

Vježbe Cinemachine & Level Design & Cutscene:

1. Ledeno doba

- a. Prikazuje se otok prekriven ledom (ne kuži se da je otok zbog toga što je sve zaleđeno)
- b. Ljudi hodaju prema špilji (homosapiensi 7 likova, miješano muško žensko)
- c. Likovi ulaze u špilju i pale vatru
- d. Pogledaju van – led se otopio i sada vide da su na otoku (vide more, proljeće)



2. Iliri

- a. Prikazuje se tri nivoa ilirskog naselja
 - i. Akropola
 - ii. Naselje na padini
 - iii. Nekropola ispod naselja
- b. Stanovnici (Iliri) koji nadgledaju kanal i grčki brodovi koji njime plove
- c. Užurbanost naselja na južnoj padini
- d. INSPIRACIJA - *Asterix animirani filmovi*



Mountains in Argolis.
Peninsula of Munychia.
Sikela.
Stadium.
Salam
Peiraia.
Long Walls.
Temple of Kronos and



Eleusinion.
temple of Zeus Panhellenios and Hera. (?)
country house.)
Mt. Korydalis.
Pnyxion.
Delphinion. (?)

3. Crkva

- a. Vinogradi po svuda
- b. Na kraju vinograda u samom centru prikazat gradnju crkve
- c. Srednjovjekovna tematika



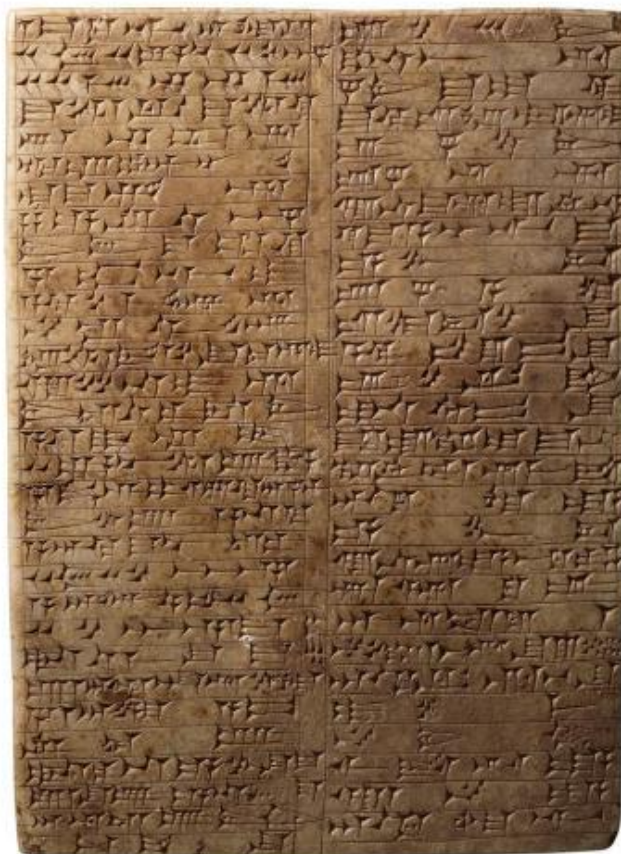
4. Bitka brodova

- a. Bitka u među otočnom području
- b. Pomorska bitna 2 srednjovjekovne mornarice (Mlečani i Genova)
- c. Zarobljavanje lika i odvođenje u tamnicu
- d. Prikaz Kule kao tamnice



