**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | 2Д Карактер анимација вежбе |
| **Наставник/наставници:** | мр Суботин З. Дарко, доцент; Матејић Душан, асистент |
| **Статус предмета:** | Обавеsan |
| **Број ЕСПБ:** | 4 |
| **Услов:** | Положен предмет Принципи 2Д анимације вежбе, Положен предмет Принципи 3Д анимације вежбе |

**Циљ предмета**

Оспособљавање студената у примени глумачких метода и теорија при анимирању карактера у драмским сценама са дијалогом.

**Исход предмета**

По завршетку предавања студенти ће бити способни да анимирају карактере на основу звучног записа дијалога глумаца из драмске сцене.

**Садржај предмета**

*Практична настава*

Настава се базира на теорију са предмета „2Д Карактер анимација“ и представља практични задатак који студенти реализују. У току семестра студенти се кроз практичне примере и демонстрације упознају са анимирањем дијалошке драмске сцене, уче о анимирању самогласника и сугласника, о варијацији интензитета емоција у дијалогу, потом уз менторски рад, дискусије и анализе реализују следеће вежбе.

1. (2 недеље) Одабир постојећег аудио садржаја са дијалогом без слике. Анализа аудио садржаја из угла глуме и за потребе анимације.
2. (3 недеље) Планирање главних поза и мизансцена карактера кроз скице и аниматик на постојећи аудио садржај.
3. (8 недеља) Детаљна израда дијалошке драмске 2Д анимиране сцене.
4. (2 недеље) Композитинг и извоз коначне верзије анимације.

**Литература**

https://www.paulekman.com/facial-action-coding-system/

| **Број часова активне наставе** 3 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања:** 0 | **Вежбе/практичан рад:** 3 | **ИР или СИР:** ИР | **1** |

**Методе извођења наставе**

- тимски рад и заједничке презентације
- демонстрације
- дискусије
- менторски рад/индивидуалне коректуре и консултације
- практичне вежбе (у студију за визуелне ефекте анимацију и гејм арт)
- контакти са професионалним праксом / повезивање теорије и праксе
- учење из неакадемских извора интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | 10 | Испит | *60* |
| активност у току предавања | | писмени испит | |
| практични радови | **30** | усмени испит | |
| колоквијум-и | | ..... | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| семинар-и | | | |
| *максимална дужна 2 странице А4 формата | | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | 2Д Карактер анимација |
| **Наставник/наставници:** | Шијак М. Иван, редовни професор, Поповић Т. Петар, редовни професор, мр Суботин З. Дарко, доцент, Матејић Душан, асистент, |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 4 |
| **Услов:** | Положен предмет Принципи 2Д анимације, Положен предмет Принципи 3Д анимације |

**Циљ предмета**

Оспособљавање студената у креирању ликова са јасно дефинисаним карактером, темпераментом и примени глумачких метода у креирању уверљивих ликова.

**Исход предмета**

По завршетку семестра студенти ће поседовати неопходна знања да би створили занимљиве, nezaboravne ликове са својом карактеристичном личношћу и темпераментом  који су неопходни за сваки анимирани филм.

**Садржај предмета**

*Теоријска настава*

1. Принципи дефинисања карактера ликова
2. Принципи визуелног дизајна карактера за 2Д анимацију
3. Условљеност анимације унутрашњом  мотивацијом карактера и дизајном карактера
4. Механика кретања тела 1
5. Механика кретања тела 2
6. Теорија о шест основних емоција Паул Екмана
7. Карактеризација анимације и темперамент
8. Наглашавање емоција кроз лице и тело, анимација дијалошких сцена
9. Контрастирање емоција кроз позе и принцип акције и реакције
10. Мизансцен , поставка и анимирање камере у 2D анимацији
11. Анализа глуме кроз пример играног филма
12. Анализа глуме кроз пример 2Д анимираног филма
13. Анимирање карактера за 2Д видео игре
14. Анализа анимација на примеру постојеће 2Д видео игре
15. Консултације

*Практична настава*

Практичне вежбе се базирају на теоријској настави где студенти примењују стечена знања у изради следећих вежби:

1. (3 недеље) Дизајнирање лика и изградња његове личност кроз опис биографије лика и околности у којима се налази.
2. (3 недеље) Цртање поза лика који су карактеристични за његову личност.
3. (3 недеље) Истраживање експресије лица дизајнираног лика кроз цртеже.
4. (2 недеља) Осмишљавање драмске сцене у претходно дефинисаним околностима и реакције лика у оквирима његове личности.
5. (7 недеља) Израда 2Д анимације драмске сцене.

**Литература**


- Станиславски С. Константи: “*Систем Станиславски*”; Ултиматум.рс Београд, 2016.
- Hooks Ed: “*Acting for Animators 4th edition*”; Routledge, London 2017.
- Newlove Jean: “*Laban for actors and dancers*”; Nick Hern Books, London 1993.
- Strasberg Lee: “*A dream of passion: The development of the Method*”; Plume, USA 1988.
- Kundert-Gibbs John, Kundert-Gibbs Kristin: “*Action! Acting lessons for CG animators*”; Wiley Publishing Inc. U 2009.

https://www.paulekman.com/facial-action-coding-system/


| | | | |
|---|---|---|---|
| **Број часова  активне наставе** 4 | | | Остали часови |
| **Предавања:** 3 | **Вежбе/практичан рад:** 1 | **ИР или СИР:** | 0 |

| | | ИР | |
|---|---|---|---|

**Методе извођења наставе**

- предавања са илустрацијама примера, метода и поступака рада
- студентска индивидуална истраживања и презентације
- тимски рад и заједничке презентације
- демонстрације
- дискусије
- менторски рад/индивидуалне коректуре и консултације
- практичне вежбе (у лабораторији)
- контакти са професионалним праксом / повезивање теорије и праксе
- учење из неакадемских извора  интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)
- вербално-текстуална, илустративно-практично-демонстративна метода

**Оцена  знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | **10** | Испит | *50* |
| активност у току предавања | **10** | | |
| практичан рад | **30** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | 3Д Карактер анимација вежбе |
| **Наставник/наставници:** | мр Суботин З. Дарко, доцент; Матејић Душан, асистент |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 4 |
| **Услов:** | Положен предмет Принципи 2Д анимације вежбе, Положен предмет Принципи 3Д анимације вежбе |

**Циљ предмета**

Богаћење знања студената о припреми и планирању драмске сцене за анимацију. Оспособљавање студената при снимању дијалога и раду са глумцима и снимању и припреми видео референци за анимацију. Богаћење искуства студената у 3Д анимацији ликова на основу сценарија и снимљеног аудио и видео материјала.

**Исход предмета**

Након завршеног семестра студенти ће бити у стању да интерпретирају сценаријо или писано драмско дело, да раде са глумцима при снимању дијалога и да сниме и користе видео референце при раду на анимирању карактера.

**Садржај предмета**

*Практична настава*

Настава се базира на предмету „3Д Карактер анимација“ и представља праткичне вежбе које студенти изводе у току семестра. Кроз демонстрације, анализе, дискусије, примере, менторски и тимски рад студенти реализују следеће вежбе.

1. (2 недеље) Одабир исечка постојећег сценарија или кратког писаног драмског дела која ће служити као основа за даље вежбе.
2. (3 недеље) Анализа текста и снимање аудио записа глумаца
3. (2 недеље) Анализа текста и снимање видео референце за анимирану сцену.
4. (8 недеља) Израда 3Д анимиране сцене на основу претходног текста.

**Литература**

- Hooks Ed: “Acting for Animators 4th edition”; Routledge, London 2017

| **Број часова активне наставе** 2 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања:** 0 | **Вежбе/практичан рад:** 2 | **ИР или СИР:**<br>ИР | **1** |

**Методе извођења наставе**

- тимски рад и заједничке презентације
- демонстрације
- дискусије
- менторски рад/индивидуалне коректуре и консултације
- практичне вежбе (у студију за визуелне ефекте анимацију и гејм арт)
- контакти са професионалним праксом / повезивање теорије и праксе
- учење из неакадемских извора интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | **10** | Испит | *60* |

| | | | |
|---|---|---|---|
| активност у току предавања | | | |
| практичан рад | **30** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |
| *максимална дужна 2 странице А4 формата | | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | 3Д Карактер анимација |
| **Наставник/наставници:** | Шијак М. Иван, редовни професор; мр Суботин З. Дарко, доцент;<br>Матејић Душан, асистент |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 6 |
| **Услов:** | Положен предмет Принципи 2Д анимације, Положен предмет Принципи 3Д анимације |

**Циљ предмета**

Оспособљавање студената у примени основа глумачких метода и техника при анимирању 3Д карактера у простору. Богаћење знања студената при анимирању сцена са два или више карактера.

**Исход предмета**

По завршетку наставе студенти ће бити оспособљени да анимирају уверљиве ликове у 3Д простору користећи софтвере за 3Д анимацију. Поседоваће знања о методама анимирања интеракције карактера на нивоу физичке и драмске интеракције као и о ширем односу емоције ликова и филмског језика.

**Садржај предмета**

*Теоријска настава*

1. Принципи ригова 3Д карактера – Кости и хиерархија
2. Принципи ригова 3Д карактера – ИК систем, ИК ФК свич, констрејнови
3. Принципи ригова 3Д карактера – Контролери и повезивање контролера са риговима
4. Мизансцен и камера у 3Д анимацији
5. Светло и атмосфера у служби емоције карактера
6. Фазе анимације 3Д каракатера (блокинг, криве и полиш)
7. Стилови анимације (Реалистична, стилизована и примери стилова)
8. Технике 3Д анимације која имитира 2Д анимацију и комбинације 3Д и 2Д анимације
9. Технике Симулације и анимирања одеће
10. Технике Симулације и анимирања косе
11. Технике анимирања интеракције 3Д карактера са објектима и другим карактерима
12. Анализа глуме у 3Д анимираном филму
13. Анимације 3Д карактера за потребе видео игара
14. Анализа анимације у постојећој 3Д видео игри
15. Консултације

*Практична настава*

1. (1 недеља) Одабир два архетипска карактера и дефинисање њиховог сукоба.
2. (1 недеља) Планирање кадрова и осветљења сцене кроз сториборд. .
3. (3 недеље) Поставка главних поза карактера и кадрирање у 3д простору.
4. (10 недеља) Израда коначне анимације.

**Литература**


- Hooks Ed: "*Acting for Animators 4th edition*"; Routledge; London 2017
- Kundert-Gibbs John, Kundert-Gibbs Kristin: "*Action! Acting lessons for CG animators*"; Wiley Publishing Inc. USA 2009
- Roberts Steve: "*Character Animation Fundamentals*"; Elsevier Ltd, Focal Press 2011.
- Ghertner Ed: "*Latou and composition for Animation*"; Elsevier Ltd, Focal Press 2010.


| **Број часова активне наставе** 3 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања:** 1 | **Вежбе/практичан рад:** 2 | **ИР или СИР:**<br>ИР | 0 |

**Методе извођења наставе**

Навести одговарајуће, нпр:

- предавања са илустрацијама примера, метода и поступака рада
- студентска индивидуална истраживања и презентације
- тимски рад и заједничке презентације
- демонстрације
- дискусије
- менторски рад/индивидуалне коректуре и консултације
- практичне вежбе (у радионицама)
- контакти са професионалним праксом / повезивање теорије и праксе
- учење из неакадемских извора  интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)
- вербално-текстуална, илустративно-практично-демонстративна метода

**Оцена  знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | **10** | Испит | *50* |
| активност у току предавања | | | |
| практичан рад | **40** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | 3Д материјализација и рендер |
| **Наставник/наставници:** | Поповић Т. Петар, редовни професор; мр Цветиновић Павков Б. Мина, ванредни професор; Дракулић Милица, стручни сарадник |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 3 |
| **Услов:** | Уписана друга година студија |

**Циљ предмета**

Оспособљавање студената за материјализацију објеката и њихово рендеровање. Упознавање са стручним принципима рада интеракције светла и 3Д објеката, са врстама шејдера и категоризације материјала и њихових специфичних карактеристика. Обучавање студената за правилну примену текстура у различитим шејдерима и процесима материјализације.

**Исход предмета**

Студенти ће поседовати неопходна знања за израду свих врста материјала који се примењују у 3Д окружењу. Разумеће примену текстура у описвиању карактеристика материјала и биће оспособљени да извезу коначан рендер материјализованог овјекта.

**Садржај предмета /**

*Теоријска настава /*

1. Теорија интеракције светла са објектима / Увод у шејдере
2. Теорија интеракције светла са објектима / Боја објекта, Расејање светла у објектима и рефлексија извора светла.
3. Теорија интеракције светла са објектима / БРДФ модели, Фреснелов закон, индекс преламања светла, закон одржања енергије светла.
4. Материјализација диелектрика и метала..
5. Остале врсте шејдера.
6. ПБР “Metallic/Roughness”.
7. ПБР “Specular/Glossiness”.
8. Типови светала у 3Д окружењу и технике осветљавања.
9. Анализа диелектрик материјала и метала.
10. Анализа провидних материјала.
11. Анализа полу провидних материјала.
12. Анализа материјализације људске коже.
13. Анализа ређе кориштених материјала.
14. Материјализација волуметричних ефеката и основе рендеровања..
15. Консултације.

*Практична настава /*

1. (12 недеља) Материјализација свих врста материјала у задатој 3Д сцени.
2. (3 недеља) Осветљавање 3Д сцене и извоз коначне рендероване слике.

**Литература**

**Одабрана поглавља из књига:**


- Robertson, Scott: “*Bertling, Thomas. How to Render: the fundamentals of light, shadow and reflectivity*”; Design Studio Press, Los Angeles, 2014.
- Birn, Jeremy: “*Digital Lighting & Rendering (Voices That Matter) 3rd Edition*”; New Riders, Indianapolis, 2014.
- Yot, Richard: “*Light for Visual Artists Second Edition: Understanding and Using Light in Art & Design*”; Laurence King Publishing, London, 2019.

https://substance3d.adobe.com/tutorials/courses/the-pbr-guide-part-1

https://substance3d.adobe.com/tutorials/courses/the-pbr-guide-part-2

| | | | |
|---|---|---|---|
| https://www.youtube.com/playlist?list=PLnKw1txyYzRlY5fJGRf1_7ANJJWWyGIZe | | | |
| **Број часова активне наставе** 3 | | | Остали часови |
| **Предавања:** 1 | **Вежбе/практичан рад:** 2 | **ИР или СИР:**<br>ИР | 0 |

**Методе извођења наставе**

Навести одговарајуће, нпр:

- предавања са илустрацијама примера, метода и поступака рада
- студентска индивидуална истраживања и презентације
- тимски рад и заједничке презентације
- демонстрације
- дискусије
- менторски рад/индивидуалне коректуре и консултације
- практичне вежбе (у радионицама)
- контакти са професионалним праксом / повезивање теорије и праксе
- учење из неакадемских извора интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)
- вербално-текстуална, илустративно-практично-демонстративна метода

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | **10** | Испит | *50* |
| активност у току предавања | **10** | | |
| практичан рад | **30** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | 3Д моделовање |
| **Наставник/наставници:** | Шијак М. Иван, редовни професор; мр Цветиновић Павков Б. Мина, ванредни професор; мр Суботин З. Дарко, доцент; Дракулић Милица, стручни сарадник |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 3 |
| **Услов:** | Уписана друга година студија |

**Циљ предмета**

Оспособљавање студената за моделовање неорганских и органских предмета. Упознавање са техникама моделовања за сврхе анимације, игара и визуелних ефеката и рада са моделима високе резолуције.

**Исход предмета**

По завршетку семестралног предмета студенти ће бити оспособљени да моделују предмете у 3Д простору. Биће упознати са стручним стандардима које се користе у индустрији при моделовању органских и неорганских предмета. Знаће правила моделовања исправне топологије и процес рада са моделима високе резолуције. Биће упознати са основама рада са скенираним 3Д моделима.

**Садржај предмета /**

*Теоријска настава /*

1. Вертекси, еџеви, троуглови, полигони и њихове особине
2. Примитиви и подела полигона на веће резолуције
3. Топологија неорганских модела
4. Топологија органских модела
5. Манипулисање полигонима
6. Манипулисање еџевима и вертексима
7. Груписање, одузимање и спајање модела
8. Технике неорганског и органског моделовања
9. Основе моделовања модела високе резолуције
10. Технике моделовања неорганских модела у високој резолуцији
11. Технике моделовања органских модела у високој резолуцији
12. Моделовање кривама
13. Комбиновано моделовање у сврхе израде модела високе резолуције. Фотограметрија.
14. Комбиновање детаља модела високе резолуције на моделима ниске резолуције.
15. Консултације

*Практична настава /*

1. 5(недеља) моделовање неорганског модела (оружје, аутомобил или други неорганski предмети)
2. 10(недеља) моделовање органског модела (реалистичан човек, стилизована фигура или други органски предмети)

**Литература**

**Одабрана поглавља из књига:**


- Vaughan,William: "*Digital Modeling"*; Berkeley, New Riders, 2012.
- Legaspy, Chris: "*Anatomy for 3D Artists: The Essential Guide for CG Professionals"*; Worcester 3DTotal Publishing, 2015.
- Gahan, Andrew: "*3ds Max Modeling for Games: Insider's Guide to Game Character, Vehicle, and Environment Modeling"*; Abingdon Routledge, 2013.
- Daniele, Todd: *"Poly-Modeling with 3ds Max: Thinking Outside of the Box"*; Abingdon Focal Press, 2013.
- Grasseti, Rafael: "*ZBrush Character Sculpting: Volume1"*; Worcester, 3DTotal Publishing, 2012.

https://www.youtube.com/watch?v=9HuO0FQgy00&list=PLnKw1txyYzRmVAdPY1kP0vJqQRoY7ju35


| **Број часова активне наставе** 3 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања:** 1 | **Вежбе/практичан рад:** 2 | **ИР или СИР:** ИР | 0 |

**Методе извођења наставе**

Навести одговарајуће, нпр:

- предавања са илустрацијама примера, метода и поступака рада
- студентска индивидуална истраживања и презентације
- демонстрације
- менторски рад/индивидуалне коректуре и консултације
- практичне вежбе (у радионицама)
- контакти са професионалним праксом / повезивање теорије и праксе
- учење из неакадемских извора  интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионалном праксом/окружењем и сл.)
- вербално-текстуална, илустративно-практично-демонстративна метода

**Оцена  знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | **20** | Испит | *50* |
| активност у току предавања | | | |
| практична рад | **30** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | ОАС Драмске и аудиовизуелне уметности, Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Ауторско право |
| **Наставник/наставници:** | Лукиновић Марио, ванредни професор |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 4 |
| **Услов:** | Уписана одговарајућа година студија |

**Циљ предмета**

Предмет даје преглед савремених решења прихваћенх у домену ауторског и сродних права пре свега на ниову националног законодавства. Осим тога, циљ је да се студенти упознају и са најсавременијим решењима присутним у међународним изворима односно међународним конвенцијама, као и у праву Европске уније, с обзиром на претензију Србије да се што пре прикључи овој међународној организацији. У том циљу, предмет је конципиран тако да, с обзиром да се предаје на факултету чији програм не обухвата истраживање других релевантних правних дисциплина, студентима, на уводним предавањима пружи и основна знања о организацији и функционисању правног система уопште, различитим правним дисциплинама повезаним са ауторским правом, као и економским аспектима искоришћавања ауторског и сродних, али и других права интелектуалне својине.

**Исход предмета**

Самостално разумевање и евентуално обављање правних послова везаних за ауторско и сродна права, и послова везаних за облике нелојалног и монополистичког понашања субјеката на тржишту који у себи обухватају ова права.

**Садржај предмета** /

**Теоријска настава**:1.Појам права интелектуалне својине; 2. Права интелектуалне својине, поделе и извори; 3. Појам, настанак, историјски развој и дефиниције ауторског права; 4. Појам ауторског дела и услови заштите ауторских дела/ Врсте ауторских дела; 5. Аутори и коаутори/ Носиоци ауторског права; 6. Садржина ауторског субјективног права (морална и имовинска права аутора)/ Посебна права аутора (право према власнику дела, право на посебну накнаду); 7. Ограничења имовинских права аутора/ Суспензија права/ Трајање ауторског права; 8. Колоквијум; 9. Пренос ауторског права/ Ауторски уговори; 10. Појам и врсте сродних права/ Однос сродних права са ауторским правом; 11. Остваривање ауторског права/ Остваривање преко организација за колективно остваривање права; 12. Грађанскоправна заштита/ Кривичноправна заштиа; 13. Међународне конвенције о ауторским и сродним правима/ Заштита ауторског и сродних права у Европској Унији; 14. Презентација семинарских радова; 15. Испит.

**Литература**

- М. Лукиновић: Интелектуална својина, Правни факултет Универзитета Унион/Службени гласник,
- Практикум за ауторска и сродна права, Правни факултет Универзитета Унион/Службени гласник 2006

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Број часова активне наставе 2** | | | Остали часови |
| **Предавања: 2** | **Вежбе/практичан рад: 0** | **ИР или СИР:** ИР | **0** |

**Методе извођења наставе**

Предавања

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |

| | | | |
|---|---|---|---|
| активност у току предавања | 10 | писмени испит | |
| практична настава | | **усмени испит** | **60** |
| колоквијум-и | 30 | ..... | |
| семинар-и | | | |
| *максимална дужна 2 странице А4 формата | | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, Анимација и Гејм арт |
| **Назив предмета:** | Дигитална и медијска писменост |
| **Наставник/наставници:** | Мартиноли, др Ана, ред. проф. |
| **Статус предмета:** | Обавезни |
| **Број ЕСПБ:** | 2 |
| **Услов:** | Уписана трећа година студија |

**Циљ предмета**

Циљ предмета је упознавање студената са савременим променама најширег медијског окружења, културне и уметничке продукције и појавом нових форми обликовања и дистрибуције медијских садржаја, а под утицајем дигитализације. Додатно, циљ предмета је мапирање промена које се одвијају на релацији аутор-продуцент-публика, као и на трансформацији масовне публике и њеном активнијем учешћу у медијској комуникацији, појави нових облика трошења медијских садржаја, као и упознавању политичких и економских импликација Четврте индустријске револуције. Коначно, циљ је смештање медијске, културне и уметничке продукције у најшири друштвени и економски контекст који пролази кроз транзицију и радикалну трансформацију узроковану дигиталним технологијама.

**Исход предмета**

По завршетку курса од студента се очекује да може критички да промишља савремену медијску и уметничку продукцију у дигиталном окружењу, да разуме нове улоге и одговорности публике као активног учесника процеса медијске комуникације и размене, да може да препозна снаге, али и опасности дигиталног окружења, да разуме узрочно-последичне везе на релацији индустрија-технологије-аудиторијум, као и да буде упознат са новим медијским и уметничким формама и врстама садржаја.

**Садржај предмета /**

*Теоријска настава / Практична настава*

1. Дигитални медији – основни појмови, карактеристике, еволуција медија.
2. Преглед релеватних теорија у пољу дигиталних медија
3. Вештачка интелигенција, алгоритми и веза са медијским садржајима онлајн.
4. Нови облици медијског садржаја онлајн. Друштвене мреже. Апликације. Стреаминг сервиси (на захтев). Интерактивни аудиовизуелни садржаји. ВР.
5. Публика у дигиталном медијском окружењу. Нове навике и нове могућности. Партиципаторна култура.
6. Надзорни капитализам. Вредност личних података онлајн. Управљање подацима.
7. Економија интернета. Финансирање медијских садржаја у онлајн простору.
8. Етички дизајн онлајн садржаја и сервиса. Психологија корисника дигиталних медија
9. Економија пажње у дигиталном окружењу. Дигитална зависност.
10. Дигитални медији и доба постистине.
11. Активизам и дигитални медији. Друштвени и субкултурни покрети онлајн.
12. Дигитални јаз. Дигитална демократија. Виртуелни ратови. Глобална јавна сфера.
13. Уметничка и креативна продукција у дигиталном окружењу. Нове уметничке праксе. Употреба АИ у креативном процесу.
14. Будућност учења у дигиталном окружењу. Отворени извори знања. Вики. Невидљиво учење. Учење отвореног кода. Колаборативно учење.
15. Консултације. Припрема за испит.

**Литература**


- Мановић, Лев.: Језик нових медија; Клио. Београд
- Кастелс, Мануел:: Моћ комуникације; Klio. Beograd.
- Петровић, Далибор: Друштвеност у доба интернета; Академска књига. Београд
- Жубоф, Шошана: Доба надзорног капитализма; Клио. Београд
- Кардон, Доминик: Интернет демократија: обећања и границе; Фабрика књига. Београд
- Подјед, Дан: Све те очи; Библиотека 20. век. Београд
- Crawford, Kate: Atlas of AI; elektronsko izdanje
- Rubin, Peter: Future Presence; elektronsko izdanje
- Lanier, Jaron: Who owns the future; elektronsko izdanje

| | | | |
|---|---|---|---|
| ● Alter, Adam: Irresistible; elektronsko izdanje | | | |
| **Број часова активне наставе 4** | | | Остали часови |
| **Предавања: 2** | **Вежбе/практичан рад: 0** | **ИР или СИР:**<br>ИР | **2** |
| **Методе извођења наставе**<br>Теоријска предавања, дискусије са студентима, анализа одабраних студија случаја. Писање и усмена одбрана семинарског рада. | | | |
| **Оцена знања (максимални број поена 100)** | | | |
| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
| похађање наставе | | | |
| активност у току предавања | **10** | писмени испит | **50** |
| практична настава | | усмени испит | **20** |
| колоквијум-и | **20** | ..... | |
| семинар-и | | | |
| *максимална дужна 2 странице А4 формата | | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Дигитално цртање и текстурисање |
| **Наставник/наставници:** | мр Цветиновић Павков Б. Мина, ванредни професор;<br>мр Суботин З. Дарко, доцент; Трајковић Лука, стручни сарадник |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 2 |
| **Услов:** | Уписана друга година студија |

**Циљ предмета**

Упознавање студената са радом помоћу графичке табле. Оспособљавање студената за коришћење и креирање дигиталних четкица. Богаћење знања студената о врсти, примени и генерисању текстура и њиховом односу са УВ мапирањем. Оспособљавање извожења адекватних формата текстура по стандарднима индустрије.

**Исход предмета**

По завршетку семестралног предмета, студенти ће бити обучени да креирају текстуре за потребе филма и видео игара у дигиталном окружењу. Биће упознати са каналима текстура, методама рада и начинима извожења коначних текстура.

**Садржај предмета /**

*Теоријска настава /*

1. Коришћење графичке табле и параметри графичких табли.
2. Коришћење и креирање дигиталних четкица и њихове особине.
3. Типови текстура (Понављајуће текстуре, атлас текстуре и трим текстуре) и основе УВ мапирања.
4. Технике УВ мапирања.
5. Сликање у дигиталном 3Д простору и у УВ простору.
6. Математички принципи комбиновања лејера.
7. Рад са маскама при текстурисању 3Д модела.
8. Битмапе и процедуралне текстуре.
9. Канали који се користе за аутоматско текстурисање
10. Канали који се извозе као коначне текстуре.
11. Рад са шумовима и генерисање процедуралних текстура.
12. Коришћење фотографија при текстурисању.
13. Извожење текстура у разне формате.
14. Скенирање текстура.
15. Консултације.

*Практична настава /*

1. (2 недеље) Нацртати и обојити дигитални цртеж
2. (3 недеље) УВ мапирање 3Д модела
3. (10 недеља) Текстурисање 3Д модела и извоз коначних текстура.

**Литература**


- Ahearn, Luke: "*3D Game Textures: Create Professional Game Art Using Photoshop*"; CRC Press, Boca Raton, 2016.


| **Број часова активне наставе** 2 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања:** 1 | **Вежбе/практичан рад:** 1 | **ИР или СИР:**<br>ИР | 0 |

| **Методе извођења наставе** | | | |
|---|---|---|---|
| Навести одговарајуће, нпр:<br>▪ предавања са илустрацијама примера, метода и поступака рада<br>▪ демонстрације<br>▪ дискусије<br>▪ менторски рад/индивидуалне коректуре и консултације<br>▪ практичне вежбе (у радионицама)<br>▪ контакти са професионалним праксом / повезивање теорије и праксе<br>▪ учење из неакадемских извора интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)<br>▪ вербално-текстуална, илустративно-практично-демонстративна метода | | | |
| **Оцена знања (максимални број поена 100)** | | | |
| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
| похађање наставе | **10** | Испит | *50* |
| активност у току предавања | **10** | | |
| практичан рад | **30** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |
| *максимална дужна 2 странице А4 формата | | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | ОАС Драмске и аудиовизуелне уметности, Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Драматургија видео игара а |
| **Наставник/наставници:** | др ум Стојковић М. Мирко, редовни професор; Грумић Тијана, асистент |
| **Статус предмета:** | Изборни |
| **Број ЕСПБ:** | 4 |
| **Услов:** | Уписана одговарајућа година студија |

**Циљ предмета**

је да студенти савладају и усвоје основне појмове из области видео игара, (са нагласком на драматуршком аспекту њиховог дизајна), као и да формирају аналитички апарат који ће им омогућити даљи развој креативне примене знања из ове области. Студенти стичу теоријско знање о видео играма као посебном медију, анализирају специфичности драматуршких и сценаристичких поступака који се у видео играма примењују и стичу практична искуства за решавање релевантних задатака у оквиру програмом предвиђених вежби и испита.

**Исход предмета**

По завршетку наставе из предмета очекује се да је студент оспособљен да осмисли оригиналну драматуршку основу за дизајн једноставне видео игре, као и да познаје неопходне теоријске основе за даљи креативни и аналитички развој у овој области.

**Садржај предмета /**

*Теоријска настава*

*У оквиру предмета студенти се упознају са историјатом развоја и врстама видео игара, драматуршким аспектом дизајна видео игара као и методама теоријске анализе видео игара и феномена који их окружују.*

*Практична настава*

*Студенти раде вежбе у којима кроз практичан рад примењују оно што су усвојили у оквиру теоријске наставе.*

**Литература**

- gamasutra.com
- joystiq.com
- kotaku.com
- Три тачке и пар линија: историјски развој комерцијалних кућних система намењених игрању видео игара, Мирко Стојковић, ФДУ, 2006.

| **Број часова активне наставе 2** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 1** | **Вежбе/практичан рад: 1** | **ИР или СИР:** ИР | **4** |

**Методе извођења наставе**

Предавања, писање семинарских радова о феноменима директно и индиректно повезаним са видео играма (emerging gameplay: machinima, lurikeen, glitching; MMORPG, MMOFRP; farming...) , анализа видео игара, постављање драматуршке основе за дизајнирање једноставних видео игара, анализа радова и вежби, и демонстрације, по темама, дискусије у оквиру предавања и вежби, успостављање сарадње са студентима ЕТФ

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | | | |
| активност у току предавања | 20 | писмени испит | 15 |
| практична настава | 20 | усмени испит | 15 |
| колоквијум-и | 30 | ..... | |
| семинар-и | | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | ОАС Драмске и аудиовизуелне уметности, Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Енглески језик I |
| **Наставник/наставници:** | Јанковић З. Наташа, доцент |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 4 |
| **Услов:** | Уписана прва година студија |

**Циљ предмета**

Унапређивање способности комуникације на енглеском језику, развијање способности које се односе на активности рецепције, интеракције и продукције.

**Исход предмета**

Уз постепено савладавање градива кроз два колоквијума, очекује се знање енглеског језика на нивоу Б1+ до Б2 Заједничког европског оквира за живе језике.

**Садржај предмета** /

*Теоријска настава и вежбе*

*Утврђивање и обогаћивање општег лексичког фонда; граматика (основи фонологије, морфологије и синтаксе). Развијање навике за разумевање језика у контексту - развијање вештина говора, разумевања говора, читања и писања на основу текстова и аудио-визуелних материјала са енглеског говорног подручја. Основе англо-саксонске цивилизације, књижевности и драмских уметности. Увођење у стручну терминологију из области драмских уметности. Тематика општег и стручног карактера. Разумевање популарних текстова из света уметности и културе; развијање и неговање способности упуштања у једноставан разговор и дискусију. Употреба говорног и писаног дискурса - способност формулисања сажете или сложеније поруке; писмено излагање о прочитаном тексту из области драмских уметности или одгледаном филмском/позоришном делу.*

**Литература**

- Malcolm Mann, Steve Taylore-Knowles. Laser FCE. Macmillan, Oxford /одабране вежбе/ (обавезна)
- Maija-Leena Kallela et al. English Update, course 6. Weilin+GÖÖS, Finland /одабрани одломци/ (обавезна)
- Brodie's Notes. Pan Books, London, Sydney and Auckland /одабрани одломци/ (обавезна)
- Избор филмова, књижевних одломака и стручних текстова (обавезна)
- И. Ковачевић, Веселин Костић и др. Енглеска књижевност 1 (650-1700) /одабрани одломци/ (препоручена)
- Raymond Murphy: English Grammar in Use (Upper-Intermediate), CUP; (препоручена)
- MACMILLAN English Dictionary for Advanced Learners (+ CD), или други речник. (препоручена)

| **Број часова активне наставе 2** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 2** | **Вежбе/практичан рад: 0** | **ИР или СИР:** ИР | **0** |

**Методе извођења наставе**

Предавања и вежбе, самосталне припреме појединих вежби за час, рад у паровима и групама, писање радова есејског типа, припрема презентације и/или пројекта у штампаној и електронској форми.

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | **60 поена** | Завршни испит | **40 поена** |
|---|---|---|---|
| активност у току предавања | 10 | **писмени испит** | **20** |
| практична настава | | **усмени испит** | **20** |
| колоквијум-и | 40 | ..... | |
| семинар-и | 10 | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | ОАС Драмске и аудиовизуелне уметности, Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Енглески језик II |
| **Наставник/наставници:** | Јанковић З. Наташа, доцент |
| **Статус предмета:** | Изборни |
| **Број ЕСПБ:** | 4 |
| **Услов:** | Уписана одговарајућа година студија и одслушан предмет Енглески језик I |

**Циљ предмета**

Унапређење комуникативне компетенције на енглеском језику, стицање Б2(+) нивоа према Заједничком европском оквиру за језике; развијање способности аргументоване комуникације у оквиру језика струке из области драмских уметности и културе.

**Исход предмета**

Активна примена вокабулара из области струке; способност парафразирања и резимирања обрађеног драмског текста / видео материјала. Критичко расуђивање и дискутовање о темама из области уметности и културе. Израда самосталних и групних пројеката у писменој форми.

**Садржај предмета /**

*Теоријска настава и вежбе*

*Даље богаћење општег и стручног лексичког фонда. Утврђивање граматике, увођење у сложеније синтаксичке структуре. Решавање језичких задатака у контексту на основу стручних текстова и терминологије (разумевање прочитаног, вежбе повезивања, допуњавања, супституције, парафразирања, изведенице по врстама речи).Даљи рад на све 4 језичке вештине, са акцентом на продуктивним вештинама. Читање и тумачење стручне литературе, писање стручних текстова (биографије, пријаве за фестивале, критике и сл.) Припрема саопштења из области струке у усменој и писаној форми. Компаративна и контрастивна анализа дела драмског карактера*

**Литература**

- Felicity O'Dell, M. McCarthy. English Collocations in Use, Advanced. CUP, Cambridge /одабране вежбе/ (обавезна)
- Oxford Guide to British and American Culture, OUP, Oxford /одабрани одломци/ (обавезна)
- Brodie's Notes. Pan Books, London, Sydney and Auckland /одабрани одломци/ (обавезна)
- Избор филмова, књижевних одломака и стручних текстова (обавезна)
- И. Ковачевић, Веселин Костић и др. Енглеска књижевност 2 (1700-1832) /одабрани одломци/ (препоручена)
- Јован Петковић. British and American Literature /одабрани одломци/ (препоручена)
- MACMILLAN English Dictionary for Advanced Learners (+ CD), или други речник. (препоручена)

| **Број часова активне наставе 2** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 2** | **Вежбе/практичан рад: 0** | **ИР или СИР:** ИР | **0** |

**Методе извођења наставе**

Предавања и вежбе; рад у паровима, групама, колективне дискусије, самостални рад студената, писање радова есејског типа, припрема презентације и/или пројекта у штампаној и електронској форми.

