

Спецификација предмета за књигу предмета

Студијски програм		Мултимедијалне технологије	
Изборно подручје (модул)			
Врста и ниво студија		Специјалистичке струковне студије	
Назив предмета		Компјутерска анимација	
Наставник (за предавања)			
Наставник/сарадник (за вежбе)			
Наставник/сарадник (за ДОН)			
Број ЕСПБ	6	Статус предмета (обавезни/изборни)	изборни
Услов	Нема		
Циљ предмета	Циљ предмета је упознавање са радним окружењем Maya 3D програма, правилима карактерне анимације, као и савладавање основних алатки за анимацију карактера помоћу скелета и деформера, као и планирања и рада у процесу израде анимиране кратке форме.		
Исход предмета	Студенти ће имати прилику да се упознају са основама карактерне анимације, глуме и говора тела, да савладају карактерну анимацију двоножних 3D модела, анимирају говор према звучној матрици, и примене принципе анимације у 3D техници.		
Садржај предмета			
Теоријска настава	<p>програмама у окружењу Maya 3D, организација поље система, радно окружење, тродимензионални координатни систем и трансформације унутар њега, основне трансформације (транслација, ротација, скалирање), промене погледа.</p> <p>2. Технологије компјутерске анимације, терминологија. Покрет, тајминг, технологија екстрема, key frame анимација</p> <p>3. Терминологија &ndash; екстремуми, фазе, оса акције, линија акције... Graph editor, анимација са контролом интерполације између key frame-ова.</p> <p>4. Анимација по путањи. Креирање хијерархије.</p> <p>5. Упознавање са принципима рада контрола за анимацију објеката, као и деформера и њихових атрибута.</p> <p>6. Риговање карактера.</p> <p>7. Карактер објеката, примена принципа анимације у циљу изражајности анимираних објеката. Тежина.</p> <p>8. Двоножни карактери, анимација и дизајн.</p> <p>9. Основе карактерне анимације &ndash; циклус хода.</p> <p>10. Изражавање карактера помоћу анимације. Поза, покрет и време. Упоредна анимација циклуса хода различитих ликова.</p> <p>11. Идеја, синопсис, сценарио, сториборд, дизајн карактера. Припрема за пројекат. Глума и израз. Анимација cartoony хода.</p> <p>12. Анимација карактера у специфичној ситуацији.</p> <p>13. Рад на пројекту.</p>		
Практична настава (вежбе, ДОН, студијски истраживачки рад)	Прати теоријску наставу са предавања		
Литература			
1	Alias/Wavefront, The Art of Maya, Syb, 2007.		
2	G. Maestri, Character animation 2 - Volume 2: Advanced Techniques, New Riders, Indiana, 2002.		
3	R. Williams, The Animator`s survival kit, Faber and Faber, New York, 1995.		
4	Harold Whitaker, John Kalas, Timing for animation, Focal Press, 2002.		

5	Mark T. Byrne, The Art of Layout and Storyboarding, A Mark T. Byrne Publication, Ireland, 1999.ons, Springer 2010.			
Број часова активне наставе недељно током семестра/триместра/године				
Предавања	Вежбе	ДОН	Студијски истраживачки рад	Остали часови
3	2	2		
Методе извођења наставе	Предавања се изводе аудитивно - у учионици коришћењем рачунарске опреме, кроз семинарски рад студената и његову одбрану и самостални рад током вежби. Провера знања се врши путем колоквијума у току семестра и презентацијом групног пројектног задатка.			
Оцена знања (максимални број поена 100)				
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена	
активност у току предавања	10	писмени испит	30	
практична настава	20	усмени испит	20	
колоквијуми	10			
семинари	10			