svojstva modifikatora su animirana, potencijalna ograničenja i problemi na koje ste naišli, i sl.)</i> <div><div>1.</div><div>Kamera je skalirana kako bi se prikazale različite komponente scene</div></div> <div><div>2.</div><div>Čarobnjak je translaticiran kako bi se prikazalo njegovo pomicanje na sceni.</div></div> <div><div>3.</div><div>Ruke/noge kombinatora/brojeva su rotirane kako bi se animiralo njihovo pomicanje.</div></div>
Animacija glavnoga lika i ostalih elemenata scene	<i>Ovdje kratko opisati kako su animirani pojedini el. scene (koji pristup je korišten, je li i kako primijenjena transformacija, je li i kako je primijenjena armatura).</i> <div><div>1.</div><div>Armatura je primijenjena kod glavnog lika.</div></div> <div><div>2.</div><div>Skaliranje je primijenjeno kod sporednih likova i teksta.</div></div> <div><div>3.</div><div>Rotiranje je objekta je primijenjeno kod sporednih likova.</div></div> <div><div>4.</div><div>Translacija je primijenjena kod sporednih objekata, kod glavnog lika i na kameri.</div></div>
Korišteni izvori	<i>Ovdje navesti sve izvore iz kojih su preuzeti materijali ili drugi elementi koji nisu originalno napravljeni, a korišteni su u animaciji.</i> Svi elementi su originalno napravljeni u svg, neki elementi

	dorađeni u blenderu kako bi ih rigovi izgledali bolje prilikom animacije.
Odstupanje od plana	<p><i>Ovdje opisati jeste li, zbog čega i na koji način odstupili od prvotnoga plana, te eventualne druge probleme na koje ste naišli tijekom izrade 2D animacije.</i></p> <p>Napravili smo brojna odstupanja zbog složenosti izvedbe originalnog plana. Oba člana su susrela probleme u radu s programom Blender:</p> <ul style="list-style-type: none">• Windows: grease pencil nije radio, problemi s import funkcijom SVG elemenata.• Linux (Arch btw): blender se crashao pri paljenju jer je ovisio o staroj verziji Pythona, bilo ga je potrebno rekompilirati, nakon toga povremeni crashovi na Waylandu tokom rada na određene radnje. <p>Zbog navedenih problema i nedostatka vremena koje su prouzročili je za predaju smanjeno trajanje animacije (koje je i bilo ambiciozno u originalnom planu), smanjena je kvaliteta crteža, izbačene neke scene iz animatika, te je zbog fokusa na zadovoljavanje barem tehničkog dijela izvedbe plana patio i prijenos poruke teme animacije.</p>