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | **60 поена** | **Завршни испит** | **40 поена** |
|---|---|---|---|
| активност у току предавања | 10 | **писмени испит** | **20** |
| Усмена презентација | | **усмени испит** | **20** |
| колоквијум-и | 40 | ..... | |
| семинар-и | 10 | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | ОАС Драмске и аудиовизуелне уметности, Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Естетика |
| **Наставник/наставници:** | др Вуксановић В. Дивна, редовни професор; др Илић М. Влатко, доцент |
| **Статус предмета:** | Обавезни |
| **Број ЕСПБ:** | 4 |
| **Услов:** | Уписана одговарајућа година студија |

**Циљ предмета**

Основни циљ предмета представља тематско-критичко увођење у темељне проблеме и питања естетике као науке о чулном сазнању, лепом и уметности. Такође, циљ предмета јесте и да, на основу одређења појма, предмета и методологије опште естетике, упозна полазнике курса са специфичностима посебних естетичких дисциплина, као што су: естетика филма, фотографије, сценских и извођачких уметности, музике и звука, ликовних уметности и архитектуре, електронских и нових медија и др., као и с могућностима примене естетике у другим областима људског живота и духа (уметничка критика, естетско окружење, медији, мода, дизајн,...).

**Исход предмета**

У погледу очекиваних резултата учења, посебно се издваја развијање способности за теоријско-критичко, односно креативно промишљање естетичких тема у целини узевши, као и подстицање развоја способности за проблемско читање разноврсних естетских феномена, и то са различитих интерпретативних, како теоријских тако и личних (субјективних) позиција тумачења.

**Садржај предмета /**

*Теоријска настава*

*Садржај предмета чини излагање основних постулата из којих се изводе проблеми везани за питања утемељења естетике, као научне дисциплине, која третира питања чулности, уметности, укуса, естетичких категорија и вредности, као и теме које естетичка истраживања везују за посебне уметничке и медијске области, уметничку критику, као и за свакодневни живот, односно, саму (естетску) стварност.*

*Практична настава*

*Практични део наставе реализоваће се у оквиру менторски вођених истраживачких пројеката студената (у форми ауторских видео радова или есеја на тему Читање естетских феномена), чије презентације представљају део испитних обавеза полазника курса.*

**Литература**

- *Шта је естетика?, Зборник радова Естетичког друштва Србије, Београд 2006.*
- *Положај лепог у естетици, Зборник радова Естетичког друштва Србије, Естетичко друштво Србије, Мали Немо, Београд, Панчево, 2005.*
- *Естетика и уметничка критика, Зборник радова Естетичког друштва Србије, 2004.*
- *Естетика, уметност, морал, Зборник радова Естетичког друштва Србије, Београд, 2002.*
- *Сретен Петровић, Естетика, Народно књига / Алфа, Београд, 2000.*

| **Број часова активне наставе 2** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 2** | **Вежбе/практичан рад: 0** | **ИР или СИР:** ИР | **0** |

**Методе извођења наставе**

Преовлађујући начин рада / стицања знања чини дијалошка метода, која подразумева анимацијске (мајеутичке) способности предавача с једне, као и активно учешће студената у разговорима који су предмет преиспитивања, с друге стране. Остали видови комуницирања, сагледано у контексту предмета изучавања, су истраживачка, као и метода презентовања естетских феномена.

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | **40 поена** | **Завршни испит** | **60 поена** |
|---|---|---|---|
| активност у току предавања | 30 | **презентација пројекта** | **30** |
| присуство | 10 | **усмени испит** | **30** |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | ОАС Драмске и аудиовизуелне уметности, Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Филмска монтажа Ia |
| **Наставник/наставници:** | Терзић С. Горан, редовни професор |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 4 (2+2) двосеместралан предмет |
| **Услов:** | Нема услов |

**Циљ предмета**

Упознавање са граматиком и синтаксом (монтажног) филмског језика.

**Исход предмета**

Овладавање начинима којима се артикулисано гради структура филмског дела,односно поступцима којима се креативно користе њени појединачни елементи – у циљу могуће практичне примене стечених знања.

**Садржај предмета /**

Оквир слике; План и оштрина; Угао снимања; Перспектива; Филмски простор и Филмско време; Филмографски и Дијегетички континуитет ; Сцена / Секвенца / Пасаж; Орјентациони и аналитички кадрови; Оса акције (Рампа); Ракорди ;Системи кадрирања; Потпуно и делимично наглашавање;
Други семестар:
Монтажна кретања (Фи феномени); Реална кретања (успорено,убрзано,заустављено,инверзно,продужено и индуковано), Покрети камером (панорама,швенк,филаж,фар и кран); Знаци интерпункције; Непрекидност; Орјентација; Ритам; Линеарна монтажа; Паралелна и Синхрона монтажа; Ретроспекцијска монтажа;

**Литература**

- Јежи Плажевски Језик филма 1
- Данијел Ериџон Граматика филмског језика
- Душан Стојановић Мнтажни простор у филму

| **Број часова активне наставе 2** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 2** | **Вежбе/практичан рад: 0** | **ИР или СИР:** ИР | **0** |

**Методе извођења наставе**

Предавања са демонстрацијама по задатим темама

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | **50 поена** | **Завршни испит** | **50 поена** |
|---|---|---|---|
| активност у току предавања | 50 | писмени испит | |
| практична настава | | **усмени испит** | **50** |
| колоквијум-и | | | |
| семинар-и | | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | ОАС Драмске и аудиовизуелне уметности, Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Филмска монтажа IIа |
| **Наставник/наставници:** | Јаћић С. Александар, редовни професор |
| **Статус предмета:** | Изборни |
| **Број ЕСПБ:** | 2 |
| **Услов:** | Уписана одговарајућа година студија |

**Циљ предмета**

Развијање аналитичких, практичних, синтетичких и уметничких компетенција у производном процесу израде филма. Развијање теоријских и интелектуалних вештина у области монтаже играних, документарних. анимираних и експерименталних филмова.

**Исход предмета**

Студент самостално, компететнтно и креативно примењује разноврсне уметничке вештине у професионалној производњи различитих филмско-телевизијских остварења. Као будући одговорни уметник примењује професионалне принципе и начела тимског рада.

**Садржај предмета /**

Филмске форме се обликују путем монтажног начина мишљења. Развијање креативних способности у примени принципа и уметничких поступака у монтажи филма. Синтаксички принципи визуелно звучних конвенција филма, уметнички аспекти монтаже играног филма, уметнички поступци монтаже документарног филма, интегрална и аналитичка монтажа у филму, директна, индиректна, дијегетичка и недијегетичка, хомодијегетичка, хетеродијегетичка, екстрадијегетичка и интродејегетичка. Врсте сцена и секвенци, једноставна и сложена сцена, категоризација: уводне, описне, акционе, дијалошке, музичке, згуснуте, монтажне... Монтажна артикулација визуелног климакса: кинестезија, синестезија, конвенције монтажних артикулација звука: дијегетички и недијегетички звук, монтажа дијалога, монтажа звучних ефеката, монтажа музике, тишина, монтажни климакс и динамика. Практичне вежбе у току трећег семестра: У диму Барута – до 5 минута дијалошка и акциона сцена са обрадом звука. Озвучавање анимираног инсерта филма до 3 минута. Монтажне форме: академска, америчка, аналитичка, аналогије, антитезе, а постериори, а припори, асинхрона, асоцијативна, дијалектичка, дијалошка, динамичка, дисконтинуирана, драматуршка... Монтажна артикулација визуелних промена и прелаза, елипса, синегдоха, метонимија, метафора, алегорија, хипербола, симбол, градација, понављање, лајт мотив.. Монтажна артикулација филмског времена, објективно, екранско, субјективно, садашње, прошло, будуће, циклично...

**Литература**


- Ејзенштајн, С. М. Монтажа атракција, Београд, Нолит, 1964.
- А. Соколов, Основни принципи филмске монтаже, Београд, ФДУ, 1983.
- Андрија Димитријевић, Гладак Рез, ФДУ, Београд, 1996.
- Андрија Димитријевић, Удобност разгажених ципела, Београд, 2000.
- Анте Петерлић, Појам и структура филмског времена, Загреб,1976.
- Бранко Белан, Синтакса и поетика филма, Теорија монтаже, Загреб 1979.
- Ноел Бирш, Пракса Филма, Институт за филм, Београд, 1972.
- Дениел Ериджон, Граматика филмског језика, Универзитет уметности у Београду, 1985.
- Едвард Дмитрик, Филмска монтажа, Београд, ФДУ, 1987.
- Хрвоје Турковић, Теорија филма: Призор монтажа, тематизација, Zagreb, 2000.
- Јежи Плажевски, Језик филма 1 и 2, Институт за филм, Београд, 1972, 1979.
- Карел Реис, Гавин Милар, Филмска монтажа, Универзитет уметности у Београду, 1983.
- Љев Фелонов, Савремене монтажне форме, Београд, ФДУ, 1984.
- Марвин Кернер, Вештина монтажера звука, ФДУ, Београд, 1988.
- Милтон Лустиг, Монтажа филмске музике, ФДУ, Београд, 1988.


| **Број часова активне наставе 2** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 2** | **Вежбе/практичан рад: 0** | **ИР или СИР:** ИР | **0** |

| **Методе извођења наставе** | | | |
|---|---|---|---|
| Предавања са демонстрацијама по задатим темама; Развијање дијалошког приступа у оквиру теорије и праксе; | | | |
| **Оцена знања (максимални број поена 100)** | | | |
| Предиспитне обавезе | **50 поена** | **Завршни испит** | **50 поена** |
| активност у току предавања | 50 | писмени испит | |
| практична настава | | **усмени испит** | **50** |
| колоквијум-и | | | |
| семинар-и | | | |
| *максимална дужна 2 странице А4 формата | | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | ОАС Драмске и аудиовизуелне уметности, Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Филмска монтажа 3а |
| **Наставник/наставници:** | Јаћић С. Александар, редовни професор |
| **Статус предмета:** | Изборни |
| **Број ЕСПБ:** | 2 |
| **Услов:** | за студенте који су похађали Филмску монтажу 1а |

**Циљ предмета**

Развијање аналитичких, практичних и уметничких компетенција у производном процесу израде филма. Развијање теоријских и интелектуалних вештина у области монтаже играних, документарних. анимираних и експерименталних филмова.

**Исход предмета**

Студент самостално, компететнтно и креативно примењује разноврсне уметничке вештине у професионалној производњи различитих филмско-телевизијских остварења.

**Садржај предмета /**

1. Аналитичка и интегрална нарација
2. Дирекнта и индиректна нарација
3. Врсте сцена и секвенци (уводне, описне, акционе, дијалошке, згуснуте, монтажне..)
4. Елипса
5. Анализа филма
6. Монтажне форме: полифона, континуирана, динамичка, паралелна, ретроспективна
7. Монтажне форме: асоцијативна, креативна, стакато, паралелна, монтажа синхроних радњи
8. Монтажне форме: монтажа атракција, метричка, римтичка, тонална,
9. Монтажне форме: горњотонална, хоризонтална, интелектуална, монтажа по облику, елиптична мотажа, сублиминарна
10. Стилске фигуре: синегдоха, метонимија, метафора, градација
11. Стилске фигуре: понављање, лајт мотив, алегорија, симбол, хипербола
12. Анализа филма
13. Филмска тишина, микимаусирање, појачавање визуелне акције
14. Филмска музика (историјат, подела, функције филмске музике, анализа)
15. Структурално коришћење звука на филму

**Литература**


- Ејзенштајн, С. М. *Монтажа атракција*, Београд, Нолит, 1964.
- А. Соколов, *Основни принципи филмске монтаже*, Београд, ФДУ, 1983.
- Андрија Димитријевић, *Гладак Рез*, ФДУ, Београд, 1996.
- Андрија Димитријевић, *Удобност разгажених ципела*, Београд, 2000.
- Анте Петерлић, *Појам и структура филмског времена*, Загреб,1976.
- Бранко Белан, *Синтакса и поетика филма, Теорија монтаже*, Загреб 1979.
- Ноел Бирш, *Пракса Филма*, Институт за филм, Београд, 1972.
- Дениел Ериджон, *Граматика филмског језика*, Универзитет уметности у Београду, 1985.
- Едвард Дмитрик, *Филмска монтажа*, Београд, ФДУ, 1987.
- Хрвоје Турковић, *Теорија филма: Призор монтажа, тематизација*, Zagreb, 2000.
- Јежи Плажевски, *Језик филма* 1 и 2, Институт за филм, Београд, 1972, 1979.
- Карел Реис, Гавин Милар, *Филмска монтажа,* Универзитет уметности у Београду, 1983.
- Љев Фелонов, Савремене монтажне форме, Београд, ФДУ, 1984.
- Марвин Кернер, *Вештина монтажера звука, ФДУ,* Београд, 1988.
- Милтон Лустиг, *Монтажа филмске музике*, ФДУ, Београд, 1988.

| **Број часова активне наставе 2** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 2** | **Вежбе/практичан рад: 0** | **ИР или СИР:**<br>ИР | **0** |
| **Методе извођења наставе**<br>Предавања са пројекцијама по задатим темама. Дискусије у оквиру предавања. | | | |
| **Оцена знања (максимални број поена 100)** | | | |
| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
| похађање наставе | | | |
| активност у току предавања | **20** | писмени испит | |
| практична настава | **30** | усмени испит | **50** |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |
| *максимална дужна 2 странице А4 формата | | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Графички дизајн |
| **Наставник/наставници:** | Илић Милош, ванредни професор |
| **Статус предмета:** | Обавезан предмет |
| **Број ЕСПБ:** | 4 |
| **Услов:** | Уписана друга година студија |

**Циљ предмета:** Упознавање студената са основним начелима и принципима типографије и графичког дизајна, како би се стекли параметри базичне писмености која се касније може примењивати на различите аспекте графичког дизајна и уметничке дирекције.

**Исход предмета:** По завршетку програма студенати владају основним употребним начелима типографије, графичког дизајна и уметничке дирекције у анимираној (motion graphics) или статичној форми. Студент се такође оспособљава у промишљању дизајна визуелног идентитета и карактера, односно различитих видова типографских и дизајнерских тоналитета.

**Садржај предмета:**

Основни принципи употребе типографије у покретној и статичној слици.

Основи креирања визуелног идентитета – примери и вежбе.

Основни принципи уметничке дирекције у покретној и статичној слици – однос слике и текстуалног садржаја у слању поруке.

**Литература:**

Robin Williams: *Non-Designer's Design Book*; RockCity Books, 1994.

Ellen Lupton: *Thinking with type: A Critical Guide for Designers Writers, Editors, & Students*; Princeton Architectural Press, 2010.

Richard Poulin: *The Language of Graphic Design Revised and Updated: An illustrated handbook for understanding fundamental design principle*; Rockport Publishers, 2018.

Ellen Lupton: *Design is Storytelling*, Cooper Hewitt Smithsonian Museum Press, 2017.
Steven Heller and Veronique Vienne: *100 Ideas That Changed Graphic Design*; Laurence King, 2019.

David Rault: *ABCD of Typography*; Selfmadehero, 2019.

| **Број часова активне наставе** 2 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 1** | **Вежбе/практичан рад: 1** | **ИР или СИР:** ИР | **0** |

**Методе извођења наставе**

Комбинација предавања и практичних вежби.
(Студентима ће бити потребни основни програми за графички дизајн (Adobe Illustrator, Photoshop) као и неки од програма за анимацију по њиховом избору.)

| **Оцена знања (максимални број поена 100)** | | | |
|---|---|---|---|
| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
| похађање наставе | **10** | усмени испит | ***60*** |
| активност у току предавања | **10** | | |
| практична настава | **20** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |
| *максимална дужна 2 странице А4 формата | | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | ОАС Драмске и аудиовизуелне уметности, Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Историја филма I |
| **Наставник/наставници:** | др Јанковић С. Александар, редовни професор;<br>др Миловановић В. Александра, доцент |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 6 |
| **Услов:** | Уписана одговарајућа година студија |

**Циљ предмета**

Предмет инсистира на схватању филма као уметности али сагледава феномен кроз жанровски, хронолошки и социјални аспект у контексту опште културе и историје као науке. Историја филма начелно треба да обезбеди дијахронијски увид у оно што је до сад филм оставио као своје наслеђе, временско позиционирање епохе у развоју историје филма и њихових најважнијих карактеристика аутора и тиме помогне у формулисању личне поетике студената као и да им скрене пажњу на уметничке могућности медија, његову интертекстуалност и техничку флексибилност, граматичку еволуцију без обзира на његову економску исплативост.

**Исход предмета**

По завршетку наставе, студент треба да буде у стању да:

- дефинише основне правце у историји светског и националног филма и повеже их са историјским контекстом у ком су настали;
- образлаже своје мишљење о појединим појавама у историји филма;
- препозна значај појединих аутора и филмова за развој филмске уметности, без обзира на своје мишљење о њима;
- концептуализује примењивост увида у историјски развој филма у сопственој филмској пракси;

**Садржај предмета /**

Историја (светског и националног) филма треба да омогући студенту упознавање са основним појавама, правцима, тенденцијама, променама и појавама у Историји филма од 1895 до Француског Новог таласа (крај педесетих година).Посебна пажња посвећена је ауторима који су дали велики допринос у формирању филмског језика и филма као уметности али и кроз призме жанровских разноликости. Предмет пружа основу како за даље теоријско проучавање филма, тако и за даља практична истраживања у раду на стварању филмова. Теоријска настава: предавање са примерима (инсерти из филмова) / Практична настава: пројекције филмова које прате предавања

**Литература**

- Дејвид А. Кук, Историја филма 1, 2, 3 Клио, Београд, 2005 -2007.
- Филмска енциклопедија 1-2, Загреб: 1986-1990.

**Шира литература:**

- Андре Базен. Шта је филм?, Београд: ИФ, 1967.

| **Број часова активне наставе 2** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 2** | **Вежбе/практичан рад: 0** | **ИР или СИР:**<br>ИР | **2** |

**Методе извођења наставе**

предавање са примерима (инсерти из филмова), пројекције филмова

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | **30 поена** | **Завршни испит** | **70 поена** |
|---|---|---|---|
| активност у току предавања | 30 | писмени испит | |
| практична настава | | **усмени испит** | **70** |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |
| **Предиспитне обавезе** | **30 поена** | **Завршни испит** | **70 поена** |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | ОАС Драмске и аудиовизуелне уметности, Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Историја филма II |
| **Наставник/наставници:** | др Јанковић С. Александар, редовни професор;<br>др Миловановић В. Александра, доцент |
| **Статус предмета:** | Изборан |
| **Број ЕСПБ:** | 6 (3+3) |
| **Услов:** | Уписана одговарајућа година студија |

**Циљ предмета**

Предмет инсистира на схватању филма као уметности али сагледава феномен кроз жанровски, хронолошки и социјални аспект у контексту опште културе и историје као науке. Историја филма начелно треба да обезбеди дијахронијски увид у оно што је до сад филм оставио као своје наслеђе, временско позиционирање епохе у развоју историје филма и њихових најважнијих карактеристика аутора и тиме помогне у формулисању личне поетике студената као и да им скрене пажњу на уметничке могућности медија, његову интертекстуалност и техничку флексибилност, граматичку еволуцију без обзира на његову економску исплативост.

**Исход предмета**

По завршетку наставе, студент треба да буде у стању да:

- дефинише основне правце у историји светског и националног филма и повеже их са историјским контекстом у ком су настали;
- образлаже своје мишљење о појединим појавама у историји филма;
- препозна значај појединих аутора и филмова за развој филмске уметности, без обзира на своје мишљење о њима;

концептуализује примењивост увида у историјски развој филма у сопственој филмској пракси;

**Садржај предмета /**

Историја (светског и националног) филма треба да омогући студенту упознавање са основним појавама, правцима, тенденцијама, променама и појавама у Историји филма од Француског новог таласа до тзв. Миленијумског филма (прва деценија XXИ века).Посебна пажња посвећена је ауторима који су дали велики допринос у формирању филмског језика и филма као уметности али и кроз призме жанровских разноликости. Предмет пружа основу како за даље теоријско проучавање филма, тако и за даља практична истраживања у раду на стварању филмова.

Теоријска настава

Предавање са примерима (инсерти из филмова)

Практична настава

Пројекције филмова које прате предавања

**Литература**

- Дејвид А. Кук, Историја филма 1, 2, 3 Клио, Београд, 2005 -2007.
- Филмска енциклопедија 1-2, Загреб: 1986-1990.

**Шира литература:**

- Андре Базен. Шта је филм?, Београд: ИФ, 1967.

| **Број часова активне наставе 2** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 2** | **Вежбе/практичан рад: 0** | **ИР или СИР:**<br>ИР | **2** |

**Методе извођења наставе**

предавање са примерима (инсерти из филмова), пројекције филмова

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | **30 поена** | **Завршни испит** | **70 поена** |
|---|---|---|---|
| активност у току предавања | 30 | писмени испит | |
| практична настава | | **усмени испит** | **70** |
| колоквијум-и | | ..... | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| семинар-и | | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | ОАС Драмске и аудиовизуелне уметности, Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Историја светског позоришта и драме к |
| **Наставник/наставници:** | др Меденица Т. Иван, редовни професор; др Радуловић Ђ. Ксенија, доцент |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 6 |
| **Услов:** | Уписана одговарајућа година студија |

**Циљ предмета**

Предмет је осмишљен тако да омогући студентима – коришћењем бројних методолошких приступа из научних дисциплина као што су студије позоришта (историје позоришта), студије извођења, теорија и историја књижевности, основни, нужно прегледни увид у историју западног позоришта: у порекло и настанак позоришне уметности и драмске књижевности у контексту религијских свечаности у Атини 6. века пре н. е, као и у све њихове потоње и најзначајније стилске, жанровске, тематске, идеолошке, изведбене и продукцијске развојне линије до средине 20. века. Хронолошки се изучавају главне епохе у историји западног позоришта, а у свакој од њих се паралелно проучавају драмски стилови и жанрови, поетике драме, најважнији ауторски опуси, друштвени контекст и значај сценске уметности, продукцијски модели, позоришна архитектура, извођачке праксе (глума, сценографија, костимографија, звук...).

**Исход предмета**

Да студенти стекну корпус општег знања из историје западног позоришта, драмских стилова и жанрова, поетика драме, водећих ауторских опуса, друштвеног контекста и значаја позоришне уметности, продукцијских модела, архитектуре позоришта и извођачких пракси; да сагледавају историју драме и позоришта у оквиру ширих културно-историјских токова; да разумеју међузависност драме, позоришне уметности, економско-продукцијских услова, религијских веровања, идеолошких конструката и општег система вредности; да теоријски утемељено анализирају драме из различитих епоха и праваца, али истовремено и на начин који је примерен њиховој будућој уметничкој пракси.

**Садржај предмета** /

Теоријска настава: Предавања структурисана као методске јединице које хронолошки прате историју западног позоришта и драме од Грчке 6. века пре н.е. до друге половине 20. века: антички грчки и римски театар, позориште Средњег века, италијанско ренесансно позориште, елизабетанско позориште, шпански Златни век, француски класицизам, грађанска драма, национални романтизми (немачки, француски, руски), булеварско позориште, натуралистичка драма и позориште, реалистичка драма и позориште, експресионистичка драма, епско позориште, театар апсурда...Практична настава:Повремено гледање инсерата из снимака савремених инсценација изучаваних драма, заједничка анализа појединих драма.

**Литература**

Обавезна примарна литература:30 драма од Есхила до Бекета

Препоручена секундарна литература: 1) Aristotel, O pesničkoj umetnosti, Zavod za izadavanje udžbenika, Beograd 1988, 2) Molinari Čezare, Istorija pozorišta, Vuk Karadžić, Beograd, 1982, 3) Leski Albin, Grčka tragedija, Svetovi, Novi Sad, 1995, 4) Budimir Milan i Flašar Miron, Pregled rimske književnosti, Zavod za izdavanje udžbenika NR Srbije, Beograd, 1963, 5) Klaić Dragan, Pozorište i drame srednjeg veka, Književna zajednica Novog Sada, Novi Sad, 1988, 6) Veselin Kostić, Stvaralaštvo Viljema Šekspira (I-II), SKZ, Beograd, 1994, 7) Jan Kot, Šekspir naš savremenik, Svjetlost, Sarajevo, 1990, 8) Slobodan Vitanović, Francuska književnost 1, Svjetlost/Nolit, Sarajevo/Beograd, 1976, 9) Grupa autora, Njemačka književnostI; Svjetlost/Nolit, Sarajevo/Beograd, 1979, 10) Vilijams Rejmond, Drama od Ibzena do Brehta, Nolit, Beograd, 1979, 11) Jovan Hristić, Čehov dramski pisac, Prometej, Novi Sad, 1994, 12)Slobodan Selenić, Dramski pravci 20. veka, FDU, Beograd 2002.

| **Број часова активне наставе 4** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 2** | **Вежбе/практичан рад: 2** | **ИР или СИР:** ИР | **0** |

**Методе извођења наставе**

Предавања, заједничка анализа драма, гледање и анализа снимака представа

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Предиспитне обавезе** | **35 поена** | **Завршни испит** | **65 поена** |

| | | | |
|---|---|---|---|
| активност у току предавања | 20 | писмени испит | |
| практична настава | | **усмени испит** | **65** |
| колоквијум-и | 15 | ..... | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | ОАС Драмске и аудиовизуелне уметности, Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Историја уметности I |
| **Наставник/наставници:** | др Просен Милан, доцент |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 4 |
| **Услов:** | Уписана одговарајућа година основних академских студија |

**Циљ предмета**

Предмет је усмерен ка тумачењу и разумевању историје цивилизације, њених основних вредности и достигнућа са нагласком на историју сликарства, архитектуре и скулптуре. Упознавање студената са теоријском основом развоја историје ликовних уметности и њене корелације са драмским уметностима. Развијање способности за теоријско-критичко, односно креативно-стваралачко промишљање света уметности.

**Исход предмета**

По завршетку наставе од студента се очекује да може да примени различите поступке теоријског и критичког тумачења и интерпретације уметничких појава у развоју историје цивилизације. Очекује се да студент може да препозна ком периоду односно стилском правцу припада одређени уметнички предмет или објекат (ако је у питању архитектура), да дефинише његову поруку, стилске одлике као и да препозна рукопис значајних уметничких стваралаца и њихова дела према њиховим специфичним стилским особеностима. Очекује се способност за теоријско-критичко, односно креативно-стваралачко промишљање света уметности.

**Садржај предмета**

је осмишљен као основа за теоријско познавање цивилизацијског оквира развоја историје уметности, са нагласком на хронолошким одредницама развоја, главним стилским одликама, најистакнутијим ствараоцима и најзначајнијим делима одређеног уметничког раздобља или правца. Посебан нагласак биће стављен на упоредну анализу ликовних уметности различитих раздобља и стилова као и корелацију са драмским уметностима. Обухваћен је период од праисторије до барока.

**Литература**

- H. W. Janson, Историја уметности, Југославија, Београд, 1982.
- Arnheim, Rudolph, Art and Visual Perception, University of California Press, 1954.
- Panofsky, Erwin, Meaning in the Visual Arts, Anchor Books, Garden City, N. Y, 1955.

| **Број часова активне наставе 2** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 2** | **Вежбе/практичан рад: 0** | **ИР или СИР:** ИР | **0** |

**Методе извођења наставе**

Предавања праћена видео пројекцијама. Дискусије у оквиру предавања.
Анимацијске методе предавача које подстичу активно учешће студената у разговорима који су предмет истраживања.

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| Предиспитне обавезе | **40 поена** | Завршни испит | **60 поена** |
|---|---|---|---|
| активност у току предавања | 40 | писмени испит | |
| практична настава | | **усмени испит** | **60** |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | ОАС Драмске и аудиовизуелне уметности, Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Историја уметности II |
| **Наставник/наставници:** | др Просен Милан, доцент |
| **Статус предмета:** | Изборни |
| **Број ЕСПБ:** | 4 |
| **Услов:** | Уписана одговарајућа година основних академских студија и положен испит из предмета Историја уметности I |

**Циљ предмета**

Предмет је усмерен ка тумачењу и разумевању историје цивилизације, њених основних вредности и достигнућа са нагласком на историју сликарства, архитектуре и скулптуре. Упознавање студената са теоријском основом развоја историје ликовних уметности и њене колерације са драмским уметностима. Развијање способности за теоријско-критичко, односно креативно-стваралачко промишљање света уметности.

**Исход предмета**

По завршетку наставе од студента се очекује да може да примени различите поступке теоријског и критичког тумачења и интерпретације уметничких појава у развоју историје цивилизације.Очекује се да студент може да препозна ком периоду односно стилском правцу припада одређени уметнички предмет или објекат (ако је у питању архитектура), да дефинише његову поруку, стилске одлике као и да препозна рукопис значајних уметничких стваралаца и њихова дела према њиховим специфичним стилским особеностима.Очекује се способност за теоријско-критичко, односно креативно-стваралачко промишљање света уметности.

**Садржај предмета** /

је осмишљен као основа за теоријско познавање цивилизацијског оквира развоја историје уметности, са нагласком на хронолошким одредницама развоја, главним стилским одликама, најистакнутијим ствараоцима и најзначајнијим делима одређеног уметничког раздобља или правца. Посебан нагласак биће стављен на упоредну анализу ликовних уметности различитих раздобља и стилова као и колерацију са драмским уметностима. Обухваћен је период од барока преко импресионизма до савремене уметности.

**Литература**

- H. W. Janson, Историја уметности, Југославија, Београд, 1982.
- Vasari, Giorgio, The Lives of the Painters, Sculptors and Architects, New York, 1927 (преведено на српски језик)
- Уметност на крају века, ур. Ирина Суботић, Клио, Београд, 1998.
- Арган, Ђ. К., Модерна уметност, 3. том, Клио, Београд, 2006.

| **Број часова активне наставе 2** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 2** | **Вежбе/практичан рад: 0** | **ИР или СИР:** ИР | **0** |

**Методе извођења наставе**

Предавања праћена видео пројекцијама. Дискусије у оквиру предавања.
Анимацијске методе предавача које подстичу активно учешће студената у разговорима који су предмет истраживања.

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| Предиспитне обавезе | **40 поена** | Завршни испит | **60 поена** |
|---|---|---|---|
| активност у току предавања | 40 | писмени испит | |
| практична настава | | **усмени испит** | **60** |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | ОАС Драмске и аудиовизуелне уметности, Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Кинематографска слика I |
| **Наставник/наставници:** | Костић С. Александар, редовни професор; Дракулић Милица, стручни сарадник |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 4 |
| **Услов:** | Уписана прва година студија |

**Циљ предмета**

Увођење студената у кинематографски принцип ”визуелног приповедања” (Visual Storytelling) и њихово упознавање са основним елементима и процесима перцепције, препознавања, разумевања и креирања покретне (кинематографске) слике. Упознавање са техничким параметрима и основама коришћења аналогних и дигиталних фотоапарата и камера.

**Исход предмета**

По завршетку наставе из предмета, студент стиче способност да препозна и протумачи визуелни аспект медија покретне слике и његове елементе и да те исте елементе артикулише у сопствени визуелни израз, било да је он аутор визуелног садржаја, или да је област његовог рада повезана са визуелним изразом комплетног дела.

**Садржај предмета /**

Теоријска настава: 1. Природа светлости. 2. Основи визуелне перцепције.

3. Појам слике; Објективност и стилизација. 4. Дра 5. Ликовни елементи статичне и покретне слике. 6. Оквир слике, представа простора и перспектива. 7. Композиција слике. 8. Филмски језик, кинематографски формати. 9. Кадрирање и планови. 10. Представа простора и времена. 11. Покрет камере, мизансцен и покрет у кадру. 12. Сектор камере. 13. Припрема снимања. 14. Упознавање са техничким параметрима и основама коришћења дигиталних фотоапарата. 15. Упознавање са техничким параметрима и основама коришћења дигиталне камере. 16. Основе фотографске и филмске камере. Камера обскура. 17. Естетски аспекти филмске оптике 18. Кинематографски медији и процеси. 19. Естетски аспекти аналогне кинематографске слике. 20. Дигитална кинематографија. 21. Експонометрија, тонска контрола слике. 22. Боја. 23. Контрола боје. 24 Естетски аспекти боје. 25. Инструменти осветљавања. 26. Поступци осветљавања. 27. Креативни аспект осветљавања. 28. Филмски континуитет. 29. Визуелно приповедање. 30. Покретна слика и нови медији. Практична настава: Основи компоновања покретне слике; Употреба оптике; Покрет камере; Упознавање са техничким параметрима и основама коришћења дигиталних фотоапарата и камера.

**Литература**


- Brown, Blain - Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers, Directors, and Videographers, Focal Press, 2002;
- Ettedgui, Peter - Cinematography (Screencraft), Rotovision, 2003;
- Wheeler, Paul - High Definition Cinematography, Focal Press, 2th edition, 2007;
- Ballinger, Alexander - New Cinematographers, Harper Design International, 2004;
- Танхофер, Никола - О Боји, Нови Либер, 2008.


| **Број часова активне наставе 2** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 1** | **Вежбе/практичан рад: 1** | **ИР или СИР:** ИР | **0** |

**Методе извођења наставе**

Теоријско предавање са демонстрацијама; Практична настава и вежбе у оквиру редовне наставе; Снимање задатих радова ван редовне наставе и њихова анализа; Пројекције емисија, филмова и инсерата; Посете професионалним институцијама, радионицама и културним дешавањима од професионалног значаја; Јавна презентација радова и слање успешних радова на конкурсе и фестивале.

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | **70 поена** | **Завршни испит** | **30 поена** |
|---|---|---|---|
| Редовно посећивање наставе | 30 | **Испит (теоријски и практични део)** | **30** |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Активно учешће у настави (колоквијум, семинар) | 40 | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Камера - Основне академске студије, Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Колор грејдинг 1 |
| **Наставник/наставници:** | мр Чолаковић Р. Миладин, редовни професор |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 2 |
| **Услов:** | Уписана одговарајућа година студија |

**Циљ предмета**

Циљ предмета је да студенте уведе у поступке обраде филмске слике са технолошког становишта.

**Исход предмета**

По завршетку наставе из предмета од студената се очекује познавање и разумевање процеса колор грејдинга.

