

Animavision Pregled



[Podrobnejši vpogled v stop animacijo](#)

O čem govori to poglavje? Animirani filmi so v naših življenjih močno prisotni, čeprav se tega pogosto ne zavedamo. Otroci jih radi gledajo za zabavo in izobraževanje, odrasli pa tudi zaradi umetniškega vtisa, ki ga nudijo. Animacija se velikokrat...

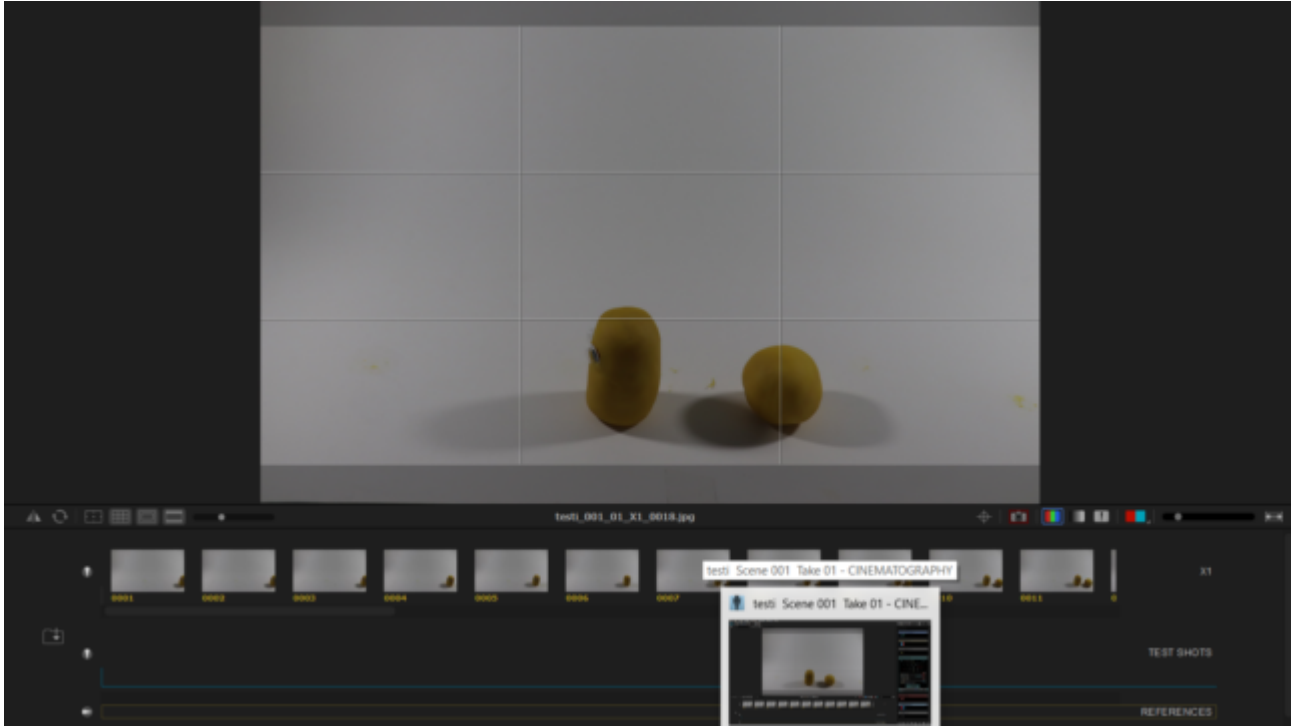
[Nadaljujte z branjem](#)



Prostorske in tehnične zahteve za izdelavo animiranih filmov

O čem govori to poglavje? V poglavju Podrobnejši vpogled v stop animacijo smo opisali, da v osnovi obstajata le dve različni vrsti animacije: dvodimenzionalna animacija (2D) in tridimenzionalna animacija (3D). V tem poglavju želimo razložiti, kako...

[Nadaljujte z branjem](#)



Nastavitve in delovanje kamere

O čem govori to poglavje? V prejšnjem poglavju smo opisali osnovne prostorske in tehnične zahteve za izdelavo dvo- ali tridimenzionalnih animiranih filmov. Razložili smo tudi, kako premakniti kamero v zeleni položaj s pomočjo stativov ali različnih...

[Nadaljujte z branjem](#)



Kamera kot ustvarjalno orodje v animiranem filmu

O čem govori to poglavje? Ko ste se seznanili z nastavitvami in delovanjem kamere ter si pridobili nekaj izkušenj, lahko v tem poglavju poglobite svoje znanje. To vam bo odprlo veliko več ustvarjalnih možnosti, vaši animirani filmi pa bodo postali...

[Nadaljujte z branjem](#)



Pripovedovanje zgodb

O čem govori to poglavje? Dobra zgodba je dober temelj za to, da je film razumljiv in smiseln za gledalca. Tudi če je film videti dobro ali ima neverjetne posebne učinke, brez dobre zgodbe ne pritegne gledalca. Ustvarjanje zgodbe je proces, ki je...

[Nadaljujte z branjem](#)