

MULTIMEDIJA

Animacija

- Animaciju možemo usporediti sa crtanjem više različitih crteža na papirima te njihovim konačnim preslikavanjem.
- Oko stvara iluziju pokreta.
- Iako su slike statične, kad se poslože čini se kao da su u pokretu.
- Tromost oka – oko percipira/opaža promjene koje se dešavaju, ali s manjim zakašnjenjem.
- Slike se brzo izmjenjuju te naše oko pamti posljednji crtež nekoliko sekundi, a u međuvremenu u naše vidno polje dolazi sljedeća slika.

Kvaliteta animacije

- Kadrovi (eng. frames) su crteži koje animacija sadrži.
- Ključni kadrovi (eng. keyframes) su prvi i zadnji kadar u nekoj animaciji.
- Kvaliteta ovisi o broju kadrova koji se izmjene u sekundi (eng. frames per second) .

Računalna animacija

- Pojam poznat od 1961.
- Kako se tehnologija razvija, sve se više koristi računalna animacija.
- Minimalno 10 kadrova u sekundi (ne previše !)
- Kontrola animacije : 1. vremenska os
2. broj kadrova animacije

Podjela animacija

- Klasična animacija
 - o Celuloidna animacija
- Digitalna animacija (koristi neke tehnike klasične animacije)

Tweening

- Ključan proces u svim vrstama animacije
- Tweening je proces stvaranja slika između dva ključna kadra/keyframe-a kako bi osoba koja ih gleda dobila dojam da početni crtež polako prelazi u završni.
- Novija tehnologija omogućuje određivanje kako će se objekti iz crteža mijenjati tijekom tweeninga.

Vrste objekata u animaciji

- Pozadinski objekti su objekti koji definiraju okolinu projekta (npr. pozadinske boje i slike...)
- Sadržajni objekti su objekti koji se pomiču/mijenjaju unutar definiranih granica bez posljedica na druge objekte (npr. banneri, logotipi, filmski isjecci...).
- Motivirani objekti su objekti koji se kreću ili mijenjaju sami po sebi, ili reaguju na promjene drugog objekta. (npr. računalno upravljani protivnici u igricama)
- Reaktivni objekti su objekti koji se mijenjaju ili prilagođavaju okolini kao posljedica djelovanja korisnika (npr. kursori osjetljivi na kontekst, klizači, pokretni objekti, avatari...)

Stilovi animacije

- Klasična 2D animacija :
 - Sastoji se od niza crteža, tj. nacrtanih faza nekog pokreta koje kada ih se pusti u nizu stvaraju iluziju pokreta.
- Kompjuterski potpomognuta klasična 2D animacija:
 - Slična je klasičnoj 2D animaciji, jer i ona ima tradicionalni niz ručno izrađenih crteža koji stvaraju iluziju pokreta.
- Kompjuterska 2D animacija :
 - Animaciju i pokret ne stvara crtač već animator uz pomoć računala i takozvanih keyframeova (ključnih kadrova).
 - Da bi animator mogao animirati, potrebni su mu elementi koje će animirati, od likova i pozadina koje ilustrator nacrtati i pripremi za animaciju (npr. likove podijeli na osnovne elemente u layerima – glava,vrat,tijelo...) , pa sve do izrezanih i pripremljenih fotografija i vektorskih grafika.

Vrste kadrova

- Okvir je omeđeni prostor unutar kojeg se odvija radnja.
- Kadrovi su snimke koje prikazuju radnju.
- Okvir je opisan kao prostorna konstanta filma/audiovizualne priče, s tim da je gledatelj svjestan i onoga što je van tog okvira.
- Kadar je neprekinuti čin snimanja, ono što je kamera zabilježila od početka snimanja do trenutka zaustavljanja snimanja.
- Kadrovi se razlikuju na nekoliko parametara :
 1. duljina kadra
 2. stanje kamere
 3. pronicanje dubine
 4. stajalište promatrača

Prema duljini trajanja razlikujemo :

- Kratki kadar : sadrži kratke dijelove radnje (gledatelj uspije spoznati radnju i lika, no ne stigne reagirati na to)
- Dugi kadar : sadrži dulje dijelove radnje.

Prema dubini (oštrini) razlikujemo:

- Dubinski kadar : kadar u kojemu je jednako vidljiv i okoliš i lik, u punoj oštrini vidimo događaje u prednjem i srednjem planu te i pozadini.
- Plošni kadar : kadar u kojem je samo jedna ploha oštra, dok su drugi predmeti sve manje jasni.

S obzirom na promatrača razlikujemo :

- Objektivni kadar : kadar koji izgleda onako kako bi ga gledatelj vidio da se nalazi na mjestu snimanja.
- Subjektivni kadar : pokazuje ono što vidi filmski lik, gledatelj vidi svijet očima lika.
- Autorski kadar : pokazuje autorov komentar zbivanja.

S obzirom na pokrete kamere, kadar može biti:

- Statični kadar : kadar snimljen kamerom koja miruje i stoji na mjestu.
- Dinamični kadar : snimljen kamerom koja se kreće, kamera prati radnju.

FILM

Osnove režije

- Kompozicija kadra : horizontalna, vertikalna, dijagonalna, geometrijski lik.

- PLAN : udaljenost kamere od objekta.
- Postoji 6 vrsta planova:
 1. Detalj – npr. nos, oko, uho...
 2. Krupni plan – npr. čovjekovo lice
 3. Bliži plan – snima se čovjek do pojasa
 4. Srednji/američki plan – čovjek se prikazuje do koljena ili cijeli
 5. Polutotal – prikazuje mjesto radnje
 6. Total – upoznaje nas s mjestom radnje, ukazuje na psihološko stanje čovjeka.

Kut snimanja :

1. horizontalni kut
2. gornji kut
3. donji kut
4. ekstremni gornji/donji kut
5. kosi kadar

Stanje kamere :

- Statično
- Dinamično
- Panorama – kamera pričvršćena o tlo
- Vožnja – naprijed, natrag, vertikalna, kran, kružna...

OKVIR – omeđuje sliku.

Omjeri okvira : 4:3, 16:9

Scenarij

- Logline : opis filma u jednoj rečenici.
- Sinopsis : tekst u kojem se sažeto prepričava radnja filma.
- Scenarij : detaljan opis cjelokupnog sadržaja filma.
- Knjiga snimanja : kadrovi složeni po montažnom redosljedu.
- Plan snimanja : kadrovi složeni po redosljedu kako će biti snimani.
- Tagline : kratka sažeta rečenica koja se obično stavlja na poster kako bi se privukao gledatelj.

Kamera

- Kamera je mehanički uređaj za snimanje filma ili videa, sastoji se od tri dijela: 1. kućišta
 - 2. tražila – služi za kompoziciju kadra te odabir objektiva
 - 3. objektiv – optički sustav pomoću kojeg se prenosi slika.
 - Objektivi se dijele na 4 osnovne skupine :
 - a) Srednje
 - b) Širokokutne
 - c) Uskokutne
 - d) Zoom objektivne
- Videoformati mogu biti:
 - 1. Profesionalni – U matic, betacam, digital betacam
 - 2. Neprofesionalni – VHS, S-VHS, Video8, Hi8, DVCAM...