**Садржај предмета /**

*Теоријска настава /*

*еоријска настава*

1. Колор грејдинг као саставни део процеса стварања филмске слике;
2. Колор грејдинг и визуелна перцепција;
3. Параметри боје;
4. Колор модели;
5. Колор простори;
6. Линеарна и логаритамска слика;
7. Светлина слике, црна и бела, гранични тонови;
8. Контејнер, кодек, битска дубина, компресија, хрома сабсемплинг;
9. Избор формата за снимање слике, сирови (Raw) и компримовани формати;
10. Алати у колор грејдингу, хардвер и софтвер;
11. Мониторинг, калибрација система, референтна слика;
12. Рад са медијима великог распона контраста (HDR);
13. Лукап табеле (LUT);
14. Колор грејдинг за биоскоп, телевизију и веб;
15. Колор грејдинг у играним, документарним, пропагандним и другим формама

*Практична настава /*

Практичне вежбе из наведених области

**Литература**

Обавезна:

- Alexis Van Hurkman: Color Correction Handbook: Professional Techniques for Video and Cinema; Peachpit Pr. 2010.
- Johannes Itten: The Elements of Color; Spon Press, 1990.

| **Број часова активне наставе 2** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 1** | **Вежбе/практичан рад: 1** | **ИР или СИР:** ИР | **0** |

**Методе извођења наставе**

Предавања са демонстрацијама; Практична настава - индивидуалне вежбе; Практична настава - заједничке вежбе; Дискусије у оквиру предавања; Посете студијима за колор грејдинг.

| **Оцена знања (максимални број поена 100)** | | | |
|---|---|---|---|
| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
| похађање наставе | | | |
| активност у току предавања | **10** | писмени испит | |
| практична настава | **30** | усмени испит | **30** |
| колоквијум-и | **20** | ..... | |
| семинар-и | **10** | | |
| *максимална дужна 2 странице А4 формата | | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Композитинг и мечмувинг вежбе |
| **Наставник/наставници:** | Шијак М. Иван, редовни професор; мр Суботин З. Дарко, доцент;<br>Дракулић Милица, стручни сарадник; Трајковић Лука, стручни сарадник |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 4 |
| **Услов:** | положени предмети: Основе компјутерске графике 1 и Основе визуелних ефеката |

**Циљ предмета**

Циљ је да студенти практично науче да анализирају и преузимају информације о покрету из реално снимљеног материјала како би могли да га пренесу у виртуални, компјутерски генерисан простор. Акценат је на развијању креативних приступа у стварању реалистичнне компјутерски генерисане слике која у себи садржи покрет преузет из снимљеног материјала.

**Исход предмета**

По завршетку вежби из предмета Композитинг и мечмувинг вежбе од студента се очекује да може успешно да преузме најсложеније покрете са снимљеног материјала и примени их у стварању реалистичног дигиталног композита.

**Садржај предмета**

*Практична настава*

Вежбе су конципиране на бази предавања из предмета "Основе дигиталног композитинга" и представљају практични део који изводе студенти.

Пратећи наставу, студенти самостално реализују вежбе на тему:

1. Основе трековања
2. Перспектива, паралакса
3. Положај и параметри камаре
4. *Rolling Shutter*, оптичке аберације
5. 2д трековање
6. 3д трековање
7. Планарно трековање
8. Трековање објектом
9. Трековање лица
10. Стабилизација слике
11. Инверзна стабилизација
12. Нодална тачка
13. *Optical flow* анализа података
14. Трековање стерео материјала
15. Консултације и преглед градива

**Литература**


1. https://www.thepixelfarm.co.uk/learn/
2. https://learn.foundry.com/


| **Број часова активне наставе** 2 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 0** | **Вежбе/практичан рад: 2** | **ИР или СИР:**<br>ИР | **2** |

**Методе извођења наставе**

- студентска индивидуална истраживања и презентације
- демонстрације
- дискусије
- учење из неакадемских извора  интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)

| **Оцена  знања (максимални број поена 100)** | | | |
|---|---|---|---|
| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
| похађање наставе | **10** | испит | **30** |
| активност у току предавања | **10** | | |
| практични радови | **50** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |
| *максимална дужна 2 странице А4 формата | | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Композитинг и мечмувинг |
| **Наставник/наставници:** | мр Цветиновић Павков Б. Мина, ванредни професор;<br>Дракулић Милица, стручни сарадник |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 6 |
| **Услов:** | положени предмети: Основе компјутерске графике 1 и Основе визуелних ефеката |

**Циљ предмета**

Циљ је да студенти науче да анализирају и преузимају информације о покрету из реално снимљеног материјала како би могли да га пренесу у виртуални, компјутерски генерисан простор. Акценат је на развијању креативних приступа у стварању реалистичнне компјутерски генерисане слике која у себи садржи покрет преузет из снимљеног материјала.

**Исход предмета**

По завршетку наставе и вежби из предмета Композитинг и мечмувинг од студента се очекује да може успешно да преузме најсложеније покрете са снимљеног материјала и примени их у стварању реалистичног дигиталног композита.

**Садржај предмета**

*Теоријска настава*

1. Основе трековања
2. Перспектива, паралакса
3. Положај и параметри камаре
4. *Rolling Shutter*, оптичке аберације
5. 2д трековање
6. 3д трековање
7. Планарно трековање
8. Трековање објектом
9. Трековање лица
10. Стабилизација слике
11. Инверзна стабилизација
12. Нодална тачка
13. *Optical flow* анализа података
14. Трековање стерео материјала
15. Консултације и преглед градива

*Практична настава*

Вежбе су конципиране на основу предавања и представљају практични део који изводе студенти.

**Литература**


1. Dobbert, Tim: *Matchmoving- The Invisible Art of Camera Tracking*, Sybex, USA, 2013
2. Hornung, Erica: *The Art and Technique of Matchmoving: Solutions for the VFX Artist*; Routledge, UK, 2013.
3. Wright, Steve: *Digital Compositing for Film and Video: Production Workflows and Techniques*; Routledge, UK, 2017.
4. https://www.thepixelfarm.co.uk/learn/
5. https://learn.foundry.com/


| **Број часова активне наставе** 3 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 1** | **Вежбе/практичан рад: 2** | **ИР или СИР:**<br>ИР | **0** |

**Методе извођења наставе**

- предавања са илустрацијама примера, метода и поступака рада
- студентска индивидуална истраживања и презентације
- демонстрације
- дискусије
- учење из неакадемских извора  интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)

**Оцена  знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | **10** | испит | **50** |
| активност у току предавања | **10** | | |
| практичан рад | **30** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Композитинг и осветљавање вежбе |
| **Наставник/наставници:** | Шијак М. Иван, редовни професор; мр Суботин З. Дарко, доцент;<br>Дракулић Милица, стручни сарадник |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 5 |
| **Услов:** | положен предмет Композитинг и мечмувинг |

**Циљ предмета**

Циљ је да студенти практично савладају технике композитинга и науче како да подражавају физичке карактеристике природне светлости у виртуелном компјутерски генерисаном прстору. Акценат је на развијању креативних приступа у стварању реалистичнне компјутерски генерисане слике сачињене од више елемената, односно слојева, насталих уз помоћ различитих техника стварања.

**Исход предмета**

По завршетку вежби из предмета Композитинг и осветљавање вежбе од студента се очекује да може успешно да обједини више слојева слике у реалистичну, логичну целину.

**Садржај предмета**

*Практична настава*

Вежбе су конципиране на бази предавања из предмета "Основе дигиталног композитинга" и представљају практични део који изводе студенти.

Пратећи наставу, студенти самостално реализују вежбе на тему:

1. Лума ки
2. Хрома ки
3. *Bump matte*
4. *Color Diference key*
5. Spill
6. Зоне уплапања маски
7. Напредне технике ротоскопирања
8. Физичка природа светлости
9. Физичка природа светлости
10. Основне светлосне поставке
11. Филтери и ефекти светлости у слици
12. Карактеристични извори светлости
13. Интерактивно осветљавање
14. *Light field* кинематографија
15. Преглед градива и консултације

**Литература**

1. https://learn.foundry.com/

| **Број часова активне наставе** 3 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 0** | **Вежбе/практичан рад: 3** | **ИР или СИР:**<br>ИР | **1** |

**Методе извођења наставе**

- студентска индивидуална истраживања и презентације
- демонстрације
- дискусије
- учење из неакадемских извора  интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)

| **Оцена  знања (максимални број поена 100)** | | | |
|---|---|---|---|
| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
| похађање наставе | **10** | испит | **30** |
| активност у току предавања | **10** | | |
| практичан рад | **50** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |
| *максимална дужна 2 странице А4 формата | | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Композитинг и осветљавање |
| **Наставник/наставници:** | мр Цветиновић Павков Б. Мина, ванредни професор; Башић Б. Небојша, ванредни професор; Дракулић Милица, стручни сарадник |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 6 |
| **Услов:** | положен предмет Композитинг и мечмувинг |

**Циљ предмета**

Циљ је да студенти савладају технике композитинга и науче како да подражавају физичке карактеристике природне светлости у виртуелном компјутерски генерисаном прстору. Акценат је на развијању креативних приступа у стварању реалистичнне компјутерски генерисане слике сачињене од више елемената, односно слојева, насталих уз помоћ различитих техника стварања.

**Исход предмета**

По завршетку наставе и вежби из предмета Композитинг и осветљавање од студента се очекује да може успешно да обједини више слојева слике у реалистичну, логичну целину.

**Садржај предмета**

*Теоријска настава*

1. Лума ки
2. Хрома ки
3. *Bump matte*
4. *Color Diference key*
5. *Spill* - рефлектована светлост
6. Зоне уклапања маски
7. Напредне технике ротоскопирања
8. Физичка природа светлости
9. Физичка природа светлости
10. Основне светлосне поставке
11. Филтери и ефекти светлости у слици
12. Карактеристични извори светлости
13. Интерактивно осветљавање
14. *Light field* кинематографија
15. Преглед градива и консултације

*Практична настава*

Вежбе су конципиране на основу предавања и представљају практични део који изводе студенти.

**Литература**


1. Wright, Steve: *Digital Compositing for Film and Video: Production Workflows and Techniques*; Routledge, UK, 2017.
2. Dinur, Eran: *The Complete Guide to Photorealism for Visual Effects, Visualization and Games*; Routledge, UK, 2021.
3. Brinkman, Ron: *The Art and Science of Digital Compositing*; Morgan Kaufmann, London, 2008.
4. Brooker, Darren: *Essential CG Lighting Techniques*; Focal Press, UK, 2002.
5. Foster, Jeff: The Green Screen Handbook: Real-World Production Techniques; Sybex, USA, 2010.
6. https://learn.foundry.com/


| **Број часова активне наставе** 5 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 2** | **Вежбе/практичан рад: 3** | **ИР или СИР:** ИР | **1** |

**Методе извођења наставе**

- предавања са илустрацијама примера, метода и поступака рада
- студентска индивидуална истраживања и презентације
- демонстрације
- дискусије
- учење из неакадемских извора  интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)

**Оцена  знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | **10** | испит | **50** |
| активност у току предавања | **10** | | |
| практичан рад | **30** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Костим у аудио визуелном делу |
| **Наставник/наставници:** | мр Петровић Љиљана, редовни професор |
| **Статус предмета:** | Изборни предмет |
| **Број ЕСПБ:** | 6 (3+3) |
| **Услов:** | Нема |

**Циљ предмета**

▪ Упознавање студента са основним карактеристикама, функцијом, естетским и драматуршким вредностима и значењем костима у односу на режијску концепцију, сценографију, сценски покрет као и разликама пројектовања и реализације костима за различите жанрове и медије.

▪ Мултидисциплинарни и уметнички истраживачки рад у области сценског костима за аудио визуелно дело ( играни филм, играно-анимирани филм, анимирани филм, видео, перформанси, ТВ рекламе, спотови, савремене инсценације).

▪Праћење разноврсног програмског садржаја, анализа особених наративних поступака у аудио визуелном делу који образују нове видове рецепције и перцепције костима.

▪ Развијање способности анализирања креативног и критичког мишљења која доводе до решавања проблема и нових иновативних идеја, експерименталних пракси у промишљању сценског костима.

**Исход предмета**

По завршетку студијског програма очекују се следећи резултати:

▪ Способност студента да самосталним радом, пројектује сценски костим за аудио визуелно дело
▪ Способност студента да креативним уметничким поступцима од идеје до реализације, дизајнира костим у односу на различите редитељске концепције
▪ Способност студента да примени стечена знања приликом визуелизације костима, карактера актера и користи принципе стилизације, компоновања, манипулације и ликовне обраде материјала који утичу на перцепцију костима
▪Способност студента за тимски рад и коришћење иновативних техничких и технолошких могућности у професионалној пракси
▪ Имајући у виду дигиталну технологију, способност студента да визуелним средствима оствари високе уметничке и естетске домете и презентује свој рад.

**Садржај предмета**

Теоријска настава:
Обухвата упознавање студента са пројектовањем и реализацијом сценског костима у односу на различите редитељске концепције, медије ( играни филм, играно анимирани филм, анимирани, ТВ рекламе, спотови ), жанрове као и бројне могућности решавања ликовне обраде костима за аудио визуелно дело.

Рад са студентима би се базирао на:
▪ Изучавању костима као средства комуникације, јединства времена и простора, перцептивног регистратора и особеног уметничког израза
▪Истраживање одређених историјских епоха уметности, употреба уметничких артефаката и њихов утицај на конституцију визуелног стила костима
▪ Истраживању историјског, етно - костима и савремених тенденција у форми, крају, третирању ликовне обраде материјала
▪ Изучавању инвентивних и иновативних тенденција у костиму и успостављених интеракција између свакодневне реалности и футуристичке стварности
▪ Концептуални и контекстуални приступ у креирању костима за аудио визуелно дело.

Практична настава:
▪ Пројектовање и реализација костима за одређено сценско дело – завршни задатак

ДРУГЕ АКТИВНОСТИ

▪Сарадња на пројектима са Факултетом примењених уметности у Београду
▪ Излагање и приказивање најуспешнијих студентских радова на релевантним изложбама из струке у земљи и иностранству
▪ Посета радионицама за израду конструкција карактера актера, реализације сценског костима и сценографије (играни филм, играно анимирани филм, анимирани, ТВ рекламе, спотови )
▪ Презентација инвентивног костимографског рада (костимографи -гости по позиву)

**Литература**


1.Boucher, Francois: *A HISTORY OF COSTUME IN THE WEST*; Thames & Hudson, London, 1996.

2. Мисаиловић, Миленко: *ДРАМАТУРГИЈА КОСТИМОГРАФИЈЕ*; Стеријино позорје- Дневник, Нови Сад, 1990.

3. Jorgensen, Jay & Scoggins. L, Donald: *CREATING THE ILLUSION*- A Fashionable History of Holliwood Costume; Running Press Adult, New York, 2015.

4. Landis, Nadoolman Deborah: *SCREENCRAFT COSTUME DESIGN*; Focal Press, Burlington, 2003.

5. Laverty, Christopher: *FASHION IN FILM*; Laurence King Publishing, London, 2021.

6. Moss, Sylvia: *COSTUMES AND CHEMISTRY*- A Comprehensive Guide to Materials and Applications; Pavilion Books, London, 2001.

7. Alinger, Brandon: *STAR WARS COSTUMES*: The Original Trilogy; Chronicle Books, San Francisco, 2014.

8.Clapton, Michele &.Mc Intyre, Gina: GAME OF THRONES: The Costumes, the official book from Season 1 to Season 8 Hardcover-Illustrated; Publisher Harper Voyager,United Kingdom, 2019.

9. The master of Design: *EIKO ISHIOKA*; Media Editorial, Page One (Singapore) & hesign Berlin/Shanghai, 2006.

10. Bruzzi, Stella: *UNDRESSING CINEMA*; Routledge, New York, 2004.

11. Zidianakis, Vassilis: *NOT A TOY - Fashioning radical characters, edited by Contemporary Visual Culture*; Pictoplasma Publishing, Berlin, 2011.

12. Keubke, Klaus-Urlich: 2008. *1000 UNIFORMEN*; Naumann & Gobel, Koln, 2008.

13. Colchester, Chloe: 2007. *TEXTILES TODAY*; Thames & Hudson LTD, London, 2007.

14.Braddock, Sarah & O' Mahony: *TECHNO TEXTILES 2*- Revolutionary Fabrics for Fashion and Design; Thames Hudson, London, 2006.

15. Braddock, Sarah& Harris, Jane: *DIGITAL VISIONS FOR FASHION AND TEXTILES*- Made in Code; Thames Hudson, London, 2012.

16.Girand, Therese: *ФИЛМ И ТЕХНОЛОГИЈА*; Clio , Београд, 2003.

17.Леви, Павле: *КИНО ДРУГИМ СРЕДСТВИМА*; Филмски центар Србије, Београд, 2013.

18.Fabris: *REVO d'ALON* за модеран филм; ФМК, Београд, 2021.

19.Шуваковић,Мишко: *КОНЦЕПТУАЛНА УМЕТНОСТ*- Уметност, филм, позориште, музика; Orion Art, Београд, 2012.

20.Vitamin D2: *NEW PERSPECTIVE IN DRAWING*; Phaidon Editors, London, 2018.

21.Vitamin D3: *TODAY'S BEST IN CONTEMPORARY DRAWING*; Phaidon Editors, London, 2021.

22. Pedrosa, Adriano & Hoptman, Laura: *Vitamin 3-D - NEW PERSPECTIVES IN SCULPTURE AND INSTALLATION*; Phaidon Press, London, 2014.

23. Танхофер, Никола: *О БОЈИ на филму и сродним медијима*; Нови Либер, Загреб, 2008.


| **Број часова активне наставе** 2 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 1** | **Вежбе/практичан рад: 1** | **ИР или СИР:**<br>ИР | **1** |

**Методе извођења наставе**

- Предавања са илустрацијама (демонстрација техника, метода и поступка рада )
- Индивидуалне коректуре и консултације
- Студентска индивидуална / групна истраживања
- Практичан рад студента у студију за дигиталну технологију, учионицама и радионицама ФДУ, радионицама костима ФПУ
- Учење из неакадемских извора ( интернет, контакт са филмским и ТВ студијима)

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена 70 | **Завршни испит** | Поена 30 |
|---|---|---|---|
| активност у току предавања | **5** | испит-пројектни задатак | **30** |
| активност у току предавања | **5** | | |
| колоквијуми | | | |
| семинарски рад | **30+30** | ..... | |
| | | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Креирање синематика за видео игре вежбе |
| **Наставник/наставници:** | мр Суботин З. Дарко, доцент; Грумић Тијана, асистент; Трајковић Лука, стручни сарадник |
| **Статус предмета:** | Обавезан. |
| **Број ЕСПБ:** | 5 |
| **Услов:** | Положен предмет Уметност и технологије видео игара вежбе, Положен предмет Принципи 3Д анимације |

**Циљ предмета**

Оспособљавање студената за израду линеарног садржаја намењеног за пуштање у реалном времену и напредне технике коришћења секвенци у видео играма.

**Исход предмета**

По завршетку семестра студенти ће имати неопходна знања и искуства у техникама израде линеарног садржај који је намењен да се користи у току играња видео игара, односно у реалном времену.

**Садржај предмета /**

*Практична настава /*

Вежбе су конципиране на бази предавања из предмета „Развој видео игара 1“. Студенти ће кроз менторски рад и демонстрације учити о специфичностима израде линеарног садржаја за сврха пуштања секвенци у реалном времену да реализују следеће практичне задатке:

1. (2 недеља) Планирање израде линеарног садржаја. Израда потребне документације.
2. (5 недеља) Припрема модела и анимација за израду линеарног садржаја
3. (3 недеље) Оптимизација модела, анимација и секвенцер фајлова за пуштање секвенци у реалном времену
4. (5 недеља) Убацивање звука, израда коначне секвенце, паковање пројекта и извоз пројекта у адекватан формат за пуштање филма у реалном времену.

**Литература**


https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/AnimatingObjects/Sequencer/Overview/
https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/AnimatingObjects/Sequencer/HowTo/
https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/AnimatingObjects/Sequencer/HowTo/TriggeringSequences/
https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/AnimatingObjects/Sequencer/HowTo/TracksEvent/
https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/AnimatingObjects/Sequencer/HowTo/TriggeringSequences/
https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/AnimatingObjects/Sequencer/HowTo/GameplayAnimBlending/
https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/AnimatingObjects/Sequencer/HowTo/AnimateDynamicObjects/
https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/AnimatingObjects/Sequencer/HowTo/ControlAnimInstances/
https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/AnimatingObjects/Sequencer/HowTo/Spawnables/


| **Број часова активне наставе 4** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања:** 0 | **Вежбе/практичан рад:** 4 | **ИР или СИР:** ИР | **1** |

**Методе извођења наставе**

- студентска индивидуална истраживања и презентације
- демонстрације
- дискусије
- учење из неакадемских извора  интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)

**Оцена  знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | **10** | Испит | *60* |
| активност у току предавања | | | |
| практичан рад | **30** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Креирање синематика за видео игре |
| **Наставник/наставници:** | Поповић Т. Петар, редовни професор; мр Суботин З. Дарко, доцент;<br>Динуловић Р. Павле, доцент; Грумић Тијана, асистент |
| **Статус предмета:** | Обавезан. |
| **Број ЕСПБ:** | 6 |
| **Услов:** | Положен предмет Уметност и технологије видео игара, Положен предмет Принципи 3Д анимације |

**Циљ предмета**

Оспособљавање студената за рад са карактерима и анимацијама унутар софтвера за видео игре. Богаћење знања студената у области израде линеарног садржаја за сврхе видео игара и других медија.

**Исход предмета**

По завршетку семестра студенти ће разумети технологије које се користе за примену анимације на карактерима унутар софтвера за видео игре. На примеру процеса рада са анимацијама у софтверу "Unreal Engine" студенти ће бити оспособљени да израде линеаран садржај користећи алате и технологије за анимацију у видео играма.

**Садржај предмета**

*Теоријска настава*

1. Линеаран садржај у видео играма
2. Процес увоза 3Д модела и текстура карактера за видео игре
3. Процес материјализације карактера за видео игре
4. Процес увожења анимација и правила риговања карактера за видео игре
5. Оптимизација модела карактера за видео игре
6. Увод у секвенцер едитор у софтверу "Unreal Engine"
7. Напредно коришћење секвенцер едитора у софтверу "Unreal Engine"
8. Рад са карактерима и њиховим анимацијама у секвенцер едитору
9. Рад са камером и светлом у секвенцер едитору
10. Рад са звуком
11. Рад са пост процес системом
12. Пост процес материјали
13. Риговање унутар "Unreal Engine" и остали алати за анимацију и израду карактера
14. Пуштање секвенцер фајлова и рендер фрејмова
15. Консултације

*Практична настава*

Практична настава ја базирана на теорију са предавања и представља практичне вежбе које студенти изводе.

1. (2 недеље) Писање кратког сценарија на основу припремљених анимација, карактера и околине.
2. (11 недеља) Рад на кратком филму у софтверу "Unreal Engine 4" Користећи алате за анимацију и секвенцер едитору унутар софтвера.
3. (2 недеље) Извоз секвенце слика и коначна монтажа филма.

**Литература**


- Kent L. Steve: "*The ultimate history of video games*"; The Crown Publishing Group, USA, 2001.
- Kent L. Steven: "*The ultimate history of video games Volume 2*"; The Crown Publishing Group, USA, 2021.

https://docs.unrealengine.com/en-US/AnimatingObjects/SkeletalMeshAnimation/Overview/index.html
https://www.unrealengine.com/en-US/onlinelearning-courses/independent-filmmaking-with-unreal-engine
https://www.unrealengine.com/en-US/onlinelearning-courses/creating-photoreal-cinematics-with-quixel


| **Број часова активне наставе** 5 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања:** 2 | **Вежбе/практичан рад:** 3 | **ИР или СИР:**<br>ИР | 1 |

**Методе извођења наставе**

- предавања са илустрацијама примера, метода и поступака рада
- студентска индивидуална истраживања и презентације
- тимски рад и заједничке презентације
- демонстрације и дискусије
- менторски рад/индивидуалне коректуре и консултације
- практичне вежбе (у лабораторији)
- контакти са професионалним праксом / повезивање теорије и праксе
- учење из неакадемских извора  интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)
- вербално-текстуална, илустративно-практично-демонстративна метода

**Оцена  знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | **10** | Испит | *60* |
| активност у току предавања | | | |
| практичан рад | **30** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | ОАС Драмске и аудиовизуелне уметности, Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Ликовна култура I |
| **Наставник/наставници:** | др ум Павловић З. Миливој, ванредни професор |
| **Статус предмета:** | Изборни |
| **Број ЕСПБ:** | 4 |
| **Услов:** | Уписана одговарајућа година студија |

**Циљ предмета**

је да уведе студента у поље ликовне (визуелне) културе преко основних феномена ликовног језика, као и да га упозна са главним ликовним дисциплинама и техникама, средствима визуелног изражавања и креативног формирања слике, основом сваке визуелне творевине

**Исход предмета**

По завршетку наставе и остваривањем практичних задатака, од студента се очекује да буде у стању да анализира и разуме свако ликовно дело, да поседује основна знања из ликовне културе и да ова сазнања и искуства примењује у свом раду .

**Садржај предмета** /

**Теоријска настава:** У оквиру предмета студенти се кроз теоријска разматрања и непосредан контакт са ликовним делима упознају са различитим визуелним феноменима. Методске јединице: 01. Увод у визуелни свет, 02. Визуелно опажање, 03. Опажање облика, 04.Облици и њихови односи, 05. Тродимензионални облици, 06. Представљање простора, 07.Светлост и светлосни односи, 08. Тамно-светло, 09. Боја, 10. Боја у ликовним делима, 11. Израз, 12. Компоновање, 13. Структура ликовног дела 14. Међузависност форме и садржине, 15.Значење ликовне целине.

**Практична настава**

Кроз практичне вежбе савлађују се основе ликовног језика и студенти се оспособљавају за његову примену у другим визуелним медијима.

**Литература**


- Рудолф Арнхајм, Уметност и визуелно опажање, Универзитет уметности, 1987, 2003.
- Павле Васић, Увод у ликовне уметности, Универзитет уметности, 1982, 1988.
- H.W. Janson, Istorija umetnosti, Jugoslavija, 1982; 2005.
- H.H. Arnason, Istorija moderne umetnosti, Jugoslavija, 1975.
- Žorž Popović, Prostori i objekti spektakla Antika, Građevinski fakultet, 1976.
- Žorž Popović, Istorija arhitekture pozorišta Jugoslavije i Evrope, Građevinski fakultet, 1986.
- E. H. Gombrich, Umetnost i iluzija, Nolit, 1984.
- Zoran Pavlović, Svet boje, Turistička štampa, 1977.
- Umberto Eco, Umetnost i lepo u estetici Srednjeg veka, Svetovi, Novi Sad, 1992.
- Ernst Kris, Psihoanalitička istraživanja u umetnosti, Kultura, 1970.
- Сузан Сонтанг, Есеји о фотографији, Радионица СИЦ, 1982.
- Валтер Бењамин, Есеји, Нолит, 1974.
- Ролан Барт, Светла комора, Рад, 2004.
- Пол Вирилио, Машине визије, Нови Сад, Светови, 1993.
- Паскал Бонитзер, Сликарство и филм, Београд, 1997.;
- Паскал Бонитзер, Слепо Поље, 1997.


| **Број часова активне наставе 1** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 1** | **Вежбе/практичан рад: 0** | **ИР или СИР:** ИР | **0** |

**Методе извођења наставе**

Предавања са пројекцијама. Практична настава – вежбе. Обилазак музеја, изложби и релевантних ликовних, филмских , видео представљања.

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | **50 поена** | **Завршни испит** | **50 поена** |
|---|---|---|---|
| активност у току предавања | 10 | **Разумевање непознатог дела** | **20** |
| практична настава | 10 | **Презентација практ. рада** | **30** |
| колоквијум-и | 30 | ..... | |
| семинар-и | | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | ОАС Драмске и аудиовизуелне уметности, Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Медији масовних комуникација |
| **Наставник/наставници:** | др Мартиноли А. Ана, редовни професор |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 4 |
| **Услов:** | Уписана најмање друга година основних академских студија |

**Циљ предмета**

представљање кључних концепата студија медија и теорије комуникације, посматраних кроз различите друштвене, економске и институционалне оквире. Кроз одабране, репрезентативне теорије медија, циљ је стицање способности разумевања симболичких и материјалних производа – продукцијских формата, жанрова и медијских текстова. Фокус курса је пребачен са концепта масовности на концепт умрежености, као и на увиђање кретања од националног ка глобалном у процесу медијске продукције и дистрибуције.

**Исход предмета**

По завршеном курсу студент би требало да буде у могућности да, користећи сва стечена релевантна и актуелна знања, вештине и способности, критички анализира савремени медијски пејзаж и савремену медијску продукцију, да препознаје различите медијске форме и жанрове, да разуме различите облике савремене медијске продукције и институционалног медијског организовања, да препознаје кључне законске оквире којима је регулисано медијско тржиште.

**Садржај предмета** /

**Теоријска настава:**

1.Медији и масовно комуницирање, дефинисање масовних медија; 2. Штампани медији, дневне новине, магазини, таблоиди; 3. Књиге, читалачке навике публике; 4. Стрип и графичка новела 5. Адвертајзинг; 6. Односи са јавношћу, лобирање и спиновање као облици комуницирања 7. Електронски медији - радио и телевизија – промена културног обрасца 8. Кинематографија 9. Популарна музика 10. Фотографија као мас медијски жанр - Новинска фотографија 11. Нове дигиталне технологије и утицај на медијску индустрију; 12. Економија медија; 13. Креирање политике медија 14. Модели медијских институција 15. Дебата – медији у Србији данас

II семестар: 1. Програмирање – стварање дневне, недељне, месечне и сезонске програмске шеме 2. Ефекти медија, дејства и утицаји медија 3. Активна публика 4. Медији и производња значења – Стереотипи 5. Конструкција и репрезентација националног идентитета - стварање националних стереотипа; 6. Конструкција родних идентитета; 7. Конструкција и репрезентација маргинализованих и супкултурних идентитета; 8. Медијске форме и жанрови (у односу на основне функције медија); 9. Медијске форме и жанрови (играни формати); 10. Медијске форме и жанрови 2 (документарни жанрови) 11. Продукција вести; 12. Грађанско новинарство – партиципација – crowdsourcing; 13. Друштвене мреже– нови културни образац 14. Етичке дилеме – слобода изражавања и комуницирања 15. Дебата – Медији у глобалном свету: хибридизација формата – хибридизација идентитета

**Практична знања:** Практични део наставе подразумева анализу одабраних медијских садржаја, анализу одабраних истраживања тржишта и публике.

**Литература**


- Бригс и Кобли, Увод у студије медија, Клио, Београд, 2010.
- Стјуарт Прајс, Изучавање медија, Клио, Београд, 2011.
- Џон Лојд, Шта медији раде нашој политици, Самиздат Б92, Београд, 2008.
- Џозеф Тјуроу, Медији данас 1 и 2, Београд, Клио, Београд, 2012.
- Беркс и Бригс, Друштвена историја медија, Београд, Клио, 2005.
- Мек Квин, Телевизија, Клио, Београд, 2006.
- Шинглер и Виринга, Радио, Клио, Београд, 2002.


| **Број часова активне наставе 2** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 2** | **Вежбе/практичан рад: 0** | **ИР или СИР:** ИР | **0** |

| **Методе извођења наставе** | | | |
|---|---|---|---|
| Методе извођења наставе: интерактивна предавања, аналитички задаци; семинарски рад и његова јавна презентација, трибине и дебате. | | | |
| **Оцена знања (максимални број поена 100)** | | | |
| **Предиспитне обавезе** | **60 поена** | **Завршни испит** | **40 поена** |
| практична настава | 30 | Писмени испит | |
| семинар-и | 30 | **Усмени испит** | **40** |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Механика видео игара |
| **Наставник/наставници:** | мр Цветиновић Павков Б. Мина, ванредни професор; мр Суботин З. Дарко, доцент; Дракулић Милица, стручни сарадник; Грумић Тијана, асистент |
| **Статус предмета:** | Изборни |
| **Број ЕСПБ:** | 6 (3+3) двосеместрални |
| **Услов:** | Уписана трећа година студија |

**Циљ предмета**

Упознавање студената са основним елементима механике видео игара и специфичним применама механике у одређеним жанровима видео игара. Богаћење знања студената о начину мотивисања и кажњавања играча, о методама праћења напредовања и способности играча.

**Исход предмета**

По завршетку наставног програма студенти ће бити упућени у стручну примену механике видео игара. Биће способни да помоћу елемената механике видео игара створе узбудљиву видео игру која држи пажњу играча и на адекватан начин га награђује и мери напредовање играча.

**Садржај предмета /**

*Теоријска настава /*

1. Механика у различитим жанровима видео игара
2. Основни елементи механике видео игара: Квантитативни делови игре, просторна механика, стања игре и играча, механике промене, основна механика, секундарна механика, напредовање, наратив, правила игре.
3. Квантитативне механике видео игре: Бодовање напредовања играча, равнотежа казни и награда играча, ранг листе, виртуелне валуте, време у игри, енергија играча, остали квантитативни елементи игре.
4. Просторна механика: Контроле видео игре, вођење играча помоћу простора, простор у сврху наратива или механике игре, ограничавање кретања играча, места опасности и сигурности, инвентар играча, остале просторне механике.
5. Стања игре и играча: Стања играча, стања игре, нивои тежина, динамично мењање тежине игре на основу измерене способности играча, динамика игре као начин држања пажње играча.
6. Механике промене: Увођење играча у свет и правила игре, постављање јасних циљева играчу, начини мотивације играча да мења стил играња, начин напредовања у игри, кажњавање играча у случају избегавања правила.
7. Примери и анализе механике видео игре у одређеном жанру: Пуцачике игре
8. Примери и анализе механике видео игре у одређеном жанру: Игре са отвореним световима
9. Примери и анализе механике видео игре у одређеном жанру: Стратегије и платформерске игре
10. Примери и анализе механике видео игре у одређеном жанру: РПГ игре
11. Примери и анализе механике видео игре у одређеном жанру: Спортске, тркачке игре и симулације
12. Примери и анализе механике видео игре у одређеном жанру: Акционе и авантуристичке игре
13. Примери и анализе механике видео игре у одређеном жанру: Игре преживљавања и наративне игре
14. Примери и анализе механике видео игре у одређеном жанру: Мултиплејер игре
15. Консултације

**Литература**


- Ernest Adams: "*Game Mechanics: Advanced Game Design (Voices that matter)*"; New Riders Pub. USA, 2012.
- Schell Jesse: "*The Art of Game Design: A Book of Lenses*"; A K Peres/CRC Press, USA, 2019.
- Hodent Celia: "*The Psychology of Video Games*"; Routledge, UK, 2021.


| **Број часова активне наставе** 3 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања:** 1 | **Вежбе/практичан рад:**2 | **ИР или СИР:** ИР | 1 |

**Методе извођења наставе**

- предавања са илустрацијама примера, метода и поступака рада
- студентска индивидуална истраживања и презентације
- тимски рад и заједничке презентације
- демонстрације
- дискусије
- менторски рад/индивидуалне коректуре и консултације
- практичне вежбе (у радионицама)
- контакти са професионалним праксом / повезивање теорије и праксе
- учење из неакадемских извора  интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)
- вербално-текстуална, илустративно-практично-демонстративна метода

**Оцена  знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | **10** | Усмени испит | *40* |
| активност у току предавања | **10** | | |
| практичан рад | **40** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Мокап |
| **Наставник/наставници:** | мр Цветиновић Павков Б. Мина, ванредни професор; мр Суботин З. Дарко, доцент; Матејић Душан, асистент; Дракулић Милица, стручни сарадник |
| **Статус предмета:** | Изборни |
| **Број ЕСПБ:** | 6 (3+3) двосеместрални |
| **Услов:** | Уписана трећа година студија |

**Циљ предмета**

Упознавање студената са стручним процесом снимања и обраде података мокап анимације.

