

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	4	
	15		15			
Nastavnik	izv.prof.art. Simon Bogojević Narath					
Suradnik						
Cilj predmeta	Ovaj kolegij omogućuje studentima razumijevanje i funkcionalno kreativno izražavanje unutar područja „Pokretne grafike“ kroz praktičan rad u nizu profesionalnih računalnih postproduksijskih 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. Ispitni zadatak je: koncept, dizajn, animacija, režija i montaža glazbenog video spota.					
Ishodi učenja	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 predproduksijski 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 osposobljeni 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	Vježbe	E-učenje
1 - Uvod u kolegij. Terminologija i pojmovi. Filmski jezik, struktura, sastavnice. Naracija u audiovizualnom kontekstu. Ritam u audiovizualnom kontekstu.						
4						

2 - Uvod u odabrani software (Adobe; Aftereffects, Photoshop, Illustrator, Premier,) Framerate, pix. aspekt, rezolucija.	2			
3 - Praktičan rad u softveru, analiza osnovnih pojmova i postupaka.Null objekti, hijerarhije, cheomakey, alpha channel.	3			
4 - Praktičan rad u softveru, analiza pojmova i postupaka, osnovni principi montaže, rampa, mizanscen, korelacija sa zvukom.	3			
5 - Uvod u framerate i filmske/video formate i sisteme.	2			
6 - Keyframing i pojam ekstrema. Curve/Graph editor. Ritam u animaciji i filmu.	1			
7 - Uvod u stop – motion, sekvenca slika. Komparacija video - formata. Pojam animatibilnosti. Animacija efekata.			3	
8 - Uvod u chromakeying. Praktičan rad i vježba.			3	
9 - Uvod u motion 2D/3D tracking/stabilizaciju i 3D prostor, parenting, hijerarhije. Praktičan rad i vježba.			3	
10 - Postavljanje studentskih autorskih radova. Koncept, predpodukcija/produkcija/postprodukcija.			3	
11 - Postavljanje studentskih autorskih radova, analiza, 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. 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