

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 15      15		3
Nastavnik	izv.prof.art. Simon Bogojević Narath doc.art. Igor Kuduz		
Suradnik			
Cilj predmeta	Ovaj kolegij omogućuje studentima nastavak rada prema razumijevanju i funkcionalnom kreativnom izražavanju unutar područja „Pokretnе 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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Samostalno voditi individualni kreativni animacijski projekt.</li> <li>2. Primijeniti praktična iskustva u izradi digitalne animacije.</li> <li>3. Koncipirati vizualni prosede u odnosu na postavljeni kreativni koncept.</li> <li>4. Odabratи adekvatne animacijske postupke u odnosu na zadani kreativni koncept.</li> <li>5. Režirati vlastiti autorski komercijalni kratki film/reklamu/TV-spot.</li> <li>6. Planirati profesionalni producijski slijed u izradi animirane grafike/filma.</li> <li>7. Realizirati skupni audiovizualni projekt.</li> </ol>		
Uvjeti za upis predmeta (odslužan 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. Terminologija i pojmovi. 2. Praktična nadogradnja u rada i postupaka u odabranom softwareu (TV Paint, Adobe; AfterEffects, Photoshop, Illustrator, Premier) 3. Nadogradnja praktičnog rada u softveru, analiza pojmljiva i postupaka 4. Nadogradnja praktičnog rada u softveru, analiza pojmljiva i postupaka, korelacija sa zvukom 5. Uvod u hijerarhije, null objekte i korelaciju sa layerima. Praktičan rad i vježba 6. Uvod u 3D prostor unutar compositing softwarea (AfterEffects). Praktičan rad i vježba 7. Rad u 3D prostoru – motion keyframing i manipulacija, korištenje više kamere. Praktičan rad i vježba 8. Napredni chromakeyng i kombinacija sa filmskom/video slikom. Praktičan rad i vježba 9. Korelacija 2D/3D trackinga/stabilizacije i efekata/filtera. Praktičan rad i vježba 10. Postavljanje studentskih autorskih radova. Koncept, predprodukcijska/izvedba/postprodukcijska 11. Postavljanje studentskih autorskih radova. Koncept, predprodukcijska/izvedba/postprodukcijska 12. Praktični rad na zadacima 13. Praktični rad na zadacima 14. Praktični rad na zadacima 15. Analiza i diskusija o proizvedenom.

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