

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ДИГИТАЛНА АНИМАЦИЈА ЗБ		
Наставник или наставници (презиме, средње слово име): Ћирић М. Растко		
Статус предмета: изборни		
Број ЕСПБ: 5		
Услов: Дигитална анимација 2		
Циљ предмета Предмети под Б директно сарађују са примарним предметом који је студент изабрао под А. Зависно од задатка на главном (А) предмету (Дигитална слика, Дигитални видео, Дигитални звук или Интерактивна мултимедија) студент треба да замисли и изведе аниматик у оквиру сегмента свог рада који се односи на анимацију. Студент унапређује своја знања из области дигиталне анимације са акцентом на напредне технике CGI.		
Исход предмета Студент се оспособљава да оствари синтезу анимације и медија везаног за примарни предмет са аниматиком као завршним радом. У фази аниматика дефинисан је режијски аспект анимираног филма.		
Садржај предмета Зависно од садржаја изабраног сегмента у служби предмета под А, студент треба да осмисли краћу целину која ће бити део пројекта задатог на изабраном предмету под А, и реализована једном од техника дигиталне анимације. Рад на пројекту задатом у оквиру предмета под А, са аниматиком као завршним пројектом. Примери: анимирани сегменти унутар видео филма, анимирана шлица за видео филм, анимирани карактери или сегменти у интерактивној презентацији, анимирана визуелизација дигиталног звука, анимирани композитинг у дигиталној слици итд.		
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 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 Birn, 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 Maraffi, C. - "Maya Character Creation - Modeling and Animation Controls", New Riders Publishing 2003. ISBN 0-7357-1344-8 Beckmann, Patricia. & Young, Phil - "Exploring 3D Animation with Maya 6", Thomson Delmar 2004. ISBN 1-4018-4818-4 Sessions.edu - "Graphic Design Portfolio-Builder", Peachpit Press 2005. ISBN 0-321-33658-5 Kerlow, Isaac & Rosebush, Judson: Computer Graphics, Van Nostrand Reinhold, New York 1986. ISBN 0-442-24712-5 Hoeben, Aldo & Jan Stappers, Pieter: A vision of a designer's sketching-tool, Tools for Conceptual Phase of Design 2003. Delft University of Technology Jaffalaan 9, NL-2628 BX Delft, The Netherlands a.hoeben@io.tudelft.nl, p.j.stappers@io.tudelft.nl		
Број часова активне наставе 5	предавања: 1	Студијски истраживачки рад: 4
Методе извођења наставе Програм се реализује кроз предавања, консултације, студијски истраживачки рад		
Оцена знања (максимални број поена 100)		
присуство на предавањима	10%	
присуство на СИР-у	10%	
активност и залагање у настави	10%	
испит - техничка реализација	20%	
испит – практични део	50%	