**Исход предмета**

Студенти су упознати са мокап технологијом и знају да користе све врсте мокап система. Стручно су обучени за сваку фазу обраде података и имплементацију мокап технологије у процесе израде кинематографских дела, видео игара и развојних апликација..

**Садржај предмета**

Упознавање  са различитим мокап системима

1. Оптички системи
2. Инерциони системи
3. Фацијални мокап системи
4. Системи за мокап прстију

Процес и фазе обраде података

5. Предпродукција (израда листе кадрова из акције, припрема лога снимања, импровизација пропова)
6. Снимање
7. Трекинг (оптички системи)
8. Солвинг
9. Едитинг

Оптички системи

10. Упознавање са Вајкон системом и апликацијом Вајкон Блејд
11. Калибрација система, процес и параметри
12. Маркирање глумаца и пропова (маркер сетови)
13. Величина позорнице, број и  распоред камера
14. Мапирање позорнице
15. Подешавање приказа у реалном времену
16. Аутоматска и ручна реконструкција трајекторија (трекинг)
17. Решавање проблема пропорције глумца и карактера при преносу анимације маркера на карактер

Инерциони системи

18. Упознавање са апликацијом Иксенс МВН
19. Калибрација система, процес и параметри
20. Ограничења и акумулација грешке
21. Подешавања и употреба 2.4Г и 5Г бежичног преноса

Фацијални мокап системи

22. Упознавање са ХМЦ технологијом
23. Сингл и дуал поставка фацијалних камера

Системи за мокап прстију

24. Упознавање са Стреч Сенс системом и имплементација у остале системе

Едитинг и рад са снимљеним материјалом

25. Упознавање са апликацијом Аутодеск МБ
26. Карактеризација и подешавање рига за мокап
27. Састављање сцене из више кадрова са Стори алатом
28. Рад са проповима
29. Едитовање и корекција мокап анимације
30. Технике стилизовања мокап анимације

*Практична настава*

Вежбе су конципиране на основу предавања и представљају практични део који изводе студенти.

**Литература**

- Kitagawa, Midori & Windsor, Brian: *MoCap for Artists Workflow and Techniques;* Routledge, London, 2017.

www.mocap.me
www.vicon.com

| **Број часова активне наставе** 3 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања:** 1 | **Вежбе/практичан рад:** 2 | **ИР или СИР:**<br>ИР | 1 |

**Методе извођења наставе**

- предавања са илустрацијама примера, метода и поступака рада
- практична настава
- тимски рад на заједничком пројекту
- дискусије
- учење из неакадемских извора, контакти са професионалном праксом/окружењем
- вербално-текстуална, илустративно-практично-демонстративна метода

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | **20** | испит | ***50*** |
| активност у току предавања | | | |
| практичан рад | **30** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Напредне технике анимације |
| **Наставник/наставници:** | Павловић П. Милош, редовни професор; Шијак М. Иван, редовни професор; мр Суботин З. Дарко, доцент; Трајковић Лука, стручни сарадник; Грумић Тијана, асистент |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 12 (6+6) |
| **Услов:** | Уписана четврта година студија |

**Циљ предмета**

Богаћење знања студената о анатомији лица и тела, микро изразима лица и примени дванаест принципа анимације у сврхе реалистичне анимације. Обучавање студената у примени физичких законитости при анимирању карактера и објеката. Богаћење знања студената о начинима, техникама и врстама стилизација. Упознавање студената са често кориштеним методима стилизације, техничким захтевима стилизације у 3Д простору и коришћењу 3Д метода за постизање стилизованог изгледа анимације.

**Исход предмета**

Након завршеног семестралног предмета студенти ће стећи знања која ће им омогућити да анимирају карактере и објекте у пројектима који захтевају реализам. Имаће основна знања о анатомији и физичким законитостима која ће користити студентима при анимацији у стилу реализма.
Након завршеног семестралног предмета студенти ће имати богато знање и о врстама и методама стилизованих анимацијама. Биће упознати са техникама које могу да користе у сврхе стилизације и биће обучени да искористе предности 3Д анимације у сврхе стилизације као и ограничења и начине превазилажења ограничења у примени 3Д софтвера при изради стилизованих анимација.

**Садржај предмета /**

*Теоријска настава /*

I Семестар

1. Примена и одступања од дванаест принципа анимације при анимирању реалистичне анимације
2. Општи преглед површинских мишића које су доминантне у изразима лица
3. ФАКС систем анимирања лица
4. Регије лица / Очна регија (*Мишићи ока и карактеристичне боре, Трептаји и анимација очних капака, сакаде ока и анимирање погледа, прелазне фазе у експресијама., Акционе јединице из ФАКС система*)
5. Регије лица / Уста (*Мишићи уста и карактеристичне боре, анимирање говора, прелазне фазе при анимирању уста, акционе јединице ФАКС система*)
6. Регије лица / Нос и образи (*Мишићи образа, анатомија носа и карактеристичне боре, анимирање покрета ноздрва и образа при анимирању осталих регија лица, анимирање дисања, акционе једини ФАКС система који утичу на ове регије*)
7. Регије лица / Уши, скалп и врат (*Мишићи врата, остали мишићи лица и карактеристичне боре, покрет ушију и скалпа, карактеристични облици које формирају мишићи врата у разним позама, анимација гутљаја, акционе јединице ФАКС система које утичу на ове регије*)
8. Микро изрази лица и изражавање емоција кроз микро покрете лица. Асиместричности при анимирању лица
9. Анимација тела / Силе, Закон акције и реакције, инерција, гравитација и равнотежа тела
10. Анатомија тела / Општи преглед костура човека
11. Анатомија тела / Општи преглед површинске анатомије мишића човека
12. Анимација тела / Карактеристичне површинске форме образоване костима и мишићима у разним позама
13. Анимација тела / Реалистично ходање и трчање, дисање, покрети главе, инертност делова тела.
14. Анимација неживих објеката / Примена физичких законитости, позиције контакта и принцип полуге
15. Консултације

II Семестар

1. Примена и одступања од дванаест принципа анимације при изради стилизоване анимације
2. 2Д стилизована анимација / Стилизација форме при дизајну ликова.
3. 2Д стилизована анимација / Условљености анимације формом и дизајном ликова
4. 2Д стилизована анимација / Стилизација покрета кроз тајминг и спејсинг
5. 2Д стилизована анимација / Стилизација покрета кроз претеривање и сабијање и издуживање

6. 2Д стилизована анимација / Ликовна стилизација анимације помоћу контура и квалитета линија, облика, боја
7. 3Д стилизована анимација / Стилизација 3Д форме карактера и топологија
8. 3Д стилизована анимација / Условљености анимације могућностима 3Д ригова и формом
9. 3Д стилизована анимација / Стилизација покрета кроз тајминг и спејсинг у 3Д простору
10. 3Д стилизована анимација / Стилизација покрета кроз претеривање, сабијање и издуживање у 3Д простору.
11. 3Д стилизована анимација / Ликовна стилизација помоћу облика, боја и текстура у 3Д рендеровању
12. 3Д стилизована анимација / Ликовна стилизација помоћу светла и контраста у 3Д рендеровању.
13. Технике стилизације у сврхе постизања 2Д изгледа кроз 3Д софтвере
14. Технике стилизације у сврхе постизања 2Д изгледа кроз 3Д софтвере
15. Консултације

*Практична настава /*

Практична настава ће се одржавати у форми менторског рада са студентима где они примењују знања из теоријске наставе у изради својих завршних радова.

**Литература**


- Fritz Schider: "*An Atlas of Anatomy for Aritst*"; Dover Publications Inc. , USA New York, 1957.
- George B. Bridgman: "*Constructive Anatomy*"; Dover Publications Inc. , USA, 1973.
- Burne Hogarth: "*Dynamic Anatomy*"; Watson-Guptill publications, USA, 1958.
- Eliot Goldfinger: "*Human Anatomy for artists*"; Oxford University Press, UK, 1991.
- Eadward Muybridge: "*The Human Figure in Motion*"; Chapman & Hall, London, 1907**.**
- Pual Ekman, Erika L. Rosenberg: "*What the face reveals*"; Oxford University Press, New York, 1997.
- Michele Bousquet, Alejandro Garcia: "*Physics for Animators*"; CRC Press, USA, 2015.
- Michael D. Mattesi: "*FORCE: Dynamic Life Drawing for Animators*", Second edition; Focal Press, UK, 2006.
- Michael D. Mattesi: "*FORCE: Character design from Life Drawing*"; Routledge, UK, 2012.
- Michael Hampton: "*Figure Drawing: Design and Invention*"; M.Hampton, UK 2010.
- Marcos Mateu-Mestre: "*Framed Ink*"; Design Studio Press USA, 2010.
- Marcos Mateu-Mestre: "*Framed Ink 2: Frame Format, Energy and composition for Visual Storytellers*"; Design Studio Press USA, 2021.
- Marcos Mateu-Mestre: "*Framed Drawing Techniques: Mastering Ballpoint Pen, Graphite Pencil and Digital Tools for Visual Storytelling*"; Design Studio Press USA, 2019.
- Scott McCloud: "*Understanding Comics: The invisible Art*"; William Morrow Paperbacks, USA, 1994.
- Angie Jones, Jamie Oliff: "*Thinking animation: Bridging the gap between 2D and CG*"; Thomson Course Technology USA, 2007.
- Tina O'Hailey: "*Hybrid Animation: Integrating 2D and 3D assets*"; Focal Press, USA, 2010

https://www.paulekman.com/facial-action-coding-system/


| **Број часова активне наставе** 10 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања:** 6 | **Вежбе/практичан рад:** 4 | **ИР или СИР:**<br>**ИР** | **4** |

**Методе извођења наставе**

- предавања са илустрацијама примера, метода и поступака рада
- студентска индивидуална истраживања и презентације
- тимски рад и заједничке презентације
- менторски рад/индивидуалне коректуре и консултације
- контакти са професионалним праксом / повезивање теорије и праксе
- учење из неакадемских извора интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | **10** | | |
| активност у току предавања | **20** | | |
| практичан рад | **30** | усмени испит | ***50*** |
| колоквијум-и | | ..... | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Напредне технике видео игара |
| **Наставник/наставници:** | Поповић Т. Петар, редовни професор; Шијак М. Иван, редовни професор; мр Суботин З. Дарко, доцент; Башић Б. Небојша, ванредни професор; Динуловић Р. Павле, доцент; Трајковић Лука, стручни сарадник |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 12 (6+6) |
| **Услов:** | Уписана четврта година студија |

**Циљ предмета**

Упознавање студената са напредним методама израде 3Д модела, текстура, колизија, ЛОД модела, партикл система, материјала за потребе видео игара. Обучавање студената у изради асета за видео игре по стандардима индустрије. Упознавање студената са напредним техникама развоја видео игара које обухватају системе за снимање прогресије видео игре, основе вештачке интелигенције у видео играма и напредно визуелно програмирање интеракција и анимација. Обучавање студената у коришћењу симулиране физике у сврхе видео игара.

**Исход предмета**

По завршетку двосеместралног предмета, студенти ће бити обучени да креирају комплексне асете за видео игре које задовољавају стандарде индустрије видео игара. По завршетку двосеместралног предмета, студенти ће бити упознати са основним принципима и методама програмирања система за снимање прогресије видео игара, знаће методе и системе који се користе при изради вештачке интелигенције и стећи искуства у коришћењу напредних принципа визуелног програмирања и напредној примени анимација и симулације физике.

**Садржај предмета** /

*Теоријска настава /*

*I Семестар*

1. Моделовање објеката / висока, средња и ниска resoлуција модела
2. Моделовање објеката / Рад са ЛОД системима
3. Моделовање објеката / Рад са системом колизије у сврхе симулације физике
4. Моделовање објеката / Примена информација записаних у вертексима
5. Моделовање објеката / Моделовање природе
6. Модуларно моделовање објеката
7. Текстурисање објеката; рад са светлом
8. Напредна материјализација / Израда комплексних материјала за примену на велику количину модела
9. Напредна материјализација / Материјализација провидних објеката
10. Напредна материјализација / Материјализација полу провидних објеката
11. Напредна материјализација / Глобална контрола материјала за ефекте временских услова
12. Напредна материјализација / Израда материјала за примену на терене
13. Интерактивни материјали; материјали за визуелне ефекте
14. Напредне технике рада са звуком
15. Консултације

II Семестар

1. Напредно визуелно програмирање / Функције и макрои
2. Нпаредно визуелно програмирање / Блупринт комуникација
3. Напредно визуелно програмирање / Енумератори, Структуре
4. Напредно визуелно програмирање / Дата табле
5. Напредно визуелно програмирање / Криве
6. Систем снимања прогресије игре
7. Вештачка интелигенција / “Behaviour tree”, “Blackboards”, “Environment Query”
8. Симулација физике у реалном времену
9. Напредно програмирање анимација / “Animation blueprint”
10. Напредно програмирање анимација / Повезаност играча и система анимације,“State machine”
11. Напредно програмирање анимација / Приступи анимацијама (Рут моушн анимације, анимације у месту)

12. Напредно програмиљаре корисничког интерфејса / УМГ УИ едитор и класе
13. Напредно програмирање корисничког интерфејса / Повезивање УИ са датотекама
14. Напредно програмирање корисничког интерфејса / Програмирање интерфејса
15. Консултације

*Практична настава /*

Практична настава ће се одржавати у форми менторског рада са студентима где они примењују знања из теоријске наставе у изради својих завршних радова.

**Литература**


- Luke Ahearn: "*3D Game Environments*"; Focal Press, UK, 2008.
- Luke Ahearn: "*3D Game Textures*"; Focal Press, UK, 2006.
- Andrew Gahan: "*Game Art Complete*"; Focal Press, UK, 2008.
- Nitish Misra, Joanna Lee, Doran John P: "*Unreal Engine: Game development from A to Z*"; Packt Publishing, UK, 2016.
- Benjamin Coli Carnall: "*Unreal Engine 4.X By Example*"; Packt Publishing, UK, 2016.

https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/AnimatingObjects/SkeletalMeshAnimation/AnimBlueprints/
https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/ProgrammingAndScripting/Blueprints/
https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/InteractiveExperiences/ArtificialIntelligence/
https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/InteractiveExperiences/UMG/
https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/WorkingWithContent/


| **Број часова активне наставе** 10 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања:** 6 | **Вежбе/практичан рад:** 4 | **ИР или СИР:** ИР | 2 |

**Методе извођења наставе**

- предавања са илустрацијама примера, метода и поступака рада
- студентска индивидуална истраживања и презентације
- тимски рад и заједничке презентације
- демонстрације
- дискусије
- менторски рад/индивидуалне коректуре и консултације
- практичне вежбе (у радионицама)
- контакти са професионалним праксом / повезивање теорије и праксе
- учење из неакадемских извора интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)
- вербално-текстуална, илустративно-практично-демонстративна метода

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | **10** | | |
| активност у току предавања | **20** | | |
| практична рад | **30** | усмени испит | *50* |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Напредне технике дигиталног композитинга |
| **Наставник/наставници:** | Павловић П. Милош, редовни професор; Поповић Т. Петар, редовни професор; мр Цветиновић Павков Б. Мина, ванредни професор;<br>Башић Б. Небојша, ванредни професор; Дракулић Милица, стручни сарадник; Трајковић Лука, стручни сарадник |
| **Статус предмета:** | Изборни |
| **Број ЕСПБ:** | 12 (6+6) двосеместрални |
| **Услов:** | Положен испит из предмета: Постпродукција дигиталне слике |

**Циљ предмета**

Циљ је да студенти савладају уметност стварања дигиталне слике уз помоћ композитинга, а за потребе рада на пројектима са највишим естетским и продукционим захтвима. Акценат је на развијању креативних приступа у актуелним програмским пакетима намењеним дигиталном композитингу.

**Исход предмета**

По завршетку наставе и вежби из предмета Напредне технике дигиталног композитинга од студента се очекује да може успешно да изведе све аспекте рада на дигиталној постпродукцији слике из позиције супервизора визуелних ефеката као и композитинг супервизор.

**Садржај предмета**

*Теоријска настава*

Супервизија снимања сцена са визуелним ефекатима

1. Планирање и рад на сториборду са акцентом на реализацију у процесу снимања.
2. Рад са редитељем и глумцима пре и у процесу снимања сцена са визуелним ефектима.
3. Рад са сектором камере пре и у процесу снимања сцена са визуелним ефектима.
4. Рад са сценским сектором пре и у процесу снимања сцена са визуелним ефектима.

Напредне технике композитинга у 2д и 3д окружењу

5. 3д пројекције
6. Рад са примитивима и 3д објектима
7. Рад са светлом
8. Рад са камером у 3д окружењу
9. Метеријализација и рендеринг
10. Рад са партиклима
11. *Smart vector*
12. *CopyCat* и употреба вештачке интелигенције у дигиталном композитингу
13. *Deep* композитинг

Стерео композитинг

14. Физичке карактеристике видног поља и основни концепти
15. Стерео композитинг снимљене слике
16. Стерео композитинг генерисане слике са 3Д елементима
17. Стварање стерео слике од класично снимљеног материјала

Композитинг 360 видео материјала

18. Основни концепти и виртуелни простор
19. Композитинг снимљеног 360 видео материјала
20. Композитинг генерисаног 360 видео материјала
21. Стварање 360 видеа од класично снимљеног материјала
22. Напредне технике композитинга 360 видео материјала

Виртуелна продукција

23. Виртуелна продукција основни концепти

24. Интеграција сцене из *Unreal Engine-a* у *Nuke*
25. Композитинг у реалном времену
26. Напредне технике композитинга у реалном времену
    *Projection mapping*
27. Основни концепти и различити приступи пројектовања
28. Напредне технике пројектовања на сложене обике
29. Projection mapping и интерактивне структуре
30. Преглед градива и консултације

*Практична настава*

Вежбе су конципиране на основу предавања и представљају практични део који изводе студенти.

**Литература**


1. Okun, A. Jeffrey / Zwerman, Susan: *The VES Handbook of Visual Effects - Industry Standard VFX Practices and Procedures*; Focal Press, Burlington, 2020.
2. Sawicki, Mark: *Filming the Fantastic with Virtual Technology: Filmmaking on the Digital Backlot*; Routledge, UK, 2020.
3. Lanier, Lee: *Advanced Visual Effects Compositing: Techniques for Working with Problematic Footage*; Routledge, UK, 2020.
4. Wohl, Michael: The 360° Video Handbook: A step-by-step guide to creating video for virtual reality; Michael Wohl, USA, 2019.
5. Wright Steve: *Digital Compositing for Film and Video: Production Workflows and Techniques*; Routledge, UK, 2017.
6. Lau, Vicki: *Why I Do VFX: The Untold Truths About Working in Visual Effects*; Independently published, 2021.
7. https://learn.foundry.com/


| **Број часова активне наставе** 10 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања:** 6 | **Вежбе/практичан рад:** 4 | **ИР или СИР:**<br>ИР | 4 |

**Методе извођења наставе**

- предавања са илустрацијама примера, метода и поступака рада
- студентска индивидуална истраживања и презентације
- демонстрације
- дискусије
- учење из неакадемских извора интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | **10** | испит | **50** |
| активност у току предавања | **10** | | |
| практични радови | **30** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Основе анимације вежбе |
| **Наставник/наставници:** | мр Суботин З. Дарко, доцент; Матејић Душан, асистент |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 2 |
| **Услов:** | Нема услов |

**Циљ предмета**

Студенти стичу практична искуства о методама и поступцима стварања у области анимације.

**Исход предмета**

По завршетку програма студенти ће стећи искуство у раду са разним техникама анимације. Имаће искуства са стоп моушн анимацијом, анимацијом помоћу глине, 2Д традиционалном анимацијом, пиксилацијом и другим традиционалним начинима анимирања.

**Садржај предмета** /

*Практична настава*

1-3 недеља, Флип бук анимација

3-6 недеља, Стоп моушн анимација

6-9 недеља, Анимација глином

9-12 недеља, 2Д традиционална анимација

12-15 недеља, Остале технике анимације.

**Литература**

- Tom Gasek: "*Frame by frame stop motion, The guide to Non traditional Animation techniques"*; London Routledge 2011.
- Kit Laybourne: "*The Animation Book: A complete guide to Animated Filmmaking – From Flip Books to Sound, Cartoons to 3D animation"*; USA Three Rivers Press, 1988.

| **Број часова активне наставе** 2 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања:** 0 | **Вежбе/практичан рад:** 2 | **ИР или СИР:** ИР | 0 |

**Методе извођења наставе**

- тимски рад и заједничке презентације
- демонстрације
- дискусије
- менторски рад/индивидуалне коректуре и консултације
- практичне вежбе
- контакти са професионалним праксом / повезивање теорије и праксе
- учење из неакадемских извора интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | 20 | Испит | *50* |
| активност у току предавања | | | |
| практична рад | 30 | | |
| колоквијум-и | | | |
| семинар-и | | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Основе анимације |
| **Наставник/наставници:** | Шијак М. Иван, редовни професор; мр Цветиновић Павков Б. Мина, ванредни професор; мр Суботин З. Дарко, доцент |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 2 |
| **Услов:** | Нема услов |

**Циљ предмета**

Упознавање са развојем и техникама анимираних филмова и богаћење знања о процесима и фазама израде анимације. Стицање знања о традиционалним и дигиталним алатима и софтверима који се користе у одређеним областима продукције анимираног филма.

**Исход предмета**

По завршетку семестра, студенти ће бити упознати са развојем технологија и техника анимације, кроз примере и анализе разумеће процес израде анимације у одређеној техници, имаће преглед комплетног продукцијског ланца. Знаће који алати и софтвери се користе у дигиталним и традиционалним продукцијама анимације.

**Садржај предмета**

*Теоријска настава*

1. Цртана 2Д анимација - Историја и газвој
2. Цртана 2Д анимација - Најзначајније технике
3. Цртана 2Д анимација - Најзначајнији аутори
4. Стоп моушн анимација - Историја и развој
5. Стоп моушн анимација - Најзначајније технике
6. Стоп моушн анимација - Најзначајнији аутори
7. Дванаест принципа анимације
8. Развој компјутерске 2Д анимације
9. Развој компјутерске 3Д анимације
10. Процес продукције традиционалне 2Д анимације
11. Процес продукције дигиталне 2Д анимације
12. Процес продукције дигиталне 3Д анимације
13. Упознавање са софтверима који се користе у продукцији 2Д анимције.
14. Упознавање са софтверима који се користе у продукцији 3Д анимације.
15. Консултације.

**Литература**


- Grant John: "*Masters of animation"*; London: BT Batsford, 2001.
- Stephen Cavalier: "*The world history of Animation";* University of California Press, Berkeley, 2011.
- Giannalberto Bendazzi: "*Animation: A world history";* London, Routledge 2016.
- Ранко Мунитић: "*Зборник о Анимацији"*; Филмски Центар Србије, 2009.


| **Број часова активне наставе** 2 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 2** | **Вежбе/практичан рад: 0** | **ИР или СИР:** ИР | **0** |

**Методе извођења наставе**

- предавања са илустрацијама примера, метода и поступака рада
- студентска индивидуална истраживања и презентације
- тимски рад и заједничке презентације
- демонстрације
- дискусије
- учење из неакадемских извора  интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)

**Оцена  знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | **30** | писмени испит | ***70*** |
| активност у току предавања | | | |
| практична настава | | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Основе дигиталног композитинга вежбе |
| **Наставник/наставници:** | Шијак М. Иван, редовни професор; мр Суботин З. Дарко, доцент;<br>Трајковић Лука, стручни сарадник; Матејић Душан, асистент |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 4 |
| **Услов:** | положени предмети: Основе компјутерске графике 1 и Основе визуелних ефеката |

**Циљ предмета**

Циљ је да се студенти практично упознају на конкретним примерима са уметности креирања, планирања и стварања визуелних ефеката за потребе рада на филмским продукцијама. Акценат је на развијању креативних приступа у актуелним програмским окружењима који омогућавају стварање дигиталне слике.

**Исход предмета**

По завршетку вежби из предмета Основе дигиталног композитинга вежбе од студента се очекује да може да изведе основне концепте и технике које се користе у стварању дигиталног композита. Да може самостално да осмисли, испланира и изведе једноставне филмске сцене које садрже визуелне ефекте.

**Садржај предмета**

*Практична настава*

Вежбе су конципиране на бази предавања из предмета "Основе дигиталног композитинга" и представљају практични део који изводе студенти.

Пратећи наставу, студенти самостално реализују вежбе на тему:

1. Основе дигиталног композитинга
2. Организација пројекта и фолдера
3. Основне математичке операције и композитинг
4. Основне колорне манипулације дигиталном сликом
5. Основне просторне трансформације дигиталне слике
6. Основне геометријске трансформације дигиталне слике
7. Канали дигиталне слике
8. *Multi pass* композитинг
9. *Z depth*
10. Маске
11. Основе ротоскопирања
12. Основе технике лума кија
13. Основне технике хрома кија
14. Филтери/ефекти
15. Консултације и преглед градива

**Литература**

1. https://learn.foundry.com/

| **Број часова активне наставе** 2 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 0** | **Вежбе/практичан рад: 2** | **ИР или СИР:**<br>ИР | **2** |

**Методе извођења наставе**

- студентска индивидуална истраживања и презентације
- демонстрације
- дискусије
- учење из неакадемских извора  интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)

| **Оцена  знања (максимални број поена 100)** | | | |
|---|---|---|---|
| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
| похађање наставе | **10** | испит | **30** |
| активност у току предавања | **10** | | |
| практични радови | **50** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |
| *максимална дужна 2 странице А4 формата | | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Основе дигиталног композитинга |
| **Наставник/наставници:** | мр Цветиновић Павков Б. Мина, ванредни професор; Матејић Душан, асистент; Трајковић Лука, стручни сарадник |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 6 |
| **Услов:** | положени предмети: Основе компјутерске графике 1 и Основе визуелних ефеката |

**Циљ предмета**

Циљ је да се студенти упознају са уметности креирања, планирања и стварања визуелних ефеката за потребе рада на филмским продукцијама. Акценат је на развијању креативних приступа у актуелним програмским окружењима који омогућавају стварање дигиталне слике.

**Исход предмета**

По завршетку наставе и вежби из предмета Основе дигиталног композитинга од студента се очекује да може да разуме и примени основне концепте и технике које се користе у стварању дигиталног композита. Да може самостално да осмисли, испланира и изведе једноставне филмске сцене које садрже визуелне ефекте.

**Садржај предмета**

*Теоријска настава*

1. Основе дигиталног композитинга
2. Организација пројекта и фолдера
3. Основне математичке операције и композитинг
4. Основне колорне манипулације дигиталном сликом
5. Основне просторне трансформације дигиталне слике
6. Основне геометријске трансформације дигиталне слике
7. Канали дигиталне слике
8. *Multi pass* композитинг
9. *Z depth*
10. Маске
11. Основе ротоскопирања
12. Основе технике лума кија
13. Основне технике хрома кија
14. Филтери/ефекти
15. Консултације и преглед градива

*Практична настава*

Вежбе су конципиране на основу предавања и представљају практични део који изводе студенти.

**Литература**


1. Wright, Steve: *Compositing Visual Effects: Essentials for the Aspiring Artist*; Routledge, UK, 2013.
2. Bathula,Vinod: *Nuke Compositing Volume-1: For Beginners;* Independently published, India, 2021.
3. Jon, Gress: Visual Effects and Compositing; New Riders, USA, 2014.
4. Lanier Lee: Digital Compositing with Nuke; Routledge, UK, 2012.
5. https://learn.foundry.com/


| **Број часова активне наставе** 3 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 1** | **Вежбе/практичан рад: 2** | **ИР или СИР:** ИР | **0** |

**Методе извођења наставе**

- предавања са илустрацијама примера, метода и поступака рада
- студентска индивидуална истраживања и презентације
- демонстрације
- дискусије
- учење из неакадемских извора  интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)

**Оцена  знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | **10** | испит | **50** |
| активност у току предавања | **10** | | |
| практичан рад | **30** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Основе дизајна звука за видео игре и дигиталне интерактивне уметности |
| **Наставник/наставници:** | Динуловић Р. Павле, доцент |
| **Статус предмета:** | Изборни |
| **Број ЕСПБ:** | 2 |
| **Услов:** | Уписана одговарајућа година студија |

**Циљ предмета**

циљ предмета је да се студенти упознају са основним уметничким и техничко-технолошким принципима дизајна звука, са акцентом на медију видео игара и другим облицима дигиталних интерактивних уметности који као основна развојна окружења користе окружења за развој видео игара.

**Исход предмета**

након похађања наставе, студенти пре свега развијају способност критичког слушања која им омогућава анализу и боље разумевање дизајна звука за видео игре и интерактивне уметности, свеобухватније разумевање процеса стварања звука за видео игре и интерактивне уметности, као и улогу дизајнера звука у процесу стварања интерактивних аудиовизуелних дела, а са практичним циљем продубљивања сарадње и остваривања адекватне професионалне комуникације са дизајнерима звука у оквиру студентских и професионалних пројеката.

**Садржај предмета /**

1. Увод, појам дизајна звука, основни уметнички постулати и историјски развој – први део
2. Увод, појам дизајна звука, основни уметнички постулати и историјски развој – други део
3. Теорија звучног простора
4. Звучни простор нелинеарних екранских медија - између филма и позоришта.
5. Основе аудио уређаја и система.
6. Основе обликовања звучних објеката.
7. Историјат технолошког и естетског развоја дизајна звука за видео игре.
8. Процес дизајна звука за видео игре: фазе стварања, звучни простор видео игре, ИЕЗА модел – први део.
9. Процес дизајна звука за видео игре: фазе стварања, звучни простор видео игре, ИЕЗА модел – други део.
10. Имплементација звука у простор и време видео игре. *Unreal Engine* - преглед припадајућег изворног аудио енџина.
11. Имплементација звука у простор и време видео игре. Специјализована развојна окружења за имплементацију звука за видео игре – аудио мидлвер (*audio middleware*): *FMOD* и *Wwise*.
12. Дизајн и имплементација нелинеарне музике.
13. Дизајн звука за виртуелну, проширену и надстварност (VR, AR и XR).
14. Ардуино и *Unreal Engine*.
15. Семинарски рад: „Анализа дизајна звука видео игре“.

**Литература**


1. Karen Collins: „Game Sound; MIT Press, 2008.
2. Добривоје Милијановић: „Дизајн звука за драмске уметности као метамедијска пракса“ из писаног дела Докторског уметничког пројекта: „Аудио-визуелна синтеза: стварање интерактивних звучних скулптура“; Универзитет уметности 2014.
3. Павле Динуловић: „Звучни простор“; Зборник радова Факултета драмских уметности, број 28, 2016.


| **Број часова активне наставе 2** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 1** | **Вежбе/практичан рад: 1** | **ИР или СИР:** ИР | **0** |

**Методе извођења наставе**

Предавања, дискусије, анализа примера, семинарски рад.

| **Оцена знања (максимални број поена 100)** | | | |
|---|---|---|---|
| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
| похађање наставе | | | |
| активност у току предавања | **40** | писмени испит | |
| практична настава | | усмени испит | **30** |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | **30** | | |
| *максимална дужна 2 странице А4 формата | | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | ОАС Драмске и аудиовизуелне уметности, Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Основе филмске режије I |
| **Наставник/наставници:** | Павловић П. Милош, редовни професор |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 2 |
| **Услов:** | Уписана прва година студија |

**Циљ предмета**

Студенти се кроз предавања, демонстрације и примере упознају са основама у грађењу простора на филму.

**Исход предмета**

Студент познаје основна правила филмског језика у грађењу простора.

**Садржај предмета /**

Теоријска настава:

О појму режије и специфичности филмске режије. Особености редитељске личности – ко може да буде редитељ? Разлика између физичког и филмског простора. Филмски кадар – дефиниције. Кадар као елемент монтаже. Шта је филмски план? Појам ракурс. О појму рампе. Шта је то кадрирање? Системи кадрирања. Филмски објективи. Подела и принципи примене. Филмска фотографија. Статичко и динамичко у фотографском и филмском изразу. Покрет на филму – основна подела. Врсте покрета камера. Појам мизансцена и особеност филмског мизансцена. Мизансцен и филмско кадрирање. Мизансцен и ТВ кадрирање. Мизанкадар – кадар секвенца.

**Литература**


- Роже, Ж.: Филмска граматика, Институт за филм, Београд, 1960.
- Мартен, М.: Филмски језик, Институт за филм, Београд, 1966.
- Плажевски, Ј.: Језик филма 1 и 2, Институт за филм, Београд, 1971-1972.
- Клер, Р.: Од идеје до књиге снимања, предавања и разговори, Институт за филм, Београд, 1966.
- Бошковић, Б.: Основи филмске режије, Универзитет уметности, Београд, 1981.
- Ериţон, Д.: Граматика филмског језика, Универзитет уметности, Београд, 1998.
- Рејс, К., Милар, Г.: Филмска монтажа, Универзитет уметности, Београд, 1982.


| **Број часова активне наставе 2** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 2** | **Вежбе/практичан рад: 0** | **ИР или СИР:** ИР | **0** |

**Методе извођења наставе**

У току наставе и демонстрација са примерима студенти сами анализирају редитељске поступке у савлађивању простора. Пишу анализу појединачне сцене или секвенце из датог филма. На крају семестра студенти излазе на испит из градива са предавања и дате литературе и читају анализу.

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | **50 поена** | **Завршни испит** | **50 поена** |
|---|---|---|---|
| активност у току предавања | 20 | **усмени испит** | **50** |
| практична настава | 30 | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | ОАС Драмске и аудиовизуелне уметности, Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Основе филмске режије II |
| **Наставник/наставници:** | Павловић П. Милош, редовни професор |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 2 |
| **Услов:** | Уписана прва година студија |

**Циљ предмета**

Савладавање основних знања из поставке временских категорија у оквиру режије филма.

**Исход предмета**

Студент зна како да користи елементе простора и времена у градњи нарације на филму.

**Садржај предмета /**

Теоријска настава:

Студенти се кроз предавања демонстрације и примере упознају са основама у грађењу филмског времена. Филмско време – разлике од физичког времена. Појам ритма и темпа на филму. Појам филмске интерпункције. Класични поступци интерпункције. Савремени поступци филмске интерпункције. Оверлепинг, типови и употреба. Звук на филму – основна подела. Врсте изговореног текста на филму. Подела звучних ефеката на филму. Тишина. Музика на филму – поделе. Зашто се пише сценарио. Обилазак објеката, каст, редитељска експликација и други елементи припреме снимања. Књига снимања. Story board. Редитељ у екипи, функција и однос са осталим члановима екипе. Жанр на филму – у оквиру историјског и продукционог контекста. Жанр као кодификован начин експресије.

**Литература**


- Роже, Ж.: Филмска граматика, Институт за филм, Београд, 1960.
- Мартен, М.: Филмски језик, Институт за филм, Београд, 1966.
- Плажевски, Ј.: Језик филма 1 и 2, Институт за филм, Београд, 1971-1972.
- Клер, Р.: Од идеје до књиге снимања, предавања и разговори, Институт за филм, Београд, 1966.
- Бошковић, Б.: Основи филмске режије, Универзитет уметности, Београд, 1981.
- Ериţон, Д.: Граматика филмског језика, Универзитет уметности, Београд, 1998.
- Рејс, К., Милар, Г.: Филмска монтажа, Универзитет уметности, Београд, 1982.


| **Број часова активне наставе 2** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 2** | **Вежбе/практичан рад: 0** | **ИР или СИР:** ИР | **0** |

**Методе извођења наставе**

У току наставе и демонстрација са примерима студенти сами анализирају редитељске поступке у савлађивању простора. Пишу анализу појединачне сцене или секвенце из датог филма. На крају семестра студенти излазе на испит из градива са предавања и дате литературе и читају анализу.

