



## ФАКУЛТЕТ ДРАМСКИХ УМЕТНОСТИ

(позоришта, филма, радија и телевизије)

Булевар уметности 20, Нови Београд

Телефон: 2135-584, локал 06

E-MAIL: [fduinfo@fdu.bg.ac.rs](mailto:fduinfo@fdu.bg.ac.rs)

WEBSITE: [www.fdu.bg.ac.rs](http://www.fdu.bg.ac.rs)

Жиро рачун: 840-1612666-05

### **ВИЗУЕЛНИ ЕФЕКТИ, АНИМАЦИЈА И ГЕЈМ АРТ**

Кандидати уз пријаву на конкурс прилажу следеће обавезне радове:

1. Фотомонтажа у софтверу *Photoshop*. Рад треба доставити у PSD формату са најмање пет слојева слике и коначан резултат у JPG формату. Тема је по избору, али композиција треба да представља кохерентну реалистичну визуелну целину. Тема није од пресудног значаја.
2. Сториборд у 12 сличица о теми по избору. Рад треба да има кохерентну и заокружену причу представљену у форми цртежа кроз 12 кадрова. Рад се предаје у дигиталном формату. Квалитет цртежа није од пресудног значаја.
3. Кратак опис идеје за видео игру не дужу од две А4 странице. Могуће је приложити и визуелни материјал (до три слике) које дочаравају идеју игре. Квалитет приложеног визуелног материјала није од пресудног значаја.

Осим обавезних радова, кандидати могу да приложе своје радове у форми Vimeo линка из области цртања, фотографије, 3Д моделовања и 3Д анимације, 2Д анимације, кадрова са визуелним ефектима, пројекте моушн графике, пројекте модификација постојећих игара (Модел, текстура или рескин, анимације, примере функционисања посебно писаних скрипти и сл.), и друге радове из области видео игара.

Горе наведене радове послати на [vfx.a.ga.fdu@gmail.com](mailto:vfx.a.ga.fdu@gmail.com) а за наслов мејла ставити име и презиме кандидата.

Испит се састоји из три елиминаторна дела:

Први део (ШИРИ ИЗБОР), други део (УЖИ ИЗБОР) и трећи део (НАЈУЖИ ИЗБОР)

## **ПРВИ ДЕО**

Програм првог елиминаторног дела:

### а. Писмени тест

Писмени тестом се проверавају основна знања из области анимираног филма, филма, телевизије, историје уметности, историје видео игара, информатике, опште културе и информисаности, психолошке и креативне способности из области логичког размишљања, креативних решавања проблема, начина приступању проблемима. Тест се састоји од 60 питања,

Кандидати који тачно одговоре на најмање **36** питања и који су уредно предали неопходну документацију и тражене обавезне радове и задовољавају неопходан просек из претходних студија могу да приступе следећем делу пријемног испита.

## **БОДОВАЊЕ**

У првом делу кандидат може да оствари максимално 3 бода.

Тачан одговор кандидата на 36-48 питања оцењује се 1 бодом.

Тачан одговор кандидата на 49-54 питања оцењује се са 2 бода.

Тачан одговор кандидата на 55-60 питања оцењује се са 3 бода.

Кандидат који оствари минимум 1 бод стиче право на приступ другом елиминаторном делу испита.

## **ДРУГИ ДЕО**

### а. Петоминутна презентација предатих радова, пред комисијом.

## **БОДОВАЊЕ**

Кандидат може да оствари максимално **7 бодова**. Кандидат који оствари најмање **4 бода** стиче право да приступи трећем елиминаторном делу испита.

## **ТРЕЋИ ДЕО**

### а. Практична провера креативних способности

б. Интервју – Током разговора испитују се склоности, способности, особине личности и општа интересовања кандидата за студијски програм.

## **БОДОВАЊЕ**

У трећем кругу кандидат може да оствари максимално **70 бодова**.

## СПИСАК ЛИТЕРАТУРЕ:

### АНИМАЦИЈА, ВИЗУЕЛНИ ЕФЕКТИ И ГЕЈМ АРТ

Обавезна литература:

1. Richard Williams, „**ANIMATORS SURVIVAL KIT: FOURTH EDITION**”, USA, 2012
2. Ian Failes, „**Masters of FX**” Octopus Publishing Group, Great Britain, 2015.
3. Jesse Schell, „**THE ART OF GAME DESIGN: A BOOK OF LENSES 1ST EDITION**”, CRC Press, 2008.
4. Ранко Мунитић, „**ЕСТЕТИКА АНИМАЦИЈЕ**”, Филмски Центар Србије, Факултет Примењених Уметности, 2007.

Литература која се препоручује:

1. Mike Mattesi „**FORCE, DYNAMIC LIFE DRAWING FOR ANIMATORS**”, Focal Press, USA, 2006.
2. Marcos Mateu-Mestre „**FRAMED INK: DRAWING AND COMPOSITION FOR VISUAL STORYTELLERS**”, Design Studio Press, 2010.
3. Scott McCloud „**UNDERSTANDING COMICS: THE INVISIBLE ART**”, William Morrow Paperbacks, 1994.
4. Flint Dille, John Zuur Platten, „**THE ULTIMATE GUIDE TO VIDEO GAME WRITING AND DESIGN**“, Lone Eagle, 2007.
5. Дејвид А. Кук: **ИСТОРИЈА ФИЛМА 1, 2 и 3**, Клио, Београд, 2005-2007.
6. **ЛЕКСИКОН ФИЛМСКИХ И ТЕЛЕВИЗИЈСКИХ ПОЈМОВА 1**, Научна књига, Универзитет уметности у Београду, 1993.
7. Х. В. Џенсон: **ИСТОРИЈА УМЕТНОСТИ**, Прометеј, Нови Сад, 2006.
8. Ж. Омон, А. Бергала, М. Мари, М. Верне: **ЕСТЕТИКА ФИЛМА**, Клио, Београд, 2006.

Кандидати за полагање испита за проверу склоности и способности на свим студијским програмима могу се служити литературом у читаоници библиотеке Факултета драмских уметности — Булевар уметности 20, Нови Београд, односно у библиотеци Југословенске кинотеке — Кнез Михаилова 19, Београд.

Кандидати имају приступ дигиталним издањима литературе у Библиотеци Факултета драмских уметности.

Од кандидата који приступају пријемном испиту се очекује да су упознати са истакнутим филмовима, анимираним филмовима и видео играма у последњих 40 година.