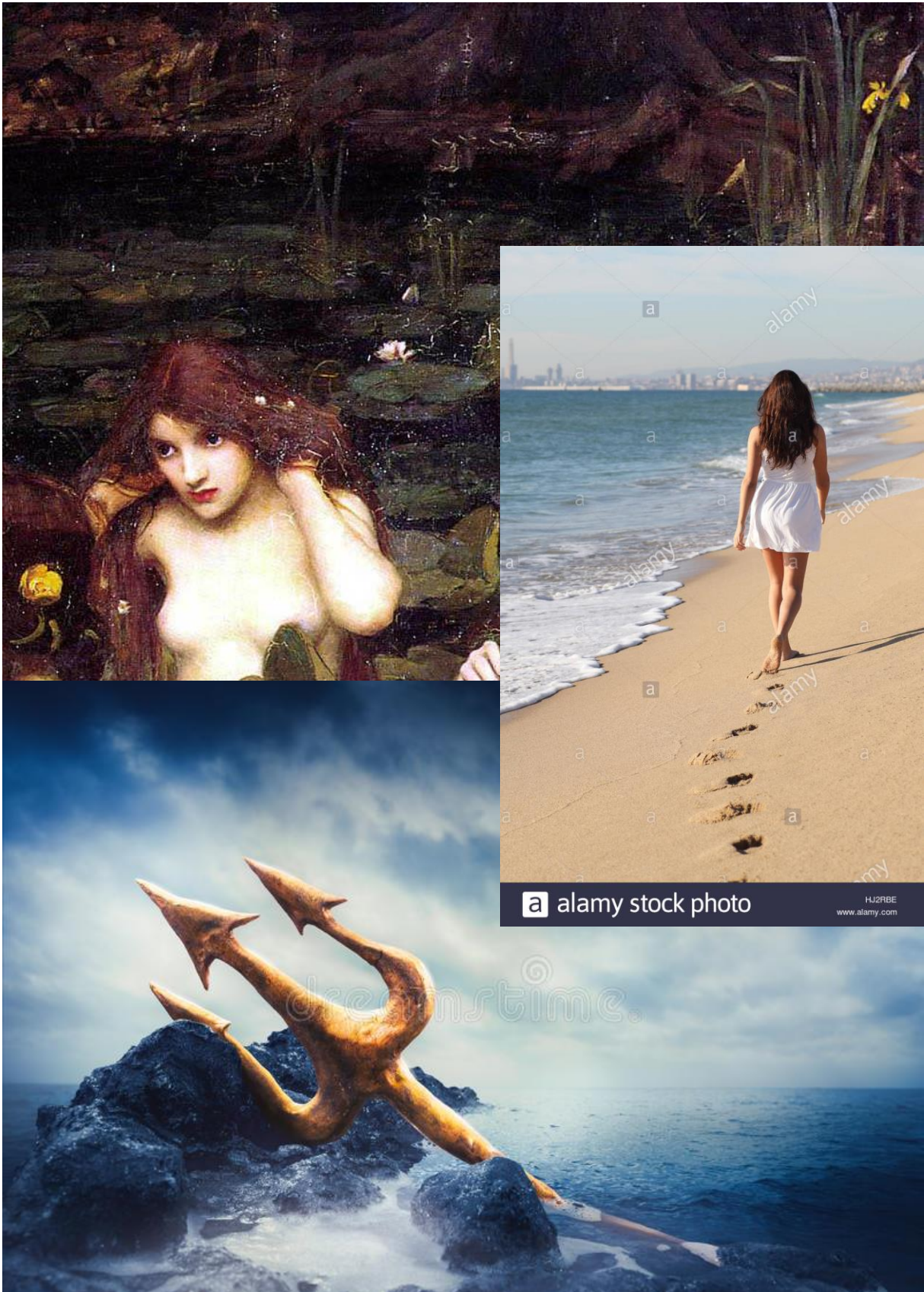
5. Klesanje

- a. Prikaz antičnog Grka kako uklesuje imena na kamen
- b. Animacija učitavanja fonta na kamenu gdje se učitavaju imena kao text



6. Posjednon šetnja

- a. Nimfa hoda uz plažu i prolazi pored posejdnovog trozubca
- b. U trenutku kada prolazi pored trozbuca pogled kamere više ne prati nimfu sa leđa već gleda tako što je kamera uz trozubac



7. Bicikl – Novska

- a. Razgovor 2-3 lika pored bicikla u novskoj
- b. Fokus likova pa prebacivanje na fokus bicikla i potom udaljavanje od bicikla u 2.5D perspektivi

