

ISVU šifra	Naziv predmeta	Status predmeta	Semestar
176705	Animirana grafika I	Obvezni	3
Tip predmeta	Oblici nastave (ukupan broj sati u semestru)	Samostalni rad (sati)	ECTS
Stručni	P S V E-učenje 15 15		4
Nastavnik	izv.prof.art. Simon Bogojević Narath doc.art. Igor Kuduz		
Suradnik	Darko Vidačković, asist.		
Cilj predmeta	Ovaj kolegij omogućuje studentima razumijevanje i funkcionalno kreativno izražavanje unutar područja „Pokretne grafike“ kroz praktičan rad u nizu profesionalnih računalnih postprodukcijskih i animacijskih računalnih programa, te snalaženje unutar artikulacije 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 biti upoznati sa poviješću razvoja računalne animacije te sa izražajnim mogućnostima 2D programskih alata, njihovom primjenom u području televizije, filma i novih medija. Studenti će analizirati animirane filmove, glazbene i komercijalne spotove, te ostale primjere primjene „Pokretne grafike“ u suvremenom medijskom području. Studenti će upoznati svrhu i načine primjene osnovnih postupaka u animaciji (crtež, kolaž, stop-motion, ekstrem, faza, keyframing, rad u layerima, oblikovanje pokreta, maskiranje, vektorsko maskiranje, chromakeying, alfa kanale, formate video i filmske slike, pixel aspekte, framerate itd) te osnovne pojmove i postupke iz područja filmske/video montaže i snimanja.		
Ishodi učenja	<ol style="list-style-type: none"> 1. Po odslušanom kolegiju studenti će moći definirati animaciju kao postupak unutar suvremenog medijskog trenutka. 2. Po odslušanom kolegiju studenti će moći primijeniti praktična iskustva u izradi digitalne animacije. 3. Po odslušanom kolegiju studenti će moći planirati vizualni predprodukcijski slijed prema profesionalnim standardima. 4. Po odslušanom kolegiju studenti će biti sposobni voditi individualni kreativni animacijski projekt. 5. Po odslušanom kolegiju studenti će moći odabrati adekvatne animacijske postupke u odnosu na zadani kreativni koncept. 6. Po odslušanom kolegiju studenti će moći objasniti načela animacije i primijenjene tehničke postupke. 7. Po odslušanom kolegiju studenti će biti sposobljeni ocijeniti kvalitetu određenog animacijskog proizvoda (filma, reklame ili specijalnog efekta). 		
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.		
Vrste izvođenja predmeta	Laboratorijske vježbe Predavanja Seminar i radionice Terenske vježbe E-učenje 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
1 - Uvod u kolegij. Terminologija i pojmovi.		2	2
2 - Uvod u odabrani software (TV Paint, Adobe; Aftereffects, Photoshop, Illustrator, Premier.)		2	2

3 - Praktičan rad u softveru, analiza pojmove i postupaka.	2	2
4 - Praktičan rad u softveru, analiza pojmove i postupaka, korelacija sa zvukom.	2	2
5 - Uvod u framerate i filmske/video formate i sisteme. Praktičan rad i vježba.	2	2
6 - Uvod u keyframing i pojam ekstrema. Praktičan rad i vježba.	2	2
7 - Uvod u stop – motion keyframing i manipulaciju. Praktičan rad i vježba.	2	2
8 - Uvod u chromakeyng i kombinacija sa filmskom/video slikom. Praktičan rad i vježba.	2	2
9 - Uvod u motion 2D/3D tracking/stabilizaciju i 3D prostor, parenting, hijerarhije. Praktičan rad i vježba.	2	2
10 - Postavljanje studentskih autorskih radova. Koncept, predprodukcijska/izvedba/postprodukcijska.	2	2
11 - Postavljanje studentskih autorskih radova. Koncept, predprodukcijska/izvedba/postprodukcijska.	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. Richard Williams: The animators survival kit, Faber and Faber, 2001. 2. Matt Hanson, The end of celluloid – film futures in the digital age, RotoVision, 2004.	
Dopunska literatura	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	Ne	