

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ДИГИТАЛНА АНИМАЦИЈА ЗА	
Наставник или наставници (презиме, средње слово име): Ћирић М. Растко	
Статус предмета: изборни	
Број ЕСПБ: 12	
Услов: Дигитална анимација 2	
Циљ предмета Сегмент Режија анимације 2: Пошто је ово примарни од два изборна предмета у другој години, студент комбиновањем знања и искустава из овог предмета, а пожељно је и из других медија, треба да замисли и изведе припремни део свог ауторског дигиталног анимираног филма, који представља сложен интердисциплинарни рад (нарација, слика, покрет, звук). Сегмент 3D анимација 1: Студент унапређује своја знања из области дигиталне анимације у оквиру припрема за израду дуже анимиране форме проучавајући напредне технике CGI. Одређени сегмент свог пројекта студент ће усавршавати на изборном предмету 3Б.	
Исход предмета Студент се оспособљава да научи и искуси припремну фазу израде сложеног интердисциплинарног пројекта - наративне анимиране целине у 3D компјутерском програму. Финални рад је макета филма (аниматик) у којој је филм режиски дефинисан.	
Садржај предмета Сегмент Режија анимације 2: Студент осмишљава наративну целину (трајања до 4 минута) која ће бити реализована једном од техника дигиталне анимације. Рад на идеји, синопсису, сценарију, дизајну ликова и позадине, изради књиге снимања, осмишљавању концепта звука и изради аниматика (макете филма). Сегмент 3D анимација 1: напредне технике моделовања и анимирања у 3D програмима.	
Сегмент РЕЖИЈА АНИМАЦИЈЕ 2	Сегмент 3D АНИМАЦИЈА 1
<ol style="list-style-type: none"> 1. Идеја за филм до 4 минута 2. Синопсис 3. Драматургија 4. Карактери 5. Позадина 6. Колоквијум 1 – сценарио 7. Књига снимања 8. Монтажа 9. Дизајн ликова и позадине 10. Разрада књиге снимања 11. Колоквијум 2 - књига снимања 12. Поставка звука 13. Поставка слике 14. Монтажа аниматика 15. Колоквијум - аниматик 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Увод у напредне технике 3D анимације 2. Визуелни ефекти 3. 2Двизуелни ефекти 4. 3D визуелни ефекти 5. Композитинг и композитинг софтвери 6. Node Based Compositing софтвери 7. Увод у динамичке симулације 8. Честични системи (Particles) 9. Динамика честичних система 10. Динамичке тканине (Cloth) 11. Динамичка влакна (Hair) 12. Флуиди и динамика флуида 13. 2D флуиди 14. 3D флуиди 15. Кеширање и рендеринг динамичких симулација
Препоручена литература Ranko Munitić: ESTETIKA ANIMACIJE (ФЦС – ФПУ, Београд 2007.) Harold Whitaker, John Hallas: TIMING FOR ANIMATION, Focal Press, 1981 Stan Hayward: SCRIPTWRITING FOR ANIMATION, Focal Press, London & NY, 1977 Robert Russett, Cecile Starr: EXPERIMENTAL ANIMATION, Van Nostrand Reinhold Company, 1976 Maestri, George - "Digital Character Animation 2, Vol. II", New Riders Publishing, 2002. ISBN 0-7357-0044-3 Birri, Jeremy - "Digital Lighting And Rendering", New Riders Publishing, 2000. ISBN 1-56205-954-8 Rivlin, Robert - "The Algorithmic Image", Microsoft Press, 1986. ISBN 0-914845-80-2 Bates, Bob - "Game Design", Thomson Course Technology PTR, 2004. ISBN 1-59200-493-8 Miller, Carolyn Handler - "Digital Storytelling", Focal Press 2004. ISBN 0-240-80510-0 Briere & Hurley - "HDTV for Dummies", Wiley Publishing Inc. 2005. ISBN 0-7645-7586-4 Ward, Antony - "Game Character Development with Maya", New Riders Publishing 2004. ISBN 0-7357-1438-X Bousquet, Michele - "Model, Rig, Animate with 3ds MAX 7", Peachpit Press, 2005. ISBN 0-321-32178-2	

Број часова активне наставе: 9	предавања: 1	Студијски истраживачки рад: 8
Методe извођења наставe		
Програм се реализује кроз предавања, консултације, колоквијуме и студијски истраживачки рад		
Оцена знања (максимални број поена 100)		
присуство на предавањима и СИР-у 10%		
активност и залагање у настави 10%		
испит - техничка реализација 30%		
колоквијуми 30%		
испит – практични део 20%		