

Sadržaj

UVOD	11
PRVO POGLAVLJE - KOMBINOVANJE STVARNOG I VIRTUELNOG SVIJETA	14
DRUGO POGLAVLJE: ORAD - KREIRANJE VIRTUELNE STVARNOSTI U REALNOM VREMENU	14
TREĆE POGLAVLJE: MODELIRANJE I VIDEO EDITOVANJE	14
ČETVRTO POGLAVLJE: KREIRANJE VIRTUELNOG STUDIJA	15
PETO POGLAVLJE: VIRTUELNOST U FILMU "AVATAR"	15
ŠESTO POGLAVLJE: UTICAJ INFORMACIONIH TEHNOLOGIJA NA STUDIJSKE TEHNIKE	15
SEDMO POGLAVLJE: D-SLR VIDEO	15
OSMO POGLAVLJE: ZVUK	16
DEVETO POGLAVLJE: PROJEKTNI ZADACI (NAPREDNE STUDIJSKE TEHNIKE)	16
DESETO POGLAVLJE: GDJE SMO DANAS?	16
KOMBINOVANJE STVARNOG I VIRTUELNOG SVIJETA	17
TV FORMATI	20
DIMENZIJE VIDEA (<i>VIDEO DIMENSION</i>)	20
RAZLIKA IZMEĐU HDV I DV FORMATA	22
OMJER STRANA	23
TELEVIZIJSKI STANDARDI	23
FAZE IZRADE FILMA	25
PRIPREMA (<i>DEVELOPMENT</i>)	25
PREDPRODUKCIJA (<i>PRE-PRODUCTION</i>)	25

PRODUKCIJA (<i>PRODUCTION</i>)	26
POSTPRODUKCIJA (<i>POST-PRODUCTION</i>)	26
DISTRIBUCIJA I PRODAJA FILMOVA	26
ŠTA JE VIRTUELNO OKRUŽENJE?	26
ŠTA JE VIRTUELNI STUDIO?	28
CHROMA KEY	33
IZBOR BOJE POZADINE	36
OSVJETLJENJE	37
ODABIR PODLOGE	39
ODJEĆA	40
PRAĆENJE KAMEROM (<i>CAMERA TRACKING</i>)	41

ORAD TEHNOLOGIJA ZA KREIRANJE VIRTUELNE STVARNOSTI U REALNOM VREMENU **43**

ORAD - 3DESIGNER	49
SNAŽNI I INTELIGENTNI TEMPLEJTI	49
GRAFIČKE KARAKTERISTIKE	50
JEDNOSTAVNOST I LAKOĆA KORIŠĆENJA	52
INTERAKTIVNA GRAFIKA	52
DISTRIBUISANA ARHITEKTURA	53
POBOLJŠAN RAD SA ADOBE PHOTOSHOP-OM, 3D STUDIO MAX-OM	54
PLUGINS	55
ORAD - REALSET	55
VANJSKA PRODUKCIJA	58
PERFORMANSE	59
ORAD - MAESTRO	60

ORAD - TRACKVISION	61
VIRTUELNA PREKLAPANJA	62
DINAMIČKE OFSAJD LINIJE	62
NAPREDNE OPCIJE SPONZORSTVA	63
TEHNOLOGIJA ISCRTAVANJA	64
MODELIRANJE I VIDEO EDITOVANJE	66
PRINCIPI MODELIRANJA (3D STUDIO MAX)	67
KOORDINATNI SISTEMI	67
PROZORI POGLEDA	67
OBJEKTI I OBLICI U 3D STUDIO MAX-U	71
MODELIRANJE NA MESH NIVOU	75
POLIGONALNO MESH MODELIRANJE	77
ORGANSKO MODELIRANJE I LOW-POLY MODELIRANJE	81
POLIGONALNA OPTIMIZACIJA	82
MATERIJALI	83
ANIMACIJA	85
SOFTVERSKI ALATI ZA UREĐIVANJE VIDEO SADRŽAJA	90
PREGLED VAŽNIJIH PROGRAMA ZA VIDEO MONTAŽU I SLIČAN KREATIVNI RAD SA VIDEOM	95
KREIRANJE VIRTUELNOG STUDIJA	99
PODEŠAVANJE PARAMETARA VIZUELIZACIJE (RENDER SETUP)	100
MODELIRANJE ELEMENATA VIRTUELNOG STUDIJA	105
POSTPRODUKCIJA	118

VIRTUELNOST U FILMU AVATAR	127
UTICAJ INFORMACIONIH TEHNOLOGIJA NA STUDIJSKE TEHNIKE	132
POJAM INFORMATIKE	132
NASTANAK FILMA	133
POČECI SPECIJALNIH EFEKATA	134
DIGITALNI SPECIJALNI EFEKTI	136
DIGITALIZACIJA VIDEA I DIGITALNA MONTAŽA	141
MULTIMEDIJALNI ASPEKT VIDEA	146
D-SLR VIDEO	149
NIKON D7000 - GLAVNE KARAKTERISTIKE	154
PODEŠAVANJE NIKONA D7000 ZA SNIMANJE VIDEA	156
SVJETLOST	163
PODJELA D-SLR OBJEKTIVA	166
DUBINSKA OŠTRINA	172
PLATFORME ZA D-SLR VIDEO SNIMANJE	177
ASPECT RATIO	180
KOMPRESIJA	182
ZVUK	184
ŠTA JE ZVUK?	184
KAKO UHO DETEKUJE ZVUK?	185
DIGITALIZACIJA ZVUKA	188
NIKVISTOVA TEOREMA	189

KOMPRESOVANJE ZVUKA	192
ZVUK U FILMU	192
ZANIMANJA U FILMSKOJ INDUSTRIJI U SEKTORU ZVUKA	194
STVARANJE ZVUKA ZA FILMOVE "GOSPODAR PRSTENOVA"	197
<i>FOLEY</i> EFEKTI	199
PROJEKTNİ ZADACI (NAPREDNE STUDIJSKE TEHNIKE)	203
PROJEKAT 1 - ISPISIVANJE TEKSTA U ZIDU	203
UMETANJE VEKTORSKIH FORMATA U KOMPOZICIJU	258
DODAVANJE TONA	262
PROJEKAT 2 - 3D PRAĆENJE	267
MOCHA PRO 3.1	268
AFTER EFFECTS CS6 U SARADNJI SA MOCHA PRO 3.1	269
REALIZACIJA PROJEKTA	270
KOLOR KOREKCIJA	289
PROJEKAT 3 – MULTICAM MONTAŽA	294
GDJE SMO DANAS?	308
LITERATURA	311