

**Табела 5.1** Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

<b>Назив предмета: ДИГИТАЛНА АНИМАЦИЈА 1</b>	
<b>Наставник или наставници</b> (презиме, средње слово име): <b>Ћирић М. Растко</b>	
<b>Статус предмета: Обавезни</b>	
<b>Број ЕСПБ: 5</b>	
<b>Услов: положен пријемни испит</b>	
<p><b>Циљ предмета</b>          Први сегмент КИНЕМАТИКА има за циљ теоријски и практично да: научи студента да размишља и креира у духу анимације – покретања и оживљавања слика, појединачне слике постави у одређени узастопни однос, разуме механику кретања, развије осећај за „тајминг“ – процену трајања покрета, упозна технологију израде анимиране целине, овлада елементима моделовања тродимензионалних форми и њиховим даљим манипулисањем помоћу анимације и упозна се са уметничком баштином анимираног филма.          Други сегмент ДИГИТАЛНО МОДЕЛОВАЊЕ има за циљ да упозна студента са начинима израде једноставнијих тродимензионалних виртуелних форми.</p>	
<p><b>Исход предмета</b>          После одслушаног сегмента Кинематика студент је оспособљен да разуме и примени у уметности различите основне начине кретања из природе.          Након завршетка сегмента Дигитално моделовање, студент је научио да моделује дигиталне објекте једноставније структуре.</p>	
<p><b>Садржај предмета</b>          Предмет ДИГИТАЛНА АНИМАЦИЈА 1 састоји се из два сегмента: 1) КИНЕМАТИКА и 2) ДИГИТАЛНО МОДЕЛОВАЊЕ. У првом се студент упознаје са кинематиком односно начинима кретања, а други се односи на елементе дигиталног моделовања и програмски је у корелацији са првим.</p>	
<p>Сегмент КИНЕМАТИКА</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. УВОДНИ ЧАС (основни појмови и термини)</li> <li>2. ЛОПТА И КЛАТНО</li> <li>3. ДЕФОРМАЦИЈА И АНТИЦИПАЦИЈА</li> <li>4. ЛЕТ ПТИЦЕ</li> <li>5. ЦИКЛУС ДВОНОЖНОГ ХОДА 1</li> <li>6. ЦИКЛУС ДВОНОЖНОГ ХОДА 2</li> <li>7. ЦИКЛУС ДВОНОЖНОГ ХОДА 3</li> <li>8. ДВОНОЖНИ ТРК</li> <li>9. ЦИКЛУС ЦЕТВОРОНОЖНОГ ХОДА</li> <li>10. ЦИКЛУС ЦЕТВОРОНОЖНОГ ТРКА</li> <li>11. ОСТАЛИ ЦИКЛУСИ КРЕТАЊА КОД ЖИВОТИЊА</li> <li>12. ЦИКЛУСИ У ПРИРОДИ, ЕФЕКТИ</li> <li>13. ВОКАЛИЗАЦИЈА 1</li> <li>14. ВОКАЛИЗАЦИЈА 2</li> <li>15. МОНТАЖА свих вежби у целину</li> </ol>	<p>Сегмент ДИГИТАЛНО МОДЕЛОВАЊЕ</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Увод у 3D софтвере</li> <li>2. Хијерархије у 3D софтверу и анимација експресијама</li> <li>3. Keyframe Анимација – ротације и величине (<i>squash and stretch</i>).</li> <li>4. NURBS моделовање- линије</li> <li>5. NURBS моделовање- облици</li> <li>6. Увод у полигонално моделовање. <i>Quad</i> моделовање.</li> <li>7. Полигонално моделовање једноставног карактера</li> <li>8. Полигонално моделовање карактера по задатку. Торзо.</li> <li>9. Полигонално моделовање карактера по задатку. Глава: очи, усне, ухо.</li> <li>10. UV мапирање</li> <li>11. Дигитално вајање</li> <li>12. Основе 3D материјализације</li> <li>13. Riging – Увод у скелетне системе. Појам <i>Set Driven Key</i>. Прављење и селекција атрибута</li> <li>14. Riging – Прављење једноставног скелетног система. Прављење контрола. Карактер сет.</li> <li>15. Skinning, <i>Skin Bind</i>.</li> </ol>
<p><b>Препоручена литература</b>          Borivoj Dovniković: ŠKOLA CRTANOG FILMA (ФЦС – ФПУ, Београд 2007.)          Richard Williams: THE ANIMATOR'S SURVIVAL KIT, Faber&amp;Faber, 2001          Preston Blaire: ANIMATION (Walter Foster)          Preston Blaire: ANIMATE FILM CARTOONS (Walter Foster)          Muybridge: HUMAN FIGURE IN MOTION (Dover 0-486-20204-6)          Muybridge: ANIMAL FIGURE IN MOTION (Dover 0-486-20203-8)          Harold Whitaker, John Hallas: TIMING FOR ANIMATION, Focal Press, 1981</p>	

Frank Thomas, Ollie Johnston: ILLUSION OF LIFE, Hyperion, 1981		
Ranko Munitić: POLA VEKA FILMSKE ANIMACIJE U SRBIJI, Institut za film/Aurora, 1999		
Број часова активне наставе 5	предавања:2	Студијски истраживачки рад: 3
<b>Методe извођења наставe</b>		
Програм се реализује кроз предавања, консултације, студијски истраживачки рад		
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>		
присуство на предавањима и СИРy	10%	
активност и залагање у настави	10%	
испит - техничка реализација	30%	
практични део испита - задаци	50%	