

Табела 5.1 Спецификација предмета на студијском програму докторских студија

Назив предмета: ДИГИТАЛНА АНИМАЦИЈА 4А		
Наставник или наставници (презиме, средње слово име): Ћирић М. Растко		
Статус предмета: изборни		
Број ЕСПБ: 12		
Услов: Дигитална анимација 3А		
Циљ предмета Сегмент Режија анимације 4: Студент треба да анимира, озвучи и постпродуцира свој ауторски дигитални анимиран филм дефинисан макетом филма (аниматик). Сегмент 3D анимација 2: Студент наставља да унапређује своја знања из области дигиталне анимације и напредних техника CGI.		
Исход предмета Студент је оспособљен да артикулише и реализује сложени интердисциплинарни пројект - анимирану целину до 4 минута у 3D компјутерском програму.		
Садржај предмета Студент треба да реализује анимиран пројект једном од техника 3D дигиталне анимације. Рад на финалном моделовању и мапирању ликова и позадине, припремању звука, анимирању ликова, постављању осветљења, монтажи, композитингу и постпродукцији слике и звука.		
Сегмент РЕЖИЈА АНИМАЦИЈЕ 3	Сегмент 3D АНИМАЦИЈА 2	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Разрада аниматика 2. Картон снимања 3. Финално моделовање ликова 4. Финално мапирање ликова 5. Прорачун осветљења 6. Припрема звука 7. Анимирање 8. Анимирање 9. Анимирање 10. Анимирање 11. Композитинг 12. Монтажа слике 13. Монтажа звука 14. Шлица 15. Постпродукција 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Green Screen Compositing 2. Grading – колор корекција 3. Филтери и дизајн слике 4. Генератор слике и експресије 5. Композитинг рендер пасова 6. Увод у 3D композитинг 7. 3D композитинг – 3D layers и 3D објекти, светла и рендерери у композитинг софтверима 8. 3D композитинг – Displacement 9. 3D композитинг – Честични ситеми у композитинг софтверима 10. 3D композитинг – Position pass и волуметријска магла 11. Материјализација и текстуре у композитингу 12. Camera Projection технике 13. Motion tracking 14. Match Moving 15. Елементи стереоскопије и стереоскопски алати 	
Препоручена литература Боривој Довниковић: ШКОЛА ЦРТАНОГ ФИЛМА (ФЦС – ФПУ, Београд 2007.) Richard Williams: THE ANIMATOR'S SURVIVAL KIT, Faber&Faber, 2001 Harold Whitaker, John Hallas: TIMING FOR ANIMATION, Focal Press, 1981 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 9	предавања: 1	Студијски истраживачки рад: 8

Методe извођења наставe

Програм се реализује кроз предавања, консултације, 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%

испит – практични део 50%