

ISVU šifra	Naziv predmeta				Status predmeta	Semestar
176718	Animirana grafika II				Obvezni	5
Tip predmeta	Oblici nastave (ukupan broj sati u semestru)				Samostalni rad (sati)	ECTS
Stručni	P	S	V	E-učenje	3	
	15		15			
Nastavnik	izv.prof.art. Simon Bogojević Narath izv.prof.art. Iva Matija Bitanga doc.art. 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, te korištenjem AI platformi. Ispitni zadatak je: koncipiranje, dizajn, animacija, režija i montaža reklame za Odsjek Medijskog Dizajna pri Sveučilištu Sjever u trajanju od 30 sec.					
Ishodi učenja	1. Samostalno voditi individualni kreativni animacijski projekt. 2. Primijeniti praktična iskustva u izradi digitalne animacije. 3. Koncipirati vizualni proseedu u odnosu na postavljeni kreativni koncept. 4. Odabrati adekvatne animacijske postupke u odnosu na zadani kreativni koncept. 5. Režirati vlastiti autorski komercijalni kratki film/reklamu/TV-spot. 6. Planirati profesionalni produkcijski slijed u izradi animirane grafike/filma. 7. Realizirati skupni audiovizualni projekt.					
Uvjeti za upis predmeta (odslušan ili položen kolegij) te potrebna znanja i vještine	Za uspješno pohađanje kolegija „Animirana grafika II“ studenti moraju imati prethodno likovno/filmsko iskustvo te iskustvo u radu s računalima i digitalnom slikom, te uspješno položen kolegij "Animirana grafika I"					
Vrste izvođenja predmeta	Predavanja Vježbe u praktikumu Samostalni zadaci				Komentari Naglasak rada na kolegiju je implementacija teorije u 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. Audiovizualni jezik u kontekstu marketinga. Vizualno oglašavanje.	3			
2 - Struktura filma. Filmski rakursi, pokreti kamere, planovi, montažni prijelazi.	3			
3 - Analiza reklama. Storyboarding. Layout. Prezentacija audiovizualnih projekata. Pitch.	3			
4 - Uvod u hibridnu animaciju. AI alati - trenutna ograničenja, prednosti i mane.	3			
5 - Branding proizvoda, "image", dojam.	3			

6 - Koncept, storyboarding, sinopsis, scenarij, layout, animatic. Prezentacija ("pitch") i analiza studentskih projekata, rad na studentskim ispitnim zadacima. Diskusija.	3		
7 - Koncept, storyboarding, sinopsis, scenarij, layout, animatic. Prezentacija ("pitch") i analiza studentskih projekata, rad na studentskim ispitnim zadacima. Diskusija.	3		
8 - Koncept, storyboarding, sinopsis, scenarij, layout, animatic. Prezentacija ("pitch") i analiza studentskih projekata, rad na studentskim ispitnim zadacima. Diskusija.	3		
9 - Koncept, storyboarding, sinopsis, scenarij, layout, animatic. Prezentacija ("pitch") i analiza studentskih projekata, rad na studentskim ispitnim zadacima. Diskusija.	3		
10 - Koncept, storyboarding, sinopsis, scenarij, layout, animatic. Prezentacija ("pitch") i analiza studentskih projekata, rad na studentskim ispitnim zadacima. Diskusija.	3		

Obvezna literatura	1. Richard Williams: The animators survival kit, Faber and Faber, 2001.
Dopunska literatura	1. Matt Hanson, The end of celluloid – film futures in the digital age, RotoVision, 2004. 2. internet izvori
Način provjere ishoda učenja	Analiza studentskih izvedenih praktičnih radova, zadataka (animacija i filmova.) i analiza završnog ispitnog zadatka.
Završni / Diplomski rad	Da