

ISVU šifra	Naziv predmeta				Status predmeta	Semestar
176718	Animirana grafika				Razlikovni	2
Tip predmeta	Oblici nastave (ukupan broj sati u semestru)				Samostalni rad (sati)	ECTS
Stručni	P 10	S	V 15	E-učenje		5
Nastavnik	izv.prof.art. Simon Bogojević Narath doc. Igor Kuduz					
Suradnik						
Cilj predmeta	Ovaj kolegij omogućuje studentima nastavak rada prema razumijevanju i funkcionalnom kreativnom izražavanju unutar područja „Pokretne grafike“ kroz praktičan rad u nizu profesionalnih računalnih postprodukcijskih i animacijskih računalnih programa, te snalaženje unutar artikulacije autorskog stava unutar filmske/televizijske jezičke strukture. Kroz naglasak na praktičnom radu studenti će steći aktivno profesionalno iskustvo u animaciji i vezanom segmentu audiovizualnog oblikovanja. Naglasak je na analitičkom i kreativnom pristupu istodobno. Studenti će nadograditi znanje i zaokružiti praktično iskustvo u načinima primjene osnovnih postupaka u animaciji u konkretnom praktičnom radu sa digitalnim crtežom, digitalnim kolažem, stop-motionom, upotrebom ekstrema, faza, keyframinga, rada u layerima, oblikovanjem pokreta, maskiranjem, vektorskim maskiranjem, chromakeyingom te radu sa alfa kanalima.					
Ishodi učenja	1. Nakon odslušanog i položenog ispita iz ovog kolegija studenti će moći: 1. Po odslušanom kolegiju studenti će biti sposobni voditi individualni kreativni animacijski projekt. 2. 2. Po odslušanom kolegiju studenti će moći primijeniti praktična iskustva u izradi digitalne animacije. 3. 3. Po odslušanom kolegiju studenti će biti osposobljeni koncipirati vizualni prosede u odnosu na postavljeni kreativni koncept 4. 4. Po odslušanom kolegiju studenti će moći odabrati adekvatne animacijske i tehničke postupke u odnosu na zadani kreativni koncept. 5. 5. Po odslušanom kolegiju studenti će biti osposobljeni režirati vlastiti autorski komercijalni kratki film/reklamu/TV-spot 6. 6. Po odslušanom kolegiju studenti će moći planirati pofesionalni produkcijski slijed u izradi animirane grafike/filma 7. 7. Po odslušanom kolegiju studenti će moći realizirati skupni audiovizualni projekt.					
Uvjeti za upis predmeta (odslušan ili položen kolegij) te potrebna znanja i vještine	Za uspješno pohađanje kolegija „Animirana grafika“ studenti moraju imati prethodno likovno/filmsko iskustvo te iskustvo u radu s računalima i digitalnom slikom. Studenti moraju imati odslušan kolegij "Animirana grafika I" sa II godine preddiplomskog studi					
Vrste izvođenja predmeta	Laboratorijske vježbe Predavanja Samostalni zadaci				Komentari Praktičan rad	
Obveze studenata	Pohađanje predavanja, izvedeni praktični zadaci.					
Sadržaj predmeta						
Nastavna cjelina		Oblici nastave (sati)				
		Predavanja	Seminari	Vježbe	E-učenje	
1 - Uvod u kolegij. Terminologija i pojmovi.		2		2		
2 - Praktična nadogradnja u rada i postupaka u odabranom softveru (TV Paint, Adobe; Aftereffects, Photoshop, Illustrator, Premier)		2		2		
3 - Nadogradnja praktičnog rada u softveru, analiza pojmova i postupaka		2		2		

4 - Nadogradnja praktičnog rada u softveru, analiza pojmova i postupaka, korelacija sa zvukom	2	2
5 - Uvod u hijerarhije, null objekte i korelaciju sa layerima. Praktičan rad i vježba	2	2
6 - Uvod u 3D prostor unutar compositing softwarea (Aftereffects). Praktičan rad i vježba	2	2
7 - Rad u 3D prostoru – motion keyframing i manipulacija, korištenje više kamera. Praktičan rad i vježba	2	2
8 - Napredni chromakeying i kombinacija sa filmskom/video slikom. Praktičan rad i vježba	2	2
9 - Korelacija 2D/3D trackinga/stabilizacije i efekata/filtera. Praktičan rad i vježba	2	2
10 - Postavljanje studentskih autorskih radova. Koncept, predprodukcija/izvedba/postprodukcija.	2	2
11 - Postavljanje studentskih autorskih radova. Koncept, predprodukcija/izvedba/postprodukcija.	2	2
12 - Praktični rad na zadacima.	2	2
13 - Praktični rad na zadacima.	2	2
14 - Praktični rad na zadacima.	2	2
15 - Analiza i diskusija o proizvedenom.	2	2

Obvezna literatura	1. 1 Richard Williams: The animators survival kit, Faber and Faber, 2001.
Dopunska literatura	1. 1. Matt Hanson, The end of celluloid – film futures in the digital age, RotoVision, 2004. 2. Marcel Jean: Kad animacija susreće žive, Uduga 25 FPS, Zagreb, 2007. 3. Sun-Tzu: Umijeće ratovanja, Misl, Zagreb, 1997. 4. internet izvori
Način provjere ishoda učenja	Analiza studentskih izvedenih praktičnih radova (animacija i filmova.)
Završni / Diplomski rad	Da