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | **50 поена** | **Завршни испит** | **50 поена** |
|---|---|---|---|
| активност у току предавања | 20 | **усмени испит** | **50** |
| практична настава | 30 | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | ОАС Драмске и аудиовизуелне уметности, Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Основе филмске режије III |
| **Наставник/наставници:** | Павловић П. Милош, редовни професор |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 2 |
| **Услов:** | Уписана трећа година студија |

**Циљ предмета**

Студенти се кроз предавања, демонстрације и примере и вежбе упознају са процесом креирања кратких филмских форми.

**Исход предмета**

Студент може да активно анализира писани предложак – сценарио и на основу њега експлицира редитељско виђење.

**Садржај предмета** /

Теоријска настава:

Фазе редитељског рада на филмском делу. Прво читање сценарија. Тема и идеја. Драматуршки рад редитеља. Основе нарације. Ликови, сукоби. Линија главног тока радње. Стил и жанр. Рад на допуни – прилагођавању текста. Редитељски рад на ликовима. Функције и задаци. Контрарадња. Целине. Преломне тачке. Драмски ритам и визуелни ритам. Поклапање и разлике. Припреме за снимање. Рад на звуку.

Практична настава:

Вежбе. Други облици наставе. Студијски истраживачки рад.

**Литература**

- Аристотел: Поетика
- Rabiger, M.: Directing: Film techniques and aesthetics, Focal Press, Oxford, 2008.
- Block, B.: The Visual Story, Focal Press, Oxford, 2007.
- Буњуел, Л.: Моја лабудова песма, Хинаки, Београд, 2004.
- Куросава, А.: Нешто као аутобиографија, Институт за филм, Београд, 1986.

| **Број часова активне наставе 2** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 2** | **Вежбе/практичан рад: 0** | **ИР или СИР:** ИР | **0** |

**Методе извођења наставе**

У току наставе и демонстрација са примерима студенти сами анализирају редитељске поступке у савлађивању простора. Пишу анализу појединачне сцене или секвенце из датог филма. На крају семестра студенти излазе на испит из градива са предавања и дате литературе и читају анализу.

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | **50 поена** | **Завршни испит** | **50 поена** |
|---|---|---|---|
| активност у току предавања | 20 | **усмени испит** | **50** |
| практична настава | 30 | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | ОАС Драмске и аудиовизуелне уметности, Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Основе филмске режије IV |
| **Наставник/наставници:** | Павловић П. Милош, редовни професор |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 2 |
| **Услов:** | Уписана трећа година студија |

**Циљ предмета**

Савладавање основних занатских знања из режије филма.

**Исход предмета**

Студент зна како да користи елементе изградње простора и времена.

**Садржај предмета /**

Теоријска настава:

Рад на слици у припреми и снимању. Директор фотографије. Сценограф. Костимограф. Маска. Елементи стварања визуалног ритма. Трећа димензија, перспектива и покрет. Рад са глумцем. Различите технике и методе (Станиславски, Брехт, модерне методе). Рад у екипи. Рад са глумцем пред камером. Снимање и импровизација. Непланирани фактори. Сценаристички рад на сету. Редитељ у постпродукцији. Монтажа слике. Различити приступи у зависности од метода снимања. Рад на постпродукцији слике. Рад на звуку.

Практична настава:

Вежбе. Други облици наставе. Студијски истраживачки рад.

**Литература**


- Аристотел: Поетика, Завод за уџбенике и наставна стредства, Београд, 1990.
- Станиславски, К.С.: Систем, Партизанска књига, Београд, 1982.
- Брехт, Б.: Дијалектика у театру, Нолит, Београд, 1979.
- Rabiger, M.: Directing: Film techniques and aesthetics, Focal Press, Oxford, 2008.
- Накаш, Ж.: Глумац на филму, Клио, 2008.
- Стразберг, Л.: Сан о страсти (метод глумачке игре), ФДУ, Београд, 2004.
- Чехов, М.: О техници глумца, ННК Интернационал, Београд, 2005.
- Трифо, Ф.: Хичкок, Институт за филм, Београд, 1987.
- Марч, В.: За трен ока: перспективе филмске монтаже, Филмски центар Србије, 2008.


| **Број часова активне наставе 2** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 2** | **Вежбе/практичан рад: 0** | **ИР или СИР:** ИР | **0** |

**Методе извођења наставе**

У току наставе и демонстрација са примерима студенти сами анализирају редитељске поступке у савлађивању простора. Пишу анализу појединачне сцене или секвенце из датог филма. На крају семестра студенти излазе на испит из градива са предавања и дате литературе и читају анализу.

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | **50 поена** | **Завршни испит** | **50 поена** |
|---|---|---|---|
| активност у току предавања | 20 | **усмени испит** | **50** |
| практична настава | 30 | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Основе глуме |
| **Наставник/наставници:** | Карајица Ј. Ферид, редовни професор; Беграм Марија, стручни сарадник |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 4 |
| **Услов:** | Уписана друга година студија, положен испит из предмета Трансмедијално проповедање 2 |

**Циљ предмета**

Упознавање студента са више различитих метода и техника при креирању карактера и ликова, са нагласком на телесној експресији, као начину доласка до аутентичног и уверљиво приказаног лика, његовог начина кретања, начина вршења радње, гестикулације, односа према простору и другим ликовима који га окружују.
Упозавање са терминологијом и појмовима који би у практичном раду омогућили бржи и занимљивији долазак до решења као што је, примера ради, питање трајања, (темпо, ритам), вршење просте физичке радње, унутрашње радње и сл. Задатак предмета је да се студентима приближе и објасне методи којим глумци и редитељи долазе до различитих решења током креирања лика, који би били директно примењиви при анимирању карактера у анимацији. Циљ предмета би такође био и поспешивање слободе мишљења преко развијања маште у својству доласка до што аутентичнијег израза при стварању лика.

**Исход предмета**

Студент ће бити способан да, осмишљен лик, спроведе кроз физичку радњу оптерећену датим околностима и усклади са адекватном говорном радњом и да са прецизношћу креира статуру тела , адекватну гестикулацију и посебан физички ритам лика.
Студент ће, преко врло конкретних практичних примера (Комедија дел арте, пантомима...), развити осећај за прецизност, те ослободити смисао и за комични, сатирични и карикатурални израз као могућност грађења лика или пак одговор на тражени захтев који се пред њега поставља у односу на жанр.
По завршетку семестра студенти ће поседовати врло конкретне и практичне методе и технике, које ће им помоћи при стварања целовитог, заокруженог и аутентичног лика, врло конкретне појавности, физикалности и темперамента . На тај начин ће отићи корак даље у покушају да своје ликове учине непоновљивим и тиме -незаборавним у свету анимираног филма.

**Садржај предмета**

1. Упознавање са терминологијом, појмовима, значењем, историјатом, значајем и истакнутим правцима и представницима.
2. Метод глуме Константина С. Станиславског
3. Метод глуме Михаел Чехова
4. Метод глуме Ли Стразберга.
5. Теорија покрета Рудолфа Лабана, Viewpoints техника
6. Основни принципи биомеханике Всеволод Е. Мејерхољда
7. Основни принципи и поетика Јержија Гротовског
8. Архетипови карактера по основу “Commedia dell’Arte”
9. Консултације

*Практична настава*

Практичне вежбе се базирају на теоријској настави где студенти примењују стечена знања у изради следећих вежби:

1. Савладавање основних појмова: извршавање просте физичке радње у задатим околностима, сучељених са препрекама и променама које настају као последица проласка кроз исте.
2. Откривање различитих могућности трансформације, како анатомске тако и моторчке природе, у креацији телесне експресије лика. Проналажење статуре лика, његовог начина кретања, брзине кретања, као и његове јасне промене експресије у различитим жанровским захтевима.
3. Проналажење одговарајућег гласа у односу телесност и карактер лика.
4. Метод доласка до биографије лика проналажењем мотивације за игру, односно градњу лика, у случајностима, које претварамо у намеру( како од баналног долазимо до формирања знака, значења)

5. Осмишљавање драмских ситуација, у претходно јасно дефинисаним околностима, понашање, проналазак гесте, мимике лика, као и успостављање могућих односа, реакција, односно однос према партнеру(увођење другог лика), затим дефинисање сукоба и истраживање могућих начина на који лик из ситуација излази промењен.

**Литература**


- Ен Денис: Артикулисано тело; Институт за позориште , филм, радио и ТВ, ФДУ, Београд, 1997.
- Jacques Lecoq: Le Théâtre du geste, mimes et acteurs; Bordas, Paris, 1987.
- Jacques Lecoq: Le Corps poétique, Actes sud-papiers; Paris, 1997.
- Etienne Decroux: Words on mine; Mime Journal, 1985.
- Еуђенио Барба, Николо Саварезе: Речник позоришне антропологије; Институт за позориште, филм, радио и ТВ, ФДУ, Београд, 1996.
- Antonin Artaud: Позориште и његов двојник; Прометеј, Нови Сад, 1992.
- В. Е. Мејерхољд: О позоришту; Нолит, Београд, 1976.
- Јежи Гротовски: Ка сиромашном позоришту; Издавачки-информативни центар студената, Београд, 1976.
- Mario Apollonio: Povijest Komedije dell'arte; Cekade, Zagreb, 1985.
- Edward Gordon: CraigO umjetnosti kazališta; Cekade, Zagreb, 1996.


| **Број часова активне наставе** 2 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 1** | **Вежбе/практичан рад: 1** | **ИР или СИР:** ИР | **0** |

**Методе извођења наставе:**

- предавања са илустрацијама примера, метода и поступака рада
- групно туторство и заједничке презентације
- менторски рад/индивидуалне коректуре и консултације
- практичне вежбе, импровизације
- контакти са професионалним праксом / повезивање теорије и праксе
- учење из неакадемских извора интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | **10** | Испит | *50* |
| активност у току предавања | **10** | | |
| практична настава | **20** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | **10** | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Основе компјутерске графике 1 |
| **Наставник/наставници:** | Шијак М. Иван, редовни професор; мр Цветиновић Павков Б. Мина, ванредни професор; мр Дарко Суботин доцент |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 6 |
| **Услов:** | Нема |

**Циљ предмета**

Упознавање основних појмова и процедура које се користе при стварању компјутерски генерисане слике. Стицање увида у процес и принципе рада у 2Д окружењу кроз примену стручних принципа рада.

**Исход предмета**

Студент савладава терминологију и основне принципе стварања у дводимензионалном виртуелном компјутерском простору. Способан је да своју идеју пренесе у дводимензионални компјутерски простор и са лакоћом прави потребне измене. Поседује знање из основа обраде дигиталне слике и у стању је да технички манипулише сликом користећи различите алате и компјутерске програме.

**Садржај предмета /**

*Теоријска настава /*

1. Дигитални формати и канали слике.
2. Компресија, фајл формати и мета подаци
3. Боја, колор модели.
4. Колор простори и "*Bit depth*".
5. Лејери и „node based" начин рада. Особине лејера (провидност, "Antialiasing", Bg/Fg, врсте копија,..)
6. Рад са 2Д трансформацијама и интерполацијама.
7. Структура дигиталне слике (зрно и шум).
8. Карактеристике дигиталне виртуелне камере (моушн блур, дубинска оштрина, флерови).
9. 2Д примитиви и трансформације, Булове операције и манипулација кривама
10. Типографија
11. Однос вектора и резолуције; претварање вектора у растер формате и ДПИ.
12. Рад са бојама у векторски оријентисаним софтверима.
13. Преглед филтера и плаг-ин модула.
14. Визуелне манипулације временом.
15. Консултације

*Практична настава:*

Вежбе прате теме са предавања у оквиру којих ће студент сво стечено знање практично применити стварајући у области компјутерске графике и реализоваће више комплексних стручних радова.

**Литература**


- Brinkman, Ron: "***The Art and Science of Digital Compositing"***, London, Morgan Kaufmann 2008.
- Laskevitch, Stephen. Adobe Photoshop: A Complete Course and Compendium of Features, Rocky Nook, San Rafael, 2020.
- Hoppe, Jason. Adobe Illustrator: A Complete Course and Compendium of Features, Rocky Nook, San Rafael, 2020.


| | | | |
|---|---|---|---|
| **Број часова активне наставе** 3 | | | Остали часови |
| **Предавања:** 1 | **Вежбе/практичан рад:** 2 | **ИР или СИР: ИР** | **3** |

**Методе извођења наставе**

- предавања са илустрацијама примера, метода и поступака рада
- демонстрације
- менторски рад/индивидуалне коректуре и консултације
- практичне вежбе
- учење из неакадемских извора  интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)

**Оцена  знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | **10** | Испит | *50* |
| активност у току предавања | | | |
| практична рад | **40** | | |
| колоквијум-и | | | |
| семинар-и | | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Основе компјутерске графике 2 |
| **Наставник/наставници:** | Шијак М. Иван, редовни професор; мр Цветиновић Павков Б. Мина, ванредни професор; Башић Б. Небојша, ванредни професор;<br>мр Суботин З. Дарко, доцент |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 8 |
| **Услов:** | Нема услов |

**Циљ предмета**

Оспособљавање студената за стручни рад у виртуелном 3Д окружењу. Богаћење знања о принципа по којима функционишу 3Д простор, 3Д објекти, осветљење и материјализација.

**Исход предмета**

По завршетку семестра студенти ће бити оспособљени за рад у 3Д окружењу. Поседоваће стручно практично знање о технологији и принципима функционисања 3Д простора. Знаће да се крећу у 3Д простору, померају и модификују објекте, да раде са светлима, материјалима и камером.

**Садржај предмета**

*Теоријска настава*

1. 3Д простор и трансформације
2. Компоненте 3Д модела
3. Увод у рендеровање и осветљавање
4. УВ мапирање
5. Текстуре
6. Увод у материјале
7. Материјали на практичним примерима
8. ХДРИ текстуре и осветљење помоћу фотографија
9. Осветљење на практичном примеру и рад са виртуелном камером
10. Процес рада са моделима високе и ниске резолуције
11. Нестандардни шејдери
12. Увод у стилизацију у 3Д простору (стилизација 3Д модела)
13. Стилизација у 3Д простору (Стилизација кроз осветљење, текстуре и материјале)
14. Анализа практичног примера стилизације у 3Д простору
15. Преглед градива и консултације

*Практична настава*

1. 2 недеље, поставка композиције са 3Д примитивима, готовим моделима на основу референтне фотографије
2. 3 недеље, поставка текстура на 3Д моделе кроз ув мапирање
3. 4 недеље поставка параметара за материјале
4. 4 недеље поставка светала и камере, рендеровање
5. 2 недеље рендер стилизованог 3Д модела или окружења.

**Литература**


- Chopine, Ami: "*3D Art Essentials: The Fundamentals of 3D Modeling, Texturing, and Animation"*; Routledge, Abingdon, 2011.
- Pradeep Mamgain: "*Autodesk 3ds max 2020: A detailed guide to modeling, texturing, lighting and renderir* Padexi Academy, 2019.
- Arnold Gallardo: " *3D lighting: History, Concepts & Techniques"*; Charles River Media, 2000.

https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2020/ENU/
https://www.youtube.com/user/3dsMaxHowTos/playlists?view=50&sort=dd&shelf_id=4


| | | | |
|---|---|---|---|
| **Број часова активне наставе** 3 | | | Остали часови |
| **Предавања:** 1 | **Вежбе/практичан рад:** 2 | **ИР или СИР:** | 3 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | ИР | |

**Методе извођења наставе**

- предавања са илустрацијама примера, метода и поступака рада
- студентска индивидуална истраживања и презентације
- тимски рад и заједничке презентације
- демонстрације
- дискусије
- менторски рад/индивидуалне коректуре и консултације
- практичне вежбе
- контакти са професионалним праксом / повезивање теорије и праксе
- учење из неакадемских извора  интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)
- вербално-текстуална, илустративно-практично-демонстративна метода

**Оцена  знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | **10** | Усмени испит | *50* |
| активност у току предавања | **10** | | |
| практични рад | **30** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Основе окружења за развој дигиталног интерактивног садржаја |
| **Наставник/наставници:** | Башић Б. Небојша, ванредни професор; мр Суботин З. Дарко, доцент |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 4 |
| **Услов:** | Нема услов |

**Циљ предмета**

Оспособљавање студената за рад унутар програмског окружења за креирање компјутерске слике у реалном времену. Стицање стручних знања о основним алатима и методологији рада. Стицање стручних знања о теорији 3Д графике при примени у окружењима рендерованим у реалном времену.

**Исход предмета**

По завршетку семестра, студенти ће бити оспособљени да користе алате унутар програма за креирање видео игара, посебно за израду 3Д простора и рендеровање. Разумеће принципе који су универзални за све облике програма који користе технологију рендеровања у реалном времену и поседоваће основна знања за даљи развој унутар овог поља компјутерске графике.

**Садржај предмета**

*Теоријска настава*

1. Нивои и рад са 3д објектима
2. Библиотеке пројекта
3. Функционисање нивоа и референце са библиотеком пројекта.
4. Преглед алата за рад са тереном и алатком за масовно дуплирање објеката
5. Врсте класа и примена
6. 3д модели
7. Увод у материјале
8. Рад са материјалима на практичном примеру
9. Осветљавање
10. Типови светала и рад са светлима и камером на практичном примеру
11. Осветљење у форми специјалних текстура
12. Основе аудио система
13. Основе система анимације
14. Основе система за визуелно програмирање.
15. Консултације

*Практична настава*

Практична настава се базира на примени теоријског знања. Задатак је да се креира једноставна сцена са фокусом из неке од обрађених области из теоријске наставе.

1. 3 недеље, планирање пројекта у консултацији са професором
2. 10 недеља, израда пројекта на основу претходно дефинисане идеје
3. 2 недеље, коначна презентација пројекта.

**Литература**


- Satheesh PV: "*Unreal Engine 4 Game development essentials*,"; Birmingham Packt Publishing, 2016.

https://docs.unrealengine.com/4.26/en-US/
https://www.unrealengine.com/en-US/onlinelearning-courses?sessionInvalidated=true


| **Број часова активне наставе** 3 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања:** 1 | **Вежбе/практичан рад:** 2 | **ИР или СИР:** **ИР** | **1** |

**Методе извођења наставе**

- предавања са илустрацијама примера, метода и поступака рада
- студентска индивидуална истраживања и презентације
- тимски рад и заједничке презентације
- демонстрације
- дискусије
- менторски рад/индивидуалне коректуре и консултације
- контакти са професионалним праксом / повезивање теорије и праксе
- учење из неакадемских извора  интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)

**Оцена  знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | **20** | усмени испит | *50* |
| активност у току предавања | | | |
| практична рад | **30** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | ОАС Драмске и аудиовизуелне уметности, Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Основе постпродукције звука |
| **Наставник/наставници:** | др ум Максимовић С. Зоран, редовни професор |
| **Статус предмета:** | Изборни |
| **Број ЕСПБ:** | 2 |
| **Услов:** | Уписана одговарајућа година студија |

**Циљ предмета**

Савладавање терминологије и свих технолошких поступака у процесу постпродукције звука. Разумевање креативних потенцијала звука као изражајног средства у аудиовизуелним медијима.

**Исход предмета**

Студенти треба да буду у стању да сагледају све могућности и ограничења технике и технологије снимања и постпродукције звука, и да на креативан начин промишљају о звуку као изражајном средству драмског уметника.

**Садржај предмета** /

Звук као изражајно средство. Режија звука. Врсте звука у АВ делу. Процеси и фазе рада у постпродукцији звука на филму. Професије везане за постпродукцију звука. Улога дизајнера звука. Конфигурација студија за монтажу звука. Мониторинг у студију за монтажу звука. Хардверски и софтверски системи за монтажу звука. Монтажа дијалога. Монтажа звучних ефеката. Монтажа и креирање звучних атмосфера. Постсинхроно снимање дијалога – нахсинхронизација. Постсинхроно снимање звучних ефеката – foley. Монтажа музике: третман иманентне и трансцедентне музике, temp музика, look-alike музика, проблеми у реализацији ”музичких” сцена. Конфигурација студија за миксовање звука. Мониторинг у студију за миксовање звука. Услови репродукције и радно окружење. Хардверски и софтверски системи за миксовање звука. Улога дизајнера – супервизора монтаже звука и припрема за процес миксовања звука. Процес пре-миксовања звука. Успостављање релативних односа елемената звучне слике. Израда стемова. Процес финалног миксовања. Успостављање апсолутних односа елемената звучне слике. Доношење коначних одлука. Израда мастера и прилагођавање различитим форматима репродукције звука (и слике) у медијима. Dolby стандарди и DCP. ТВ и остали стандарди. Премијера и дистрибуција. ИТ трака (M&E). Архивирање.

**Литература**

- Џон Пурсел: Монтажа дијалога у играном филму
- David L. Yewdall: Practical art of motion picture sound
- Рихард Мерц: А,Б,Ц… звука у АВ делима
- Иво Блаха: Драматургија звука у АВ делу

| **Број часова активне наставе 2** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 1** | **Вежбе/практичан рад: 1** | **ИР или СИР:** ИР | **0** |

**Методе извођења наставе**

Монолошка (предавања), дијалошка (хеуристичка) и метода практичних активности.

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | **50 поена** | **Завршни испит** | **50 поена** |
|---|---|---|---|
| активност у току предавања | 20 | Завршни рад | |
| практична настава | 30 | **усмени испит** | **50** |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Анимација визуелни ефекти и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Основе представљања простора |
| **Наставник/наставници:** | др ум Стојковић З. Миливој, ванредни професор |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 4 |
| **Услов:** | Уписана прва година студија |

**Циљ предмета**

Оспособљавање студената за визуелизацију и мануелну репродукцију (цртање) простора у традиционалним цртачким техникама. Упознавање кроз теоријску и практичну наставу (домаћи задаци и семинарски радови) са основним постулатима перспективе, као и различитим начинима приказивања тродимензионалног простора . Настава подразумева теоријска предавања, док је практични рад заснован на индивидуалном истраживачком и уметничком раду студената у виду домаћих задатака и семинарских радова који се оцењују.

**Исход предмета**

По завршетку семестралног предмета од студената се очекује оспособљеност да нацртају сваки задати простор користећи се стеченим знањем и вештинама. Поседоваће практично- мануелно и теоријско знање о принципима представљања 3Д простора различитог окружења.

**Садржај предмета**

*Теоријска настава, теме:*

1. *1. Физички простор и начини представљања на равној подлози, врсте перспектива*
2. *2. Две насупрот три димензије: очиште, недоглед, пропорције, подела простора, златни пресек,*
3. *3. Линеарна или геометријска перспектива (Брунелески, Алберти, Леонардо, Дирер)*
4. *4. Централна перспектива,- линеарна перспектива са једним недогледом*
5. *5. Линеарна перспектива са два и три недогледа*
6. *6. Линеарна перспектива горњи ракурс – птичија визура*
7. *7. Линеарна перспектива доњи ракурс - жабља визура*
8. *8. Архитектура: дефиниција, подела, задаци*
9. *9. Унтрашњи простор – ентеријер*
10. *10. Анализа и цртање различитих типова ентеријера*
11. *11. Улога осветљења у приказивању простора- осветљење на практичном примеру архитектуре*
12. *12. Спољашњи простор, комбинација линеарне и оптичке (ваздушне, колористичке перспективе)*
13. *13. Анализа и цртање различитих типова екстеријера (град, пејзаж, улица, тврђава)*
14. *14. Друге врсте приказивања простора (полиперспектива-кубизам, преклапање, колаж, далекоисточни начин*
15. *кадрирања, симболички простор)*
16. *15. Преглед градива и консултације*

*Семинарска настава – домаћи задаци, индивидуалан рад студената*

17. *1. 2 недеље, једноставније поставке геометријских облика у кадру*
18. *2. 3 недеље, разуђенији просторни распореди у кадру*
19. *3. 4 недеље сложени просторни распоред у кадру (унутрашњи и/или спољашњи простор)*
20. *4. 4 недеље комплексан распоред просторних елемената у ентеријеру и/или екстеријеру на локацијама у граду*
21. *5. 1 преглед свих пређених вежби и домаћих задатака*
22. *6. 1 недеља консултације и припрема за испит*
23.

**Литература**


Раденко Мишевић, Избор текстова за изучавање, теорије форме, Универзитет уметности 1989

Edme-Sebastien Jeaurat, Traité de perspective à l'usage des artistes, ed. Hachette, 2018

Павле Васић, Увод у ликовне уметности, Универзитет уметности, 1982, 1988

Милун Митровић, Форма и обликовање, Виша економска школа, 1979, 1987

A Flocon, R. Taton, LA Perspective, ed. PUF, 1970

Љ Гагић, Ст. Живановић, М. Ивановић, Нацртна геометрија и перспектива, Грађевински факултет, Научна књига 1991
М. Радојчић, В. Радојчић, Нацртна геометрија, Научна књига, 1975
Збирка задатака из нацртне геометрије, Ст Живановић, Академска мисао, 2000
Ђ Колудровић, Техничко цртање у слици с основним вежбама, Научна књига 1985
Sedam otkucaja-crtež u prostorima moderne, dr Dragana Kovačić doktorska teza PDF,Academi.edu, 2017
Brajan Bagnal, Priručnik Falken- Crtanje i slikanje, Mono i Manjana, Vulkan, 2010
**Емисије:** Зоран Павловић, Школски програм, Речник сликарства- Простор, РТБ 1980
**Туторијали:**
https://www.slideshare.net/razrednamarina/prostor-i-perspektiva
https://www.youtube.com/watch?v=vKl-_Svv_6I https://www.youtube.com/watch?v=bjhkxFDvD78
https://www.youtube.com/watch?v=hjZPc8oCjhE https://www.youtube.com/watch?v=FeUaC9cOjEg
https://www.youtube.com/watch?v=yNq78n02fMQ

| **Број часова активне наставе** 1 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 1** | **Вежбе/практичан рад:** | **ИР или СИР:**<br>ИР | **2** |

**Методе извођења наставе**

- предавања са илустрацијама примера, метода и поступака рада (вербално-текстуална, илустративно-практично-демонстративна метода)
- студентска индивидуална истраживања и презентације
- тимски рад и заједничке презентације
- менторски рад/индивидуалне коректуре и консултације
- практичне вежбе
- учење из неакадемских извора интернет, изложбе, туторијали)

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | **10** | Практични рад- испит | *50* |
| активност у току предавања | | | |
| практична настава- задаци | **30** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | **10** | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | ОАС Драмске и аудиовизуелне уметности, Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Основе снимања звука |
| **Наставник/наставници:** | Ћирковић Р. Драгутин, редовни професор |
| **Статус предмета:** | Изборан |
| **Број ЕСПБ:** | 2 |
| **Услов:** | Уписана одговарајућа година студија |

**Циљ предмета**

Упознавање студената са појавама везаним за простирање звука, техничким и креативним аспектима снимања и репродукције звука на различитим медијима, терминологијом и проблемима у поступку снимања.

**Исход предмета**

Да студенти стекну сазнања о могућностима и ограничењима која постоје при раду са звуком у А-В медијима и да спознају базичну примену аудио уређаја за снимање и репродукцију звука.

**Садржај предмета** /

Теоријска настава:

Основне акустичке појаве при простирању звука у екстеријеру и ентеријеру. Принцип рада и карактеристике микрофона, поставка микрофона за одговарајуће намене. Стереофонија, појам, основни принципи. Врсте носача звука, карактеристике. Мерење нивоа звука, примена контроле звука код сродних занимања (монтажа, камера...). Принцип снимања звука у различитим медијима. Сагледавање особености са аспекта других сектора (режије, продукције, монтаже, камере...).

Практична настава се састоји од примера, који се комантаришу на часу, ради бољег схватања функције и могућности примене звука у А-В делу. Такође се врши презентација поступака снимања звука, ради приближавања проблематике и објашњења колегама сродних занимања.

**Литература**

- Алек Нисбет, Снимање и обрада звука, Универзитет уметности, 1990.
- Иво Блаха, Основе драматургије звука у филмском и ТВ делу, Дом културе Студентски град, 2008.
- Bruce Bartlett, Stereo microphone techniques, Focal Press 1991.
- др Миомир Мијић, Аудио системи, Академска мисао, 2011.
- Рихард Мерц, АБЦ...звука у аудио-визуелним медијима, РТС издаваштво, 2012.

| **Број часова активне наставе 2** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 1** | **Вежбе/практичан рад: 1** | **ИР или СИР:** ИР | **0** |

**Методе извођења наставе**

Прадавања са одговарајућим примерима снимања и употребе звука у А-В делу.

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | **50 поена** | **Завршни испит** | **50 поена** |
|---|---|---|---|
| активност у току предавања | 10 | писмени испит | |
| практична настава | | **усмени испит** | **50** |
| колоквијум-и | 40 | ..... | |
| семинар-и | | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Основе визуелних ефеката вежбе |
| **Наставник/наставници:** | мр Цветиновић Павков Б. Мина, ванредни професор; мр Суботин З. Дарко, доцент |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 2 |
| **Услов:** | Нема услов |

**Циљ предмета**

Упознавање студената са поступцима стварања у области визуелних ефеката, као и са традиционалним и савременим поступцима и техникама у изради визуелних ефеката на филму.

**Исход предмета**

Студенти савладавају терминологију и основне технике визуелних ефеката. Стичу увид у развој најсавременијих поступака и достигнућа у областима у којима се примењују визуелни ефекти. Могу да анализирају и препознају процес и начин израде визуелних ефеката који се појављују у филмовима из свих периода.

**Садржај предмета**

*Практична настава:*

Вежбе прате теме из предмета: “Основе визуелних ефеката”.

1. и 2. Стоп трик
3. и 5. Маска
6. до 8. *Chroma key*
9. *Slit-scan*
10. Морфинг
11. до 13. *Match moving*
14. и 15. Стереоскопија

**Литература**

1. https://www.fxguide.com/
2. https://www.cinefex.com/

| **Број часова активне наставе** 2 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 0** | **Вежбе/практичан рад: 2** | **ИР или СИР:** ИР | **0** |

**Методе извођења наставе**

- тимски рад и заједничке презентације
- демонстрације
- дискусије
- менторски рад/индивидуалне коректуре и консултације
- практичне вежбе
- контакти са професионалним праксом / повезивање теорије и праксе
- учење из неакадемских извора интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | **10** | испит | ***30*** |
| активност у току предавања | | | |
| практична рад | **60** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |
| *максимална дужна 2 странице А4 формата | | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Основе визуелних ефеката |
| **Наставник/наставници:** | Павловић П. Милош, редовни професор; мр Цветиновић Павков Б. Мина, ванредни професор; мр Суботин З. Дарко, доцент |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 2 |
| **Услов:** | Нема услов |

**Циљ предмета**

Упознавање студената са историјским развојем визуелних ефеката, као и са традиционалним и савременим поступцима и техникама у изради визуелних ефеката на филму.

**Исход предмета**

Студенти савладавају терминологију и основне технике визуелних ефеката. Стичу увид у развој најсавременијих поступака и достигнућа у различитим областима у којима се примењују визуелни ефекти. Могу да анализирају и препознају процес и начин израде визуелних ефеката који се појављују у филмовима из свих периода.

**Садржај предмета**

На сваком часу студенти прате развој одређеног поступка од његових зачетака до најсавременије примене анализирајући поступке најзначајнијих аутора и стваралаца из сродних области.

1. Стоп трик
2. *Glass-shot*
3. Маска
4. Задња пројекција
5. Лутајућа маска
6. *Luma key*
7. *Slit-scan*
8. Морфинг
9. *Match moving*
10. *Motion capture*
11. *HDRI*
12. Стереоскопија
13. *AI*
14. Виртуелна продукција
15. Консултације и преглед градива

**Литература**


1. Fielding, Raymond: *The technique of special effects cinematography*, London, Focal Press 1985.
2. Netzley, D. Patricia: *Encyclopedia of Movie Special Effects*, Phoenix, Oryx Press 2000.
3. Glintenkamp, Pamela: *Industrial Light & Magic: The Art of Innovation*,New York, Harry N. Abrams 2008.
4. Weta: *The Art of Film Magic: 20 Years of Weta*, Wellington, Harper Design 2014.
5. Pinteau, Pascal: *Special Effects: An Oral History*, New York, Harry N. Abrams 2005.
6. https://www.fxguide.com/
7. https://www.cinefex.com/


| **Број часова активне наставе** 2 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 2** | **Вежбе/практичан рад: 0** | **ИР или СИР:** ИР | **0** |

**Методе извођења наставе**

- предавања са илустрацијама примера, метода и поступака рада
- студентска индивидуална истраживања и презентације
- демонстрације
- дискусије
- учење из неакадемских извора  интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)

**Оцена  знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | **30** | испит | ***70*** |
| активност у току предавања | | | |
| практична настава | | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Пајплајн и организација посла |
| **Наставник/наставници:** | Дануловић Р. Павле, доцент; мр Суботин З. Дарко, доцент |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 4 |
| **Услов:** | Уписана одговарајућа година студија |

**Циљ предмета**

Обучавање студената у методама и принципима организације продукције видео игара, анимираних филмова и визуелних ефеката. Упознавање студената са процесом осмишљавања технолошких и других процедура.

**Исход предмета**

По завршетку наставне јединице, студенти ће бити упознати са начинима креирања организације пројеката и креирања технолошких и других процедура специфичних за пројекте видео игара, анимираног садржаја и визуелних ефеката.

**Садржај предмета /**

*Теоријска настава /*

1. Шта је „*Pipeline*" и чему служи
2. Разлике у приступима организације пројекта визуелних ефеката, анимације и видео игара
3. Фазе предпродукције, продукције и постпродукције
4. Организација креирања елемената за филм
5. Организација креирања елемената за видео игре
6. Базичне функционалности у организацији података 1
7. Базичне функционалности у организацији података 2
8. Инфраструктуре система 1
9. Инфраструктуре система 2
10. Управљање ризиком
11. Напредно управљање подацима
12. Мета информације и међузависност података
13. Звук и боја
14. Виртуелна продукција и актуелни трендови
15. Консултације

*Практична настава /*

Примена стеченог знања са теоријске наставе у организацији завршног рада.

**Литература**

- Dunlop Renee: "*Production Pipeline Fundamentals for Film and Games*"; Burlington, Routledge 2014.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Број часова активне наставе** 2 | | | **Остали часови** |
| **Предавања:** 2 | **Вежбе/практичан рад:** 0 | **ИР или СИР:** ИР | 0 |

**Методе извођења наставе**

- предавања са илустрацијама примера, метода и поступака рада
- студентска индивидуална истраживања и презентације
- тимски рад и заједничке презентације
- демонстрације
- дискусије
- менторски рад/индивидуалне коректуре и консултације
- контакти са професионалним праксом / повезивање теорије и праксе
- учење из неакадемских извора  интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)
- вербално-текстуална, илустративно-практично-демонстративна метода

**Оцена  знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | 10 | Испит | 40 |
| активност у току предавања | 20 | | |
| практичан рад | 30 | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | ОАС Драмске и аудиовизуелне уметности, Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Поетике дигиталних уметности |
| **Наставник/наставници:** | др Вуксановић М. Дивна, редовни професор; др Илић М. Влатко, доцент |
| **Статус предмета:** | Изборни |
| **Број ЕСПБ:** | 4 |
| **Услов:** | Уписана одговарајућа година студија |

**Циљ предмета**

Основни циљ предмета јесте да критички преиспита и проблемски приступи истраживањима начела уметничког стваралаштва које се реализује у дигиталном кључу. Пошто је реч о оном делу естетике који се бави принципима и нормама стварања уметничког дела, пројекта или акције, посебна пажња биће посвећена проблематици креативног рада у дигиталном окружењу, а тиме и анализи и валоризовању не само дигиталних драмских и аудиовизуелних уметничких дела, већ и укупне медијске продукције и то са различитих естетичких становишта.

