

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ДИГИТАЛНА АНИМАЦИЈА 2	
Наставник или наставници (презиме, средње слово име): Ћирић М. Растко	
Статус предмета: Обавезни	
Број ЕСПБ: 5	
Услов: Дигитална анимација 1	
Циљ предмета Сегмент 1 – Режија анимације 1: током процеса креирања кратке анимиране форме у трајању од 1 минута студенти се упознају са процесом израде кратке анимиране целине, техникама анимације, дизајном карактера и позадине и елементима режије анимације у оквиру третмана артикулације анимиране целине. Сегмент 2 – Дигитално анимирање: Студенти стичу знање о начину покретања динамичких објеката који су моделовани у оквиру предмета Дигитална анимација 1, примењујући принципе кинематике живих бића.	
Исход предмета Сегмент 1 – Режија анимације: Студент је оспособљен да артикулише и реализује краћу анимирану целину. Сегмент 2 – Дигитално анимирање: Након завршетка слушања предмета и израде радова, студент је научио да покреће једноставније моделоване форме које је израдио у оквиру предмета Дигитална анимација 1. динамичке дигиталне објекте који су конципирани на основу студије кинематике живих бића и покреће, односно оживљава их.	
Садржај предмета Предмет ДИГИТАЛНА АНИМАЦИЈА 2 састоји се из два сегмента: 1) РЕЖИЈА АНИМАЦИЈЕ и 2) ДИГИТАЛНО АНИМИРАЊЕ (реч анимација се овде користи у ужем смислу). У првом се студент упознаје са процесом артикулације и израде анимираног филма, при чему упознаје са техникама анимације (класичне и дигиталне, дводимензионалне и тродимензионалне). Током практичне израде минутног анимираног филма студент се упознаје са елементима РЕЖИЈЕ анимираног филма (драматургија, дизајн ликова и позадине, монтажа слике и звука). Сегмент Дигитално анимирање односи се на оживљавање 3Д форми (3D CGI) и програмски је у корелацији са Режијом анимације. Студент ради на сложенијим пројектима који постављају 3Д моделе и позадину у корелацију са идејом кратке анимиране целине (до 1 минута).	
Сегмент РЕЖИЈА АНИМАЦИЈЕ 1. Фазе настанка анимираног филма – идеја за филм до 1 минута 2. Драматургија анимираног филма 3. Анализа класичног и модерног анимираног филма 4. КОЛОКВИЈУМ 1 – Сценарио за минутни филм 5. Технике традиционалне анимације 6. Књига снимања, аниматик 7. КОЛОКВИЈУМ 2 – Књига снимања 8. Дизајн карактера и позадине 9. Картон снимања и брзи 10. КОЛОКВИЈУМ 3 - Аниматик 11. Рад на филму 1 (цртање, екстреми) 12. Рад на филму 2 (анимација, фазе) 13. Рад на филму 4 (звук, шпица) 14. Монтажа слике и тона 15. Монтажа слике и тона	Сегмент ДИГИТАЛНО АНИМИРАЊЕ 1. Увод у карактер анимацију 2. Анимација циклуса хода 3. Вокализација 4. Facial Riging – Анимација фацијалних експресија 5. Нелинеарна анимација, карактер сетови, Trough Editor 6. Поставка камера и кадрирање у 3D софтверима 7. 3D Layout - сцене у 3D софтверима 8. Основе рендеринга. 9. Mental Ray – Antialiasing, GI, Final Gather. Mental ray Shaders: Mia X Pass, SSS, Illumination Shaders, Displacement, Ambient Occlusion. 10. Mental Ray – Render Layers, Render Passes, Contribution maps 11. Hardware render 12. Осветљавање 13. Оптимизација рендеринга 14. Планирање и организација пројекта 15. Техничка разрада пројекта
Препоручена литература Боривој Довниковић: ШКОЛА ЦРТАНОГ ФИЛМА (ФЦС – ФПУ, Београд 2007.) Ranko Munitić: ESTETIKA ANIMACIJE (ФЦС – ФПУ, Београд 2007.) Richard Williams: THE ANIMATOR'S SURVIVAL KIT, Faber&Faber, 2001 Harold Whitaker, John Hallas: TIMING FOR ANIMATION, Focal Press, 1981 Frank Thomas, Ollie Johnston: ILLUSION OF LIFE, Hyperion, 1981	

Roger Noake: ANIMATION, a Guide to Animated Film Techniques, Macdonald Orbis, 1988
 Stan Hayward: SCRIPTWRITING FOR ANIMATION, Focal Press, London & NY, 1977
 Maestri, George - "Digital Character Animation 2, Vol. I", New Riders Publishing, 1999.
 Birn, Jeremy - "Digital Lighting And Rendering", New Riders Publishing, 2000.
 De Zwart, Gijs - "Studio-Quality Rendering", Gijs de Zwart and Robert McNeel & Associates, 2004.
 Flamingo User's Guide, Robert McNeel & Associates, 2001.
 Rivlin, Robert - "The Algorithmic Image", Microsoft Press, 1986.
 Hanson, Eric - "Maya 5 Killer Tips", New Riders Publishing, 2004.
 Miller, Carolyn Handler - "Digital Storytelling", Focal Press 2004.
 Bousquet, Michele - "Model, Rig, Animate with 3ds MAX 7", Peachpit Press, 2005.
 Maraffi, C. - "Maya Character Creation - Modeling and Animation Controls", New Riders Publishing 2003.
 Beckmann, Patricia. & Young, Phil - "Exploring 3D Animation with Maya 6", Thomson Delmar 2004.
 Sessions.edu - "Graphic Design Portfolio-Builder", Peachpit Press 2005.
 Kerlow, Isaac & Rosebush, Judson: Computer Graphics, Van Nostrand Reinhold, New York 1986.
 Couch, John S. - »The Artist of the Future Is a Technologist«, Wired Digital, Inc. 1994-99.

Број часова активне наставе 5	предавања: 2	Студијски истраживачки рад: 3
-------------------------------	--------------	-------------------------------

Методe извођења наставе

Програм се реализује кроз предавања, консултације, колоквијуме, студијски истраживачки рад

Оцена знања (максимални број поена 100)

Усмени део испита учествује у оцени са 10% (10 бодова), СИР са 70% (70 бодова), а присуство и учешће на часовима са 20% (20 бодова).

присуство на предавањима и СИР-у 10%

активност и залагање у настави 10%

колоквијуми 30%

испит - техничка реализација 20%

практични део испита – уметнички допринос 20%