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...

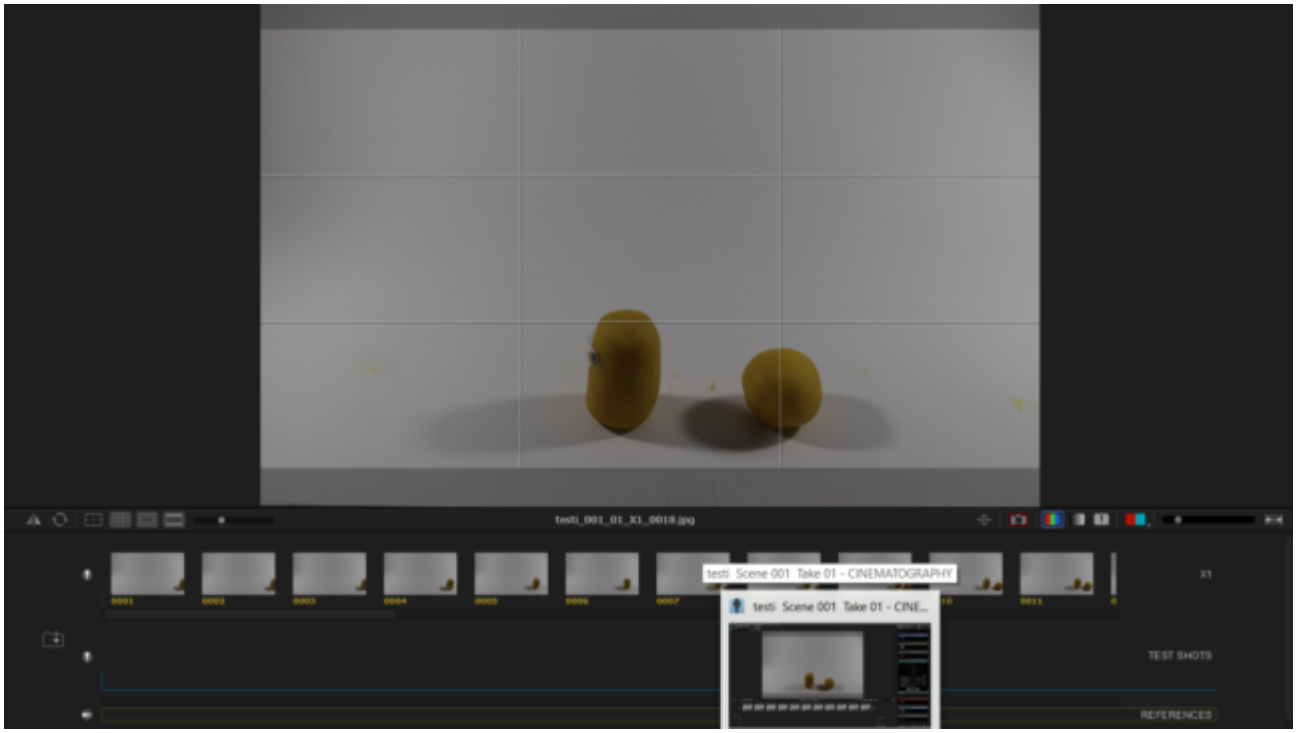
Nadaljujte z branjem



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 želeni 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



Osnove izdelave likov, predmetov in ozadij

O čem govori to poglavje? Fizično ustvarjanje likov, predmetov in ozadij je eden od ključnih korakov pri pripravi animiranega filma, hkrati pa je tudi zelo zabavno in ustvarjalno. Vse, kar potrebuješ, moraš najprej ustvariti iz različnih materialov...

Nadaljujte z branjem



Izdelava likov, predmetov in ozadij v 2D

O čem govori to poglavje? Če sistematično slediš priročniku v razdelku Animavision, potem že imaš seznam likov, predmetov in ozadij z vsemi velikostmi in gibljivimi deli, ki jih boš moral/a ustvariti, da boš lahko posnel/a svojo zgodbo. Če ne...

Nadaljujte z branjem



Izdelava likov, predmetov in ozadij v 3D

O čem govori to poglavje? Če sistematično slediš priročniku v razdelku Animavision, potem že imaš seznam likov, predmetov in ozadij z vsemi velikostmi in gibljivimi deli, ki jih boš moral/a ustvariti, da boš lahko posnel/a svojo zgodbo. Če ne...

Nadaljujte z branjem



Načela animacije

O čem govori to poglavje? Po pripravi zgodbe, likov, predmetov, ozadja in nastavitvi kamere je prišel čas za animiranje. Obstaja nekaj nasvetov ali načel, ki jih lahko upoštevaš, da bodo liki videti živi in resnični. V tem priročniku bomo predstavili...

Nadaljujte z branjem



Media

Tukaj najdete rezultate otrok in mladih ter navodila za pedagoške delavce, ki so bila pripravljena med projektom...

Nadaljujte z branjem