**Исход предмета**

Очекивани исходи изучавања предмета су, како теоријске, тако и практичке природе. Похађање овог предмета, са једне стране, омогућава студентима упућеност у разнородне приступе дигиталном уметничком стваралаштву са становништа принципа и норми стварања, док са друге, студенти бивају подстакнути на критички и проактиван однос спрам дигиталног окружења и разноврсних форми, садржаја и пракси које га чине.

**Садржај предмета /**

*Теоријска настава /*

Садржај предмета чине истраживања могућности примене старих поетика у новом дигиталном окружењу, односно посве нових начела стварања, примерених новим медијским (дигиталним) технологијама.

Предмет ће бити реализован кроз следеће тематске области:

1. Шта је поетика – уводна расправа
2. Поетика/е некада и сад – од антике до авангарде
3. Аутопоетика, манифести, уметнички стејтменти
4. Поетика у дигиталном кључу
5. – 10. Сличности и разике између традиционалних (медија) и дигиталних поетика
11. – 13. Нове дигиталне поетике (примери из нове стваралачке праксе: филм, театар, визуелне уметности, музика... )
14. – 15. Завршна дискусија

*Практична настава /*

Практични део наставе реализоваће се у оквиру менторски вођених истраживачких пројеката студената на тему Поетике дигиталних уметности, чије презентације представљају део предиспитних обавеза полазника курса.

**Литература**


- Вуксановић, Д., Ћаловић, Д., Илић, В., *Нова критичка теорија: Филозофија забаве*, Естетичко друштво Србије, Београд 2021.
- Бурио, Никола, *Релациона естетика, Постпродукција, Алтермодерност*, Факултет за медија и комуникације, Београд 2020.
- *Креативност и медији*, зборник радова, Центар за филозофију медија и медиолошка истраживања, Загреб 2016.
- *Књига или текстови по властитом избору*.


| **Број часова активне наставе 2** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 1** | **Вежбе/практичан рад: 1** | **ИР или СИР:** ИР | **1** |

| **Методе извођења наставе** | | | |
|---|---|---|---|
| Преовлађујући начин рада / стицања знања чини дијалошка метода, која подразумева анимацијске (мајеутичке) способности предавача с једне, као и активно учешће студената у разговорима који су предмет преиспитивања, с друге стране. Додатна метода ивођења наставе тиче се истраживачког приступа предмету и презентовања студентских радова. | | | |
| **Оцена знања (максимални број поена 100)** | | | |
| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
| похађање наставе | **10** | | |
| активност у току предавања | **30** | писмени испит | |
| практична настава | | усмени испит | **30** |
| колоквијум-и | | ..... | |
| Презентација истраживачког пројекта | **30** | | |
| *максимална дужна 2 странице А4 формата | | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Пословне стратегије и пласман |
| **Наставник/наставници:** | Трбојевић Б. Данка, доцент |
| **Статус предмета:** | Обавезни |
| **Број ЕСПБ:** | 4 |
| **Услов:** | Уписана одговарајућа година студија |

**Циљ предмета**

Основни циљ предмета је стицање теоријских знања које ће омогућити студентима да разумеју аспекте стратегије и маркетинга, улогу и облике маркетинг комуникације, као и канала комуникације, стављањем у први план технолошка достигнућа и њихов значај. Студентима ће се кроз предмет указати на значај промотивног планирања укључујући промишљање креативних, медијских и тржишних стратегија, као и на важност промотивних буџета и обезбеђивање мера ефективности.
Такође, циљ предмета је стицање неопходних вештина које ће оспособити студенте за решавање практичних проблема.

**Исход предмета**

Исход предмета је оспособљавање студената за креирање стратегије, управљање и пласирање различитих пројекта и кампања у складу са захтевима циљне групе и потрошача на задатом тржишту. Студенти ће развити способност да примене технологију и стваралачке методе у оглашавању и пласману.

**Садржај предмета**

Студенти се срећу са методама и техникама које се мењају свакодневно. На часовима, студенти ће пратити најновије трендове у креирању пословне стратегије, писање брифа, дефинисање циљних група, поцес долажења до креативне идеје, одабир канала комуникације и пласман кампање.

1: Креативни бриф

2-4: Развијање концепта и статегија

5-6: Креативни процес

7-10: Комуникацијски циљеви, канали комуникације

11: План оглашавања

12-14: Кампања и таргетирање циљне групе

15: Оптимизација и евалуација резултата пласмана кампање

**Литература**


1. Marko Jevtić, Milovan Dekić: Design thinking, Kako da stvarate proizvode koji ljudi žele; Beograd, Finesa, 2019.
2. Blank S. & Dorf B.: The startup Owner's Manual: The step-by-step Guide for Building a Great Company. Pescadero; California: K&S Ranch 2012.
3. Brown T.: Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires innovation; New York, Harper Business, 2009.
4. De Bono, E. : Šest šešira za razmišljanje; Beograd, Finesa, 2000.
5. Dilts, R. : Strategije genija: Frojd, Leonardo, Tesla; Novi Sad, Akademija knjiga, 2008.
6. Klein, L. : Build Better Products: A Modern Approach to Building Succsesfull User-Generated Products; Brooklyn, NY, Rosenfeld Media, 2016.
7. Frenk Džefkins: Oglašavanje; Beograd, Clio, 2003.
8. https://adage.com/
9. https://www.adweek.com/
10. https://digiday.com/


| **Број часова активне наставе** 2 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања:** 2 | **Вежбе/практичан рад:** 0 | **ИР или СИР:** ИР | 0 |

**Методе извођења наставе**

Навести одговарајуће, нпр:

- предавања са примерима, best cases
- студентска индивидуална истраживања и презентације
- тимски рад и заједничке презентације
- демонстрације
- дискусије
- учење из неакадемских извора  интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)
- посета маркетиншкој агенцији
- вербално-текстуална, илустративно-практично-демонстративна метода

**Оцена  знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | **20** | испит | ***65*** |
| активност у току предавања | **15** | | |
| практична настава | | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Постпродукција дигиталне слике вежбе |
| **Наставник/наставници:** | Павловић П. Милош, редовни професор; мр Цветиновић Павков Б. Мина, ванредни професор; Дракулић Милица, стручни сарадник, |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 5 |
| **Услов:** | Положен испит из предмета: Композитинг и мечмувинг |

**Циљ предмета**

Циљ је да студенти савладају уметност креирања и обраде дигиталне слике за потребе рада на пројктима са највишим естетским и продукционим захтвима. Акценат је на развијању креативних приступака у актуелној дигиталној технологији и овладавању практичних постпродукционих техника у уметности стварања дигиталне слике.

**Исход предмета**

По завршетку вежби из предмета Постпродукција дигиталне слике вежбе од студента се очекује да може успешно да изведе све аспекте рада на дигиталној постпродукцији из позиције супервизора постпродукције дигиталне слике.

**Садржај предмета**

*Практична настава*

Вежбе су конципиране на бази предавања из предмета "Основе дигиталног композитинга" и представљају практични део који изводе студенти.

Пратећи наставу, студенти самостално реализују комплексне вежбе на тему:

1. Параметри дигиталне слике; шум, зрно и структура дигиталне слике.
2. Гаусове трансформације; филтери.
3. Трансформације и интерполација.
4. Боја у дигиталном окружењу; колорни простори; колор менаџмент; бојени Гамут.
5. *Gamma* и контраст; осветљај и контраст; виньете.
6. Колор операције и функције; рад са редитељем и директором фотографије.
7. Хистограм; *LUT*-ови и колор табеле.
8. Колор грејдинг и колор корекција.
9. ACES колор менаџмент, OpenColorIO.
10. HDR слика, HDR мониторинг.
11. Рад у линеарном и логаритамском колорном простору; проблеми уклапања логаритамских и линеарних слојева.
12. *Motion blur*.
13. Улога програма базираних на Вештачкој интелигенцији
14. Скенирање филмског негатива.
15. Реастаурација дигиталне слике.

**Литература**


1. Wright Steve: *Digital Compositing for Film and Video: Production Workflows and Techniques*; Routledge, UK, 2017.
2. MacLeod, Steve: *Post-production Colour*; Fairchild Books, UK, 2008.


| **Број часова активне наставе:** 3 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 0** | **Вежбе/практичан рад: 3** | **ИР или СИР:** ИР | **1** |

**Методе извођења наставе**

- студентска индивидуална истраживања и презентације
- демонстрације
- дискусије
- учење из неакадемских извора  интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)

| **Оцена  знања (максимални број поена 100)** | | | |
|---|---|---|---|
| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
| похађање наставе | **10** | испит | **50** |
| активност у току предавања | **10** | | |
| практичан рад | **30** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |
| *максимална дужна 2 странице А4 формата | | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Постпродукција дигиталне слике |
| **Наставник/наставници:** | Павловић П. Милош, редовни професор; мр Цветиновић Павков Б. Мина, ванредни професор; Башић Б. Небојша, ванредни професор;<br>Дракулић Милица, стручни сарадник, |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 6 |
| **Услов:** | Положен испит из предмета: Композитинг и мечмувинг |

**Циљ предмета**

Циљ је да студенти савладају уметност креирања и обраде дигиталне слике за потребе рада на пројектима са највишим естетским и продукционим захтвима. Акценат је на развијању креативних приступака у актуелној дигиталној технологији и овладавању постпродукциониим техникама у уметности стварања дигиталне слике у чему ће студентима помоћи више наставника и сарадника са различитим специфичним компетенцијама.

**Исход предмета**

По завршетку наставе и вежби из предмета Напредне технике постпродукције дигиталне слике од студента се очекује да може успешно да изведе све аспекте рада на дигиталној постпродукцији из позиције супервизора постпродукције дигиталне слике.

**Садржај предмета**

*Теоријска настава*

1. Параметри дигиталне слике; шум, зрно и структура дигиталне слике.
2. Гаусове трансформације; филтери.
3. Трансформације и интерполација.
4. Боја у дигиталном окружењу; колорни простори; колор менаџмент; бојени Гамут.
5. *Gamma* и контраст; осветљај и контраст; виньете.
6. Колор операције и функције.
7. Хистограм; *LUT*-ови и колор табеле.
8. Колор грејдинг и колор корекција; рад са редитељем и директором фотографије.
9. ACES колор менаџмент, OpenColorIO.
10. HDR слика, HDR мониторинг.
11. Рад у линеарном и логаритамском колорном простору; проблеми уклапања логаритамских и линеарних слојева.
12. *Motion blur*.
13. Улога програма базираних на Вештачкој интелигенцији
14. Скенирање филмског негатива.
15. Реастаурација дигиталне слике.

*Практична настава*

Вежбе су конципиране на основу предавања и представљају практични део који изводе студенти.

**Литература**


1. Wright Steve: *Digital Compositing for Film and Video: Production Workflows and Techniques*; Routledge, UK, 2017.
2. Bloch, Christian: *The HDRI Handbook 2.0- High Dynamic Range Imaging for Photographers and CG Artists*; Rocky Nook, USA, 2013.
3. Mercado, Gustavo: *The Filmmaker's Eye- The Language of the Lens- The Power of Lenses and the Expressive Cinematic Image*; Routledge, UK, 2019.
4. Hurkman, Van, Alexis: Color Correction Handbook- Professional Techniques for Video and Cinema; Peachpit Press, USA, 2013.
5. MacLeod, Steve: *Post-production Colour*; Fairchild Books, UK, 2008.
6. James, Jack: *Fix It In Post- Solutions for Postproduction Problems*; Routledge, UK, 2012.

| **Број часова активне наставе:** 4 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 1** | **Вежбе/практичан рад: 3** | **ИР или СИР:**<br>ИР | **0** |

**Методе извођења наставе**

- предавања са илустрацијама примера, метода и поступака рада
- студентска индивидуална истраживања и презентације
- демонстрације
- дискусије
- учење из неакадемских извора интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | **10** | испит | **50** |
| активност у току предавања | **10** | | |
| практичан рад | **30** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Превизуелизација |
| **Наставник/наставници:** | Јаћић С. Александар, редовни професор; мр Цветиновић Павков Б. Мина, ванредни професор; мр Димчић С. Драган, ванредни професор |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 8 (4+4, двосеместрални предмет) |
| **Услов:** | Уписана друга година студија |

**Циљ предмета**

Упознавање са процесом стварања и коришћења сториборда и 3Д превиза за редитељске потребе у изради 3Д анимације или других линеарних филмских садржаја.

**Исход предмета**

По завршетку семестра студенти ће разумети разне приступе при коришћењу сториборда и 3Д превиза. Студенти ће имати знање потребно за сарадњу са сториборд артистима и за самосталну израду сториборда и превиза.

**Садржај предмета**

*Теоријска настава*

1. Увод у сториборд, примене и предности.
2. Увод у превизуелизацију, примене и предности.

3. и 4. Преглед програма за прављење 3Д превизуелизације.
5. и 6. Анализа практичног примера коришћења сториборда.
7. и 8. Процедура рада са сториборд артистом.
9. до 11. Монтажа сториборда.
12. и 13. Анализа практичног примера коришћења превиза.
14. до 22. Процедура рада на 3д превизу.
23. до 25. Монтажа превизуелизације.
26. до 29. Финализација превизуелизације.
30. Консултације и преглед градива

*Практична настава*

Вежбе су конципиране на основу предавања и представљају практични део који изводе студенти.

**Литература**

- Hart, John: ”***The Art of the Storyboard: A filmmaker's introduction***”; UK, Routledge,, 2013.
- Halligan, Fionnuala: “***The Art of Movie Storyboards: Visualising the Action of the World's Greatest Films***”; UK, Ilex Presc, 2015.

| **Број часова активне наставе** 3 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања:** 2 | **Вежбе/практичан рад: 1** | **ИР или СИР:** ИР | 2 |

**Методе извођења наставе**

- предавања са илустрацијама примера, метода и поступака рада
- студентска индивидуална истраживања и презентације
- демонстрације и дискусије
- менторски рад/индивидуалне коректуре и консултације
- контакти са професионалним праксом / повезивање теорије и праксе
- учење из неакадемских извора интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | **10** | Испит | *60* |

| | | | |
|---|---|---|---|
| активност у току предавања | | | |
| практичан рад | **30** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |
| *максимална дужна 2 странице А4 формата | | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Принципи 2Д анимације вежбе |
| **Наставник/наставници:** | мр Цветиновић Павков Б. Мина, ванредни професор; мр Суботин З. Дарко, доцент; Матејић Душан, асистент; Трајковић Лука, стручни сарадник |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 4 |
| **Услов:** | Положен предмет Основе компјутерске графике 1, Положен предмет Основе анимације вежбе |

**Циљ предмета**

Савладавање дванаест принципа анимације и упознавање са процесима, појмовима и алатима који се користе при продукцији анимације који као циљ имају практично реализоване студентске радове.

**Исход предмета**

По завршетку наставне јединице студенти су у стању да користе модерне алате да би реализовали своје идеје у анимиране уметничке радове. Биће оспособљени да раде и самостално али и унутар тимова.

**Садржај предмета**

*Практична настава*

Вежбе су конципиране на бази предавања „Принципи 2Д анимације“ и представљају практичне задатке које студенти реализују који су осмишљени у циљу превођења теорије у праксу. У току наставе студенти се упознају са софтверима и алатима помоћу којих изводе следеће вежбе:

1. (4 недеље) Примена принципа анимације на анимацију објеката.
2. (1 недеља) Карактеризација неживих овјеката.
3. (5 недеља) Дизајн и анимирање ликова и експресија емоција
4. (5 недеља) Примена процеса продукције анимације у изради кратке анимиране сцене.

**Литература**

- D. Mattesi Michael: “*Force Dynamic Life Drawing for Animators*”; London, Elsevier Inc. Focal Press, 2006.
- Webster Chris: “*Animation: The mechanics of Motion*”; London, Elsevier Inc. Focal Press, 2005.

https://docs.toonboom.com/help/harmony-20/essentials/book/index.html

| **Број часова активне наставе: 4** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања:** 0 | **Вежбе/практичан рад:** 4 | **ИР или СИР:** ИР | 0 |

**Методе извођења наставе**

- тимски рад
- демонстрације
- менторски рад/индивидуалне коректуре и консултације
- практичне вежбе
- учење из неакадемских извора интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионалном праксом/окружењем и сл.)

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | **10** | Испит | **60** |
| активност у току предавања | | | |
| практичан рад | **30** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Принципи 2Д анимације |
| **Наставник/наставници:** | Поповић Т. Петар, редовни професор; Шијак М. Иван, редовни професор; мр Суботин З. Дарко, доцент; Трајковић Лука, стручни сарадник |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 6 |
| **Услов:** | Положен предмет Основе анимације, Положен предмет Основе компјутерске графике 1 |

**Циљ предмета**

Упознавање са дванаест принципа анимације и примењивање истих кроз ручно цртану анимацију. Стицање знања о појмовима и процесу израде који се користе при изради 2Д анимације. Оспособљавање студената да користе модерне дигиталне софтвере за израду 2Д анимације. Упознавање студената са савременим технологијама и истраживањима у области компјутерски израђене 2Д анимације.

**Исход предмета**

По завршетку семестра студент ће бити у стању да примени дванаест принципа анимације у ручно цртаној анимацији и биће упознат са појмовима и процесима који се универзално користе у продукцији 2Д анимације. Биће оспособљен за коришћење савремених софтвера за израду 2Д анимације. Биће упознат са модерним истраживањима у области развоја компјутерски израђене 2Д анимације.

**Садржај предмета**

*Теоријска настава*

1. Теорија 12 принципа анимације и анализа анимираног филма
2. Преглед предпродукције, продукције и постпродукције анимираног филма(традиционално и дигитално)
3. Предпродукција (коцнепт арт, сториборд, аниматик, моодбоард) са примерима
4. Продукција (А1 И А2, тест оловке, лине арт, бојење, припрема лејера)
5. Продукција (Софтвери Тун Бум, Тв Пејнт, Афтер ефектс) демонстрације
6. Демонстрација 12 принципа, тајминг и спејсинг
7. Демонстрација 12 принципа, сабијање и издуживање, успоравање убрзавање
8. Демонстрација 12 принципа, антиципација и претеривање
9. Демонстрација 12 принципа, лукови и наставак кретања
10. Демонстрација 12 принципа, из позе у позу и стрејт ахед анимација
11. Демонстрација 12 принципа, солидан цртеж, привлачност, мизансцен
12. Анимрање хода и трчања теорија и демонстрација
13. Постпродукција анимираног филма (позадине, примена лејера, 2Д покрет камере и композит у афтер ефектс)
14. 3Д софтвери као помоћни алат
15. Преглед градива, консултације

*Практична настава*

Студенти реализују самосталне вежбе примењујући стечена знања са теоријске наставе.

1. (5 недеља) Примена дванаест принципа анимације кроз анимацију лоптице, клатна или других објеката.
2. (5 недеља )Анимација хода, трчања и других радњи.
3. (5 недеља) Пролазак кроз фазе продукције израдом кратке анимиране сцене.

**Литература**


- Довниковић Боривој: “*Школа цртаног филма*”; Београд, Филмски центар Србије, Факултет примењених уметности, 2007.
- Williams, Richard: “*The Animator’s Survival Kit*”; London, Faber and Faber Limited, 2001.


| | | | |
|---|---|---|---|
| **Број часова активне наставе** 3 | | | Остали часови |
| **Предавања:** 1 | **Вежбе/практичан рад:** 2 | **ИР или СИР:** ИР | 0 |

**Методе извођења наставе**

- предавања са илустрацијама примера, метода и поступака рада
- демонстрације
- тимски рад и заједничке презентације
- дискусије
- менторски рад/индивидуалне коректуре и консултације
- практичне вежбе (у лабораторији)
- контакти са професионалном праксом/повезивање теорије и праксе
- учење из неакадемских извора  интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)

**Оцена  знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | **10** | Испит | *50* |
| активност у току предавања | **10** | | |
| практичан рад | **30** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Принципи и технологије 3Д анимације вежбе |
| **Наставник/наставници:** | мр Суботин З. Дарко, доцент; Матејић Душан, асистент,<br>Трајковић Лука; стручни сарадник |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 4 |
| **Услов:** | Положен предмет Основе компјутерске графике 2, Положен предмет Основе анимације вежбе |

**Циљ предмета**

Оспособљавање студената у примени дванаест принципа анимације у 3Д окружењу, упознавање са специфичностима алата за анимирање 3Д карактера и метода и процеса анимирања механике покрета.

**Исход предмета**

По завршетку наставе студенти ће бити оспособљени да израде покрет 3Д карактера кроз примену дванаест принципа анимације. Разумеће како кроз анимацију карактера да прикажу тежину, да примењују принципе балансирања, контраста поза и уопштено механике тела. Биће способни да изведу високо кинетичке покрете у 3Д простору употребом комплексних ригова.

**Садржај предмета**

*Практична настава*

Практична настава је конципирана на бази предавања „Принципи 3Д анимације“ и пружа увид студентима у примени научене теорије у пракси. Такође, практична настава допуњује потребна знања за анимацију комплексних покрета 3Д ликова кроз демонстрације и менторски рад са студентима. Кроз демонстративне примере студенти уче о механици покрета ходања, трчања, скакања и примени терета и осталих принципа анимације при одређеним радњама који су примењиви, корисни и примерени знању студената у овој фази студија. Студенти уче о процесима блокинга, обраде криви, и завршне фазе анимације као и претходне принципе кроз следеће вежбе:

1. (5 недеља) Анимација ходања, трчања, скока и других радњи и примена терета у анимацији.
2. (8 недеља) Планирање и израда кратке анимације акционе сцене карактера, сцене плеса или другог високо кинетичког покрета.
3. (2 недеље) Дотеривање и рендер коначне вежбе.

**Литература**

- Roberts Steve: “*Character Animation in 3D*”;London, Elsevier Inc. Focal Press, 2004.

| **Број часова активне наставе 2** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања:** 0 | **Вежбе/практичан рад:** 2 | **ИР или СИР:**<br>ИР | 2 |

**Методе извођења наставе**

- тимски рад
- демонстрације
- менторски рад/индивидуалне коректуре и консултације
- практичне вежбе
- учење из неакадемских извора интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионалном праксом/окружењем и сл.)

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | **10** | Испит | **60** |
| активност у току предавања | | | |
| практичан рад | **30** | | |
| колоквијум-и | | | |
| семинар-и | | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Принципи 3Д анимације |
| **Наставник/наставници:** | Шијак М. Иван, редовни професор; Поповић Т. Петар, редовни професор; мр Суботин З. Дарко, доцент; Грумић Тијана, асистент; Матејић Душан, асистент |
| **Статус предмета:** | Обавesan |
| **Број ЕСПБ:** | 6 |
| **Услов:** | Положен предмет Основе компјутерске графике 2, Положен предмет Основе анимације |

**Циљ предмета**

Оспособљавање студената у примени дванаест принципа анимације у 3Д окружењу. Упознавање студената са софтверима, алатима и техникама 3Д анимације. Стицање знања о појмовима специфичним за 3Д анимацију и о процесу продукције 3Д анимације. Богаћење знања студената о савременим методама и технологијам израде 3Д анимације.

**Исход предмета**

По завршетку семестра студенти ће бити у могућности да користе 3Д софтвере у сврхе анимације објеката и ликова кроз примену дванаест принципа анимације. Биће упознати са универзалним појмовима и техникама 3Д анимације и имаће разумевање читавог продукцијског ланца 3Д анимације од идеје до коначне реализације. Имаће увид у савремен технологије које су актуелне у току предавања и биће оспособљени да раде самостално или у оквиру тима.

**Садржај предмета**

*Теоријска настава*

1. Примена 12 принципа у 3Д анимацији
2. Упознавање са појмовима у 3Д анимацији (Кифрејм,, интерполација, криве и тангенте, контролери)
3. Упознавање са основним принципима по којима функционишу 3Д ригови
4. Рад у 3Д програмском окружењу
5. Рад у 3Д софтверу
6. Рендеровање 3Д пасова и композит
7. Фазе предпродукције анимираног филма
8. Фазе продукције анимираног филма
9. Фазе постпродукције анимираног филма
10. Упознавање са програмом за стварање дигиталне слике у реалном времену
11. Рад са готовом анимацијом
12. Рад са секвенцер едитором
13. Рад са светлом и камером у програму за стварање дигиталне слике у реалном времену
14. Монтажа и рендер у програму за стварање дигиталне слике у реалном времену
15. Консултације

*Практична настава*

1. (2 недеље) Планирање 3Д окружења за сврхе анимирања 3Д лоптице и других објеката
2. (3 недеље) Израда једноставног 3Д окружења од примитивних објеката.
3. (8 недеља) Анимација 3Д лоптице и других објеката у припремљеном 3Д окружењу примењујући дванаест принципа анимације.
4. (2 недеље) Рендер и композитинг коначне вежбе.

**Литература**


- Мунитић Ранко: "*Естетика Анимације*"; Београд Филмски Центар Србије, Факултет примењених наука, 2007.
- Jones Angie, Oliff Jamie: "*Thinking Animation: Bridging the Gap Between 2D and CG*";Boston Thompson Cou Technology PTR, 2006.
- 

https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2020/ENU/
https://help.autodesk.com/view/MAYAUL/2022/ENU/

| **Број часова активне наставе** 3 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања:** 1 | **Вежбе/практичан рад:** 2 | **ИР или СИР:**<br>ИР | 0 |

**Методе извођења наставе**

- предавања са илустрацијама примера, метода и поступака рада
- студентска индивидуална истраживања и презентације
- тимски рад и заједничке презентације
- демонстрације
- дискусије
- менторски рад/индивидуалне коректуре и консултације
- практичне вежбе (у лабораторији)
- контакти са професионалним праксом / повезивање теорије и праксе
- учење из неакадемских извора интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | **10** | Испит | *50* |
| активност у току предавања | **10** | | |
| практичан рад | **30** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | ОАС Драмске и аудиовизуелне уметности, Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Психологија I |
| **Наставник/наставници:** | др Ристић Ј. Ирена, редовни професор |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 4 |
| **Услов:** | Уписана одговарајућа година студија |

**Циљ предмета**

Упознавање студената са истраживањима и питањима која су обликовала савременупсихологију, разумевање кључних темакогнитивне и социјалне психологије, затим психологије емоција и мотивације, уз могућност развијања критичког мишљења у историјско-културолошком контексту и креативне примене стечених психолошких знања

**Исход предмета**

Од студената се очекује да на крају курса буду способни за анализу релевантних теорија и истраживања које су утицала на развој психолошке науке, за разумевање принципа и механизама који обједињује различите видове његове примене, као и за контекстуализацију психолошких увида у оквиру драмских и извођачких уметности.

**Садржај предмета** /

чине постулати из којих се изводе проблеми везани за питања утемељења психологије као научне дисциплине, као и прикази изабраних истраживања која су променила мишљење XX века и инспирисала уметнике широм света.

**Тематски оквир у зимском семестру:** Психологија као наука: ко, кад, где, како и чему све то? / Дилеме психолошке науке: системи и оријентације у 20. веку / Опажање: целина ≠ ∑ делова ? / Учење: како учимо? / Меморија: зашто долази до заборава? / Структура интелигенције: постоји ли једна или више њих? / Критичко мишљење: на основу чега судимо и закључујемо? / Креативно мишљење: како настаје нова идеја? / Удео несвесног: шта се крије испод? / Однос и очекивања: од ефекта Розентал до пројективне идентификације / Појединац и група: колико утичу други? / Диктат ситуације: из које улоге наступамо? /Ставови и понашање: када их и зашто мењамо? / Потрага за оптималним искуством: шта је срећа? / Психологија и уметност: тачке укрштања и мимоходи

**Тематски оквир у летњем семестру:** Увод у психологију мотивације (историјски осврт и питања) / теорије нагона и инстинктивистичка тумачења /Ненагонска мотивација / Лични и социјални мотиви / фрустрације и конфликти / Механизми одбране / Психологија емоција (основни појмови и питања)/ Физиолошке теорије емоција (Џемс-Ланге, Кенон-Бард, Леду..) / Когнитивистичке теорије емоција (Арнолд, Лазарус,...)/ Изражавање и перцепција емоција/ Измењена стања свести /Спавање и сан (физиолошки портрет и истраживања) / Психолошке теорије сна (Фројд, Јунг, Сонди...) /Когнитивни задатак сна / Интегративни процеси: ка склапању личности

**Литература**


- Жиропађа, Љ. (2012) Увод у психологију. Треће допуњено издање. Београд: Чигоја.
- Banyard, P. & Grayson, A. (2000). Introducing Psychological Research. (second edition).NY: Palgrave
- Огњеновић, П. и Шкорц, Б. (2005) Нашенамере и осећања: Увод у психологију мотивације и емоција. Београд: Гутенбергова галаксија
- ППТ, Ридер Психологија 1


| **Број часова активне наставе 2** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 2** | **Вежбе/практичан рад: 0** | **ИР или СИР:** ИР | **0** |

| **Методе извођења наставе** | | | |
|---|---|---|---|
| предавања, дискусије, радионице, семинари, демонстрације гостујућих експерата, огледни пројекти уз супервизију. Преовлађујући начин рада у оквиру часова чини дијалошка метода, која подразумева активно учешће студената у разговорима који су предмет преиспитивања. Интерактивност у раду на предмету постиже се и кроз учешће студената/студенткиња у радионицама. | | | |
| **Оцена знања (максимални број поена 100)** | | | |
| **Предиспитне обавезе** | **30 поена** | **Завршни испит** | **70 поена** |
| активност у току предавања | 20 | **писмени испит** | **70** |
| практична настава | 10 | усмени испит | |
| Да би приступили полагању испита, студенти треба да редовно похађају часова и активно учествују у настави. Финална провера заснована је на тесту знања писменог типа. Оцена се изводи из бодовања студентовог ангажовања уоквиру наставе (учешће у предавањима, дискусијама и вежбама), и процене постигнућа на писменом испиту (однос предиспитних и испитних обавеза је 30 %: 70 %). | | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Развој синематика за видео игре |
| **Наставник/наставници:** | Шијак М. Иван, редовни професор, Јаћић С. Александар, редовни професор, мр Цветиновић Павков Б. Мина, ванредни професор, Сујић Б. Бранко, ванредни професор, мр Димчић С. Драган, ванредни професор |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 4 (2+2) двосеместрални предмет |
| **Услов:** | Уписана трећа година студија |

**Циљ предмета**

Упознавање са стваралачким процесом које се користе при прављењу синематика за видео игре. Овладавање креативним и техничким аспектима стварања. Стицање вештина и знања које су потребне како би студент могао самостално да осмисли и реализује синематик за видео игру.

**Исход предмета**

По завршетку семестра студенти ће разумети стваралачке приступе, технологије и процедуре које се користе и примењују у раду на синематицима за видео игре. Студенти ће савладати компјутерске програме који су потребни за реализацију синематика. Имаће потребна знања за организацију рада и групни тимски рад при изради синематика за видео игре.

**Садржај предмета**

*Теоријска настава*

1. Историјат и развој синематика у видео играма.
2. Анализа стилова и приступа при стварању синематика за видео игре.
3. Преглед пракси аутора и студија у индустрији.
4. Увод и анализа пајплајна.
5. Распоред и организација продукције.
6. Развој и анализа иницијалне идеје за стварање синематика за видео игре.
7. Развој и анализа сценарија за синематик.
8. Ауторски поступци при режији синематика за видео игре.
9. Стварање сториборда за синематик за видео игру.
10. Стварање превизуелнизације за синематик за видео игру.
11. Монтажа превизуелнизације.
12. Процес стварања концепт арта за карактере.
13. Процес стварања концепт арта за окружења.
14. Креативни приступи у сарадњи са арт директором.
15. Креативни приступи у сарадњи са сектором звука.
16. Стварање и анализа асета за 3Д карактере.
17. Стварање и анализа асета за 3Д окружења.
18. Стварање и анализа асета за 3Д анимацију.
19. Стварање и анализа асета за 3Д ефеката.
20. Стварање и анализа асета створених симулацијама.
21. Увод у софтвер за рендеровање.
22. 3Д кинематографија
23. Осветљавање
24. Камера
25. Рендеровање
26. Финална монтажа синематика
27. Финално композитовања завршне слике.
28. Пост продукција слике.
29. Пост продукција звука.
30. Преглед градива и консултације.

*Практична настава:*

Вежбе прате теме са предавања у оквиру којих ће студент сво стечено знање практично применити стварајући синематик за видео игру.

**Литература**

- Newman, Rich: ***"Cinematic Game Secrets for Creative Directors and Producers: Inspired Techniques Fr Industry Legends";*** Routledge USA, 2013.
- Bennett, Tara; Terry, Paul: ***"The Story of Marvel Studios: The Making of the Marvel Cinematic Universe";*** Abrams USA, 2021.

Making of Warhammer Online by Blur Studio
Blizzcon 2011 Diablo 3 - Making of The Black Soulstone Cinematic Panel

| **Број часова активне наставе** 2 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања:** 1 | **Вежбе/практичан рад:** 1 | **ИР или СИР:** ИР | 0 |

**Методе извођења наставе**

- предавања са илустрацијама примера, метода и поступака рада
- студентска индивидуална истраживања и презентације
- тимски рад и заједничке презентације
- демонстрације и дискусије
- менторски рад/индивидуалне коректуре и консултације
- практичне вежбе (у лабораторији)
- контакти са професионалним праксом / повезивање теорије и праксе
- учење из неакадемских извора интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | **10** | Испит | *60* |
| активност у току предавања | | | |
| практичан рад | **30** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Развој видео игара вежбе |
| **Наставник/наставници:** | мр Суботин З. Дарко, доцент; Грумић Тијана, асистент |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 5 |
| **Услов:** | Положен предмет Уметност и технологије видео игара вежбе, Положен предмет Принципи 3Д анимације |

**Циљ предмета**

Оспособљавање студената за израду 3Д видео игара. Обучавање студената у креирању видео игара које укључују тродимензионални простор кроз израде једноставне 3Д игре са елементима загонетки.

**Исход предмета**

Након завршеног семестралног предмета студенти ће бити способни да креирају игре у тродимензионалном простору. Стећи ће искуствено знање о процесу и техникама израде видео игара које су специфичне за 3Д игре.

**Садржај предмета /**

*Практична настава /*

Практична настава је базирана на теоријско предавање из предмета „Развој видео игара“ и продубљује знања и искуства студената које су потребне за израду 3Д видео игре. У току семестра студенти реализују следеће вежбе:

1. (5 Недеље) Осмишљавање једноставне 3Д игре са елементима загонетки у задатим тематским и технолошким оквирима. Израда потребне документације и планирање продукције.
2. (5 Недеља) Израда и програмирање прототипа 3Д видео игре и тестирање игре.
3. (5 Недеља) Израда менија, интерфејс елемената, дотеривање елемената игре, паковање и извоз коначне видео игре.

