

ISVU šifra	Naziv predmeta				Status predmeta	Semestar
	3D animacija za televiziju i film II				Obvezni	3
Tip predmeta	Oblici nastave (ukupan broj sati u semestru)				Samostalni rad (sati)	ECTS
Stručni	P	S	V	E-učenje	6	
	15		30			
Nastavnik	izv.prof.art. Simon Bogojević Narath					
Suradnik						
Cilj predmeta	Stvaranje uvjeta za praktičnu nadogradnju i daljnje razvijanje studentske kreativnosti i profesionalne efikasnosti unutar područja autorske/umjetničke audiovizualne proizvodnje, s naglaskom na kreiranju televizijskog i filmskog sadržaja, odnosno dizajna i animacije koje integrira 2D animaciju, motion graphics i 3D animaciju u kompaktnu cjelinu. Naglasak je na izradi autorskog studentskog rada koji može biti: 1 - Izrada/produkcija vizualnog identiteta/animacije za nepostojeću TV - emisiju (najavna i odjavna špica, potpisi, jingle, telop) 2 - Izrada/produkcija vizualnog identiteta/animacije za nepostojeći dugometražni IGRANI, ANIMIRANI ILI DOKUMENTARNI FILM (najavna i odjavna špica)					
Ishodi učenja	1. Nakon odslušanog i položenog ispita iz ovog kolegija studenti će moći: 1. Razlikovati vrstu postupka i koncepcijske razloge korištenja određenih postprodukcijskih zahvata unutar TV i filmske proizvodnje 2. 2. Objasniti postprodukcijski slijed unutar profesionalnog okruženja 3. 4. Analizirati i usporediti estetiku i produkcijski nivo postojeće audiovizualne konfekcije u medijima 4. 5. Ocijeniti audiovizualni rad s pozicije autora/profesionalca 5. 6. Samostalno voditi autorski produkcijski projekt					
Uvjeti za upis predmeta (odslušan ili položen kolegij) te potrebna znanja i vještine	Poznavanje rada na računalu, poznavanje osnova snimanja i montaže slike i zvuka, poznavanje osnova 2D animacije, poznavanje i praktično iskustvo rada u: Adobe paketu (Premiere, Aftereffects, Photoshop, Illustrator) te nekom od postojećih 3D animacijskih pro					
Vrste izvođenja predmeta	Laboratorijske vježbe Predavanja E-učenje Samostalni zadaci				Komentari	
Obveze studenata	• Prisutnost na predavanjima i vježbama • Izvođenje vježbi i zadataka • Realiziran završni ispitni zadatak					

Sadržaj predmeta				
Nastavna cjelina	Oblici nastave (sati)			
	Predavanja	Seminari	Vježbe	E-učenje
1 - analiza produkcijskog konteksta. Audiovizualna struktura u kinematografiji i audiovizualnoj industriji	3			
2 - Uvod u pipeline, odnosno produkcijski niz/strukturu projekta. Uvod u završni studentski rad, odabir vrste projekta od strane studenata.	3			
3 - Likovno/animacijski i režijski pristup zadatku u profesionalnom okruženju. Odnos prema klijentu/naručitelju. Koncipiranje i predprodukcija, storyboard, animatic, likovnost, koncept design.	3			
4 - Rad na konceptu studentskih radova. Likovno-animacijski koncept. Tipografija.	3			
5 - Rad na storyboardu studentskih radova.	3			

6 - Rad na dizajnu, likovnom konceptu, koncept dizajnu, režijskom konceptu studentskih radova. Prezentacija, "pitch" projekta. Sinopsis, Layout, scenarij, knjiga snimanje, animatic. Analiza i diskusija.	3		
7 - Rad na dizajnu, likovnom konceptu, koncept dizajnu, režijskom konceptu studentskih radova. Prezentacija, "pitch" projekta. Sinopsis, Layout, scenarij, knjiga snimanje, animatic. Analiza i diskusija.	3		
8 - Rad na dizajnu, likovnom konceptu, koncept dizajnu, režijskom konceptu studentskih radova. Prezentacija, "pitch" projekta. Sinopsis, Layout, scenarij, knjiga snimanje, animatic. Analiza i diskusija.	3		
9 - Rad na dizajnu, likovnom konceptu, koncept dizajnu, režijskom konceptu studentskih radova. Prezentacija, "pitch" projekta. Sinopsis, Layout, scenarij, knjiga snimanje, animatic. Analiza i diskusija.	3		
10 - Rad na dizajnu, likovnom konceptu, koncept dizajnu, režijskom konceptu studentskih radova. Prezentacija, "pitch" projekta. Sinopsis, Layout, scenarij, knjiga snimanje, animatic. Analiza i diskusija.	3		
11 - Rad na dizajnu, likovnom konceptu, koncept dizajnu, režijskom konceptu studentskih radova. Prezentacija, "pitch" projekta. Sinopsis, Layout, scenarij, knjiga snimanje, animatic. Analiza i diskusija.	3		
12 - Rad na dizajnu, likovnom konceptu, koncept dizajnu, režijskom konceptu studentskih radova. Prezentacija, "pitch" projekta. Sinopsis, Layout, scenarij, knjiga snimanje, animatic. Analiza i diskusija.	3		
13 - Rad na dizajnu, likovnom konceptu, koncept dizajnu, režijskom konceptu studentskih radova. Prezentacija, "pitch" projekta. Sinopsis, Layout, scenarij, knjiga snimanje, animatic. Analiza i diskusija.	3		
14 - Rad na studentskim zadacima - mix zvuka	3		
15 - Zaključak, analiza postignutog	3		

Obvezna literatura	1. The Animators survival kit, Richad Williams
Dopunska literatura	1. internet izvori
Način provjere ishoda učenja	Naglasak ovog kolegija je na praktičnom radu koji je multidisciplinarnog karaktera stoga što objedinjuje likovno-dizajnerske sposobnosti sa režijskim, animacijskim i tehničkim sposobnostima. Naglasak je na izvedbi završnog - ispitnog rada. Narav završnog rada je standardni profesionalni zadatak u svakodnevnom okruženju dizajnerskog i animacijskog posla unutar područja kreativnih industrija - televizije, filma i audiovizualnog marketinga. Studenti biraju jedan od tri moguća zadatka koji kroz kolegij samostalno realiziraju. Zadatak može biti jedan od tri ponuđena: 1 - Animirana/kombinirana reklama/TV-Spot za postojeći ili nepostojeći proizvod. Ovaj zadatak uključuje i 30 - sekundnu i 10 - sekundnu verziju. 2 - Izrada/produkcija vizualnog identiteta/animacije za postojeću ili nepostojeću TV - emisiju (najavna i odjavna špica, potpisi, 3 jinglea, telop) 3 - Izrada/produkcija atorskog animiranog filma. 1) Pohađanje nastave - 10 bodova 3) Autonomno istraživanje - 10 bodova 4) Izrada ispitnog zadatka/praktičan rad - 80 bodova
Završni / Diplomski rad	Da