**Литература**

https://www.unrealengine.com/en-US/educators/resources
https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/

| **Број часова активне наставе** 3 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања:** 0 | **Вежбе/практичан рад:** 3 | **ИР или СИР:** ИР | **1** |

**Методе извођења наставе**

- тимски рад
- демонстрације
- менторски рад/индивидуалне коректуре и консултације
- практичне вежбе
- учење из неакадемских извора интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионалном праксом/окружењем и сл.)

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | **20** | Испит | *50* |
| активност у току предавања | | | |
| практични радови | **30** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| семинар-и | | | |
| *максимална дужна 2 странице А4 формата | | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Развој видео игара |
| **Наставник/наставници:** | Поповић Т. Петар, редовни професор; мр Суботин З. Дарко, доцент,<br>Динуловић Р. Павле, доцент; Грумић Тијана, асистент |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 6 |
| **Услов:** | Положен предмет Уметност и технологије видео игара, Положен предмет Принципи 3Д анимације |

**Циљ предмета**

Оспособљавање студената за израду једноставне платформер видео игре. Упознавање студената са читавим процесом израде видео игре који обухвата израду и тумачење документација које су стандарди у индустрији видео игара, увоз и примена потребних модела, текстура, анимација и звучних фајлова и процес програмирања једне комплетне видео игре. Обучавање студената за израду 2Д менија видео игара и технике програмирања интерфејса и извоз коначног продукта.

**Исход предмета**

По завршетку семестралног предмета студенти ће бити у стању да реализују једноставне видео игре од почетка до краја и имаће неопходна искуства и знања о процесу и фазама продукције видео игара.

**Садржај предмета** /

*Теоријска настава /*

1. Преглед процеса израде видео игара. Методе приступа организацији људи и фајлова.
2. Разлика у процесу израде 2Д игара и 3Д игара
3. Потребна документација у фази пред продукције видео игара, анализа примера.
4. Планирање фазе продукције видео игре, анализа примера
5. Полиш фаза видео игре и одржавање видео игара кроз обнове, анализа примера.
6. Правила организовања фајлова у пројекту за видео игре.
7. Израда прототипа игре, фаза блокирања мапи и израда основних система.
8. Напредно визуелно програмирање интеракција.
9. Напредно визуелно програмирање интеракција.
10. Рад са едиторима за интерфејс
11. Напредно визуелно програмирање интерфејса
12. Повезивање интерфејса са елементима видео игре.
13. Израда главног менија видео игре.
14. Паковање и дистрибуција видео игре.
15. Консултације.

*Практична настава /*

1. (5 недеља) Осмишљавање 2Д платформер видео игре у задатим тематским и технолошким оквирима. Израда потребне документације.
2. (5 недеља) Израда прототипа и основних функционалности игре, тестирање игре.
3. (5 недеља) Израда интерфејса и менија игре, дотеривање елемената игре и извоз коначне верзије видео игре.

**Литература**


- Nitish Misra, Joanna Lee, Doran John P: "*Unreal Engine: Game development from A to Z*"; Packt Publishing, UK, 2016.
- Satheesh PV: "*Unreal Engine 4 Game Development Essentials*"; Packt Publishing, UK, 2016.
- Brenden Sewell: "*Blueprints Visual Scripting for Unreal Engine*"; Packt Publishing, UK, 2015.

**https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/**


| | | | |
|---|---|---|---|
| **Број часова активне наставе** 4 | | | Остали часови |
| **Предавања:** 1 | **Вежбе/практичан рад:** 3 | **ИР или СИР:** | 0 |

| | | ИР | |
|---|---|---|---|

**Методе извођења наставе**

- предавања са илустрацијама примера, метода и поступака рада
- студентска индивидуална истраживања и презентације
- тимски рад и заједничке презентације
- демонстрације
- дискусије
- менторски рад/индивидуалне коректуре и консултације
- практичне вежбе (у радионицама)
- контакти са професионалним праксом / повезивање теорије и праксе
- учење из неакадемских извора  интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)
- вербално-текстуална, илустративно-практично-демонстративна метода

**Оцена  знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | **10** | Испит | *50* |
| активност у току предавања | **10** | | |
| практичан рад | **30** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Ригинг |
| **Наставник/наставници:** | мр Цветиновић Павков Б. Мина, ванредни професор;<br>мр Суботин З. Дарко, доцент; Дракулић Милица, стручни сарадник |
| **Статус предмета:** | Изборни |
| **Број ЕСПБ:** | 6 (3+3) двосеместрални |
| **Услов:** | Уписана трећа година студија |

**Циљ предмета**

Упознавање студената са техникама и процесима креирања контрола за потребе анимирања тродимензионалних виртуелних карактера.

**Исход предмета**

По завршетку програма студенти ће бити оспособљени да претворе статичан 3Д модел у верзију подобну за анимацију. Поседоваће основна техничка знања о креирању контрола за виртуелне карактере и повезаности између разних делова контролера зарад лаке и прегледне функционалности које су неопходне аниматорима за ефикасан рад.

**Садржај предмета /**

*Теоријска настава /*

1. Врсте ригова
2. Демонстрација завршеног карактера са контролама.
3. Елементи ригова
4. Правила поставке скелета
5. Везивање вертекса за скелет карактера
6. Креирање и дизајнирање контрола
7. ИК ФК Систем
8. Атрибути и метаподаци контрола
9. Коришћењеи граф и нод едитора за риговање
10. Риг ноге
11. Риг стопала
12. Риг руке и рамена
13. Риг шаке
14. Риг кичме 1
15. Риг кичме 2
16. Риг врата и главе
17. Завршавање целог карактера.
18. Методе израде ригова лица
19. Риг лица помоћу бленд шејпова.
20. Комбиновање скелета и бленд шејпова
21. Напредне технике ригинга / Корективни бленд шејпови
22. Напредне технике ригинга / Објашњење матрице трансформације
23. Напредне технике ригинга / Хиерархија контролера и трансформација
24. Напредне технике ригинга / Начини читања поза за активацију корекција
25. Напредне технике ригинга / Риговање растегљивог карактера
26. Напредне технике ригинга / Специфичности при риговању карактера за видео игре 1
27. Напредне технике ригинга / Специфичности при риговању карактера за видео игре 2
28. Напредне технике ригинга / Оптимизација ригова
29. Напредне технике ригинга / Основе писања скрипти
30. Консултације

*Практична настава /*

1.- 5. Недеља Везивање карактера за скелет

6. – 17. Ирада контрола

18. – 30. Израда лица

**Литература**

- Osipa Jason: "*Stop Staring! Facial Modeling and Animation Done Right";* Kanada, Sybex 2003.
- Ritchie Kiaran: "*The Art of Rigging: Volume 1 Volume 2 Volume 3*"; USA CG Toolkit 2005.
- Mechtley Adam: "*Maya Python for Games and Film: A Complete Reference for Maya Pythong and the Maya Python API*"; USA CRC Press 2011.

| **Број часова активне наставе** 2 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања:** 1 | **Вежбе/практичан рад:** 1 | **ИР или СИР:**<br>ИР | |

**Методе извођења наставе**

- предавања са илустрацијама примера, метода и поступака рада
- студентска индивидуална истраживања и презентације
- тимски рад и заједничке презентације
- демонстрације
- дискусије
- менторски рад/индивидуалне коректуре и консултације
- практичне вежбе (у радионицама)
- контакти са професионалним праксом / повезивање теорије и праксе
- учење из неакадемских извора интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)
- вербално-текстуална, илустративно-практично-демонстративна метода

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | 20 | Испит | *50* |
| активност у току предавања | | | |
| практични радови | **30** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | ОАС Драмске и аудиовизуелне уметности,Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Савремена филмска продукција |
| **Наставник/наставници:** | Митровић В. Јелена, ванредни професор |
| **Статус предмета:** | Изборни |
| **Број ЕСПБ:** | 4 |
| **Услов:** | Уписана трећа година студија |

**Циљ предмета**

је да студентима пружи специјализована знања из савремене филмске продукције, од идеје до финалног фестивалског пласмана и дистрибуције. Студенти се упознају са савременим токовима у финансирању и паковању пројекта као и финалном пласману филма, кроз конкретне моделе креативне савремене продукције и дистрибуције играних филмова.

**Исход предмета**

Од студента се очекује да успешно може да сагледа проблематику финансирања и финалног пласмана играног, документарног, нискобуџетног и кратког играног филма.

**Садржај предмета** /

Теоријска настава - Наставни предмет Савремена филмска продукција 3 има задатак да пружи основна теоријска али и практична знања из финансирања филма, паковања пројекта, фестивалског пласмана и дистрибуције филма. Студенти се кроз основну проблематику везану за реализацију филмског пројекта упуштају у детаљније анализирање проблематике финансирања филма од идеје до финалног пласмана. Фаза развоја сценарија - од идеје до прве руке сценарија. Прављење стратегије за представљање пројекта. Различите платформе за промоцију филма. Пролазак кроз coproduction маркете и пичинг форуме . Пичинг. Основни елементи продуцентског пакета. Фондови за развој пројеката и сценарија. Буџет филма. Ізвори финансирања. Финансијски план. Продукција документарног, нискобуџетног, кратког играног филма. Фондови у Србији и Екс-ЈУ региону, европски фондови. Копродукције. Пласман филма, фестивали и фестивалска стратегија. World sale`s агенти и продаја филма. Дистрибуција филма.

Методске јединице:

Фаза развоја сценарија - од идеје до прве руке сценарија. Прављење стратегије за представљање пројекта. Различите платформе за промоцију филма. Пролазак кроз coproduction маркете и пичинг форуме. Пичинг. Правила пичинга. Врсте пичинга.

Фондови за развој пројеката и сценарија. Продуцентски пакет. Почетак буџетирања играног филма. Односи и одређивање хонорара у буџету- above the line i bellow the line трошкови. Продукција нискобуџетног филма. Продукција документарног, кратког и анимираног филма.

Ізвори финансирања, структура финансијске конструкције. Финансијски план.

Cash Flow plan. Recoupment plan. Остали финансијски документи везани за продукцију играног филма, Completion bond, осигурање филма. Копродукције, предности и мане. Разлика између сервиса (извршне продукције) и копродукције. Склапање иностраних и регионалних копродукција. Европска конвенција о кинематографији.

Фондови у Србији I Екс – Ју региону. Европски фондови. Eurimages фонд. Creative Europe/Media.

Копродукција са Телевизијом. Presale и копродукцијски уговор са Телевизијом. Дистрибуција филма. Маркетинг у дистрибуцији филма. Филмски фестивали. Филмски маркети. World Sale`s агент

**Литература**


- Jacqueline Hurt, FILM FINANCING STRATEGY, Семинар Чедомира Колара ”Где (Смо били, Смо, Можемо бити)” 29.10.2002.
- Raindance Producers' Lab Lo-To-No Budget Filmmaking - Elliot Grove, Focal Press 2004.
- Mark Litwak, RISKY BUSINESS- FINANCING AND DISTRIBUTING INDEPENDENT FILMS, Hampstead Enterprises Ltd 2004.
- Chimney`s Top 100 European Film funds, THE GATEWAY TO EUROPEAN FINANCING, 2014 Chimney Group


| **Број часова активне наставе 2** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 2** | **Вежбе/практичан рад: 0** | **ИР или СИР:** ИР | **0** |

| **Методе извођења наставе** | | | |
|---|---|---|---|
| Предавања уз повремено присуство уметника и стручњака из праксе, вежбе и анализе студије случаја. Дискусије у оквиру предавања и креативних радионица. Пројектна настава по принципима креативне радионице. | | | |
| **Оцена знања (максимални број поена 100)** | | | |
| **Предиспитне обавезе** | **50 поена** | **Завршни испит** | **50 поена** |
| активност у току предавања | 10 | писмени испит | |
| практична настава | 40 | **усмени испит** | **50** |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Студија фигуре |
| **Наставник/наставници:** | др ум Павловић З. Миливој, ванредни професор |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 4 |
| **Услов:** | Нема услов |

**Циљ предмета**

Упознавање са основима цртања, са пропорцијама (и канонима) и начином конструисања људске фигуре, уз упознавање са основама пластичне анатомије и функционисања тела као склопа. Упознавање кроз теоријску и практичну наставу (домаћи задаци и семинарски радови) са представљањем људске фигуре у покрету (кроз кроки и аналитичку студију), те са специфичним „говором тела и лица“ која указују на делатности, или изражавају намере, расположења. Настава подразумева теоријска предавања, док је практични рад заснован на индивидуалном истраживачком и уметничком раду студената у виду домаћих задатака и семинарских радова који се оцењују.

**Исход предмета**

По завршетку семестра, студенти ће бити способни да самостално анализирају свој и туђи рад, да нацртају студију и кроки тела у покрету или у статичном положају, као и решавања конкретних проблема везаних за представљање фигуре и околног простора, уз употребу различитих перспективних поступака.

**Садржај предмета**

*Теоријска настава*

1. *Увод у перцепцију тела и фигуре*
2. *Конструкција лица, канони и пропорције*
3. *Портрет, експресија лица (експресивна миологија)*
4. *Конструкција тела, канони и пропорције*
5. *Тело као склоп, структурални скелет*
6. *Главне групе мишића и њихова функција*
7. *Структурални скелет и покрет*
8. *Утицај фотографије на развој анатомије и покрета, Мејбриџ, Марej, Дега*
9. *Кроки, начин рада, врсте и циљ ове дисциплине (Роден, Шиле)*
10. *Брза студија (Лотрек, Дега)*
11. *Однос тела и ентеријера (Матис, Бонар, Вијар, Хокни, Хопер, Л.Фројд)*
12. *Тело као метафора (Микеланђело, Мајол, Бурдел, Роден)*
13. *Студија тела у скулптури (Росандић, Мештровић)*
14. *Преглед семестралних домаћих задатака (цртање фигуре на сету, балету, позоришту, спорту итд)*
15. *Консултације и припрема за практични испит*

*Семинарска настава – домаћи задаци, индивидуалан рад студената: конструкција и пропорција, студија портрета и људске фигуре, стојећа фигура или акт у ентеријеру, Цртање студија људске фигуре два модела, стојећи и седећи акт у ентеријеру. Цртање, студија људске фигуре седећи/лежећи акт у ентеријеру. Тело у различитом простору и у покрету кроки , скице, један, два и више модела модела (ситуација : улица,ентеријер, спортски терен итд ). Преглед семестралних домаћих и школских радова, припрема за практични испит*

**Литература**

Павле Васић, Увод у ликовне уметности, Универзитет уметности, 1982, 1988
Милун Митровић, Форма и обликовање, Виша економска школа, 1979, 1987
Kenneth Clark, The Nude A study in Ideal Form, Princeton University Press, 1959,1972
Jens Berčaj, Anatomija za umetnike, Mono & Manana, 2000
Др Милан Милисавлљевић, Клиничка анатомија човека, Типографик плус, 2004
Frank Netter Atlas anatomije čoveka + Atlas disekcije + Posteri: Kosti i mišići, Data Status, 2018
Anne Gilroy, Atlas anatomije, Data Status, 2016
Sedam otkucaja-crtež u prostorima moderne, dr Dragana Kovačić doktorska teza PDF,Academi.edu, 2017
Brajan Bagnal, Priručnik Falken- Crtanje i slikanje, Mono i Manjana, Vulkan, 2010
Емисије:

| | | | |
|---|---|---|---|
| dr Nigel Spivey, How Art Made A World, More Human than Human, BBC 2005<br>John Berger ,Ways of seeing 1-4, BBC 1972 | | | |
| **Број часова активне наставе** 1 | | | Остали часови |
| **Предавања: 1** | **Вежбе/практичан рад:** | **ИР или СИР:**<br>ИР | **2** |
| **Методе извођења наставе**<br>▪ предавања са илустрацијама примера, метода и поступака рада<br>▪ студентска индивидуална истраживања и презентације<br>▪ демонстрације<br>▪ дискусије<br>▪ учење из неакадемских извора (интернет, изложбе) | | | |
| **Оцена знања (максимални број поена 100)** | | | |
| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
| похађање наставе | **10** | практичан испит и одбрана | ***50*** |
| активност у току предавања | | | |
| практична настава резултати | **30** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | **10** | | |
| *максимална дужна 2 странице А4 формата | | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација, гејм арт |
| **Назив предмета:** | Студије видео игара |
| **Наставник/наставници:** | Биљана Митровић |
| **Статус предмета:** | Изборни |
| **Број ЕСПБ:** | 4 |
| **Услов:** | уписана трећа година студија |

**Циљ предмета**

Упознавање студената са основним елементима механике видео игара и специфичним применама механике у одређеним жанровима видео игара. Богаћење знања студената о начину мотивисања и кажњавања играча, о методама праћења напредовања и способности играча.

**Исход предмета**

По завршетку наставног програма студенти ће бити упућени у жанрове видео игара и примени механика у одређеним жанровима. Знаће како да направе равнотежу између изазова и занимљивог садржаја. Биће способни да помоћу елемената механике видео игара створе узбудљиву видео игру која држи пажњу играча и на адекватан начин га награђује и мери напредовање играча.

**Садржај предмета /**

*Теоријска настава /*

1. Жанрови видео игара
2. Основни елементи механике видео игара: Квантитативни делови игре, просторна механика, стања игре и играча, механике промене, основна механика, секундарна механика, напредовање, наратив, правила игре.
3. Квантитативне механике видео игре: Бодовање напредовања играча, равнотежа казни и награда играча, ранг листе, виртуелне валуте, време у игри, енергија играча, остали квантитативни елементи игре.
4. Просторна механика: Контроле видео игре, вођење играча помоћу простора, простор у сврху наратива или механике игре, ограничавање кретања играча, места опасности и сигурности, инвентар играча, остале просторне механике.
5. Стања игре и играча: Стања играча, стања игре, нивои тежина, динамично мењање тежине игре на основу измерене способности играча, динамика игре као начин држања пажње играча.
6. Механике промене: Увођење играча у свет и правила игре, постављање јасних циљева играчу, начини мотивације играча да мења стил играња, начин напредовања у игри, кажњавање играча у случају избегавања правила.
7. Примери и анализе механике видео игре у одређеном жанру: Пуцачике игре
8. Примери и анализе механике видео игре у одређеном жанру: Игре са отвореним световима
9. Примери и анализе механике видео игре у одређеном жанру: Стратегије и платформерске игре
10. Примери и анализе механике видео игре у одређеном жанру: РПГ игре
11. Примери и анализе механике видео игре у одређеном жанру: Спортске, тркачке игре и симулације
12. Примери и анализе механике видео игре у одређеном жанру: Акционе и авантуристичке игре
13. Примери и анализе механике видео игре у одређеном жанру: Игре преживљавања и наративне игре
14. Примери и анализе механике видео игре у одређеном жанру: Мултиплејер игре
15. Консултације

**Литература**


- Ernest Adams: "*Game Mechanics: Advanced Game Design (Voices that matter)*"; New Riders Pub. USA, 2012.
- Schell Jesse: "*The Art of Game Design: A Book of Lenses*"; A K Peres/CRC Press, USA, 2019.
- Hodent Celia: "*The Psychology of Video Games*"; Routledge, UK, 2021.


| **Број часова активне наставе** 2 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања:** 2 | **Вежбе/практичан рад:**0 | **ИР или СИР:** ИР | 1 |

**Методе извођења наставе**

- предавања са илустрацијама примера, метода и поступака рада
- студентска индивидуална истраживања и презентације
- тимски рад и заједничке презентације
- демонстрације
- дискусије
- менторски рад/индивидуалне коректуре и консултације
- практичне вежбе (у радионицама)
- контакти са професионалним праксом / повезивање теорије и праксе
- учење из неакадемских извора  интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.)
- вербално-текстуална, илустративно-практично-демонстративна метода

**Оцена  знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | **10** | Усмени испит | *40* |
| активност у току предавања | **10** | | |
| практична настава | | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | **40** | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | ОАС Драмске и аудиовизуелне уметности, Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Технологија електронских медија |
| **Наставник/наставници:** | др Петровић Миле, редовни професор |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 4 |
| **Услов:** | Уписана одговарајућа година студија |

**Циљ предмета**

Стицање основних знања о техничко-технолошким системима електронских медија.

**Исход предмета**

Разумевање савременог техничко-технолошког дизајна дигиталних медија и стварање могућности да студенти оптимално примене техничка знања у раду. Посебно је наглашена аналогно-дигитална транзиција и примена IT технологија.

**Садржај предмета** /

**Теоријска настава:**

**I** Уводно предавање, Телевизијски техничко-технолошки ланац; **II** Аналогна телевизија, техничка историја телевизије; **III** Аналогна телевизија, генерисање ТВ слике, ТВ системи, репродукција слике; **IV** Аналогна телевизија, обрада електронске слике, кодовање сложеног колор сигнала; **V** Дигитална телевизија, аналогно-дигитална транзиција, пиксел и његове вредности, одмеравање и квантизација сигнала; **VI** Дигитална телевизија, типови дигиталног видео записа, просторне и временске компресије сигнала; **VII** Типизација и карактеризација фајлова видео записа, контејнери за Apple и PC; **VIII** Основе рачунарске технике и информатике, медији за записивање података и њихове карактеристике; **IX** Дигитална телевизија, IT технологије, софтверски интензивна телевизија; **X** Дигитална телевизија, продукциони информациони системи, аутоматизација емитовања програма; **XI** Дигитална телевизија, технолошки формати, архивирање; **XII** Мултимедијални системи и сервиси, интерактивна телевизија; **XIII** Системи за пренос ТВ сигнала; **XIV** Системи за емитовање и пријем ТВ сигнала, дигитализација; **XV** IP технологија; **XVI** Телевизија високе резолуције - HDTV; **XVII** Сензори слике, историја развоја, типови, карактеристике; **XVIII** Дигитална телевизија и дигитални радио, основе пројектовања савремене телевизије и радија, законска регулатива електронских медија и комуникација; **XIX** Системи за анализу и управљање процесом рада у савременим дигиталним медијима - Workflow; **XX** Інтернет медији; **XXI** Системи за дистрибуирану монтажу, архивирање и емитовање - Cloud broadcast technology; **XXII** Технологије за мобилне и широкопојасне комуникације (4G-LTE, Wi-Fi, Bluetooth, DLNA); **XXIII** Основе мерења електронских сигнала, квалитет сигнала (QoS), расположивост сервиса (AoS); **XXIV** Видео дисплеји и монитори, технологије, карактеристике, интерфејси; **XXV** Пројектори слике, стандарди, карактеристике; **XXVI** Предикција развоја техничко-технолошких система дигиталних медија, могући правци развоја система и технологија;

**Практична настава – показна предавања:**

**XXVII** Мобилни технолошки системи – РТС, Прва ТВ; **XXVIII** Системи за интелигентно инсертовање и аутоматизација емитовања програма – Прва ТВ, Пинк ТВ; **XXIX** IPTV и IP MPLS систем – Телеком Србија; **XXX** Інтернет телевизија и радио, интернет портал – РТВ Б92.

**Литература**

Broadcast Engineering, Prism Business Media, www.broadcastengineeringworld.com; G. Milerson, The Technique of Television Production, Focal press; A.F.Inglis, A. C. Luther, Video Engineering, McGraw-Hill; A.C.Luther, Using digital video, AP Profesional, Boston; J. Keyes, The McGraw-Hill Multimedia Handbook, McGraw-Hill; M. Topalović, B. Nastić, Televizija, RTS Beograd, Beograd; TV Technology Magazine, Miller-Freeman PSN, New York; Europian Broadcas Union (EBU): http//www.ebu.ch.

| **Број часова активне наставе 2** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 2** | **Вежбе/практичан рад: 0** | **ИР или СИР:** ИР | **0** |

**Методе извођења наставе**

Предавања са демонстрацијама на ФДУ. Посете телевизијским станицама и телекомуникационим компанијама (РТС, Прва ТВ, РТВ В92, ТВ Пинк, Телеком Србија) у циљу упознавања са техничко-технолошким системима.

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | **60 поена** | **Завршни испит** | **40 поена** |
|---|---|---|---|
| активност у току предавања | 10 | писмени испит | |
| практична настава | 5 | **усмени испит** | **40** |
| колоквијум-и | 40 | ..... | |
| семинар-и | 5 | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | ОАС Драмске и аудиовизуелне уметности, Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Технологија фото филмске и дигиталне слике |
| **Наставник/наставници:** | Башић Б. Небојша, ванредни професор |
| **Статус предмета:** | Изборни |
| **Број ЕСПБ:** | 4 |
| **Услов:** | Уписана одговарајућа година студија |

**Циљ предмета**

Упознавање са технолошким поступцима, алатима, системима и стандардима за креирање и обраду фотографске, кинематографске и дигиталне слике (статичне и покретне слике), ради адекватног избора метода уметничког рада, постизања одговарајућих резултата и креативне примене.

**Исход предмета**

Након успешно савладаног програма Технологија фото, филмске и дигиталне слике студент је оспособљен да у пракси исправно изабере и примени одговарајући технолошки систем ради постизања одређеног естетског, примењеног и продукционо одговарајућег резултата, у домену аналогних и дигиталних поступака, или да комбинацијом ових поступака оствари потребни циљ.

**Садржај предмета /**

Теоријска настава: Системи регистрације фото слике. Системи регистрације филмске слике.

Системи регистрације дигиталне слике. Суштинске разлике аналогне и дигиталне технологије за регистрацију слике. Светлосно осетљиви медиј-филм. Процеси обраде фото, кино материјала. Светлосно осетљиви медиј-сензор. Процеси обраде дигиталне слике.

Анологно-дигитална конверзија. Експонометрија-основни параметри. Тест материјала за регистрацију слике. Уређаји и алати за регистрацију слике. Фото камера. Филмска камера.

Дигитална камера. Тест уређаја за регистрацију слике. Системи репродукције слике-теоријски аспект. Системи за репродукцију фото слике. Історијат фото репродуктивних процеса.

Системи за репродукцију филмске слике. Нестандардни кинематографски поступци. Системи за репродукцију дигиталне слике. Однос регистрације и репродукције слике. Тонска репродукција. Репродукција детаља. Репродукција боја. Екран и пројекција слике. Директна репродукција, телевизија, интерактивни системи.

Практична настава: Неки од технолошких поступака су практично спроведени, тестирани и примењени унутар наставе.

**Литература**


- Burum H. Stephen (Author, Editor) American Cinematographer Manual, American Cinematographer; 9th edition, 2007,
- Stroebel, Leslie and Compton, John and Current, Ira and Zakia, D. Richard - Basic Photographic Materials and Processes, Focal Press, 2nd edition, 2000.
- Прњат Срећко – Технологија филмске слике,Универзитет уметности, Београд, 1990,
- Милан Милетин – Основе тонске репродукције у фотографији, Универзитет уметности, Београд, 1994.
- Brown, Blain, Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers, Directors, and Videographers, Focal Press, 2002.
- Wheeler, Paul, High Definition Cinematography, Focal Press, 2nd edition, 2007.
- Релевантни сајтови на интернету


| **Број часова активне наставе 2** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 2** | **Вежбе/практичан рад: 0** | **ИР или СИР:** ИР | **0** |

**Методе извођења наставе**

Теоријско предавање са демонстрацијама. Практична настава у оквиру редовне наставе

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | **40 поена** | **Завршни испит** | **60 поена** |
|---|---|---|---|
| активност у току предавања | 40 | писмени испит | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| практична настава | | **усмени испит** | **60** |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | ОАС Драмске и аудиовизуелне уметности, Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Теорија филма I |
| **Наставник/наставници:** | др Даковић М. Невена, редовни професор;<br>др Миловановић В. Александра, доцент |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 6 |
| **Услов:** | Уписана одговарајућа година студија |

**Циљ предмета**

је да омогући студенту упознавање основних појмова Теорије филма, синхронијски и дијахронијски увид у историјски развој теоријске мисли о филму, као и основне покрете до појаве и конституисања Филмологије.Предмет инсиситира на контекстуализацији развоја теоријске области и повезивању са другим теоријским кретањима и развојем уметности.

**Исход предмета**

По завршетку наставе, студент треба да буде у стању да:
- дефинише основне појмове теорије филма и да развије начин теоријског иа налитичког мишљења;
- да се бави самосталном теоријском проблематизацијом и критиком;
- да успостави моделе историјског развоја дисциплине;
-да концептуализује примењљивост и теорија у савременој филмској пракси.

Начелно, као и сви малобројни теоријски предмети треба да обезбеди развој теоријског осмишљавања богате и разуђене праксе, формулацију личне поетике, као и превођење и рационализацију анализа и критика на виши/академски ниво.

**Садржај предмета /**

Теоријсканастава: Предмет дефинише основне појмове Теорије филма и пружа дијахронијски увод у њихов развој, мене и трансформације у периоду 1895-1947 године. Посебна пажња посвећена је авангардним теоријама филма које су хибридни облик опште теорије и историје уметности и стваралачке праксе, као и подели на формативне и реалистичке теорије. Предмет указује на аналитичко-критичку примењљивост и валидност појмова и теорија односно нужност теоријске концептуализације критике и историје филма.

**Литература**


- др Душан Стојановић (ур.). Теорија филма. Београд: Нолит, 1978.
- Душан Стојановић/ НевенаДаковић. Лексикон филмских теоретичара. 2. издање; ЦД ром; Београд: ФДУ/ЦСУБ, 2001.
- Ц. Дадли Ендрју. Главне филмске теорије. Београд: Інститут за филм, 1980.
- Жак Омонет. ал. Естетика филма, Београд: Клио 2005.
- Павле Вујић. Најновији фотографски изналазак кинематограф. Београд: ЈК 1996.
- Бранко Вучићевић (прир.). Авангардни филм 1895-1939, Београд: СКЦ, 1984. и 1990.
- Бошко Токин. Пионир. Београд: Інститут за филм, 1981.
- Мунитић, Ранко (ур.). Београдски филмски критичарски круг, том 1, 1896-1960, Ниш: Нишки културни центар, 2002, стр. 17-138.


| **Број часова активне наставе 2** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 2** | **Вежбе/практичан рад: 0** | **ИР или СИР:**<br>ИР | **0** |

| **Методе извођења наставе** | | | |
|---|---|---|---|
| Предавање са примерима (инсерти из филмова), Радионице са студентима, Припрема краћих излагања студената. | | | |
| **Оцена знања (максимални број поена 100)** | | | |
| **Предиспитнеобавезе** | **40 поена** | **Завршниспит** | **60 поена** |
| Активност у току предавања | 10 | **Писмени испит/тест** | **60** |
| Практична настава | | Усмени испит | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | 30 | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | ОАС Драмске и аудиовизуелне уметности, Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Теорија филма II |
| **Наставник/наставници:** | др Даковић М. Невена, редовни професор;<br>др Миловановић В. Александра, доцент |
| **Статус предмета:** | Изборни |
| **Број ЕСПБ:** | 6 (3+3) |
| **Услов:** | Уписана одговарајућа година студија, одслушан предмет Теорија филма I |

**Циљ предмета**

је да омогући студенту познавање основних појмова даљег развоја Теорије Филма-тзв. модерне теорије филма и тиме стекне целовиту дијахронијску перспективу, односно могућност вишеструког компаративно синхронијског сагледавања. Курс нуди упознавање са доминантним теоријским моделима, објашње природе филмског језика а, потом и елементарних структура и функција филмске приче. Теоријска мисао о филму се позиционира у односу на друге друштвене теорије и научне дисциплине што отвара пут настанка целовитих Студија Културе, Медија или Комуникације чији су део Студије филма.

**Исход предмета**

По завршетку наставе, студент треба да буде у стању да:
- дефинише основне појмове теорије филма и да развије начин теоријског и аналитичког мишљења;
- се бави самосталном теоријском проблематизацијом и критиком;
- успостави моделе историјског развоја дисциплине;
- да концептуализује примењивости теорија у савременој филмској пракси.

Начелно, као и сви малобројни теоријски предмети треба да обезбеди развој теоријског осмишљавања богате и разуђене праксе, формулацију личне поетике, као и превођење и рационализацију анализа и критика на виши/академски ниво

**Садржај предмета** /

Теоријска настава: Дефинисање основних појмова теорије филма, праћење њиховог историјског развоја од стварања филмологије до половине "друге семиологије", односно прага академске институционализације Студија филма, тј. развоја од семиологије до Студија. Фокус интересовања су (дијахронијска перспектива и синхронијски пресек појмова у периодима) семиологија и наратологија, односно језичко-знаковно-приповедно разматрање филма(ског) текста. Акценат је на аналитичко пргаматичној примени теорије у истраживању савремене праксе, односно концептуализацији анализе и критике филма.

**Литература**


- Душан Стојановић/ Невена Даковић. Лексикон филмских теоретичара, 2. издање; ЦД ром; Београд: ФДУ/ЦСУБ, 2001.
- др Душан Стојановић. Филм као превазилазење језика. Београд: УУ, ІФ, 1984.
- др Душан Стојановић. Филм: теоријски огледи. Сарајево: Веселин Маслеша, 1986.
- Жак Омон ет.ал. Естетика филма.Београд: Клио, 2005.
- Шира литература:
- Ж. Коен-Сеа. Огледи о начелима једне филозофије филма. Београд: ІзФ, 1971.
- Лафе, Албер. Логика филма.Београд: ІФ, 1971, стр. 39-71.
- П. П. Пазолини. Језик писан акцијом, Филмске свеске, бр. 10, 1969.
- П. П. Пазолони. Расправа о кадру-секвенци или филм као семиологија стварности, Филмске свеске, бр. 5. мај 1969.
- Мез, Кристијан. Језик и кинематографски медиј, Београд: ІФ, 1975.


| **Број часова активне наставе** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 2** | **Вежбе/практичан рад: 0** | **ИР или СИР:**<br>ИР | **2** |

**Методе извођења наставе**

Предавање са примерима (инсерти из филмова), Радионице са студентима, Припрема краћих излагања студената

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | **40 поена** | **Завршни испит** | **60 поена** |
|---|---|---|---|
| активност у току предавања | 10 | **писмени испит/тест** | **60** |
| практична настава | | усмени испиит | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | 30 | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | ОАС Драмске и аудиовизуелне уметности, Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Теорија културе |
| **Наставник/наставници:** | др Вуксановић М. Дивна, редовни професор; др Илић Влатко, доцент |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 4 |
| **Услов:** | Уписана одговарајућа година студија |

**Циљ предмета**

је да критички преиспита и проблемски (ре)дефинише различите интерпретативне моделе који третирајупредмет теорије културе – од одређења културе која потичу из античког доба, преко тумачења која доминирају у савременим теоријама културе (франкфуртска школа мишљења, британске студије културе, постструктурализам и постмодернизам, и др.), све до односа између културе дефинисане у традиционалном смислу појма и феномена тзв. нових култура које настају у VR, кибер или Інтернет простору.

**Исход предмета**

У погледу очекиваних резултата учења, посебно се издваја развијање способности за теоријско-критичко, односно креативно промишљање света културе у целини, каои подстицање развоја способности за проблемско читање разноврсних културних феномена, и то са различитих интерпретативних, како теоријских тако и личних (субјективних) позиција тумачења.

**Садржај предмета** /

Теоријска настава: предмет је конципиран тако да се његов садржај и методе излагања, условно речено, подударају. То значи да култура, као предмет сазнања, истовремено представља и основни постулат на коме се заснива начин излагања референтних тема. Отуда, култура дијалога, на пример, прераста у дијалошки начин третирања теме, а игра и/или креативност постају начини утемељења предмета практичком применом знања о култури као креативном, односно простору за игру и стваралаштво. Такође, предмет садржински описује различитеVR, кибер и мрежне феномене онако како се они појављују, одређују и препознају у контексту раста информатичког и постинформатичког друштва, као и техничко-технолошки генерисане социјалне, економске и културне амбијенте,у којима некадашњи културни процеси и феномени доживљавају укидање/реализацију, трансфигурацију и снажну генеричку трансформацију.

Практична настава : практични део наставе реализоваће се у оквиру менторски вођених истраживачких пројеката студената (у форми ауторских видео радова или есеја на тему Културни феномени: проблемски приступ), чије презентације представљају део испитних обавеза полазника курса.

**Литература**


- Уметност у култури, Зборник радова Естетичког друштва Србије, Београд, 2008.
- Адорно, Хоркхајмер Културна индустрија, у: Дијалектика просвјетитељства, Веселин Маслеша, Свјетлост, Сарајево, 1989, стр. 126-172.
- Кајоа, Игре и људи: Маска и занос, Нолит, Београд, 1979.
- Шушњић, Дијалог и толеранција, Чигоја, 1997, стр. 33-238.
- Бодријар, Симулакруми и симулација, Светови, Нови Сад, 1991.
- Џонс, Інтернет и његово друштвено окружење, у: Виртуелна култура: Ідентитет икомуникација у кибер-друштву, Чигоја, 17-59.


| **Број часова активне наставе 2** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 2** | **Вежбе/практичан рад: 0** | **ИР или СИР:** ИР | **0** |

**Методе извођења наставе**

Преовлађујући начин рада / стицања знања чини дијалошка метода, која подразумева анимацијске (мајеутичке) способности предавача с једне, као и активно учешће студената у разговорима који су предмет преиспитивања, с друге стране. Додатна метода ивођења наставе тиче се истраживачког приступа предмету и презентовања студентских радова.

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Предиспитне обавезе** | **40 поена** | **Завршни испит** | **60 поена** |

| | | | |
|---|---|---|---|
| активност у току предавања | 30 | **презентација пројекта** | **30** |
| присуство | 10 | **усмени испит** | **30** |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Трансмедијално приповедање 1 |
| **Наставник/наставници:** | др ум Стојковић М. Мирко, редовни професор; Грумић Тијана, асистент |
| **Статус предмета:** | Обавезни |
| **Број ЕСПБ:** | 4 (2+2) двосеместрални предмет |
| **Услов:** | Уписана прва година студија |

**Циљ предмета**

У оквиру студијског програма је да студенти савладају и усвоје основне појмове из области трансмедијалног приповедања, као и аналитички апарат, који ће им омогућити даљи развој креативних знања из ове области, а уједно бити занатска основа и средство за савладавање сценаристичких и теоријских задатака у оквиру програмом предвиђених вежби.

**Исход предмета**

По завршетку наставе из предмета очекује се да је студент оспособљен да самостално развије сценарио за кратки анимирани филм, да се упозна са разликама између писања линеарних и интерактивних форми, као и да има теоријске основе за аналитичко размишљање које је темељ за даље развијање у овој области.

**Садржај предмета /**

У оквиру предмета студенти савладавају технику писања сценарија за кратки анимирани филм по оригиналној идеји у свим фазама (синопсис, сторилајн, сценослед, тритмент, сценарио), низ краћих вежби за поједине фазе почевши од биографије јунака, до као и методе теоријске драматуршке анализе позоришних представа, филмова, видео игара и искустава у виртуелној стварности.

I семестар

1. Увод
2. Субјективност и стварност
3. Опис собе, вежба
4. Лик
5. Писање биографије
6. Сукоб
7. Дијалог
8. Писање сцене на задату тему
9. Прича и њена структура
10. Прича по новинској вести
11. Улога драматурга
12. Рад са драматургом на причи по новинској вести (са студентима Драматургије)
13. Рад са драматургом на причи по новинској вести (са студентима Драматургије)
14. Анализа резултата рада са драматургом (са студентима Драматургије)
15. Консултације

II семестар

1. Увод
2. Идеје за кратки анимирани филм (могућа је сарадња са студентима Драматургије)
3. Синопсис за кратки анимирани филм
4. Синопсис за кратки анимирани филм
5. Синопсис за кратки анимирани филм
6. Сторилајн за кратки анимирани филм
7. Сторилајн за кратки анимирани филм
8. Сторилајн за кратки анимирани филм
9. Сценослед за кратки анимирани филм
10. Сценослед за кратки анимирани филм
11. Тритмент за кратки анимирани филм
12. Тритмент за кратки анимирани филм
13. Сценарио за кратки анимирани филм
14. Сценарио за кратки анимирани филм
15. Консултације

**Литература**

- Аристотел, *Поетика*, Завод за уџбенике ие наставна средства, Београд, 1990.
- Мишел Шион, *Написати сценарио*, Научна књига/Институт за филм, Београд, 1987.


| **Број часова активне наставе 2** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања:** 1 | **Вежбе/практичан рад:** 1 | **ИР или СИР:** ИР | **0** |

**Методе извођења наставе**

Предавања и вежбе – рад по систему драматуршке радионице; Писање низа драматуршких вежби, анализа, као и идеја, синопсиса, сторилајна, сценоследа, тритмента и сценарија за годишњи рад; анализе филмова, позоришних представа, видео игара и виртуелних искустава; усмене и писане анализе и обука у аналитичком драматуршком раду; анализа радова и вежби; демонстрације, по темама; дискусије у оквиру предавања и вежби.

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | | писмени испит | 30 |
| активност у току предавања | 30 | усмени испт | 10 |
| практична настава | 20 | | |
| колоквијум-и | 10 | | |
| семинар-и | | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Трансмедијално приповедање 2 |
| **Наставник/наставници:** | др ум Стојковић М. Мирко, редовни професор; Бошковић Вук, доцент; Маджаревић Страхиња, асистент |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 4 |
| **Услов:** | Положен предмет Трансмедијално приповедање 1 |

**Циљ предмета**

у оквиру студијског програма је да студенти савладају и усвоје напредне појмове из области трансмедијалног приповедања, као и аналитички апарат, који ће им омогућити даљи развој креативних знања из ове области, а уједно бити занатска основа и средство за савладавање сценаристичких и теоријских задатака у оквиру програмом предвиђених вежби.

**Исход предмета**

По завршетку наставе из предмета очекује се да је студент оспособљен да самостално развије сценарио за видео игру, за виртуелно искуство (линеарно и интерактивно), као и да има теоријске основе за напреднији ниво аналитичког размишљања.

**Садржај предмета** /

У оквиру предмета студенти савладавају технику писања сценарија за видео игру или искуство у виртуелној стварности или проширеној стварности по оригиналној идеји у свим фазама (синопсис, сторилајн, сценослед у облику дијаграма тока, тритмент, сценарио) краћег трајања, низ вежби и сценарија за потребе других предмета, као и методе теоријске драматуршке анализе видео игара и искустава у виртуелној стварности.

I семестар

1. Уводно предавање
2. Историјски развој видео игара: да ли су видео игре уметност?
3. Анализа видео игара са циљем доказивања различитих ставова које студенти могу да имају о тезама из претходног предавања, рад на вежбама које су илустрација тих ставова
4. Историјски развој видео игара: утицај хардвера на развијање приповедања на примеру конзола
5. Анализа особина различитих генерација конзола са циљем доказивања различитих ставова које студенти могу да имају о тезама из претходног предавања, рад на вежбама које су илустрација тих ставова
6. Историјски развој видео игара: жанрови
7. Анализа видео игара различитих жанрова, рад на вежбама у различитим жанровима
8. Историјски развој видео игара: најважнији аутори
9. Анализа видео игара омиљених аутора сваког студента
10. Историјски развој видео игара: мономит и његови примери у видео играма, али и у другим медијима
11. Виртуелна и проширена стварност
12. Структуисање видео игре или искуства у виртуелној или проширеној стварности по оригиналној идеји према мономиту
13. Идеје за оригиналну видео игру или искуство у виртуелној или проширеној стварности
14. Синопсиси за оригиналну видео игру или искуство у виртуелној или проширеној стварности
15. Консултације

II семестар

1. Уводно предавање
2. Сторилајн за видео игру или искуство у виртуелној или проширеној стварности
3. Сторилајн за видео игру или искуство у виртуелној или проширеној стварности
4. Сторилајн за видео игру или искуство у виртуелној или проширеној стварности

5. Сценослед за видео игру или искуство у виртуелној или проширеној стварности у облику дијаграма тока
6. Сценослед за видео игру или искуство у виртуелној или проширеној стварности у облику дијаграма тока
7. Сценослед за видео игру или искуство у виртуелној или проширеној стварности у облику дијаграма тока
8. Сценослед за видео игру или искуство у виртуелној или проширеној стварности у облику дијаграма тока
9. Сценослед за видео игру или искуство у виртуелној или проширеној стварности у облику дијаграма тока
10. Тритмент за видео игру или искуство у виртуелној или проширеној стварности (ова фаза је краћа него иначе јер су у питању студенти смера којим је лакше да се баве концепт артом него да речима детаљно описују све што би требало да се илуструје или моделује)
11. Сценарио за видео игру или искуство у виртуелној или проширеној стварности
12. Сценарио за видео игру или искуство у виртуелној или проширеној стварности
13. Сценарио за видео игру или искуство у виртуелној или проширеној стварности
14. Сценарио за видео игру или искуство у виртуелној или проширеној стварности
15. Консултације

**Литература**


- Eric Zimmerman, Katie Salen: ”Rules of Play: Game Design Fundamentals”; The MIT Press, 2003.
- Мирко Стојковић: ”Докторски уметнички пројекат Затамњење”; ФДУ, 2016.


| **Број часова активне наставе 2** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 1** | **Вежбе/практичан рад: 1** | **ИР или СИР:** ИР | **0** |

**Методе извођења наставе**

Предавања и вежбе – рад по систему драматуршке радионице; Писање низа драматуршких вежби, анализа, као и идеја, синопсиса, сторилајна, сценоследа, тритмента и сценарија за годишњи рад; анализе видео игара и искустава у виртуелној стварности, као и у проширеној стварности, усмене и писане анализе и обука у аналитичком драматуршком раду; анализа радова и вежби; демонстрације, по темама; дискусије у оквиру предавања и вежби.

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | | | |
| активност у току предавања | **30** | писмени испит | **30** |
| практична настава | **20** | усмени испит | **10** |
| колоквијум-и | **10** | ..... | |
| семинар-и | | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Уметност и технологије видео игара вежбе |
| **Наставник/наставници:** | Поповић Т. Петар, редовни професор; мр Суботин З. Дарко, доцент;<br>Динуловић Р. Павле, доцент; Трајковић Лука, стручни сарадник |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 4 |
| **Услов:** | Положен предмет Основе компјутерске графике 1, Положен предмет Основе компјутерске графике 2 |

**Циљ предмета**

Упознавање са алатима и техникама за развој видео игара и интерактивних апликација у сврху креирања интерактивних 3Д окружења.

**Исход предмета**

По завршетку програма студенти ће бити оспособљени да самостално израде 3Д окружење у сврхе интерактивних апликација, анимације и филма по свим потребним техничким критеријумима и стандардима за рендеровање у реалном времену. Биће упознати са терминима и процесом израде и моћи ће да раде самостално или у оквиру тима.

**Садржај предмета**

*Практична настава*

Вежбе су конципиране на бази предавања „Уметност и технологије видео игара“. Студенти ће кроз демонстрације и на основу стеченог знања из поменутог предмета да стекну неопходна знања да реализују практичан задатак који обухвата све области из теоријске наставе.

1. (5 недеља) Припрема и осмишљавање и планирање интерактивног 3Д окружења
2. (10 недеља) Израда 3Д окружења у софтверима за 3Д моделовање, увоз 3Д модела и програмирање једноставних интеракција у софтверу за развој видео игара „Unreal Engine ”.

**Литература**

https://docs.unrealengine.com/en-US/Basics/GettingStarted/index.html
https://docs.unrealengine.com/en-US/Basics/Actors/index.html
https://docs.unrealengine.com/en-US/RenderingAndGraphics/Textures/index.html
https://docs.unrealengine.com/en-US/RenderingAndGraphics/Materials/index.html
https://docs.unrealengine.com/en-US/RenderingAndGraphics/Overview/index.html
https://academy.substance3d.com/courses/the-pbr-guide-part-1
https://academy.substance3d.com/courses/the-pbr-guide-part-2
https://www.youtube.com/playlist?list=PL78XDi0TS4lFlOVKsNC6LR4sCQhetKJqs

| **Број часова активне наставе** 2 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 0** | **Вежбе/практичан рад:** 2 | **ИР или СИР:**<br>ИР | 2 |

**Методе извођења наставе**

- демонстрације
- менторски рад/индивидуалне коректуре и консултације
- практичне вежбе (у лабораторији)
- учење из неакадемских извора интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионалном праксом/окружењем и сл.)

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | **10** | Испит | **40** |
| активност у току предавања | | | |
| практични радови | **50** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Уметност и технологије видео игара |
| **Наставник/наставници:** | Шијак М. Иван, редовни професор; Поповић Т. Петар, редовни професор; мр Суботин З. Дарко, доцент; Динуловић Р. Павле, доцент |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 6 |
| **Услов:** | Уписана друга година студија |

**Циљ предмета**

Богаћење знања студената о стваралачким процесима који се користе у сврхе видео игара и интерактивних апликација. Оспособљавање студената за креирање 3Д објеката и примену алата у софтверима за видео игре у сврхе видео игара, интерактивних апликација, анимације и филма.

**Исход предмета**

По завршетку програма студенти ће бити у стању да креирају 3Д окружења у сврхе видео игара, виртуелне реалности и осталих интерактивних апликација, анимације и филма. Студенти ће да разумеју основне процесе на којима се базирају сви алати за израду интерактивних апликација.

**Садржај предмета**

*Теоријска настава*

1. Теорија о рендеровању једног фрејма (одложено рендеровање)
2. Процес увоза модела и текстура
3. Напредна материјализација
4. Напредна материјализација
5. Блупринт и класе, хиерархија класа
6. Програмирање једноставних интеракција
7. Програмирање једноставних интеракција
8. Увоз и припрема анимација
9. Програмирање једноставних анимација
10. Програмирање једноставних анимација
11. Састављање основне мапе
12. Осветљавање, рад са камером, атмосфера
13. Оптимизација и додавање звука
14. Паковање и преглед актуелних и напредних технологија
15. Преглед градива и консултације

*Практична настава*

Студенти реализују самосталан пројекат примењујући стечена знања током теоријске наставе.

1. (5 недеља) Осмишљавање и израда 3Д објеката за примену у интерактивном окружењу у софтверима за 3Д моделовање.
2. (5 недеља) Текстурисање и материјализација 3Д објеката у сврхе видео игара и интерактивних апликација.
3. (5 недеља) Осветљавање, завршна материјализација, техничке припреме, дизајн и додавање звука, рендер 3Д објеката програму уа стварање слике у реалном времену

**Литература**


- Ahearn Luk: "*3D Game Environments*"; Elsevier inc. Focal Press, London 2008.

https://www.unrealengine.com/en-US/onlinelearning-courses/introducing-the-principles-of-real-time
https://www.unrealengine.com/en-US/onlinelearning-courses/constructing-believable-environments


| **Број часова активне наставе** 3 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања:** 2 | **Вежбе/практичан рад:** 1 | **ИР или СИР:** **ИР** | 0 |

| **Методе извођења наставе** | | | |
|---|---|---|---|
| Навести одговарајуће, нпр:<br>▪ предавања са илустрацијама примера, метода и поступака рада<br>▪ студентска индивидуална истраживања и презентације<br>▪ тимски рад и заједничке презентације<br>▪ демонстрације<br>▪ дискусије<br>▪ менторски рад/индивидуалне коректуре и консултације<br>▪ практичне вежбе (у радионицама)<br>▪ контакти са професионалним праксом / повезивање теорије и праксе<br>▪ учење из неакадемских извора интернет, изложбе, конкурси, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.) | | | |
| **Оцена знања (максимални број поена 100)** | | | |
| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
| похађање наставе | **10** | Испит | **60** |
| активност у току предавања | | | |
| практичан рад | **30** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |
| *максимална дужна 2 странице А4 формата | | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Вајање |
| **Наставник/наставници:** | др Протић Јулијана, ванредни професор |
| **Статус предмета:** | Изборни |
| **Број ЕСПБ:** | 6 |
| **Услов:** | Нема услов |

**Циљ предмета**

Упознавање са начинима и средствима пластичког изражавања; упознавање са потенцијалима материјала и њихове примене у реализацији уметничке идеје кроз конкретну скулпторску форму. Стицање знања о најважнијим карактеристикама скулптуре, истраживање сложености људске фигуре и превођење фигуралног мотива у самостално ликовно дело кроз вештину аналитичког вајања. Усвајање знања о законитостима композиције, од једноставних до сложених облика, стилизације и транспозиције форме у складу са постављеним задацима. Развијање креативне способности, визуелног промишљања и индивидуалног естетског и критичког става студента.

**Исход предмета**

Студент је усвојио знања о елементима скулптуре, влада вештинама и има основна знања аналитичког вајања и уме да реализује скулптуру у материјалу. Способан је и да људску фигуру, сложене природне или друге облике сведе и на једноставнији скулпторски облик које може да примени у задацима и пројектима на матичном модулу.

**Садржај предмета /**

*Теоријска настава /*

Проучавање законитости и односа у скулптури: унутрашња конструкција, композиција, однос маса и пропорција, однос маса и волумена, равнотежа маса, симетрија/асиметрија, ритам, хармонија, статика/динамика, материјализација, карактер, психолошки садржај, експресивност форме, фактура стилизација, транспозиција и др.

*Практична настава /*

Практична настава подразумева вежбе скулпторске интерпретације људске фигуре, по моделу. Реализовање радова у глини, гипсу, пластелину и др.

**Литература**


- Beers, Kurt & Cork, Richard: 100 Sculptors of Tomorrow; Thames and Hudson. 2019.
- Moszynska, Anna: Sculpture Now: World of Art Paperback; Thames and Hudson. 2013.
- Duby, Georges and Daval, Jean – Luc.: Sculpture : From Antiquity to the Present Day; Taschen, 2010.
- Hutchinson, J.: Antony Gormley; Phaidon, 2010
- Hibbard H.: Bernini; Građevinska Knjiga, 2009.
- Wittkower, Rudolf.: BERNINI; Phaidon, 2006.
- nema: RODIN; Royal Academy of Arts, London, 2007.
- Marino Marini. Skira. Citta di Locarno.: Musei e cultura Casa Rusca; Pinacoteca comunale. a cura di Pierre Case. 1999.
- nema: Michelangelo scultore; Classici dell` arte Rizzoli. 1966.
- Irving, Donald: Sculpture, Material and Process.; Reinhold book. New York. 1981.
- Грујић, Вера: Збирка југословенске скулптуре; Народног музеја у Београду. 2017.
- Bogdanović, Kosta: Svest o obliku II; Prometej. Novi Sad. 1996.
- Bogdanović, Kosta: Svest o obliku; Muzej savremene umetnosti Beograd. 1988.
- Хилдебранд, Адолф: Проблем форме у ликовној уметности; Универзитет уметности, Београд. 1987.
- Протић, Миодраг Б.: Скулптура XX века.; Југославија, Спектар, Прва књижевна комуна. Београд, Загреб, Мостар. 1982.
- nema:Ivan Meštrović; Nolit. Beograd. 1983.
- Све скулпторске монографије


| **Број часова активне наставе 3** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 1** | **Вежбе/практичан рад: 2** | **ИР или СИР:** ИР | **0** |

| **Методе извођења наставе** | | | |
|---|---|---|---|
| Предавања са илустрацијама примера, метода и поступака рада, вербално-текстуална, илустративно-практично-демонстративна метода, практичне вежбе (у радионици), студентска индивидуална истраживања и презентације, заједничке презентације, дискусије, индивидуалне коректуре и консултације, контакти са професионалним праксом, учење из неакадемских извора – интернет, изложбе, контакти са професионланом праксом/окружењем и сл.) | | | |
| **Оцена знања (максимални број поена 100)** | | | |
| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
| похађање наставе | **10** | Презентација практичног рада | **30** |
| активност у току предавања | | | |
| практична настава | **60** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |
| *максимална дужна 2 странице А4 формата | | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | ОАС Драмске и аудиовизуелне уметности, Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Виртуелна и проширена стварност - вежбе |
| **Наставник/наставници:** | Сујић Б. Бранко, ванредни професор |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 4 |
| **Услов:** | Положен испит из предмета Основе представљања простора |

**Циљ предмета**

У оквиру предмета Виртуелна и проширена стварност студенти би требало да усвоје основна знања о развоју виртуелне и проширене стварности. Поред тога требало би да се оспособе за примену техника виртуелне продукције у креирању виртуелних искустава, као и да знања из области филмске камере искористе у области виртуелног окружења и виртуелне камере. Такође, у оквиру предмета Виртуелна и проширена стварност студенти ће научити да креирају искуства за виртуелну и проширену стварност, као и да закораче у поље истраживања у креирању Метаверса.

**Исход предмета**

По успешно савладаном програму од студената се очекује да буде способан за разумевање, осмишљавање и стварање садржаја за медиј виртуелне и проширене стварности као и да савладају технике снимања виртуелном камером.

**Садржај предмета**

*Практична настава*

Вежбе су конципиране на бази предавања из предмета " Виртуелна и проширена стварност " и представљају практични део који изводе студенти.

Пратећи наставу, студенти самостално реализују вежбе на тему:

1. Историја и развој виртуелне стварности;
2. Природа медија виртуелне и проширене стварности;
3. Метаверс;
4. Интерактивно и неинтерактивно виртуелно окружење;
5. Уређаји за посматрање и креирање садржаја за виртуелну и проширену стварност;
6. Мешовита стварност;
7. 360 фотографија;
8. 360 видео;
9. Стереоскопија;
10. Виртуелна камера;
11. Композиција и осветљавање у виртуелној стварности;
12. Виртуелно тело;
13. Реално и компјутерски генерисано окружење;
14. Примена 3Д алата у креирању ВР искуства;
15. Технике кретања у виртуелној стварности;

**Литература**

ГРАУ, Оливер, *Виртуелна уметност*, Београд, Clio, 2008;
АРТО, Антонен, *Позориште и његов двојник,* Београд, Utopia, 2010;
JASON, Jerald, *The VR Book - Human-Centered Design for Virtual Reality*, ACM Book (2016)

| **Број часова активне наставе** 1 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 0** | **Вежбе/практичан рад: 1** | **ИР или СИР:** ИР | **3** |

**Методе извођења наставе**

Заједничке вежбе са демонстрацијама.
Анализа уметничких решења са дискусијом.
Упознавање и праћење актуелних догађаја у пољу виртуелне, проширене реалности и виртуелне продукције.

| **Оцена знања (максимални број поена 100)** | | | |
|---|---|---|---|
| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
| похађање наставе | | испит | ***50*** |
| активност у току вежби | **20** | | |
| практични радови | **30** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |
| *максимална дужна 2 странице А4 формата | | | |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | ОАС Драмске и аудиовизуелне уметности, Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Виртуелна и проширена стварност |
| **Наставник/наставници:** | Сујић Б. Бранко, ванредни професор; Трајковић Лука, стручни сарадник |
| **Статус предмета:** | Обавезан |
| **Број ЕСПБ:** | 6 |
| **Услов:** | Положен испит из предмета Основе представљања простора |

**Циљ предмета**

У оквиру предмета Виртуелна и проширена стварност студенти би требало да усвоје основна знања о развоју виртуелне и проширене стварности. Поред тога требало би да се оспособе за примену техника виртуелне продукције у креирању виртуелних искустава, као и да знања из области филмске камере искористе у области виртуелног окружења и виртуелне камере. Такође, у оквиру предмета Виртуелна и проширена стварност студенти ће научити да креирају искуства за виртуелну и проширену стварност, као и да закораче у поље истраживања у креирању Метаверса.

**Исход предмета**

По успешно савладаном програму од студената се очекује да буде способан за разумевање, осмишљавање и стварање садржаја за медиј виртуелне и проширене стварности као и да савладају технике снимања виртуелном камером.

**Садржај предмета**

*Теоријска настава*

1. Историја и развој виртуелне стварности;
2. Природа медија виртуелне и проширене стварности;
3. Метаверс;
4. Интерактивно и неинтерактивно виртуелно окружење;
5. Уређаји за посматрање и креирање садржаја за виртуелну и проширену стварност;
6. Мешовита стварност;
7. 360 фотографија;
8. 360 видео;
9. Стереоскопија;
10. Виртуелна камера;
11. Композиција и осветљавање у виртуелној стварности;
12. Виртуелно тело;
13. Реално и компјутерски генерисано окружење;
14. Примена 3Д алата у креирању ВР искуства;
15. Технике кретања у виртуелној стварности;

*Практична настава*

Вежбе су конципиране на бази предавања и представљају практични део који изводе студенти.

**Литература**

ГРАУ, Оливер: *Виртуелна уметност*, Београд; Clio, 2008.
АРТО, Антонен: *Позориште и његов двојник;* Београд, Utopia, 2010.
JASON, Jeral: *The VR Book - Human-Centered Design for Virtual Reality*; ACM Book (2016)

| **Број часова активне наставе** 3 | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 2** | **Вежбе/практичан рад: 1** | **ИР или СИР:** ИР | **0** |

**Методе извођења наставе**

Теоријска предавања са одговарајућим примерима.
Заједничке вежбе са демонстрацијама.
Анализа уметничких решења са дискусијом.
Упознавање и праћење актуелних догађаја у пољу виртуелне, проширене реалности и виртуелне продукције.

| **Оцена знања (максимални број поена 100)** | | | |
|---|---|---|---|
| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
| похађање наставе | | испит | ***50*** |
| активност у току предавања | **20** | | |
| практична настава | **30** | | |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |
| *максимална дужна 2 странице А4 формата | | | |

**Табела 5.2А** Спецификација професионалне праксе

| | |
|---|---|
| **Студијски програм**: | ОАС Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Наставник или наставници задужени за организацију стручне праксе:** | мр Цветиновић Павков Б. Мина, ванредни професор;<br>мр Суботин З. Дарко, доцент |
| **Број ЕСПБ**: | 2 |
| **Услов**: | Уписана трећа година ОАС на студијском програму Визуелни ефекти, Анимација и Гејм арт |
| **Циљ**<br>Обука и оспособљавање студента за рад у професионалном студију за израду анимације, визуелне ефекте или израду видео игара. Стицање искуства у индустрији анимираног филма, играног филма и видео игара. | |
| **Очекивани исходи**<br>Способност реализовања задатака у пољу своје специјализације у оквиру тима или самостално у професионалним условима. | |
| **Садржај професионалне праксе**<br>Рад у области анимације, визуелних ефеката или продукције видео игара на сложеним пројектима у условима професионалне продукције. | |
| **Број часова:** | око 60 сати |
| **Методе извођења**<br>Радни ангажман у професионалном студију са специјализацијом израде визуелних ефеката за филм, анимираног филма, анимације за маркетинг, продукције видео игара. | |
| **Оцена знања (максимални број поена 100)**<br>Успешно реализовани задатци са професионалном институцијом доносе 100 поена. | |

**Табела 5.2** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм**: | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Врста и ниво студија:** | Основне академске студије |
| **Назив предмета:** | Завршни рад - истраживање |
| **Наставник/Наставници:** | мр Цветиновић Павков Б. Мина, ванредни професор;<br>мр Суботин З. Дарко, доцент |
| **Статус предмета:** | Обавезни |
| **Број ЕСПБ:** | 16 |
| **Услов:** | Уписана четврта година студија на студијском програму Визуелни ефекти, Анимација и Гејм арт |

**Циљ предмета**
Циљ предмета је да студенти уз помоћ изабраног ментора, кроз уметничко и теоријско истраживање припреме основе свог завршног рада.

**Исход предмета**
По завршетку предмета студенти имају припремљене основе свог завршног рада, проучену литературу и примере сродних уметничких радова.

**Садржај предмета**
Студент у оквиру предмета највише ради директно са изабраним ментором, који га води кроз истраживање, предлаже литературу и сродне уметничке пројекте које студент може да анализира и предлаже поступке у припреми израде завршног рада.

**Литература**
Литература за овај предмет се препоручује и припрема у складу са изабраном темом рада и смером уметничког истраживања. Литературу предлаже ментор, евентуално и ко-ментор, а и студент кроз самостално истраживање може да дође до додатних јединица литературе. Студенту је на располагању библиотека Факултета Драмских Уметности и евентуални радови које додатно препоручи ментор.

**Број часова активне наставе** 6

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Предавања**:0 | **Вежбе:** 0 | **Други облици наставе**: 0 | **ИР**: 6 | **Остали часови:** 0 |

**Методе извођења наставе**
Истраживачки рад и консултације са изабраним ментором.
На испиту студент презентује резултате истраживања.

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | **Поена** | Завршни испит | **поена** |
|---|---|---|---|
| активност у току предавања | | | |
| практична настава | | Презентација пројекта | **30** |
| истраживачки рад | **70** | | |
| семинар-и | | | |

Начин провере знања могу бити различити наведено у табели су само неке опције: (писмени испити, усмени испт, презентација пројекта, семинари итд.....

**Табела 5.2Б** Спецификација завршног рада

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Врста и ниво студија:** | Основне академске студије |
| **Назив предмета:** | Завршни рад |
| **Наставник/Наставници:** | мр Цветиновић Павков Б. Мина, ванредни професор, мр Суботин З. Дарко, доцент |
| **Статус предмета:** | Обавезни |
| **Број ЕСПБ:** | 20(10+10) |
| **Услов:** | Уписана четврта година на студијама Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |

**Циљеви завршног рада:**
Студент приказује да је оспособљен да примени знања стечена током студирања и у теоријском и у практичном раду, да делује креативно и да поседује висок ниво познавања теорије, праксе и естетике из одабраног модула.

**Очекивани исходи:**
Добро урађен практичан, уметнички рад који испуњава техничке и естетске стандарде продукције, који сам студент може да одбрани сагледавајући критички све аспекте рада.
Добро написан, научно утемељен теоријски рад који прати уметнички рад, односно који је експликација уметничког рада.
Тему уметничког рада, односно пројекта одобрава Веће катедре.

**Општи садржаји:**
Окосница завршног рада је уметнички пројекат или учествовање у уметночком пројекту у својој стручној области, који је праћен теоријском експликацијом процеса рада и резултата рада.
У сарадњи са одабраним ментором студент осмишљава тему уметничког пројекта, а затим је одобрава Веће Катедре.
Практичан рад треба да буде рад на уметничком пројекту који обухвата примену знања специфичних за одабрани модул, од фазе припреме, преко снимања(уколико је снимање потребно), до постпродукције. Трајање самог уметничког пројекта зависи од комплексности задатка и медија којем је пројекат намењен. У обзир долазе рад на играном филму, анимираном филму, видео игри. Ангажовање у фазама пред-продукције, продукције и пост -продукције и све евентуално овим набрајањем необухваћене форме уметности и АВ медија у којима се користи стручно знање стечено током студија из одабраних модула.

**Број часова активне наставе** 0

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Предавања:0** | **Вежбе:0** | **Други облици наставе:0** | **Остали часови:4** |

**Методе извођења:**
У договору са изабраним ментором, студент прилаже молбу Већу катедре за Визуелне ефекте, Анимација и Гејм арт, и након што Веће одобри израду дипломског рада, именује комисију и потврди избор ментора, студент приступа изради дипломског рада. Ментор прати и усмерава рад студента у току израде завршног рада. Тај рад се одвија у оквиру предмета „Завршни рад“.
Препоручени ментори су: Мина Цветиновић Павков, ванредни. проф., Дарко Суботин, доцент. У случају специфичне, интердисциплинарне теме, након одобрења катедре, ментор, или ко-ментор

| |
|---|
| може бити и неки други професор са Факултета Драмских Уметности, чије су компетенције релевантне за специфичну тему рада.<br>Одбрана завршног рада је отворена, и присутни су сви чланови комисије. Процедура одбране је следећа:<br>● Презентовање уметничког пројекта – репродукција уметничког пројекта или дела уметничког пројекта за који је студент био задужен.<br>● Разговор са комисијом о аспектима рада на уметничком пројекту<br>● Комисија разматра успешност завршног рада и доноси оцену. |
| **Оцена (максимални број поена 100)** |
| Завршни уметнички пројекат који садржи практичан део и теоријску експликацију може да донесе до 70 поена, а квалитет одбране до 30 поена. |

**Табела 5.2.** Спецификација предмета

| | |
|---|---|
| **Студијски програм:** | ОАС Драмске и аудиовизуелне уметности,Визуелни ефекти, анимација и гејм арт |
| **Назив предмета:** | Монтажа у жанровском филму |
| **Наставник/наставници:** | мр Димчић С. Драган, ванредни професор |
| **Статус предмета:** | Изборни |
| **Број ЕСПБ:** | 2 |
| **Услов:** | летњи семестар, 3. година ОАС |

**Циљ предмета**

Упознавање студената са специфичностима монтажног обликовања сцена и секвенци у односу на конвенције филмских жанрова.

**Исход предмета**

Оспособљеност студената за анализу формалних елемената филмског језика у грађењу емотивних и когнитивних реакција код гледалаца, посебно у жанровском филму.

**Садржај предмета /**

*Теоријска настава /*

1. Моделовање доживљаја и емотивне реакције гледалаца у наративном филму.
2. Филмски жанрови: форма, стил, иконографија и садржај.
3. Акционе сцене 1: потере.
4. Акционе сцене 2: елементи, структура и кореографија борилачких вештина на филму.
5. Акционе сцене 3: обрачуни са употребом ватреног оружја.
6. Акционе сцене 4: ратни филм, филмови катастрофе и масовне сцене.
7. Криминалистички филм: пљачке, истраге, бекство из затвора.
8. Трилер и хорор: моделовање тајновитости, напетости, анксиозности и страха.
9. Комедија: механизам и тајминг хумора.
10. Мјузикл: емоције, континуитет и ритам, плесне и екранске кореографије.
11. Еротске сцене: жудња, атмосфера и имагинација у доживљају интимног на филму.
12. Фантастика и научна фантастика: монтажа и специјални ефекти.
13. Уводне сцене и филмски жанрови.
14. Мешање жанрова у постмодерном филму.
15. Жанрови у српском филму.

**Литература**


- Carl Plantinga – *Moving viewers: American film and the spectator`s experience*, University of California Press, 2009.
- Bobbie O`Steen – *The Invisible Cut: How Editors make Movie Magic*, Michael Wiese Productions, 2009.
- John Kreng – *Fight Choreography: The Art of Non-verbal dialogue*, Thomson, 2008.
- Erin Brannigan – *Dancefilm: Choreography and the Moving Image*, Oxford University Press, 2011.
- Linda Williams – *Screening Sex*, Duke University Press, 2008.


| **Број часова активне наставе 2** | | | Остали часови |
|---|---|---|---|
| **Предавања: 2** | **Вежбе/практичан рад: 0** | **ИР или СИР:** ИР | **0** |

**Методе извођења наставе**

Предавања са примерима.

**Оцена знања (максимални број поена 100)**

| **Предиспитне обавезе** | Поена | **Завршни испит** | Поена |
|---|---|---|---|
| похађање наставе | | | |
| активност у току предавања | **40** | писмени испит | |
| практична настава | | усмени испит | **60** |
| колоквијум-и | | ..... | |
| семинар-и | | | |

*максимална дужна 2 странице А4 формата